

gestalten statt verwalten

Das Jahr 2075: Ein fiktives Ministerium als Modell für politische und nachhaltige Wirkungspotenziale von Design.

Bachelorthesis

Betreuung Theorie: Dr. Gloria Lauterbach

Erstprüfer: Martin Langen

Zweitprüfer: Jörg Gätjens

ecosign Akademie für nachhaltiges Design ,

AMD Fachbereich Design Hochschule Fresenius

Standort: Köln

Nachhaltiges Design B.A.

Jule Deisinger, 8. Semester

Leyendeckerstraße 111, 50825 Köln

Juledeisinger@gmail.com

Matrikelnr. 400299942

Vorgelegt am 08.12.2025

gestalten
statt
verwalten

Abstract

Diese Arbeit untersucht die Rolle von Design im politischen und nachhaltigen Kontext und entwickelt am Beispiel eines fiktiven Ministeriums für angewandtes Design im Jahr 2075 ein spekulatives Zukunftsszenario. Im Fokus steht, wie Designer*innen aktiv an politischen Entscheidungsprozessen beteiligt werden und wie Design als Querschnittsdisziplin zur sozial-ökologischen Transformation beiträgt.

Angewendet werden Methoden des Speculative Design sowie Erkenntnisse aktueller Megatrends wie Digitalisierung, Globalisierung und Nachhaltigkeit, um Gestaltung als zentrales Element einer zukunftsfähigen Demokratie zu zeigen. Kritische Reflexion, Zukunftsforschung (Futures Cone) und die Entwicklung kreativer Narrative eröffnen alternative Möglichkeitsräume und fordern den Status quo im politischen System heraus.

Gerade im Kontext globaler Herausforderungen wie Klimawandel und gesellschaftlicher Spaltung werden die Potenziale politischen Designs sichtbar und kreative Lösungsprozesse notwendig. Theorie und Praxis werden verbunden, glaubwürdige Props entwickelt und wissenschaftliche Modelle wie SDGs sowie Planetare Grenzen integriert. Die Arbeit macht nachhaltige und hoffnungsvolle Zukunftsperspektiven sichtbar und stärkt Handlungsbereitschaft und Hoffnung auf gesellschaftliche Veränderung durch Gestaltung.

171 Wörter

Keywords:

Speculative Design, Ministerium,
sozial-ökologische Transformation,
politische Gestaltung, Nachhaltigkeit

Science Fiction is today.

TRAVELOG

Launch

1. Das Jahr 2075	10
1.1 Zurück ins Jetzt	12

Transit

2. Spekulation, Zukunft und Design	16
2.1 Speculative Design	16
2.1.1 Speculative Design als Tool	20
2.1.2 Potenziale des Speculative Design	20
2.1.3 Props im Speculative Design	22
2.2 Futures Cone	24
2.3 Kritische Reflexion und Einordnung	29
3. Politik, Design und Nachhaltigkeit	31
3.1 Der politische Charakter des Designs	31
3.2 Design als Querschnittsdisziplin	34
3.3 Nachhaltigkeitsrahmen	39
3.3.1 Planetare Grenzen	39
3.3.2 SDGs	40
3.3.3 Green Deal	42
3.3.4 Megatrends	42
4. 2025	44
4.1 Politische Landschaft in Deutschland und ihre Erschütterungen	44
4.2 Ministerien	46
4.3 Im Dialog – Zielgruppen politischer Gestaltung	47

Touchdown

5. Erste Erkundung des Jahres 2075	56
5.1 Reiseführer 2075	58
5.2 Ein wünschenswertes Reiseziel: 2075	58
5.3 Eindrücke 2075	60
6. Das designpolitische System 2075	64
6.1 Design im Zentrum	64
6.2 Aufbau des Ministeriums	66
7. Das MAD	
– Ministerium für angewandtes Design	68
7.1 Corporate Identity	68
7.2 Fundstücke aus 50 Jahre MAD	71
7.2.1 Digitaler Auftritt: Website	72
7.2.2 Plakat Kampagne: 50 Jahre MAD – Weißt du noch ...?	73
7.3 Reflektion 2025 meets 2075	76
8. Fazit	78
Quellenverzeichnis	80
Abbildungen	85
Hilfsmittel	87
Eidesstattliche Erklärung	88

ERSTER

TEIL

Launch

Der Aufbruch

1. Das Jahr 2075

Wir schreiben das Jahr 2075. Seit über fünf Jahrzehnten existiert das MAD – Ministerium für angewandtes Design, eine staatliche Institution, die von Designer*innen gegründet und geleitet wird.

Was als experimentelles Pilotprojekt begann, ist heute ein zentraler Pfeiler unseres politischen Systems. Rückblickend lässt sich sagen: Die Entscheidung, Designer*innen dauerhaft in politische Verantwortung zu berufen und ihre Positionen formell zu verankern, hat die Gesellschaft nachhaltig verändert. Durch die Verbeamtung von Designer*innen wurden ihr Mitspracherecht, sowie ihre Aufgaben und Kompetenzen institutionell abgesichert und damit langfristig im politischen System etabliert.

In den frühen 2020er-Jahren befand sich die Welt in einer Phase tiefgreifender Krisen. Klimawandel, Ressourcenknappheit, soziale Polarisierung sorgten für steigende Unsicherheit, während das Vertrauen in demokratische Institutionen immer brüchiger wurde. Zugleich war es die Zeit, in der die Rolle von Gestaltung neu verhandelt wurde. Designer*innen begannen, ihre Praxis nicht mehr auf Produkte, Kommunikation und Ästhetik zu beschränken, sondern fingen vermehrt an, sich als Gestalter*innen gesellschaftlicher Prozesse zu verstehen.

Sie entwickelten neue Werkzeuge, Narrative und Strukturen, die halfen, komplexe Probleme sichtbar zu machen und kollektive Lösungen zu entwerfen. Seitdem fungieren sie als Vermittler*innen zwischen Wissenschaft, Politik und Bevölkerung und schufen auf diese Weise Räume für Partizipation, Dialog und nachhaltige Transformation.

Die Grundlage für dieses Ministerium lieferte die Arbeit von Jule Deisinger aus dem Jahr 2025. Diese untersuchte die Potenziale wachsender politischer Teilhabe von Designer*innen, indem sie die Entwicklung eines fiktiven Ministeriums für angewandtes Design analysierte. In Anlehnung an Methoden des Speculative Design stellte die Arbeit die Frage, inwiefern Designer*innen in den kommenden Jahrzehnten ihre Rolle innerhalb des politischen Systems finden könnten. Ziel war es, mit Fokus auf Nachhaltigkeit gesellschaftlichen Wandel zu ermöglichen, wie er heute als selbstverständlich angesehen wird.

1.1 Zurück ins Jetzt

Wir fragen uns oft, was wir aus der Vergangenheit lernen können – diese Arbeit jedoch kehrt die Perspektive um und untersucht, was wir aus der Zukunft über unsere Gegenwart lernen können.

Was können wir daraus ableiten, wenn wir uns eine andere politische Landschaft vorstellen, die maßgeblich durch Design und dessen gestalterischen Kompetenzen geprägt ist?

Diese Bachelorarbeit geht der Frage nach, inwiefern ein fiktives Ministerium die politischen und nachhaltigen Wirkpotenziale von Design erfahrbar machen kann. Mit Hilfe des Speculative Design wird ein Szenario im Jahr 2075 formuliert, das unsere Gegenwart kritisch hinterfragt. Dieses Zukunftsbild soll zum Fragenstellen und Reflektieren anregen und darüber hinaus Design in einen institutionellen Kontext setzen. Zudem wird im Szenario der Möglichkeitsraum sowie das Verständnis von Ministerien als politischen Institutionen spielerisch erweitert und aufgelockert. Dadurch entsteht eine neue Perspektive darauf, wie Ministerien agieren und welche Rollen sie einnehmen können.

Während Jurist*innen und Verwaltungsfachleute selbstverständlich politische Verantwortung übernehmen, wird Design weiterhin an den Rand gedrängt und seinem politischen Charakter wenig Aufmerksamkeit gewährt. Die zentrale Frage ist deshalb aktueller denn je: Inwiefern kann Design in Zukunft eine aktiv gestaltende Rolle einnehmen? Unter der Prämisse des Erhalts unseres Planeten als sichere Lebensgrundlage für alle ist es Ziel dieser Arbeit ein alternatives Szenario zu gestalten in dem Designer*innen als verbeamtete Akteur*innen politische Strukturen mit prägen.

Frühere Generationen träumten im Science-Fiction von grenzenlosen Welten und suchten ihre Zukunft im Weltraum; heute träumen wir von einem Planeten, auf dem leben weiterhin möglich ist. Diese Arbeit versteht Design als aktiven Beitrag dazu, diesen Traum nicht aufzugeben, sondern ihn aktiv zu gestalten.

Die Arbeit gliedert sich in drei Teile, die einer Reise in die Zukunft folgen. Dem Launch, dem Transit und dem finalen Touchdown im Jahr 2075. Dieser Verlauf gibt der Arbeit einen logischen Rahmen, um das entwickelte Szenario herzuleiten und zu gliedern.

Im Launch wird ein erster Ausblick darauf gegeben, wohin die Reise in die Zukunft führen kann. Anschließend wird auf die Motivation und Relevanz der Arbeit eingegangen. Hier wird Orientierung für die uns bevorstehende Reisen gegeben.

Im Transit erfolgt die Darstellung der verwendeten Methodik sowie eine theoretische und gegenwärtige Verortung des Speculative Design als Grundlage für das zukünftige Szenario. Im Verlauf dieser Reise wird das Vorgehen bei der Entwicklung des Szenarios erläutert, die potenziellen Wirkungsräume von Design werden erkundet und die Gegenwart dient nochmals als Inspirationsquelle, bevor der Blick auf die Zukunft gerichtet wird.

Im Touchdown 2075 mündet die Arbeit schließlich in die praktische Herangehensweise – das Auftreten und die Gestaltung des MAD – Ministerium für angewandtes Design. Die neuen Gegebenheiten des Jahres 2075 werden hier sichtbar, und die gewonnenen Erkenntnisse aus der Reise werden zusammengefasst.

Ready to take off.

ZWEITER

TEIL

Transit

Reise durch Theorie
und Gegenwart

2. Spekulation, Zukunft und Design

Im Design steht häufig die Entwicklung konkreter Lösungen für bestehende Probleme im Vordergrund. In dieser Arbeit wird dieses etablierte Verständnis jedoch gezielt erweitert: Durch den Einsatz von Speculative Design und Critical Design nach Dunne und Raby entsteht ein Raum für kritisches Denken und Reflexion. Gerade im Kontext aktueller politischer und ökologischer Krisen, wie beispielsweise des politischen Rechtsrucks und klimatischer Veränderungen, bietet dieser Designansatz die Gelegenheit über kurzfristige und physische Problemlösungen hinauszugehen. Er ermöglicht Designer*innen, Hoffnung zu fördern und neue Perspektiven zu entwickeln, indem alternative Zukünfte und Denkweisen sichtbar gemacht werden (vgl. Dunne und Raby 2013 S. 1ff.).

2.1 Speculative Design

Krisen führen dazu, dass die vertraute Welt zunehmend zu verschwinden scheint, während hoffnungsvolle Zukunftsvorstellungen einem dystopischen Bild von Zerstörung weichen. Auch Design übernimmt in diesem Prozess eine zentrale Rolle, da es als wesentliche Praxis der Moderne maßgeblich an der Entwicklung des Anthropozäns beteiligt ist und somit die Grundlagen für potenziell katastrophale Szenarien mitgestaltet hat (vgl. SpeculativeEdu und Mitrović 2019). In den 1980er Jahren wurde Design vollständig in das neoliberale, kapitalistische System integriert, wodurch alternative Designansätze als wirtschaftlich irrelevant betrachtet wurden (vgl. Dunne und Raby 2013, S. 8f.). Parallel dazu hat sich die gesellschaftliche Haltung verändert: Die jüngere Generation fokussiert sich heute primär auf grundlegende Überlebensbedingungen und Selbstbestimmung, anstatt große Zukunftsträume zu verfolgen (ebd., S. 9f.).

Design funktioniert seit jeher als eine Art Kreislauf: Lösungen für bestehende Probleme erzeugen wiederum neue Herausforderungen, die durch weitere Gestaltungsprozesse adressiert werden. Aufgrund dessen formierte sich die Bewegung des Critical Design, um einer unkritischen Reproduktion des Status quo entgegenzuwirken und so zur Diskussion anzuregen (vgl. Raby in Erlhoff und Marshall 2008, S. 80 ff.) Ivica Mitrović, Professor für visuelle Kommunikation und Mitglied der Plattform Speculative Edu, bezieht sich in diesem Kontext vor allem

auf die westliche Welt, in der wir dem Status quo folgen, statt ihn zu hinterfragen und nach dem Grund des Problems zu suchen (vgl. SpeculativeEdu und Mitrović 2019). Mit der „westliche[n] Melancoly“ beschreibt er die vermeintliche Unfähigkeit von Designer*innen mit der erforderlichen Konsequenz die fortschreitende Zerstörung unseres Planeten zu verhindern. Mitrović argumentiert jedoch auch, dass eine Veränderung möglich wäre, sofern Politik und Wirtschaft aktiv mit diesen Problematiken konfrontiert würden (vgl. Mitrović 2018). Laut Dunne und Raby bedarf es dafür einer Trennung des Designs vom wirtschaftlichen Interesse. Mit dem Speculative Design, entstanden aus dem Critical Design, eröffnen sie einen experimentellen Designraum, in dem Ideen und gesellschaftliche Fragen in der Zukunft jenseits ökonomischer Zwänge erforscht und reflektiert werden können (vgl. Dunne und Raby 2013, S. 7 f.). Dieser Ansatz soll im weiteren Verlauf erörtert werden und als Methodik bzw. Haltung für den Praxisteil der Arbeit dienen.

Um diesen Ansatz besser verstehen zu können, wird er hier zunächst mit Hilfe der Abb. 17 in Relation mit anderen Ansätzen gebracht und verortet. Das Speculative Design wird auf einer Skala zwischen dem ungezwungenen, wie in diesem Fall der Kunst, und dem gezwungenen, in diesem Fall der klare strategische Ansatz, eingeordnet. Diese im Spektrum Mittige Anordnung, lässt das Speculative Design mit klassischem Design, der Kunst, strategischen Ansätzen aber auch Futures Studies überschneiden. Innerhalb des Speculative Design siedeln sich die Felder Critical Design, Design Fiction und Design Futures an. Diese Arbeit gliedert sich in der Nähe der Design Futures an, da sich das in der Praxis erstellte Szenario an Methoden der Zukunftsforschung bedient und Design in den Kontext von politischen Nachhaltigkeitsstrategien setzt, sich aber maßgeblich auf den theoretischen Ansatz des Speculative Design stützt. Im Folgenden wird dieser theoretische Ansatz des Speculative Design dargestellt.

Ungezwungen

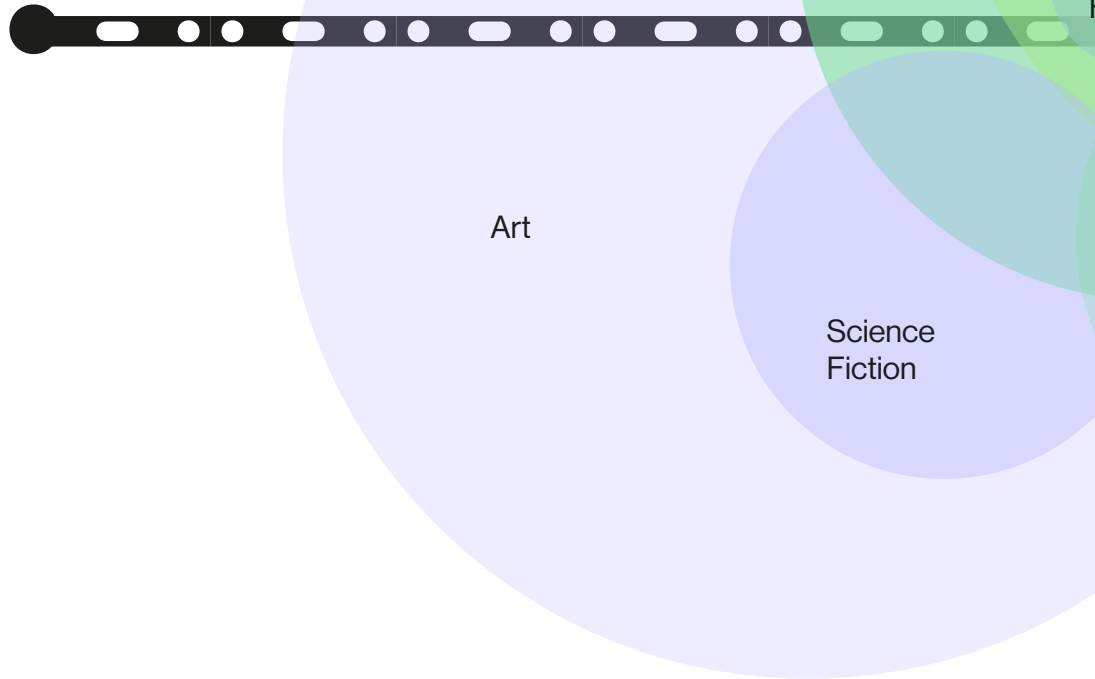
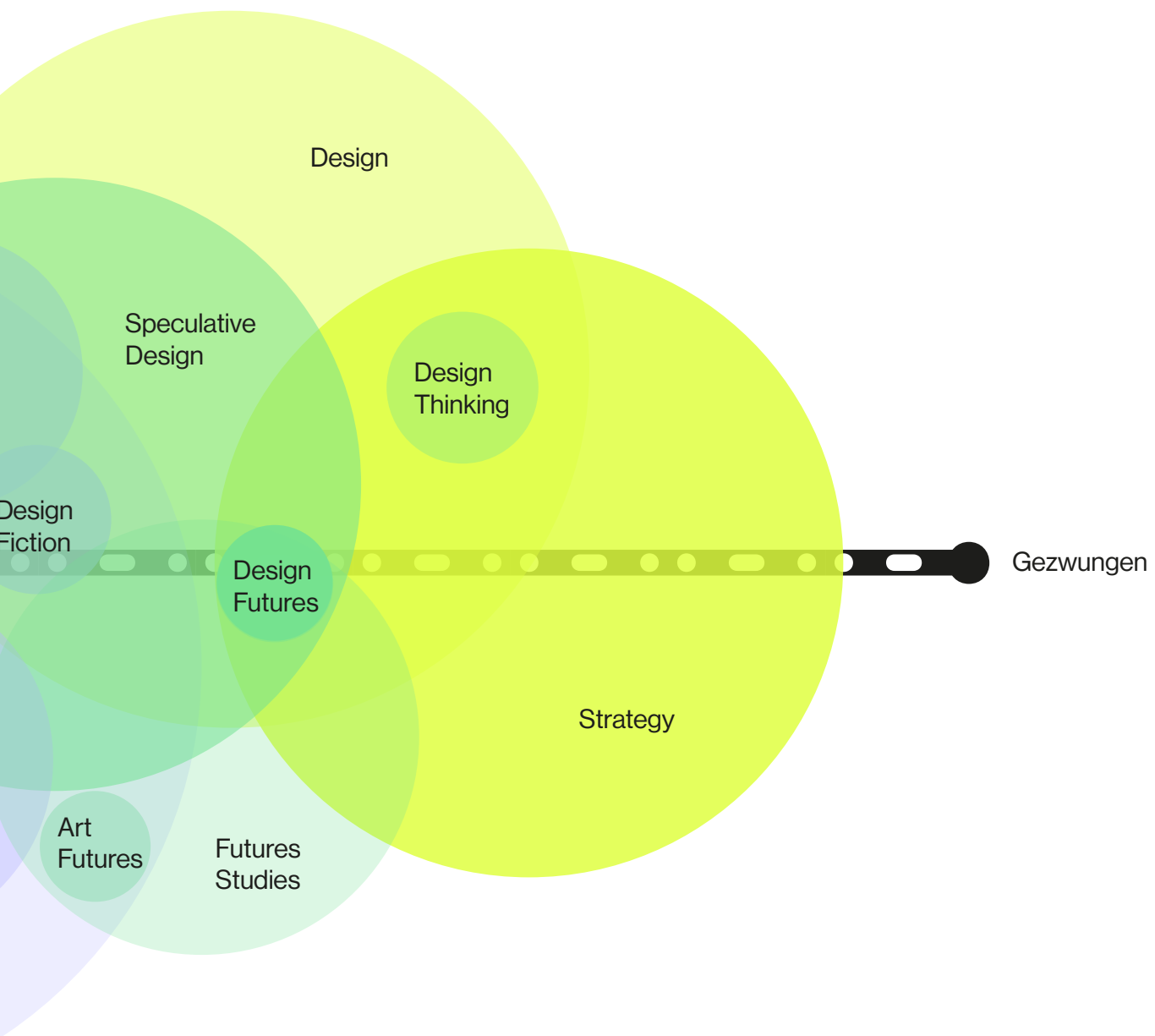


Abbildung 1:
Verortung von Speculative Design in der
Designpraxis
Quelle: eigene Darstellung nach Montgomery o.D.



Notiz:
Der Maßstab gibt keinen Aufschluss über die
Signifikanz

2.1.1 Speculative Design als Tool

Dunne und Raby beschreiben Speculative Design als ein Tool, das uns die Gegenwart besser verstehen lässt und einen Raum für Diskussion über die Zukunft öffnet. Zentral beschreiben sie in diesem Designansatz die Bedeutung von „what if“ Fragen, die zur Öffnung dieser Räume vonnöten sind. Ihren Charakter beschreiben sie aufgrund dessen so:

“...therefore, they are by necessity provocative, intentionally simplified, and fictional. Their fictional nature requires viewers to suspend their disbelief and allow their imaginations to wander, to momentarily forget how things are now, and wonder about how things could be.”

(Dunne & Raby 2013, S. 2).

Im Speculative Design werden Inhalte bewusst provozierend, vereinfacht und fiktiv dargestellt. Dadurch werden Betrachter dazu eingeladen, gewohnte Sichtweisen zu hinterfragen und offen über neue Möglichkeiten und zukünftige Entwicklungen nachzudenken (vgl. Dunne & Raby 2013, S. 2). Speculative Design hat sich seit der Definition durch Dunne und Raby im Jahr 2013 in ihrem Buch *Speculative Everything* kontinuierlich weiterentwickelt und findet mittlerweile vielfältige Anwendungsbereiche. Aus diesem Grund ist Speculative Design längst nicht mehr so vom Markt abgekoppelt, wie es ursprünglich von Dunne und Raby beschrieben wurde (vgl. Dunne & Raby 2013, S. 4). Angesichts aktueller Krisen und Unsicherheiten wird das Nachdenken über Zukunftsszenarien zudem zunehmend im wirtschaftlichen Kontext relevant und gewinnt an Bedeutung (vgl. Mitrović et al. 2021, S. 76ff.).

2.1.2 Potenziale des Speculative Design

Um die Rolle und Wirkung von Speculative Design im Kontext zukünftiger Szenarien weiter zu verstehen, ist es entscheidend zu betrachten, welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, damit diese Entwürfe ihr volles Potenzial entfalten können. Besonders relevant ist dabei die Frage nach der Glaubwürdigkeit und Nachvollziehbarkeit der entworfenen Zukunftsversionen. Speculative Design benötigt, um sein Potenzial entfalten zu können, eine glaubhafte Basis, näher

beschrieben im Kapitel 2.2⁷ zu der Methode des Futures Cone (vgl. Dunne & Raby 2013, S. 4).

“A believable series of events that led to the new situation is necessary, even if entirely fictional.”
(Dunne & Raby 2013, S. 4)

Speculative Design kann sein Potenzial entfalten, wenn die entwickelten Szenarien wissenschaftlich möglich sind und der Weg in dieses zukünftige Szenario beschrieben werden kann (vgl. Dunne & Raby 2013, S. 4). Ausschlaggebend ist dabei eine glaubwürdige Abfolge von Ereignissen, welche Rezipient*innen mit auf die Reise in die Zukunft nimmt. Auch wenn diese Form des Designs spekulativ und fiktional angelegt ist, muss sie für die heutige Bevölkerung nachvollziehbar und funktional bleiben. Die Glaubwürdigkeit steigt insbesondere, wenn bei der Erstellung der Szenarien verschiedene gesellschaftliche Perspektiven einbezogen werden (vgl. Dunne & Raby 2013, S. 6).

Im Designbereich ist ein Wandel erkennbar: Die Orientierung verschiebt sich zunehmend von einer rein kommerziellen hin zu einer sozialen und nachhaltigen Sphäre. Um als Designer*innen gesellschaftliche und nachhaltige Transformationen anzustoßen, braucht es, nicht nur im Design, alternative Wege und Szenarien, um Zukunft aktiv gestalten zu können (vgl. Johannessen et al. 2019, S. 1630).

In den zwei Jahrzehnten seit dem ersten Aufkommen des Critical Design und dem daraus entstandenen Speculative Design hat sich diese Bewegung kontinuierlich weiterentwickelt und tut dies weiterhin. Insbesondere Organisationen und Lehrangebote wie SpeculativeEdu (<https://speculativeedu.eu/>⁷) sowie der Masterstudiengang Design Futures an der Folkwang Universität (<https://www.folkwang-uni.de/home/gestaltung/studiengaenge/design-futures-ma>⁷) tragen maßgeblich zu dieser Entwicklung bei. Mitrović spricht in diesem Zusammenhang bereits von einem gewissen „Mainstream“ beziehungsweise einem en vogue-Sein des Speculative Design (vgl. SpeculativeEdu und Mitrović 2019). Die Praxis des Speculative Design erweitert sich stetig und ist damit auch verstärkt Kritik ausgesetzt. Im Folgenden wird die Praxis des Speculative Design daher zunächst beleuchtet und genauer dargestellt und zum Ende des Kapitels noch einmal in Bezug auf diese Arbeit kritisch beleuchtet.

2.1.3 Props im Speculative Design

Auf den ersten Blick scheint Speculative Design im Angesicht des allgemeinen Verständnis von Design wie Kunst oder Fiktion zu wirken. Jedoch ist dieser kritische Ansatz weit entfernt von der kreativen Abgrenzung von Alltäglichkeiten, die häufig mit Kunst einhergeht. Durch eine solche Abkopplung von dem, was wir kennen, würden Speculative und Critical Design ihre Wirkung verlieren. Die Kunst dieser Designform liegt darin, auszuloten, wie weit man sich als Gestalter*in von dem Gewohnten entfernen kann, ohne, dass es in der Gegenwart nicht mehr lesbar ist. Fiona Raby beschreibt es sehr treffend:

„Nur wenn es als Design gelesen wird, kann Critical Design [und Speculative Design] andeuten, dass das Alltägliche, so wie wir es kennen, auch anders sein könnte – dass sich Dinge verändern können.“
(Raby in Erlhoff und Marshall 2008, S. 81).

Speculative Design erinnert an Science-Fiction und Fantasy. Der große Unterschied zu dieser Literatur liegt darin, dass Speculative Design immer einen nachvollziehbaren und wissenschaftlich fundierten Kern hat. Es spielt sich im Rahmen des Möglichen ab und nicht des Unmöglichen (Mehr dazu im folgenden Kapitel über das Futures Cone Modell) (vgl. Dunne & Raby 2013, S. 70). Das Speculative Design ist inspiriert von der SciFi Bewegung der 1960er Jahre und hat auch ein ähnliches Ziel. So beschreibt die Science-Fiction-Autorin Ursula K. Le Guin (1929-2018) SciFi bzw. die darin beschriebenen Utopien, als einen Raum für alternative Geschichten, die durch ihre Impulse Wandel vorstellbar und sichtbar machen. Und auch sie bezieht sich hier wie Dunne und Raby auf die Hoffnung, die dadurch vermittelt wird (vgl. Le Guin 2021, S. 8ff.). Dies wirft allerdings auch die Frage auf, inwiefern sich Speculative Design von dem SciFi in Film- und Buchform unterscheidet?

Speculative Design ist im Unterschied zu Film und Literatur durch eine physische Präsenz in der realen Welt manifestiert und fordert eine aktive Beteiligung und Auseinandersetzung der Betrachter*innen. So entsteht ein eigenes, immersives Verständnis für die entworfene Zukunft und ihre gesellschaftlichen Fragen. Die entworfene Zukunft existiert so nicht auf dem Bildschirm oder zwischen den Seiten, sondern mit uns im Raum und materialisiert sich in Form von Design. Im Speculative Design werden diese Objekte bzw. Artefakte aus der Zukunft als „Props“ bezeichnet (vgl. Dunne & Raby 2013, S. 75ff.). Prop, aus dem englischen, bedeutet im Deutschen so viel wie Requisite, aber auch Stütze (vgl. PONS 2025). Auch diese erinnern im ersten Moment an die fiktive

Welt von Film und Fernsehen, in dem eine Vielzahl an Requisiten ein vollständiges Set ergeben. Im Kontext des Speculative Design sind Props jedoch nicht die leblosen Bestandteile eines Filmsets, sie sind Design Objekte bzw. Spekulative Objekte, die ein beschriebenes Zukunftsszenario materialisieren (vgl. Mitrović und Šuran 2015, S. 65). Props dienen als visuelle Konzepte, die physisch, aber auch digital ausgestaltet werden können und als Stützen des Szenarios dienen (vgl. Dunne & Raby 2013, S.75ff.).

Durch sie wird der Prozess des Social Dreaming initiiert und repräsentiert. Social Dreaming steht in diesem Kontext für das imaginative Erdenken neuer sozialer und gesellschaftlicher Strukturen (vgl. Johannessen et al. 2019, S. 1627 f.). Props agieren hierbei als symbolische Artefakte aus der Zukunft, die stellvertretend für komplexe Zusammenhänge einer möglichen Welt stehen. Dementsprechend wird kein ganzes „Set“ bzw. keine ganze Welt gestaltet, um Betrachtenden den Raum zu lassen sich selbst einen Teil dieser Welt zu imaginieren. Ein Beispiel dafür ist das Projekt The Future Energy Lab von Superflux (2017). Dort wurden in verschiedenen Szenarien unter anderem Luftproben für die Jahre 2020, 2028 und 2034 simuliert, basierend auf Klima- und Emissionsprognosen fossiler Brennstoffe. Ziel war, durch sinnliche Erfahrung das Bewusstsein dafür zu schärfen, wie sich Luftqualität unter unterschiedlicher Energiepolitik entwickeln könnte (vgl. Superflux 2017). Als Prop diente in diesem Fall ein Zerstäuber dieser Luftproben (siehe Abb. 2).

Damit Props funktional werden, erfordern sie den Rollentausch von dem reinen Betrachten zu einem aktiven Imaginieren des Publikums, dem Social Dreaming. Ähnlich, wie wenn wir ein Fantasy-Buch lesen und sich die Welt in unserem Kopf zusammensetzt, wird es möglich uns mit anderen Perspektiven als unserer eigenen auseinanderzusetzen (vgl. Dunne & Raby 2013, S. 92f.). Um dies zu erfüllen



Abbildung 2
Luftzerstäuber als Prop
Quelle: Superflux 2017

brauchen Props ein gewisses Maß an Detailverliebtheit um glaubwürdig zu wirken. Sie müssen auf der einen Seite in ihrer Gestalt deutlich machen, dass sie aus der Zukunft stammen, aber dürfen sich nicht zu weit von dem Materiellen das wir kennen, entfernen, da Rezipient*innen sie dann nicht mehr verstehen. Bei den Details bleibt es jedoch den Gestalter*innen überlassen, wie hoch der Grad an Details und Funktionalität für das jeweilige Konzept sein muss. Für einige Szenarios wird ein voll ausgereifter Prototyp eines elektrischen Gerätes benötigt und für andere reicht schon die Skizze einer Landschaft aus der Zukunft, die uns eine Geschichte erzählt (vgl. Johannessen et al. 2019, S. 1628).

Im Umgang mit Props im Speculative Design ergeben sich zwei Herangehensweisen im Zusammenspiel von Gegenstand und Erzählung. Bei der ersten Methode steht die Entwicklung von zukünftigen Artefakten im Mittelpunkt. Um diese Objekte herum werden anschließend narrative Szenarien entworfen, welche dazu dienen, neue Zukunftsperspektiven zu eröffnen.

Demgegenüber beginnt der zweite Ansatz mit der Konstruktion einer fiktiven Welt oder Geschichte. Erst ausgehend von dieser Erzählung entstehen spezifische Objekte, die als Gestaltungselemente zur Untermauerung und Glaubwürdigkeit der erzählten Welt dienen. In der praktischen Anwendung vermischen sich diese beiden Strategien häufig, sodass die Trennlinie zwischen einer erzählungszen-trierten und einer objektzentrierten Herangehensweise oftmals verschwimmt (vgl. SpeculativeEdu und Mitrović 2019).

Ohne Kontext erscheinen Props als „fake objects“, Objekte die im klassischen Sinne keine Funktion haben. Doch wie hier erläutert, werden diese Objekte oder auch Digitale Prototypen im Kontext des Speculative Design zu voll funktions-fähigen Artefakten aus der Zukunft (vgl. Dunne & Raby 2013, S. 92). An diesem Punkt knüpft das Konzept des „Futures Cone“ an, indem es einen methodischen Rahmen bietet, um diese spekulativen Objekte und Geschichten gezielt als Indi-katoren für mögliche Zukünfte zu analysieren und zu gestalten. Auf diese Weise dient es als Hilfestellung in dem kreativen Prozess der Szenariogestaltung.

2.2 Futures Cone

Das Modell des „Futures Cone“ ist im Feld der Zukunftsforschung sehr weit ver-breitet. Das Kegel-Modell verdeutlicht auf visueller Ebene die vielfältige Auswahl verschiedener Zukünfte. Es ist ein hilfreiches Tool, um zu visualisieren und zu

verstehen, dass es mehr als eine festgeschriebene Zukunft gibt (siehe Abb. 37). Das Modell besitzt eine lange Geschichte und wurde fortlaufend neu diskutiert und angepasst. Der kanadische Philosoph Charles Taylor stellte zum ersten Mal 1990 eine kegelförmige Grafik zur Zukunft dar (vgl. Taylor 1990). Die Zukunftsforscher Hancock und Bezold visualisierten darauf basierend im Jahr 1994 den sogenannten Futures Cone. Ihre Arbeit orientierte sich am Ansatz von Norman Henchey, der vier Kategorien von Zukünften definierte und zwischen möglichen, plausiblen und wahrscheinlichen Zukünften unterschied (vgl. Hancock und Bezold 1994). Hancock und Bezold griffen Hencheys System auf und erweiterten es um die Kategorie „präferierter Zukünfte“ in ihrer visuellen Darstellung (ebd.). Durch diese Visualisierung leisteten sie einen wichtigen Beitrag zum pluralistischen Verständnis von Zukunft und zeigten auf, dass es weitaus mehr als nur eine wünschenswerte Zukunft zu erforschen gibt.

Ab den 2000ern wurde dieses Modell mit in die Lehre und die Praxis der Zukunftsforschung aufgenommen (vgl. Boldrini 2023). So beziehen 2013 auch Dunne und Raby den Futures Cone auf die Praxis des Speculative Design. Die Definition in dieser Arbeit folgt Dunne und Raby und deckt sich mit den Ansätzen von Hancock und Bezold sowie Joseph Voros (vgl. Dunne & Raby 2013; Hancock und Bezold 1994; Voros 2017).

Auf den nächsten Seiten wird das Futures Cone Modell genauer beleuchtet und präsentiert.

Impossible (Die Unmöglichen Zukünfte)

Alle Futures Cones sind von den Zukünften umgeben, die wir als unmöglich und verrückt beschreiben. Laut Voros muss dies mit einbezogen werden, um nicht außer Acht zu lassen, dass jede produktive Idee der Zukunft auf den ersten Blick unmöglich scheint. Ohne diese unmögliche Ebene des Modells würde man sich einschränken, denn „the only way to find the limits of the possible is to overcome them in the impossible“ (Voros 2017 nach James Dator and his Second Law of the Future 2005). Hier siedeln sich beispielsweise die meisten Geschichten aus dem Science Fiction an, die Leben auf anderen Planeten und in anderen Welten beschreiben.

Possible (Die möglichen Zukünfte)

Beschreibt die Zukünfte, die theoretisch möglich sind. Jene, die nach unserem heutigen Wissensstand unmöglich erscheinen, jedoch auf rein physischer Ebene möglich wären (vgl. Dunne und Raby 2013, S. 4).

Plausible (Die plausiblen/glaubhaften Zukünfte)

Beschreibt was passieren könnte, wenn in ihrer Wirkweise schwer einschätzbare Ereignisse, wie z.B. die Klimakrise und seine Auswirkungen, uns betreffen werden. Auf diese Weise können, verschiedene Szenarien, etwa durch Auswirkungen des Klimawandels, antizipiert und entsprechende Vorbereitungen getroffen werden (vgl. Dunne und Raby 2013, S. 4).

Probable (Die wahrscheinlichen Zukünfte)

Beschreibt die Zukünfte, die am wahrscheinlichsten zutreffen werden, wenn kein unerwartetes Ereignis eintritt. Hier befinden sich die meisten Designer*innen mit ihrem Schaffen und Denken, da sie sich an Trends und Aufträgen orientieren (vgl. Dunne und Raby 2013, S.3).

Preferable (Die Wünschenswerten Zukünfte)

Gliedern sich innerhalb von den wahrscheinlichen (probable), den plausiblen (plausible) und möglichen (possible) Zukünften an. Sie beschreiben Zukünfte, die am wünschenswertesten erscheinen. Hier stellen Dunne und Raby jedoch die Frage für wen es das präferierte Zukunftsmodell ist. Aktuell entstehen diese präferierten Zukünfte aus industrieller, wirtschaftlicher und politischer Perspektive.

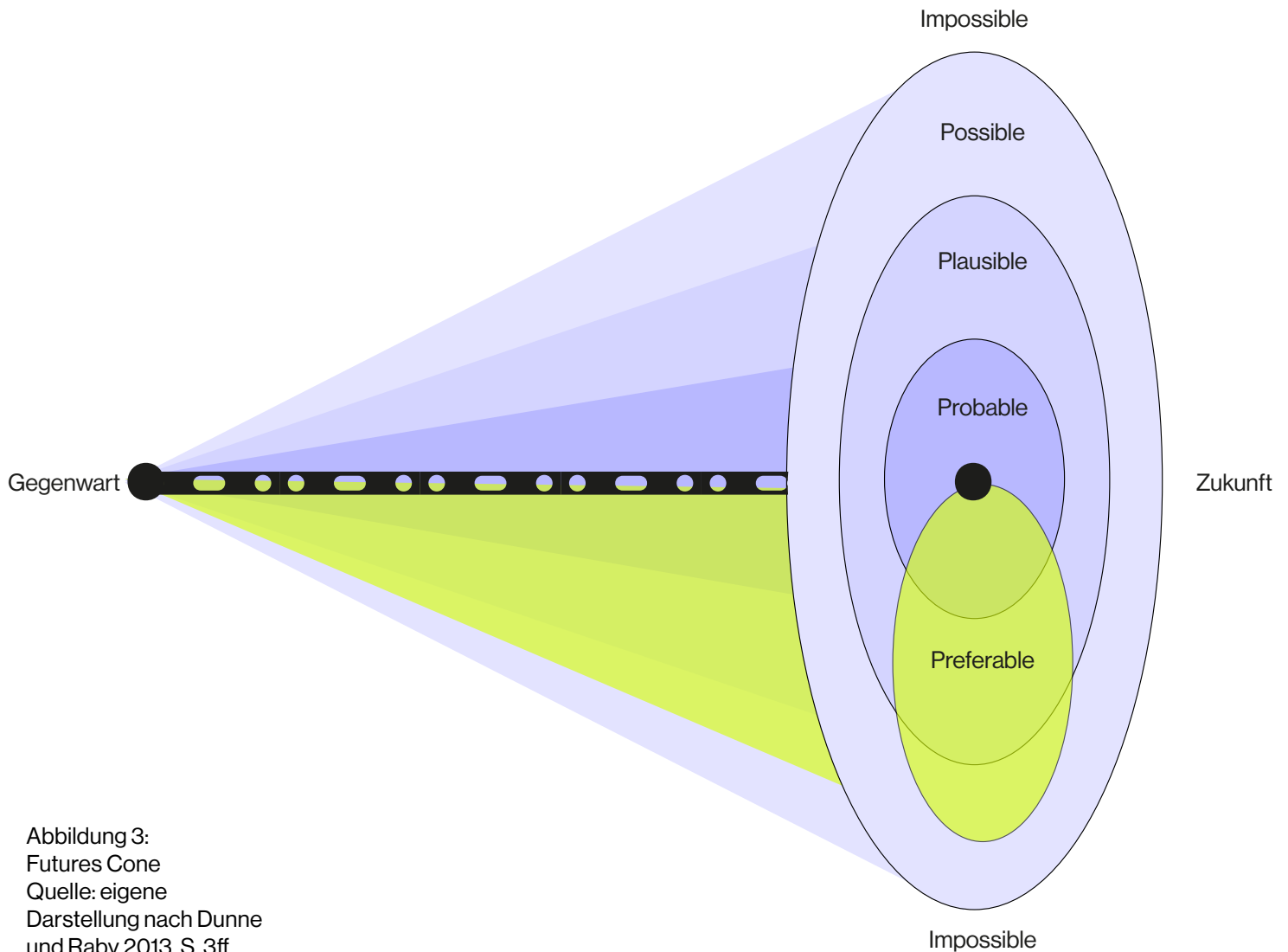


Abbildung 3:
Futures Cone
Quelle: eigene
Darstellung nach Dunne
und Raby 2013, S. 3ff.

Voros führt hier das Beispiel von John F. Kennedy an, dessen präferierte Zukunft die Mondlandung war. Diese Idee begann 1961, als „possible“ noch nicht ganz „plausible“, da die Technik für die Reise zum Mond noch nicht existierte. Bis 1969 bewegte sich die Idee ins „probable“ und schuf so ein Schlüsselmoment in der Geschichte der Menschheit (vgl. Voros 2021).

Um preferable Futures zu gestalten, die nicht nur aus Sicht von Politik und Wirtschaft geformt sind, nehmen Dunne und Raby Designer*innen in die Verantwortung dabei zu helfen, gemeinsam mit verschiedenen Menschen – „[...]experts, including ethicists, political scientists, economists, and so on[...]“ (Dunne und Raby, 2013, S. 4) – Zukünfte zu entwickeln, die Möglichkeiten für mehr Partizipation in ihrer Gestaltung geben (vgl. Dunne und Raby 2013, S.4).

Insgesamt zeigt sich, dass die Anwendung dieses methodischen Modells im Speculative Design nicht nur zur Visualisierung verschiedener Zukunftsperspektiven beiträgt, sondern zugleich ihre Relevanz und Plausibilität erhöht.

So entstehen wertvolle Impulse für nachhaltige Gestaltung, die sowohl visionär als auch gesellschaftlich anschlussfähig sind und damit einen konstruktiven Beitrag zur Entwicklung neuer Handlungsräume leisten.

So wie z.B. in dem Projekt „I wanna deliver a Shark“ von Ai Hasegawa. Das Projekt beschäftigt sich mit der spekulativen Frage, ob es in Zukunft möglich ist vom Aussterben bedrohte Tierarten, wie z.B. den Hai, durch menschliche Leihmutter-schaften zu retten. Rein theoretisch ist es möglich Haie in einem menschlichen Uterus auszutragen und bewegt sich somit in den Bereich der *Possible Futures*. Auf visueller Ebene bedient sich dieses Projekt einer aus der Medizin bekannten Darstellung von Schwangerschaft und verbindet diese mit dem spekulativen Szenario und schafft so eine gute Lesbarkeit für die Betrachter*innen (vgl. Hasegawa o.D.). So wird der Hai in ein anatomisches Modell eingebettet und ein spekulatives Ultraschallbild aus der Zukunft als Prop genutzt (siehe Abb. 4 und 5).

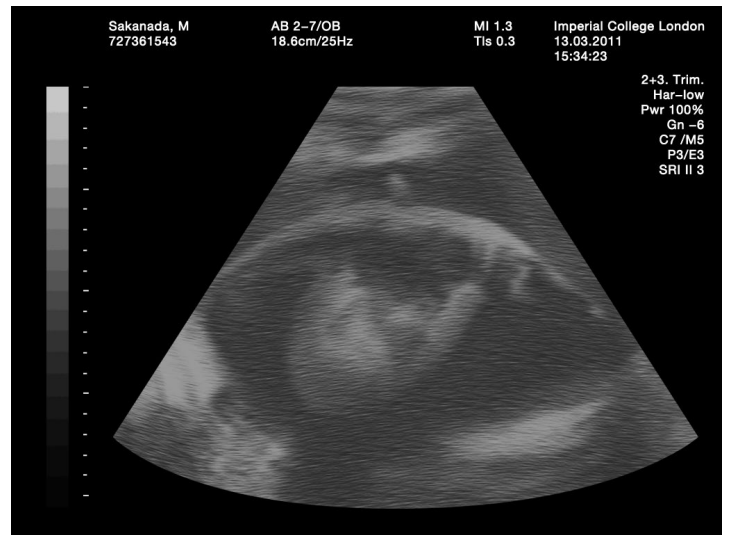


Abbildung 4 und 5:
Props von I wanna
Deliver a Shark
Quelle: Hasegawa o.D.

2.3 Kritische Reflexion und Einordnung

Speculative Design eröffnet alternative Wirkungsräume jenseits klassischer Marktmechanismen und erweitert den Zukunftshorizont. Die Methode ermöglicht die Entwicklung neuer Narrative, inspiriert das Denken und die Praxis des Designs und fordert zugleich kritische Reflexion. Besonders im Kontext der Institutionalisierung von Designer*innen macht Speculative Design durch spekulative Szenarien neue Möglichkeitsräume über bestehende Konventionen hinaus sichtbar. Die Glaubhaftigkeit dieser Szenarien ist zentral; hierfür eignet sich das Modell des Futures Cone, das kombiniert mit Prognosen und der Verknüpfung vertrauter visueller Artefakte Zukünfte greifbar macht.

Wie bereits aufgezeigt entwickelt Speculative Design sich seit der Definition von Dunne und Raby weiter und folgt immer wieder abgewandelten Auslegungen. Was alle jedoch gemein haben, ist die essenzielle Haltung, mit der Gestalter*innen ihrer Praxis gegenüber treten, um bestehende Strukturen kritisch betrachten und Zukünfte neu spekulieren zu können (vgl. Mitrović et al. 2021, S. 74 ff.).

Im Rahmen dieser Arbeit ist es ein zentrales Anliegen, eine Zukunft im Bereich der *Preferable Futures* zu entwerfen. Dabei gilt es, kritisch zu hinterfragen, von wem diese Zukunft eigentlich als präferiert angesehen wird. Dunne und Raby thematisieren dieses Spannungsfeld und betonen zu Recht, dass die Definition einer bevorzugten Zukunft stets an die Perspektiven derjenigen gebunden ist, die sie entwerfen oder darüber entscheiden (vgl. Dunne & Raby 2013, S. 4). Um einseitige Sichtweisen, beispielsweise eine rein westlich geprägte Vorstellung von Zukunft, zu vermeiden, kommt der partizipativen Gestaltung zunehmend Bedeutung zu. Partizipative Workshops werden daher immer häufiger im Rahmen spekulativer und kritischer Designprozesse eingesetzt, um unterschiedlichste Teilnehmer*innen direkt einzubeziehen (vgl. Mitrović & Šuran 2015, S. 51ff.). Diese Vorgehensweise fördert nicht nur die Vielfalt der eingebrachten Perspektiven, sondern stärkt auch die Relevanz für verschiedene gesellschaftliche Gruppen.

Im Kontext dieser Arbeit ist die direkte Einbindung von Nutzer*innen allerdings praktisch nicht umsetzbar. Dennoch eröffnet spekulatives Design durch die bewusste Nutzung wissenschaftlicher Expertise und fundierter Fakten die Möglichkeit, anschlussfähige Zukünfte zu gestalten (vgl. Dunne und Raby 2013, S.4). Diese lassen wiederum Raum für nachträgliche Partizipation und bieten ein Fundament, auf dem weitere Zukunftsvorstellungen aufgebaut werden können. Auch wenn Nutzer*innen im Projektverlauf nicht direkt beteiligt sind, werden die

Betrachtenden letztlich über die Auseinandersetzung mit dem Ergebnis in den Diskurs eingebunden. Das Produkt lädt durch seine spekulative Ausrichtung zur Reflexion, Diskussion und Imagination ein und integriert die Perspektiven der Betrachter*innen auf indirekte Weise.

Im Gesamtzusammenhang dieser Arbeit trägt Speculative Design entscheidend dazu bei transformative Möglichkeiten innerhalb institutioneller Strukturen sichtbar zu machen und neue Denkräume für die Gestaltung der Zukunft zu eröffnen. Besonders im Kontext der Nachhaltigkeit ermöglicht diese Gestaltungspraktik alternative und hoffnungsvolle Zukünfte zu entwerfen, die über die gegenwärtigen multiplen Krisen wie Klimawandel und globale Konflikte hinausweisen. Die materiellen Manifestationen solcher Zukünfte, etwa durch gezielt entwickelte Props, fördern das aktive Imaginieren der Betrachtenden und machen nachhaltige Lösungsansätze greifbar und verständlich. Durch die Verknüpfung mit der Gegenwart werden komplexe Zukunftsfragen auf die Lebensrealitäten der Zielgruppe bezogen, sodass Hoffnung und Handlungsbereitschaft gestärkt werden. Die kontinuierliche kritische Reflexion ist dabei essenziell, um die Relevanz und Wirksamkeit zu sichern und blinde Flecken hinsichtlich sozialer, ökologischer und institutioneller Herausforderungen zu vermeiden.

3. Politik, Design und Nachhaltigkeit

Auf den ersten Blick erscheinen Politik, Design und Nachhaltigkeit als unterschiedlich und separat voneinander stehende Disziplinen. Dennoch besteht zwischen ihnen ein vielfältiger Zusammenhang, der insbesondere im Rahmen nachhaltiger Entwicklung von zentraler Bedeutung ist. In diesem Kapitel wird dieser Zusammenhang ausführlich beleuchtet, um eine fundierte Grundlage für das in der praktischen Arbeit behandelte Szenario zu schaffen und dessen Einordnung zu ermöglichen.

Durch die Analyse der Schnittstellen dieser drei Bereiche wird deutlich, wie politische Rahmenbedingungen, gestalterische Ansätze und nachhaltige Zielsetzungen ineinandergreifen und einander beeinflussen. Damit legt dieses Kapitel die Basis für das Verständnis, wie Design als gestaltender Eingriff im gesellschaftlichen Kontext wirken kann.

3.1 Der politische Charakter des Designs

Design scheint für Laien oft die reine Form von Dingen zu sein. Wie sieht z.B. meine Designer-Jeans aus oder mein neues iPhone? Design hat jedoch einen viel facettenreicheren Charakter wenn man es wagt unter seine Oberfläche zu schauen.

Lucius Burckhardt hat bereits 1980 betont, dass Design unsichtbar ist und nicht nur seine gegebene Form beschreibt (vgl. Burckhardt 2004, S. 211ff.). Design begleitet uns ständig im Alltag und tritt in Form von Gegenständen, Räumen und Prozessen in Erscheinung. Burckhardt erweiterte den Designbegriff und betonte dessen Einfluss auf soziale Netzwerke, Formen des Zusammenlebens und individuelle Handlungsmuster. Gegenstände und Gestaltungen stehen somit für weit mehr als ihr reines Aussehen: Sie strukturieren Tagesabläufe, beeinflussen den sozialen Status und prägen das Miteinander. Durch ihr Zusammenspiel mit gesellschaftlichen und institutionellen Rahmenbedingungen entfalten sie eine „unsichtbare Komponente“, die zwischenmenschliche Beziehungen unmittelbar beeinflusst.

Aus diesem Grund forderte Burckhardt, dass Designer*innen sich ihrer sozialen Verantwortung bewusst sein müssen, denn Design sei, entgegen einer weit verbreiteten Annahme, niemals neutral (ebd.).

Design entsteht also nicht nur durch das sichtbare Erscheinungsbild, sondern umfasst sämtliche Gestaltungsmöglichkeiten, die auch durch institutionelle und organisatorische Voraussetzungen entstehen. Eine ganzheitliche Betrachtung des Designs macht deutlich, wie sehr es unser Leben und Zusammenleben mitgestaltet. Der Designtheoretiker Friedrich von Borries bezieht sich in diesem Kontext in seinem Buch „Weltwerfen – eine politische Designtheorie“ auf ein Zitat von Otl Eichler, das es sehr treffend beschreibt:

„[...] die Welt in der wir Leben ist die von uns gemachte Welt.[...]“

(vgl. von Borries 2016, S. 14 nach Otl Eichler).

Das Zitat lässt darauf schließen, dass die Welt von uns gemacht ist und somit auch von uns veränderbar bzw. gestaltbar ist. Von Borries, sowie der englische Designtheoretiker und Philosoph Tony Fry, formulieren noch präziser als Burckhardt, dass Gestaltung immer eingebettet ist in die jeweilige Kultur sowie deren Werte und Normen (vgl. von Borries 2016, S. 36f. und Fry 2010, Vorwort). Die Welt besitzt feste Werte und Normen der sie unterliegt, die durch Design reproduziert (unterwerfend) oder verändert (entwerfend) werden (vgl. von Borries 2016, S. 16 f.).

Ein direktes negatives Beispiel für Einfluss von Design auf unsere Lebensrealität ist der als „Butterfly Ballot“ bekannte Stimmzettel, der zur Präsidentschaftswahl 2000 in Florida zum Einsatz kam. Durch ein verwirrendes Layout des Stimmzettels wurden 19.000 Stimmen ungültig und viele Wähler*innen stimmten ungewollt für einen anderen Kandidaten was zu einem äußerst knappen Wahlausgang führte (vgl. Wand et al. 2001, S.793-810). Dies zeigt, wie wichtig klare und verständliche Gestaltung ist und wie eine unfunktionale Gestaltung reale politische Vorgänge beeinflussen kann.

Gutes Design ist nach von Borries nicht abhängig von reiner Ästhetik oder ökonomischen Faktoren, sondern von der ethischen Verwertbarkeit und dem Bewusstsein seines politischen Charakters (vgl. von Borries 2016, S. 36 f.).

„Wer etwas gestaltet möchte die Welt, in der er lebt, ändern.“

(von Borries 2016, S. 31).

Politik ist so automatisch auch Gegenstand des Designs, Fry formuliert dies in „Design as Politics“ noch radikaler und sieht im Design sogar die Alternative zu unserer Demokratie. Er schlägt vor, über die Grenzen des bestehenden politi-

schen Systems hinauszudenken — eine Art „post-democratic politics“. Nach ihm sollten sich vor allem Designer*innen direkt mit politischen Fragen beschäftigen (vgl. Fry 2010, Vorwort).

Von Borries fordert, dass Designer*innen sich nicht dem Status quo ergeben, sondern ihn kritisch hinterfragen und so Alternativen zu unseren vermeintlichen Gegebenheiten aufzeigen (vgl. von Borries 2016, S. 25 f.), ähnlich wie es auch das Speculative Design einfordert. Fry geht noch weiter und fordert, das Politische grundlegend neu zu denken, jenseits von Institutionen, festen Machtstrukturen und klassischen Demokratien. Dabei versteht er Design nicht als randständig, sondern als aktiven, gestaltenden Teil politischer Veränderung (vgl. Fry, 2010, Vorwort). Dieser *Design-led Change* kann nach Fry zentraler Motor für Veränderung in der Zukunft sein (ebd. S. 3).

Hier ist jedoch zu beachten, dass dieser *Design-led Change* in unterschiedlichen Facetten auftreten kann, denn Design findet immer in einem Machtgefüge statt. Ein aktuelles Beispiel für eine ideologiegelenkte Nutzung von Design im politischen Kontext, ist die am 21. August 2025 von Donald Trump unterzeichnete Executive Order für die Initiative „America by Design“. Die Verordnung besagt, dass ein National Design Studio etabliert werden soll, unter der Leitung von CDO Joe Gebbia, dem Mitbegründer von Airbnb. Durch einheitliche Standards und hohe Designqualität soll die Nutzererfahrung staatlicher Angebote verbessern werden. Trump möchte so die „amerikanische Exzellenz wiederherstellen“ (vgl. The White House 2025). Auf der offiziellen Website von America by Design heißt es

„To update today’s government to be an Apple Store like experience: beautifully designed, great user experience, run on modern software.“
(America by Design 2025)

Design wird hier auf eine neue Bühne gehoben, als fester Bestandteil der Politik bzw. ihrer Aufgaben und Gestaltung. Damit reiht sich die Trump-Regierung ein in eine Tradition politischer Systeme, die die politische Wirkungsmacht von Design erkannten und für ihre Agenda nutzten.

Auf diesem Wege soll zwar das Erlebnis der Bürger*innen verbessert werden, das Design bezieht sie jedoch nicht mit ein, sondern „unterwirft“ sie auf diese Weise dem politischen System (vgl. von Borries 2016, S. 16 f.). Der Designforscher Felix Kosok kritisiert, dass durch diese Verordnung Design auf Effizienz, Vereinheitlichung und äußere Schönheit reduziert wird. Statt bloßes „Styling“ fordert er ein Verständnis von Design als offenen, partizipativen Prozess, der gesellschaftliche Strukturen verändert und gemeinsame Gestaltung ermöglicht (vgl. Kosok 2025).

Es wird deutlich, dass Design und Politik einen gemeinsamen Charakterzug haben: das Gestalten bzw. Verbessern der Welt. Im Design mag man es Formgebung nennen, während es in der Politik die Gesetzgebung ist (vgl. Schneider-Ammann 2011). Der Deutsche Design Club fordert mit den „zehneinhalb Thesen zum Design für die Demokratie“ Designer*innen dazu auf sich verstärkt politisch zu engagieren, weisen aber auch darauf hin, dass die institutionalisierte Politik, die ihnen zu wenig Anreiz dafür gibt, ein entscheidender Grund für das bisher geringe Engagement ist (vgl. DDC 2022).

Wie dies in Zukunft anders aussehen könnte, möchte diese Arbeit in ihrer Praxis erforschen. Dafür muss jedoch die Rolle der Designer*innen als ausführende Dienstleistung hinterfragt und anders eingeordnet werden.

3.2 Design als Querschnittsdisziplin

Die Design-Disziplin prägt durch ihre Gestaltung vielfältige Lebensbereiche und steht hierbei stets in Beziehung zu gesellschaftlichen Realitäten. Design ist dabei auf andere Disziplinen angewiesen, da es deren Erkenntnisse sichtbar macht und integriert. Diese wechselseitige Abhängigkeit birgt insbesondere ein bedeutendes Potenzial, das bisher nicht ausreichend ausgeschöpft wird. Design umfasst nicht nur physische Produkte, sondern auch das Zusammenspiel verschiedener Akteur*innen. Es fungiert somit als Vermittler zwischen Disziplinen und fördert den interdisziplinären Austausch (vgl. Ressourcenkommission am Umweltbundesamt 2024, S. 20).

Die Ressourcenkommission des Umweltbundesamts hat ein policy Paper mit dem Titel „Design als Gestaltungsagent einer sozial-ökologischen Transformation“ verfasst in dem Design eine Schlüsselrolle für einen Klima- und Ressourcenwende eingeräumt wird. Darin benennen sie Design als eine „Querschnittsdisziplin“. (vgl. Ressourcenkommission am Umweltbundesamt 2024, S. 6 ff.). Dies bezieht sich darauf, dass Design die Fähigkeit besitzt Fakten nicht nur wiederzugeben, sondern diese zu übersetzen und so positive Zukunftsbilder und Narrative, etwa für politische Kommunikation, zu entwerfen (vgl. DDC Deutscher Design Club 2022).

Aufgrund der Designausbildung und der Natur des kreativen Denkens besitzen Designer*innen das Können Disziplinen zu vernetzen und systemübergreifend zu denken (Ressourcenkommission am Umweltbundesamt 2024, S. 11).

Design als Gestaltungsgent einer sozial-ökologischen Transformation

Zusammenspiel der Kompetenzen, Handlungsfelder und Wirkungsräume im globalen Kontext

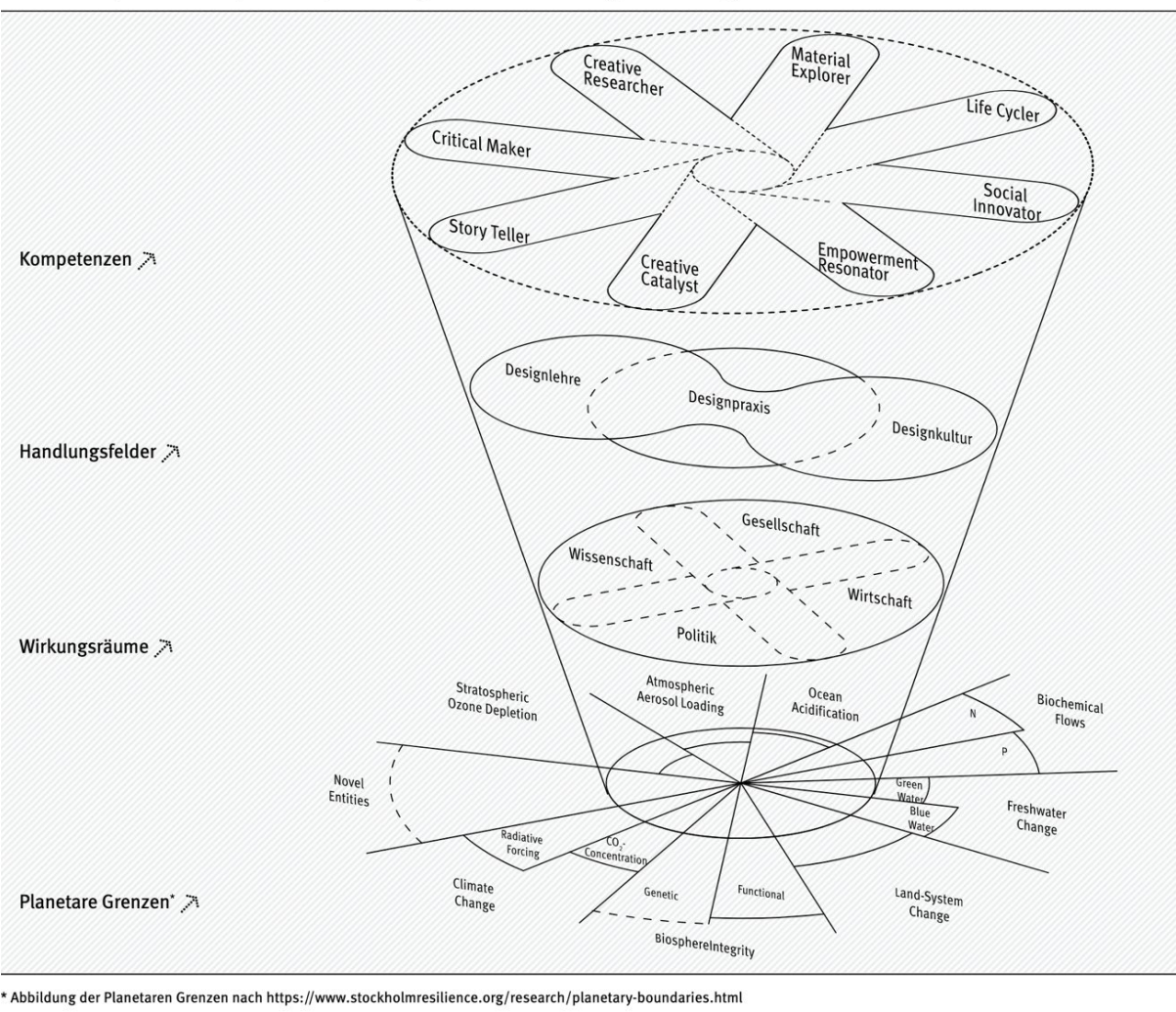


Abbildung 6:
Design als Gestaltungsgent einer sozial-ökologischen Transformation
Quelle: Ressourcenkommission am Umweltbundesamt 2024, S. 9

Veranschaulicht wird dies besonders durch die Grafik (Abb. 6) der Ressourcenkommission am Umweltbundesamt (RAU). Die Abbildung zeigt die Kompetenzen, Handlungsfelder und Wirkungsräume des Designs, fußend auf den planetaren Grenzen.

Im oberen Teil werden verschiedene Kompetenzrollen von Designer*innen dargestellt, die im Folgenden genauer erläutert werden.

Critical Maker

Designer*innen übersetzen abstrakte Anforderungen in konkrete und kritische Gestaltungslösungen, die multisensuell erfahrbar und überprüfbar sind.

Creative Catalyst

Als Brückenbauer*innen zwischen Disziplinen und Anwender*innen fördern Designer*innen multiperspektivische Sichtweisen, insbesondere durch partizipative Methoden.

Material Explorer

Durch experimentelle Auseinandersetzung mit Materialien und Technologien eröffnen Designer*innen neue Möglichkeiten und behalten einen reflektierten Überblick über Zusammenhänge und Potenziale.

Life Cyclers

Mit einem ganzheitlichen Blick auf Lebenszyklen begleiten Designer*innen offene, lösungsorientierte Prozesse und ermöglichen nachhaltige, phasenübergreifende Produkt- und Serviceentwicklung.

Social Innovator

Designer*innen entwickeln gesellschaftliche Innovationen, indem sie den Ressourceneinsatz neu denken und soziale sowie technische Neuerungen für ein gutes Leben mit möglichst geringem Ressourcenverbrauch verbinden.

Empowerment Resonator

Design schafft Resonanzen, indem es Produkte und Systeme gestaltet, die das Bewusstsein für Ressourcen und das Verhältnis von Mensch zu Produkt und Natur nachhaltig verändern.

Creative Researcher

Gestalterische Forschung erweitert durch interdisziplinäre Zusammenarbeit das Spektrum wissenschaftlicher Fragestellungen, Methoden und Erkenntnisse.

Story Teller

Designer*innen visualisieren wünschenswerte Zukünfte, die motivieren und Vorstellungskraft fördern, um Veränderungen über den Status quo hinaus anzustoßen (Alle Definitionen nach vgl. Ressourcenkommission am Umweltbundesamt 2024, S. 9).

Diese Kompetenzen verdeutlichen, dass Design weit über formale Gestaltung hinausgeht und kreative, kritische, erzählerische und soziale Fähigkeiten umfasst.

In der Darstellung folgen darunter die Handlungsfelder des Designs: Designlehre, Designpraxis und Designkultur. Sie zeigen wo Design noch vor Hemmnissen steht, um seine Potenziale entfalten zu können. Eine der größten Herausforderungen liegt hier in der Designkultur, die beschreibt, wie Design von anderen Disziplinen wie z.B. Wirtschaft und Politik wahrgenommen und integriert wird (vgl. Ressourcenkommission am Umweltbundesamt 2024, S. 10f.).

Die nächste Ebene, die Wirkungsräume, beschreibt die gesellschaftlichen Bereiche, in denen Design transformative Wirkung entfalten kann: Wissenschaft, Politik, Wirtschaft und Gesellschaft. Diese Felder sind miteinander verbunden und betonen die Notwendigkeit eines interdisziplinären Verständnisses von Design als gestaltender Kraft gesellschaftlicher Systeme, wenn es den Raum dafür bekommt.

Das Konzept des Stockholm Resilience Centre der *Planetaren Grenzen* stellt die Basis der Darstellung dar und bildet den ökologischen Rahmen, innerhalb dessen Design tätig werden muss, um die ökologische und soziale Transformation voran zu treiben (vgl. Ressourcenkommission am Umweltbundesamt, 2024, S. 9.)

Insgesamt verdeutlicht die Grafik, dass Design als transdisziplinäre Akteur*in bzw. als Querschnittsdisziplin verstanden werden sollte, die durch vielfältige Kompetenzen und Handlungsfelder gesellschaftliche Transformationen anstoßen kann, wenn sie die ökologischen Grenzen unseres Planeten als Handlungsrahmen ansieht.

Designer*innen werden hier als zentrale „Gestaltungsagenten“ betrachtet, die durch ihre interdisziplinäre Arbeitsweise entscheidend zur gesellschaftlichen Transformation beitragen. Auch Fry betont die Rolle des Designs als *Agent of Change* in politischen Prozessen und hebt hervor, dass die kreative Neu- und Umgestaltung unterschiedlichster Bereiche einen nachhaltigen Wandel ermöglicht (vgl. Fry 2010, S. 15; Ressourcenkommission am Umweltbundesamt, 2024, S. 8).

Designer*innen gestalten Lebensräume, Produkte und Prozesse so, dass sie sowohl funktional als auch ästhetisch und sozial sinnvoll sind. Ihr zentrales Anliegen besteht darin, die Bedürfnisse und Wünsche verschiedener Interessengruppen zu erkennen und in kreative Lösungen zu übersetzen (vgl. von Borries et al. 2018, S. 266). Von Borries entwirft in einem Gespräch mit anderen Gestalter*innen ein spekulatives Bild von Designer*innen als zukünftige Verwaltungsfachangestellte, die mit ihrer Gestaltungsarbeit nicht nur die Organisation, sondern auch

die Repräsentation demokratischer Prozesse neu denken. Nach Ansicht der Autor*innen könnten Designer*innen durch einen kreativen Zugang zentrale Abläufe der Demokratie so gestalten, dass sie für Bürger*innen wieder attraktiver und zugänglicher werden. Ein besonders anschauliches Beispiel liefert der Wahlprozess. Angesichts sinkender Wahlbeteiligung und wenig wertschätzender Umgebungen in Wahllokalen, wie etwa die Verwendung von umfunktionierten Mülleimern als Wahlurnen, zeigt sich, wie stark Gestaltung die Wahrnehmung und Teilnahme beeinflussen kann. Hier stellt sich die Frage, wie der Wahlprozess aussehen würde, wenn Designer*innen kontinuierlich und von Beginn an eingebunden wären (vgl. von Borries et al. 2018, S.270).

Auch der DDC (Deutscher Design Club) fordert, dass Designer*innen von Anfang an in politische Prozesse mit einbezogen werden, um diese „ökologisch, ökonomisch sowie sozial nachhaltiger zu gestalten.“ (DDC 2022). Durch die Querschnittsqualität eignet sich Design besonders im demokratischen politischen Sinne verschiedene Interessen an einen Tisch zu bringen z.B. Politikwissenschaftler*innen, Bürger*innen und Gestalter*innen. Um dieses Potenzial auszuschöpfen und so Verfahren mitzugestalten, muss das Bild des „allmächtigen Designer“ (bewusst nicht gegendert) weichen, um Platz für eine moderne Querschnittsdisziplin zu machen (vgl. von Borries et al. 2018, S.268 f.).

Die analysierten Quellen stimmen darin überein, dass Designer*innen bislang in politischen und normativen Netzwerken sowie in Entscheidungsstrukturen klar unterrepräsentiert sind. Daher werden die Rufe nach der Einbindung von Designer*innen in politische Entscheidungen lauter. So hat beispielsweise der Deutsche Designtag einen Vorschlag für eine Design policy in Deutschland verfasst, in dem Design als zentrales Gestaltungsinstrument gesellschaftlicher Zukunft aktiv gestärkt werden soll. Zudem fordert er die Schnittstellen zu Wirtschaft, Kultur und Politik systematisch auszubauen und anzuerkennen sowie durch empathische, nachhaltige und inklusive Ansätze die Lebensqualität und Teilhabe aller Menschen zu verbessern (vgl. Deutscher Designtag 2023).

Damit Designer*innen ihr volles Potenzial ausschöpfen können um Innovation und Transformation umzusetzen, braucht es offene Entwicklungsprozesse und Raum für Experimente. Nur durch diese Flexibilität entstehen Lösungen, die etabliertes Denken hinterfragen und Veränderung ermöglichen, die vor allem in der Entwicklung von nachhaltigen Strategien gefragt ist (vgl. Ressourcenkommission am Umweltbundesamt 2024, S. 12).

3.3 Nachhaltigkeitsrahmen

Zukunft und seine Gestaltung hängt im Falle des Menschen immer davon ab, ob es überhaupt eine Welt gibt, die sich zu gestalten lohnt. In Angesicht des Anthropzän, in dem der Mensch zu einem Entscheidenden Faktor bezüglich geologischer und Klimatischer Veränderungen geworden ist, muss die Frage gestellt werden, wie wir unseren Planeten vor den Einflüssen des Menschen schützen bzw. unser politisches Handeln daran anpassen können. Dafür wurden in den letzten Jahrzehnten verschiedene Maßnahmen und Modelle in Bezug auf Nachhaltigkeit entwickelt.

3.3.1 Planetare Grenzen

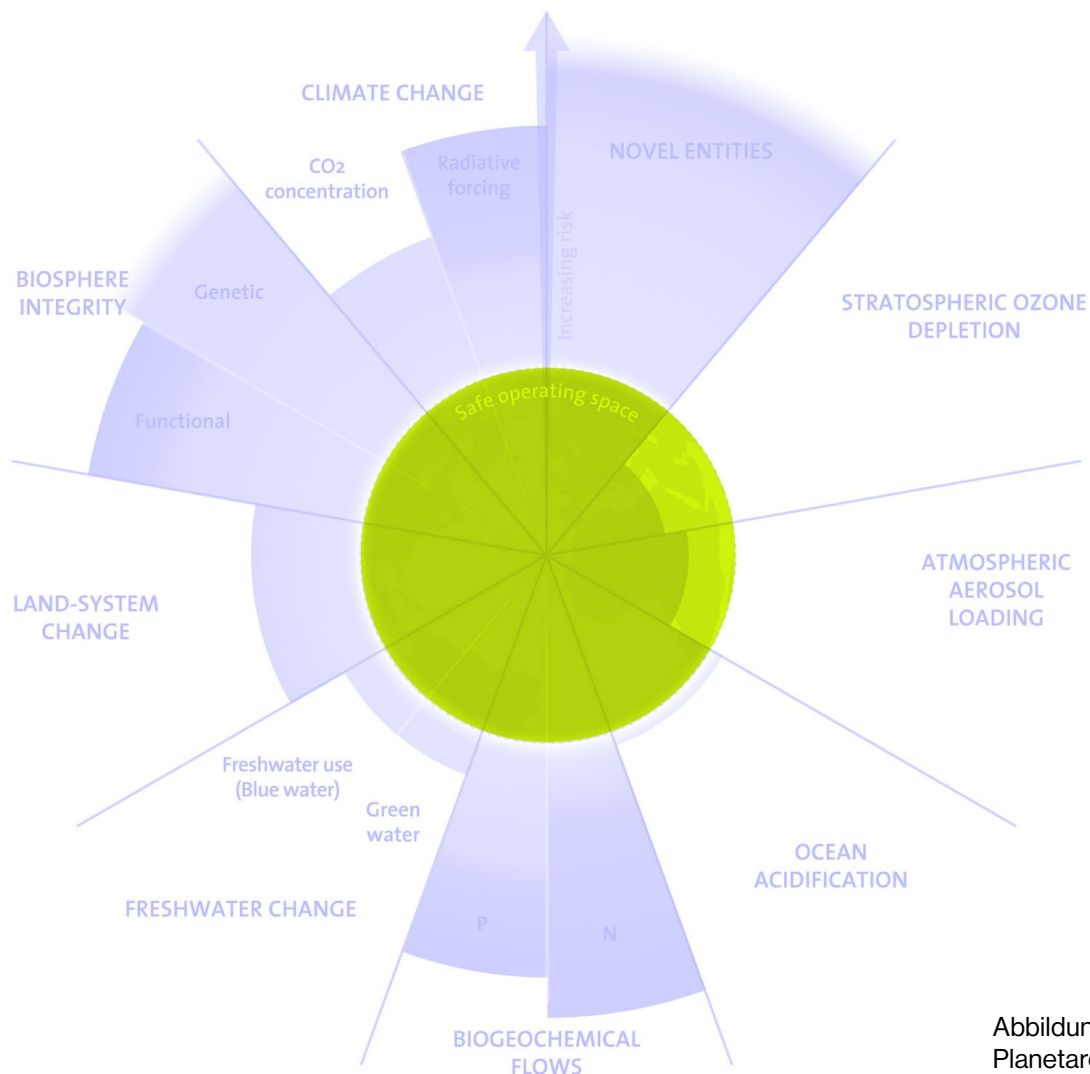


Abbildung 7:
Planetare Grenzen
Quelle: Stockholm
Resilience Centre
2012, eigene farbliche
Anpassung

Die planetaren Grenzen wurden 2009 von einer Gruppe aus 28 international renommierten Wissenschaftler*innen unter der Leitung von Johan Rockström vorgestellt. Dieses System zeigt auf, an welchen Stellen das Verhalten des Menschen die Funktion der natürlichen Systeme beeinflusst, die das Überleben der Menschheit sichern. Die planetaren Grenzen bestehen aus neun definierten Schwellenwerten. Ihre Überschreitung steht für vom Menschen verursachte Veränderungen, die zu irreversiblen Schäden, sogenannten „Kipppunkten“, im globalen Ökosystem führen können. Diese Schwellen verdeutlichen die Risiken und Gefahren, die unser Leben auf der Erde drastisch verändern oder verschlechtern könnten. Seit 2023 sind sämtliche der neun planetaren Grenzen mit quantitativen Werten hinterlegt. Jedoch ergab diese wissenschaftliche Präzisierung, dass bereits sechs der neun Grenzen überschritten sind. Die planetaren Grenzen basieren im Wesentlichen auf naturwissenschaftlichen Erkenntnissen, sollen aber zugleich durch ihre Fähigkeit zur Vorhersage einen Handlungsrahmen für die Gestaltung einer nachhaltigen Zukunft bieten. Im Laufe der Jahre ist das Konzept der planetaren Grenzen zu einem zentralen Framework für Wissenschaft und Politik herangewachsen. Es dient als Orientierung, um das menschliche Handeln innerhalb eines sicheren und zukunftsfähigen Rahmens zu ermöglichen, und trägt dazu bei, die Auswirkungen auf unsere natürlichen Lebensgrundlagen besser zu verstehen und zu steuern (vgl. Stockholm Resilience Centre 2012).

3.3.2 SDGs

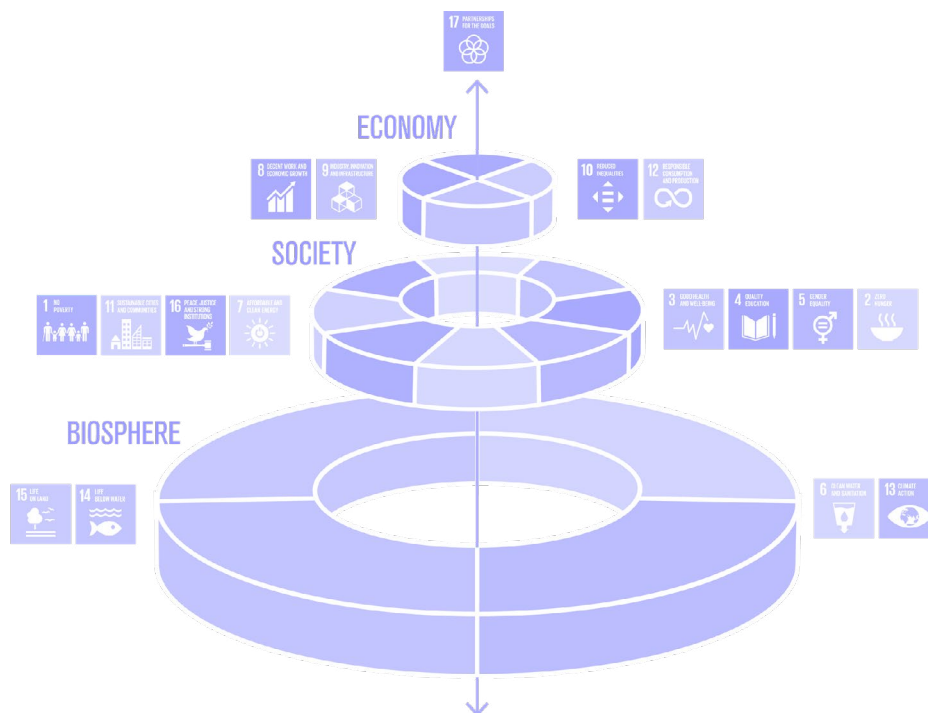


Abbildung 8:
SDGs als
Hochzeitstortenmodell
Quelle: Stockholm
Resilience Centre
2017, eigene farbliche
Anpassung

Um die Einhaltung der planetaren Grenzen zu gewähren, wurde von den Vereinten Nationen die 17 Sustainable Development Goals (SDGs) entwickelt. Ihr übergeordnetes Ziel ist, unsere ökologische Lebensgrundlage (der Planet Erde mit seinen natürlichen Ökosystemen) gesichert werden. Zudem erweitern die SDGs die Ebene der Biosphäre um die soziale und wirtschaftliche Komponenten der Nachhaltigkeit (vgl. Bundesumweltministerium o. D.).

Das Bundesministerium für Umwelt, Klimaschutz, Naturschutz und Nukleare Sicherheit formuliert diesen Zusammenhang so:

„In Anbetracht einer global wachsenden Bevölkerung mit steigenden Wohlstandsansprüchen müssen wir unsere technologischen, ökonomischen und gesellschaftlichen Fähigkeiten daran ausrichten, allen auf der Welt ein gutes Leben zu ermöglichen – ohne die Belastungsgrenzen der Erde zu überschreiten.“ (Bundesumweltministerium o. D.)

Die Agenda 2030 der Vereinten Nationen, verabschiedet 2015, gilt für alle Länder, sowohl Industrie- als auch Entwicklungsländer, und dient als umfassende Orientierung für Politik, Wirtschaft und Gesellschaft weltweit. Im Zentrum stehen die 17 Nachhaltigkeitsziele (SDGs), die dazu aufrufen, Armut zu beseitigen, Gesundheit, Bildung und Gleichstellung zu fördern, wirtschaftliches Wachstum zu stärken und gleichzeitig Umwelt- sowie Klimaschutz voranzutreiben. Die Agenda betont die Notwendigkeit globaler Partnerschaften und einen ganzheitlichen Ansatz, der soziale, ökologische und ökonomische Herausforderungen gemeinsam adressiert, um Lebensqualität und Wohlstand für alle dauerhaft zu sichern (vgl. United Nations o.D.).

Die SDGs werden meist in Kacheln oder als einzelne Ziele dargestellt. Aufbauend auf dem Modell der Planetaren Grenzen haben Johan Röckström, Mitgestalter der Planetaren Grenzen, und Carl Folke das Modell im Jahr 2016 erweitert. Ihre Interpretation der SDGs ist nach dem Prinzip einer Hochzeitstorte aufgebaut (siehe Abb. 87) und integriert die Planetaren Grenzen als Handlungsbasis, in welche unsere soziale Gemeinschaft und unsere Wirtschaftssysteme eingebettet sind (vgl. Stockholm Resilience Centre 2017). Es wird verdeutlicht, dass unsere Wirtschaft und unser Wohlergehen zwangsläufig mit den Planetaren Grenzen bzw. dem Wohlergehen des Planeten verbunden sind. Die orientierungsgebenden Ziele können daher nicht als einzeln abzuarbeitende Punkte betrachtet werden, sondern als ein zusammenhängendes Netzwerk, das internationale Zusammenarbeit voraussetzt.

3.3.3 Green Deal

Auf die SDGs von 2015 folgte 2019 der European Green Deal. Mit ihm sollen die in den SDGs formulierten Ziele nun konkret im europäischen Kontext umgesetzt und erweitert werden. Der Green Deal dient als eine Art Gesetzesfahrplan hin zu einem klimaneutralen, ressourceneffizienten und wettbewerbsfähigen Europa. Als Ziel für die Klimaneutralität ist so z.B. das Jahr 2050 angesetzt (vgl. Europäische Kommission o.D.).

Zum Green Deal gehört außerdem die Erneuerung der Ökodesign-Verordnung, die sich auf nahezu alle Arten von Produkten bezieht, die auf dem europäischen Markt verfügbar sind. Durch die Verordnung soll die Kreislaufwirtschaft gefördert und die Produktlebensdauer verlängert werden, um ressourcenschonender zu wirtschaften. Eine EU-Kommission arbeitet daran, produktspezifische Verordnungen zu erarbeiten, die ab Ende 2025 veröffentlicht werden sollen (vgl. Meunier 2024). Design wird dabei als zentraler Aspekt nachhaltiger Entwicklung betrachtet, allerdings bislang ausschließlich auf ökologischer Ebene. Es fehlt noch an einer Bezugnahme auf soziale und andere Dimensionen, die im vorherigen Kapitel dargestellt wurden.

3.3.4 Megatrends

Die planetaren Grenzen, die SDGs sowie der European Green Deal, definieren den regulatorischen und visionären Rahmen für nachhaltige Entwicklung auf globaler und europäischer Ebene. Gleichzeitig sind sie untrennbar mit den sogenannten Megatrends verbunden, die grundlegende, langfristige Entwicklungen unsere Gesellschaft, Wirtschaft und Umwelt beschreiben (vgl. bpb 2015, S. 2f.). Megatrends, wie Digitalisierung, Urbanisierung und Nachhaltigkeit, spiegeln nicht nur die Herausforderungen wider, die durch planetare Begrenzungen und politische Zielsetzungen entstehen, sondern bieten auch Chancen zur aktiven Gestaltung einer zukunftsfähigen Welt.

Megatrends prägen nicht nur grundlegende gesellschaftliche und wirtschaftliche Entwicklungen, sondern beeinflussen auch die Gestaltung unserer Lebensumwelt und die Rolle des Designs im Kontext nachhaltiger Entwicklung. Aus diesem Grund veröffentlicht iF Design, bekannt durch den jährlich vergebenen iF Design Award, den iF Design Trend Report. Dieser analysiert aktuelle Designtrends unter besonderer Berücksichtigung der Megatrends und deren Bedeutung für

zukunftsfähige, nachhaltige Lösungen (vgl. Zukunftsinstitut 2023). So wird deutlich, wie Design dazu beitragen kann, die Herausforderungen und Chancen der Megatrends aktiv zu adressieren und innovative Impulse für eine nachhaltige Entwicklung zu liefern.

Megatrend-Map

Die Megatrend-Map zeigt die 17 zentralen Megatrends unserer Zeit. Sie sind die größten Treiber des Wandels in Wirtschaft und Gesellschaft und prägen unsere Zukunft – nicht nur kurzfristig, sondern auf mittlere bis lange Sicht. Megatrends entfalten ihre Dynamik über Jahrhunderte.

Megatrends sind nie linear und eindimensional, sondern vielschichtig und voller gegenläufiger Strömungen. Sie wirken nicht isoliert, sondern beeinflussen sich gegenseitig und verändern sich so in ihrer Wirkung. Die Map stellt daher auch die Paradoxie und Überschneidungen von Megatrends dar.

Die einzelnen Stationen einer Megatrend-Linie zeigen die wichtigsten Subtrends, die den Megatrend prägen. Sie verdeutlichen die dynamische Vielfalt, die innerhalb eines Megatrends wirkt.

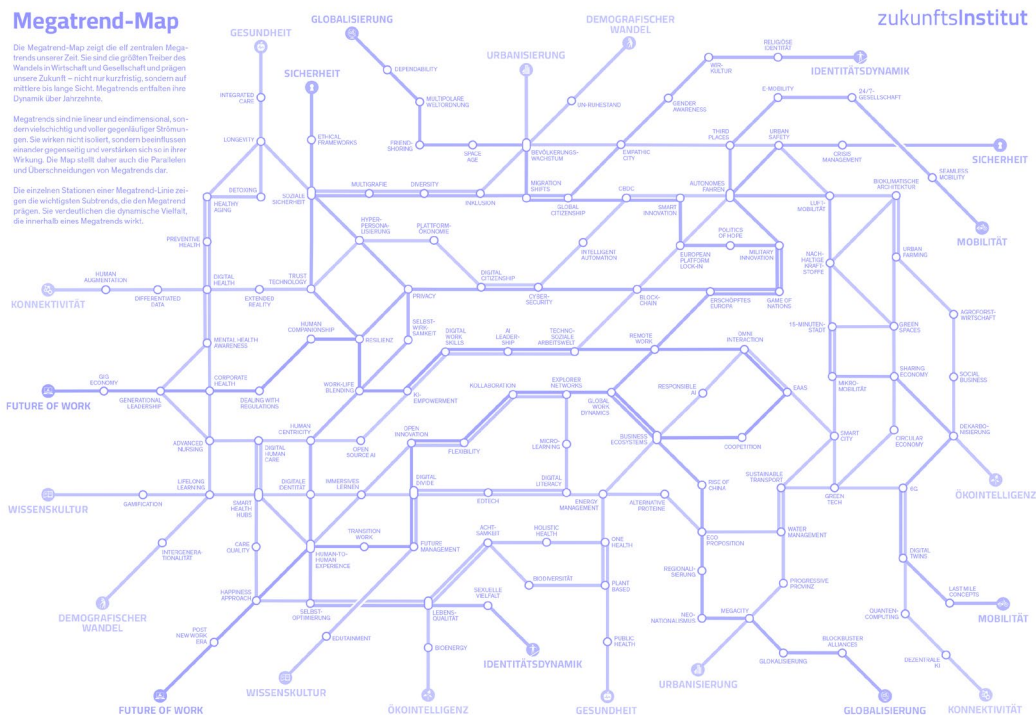


Abbildung 9: Megatrend-map
Quelle: Zukunftsinstitut 2023,
eigene farbliche Anpassung

Trotz bestehender politischer Rahmenwerke ist die Umsetzung von Nachhaltigkeitsstrategien oft unzureichend. Politische Programme werden zwar entwickelt, jedoch selten konsequent umgesetzt. Dadurch wird Verantwortung hinausgezögert und notwendige Veränderungsprozesse werden aufgeschoben. Es entsteht der Eindruck, als würde die Politik vor allem verwalten statt aktiv gestalten (vgl. Perowanowitsch 2025). Eine zukunftsfähige Gesellschaft benötigt jedoch die Anerkennung der Planetaren Grenzen als Grundlage. Daraus folgt, dass politische Maßnahmen entwickelt werden müssen, die verbindliche Strukturen für nachhaltiges Handeln schaffen. Entscheidend ist, wie Politik gestaltet werden kann, damit der Erhalt unserer natürlichen Lebensgrundlagen als zentrales Ziel allen politischen Handelns verstanden wird. Nachhaltigkeit ist dabei kein isoliertes Thema, sondern eng mit politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Entscheidungen verknüpft. Obwohl das aktuelle System stark kapitalistisch und marktorientiert geprägt ist, liegt es in der Verantwortung der Politik, regulierend einzugreifen, Märkte zu steuern und das gesellschaftliche Zusammenleben im Sinne des Gemeinwohls aktiv zu gestalten.

4. 2025

Das Speculative Design zielt darauf ab, bestehende Probleme sichtbar zu machen und kritisch zu hinterfragen, um mögliche zukünftige Lösungsansätze zu entwickeln. Voraussetzung dafür ist ein bewusstes Verständnis der aktuellen Ausgangssituation, beziehungsweise der Gegenwart. Deshalb widmet sich dieses Kapitel zunächst dem aktuellen Ist-Zustand im Jahr 2025. Auf dieser Grundlage wird im weiteren Verlauf zunächst die Zielgruppe abgeleitet, an die angeschlossen ein neues Zukunftsszenario formuliert wird. Durch diese strukturierte Herangehensweise wird gewährleistet, dass die spekulativen Ansätze nicht im luftleeren Raum erfolgen, sondern gezielt auf reale Herausforderungen und Bedürfnisse von Nutzer*innen Bezug nehmen.

4.1 Politische Landschaft in Deutschland und ihre Erschütterungen

Die politische Landschaft in Deutschland scheint von Kratern der Unzufriedenheit und Stagnation geprägt. Es besteht eine deutliche Transformationsnotwendigkeit, zugleich nehmen die inneren Konflikte stetig zu (vgl. Fraunhofer-Institut 2025). So ist etwa die Hälfte der Bevölkerung mit der Regierung unter Friedrich Merz unzufrieden (vgl. IPSOS 2025). Das Vertrauen der Bürger*innen in die Regierung schrumpft zunehmend, was unter anderem am politischen Rechtsruck und den steigenden Zustimmungswerten für die AfD deutlich wird. Gleichzeitig äußern sich Unzufriedenheiten auch auf der linken Seite des politischen Spektrums, etwa durch Demonstrationen gegen Bundeskanzler Merz wie zuletzt in der „Stadtbilddebatte“, bei der bundesweit zehntausende Menschen gegen rassistische Äußerungen auf die Straße gingen (vgl. taz 2025).

In Anbetracht von Multikrisen, wie Krieg in Europa oder des Klimawandels steht Deutschland vor tiefgreifenden und nötigen Veränderungen. Jedoch ist unsere Gesellschaft im Angesicht dessen so fragmentiert, wie nie zuvor (vgl. Fraunhofer-Institut 2025). Falschmeldungen verbreiten sich schneller denn je durch Soziale Medien und negative Nachrichten erreichen uns im Sekundentakt auf unseren mobilen Endgeräten. Der Klimawandel und dessen Folgen zählen laut Friedrich-Ebert-Stiftung mit zu den größten Ängsten der deutschen Bevölkerung (vgl. Friedrich Ebert Stiftung 2023). Dennoch finden Klimaanpassungsmaßnahmen im aktuellen Koalitionsvertrag lediglich auf sechs Zeilen Erwähnung (vgl.

Koalitionsvertrag 2025, S. 37). Diese Diskrepanz zwischen öffentlicher Sorge und politischer Schwerpunktsetzung verdeutlicht, dass drängende ökologische Herausforderungen trotz ihrer gesellschaftlichen Relevanz nur unzureichend im politischen Handlungsrahmen berücksichtigt werden. Zudem wird in dem Vertrag die europäische Rahmenbedingung des Green Deals vollkommen ignoriert. Tiefgreifende Meinungsverschiedenheiten, Wertekonflikte und gesellschaftliche Abschottung können wichtige Veränderungen im Alltag erheblich erschweren. Die Akzeptanz neuer Technologien und Ideen hängt stark davon ab, wie sehr die Bevölkerung Wissenschaft und Politik vertraut. Besteht jedoch weitreichendes Misstrauen gegenüber diesen Institutionen, wird die Umsetzung und Integration von Innovationen deutlich behindert, wodurch gesellschaftlicher Fortschritt gehemmt werden kann (vgl. Fraunhofer-Institut 2025).

Im aktuellen Koalitionsvertrag von CDU, CSU und SPD wird der Begriff „Sicherheit“ 127-mal genannt, während „Veränderung“ lediglich zweimal Erwähnung findet. „Sicherheit“ steht dabei überwiegend im Zusammenhang mit Krieg und Verteidigung (vgl. Koalitionsvertrag 2025, S. 3f.), aber auch mit wirtschaftlicher, innerer und digitaler Sicherheit. Nur in zwei Fällen bezieht sich „Sicherheit“ auf Zustände in anderen Ländern (vgl. ebd., S. 128 und 132). Diese starke Fokusverschiebung verdeutlicht, dass die aktuelle Politik primär darauf ausgerichtet ist, den Status quo zu erhalten und multiplen Krisen mit maximaler Stabilität sowie der Bewahrung bestehender Strukturen zu begegnen, anstatt gezielt innovative Lösungsansätze zu verfolgen.

Auffällig ist zudem, dass der Begriff „Gestaltung“ im Koalitionsvertrag mit lediglich 17 Nennungen kaum Bedeutung erhält, während „Verwaltung“ mit 77 Erwähnungen als dominierende Strategie zur Problembewältigung erscheint (vgl. ebd., S. 2 ff.). Dies lässt darauf schließen, dass eine möglichst effiziente Verwaltung der aktuellen Herausforderungen als Hauptlösung betrachtet wird, wohingegen aktive Gestaltung und gezielte Veränderung vergleichsweise wenig Beachtung finden.

Gleichzeitig eröffnet die gesellschaftliche Fragmentierung und Spaltung jedoch auch neue Chancen. Die Vielfalt unterschiedlicher Meinungen, Bedürfnisse und Konflikte erhöht den Druck auf die Regierung erheblich. Das Fraunhofer-Institut beschreibt, dass gerade diese Spannungen zu sogenannten „Gelegenheitsfenstern“ führen können, die Raum für tiefgreifende Veränderungen eröffnen (vgl. Fraunhofer-Institut 2025).

Um trotz der gesellschaftlichen Fragmentierung Veränderungen voranzutreiben, sind offener Austausch, Zusammenarbeit und konstruktive Konflikte zwischen gesellschaftlichen Gruppen vielleicht erforderlicher denn je. Wenn dies nicht ge-

schiebt ist es sehr wahrscheinlich, dass sich politische Systeme festfahren und wichtige strukturelle und nachhaltige Entwicklungen auf der Strecke bleiben. Durch die Spaltung von Veränderung vs. Sicherheit blockieren die beiden Interessengruppen sich gegenseitig (vgl. Fraunhofer-Institut 2025). Transdisziplinäre Auseinandersetzungen, die vielfältige Perspektiven einbeziehen, sind essenziell, um einen positiven Impact zu erzielen. Nur durch die Integration unterschiedlicher Sichtweisen und Fachrichtungen kann nachhaltiger gesellschaftlicher Wandel gelingen.

Aktuell findet sich der Begriff „Design“ im Koalitionsvertrag lediglich dreimal und ausschließlich im Zusammenhang mit Dienstleistungen aus dem wirtschaftlichen Bereich. Dennoch zeigt sich, dass Design im Kontext gesellschaftlicher Veränderungen zunehmend an Bedeutung gewinnt. Als Querschnittsdisziplin kann Design maßgeblich zur demokratischen Gestaltung von Prozessen und Lösungen beitragen. Besonders in unseren aktuell fragmentierten Gesellschaften bietet ein designorientierter Ansatz die Möglichkeit, vielfältige Perspektiven zu integrieren und konstruktive Konflikte produktiv zu steuern. Durch die gezielte Gestaltung von Innovationsprozessen entstehen nachhaltige Lösungen für komplexe Herausforderungen wie Klimawandel und gesellschaftliche Konflikte. Dabei ermöglicht das bewusste Einbeziehen unterschiedlicher Sichtweisen, neue Antworten zu entwickeln und den sozialen Zusammenhalt zu fördern.

Made in Germany steht international für hohe Qualität und Langlebigkeit. Eigenschaften, die auch das Design eines lebenswerten Landes auszeichnen. Durch die stärkere Einbindung von Design in die politische Gestaltung könnte Deutschland seine Kompetenzen in diesem Bereich gezielt nutzen und sich als internationaler Vorreiter positionieren. Ein solcher Ansatz würde nicht nur die Innovationskraft erhöhen, sondern auch dazu beitragen, nachhaltige und lebenswerte Rahmenbedingungen für die Gesellschaft zu schaffen.

4.2 Ministerien

Im Jahr 2025 gibt es in Deutschland 16 Bundesministerien, die sich mit Themen wie Finanzen, Verteidigung, Umwelt, aber auch mit spezifischeren Bereichen wie Raumfahrt, Ernährung, Heimat oder nuklearer Sicherheit befassen (vgl. Bundesregierung o.D.). Ministerien gehören zur Exekutive, also zur ausführenden Gewalt unseres Staates, und sind jeweils für bestimmte Aufgabenbereiche zuständig. Ihre Einrichtung und Aufteilung werden von der aktuell amtierenden Regierung festgelegt (vgl. Bundeszentrale für politische Bildung 2022). Sie bilden das or-

ganisatorische Rückgrat der staatlichen Verwaltung und sind entscheidend für die Ausarbeitung, Umsetzung und Kontrolle politischer Maßnahmen. Zu ihren Hauptaufgaben zählen daher die Entwicklung von Gesetzesvorlagen sowie deren Durchführung und Überwachung (vgl. Machura 2021).

Darüber hinaus stehen die Ministerien zwischen Regierung und Gesellschaft und übernehmen eine wichtige Vermittlungsrolle: Sie greifen gesellschaftliche Interessen auf, bereiten komplexe Informationen auf und bringen sie in den politischen Entscheidungsprozess ein (vgl. ebd.).

Früher verstanden sich viele Beschäftigte in Ministerien vor allem als klassische Beamt*innen, die neutral agierten und die Politik der jeweiligen Regierung lediglich umsetzten. Doch durch gesellschaftliche und politische Veränderungen hat sich dieses Selbstverständnis gewandelt: Heute sehen sich viele zunehmend als politische Beamt*innen, die ihre gestalterische Rolle und ihren Einfluss auf politische Prozesse anerkennen (vgl. Machura 2021).

Weder die Vorstellung einer völlig unpolitischen Beamt*innenschaft noch die Idee, dass Ministerien allein die politische Richtung bestimmen trifft zu. Vielmehr braucht es heute ein realistisches Verständnis ihrer Rolle eines, das ihre zentrale Bedeutung im politischen System anerkennt und gleichzeitig den Grundsätzen der Demokratie gerecht wird.

Daher stehen Ministerien vor der Herausforderung die Balance zwischen klassischer Verwaltungsfunktion und aktiver Gestaltungskompetenz zu wahren. Während die effiziente Verwaltung oftmals im Vordergrund steht, wächst zugleich der Anspruch, innovative Impulse zu setzen und gesellschaftliche Transformationsprozesse aktiv mitzugestalten. Die Fähigkeit zur ressortübergreifenden Kooperation und zur Integration transdisziplinärer Ansätze wird daher zu einem entscheidenden Faktor für die Leistungsfähigkeit und Zukunftsfähigkeit der Ministerien. Hierbei können, wie voraus dargestellt, Brücken zum Design als Querschnittsdiziplin zu gezogen werden.

4.3 Im Dialog – Zielgruppen politischer Gestaltung

Inmitten tiefgreifender gesellschaftlicher und politischer Umbrüche entsteht ein neuer Bedarf nach kreativen Bewegungen im Umgang mit Institutionen. Hier soll anschließend an die bereits in Kapitel 4.1.7 beschriebene Fragmentierung

der Gesellschaft in Deutschland aufgezeigt werden, wie insbesondere junge Erwachsene und durchaus auch Menschen mit traditionell geprägten Sichtweisen durch alternative und designorientierte Ansätze neue Hoffnung, Zugänge und Beteiligungsmöglichkeiten gewinnen können. Aus dem Gegenstand des Ministeriums bzw. des politischen öffentlichen Aspekts umfasst die Zielgruppe dieser Arbeit sowohl institutionelle Entscheidungsträger*innen in politischen und administrativen Strukturen als auch Bürger*innen und Designer*innen. Im folgenden werden diese Zielgruppen genauer benannt und in die Sinus-Milieus von dem Sinus Institut eingeordnet.

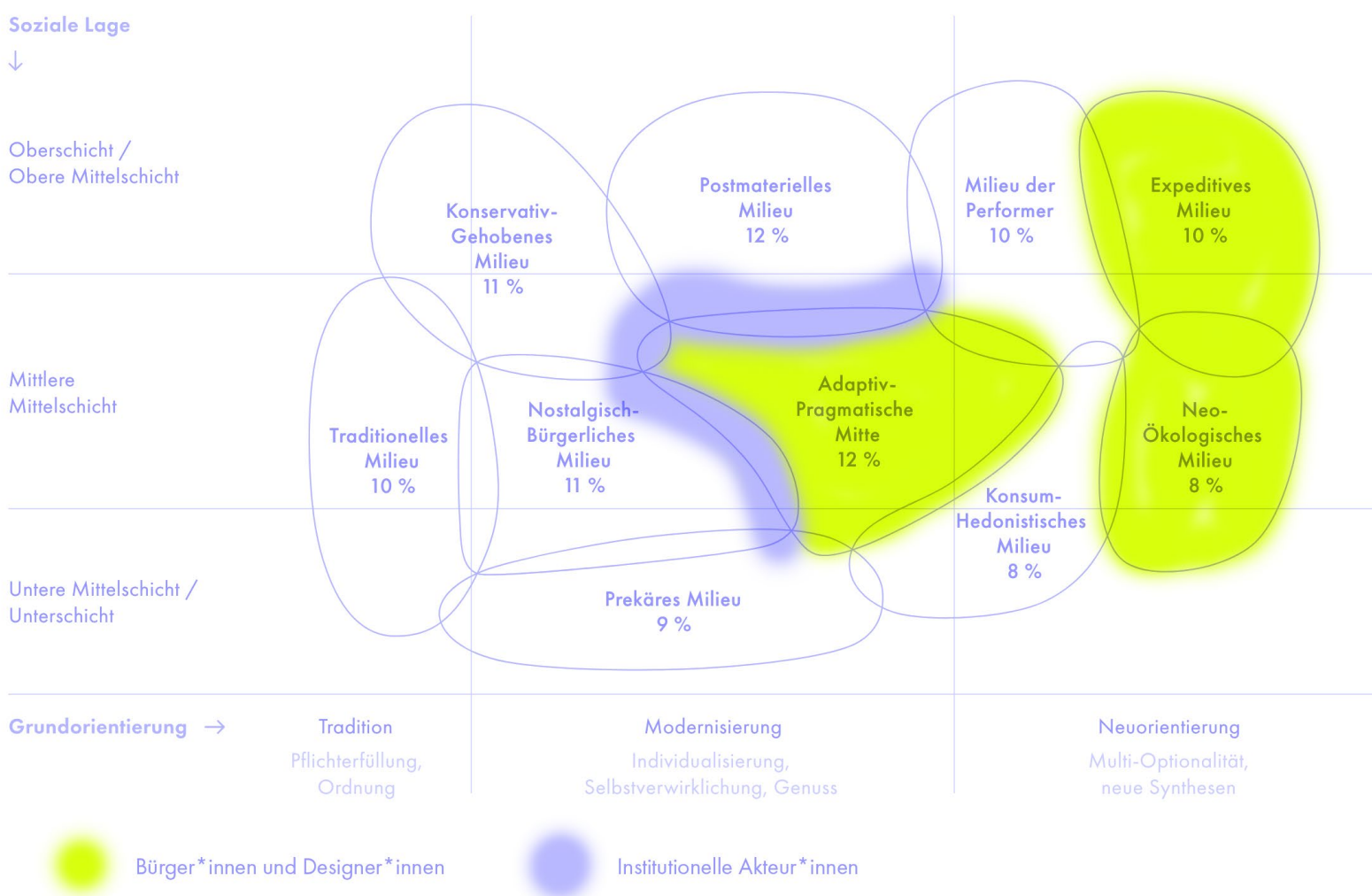


Abbildung 10:
Zielgruppe eingeordnet
in die Sinus Milieus
Quelle: eigene
Darstellung nach Sinus-
Institut 2021

Die vorliegende Arbeit richtet sich primär an junge Erwachsene, denen angesichts politischer Erschütterungen und der Unsicherheit bezüglich ihrer Zukunft eine alternative Perspektive auf mögliche politische Entwicklungen eröffnet werden soll. Darüber hinaus werden auch Bürger*innen angesprochen, die aktuell mit der politischen Landschaft, vor allem in Bezug auf nachhaltiges Handeln, unzufrieden sind. Die angesprochene Zielgruppe lässt sich tendenziell den folgenden Sinus-Milieus zuordnen: dem Adaptiv-pragmatischen Milieu (Mitte, anpassungsfähig, pragmatisch, offen für neue Ansätze), dem Expeditiven Milieu (rechts außen, kreativ, experimentierfreudig, digital und designaffin) sowie dem Neo-ökologischen Milieu (rechts außen, nachhaltig orientiert, mit ausgeprägtem Zukunfts- und Gemeinschaftssinn) (vgl. Sinus-Institut 2021). Bemerkenswert ist hierbei die Überschneidung mit der Zielgruppe der Designer*innen, die den gleichen Sinus Milieus angehören. Für sie ist diese Arbeit besonders relevant, da sie eine Erweiterung ihres Arbeitsfeldes aufzeigt und Design in einen politischen institutionellen Kontext setzt.

*Institutionelle Akteur*innen*

Aufgrund des spezifischen Szenarios eines fiktiven Ministeriums werden in dieser Arbeit auch ältere Menschen adressiert, die bereits in staatlichen Institutionen, wie beispielsweise einem Ministerium tätig sind. Innerhalb der Sinus-Milieus sind diese Personen überwiegend im linken bis mittleren Bereich der Grafik verortet und überschneiden sich mit der Zielgruppe der Bürger*innen, insbesondere innerhalb der adaptiven Mitte. Hier finden sich überwiegend traditionell geprägte Menschen, die jedoch zugleich eine gewisse Bereitschaft zur Anpassung an neue Impulse zeigen.

Angrenzend an das Adaptiv-pragmatische Milieu befinden sich das Nostalgisch-bürgerliche Milieu (Mitte links, pflichtbewusst, sicherheitsorientiert und zugleich offen für Wandel) sowie das Konservativ-gehobene Milieu (links oben, traditionell orientiert, potenziell bereit für neue Impulse) (vgl. Sinus-Institut 2021). Primär bezieht sich diese Zielgruppe auf die Schnittmengen mit dem Adaptiv-pragmatischen Milieu, da hier eine mögliche Offenheit für Modernisierungsprozesse gegeben ist. Die übrigen Bereiche des genannten Milieus werden jedoch nicht ausgeschlossen und können ebenfalls mit angesprochen werden. Auch wenn auf dieser Zielgruppe nicht der gestalterische Fokus liegen soll, kann die Thematik und der experimentelle Charakter auch für sie interessant sein.

Die Zielgruppe dieser Arbeit ist bewusst mehrdimensional angelegt und umfasst eine breite Bandbreite an Menschen mit Interesse an Zukunftsfragen, Politik und

Design. Im Mittelpunkt steht dabei die Vorstellung eines vernetzten politischen Systems, das Gestaltung als gemeinsame Sprache begreift. Durch diese Ausrichtung werden sowohl junge Erwachsene, Designer*innen und erfahrene Mitarbeiter*innen staatlicher Institutionen adressiert, um unterschiedliche Perspektiven und Erfahrungswelten zu integrieren. Die Verbindung von politischer Teilhabe und designbasierter Zukunftsgestaltung fördert den Dialog und schafft neue Möglichkeitsräume, in denen gesellschaftliche und institutionelle Akteure gemeinsam Lösungsansätze für zukünftige Herausforderungen entwickeln können.

Damit schlägt diese Zielgruppe eine Brücke zwischen Gegenwart und Zukunft: Sie definiert, welche Personengruppen im Jahr 2025 von neuen Formen politischer Gestaltung unmittelbar betroffen sind und eröffnet zugleich die Perspektive, welche Akteur*innen im Jahr 2075 eine aktive Rolle im MAD, dem Ministerium für angewandtes Design, übernehmen könnten. Das im Praxisteil dieser Arbeit näher erläutert wird.

DRITTER

TEIL

Touchdown

Design in Action

„Wir sind wütend. Wütend, dass die Welt ausgebeutet wird, während wir darüber, dass Politik Zerstörung zu gestalten. Wütend darüber, dass Design übergangen wird, und die Macht. Darum fordern wir ein Ministerium, das Disziplinen das neue Wege denkt und die Welt mit Partizipation verwaltet, sondern gestaltet. Wir sind MAD.“ (MAD – State

darüber, dass unser Planet
die Welt zusieht. Wütend
verwaltung verwaltet, statt Zukunft
er, dass das Potenzial von
obwohl es Wandel möglich
n Ministerium für Design. Ein
vereint und Kräfte bündelt.
mutige Lösungen entwirft.
denkt. Das Politik nicht nur
et. Haltet uns für verrückt.
ment zur Gründung 2025)

5. Erste Erkundung des Jahres 2075

„Wir sind wütend. Wütend darüber, dass unser Planet ausgebeutet wird, während die Welt zusieht. Wütend darüber, dass Politik Zerstörung verwaltet, statt Zukunft zu gestalten. Wütend darüber, dass das Potenzial von Design übergangen wird, obwohl es Wandel möglich macht. Darum fordern wir ein Ministerium für Design. Ein Ministerium, das Disziplinen vereint und Kräfte bündelt. Das neue Wege denkt und mutige Lösungen entwirft. Das Welt mit Partizipation denkt. Das Politik nicht nur verwaltet, sondern gestaltet. Haltet uns für verrückt. Wir sind MAD.“

(MAD – Statement zur Gründung 2025)

Heißt es in dem Gründungsformular des Ministeriums für angewandtes Design. Das MAD existiert seit fünfzig Jahren. Gegründet in einer Zeit multipler Krisen, in der politische Routinen nicht mehr ausreichten, hat es sich zu einem festen Bestandteil politischer Entscheidungsprozesse entwickelt. Unparteiisch vermittelt es zwischen Disziplinen und schafft Räume, in denen neue Lösungswege entstehen, die außerhalb traditioneller Logiken kaum sichtbar waren.

Die Politik des Jahres 2075 unterscheidet sich von den 2020er Jahren, doch demokratische Grundprinzipien bestanden fort. Ergänzt werden sie heute durch direkte Beteiligung von Bürger*innen, unabhängig von Bildung oder Beruf. Nach einer Phase der Polarisierung wuchs ein neues Bewusstsein für gemeinschaftliche Aushandlung, in der Konflikte reflektierter bearbeitet werden.

Design spielt in diesem System eine zentrale Rolle. Es dient nicht nur der Formgestaltung, sondern als Methode, um gesellschaftliche Strukturen zu verstehen, zu hinterfragen und weiterzuentwickeln.

Unsere Welt ist damit nicht nur ästhetisch, sondern auch sozial und politisch gestaltet.

5.1 Reiseführer 2075

Diese Arbeit beschreibt das fiktive Ministerium „MAD – Ministerium für angewandtes Design“, das Design als maßgeblich mitgestaltende Komponente in der Politik des Jahres 2075 formuliert. Der praktische Teil der Arbeit untersucht, wie sich dieses Ministerium im Jahr 2075 visuell manifestiert und welchem Storytelling es dabei folgt.

Die Entwicklung des Szenarios wurde maßgeblich durch verschiedenste „Was wäre, wenn“-Fragen begleitet, welche in der Konzeption als zentrale erste Impulse dienten. Sie bilden den Grundstein, um sowohl die Szenarioentwicklung voranzutreiben, als auch das aktuelle politische System kritisch zu hinterfragen. Aus einer persönlichen Motivation, der Frustration bei der Jobsuche in der Design-Branche, entstand zunächst die Frage:

*Was wäre, wenn Designer*innen verbeamtet werden könnten?*

Davon ausgehend entwickelten sich weitere Überlegungen wie: Was wäre, wenn Design eine zentrale Rolle in politischen Institutionen übernimmt?“ Was wäre, wenn Gestaltung und kreative Lösungsentwicklung im Vordergrund stehen, statt reiner Verwaltung? Was wäre, wenn Partizipation durch Designer*innen fest in der Demokratie verankert wird?

Für das Speculative Design sind die Eröffnung alternativer Räume von zentraler Bedeutung. Insbesondere die ersten Erkundungen des Jahres 2075 waren im Sinne des Critical Designs maßgeblich von dem Stellen kritischer Fragen und der Hinterfragung der Gegenwart geprägt. Dadurch konnten etablierte Denkmuster aufgebrochen und neue Perspektiven auf zukünftige Entwicklungsmöglichkeiten geschaffen werden.

5.2 Ein wünschenswertes Reiseziel: 2075

In Bezug auf das spekulative Design sowie die Anwendung des Futures Cone stellt sich die grundlegende Frage, für wen eine bestimmte Zukunft überhaupt wünschenswert erscheint. Da in der Praxis keine ausschließlich partizipatorische Szenarioentwicklung stattfand, liegt den hier beschriebenen Szenarien insbesondere die ökologische Nachhaltigkeit und die Berücksichtigung planetarer Grenzen als zentrale Annahmen zugrunde. Das Szenario bringt eine junge Perspektive ein, die die Zukunft verschiedener Generationen angesichts multipler

Krisen reflektiert. Die Vorstellung des Wünschenswerten basiert darauf, dass eine lebenswerte und nachhaltige Zukunft auf unserem Planeten weiterhin möglich bleibt, ohne dass dieser weiter zerstört und ausgebeutet wird. Auf sozialer Ebene orientiert sich die Sichtweise, im Sinne der Sustainable Development Goals (SDGs), an einer demokratischen Gesellschaft, in der das Allgemeinwohl berücksichtigt wird. Kriterien des sozialen Zusammenhalts und der ökologischen Verantwortung werden somit als fundamentale Grundlagen für das Zukunftsszenario etabliert.

Die Ausgestaltung des Szenarios verdeutlicht, dass politische Prozesse konstruktiv und zukunftsweisend gestaltet werden können. Das übergeordnete Ziel besteht darin, Hoffnung zu vermitteln und Ansätze für positive Veränderungen aufzuzeigen. Das Szenario ist daher nicht ausschließlich als Kritik an bestehenden politischen Strukturen zu verstehen, sondern soll gezielt dazu ermutigen, alternative und wünschenswerte Zukunftsentwürfe zu entwerfen und weiterzudenken.

Gemäß dem Ansatz des Speculative Design ist es entscheidend, die in der Gegenwart verortete Zielgruppe in angemessener Dosis herauszufordern, so dass neue Denkansätze angeregt werden, gleichzeitig jedoch die Bezüge zum aktuellen Geschehen bestehen bleiben. Auf diese Weise bleibt das formulierte Szenario für Leser*innen nachvollziehbar. Das im Szenario verankerte Ministerium fungiert mit seiner bloßen Existenz als Anker zu unserer aktuellen Gesellschaft und dem demokratischen System. Damit wird eine vertraute Grundlage geschaffen, die gestalterische Freiräume eröffnet und es ermöglicht, die möglichen Auswirkungen von Design experimentell und kreativ zu erforschen.

Zur Sicherstellung der Plausibilität wurde bewusst auf zentrale Megatrends des Zukunftsinstituts zurückgegriffen, insbesondere aus den Bereichen Ökointelligenz, Globalisierung und Future of Work (vgl. Zukunftsinstitut o.D.). Diese Trends dienen als analytische Basis, da sie die Rahmenbedingungen zukünftiger gesellschaftlicher Entwicklungen maßgeblich beeinflussen. Die Orientierung an den fundierten Erkenntnissen des Zukunftsinstituts gewährleistet dabei, dass das entwickelte Szenario eine realistische und anschlussfähige Perspektive vermittelt und die relevanten Herausforderungen unserer Zeit adressiert.

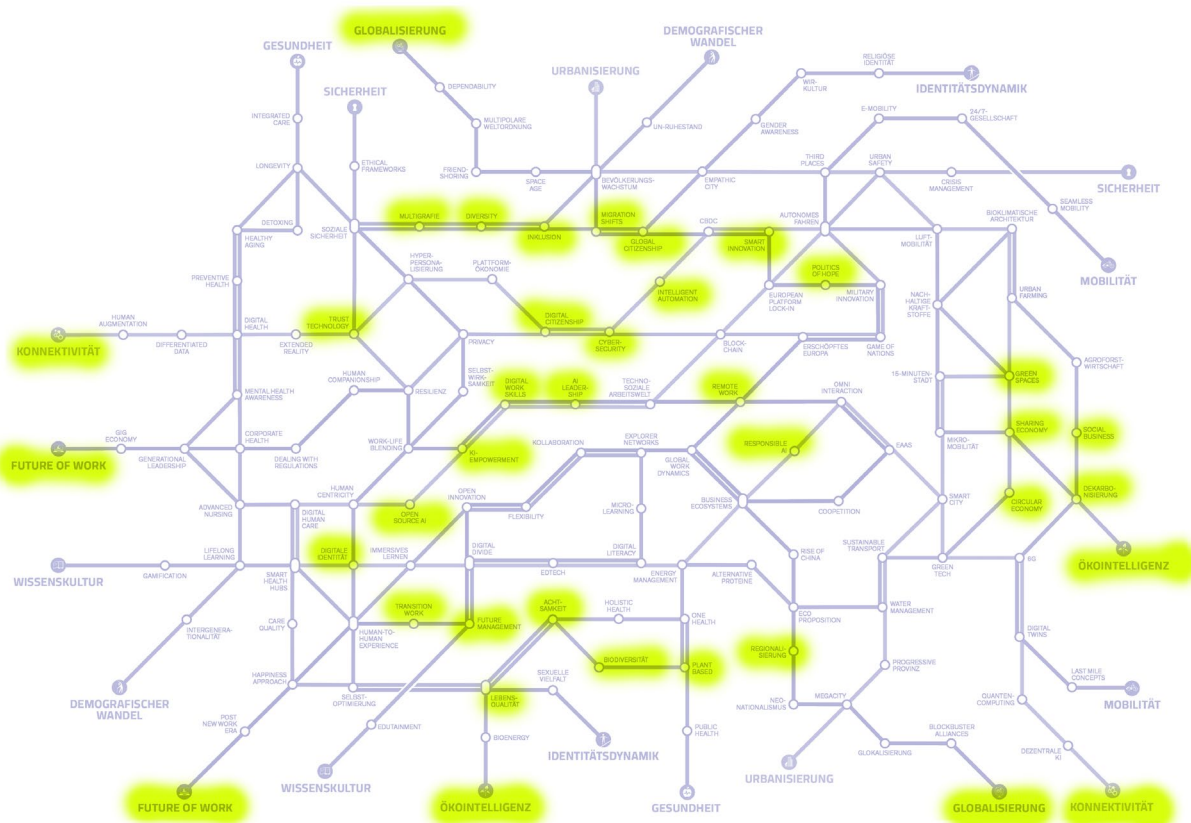


Abbildung 11: Megatrend-Map mit den für das Szenario relevanten Trends
 Quelle: eigene Darstellung nach Zukunftsinstitut o.D.

5.3 Eindrücke 2075

Für die konkrete Entwicklung dieses Szenarios kamen verschiedene Methoden zum Einsatz, darunter das Futures Cone Modell (siehe Kapitel 2.2.7) sowie das Backcasting, also das rückwärts gerichtete Denken vom definierten Ziel aus. Zur Anwendung dieser beiden Methoden wurde ein vorgefertigtes Miro-Template aus dem Buch „Zukünfte gestalten“ genutzt (vgl. Groß und Mandir 2022). Diese Vorlagen dienten dazu, mögliche zukünftige Entwicklungen hinsichtlich des Ministeriums systematisch zu erforschen und erste Explorationen der Zukunft zu ermöglichen. Um die Gegebenheiten des Szenarios mithilfe der Megatrends zu formulieren, wurden 4 verschiedene Bereiche: Medien 2075, Materialien 2075, Klangwelt 2075 und Visuelles 2075 formuliert. Diese wurden zunächst in dem Miro-Template formuliert und dann in einen wünschenswerten Futures Cone für dieses Szenario übertragen (siehe Abb. 14.7).

Die kommenden fünfzig Jahre werden maßgeblich von der Digitalisierung geprägt sein und insbesondere Konnektivität sowie Globalisierung weiter vorantreiben. Auf Basis zentraler Megatrends wie Trust Technology, digitale Identität und

KI-Empowerment (siehe Abb. 127) lässt sich ableiten, dass technologische Innovationen zunehmend unseren Alltag durchdringen und sowohl auf individueller, als auch auf staatlicher Ebene ein höheres Maß an Vertrauen und Relevanz erfahren. Ein anschauliches Beispiel hierfür ist die seit den 2000er Jahren in Estland etablierte digitale Verwaltung. In Estland ist es z.B. seit 2005 möglich online zu wählen (vgl. e-Estonia 2021).

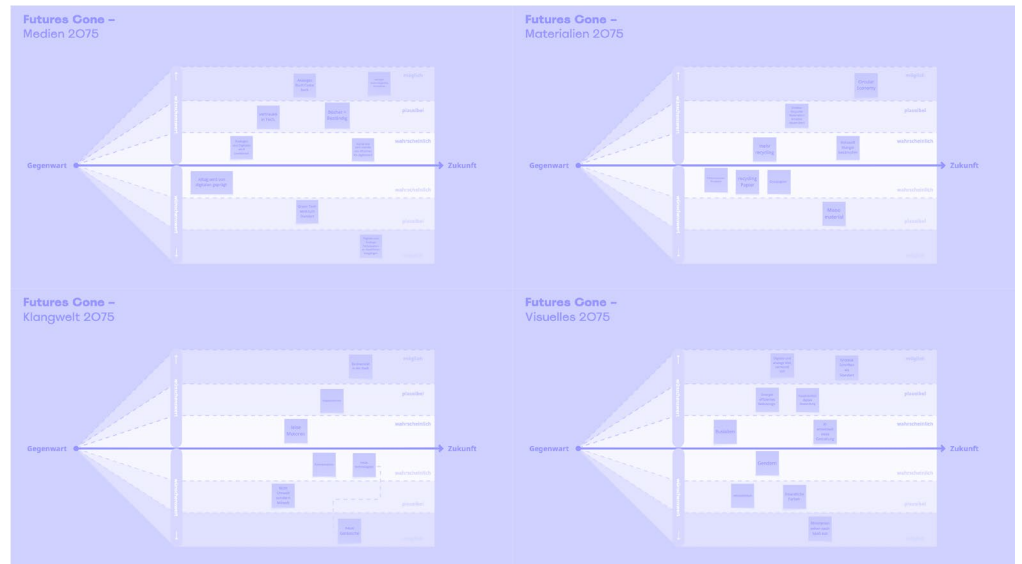


Abbildung 12:
Futures Cone Medien 2075,
Materialien 2075, Klangwelt 2075
und Visuelles 2075
Quelle: eigene Darstellung nach
Groß und Mandir 2022

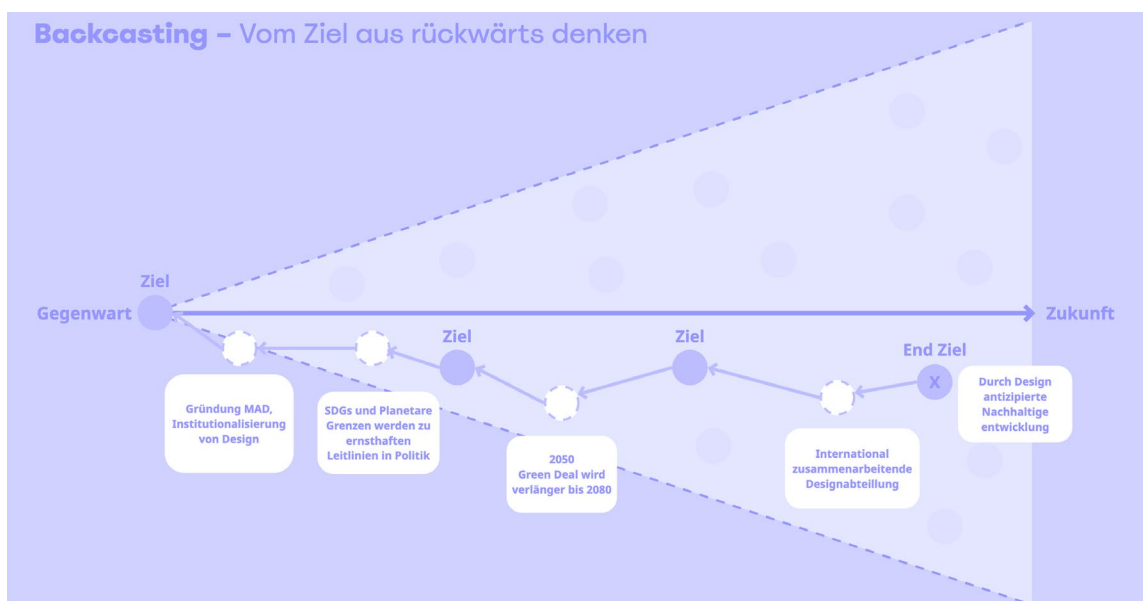


Abbildung 13:
Backcasting für
Entwicklung des Story
Tellings Quelle: eigene
Darstellung nach Groß
und Mandir 2022

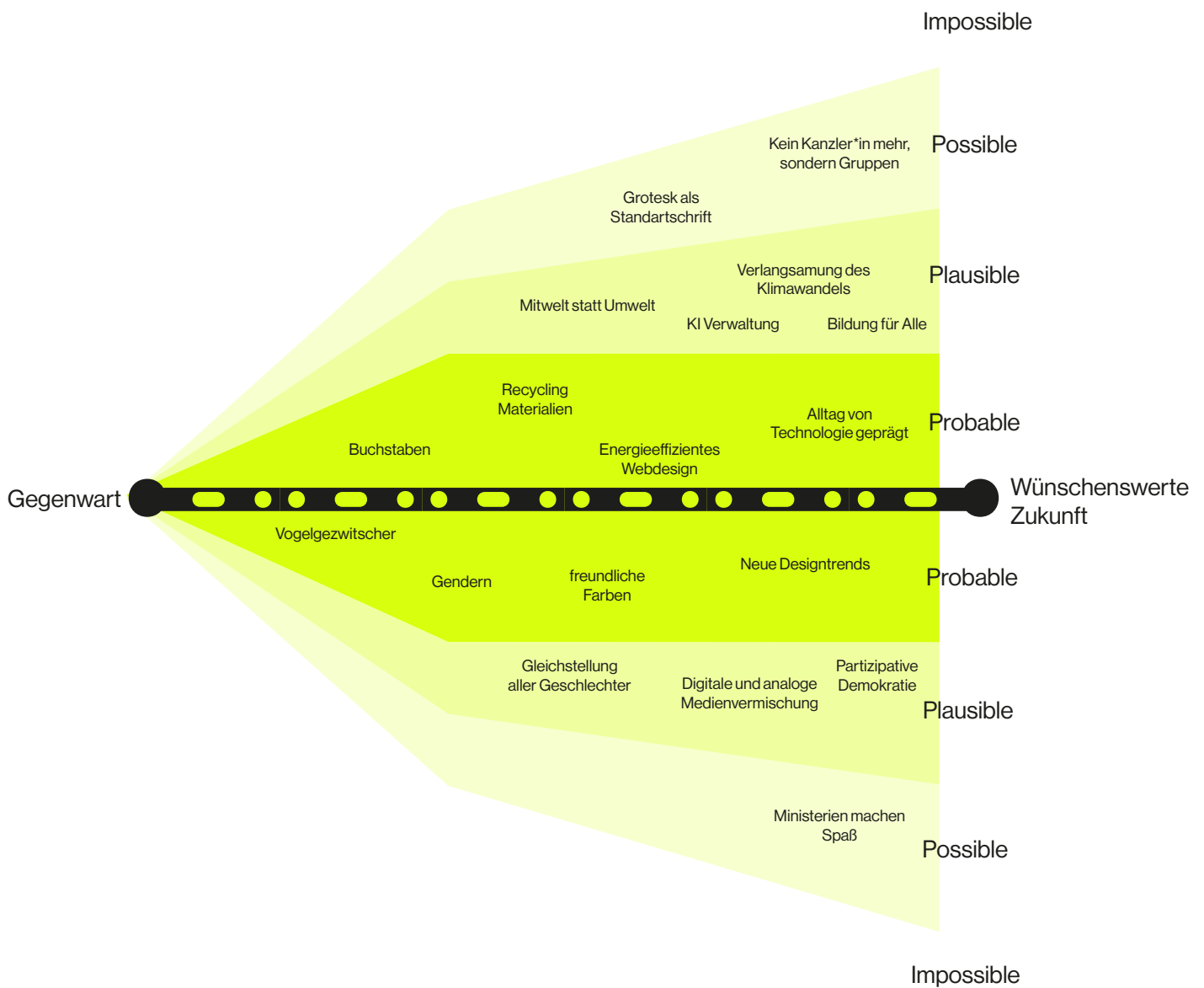


Abbildung 14:
 Preferred Futures Cone MAD 2075
 Quelle: Eigene Darstellung nach Dunne und Raby 2013, S3ff.

Diese Entwicklung legt nahe, dass ein erheblicher Teil der Bürokratie künftig durch KI und digitale Tools vereinfacht wird, wodurch Ministerien mehr Zeit für aktive und partizipative Gestaltungsprozesse gewinnen. Zugleich wirft die fortschreitende Digitalisierung Fragen nach den Grenzen des technologischen Fortschritts auf. Insbesondere hinsichtlich der Verfügbarkeit seltener Rohstoffe, die für digitalen Konsum und Fortschritt essenziell sind.

Im Bereich des Plausiblen zeichnet sich eine partizipative Demokratie ab, in der politische Verantwortung nicht mehr von Einzelpersonen, sondern von Gruppen übernommen wird. Ministerien agieren zunehmend kollaborativ und verfügen über eine gesteigerte gestalterische Kompetenz. Gleichzeitig gewinnen Recyclingmaterialien deutlich an Bedeutung, was die Entstehung neuer Designtrends begünstigt. Eine biodivers gestaltete Umwelt prägt das Stadtbild und beeinflusst die urbane Klangkulisse, wobei Vogelgezwitscher und geräuscharme Technologien den Alltag charakterisieren. Im Sinne der Sustainable Development Goals (SDGs) erscheint es zudem denkbar, dass Ziele wie die Gleichstellung sämtlicher Geschlechter*, Bildung für alle sowie ein verändertes Verständnis der Beziehung zur Mitwelt – im Gegensatz zum klassischen Umweltbegriff – verwirklicht werden. Vor diesem Hintergrund erscheint eine spürbare Verlangsamung des Klimawandels als realistischer Bestandteil zukünftiger Entwicklungen.

Innerhalb der wünschenswerten Zukünfte wird deutlich, dass Buchstaben weiterhin das zentrale Kommunikationsmittel bleiben und dass gendergerechte Sprache selbstverständlich wird. In diesem Szenario gestalten Designer*innen politische Kommunikation aktiv mit. Dadurch wirken staatliche Institutionen freundlicher, zugänglicher und experimenteller. Das Szenario des MAD im Jahr 2075 orientiert sich an diesen Parametern und übersetzt sie in eine visuelle, materielle und atmosphärische Gestaltung, die das politische System offener, kollektiver und gestalterisch reflektierter erscheinen lässt.

6. Das designpolitische System 2075

Wie in Kapitel 3⁷ aufgezeigt, enthält Design einen politischen Charakter und besitzt die Kompetenz nachhaltige Entwicklung voranzutreiben. Damit das MAD in der Praxis gestaltet und innerhalb des spekulativen Szenarios verstanden werden kann, ist eine Verortung des Designs in den bekannten gesellschaftlichen sowie ministeriellen Strukturen erforderlich. Das Ministerium fungiert hierbei als unparteiischer und offener Schauplatz, in dem systemische Gestaltung unter Einbeziehung von Design als politisches Werkzeug stattfindet. Design erhält hier den notwendigen Spielraum sowie die institutionelle Verankerung, um nachhaltige Transformationen gezielt zu ermöglichen.

Um den designtheoretischen Kern dieser Praxis sowie das darauf aufbauende Vorgehen nachvollziehbar darzulegen, werden die Erkenntnisse aus dem theoretischen Teil dieser Thesis auf das praktische Szenario des Ministeriums angewandt und im folgenden kurz erläutert.

6.1 Design im Zentrum

Das Diagramm, basierend auf dem Modell „Design als Gestaltungsagent in einer sozial-ökologischen Transformation“ von der RSU und dem Hochzeitstortendiagramm der SDGs, bildet die zentrale Grundlage des MAD und veranschaulicht, an welchen Stellen designpolitisches Handeln innerhalb des Szenarios verortet wird. Die Kompetenzen von Designer*innen werden hierbei unmittelbar mit nachhaltigem politischem Handeln verknüpft. Das Ministerium fungiert als innovative Vernetzungsstelle, um Design als integrativen Bestandteil des politischen Systems zu etablieren und zukünftige Entwicklungen aktiv mitzugestalten. Diese Erkenntnisse prägen sowohl das Erscheinungsbild als auch die Inhalte des Ministeriums und des Storytelling des Szenarios.

Um das Konzept weiter zu präzisieren, wurde in der Entwicklung des Szenarios ein exemplarischer Aufbau entwickelt, der sich an bestehenden Ministerien orientiert und als Hilfestellung für das kreative Vorgehen dient.



Designpolitisches Handeln & Green Deal

➤ Designkompetenzen

➤ Handlungsspielraum ökonomisch

➤ Wirkungsräume Sozial & Gesellschaft

➤ Planetare Grenzen & ökologische Basis

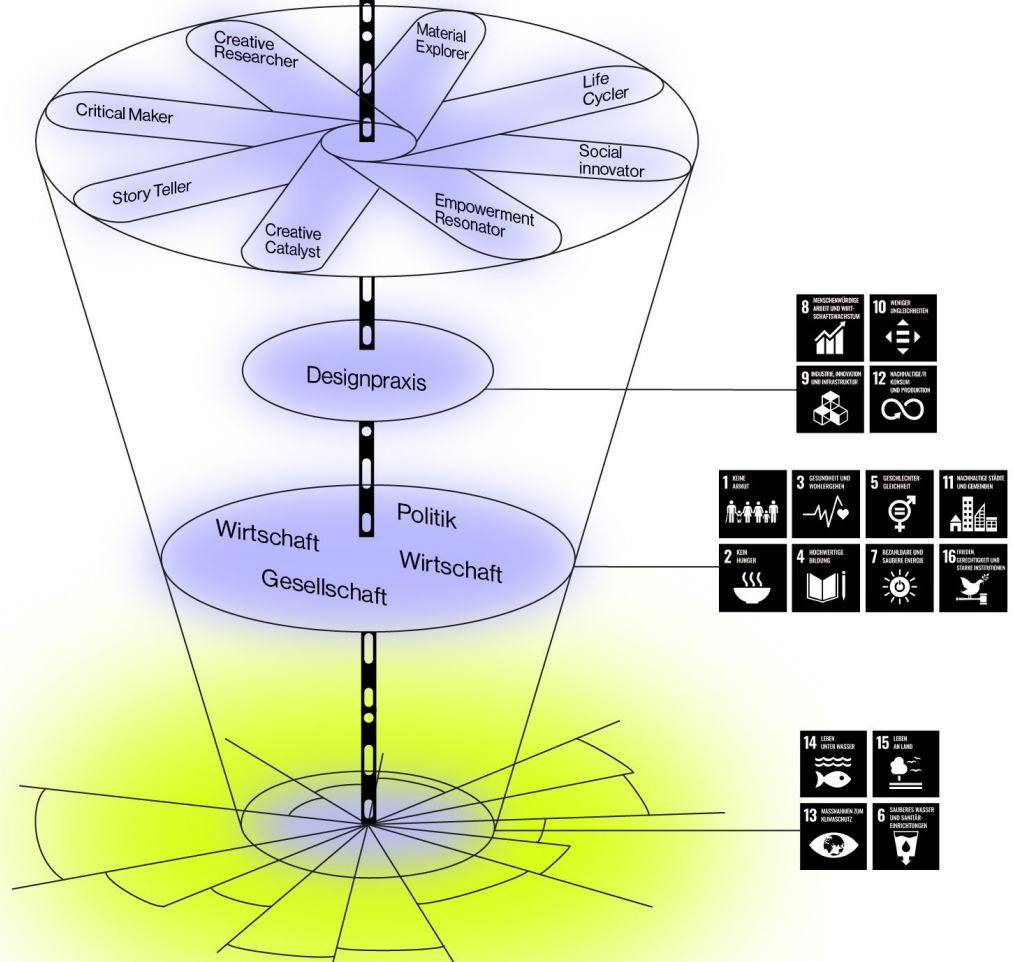


Abbildung 15:
Verortung von Design im politischen und nachhaltigen Handeln – Basis des MAD
Quelle: Eigene Darstellung nach
„Design als Gestaltungsagent einer sozial-ökologischen Transformation des RSU und
„The SDGs wedding cake“ vom Stockholm Resilience Center

6.2 Aufbau des Ministeriums

Der exemplarische Aufbau umfasst sechs Abteilungen und wurde durch verschiedene Personas ergänzt, um ein vielfältiges sowie interdisziplinäres Arbeiten innerhalb des Szenarios zu repräsentieren. Besonders hervorzuheben ist hierbei das Auslosen von Bürger*innen als Beamt*innen auf Zeit. Dieser Ansatz wurde durch das Buch „Gegen Wahlen. Warum Abstimmen nicht demokratisch ist.“ von David Van Reybrouck inspiriert. Van Reybrouck schlägt unter anderem vor per Losverfahren ausgewählte Bürger*innen aktiv in die Gesetzgebung einzubeziehen, wodurch in Zukunft das Wahlrecht mit dem Recht, gehört zu werden, kombiniert werden könnte (vgl. Van Reybrouck 2016, S. 136ff.). Durch diese Vorgehensweise könnte die Akzeptanz politischer Entscheidungen gesteigert und die demokratische Erneuerung mittels erhöhter Diversität und Partizipation nachhaltig gestärkt werden. Außerdem kommt hier Design als Vermittlungsinstanz innerhalb des Ministeriums zum Einsatz und schöpft so seine Fähigkeiten als Querschnittsdisziplin aus.

Gleichzeitig bietet das Szenario einen Ansatz, um der in Kapitel 4⁷ thematisierten Fragmentierung unserer Gesellschaft entgegenzuwirken. Der partizipative Charakter dieses Konzepts wird so eindrücklich repräsentiert. Rezipient*innen erhalten zudem einen Identifikationspunkt, indem sie angeregt werden, sich vorzustellen, wie es wäre, selbst ausgelost zu werden und aktiv im Ministerium mitzuwirken.

Vor dem Hintergrund dieses partizipativ-demokratischen Gedankens wird im vorliegenden Szenario bewusst weites gehend auf die Entwicklung konkreter Gesetzgebung durch das fiktive Ministerium verzichtet, um einen Raum für Imagination und eigene Gestaltung zu schaffen. Die konkreten Gesetze und deren Auswirkungen sollen gegebenenfalls selbst durch die Zielgruppe konzipiert und verhandelt werden. Hierfür bietet das Szenario eine Grundlage, die außerhalb dieser Arbeit beispielsweise in Workshops für eine vertiefte Aushandlung genutzt werden kann.



Abbildung 16:
Beispielhafter Aufbau des MAD
Quelle: eigene Darstellung

7. Das MAD – Ministerium für angewandtes Design

Aus der zuvor dargestellten Szenario-Entwicklung, sowie dem designpolitischen System resultiert in der Praxis die konkrete Darstellung und Gestaltung des spekulativen MAD. Das Ministerium für angewandtes Design (MAD) hebt Design unverblümt und deutlich auf eine institutionelle Ebene. Bereits der Titel des Ministeriums verdeutlicht den Fokus und unterstreicht die neue Bedeutung von Design im Jahr 2075.

Das Akronym „MAD“, das im Englischen sowohl „sauer/wütend“ als auch „verrückt“ bedeutet, symbolisiert einerseits die Wut und Enttäuschung von Designer*innen darüber, bislang nicht am politischen Geschehen beteiligt gewesen zu sein. Andererseits spielt sie darauf an, dass in der heutigen Gegenwart ein solches Ministerium zunächst als „verrückt“ erscheinen könnte. Im Folgenden werden die gestalterischen Konsequenzen im Erscheinungsbild des MAD, die sich aus der beschriebenen Szenario-Entwicklung ableiten, detailliert dargestellt.

7.1 Corporate Identity

Das Erscheinungsbild des MAD basiert maßgeblich auf einer typografischen Herangehensweise. Im demokratischen und antikapitalistischen Sinne werden gezielt zwei Open Source Fonts miteinander kombiniert: die „Neue Haas Grotesk“ von Christian Schwartz und die „Apfel Grotzsk Brukt“ von Luigi Gorlero für Collettivo. Durch die bewusste Mischung zweier Groteskschriften werden die typografischen Konventionen der Gegenwart gebrochen, um dem zuvor formulierten visuellen Szenario zu entsprechen (siehe Kapitel 5.37).

Die Neue Haas Grotesk stellt eine digitale Neuinterpretation der klassischen Helvetica dar. Sie orientiert sich am ursprünglichen Entwurf der Helvetica, bevor diese mehrfach für den analogen Gebrauch modifiziert wurde, und verleiht der Schrift dadurch einen neuen Wert. Im Kontext dieser Arbeit fungiert die Neue Haas Grotesk als vertrauter Anker für Betrachtende in der Gegenwart: Die Helvetica ist allgegenwärtig und erhält durch ihre digitale Neuinterpretation neue Relevanz, sodass sie auch im Jahr 2075 als Klassiker bestehen kann. Darüber hinaus umfasst der Zeichensatz der Haas die meisten mittel- und osteuropäi-

MAD • Ministerium für angewandtes Design

Abbildung 17:

Die Wortmarke des MAD in Apfel Grotzek Brukt mit Neue Haas
Grotesk Quelle: eigene Darstellung

schen Sprachen und ist daher insbesondere im politischen Rahmen international einsetzbar. Sie bildet somit eine stabile typografische Basis von Vertrautheit und Seriosität.

Als Gegenspieler*in wirkt die Apfel Grotzek im Schriftschnitt Brukt, die eine innovative Perspektive auf analoge Schriftnutzung eröffnet und diese unter nachhaltigen Gesichtspunkten neu denkt. Der Schriftschnitt Brukt zeichnet sich durch charakteristische Löcher bzw. Inktraps aus, mit denen im Druck bis zu 20% Tinte eingespart werden kann. Dieser Aspekt des Einsparens symbolisiert, im Sinne des Megatrends der Ökointelligenz, das neue Bewusstsein für unseren Planeten im Jahr 2075. Während diese Löcher bei kleinen Schriftgrößen im Druck nahezu verschwinden, verleihen sie dem Schriftschnitt als Displayschrift einen einzigartigen Charakter. Trotz der statischen Grundformen entsteht durch die Ausstanzungen eine besondere Dynamik und ein freundlicher, einladender Eindruck.

Die Apfel bildet die Wortmarke des MAD und vermittelt einen seriösen und systematischen Eindruck, der zugleich Raum für neue Ideen und Perspektiven eröffnet. Die Auslassungen stehen auf visueller Ebene für die offenen Räume, die Designer*innen schaffen und die in Zukunft als gestalterisches und politisches Potenzial verstanden werden. In Anlehnung an die aktuelle Corporate Identity der Bundesregierung und die daraus entwickelten Ministeriumslogos wird die Wortmarke durch Punkte ergänzt, die sich aus der Formsprache der Apfel ableiten und den ausgeschriebenen Namen klar strukturieren.

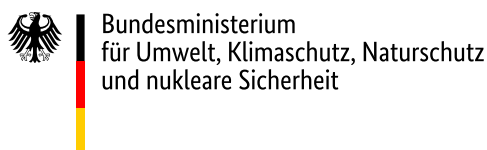


Abbildung 18:

Logo BMUKN Quelle: BMUKN,
Bundesregierung Deutschland o.D.

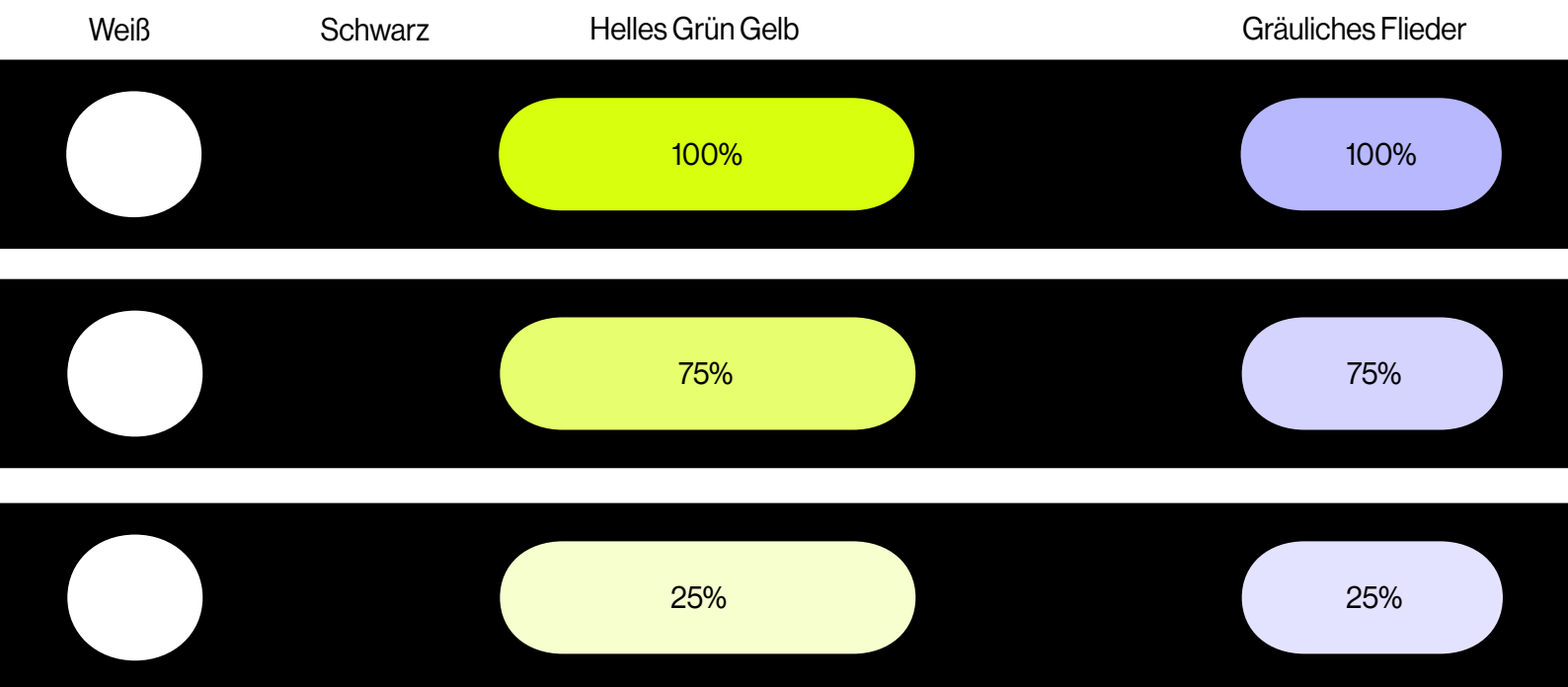


Abbildung 19: Farben des MAD
Quelle: eigene Darstellung

Wie auch bei den verwendeten Schriften spiegelt das Farbkonzept des Ministeriums den Kontrast zwischen dem Digitalen und der Natur wider. Der warme, nahezu beruhigende Fliederton und das frische, saftige Grün erzeugen einen deutlichen Kontrast, der symbolisch für die beiden prägenden Facetten des Szenarios steht. Die Wahl von Schwarz und Weiß als ergänzende Farben sorgt dabei für Klarheit, Struktur und Lesbarkeit, während die ungewöhnliche Farbigkeit, fernab klassischer Nationalfarben, bewusst einen modernen, zukunftsorientierten Charakter vermittelt. Der Einsatz der Farbe in verschiedenen Abstufungen ermöglicht es zudem, trotz ihrer knalligen Wirkung einen flexiblen Spielraum zu schaffen, der je nach Anwendung angepasst werden kann. Das Erscheinungsbild des Ministeriums schafft so bewusst Distanz zu traditionellen staatlichen Designs und öffnet die Tür für eine politische Landschaft, die offener, zugänglicher und nahbarer wirkt. Insgesamt entsteht eine visuelle Identität, die den Wandel hin zu einer freundlichen, innovativen Institution repräsentiert.

7.2 Fundstücke aus 50 Jahre MAD

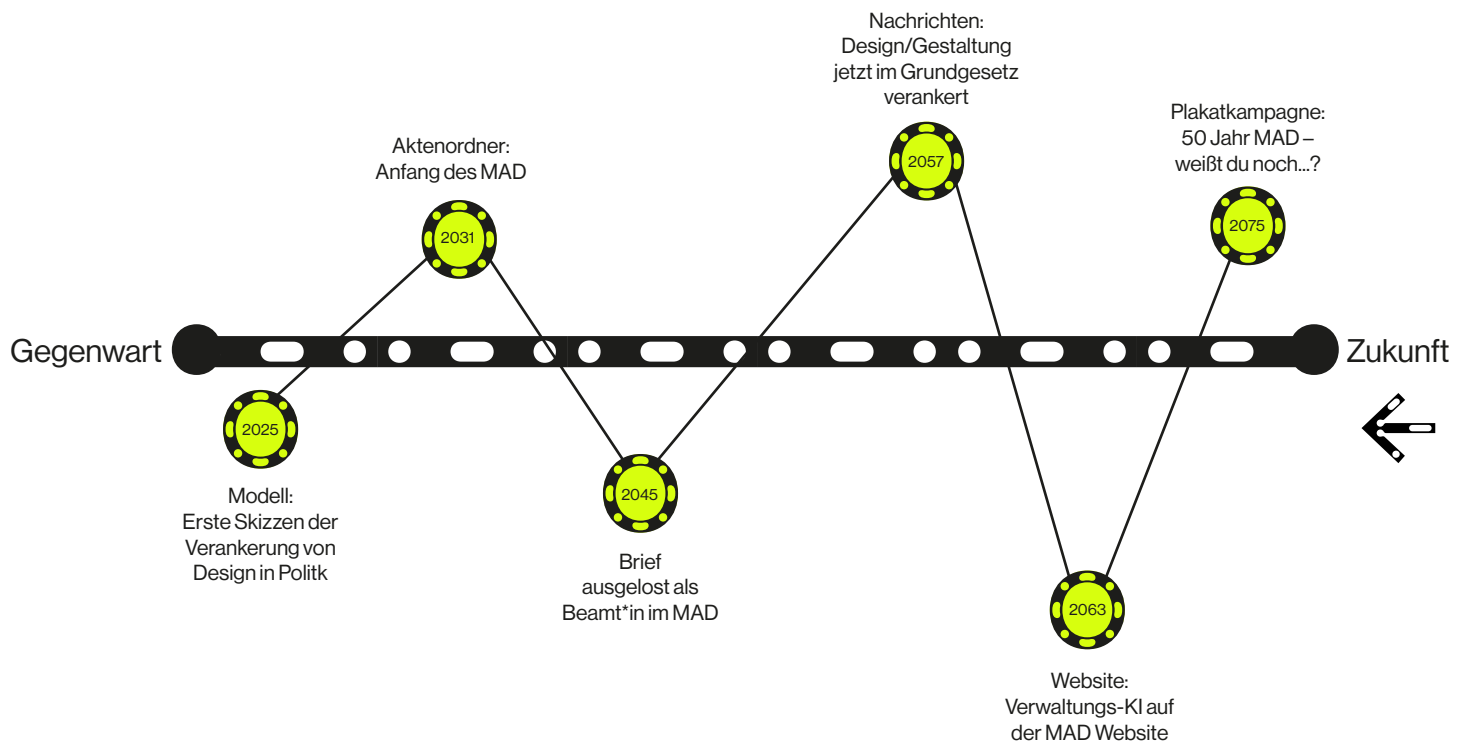


Abbildung 20:
Backcasting der Props
Quelle: eigene Darstellung

Die Methode des Backcastings bildete die Grundlage für die Entwicklung verschiedener Props, in denen die Corporate Identity des MAD sichtbar wird. Diese Elemente ermöglichen ein kohärentes und nachvollziehbares Storytelling des Weges in eine mögliche Zukunft. Jeder Prop steht exemplarisch für eine spezifische Errungenschaft des MAD und unterstützt zugleich das Verständnis des Szenarios, indem er die Betrachter*innen gezielt herausfordert. Anlässlich des fünfzigjährigen Bestehens des MAD werden daher nicht nur futuristische Objekte vorgestellt, sondern auch ein chronologisch angelegter Pfad aus Fundstücken, der bis in das Jahr 2075 führt. Der zentrale Fokus liegt hierbei auf der Website und der Plakatkampagne aus dem Jahr 2075, die im Folgenden erläutert werden.

7.2.1 Digitaler Auftritt: Website

Die Website als Speculative Design Prop führt die Betrachter*innen gezielt in das Szenario des Ministeriums ein und fungiert als zentrale Plattform für das Storytelling. Da der Erstkontakt mit Ministerien heute meist über deren staatliche Websites erfolgt, wird dieses Medium bewusst gewählt. Nutzer*innen erhalten die Möglichkeit, selbstständig sowohl durch das dargestellte Jahr als auch durch das Ministerium für angewandtes Design (MAD) zu navigieren und eigenständig Informationen zu erschließen.

Ein zentrales Element der Website ist die Präsentation eines Modells einer verwaltenden KI, die direkte Partizipation von Bürger*innen an politischen Prozessen ermöglichen und administrative Aufgaben übernehmen soll. Im Sinne des Speculative Design wird diese KI erfahrbar gemacht, ist jedoch nicht vollständig funktionsfähig. Das Ziel besteht nicht in der technischen Realisierung, sondern im Sichtbarmachen eines potenziellen institutionellen Einsatzes von KI-Technologie. Das Interface ist dementsprechend innerhalb des Szenarios klar auf seinen narrativen und konzeptuellen Zweck ausgerichtet.

Inspirationsquellen auf formalästhetischer und inhaltlicher Ebene bilden die Website von transform.NRW (<https://transform.nrw/>), die nachhaltige Gestaltung durch Kunst, Kultur und Design adressiert, sowie die Website der Deutschen Gesellschaft für Designtheorie und Forschung (<https://dgtf.de/>). Beide Plattformen richten sich an eine design- und innovationsorientierte Zielgruppe, die auch mit dieser Arbeit angesprochen werden soll.

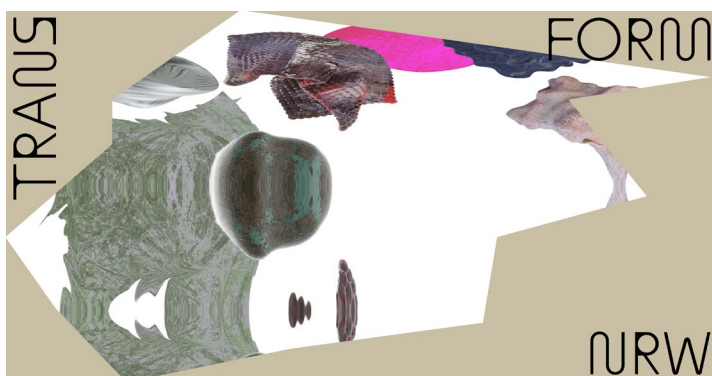


Abbildung 21:
Transform.NRW Website
Quelle: transform.NRW o.D.

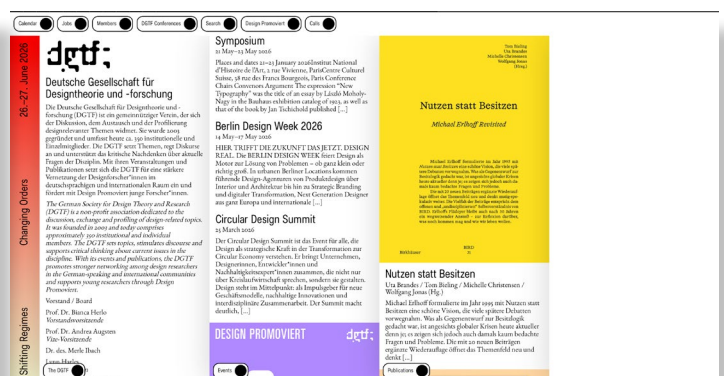


Abbildung 22:
Website der dgtf – Deutsche
Gesellschaft für Designtheorie und
Forschung Quelle: dgtf o.D

7.2.2 Plakat Kampagne: 50 Jahre MAD – Weißt du noch ...?

Die Imagekampagne „Weißt du noch...?“ zum fünfzigjährigen Jubiläum des Ministeriums für angewandtes Design (MAD) präsentiert die wichtigsten Errenschaften des Ministeriums im öffentlichen Raum. Im Fokus der Kampagne stehen Plakate sowie mögliche digitale Erweiterungen. Die Plakate sind sowohl als analoge wie auch als digitale Medien konzipiert und können mithilfe von Augmented Reality durch animierte Elemente ergänzt werden, um den Zukunftscharakter der Kampagne zu betonen.

Obwohl die Kampagne im Jahr 2075 verortet ist, wird sie für ein heutiges Publikum verständlich gestaltet. Sie illustriert exemplarisch, welche Möglichkeiten Design in einer institutionellen Verankerung hätte und macht dies anhand von Beispielen aus den Bereichen Klimawandel, Bildung und Partizipation sichtbar. Das Medium der Plakatkampagne ist von der Interaktion realer Ministerien mit der Bevölkerung inspiriert und bildet somit eine Brücke zur Gegenwart. Gleichzeitig adressiert die Kampagne die zentrale Forschungsfrage dieser Arbeit, welche Rolle Design in zukünftigen politischen und institutionellen Kontexten einnehmen könnte.



Abbildung 23:
Beispiel Kampagne vom
Bundesministerium für Arbeit und
Soziales Quelle: neues handeln 2023

Auf formalästhetischer Ebene ist das Erscheinungsbild der Kampagne eng an die Corporate Identity des MAD gekoppelt. Gestalterisch orientiert sie sich an den Arbeiten der Designer*innen Molly Dyson, Hannah Witte und Charlotte Rhode, deren Grafikdesignpraxis durch queerfeministische Ansätze geprägt ist und bestehende Regeln des Grafikdesigns kritisch hinterfragt. Der spielerische, experimentelle Umgang mit Typografie erzeugt futurisch wirkende Bildwelten, welche die Idee einer veränderten Zukunft visuell überzeugend vermitteln. Für größtmöglichen Freiraum typografischer Experimente bilden die Schriften Haas und Apfel mit ihrem stabilen, belastbaren Grundcharakter eine funktionale Basis. Diese Kombination aus solider typografischer Grundlage und experimenteller Weiterentwicklung spiegelt den Anspruch des MAD wider, Design als transformative Kraft zu begreifen.



Abbildung 24 und 25:
Poster Hannah Witte
Quelle: Forward Festival
for Creativity.D.



Abbildung 26:
Typografie von
Charlotte Rhode Quelle:
Charlotte Rhode o.D.



Abbildung 27:
Poster Molly Dyson
Quelle: Molly Dyson o.D.

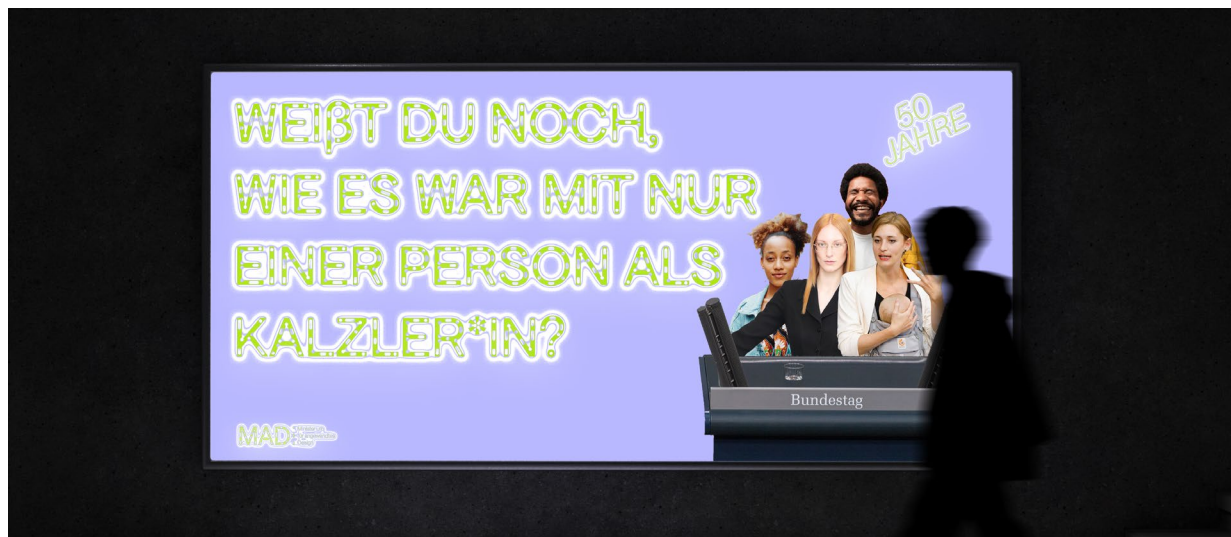


Abbildung 28 und 29:
Skizzenhafte Visualisierung der Kampagnenidee „Weißt du noch,...?“ Quelle: eigene Darstellung

Die Kampagne ist gezielt als Reflexionsmedium konzipiert. Sie ermöglicht es Betrachter*innen, die Wirkung von Design innerhalb eines zukunftsorientierten institutionellen Szenarios nachzuvollziehen. Gleichzeitig werden Rückschlüsse auf die Gegenwart gezogen, indem sichtbar wird, wie gesellschaftliche Themen, politische Kommunikation und Partizipation durch gestalterische Mittel vermittelt werden können. Der experimentelle und visuell ansprechende Charakter der Kampagne entspricht den ästhetischen Erwartungen einer designaffinen Zielgruppe und unterstreicht den innovativen Designanspruch des MAD. Der Leit-Slogan „Weißt du noch...?“ regt zur kritischen Auseinandersetzung mit der Gegenwart an, da er aktuelle Gegebenheiten als Vergangenheit inszeniert und damit einen Zeitsprung suggeriert. Auf diese Weise werden Bereiche sichtbar, in denen das MAD Veränderungen angestoßen hat, während zugleich genügend Freiraum bleibt, um die Betrachter*innen zum Social Dreaming anzuregen.

7.3 Reflektion 2025 meets 2075

Die Gestaltung dieses Projekts hat mich sowohl fachlich als auch persönlich intensiv gefordert. Zukunft erscheint oft als etwas Unerreichbares und Grenzenloses, das wir gedanklich auf ein Podest stellen. Doch für die praktische Umsetzung der Arbeit war es entscheidend, die Zukunft auf Augenhöhe zu betrachten, um sie überhaupt gestalten zu können.

Zentral dafür war nicht nur das Vertrauen in meine gestalterischen Fähigkeiten, sondern auch das grundlegende Vertrauen in die Möglichkeit einer guten Zukunft. Zukunft gestalten bedeutet dabei, fortlaufend neue Fragen zu formulieren und bewusste Entscheidungen zu treffen. Genau wie in der realen Politik haben auch im spekulativen Modell getroffene Entscheidungen nachhaltige Auswirkungen, die akzeptiert und weiterentwickelt werden müssen.

Die Herausforderung besteht gerade darin, sich immer aufs Neue und bewusst für ein Szenario zu entscheiden und es konsequent weiterzuverfolgen. Es bedeutet, bekannte Denkmuster zu verlassen und Platz für neue Ansätze zu schaffen, ohne dabei ins Extreme oder in dystopische Vorstellungen abzurutschen.

Das von mir konzipierte MAD-Szenario, aus einer nachhaltigen Perspektive, ist nur eines von vielen möglichen Zukunftsentwürfen, die im Prozess dieser Arbeit entstanden sind. Es zeigt einen kleinen Ausschnitt aus den vielfältigen Optionen und kann als Ausgangspunkt für weitere, gemeinschaftlich entwickelte Zukunftsvorstellungen dienen. Das MAD bleibt dabei flexibel und lädt dazu ein, neue Visionen weiterzuentwickeln.

8. Fazit

Während der an Star Trek angelehnte Spruch „Beam me up, Scotty“ den Wunsch ausdrückt, an einen anderen Ort im Weltraum zu gelangen, verdeutlicht diese Arbeit, dass wir mehr Mut aufbringen sollten, uns eine Zukunft auf unserem eigenen Planeten vorzustellen. Wird dies nicht anerkannt, entfällt die Grundlage für gesellschaftliches Miteinander, denn ohne funktionierende Lebensgrundlagen gibt es keine Gesellschaft, die politische Gestaltungsprozesse wünscht oder benötigt.

So „Please Help us, Designers!“.

Diese Erkenntnis verknüpft Design und politisches Handeln unwiderruflich mit den planetaren Grenzen der Erde. Wenn sich Design allein in den Dienst eines traditionellen Machtverständnisses – wie etwa dem eines alten weißen Mannes, verkörpert durch Figuren wie Donald Trump – stellt, bleibt Design bloße*r Diener*in des bestehenden Systems oder wird gar zum Propagandamittel. Die Wirkpotenziale von Design, Politik und Nachhaltigkeit sind untrennbar miteinander verbunden. Aus diesem Zusammenhang ergibt sich die Notwendigkeit einer zukunftsorientierten politischen Design-Ethik.

Das Ministerium als unparteilicher Schauplatz von systematischen Gestaltungsmöglichkeiten formuliert eine Aussicht auf eine mögliche Entwicklung von Design im politischen Kontext und wird durch die Gestaltung verschiedener Props nachvollziehbar und erfahrbar. Diese praktischen Umsetzungen im Zusammenspiel mit der Thesis machen deutlich, wie Designer*innen und Politiker*innen, besonders auf sozialer und ökologischer Ebene, vor anhaltenden Unsicherheiten und komplexen Herausforderungen stehen. Inmitten dieser sich ständig verändernden Rahmenbedingungen kann Design als Katalysator wirken, um Innovationen in Richtung einer verbesserten Lebensqualität zu lenken und sich als Werkzeug zur Förderung des Wohlbefindens von Umwelt, Gemeinschaft und Individuen zu positionieren. Vor allem die Kompetenzen von Design als Querschnittsdisziplin birgt ein großes Potenzial für das zusammenarbeiten verschiedener Disziplinen und Sichtweisen, was als Grundlage für eine funktionsfähige Demokratie essenziell ist.

Die Recherche dieser Arbeit hat gezeigt, dass Speculative Design bereits vereinzelt für partizipatorische Gestaltung und politische Innovation eingesetzt wird, wie Projekte in Großbritannien und Dubai verdeutlichen (vgl. Kolehmainen 2016).

Das entwickelte Szenario des MAD kann in unterschiedlichen Kontexten weitergedacht und als Impuls genutzt werden, um das Potenzial von Design als *Agent of Change* sichtbarer zu machen. Da das Szenario größtenteils auf die Ausformulierung konkreter Gesetze verzichtet, bietet es zudem eine geeignete Grundlage für Workshops. In solchen Formaten könnten Designer*innen und nicht-Designer*innen partizipativ Ideen für Gesetze entwerfen und damit die hier vorgestellten Überlegungen in eine praxisnahe, weiter konkretisierte Form überführen. Im besten Fall legt diese Arbeit jedoch den Grundstein für eine tatsächliche Institutionalisierung von Design und möglicherweise sogar für die Gründung des MAD.

Abschließend lässt sich sagen, dass es mehr als genug Gründe für eine hoffnungsvolle Perspektive auf die Zukunft gibt. Dennoch fällt es oft schwer, uns diese aktiv vorzustellen und zu gestalten, nicht zuletzt aufgrund unserer gesellschaftlichen Routinen und festgefahrenen Denkweisen. Diese Arbeit zeigt, dass die Transformation von Verwaltungsprozessen in Ministerien hin zu Gestaltungsprozessen, zu einem neuen demokratischen Ansatz führen könnte, in dem Design eine zentrale Rolle einnimmt. Voraussetzung dafür wäre ein gesetzlich verankerter Raum, der Design als gestaltende Kraft ausdrücklich anerkennt.

Quellenverzeichnis

Boldrini, Nicoletta (2023): Futures Cone: what it is and its uses. <https://tech4future.info/en/futures-cone/> [abgerufen am 15.10.2025].

von Borries, Friedrich et al. (2018): Der Designer als Verwaltungsfachangestellter der Zukunft. Oder: Wie man mit Design Demokratie verteidigen und weiterentwickeln kann. In: Smolarski, Pierre (Hrsg.), Was ist Public Interest Design? Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen, Transcript: Bielefeld, S. 261-270.

von Borries, Friedrich (2016): Weltentwerfen - Eine politische Designtheorie, 4. Auflage, Suhrkamp:Berlin.

Bundeszentrale für politische Bildung (2015): Megatrends? In: Aus Politik und Zeitgeschichte, 2015, (APuZ 31–32/2015).

Bundesregierung (o.D.): Die Bundesministerien im Überblick , <https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/bundesministerien> [abgerufen am 28.10.2025].

Bundesumweltministerium (o.D.): 17 Nachhaltigkeitsziele – SDGs, <https://www.bundesumweltministerium.de/WS5613> [abgerufen am 27.10.2025].

Bundeszentrale für politische Bildung (2022): Bundesministerium, <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/lexikon-in-einfacher-sprache/249826/bundesministerium/> [abgerufen am 28.10.2025].

Burckhardt, Lucius (2004): Design ist Unsichtbar (1980), In: Wer plant die Planung? – Architektur, Politik und Menschen. Martin Schmitz Verlag: Berlin, S. 211-217.

Bundesregierung (2025): Koalitionsvertrag 2025 – Verantwortung für Deutschland: Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD, 21. Legislaturperiode. Bundesregierung: Berlin. <https://www.koalitionsvertrag2025.de/> [abgerufen am 27.10.2025].

DDC (Deutscher Design Club) (2022): Zehneinhalb Thesen zum Design für die Demokratie, <https://ddc.de/de/magazin/zehneinhalb-thesen.php> [abgerufen am 22.09.2025].

Deutscher Designtag (2023): Vorschlag für eine Design Policy für Deutschland. <https://designtag.org/vorschlag-einer-design-policy-fuer-deutschland/> [abgerufen am 26.10.2025].

Dunne, Anthony/Raby, Fiona (2013): Speculative everything: design, fiction, and social dreaming. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts ; London.

e-Estonia (2021): e-Estonia - We have built a digital society & we can show you how. <https://e-estonia.com/> [abgerufen am 16.11.2025].

Europäische Kommission (o.D.): Der europäische Grüne Deal - Europäische Kommission. https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal_de [abgerufen am 27.10.2025].

Folkwang Uni (o. D.): Design Futures (M.A.). <https://www.folkwang-uni.de/home/gestaltung/studiengaenge/design-futures-ma> [abgerufen am 16.10.2025].

Fraunhofer-Institut (2025): Wie gespalten ist die deutsche Gesellschaft – und was bedeutet das für die Transformationsbereitschaft der Energie- und Mobilitätswende? <https://www.isi.fraunhofer.de/de/blog/2025/spaltung-gesellschaft-transformation-energie-mobilitaet.html> [abgerufen am 29.10.2025].

Friedrich Ebert Stiftung (2023): Studie: Demokratievertrauen in Krisenzeiten [2023], <https://www.fes.de/studie-vertrauen-in-demokratie> [abgerufen am 29.10.2025].

Fry, Tony (2010): Design as Politics. Berg: Oxford.

Groß, Benedikt/Mandir, Eileen (2022): Zukünfte gestalten. <http://zukuenfte-gestalten.info/> [abgerufen am 13.11.2025].

Hancock, Trevor/Bezold, Clement (1994): Possible futures, preferable futures. In: The Healthcare Forum journal, 1994, 37, S. 23–9.

Hasegawa, Ai (o.D.): I Wanna Deliver a Shark , <https://aihasegawa.info/i-wanna-deliver-a-shark> [abgerufen am 20.10.2025].

Hohendanner, Michel/Ullstein, Chiara (2024): Speculative Design for Policy? Zur politischen Anschlussfähigkeit von Speculative Design & Design Fiction Ansätzen. In: Ebert, Iris/Rahn, Sebastian/Rodatz, Christoph (Hrsg.), Wie gestalten wir Gesellschaft?: Interdependenzen zwischen Design und dem Feld des Sozialen. 1. Auflage, Band 4, Transcript: Bielefeld.

IPSOS (2025): Zufriedenheit mit der Bundesregierung – Umfrage & Trend. <https://www.ipsos.com/de-de/meinungsumfragen/minister-ranking> [abgerufen am 29.10.2025].

Isa Kolehmainen (2016): Speculative design: A design niche or a new tool for government innovation? <https://www.nesta.org.uk/blog/speculative-design-a-design-niche-or-a-new-tool-for-government-innovation/> [abgerufen am 26.11.2025].

Johannessen, Leon Karlsen et al. (2019): Speculative and Critical Design — Features, Methods, and Practices. In: Proceedings of the Design Society: International Conference on Engineering Design, S. 1623–1632.

- Kosok, Felix (2025): Felix Kosok auf LinkedIn zu America by Deisgn. <https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7365653685122588674/> [abgerufen am 24.10.2025].
- Le Guin, Ursula K. (2021): Am Anfang war der Beutel. 2. Auflage, Drachen Verlag : Klein Jasedow.
- Machura, Stefan (2021): Ministerialbürokratie. <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/handwoerterbuch-politisches-system/202070/ministerialbuerokratie/> [abgerufen am 28.10.2025].
- Meunier, Corinne (2024): Neue Ökodesign-Verordnung für nachhaltige Produkte tritt in Kraft. <https://www.umweltbundesamt.de/themen/neue-oekodesign-verordnung-fuer-nachhaltige> [abgerufen am 27.10.2025].
- Mitrović, Ivica (2018): "Western Melancholy" – How to Imagine Different Futures in the "Real World"? <https://interakcije.net/en/2018/08/27/western-melancholy-how-to-imagine-different-futures-in-the-real-world/> [abgerufen am 16.10.2025].
- Mitrović, Ivica/Šuran, Oleg (2015): Introduction to Speculative Design Practice – Eutopia, a Case Study. Department for Visual Communications Design, Arts Academy, University of Split: Split.
- Montgomery, Elliot P. (o.D.): Mapping Speculative Design. <https://www.epmid.com/projects/Mapping-Speculative-Design> [abgerufen am 16.10.2025].
- Perowanowitsch, Ingwar (2025): EU vs. Klimakrise: Wie der Green Deal zu scheitern droht. In : taz – die tageszeitung, Online verfügbar unter: <https://taz.de/EU-vs-Klimakrise/!6123015/> [abgerufen am 24.11.2025].
- Raby, Fiona (2008): Critical Design. In: Erlhoff, Michael/Marshall, Tim (Hrsg.), Wörterbuch Design: Begriffliche Perspektiven des Design, Birkhäuser: Basel.
- Ressourcenkommission am Umweltbundesamt (2024): Design als Gestaltungsagent einer sozial-ökologischen Transformation. Umweltbundesamt: Dessau-Roßlau.
- Reybrouck, David van (2016): Gegen Wahlen: warum Abstimmen nicht demokratisch ist. Wallstein: Göttingen.
- Schneider-Ammann, Johann N. (2011): Ist Design politisch? Ist Politik design? <https://www.news.admin.ch/de/nsb?id=42050> [abgerufen am 21.10.2025].
- Sinus-Institut (2021): Sinus-Milieus. <https://www.sinus-institut.de/media-center/presse/sinus-milieus-2021> [abgerufen am 12.11.2025].
- SpeculativeEdu (o. D.): SpeculativeEdu. <https://speculativeedu.eu/> [abgerufen am 16.10.2025].

SpeculativeEdu/Mitrović, Ivica (2019): New Reflections on Speculativity. <https://speculativeedu.eu/new-reflections-on-speculativity/> [abgerufen am 16.10.2025].

Stockholm Resilience Centre (2016): The SDGs wedding cake. <https://www.stockholmresilience.org/research/research-news/2016-06-14-the-sdgs-wedding-cake.html> [abgerufen am 27.10.2025].

Stockholm Resilience Centre (2017): Contributions to Agenda 2030. <https://www.stockholmresilience.org/research/research-news/2017-02-28-contributions-to-agenda-2030.html> [abgerufen am 27.10.2025].

Stockholm Resilience Centre (2012): Planetary boundaries. <https://www.stockholmresilience.org/research/planetary-boundaries.html> [abgerufen am 27.10.2025].

Superflux (2017): The Future Energy Lab. <https://superflux.in/index.php/work/futureenergylab/> [abgerufen am 16.10.2025].

Taylor, Charles W (1990): Creating Strategic Visions. Strategic studies institute u.s. army war college: Pennsylvania.

taz (2025): Folgen nach Stadtbild-Debatte: Strafanzeige wegen Volksverhetzung. In: taz – die tageszeitung, Online verfügbar unter: <https://taz.de/Folgen-nach-Stadtbild-Debatte/!6124648/> [abgerufen am 30.10.2025].

The United States Government (2025): America by Design. <https://www.americabydesign.gov> [abgerufen am 08.09.2025].

The WhiteHouse (2025): Fact Sheet: President Donald J. Trump Improves our Nation Through Better Design. <https://www.whitehouse.gov/fact-sheets/2025/08/fact-sheet-president-donald-j-trump-improves-our-nation-through-better-design/> [abgerufen am 08.09.2025].

transform.NRW (2024): transform.NRW. <https://transform.nrw> [abgerufen am 20.11.2025].

United Nations (o.D.): THE 17 GOALS | Sustainable Development. <https://sdgs.un.org/goals> [abgerufen am 27.10.2025].

Voros, Joseph (2017): The Futures Cone, use and history. <https://thevoroscope.com/2017/02/24/the-futures-cone-use-and-history/> [abgerufen am 15.10.2025].

Voros, Joseph (2021): A primer on Futures Studies, foresight and the use of scenarios, <https://thevoroscope.com/publications/foresight-primer/> [abgerufen am 15.10.2025].

Wand, Jonathan N. et al. (2001): The Butterfly Did It: The Aberrant Vote for Buchanan in Palm Beach County, Florida, In: The American Political Science Review, 2001, S. 793–810.

Zukunftsinstitut (2023) :Megatrends meet Design. <https://www.zukunftsinstitut.de/referenzen-if-design> [abgerufen am 27.10.2025].

Zukunftsinstitut (o.D.): Megatrends. <https://www.zukunftsinstitut.de/megatrends> [abgerufen am 25.11.2025].

Abbildungen

Abbildung 1 Verortung von Speculative Design in der Designpraxis (eigene Darstellung nach Montgomery o.D.) S. 18

Abbildung 2 Luftzerstäuber als Prop (Superflux 2017) S. 23

Abbildung 3 Futures Cones (eigene Darstellung nach Dunne und Raby 2013, S. 3ff.) S. 27

Abbildung 4 und 5 Props von I wanna Deliver a Shark (Hasegawa o.D.) S. 28

Abbildung 6 Design als Gestaltungsagent einer sozialökologischen Transformation (Ressourcenkommission am Umweltbundesamt 2024) S. 35

Abbildung 7 Planetare Grenzen (Stockholm Resilience Centre 2012, eigene farbliche Anpassung) S. 39

Abbildung 8 SDGs als Hochzeitstortenmodell (Stockholm Resilience Centre 2017, eigene farbliche Anpassung) S. 40

Abbildung 9 Megatrend-map (Zukunftsinstitut 2023, eigene farbliche Anpassung) S. 43

Abbildung 10 Zielgruppe eingeordnet in die Sinus Milieus (eigene Darstellung nach Sinus-Institut 2021) S. 48

Abbildung 11 Megatrend-map mit den für das Szenario relevanten Trends (eigene Darstellung nach Zukunftsinstitut o.D.) S. 60

Abbildung 12 Futures Cones Medien 2075, Materialien 2075, Klangwelt 2075 und Visuelles 2075 (eigene Darstellung nach Groß und Mandir 2022) S. 61

Abbildung 13 Backcasting für Entwicklung des Storytellings (eigene Darstellung nach Groß und Mandir 2022) S. 61

Abbildung 14 Preferred Futures Cone MAD 2075 (eigene Darstellung nach Dunne und Raby 2013, S. 3 ff.) S. 62

Abbildung 15 Verortung von Design im politischen und nachhaltigen Handeln (aus eigener Hand nach Vorlage von Ressourcenkommission am Umweltbundesamt 2024 und Stockholm Resilience Centre 2016) S. 65

Abbildung 16 Beispielhafter Aufbau des MAD (eigene Darstellung) S. 67

Abbildung 17 Die Wortmarke des MAD in Apfel Grotzk Brukt mit Neue Haas Grotesk (eigene Darstellung) S. 69

Abbildung 18 Logo BMUKN (BMUKN, Bundesregierung Deutschland o.D.) S. 69

Abbildung 19 Farben des MAD (eigene Darstellung) S. 70

Abbildung 20 Backcasting der Props (eigene Darstellung) S. 71

Abbildung 21 Transform.NRW Website (transform.NRW o.D.) S. 72

Abbildung 22 Website der dgtf – Deutsche Gesellschaft für Designtheorie und Forschung (dgtf o.D.) S.72

Abbildung 23 Beispiel Kampagne von Bundesministerium für Arbeit und Soziales (neues handeln 2023) S.73

Abbildung 24 und 25 Poster Hannah Witte (Forward Festival for Creativity o.D.) S.74

Abbildung 26 Typografie von Charlotte Rhode (Charlotte Rhode o.D.) S.74

Abbildung 27 Poster Molly Dyson (Molly Dyson o.D.) S.74

Abbildung 28 und 29 Skizzenhafte Visualisierung der Kampagnenidee „Weißt du noch,...?“ (eigene Darstellung) S.75

Hilfsmittel

Bei der Erstellung dieser Arbeit wurde KI als Hilfsmittel zu Formulierung und Strukturierung genutzt.

Beispielprompts für die Verwendung von Chat GPT mit der Version gpt-4.1:

„Strukturiere das Kapitel {...} in sinnvolle Unterpunkte.“

„Erstelle eine einheitlich formatierte Abbildungsliste nach Harvard.“

„Übersetze folgenden Text auf deutsch {...}.“

Und das Szenario:

„Bitte überarbeite den folgenden Absatz für eine wissenschaftliche Arbeit. Achte auf korrekte Grammatik, Rechtschreibung, Lesbarkeit und einen klaren logischen Aufbau. Behalte meinen Schreibstil und meine Wortwahl so weit wie möglich bei. Wenn für die Argumentationslogik Satzübergänge oder kurze Ergänzungen sinnvoll sind, füge sie ein. Gender mit dem Genderstern und kürze Informationen, die sich inhaltlich wiederholen.“

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, Jule Deisinger, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, einschließlich Tabellen und Abbildungen, die anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen sind, habe ich in jedem einzelnen Fall kenntlich gemacht und deren Herkunft nachgewiesen.

Die Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form oder auszugsweise im Rahmen einer anderen Prüfung noch nicht vorgelegen.

Köln, 06.12.2025

Ort, Datum, Unterschrift

Dank

An meine Wut, ohne die es diese Arbeit nicht geben würde.

An Arjan, der meine Wut auffängt.

An meine Mama, die mir beigebracht hat, wütend sein zu dürfen.

An Martin, Jörg und Gloria, ohne deren Beratung meine Wut nicht diese Form gefunden hätte.

An die Zukunft, für ihre endlosen Möglichkeiten.

