

IfL Forschungswerkstatt #5

Aufmerksamkeit erzeugen?! Innovative Kommunikationswege und sensible Vermittlungsformen in der raumbezogenen Forschung

Donnerstag, 14., und Freitag, 15. März 2019

**Leibniz-Institut für Länderkunde
Leipzig**

Unsere Forschungen in der Humangeographie und anverwandten raumbezogenen Forschungsfeldern haben mit verschiedensten gesellschaftlichen Akteuren, Praktiken und Phänomenen zu tun. Trotz dieses eindeutigen gegenständlichen Bezuges drängen sich zum Verhältnis Wissenschaft-Gesellschaft immer wieder Fragen auf, insbesondere auch dann, wenn es um die Kommunikation unserer Forschungsinhalte, Analysemethoden und der daraus gewonnenen Ergebnisse geht. Wie erreichen wir ‚Gesellschaft‘ mit unseren raumbezogenen Themen und Ergebnissen, jenseits von Handlungsempfehlungen und best practices? Welche sensiblen Formen der Vermittlung können dazu beitragen, dass gerade auch qualitative Forschungsarbeiten und -ergebnisse gehört, gelesen und gesehen werden, ohne das Vertrauen zu stören, das sich in Forschungsinteraktionen entwickelt? Sollte das ‚Bekanntsein‘ der Forschung ein Bestandteil des Forschungsprozesses sein? Und wenn ja, wie? Welche Wirkungen können kollaborative Forschungsprozesse in gesellschaftlichen Bereichen entfalten und wie wird wiederum dabei die Forschungspraxis selbst beeinflusst? Welche Chancen liegen in Ansätzen, die die Verkörperungen gesellschaftlicher Positionierungen (inklusive unser eigenen als Forschende) einbeziehen und diese in der Kommunikation nutzbar machen? Welche Rolle spielen neue Medien und Digitalisierung für unsere Kommunikationsmöglichkeiten und wo liegen ihre Risiken?

Mit der IfL Forschungswerkstatt #5 wollen wir diesen Fragen in explorativer Weise nachgehen. Am ersten Tag werden zwei Keynotes inspirierende Einblicke in die Thematik geben und Diskussionsforen zu vertieften Debatten rund um mögliche Kommunikationswege und ihre erkenntnistheoretischen Hintergründe, methodologischen Herausforderungen, ethischen Dimensionen und praktischen Umsetzungsmöglichkeiten einladen. Der zweite Tag der Forschungswerkstatt hat das Ziel, innovative Ansätze der Kommunikation und Vermittlung von raumbezogener Wissenschaft in andere Gesellschaftsbereiche in kleineren ExperiSpaces erlebbar zu machen.

Ablauf Donnerstag 14. März 2019

Keynotes & Diskussionsforen

10:00 // **Auftakt** (SIB, Schongauerstraße 7, 4. OG, Raum 401)

Begrüßung durch das Organisationsteam *Kristine Beurskens, Tim Leibert, Lea Haack & Thomas Tillmann (Leibniz-Institut für Länderkunde)*

10:30 // **Keynote: artify! Potentiale von Bildnerischem Gestalten als Vermittlungspraxis in raumbezogener Forschung** – *Eva Nöthen (Goethe-Universität Frankfurt a. M.)*

11:15 // Pause

11:30 // **KeyNote: What is really real? Communicating science in the post-truth era** – *Sunčana Laketa (Université de Neuchâtel)*

12:15 // **Mittagspause** mit Imbiss

13:15 // Anmoderation und **Kurzvorstellung der Diskussionsforen**

13:30 // **Diskussionsforen** (inkl. Kaffeepause)

D1: Artistic research als Strategie zur wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit raumbezogenen Forschungsthemen?

Eva Nöthen (Goethe-Universität Frankfurt a. M.) & Lea Bauer (Universität Leipzig)
IfL, Raum 407

D2: What is really real? Communicating science in the post-truth era

Sunčana Laketa (Université de Neuchâtel) & Lela Rekhviashvili (Leibniz-Institut für Länderkunde)

IfL, Kartenraum (Bibliothek, 2.OG)

D3: Spielerische Wissensvermittlung: Potentiale und Nachteile?

Stephan Pietsch & Maximilian Stintzing (beide Leibniz-Institut für Länderkunde)
IfL, Raum 317

D4: Kooperation – Kollaboration – Partizipation: Erfahrungsaustausch zu

transdisziplinärer Forschung und Reallabor-Ansätzen auf Quartiersebene
Anika Schmidt, Annegret Haase (beide Helmholtz-Zentrum für Umweltforschung Leipzig) & Elisabeth Kirndörfer (Leibniz-Institut für Länderkunde)

SIB, Raum 401

D5: Digital intervenieren. Wissenschaft | Macht | Internet

Ina Dietzsch (Universität Basel) & Madlen Pilz (Leibniz-Institut für Länderkunde)
IfL, Raum 108

16:30 // **Minipodium Diskussionsforen** (SIB, Raum 401)

Das Mini-Podium gibt allen Teilnehmenden einen Einblick in die Debatten der jeweils nicht besuchten Diskussionsforen und bietet die Möglichkeit, Ergebnisse und offene Fragen gemeinsam festzuhalten. Jeweils eine Person aus jedem Diskussionsforum vertritt das Thema auf dem Mini-Podium. Hilfsmittel wie Darstellungen oder Flipcharts sind willkommen, aber kein Muss.

17:00 // **Ausblick auf die ExperiSpaces**

17:15 // **Abschluss des 1. Veranstaltungstages**

19:00 // Gemeinsames Abendessen (optional)

Ablauf Freitag, 15. März 2019

ExperiSpaces



9:30 // ExperiSpaces

E1: Ausprobieren eines Location Based Digital Games

Stephan Pietsch & Maximilian Stintzing (beide Leibniz-Institut für Länderkunde)
IfL, Raum 317

E2: Faire Rosen? Globale Verflechtungen verstehen durch einen interaktiven Workshop & eine webbasierte interaktive Infografik

Andreas Gemählich (Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn)
IfL, Raum 108

E3: Entfällt

E4: Verbindung von kreativen Methoden der Gesellschaftsvorausschau, Gaming-Format und Technologievorausschau zur Identifizierung von Bedarfen in ländlichen Räumen

Larissa Müller (Fraunhofer-Institut für Naturwissenschaftlich-Technische Trendanalysen Euskirchen) & *Gesine Last* (Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation Stuttgart)
SIB, Raum 401

16:00 // Zusammenkunft und Vermittlungs-Pitch (SIB, Raum 401)

Zum Abschluss der IFL Forschungswerkstatt #5 wollen wir das Thema "Aufmerksamkeit erzeugen?!" noch einmal wörtlich nehmen. In einem "Vermittlungspitch" präsentieren die ExperiSpace-Teilnehmenden in zwei Minuten ein zentrales Ergebnis oder Produkt. So soll auf unterhaltsame und spielerische Weise getestet werden, wie allgemein- oder missverständlich die in den ExperiSpaces erarbeiteten Vermittlungs- und Kommunikationsformen sind.

17:00 // Abschluss und Verabschiedung

Veranstaltungsorte

Anmeldung/Keynotes:

Staatsbetrieb Sächsisches Immobilien- und Baumanagement (SIB)

Schongauerstraße 7

04328 Leipzig

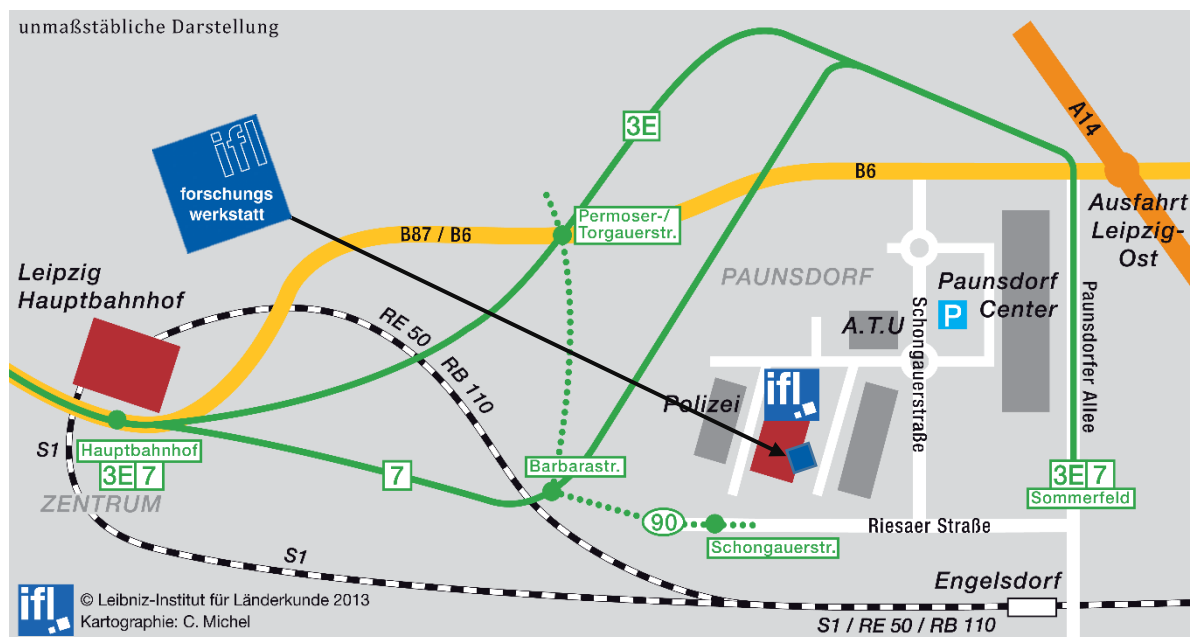
4. OG, Raum 401

Diskussionforen/ExperiSpaces:

Leibniz-Institut für Länderkunde

Schongauerstraße 9

04328 Leipzig



Abendessen (optional):

L'Osteria Leipzig

Martin-Luther-Ring 12

04109 Leipzig

Haltestellen:

Wilhelm-Leuschner-Platz (Tram Linie 2, 8, 9, 10, 11, 14; S-Bahn 1, 2, 3, 4, 5, 5X oder 6) oder

Neues Rathaus (Tram Linie 2, 8, 9 oder 14)

Detalliertes Programm Donnerstag, 14. März 2019

Keynotes

10:30 Uhr: artify! Potentiale von Bildnerischem Gestalten als Vermittlungspraxis in raumbezogener Forschung

Eva Nöthen (Goethe-Universität Frankfurt am Main)

Artistic research lautet der Begriff, mit dem seit einigen Jahren die Frage diskutiert wird, welches epistemische Potential künstlerische im Unterschied zu wissenschaftlichen Praktiken hervorbringen können. In der deutschsprachigen Debatte wird *artistic research* dabei zumeist als eine Form künstlerischen Arbeitens interpretiert, die sich an Strategien wissenschaftlicher Forschung orientiert, um neue Erkenntnisse auf dem Gebiet künstlerischen Wissens zu produzieren, zu vermitteln und zu diskutieren. Im umgekehrten Sinne gibt es bislang nur zögerliche Vorstöße. Trotz zunehmend kreativer Ansätze in der Annäherung an zu beforschende Räume, Subjekte und Materialitäten, scheint es für eine Inwertsetzung von Inspiration und Gefühl, intuitionsgesteuerten Vorgehensweisen und Bildnerischer Gestaltung, wie sie für das künstlerische Schaffen konstitutiv sind, in rationalistischen Forschungsarrangements wenig Raum zu geben.

Diese Unverhältnismäßigkeit erkennend und bezugnehmend auf die individuelle Bildungsbiographie der Vortragenden wirft der Vortrag zunächst ein Blick zurück auf das historische Verhältnis von Geographie und Kunst im Allgemeinen und auf deren jeweilige Vermittlungspraktiken im Besonderen. Dominante Traditionslinien aufgreifend wird sodann eine Systematisierung von Strategien Bildnerischen Gestaltens versucht und auf ihre Übertrag-barkeit für die raumbezogene Forschung abgeklopft. Abschließend wird das Forschungsprojekt „... und wo bleibt die Kunst?“ vor- und zur Diskussion gestellt, im Rahmen dessen die Vortragende die Potentiale eines *artistic research* sowohl für die geographische Forschungs- als auch Vermittlungspraxis auszuloten sucht.

11:30 Uhr: What is really real? Communicating science in the post-truth era

Sunčana Laketa (Université de Neuchâtel)

In times when notions of scientific facts and truths are significantly challenged and undermined, this lecture addresses the opportunities and the obstacles for communicating science in the post-truth era. In the current political climate of “alternative truths” and “fake news”, relativism reigns supreme: it seems anything goes. From climate denialism to so-called death of expertise, the contemporary predicament forces us to reconsider: How is reality constructed? What is the function of belief in structuring our social reality? Whose knowledge is considered legitimate and how? These questions have been at the center of long-standing feminist and critical scholar debates in geography and throughout social sciences. From Sandra Harding to Gillian Rose and others, this scholarship argues that knowledge production is a form of social practice that is not politically neutral, but rather mutually entangled in different power relations. Knowledge, moreover, is not abstract and disembodied, but rather emotional, intimate and relational. Reviewing these works, I question the implications they have for communicating science to a wider public in the post-truth era, especially for qualitative research in geography and other spatial sciences. The lecture, and a workshop to follow, will explore ways to convey our contingent and partial view of the world without stepping into relativism.

Diskussionsforen

13:30 – 16:00 Uhr

Folgende Themen stehen zur Auswahl:

D1 – *Artistic research* als Strategie zur wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit raumbezogenen Forschungsthemen?

Eva Nöthen (Goethe-Universität Frankfurt am Main) & *Lea Bauer* (Universität Leipzig)

Das Diskussionsforum knüpft an die Keynote „artify! Potentiale von bildnerischem Gestalten als Vermittlungspraxis in raumbezogener Forschung“ an und fokussiert auf die Möglichkeiten und Grenzen kreativer Visualisierungspraktiken in der Wissenschaftskommunikation.

Ausgehend von einer Sichtung des Feldes möchten wir anhand einer vertiefenden Auseinandersetzung mit ausgewählten Beispielen (wir freuen uns auf Vorschläge der Teilnehmenden) unterschiedliche Ansätze/Modi/Strategien von kunst-basierter bzw. explorativ-experimenteller wissenschaftlicher Auseinandersetzung mit raumbezogenen Fragestellungen aufarbeiten.

Anschließend möchten wir Erfahrungen und Überlegungen zu Ambivalenzen dieser Ansätze austauschen, also forschungspraktische und epistemische Potenziale und Herausforderungen solcher mehr-als-rationalistischen Ansätze erörtern.

Ziel ist es, in einen Austausch darüber zu kommen, inwieweit die diskutierten interdisziplinären Praktiken der Auseinandersetzung mit raumbezogenen Themen eine gewinnbringende Erweiterung für eine kritisch-reflexive und im weitesten Sinne politisch engagierte Sichtbarmachung und Vermittlung raumbezogener Forschung darstellen könnten.

D2 – What is really real? Communicating science in the post-truth era

Sunčana Laketa (Université de Neuchâtel) & *Lela Rekhviashvili* (Leibniz-Institut für Länderkunde)

Following the lecture on communicating science in the post-truth era, the workshop will open up a space for in-depth discussion of the issues. The workshop will address the following questions:

- How can we respond when media and/or politicians publicly deny, undermine, delegitimize our research evidence and arguments?
- If this is an era of the "death of expertise", what strategies exist to legitimize the validity and objectivity of our research?
- Should we disclose our political and/or activist positions when communicating research results to the public? If so, how?
- In what ways can feminist theory and practice guide us in this process?

Through small-group discussions and hands-on exercises, we will reflect on the challenges, possibilities, pitfalls and creative solutions to making our research socially relevant in times when the legitimacy of science is increasingly under attack. The session will be held in English.

D3 – Spielerische Wissensvermittlung: Potentiale und Nachteile?

Stephan Pietsch & Maximilian Stintzing (beide Leibniz-Institut für Länderkunde)

In unserem Diskussionsforum steht das Thema spielerische Wissensvermittlung im Mittelpunkt. Ziel des Workshops ist es, diesen Ansatz im Hinblick auf seine Verwendbarkeit in wissenschaftlichen Kontexten zu diskutieren. Hierzu möchten wir wie folgt vorgehen:

Nach einer Vorstellungsrunde der bis zu 20 Teilnehmenden soll zuerst eine allgemeinere Einführung in den Themenkomplex spielerische Wissensvermittlung erfolgen, in dem wir dezidiert auf Methoden und Anwendungsmöglichkeiten eingehen wollen. Im Anschluss daran wird eine Kurzvorstellung des Projekts „SpielRäume – Entdeckungs- und Erlebnisraum Landschaft“ als Überleitung zum Worldcafe dienen. Dieses wird dann an vier Tischen (à fünf Personen) zu den folgenden Themenkomplexen stattfinden:

1. Wissensvermittlung via Digitale Spiele
2. Wissensvermittlung via Analoge Spiele
3. Mehrwert spielerischer Wissensvermittlung
4. Kritik des Konzeptes

Den Abschluss des Diskussionsforums bildet schließlich ein Wrap-Up der vorher diskutierten Ergebnisse. Das Format richtet sich insbesondere an Personen, die über Transferformate ihrer Qualifizierungsarbeiten (Bachelor, Master, Dissertationen) nachdenken. Ideen für solche Vorhaben werden u.a. im Vorfeld seitens der Moderator*innen abgefragt.

D4 – Kooperation – Kollaboration – Partizipation: Erfahrungsaustausch zu transdisziplinärer Forschung und Reallabor-Ansätzen auf Quartiersebene

Anika Schmidt und *Annegret Haase* (beide Helmholtz-Zentrum für Umweltforschung Leipzig) & *Elisabeth Kirndörfer* (Leibniz-Institut für Länderkunde)

In diesem Diskussionsforum wollen wir einen Raum für Reflexion und Erfahrungsaustausch zu verschiedenen Verständnissen von partizipativen (Forschungs-)Prozessen in der Stadtentwicklung schaffen und uns in diesem Zusammenhang mit den Möglichkeiten und Grenzen neuerer, transdisziplinärer Forschungsformate auseinandersetzen. Wir werden einen kurzen Input zum Reallabor-Ansatz - als eine „Form institutionalisierter Aktions- bzw. Interventionsforschung“ (Parodi et al. 2016: 10) - und dessen Anwendung im Forschungsprojekt zu kooperativer Freiraumentwicklung „KoopLab“ (www.kooplab.de) geben und uns im Anschluss mit verschiedenen Begriffsverständnissen und Voraussetzungen von Kooperation, Kollaboration und Partizipation befassen. Dabei spielen Lernprozesse, kontinuierliche (Selbst-)Reflexion, das Zusammenbringen verschiedener Wissensformen sowie die geeignete Vermittlung von Forschungsfragen und -erkenntnissen eine zentrale Rolle. Wir wollen mit den Teilnehmenden kritisch reflektieren, inwiefern experimentelle Ansätze und transdisziplinäre

Forschungskontexte eine breitere Einbeziehung der Bevölkerung in Prozesse der Stadt- und Quartiersentwicklung ermöglichen können. Darüber hinaus ist zu diskutieren, welche besonderen Herausforderungen und Chancen solche Ansätze bieten, die Bedürfnisse „beteiligungsunerfahrener“ und/oder benachteiligter Bevölkerungsgruppen einzubeziehen und gleichzeitig, wo ihre Grenzen sind angesichts bestehender Entscheidungs-, Macht- und Akteursstrukturen in der Stadt(teil)entwicklung.

Um das Diskussionsforum besser vorbereiten zu können, bitten wir die Teilnehmenden um Informationen zu folgenden Fragen:

- Welche Erfahrungen haben Sie mit kooperativen oder kollaborativen Prozessen und/oder Labor-Ansätzen (Urban Labs, Reallabor, ...) in der Stadt- oder Quartiersentwicklung?
- Welche Rolle(n) haben Sie dabei gespielt? (Forscher*in, Aktivist*in, Anwohner*in, Kommunalvertreter*in, Planer*in, Beobachter*in, ...)
- Welche Themen und Ziele wurden dabei verhandelt und welche Akteure/Gruppen wurden wie einbezogen?
- Welche Chancen und Grenzen bestehen für kollaborative oder Bottom-Up-Ansätze? Lassen sich verschiedene Ansätze sinnvoll kombinieren?
- Reflektieren Sie diese Ansätze in ihrer Verbindung mit grundlegenden, methodologischen Debatten in Ihrer Fachdisziplin?
- Haben Sie praktische Erfahrungen mit „innovativen“ und „aufsuchenden“ Formaten der Beteiligung?
- Was wünschen Sie sich allgemein für das Diskussionsforum und was sollten wir bei der Vorbereitung beachten?

Literatur:

Parodi, Oliver, Richard Beecroft, Marius Albiez, Alexandra Quint, Andreas Seebacher, Kaidi Tamm und Colette Waitz (2016): Von „Aktionsforschung“ bis „Zielkonflikte“. Schlüsselbegriffe der Reallaborforschung. In: Technologiefolgenabschätzung – Theorie und Praxis 25 (3): 9-18. Themenheft „Reallabore als Orte der Nachhaltigkeitsforschung und Transformation“ als PDF verfügbar unter: <https://www.tatup-journal.de/tatup163.php> (26.11.2018)

D5 – Digital intervenieren. Wissenschaft | Macht | Internet

Ina Dietzsch (Universität Basel) & *Madlen Pilz* (Leibniz-Institut für Länderkunde)

Im Austausch zwischen Wissenschaft und anderen Teilen der Gesellschaft gewinnen partizipative oder kollaborative Forschungs- und Kommunikationswege stets mehr an Bedeutung. Soziale Medien und digitale Techniken spielen dabei eine entscheidende Rolle. Im Diskussionsforum soll die Breite digitaler Möglichkeiten, wissenschaftlich zu kommunizieren, diskutiert werden. Dabei sind Fragen zur Beschaffenheit von Daten, zu Kommunikationsformen und Machtverhältnissen von Öffentlichkeiten in digitalen Räumen, zur wissenschaftlichen Güte, gesellschaftlichen/öffentlichen Ansprechbarkeit, technischen Machbarkeit sowie ethische Aspekte im Umgang mit Forschungsdaten zentral. Am Beispiel Wikipedia sollen die besonderen Fallstricke und Potentiale digitaler Medien gemeinsam erkundet werden.

Freitag, 15. März 2019

ExperiSpaces

Die Workshops am 2. Tag finden parallel statt. Folgende stehen zur Auswahl:

E1: Ausprobieren eines Location Based Digital Games

Stephan Pietsch & Maximilian Stintzing (Leibniz-Institut für Länderkunde)

Der ExperiSpace startet mit einer Einführung zu unserem momentan laufenden Spielräume Projekt (am Leibniz-Institut für Länderkunde) bzw. dessen Zugang zu Fragen des Transfers. Zum einen wollen wir hier unser Vorgehen im Spannungsfeld zwischen Outdoor Education, Game Based Learning und Exkursionsdidaktik theoretisch verorten, zum anderen möchten wir den Teilnehmenden die von uns erarbeiteten Grundlagen zur spielerischen Wissensvermittlung (z.B. hinsichtlich Belohnungssystemen, Multiperspektivität, Charaktere etc.) näherbringen.

In einem nächsten Schritt stellen wir den Teilnehmenden den von uns erarbeiteten Workflow näher vor. Hierbei stehen insbesondere neben konzeptionellen Aspekten (Wie entwickle ich eine spannende Spielstory?) ebenso organisatorische Fragestellungen (Welche Schritte brauchen im Schnitt wieviel Zeit?) im Fokus. Nach einer Einführung in die Software (die Spieldateien werden den TN vorher per Mail geschickt) geht es dann in den Leipziger Osten, um eine im Spielräume Projekt erarbeitete Variante eines ca. zweistündigen ortsbezogenen Exkursionsspiels zu spielen. Das Austesten des Spielformates, welches sich spielerisch mit der (historischen) Entwicklung eines Landschaftsparks auseinandersetzt, stellt ein Novum dar, indem es zum ersten Mal von einer Gruppe von raumaffinen „externen“ Wissenschaftler*innen ausprobiert und kritisch reflektiert wird. Insofern besteht der experimentelle Charakter des ExperiSpaces einerseits im Testen eines innovativen Transferformates auf Seiten der Teilnehmenden, andererseits als Evaluierung der erarbeiteten Spielformate für das Spielräume Team, welche uns dabei hilft, wertvolle Eindrücke für die weitere Projektarbeit zu sammeln.

Abschluss des ExperiSpaces bildet schließlich die kritische Reflexion der Anwendung, die uns auch als Feedback im Projekt dient. Das gesamte Format ist für bis zu 20 Personen auf sechs Stunden (inklusive Pausen) angelegt.

Ablauf Workshop:

Uhrzeit	Programmpunkt
09:30 – 10:15	Einführung Projekt Spielräume (Theoretische Vorüberlegungen, Grundlagen spielerische Wissensvermittlung, Vorstellung eigener Workflow, Einführung Spielformat Exkursionsspiel)
10:15 – 10:30	Kaffeepause

10:30 – 11:00	Anreise Mariannenpark
11:00 – 13:00	Austesten Spielformat Location Based Digital Game
13:00 – 14:00	Mittagspause auf Selbstzahlerbasis und Rückfahrt an den Veranstaltungsort
14:00 – 15:30	Reflexionsrunde und Feedback

Literaturempfehlungen

Lochner, D. (2014): Storytelling in virtuellen Welten (=Praxis Film Band 69). Konstanz, München: UVK Verlagsgesellschaft.

Panek, J. & Gekker, A. & Hind, S. & Wendler, J. & Perkins, C. & Lammes, S. (2017): Encountering Place: Mapping and Location-Based Games in Interdisciplinary Education. *The Cartographic Journal*. S. 1-12.

Shi, Y., Shih, J. (2015): Game Factors and Game-Based Learning Design Modell. Online unter: https://www.researchgate.net/publication/282538465_Game_Factors_and_Game-Based_Learning_Design_Model

E2: Faire Rosen? Globale Verflechtungen verstehen durch einen interaktiven Workshop & eine webbasierte interaktive Infografik

Andreas Gemählich (Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn)

Die Komplexität ökonomischer Globalisierung stellt Wissensvermittlung vor eine große Herausforderung. Der Grat zwischen Überforderung der Zielgruppe (egal ob Studierende oder interessierte Öffentlichkeit) und zu starker Vereinfachung, die in Konflikt zur wissenschaftlichen Redlichkeit steht, ist schmal. Wissenstransfer aus der geographischen Grundlagenforschung zu ökonomischer Globalisierung beschränkt sich deshalb häufig auf eine Perspektive oder eine Dimension wie z.B. die Ökologie. Im Rahmen des Workshops soll das Transferformat des interaktiven Workshops „Faire Rosen?“ gezeigt werden. Dieser versucht das Komplexitätsdilemma zu umgehen, und den Teilnehmenden verschiedene, auch nicht kongruente Perspektiven auf das Thema Globalisierung zu vermitteln.

Im Rahmen des Workshops soll das Transferformat des interaktiven Workshops „Faire Rosen?“ ausprobiert und reflektiert werden. Im Zentrum steht dabei das Beispiel der globalen Blumenindustrie und ihres weltweit größten Produktionsstandorts am Lake Naivasha (Kenia). Im Sinne der „follow-the-thing“-Studien (Cook 2004) wird dabei die gesamte Warenkette von Produktion bis Konsumtion in all ihrer Komplexität betrachtet. In einer Art Rollenspiel erarbeiten sich die Teilnehmenden selbst in Kleingruppen verschiedene Perspektiven auf die Agrarindustrie. Als Grundlage dient zur Verfügung gestelltes Material in Form eines „Datenbuffets“. Der Workshop ermöglicht den Teilnehmenden Einblick in Forschungsdaten und eine eigene Interpretation dieser. Zudem lernen sie, mit einem großen und breiten Angebot an Informationen

sinnvoll umzugehen. Die Ergebnisse dieser Arbeitsphase werden anschließend vorgestellt und die verschiedenen Perspektiven auf die Schnittblumenindustrie verglichen und diskutiert. Die Erkenntnisse können abschließend durch eine eigenständige Erkundung der interaktiven Infografik (www.fair-roses.org) vertieft werden, die als Ergebnis vorheriger Workshops entstand. Im Anschluss an den Workshop soll mit den Teilnehmenden die Vor- und Nachteile des Transferformats sowie die Übertragbarkeit auf andere Forschungsfelder diskutiert werden.

Ablauf Workshop:

1.	Hintergrund & Einführung in das Transferformat
2.	Interaktiver Workshop „Faire Rosen?“ <ul style="list-style-type: none"> • Einführungsvortrag zur globalen Blumenindustrie • Erarbeitung verschiedener Rollen in Kleingruppen mittels Datenbuffet • Präsentations- und Diskussion der Ergebnisse
3.	Vorstellung und selbstständige Erkundung der interaktiven Infografik www.fair-roses.org
4.	Reflexion und Diskussion der Methode

Literaturempfehlungen

Cook, I. (2004): Follow the Thing. Papaya. In *Antipode* 36 (4), 642–664.

Cook, I.; Crang, P. (1996): The World On a Plate: Culinary Culture, Displacement and Geographical Knowledges. In *Journal of Material Culture* 1 (2), 131–153.

Weber, W., Burmester, M. & Tille, R. (Hrsg.): *Interaktive Infografiken*. Berlin: Springer.

E4: Verbindung von kreativen Methoden der Gesellschaftsvorausschau, Gaming-Format und Technologievorausschau zur Identifizierung von Bedarfen in ländlichen Räumen

Larissa Müller (Fraunhofer-Institut für Naturwissenschaftlich-Technische Trendanalysen Euskirchen) und *Gesine Last* (Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation Stuttgart)

Hintergrund & Forschungskontext

Großstädte und Metropolregionen gelten als Innovationstreiber, ländliche Räume hingegen als wenig innovativ. Innovationen, die ihren Ursprung im Urbanen haben, werden häufig auf die ländlichen Regionen übertragen. Es gibt dort jedoch sehr spezifische Herausforderungen und Chancen, die eigene Lösungen erfordern und ermöglichen. Im Rahmen des Forschungsvorhabens „Horizonte erweitern- Perspektiven ändern“ wurde zur Erhebung der Bedarfe ländlicher Räume und zur Identifizierung neuer (technologischer und sozialer) Innovationen und Zukunftslösungen ein neuartiges Workshopkonzept entwickelt. Das Konzept verbindet designbasierte Methoden der Gesellschaftsvorausschau mit Methoden der Technologievorausschau und übersetzt die Ergebnisse in ein partizipatives, spielerisches Setting für die Teilnehmenden von Workshops in ländlichen Räumen. Im Herbst 2018 wurden drei je zweitägige Workshops mit diversen Akteuren

in drei Modellregionen (Bayern, Schleswig-Holstein und Hessen) durchgeführt. Der methodische Werkzeugkasten dieses neuen Formats von raumbezogenem Zukunftsworkshop wird in Leipzig für die Teilnehmenden hands-on vorgestellt und nachvollziehbar gemacht.

Neuartiges Methoden-Set: Verbindung von Gesellschafts- und Technologievorausschau

Im Rahmen der fünften IFL Forschungswerkstatt soll dieses neuartige Workshop-Format mit 6-10 interessierten Teilnehmenden raumbezogener Fachrichtungen getestet werden. Gemeinsam soll reflektiert werden, wie sich designbasierte Methoden der Gesellschaftsvorausschau mit Methoden der Technologievorausschau und einem Gaming-Format verbinden lassen, um die Bedarfe von Bürger*innen des ländlichen Raums zu identifizieren.

In unserer Session werden die Teilnehmenden der Forschungswerkstatt am Vormittag zunächst einen Parcours durchlaufen und dabei drei Szenarien mit unterschiedlichen thematischen Schwerpunkten ländlicher Räumen diskutieren. Jeweils vier Stationen machen eines der drei übergeordneten Szenarien erleb- und verhandelbar. Mithilfe von Aufstellern und Fotos der Exponate erkunden die Teilnehmenden Station für Station 12 unterschiedliche Zukunftsmissionen für die ländlichen Regionen. An jeder Station begegnen den Teilnehmenden unterschiedliche Lösungsansätze, diskutiert werden beispielsweise eine intelligente Verwaltung, das Schöpfen regionaler Werte oder neue Gemeinschaftsorte. Dabei setzen sich die Teilnehmenden methodisch angeleitet mit spezifischen Fragestellungen beispielsweise zu neuen Bildungsformaten, flexiblen Arbeitsmodellen, adaptiven Wohnformen oder gemeinschaftlichen Mobilitätslösungen auseinander.

Am Nachmittag spielen die Teilnehmenden – unterteilt in zwei Teams - in einem Gaming-Format, dem „Zukunftsspiel“, die vorher kennengelernten Missionen und benutzen dabei methodisch angeleitet Werkzeuge wie Technologien und Soziale Innovationen. Sie werden so spielerisch zu Gestalter*innen der Zukunft ländlicher Regionen, indem sie ausgewählte Missionen, die sie zuvor im Parcours kennengelernt haben, gemeinsam bestreiten. Hierbei kommt der Perspektivvielfalt der Teilnehmenden unterschiedlicher Fachrichtungen eine besondere Rolle zu. Was wird vor Ort gebraucht, um die Zukunftsmission erfolgreich zu gestalten? Anhand des Zukunftsspiels und methodisch angeleitet diskutieren die Teams konkrete technologische und soziale Maßnahmen und entwickeln ihre eigenen Zukunftsvisionen für den ländlichen Raum. Auf diese Weise identifizieren sie spielerisch Maßnahmenbündel, artikulieren fehlende Lösungen und reflektieren über Vor- und Nachteile der gewählten Lösungen. Die Session endet mit den Präsentationen der ausgearbeiteten Visionen der Teilnehmenden, zunächst im Workshop-Team und abschließend im großen Plenum der IFL Forschungswerkstatt.

Ablauf Workshop:

9:30 Uhr	Willkommen; Vorstellung Projektkontext & Kennenlernrunde
10:00 – 12:30 Uhr	Parcours mit Zukunftsmissionen: Designbasierte Methoden für raumbezogene Gesellschaftsvorausschau und den Einbezug lokaler Akteure
12:30 – 13:30 Uhr	Lunch
13:30 – 16:00 Uhr	Zukunftsspiel: Gaming-Format und Technologievorausschau zur Identifizierung von Bedarfen in ländlichen Räumen

Literaturempfehlungen

John, M.: Data driven foresight - Technologiefrühaufklärung im Zeitalter von Big and Linked Data. Ein Werkstattbericht. In: Gausemeier, Jürgen (Hrsg.); Univ. Paderborn; Heinz-Nixdorf-Institut -HNI-, Paderborn: Vorausschau und Technologieplanung : 14. Symposium für Vorausschau und Technologieplanung, 8. und 9. November 2018, Berlin, Paderborn: Universität Paderborn, Heinz Nixdorf Institut, 2018 (HNI-Verlagsschriftenreihe 385), 409-421.

Schroth, F., Glatte, H., Kaiser, S. 2018: Integrating civil society into regional quadrupel helix processes. Paper submitted to: R&D Management Conference 2018 "R&Designing Innovation: Transformational Challenges for Organizations and Society" Milan, Italy

Kontakte

Kristine Beurskens: K_Beurskens@ifl-leipzig.de

Tim Leibert: T_Leibert@ifl-leipzig.de

Lea Haack: L_Haack@ifl-leipzig.de

Thomas Tillmann: T_Tillmann@ifl-leipzig.de