

Münster, im Februar 2023

Bei der **Versammlung der Wünsche**, dem Zukunftskongress von Soziokultur NRW, kamen am 26. Januar 2023 zweihundert soziokulturelle Akteur\*innen, Mitglieder der freien Kulturszene und Vertreter\*innen aus Politik und Verwaltung zusammen, um über die Zukunft der Soziokultur zu diskutieren.

Elf Künstler\*innen haben Workshops zu den Themen Partizipation, Diversität, Care und Empowerment durchgeführt. Ihre Impulse und Projektanregungen haben sie in Workshop-Rezepten festgehalten, damit die Akteur\*innen der Soziokultur sie weiterverwenden oder als Inspirationsquelle nutzen können. Dies ist eines davon.

Eine ausführliche Dokumentation der Versammlung der Wünsche, inkl. zehn weitere Workshop-Rezepte, ist zu finden unter <https://versammlung.soziokultur-nrw.de>.

\*\*\*

## **Performances der Entscheidung**

Von Hannah Kowalski

Kollektive Entscheidungsprozesse sind zentral für Gruppen, die hierarchiearm agieren wollen. Ausgangspunkt für meine künstlerische Forschung ist mein eigener Leidensdruck mit kollektiven Entscheidungsprozessen. Seit mehr als 13 Jahren lebe und engagiere ich mich im Hamburger Gängeviertel, wo wir alle wichtigen Entscheidungen auf dem Mittwochsplenum treffen, ich arbeite in der kollektiven performancegruppe geheimagentur und in dem mit flachen Hierarchien organisiertem Kindertheater FUNDUS THEATER/ Forschungstheater.

Nach unzähligen Versammlungen, in denen gemeinsam entschieden wurde, war ich erschöpft und müde. Jedoch ist der Moment, in dem wir gemeinsam entscheiden, zentral. Denn in diesem Moment geht es um Machtverteilung, um die Weisheit der Vielen und um Selbstbestimmung.

In meiner künstlerischen Promotion (Kowalski 2018) habe ich deshalb untersucht, inwiefern sich durch Gestaltung von Entscheidungsverfahren die Entscheidungsfähigkeit und die Motivation zum gemeinsamen Entscheiden verändern lassen.

Abstimmungen stellen den Kern eines formalen Entscheidungsprozesses dar, dem natürlich Informationsvermittlung und Diskussionen vorausgegangen sind. Ich hatte festgestellt, dass bei Abstimmungen im Gängeviertel häufig eine schlechte Stimmung herrschte, die nicht allein auf inhaltliche Konflikte zurückgeführt werden konnte. Ich begab mich auf die Suche nach alternativen Abstimmungsverfahren, die so gestaltet waren, dass sie neben dem Moment des Entscheidens auch die Gesamtstimmung verbessern und dadurch die Teilhabe am Prozess fördern konnten. Während es in Bezug auf Kinder selbstverständlich erscheint, dass ein Beteiligungs- und

Entscheidungsprozess Spaß machen soll (vgl. Schröder 1998: 10), ist dieses Kriterium in der Debatte zur politischen Mitbestimmungskultur bei Erwachsenen selten vorzufinden. Kollektive Entscheidungen gelten gemeinhin als anstrengend.

Eine Versammlung sei der Ort, an dem wir uns treffen, weil wir uns nicht einig sind, schreibt Bruno Latour (vgl. Latour 2005: 30). In dem Moment des Abstimmens treffen unterschiedliche Interessen und Meinungen aufeinander. Es ginge darum, sich in Streitsachen zusammenzusetzen, um zu einer provisorischen „(Nicht)Übereinkunft“ (Latour 2005: 32) zu gelangen. Damit dies geschehen könne, sei es wichtig anzuerkennen, dass wir eigentlich nicht geeignet seien für solche Versammlungen, dass wir diesbezüglich „vollkommen behindert“ seien und nur mithilfe von „Prothesen“ beziehungsweise Hilfsmitteln zusammenkommen können (Latour 2005: 52). Das Aufkommen oder Bestehen von schlechter Stimmung während einer Abstimmung ist demnach nicht überraschend, stellt diese doch den Moment dar, in dem die unterschiedlichen Interessen zusammenkommen. Dabei ist die schlechte Stimmung der Teilhabe an kollektiven Abstimmungen nicht zuträglich und deshalb problematisch für kollektive oder/und demokratische Prozesse.

Welche Verfahren, welche Tools sind also notwendig, um die schlechte Stimmung beim Interessensausgleich zu flankieren? Welche Dinge, „Prothesen“ und Bedingungen werden benötigt, um das Versammeln und Übereinanderlegen von unterschiedlichen Interessen möglich zu machen?

Im Workshop „Performances der Entscheidung“ auf der Versammlung der Wünsche im Ringlokschuppen Ruhr haben wir mit Aufmerksamkeits- und Bewegungsspielen begonnen, die hilfreich für Gruppenprozesse sein können.

Im Anschluss habe ich die bestehenden und experimentellen Entscheidungsverfahren vorgestellt, die in meiner künstlerischen Forschung eine Rolle spielen:

- Abstimmen mit Gesten
- Abstimmen mit Laserpoint
- Abstimmen mit Lichtstimmung
- Abstimmen mit Entscheidungsebene
- Abstimmen mit Bodenfeldern
- Entscheiden per Losverfahren
- Abstimmen per Scherbengericht
- Abstimmen per Hammelsprung
- Entscheiden per Schwarm
- Abstimmen per digitalen Tool

Während sich nur einige der Abstimmungsverfahren als geeignet für die Praxis gezeigt haben, geht es insgesamt darum, das Experimentieren mit Abstimmungsverfahren zu propagieren. Kollektive Entscheidungsprozesse sollten achtsam gestaltet werden.

Notwendige Bedingungen hierfür sind:

Klare Kommunikation: Kollektive Entscheidungsprozesse benötigen Diskussionen und sind zeit- aufwendig – diese zeitlichen Ressourcen müssen unbedingt mitgedacht werden. Viele Enttä- schungen könnten sich erübrigen, wenn Macht- und Entscheidungsstrukturen klar und transpa- rent kommuniziert werden. Hierzu gehört auch eine Offenlegung hinsichtlich der Verteilung von ökonomischen Ressourcen.

Der Inhalt der Entscheidung muss zum Entscheidungsverfahren passen. Ob eine Entscheidung im Konsens oder mit Mehrheitsentscheid getroffen wird, ist meist eine ideologische Vorent- scheidung der Gruppe. Aber ob das Verfahren analog oder digital, offen oder geheim, mit Bo- denfeldern oder per Los getroffen wird, hängt davon ab, um was es bei der Entscheidung geht.

### Weiterführende Links

Wer Interesse hat, mehr zu meiner Forschungsarbeit zum Kollektiven Entscheiden zu lesen oder zu sehen, kann hier fündig werden:

- [www.versammlung-und-teilhabe.de/cms/dokumentation](http://www.versammlung-und-teilhabe.de/cms/dokumentation)
- <https://pab-research.de/testing-in-performance>
- [www.fundus-theater.de](http://www.fundus-theater.de)
- Günsilius, Maïke / Kowalski, Hannah (2021): Handeln. Entscheiden. Performen. Künstlerische Forschung mit Kindern. Bielefeld: Athena/wbv.

Literatur im Text:

Kowalski, Hannah Claire (2018): Das Theater der Entscheidung. Die Rolle des Performativen beim Abstimmen, in: <https://repos.hcu-hamburg.de/handle/hcu/512>, zuletzt gesehen am 9. Februar 2023

Latour, Bruno (2005): Von der Realpolitik zur Dingpolitik oder Wie man Dinge öffentlich macht. Berlin.

Schröder, Richard (1998): Partizipation von Kindern an Stadtplanung und Stadtgestaltung. Er- gebnisse einer Befragung zu Formen der Partizipation und Neuentwicklung der Beteiligungs- methode „Modellbau mit Kindern“. Berlin.

\*\*\*

### Über die Versammlung der Wünsche:

Zur Dokumentation:  
<https://versammlung.soziokultur-nrw.de>

Über Soziokultur NRW:  
[www.soziokultur-nrw.de](http://www.soziokultur-nrw.de)

### Kontakt:

Inken Kiupel | Soziokultur NRW  
Achtermannstr. 10-12 | 48143 Münster  
+49 251 590 656-14  
[inken.kiupel@soziokultur-nrw.de](mailto:inken.kiupel@soziokultur-nrw.de)