

Wie gestalten wir Gesellschaft? Interdependenzen zwischen Design und dem Feld des Sozialen

Ebert, Iris (Ed.); Rahn, Sebastian (Ed.); Rodatz, Christoph (Ed.)

Veröffentlichungsversion / Published Version
Sammelwerk / collection

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:
transcript Verlag

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Ebert, I., Rahn, S., & Rodatz, C. (Hrsg.). (2024). *Wie gestalten wir Gesellschaft? Interdependenzen zwischen Design und dem Feld des Sozialen* (Public Interest Design, 4). Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839472415>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY Lizenz (Namensnennung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY Licence (Attribution). For more information see:
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

IRIS EBERT / SEBASTIAN RAHN / CHRISTOPH RODATZ (HG.)

WIE GESTALTEN WIR GESELLSCHAFT?

Interdependenzen zwischen Design und
dem Feld des Sozialen

[transcript] Public Interest Design

Iris Ebert, Sebastian Rahn, Christoph Rodatz (Hg.)
Wie gestalten wir Gesellschaft?

Editorial

Die transdisziplinäre Reihe **Public Interest Design** befasst sich in Theorie und Praxis mit Fragen der Gestaltung von Interessen am Öffentlichen. Öffentliche Interessen sowie das Interesse am Öffentlichen werden von Wissenschaften ebenso gestaltet wie von Medien, von handelnder Politik ebenso wie von ökonomischen Interessen. Diese Zugänge und Diskurse zusammenzubringen und unter die Fragen der Möglichkeiten und Grenzen sowie der Mittel der Gestaltbarkeit – und somit unter die Frage des Designs – zu stellen, ist die Aufgabe dieser Reihe.

Die Reihe wird herausgegeben von Christoph Rodatz und Pierre Smolarski.

Iris Ebert ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Bergischen Universität Wuppertal. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Social Design, diskursanalytischen Perspektiven sowie der Bedeutung qualitativer Forschung für das Design.

Sebastian Rahn ist Nachwuchsprofessor für Erziehung, Bildung und Sozialisation über die Lebensalter an der Hochschule für Technik und Wirtschaft des Saarlandes (Saarbrücken). Seine Forschungsschwerpunkte liegen in der Kinder- und Jugendarbeit, der Schulsozialarbeit sowie in der Adressat*innenforschung in der Sozialen Arbeit.

Christoph Rodatz ist Juniorprofessor für Medienästhetik und Mitbegründer des Masterstudiengangs Public Interest Design an der Bergischen Universität Wuppertal. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im performativen Gestalten, in Inszenierung und Design sowie in der Forschung zu Atmosphären.

Iris Ebert, Sebastian Rahn, Christoph Rodatz (Hg.)

Wie gestalten wir Gesellschaft?

Interdependenzen zwischen Design und dem Feld des Sozialen

[transcript]

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.dnb.de> abrufbar.



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution 4.0 Lizenz (BY). Diese Lizenz erlaubt unter Voraussetzung der Namensnennung des Urhebers die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium für beliebige Zwecke, auch kommerziell. (Lizenztext:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>)

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

Erschienen 2024 im transcript Verlag, Bielefeld

© **Iris Ebert, Sebastian Rahn, Christoph Rodatz (Hg.)**

Umschlaggestaltung: Iris Ebert

Lektorat: Lektorat-Heinz

Satz: Iris Ebert

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

Print-ISBN 978-3-8376-7241-1

PDF-ISBN 978-3-8394-7241-5

<https://doi.org/10.14361/9783839472415>

Buchreihen-ISSN: 2748-5722

Buchreihen-eISSN: 2750-2929

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Wie können wir Gesellschaft gestalten?	07 – 13
Einleitende Bemerkungen	
<i>Iris Ebert, Sebastian Rahn & Christoph Rodatz</i>	

GRUNDBEGRIFFE UND THEORETISCHE PERSPEKTIVEN

Beziehungsweisen:	17 – 41
Relationale Perspektiven auf die Frage nach der Gestaltung des Sozialen	
<i>Sebastian Rahn</i>	

Soziales Design in unsichtbaren Lebenswelten:	43 – 60
Zur Relevanz verstehender Perspektiven in sozial orientierten Designansätzen	
<i>Iris Ebert</i>	

Transdisziplinarität:	61 – 84
Theoretischer Grundbegriff und praktischer Arbeitsmodus sozial orientierten Designs	
<i>Tabea Schmid</i>	

Der Designgegenstand zwischenmenschlicher Interaktionen:	85 – 108
Wenn Designgegenstände transitorisch werden	
<i>Christoph Rodatz</i>	

FORSCHUNGSMETHODISCHE ZUGÄNGE

Gemeinsam im Gehen forschen:	111 – 134
Mobile Methoden als soziale Praxis der Wissensproduktion im Design für Nachhaltigkeit	
<i>Martina Fineder & Luise Reitstätter</i>	

Der Aufforderungscharakter des Alphabetgartens:	135 – 160
Potenziale eines kulturwissenschaftlichen Affordanzkonzepts für das Social Design	
<i>Mike Nienhaus</i>	

Gestaltungspraktiken in transdisziplinärer Forschung	161 – 179
<i>Bianca Herlo</i>	

DESIGNANSÄTZE

Provisorisches Design und Nachhaltige Transformation 183 – 199
Elmar Sander, Bernd Draser & Julia König

Speculative Design for Policy? 201 – 221
**Zur politischen Anschlussfähigkeit von
Speculative Design & Design Fiction Ansätzen**
Michel Hohendanner & Chiara Ullstein

SOZIALE ARBEIT UND SOZIALES DESIGN

Design durch Framing in der Sozialen Arbeit 225 – 242
Jennifer Hübner

[Re-]Designed: 243 – 263
**Die Mobile Jugendarbeit im Europaviertel in Stuttgart
aus der Perspektive des Sozialen Designs**
Ingo S. Hettler & Thomas Meyer

**Designen von digitalen Lösungen für wohnungslose Menschen:
Eine Methodenreflexion** 265 – 289
*Frank Sowa, Marco Heinrich, Patrick Harms,
Katrín Proschek & Tanja Holzmeyer*

KOOPERATIVE GESTALTUNGSPROZESSE IM LOKALEN SETTING

Inselgarten und Komposttoilette: 293 – 317
**Prototyping von nachhaltigen Zukunftsvisionen und
die ökologischen und sozialen Folgen**
Merle Ibach

Freiraum kooperativ gestalten: 319 – 333
**Eine kritische Perspektive auf die Paradoxien
partizipativer Stadtentwicklung**
Flavia Mameli

Das (soziale) Design der Stadt: 335 – 348
**Perspektiven zwischen Stadtentwicklung, Design Thinking
und Sozialer Arbeit**
Christian Schröder & Thomas Wendt

IRIS EBERT, SEBASTIAN RAHN &
CHRISTOPH RODATZ

Wie können wir Gesellschaft gestalten?

Einleitende Bemerkungen

In den letzten Jahren haben sich vermehrt Studiengänge, aber auch praktische Arbeits- und Forschungsfelder etabliert, die Gestaltung im Feld des Sozialen verorten: Design wird als ein Mittel gesehen, um ‚Gutes zu tun‘, zu gesellschaftlichem Wandel beizutragen oder – in enthusiastischer Absicht formuliert – ‚die Welt zu retten‘. Zwar hat Gestaltung schon immer Einfluss auf die Gesellschaft genommen, aber Public Interest Design, Transformationsdesign, Social Design (und ähnliche Ansätze) zielen nun fokussiert auf das Feld des Sozialen – wobei ‚sozial‘ hier sowohl als Chiffre für zwischenmenschliches Handeln als auch zur Beschreibung eines an moralischen (statt marktwirtschaftlichen) Prinzipien orientierten Gestaltens dient. Durch diese Ausrichtung intensivieren sich vielfältige Überschneidungen mit Disziplinen, die sich ebenfalls im ‚Sozialen‘ verorten und darauf abzielen, soziale Handlungsweisen zu beobachten, zu initiieren, zu konzipieren, zu begleiten, aufzufangen etc. Diesen Bezügen und Überschneidungen gehen wir in in diesem Band nach. Dabei steht die Überzeugung im Vordergrund, voneinander lernen und kollaborativ das Soziale gestalten zu können.

In der Außensicht wird Design oft in der Rolle des ‚Aufhübschers‘, ‚Manipulators‘ und ‚kreativen Problemlösers‘ gesehen – mal despektierlich, mal wertschätzend. Demgegenüber verstehen wir Design als *relativ autonome Disziplin*. Dieser Begriff betont zugleich die Selbstständigkeit (Autonomie) als auch die interdisziplinären Verflechtungen (Bezüge) einer anwendungsorientierten Wissenschaft. Auch in der Designpraxis zeigt sich die doppelte Existenz von Autonomie und vielfältigen Bezügen, insbesondere in einer Arbeitsweise, die die jeweiligen Inhalte und Anforderungen ihres Einsatzbereiches mithilfe des eigenen Ästhetik-, Funktionalitäts- und Entwurfsdenkens transformiert. Die Verbindung ästhetischer Aspekte mit a) der schnellen Antizipation fremder Perspektiven, b) dem Einfindungsvermögen in unterschiedliche Inhalte und c) der Übersetzung unvertrauter Kontexte sind dabei zentrale Handwerkszeuge von Design. Diese Arbeitsweise erlangt in den eingangs beschriebenen Handlungsfeldern eine neue Bedeutung. Mit der Verschiebung zum Feld des Sozialen ändern sich sowohl die potenziellen ‚äußeren‘ Bezugspunkte, Arbeitsbereiche und Partner:innen als auch die ‚inneren‘ Methoden, Strategien und Zielsetzungen des Designs.

So entstehen im Bereich des sozial orientierten Designs Projekte mit einer großen Ziel- und Methodenvielfalt, welche hier nur in Auszügen abgebildet werden können: Designen im Bereich des Sozialen heißt u. a. [1] Artefakte oder Abläufe zu gestalten, die Begegnungen zwischen Menschen initiieren, moderieren oder modifizieren; [2] gesellschaftliche Herausforderungen und Ungleichheiten durch Gestaltung zu kommunizieren, verändernd einzugreifen oder durch Gestaltung Benachteiligten zu helfen, sie zu aktivieren oder zu unterstützen; [3] Austausch, Transformation und Beteiligung zu gestalten, beispielsweise in Quartieren, Stadtlaboren oder durch Interventionen im Stadtraum.

In diesen abstrakten Nennungen wird beispielsweise der Bezug zur Disziplin der Sozialen Arbeit sichtbar: So hat sich das Design insbesondere an die Gemeinwesenarbeit und die soziale Gruppenarbeit sowie an deren Prinzipien der Teilhabe oder der Lebensweltorientierung angenähert. Diese kursorische Aufzählung zeigt, welch weites Feld an Bezügen und Bezugsdisziplinen sich einem Design eröffnet, das sich im Feld des Sozialen

verortet. Damit einher geht jedoch auch die Frage, wie diese Bezüge jeweils gestaltet werden sollen. Dieser Frage und den eben angerissenen Schnittstellen und Gemeinsamkeiten gehen die Autor:innen dieses Bandes mit sehr unterschiedlichen Ansätzen und Perspektiven in fünf Themenblöcken nach.

Im ersten thematischen Block werden unterschiedliche theoretische Grundlagen und Grundbegriffe kollaborativer Gesellschaftsgestaltung diskutiert. So geht *Sebastian Rahn* in seinem Beitrag *Beziehungsweisen: Relationale Perspektiven auf die Frage nach der Gestaltung des Sozialen* fünf Vorannahmen nach, die der diesen Band rahmenden Frage (Wie können wir Gesellschaft gestalten?) unterliegen. Diese Vorannahmen betreffen sowohl eine grundsätzliche Gestaltbarkeit von Gesellschaft als auch die Unterstellung eines gestaltenden ‚Wir‘ auf der einen sowie eines Gestaltungsgegenstands auf der anderen Seite. Aus einer relationalen Perspektive und im Rückgriff auf unterschiedliche Theoriebezüge (z. B. Symbolischer Interaktionismus, Anerkennungstheorie) werden diese und weitere Vorannahmen kritisch und hinsichtlich möglicher Schlussfolgerungen für das Projekt einer kollaborativen Gesellschaftsgestaltung reflektiert.

Warum und inwieweit ein solches Projekt auf einen verstehenden Zugang zur sozialen Praxis angewiesen ist, wird von *Iris Ebert* im Beitrag *Soziales Design in unsichtbaren Lebenswelten: Zur Relevanz verstehender Perspektiven* ausgeführt. Ausgehend von der Beobachtung, dass in bisherigen sozial orientierten Designperspektiven die spezifisch-konkreten Lebensumstände der jeweils Adressierten noch keine ausreichende Berücksichtigung finden, wird im Beitrag vorgeschlagen, auf Konzepte einer verstehenden Sozialwissenschaft zurückzugreifen, um Social Design an den jeweiligen Bedürfnissen und Interessen ausrichten zu können. Angesichts der grundsätzlichen Interpretationsbedürftigkeit und Kontingenz sozialer Praxis ist – wie der Beitrag argumentiert – eine derartige Bildung in Konzepten und Methoden des Verstehens für das Design erforderlich, um menschliche Lebenspraxis passgenau und ethisch angemessen (mit-)gestalten zu können.

Ein so ausgerichtetes Design ist auf die Zusammenarbeit mit anderen Fachbereichen angewiesen, wie *Tabea Schmid* in ihrem Beitrag *Transdisziplinarität: Theoretischer Grundbegriff und praktischer Arbeitsmodus sozial orientierten Designs* zeigt. Aus ihrer Sicht verbinden sich im Anspruch der Gesellschaftsgestaltung lebensweltzentrierte und wissenschaftszentrierte Zugänge, was entsprechende Vorhaben grundlegend als transdisziplinär kennzeichnet. Die disziplinären wie professionellen Folgen dieser Kennzeichnung werden im Beitrag auf drei Ebenen (Wissenschaftstheorie, Arbeitsorganisation, Forschungsrhetorik) inhaltlich ausgeführt, was in einer Charakterisierung von Design als ‚Transdisziplin‘ mündet.

Als eher grundlegende Perspektive einer Gestaltung von Gesellschaft stellt *Der Designgegenstand zwischenmenschlicher Interaktionen: Wenn Designgegenstände transitorisch werden* die Frage, welche spezifischen Qualitäten Design für die Gestaltung zwischenmenschlicher Interaktionen hat. Die Erweiterung des Designbegriffs führt ebenso zu einer Erweiterung von Designgegenständen, denen dann auch gemeinwohlorientierte und gemeinnützige Projekte zugerechnet werden. Da der Funktionsanspruch und der ästhetische Anspruch – zwei Design kennzeichnende Qualitäten – darin auf andere Weise als bei tradierten Designgegenständen greifen, wird die Wirkungsorientierung als erweiterte Perspektive herangezogen. Dabei wird auf unterschiedlichen Ebenen diskutiert, wie eine an der Sozialen Arbeit angelehnte Wirkungsorientierung auf designerische Prozesse und deren Gegenstände übertragen werden kann.

Einen zweiten inhaltlichen Schwerpunkt innerhalb des Bandes bilden Beiträge, die sich im Schwerpunkt mit *forschungsmethodischen Zugängen* zur Frage der Gesellschaftsgestaltung auseinandersetzen. So skizzieren *Martina Fineder* und *Luise Reitstätter* in ihrem Beitrag *Gemeinsam im Gehen forschen: Mobile Methoden als soziale Praxis der Wissensproduktion im Design für Nachhaltigkeit* anhand von zwei Forschungsprojekten (Kollektives Wohnen, Commons-Wahrnehmungen in Ausstellungsrundgängen) Methoden des mobilen Forschens, in denen dialogisch Wissen zu sozialen Sachverhalten produziert wird. In einer Verschränkung von Ansätzen der qualitativen Sozialwissenschaften mit der multi-sensorischen Ethnografie und der Designforschung zeigen sich hier Potenziale zur gemeinsamen Wissensgenerierung, z.B. über die sensorische Auseinandersetzung mit den im Forschungsfeld befindlichen Objekten sowie über den ‚im Gehen‘ erfolgenden Austausch zu den jeweils relevanten Themen.

Eine weitere, ebenfalls ethnografisch geprägte, Perspektive auf soziale Wirklichkeit entfaltet *Mike Nienhaus* unter der Überschrift *Der Aufforderungscharakter des Alphabetgartens: Potenziale eines kulturwissenschaftlichen Affordanzkonzepts für das Social Design* in seinem Beitrag, in dem er die Potenziale eines kulturwissenschaftlichen Affordanzkonzepts für das Social Design hervorhebt. Dabei bezieht er sich auf einen Forschungsaufenthalt an der Gedenkstätte Grafeneck, die zum Gedenken an die dort von den Nationalsozialisten ermordeten Opfer errichtet wurde. In seiner Forschung bezieht sich Nienhaus auf den in der Gedenkstätte angelegten Alphabetgarten und fragt danach, inwiefern dieser Garten die Besucher:innen zu sozialer Praxis auffordert bzw. welche Affordanzen sich mit ihm verbinden. In der Auseinandersetzung mit dieser Fragestellung zeigen sich die Vorteile einer relationalen Perspektive, die nach den Interdependenzen auf dem Feld des Sozialen sucht und die gestalteten Objekte auf das jeweils inkorporierte Wissen und die dadurch affordierten Praktiken befragt.

Bianca Herlo weitet in ihrem Beitrag *Gestaltungspraktiken in transdisziplinärer Forschung* schließlich den Fokus über einzelne methodische Zugänge hinaus auf die allgemeine Frage,

welche Rolle Designforschung in der Bearbeitung gesellschaftlicher Herausforderungen einnehmen kann. Auch in diesem Beitrag dienen zwei konkrete Projektzusammenhänge (*Bürger vernetzen Nachbarschaften; Interkulturelle Räume der Partizipation – INTERPART*) als Grundlage der Diskussion. Basierend auf einer Darstellung dieser beiden Projekte erörtert Herlo die Herausforderungen und Potenziale einer kollaborativen Designforschung und rückt dabei den Ansatz der *Social Living Labs* bzw. *Reallabore* ins Zentrum. Diese Ansätze erweisen sich dabei einerseits als komplexe Vorhaben mit einem hohen Abstimmungsbedarf, die jedoch andererseits die kollaborative Auseinandersetzung mit gesellschaftlich relevanten Fragen ermöglichen und einen transformativen Anspruch verfolgen.

Der dritte thematische Schwerpunkt ergänzt theoretische und forschungsmethodische Zugänge um *designspezifische Ansätze* einer Gesellschaftsgestaltung. Einen derartigen Zugang stellen *Elmar Sander, Bernd Draser* und *Julia König* in ihrem Beitrag *Provisorisches Design und Nachhaltige Transformation* vor, in dem sie sich mit der Notwendigkeit und den Anforderungen einer nachhaltigen Gestaltung auseinandersetzen. Dem Beitrag folgend lässt sich ein entsprechendes Design als ‚provisorisches Design‘ konzeptualisieren, das seine Vorläufigkeit sowie potenzielle Wandelbarkeit berücksichtigt und gegenüber der Konkurrenz um feststehende Designlösungen die Emergenz ambiger sowie provisorischer Designentwürfe bevorzugt.

Unter der Überschrift *Speculative Design for Policy? Zur politischen Anschlussfähigkeit von Speculative Design & Design Fiction Ansätzen* diskutieren *Michel Hohendanner* und *Chiara Ullstein* zwei weitere Designansätze hinsichtlich ihrer Potenziale für kollaborative gesellschaftliche Gestaltungsprozesse: *Speculative Design* und *Design Fiction*. Die diesen Ansätzen inhärenten spekulativen (Futuring-)Methoden werden im Beitrag anhand ausgewählter Projekte sowie begleitender empirischer Erhebungen (semistruktuelle Interviews) in Bezug auf ihre politische Anschlussfähigkeit analysiert. Hierbei gelangen die Autor:innen – auch mit Bezug auf deliberative Demokratietheorien – zu dem Ergebnis, dass die betrachteten Methoden einerseits einen hohen Mehrwert für komplexe gesellschaftliche Entscheidungsprozesse bieten können, dieser Wert aber andererseits immer vom politischen Willen abhängt, entsprechende Prozesse aktiv zu fördern und deren Ergebnisse auch in konkrete Maßnahmen zu überführen.

Im vierten thematischen Schwerpunkt wird die *Soziale Arbeit* als potenzielles Feld der kollaborativen Gesellschaftsgestaltung eingeführt und auf seine Designbezüge hin befragt. *Jennifer Hübner* entfaltet in ihrem Beitrag *Design durch Framing in der Sozialen Arbeit* diesen Bezug in Richtung der Frage, wie durch Adressierungsweisen die Menschen, mit denen es die Soziale Arbeit zu tun hat, in einer bestimmten Subjektform ‚designt‘, d. h. nach außen sichtbar gemacht werden. Dabei zeigen sich – u. a. in der Differenzierung von Sozialarbeit und Sozialpädagogik als historische Entstehungsstränge der Disziplin sowie in der

Terminologie der Offenen Kinder- und Jugendarbeit – unterschiedliche Designpraktiken, durch die Menschen in der Sozialen Arbeit umhüllt und repräsentiert werden, weshalb Hübner für eine Terminologiesensibilität und -reflexivität in der Sozialen Arbeit plädiert.

Eine eigenständige Analyseperspektive auf Projekte des Sozialen Designs entwickeln Ingo S. Hettler und Thomas Meyer in ihrem Beitrag *[Re-]Designed: Die Mobile Jugendarbeit im Europaviertel in Stuttgart aus der Perspektive des Sozialen Designs*. Aus einer Inblicknahme des Fachdiskurses wird hierfür ein ‚Sozialdesign-Kompass‘ mit sechs Kriterien (z.B. Lokale Vernetzung und Interaktion, Passung zu den sozio-kulturellen Gegebenheiten) entwickelt, der zur Analyse von konkreten Projekten genutzt werden kann. Eine beispielhafte Anwendung für das Projekt *Mobile Jugendarbeit im Europaviertel* zeigt die Verbindung zwischen Sozialem Design und Sozialer Arbeit, die den Autoren folgend produktiv, etwa in Planungsprozessen oder der Betrachtung bestehender sozialer Angebote, genutzt werden kann.

Die Unterstützung von wohnungslosen Menschen als ein weiteres Arbeitsfeld der Sozialen Arbeit stellt den Kontext dar, in dem Frank Sowa, Marco Heinrich, Patrick Harms, Katrin Proschek und Tanja Holzmeyer ihren Beitrag *Designen von digitalen Lösungen für wohnungslose Menschen: eine Methodenreflexion* verorten. In dem hier dargestellten Forschungsprojekt wurden Methoden der ‚klassischen‘ sozialwissenschaftlichen Forschung (z.B. Gruppendiskussionen) mit Mitteln der menschenzentrierten Produktentwicklung (z.B. Design Thinking) kombiniert, um für wohnungslose Menschen digitale Unterstützungstools zu entwickeln (z.B. App für kostenfreie Lademöglichkeiten und WLAN-Hotspots), die ihren lebensweltlichen Herausforderungen und Bedarfen entsprechen. Im Beitrag werden diese Entwicklungsprozesse nicht nur ausführlich dargestellt, sondern auch kritisch in Bezug auf die Logiken projektförmiger Unterstützung sowie dem Fokus auf technische Innovationen reflektiert.

Im letzten Schwerpunkt des vorliegenden Bandes verschränken sich mehrere der bisher skizzierten Themenbereiche (z. B. Designansätze, Soziale Arbeit, Forschungsmethoden) in der Betrachtung konkreter *kooperativer Gestaltungsprozesse in lokalen Settings*. Den Anfang bildet der Beitrag *Inselgarten und Komposttoilette: Prototyping von nachhaltigen Zukunftsvisionen und die ökologischen und sozialen Folgen* von Merle Ibach, der sich aufbauend auf einer Feldforschung zu öko-sozialen Maker Labs mit dem Entwerfen nachhaltiger Konzepte auseinandersetzt. Dabei wird einerseits deutlich, dass sich entsprechende Entwurfsprozesse gegenwärtig in einem Spannungsverhältnis zwischen Postwachstumsvision und spätmoderner Konsumlogik befinden und einen problematischen Umgang mit Ressourcen auch reproduzieren können. Andererseits zeigen sich im Kontext der öko-sozialen Maker Labs aus Ibachs Sicht Potenziale, bisherige Sichtweisen und Überzeugungen zu hinterfragen, um sich schrittweise unterschiedlichen Zukunftsentwürfen ‚tastend‘ anzunähern.

Eine noch stärker auf die Widersprüche und Ambivalenzen partizipativer Gestaltungsprozesse ausgerichtete Perspektive entfaltet *Flavia Mameli* in ihrem Beitrag *Freiraum kooperativ gestalten: Eine kritische Perspektive auf die Paradoxien partizipativer Stadtentwicklung*. Als Grundlage nutzt die Autorin die zu Beginn der 2000er Jahre erfolgte Planungsdebatte um den Park am Gleisdreieck-Areal in Berlin. Mit den Mitteln der wissenssoziologischen Diskursanalyse werden im Beitrag die Konfliktlinien und Positionierungen in diesem Planungsprozess rekonstruiert, in den sowohl professionelle (z.B. Landschaftsarchitekturbüro) als auch zivilgesellschaftliche (z.B. Bürgerinitiativen) Akteure involviert waren. Aus dieser Analyse schlussfolgert Mameli auf die strukturellen Herausforderungen partizipativer Stadtentwicklung, die in der gegenseitigen ‚Übersetzungsleistung‘ sowie der Anerkennung aller mitbestimmungswilligen Akteur:innen als gleichberechtigte Verhandlungspartner:innen bestehen.

Nochmals stärker mit Bezug zur Sozialen Arbeit analysieren abschließend *Christian Schröder* und *Tobias Wendt* in ihrem Beitrag *Das (soziale) Design der Stadt: Perspektiven zwischen Stadtentwicklung, Design Thinking und Sozialer Arbeit* die Potenziale von Design Thinking-Ansätzen für ein soziales Stadtdesign. Hierbei rekonstruieren sie zunächst die Handlungslogiken und Herausforderungen in der Gestaltung von Städten und fokussieren ausgehend davon auf die potenzielle Rolle der Sozialen Arbeit in der Stadtentwicklung. Um das Zusammenspiel dieser Felder sozial zu gestalten, bieten sich aus Sicht der Autoren insbesondere partizipative Methoden an, wie etwa das im Beitrag vorgestellte Design Thinking. Die Bedingungen und Potenziale dieses Ansatzes reflektierend, argumentiert der Beitrag für ein multiperspektivisches Denken und eine an den Adressat:innen und deren Lebenswelten orientierte Stadtentwicklung.

Grundbegriffe und theoretische Grundlagen

SEBASTIAN RAHN

Beziehungsweisen

**Relationale Perspektiven
auf die Frage nach der Gestaltung
des Sozialen**

Keywords: Relationalität, Gestaltung, Sozialtheorie, Soziale Arbeit, Design

Wie gestalten wir Gesellschaft? – Zu den (relationalen) Vorannahmen einer mehrdimensionalen Fragestellung

Die im Titel des vorliegenden Sammelbandes formulierte Frage nach der Möglichkeit einer kollaborativen Gesellschaftsgestaltung im Horizont normativer Prinzipien (z. B. Freiheit, Gerechtigkeit, gelingenderer Alltag) stellt sich originär in (sozial-)philosophischen sowie politikwissenschaftlichen Debatten (Becker 2020, S. 17). Darüber befassen sich mit dieser Frage insbesondere diejenigen Arbeitsfelder, die sich über individuelle Profitinteressen (z. B. in der Privatwirtschaft) oder wissenschaftliche Erkenntnisinteressen (z. B. in den Naturwissenschaften) hinaus als „sozial“ attribuieren. Eine entsprechende Begriffsverwendung signalisiert in der Regel nicht nur und auch nicht vorrangig die grundsätzliche Sozialität der entsprechenden Praxis, sondern vielmehr, dass im jeweiligen Arbeitsfeld individuelle oder kollektive Zusammenhänge in einer für die Beteiligten *positiven* Weise (z. B. helfend, fördernd oder unterstützend) gestaltet werden sollen. Das in dieser Hinsicht bedeutsamste Arbeitsfeld mit einer langen Historie, einer vielgestaltigen Praxis und einer wissenschaftlichen Grundlegung stellt die *Soziale Arbeit* dar (Engelke et al. 2016). Die Frage nach Gesellschaftsgestaltung ist für dieses Arbeitsfeld dementsprechend konstitutiv, wie die ersten beiden Sätze der Definition der International Federation of Social Workers verdeutlichen:

Soziale Arbeit fördert als praxisorientierte Profession und wissenschaftliche Disziplin gesellschaftliche Veränderungen, soziale Entwicklungen und den sozialen Zusammenhalt sowie die Stärkung der Autonomie und Selbstbestimmung von Menschen. Die Prinzipien sozialer Gerechtigkeit, die Menschenrechte, die gemeinsame Verantwortung und die Achtung der Vielfalt bilden die Grundlage der Sozialen Arbeit. (DBSH 2014)

Gestaltung wird hier konkretisiert als *Förderung* (von Veränderung, Entwicklung und Zusammenhalt) sowie *Stärkung* (von Autonomie und Selbstbestimmung), was auf einer semantischen Ebene eher auf die Unterstützung eigensinniger Akteur:innen als auf eine modellierende Einflussnahme verweist. Eine weitere Charakterisierung von Sozialer Arbeit (Engelke et al. 2016, S. 241; Hervorh. SR) als „*Verhindern* und *Bewältigen sozialer Probleme*“ ergänzt diese Begriffspalette um zwei weitere Facetten, die auf den präventiven und auf den Zugewinn von Handlungsfähigkeit ausgerichteten Charakter Sozialer Arbeit sowie auf den ihr inhärenten Bezug zu sozialen Problemlagen hinweisen.

Im Unterschied zur Sozialen Arbeit ist der Gestaltungsbegriff für das begrifflich verwandte *Soziale Design* konstitutiv. Allerdings ist dieses Feld im Vergleich deutlich schwerer zu bestimmen. Nicht nur umfasst der Begriff inzwischen eine Vielzahl an Studiengängen und Arbeitsfeldern (z. B. Public Interest Design, Transformation Design), auch hat sich für das Soziale Design bisher kein einheitliches Verständnis im Fachdiskurs durchgesetzt

[Ebert 2021, S. 44 f.]. Eine allgemein gehaltene Definition findet sich bei Flade [2019], die Soziales Design definiert als „Gestaltung von Dingen und Umwelten, die auf die Bedürfnisse der NutzerInnen bezogen ist“ und die auch auf „gesellschaftliche Entwicklungen in Richtung eines Empowerments [zielt], die durch Design initiiert und gefördert werden sollen.“ *Bedürfnisorientierung* und gesellschaftliche *Selbstermächtigung* treten hier als normative Horizonte an die Stelle einer vormals auf ökonomischen Handlungslogiken und ein ‚Aufhübschen‘ fokussierten Designdisziplin (Banz 2016, S. 8). Mit dieser und ähnlichen Perspektiven auf Design verbindet sich nach Banz [ebd.] eine Hoffnung, die uns zur eingangs genannten Fragestellung zurückführt: der Frage nach der Möglichkeit eines gesellschaftlichen Wandels durch Gestaltung.

Dieser exemplarische Rückgriff auf die genannten Arbeitsfelder soll verdeutlichen, dass Antworten auf die diesem Sammelband zugrunde liegende Fragestellung nicht nur von wissenschaftlichem Interesse sind, sondern auch eine soziale Praxis zum Bezugspunkt haben, die sich durch unterschiedliche Professionen (z. B. Soziale Arbeit, Design), Bezugspunkte (z. B. Gebäude, Personen, Interaktionen), Tätigkeiten (z. B. helfen, gestalten) und Ziele (z. B. Verhinderung sozialer Probleme, Empowerment) auszeichnet. Die Frage, *wie wir Gesellschaft gestalten können*, ist in Bezug auf diese vielfältige Praxis sehr voraussetzungsvoll, da diese Frage drei Vorannahmen implizit unterstellt:

1. *Gesellschaft* ist etwas, das in seiner Ganzheit oder in bestimmten Ausschnitten gestaltbar ist.
2. Es kann sich zumindest in rudimentären Beziehungsformen ein *Wir* konstituieren, dass die Gesellschaft gestalten kann.
3. Es gibt eine bestimmte identifizierbare Zielgruppe oder einen benennbaren Gegenstand, der den jeweiligen *Bezugspunkt* dieser Gestaltung darstellt.

Aufgrund der oben genannten multiprofessionellen Bearbeitung dieser Fragestellung in einer vielgestaltigen Praxis mit unterschiedlichen disziplinspezifisch entwickelten Grundbegriffen, Methoden und Vorgehensweisen lassen sich dieser Liste zwei weitere Vorannahmen hinzufügen:

4. Es gibt einen Bereich des *Theoretischen*, der sich durch Grundbegriffe, Methoden und Vorgehensweisen auszeichnet und der für die genannte Gestaltung der Gesellschaft – die sich in Abgrenzung zum ersten Bereich als *Praxis* bezeichnen lässt – eine Relevanz besitzt.
5. Innerhalb dieser theoretischen Sphäre lassen sich *unterschiedliche wissenschaftliche Disziplinen* identifizieren, zwischen denen sich Bezüge herstellen lassen, die zur produktiven Gestaltung des Sozialen genutzt werden können.

Diese fünf Thesen stellen zusammenfassend Annahmen über bestimmte *Beziehungsweisen* dar, die sowohl den gesellschaftlichen Raum als auch kollektive Zusammenhänge

und die Gestaltung dieser Sphären betreffen. Eine Auseinandersetzung mit diesen Beziehungsweisen lässt sich in diesem Zusammenhang als eine Reflexion der Vorbedingungen verstehen, die der Frage nach der kollaborativen Gestaltung von Gesellschaft zugrunde liegen. Der vorliegende Beitrag setzt sich daher zum Ziel, mithilfe unterschiedlicher *relationaler*⁰¹ Perspektiven die genannten Thesen inhaltlich zu konkretisieren und daraus einen skizzenhaften Vorschlag für ein theoretisches Fundament der genannten Fragestellung und der zu ihrer Beantwortung in diesem Band versammelten Beiträge zu entwickeln. Zum Relationalitätsbegriff gibt es innerhalb der gegenwärtigen Sozialwissenschaften unterschiedliche Strömungen, die jedoch darin übereinstimmen, dass sie substanzialistische Annahmen über das Wesen des Menschen oder die Beschaffenheit der Welt ablehnen und stattdessen von einer dynamischen und prozesshaften Konzeption der Sozialität ausgehen [Armbruster 2019, S. 132].⁰² Pyythinen [2016, S. 29] folgt diesem Verständnis und definiert Relationen wie folgt:

By relations I simply mean connectivity and connectedness: links, connections or associations. However, to be precise, let me stress that I do not mean that relations would just connect already existing entities, but the properties and capabilities of the entities largely depend on the relations. Relations accomplish their ontology, that is, participate in constituting what the entities are, what they are for and what they are capable of.

In seiner Definition zeigt sich der konstitutive Charakter, der den Beziehungsweisen in einer relationalen Perspektive zukommt. Individuen, Kollektive oder nicht-menschliche Objekte sind nicht einfach ‚da‘, sondern entstehen und verändern sich in relationalen Bezügen. Doch auch diese Relationen sind Pyythinen (ebd., S. 7) zufolge nicht einfach in einem essentialistischen Verständnis stabil vorhanden, sondern dynamisch, wandelbar und immer in einen spezifischen Kontext eingebunden – kurz gesagt: die Relationen sind relational.

Die folgenden Abschnitte gehen unterschiedlichen theoretischen Ausformungen einer derart verstandenen Relationalität nach und zielen dabei darauf ab, die den jeweiligen Ansätzen impliziten Vorannahmen in ihrer Relevanz für die kollaborative Gestaltung des Sozialen aufzuzeigen und sie damit einer kritischen Überprüfung zu unterziehen. Damit zielt der Bei-

01 Die Begriffe *Relationen* und *Beziehungsweisen* werden im vorliegenden Beitrag synonym verwendet.

02 Als ‚Gründungsdokument‘ einer eigenständigen relationalen Soziologie bzw. Sozialwissenschaft gilt oftmals das „Manifesto for a Relational Sociology“ von Emirbayer (2017 [1997]). In dieser Schrift wird die Aufgabe einer entsprechend ausgerichteten Wissenschaft darin gesehen, die Soziale Realität „in dynamischen, kontinuierlichen und prozessualen Begrifflichkeiten“ (ebd., S. 31) zu untersuchen. Daher werden dort *Trans-Aktionen* als die zentrale Analyseeinheit einer relationalen Perspektive bezeichnet.

trag im Sinne der von Reckwitz [2021, S. 129–143] beschriebenen kritischen Analytik einerseits darauf ab, den *kontingenten Charakter* dieser Vorannahmen aufzudecken⁰³ und sie mit anderen denkmöglichen Varianten einer theoretischen Fundierung der oben genannten Fragen in einen produktiven Austausch zu bringen. Andererseits geschieht dies nicht in der Absicht, die Frage nach den Möglichkeiten eines sozial orientierten und auf die Gestaltung von Gesellschaft zielenden Designs durch Aufzeigen ihrer sozialen und epistemologischen Vorbedingungen zu delegitimieren. Vielmehr ist Reckwitz [ebd., S. 140] zuzustimmen, wenn er schreibt:

Eine Kritik, die im Namen einer abstrakten negativen Freiheit jede wirkliche Praxis einer positiven Freiheit delegitimierte, würde am Ende tatsächlich mit leeren Worten dastehen. Mit anderen Worten: Die Balance zwischen kritischer Analyse von Kontingenzschließungen und einer prinzipiellen Offenheit für die Wertbeziehungen und die Ermöglichungsseite der sozialen Praxis ist zu wahren.

Die Vorannahmen, die den oben genannten Fragen zugrunde liegen, werden im Weiteren zwar einerseits als kontingent betrachtet, andererseits jedoch auch als „matters of concern“ [Latour 2007, S. 21], d. h. als Dinge bzw. Fragen von Belang, deren Beantwortung für diejenigen, die sich ihnen widmen oder von ihrer Bearbeitung betroffen sind, Bedeutung besitzen und auch eine die jeweilige gestaltende Praxis ermöglichende Seite haben. Die nachfolgende Auseinandersetzung dient somit auch dazu, diese ermöglichende Seite mithilfe unterschiedlicher theoretischer Zugänge zu konkretisieren, für bisher unsichtbare Facetten zu sensibilisieren und etwaige ‚Leerstellen‘ anzudeuten. Eine relationale Perspektive erscheint hierfür besonders geeignet, da sie den Blick auf diejenigen Zusammenhänge eröffnet, die durch die Frage nach der Gestaltung von Gesellschaft auf unterschiedlichen Ebenen – dem gesellschaftlichen Raum [1], den menschlichen Beziehung(spraktik)en [2], den Adressat:innen sozialer Tätigkeiten [3], der Beziehung von Theorie und Praxis [4] sowie den Beziehungsweisen zwischen unterschiedlichen Disziplinen [5] – impliziert werden.

03 Entsprechend schreibt Reckwitz (2021, S. 133) der von ihm beschriebenen kritischen Analytik eine ‚schwache‘ Normativität zu, insofern sie darauf abzielt, zur Kontingenzöffnung des Sozialen beizutragen: „Das in der gesellschaftlichen Realität scheinbar Notwendige und Natürliche (Vernünftige, Normale, Singuläre, Wertvolle etc.) wird durch die kritische Analytik als etwas Nichtnotwendiges, Nichtnatürliches, eben Kontingentes erkennbar, das von spezifischen historischen und lokalen kulturellen Interpretationssystemen abhängt.“

1 Gesellschaftlicher Raum, Habitus und Sozialisation – zu relationalen Perspektiven auf Gesellschaft

Die *Annahme einer gestaltbaren Gesellschaft* wird im Diskurs zu den Potenzialen eines sozial oder politisch orientierten Designs an mehreren Stellen explizit und implizit vertreten. So sieht Busmann [2018, S. 212] Public Interest Design⁰⁴ als die „Fähigkeit, an der Gestaltung von Stadt und der Entwicklung von Gesellschaft mitzuwirken“ und Borries [2016, S. 83] spricht sogar von einem Gesellschaftsdesign, dass „entwerfen und unterwerfen“ kann. Kritisiert wird eine derartige Rhetorik von Bauer [2021, S. 67] dahingehend, dass sich Gestaltungstheorie damit ausschließlich im abstrakten Bereich größtmöglicher Einflussphären bewegt (z. B. Welt, Gesellschaft), ohne diese theoretisch konkretisieren zu können. Demzufolge muss der Frage nach der Gestaltung von Gesellschaft ein theoretisch fundierter Gesellschaftsbegriff zugrunde liegen, der diese nicht einfach als formbare Totalität begreift, sondern als eine sowohl durch Differenzlinien strukturierte als auch durch bestimmte soziale Praktiken und Institutionen hervorgebrachte Sphäre mit unterschiedlichen (Macht-)Positionen.

Ein entsprechend ausformulierter und ungleichheits- sowie praxistheoretisch⁰⁵ sensibilisierter Vorschlag findet sich in den Werken Bourdieus [1983, 1998], der Gesellschaft als einen sozialen Raum charakterisiert. Die Struktur dieses Raumes entspricht bei Bourdieu [1983, S. 184] der zu einem bestimmten „Zeitpunkt gegebene[n] Verteilungsstruktur verschiedener Arten und Unterarten von Kapital“ in der jeweiligen Gesellschaft: dem ökonomischen Kapital (materielles Eigentum; z. B. Geld), dem kulturellen Kapital (etwa Bildungsabschlüsse, inkorporiertes Wissen, Bücher) und dem sozialen Kapital (Ressourcen aufgrund der Zugehörigkeit zu Netzwerken, beispielsweise Mitgliedschaft in einer Gewerkschaft). Sowohl das Gesamtkapitalvolumen als auch die spezifische Zusammensetzung der Kapitalsorten bestimmen dabei die jeweilige Positionierung des Individuums in der Gesellschaft (Bourdieu 1998, S. 18 f.). Diese Gesellschaftsstruktur sowie die Stellung des Einzelnen in ihr können allerdings nur über eine Betrachtung der in dieser Gesellschaft vorhandenen *Relationen* rekonstruiert werden, denn nach Bourdieu (ebd.; Hervorh. i. O.) ist „ein bestimmtes, meist als angeboren betrachtetes Einstellungs- oder Verhaltensmerkmal [...] in Wirklichkeit nur eine *Differenz* [...], ein Abstand, ein Unterscheidungsmerkmal, kurz, ein *relationales* Merkmal, das nur in der und durch die Relation zu anderen Merkmalen existiert“. So wird Golfspielen oder der Besuch eines Sterne-Restaurants erst dadurch zur Distinktionspraxis oberer Schichten, dass die Bevölkerungsmehrheit diesen Tätigkeiten *nicht* nachgeht bzw. aufgrund fehlender Ressourcen *nicht nachgehen kann*. Das Binde-

04 Zur Diskussion um den Begriff *Public Interest Design*: vgl. Rodatz und Smolarski 2018.

05 Einen anderen Schwerpunkt legt beispielsweise die *differenzierungstheoretische* Systemtheorie Niklas Luhmanns (1984).

glied zwischen der (objektiven) Position im gesellschaftlichen Raum und der (subjektiven) Lebensführung einzelner Individuen stellt in Bourdieus Theorie der sich in Sozialisationsprozessen entwickelnde Habitus dar (ebd., S. 21). Dieser Habitus lässt sich als ein Ensemble latenter „Denk-, Wahrnehmungs- und Bewertungsmuster [verstehen], die einerseits die Möglichkeiten alltäglichen Handelns begrenzen, andererseits Handlungen hervorbringen“ (Hradil 2006, S. 6). Verbunden mit der Idee eines relationalen und durch die Verteilung von Kapital strukturierten gesellschaftlichen Raums lässt sich daraus schlussfolgern, dass in den unterschiedlichen Milieus⁰⁶ einer Gesellschaft verschiedene Habitusformen erworben sowie sozial vererbt werden, was diese Milieus sowie die zwischen ihnen bestehenden Differenzen reproduziert (Joas und Knöbl 2017, S. 534).

Was folgt aus dieser Perspektive für die Annahme einer gestaltbaren Gesellschaft? Zunächst einmal wird der Anspruch konkretisiert, der sich mit dieser Annahme verbindet. Die Gesellschaft in toto zum Bezugspunkt gestaltenden Handelns zu erklären, würde aus Sicht Bourdieus bedeuten, die *Verteilungsstruktur des sozialen Raumes selbst* einschließlich der mit ihr einhergehenden Positionierungs-, Ungleichheits- und Machtmechanismen als beeinflussbares Phänomen zu adressieren. Dieser Anspruch erscheint sowohl für die vorrangig projektförmig und im lokalen Raum realisierten Ansätze eines sozial orientierten Designs (Kerber 2016; Wendel 2021) als auch für eine auf die Unterstützung der Lebensbewältigung von Individuen und Gruppen ausgerichtete Soziale Arbeit (Böhnisch 2016) einerseits als zu umfassend. Andererseits zeigen sich in beiden Arbeitsfeldern methodische und theoretische Ansätze – z. B. in der Gemeinwesenarbeit, der Sozialarbeitspolitik und dem Speculative Design⁰⁷ – die zumindest für einzelne Politikfelder (z. B. Gesundheit, Bildung) und Planungsräume (z. B. Kommune, Bundesland) einen Gestaltungsanspruch reklamieren. Inwieweit dieser in der entsprechenden Praxis realisiert werden kann, bleibt jedoch eine empirisch immer wieder neu zu beantwortende Frage.

Gleichzeitig lässt sich der Bourdieu'sche Gesellschaftsbegriff auch als Grundlage nutzen, um *spezifische Zielgruppen und deren Kapitalausstattung* in unterschiedlichen Dimensionen zum Gegenstand sozial orientierten Handelns zu machen, wie z. B. in der finanziellen Unterstützung geflüchteter Menschen (ökonomisches Kapital), in Bildungsangeboten für Menschen in prekären Lebenslagen (kulturelles Kapital) oder in der Gestaltung von Austausch- und Vernetzungsorten für alleinerziehende Elternteile (soziales Kapital). Das oben dargelegte Gesellschaftsmodell kann dabei als Grundlage dienen, die Adressat:innen⁰⁸ des

06 In der Forschung zu sozialen Milieus werden die Relevanz von Kapitalressourcen für die Gesellschaftsanalyse aufgegriffen und zusätzlich weitere Parameter berücksichtigt, wie etwa die Werthaltungen der jeweiligen Gesellschaftsmitglieder (Hradil 2006).

07 Vgl. hierzu den Beitrag „Speculative Design for Policy?: Zur politischen Anschlussfähigkeit von Speculative Design & Design Fiction Ansätzen“ von Michel Hohendanner und Chiara Ullstein in diesem Band.

08 Vgl. hierzu den dritten Abschnitt in diesem Beitrag.

jeweiligen Gestaltungshandelns näher zu bestimmen und das eigene Angebot auf deren Bedürfnisse und Interessen abzustimmen. Allerdings muss dabei der nicht-deterministische Charakter des Habitus berücksichtigt werden: Er ist zwar ein „System von Grenzen“ (Bourdieu 1999, S. 33), legt aber das Denken und Handeln einzelner Personen nicht fest. Vielmehr weist das Habituskonzept – ebenso wie aktuell auch Agency-Konzepte (u. a. Scherr 2013) – darauf hin, dass Handeln und Handlungsfähigkeit immer sozial (mit-)konstituiert und beeinflusst werden und daher eine soziale Praxis immer auf ihre jeweils spezifischen Ermöglichungsbedingungen und Einflussfaktoren hin befragt werden kann. Eine an Kapitalressourcen und der Stellung im gesellschaftlichen Raum orientierte Zielgruppenanalyse ersetzt also nicht die dialogische Aushandlung von Interessen und Motivlagen zwischen den an einem Gestaltungsprozess beteiligten Personen. Gleichzeitig wird hier deutlich, dass auch die Gestalter:innen selbst nicht im ‚luftleeren Raum‘ agieren, sondern *in den bestehenden gesellschaftlichen Verteilungs- und Machtstrukturen in einer gewissen Weise situiert sind*. Diese Situierung und die mit ihr einhergehenden [ökonomischen, kulturellen und sozialen] Ressourcen ermöglichen einerseits die Teilnahme an sozial orientierten Gestaltungsprozessen, präformieren aber über den Habitus auch die Perspektiven der jeweils Beteiligten. Dies wirft die im nächsten Abschnitt erörterte Frage danach auf, wie sich ein die gesellschaftlichen Zusammenhänge gestaltendes ‚Wir‘ konstituieren kann.

2 Interaktion und Resonanz – zu relationalen Perspektiven auf Beziehung(spraktik)en

Auch dieses ‚Wir‘ als Akteur gestaltender Praxis wird im Diskurs zu einem gesellschaftlich relevanten Design an mehreren Stellen implizit vorausgesetzt, ohne in seinen Ermöglichungsbedingungen reflektiert zu werden. So gibt es beispielsweise in der im vorherigen Abschnitt bereits zitierten Designtheorie von Borries (2016) ein entwerfendes und unterwerfendes Design, ein Überlebensdesign, ein Sicherheitsdesign und schließlich auch ein Gesellschafts- und Selbstdesign mit je spezifischen Eigenschaften und Auswirkungen. Die *designende Instanz* bleibt dabei jedoch (mit Ausnahme des ‚Selbstdesigns‘) weitestgehend unsichtbar oder wird – wie beispielsweise im Satz „Gesellschaft wird von Menschen gestaltet“ (ebd., S. 77) – lediglich mit allgemeinen Attributen versehen.

Insbesondere, wenn man die Frage der Gesellschaftsgestaltung von der Individualebene löst und nach einem gestaltenden ‚Wir‘ fragt, ist diese Situation aus theoretischer Perspektive unbefriedigend. Denn es bleibt dann unklar, wie sich sozialstrukturell ungleich situierte Subjekte mit unterschiedlichen Erfahrungen, Fähigkeiten und Motiven überhaupt zu einer kollaborativen sozialen Tätigkeit zusammenfinden. Um dieses Zusammenwirken analytisch aufzuschlüsseln, bedarf es einer interaktionistischen Theorieperspektive mit einem *auf Wechselbeziehungen fokussierten Selbst-, Welt- und Wirklichkeitsverständnis*, wie es ursprünglich u. a. im Symbolischen Interaktionismus ausgearbeitet wurde

[Blumer 1973; Brumlik 2014].⁰⁹ Eine derartige Perspektive geht, wie es Rosa [2016, S. 62] in Bezug auf die Resonanztheorie reformuliert, „gerade nicht davon aus, dass Subjekte auf eine vorgeformte Welt treffen, sondern postuliert, dass beide Seiten – Subjekt und Welt – in der und durch die wechselseitige Bezogenheit erst geformt, geprägt, ja mehr noch: konstituiert werden.“ Bezogen auf die Konstituierung des oben genannten ‚Wir‘ richtet sich damit der Blick auf die Wechselwirkungen zwischen den beteiligten Akteur:innen, auf deren jeweilige Erwartungen (Welche Erwartungen habe ich? Welche hat mein Gegenüber?) und Erwartungserwartungen (Welche Erwartungen nehme ich beim Gegenüber an? Welche nimmt es bei mir an?) sowie auf die Situationsrahmungen, die diese Erwartungen hervorbringen (Pries 2019, S. 100–102). Diese Rahmungen und Situationsdefinitionen sind ihrerseits nicht festgeschrieben, sondern werden in der Interaktion fortlaufend hergestellt und moduliert (Goffman 2016). Zusammengefasst bedeutet dies, in der Analyse der Herausbildung eines gestaltenden ‚Wir‘ den drei Prämissen des Symbolischen Interaktionismus von Blumer [1973, S. 81] zu folgen:

Die erste Prämisse besagt, dass Menschen ‚Dingen‘ gegenüber auf der Grundlage der Bedeutungen handeln, die diese Dinge für sie besitzen. Unter ‚Dingen‘ wird hier alles gefasst, was der Mensch in seiner Welt wahrzunehmen vermag – physische Gegenstände, wie Bäume oder Stühle; andere Menschen, wie eine Mutter oder einen Verkäufer; Kategorien von Menschen, wie Freunde oder Feinde; Institutionen, wie eine Schule oder eine Regierung; Leitideale wie individuelle Unabhängigkeit oder Ehrlichkeit; Handlungen anderer Personen, wie ihre Befehle oder Wünsche; und solche Situationen, wie sie dem Individuum in seinem täglichen Leben begegnen. Die zweite Prämisse besagt, dass die Bedeutung solcher Dinge aus der sozialen Interaktion, die man mit seinen Mitmenschen eingeht, abgeleitet ist oder aus ihr entsteht. Die dritte Prämisse besagt, dass diese Bedeutungen in einem interpretativen Prozess, den die Person in ihrer Auseinandersetzung mit den ihr begegnenden Dingen benutzt, gehandhabt und abgeändert werden.

Eine derartige Perspektive auf gestaltendes Handeln beantwortet jedoch noch nicht die Frage nach ihren Ermöglichungsbedingungen, also danach, wie „Menschen ihre Handlungen aufeinander abstimmen, wie also planvolles, kooperatives Handeln zwischen Menschen zu erklären ist“ [Baumgart 2008, S. 120]. Hierfür sind nach Mead die in einer Gesellschaft exis-

09 Es gibt zahlreiche unterschiedliche Theoretiker:innen und Theorieschulen (z. B. Pragmatismus, Ethnomethodologie), die sich in eine interaktionistische Denktradition einordnen lassen (Graßhoff 2018). Anstelle einer lexikalischen, auf Vollständigkeit abzielenden Auflistung geht es im Folgenden darum, zentrale Aspekte des Interaktionismus herauszuarbeiten, die in Bezug auf die Entstehung eines gestaltenden ‚Wir‘ als besonders relevant erscheinen.

tierenden *signifikanten Symbole* von zentraler Relevanz. Hierunter versteht er diejenigen – vorwiegend sprachlichen – Ausdruckszeichen, die für die jeweilige Sprachgemeinschaft eine *gemeinsame* Bedeutung besitzen [ebd.]¹⁰ – denn diese gemeinsam geteilte Bedeutung erlaubt es, dass in Interaktionen „das Symbol in der eigenen Identität das gleiche wie im anderen Individuum auslöst“ [Mead 2008, S. 127]. Menschen erlernen die Nutzung dieser Symbole Mead [ebd., S. 192–198] zufolge in ihrer Sozialisation durch die Auseinandersetzung mit zentralen Bezugspersonen, den sogenannten *signifikanten Anderen* (z. B. Eltern, Lehrer:innen, Peers). Dabei kommt es zunächst zur spielerischen Übernahme bzw. zum Nachspielen einzelner Rollen (play) und später in komplexeren Situationen zur Übernahme aller bzw. möglichst zahlreicher Haltungen der anderen Beteiligten (game). Dies führt schließlich dazu, dass ein Individuum die Haltung und die Rollenerwartungen eines gesellschaftlichen Teilbereichs (z. B. in der Schule) bzw. einer größeren sozialen Gruppe (der *generalisierte/verallgemeinerte Andere* bzw. das *ME*) in die eigene Handlungskoordination einbeziehen kann [Baumgart 2008, S. 122]. Das handelnde Selbst ist jedoch – analog zum Einfluss des Bourdieu'schen Habitus – nicht durch diese internalisierten Rollenerwartungen determiniert, sondern weist neben dem *ME*, das die internalisierten Erwartungen und früheren Erfahrungen enthält, ein *I* auf, das auf neue Situationen kreativ reagiert.¹¹

Während sich aus dieser Perspektive die Entstehung eines sich wechselseitig durch die Abstimmung von Rollenerwartungen und Bedeutungszuschreibungen konstituierenden ‚Wir‘ theoretisch nachvollziehen lässt, so bleibt doch die Frage nach dem *motivationalen Antrieb*, an der Formierung eines kollaborativ gestaltenden ‚Wir‘ zu partizipieren, weiterhin unbeantwortet. Eine mögliche Antwort liefert hierzu die oben bereits angesprochene *Resonanztheorie*, da diese das Eingehen von (resonanten) Beziehungen als eine konstitutive Facette des Mensch-Seins beschreibt:

Nicht das *Verfügen* über Dinge, sondern das in Resonanz Treten mit ihnen, sie durch ein eigenes Vermögen – *Selbstwirksamkeit* – zu einer Antwort zu bringen und auf diese Antwort wiederum einzugehen, ist der Grundmodus lebendigen menschlichen Daseins. [Rosa 2020, S. 38; Hervorh. i. O.]

Diese Bestimmung verbindet sich mit der These, dass das Leben dann gelingt bzw. zu einem ‚guten‘ Leben wird, wenn Menschen stabile Resonanzachsen zu ihrer Umwelt ausbil-

10 Mead (1988, S. 85) unterscheidet dabei zwischen der ausschließlich körperlich ausgedrückten *Geste*, bei der die Verhaltenskoordination einem Reiz-Reaktions-Schema folgt, der *vokalen Geste* (z. B. Rufen eines Babys), und der *signifikanten Geste*, bei der Handlungen basierend auf einem geteilten Bedeutungshorizont abgestimmt werden können.

11 Gleichwohl sollte das *I* nicht als völlig autonomer Teil des Selbst interpretiert werden, sondern als eine „schillernde wie flüchtige Größe“ (Baumgart 2008, S. 23), die nicht unabhängig von den im *ME* internalisierten Erfahrungen und Rollenerwartungen gedacht werden kann.

den sowie eine Resonanzsensibilität entwickeln. Resonanz ist daher in Rosas [2016, S. 298] Verständnis eine anthropologisch-normative Kategorie menschlicher Beziehungsweisen; genauer „eine durch Affizierung und Emotion, intrinsisches Interesse und Selbstwirksamkeitserwartung gebildete Form der Weltbeziehung, in der sich Subjekt und Welt gegenseitig berühren und zugleich transformieren.“¹² Folglich stellt Resonanz einen bestimmten Beziehungsmodus mit vier definierenden Merkmalen dar [Rosa 2020, S. 38–43]:

- *Affizierung*: Der jeweilige Weltausschnitt (z. B. ein Musikinstrument, ein Buch oder eine Diskussionsrunde) hat für das Subjekt einen affizierenden Charakter, d. h. er wird von diesem als intrinsisch bedeutsam erfahren.
- *Selbstwirksamkeit*: Das Subjekt kann seinerseits auf die Affizierung ‚antworten‘. Diese Antwort kann in unterschiedlichen – wie kognitiven (z. B. Verarbeitung von Gelesenem) oder leiblichen (etwa Gänsehaut auf einem Konzert) Formen erfolgen. Sie verweist jedoch in jedem Fall auf die Erwartung, mit *eigener Stimme* sprechen zu können.
- *Moment der Anverwandlung*: Auf einer prozessualen Ebene zeichnen sich resonante Beziehungen zudem dadurch aus, dass sich Menschen unterschiedliche Weltausschnitte anverwandeln, wobei sich *beide* Seiten in diesem Prozess *transformieren*. Hierbei wird die konstitutiv interaktionistische Anlage der Resonanztheorie sichtbar, nach der sich Selbst und Welt erst durch ihre wechselseitige Bezogenheit konstituieren und verändern.
- *Moment der Unverfügbarkeit*: Diese Transformation kann jedoch nicht vorab ‚garantiert‘ bzw. instrumentell hergestellt oder erzwungen werden, da Resonanzbeziehungen ein konstitutives Element der Unverfügbarkeit innewohnen. Diese Beziehungen sind folglich „konstitutiv ergebnisoffen“ [Rosa 2020, S. 44] und setzen aufgrund ihres Charakters als *Antwortverhältnisse* voraus, dass diese Antworten auch ausbleiben können [Rosa 2016, S. 295].

Aufgrund dieser Unverfügbarkeit geht es Rosa [2016, S. 295 f.] auch weniger um einzelne Resonanzerfahrungen als vielmehr um die Ausbildung stabiler *Resonanzachsen*, die entsprechende Erfahrungen wiederholt ermöglichen. Inwieweit diese Resonanzachsen im Lebensverlauf aufgebaut und erhalten werden können, stellt für ihn das zentrale Kriterium dafür dar, das eigene Leben als gelingend zu erfahren [Rosa 2021, S. 249]. Dabei unterscheidet er vier Dimensionen (ebd., S. 249): *soziale* Resonanzachsen (zu anderen Menschen), *materiale* Resonanzachsen (zu stofflich-dinglichen Weltausschnitten, etwa Möbeln oder Musikinstrumenten), *existentiale* Resonanzachsen (zu über das Individuum hinausreichen-

12 Zur Bestimmung des Gegenpols von Resonanz nutzt Rosa (2016b, S. 299) den Begriff der *Entfremdung*. Diese versteht er als eine „spezifische Form der Weltbeziehung, in der Subjekt und Welt einander indifferent oder feindlich (repulsiv) und mithin innerlich unverbunden gegenüberstehen“ (ebd., S. 316) und damit als „*Beziehung der Beziehungslosigkeit*“ (ebd., Hervorh. i. O).

den Ganzheiten, wie der Natur, dem Leben oder dem Universum) sowie eine *Selbstachse* (zum Selbst, z. B. zum eigenen Körper oder zur eigenen Biografie).¹³ Ein auf diese Achsen bezogenes *Resonanzverlangen* bildet aus Rosas (ebd., S. 246) Sicht die „zentrale energetische Quelle menschlichen Handelns“ und lässt sich daher als motivationaler Antrieb interpretieren, an der kollaborativen Gesellschaftsgestaltung eines sich formierenden ‚Wir‘ teilzuhaben.

Somit lassen sich aus einer interaktionistischen Perspektive zusammengefasst mehrere Schlussfolgerungen für die Entstehung eines gestaltenden ‚Wir‘ ziehen: Zunächst einmal ist im Anschluss an die Grundannahmen des Symbolischen Interaktionismus zu klären, inwieweit im jeweiligen Zusammenhang – über eine grundlegende sprachliche Verständigung hinaus – *kollektiv geteilte signifikante Symbole bzw. Bedeutungszuschreibungen* vorliegen. Insbesondere dann, wenn metaphorisch gehaltvolle Begriffe (z. B. Transformation, Gerechtigkeit, öffentliches Interesse) zur Bezeichnung des eigenen Gestaltungszusammenhangs genutzt werden, kann – u. a. aufgrund der vielfältigen Präsenz dieser Begriffe in alltagsweltlichen Verwendungszusammenhängen – nicht davon ausgegangen werden, dass die an einem Gestaltungsprozess Beteiligten mit ihnen übereinstimmende Assoziationen verknüpfen. Dies betrifft gleichermaßen auch die Rollenerwartungen (als Teil des ME), die mit der Teilnahme an entsprechenden Beziehungsgefügen einhergehen. Die kontextspezifische Herstellung eines hierauf bezogenen ‚common grounds‘ kann daher als Vorbedingung eines gestaltenden ‚Wir‘ identifiziert werden.

Über diese Abstimmungsprozesse hinaus macht die Resonanztheorie die *vielfältigen Wechsel- und Austauschbeziehungen* sichtbar, die sich hinter dem genannten ‚Wir‘ verbergen und die über die vom Symbolischen Interaktionismus fokussierten zwischenmenschlichen Beziehungen hinausgehen. Denn neben den sozialen Resonanzachsen können es insbesondere auch die materialen (z. B. die Beziehung zu einem Stadtviertel, auf das sich ein Projekt bezieht) oder existentialen (z. B. die Verbundenheit zu einem Wald, der geschützt werden soll) Bezüge sein, die zur Partizipation an Gestaltungsprozessen motivieren sowie sich in diesen entwickeln und verändern können. Im Anschluss an die Theoreme der Akteur-Netzwerk-Theorie (Peukert 2010; Schroer 2022, S. 405–438) lassen sich diese Resonanzachsen daher auch auf den Einfluss *nicht-menschlicher* Akteure auf den Gestaltungsprozess hin befragen. Dass es dabei weniger um intentionale Handlungsakte und die dahinterliegenden Motive geht, sondern vielmehr um die oben genannten Wechsel- und Austauschbeziehungen, wird in Latours (2010, S. 81; Hervorh. SR) Definition des Akteursbegriffs sichtbar: „Akteur ist, wer von vielen anderen *zum Handeln gebracht wird*.“ Die Gestaltung von Gesellschaft kann daher nicht als linearer Planungs- und Realisierungsprozess charakterisiert werden, sondern bereits in der Konstituierung des gestaltenden ‚Wir‘ als *relationales Beziehungsgefüge* zwischen menschlichen und nicht-menschlichen

13 An anderer Stelle unterscheidet Rosa (2016, S. 331) zwischen *horizontalen* (zu anderen Menschen, zu Gruppen, zu sozialen Beziehungsgefügen), *diagonalen* (zur Dingwelt) und *vertikalen* (zu Ganzheiten) Resonanzachsen.

Akteur:innen.¹⁴ Schlussendlich zeigen Interaktionen, Resonanzbeziehungen und Netzwerke zusammengenommen auf, dass sich auch die Mensch-Ding-Relationen nicht auf eine Erscheinungsform reduzieren lassen. Darauf weist auch Pyythinen (2016, S. 30) hin:

To gain a rich understanding of the specificity of relations it is important to acknowledge their heterogeneity and distinguish different types of relations. All relations are not of the same kind, but there exist many kinds.

Um Prozesse der kollaborativen Gestaltung von Gesellschaft nachzuvollziehen, reicht es demnach nicht aus, a priori auf eine spezifische Beziehungsform zwischen den beteiligten Akteur:innen zu fokussieren und die technologische Optimierung dieser Beziehungsweisen (z. B. die oben angesprochene Verständigung zu den genutzten signifikanten Symbolen) anzustreben. Vielmehr sind die unterschiedlichen Beziehungspraktiken *in ihrer Relationalität* zu betrachten, d. h. in ihren Ermöglichungsbedingungen und wechselseitigen Bezügen zueinander.

3 Adressierung und Anerkennung – zu relationalen Perspektiven auf die Zielgruppen Sozialer Praxis

Während der vorherige Abschnitt bezogen auf diese Beziehungspraktiken die Frage nach der Entstehung eines gestaltenden ‚Wir‘ theoretisch ausleuchtet, stellt sich gleichzeitig die Frage, wie sich der *Bezugspunkt* entsprechender Gestaltungsprozesse – oftmals ein abgrenzbarer Personenkreis (z. B. Bewohner:innen eines Stadtviertels, Kinder, Alleinerziehende) – konstituiert. Dieser Prozess des Adressat:innen-Werdens lässt sich entlang eines *relationalen Konzepts von Adressat:innen* nachvollziehen, wie es insbesondere in der sozialpädagogischen Theoriebildung entwickelt wurde (Graßhoff 2015; Bitzan und Bolay 2017). Die entsprechenden Perspektiven setzen an der grundlegenden Einsicht an, dass Angebote Sozialer Arbeit einen definierten Personenkreis benötigen, an den sie sich richten und der deshalb – oftmals in Form von essenzialisierenden Negativkonstruktionen (Thieme 2013, S. 201) – gebildet werden muss (Wagner 2018, S. 349). Ein Ausbleiben dieser Adressierungspraxis würde in sozialpädagogischen Zusammenhängen potenziell zu einer institutionellen Nicht-Zuständigkeit führen, da eine Kommunikation von Hilfe die Information zu einem bestehenden (personal verorteten) Defizit impliziert (Messmer und Hitzler 2007, S. 68–70; Baecker 1994, S. 99).

14 Den sich aus einer derartigen Perspektive ergebenden Folgen für das Verständnis von Gestaltungs- und Planungsprozessen geht Guggenheim (2019) nach. Entscheidend ist dabei aus seiner Sicht, „zu verstehen, wie eine spezifische Abfolge und Verkopplung von Praktiken, Techniken und Medien ‚Planung‘ herstellt und damit auch die Selbstbeschreibungen und Resultate des Prozesses produziert und fortlaufend verändert.“ (ebd., S. 242)

Studien zum sogenannten ‚(sozial-)pädagogischen Blick‘ untersuchen den Anteil der Fachkräfte an der Adressierungspraxis und weisen darauf hin, dass sich deren Wahrnehmung der Adressat:innen „vor dem Hintergrund eines bestimmten professionellen Selbstverständnisses, eines spezifischen Wissensdiskurses und entlang eines Wahrnehmungsfokus“ (Schmidt 2013, S. 12) vollzieht. Gleichzeitig ‚wirken‘ die Adressierungspraktiken auf die Fachkräfte zurück und bestimmen deren professionelles Selbstverständnis, beispielsweise als ‚Expert:innen‘ oder ‚Ko-Produzent:innen‘ (Wagner 2018, S. 349). Bitzan und Bolay (2017, 2018) greifen diese Perspektiven auf und erweitern sie um Aspekte der Meso- (z. B. Organisationen, Institutionen) und Makroebene (etwa Politik und Recht). Aus ihrer Sicht drückt sich im Adressat:innenbegriff

ein sozialpolitisch kontextualisiertes und spezifisch präfiguriertes Verhältnis zwischen Institutionen / Programmen Sozialer Arbeit und den ‚Betroffenen‘ aus, denn nur wenn Hilfe- oder Angebotsbedarf gewissermaßen institutionell festgestellt wird, werden Personen zu AdressatInnen (Bitzan und Bolay 2018, S. 43).

Adressierung wird hierbei als ein wechselseitiges Geschehen konzipiert, in das neben den beteiligten Individuen auch die jeweiligen Organisationen sowie die gesellschaftlichen und sozialpolitischen Rahmenbedingungen involviert sind. Bitzan und Bolay (2017) betrachten dabei auch die *Aneignung der Adressat:innen-Position durch die jeweilige Zielgruppe*. Der Aneignungsbegriff lenkt in diesem Zusammenhang den Fokus auf die Eigentätigkeit der Adressierten, also darauf, dass diese die Fremdbezeichnungen und die damit verbundenen Kategorisierungen nicht einfach übernehmen (Deinet 1992, S. 54). Vielmehr wissen die Adressierten (z. B. Jugendliche) oftmals um die ihnen entgegengebrachten Zuschreibungen, nutzen spezifische Selbstdefinitionen und Umdeutungsstrategien, um zusätzliche Handlungsräume zu erschließen oder widersetzen sich externen Zugriffen, wenn sie diese als paternalistisch erfahren (Bitzan und Bolay 2017, S. 45–50). Adressat:in (der Sozialen Arbeit bzw. gestalterischen Handelns) zu werden, bedeutet damit zusammengefasst weder ausschließlich die Entscheidung eines sich selbst entwerfenden Subjektes noch die alleinige Folge einer institutionellen Zuschreibung. Vielmehr charakterisieren Bitzan und Bolay (2018, S. 44) die „Konstituierung der Adressatenposition als konflikthaftes Terrain der Auseinandersetzung“, auf dem sich unterschiedliche Subjektpositionen und Artikulationen überlagern. Eine an dieses Verständnis anschließende kritische Forschungsperspektive „analysiert mithin die sozialen Bedingungen und Formierungen der Subjektbildung und stellt dabei deren Abhängigkeit von Strukturen sozialer Ungleichheit in Rechnung.“ (ebd.)

Zu diesen sozialen Bedingungen der Adressierung gehören neben den im ersten Abschnitt thematisierten gesellschaftlichen Verteilungsstrukturen auch diejenigen Normen, die darüber bestimmen, welche Adressat:innen-Positionen je nach Kontext anerkannt werden – und welche nicht. Ricken (2013, S. 91) versteht unter diesen *Normen der Anerkennbarkeit* „jene Strukturen und Praktiken [...], denen ich mich einerseits unterwerfen muss,

andererseits aber nicht vollständig unterwerfen kann, da ich als spezifischer (und nicht irgend-)jemand anerkannt werden will“. Die spezifische Anerkennung *als Jemand* wird hier als Grundbedingung der Subjektwerdung skizziert und die Frage nach den Normen der Anerkennbarkeit verweist darauf, dass Adressierungspraktiken immer in bestimmte Referenzsysteme eingelagert sind, die ihrerseits vorgeben, welche Anerkennungsoptionen in einem spezifischen Adressierungsgeschehen den beteiligten Personen situativ zur Verfügung stehen. Anerkennung wird damit zum Bestandteil eines Adressierungsgeschehens und umgekehrt lassen sich im Anschluss an Butler [2006, S. 15] *Adressierungen als Anerkennungsakte* interpretieren. Adressiert zu werden, bedeutet für Butler [ebd.] anerkannt zu werden, und zwar „nicht nur, in dem, was man bereits ist, [...] sondern jene Bezeichnung zu erhalten, durch die die Anerkennung der Existenz möglich wird“. Neben der anerkennungstheoretischen Begründung der Betrachtung von Adressierungsprozessen zeigt sich hier auch deren *performative* Dimension, weshalb Balzer und Ricken [2010, S. 73] zusammengefasst das Verhältnis beider Begriffe wie folgt miteinander verschränken:

[M]it Anerkennung ist die zentrale Frage berührt, als wer jemand von wem und vor wem wie angesprochen und adressiert wird und zu wem er/sie dadurch vor welchem (normativen) Horizont sprachlich bzw. materiell etablierter Geltungen gemacht wird; bezieht man dann auch mögliche Antworten mit ein, dann lassen sich diese analog dazu als Gegenadressierungen verstehen, in denen ihrerseits andere wieder als jemand angesprochen und - qua Verschiebung bzw. Akzeptanz etablierter Normen - zu jemandem gemacht werden.

In dieser Perspektive verbinden sich Fragen der Performanz, des Subjekt-Werdens sowie der Anerkennung durch Adressierungsprozesse. Mit der Frage danach, wer als Zielgruppe gestalterischen Handelns ausgewählt und in welcher Weise angesprochen wird, wird demnach immer auch verhandelt, wer im jeweiligen Gestaltungszusammenhang „als Subjekt der Anerkennung in Frage kommt“ (Butler 2003, S. 32) und auf welche kontextspezifisch relevanten „Normen für den Akt der Anerkennung“ [ebd.] sich die Beteiligten im Adressierungsprozess beziehen. Aufgrund der Rückbindung an ein wandelbares Adressierungsgeschehen kann dabei nicht von einer statischen Permanenz dieser normativen Horizonte ausgegangen werden. Stattdessen „ist mit Variabilitäten und Überschneidungen ebenso wie mit Widersprüchen von Normen zu rechnen“ (Ricken 2013, S. 95).

Zusammengefasst ergänzt eine adressierungs- sowie anerkennungstheoretische Perspektive die Frage nach der Gestaltung von Gesellschaft um eine vielschichtige Reflexionserfordernis – die *Berücksichtigung der sozialen Bedingungen, unter denen in Gestaltungsprozessen Personen adressiert werden und sich zu diesen Adressierungen verhalten*. Dabei ist dem relationalen Adressat:innenbegriff zufolge sowohl der organisationalen (z. B. in Gestaltungskollektiven, Studiengängen oder Kommunalverwaltungen) als auch der gesellschaftlichen Einbettung (z. B. in Strukturen sozialer Ungleichheit) entsprechender

Adressierungen Rechnung zu tragen, um diese nicht als ein isoliertes Geschehen zu missdeuten. Darüber hinaus gilt es danach zu fragen, welche Normen der Anerkennbarkeit situativ etabliert werden und im Gestaltungsprozess beeinflussen, wer in welcher Weise (als Adressat:in) anerkannt werden kann. Butler (2005, S. 63) spricht diesbezüglich von „einer Anzahl kultureller Normen und einem Feld der Macht [...], die uns grundlegend bedingen“, warnt jedoch andererseits auch davor, „einfache Analogien beispielsweise zwischen der Formierung des Individuums und der Formierung staatszentrierter politischer Kulturen herzustellen“ (ebd., S. 62). Durch dieses Zitat wird analog zu den obigen Ausführungen deutlich, dass einerseits gesellschaftliche Ungleichheitsstrukturen sowie kulturell etablierte Normen als relevante Einflussfaktoren des Adressierungs- und Anerkennungsgeschehens zu betrachten sind, sich andererseits erstere nicht umstandslos in letzteres übersetzen lassen, sondern Adressierungen immer durch den konkreten Adressierungskontext vermittelt sind. Dies lenkt den Blick auf die von den jeweils beteiligten Personen ebenfalls zu reflektierende Fragen, *wer und in welcher Weise durch Gestaltung adressiert werden soll* und – im Verlauf des Gestaltungsprozesses zu beantworten – wie die angesprochenen Personen sich die *Adressierungen aneignen* (z. B. widerständig, umdeutend). Die zweite Frage deutet darauf hin, dass die Frage nach dem adressierten Personenkreis zwar bereits zu Beginn des Gestaltungsprozesses einer Klärung bedarf, jedoch gleichzeitig eine kontinuierliche Reflexion von Adressierungs- und Aneignungsgeschehen impliziert.

Zu guter Letzt weisen die Adressierungs- und Anerkennungspraktiken zurück auf das im zweiten Abschnitt diskutierte ‚wir‘ als gestaltender Akteur. So führt Schwerthelm (2021, S. 902) mit Bezug zur Jugendarbeit aus, dass zwischen der Adressierung von Jugendlichen als beispielsweise ‚handlungsfähige Subjekte‘ oder ‚potenziell gefährdete Individuen‘ und der professionellen Identität als beispielsweise ‚Assistent:in für Selbstorganisation‘ oder ‚Helfende:r‘ ein wechselseitiger Zusammenhang besteht. Analog wäre zu vermuten, dass sich auch das Selbstverständnis eines gestaltenden ‚Wir‘ sowie der daran Beteiligten in Abhängigkeit davon wandelt, wie diese ihren Adressat:innenkreis konzeptualisieren. Instruktiv für die Reflexion der eigenen professionellen Rolle ist in diesem Zusammenhang nach Schwerthelm (ebd., S. 903) das Konzept der *multiplen Identitäten*, da es darauf verweist, dass „ein und dasselbe Subjekt je nach Kontext und Situation die Rollen und sein Handeln wechselt.“¹⁵ Dieser abschließende Hinweis auf eine theoretisch fundierte Reflexionserfordernis leitet über zu den letzten beiden der fünf einleitend formulierten Vorannahmen und hin zu der Frage, was theoretische Konzepte überhaupt zur Anleitung und Reflexion der jeweiligen Gestaltungspraxis beitragen können.

15 Nach Schwerthelm (2021, S. 903) sind solche multiplen Identitäten insbesondere in *hybriden Organisationen* anzutreffen, die sich durch diffuse und sich überlagernde Funktionen auszeichnen.

4 Reflexion, Transfer und Dialog – zu relationalen Perspektiven auf die Beziehung zwischen Theorie und Praxis

Der Frage nach dem ‚Nutzen‘ der Theorie für die Praxis unterliegt die eingangs beschriebene Trennung in eine Sphäre des *Theoretischen* mit Forschung und Wissensproduktion und eine Sphäre des *Praktischen* mit der Umsetzung von Handlungsentwürfen und einem pragmatischen Agieren. Darüber hinaus wird impliziert, dass erstere Sphäre einen Mehrwert für letztere produziert, diese also in irgendeiner Weise ‚verbessert‘. Diese vage These bedarf jedoch einer Präzisierung bzw. Korrektur, um das relationale Verhältnis von Theorie und Praxis angemessen beschreiben zu können. Zunächst einmal kann bereits die Verwendung der Begriffe ‚Theorie‘ und ‚Praxis‘ zu dem Missverständnis führen, hier handele es sich um einen bipolaren Unterschied zwischen ‚Wissen‘ und ‚Können‘. Daher wird im sozialpädagogischen Diskurs mit Bezug auf die systemtheoretisch fundierte „Differenzierung von wissenschaftlichen Disziplinen und professionellen Handlungssystemen“ (Stichweh 2013, S. 245) oftmals anstelle der obigen Begriffe zwischen ‚Profession‘ und ‚Disziplin‘ unterschieden (u. a. in Merten 2001; Thole 2012). Darin drückt sich aus, dass sich die beiden Sphären vorwiegend hinsichtlich den jeweils zugrundeliegenden Strukturlogiken unterscheiden, wie es Thole (2012, S. 21 f.) mit Bezug zur Sozialen Arbeit ausführt:

Die Sozialpädagogische Profession definiert sich über das Handeln im Kontakt mit den AdressatInnen oder Strukturen der Sozialen Arbeit. Die sozialpädagogische Disziplin konstituiert und reproduziert sich über die Bereit- und Herstellung von Wissen. Damit ist weder unterstellt, dass die sozialpädagogische Praxis kein Wissen generiert oder gar ‚wissenslos‘ operiert, noch dass die AkteurInnen im Feld der Wissenschaft nicht handeln oder unprofessionell agieren. So wie die Profession der Sozialen Arbeit auch Wissen erzeugt, wird in der sozialpädagogischen Disziplin natürlich im Prinzip auch professionell gehandelt. Die Strukturprinzipien in beiden Feldern beziehungsweise Systemen sind allerdings divergent, aber nicht hierarchisiert.

Hier zeigt sich, dass eine Unterscheidung in ‚Wissen‘ und ‚Können‘ unzureichend ist, sondern vielmehr in beiden Sphären sowohl kompetent gehandelt wird als auch Wissensbestände produziert, aktualisiert und korrigiert werden. Engelke et al. (2016, S. 206) erweitern diese Dyade von *Wissenschaft* und *Praxis* noch um die Facette der *Ausbildung* und sprechen von einem „Interdependenzmodell der Profession Soziale Arbeit“, in dem auf allen drei Ebenen unterschiedliche Theorien (z. B. Alltagstheorien, Wissenschaftstheorien, Pädagogische Theorien) und Methoden (z. B. Forschungsmethoden, Lehrmethoden, Handlungsmethoden) zum Einsatz kommen. Der Begriff der Interdependenz weist dabei darauf hin, dass die drei Sphären in einem komplexen und vielschichtigen Zusammenhang zueinanderstehen.

Vor diesem Hintergrund kann die Frage nach dem ‚Nutzen‘ nicht dahingehend interpretiert werden, dass die wissenschaftliche Erkenntnisproduktion die [gestaltende oder hel-

fende) Praxis anleitet. Vielmehr ist ein wechselseitiger Kommunikationsprozess zwischen den unterschiedlichen Sphären bzw. ein „dialogisches Transfermodell“ (Wiezorek 2015, S. 208) anzustreben, in dem zunächst einmal eine formale Gleichwertigkeit von Wissensbeständen allen Bereichen zugestanden wird. Das bedeutet nicht, in der Praxis einem ‚Anything Goes‘ zu folgen, wohl aber, keine Höherwertigkeit wissenschaftlicher Wissensbestände ‚a priori‘ anzunehmen, sondern in der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Perspektiven eine bestmögliche Annäherung an das diskutierte Phänomen zu erreichen (ebd., S. 207 f.). In eine ähnliche Richtung zielt auch die von Dewe und Otto (2012) entwickelte *reflexive Professionalität*, die es als Strukturmodell sozialarbeiterischen Handelns vermag, unterschiedliche Wissensformen fallbezogen miteinander zu relationieren.¹⁶

Im Zentrum professionellen Handelns steht also nicht das wissenschaftliche Wissen als solches, sondern die Fähigkeit der diskursiven Auslegung und Deutung von lebensweltlichen Schwierigkeiten und Einzelfällen mit dem Ziel der Perspektiveneröffnung bzw. einer Entscheidungsbegründung unter Ungewissheitsbedingungen. Für unser Verständnis von wissenschaftlicher Theorie bedeutet dieses, dass Theorie nicht in der Praxis zur Anwendung kommt, sondern unterschiedliche Handlungs- und Wissensstrukturen relationiert werden durch den reflexiven Professionellen: Dieser reflektiert situativ seine Berufserfahrungen und die zu bearbeitenden Problemlagen und Unsicherheiten in der Kommunikation mit seinen AdressatInnen unter Nutzung einer multiplen Wissensbasis. (ebd., S. 213)

Wie sich im letzten Satz des Zitats andeutet, kommt dem partizipativen Einbezug der Adressat:innen sowie der Berücksichtigung ihrer Rechte und Interessen in diesen Prozessen eine hohe Relevanz zu. Dewe und Otto (ebd., S. 207) sprechen deswegen auch von einer *demokratischen Rationalität* als Grundlage der oben beschriebenen Relationierung von Wissens- und Urteilsformen. Dies umfasst auch, anstelle eines sozialtechnologischen Vorgehens dem Modus eines *deutenden Verstehens*¹⁷ *der situativen Bedürfnisse sowie der zur Verfügung stehenden Handlungsmöglichkeiten* zu folgen und dabei den jeweiligen Kon-

16 Dementsprechend bezeichnen die Autoren das aus diesen Relationierungen entstehende Wissen als *professionelles Wissen* und als „eigenständige[n] Bereich zwischen praktischem Handlungswissen, mit dem es den permanenten Entscheidungsdruck teilt, und dem systematischen Wissenschaftswissen, mit dem es einem gesteigerten Begründungszwang unterliegt. Im professionellen Handeln begegnen sich wissenschaftliches und praktisches Handlungswissen und machen die Professionalität zu einem Bezugspunkt, an dem die Kontrastierung und Relationierung beider Wissenstypen stattfindet.“ (Dewe und Otto 2012, S. 209)

17 Zur Relevanz des Verstehens für ein sozial orientiertes Design, vgl. den Beitrag „Soziales Design in unsichtbaren Lebenswelten: Zur Relevanz verstehender Perspektiven in sozial orientierten Designansätzen“ von Iris Ebert in diesem Band.

text auch vom eigenen ‚Nichtwissen‘ her zu reflektieren (ebd., S. 215). Eine ‚Verbesserung‘ im Sinne einer fortschreitenden reflexiven Professionalität wird hier folgerichtig darin gesehen, dass die Relationierung unterschiedlicher Wissensformen einerseits „zu einem fallbezogen organisierten Wissensrepertoire (‚etwas sehen als‘) führt, andererseits immer mehr ein ‚political reflection-in-action‘, also ein politisch wie wissenschaftlich reflexives Handeln in der Situation ermöglicht“ (ebd., S. 214). Im Vordergrund steht demnach die Fähigkeit, soziale Phänomene multiperspektivisch betrachten zu können, ihre politischen wie sozialpädagogischen Dimensionen zu erkennen und diesen Prozess gleichzeitig fallbezogen sowie partizipativ zu gestalten (ebd., S. 215). Dieser hohe Anspruch einer reflexiven Professionalität bedarf seinerseits einer kontinuierlichen Reflexion bisheriger (z. B. beruflicher, gestaltender oder helfender) Erfahrungen und Handlungsstrategien. Hierfür bedarf es allerdings *handlungszwangbefreiter Austauschorte*, wie sie etwa im Konzept der Handlungspausenforschung (Richter et al. 2003) vorgeschlagen werden. Forschung wird hier – analog zu den skizzierten Perspektiven – nicht als Anleitung für die Praxis verstanden, sondern als *Gesprächsangebot*, um sowohl im Forschungsprozess als auch basierend auf empirischen Befunden Reflexions- und Bildungsprozesse bei allen beteiligten Akteur:innen anzustoßen.

Auch wenn sich der Fall-Begriff der Sozialen Arbeit und deren spezifisches Verhältnis von Disziplin und Profession nicht ohne Weiteres auf die Frage nach der kollaborativen Gestaltung von Gesellschaft übertragen lässt, so zeigen die herangezogenen Perspektiven doch auf, dass vorliegend weniger eine ‚theoriegeleitete Gestaltung‘ als eine *reflexive und demokratische Gestaltungsprofessionalität* anzustreben ist, welche die kontextspezifisch jeweils relevanten Wissensformen im Dialog mit den beteiligten Personen mit einem deutenden Verstehenden und Handeln relationieren kann. Zusätzlich bedarf es zur Reflexion der eigenen Involviertheit in diese Gestaltungsprozesse sowohl im Studium und in der Ausbildung als auch im beruflichen Handeln sowie im sozialen und politischen Engagement geeigneter handlungsentlasteter Reflexionsorte, an denen eigene biografische Erfahrungen im Zusammenhang mit den unterschiedlichen Wissensformen ausgetauscht und diskutiert werden können.

5 Multi-, Inter- und Intradisziplinarität – zur relationalen Gestaltung des Sozialen

Während bisher bei der Frage nach den vorliegend relevanten wissenschaftlichen Wissensbeständen ein – als plausibel unterstellter – Bezug zu relationalen Sozialtheorien sowie zu theoretischen Debatten innerhalb der Sozialen Arbeit erfolgte, so ist die Frage nach der disziplinären Verortung der kollaborativen Gesellschaftsgestaltung bisher noch unbeantwortet. Anstelle hier eine Auflistung unterschiedlicher Wissenschaftsdisziplinen zu leisten, soll vielmehr abschließend ein Blick auf die möglichen *Beziehungsweisen* zwischen diesen Disziplinen geworfen werden, um mögliche Modelle der kollaborativen Gestaltung des Sozialen aufzuzeigen. Eine derartige Gestaltung setzt allerdings voraus, dass die beteiligten Disziplinen sich im Anschluss an Elias (2006, S. 76) als *relativ autonom* verstehen

– hinsichtlich des eigenen *Gegenstandsbereichs*, und der *auf diesen Bereich bezogenen Theorien* sowie der *Stellung der Disziplin im wissenschaftlichen Institutionsgefüge*. In allen drei Bereichen ist es die gleichzeitige Eigenständigkeit und Eingebundenheit in einen Gesamtzusammenhang, die nach Elias (ebd.) wissenschaftliche Disziplinen kennzeichnet.

In Anerkennung dieser relativen Eigenständigkeit des eigenen Wirklichkeitszugangs lässt sich nun danach fragen, wie dieser in der Gestaltung des Sozialen mit anderen Disziplinen relationiert werden kann. Engelke et al. (2016, S. 48 f.) differenzieren hierbei vier Formen potenzieller Beziehungsweisen:

- Eine *Multidisziplinarität* ist gegeben, wenn mehrere Disziplinen parallel und unabhängig voneinander den gleichen Gegenstandsbereich erforschen. So können sich beispielsweise Soziologie, Gesundheitswissenschaft und Politikwissenschaft separat mit den gesellschaftlichen Auswirkungen von Armut befassen.
- Bei *Interdisziplinarität* werden dagegen Ergebnisse unterschiedlicher Fachbereiche miteinander verglichen, um – wenn möglich – unterschiedlich gewonnene Einzelerkenntnisse zu gemeinsamen Synthesen zu verschränken. Im obigen Beispiel könnte diese Zusammenarbeit in einem Ergebnis münden, das die gesundheitspezifischen, politischen und anderweitigen Auswirkungen von Armut in einem gemeinsamen Modell bündelt.
- Mit *Transdisziplinarität*¹⁸ ist ein der Interdisziplinarität ähnliches Vorgehen beschrieben. Allerdings werden hier nicht nur Ergebnisse verglichen, sondern es werden in disziplinübergreifender Forschung sowie gemeinsam mit nicht-wissenschaftlichen Akteuren aus dem jeweiligen Feld kollaborativ Fragestellungen, Forschungsdesigns und Theorien entwickelt. Im obigen Beispiel wäre dies ein transdisziplinäres Forschungsprojekt zu den Auswirkungen von Armut, das potenziell zusätzlich in der Zusammenarbeit mit Handlungswissenschaften (z. B. Design, Soziale Arbeit) sowie mit thematisch relevanten Akteuren (z. B. von Armut betroffene Personen, soziale Einrichtungen) praktische Handlungsansätze entwickeln könnte, um Armut oder deren unterschiedlichen Folgen entgegenzutreten.
- *Intradisziplinarität* meint hingegen, dass *innerhalb* der Disziplin Theorien, Forschungsmethoden oder Erkenntnisse in das eigene wissenschaftliche Arbeiten integriert werden. Ein gutes Beispiel hierfür ist die Soziale Arbeit, die beispielsweise aus der Soziologie, den Politikwissenschaften und der Psychologie unterschiedliche Theorien und Methoden aufgenommen hat (ebd., S. 271). Auch hier ist oftmals nicht von einem einseitigen Vorgang auszugehen, sondern von einer wechselseitigen Beeinflussung der unterschiedlichen relativ autonomen Disziplinen.

18 Für eine detailliertere Analyse von Transdisziplinarität im Kontext sozial orientierter Gestaltungsansätze, vgl. den Beitrag „Transdisziplinarität: Theoretischer Grundbegriff und praktischer Arbeitsmodus sozial orientierten Designs“ von Tabea Schmid in diesem Band.

Der vorliegende Beitrag lässt sich abschließend selbst mit dem Motiv unterlegen, zu einem intra- und interdisziplinären Diskurs im Hinblick auf die kollaborative Gestaltung des Sozialen beizutragen und diesen Diskurs um unterschiedliche relationale Perspektiven auf die eingangs formulierte Fragestellung („Wie gestalten wir Gesellschaft?“) anzureichern. Zusammengefasst zeigen diese Perspektiven auf, wie voraussetzungsvoll es ist, von einem ‚wir‘ zu sprechen, was sich unter ‚der Gesellschaft‘ verstehen lässt, wie diese in Teilbereichen zur ‚Adressatin‘ gestaltenden Handelns wird und welche Bezüge dabei zwischen wissenschaftlicher Wissensproduktion, beruflich-gestaltendem Handeln sowie zwischen unterschiedlichen Disziplinen vorliegen. Eine reflexive Anwendung relationaler Perspektiven weist allerdings auch die vorliegende – vorrangig summarische – Theoriearbeit als „unweigerlich in einem sozialen Entstehungskontext situiert“ (Reckwitz 2021, S. 25) aus. Konkreter: Sie entstammt einer in spezifischer Weise *biografisch geprägten sozialwissenschaftlich-sozialarbeiterischen Situierung* des Autors, die immer nur begrenzt – d. h. mit den situativ verfügbaren Heuristiken – transzendiert werden kann. Dies zeigt sich an mehreren Stellen des vorliegenden Beitrags, beispielsweise wenn zur Analyse des gesellschaftlichen Raumes der Bourdieuschen Kapitalsortentheorie gegenüber anderen Betrachtungsweisen der Vorzug gegeben wird, Theorieansätze der Sozialen Arbeit (relationales Adressat:innen-Konzept, reflexive Professionalität) die Formierung des jeweiligen Gegenstandsbereichs dominieren oder die gestalterisch-praktische Seite in der Frage nach inter- und transdisziplinärer Zusammenarbeit weitestgehend ausgeblendet wird. Diese und weitere Verkürzungen in der vorliegenden Annäherung an die relationalen Vorbedingungen der Frage „Wie gestalten wir Gesellschaft?“ verweisen auf die hohe Komplexität nicht nur dieser Fragestellung, sondern auch verwandter Zielsetzungen, wie etwa dem „Verhindern und Bewältigen sozialer Probleme“ (Engelke et al. 2016, S. 241). In diesem Kontext möchte der vorliegende Beitrag Vertreter:innen in Theorie und Praxis (bzw. Disziplin und Profession) dazu anregen, mit anderen Akteur:innen und insbesondere mit einem sich ebenfalls als „sozial“ apostrophierenden Design im Kontext eines übergeordneten ethischen Zielhorizonts in einen Austausch zu treten, der sowohl eine Reflexion der eigenen epistemologischen Grundlagen wie auch Fragen der jeweiligen politischen sowie sozialen Einbettung und der konkreten Handlungsoptionen umfasst – sowie die Frage, wie diese Aspekte im Sinne einer reflexiven Professionalität, die ein deutendes Verstehen und die Partizipation der Adressat:innen gewährleistet, im jeweiligen Gestaltungskontext relationiert werden können. Ein derartiges Vorgehen wäre geeignet, um sich der Frage „Wie gestalten wir Gesellschaft?“ aus einer relationalen sowie prozessualen Perspektive kollaborativ anzunähern.

Literatur

- Armbruster, A. (2019). Relationale Soziologie als soziologische Theorie. Beobachtungen zu einer Theorie sozialer Relationen anhand neuerer Literatur. *Zeitschrift für theoretische Soziologie* 8(1), S. 130-139.
- Baecker, D. (1994). Soziale Hilfe als Funktionssystem der Gesellschaft. *Zeitschrift für Soziologie* 23(2), S. 93-110.
- Balzer, N., & Ricken, N. (2010). Anerkennung als pädagogisches Problem. Markierungen im erziehungswissenschaftlichen Diskurs. In A. Schäfer & C. Thompson (Hrsg.), *Anerkennung* (S. 35-87). Paderborn u. a.: Ferdinand Schöningh.
- Banz, C. (2016). Einführung. In C. Banz (Hrsg.), *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft* (S. 7-8). Bielefeld: transcript.
- Bauer, C. (2021). Schädliches Design. Demoralisierende Designtheorie? In C. Rodatz & P. Smolarski (Hrsg.), *Wie können wir den Schaden maximieren?* (S. 59-77). Bielefeld: transcript.
- Baumgart, F. (2008). Sozialisation durch symbolische Interaktion. In F. Baumgart (Hrsg.), *Theorien der Sozialisation. Erläuterungen, Texte, Arbeitsaufgaben* (4. Aufl., S. 119-125). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Becker, M. (2020). Einleitung. In M. Becker, J. Schmidt & R. Zintl (Hrsg.), *Politische Philosophie* (5. Aufl., S. 17-28). Paderborn: Ferdinand Schöningh.
- Bitzan, M., & Bolay, E. (2017). *Soziale Arbeit - die Adressatinnen und Adressaten*. Opladen und Toronto: Barbara Budrich.
- Bitzan, M., & Bolay, E. (2018). Adressatin und Adressat. In H.-U. Otto, H. Thiersch, R. Treptow & H. Ziegler (Hrsg.), *Handbuch Soziale Arbeit* (6. Aufl., S. 42-49). München: Ernst Reinhardt.
- Blumer, H. (1973). Der methodologische Standort des symbolischen Interaktionismus. In Arbeitsgruppe Bielefelder Soziologen (Hrsg.), *Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit* (Bd. I., S. 80-101). Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt.
- Borries, F. v. (2016). *Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie*. Berlin: Suhrkamp.
- Bourdieu, P. (1983). Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital. In R. Kreckel (Hrsg.), *Soziale Ungleichheiten (Soziale Welt, Sonderband 2, S. 183-198)*. Göttingen: Schwartz.
- Bourdieu, P. (1998). *Praktische Vernunft. Zur Theorie des Handelns*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bourdieu, P. (1999). *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft* (11. Aufl.). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Böhnisch, L. (2016). *Lebensbewältigung. Ein Konzept für die Soziale Arbeit*. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.
- Brumlik, M. (2014). Interaktion und Kommunikation. In C. Wulf & J. Zirfas (Hrsg.), *Handbuch Pädagogische Anthropologie* (S. 215-225). Wiesbaden: Springer VS.
- Busmann, J. (2018). *Salus Publica Suprema Lex. Über den Wert des Öffentlichen*. In C. Rodatz & P. Smolarski (Hrsg.), *Was ist Public Interest Design? Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen* (S. 201-213). Bielefeld: transcript.

- Butler, J. (2003). Kritik der ethischen Gewalt. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Butler, J. (2005). Gefährdetes Leben. Politische Essays. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Butler, J. (2006). Haß spricht. Zur Politik des Performativen. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Deinet, U. (1992). Das Konzept „Aneignung“ im Jugendhaus. Neue Impulse für die offene Kinder- und Jugendarbeit. Opladen: Leske und Budrich.
- Deutscher Berufsverband für Soziale Arbeit (DBSH) (2014): Definition der Sozialen Arbeit. https://www.dbsh.de/media/dbsh-www/redaktionell/bilder/Profession/20161114_Dt_Def_Sozialer_Arbeit_FBTS_DBSH_01.pdf. Zugegriffen: 1. September 2022.
- Dewe, B., & Otto, H.-U. (2012). Reflexive Sozialpädagogik. Grundstrukturen eines neuen Typs dienstleistungsorientierten Professionshandelns. In W. Thole (Hrsg.), Grundriss Soziale Arbeit (4. Aufl., S. 197-217). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Emirbayer, M. (2017 [1997]). Manifest für eine relationale Soziologie. In H. Löwenstein & M. Emirbayer (Hrsg.), Netzwerke, Kultur und Agency. Problemlösungen in relationaler Methodologie und Sozialtheorie (S. 30-73). Weinheim und Basel: Beltz.
- Elias, N. (2016). Was ist Soziologie? Gesammelte Schriften (Bd. 5). Amsterdam: Norbert Elias Stichting.
- Engelke E., Spatscheck, C., & Bormann, S. (2016). Die Wissenschaft Soziale Arbeit. Werdegang und Grundlagen (4. Aufl.). Freiburg i. B.: Lambertus.
- Ebert, I. (2021). Social Design unter Verdacht. In C. Rodatz & P. Smolarski (Hrsg.), Wie können wir den Schaden maximieren? (S. 43-57). Bielefeld: transcript.
- Flade, A. (2019). Social Design. <https://www.socialnet.de/lexikon/Social-Design>. Zugegriffen: 1. September 2022.
- Goffman, E. (2016). Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen (9. Aufl.). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Graßhoff, G. (2015). Adressatinnen und Adressaten der Sozialen Arbeit. Eine Einführung. Wiesbaden: Springer VS.
- Graßhoff, G. (2018). Interaktionismus. In G. Graßhoff, A. Renker & W. Schröer (Hrsg.), Soziale Arbeit. Eine elementare Einführung (S. 387-389). Wiesbaden: Springer VS.
- Guggenheim, M. (2019). Was macht die Planung? Was Lucius Burckhardt und ANT voneinander lernen können. In M. Kurath & R. Bürgin (Hrsg.), Planung ist unsichtbar. Stadtplanung zwischen relationaler Designtheorie und Akteur-Netzwerk-Theorie (S. 239-250). Bielefeld: transcript.
- Hradil, S. (2006). Soziale Milieus - eine praxisorientierte Forschungsperspektive. Aus Politik und Zeitgeschichte 44-45/2006, S. 3-10.
- Joas, H., & Knöbl, W. (2017). Sozialtheorie. Zwanzig einführende Vorlesungen (5. Aufl.). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Kerber, D. (2016). Soziales Design als humanitäre Praxis. In C. Banz (Hrsg.), Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft (S. 85-94). Bielefeld: transcript.
- Latour, B. (2007). Elend der Kritik. Vom Krieg um Fakten zu Dingen von Belang. Zürich und Berlin: Diaphanes.
- Latour, B. (2010). Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Luhmann, N. (1984). Soziale Systeme. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

- Mead, G. H. (1988). *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus* (7. Aufl.). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Mead, G. H. (2008). Die Entstehung des Selbst. In F. Baumgart (Hrsg.), *Theorien der Sozialisation. Erläuterungen, Texte, Arbeitsaufgaben* (4. Aufl., S. 126-138). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Merten, R. (2001). Sozialarbeit/Sozialpädagogik als Disziplin und Profession. In J. Schulze-Krüdener, H. G. Homfeldt & R. Merten (Hrsg.), *Mehr Wissen - mehr können? Soziale Arbeit als Disziplin und Profession* (S. 29-87). Baltmannsweiler: Hohengehren.
- Messmer, H., & Hitzler, S. (2007). Die soziale Produktion von Klienten - Hilfeplangespräche in der Kinder- und Jugendhilfe. In W. Ludwig-Mayerhofer, O. Behrend & A. Sondermann (Hrsg.), *Fallverstehen und Deutungsmacht* (S. 41-73). Opladen: Barbara Budrich.
- Peuker, B. (2010). Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT). In C. Stegbauer & R. Häußling (Hrsg.), *Handbuch Netzwerkforschung* (S. 325-335). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Pries, L. (2019). *Soziologie. Schlüsselbegriffe - Herangehensweisen - Perspektiven* (4. Aufl.). Weinheim und Basel: Beltz Juventa.
- Pyyhtinen, O. (2016). *More-than-Human Sociology. A New Sociological Imagination*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Reckwitz, A. (2021). Gesellschaftstheorie als Werkzeug. In A. Reckwitz & H. Rosa, *Spätmoderne in der Krise. Was leistet die Gesellschaftstheorie?* (S. 23-150). Berlin: Suhrkamp.
- Richter, H., Coelen, T., Mohr, E., & Peters, L. (2003). Handlungspausenforschung - Sozialforschung als Bildungsprozess. Aus der Not der Reflexivität eine Tugend machen. In H.-U. Otto, G. Oelerich & H.-G. Mischeel (Hrsg.), *Empirische Forschung und Soziale Arbeit* (S. 45-62). Neuwied und München: Luchterhand und Reinhardt.
- Ricken, N. (2013). Anerkennung als Adressierung. Über die Bedeutung von Anerkennung für Subjektivationsprozesse. In T. Alkemeyer, G. Budde & D. Freist (Hrsg.), *Selbst-Bildungen. Soziale und kulturelle Praktiken der Subjektivierung* (S. 69-99). Bielefeld: transcript.
- Rodatz, C., & Smolarski, P. (Hrsg.) (2018). *Was ist Public Interest Design? Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen*. Bielefeld: transcript.
- Rosa, H. (2016). *Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung*. Berlin: Suhrkamp.
- Rosa, H. (2020). *Unverfügbarkeit*. Wien und Salzburg: Residenz.
- Rosa, H. (2021). Best Account. Skizze einer systematischen Theorie der modernen Gesellschaft. In A. Reckwitz & H. Rosa, *Spätmoderne in der Krise. Was leistet die Gesellschaftstheorie?* (S. 151-251). Berlin: Suhrkamp.
- Scherr, A. (2013). Agency. Ein Theorie- und Forschungsprogramm für die Soziale Arbeit. In G. Graßhoff (Hrsg.), *Adressaten, Nutzer, Agency* (S. 229-242). Wiesbaden: Springer VS.
- Schmidt, F. (2013). Strukturen pädagogischer Wahrnehmung. *Sozialmagazin* 38(12), S. 6-13.
- Schroer, M. (2022). *Soziologische Theorien. Von den Klassikern bis zur Gegenwart* (2. Aufl.). Paderborn: Brill Fink.

Schwerthelm, M. (2021). Offene Kinder- und Jugendarbeit als hybride Organisation. In U. Deinet, B. Sturzenhecker, L. v. Schwanenflügel & M. Schwerthelm (Hrsg.), Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit (5. Aufl., S. 883-908). Wiesbaden: Springer VS.

Thieme, N. (2013). „Wir beschäftigen uns eigentlich nur mit nicht-idealen Adressaten...“: Eine sozialwissenschaftlich-hermeneutische Perspektive auf Konstruktionen von Kindern als Adressat/-innen der Kinder- und Jugendhilfe. Diskurs Kindheits- und Jugendforschung 8(2), S. 191-204.

Thole, W. (2012). Die Soziale Arbeit - Praxis, Theorie, Forschung und Ausbildung. Versuch einer Standortbestimmung. In W. Thole (Hrsg.), Grundriss Soziale Arbeit (4. Aufl., S. 19-70). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Wagner, L. (2018). Vom Klienten zur Nutzer_in. In K. Böllert (Hrsg.), Kompendium Kinder- und Jugendhilfe (S. 337-364). Wiesbaden: Springer VS.

Wendel, L. (2021). Wie wollen wir eigentlich leben? Der Umgang der Stadtplanung mit einer komplexen Frage. In C. Rodatz & P. Smolarski (Hrsg.), Wie können wir den Schaden maximieren? (S. 125-142). Bielefeld: transcript.

Wiezorek, C. (2015). Transfer - Zum Wissensaustausch zwischen erziehungswissenschaftlicher Forschung und pädagogische Praxis. In T. Hascher, T.-S. Idel, S. Reh, W. Thole & K.-J. Tillmann (Hrsg.), Bildung über den ganzen Tag (S. 199-220). Opladen et al.: Barbara Budrich.

IRIS EBERT

Soziales Design in unsichtbaren Lebenswelten

**Zur Relevanz verstehender
Perspektiven in sozial orientierten
Designansätzen**

Keywords: Verstehen, Sinn und Relevanz, Lebenswelt, Komplexität, Reflexivität

Einleitung

Unter dem Begriff ‚Social Design‘ haben sich in den letzten Jahren vermehrt Designerperspektiven etabliert, deren gestalterische Bemühungen darauf abzielen, zu einer gelingenden Verbesserung von Lebensumständen für Gesellschaft im Allgemeinen und Menschen im Individuellen beizutragen. Wenngleich über die Novität der Verbindung von sozialen Themen und Design gestritten werden kann⁰¹, so scheinen soziale und gesellschaftlich orientierte Designausrichtungen seit Beginn des 21. Jahrhunderts eine spezielle Brisanz zu erlangen. Betrachtet man Projekte und Texte des wachsenden Feldes, so zeigen sich viele dieser Perspektiven im Lichte einer optimistischen Aufbruchstimmung: Soziale Themen scheinen der Disziplin dabei zu helfen, sich von Massenkonsum sowie Beeinflussungs- und Nichtnachhaltigkeitsvorwürfen zu lösen, welche ihr seit Ende der 60er Jahre anhaften und von ihr immer wieder diskursiv bearbeitet werden müssen⁰². Zudem scheint der Glaube, dass mit bereits vorhandenen designerischen Toolkits weitreichende Ergebnisse erzielt werden können (Groll 2022b), sich als durchaus anschlussfähig zu erweisen. Klare Prozesse und simplifizierende Methoden des Designs werden – auch über die eigene Disziplin hinaus – zur Bearbeitung ‚sozialer Probleme‘ genutzt. Besonderer Popularität erfreut sich beispielweise das Design Thinking⁰³. Diesem wird zugeschrieben, durch seinen empathischen Zugang – der durch sozialwissenschaftliche Forschungsmethoden angereichert wird – Lösungen hervorzubringen, die sich von sinnlosen Konsumgütern abgrenzen (Seitz 2018, S. 9) und stattdessen „einen positiven gesellschaftlichen Beitrag“ [ebd.] leisten.

01 Inwiefern der Diskurs, der ab den 2000er Jahren auch den Begriff Social Design verwendet, eine Zäsur zu vorangegangenen Ideen oder eher eine Fortführung derselben darstellt, ist in der Forschung bisher nicht ausführlich erörtert worden. Für eine Zäsur sprechen bspw. eine Wandlung in den Gegenständen, auf die sich die Gestaltung bezieht (Unteidig 2018, S. 207), sowie veränderte gesellschaftliche Kontexte des Designs, wie bspw. eine „weltweite Modernisierung“ (von Borries 2019). Die Perspektive der ‚Wiederentdeckung‘ oder ‚Fortführung‘ von Social Design setzt dieses dagegen vor allem zu den Designansätzen gegen Ende der 1960er und Anfang der 1970er Jahre in Bezug (bspw. Park 2014, S. 20).

02 Gert Selle (2007, S. 255) spricht in diesem Kontext von einer Unbedenklichkeit des Designs, die mit Aufkommen von ökonomie- und gesellschaftskritischen Analysen Ende der 60er Jahre zunehmend in Zweifel gezogen wurde.

03 Obgleich Design Thinking weit über das Design hinaus Anwendung findet, ist es auch im Kontext von gesellschaftlich und sozial orientierten Designausrichtungen weiterhin relevant: Laut Nicolas Beucker (2016, S. 37) gehört es sogar zum „klassischen Methodenrepertoire sozialen Designs“. Im Social Design wird dem Design Thinking die Fähigkeit zugeschrieben, soziale Herausforderungen verständlich zu machen und somit zu Lösungen zu führen, die auf die Bedürfnisse der betroffenen Gemeinschaft ausgerichtet sind. Siehe dazu auch: Liedtka et al. 2017.

Als Kontrast zu optimistischen Perspektiven zeigen sich aber auch Positionen, die – um es mit den Worten der Designtheoretikerin Sandra Groll [2022b] zu sagen – mit „Bauchschmerzen“ auf den gestalterischen Optimismus und das disziplinäre Vertrauen in Toolkits im Kontext von Sozialem Design blicken. Anhaltspunkte für ein solches Unbehagen liefern bspw. Tim Seitz' [2018] ethnografische Beobachtungen des Design Thinkings: Er findet im Feld Praktiken vor, die die Erzeugung und Aufrechterhaltung von ‚Wohlfühlatmosphären‘ gegenüber der inhaltlichen Arbeit priorisieren (Seitz 2018, S. 126). Das heißt: Logiken der Komplexitäts- und Konfliktvermeidung (ebd., bspw. S. 126), des Zeitdrucks (ebd., bspw. S. 124) und der Intuition (ebd., bspw. S. 54) drängen die mitunter komplexen inhaltlichen und sozialen Dimensionen in den Hintergrund. Für den Designtheoretiker Jorge Frascara [2002, S. 285; Hervorh. i.O.] sind die auf Klarheit und Einfachheit ausgelegten Ansätze der verschiedenen Toolkits Ausdruck von bereits länger anhaltenden Trends in der Designpraxis:

One is the trend towards *simplifying and shortening the design process* by trying to solve complex human problems using simple tools, mechanical methods, and linear processes. The other is the trend toward promoting the *magic of tools* such as design thinking, design sprints, or creativity building activities.

Seine Kritik – komplexe menschliche Problemstellungen mit einfachen Prozessen bearbeiten zu wollen – betrifft sozial orientierte Designausrichtungen in besonderem Maße. Denn durch die Zielsetzung, zu einer gelingenden Verbesserung von Lebensumständen für Gesellschaft im Allgemeinen und Menschen im Individuellen beizutragen, rücken gerade diese komplexen menschlichen Problemstellungen ins Zentrum der designerischen Arbeit. Gesellschaftliche und soziale Auswirkungen sind dann keine geringfügigen oder indirekten Folgen von Design, sondern dessen zentrale Dimension. Um dieser Dimension gerecht zu werden und gegen Simplifizierungs- und Glorifizierungstendenzen einzelner Designtechniken einzustehen, fordert Frascara [2002, S. 285] Designer:innen dazu auf, ein ‚verantwortungsvolles‘ Designhandeln zu kultivieren. Gerade in Kontexten von sozialen und gesellschaftlich orientierten Designausrichtungen wird das Thema der Verantwortungsübernahme immer wieder diskursiv hervorgebracht (bspw. Banz 2016, S. 8; Beucker 2016, S. 36; Cleven 2016, S. 55 f.).

Dies wirft – aus meiner Sicht – jedoch die Frage nach den Ermöglichungsbedingungen für ein solches ‚verantwortungsvolles‘ Designhandeln auf. Als eine von vier konditionalen Bedingungen zur Übernahme von Verantwortung nennt der Philosoph Ludger Heidbrink [2017, S. 24] das Wissen. Aus seiner Sicht setzt Handlungswissen „voraus, dass Personen sich über die Umstände ihrer Handlungen informieren und sich bei Wissensdefiziten um zusätzliches Wissen bemühen.“ (ebd.) Die Designforscherin Sandra Groll [2022b] konstatiert jedoch einen Mangel von ebendiesem Wissen in Bezug auf die strukturellen wie sozialen Umstände, in denen Designer:innen agieren:

[E]s mangelt zum einen an grundlegendem Verständnis für die Relationalität und Vernetztheit der Welt, der Pluralität des Sozialen und der systemischen Komplexität Menschen [sic!] und an Einsicht in die nicht instrumentell steuerbare Eigenlogik von Prozessen und Strukturen, die sich zwischen so heterogenen Entitäten, wie Sozialem, Artifiziellem, Natürlichem und Menschlichem einspielen.

Hinsichtlich eines Umgangs mit diesen Mängeln formuliert Groll [2022b] einen Appell, der als Ausgangspunkt dieses Artikels gelten kann:

Mein Vorschlag lautet an dieser Stelle, den Abschied von zu simplen Beobachtungsinstrumenten und Designansätzen wagen und auf Komplexität nicht mit Vereinfachung, sondern mit Komplexitätssteigerung zu reagieren.

Während Groll [2022a] ihrem Vorschlag folgt, indem sie eine system- und formtheoretische Sichtweise mit der Akteur-Netzwerktheorie zu einer neuen komplexitäts- und relationalitätssensiblen Perspektive auf Design verbindet, möchte der vorliegende Artikel dem obigen Appell im *Rückgriff auf Konzepte einer verstehenden Sozialwissenschaft* nachgehen. Das heißt: Weitestgehend durch vereinfachende Perspektiven verdeckte Komplexitäten und Relationalitäten [Groll 2022b] von menschlichen Handlungs- und Verstehensprozessen sollen mithilfe von Ansätzen der verstehenden Sozialwissenschaft sichtbar und für ein professionelles Handeln zugänglich gemacht werden.

1 Von unsichtbarem Design zu unsichtbaren Lebenswelten

Lucius Burckhardt gilt im deutschsprachigen Diskurs als Vorreiter von aktuellen sozial orientierten Design-Perspektiven (bspw. Beucker 2016, S. 35; Feige 2021; Krohn 2016, S. 104) und soll auch für das vorliegende Vorhaben als Anknüpfungspunkt gelten. Seine Texte sind geprägt von Forderungen nach einer Gestaltung, die sich alltagsweltlichen, sozialen und politischen Problemstellungen unter Einbezug von Perspektiven verschiedener Nutzer:innengruppen verschreibt (Weiss 2019, S. 53 f.). Sein Ansatz des ‚unsichtbaren Designs‘ in den 1980er Jahren ist Grundstein für eine Perspektive auf Design, die über objektfixierte und funktionalistische Perspektiven hinausgeht (bspw. die Werkbundidee der ‚guten Form‘; Burckhardt 2012, S. 27). In Auflehnung gegen solche Perspektiven ruft Burckhardt dazu auf, die ‚unsichtbaren‘ Systeme der Umwelt – bestehend aus Objekten *und* zwischenmenschlichen Beziehungen – zu berücksichtigen (ebd., S. 25). Das heißt: Er verortet Design im Gesamtgefüge von gestalteten und gewachsenen Strukturen des zwischenmenschlichen Zusammenlebens (ebd.) und erweitert damit den Designdiskurs um eine *systemisch-relationale* Perspektive: *Systemisch* ist seine Perspektive, weil er die Welt nicht anhand von isolierten Objektlogiken betrachtet, sondern sie als aus miteinander verschränkten Systemen bestehend begreift. *Relational* ist sein Blickwinkel, weil er Design-

artefakte als in umgebenden Systemen und Organisationsstrukturen eingebunden und zu diesen in ständig wechselseitiger Beziehung stehend begreift. Den damit von ihm vollzogenen Perspektivwechsel verdeutlicht Burckhardt anhand verschiedener alltäglicher Situationen. Als wiederkehrendes Beispiel imaginiert er ein prototypisches System – eine ‚Straßenecke‘ inklusive Bushaltestelle und Kiosk. Seiner systemisch-relationalen Perspektive folgend nimmt er die Straßenecke als einen *Komplex* verschiedener Abläufe, Objekte und Menschen in den Blick. Seine Perspektive ist dementsprechend keine, die isoliert auf einzelne Objekte – wie beispielsweise den Ticketautomaten – blickt. In Abgrenzung zur letzteren Perspektive, welche als Designlösung vielleicht einen effektiveren oder schöneren Ticketautomat gestalten würde, führt sein Blickwinkel ihn zu folgenden Ideen zur Umgestaltung des Busticketverkaufs an der Straßenecke:

Erforderlich wäre vielleicht ein vereinfachtes Zahlungssystem für Zeitschriften, damit ich den Bus nicht verfehle, während ich die Münzen hervorklaube und der Verkäufer gerade einen anderen Kunden bedient. [Burckhardt 2012b, S. 14]

Ergänzend führt er an anderer Stelle aus:

Nachzudenken wäre vielmehr über integrierte Systeme: Könnte ich mich wohl am Kiosk auf eine tägliche Zeitung abonnieren, auf der ein Fahrschein für meinen Bus aufgedruckt ist? Dieses Abonnement wäre immer montags früh in einer runden Summe zu bezahlen. [Burckhardt 2012a, S. 30]

Anhand dieser Beispiele zeigt sich, dass Burckhardt durch seinen Blickwinkel eine grundsätzliche Einbeziehung von ‚unsichtbaren‘ realweltlichen Gegebenheiten und sozialen Beziehungen in das Denken über Design integriert. Diese Erweiterung des Denkens über Design möchte ich mithilfe von Konzepten einer verstehenden Sozialwissenschaft noch weiter ausdifferenzieren. Zwei Punkte scheinen mir in Bezug auf die Komplexität sozialer Zusammenhänge ausbaufähig: *Erstens* bleibt der Mensch in Burckhardts Beispielen ein Abstraktum, dessen je spezifische Anliegen, Erfahrungen und lebensweltlichen Kontexte nicht in den Blick genommen werden. *Zweitens* richtet Burckhardt die Gestaltungsideen an seinen eigenen Vorstellungen darüber aus, was zur Verbesserung der Situation erforderlich ist – oder zumindest spart er eine Beschreibung aus, wie und mit welchen Vorannahmen er die Perspektiven von Nutzer:innen in Erfahrung bringen, verstehen und dann einbeziehen würde. Das heißt: neben der Berücksichtigung der *grundsätzlichen* Einbindung des Designs in soziale Umwelten kann ein Verständnis von ‚unsichtbaren‘ *spezifisch-konkreten* Lebensumständen und Weltansichten das Denken über sozial orientierte Designperspektiven erweitern.

Ich möchte versuchen, durch Fragen an einen Teil von Burckhardts Beispielen zu illustrieren, wie die Einbeziehung von *spezifisch-konkreten* Lebensumständen den Blick auf Burckhardts Deutung der Abläufe an der Straßenecke verändern könnte: Zur – von

Burckhardt problematisierten – Situation des ‚Münzen Hervorklaubens‘ und der Lösung des Bezahlens in ‚runder Summe‘: Wäre es nicht denkbar, dass die ungeraden Preise der Zeitschriften für die Kioskbetreibenden eine Relevanz haben, da ihre Kund:innen dazu neigen den Betrag aufzurunden und sie somit ‚Trinkgeld‘ einnehmen? Oder vielleicht dient das ‚Hervorklauben‘ der Münzen einem einsamen Menschen als notwendiger Anlass für ein Gespräch mit den Kioskbetreibenden. Oder ist diese Situation für eine obdachlose Person relevant, da während des ‚Hervorklaubens‘ die Kund:innen des Kiosks das dann ohnehin in ihrer Hand befindliche Kleingeld in deren Hüte werfen?

2 Annahmen über die unsichtbaren Lebenswelten

Anhand der eben aufgeworfenen Fragen lässt sich vielleicht bereits erahnen, dass lebensweltliche Sachverhalte, wie die Straßenecke, eine Vielzahl an – in Anschluss an Burckhardts Formulierung ‚unsichtbaren‘ – Vorannahmen sowie Sinn- und Relevanzzuschreibungen bündeln. Wolfgang Klafki beschreibt diese Dimension eindrücklich für sowohl Erziehungswissenschaftler:innen als auch für die pädagogische Praxis und seine Beschreibung ist über pädagogische Sachverhalte hinaus anschlussfähig für andere Akteur:innen im Bereich des Sozialen, ergo auch für das Design. Klafki (2001, S. 125 f.) legt die Annahme zugrunde, dass wir in sozialen Zusammenhängen

nicht voraussetzungslos beginnen [können, wir treffen] auf eine Wirklichkeit, die durchgehend von Meinungen, Auffassungen, Forderungen, Aussagezusammenhängen, Theorien bestimmt ist. [...] Man trifft auf pädagogische Sachverhalte nicht wie auf ein neutrales Material, pädagogische Sachverhalte sind vielmehr immer von der Art, daß Menschen sie aus irgendeinem Interesse, mit irgendeiner Zielsetzung hervorbringen oder hervorgebracht haben oder daß Menschen zu ihnen aus bestimmten Interessen heraus, mit bestimmten Zielsetzungen und Vorstellungen Stellung nehmen. [...] Wenn man einen Sachverhalt als einen pädagogischen Sachverhalt anspricht, so schließt das immer schon ein, daß diesem Sachverhalt von bestimmten Menschen oder Menschengruppen ‚Sinn‘, ‚Bedeutung‘ zugesprochen wird, mit positiver oder negativer Wertung, von verschiedenen Menschen in übereinstimmenden oder in widersprechenden Urteilen.

Neben einer grundsätzlichen Einbindung des Designs in soziale Umwelten legt Klafkis Beschreibung von sozialen Sachverhalten eine weitere zu beachtende Dimension nahe: die spezifisch-konkreten Lebensumstände. Indem in diesen Lebensumständen unterschiedliche Meinungen und Urteile einzelner Deutungen darüber zirkulieren, was in einer Situation relevant, verbesserungswürdig oder problematisch ist, wird eine eindeutige Benennung von ‚Problemen‘ und deren ‚Lösungen‘ erschwert. Es zeigt sich, dass die Beantwortung der Frage, was durch Design ‚problematisiert‘ werden sollte, nicht voraussetzungslos möglich

ist, sondern eine genaue Kenntnis der sozialen Sachverhalte voraussetzt. Sozialwissenschaftlichen Annahmen wie derjenigen Klafkis folgend, lassen sich diese Sachverhalte aber nur begrenzt aus allgemeingültigen Regeln, Theorien oder vorherigen Erfahrungen mit ähnlichen Situationen heraus verstehen. Beispielsweise beschreibt die Soziologin Bettina Völter [2008, Abs. 8] im Anschluss an den Soziologen Fritz Schütze [1994, S. 189 f.], dass selbst Fachkräfte – in diesem Fall der Sozialen Arbeit – es grundsätzlich mit Situationen, die ihnen fremd sind, zu tun haben, da diese ihnen

zwar auf der Basis von Erfahrung, Routine und Fachwissen vertraut erscheinen mögen, [...] dies aufgrund ihrer Spezifität, Komplexität und Veränderbarkeit im Rahmen persönlicher, milieuspezifischer, gesellschaftlicher Entwicklungen aber faktisch nicht sein können.

Das heißt, auch erfahrene Praktiker:innen müssen sich immer wieder aufs Neue mit den vorliegenden sozialen Zusammenhängen beschäftigen und können Erfahrungen aus bereits bekannten Sachverhalten nicht voraussetzungslos übertragen. Dies zieht nach sich, dass die konkreten sozialen Sachverhalte stets *aufgesucht und ausgedeutet* werden müssen, um sich ihren ‚unsichtbaren‘ Dimensionen verstehend annähern zu können: Um die Straßenecke und die dortigen Beziehungsgeflechte nicht abstrakt oder unreflektiert aus den eigenen Sinn- und Relevanzzuschreibungen heraus zu behandeln, ist der Kontakt mit und die Analyse der Straßenecke und den dort befindlichen Menschen notwendig. Viele sozial und gesellschaftlich orientierte Designausrichtungen haben bereits entsprechende Begegnungen mit den konkreten Designkontexten in ihrer Praxis verankert: In einer Rückschau auf die Einreichungen für das *International Journal of Design* mit Schwerpunkt Social Design stellen Chen et al. [2016, S. 3] fest, dass in fast allen Projekten Formen der Arbeit im Feld als Grundlage beschrieben wurden – ‚Arbeit im Feld‘, verstanden als ein designerisches Wirken im direkten Kontakt mit Menschen, Gemeinschaften und deren Lebenswelten. Den Projekten ist gemein, dass die Designer:innen sich in direkten Kontakt zu Menschen und Gemeinschaften begeben und dort vorrangig partizipativ und kooperativ Projekte entwickeln, wobei versucht wird, die lokalen Gegebenheiten und Kulturen zu berücksichtigen [ebd.]. Im Anschluss an die bisherigen Ausführungen wären zwei Anforderungen an diese Arbeit im Feld, dessen Komplexitäten nicht mit vereinfachenden Tools und mechanischen Methoden zu begegnen und die gestalterischen Eingriffe dem jeweiligen sozialen Sachverhalt nicht ‚überzustülpen‘, sondern aus ihm heraus und im Abgleich mit ihm zu entwickeln.

Das heißt: Wendet man Völters Aufruf zur Sensibilisierung in Anbetracht einer ‚prinzipiellen Fremdheit‘ methodisch, dann resultiert daraus zunächst der Auftrag, sich immer wieder aufs Neue fragend den unsichtbaren und je spezifisch-konkreten Komplexitäten und deren bedingenden Faktoren – mit dem Anspruch, diese bestmöglich verstehen zu wollen – zu nähern. Um die sozialen Sachverhalte dann auch zu analysieren bzw. zu verstehen, um Ansatzpunkte und Zielhorizonte für designerische Eingriffe zu definieren, gilt es im

Anschluss an Kalfki nachzuvollziehen, wie die Beteiligten Wirklichkeit verstehen, erleben und welche unhinterfragten Konzepte und Erfahrungen ihren Alltag und ihre Weltdeutung bestimmen: Es muss das Verstehen des Gegenübers verstanden werden.

3 ‚Verstehen‘ als Umgang mit der Komplexität von sozialen Sachverhalten

Um sich den Herausforderungen, die die eben skizzierten Komplexitäten von sozialen Sachverhalten mit sich bringen, produktiv stellen zu können, hat sich in Anlehnung an theoretische Konzepte der Sozialwissenschaften in Teilen der Sozialen Arbeit ein Fokus auf das ‚Verstehen‘ herausgebildet. Dies zeigt, dass ein verstehender Fokus auch über die Forschung hinaus für praktische Tätigkeiten im Kontext des Sozialen anschlussfähig sein kann⁰⁴.

Als Grundstein für eine auf das ‚Verstehen‘ ausgerichtete Haltung formuliert Völter [2008, Abs. 2] den Anspruch, „nicht schnell zu erklären und zu definieren, sondern sich Raum zu nehmen, um besser zu verstehen, was der Fall ist [...]“. Welche Implikationen dies für die Soziale Arbeit und für ein sozial orientiertes Design haben könnte, soll im Folgenden anhand eines Beispiels der Sozialen Arbeit – genauer des Praxisfelds der ‚Krankenpflege‘ – expliziert werden.⁰⁵ Die Soziologin Sabine Ursula Nover (2020, S. 9 f.; Hervorh. i.O.) beschreibt für den Pflegeprozess drei wesentliche handlungsanleitende Implikationen

04 Dabei geht es nicht darum, sozialwissenschaftliche Forschungsmethoden in das Design zu übertragen um dort ‚Forschung‘ zu betreiben und/oder sozialwissenschaftlichen Standards zu genügen, sondern vielmehr darum, der (Design-) Praxis durch die sozialwissenschaftlichen Konzepte einen perspektivischen Zugang zu Komplexität zu ermöglichen – sie gleichsam ‚anzureichern‘. Wird über die Verschränkung von Design und Sozialwissenschaft geschrieben, verbindet sich dies oftmals mit der Befürchtung, die Praxis des Designs würde darunter leiden. Beispielsweise schreiben die Designforscher Chen et al. (2016, S. 4) als Reaktion auf ein von den Autoren Koshkinen und Hush beschriebenes ‚sociological social design‘: “The price for this approach would be having to take the social sciences into greater consideration, which would push design away from its practical base”. Der Designforscher Magnus Eriksson (2010, S. 363) beschreibt den Zusammenhang zwischen den traditionell analytischen und beschreibend aufgestellten Sozialwissenschaften, die nicht intervenierend ins Feld eingreifen, und der Designpraxis als eine ‚Lücke‘. Um dieses Verhältnis, im Unterschied dazu, als wechselseitigen Austausch zu entwerfen, wird sich der vorliegende Artikel in seinem Fortschreiten immer wieder fragend auf die Soziale Arbeit und deren disziplinär kultivierten Umgang mit der Sozialforschung beziehen – in der Hoffnung, die dortigen Ansätze auch für das Design fruchtbar machen zu können.

05 Das folgende Beispiel bezieht sich aufgrund seiner Verortung im Pflegebereich vorrangig auf die Arbeit mit Einzelpersonen. Eine Übertragung auf Gruppenkontexte, in denen sozial ausgerichtetes Design oftmals tätig ist, erscheint jedoch denkbar. Allerdings wäre hierzu vertieft zu diskutieren, welche Aspekte des Verstehens in größeren Gruppen oder auf abstrakter Ebene relevanter werden und welche sich nur eingeschränkt übertragen lassen.

des ‚Verstehens‘. Zunächst stellt sie die Relevanz von Kommunikation sowie von ihrer Interpretationsbedürftigkeit [3.1] heraus:

Mein Gegenüber im Pflegeprozess zu verstehen meint, in Handlungssituationen zu begreifen, was sie oder er mir sagt, sagen will, meint und meinen könnte und dabei zu berücksichtigen, dass ich selbst auf eine bestimmte Art und Weise reagiere, die sich mir nicht immer erschließt.

Im Anschluss daran betont sie die Relevanz einer Einpassung von Eingriffen ins Leben der Betroffenen [3.2]:

Ich möchte mein Gegenüber verstehen lernen um ihm/ihr besser gerecht zu werden, da von Seiten der Pflegepraxis aus betrachtet Verstehen die Grundvoraussetzung für passgenaue pflegerische Interventionen, für die Umsetzung von Bedürfnisgerechtigkeit und Selbstbestimmung, für die Hilfe zum Gesundwerden und –bleiben, für den Umgang mit Krankheit ist.

Und letztlich zeigt sie auf, inwiefern über Verstehen ‚gutes‘ Handeln in seinen relationalen Bezügen begreifbar wird [3.3]:

Verstehen anzustreben ist eine Frage der ethischen Haltung, die einerseits einen bestimmten Umgang miteinander als Ziel meines pflegerischen Handelns verlangt, und mich andererseits zu der Überlegung veranlasst, wie ich wissen kann, dass das, was ich tue, auch gut für mein Gegenüber ist. *Gut* meint dabei sowohl im Sinne meines Gegenübers als auch pflegerisch sinnvoll.

3.1 Kommunikation und Interpretationsbedürftigkeit

Novers [2020, S. 9] Formulierung „in Handlungssituationen zu begreifen, was sie oder er mir sagt, sagen will, meint und meinen könnte“ verweist auf eine das Verstehen bedingende Gegebenheit: die Interpretationsbedürftigkeit von Kommunikation. Sozialwissenschaftliche Ansätze nehmen eine Perspektive auf Kommunikation ein, die den Vollzug dieser als ein wechselseitiges Analysieren und Kodieren von Inhalten im Rückgriff auf spezifische Erfahrungen und Weltdeutungen sieht [Strübing 2018, S. 2]. Das heißt: Um Absichten und Deutungen im Gesagten zu verstehen, müssen Aussagen jeweils analytisch-interpretativ entschlüsselt werden [ebd.]. Vor diesem Hintergrund ist auch Novers Formulierung zu verstehen. Weil Kommunikation aus dieser Perspektive heraus immer verschlüsselt – das heißt: kodiert – ist, wird sie, um ein Verständnis zu erlangen, interpretativ entschlüsselt [ebd.]. Dies tun wir grundsätzlich – in alltäglichen Situationen meist ohne, dass wir uns dessen bewusst sind. In professionellen Settings können die bewusste Reflexion dieser Interpretationsvorgänge und ein daran ausgerichtetes Agieren einen Zugang zum und Umgang

mit dem Gegenüber anleiten. Eine auf ‚Verstehen‘ ausgelegte Haltung kann dabei helfen die Lebenswelt des Gegenübers nachzuvollziehen – insbesondere in Konstellationen, bei denen außerhalb eigener Sozialisationserfahrungen und Wertorientierungen kommuniziert wird. Eine verstehende Haltung nimmt eine Perspektive ein, die Differenzen grundlegend akzeptiert und daran anschließend die individuelle Expertise von Menschen, sowie den Dialog mit dem Gegenüber wertschätzt (Völter 2008, Abs. 1). Dies bedeutet nicht, dass das Gesagte unhinterfragt bleiben muss, sondern lediglich, dass es mit der eigenen fachlichen Professionalität abzugleichen ist. Die professionelle Aufgabe besteht darin, im Dialog gemeinsam nach Lösungen zu suchen, die sowohl fachlich sinnvoll erscheinen als auch an den Einzelfall angepasst sind. Schaffen es sozial orientierte Designer:innen dagegen nicht, ihre professionelle Logik an die Lebensumstände und spezifischen Alltagslogiken ihrer Zielgruppe anzupassen, so ziehen deren Projekte tendenziell Vorbehalte dem Design gegenüber nach sich: Designprojekte seien den Betroffenen gegenüber übergriffig, ihre Lösungen wären zu kurzfristig und sie würden die Situation für die Beteiligten eher verschlimmern als zu helfen. Hans Thiersch (Evangelische Hochschule Freiburg 2019, 17:04), der den Begriff der Lebensweltorientierung für die Soziale Arbeit geprägt hat, beschreibt die Relevanz einer professionellen Rückkopplung an die spezifischen Lebenswelten der jeweiligen Zielgruppe bildhaft in einem seiner Vorträge:

[Es] ist deutlich, dass sie dazu Hilfen brauchen. Zum Beispiel wissenschaftlicher [...] oder professionell begründeter Art. Aber, es kommt darauf an, dass [...] Hilfe sich einfügt in das Verstehen, das Erleben und in die Erfahrung, die die Menschen in ihrem Alltag haben, weil es ihnen sonst fremd bleibt. [...] Wie kann ich [die Logik des Alltags und eine professionelle Logik] aufeinander beziehen, und zwar so, dass ich damit diejenigen, die in ihrem Leben stecken und denen wir helfen wollen, nicht überfahre, vergewaltige oder – mit Jürgen Habermas geredet – kolonialisiere? Sie kennen alle so böse Sprüche [...] aus der Beratung: ‚O Gott, Ratschläge sind doch immer Schläge‘ oder der Satz ‚Hilfe mir wird geholfen‘.

Zusammenfassend geht es darum, zunächst eine Haltung einzunehmen, die die Handlungen und Kontexte des Gegenübers nachvollziehen will, statt unreflektiert eigene Weltanschauungen der Lebenswelt des Gegenübers überzustülpen oder entlang eigener normativer Vorstellungen vorschnell gestaltend einzugreifen (Völter, 2008, Abs. 1). Daran schließt ein weiterer Aspekt des Verstehens an. Dieser findet sich in Novers Halbsatz: „dass ich selbst auf eine bestimmte Art und Weise reagiere, die sich mir nicht immer erschließt“ (Nover 2020, S. 9). Hier dreht Nover die Zielsetzung des Verstehens um: vom Gegenüber auf die Praktizierenden selbst. Verstehen meint in diesem Sinne eine doppelt sensible Haltung: ein Verständnis für mich und mein Gegenüber. Neben der Fremdrelexion bietet auch eine methodisch kontrollierte Selbstreflexion Rückhalt für eine professionelle Praxis (Völter 2008, Abs. 2). Ein wesentlicher Grund hierfür liegt darin, dass durch Selbstreflexion die

Struktur der eigenen Verstehensprozesse, sowie deren spezifische Foki und ‚blinde Flecken‘ besser nachvollzogen werden können und sich im Anschluss die eigene fachliche Perspektive bewusster als eine solche artikulieren lässt.

3.2 Passgenaue Eingriffe und Kontingenz

Nover (2020, S.9) formuliert als ein Zielhorizont des Verstehens das Erkennen von Ansatzpunkten für die spezifische Situation: „Ich möchte mein Gegenüber verstehen lernen, um ihm/ihr besser gerecht zu werden, da von Seiten der Pflegepraxis aus betrachtet, Verstehen die Grundvoraussetzung für passgenaue pflegerische Interventionen [...] ist“. Dies setzt voraus, dass durch das Verstehen – bspw. über eine gelingende Kommunikation – Eingriffe an die spezifischen Deutungen sozialer Situationen von Personen(gruppen) angepasst werden können. Darüber hinaus zeigt das Zitat aber auch, dass Eingriffe – für sozial orientiertes Design konkreter: gestaltende Eingriffe – zuallererst ein Verständnis erfordern, was überhaupt verändert werden kann bzw. sollte.

Im Alltag orientieren Menschen sich vorwiegend anhand von Vorannahmen darüber, wie Dinge funktionieren, wie Menschen und Situationen einzuschätzen sind. Das heißt: Wir nehmen alltägliche Situationen und soziale Regelungen meist als selbstverständlich, wahr und gegeben hin. Praktiker:innen im Design allerdings müssen erkennen, wo Dinge verändert werden und dem Status der Selbstverständlichkeit entzogen werden können. Ein beispielhafter Blick in die Vergangenheit verdeutlicht die Veränderbarkeit vermeintlicher alltäglicher Selbstverständlichkeiten. So war es noch vor fünfzig Jahren für eine Frau in Deutschland selbstverständlich, bei einer Hochzeit den Nachnamen ihres Ehemannes anzunehmen, während dieser Umstand heutzutage regelmäßig zum Gegenstand innerfamiliärer Aushandlungsprozesse wird. Der Annahme folgend, dass Menschen in ihrem Handeln prinzipiell nicht determiniert sind, sondern aus einer Vielzahl an Handlungsmöglichkeiten wählen (Strübing 2018, S. 27) ist die soziale Wirklichkeit offen und ungewiss. Kurz lässt sich dies mit dem Satz: ‚Es könnte auch anders sein‘ oder mit dem Begriff der *Kontingenz* zusammenfassen. Ansätze, diese Annahme auch für das Design anschlussfähig zu machen, finden sich in Burckhardts Texten. Er beschreibt soziale – vermeintlich natürliche – Phänomene wie das ‚Kranksein‘ oder die Nacht als „eine Folge von ‚Designentscheidungen‘“ (Burckhardt 2012a, S. 31). Dass das ‚Kranksein‘ ein gestaltetes Phänomen ist, macht er unter anderem an einer Betrachtung von historisch veränderten Umgangsweisen mit Kranken fest – früher saß man, heute liegt man (ebd.). Anmerken möchte ich, dass darüber zu diskutieren wäre, inwiefern die Kontingenz von sozialen Phänomenen als ‚Gestaltungsakt‘ gedeutet werden kann, oder ob eine zurückhaltendere Beschreibung bspw. anhand des Begriffs der ‚Gewordenheiten‘ solche historischen Veränderungen zutreffender charakterisiert.

Kontingenzen zu erkennen ist für ein sozial und gesellschaftlich orientiertes Design relevant, um lohnenswerte Ansatzpunkte für die gestalterischen Interventionen festzumachen. Der Philosoph Daniel Martin Feige (2021) führt entsprechend aus:

Wer nur auf Gegenstände unter funktionalen wie ästhetischen Gesichtspunkten schaut, merkt nicht, dass er oder sie bestehende soziale Institutionen (und wir können ergänzen: Machtverhältnisse, Geschlechterrollen und sofort) reproduziert – Verhältnisse, die nicht natürlich und damit in Wahrheit auch Designentscheidungen zugänglich sind.

Das Wissen um Kontingenz kann uns also allgemein gesprochen dabei helfen,

alltägliche Prozesse dem Status der Selbstverständlichkeit zu entheben. Nichts ist so ‚alternativlos‘, wie es den Akteuren oft erscheint oder wie Politikerinnen uns glauben machen wollen [Strübing 2018, S. 27].

Bezogen auf die konkrete Designpraxis eröffnet eine kontingenzbewusste Perspektive die Möglichkeit, in der Auswahl relevanter Themen und Methoden eigene – reflektiert vor dem Hintergrund fachlicher Überlegungen – gewählte Setzungen vorzunehmen und sich nicht (nur) an gesellschaftlichen Trends oder den Maßstäben anderer Disziplinen zu orientieren. Denn auch wenn im Kontext eines sozial orientierten Designs der enge Austausch mit anderen Fachbereichen (z. B. Soziale Arbeit, Psychologie) zunehmend relevant wird, ist es aus kontingenzsensibler Perspektive zentral, nicht bestehende Deutungsmuster und Erkenntnisse umstandslos auf ‚neue‘ soziale Situationen zu übertragen, sondern sich im wechselseitigen Abgleich lebensweltlicher Kontexte und der eigenen fachlichen Haltung diesen Situationen anzunähern.

3.3 ‚Gutes‘ Handeln relational denken

Wie weiter vorne in diesem Text bereits aufgeworfen, stellt sich in Anbetracht der verschiedenen Relevanz- und Wertzuschreibungen in einem je spezifischen Kontext die Frage danach, was an einem sozialen Sachverhalt überhaupt durch das Design ‚problematisiert‘ werden sollte und welches Wissen für eine solche Problematisierung notwendig ist. Die Abwendung von zu eng gefassten Problem-Lösungs-Dichotomien und die Hinwendung zu einer verstehenden Perspektive, die mit breiterem Blick nach Umgangsformen sucht, wird im Designdiskurs bereits vom Philosophen Pierre Smolarski [2021, S. 93] angedeutet. Ihm zufolge macht erst die letztgenannte umfassendere Sichtweise den

Weg frei, ethische Ansätze – sei es aus einer Ethik der Achtsamkeit oder einer Ethik der Verantwortung – einzubeziehen. Das gilt schon deshalb, weil die Frage, was an einer gegebenen Sachlage überhaupt problematisch ist, nicht so leichtfertig übergangen werden kann.

Diesen Zusammenhang zwischen einem verstehenden Zugang einerseits und der Ableitung von (problematischen) Handlungsanlässen sowie guten Lösungen andererseits

wird noch konkreter von Nover (2020, S. 10; Hervorh. i. O.) im bereits oben angeführten Zitat angesprochen, wenn sie das ‚Verstehen-Wollen‘ als eine ethische Maßgabe beschreibt, die

einerseits einen bestimmten Umgang miteinander als Ziel meines pflegerischen Handelns verlangt, und mich andererseits zu der Überlegung veranlasst, wie ich wissen kann, dass das, was ich tue, auch gut für mein Gegenüber ist. *Gut* meint dabei sowohl im Sinne meines Gegenübers als auch pflegerisch sinnvoll.

Zusätzlich zu den obigen Versuchen, das Verstehen als Grundlage für professionelle Kommunikation [1] und als Referenzpunkt für Projekte [2] zu begründen, stellt sich an Novers Perspektive anschließend die Frage, inwiefern eine auf Verstehen ausgerichtete Designpraxis auch einen Zugang zu der Frage bietet: ‚Was ist gutes Design?‘. In ihrem Zitat stellt Nover zwei Aspekte ins Zentrum von ‚Gut‘: den Einzelfall (mein(e) „Gegenüber“, eine konkrete Situation) und eine fachliche Expertise („pflegerisch sinnvoll“). Beide Aspekte werden von einer reflexiven Perspektive begleitet und informiert (Überlegungen, „wie ich wissen kann, dass das was ich tue, auch gut für mein Gegenüber ist“) und bestehen zudem ihrerseits aus eigenen ineinander verwobenen Fragestellungen. Die fachliche Expertise ist, wie auch der Einzelfall, von verschiedenen Aspekten bedingt: Im Design ist sie bspw. abhängig von einer Kombination aus ästhetisch-funktionalen Passungsverhältnissen. Praxeologischer gedacht, zeigt sich die fachliche Expertise aber auch in den Handlungen der Designer:innen: einerseits durch die Anwendung von professionellen Methoden und Vorgehensweisen, andererseits in einer erlernten und verinnerlichten Professionsethik, die das Handeln leitet. Dies berücksichtigt Nover, indem sie das Vorgehen des Verstehens direkt mit einer ethischen Haltung verbindet. Eine Professionsethik ist vor allem deshalb relevant, weil Methoden alleine kein ausreichendes Gütekriterium sind. Auf eine notwendige Unterscheidung von Verfahren und ‚Güte‘ im Design weist auch der Philosoph Daniel Martin Feige (2021) hin, wenn er sagt:

[E]in Verfahren führt nicht per se zu dem Guten und die ‚Güte‘ der erarbeiteten Lösung [das zeigen nicht zuletzt neurechte Appropriationen von ursprünglich emanzipativen Formen der politischen Intervention] kann nicht allein unter Verweis auf das Verfahren begründet werden.

Ein Beispiel zur Bedeutung dieses Gedankens für sozial orientierte Designperspektiven: Ich kann zwar Partizipation für ein wichtiges und ‚gutes‘ Verfahren halten, aber dies bedeutet nicht, dass partizipative Projekte per se als überlegen angesehen werden sollten gegenüber Projekten, die keine partizipativen Prozesse enthalten (Feige 2019, S. 48 f.). Es bedeutet auch nicht, dass partizipative Methoden zwangsläufig zu ‚guten‘ Lösungen führen. Aus diesem Grund kann eine Professionsethik sowohl in der Pflege als auch im Design keine kategorische Ethik nach einem technischen Verständnis im Sinne von ‚wenn x

dann y sein', sondern muss sich ebenfalls am Einzelfall bemessen. Das heißt, sie fordert die Professionsangehörigen dazu auf, Methoden und Vorgehensweisen in Bezug auf ihren konkreten Anwendungskontext zu bewerten und einzuordnen, was impliziert, Entscheidungen am Einzelfall orientiert treffen zu können. Eine derart ausgestaltete Professionsethik lässt sich wiederum rückbinden an die der verstehenden Sozialwissenschaft inhärente Perspektive auf den Menschen als interpretierendes Wesen, das eben nicht im Sinne kausaler Logiken als ‚quasi-technischer Apparat‘ begriffen und behandelt werden kann.

Allerdings hat – im Gegensatz zu der von Nover betrachteten Sozialen Arbeit bzw. Pflege – das Design bisher kaum eine Professionsethik ausgebildet. Gerade sozial orientierte Designperspektiven könnten von einer solchen kollektiv hervorgebrachten Professionsethik aber profitieren, in dem sie den oben skizzierten einzelfallbezogenen Abwägungsprozessen eine Reflexionsfolie gegenüberstellt, an deren Abgleich die eigene fachliche Haltung gebildet werden kann. Ergänzend fordert der Philosoph Johannes Achatz [2018, S. 171] eine ethische Positionsbestimmung des [Public Interest] Designs – anknüpfend an die oben genannten Vorteile einer kontingenzsensiblen Perspektive – deshalb, weil das [Public Interest] Design durch eine solche ethische Positionierung

sich nicht nur als Vasall der in ihr vermengten Disziplinen, sondern als eigenständige Gestaltungsdisziplin mit normativem Anspruch konstituieren kann, die notwendige gesellschaftliche Aushandlungsprozesse befördert, gestaltet und voranbringt.

Allerdings ist fraglich ob, wann und auf welche Weise sich eine solche Professionsethik auch für sozial orientierte Designperspektiven herausbildet. In jedem Fall ist sie aus der vorliegenden Perspektive in zweierlei Weise mit Verstehensprozessen verbunden: [1] Zum einen muss eine ethische Grundpositionierung die Kontingenz und Interpretationsbedürftigkeit des Sozialen berücksichtigen, sollte daher von kategorisch zu befolgenden Regeln weitestgehend absehen, sondern vielmehr einen Rahmen für den Nachvollzug spezifischer lebensweltlicher Kontexte bereitstellen. [2] Zum anderen bildet eine etwaige Professionsethik das Korrelat zu Verstehensprozessen, die über verständigungsorientierte Kommunikation und die aus dem Verstehen gewonnenen Referenzpunkte für Gestaltungshandeln einen Zugang zum konkreten Einzelfall herstellen und dabei helfen können, das kontextspezifische Geflecht der jeweiligen Fragestellungen und Gegebenheiten zu bearbeiten.

4 Bildung in Konzepten und Methoden des Verstehens – Anwendungsbereiche für ein Soziales Design

Zusammengefasst bietet eine verstehende Perspektive sozial orientiertem Design in drei Dimensionen einen Zugang zu konkreten Gestaltungskontexten, welche der Kontingenz des Sozialen und der wechselseitigen Interpretationsbedürftigkeit von Kommunikation gerecht werden: Erstens erlaubt eine auf Verstehen ausgerichtete Perspektive eine bes-

sere Einpassung gestalterischer Ansätze in die lebensweltlichen Bedürfnisse, zweitens hilft sie dabei, vermeintliche Selbstverständlichkeiten als wandelbar zu identifizieren und drittens erlaubt sie es, die eigene ethische Positionierung im Abgleich von Einzelfall und Professionsethik vorzunehmen.

Dabei bleibt jedoch noch die Frage weitestgehend unbeantwortet, wie diese Verstehensprozesse über die eingangs kritisierten Simplifizierungsstrategien hinaus konkret umgesetzt werden können. Hier bietet sich ein Rückgriff auf die in Sozialwissenschaft sowie Sozialer Arbeit verbreiteten Methoden der qualitativen Sozialforschung an, deren Potenziale und Anwendungsfelder hier abschließend angedeutet werden sollen. In der Sozialen Arbeit werden qualitative Forschungsmethoden hauptsächlich auf drei Ebenen eingesetzt: [1] in der Sozialarbeitsforschung, [2] im beruflichen Alltag und [3] zur professionellen Selbstreflexion (Völter 2008, Abs. 3). Dabei erscheinen vorliegend insbesondere die Ebenen [2] und [3] aufschlussreich, da hier – wie es in Designprojekten oftmals versucht wird – wissenschaftliche Forschungsmethoden aus ihrem ursprünglichen Kontext herausgelöst und für die Praxis so angepasst werden, sodass sie auch im beruflichen Alltag als Handlungsmethoden einen Mehrwert generieren können (ebd.).

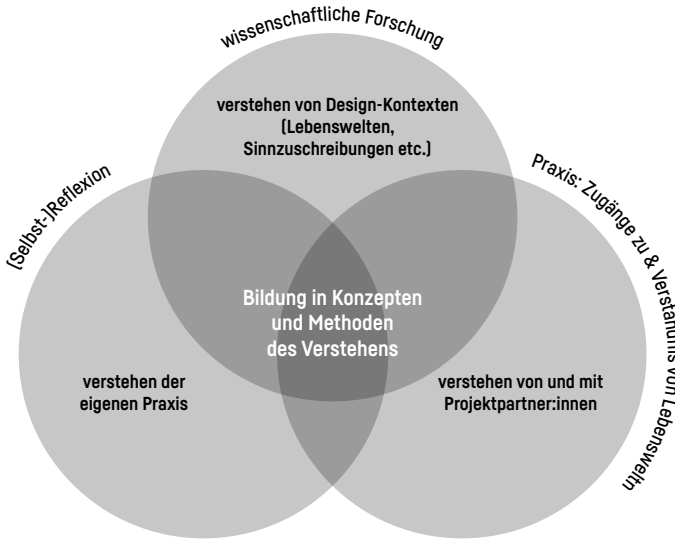


Abbildung 1: Anwendungsfelder von Verstehensprozessen in Anlehnung an Völter (2008, Abs. 5; eigene Darstellung)

Überträgt man diese Differenzierung von Völter auf sozial orientierte Gestaltungsansätze, so zeigen sich drei Anwendungsfelder für Verstehensprozesse im Design (vgl. Abbildung 1): Erstens kann ein soziales Design darauf abzielen, in wissenschaftlichen Forschungsprojekten die Kontexte von Gestaltung nachzuvollziehen und darüber zu einem

tieferen Verständnis ihrer jeweiligen Rahmenbedingungen zu gelangen. Gegenüber dieser ausschließlich forschungsorientierten Dimension kann es aber auch zweitens darum gehen, in Praxisprojekten die jeweiligen Beteiligten und situative Kontexte zu verstehen, Projektpartner:innen ebenfalls als verstehende (und eventuell co-forschende) Subjekte mit einzubeziehen und eine bessere Passung zwischen Projektkontext und Gestaltungshandeln herzustellen. Drittens kann sich Verstehen nicht nur auf ein jeweiliges ‚Äußeres‘ (den Projektkontext oder den Forschungsgegenstand) beziehen, sondern auch auf das eigene Selbst als ‚gestaltendes Subjekt‘ mit spezifischen Deutungsweisen, ethischen Grundhaltungen und Weltansichten. Eine derart gestaltete (Selbst-)Reflexion dient der Vergewisserung und (Weiter-)Entwicklung der eigenen Professionalität.

Zusammengenommen kann eine Orientierung an verstehenden Ansätzen auf allen drei Ebenen darauf hinwirken, dass sozial ausgerichtetes Design sich nicht darauf beschränkt, an die dem Begriff des ‚Sozialen‘ implizite Konnotation des ‚Guten‘ anzuknüpfen und dieses ‚Gute‘ dabei mit den jeweils eigenen Wertevorstellungen der Designer:innen gleichzusetzen. Vielmehr verweist eine Verstehensperspektive auf die dem Begriff des ‚Sozialen‘ gleichsam implizite Perspektive auf Situationen als sozial hergestellte Sachverhalte mit unterschiedlichen Definitionen, Deutungsmustern und Handlungsmotivationen. Das ‚Soziale‘ im ‚Sozialen Design‘ in *beiden* Dimensionen zu verstehen, impliziert ein Gestaltungshandeln, das gleichzeitig einerseits an andere Perspektiven anknüpft, diese miteinbezieht und versucht, sich ihnen verstehend anzunähern und andererseits diese Perspektiven verbindet mit einer fachlichen Haltung, die unterstützend statt bevormundend agiert.

Literatur

- Banz, C. (2016). Einleitung. In C. Banz (Hrsg.), *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft* (S. 7-8). Bielefeld: transcript.
- Beucker, N. (2016). Design und die Sichtbarkeit möglicher Zukünfte. In C. Banz (Hrsg.), *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft* (S. 35-42). Bielefeld: transcript.
- Burckhardt, L. (2012a). Das unsichtbare Design (1983). In S. Blumenthal & M. Schmitz (Hrsg.), *Design ist unsichtbar. Entwurf, Gesellschaft und Pädagogik* (S. 25-34). Berlin: Schmitz.
- Burckhardt, L. (2012b). Design ist unsichtbar (1980). In S. Blumenthal & M. Schmitz (Hrsg.), *Design ist unsichtbar. Entwurf, Gesellschaft und Pädagogik* (S. 13-25). Berlin: Schmitz.
- Chen, D.-S., Cheng, L.-L., Hummels, C., & Koskinen, I. (2016). *Social Design. An Introduction*. *International Journal of Design*, 10(1), S. 1-5.
- Cleven, E. (2016). »Eigentlich sollten wir nicht mehr über Social Design sprechen.«. In C. Banz (Hrsg.), *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft* (S. 71-84). Bielefeld: transcript.
- Evangelische Hochschule Freiburg (Regisseur). (2019). 2/5 Hans Thiersch. Lebensweltliche Orientierung. <https://www.youtube.com/watch?v=WPTOn8Tk2xw>. Zugegriffen: 1. Dezember 2023.
- Feige, D. M. (2019). *Zur Dialektik des Social Design*. Hamburg: adocs.
- Feige, D. M. (2021). Daniel Martin Feige – Die Janusköpfigkeit des Designs. DDC. <https://www.ddc.de/de/magazin/die-januskoepfigkeit-des-designs.php>
- Frascara, J. (Hrsg.). (2002). *Design and the Social Sciences. Making Connections*. CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9780203301302>
- Groll, S. (2022a). *Zwischen Kontingenz und Notwendigkeit: Zur Rolle des Designs in der Gesellschaft der Gegenwart*. Bielefeld: transcript.
- Groll, S. (2022b). *Mehr Relationalität wagen*. DDC. <https://www.ddc.de/de/magazin/mehr-relationalitaet-wagen.php>. Zugegriffen: 1. Dezember 2023.
- Heidbrink, L. (2017). Definitionen und Voraussetzungen der Verantwortung. In L. Heidbrink, C. Langbehn, & J. Loh (Hrsg.), *Handbuch Verantwortung* (S. 3-33). Wiesbaden: Springer Fachmedien. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-06110-4>
- Klafki, W. (2001). Hermeneutische Verfahren in der Erziehungswissenschaft. In C. Rittelmeyer & M. Parmentier (Hrsg.), *Einführung in die pädagogische Hermeneutik* (S. 125-148). Darmstadt: Wiss. Buchges.
- Krohn, M. (2016). Ist »Social Design« eine neue Designkategorie? In C. Banz (Hrsg.), *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft* (S. 85-94). Bielefeld: transcript.
- Liedtka, J., Salzman, R., & Azer, D. (2017). *Design Thinking for the Greater Good. Innovation in the Social Sector*. New York: Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/lied17952>
- Nover, S. U. (2020). Verstehen als Erkenntnisprinzip in der qualitativen Sozialforschung. Theorie – Methodologie – Methode. In S. U. Nover (Hrsg.), *Theoriegeleitete Forschungswege in der Pflegewissenschaft* (S. 9-42). Wiesbaden: Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-28077-2_2

- Park, J. H. (2014). Social Design - Entwurf ökonomischer und sozialer Artefakte. In F. Romero-Tejedor & Fachhochschule Lübeck (Hrsg.), Design und Gesellschaft. Wandel der Lebensformen (S. 18-24). Kassel: Univ. Press.
- Schütze, F. (1994). Ethnographie und sozialwissenschaftliche Methoden der Feldforschung. Eine mögliche methodische Orientierung in der Ausbildung und Praxis der Sozialen Arbeit? In N. Groddeck & M. Schumann (Hrsg.), Modernisierung Sozialer Arbeit durch Methodenentwicklung und -reflexion (S. 189-297). Freiburg: Lambertus.
- Seitz, T. (2018). Design Thinking und der neue Geist des Kapitalismus. Soziologische Betrachtungen einer Innovationskultur. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.1515/9783839439630>
- Selle, G. (2007). Geschichte des Design in Deutschland. Frankfurt am Main: Campus Verlag.
- Smolarski, P. (2021). Kann Design gesellschaftskritisch sein? In C. Rodatz & P. Smolarski (Hrsg.), Wie können wir den Schaden maximieren? Gestaltung trotz Komplexität. Beiträge zu einem Public Interest Design (S. 79-98). Bielefeld: transcript.
- Strübing, J. (2018). Qualitative Sozialforschung. Eine komprimierte Einführung (2. Auflage). Oldenbourg: De Gruyter.
- Unteidig, A. (2018). Vom Werk zum Werkzeug. Zur Rolle des Designs im Kontext politischen Handelns [Universität der Künste Berlin]. https://opus4.kobv.de/opus4-udk/frontdoor/deliver/index/docId/1156/file/Unteidig_Andreas.pdf. Zugegriffen: 1. Dezember 2023.
- Völter, B. (2008). Interpretative Social Work. On the Uses of Qualitative Methods for Practice, Reflection and Research. Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research, 9(1), Art. 1. <https://doi.org/10.17169/fqs-9.1.327>
- von Borries, F. (2019). Design formt Gesellschaft - Essay . <https://www.bpb.de/apuz/287808/design-formt-gesellschaft>. Zugegriffen: 1. Dezember 2023.
- Weiss, S. (2019). Ein soziales und inklusives Quartier für Alle. Zur Aktualität von Lucius Burckhardts Planungsverständnis und der Forderung nach demokratischer Teilhabe an Planungsprozessen. In O. Schnur, M. Drilling, & O. Niermann (Hrsg.), Quartier und Demokratie. Theorie und Praxis lokaler Partizipation zwischen Fremdbestimmung und Grassroots (S. 53-65). Wiesbaden: Springer VS.

TABEA SCHMID

Transdisziplinarität

**Theoretischer Grundbegriff und
praktischer Arbeitsmodus sozial
orientierten Designs**

Keywords: Partizipation, Ko-Design, soziale Robustheit, Lebensweltbezug, Wicked Problems, Prozessgestaltung, Zielwissen, Projektion, Modus 2-Wissensproduktion

Die Designdisziplin will über die Tätigkeiten des Entwerfens und Gestaltens gesellschaftliche Geschehnisse positiv verändern. Der Topos der Innovation ist ihr disziplinärer Wesenskern⁰¹. Der Mensch ist Bezugspunkt und Referenzgröße gestalterischer Überlegungen und Handlungen⁰². Insofern betont sozial orientiertes Design als normativer Terminus die soziale Rückkopplung der entwurfsbeteiligten Subjekte und Objekte und die gesellschaftliche Verantwortung, die mit gestalterischen Maßnahmen und deren Folgewirkungen ohnehin einhergeht⁰³. Ansätze eines dezidiert sozial orientierten Designs wie Social Design, Transformation Design, Civic Design, Service Design, Speculative Design, Design for Government und Design Futuring, die verglichen mit Grafik- und Produktdesign noch jung sind, können dennoch nicht nur als begriffliche Updates disziplinärer Abgrenzungs- und Legitimationsbemühungen verstanden werden, sondern auch als Ausweis einer reflexiven Haltung und des expliziten gesellschaftlichen Anspruchs, soziale Verhältnisse in gestalterische Themen zu übersetzen.

Mit dieser Programmatik einhergehend beobachte ich, dass es jüngst zu einer zunehmenden Verflechtung des Designs mit dem Transdisziplinären kam und diese Entwicklung mit Veränderungen der Rahmenbedingungen, Strategien und Arbeitsbereiche von Designprozessen korreliert. Im Begriff der Transdisziplinarität findet sozial orientiertes Design einen zentralen wissenschaftstheoretischen, arbeitspraktischen und forschungsrhetorischen Referenzpunkt, so meine These. Im ersten Teil meiner Überlegungen (1) unterbreite ich einen Vorschlag, was wir unter Designgegenständen verstehen können, um

01 Siehe hierzu das Leitmotiv der Innovation bei Mareis (2011, S. 222-246), auf das weiter unten nochmals eingegangen wird.

02 Wobei diese Referenzierung nicht zwingend eine anthropozentrische Weltsicht bedeutet. Vielmehr werden Menschen, andere Lebewesen und nichtmenschliche Entitäten in neueren poststrukturalistischen und neomaterialistischen Ansätzen, vor allem in den Science and Technology Studies, gleichermaßen beachtet. Prominente Beispiele sind die Akteur-Netzwerk-Theorie (Bruno Latour) und der Agentielle Realismus (Karen Barad), die auch jüngste Design(-forschungs)projekte fundieren (bspw. Dörrenbächer 2020); siehe auch die Jahreskonferenz 2022 des „Swiss Design Network“, die unter dem Thema „Counterparts“ statt einer menschenzentrierten Argumentation vielmehr die Koexistenz und Interdependenz von Menschen, Nichtmenschlichem und Unbelebtem als Referenz für Designprojekte erörterte.

03 So stellt nach Michael Krohn „Social Design grundlegende Fragen an das Design selbst“ (2016, S. 105) und ist keine neue Disziplin, sondern „vielmehr die Fokussierung von Design auf die gesellschaftliche und soziale Wirkung, um Veränderungen, selbstverständlich möglichst im positiven Sinne, herbeizuführen oder zu unterstützen“ (ebd., S. 104). Auch Anke Haarmann spricht von einem „generell partizipativen, sozialen und politischen Grundzug der Gestaltung als ein versammelndes Verfahren“ (2020, S. 223).

darüber auch die sie erzeugenden Prozesse sozial orientierten Designs zu fassen. Im zweiten Teil (2) fasse ich die beiden Begriffsementiken von Transdisziplinarität zusammen. Anschließend präpariere ich in drei Schichten die Verbindungen sozial orientierten Designs zum Transdisziplinären heraus: Zunächst (3) argumentiere ich auf Ebene der Wissenschaftstheorie dafür, Transdisziplinarität als Referenzpunkt für Merkmale sozial orientierter Designprozesse zu sehen. Dann (4) perspektiviere ich Transdisziplinarität auf Ebene der Arbeitsorganisation als handlungspraktische Antwort auf die stetig steigende Komplexität und Kontingenz in gesellschaftlichen Kontexten. Und zuletzt (5) schlage ich vor, Transdisziplinarität auf forschungsrhetorischer Ebene als diskursive Praktik einer progressiven Projektkultur im Design zu lesen.

1 Designgegenstände als Welterschließung

Designprozesse zielen darauf ab, Gegenstände als „ästhetisch-praktische Welterschließung“ (Feige 2020, S. 181, Feige 2018) hervorzubringen, das heißt als Funktionen, die ästhetisch geformt sind und ihrerseits als Interface zur Welt (Bonsiepe 1996) deren Wahrnehmung und Bearbeitung formen. Damit sind Designgegenstände nicht zweckautonom, sondern immer eingebunden in und ausgerichtet auf einen Verwendungszusammenhang, vornehmlich denjenigen des Alltags. Diese genuine Trias von Ästhetik, Funktion und Praxis spannt ein weites Feld möglicher Designgegenstände auf, dessen Ankerpunkte sich anhand der zeitlich-räumlich variablen Kontextbedingungen von Alltagskulturen ausrichten. Das heißt, der Gegenstandsbereich des Designs ist nicht abschließend zu bestimmen – der Dosenöffner (Produktdesign), der Liniennetzplan des Regionalverkehrs (Grafikdesign), die Informationsarchitektur einer Shopping-Website (Interaktionsdesign) und der Ablauf eines Museumsbesuchs (Service Design) sind nur Beispiele einer disziplinären Evolution, die Klaus Krippendorff als „Trajektorien der Artefaktualität“ (2013) bezeichnet. Daraus folgt auch, dass der Gegenstandsbereich des Designs ontologisch uneindeutig ist. Und so ist Design immer kulturhistorisch vergleichend zu betrachten (Mareis 2011, S. 13 u. 173 f.). Gegenstände des Designs sind ästhetische Gegenstände zuallererst für und durch den praktischen Gebrauch, den sie mitgestalten, und nicht etwa die kontemplative Reflexion oder irritierende Störung desselben (Feige 2017). Damit kann ein Unterschied zur Kunst markiert werden, der zugleich die Zuspitzung auf sozial orientierte Designprozesse anbahnt, denn „Designgegenstände haben einen wesentlichen Anteil an der Art und Weise unseres Weltbezugs und damit an den Konturen unserer alltäglichen Welt“ (Feige 2017, S. 21); sie „sind die materiale Artikulation unserer sozialen Beziehungen“ (Schmidt 2021, S. 160). Die Aufgabenstellung eines sozial orientierten Designs ist dort gegeben, wo Menschen Handlungsbedarfe und -möglichkeiten in der ästhetisch-praktischen Strukturierung und Organisation des Sozialen sehen, das heißt dem zwischenmenschlichen Gefüge. Für die Bewältigung derartiger Aufgaben haben das Design und die Designwissenschaft ihre eigenen Topoi, das heißt spezifische Konstellationen an Perspektiven, Zugriffen, Zielstellungen und daraus resultierenden Handlungsmustern.

2 Das Konzept von Transdisziplinarität

Transdisziplinarität beschreibt einen Forschungsmodus, der sich von Inter-, Multi- und Monodisziplinarität abgrenzt und dadurch auszeichnet, dass transdisziplinäre Forschung lebensweltliche Probleme fokussiert und deren Veränderung intendiert. Der Diskurs um derartige Forschung, die gesellschaftliche Relevanz und Wirkung hat, gewinnt stetig an Präsenz – und mit ihm auch das „Modewort“ Transdisziplinarität [Mittelstraß 2005, S. 18]⁰⁴. Bei aller Verschiedenheit der Begriffsverständnisse kann Transdisziplinarität als eine Gegenbewegung zur Spezialisierung, Isolierung und Distanzierung einzelwissenschaftlicher Praxis verstanden werden. Problemlagen bei Themen wie Klima, Migration, Gesundheitsversorgung, nachhaltigem Wirtschaften, Energieversorgung und Städtebau, können nicht eindeutig sozialen, technischen, ökologischen oder anderen Forschungsfeldern zugeordnet werden. Entsprechend werden die fokussierenden Erkenntniswerkzeuge separierter Disziplinen diesen Problemen nur schwer gerecht und/oder Stakeholder nutzen das innerwissenschaftlich erarbeitete Wissen unzureichend [bspw. Digel und Wachendorff 2018, S. 20]. Damit einher geht die Einsicht, dass sich derart komplexe, systemisch bedingte und strittige Probleme mitten aus der Lebenswelt – der Kybernetiker und Designtheoretiker, Horst Rittel prägte hierfür den Terminus „wicked problems“ [Rittel und Webber 1973] – einer objektiven Beschreibung der Sachlage und des Problemhintergrunds und einer eindeutigen Lösung versperren. Mit ihnen wissenschaftlich umzugehen bedeutet, die Aufmerksamkeit zu verschieben: weg von einer Fokussierung auf Lösungen und hin zum Gestalten von Aushandlung und Erprobung [Uckowitz und Hübner 2019, S. 7]. Wo disziplinäre Grenzen spürbar werden, weil gesellschaftliche Problemlagen deren Komplexität übersteigen und wo wissenschaftliche Erkenntnisproduktion zu wenig Effekte auf menschliches

04 Ein Katalysator dieser Entwicklung in Deutschland war das Gutachten „Welt im Wandel: Gesellschaftsvertrag für eine Große Transformation“ des Wissenschaftlichen Beirats der Bundesregierung Globale Umweltveränderungen (WBGU 2011). Der Beirat betont darin, dass Forschung auch transformativ agieren, das heißt gesellschaftliche Veränderungsprozesse aktiv gestalten soll. Ein weiterer Beleg für die Konjunktur des Transdisziplinären ist die Gründung der „Gesellschaft für transdisziplinäre und partizipative Forschung e. V.“ (GTPF) im Frühjahr 2023. Auch international wird hierzu debattiert – so beispielsweise im Kontext von Forschungsnetzwerken wie der „Great Transition Initiative“ (GTN) oder der „Sustainable Consumption Research an Action Initiative“ (SCORAI).

Verhalten zeigt, wird die Rede von Transdisziplinarität virulent.⁰⁵ „The keyword for the 21st century is sustainability. Transdisciplinarity is one of the major tool for reaching it.“ [Häberli et al. 2000, S. 5]

Interdisziplinäre Vorhaben sind durch die verstärkte Zusammenarbeit von Personen verschiedener Disziplinen gekennzeichnet⁰⁶. Häufig kombinieren diese ihre je unterschiedlichen wissenschaftlichen Expertisen und Fragestellungen mit dem Ziel, Wissen zu generieren, das durch monodisziplinäre Bearbeitung verborgen geblieben wäre. So erarbeiten beispielsweise Mediziner:innen und Designer:innen im Projekt „Sensing Knife“ des Exzellenzclusters „Matters of Activity“ interdisziplinär Konzepte für ein chirurgisches Instrument, das im menschlichen Gewebe zwischen Materialeigenschaften differenziert und so Operationseingriffe präzisiert. Während Interdisziplinarität inzwischen „kein problembehafteter Begriff mehr scheint“ [Uhl 2018, S. 9], ist Transdisziplinarität ein vergleichsweise junger Begriff [Stichweh 2021 S. 444]⁰⁷, der sich in der europäischen Forschungslandschaft seit den 1990er Jahren vor allem in den Umwelt- und Nachhaltigkeitswissenschaften etabliert hat. Er ist im wissenschaftstheoretischen und -politischen Diskurs gleich mehrfach strittig: teils aufgrund forschungspolitischer Differenzen, teils infolge uneinheitlicher Terminologie. Er wird als mehr oder minder erstrebenswerter Modus eingestuft [Vilsmaier 2021, S. 340 f.]. Eine allgemeingültige Definition von Transdisziplinarität gibt es nicht und verschiedene Begriffsdefinitionen sind nur in Teilen deckungsgleich⁰⁸. Seine Verwendung gleicht einem Wittgenstein'schen Sprachspiel: Die höchst diversen Anwendungskontexte bestimmen,

05 So ist seit dem 7. Juni 2023 unter dem Titel „Hochschultransformation Jetzt!“ eine Erklärung zur Nachhaltigkeit in der Hochschullehre veröffentlicht, die aus dem Jahresprogramm 2022 „Hochschullehre im Kontext von Nachhaltigkeit“ der bund- und länderfinanzierten „Stiftung Innovation in der Hochschullehre“ hervorging und von Vertreter:innen unterschiedlicher Disziplinen und Statusgruppen unterzeichnet ist. Unter 2.5 wird gefordert: „Da die drängenden Fragen unserer Zeit nicht aus der Perspektive einzelner Disziplinen zu lösen sind, sollten Inter- und Transdisziplinarität strukturell gefördert werden, beispielsweise durch Anreizsysteme für die Durchführung von inter- und transdisziplinären Lehrveranstaltungen und die Anrechnung des Aufwandes in einem angemessenen Umfang.“ (Stiftung Innovation in der Hochschullehre)

06 Wie lange und intensiv eine interdisziplinäre Kooperation sein muss, um als interdisziplinär zu gelten, ist in der Literatur umstritten (vgl. eine Gegenüberstellung bei Dubielzig und Schaltegger 2004, S. 8).

07 Als Reaktion auf die zunehmend empfundene Diskrepanz zwischen akademischer Wissensproduktion und gesellschaftlichen Erfordernissen, wurde der Begriff Transdisziplinarität von Erich Jantsch (1972) und Jean Piaget (1972) erstmals verwendet.

08 Eine systematisierte Übersicht unterschiedlicher Definitionen liefern Hirsch Hadorn und Pohl 2006, S. 68 ff.; eine exemplarisch kontroverse Debatte führen deutschsprachige Wissenschaftler:innen in der Zeitschrift GAIA, siehe Krohn et al. 2019. Zur Unterscheidung der Begriffskontexte und Diskursstränge siehe Osborne 2015; Klein 2014 sowie Pohl und Hirsch Hadorn 2008, S. 7.

worauf der sprachliche Ausdruck sich bezieht und wie sich Transdisziplinarität jeweils realisiert. Dennoch rekurriert die Rede vom Transdisziplinären nicht nur auf ein diffuses Praxisfeld⁰⁹, sondern gründet sich in wissenschaftstheoretischen Konzeptualisierungen. Nachfolgend werden zwei häufig vertretene Bestimmungen von Transdisziplinarität in Abgrenzung zum Begriff der Interdisziplinarität dargelegt [Schaller 2004, S. 34 ff.]:

Das erste Begriffsverständnis von Transdisziplinarität prägt der Philosoph Jürgen Mittelstraß: Er führt den Begriff der Transdisziplinarität ins Feld, weil er die interdisziplinäre Praxis als defizitär kritisiert. Interdisziplinäre Forschung würde häufig als unverbundene Multitransdisziplinarität praktiziert, das heißt, dass Disziplinen neben- statt miteinander operierten [Mittelstraß 1998, S. 32]. Um echte Interdisziplinarität hiervon abzugrenzen, die „fachliche und disziplinäre Parzellierungen“ (ebd. S. 44) aufhebt, verwendet er den Ausdruck Transdisziplinarität, der die intensive Zusammenarbeit verschiedener Disziplinen innerhalb eines gemeinsamen Vorhabens bezeichne und damit im Unterschied zu bisherigen interdisziplinären Vorhaben konventionelle Grenzen hinter sich lasse – allerdings nicht jene Grenzen zwischen Wissenschaft und Lebenswelt. Denn Mittelstraß sieht nicht die Einbindung außerwissenschaftlicher Akteur:innen vor und denkt so Transdisziplinarität als eine Praxis, die ausschließlich innerhalb des Wissenschaftssystems stattfindet.¹⁰

Das zweite und inzwischen ebenso verbreitete Begriffsverständnis deutet ‚trans‘ als ‚über die Wissenschaft hinaus‘. Das heißt, dass entsprechende Vorhaben die Außergrenzen der Wissenschaft überschreiten und außerwissenschaftliche Akteur:innen einbeziehen,

09 Innerhalb des Transdisziplinären rekurrieren verschiedene Begriffe auf konkretere Konzepte: „Reallabore“ bzw. „Living Labs“, am Massachusetts Institute of Technology (MIT) entwickelt, sind transdisziplinäre Forschungs- und Entwicklungseinrichtungen, die mittels (Real-)Experimenten zur gesellschaftlichen Nachhaltigkeitstransformation beitragen (Schäpke et al. 2017). Derartige Forschungssettings zählen in Deutschland zu den bekannten Ansätzen an der Schnittstelle von Wissenschaft, Zivilgesellschaft und Wirtschaft (Schneidewind und Singer-Brodowski 2015), auch befördert durch das Wissenschaftsministerium Baden-Württembergs mit vierzehn Reallaboren in den Jahren 2015-2020. „Interventionsforschung“ bezeichnet eine „spezielle Form partizipativer, transdisziplinärer Forschung“ mit Fokus auf gezielte Interventionen und deren Evaluation (Ukowitz und Hübner 2019, S. VII). „Citizen Science“ bzw. „Bürgerwissenschaft“ bezieht sich auf Projekte, in denen Laien mitwirken und ist „eher eine bunt gemischte und kaum abgrenzbare Phänomenlandschaft als eine klar zu bestimmende methodische Praxis“ (Jaeger-Erben 2021, S. 47). Zunehmend nachgefragt ist Citizen Science in Human Computation Systems; spielerisch aufgebaute Websites und Apps motivieren Laien zur Mitarbeit, wie bspw. auf der kunstgeschichtlichen Plattform www.artigo.org.

10 Ein Beispiel für diese Mittelstraß'sche Begriffsauffassung ist das Förderprogramm des Käte Hamburger Kollegs des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF), das mit der einen Förderlinie auf „interdisziplinäre Forschung in den Geisteswissenschaften“ abzielt und mit der anderen auf „Transdisziplinäre Forschung: Geisteswissenschaftliche Fragestellungen in der Zusammenarbeit mit Lebens-, Natur-, Technik- oder Ingenieurwissenschaften“ (BMWK 2023).

die als Interessensvertreter:innen und Wissensträger:innen an potenziell allen Phasen des Forschungsprozesses partizipieren [Ko-Design und Ko-Produktion von Wissen]. Derartige Projekte umfassen nicht nur das Inter-Agieren zwischen wissenschaftlichen Disziplinen, sondern auch das Trans-Agieren mit nicht-wissenschaftlichen Praxisakteur:innen [siehe Abb. 1].

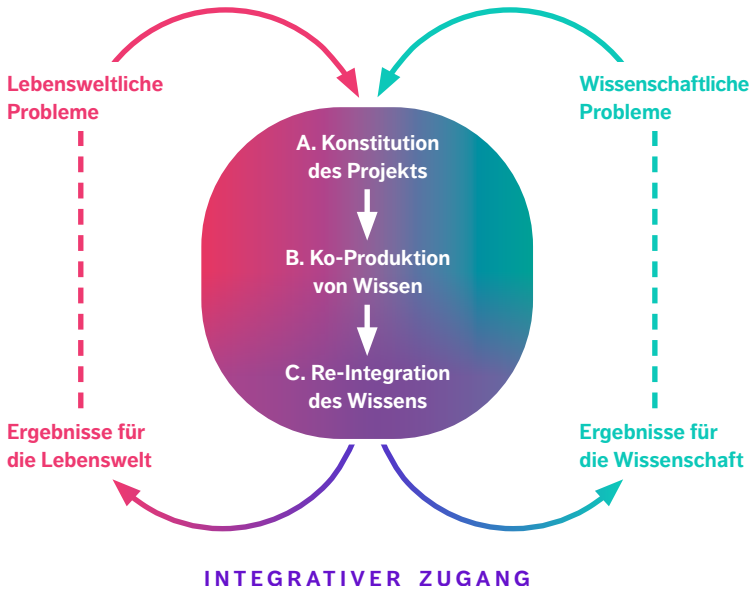


Abbildung 1: Modell eines idealtypischen transdisziplinären Forschungsprozesses als Vereinigung von Wissenschaft und Öffentlichkeit (eigene Abbildung des ISOE-Modells des Instituts für sozial-ökologische Forschung auf Grundlage von Jahn 2008, S. 28).

Die Vielfalt der eingebrachten Wissensbestände und Einstellungen schafft gute Voraussetzungen für tragfähige Konzepte, die nicht nur durchdacht sind, sondern auch breit akzeptiert werden – sie sind sozial robust –, wodurch sie ihre Wirksamkeit entfalten, um gesellschaftliche Veränderung zu katalysieren. Der vorliegende Beitrag versteht Transdisziplinarität in diesem zweitgenannten Sinn. Kondensiert formuliert heißt das: „Transdisciplinarity is a reflexive research approach that addresses societal problems by means of interdisciplinary collaboration as well as the collaboration between researchers and extra-scientific actors; its aim is to enable mutual learning processes between science and society; integration is the main cognitive challenge of the research process“ (Jahn et al. 2012, S. 4). Pohl und Hirsch-Hadorn (2008, S. 7) stellen vier Anforderungen an Transdisziplinarität im zweitgenannten Sinn: 1) Eine solche Forschung nimmt ihren Ausgangspunkt nicht allein in wissenschaftlichem Erkenntnisinteresse, sondern in gesellschaft-

lichen Problemlagen und ersucht deren Komplexität zu erfassen. 2) Transdisziplinarität bezieht wissenschaftliche und gesellschaftliche Akteur:innen mit ihren je unterschiedlichen Perspektiven aufeinander. 3) Transdisziplinäre Forschung kombiniert wissenschaftliches Wissen und konkretes Handlungswissen, um fallspezifische Konzepte zu erarbeiten und um Transfermöglichkeiten zu sondieren. 4) Transdisziplinäre Forschung ist am Gemeinwohl orientiert und lässt sich nur auf Basis normativer Kriterien bewerten. Welche Ziele erstrebenswert sind, ist als Aushandlungsprozess wesentlicher Part der Forschungsarbeit.¹¹ Zusammengefasst geht es im Transdisziplinären um eine breite Perspektivierung von Wissensproduktion und das Verändern außerwissenschaftlicher Verhältnisse.

3 Ebene der Wissenschaftstheorie: Transdisziplinarität als Referenzpunkt für Merkmale sozial orientierter Designprozesse

Die eingangs skizzierten jüngsten Tendenzen innerhalb der Designdisziplin, das Soziale im Sinne einer expliziten Gemeinwohlorientierung ins Zentrum sowohl theoretischer Konzeptualisierungen als auch gestalterisch-praktischer Arbeiten zu stellen, wird durch die Kontextualisierung im Wissenschaftssystem besser verstehbar. So deute ich das verstärkte Befassen der Designdisziplin mit größeren Zusammenhängen sozialer Realitäten und die entsprechende Skalierung ihres Eigenanspruchs an gesellschaftliche Einflussnahme im Lichte folgender grundlegender Akzentverschiebungen von Wissenschaftspolitik und Forschungspraxen im 20. Jahrhundert und in der Gegenwart: [1] Neben eine disziplinäre Ausdifferenzierung treten verbindende Ansätze und Formen der Kooperation (Philipp 2021, S. 165). [2] Das Weber'sche Axiom, dass Wissenschaft werturteilsfrei zu agieren habe (Weber 1919), rückt in die Fußnote von Forschungsprogrammen, die zunehmend ‚Transfer‘, ‚Third Mission‘ und ‚Outreach‘ in der Headline tragen – zugunsten nicht nur von Praxisbezug, Wissenschaftskommunikation und Politikberatung, sondern auch sich positionierender und einmischender Forschungsarbeit, die sich mitunter mit Aktivismus verbindet¹². Beide Entwicklungen werden von gesellschaftlichen Herausforderungen angetrieben: Themen wie Nachhaltigkeit, Gerechtigkeit, Frieden, Migration, Demokratie, Teilhabe und Sicherheit bestimmen nicht nur das Agenda-Setting der Politik, sondern verändern auch die Ansprüche an Formen und Zielsetzungen der Wissenschaft. Neben Grundlagenarbeit,

11 Obschon der Versuch, alle Beteiligten gleichwertig an der Zielfindung zu beteiligen, nicht nur aufgrund unterschiedlicher Voraussetzungen und Rollen scheitern muss, sondern auch aufgrund von präformierenden Projektsetzungen (bbspw. Orte, Zeiten, Medien, Regeln der Beteiligung), die zu hintergehen in einen unendlichen Regress führen würde.

12 Zu Aktivismus veranstaltete das Leibniz-Zentrum für Literatur- und Kulturforschung (ZfL) mit dem Deutschen Literaturarchiv Marbach (DLA) im Oktober 2022 die Konferenz „Aktivismus und Wissenschaft I: Zur Theorie, Geschichte und Aktualität einer Provokation“. In der Ankündigung heißt es, dass die „neue oder verstärkte Politisierung der Wissenschaft [...] gegenwärtig unter dem Schlagwort des Aktivismus“ gefasst wird.

theoretischen Abhandlungen, deskriptiven Analysen und marktwirtschaftlich relevanten Erfindungen sollen Akteur:innen der Wissenschaft verstärkt mit ihrer Arbeit direkte Relevanz für lebensweltliche Problemlagen erzeugen, indem sie soziale Innovationen schaffen und so gesellschaftliche Veränderungsprozesse aktiv und direkt gestalten¹³. Transdisziplinäre Forschung kann als Kind dieser veränderten Praktiken im Wissenschaftssystem gelten, die ein neues Paradigma formen. Gibbons et al. (1994) konzeptualisieren dieses als „Modus 2“-Wissensproduktion und grenzen es vom „Modus 1“ als einer traditionellen Form der akademischen Erkenntnisproduktion ab. Der Paradigmenwechsel umgreift nicht nur die Formen der Wissensproduktion, sondern auch das Verhältnis von Wissenschaft und Gesellschaft. Während im ersten Modus das Wissen eher disziplinär und mit wenig Einbezug gesellschaftlicher Perspektiven produziert wird, ist eine Modus 2-Wissensproduktion dadurch gekennzeichnet, dass sich ihre Settings, Werkzeuge und Personen pluralisieren und diversifizieren (Rödter 2021, S. 72). Mit dieser anderen Prozesslogik verändern sich auch die Ziele und Qualitätskriterien; neben innerwissenschaftlicher Validität und Erkenntnisfortschritt zählen vor allem gesellschaftliche Relevanz und soziale Robustheit der Ergebnisse (Nowotny et al. 2004). Soziale Robustheit ist dann gewährleistet, wenn in einem partizipativen Prozess außerwissenschaftliche Problemwahrnehmungen sowohl die Passung als auch die Zustimmungsfähigkeit von Erkenntnissen verbessern.¹⁴ Die historiografische Betrachtung von Design – praktisch wie theoretisch –, lässt Synchronisierungen zu diesem Paradigmenwechsel erkennen: „Von der individuellen Schöpfung hat sich Design zu einer kollaborativen, inter- und transdisziplinären Arbeit gewandelt, die verschiedene Akteure, Stakeholder und Nutzer einbezieht“ (Caspers 2023, S. 125). Mit der Perspektive auf diese forschungskulturellen Tektoniken lassen sich folgende strukturell-methodologische Verwandtschaften zwischen Design und Transdisziplinarität aufspüren:

13 Im Jahr 2015 veröffentlichte der Wissenschaftsrat das Positionspapier „Zum wissenschaftspolitischen Diskurs über große gesellschaftliche Herausforderungen“. Darin werden nicht nur technologische und wirtschaftliche Innovationen als wissenschaftliche Bewältigungsstrategien für derartig umfassende Problemlagen benannt, sondern in gleichwertiger Weise auch soziale Innovationen, „die von einem umfassenderen Begriff des Gemeinwohls ausgehen“ und „als Rückkopplungsprozess zwischen Wissenschaftssystem und anderen Funktionssystemen ablaufen“ (Wissenschaftsrat 2015, S. 17).

14 Beispiel für soziale Robustheit: In einem transdisziplinären Forschungsprojekt soll die Verkehrsführung in einer Mittelstadt an einem Verkehrsknotenpunkt verändert werden, um die konkrete Situation an diesem Ort für verschiedene Stakeholder zu verbessern (Lärm- und Emissionsbelastung für Anwohnende, Sicherheit für Menschen zu Fuß und per Rad, Staureduktion für Motorisierte = lebensweltlicher Prozess, Anwendungsbezug) und damit abstrahier- und transferierbare stadtplanerische Erkenntnisse über die Änderung der Straßenführung zu generieren (= wissenschaftlicher Prozess). Die Sichtweisen der Stakeholder helfen, das Problem umfassend zu verstehen und die unterschiedlichen Anforderungen zu berücksichtigen, sodass daraus abgeleitete Maßnahmen eine bessere Passung aufweisen und besser akzeptiert werden als Maßnahmen, die vom Anwendungskontext abgekoppelt entstanden wären.

Wissensformen

Der Fokus transdisziplinärer Forschung auf Anwendungsorientierung und Problemlösung bedingt eine verringerte Distanz zwischen Wissenschaft und Praxis, die auch die Struktur des erzeugten Wissens prägt. Die Kombination von System-, Ziel- und Transformationswissen als drei unterschiedliche Wissensformen ist konstitutiv für Transdisziplinarität [CASS und ProClim- 1997; Hirsch Hadorn und Pohl 2006, S. 32 f. ; Dubielzig und Schaltegger 2004; Uhl 2018, S. 9]: Systemwissen zu erarbeiten, heißt im „Normalmodus einer wissenschaftlichen Betrachtung“ [Schneidewind und Singer-Brodowski 2014, S. 69] einen Ist-Zustand zu analysieren. Das Zielwissen betrifft das Entwickeln von Vorstellungen über das, was gesollt werden soll und beinhaltet Werturteile. Das Transformationswissen meint schließlich operatives Wissen über Strategien der Umsetzung. System-, Ziel- und Transformationswissen lassen sich mit der archetypischen Dreiteilung eines Design(forschungs)prozesses in Analyse, Projektion und Synthese in Deckung bringen [Jonas und Rammler 2013, S. 335]: Das Systemwissen entspricht der ontologischen Analyse-Phase im Design, in der Phänomene beobachtet und erklärt werden; Veränderungen sind hier nicht intendiert. Das normativ ausgerichtete Zielwissen lässt sich der Projektionsphase zuordnen – einer Art des abduktiven Schlussfolgerns, in der Vorstellungen über erstrebenswerte Zielzustände erarbeitet werden. Und das Transformationswissen ist vergleichbar mit der Synthese im Design, in der die beobachteten Phänomene pragmatisch anhand der Zielvorstellungen verändert werden. So bestehen transdisziplinär angelegte und designerische Projekte aus derselben methodologischen Grammatik.

Partikularität

Die gleichermaßen pädagogisch wie politisch motivierten Sozialutopien des Designs der Moderne – beispielsweise des Bauhauses und der HfG Ulm –, können als Top-Down-Ansätze gewertet werden, die mit den Mitteln der industriellen Produktion die Lebensverhältnisse der breiten gesellschaftlichen Masse zu verbessern versuchten [Schmidt 2021]. „Im postmodernistischen Social Design hingegen werden diese ‚totalitären Visionen‘ verdrängt zugunsten einer partikulären Herangehensweise, die sich vor allem auf die Lösung konkreter sozialer und ökologischer Probleme konzentriert.“ [ebd., S. 166]. Als solcherart kleinformartige Bottom-Up-Ansätze können transdisziplinäre Projekte bezeichnet werden, die vielfach im Partikularen stattfinden – obschon sie die „Große Transformation“ [WBGU 2011] hin zur Nachhaltigkeit als Zielkonzept verbindet. In der Betonung des Partikularen gegenüber dem Pattern eines Projektes kommt zum Ausdruck, dass keine lebenswirkliche Sachlage, die potenziell zum Gegenstand von sozial orientierter Designpraxis und transdisziplinärer Forschung werden könnte, einer anderen gleicht. Das forschungspraktische Dilemma zwischen der Beachtung des Besonderen von Personen, Verhältnissen und Prozessen und der Abstraktion desselben kann zwar abkürzend aufgelöst werden, indem beispielsweise heterogene Anforderungen an ein Produktdesign der ökonomisch sinnvollen Standardisierung untergeordnet werden. Doch es zeigen sich in beiden Sphären – in transdisziplinären Projekten und sozial orientierten Designvorhaben – jüngste Tendenzen, die

das Einzelne – seien es Menschen, Orte, Materialien, Strukturen oder Prozesse – in seiner Spezifik betonen, wozu Störungen, Abweichungen, Brüche gehören, und die neben einer Abstraktion von Ähnlichkeiten hin zur Verallgemeinerung auch spielerisch-improvisatorische Reaktionen umfassen.¹⁵

Grenzüberschreitung

Akteur:innen sozial apostrophierter Designprojekte und transdisziplinärer Vorhaben eint, dass sie disziplinäre Verfahren und Handlungsräume erweitern und verändern, um kontext- und gegenstandsbezogenen Antworten auf gesellschaftliche Problemlagen zu finden. Den Tendenzen des Wissenschaftssystems, sowohl die Subjekte als auch die Objekte und Verfahren der Erkenntnisproduktion zu systematisieren, entziehen sie sich im Sinne einer „knowledge production by which the boundaries between academic/scientific work and the layperson’s practice and application-oriented approaches increasingly dissolve“ (Herlo 2020, S. 217). Sie erweitern beispielsweise die Qualitätskriterien, Methoden der Wissensgenerierung und Modi der Wissensverbreitung und übertreten damit die Konventionen akademischer Wissensproduktion – nicht ohne Gefahr von Qualitätseinbußen. Transdisziplinäre Forschung und Designpraxis wirken beide auf doppelte Weise transformativ: Sie erarbeiten Strategien zur Bewältigung gesellschaftlicher Probleme und sie stoßen gleichzeitig Neuerungen in der Art der Problembewältigung an – jene durch die wissenschaftsüberschreitende Kooperation und diese durch methodischen und materiellen Eklektizismus für die je themenspezifische Evidenzbildung.

Integration

Innerhalb der beteiligten Wissenschaften ergibt sich das Problem der Integration disziplinären Wissens. Das gewandelte Bild der Wissenschaft als nicht mehr privilegierte Instanz der Wahrheitsfindung führt im transdisziplinären Modus, wie oben beschrieben, zur Ko-Produktion mit Praxisakteur:innen. Auch Design sollte nach Klaus Krippendorff eine kollektive Tätigkeit sein, in der folgendes gilt: „to avoid monopolizing design in a profession and instead delegate the practice to as many stakeholders as possible“ (Krippendorff 2007, S. 75). Transdisziplinäre Forschung ist eine Form besonders intensiver partizipativer Forschung, indem Praxisakteur:innen am Forschungsprozess selbst und nicht nur an der Peripherie wie der Diskussion von vordefinierten Lösungsvorschlägen beteiligt werden¹⁶.

15 Siehe hierzu auch Krohn 2011.

16 „Eine Forschung, die zu bestimmten Zeitpunkten Stakeholder integriert, partizipative Übungen durchführt, um eben auch andere Stimmen zu hören, [...] würde nicht hinreichen, um von transdisziplinärer Forschung zu sprechen“ (Vilsmaier im Interview bei Kraus 2015, S. 216).

Ihre möglichst gleichwertige Teilhabe¹⁷ relativiert den Expert:innenstatus von Wissenschaftler:innen. Denn deren epistemologischer und normativer Horizont reicht nicht aus, um das Wissen und die Interessen von Nichtbeteiligten zu imaginieren und entsprechend wahrzunehmen. Ein transdisziplinäres Forschungsfeld, an dem auch das Design mitwirkt, sind die Disability Studies, die das Phänomen „Behinderung“ mit neueren kulturwissenschaftlichen und soziologischen Perspektiven wie konstruktivistischen und poststrukturalistischen Ansätzen beleuchten und hierbei auch den politischen Anspruch verfolgen, Menschen mit Behinderung die Teilhabe an Forschung zu ermöglichen (Bieling 2019, S. 31).

Normativität

Transdisziplinäres Forschen bedeutet eine Form des hybriden Agierens, bei dem wissenschaftliche Beschäftigung und praktische Intervention zusammenfallen. Eine Intervention mit dem Impetus der Verbesserung evoziert die Frage nach dem Besseren – bspw. nach der besseren Wohnqualität im Stadtquartier, der besseren Mobilitätskultur in der Großstadt, der besseren Nahversorgung im ländlichen Raum oder der besseren regionalen Integration von Geflüchteten. So ist intervenierendes Handeln, wenn nicht explizit, dann zumindest implizit von Zielwissen geleitet, das heißt von Vorstellungen der Handelnden oder einer von ihr vertretenen Interessensgemeinschaft, wie etwas sein soll, oder zumindest nicht sein soll und der daraus entstehenden Bewegungsrichtung. Das Zielwissen kann sehr unterschiedlich gelagert sein – je nach Fokus (bspw. ethisch, politisch, ästhetisch, technisch), Wertekompass (bspw. Teilhabe, Gerechtigkeit, Selbstbestimmung) und Skala (individuell, gruppenspezifisch, gesellschaftlich). Das Gute oder zumindest das Bessere ist ein normativer Anspruch, den sich transdisziplinäre Forschung mit Design teilt (Achatz 2021). Das Spezifische des Designs – im Unterschied zu den Geisteswissenschaften – besteht darin, dass Designer:innen die Frage nach der Entstehung und Deutung sozialer Gefüge nicht von ihrer Gestaltung trennen.¹⁸

17 Zu den Dilemmata der Entscheidungsfindung in sozialen Projekten gehört auch, dass Menschen aufgrund von verschiedenen Kommunikationsfähigkeiten und Machtressourcen nicht gleichwertig ihre Interessen vertreten können (Pohler 2021, S. 156 f.).

18 Aus meiner Beobachtung heraus zeigen Designstudierende einen Impetus, ihre Projektthemen gestalterisch nicht ausschließlich beobachtend, beschreibend und allenfalls erklärend aufzuarbeiten – beispielsweise im Kommunikationsdesign mittels Editorial Design und Datenvisualisierung –, sondern solcherart Analysen als zwar notwendige, aber nicht hinreichende Phase (benannt als „Research“ bzw. „Findings“) des Designprojekts zu perspektivieren. Augenfällig wird eine derartige Kopplung an die Phase der Gestaltung/Intervention beispielsweise in der Darstellung des Design Thinking-Prozesses als „Double Diamond“, der paradigmatisch für die gegenwärtige Designpraxis und -methodologie stehen kann. Umgekehrt lassen jüngste Tendenzen in den Kulturwissenschaften und der Anthropologie erkennen, dass diese den Topos der Gestaltung nicht nur kulturanalytisch erforschen, sondern auch selbst ausfüllen – durch zunehmend zukunftsorientierte Perspektiven und Methoden der Szenariobildung.

Die intentionale Gestaltung¹⁹ ästhetisch-praktischer Reaktionen auf soziale Problemlagen kann nicht anders als normativ sein.

4 Ebene der Arbeitsorganisation: Transdisziplinarität als handlungspraktische Antwort auf Komplexität und Kontingenz

Verteilte Expertise und Deutungsmacht

Das Aufheben „traditioneller Strukturen und Denkmuster“ [Porsch 2021, S. 30] in transdisziplinären Projekten lässt sich einerseits als wissenschaftspolitisches Modernisierungsprogramm en gros deuten²⁰ und andererseits als forschungspraktische Handlungen en détail. So ist die zentrale Beteiligung von Nichtwissenschaftler:innen eine handlungspraktische Notwendigkeit des transdisziplinären Forschungsgeschehens. Denn Nichtwissenschaftler:innen verfügen über praxisrelevantes Wissen, das sich Wissenschaftler:innen nur mit ihrer Hilfe erschließen können. Die traditionelle Trennlinie zwischen Wissenschaft und Gesellschaft wird porös, indem Wissenschaftler:innen ko-kreativ mit Akteur:innen aus der Zivilgesellschaft forschen, um gesellschaftliche Problemstellungen zu bearbeiten. Das erfordert eine Forschungshaltung, bei der die Einteilung in Expert:innen und Noviz:innen einer Anerkennung aller Beteiligten als Wissensträger:innen weicht. Der Anspruch, eine transdisziplinäre Zusammenarbeit müsse auf Augenhöhe stattfinden, bündelt normative Vorstellungen von Gleichrangigkeit, Symmetrie und Gleichgewichtung, die es in der Praxis so nicht gibt und die auch im Widerstreit mit dem Anspruch an Wissenschaftlichkeit stehen [Di Giulio und Defila 2016, S. 263]. Annäherungen an diese Ideale werden weniger über mechanische Strukturen erreicht, denn vielmehr im lebendigen Miteinander, der stetigen transparenten Kommunikation, dem Ernstnehmen anderer Expertisen und im Thematisieren von Mitbestimmung und gemeinsamer Verantwortung (ebd., S. 270 ff.).

Während Scientific Community und Wissenschaftspolitik gespalten auf solcherart anti-formalistische und beziehungsorientierte Forschung reagieren – hier kritische Zurückweisung [Strohschneider 2015], dort wohlwollende Förderung [Finke 2016] –, lassen sich Arbeitskulturen im Design daran anschließen. Nach dem Design Methods Movement der 1960er Jahre, dem ein technizistisches Verhältnis zum Menschlichen zugrunde lag [Mareis 2016, S. 9] und dessen Fokus die Rationalisierung des professionellen Gestaltungsprozesses betraf, zeigen sich zunehmend komplementäre Tendenzen, die die Vermenschlichung des Gestaltungsprozesses als ein soziales Geschehen in Konzepten wie Design Thinking,

19 Es gibt auch nichtintendierte Gestaltung, die zufällig oder ungeplant entsteht (Non Intentional Design, Design by Use).

20 Transdisziplinarität ist „aus der Kritik des neo-klassischen kategorialen und rubrizierenden Denkens entsprungen“ (Schmohl und Philipp 2021, S. 9).

Empathy Map, Stakeholder Value, Participatory Design zum Programm machen.²¹ Designprozesse werden inklusiver und es geht „vermehrt um das kooperative Navigieren sowie das Zugänglich-, Verständlich- und Sichtbarmachen von komplexen [Zeichen-]Systemen mit dem Ziel, an verschiedenen Orten vorhandenes Wissen miteinander in neue Beziehungen zu setzen.“ (Digel und Wachendorff 2018, S. 20) Dieser Fokus auf Bezugnahme und Aus handlung verbindet Design mit Transdisziplinarität.

Materialisiertes und verkörpertes Wissen

Soziale Forschungsgegenstände werden in einer disziplinär organisierten Normalwissenschaft vielfach in Sprache und Text übersetzt. Mittels Tabellen, Transkriptionen und anderen Texten finden wissenschaftliche Kommunikation und Erkenntnisfortschritt statt. In transdisziplinären Projekten kommen höchst heterogene Wissensbestände, Sprachgewohnheiten und Ansprüche von Wissenschaftler:innen und Alltagspraktiker:innen zusammen. Diese aufeinander zu beziehen und zu verknüpfen, sodass gemeinsames Verstehen und Arbeiten möglich ist, gehört zu den größten Herausforderungen im Prozess. Diesbezügliche Integrationsprobleme lassen sich in vier Dimensionen untergliedern (Jahn 2008, S. 32 f.): In kognitiv-epistemischer Hinsicht muss differentes Wissen expliziert und einander erläutert werden. Die kommunikative Dimension bezieht sich auf die Herausforderung, eine barrierearme und gemeinsame Sprache zu finden. Die soziale und organisatorische Dimension adressiert den Teamspirit. In sachlicher bzw. technischer Hinsicht muss schließlich ein Ergebnis erarbeitet werden, das funktioniert. Um diese vierdimensionale Integration zu leisten, sind auch Modelle und Produkte – beispielsweise Stadtkarten, Skizzen, Lego-Bauten, Prototypen und visuelle Szenarios²² – hilfreiche Instrumente, die als sogenannte Boundary Objects (Grenzgänger) zwischen den beteiligten Parteien vermitteln, weil sie das Gemeinsame materialisieren und zugleich unterschiedliche Konnotationen ermöglichen (Pohl et al. 2008, S. 415 ff., Bergmann et al. 2010, S. 106 f.)²³ und so die heterarchische Wissensarbeit unterstützen.

Boundary Objects sind produktive Mittel der Integration; ihre Medialität zu erforschen und zu formen ist eine ästhetische Aufgabe und kann ein Gegenstandsbereich gestalterischer Forschung sein (Krohn 2011, S. 13 f.). Wie ich an anderer Stelle gezeigt habe, erfüllt das

21 Man könnte diese emotionalisierte Designpraxis auch sich in der gegenwärtig hegemonialen Formalästhetik des Organischen (bspw. fließende Illustrationen und rasterlose Piktogramme) und des Nonkonformistischen (bspw. spielerisch-unordentliche Plakatgestaltung und wechselhaftes Editorial Design) spiegeln sehen, wie sie auf andere Weise schon im Anti-Design der 1960er Jahre zum Ausdruck kam.

22 Den produktiven Einsatz entwurfsbasierter Methoden für die Integration in transdisziplinären Projekten, beispielhaft am Prototyping, belegen Peukert und Wilsmaier (2019).

23 Zu Boundary Objects originär Star und Griesemer (1989).

Entwerfen sinnlicher Materialien (Visualisierungen) in transdisziplinären Projekten fünf vermittelnde Funktionen [Kraus 2015, S. 168–173 u. 188 f.]: Es ist ein Denkwerkzeug, hilft dem kommunikativen und dem epistemischen Miteinander, ist ein Mittel der Entscheidungsfindung und hat motivationale Effekte.

Materialisiertes, performatives und verkörpertes Wissen repräsentiert die unordentlichen und komplexen Welten in der thematisierten Umgebung und in den Köpfen der Beteiligten auf spezifische Weise und schreibt sich in den Forschungsprozess ein. Was Wolfgang Krohn die „Aura der Invisibilisierung“ [2011, S. 13] in den Wissenschaften nennt und beispielsweise mit Hans-Jörg Rheinbergers [1992; 2001] wissenschaftshistorischen Arbeiten sichtbar gemacht wurde, betrifft all jene Instrumente und Infrastrukturen von Forschung – Messgeräte, Aufzeichnungen, Räume usw. –, die als Schlacke neben der epistemischen Essenz zurückbleiben – inklusive der Forschenden selbst. Diese und neuere Epistemologien (u. a. Bruno Latour, Karen Barad) zeigen, dass es für die epistemische Qualität nicht egal ist, wer und was an Wissenserzeugung beteiligt ist.

Ein praxeologischer Blick auf Transdisziplinarität erschließt mit Karin Knorr-Cetina [2002] eine Art der Wissenskultur, wie sie den Entwurfsprozessen im Design nicht unähnlich ist. Mit diesem Wissen um wechselseitige Anschlussfähigkeit können transdisziplinäre und designerische Praxis einander Erfahrungsschätze eröffnen, methodisch informieren und Legitimationsgrundlagen aufzeigen. Im folgenden Abschnitt versuche ich zu zeigen, mit welchen Motiven und Effekten die Rede vom Transdisziplinären im Design verbunden ist.

5 Ebene der Forschungsrhetorik: Transdisziplinarität als diskursive Praktik des Progressiven

Transdisziplinarität als konnotative Entgrenzung

Transdisziplinarität ist nicht nur in der Forschung ein virulentes Konzept, sondern erscheint als wichtiger Selbstverständigungsbegriff jener Bereiche des Designs und der Kunst, die soziokulturelle Einflussnahme in zentraler Weise beanspruchen²⁴. Im Spannungsfeld zwischen Erkenntnis- und Bearbeitungsgegenständen der gestalterischen Fachkulturen, ihrer normativen Leitbilder und der Employability der Studierenden, reagieren die Hochschulen mit ihren Studienprogrammen im Bereich Design auch auf die großen gesellschaftlichen Handlungsfelder. Als prominenter Terminus findet sich Transdisziplinarität im Kontext der internationalen Designausbildung, -praxis und -forschung in Curricula, Studiengangsbeschreibungen, Forschungsprojekten und

²⁴ Beispielsweise bezeichnet das „social design lab“ der Hans Sauer Stiftung (2023) Transdisziplinarität als „ein grundlegendes Prinzip seiner Arbeit“.

Praxisberichten²⁵. Das Transdisziplinäre wird im Design, wie auch in anderen Kontexten unterschiedlich gedeutet, unscharf verwendet und mitunter inhaltsleer platziert²⁶. So nimmt das Wort die Rolle eines Containerbegriffs an und derart betitelte Vorhaben verlieren an Kontur.

Transdisziplinarität als konnotative Aufwertung

Zugleich lässt sich die Rede vom Transdisziplinären in die designtheoretische Tradition der vielseitigen Abgrenzungs- und Aufwertungsbemühungen stellen, was ich anhand von vier Beispielen kursorisch zu belegen versuche: (1) Erstens lässt sich das designerische Interesse an der Attribuierung als „transdisziplinär“ damit in Verbindung bringen, dass die zur Norm gewordene allseitige Gestaltung von Lebenszusammenhängen²⁷ dem Fachbereich Design die disziplinäre Grundlage zu nehmen scheint. Das Transdisziplinäre als Label verspricht die disziplinäre Legitimation neu zu stärken, Design sei in besonderer Weise innovativ²⁸. Jesko Fezer spricht von „Überschreitungsfantasien transdisziplinärer Art“ und kritisiert die Tendenz des Designs, den disziplinären Geltungsbereich immer weiter ausdehnen zu wollen (2018, S. 162). Das spiegelt sich auch in einer permanenten Binnendifferenzierung des Designs mit neuen Designbegriffen und Subbereichen, die ihre Legitimation daraus

25 Exemplarische Studiengänge mit explizit transdisziplinärem Profil: MA Transdisciplinarity Studies (ZHDK, Zürich), MFA Transdisciplinary Design (Parsons School of Designs, New York), MSc „COOP Design Research“ der Bauhaus Stiftung Dessau und der Hochschule Anhalt in Kooperation mit der Humboldt-Universität zu Berlin, MA/MSc Global Innovation Design (Royal College of Art, London), MSc Integrated Product Design (TU Delft), Studienrichtung „Transdisciplinary Design“ im BA Integrated Design (TH Köln). Auch das von Erasmus+ geförderte Projekt „Creator Doctus“ (2019-2021), an dem sich europäische Kunst- und Designhochschulen damit befassten, wie der dritte Abschnitt der Hochschulbildung im künstlerisch-gestalterischen Bereich aussehen kann, ist auf transdisziplinäre Ansätze der Wissenserzeugung ausgerichtet. Exemplarische wissenschaftlich-theoretische Auseinandersetzungen mit Transdisziplinarität: Symposium „Transdisziplinäre Gestaltung“ (2017, Folkwang Universität der Künste Essen), Muratovski, G. (2011) In Pursuit of New Knowledge: A Need for a Shift from Multidisciplinary to Transdisciplinary Model of Doctoral Design Education and Research, In Proceedings of the 2011 Doctoral Education in Design Conference (Hong Kong: Hong Kong Polytechnic University).

26 So schreiben Marion Digel und Irmi Wachendorff in ihrem Beitrag „Transdisziplinäre Gestaltung“ (2018) des gleichnamigen Bands der Folkwang Universität der Künste, transdisziplinäre Gestaltung sei „eine mögliche Antwort auf die dringenden Fragen unserer Welt“ (S. 17), wobei sie es als fortwährende Aufgabe sehen zu klären „wie und weshalb transdisziplinäre Gestaltung als Instrument fungiert“ (S. 18), während sie gleichzeitig resignieren, „ohne abschließend definieren zu können oder zu wollen, was transdisziplinäre Gestaltung nun sei“ (S. 20).

27 Diese fasst Andreas Reckwitz (2012) im Begriff des Kreativitätsdispositivs zusammen.

28 Vgl. hierzu nochmals das Leitmotiv der Innovation als Denkfigur im Design bei Claudia Mareis (2011).

beziehen, das Bisherige als ungenügend darzustellen (Böninger et al. 2023, S. 25). [2] Zweitens liegt es nahe, Transdisziplinarität als ein Upgrade der fortschrittlichen Arbeitskultur zu lesen, wie sich Design methodologisch und methodisch in Projekten realisieren kann. Das Neue und das Zukünftige sind die Zugkräfte der disziplinären Bewegungen (Bonsiepe 1996; Mareis 2011). Gegenüber der geradezu inflationären Rede vom Interdisziplinären könnte Transdisziplinarität als unkonventioneller und relativ junger Modus von Forschung auch deshalb auf Personen in Design und Designforschung attraktiv wirken. [3] Die Rede vom Transdisziplinären kann auch als Update des Versuchs gelten, Gestaltungsaktivitäten auf wissenschaftliche Füße zu stellen, der in den 1950er und 1960er Jahren als gesteigertes Interesse an Methodik und Systematisierung angelegt war (Mareis 2020) und mit dem Transdisziplinären eine eigene „Entgrenzungslogik des Entwerfens“ (ebd., S. 27) betrifft. [4] Aus der diskursiven Verwendung des Transdisziplinären entspringt viertens die regelmäßig erkennbare Tendenz im Design zur utopischen Übersprungshandlung: Wenn Transdisziplinarität stattfindet, komme es zu einer Wissensexplosion ähnlich einer „supernova explosion“ (Shapiro 2017, S. 31). Zwar hat das Design im transdisziplinären Modus gute Voraussetzungen, die Komplexität und Interdependenz gesellschaftlicher Problemlagen zu berücksichtigen, doch ist Transdisziplinarität kein Garant für Superlative.

Design als Transdisziplin

Transdisziplinarität als Grundbegriff eines disziplinären Selbstverständnisses kann paradox erscheinen: Die Designdisziplin und mit ihr die Designforschung in ihrer dreifaltigen Ausdeutung als „Research for design“, „Research about design“ und „Research through design“ (Frayling 1993) will als abgrenzende Membran wahrgenommen werden – und präsentiert sich zugleich in offenerporiger Durchlässigkeit. Wolfgang Jonas spricht sich für die Vision aus, „Design, Designforschung und Designwissenschaft transdisziplinär zu konzipieren, in weitgehender Anlehnung an die Konzepte von mode-2 science, d.h. als eine problemorientierte, kontextgetriebene, disziplinübergreifende, gesellschaftlich relevante und rechenschaftspflichtige Form der Wissensproduktion“ (Jonas 2013, S. 42). Auch das Institut der Designforschung an der Züricher Hochschule der Künste bezeichnet die Designpraxis „als ein Modellfall transdisziplinärer Praxis“, indem sie mit Diskrepanzen zwischen verschiedenen disziplinären Rationalitäten und deren Grenzen „nicht defensiv durch Komplexitätsreduktion, sondern offensiv ‚gestalterisch‘ umgeht“ (IDE o. J.). Diese sinnstiftende und legitimierende „Fundierung von Design als transdisziplinäre Kompetenz“ (Jonas und Rammler 2013, S. 333) kann einmal mehr als Ausweis der disziplinären Such- und Expansionsbewegungen gedeutet werden.

Kritik und Fazit

Mit dem Aufzeigen der impliziten und expliziten Verbindungslinien zu Transdisziplinarität intendierte ich einen Beitrag sowohl für die Selbstvergewisserung sozial orientierter Handlungsprogramme des Designs zu leisten als auch für die Selbstbefragung dieses fluiden Felds, das sich zwischen akademischer Forschung und anderen Formen der Wissensgenerierung bewegt.

Transdisziplinäre Forschung ist zwar ein verheißungsreicher wissenschaftstheoretischer, arbeitsorganisatorischer und forschungsrhetorischer Referenzpunkt für sozial orientierte Designprogramme, dessen Bezüge sich theoretisch wie praktisch noch nicht erschöpft haben. Gleichzeitig markiert auch dieser Modus Ein- und Ausschlüsse, erzeugt Barrieren, hat epistemologische Leerstellen und ist in seinen Setzungen voraussetzungsreich. Inter- und Transdisziplinarität als „Reparaturphänomene zur Aufhebung erkenntnisbegrenzender Disziplinarität“ (Rödder 2021, S. 72) sind kein Garant für soziale Innovationen – zumal sich Effekte mit tradierten Evaluationsinstrumenten schwer abbilden lassen. Die Orientierung an sozial robustem Wissen kann eine weitere Nähe zu kapitalistischen Verwertungslogiken erzeugen, die dem Design ohnehin attestiert wird (bspw. Fezer 2018). Transdisziplinäre Projekte durchzuführen, bedeutet zudem, einen ständigen Trade-Off zwischen gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Outputs und Wirkungen auszuhalten. Jesko Fezer kritisiert die „wohlwollend paternalistische Praxis“ (ebd. S. 168) von Designer:innen, die sich gerne die Rolle der uneigennütigen Fürsprache und einfühlsamen Vermittlung zuschreiben²⁹. Dieses Selbstbild karitativer Praxis verkenne die politische Dimension jedweder Designhandlung. Demgegenüber entwirft Fezer das Konzept des parteiischen Designs, „das Entwerfen direkt in den Konflikten, in den dort verhandelten Dingen und Themen und bei den Akteur:innen dieser Auseinandersetzungen und ihren Haltungen“ verortet (ebd. S. 167). Das zeichnet einen Weg, wie sich Designer:innen in sozial orientierten und transdisziplinär aufgestellten Projekten engagieren könnten: weniger als disziplinäre Repräsentanten zur Rahmensetzung und Strukturierung, denn als sich gesellschaftlich positionierende Individuen, die ihre Werteorientierungen nicht verdecken und sich in die Widersprüchlichkeit und Konflikthaftigkeit von Lebenszusammenhängen verwickeln lassen. Das transdisziplinäre Paradigma betont zudem, dass das Problemlösen im Designprozess breiter und komplexer zu verstehen ist als eine Fokussierung auf Fortschritt im teleologischen Sinn. Es geht um einen Prozess des Miteinanders, der sich nicht nur an seinem epistemischen Ergebnis messen lässt, sondern auch einen Unterschied herzustellen vermag im Sinne eines veränderten Bewusstseins der Beteiligten füreinander und für den betrachteten Sachverhalt, wodurch Verhalten verändert werden kann.

29 Er stellt sich damit einem gängigen Selbstbild im Design entgegen. So bezeichnet beispielsweise Markus Caspers (2023, S. 120) „Design als praktisch gewordene Sozialwissenschaft“.

Beide, transdisziplinäre und sozial orientierte Designprojekte, folgen einer Prozesslogik, die Epistemologie nicht gegen Praxeologie ausspielt. So gesehen ist das Konzept der Transdisziplinarität ein einheitsstiftender Kulminationspunkt, der gestalterische und wissenschaftliche Praxis verbindet, ohne das Design einem Anpassungsprozess zu unterwerfen. Konventionelle Modi der Wissensproduktion werden im Transdisziplinären „nicht negiert, sondern transzendiert“ [Schneidewind and Singer-Brodowski 2014, S. 122]; sie werden nicht abgewertet, sondern in ein erweitertes Wissenschaftsverständnis eingebettet.

Literatur

Achatz, J. (2021). Die Avantgarde des Bösen. Public Interest Design zwischen moralischem Experiment und ethischem Instrumentalismus. In Rordat, C. & Smolarski, P. (Hrsg.) Wie können wir den Schaden maximieren? Gestaltung trotz Komplexität (S. 11-26). Bielefeld: transcript.

Bergmann, M. & Schramm, E. (2008). Innovation durch Integration - Eine Einleitung, Transdisziplinäre Forschung. Integrative Forschungsprozesse verstehen und bewerten. Frankfurt a. M.: Campus.

Bergmann, M., Jahn, T., Knobloch, T., et al. (2010). Methoden transdisziplinärer Forschung. Ein Überblick mit Anwendungsbeispielen. Frankfurt a. M.: Campus.

Bieling, T. (2019). Inklusion als Entwurf. Teilhabeorientierte Forschung über, für und durch Design. Basel: Birkhäuser.

Böninger, C., Diefenthaler, A., Frenkler, F., & Spitz, R. (2023). Designstudium Deutschland 2023. Der Beitrag zum Public Value. Stuttgart: avedition.

Bonsiepe, G. (1996). Interface. Design neu begreifen. Mannheim: Bollmann.

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK). (2023). Käte Hamburger Kollegs. www.foerderdatenbank.de/FDB/Content/DE/Foerderprogramm/Bund/BMBF/kaete-hamburger-kollegs.html. Zugegriffen: 6. September 2023.

Burrman, G., Herdt, T. & Rölli, M. (2013). Institut für Designforschung (IDE). Eintrag auf dem Blog „Transdisziplinarität. Eine Bestandsaufnahme des Forschungsdiskurses“ der disziplinenübergreifenden Plattform Z+ der Züricher Hochschule der Künste (ZHDK). <https://blog.zhdk.ch/transinstitut-fur-designforschung-ide/>. Zugegriffen: 25. Juli 2023.

Caspers, M. (2023) Design und Transformation. Bielefeld: transcript.

CASS, & ProClim-. (1997). Forschung zu Nachhaltigkeit und Globalem Wandel - Wissenschaftspolitische Visionen der Schweizer Forschenden. Bern: ProClim-/SANW. <http://proclimweb.scnat.ch/portal/ressources/672.pdf>. Zugegriffen: 23. März 2023.

Defila, R., & Di Giulio, A. (2019). Eine Reflexion über Legitimation, Partizipation und Intervention im Kontext transdisziplinärer Forschung. In M. Ukowitz & R. Hübner (Hrsg.), Interventionsforschung. Band 3: Wege der Vermittlung. Intervention - Partizipation (S. 85-108). Wiesbaden: Springer.

Di Giulio, A., Defila, R., Brückmann, T. (2016). „Das ist halt das eine ... Praxis, das andere ist Theorie“ - Prinzipien transdisziplinärer Zusammenarbeit im Forschungsalltag. In Defila, R., Di Giulio, A. (Hrsg.) Transdisziplinär forschen - zwischen Ideal und gelebter Praxis: Hotspots, Geschichten, Wirkungen (S. 189-288). Frankfurt a. M.: Campus.

Dörrenbächer, J., & Hassenzahl, M. (2020). Intra-aktionsdesign. Über den Neuen Materialismus im Design und die Notwendigkeit, Haltung zu beziehen. In S. Foraita, B. Herlo, & A. Vogel-sang (Hrsg.), Matters of Communication. Formen und Materialitäten gestalteter Kommunikation (S. 175-188). Bielefeld: transcript.

Dubielzig, F., & Schaltegger, S. (2004). Methoden transdisziplinärer Forschung und Lehre. Ein zusammenfassender Überblick. Lüneburg: Centrum für Nachhaltigkeitsmanagement.

Engbers, M. (2020). Kultur und Differenz. Transdisziplinäre Nachhaltigkeitsforschung gestalten. Oldenburg: BIS-Verlag der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg.

- Feige, D. M. (2017). Zwei Formen des Ästhetischen, zwei Formen des Alltagsbezugs. *Paragrana*, 26(2), S. 15-25.
- Feige, D. M. (2018). *Design. Eine philosophische Analyse*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Feige, D. M. (2020). Kunst und Design? Kunst oder Design! In Feige, D. M., Arnold, F., & Rautzenberg, M. (2020). *Philosophie des Designs* (S. 163-184). Bielefeld: transcript.
- Fezer, J. (2018). Parteiisches Design. In M. Förster, S. Hebert, M. Hofmann, & W. Jonas (Hrsg.), *Rollen des Designs in gesellschaftlichen Transformationsprozessen* (S. 162-173). Bielefeld: transcript.
- Finke, P. (2015). Citizen Science und die Rolle der Geisteswissenschaften für die Zukunft der Wissenschaftsdebatte. In Oswald, K. & Smolarski, R. (Hrsg.), *Bürger Künste Wissenschaft. Citizen Science in Kultur und Geisteswissenschaften* (S. 31-56). Guttenberg: Computus.
- Frayling, C. (1993). *Research in Art and Design*. Royal College of Art Research, 1(1), S. 1-5.
- Frederike-Popp, J. (2022). *Bewegung ohne Ziel? Design und Transformation*. Magazin des Deutschen Designer Club (DDC). Veröffentlicht am 06.04.2022. www.ddc.de/de/magazin/in-bewegung-ohne-ziel.php. Zugegriffen: 13. März 2023.
- Gibbons, M., Limoges, C., Nowotny, H., Schwartzman, S., Scott, P., & Trow, M. (1994). *The New Production of Knowledge: The Dynamics of Science and Research in Contemporary Societies*. London: Sage Publications.
- Haarmann, A. (2020). Zum erweiterten Designbegriff. In Feige, D. M., Arnold, F., & Rautzenberg, M. (2020). *Philosophie des Designs* (S. 215-228). Bielefeld: transcript.
- Hans Sauer Stiftung (2023). *social design lab. Glossar*. <https://social-design.de/glossar>. Zugegriffen: 09. März 2023.
- Häberli, R., Grossenbacher-Mansuy, W., & Klein, J. T. (2000). Summary. In J. T. Klein, R. Häberli, R. W. Scholz, W. Grossenbacher-Mansuy, A. Bill, & M. Welte (Hrsg.), *Transdisciplinarity: Joint Problem Solving among Science, Technology, and Society. An Effective Way for Managing Complexity* (S. 3-5). Basel: Birkhäuser.
- Herlo, B. (2020). Civic Design, Digital Transformation and Social Cohesion. *Designing for the Common Good*. In S. Foraita, B. Herlo, & A. Vogel-sang (Hrsg.), *Matters of Communication. Formen und Materialitäten gestalteter Kommunikation* (S. 214-225). Bielefeld: transcript.
- Herlo, B. (2023). Designforschung im Kontext sozialer und politischer Partizipation. In S. Hofhues & K. Schütze (Hrsg.), *Doing Research - Wissenschaftspraktiken zwischen Positionierung und Suchanfrage* (S. 90-97). Bielefeld: transcript.
- Hirsch Hadorn, G., & Pohl, C. (2006). *Gestaltungsprinzipien für die Transdisziplinäre Forschung - ein Beitrag des td-net*. München: oekom.
- Hübner, R., & Uckowitz, M. (2019). *Partizipation braucht Intervention. Eine Einleitung*. In Dies. (Hrsg.), *Interventionsforschung. Band 3: Wege der Vermittlung. Intervention - Partizipation* (S. 1-26). Wiesbaden: Springer.
- IDE (Institut für Designforschung) (o. J.). *Transdisziplinarität. Eine Bestandsaufnahme des Forschungsdiskurses*. Züricher Hochschule der Künste. <https://blog.zhdk.ch/trans/institut-fur-designforschung-ide/>. Zugegriffen: 04. August 2023.

- Jaeger-Erben, M. (2021). Citizen Science. In T. Schmohl & T. Philipp (Hrsg.), Handbuch Transdisziplinäre Didaktik (S. 45-56). Bielefeld: transcript.
- Jahn, T. (2008). Transdisziplinarität in der Forschungspraxis. In M. Bergmann & E. Schramm (Hrsg.), Transdisziplinäre Forschung. Integrative Forschungsprozesse verstehen und bewerten (S. 21-37). Frankfurt a. M.: Campus.
- Jahn, T., Jahn T, Bergmann, M. & Keil, F. (2012). Transdisciplinarity: Between mainstreaming and marginalization. Ecological Economics, (79), S. 1-10.
- Jantsch, E. (1972). Inter- and Transdisciplinary University: A Systems Approach to Education and Innovation. Higher Education, 1, S. 7-37.
- Jonas, W. (2013). Schwindelgeföhle - Design Thinking als General Problem Solver? In J. Weidinger (Hrsg.), Entwurfsbasiert Forschen (S. 39-54). Berlin: Universitätsverlag der TU Berlin.
- Jonas, W., & Rammler, S. (2013). „Das Rad neu erfinden“. Forschung zu zukunftsfähiger Mobilität am Institut für Transportation Design Braunschweig. In R. Popp & A. Zweck (Hrsg.) Zukunftsforschung im Praxistest (S. 321-352). Wiesbaden: Springer.
- Klein, J. T. (2014). Discourses of transdisciplinarity: Looking back to the future. Futures, 63, S. 68-74.
- Knorr-Cetina, K. (2002). Wissenskulturen. Ein Vergleich naturwissenschaftlicher Wissensformen. Berlin: Suhrkamp.
- Kraus (heute Schmid), T. (2015). Design in gesellschaftlichen Transformationsprozessen. Handlungsmöglichkeiten des Designs in transdisziplinären Projekten zur Förderung einer sozialökologischen Gesellschaftstransformation. Masterarbeit an der Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd.
- Krippendorff, K. (2013). Die semantische Wende. Eine neue Grundlage für Design. Basel: Birkhäuser.
- Krippendorff, K. (2007). Design Research, an Oxymoron. In R. Michel (Ed.), Design research now (S. 67-80). Basel: Birkhäuser.
- Krohn, M. (2016). Ist „Social Design“ eine neue Designkategorie? In C. Banz (Hrsg.), Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft (S. 103-112). Bielefeld: transcript.
- Krohn, W. (2011). Künstlerische und wissenschaftliche Forschung in transdisziplinären Projekten. In Tröndle, M. & Warmers, J. (Hrsg.) Kunstforschung als ästhetische Wissenschaft: Beiträge zur transdisziplinären Hybridisierung von Wissenschaft und Kunst (S. 1-20). Bielefeld: transcript.
- Krohn, W., Grunwald, A., & Ukowitz, M. (2019). Transdisziplinäre Forschung kontrovers - Antworten und Ausblicke. GAIA 28(1), S. 21-25.
- Mareis, C. (2011). Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960. Bielefeld: transcript.
- Mareis, C. (2016). Angewandte Imagination und Kreativität um 1960. Eine Einführung. In Dies. (Hrsg.) Designing Thinking. Angewandte Imagination und Kreativität um 1960 (S. 9-37). Paderborn: Wilhelm Fink.
- Mittelstraß, J. (2005). Methodische Transdisziplinarität - Mit der Anmerkung eines Naturwissenschaftlers. Technikfolgenabschätzung - Theorie und Praxis, 2, S. 18-23.

- Nowotny, H., Scott, P., & Gibbons, M. (2004). *Wissenschaft neu denken. Wissen und Öffentlichkeit in einem Zeitalter der Ungewißheit*. Weilersbrück: Velbrück.
- Osborne, P. (2015). *Problematising Disciplinarity, Transdisciplinary Problematics. Theory, Culture & Society*, 32(5-6), S. 3-35.
- Peukert, D., & Vilsmaier, U. (2019). *Entwurfsbasierte Interventionen in der transdisziplinären Forschung*. In M. Ukowitz & R. Hübner (Hrsg.), *Interventionsforschung. Band 3: Wege der Vermittlung. Intervention - Partizipation* (S. 227-250). Wiesbaden: Springer.
- Philipp, T. (2021). *Interdisziplinarität*. In T. Schmohl & T. Philipp (Hrsg.), *Handbuch Transdisziplinäre Didaktik* (S. 163-174). Bielefeld: transcript.
- Piaget, J. (1972). *Psychology and epistemology: Towards a theory of knowledge*. London: Penguin Books.
- Pohl, C., & Hirsch Hadorn, G. (2008). *Gestaltung transdisziplinärer Forschung. Sozialwissenschaften und Berufspraxis*, 31(1), S. 5-22.
- Pohler, N. (2021) *Was nicht passt, wird passend gemacht*. In Rodatz, C. & Smolarski, P. (Hrsg.) *Wie können wir den Schaden maximieren? Gestaltung trotz Komplexität* (S. 143-162). Bielefeld: transcript.
- Porsch, R. (2021). *Allgemeine Didaktik*. In T. Schmohl & T. Philipp (Hrsg.), *Handbuch Transdisziplinäre Didaktik* (S. 25-34). Bielefeld: transcript.
- Reckwitz, A. (2012). *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*. Berlin: Suhrkamp.
- Rittel, H., & Webber, M. M. (1973). *Dilemmas in a general theory of planning*. *Policy Sciences*, 4, S. 155-169.
- Rheinberger, H.-J. (1992). *Experiment, Differenz, Schrift. Anmerkungen zur Geschichte epistemischer Dinge*. Marburg: Basilisken-Presse.
- Rheinberger, H.-J. (2001). *Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas*. Göttingen: Wallstein.
- Rödder, S. (2021). *Disziplinarität*. In T. Schmohl & T. Philipp (Hrsg.), *Handbuch Transdisziplinäre Didaktik* (S. 67-78). Bielefeld: transcript.
- Schaller, F. (2004): *Erkundungen zum Transdisziplinaritätsbegriff*. In Brand, F. (Hrsg.), *Transdisziplinarität: Bestandsaufnahmen und Perspektiven: Beiträge zur THESIS-Arbeitstagung im Oktober 2003 in Göttingen* (S. 33-45). Göttingen: Universitätsverlag.
- Schäpke, N., Stelzer, F., Bergmann, M. et al. (2017) *Reallabore im Kontext transformativer Forschung. Ansatzpunkte zur Konzeption und Einbettung in den internationalen Forschungsstand*. (No. 1/2017) Leuphana Universität Lüneburg, Institut für Ethik und Transdisziplinäre Nachhaltigkeitsforschung.
- Schmidt, S. W. (2021). *Phänomenologie der Räumlichkeit und die Gestaltung des Sozialen. Entwurf einer Topologie des Social Design*. In *Zeitschrift für Kulturphilosophie*, 2021/2, S. 151-168.
- Schmohl, T., & Philipp, T. (2021). *Vorwort*. In Dies. (Hrsg.), *Handbuch Transdisziplinäre Didaktik* (S. 9-12). Bielefeld: transcript.
- Schneidewind, U. & Singer-Brodowski, M. (2014). *Transformative Wissenschaft*. Marburg: Metropolis.
- Schneidewind, U. & Singer-Brodowski, M. (2015). *Vom experimentellen Lernen zum transformativen Experimentieren - Reallabore als Katalysator für eine lernende Gesellschaft auf dem Weg zu einer Nachhaltigen Entwicklung*. In *Zeitschrift für Wirtschafts- und Unternehmensethik*, 16(1), S. 10-23.

- Shapiro, A. N. (2017). Transdisciplinary Design. In A. N. Shapiro, M. Digel, & I. Wachendorff (Hrsg.), *Transdisziplinäre Gestaltung. Essays der Folkwang Universität der Künste*. Wien: Passagen.
- Star, S. L. & Griesemer, J. R. (1989). Institutional ecology, „translations“ and boundary objects: Amateurs and professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39. In *Social studies of science*, 19(3), S. 387-420.
- Stichweh, R. (2021). Disziplinarität, Interdisziplinarität, Transdisziplinarität – Strukturwandel des Wissenschaftssystems (1750-2020). In T. Schmohl & T. Philipp (Hrsg.), *Handbuch Transdisziplinäre Didaktik* (S. 433-448). Bielefeld: transcript.
- Stiftung Innovation in der Hochschullehre (2023). Hochschultransformation Jetzt! Erklärung zur Nachhaltigkeit in der Hochschullehre. <https://hochschultransformation.jetzt/>. Zugegriffen: 6. September 2023.
- Strohschneider, P. (2015) Rede des Präsidenten der Deutschen Forschungsgemeinschaft, anlässlich des Neujahrsempfangs der DFG. Berlin, 13. Januar 2015. www.dfg.de/download/pdf/dfg_im_profil/geschaeftsstelle/publikationen/reden/150113_rede_strohschneider_neujahrsempfang.pdf. Zugegriffen: 23. März 2023.
- Ukowitz, M. & Hübner, R. (2019) Partizipation braucht Intervention. Eine Einleitung. In Dies. (Hrsg.) *Interventionsforschung. Band 3: Wege der Vermittlung. Intervention - Partizipation* (S. 1-26). Wiesbaden: Springer.
- Vilsmaier, U. (2021). Transdisziplinarität. In T. Schmohl & T. Philipp (Hrsg.), *Handbuch Transdisziplinäre Didaktik* (S. 333-346). Bielefeld: transcript.
- WBGU, Wissenschaftlicher Beirat der Bundesregierung Globaler Umweltveränderungen (2011). *Welt im Wandel. Gesellschaftsvertrag für eine Große Transformation*. Berlin: Selbstverlag.
- Weber, M. (1919). Wissenschaft als Beruf. In Ders. (1988), *Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre* (S. 582-613). Tübingen: J. C. B. Mohr.
- Wissenschaftsrat (2015). *Zum wissenschaftspolitischen Diskurs über Große gesellschaftliche Herausforderungen. Positionspapier*. Stuttgart: Selbstverlag.

CHRISTOPH RODATZ

Der Designgegenstand zwischenmenschlicher Interaktionen

**Wenn Designgegenstände
transitorisch werden**

Keywords: Erweiterter Designbegriff, Funktionsanspruch, ästhetischer Anspruch, zwischenmenschliche Interaktionen, Wirkungsorientierung, Produktsprache, Atmosphäre

1 Neue Designgegenstände

Im Feld der Designtheorie sowie der -praxis zeichnet sich seit geraumer Zeit eine Erweiterung des Designbegriffs und parallel dazu auch designerischer Handlungsfelder, Prozesse und Gegenstände ab. Für die Handlungsfelder drückt sich das durch neue Bezeichnungen aus: *Public Interest Design* ist ein Beispiel, *Transformation Design* ein weiteres oder *Social Design* – der vermutlich etablierteste Kandidat. Damit einher geht auch eine Erweiterung der Inhalte, denen Design sich zuwendet, wie Gemeinwohl, soziale Gerechtigkeit, Partizipation, Empowerment, Bewusstsein schaffen, Stärken von Solidarität, Nachbarschaft oder Demokratie, Klimawandel sowie Nachhaltigkeit. Und weil diese Erweiterung aus dem Design selbst kommt, sind deren Akteur:innen mit tradierten Designfeldern wie Produkt-, Industrie-, Grafik- oder Kommunikationsdesign verbunden, gehen aus ihnen hervor und verorten sich in ihnen. Genau das wirkt sich auch auf Designprozesse aus, die sich an die neuen Felder und Inhalte anpassen – also die Art und Weise, wie Designer:innen designen. Ein Beispiel ist der Rückgriff auf ethnografische Methoden, wie er punktuell im Designprozess neuer Designfelder erfolgt [Müller 2018]. Zuletzt kommt es auch zu einer Erweiterung dessen, was als ‚designbar‘ gesehen wird – also das, was als Designgegenstand angesehen und gestaltet wird. Der Umfang dieser Gegenstandserweiterung bedingt mitunter eine massive Unschärfe und umfasst bisweilen jedmöglichen Gegenstand bis hin zur Welt [von Borries 2016].

Ich reagiere mit diesem Text auf eigene Erfahrungen, die sowohl meine praktische Arbeit betreffen, als auch die unserer *Public Interest Design*-Studierenden. Denn mit der Erweiterung des Designfeldes öffnen sich nicht nur neue Möglichkeiten, sondern sie führt auch oft genug zu Handlungsstarre, mit der sich Fragen verbinden: Was kann ich eigentlich gestalten⁰¹ und was genau bedeutet dabei *gestalten*? Geht es um Prozessoptimierung, wie bei Ingenieuren, geht es um Hilfestellungen und Interventionen, wie in der So-

01 Der Hang jeder neuen Praxis einen eigenen Namen zu geben – *Public Interest Design*, *Transformation Design*, *Social Design* – empfinde ich als nur bedingt hilfreich, vor allem dann, wenn dadurch die Designgegenstände unscharf werden. Produktdesign und Grafikdesign benennen ihre Gegenstände. *Public Interest Design* hingegen benennt ein Wirkungsfeld, das Heike Delitz (2018, S. 18) als „Aktivierung der selbst initiierten Beteiligung am Öffentlichen“ beschreibt. Interessanterweise vollzieht Delitz ihre Bestimmung von *Public Interest Design* über ein Ausschlussverfahren. Sie ermittelt erst einmal, was es alles im Vergleich zu *Social Design*, *Emergency Design*, *Political Design*, *Critical Design*, *Speculative Design* uvm. (ebd., S. 16 f.) nicht ist. Insofern konzentriere ich mich auf die Erweiterung der Gegenstände, ganz gleich unter welcher Bezeichnung diese entworfen, konzipiert, geformt oder gestaltet werden.

zialen Arbeit oder geht es um funktionale und schöne Produkte, wie im Produktdesign? In allen drei Szenarien wird gestaltet. Die oben erwähnten Themenfelder werden schon lange von Stadtplaner:innen, Sozialarbeiter:innen, der Stadtverwaltung uvm. bearbeitet, was also können Designer:innen hierzu beitragen? Diese Verunsicherung rahmt die diesen Text unterlegte Leitfrage: Welche Alleinstellungsmerkmale – im Sinne spezifischer Charakteristika und Qualitäten – haben Design und Designer:innen, die es ihnen ermöglichen, sich mit ihren Kompetenzen in neue Felder hineinzubegeben und Gegenstände wie zwischenmenschliche Interaktionen und räumliche Zusammenspiele von Menschen und Objekten zu gestalten, um letztlich in Ergänzung zu und gemeinsam mit anderen Professionen andere Perspektiven und Handlungsweisen einzubringen?

Im Folgenden werde ich zwei Strängen nachgehen: Zum einen befasse ich mich anfangs mit der Erweiterung des Designbegriffs und zeichne nach, dass darin zwischenmenschliche Interaktionen in den letzten Jahrzehnten an Bedeutung gewinnen, was insbesondere Auswirkung auf Designgegenstände hat. Mein Fokus liegt auf den ‚neuen‘ prozesshaften Gegenständen – ich wähle den Begriff ‚transitorische Gegenstände‘. Transitorische Gegenstände lassen sich als ein komplexes Gefüge beschreiben, in dem sich ein Zusammenspiel von Menschen, Objekt und Umgebungen ereignet.

Zum anderen orientiere ich mich an zwei das Design kennzeichnenden Ansprüchen – am Funktionsanspruch und am ästhetischen Anspruch –, die in einem Designgegenstand zusammengeführt werden. Diese angestrebte Spezifik designerischer Tätigkeit gleiche ich mit dem komplexen Gefüge transitorischer Gegenstände ab, um Grenzen aufzuzeigen. Dafür nehme ich als eine weitere Perspektive die Wirkungsorientierung mit auf. Es wird sich zeigen, dass für transitorische Gegenstände der Funktionsanspruch an seine Grenzen stößt und eine Wirkungsorientierung sich als naheliegende Alternative anbietet. Ebenso wird sich zeigen, dass der ästhetische Anspruch eng an eine Wirkungsorientierung gekoppelt ist. Um dies nachzuzeichnen, orientiere ich mich am Modell der *Wirkungstreppe* aus dem *Kursbuch Wirkung* [Kurz und Kubek 2021], das auch in der Sozialen Arbeit und im gemeinnützigen Sektor eingesetzt wird. Im Mittelpunkt steht dabei immer wieder die Frage, was in transitorischen Gegenständen eigentlich gestaltet werden kann, wenn doch konkrete Objekte und Artefakte, in den Hintergrund, dafür aber Prozesse und zwischenmenschliche Interaktionen in den Vordergrund rücken?

2 Der transitorische Gegenstand

2.1 Die Erweiterung designerischer Gegenstände

Ich will einsteigen mit dem Text *Zum erweiterten Designbegriff* von Anke Haarmann [2020], um daran eine Position darzulegen, wie und wodurch sich der Designbegriff in den letzten Jahrzehnten erweitert hat. Haarmann unterscheidet zwischen industriellen und informationellen Designer:innen (ebd., S. 216). Erste bildeten sich im ausgehenden 19. Jahrhundert im Zuge der industriellen Revolution heraus. Das Kunsthandwerk mit seiner Maßfertigung

von Einzelstücken sei durch Massenproduktion zum Design geworden. Aber nicht nur die Massenproduktion von Waren, sondern auch von Kommunikationsmitteln habe dazu beigetragen, dass neben dem Feld des Produktdesigns auch das des Grafikdesigns hervortritt (ebd., S. 215). Mit industriellen Designer:innen verbindet Haarmann somit diese beiden Felder und deren Anverwandte, wie Industrie-, oder Kommunikationsdesign. Als deren wesentliche Designgegenstände benennt sie „Muster, Formen und Produkte“ (ebd., S. 217). Mit informationellen Designer:innen verbindet Haarmann hingegen Designer:innen, die aus den sich vollziehenden „gesellschaftlichen, technischen, ökonomischen und kulturellen Transformationen“ (ebd., S. 215) des 20. Jahrhunderts hervorgehen. Implizit orientiert sie sich an der seit den 1970er Jahren diskutierten Transformation hin zu einer Dienstleistungs- bzw. Informationsgesellschaft. Rudi Schmiede (2017) beschreibt in seinem Lexikonartikel zur *Informationsgesellschaft* eine gesellschaftliche Transformation, die mit der Einführung von Informationstechnologie einhergeht. Dadurch gewinnt in westlichen Gesellschaften der Informationssektor an Bedeutung, „definiert als die Bereiche der Volkswirtschaft, die entweder direkt Informationen und Informationstechnik herstellen oder indirekt in Form von Organisation, Dienstleistung, Management oder Bürokratie hauptsächlich mit der Sammlung und Weitergabe von Informationen befasst sind“ (ebd., S. 227). Haarmann knüpft daran an. Sie verbindet mit der informationellen Revolution Veränderungen, die mit „neuen Technologien, der Digitalisierung aller Lebensbereiche, der Individualisierung von Produktions- und Kommunikationsprozessen und der Vernetzung aller Akteure und Dinge“ (Haarmann 2020, S. 216) einhergehen. Mit diesem gesamtgesellschaftlichen Wandel verbindet sie die Erweiterung des Designbegriffs und geht so weit, Design als „Fundamentalaktivität“ (ebd., S. 219) mit weltgestaltender Kraft zu beschreiben. Ins Zentrum der Gestaltung rücken hierbei neuartige Designgegenstände, wie „Datenflüsse, Unternehmensstrukturen, humane Selbstverhältnisse, Kommunikationsplattformen, soziale Prozesse sowie politische Kontroversen“ (ebd., S. 217).

Wir haben es nicht nur mit einer Liste erweiterter Designgegenstände zu tun, sondern ebenso mit einer Erweiterung des Gegenstandsbegriffs selbst. Gegenstände sind hier mehr als Objekte und Artefakte, sie umfassen Prozesse, Formate, Abläufe, zwischenmenschliche Interaktionen, Algorithmen und Strukturen. Aus dieser Bandbreite will ich den Fokus auf Gegenstände legen, in denen es weitestgehend um zwischenmenschliche Interaktionen, Austausch, Vermittlung oder auch Meinungsbildung geht. In meinen Augen sind es mindestens drei Aspekte, mit denen diese erweiterten Designgegenstände – letztlich auch Designprozesse – charakterisiert werden können: Erstens haben wir es mit ‚(komplexen) Gefügen‘ zu tun, die aus einer ‚Vielzahl von Elementen‘ bestehen und in denen zweitens ein ‚Zusammenspiel von Menschen, Objekten und Umgebungen‘ ins Zentrum rückt und damit zeitliche Abläufe sowie räumliche Anwesenheiten an Bedeutung gewinnen. Das bringt drittens mit sich, dass diese Designgegenstände selbst ‚transitorisch‘ – also kontingent und flüchtig – sind. Ich will deshalb im Folgenden immer dann von ‚transitorischen Gegenständen‘ sprechen, wenn diese genannten Aspekte zusammenkommen. Beispiele für transitorische Gegenstände sind Theater, Sportveranstaltungen, Schulunterricht, aber auch

partizipative Prozesse oder co-kreative Prozesse wie *Design Thinking*. Es drängt sich somit direkt die Frage auf, worin sich transitorische Gegenstände des Designs, der Kunst, der Vermittlung und der Sozialen Arbeit voneinander unterscheiden. Oder anders gefragt: Gibt es überhaupt spezifische Qualitäten des Designs für transitorische Gegenstände?

2.2 Die Angleichung von Designprozessen und Designgegenständen

Ich will noch einmal auf Haarmanns Text zurückkommen. Dort arbeitet sie heraus, dass sich mit dem erweiterten Designbegriff zwar designerische Prozesse und Gegenstände wandeln, beide aber weiterhin genuine Charakteristika aufweisen, die sich auch im herkömmlichen Designbegriff finden lassen. Insofern kommen durch die Erweiterung andere, dem Design schon immer inhärente Qualitäten zum Vorschein und erfahren dadurch eine Aufwertung (Haarmann 2020, S. 218 und S. 228). Als Ganzes will ich ihre Argumentation nicht wiedergeben, mich aber auf zwei Aspekte konzentrieren: die Qualität ‚versammelnder Praktiken‘ in Designprozessen einerseits sowie die Kopplung von Funktionsanspruch und ästhetischem Anspruch an Designgegenstände andererseits.

Ich will mit der Qualität versammelnder Praktiken (ebd., S. 223 ff.) beginnen. Haarmann beschreibt diese als ein dem Design schon immer inhärentes Charakteristikum, das mit der Erweiterung des Designbegriffs im Besonderen hervortritt und an Bedeutung gewinnt. Sie schreibt: „Design [sei] eine Tätigkeit, die Dinge und damit Umwelt plant und erzeugt“ (ebd., S. 222). Wenn sie von ‚Dingen‘ spricht, bezieht sie sich auf Pelle Ehns Aufsatz *Partizipation an Dingen des Designs* (2013). Mit Ding – aus dem nordisch-germanischen Thing abgeleitet –, verbindet er „sowohl eine Volks- und Gerichtsversammlung, eine Sache, einen Gegenstand, wie eine Angelegenheit.“ (Ehn 2013, S. 81, FN 4) Ding in diesem Verständnis ist nicht nur das einzelne Objekt oder Artefakt, sondern umfasst ebenso eine gemeinschaftlich versammelnde Praktik. Ehn fokussiert vor allem auf den Entwurfsprozess und fragt, wie dieser „ein Zusammenspiel menschlicher und nicht-menschlicher Ressourcen [bewirken kann], um das Objekt der Gestaltung voranzubringen und die Herausbildung, Umsetzung und Leistungsfähigkeit dieses Objekts zu unterstützen?“ (ebd., S. 80) Designer:innen, Nutzer:innen und Designgegenstände werden als gemeinschaftlich Designende beschrieben, die bei der Umsetzung von Designprojekten eine ineinander verzweigte und vernetzte Struktur bilden (Ehn 2013, S. 82). „Im Grund gestalten also Designer nicht etwas, sondern sie begeben sich in einen Prozess, in dessen Folge sie selber, die Dinge der Gestaltung und die Nutzenden gestaltet werden.“ (Haarmann 2020, S. 224) Von Bedeutung an dieser Feststellung ist, dass Designer:innen Teil des Prozesses sind und darin anleitende, moderierende oder auch regulierende Funktionen übernehmen. Das erweitert das vielfach unter ihnen vorherrschende Selbstverständnis, Probleme zu lösen und dafür Produkte und Gegenstände zu entwerfen, die unabhängig von ihnen genutzt werden können. Designer:innen entwerfen einen Dosenöffner, Nutzer:innen nutzen ihn. In manchen Fällen ist eine Anleitung erforderlich, aber die designende Person begleitet das Öffnen der Dose selbst nicht. Ehn verschiebt dieses Selbstverständnis, indem er den Designprozess als partizipativen und co-kreativen Vorgang beschreibt. Hierbei verstehen sich Designer:in-

nen nicht als exklusive Autor:innen vor der Nutzung, wie die lateinische Bedeutung *actor* im Sinne einer Urheberschaft und schöpferischen Kraft vorgibt. Vielmehr verstehen sie sich als Co-Autor:innen innerhalb eines partizipativen Geschehens.

Ganz klar wird aus meiner Sicht nicht, in welches Verhältnis Ehn Objekte und Dinge zueinander stellt. Mein Verständnis seines Textes ist, dass er Dinge – im Sinne versammelnder Praktiken – dem Designprozess als Ganzes zuordnet, innerhalb dessen co-kreativ materielle Designobjekte entworfen werden (Ehn 2013, S. 81). Aber können im Rahmen eines Designprozesses nur Objekte entworfen werden oder ist nicht auch denkbar, die oben eingeführten transitorischen Gegenstände zu entwerfen? Die Frage wirft letztlich direkt eine weitere auf, denn müsste man nicht sogar Designprozesse und transitorische Gegenstände gleichstellen, weil sie beide identische Handlungsmodi aufweisen? Schließlich stellen beide Prozesse ins Zentrum und basieren auf den gleichen sozialen Logiken. Als weit verbreitetes Beispiel kann das *Design Thinking* herangezogen werden, das als Format sowohl für Designprozesse – in der Produktentwicklung –, als auch in transitorischen Gegenständen – Problemlösen in partizipativen Prozessen – zum Einsatz kommt. Und doch, auch wenn gleiche Handlungsmodi zum Einsatz kommen, will ich betonen, dass Design immer zwischen einem Prozess und einem daraus resultierenden Gegenstand unterscheidet. Der Designprozess ist mit dem Grundgestus des Gestaltens und der eben erwähnten (Co-)Autorenschaft verbunden. Es handelt sich um einen planenden und zielorientierten Vorgang, für den Einzelne sich verantwortlich zeichnen. Ein Designgegenstand tendiert eher dazu, benutzt zu werden oder, wie bei transitorischen Gegenständen, dass man sich darin hineinbegibt. Damit einher geht die Erwartung, dass Dinge funktionieren und einem in transitorischen Gegenständen etwas geboten wird, man sich dort vielleicht wohlfühlt oder auch beteiligt wird.

Ich war weiter oben mit der Frage angetreten, was spezifische Qualitäten des Designs für transitorische Gegenstände sind. Haarmann führt versammelnde Praktiken als designerische Charakteristika auf, die als inhärente Qualitäten Teil tradierter Designprozesse sind und über die Erweiterung des Designbegriffs eine Aufwertung erfahren. Doch haben wir es bei versammelnden Praktiken nicht mit einem Alleinstellungsmerkmal zu tun, womit sich Design von anderen Professionen abhebt. Theater, Vermittlung oder die Soziale Arbeit gestalten ebenso versammelnde Praktiken, die sich in vielerlei Hinsicht mit denen des Designs überschneiden. Damit komme ich zum zweiten an Haarmann orientierten Aspekt. Dieser führt mich zu einer spezifischen Qualität von Design, die auf der Mischung eines an Design formulierten Funktionsanspruchs und eines ästhetischen Anspruchs beruht.

2.3 Funktionsanspruch und ästhetischer Anspruch

Haarmann (ebd. S. 221 ff.) zeichnet am Beispiel der Geschichte des Designbegriffs nach, dass mit der informationellen Entwicklung zwei semantische Bedeutungen von Design fusionieren: die englische Auffassung eines planend absichtsvollen Tuns und die etymologisch hergeleitete deutsche Auffassung von Design als „symbolische Gestaltformung“ und auch „ästhetisch aussagende[m] Charakter“ (ebd. S. 222). Beide knüpfen

am Kunsthandwerk und der Ornamentik an [ebd.]. Etwas prägnanter schreibt sie auch: „Planungslogik trifft Oberflächenstyling“ [ebd.]. Dazu passt die Funktionalismus-Debatte, die Haarmann selbst in ihrem Text ausklammert. Darin – was bei Julia-Constance Dissel [2020] nachgelesen werden kann – wird die Abhängigkeit der funktionalen Schönheit der Form von deren Funktion diskutiert – *Form Follows Function*. Dissel zeigt alternative Positionen auf, die davon ausgehen, dass Formgestaltung auch abgelöst von der Funktion vollzogen werden kann. Für beide Positionen gilt, dass Design im Entwurfsprozess auf planend absichtsvolle Weise Gegenstände gestaltet, für die die „Mischung aus Funktionsansprüchen und ästhetischen Ansprüchen“ kennzeichnend ist. So zumindest formuliert es Pierre Smolarski [2021, S. 82] aus einer designrhetorischen Perspektive heraus. Design beschreibt er als die „Kunst des Zur-Geltung-Bringens“ [ebd.], weshalb es Aufmerksamkeit schafft und lenkt. Genau dafür kommen Funktion sowie Nutzbarkeit mit Schönheit und ästhetischen Wirkungsweisen in einem Gegenstand zusammen. Das heißt dann aber, dass designte Gegenstände sowohl in ihrer Nutzung funktionieren, als auch in ihrer Wirkung ästhetische Qualitäten haben sollen. In aller Konsequenz hieße das, dass Design nur dann Design ist, wenn diese zwei Ansprüche erfüllt sind. Ich will mich dieser Frage im nächsten Abschnitt widmen, um darin sowohl dem Funktionsanspruch, als auch dem ästhetischen Anspruch von transitorischen Gegenständen nachzugehen. Zuvor aber will ich noch aus der Summe der hier dargelegten Aspekte einen transitorischen Gegenstand beispielhaft vorstellen und darin nicht nur seine Charakteristika benennen, sondern auch seine Elemente.

Was also sind Elemente eines transitorischen Gegenstands? Ich will das an einem politisch oder auch stadtentwicklerisch motivierten Partizipationsprozess nachzeichnen. Bei diesen Prozessen ist das Anliegen von Initiator:innen, Sachlagen zu vermitteln, einen ausgeglichenen Austausch der Beteiligten zu ermöglichen, Meinungsbilder zu schaffen, ein kreatives Denken für Problemlösungen zu aktivieren, ein kollaboratives Tun zu initiieren und zu Entscheidungen zu kommen oder auch schlichtweg Einwohner:innen zu befrieden. Dabei kommen zwei wesentliche Elemente zum Einsatz: ‚Formate‘ und ‚Mittel‘⁰², die beide zusammen transitorische Gegenstände ausmachen. Unter Formaten verstehe ich konzipierte, durchstrukturierte und geplante Vorgehensweisen, die wie ein Spiel für sich funktionieren können oder von moderativ-regulierenden Personen begleitet werden. Ein transitorischer Gegenstand kann als Ganzes ein Format sein. Gute Beispiele sind die – eher aufwändigen – Bürgerräte, Zukunftswerkstätten oder Open Spaces. Formate können aber auch Einzelelemente innerhalb von übergeordneten Formaten sein: World Cafés, Vorträge, Diskussionen etc. Neben diesen schon etablierten Formaten, die auf die jeweiligen Ausrichtungen und Ziele angepasst werden können, ist es letztlich Designaufgabe, neue und auf die jeweiligen Anforderungen zugeschnittene Formate – große wie kleine – zu entwickeln. Formate können sehr eng gesetzt werden und dabei sehr konkrete Ziele verfolgen. Formate können aber auch offen sein und durch ein Regelwerk Handlungsspielräume schaffen. Unter Mitteln

02 Ehn führt äquivalent Dinge und Devices (Ehn 2013, S. 82) an.

verstehe ich hingegen Objekte oder Artefakte, die als Hilfsmittel, Werkzeuge, Kommunikationsmittel oder – wie es Ehn für Devices ausführt – zweckdienliche Gegenstände (Ehn 2013, S. 82) zum Einsatz kommen. Das können sein: Post-its, Grafiken, Texte, Broschüren, Powerpoint-Präsentationen, Flipcharts, Videofilme etc. Diese Mittel sind auch dazu da, als Medien zwischen Menschen zu vermitteln.

Als vielleicht einschlägiges Merkmal transitorischer Gegenstände lässt sich sagen, dass man weniger ‚mit‘ ihnen, sondern eher ‚innerhalb‘ von ihnen etwas tut. Und dieses Innerhalb wird von unterschiedlichen Akteurinnen im Rahmen einer räumlichen Verortung und zeitlichen Situiertheit bespielt. Menschen wenden Formate und Mittel an, um mit deren Unterstützung einen gestalteten und zielorientierten zwischenmenschlichen Prozess zu vollziehen. Diese Menschen können die Verantwortlichen eines Formates sein – Designer:innen, Personen initiiender Initiativen, öffentliche Institutionen etc. –, es können aber auch Beteiligte aus der angesprochenen Zielgruppe sein. In all diesen Konstellationen sind Menschen und Objekte zentrale Akteur:innen, aber eben auch die Umgebungen, in denen sie sich befinden und handeln. Dieses Gefüge als Ganzes ist Gegenstand einer Gestaltung, ebenso sind die Elemente selbst Gegenstände einer Gestaltung, aber eben auch das transitorische Zusammenspiel und die Interaktion von Menschen mit Menschen und Menschen mit Objekten.

Abschließend für diesen Abschnitt will ich noch einmal auf meine Frage zurückkommen, was spezifische Qualitäten des Designs für transitorische Gegenstände sind? In Anlehnung an die Ausführungen weiter oben, müsste eine Antwort sein: der Funktionsanspruch und der ästhetische Anspruch. Denn wenn dies Voraussetzungen für Designgegenstände sind, dann müsste das auch für designerisch-transitorische Gegenstände gelten. Ob und wie sich die zwei Ansprüche in transitorischen Gegenständen des Designs wiederfinden, soll im Folgenden diskutiert werden. Meine These ist, dass beide dem tradierten Design naheliegenden Ansprüche aufgrund des doch so anderen Gegenstandes nicht ein-zu-eins übernommen werden können. Vielmehr rückt der Funktionsanspruch in den Hintergrund und der ästhetische Anspruch erfährt eine Anpassung an das Transitorische. Gleichzeitig gewinnt – so meine zweite These – eine ebenso dem tradierten Design inhärente *Wirkungsorientierung* an Bedeutung. Diese sehe ich als eine zusätzliche Erweiterung, mit der die beiden Ansprüche abgeglichen werden können. Zur Orientierung und aufgrund der Erfahrung mit zwischenmenschlichen Interaktionen, ziehe ich einen Ansatz der Wirkungsorientierung aus der Sozialen Arbeit heran. Insofern wende ich mich zunächst der Wirkungsorientierung zu, um mich anschließend dem Funktionsanspruch und dem ästhetischen Anspruch in transitorischen Gegenständen zu widmen.

3 Der Wirkungsbegriff in der Sozialen Arbeit als Perspektive für Design

Ein Praxisbereich, der sich schon sehr lange mit der Analyse, Erforschung und Erzeugung von Wirkung befasst, ist die Soziale Arbeit. Die Soziale Arbeit ist in diverse Felder aufgeteilt, von

denen einzelne sich auch mit denen eines erweiterten Designfeldes überschneiden. Nahe-
liegende Beispiele sind die Gemeinwesenarbeit oder auch der übergreifende Arbeitsansatz
der Sozialraumorientierung (Kessl und Reutlinger 2015; Otto und Thiersch 2015, 1617 ff.;
Hinte 2012, S. 663 ff.). Ebenso tauchen ähnliche Zielsetzungen auf, wie Empowerment,
Demokratieförderung, Partizipation, Gemeinwohlorientierung uvm., wie im umfangreichen
Beitragsregister des *Handbuchs Soziale Arbeit* (Otto und Thiersch 2015) zu sehen ist. Aus-
gehend von Gemeinsamkeiten will ich im Folgenden zunächst Grundaspekte der Wirkungs-
orientierung aus der Sozialen Arbeit vorstellen und im zweiten Schritt eine Art Abgleich von
Ansätzen, Begriffen und Vorgehensweisen mit Design und transitorischen Designgegen-
ständen vornehmen.

Unter dem Stichwort ‚Wirksamkeit‘ (Albus et al., 2015 S. 1847 ff.) findet man im *Hand-
buch Soziale Arbeit* eine historische Verortung, in der aufgezeigt wird, dass Wirksamkeit als
Konzept nicht neu ist, sondern schon im 19. Jahrhundert in sozialpädagogischen Ansätzen
diskutiert wird (ebd., S. 1847). Folgt man dem *Digitalen Wörterbuch der Deutschen Spra-
che*, ist Wirkung eine: „von einer Ursache, einem Verursacher ausgehende Beeinflussung,
hervorgebrachte Folgen, [ein] erzielttes Ergebnis“ (Berlin-Brandenburgische Akademie der
Wissenschaften 2023). Wirkung ist also eine durch eine Ursache hervorgebrachte Verän-
derung, weshalb sie auch gerne in eine zeitlich lineare Abfolge von Ursache und Wirkung
gebracht wird. Monika Burmester bezeichnet in ihrem Artikel *Wirkung sozialer Dienstleis-
tungen* (2020) diese Verknüpfung als theoretisch begründetes Ergebnis kognitiver Leis-
tungen (ebd., S. 39). Auch wenn sich in nur wenigen Fällen eindeutig eine Wirkung auf
eine Ursache und umgekehrt zurückführen lässt, neigen wir Menschen – so Burmester
(ebd., S. 39) – dazu, gerade in komplexen Zusammenhängen solche Beziehungen herzustellen,
auch dann, wenn es um menschliches Handeln, soziale Interventionen oder zwischen-
menschliche Interaktionen geht.

Ausgehend von der Annahme, dass Wirkungen als Ergebnisse von Handlungen oder
Ereignissen beabsichtigt und zufällig eintreten können, unterscheidet Burmester zwischen
„zweckrationalem Handeln“, „unreflektiertem Verhalten“ und „gewohnheitsmäßigem Han-
deln“. Die zwei letzten können intendiert sowie nicht-intendiert stattfinden. Ebenso spie-
len auch äußere Einflüsse, wie soziale Interaktionen, die Lebenswelten der Adressat:in-
nen oder Umweltbedingungen eine Rolle, weil auch sie intendierte Wirkungen aushebeln
können. Alles zusammen macht deutlich, warum sich eine Ursache-Wirkungs-Kausalität
empirisch nur schwer ermitteln und kaum zielsicher herstellen lässt (ebd., S. 40). Das
führt nach Burmester in der Sozialen Arbeit zu der weit verbreiteten Auffassung, dass,
in Bezug auf die Wirksamkeit von Maßnahmen und Hilfen, eher von Plausibilitätsannah-
men gesprochen werden kann (ebd., S. 41). Dennoch wird seit den 1990er Jahren eine
kontroverse Diskussion geführt, mit dem Ziel eine operationalisierte Wirkungsorientierung
als marktwirtschaftliches Steuerungsinstrument zur Verbesserung der Kosteneffizienz
im Rahmen öffentlich finanzierter sozialer Dienste zu implementieren (Albus et al. 2015,
S. 1848). Hierbei treten Effizienz – „Verbesserung der Kosten-Nutzen-Relation“– und Ef-
fektivität – Verbesserung des „Handelns im Feld“ (ebd., S. 38) in Konkurrenz zueinander.

Als Reaktion auf die politisch geforderte Effizienz und Effektivität sind eine Reihe von Wirkungsmodellen entstanden, deren Ziele es sind, Wirkung evaluierbar und messbar zu machen [ebd., S. 41 ff.]. Eines dieser Modelle will ich vorstellen. Es geht um die im *Kursbuch Wirkung* [Kurz und Kubek 2021] vorgestellte Wirkungstreppe, die sich explizit an Projektarbeit richtet, die Ähnlichkeiten zu Designprojekten – d.h. transitorischen Gegenständen – aus dem *Public Interest Design* und verwandten Professionen hat. Das *Kursbuch Wirkung* dient als Leitfaden für wirkungsorientierte Projektarbeit im gemeinnützigen Sektor und richtet sich an zivilgesellschaftliche Organisationen, Initiativen oder auch Vereine. Es versteht sich als Orientierungshilfe für die Planung, Analyse und Verbesserung von Wirkung und stellt entlang eines fiktiven Beispiels⁰³ für die drei Bereiche Instrumente für Projekte mit Wirkungsorientierung zur Verfügung.

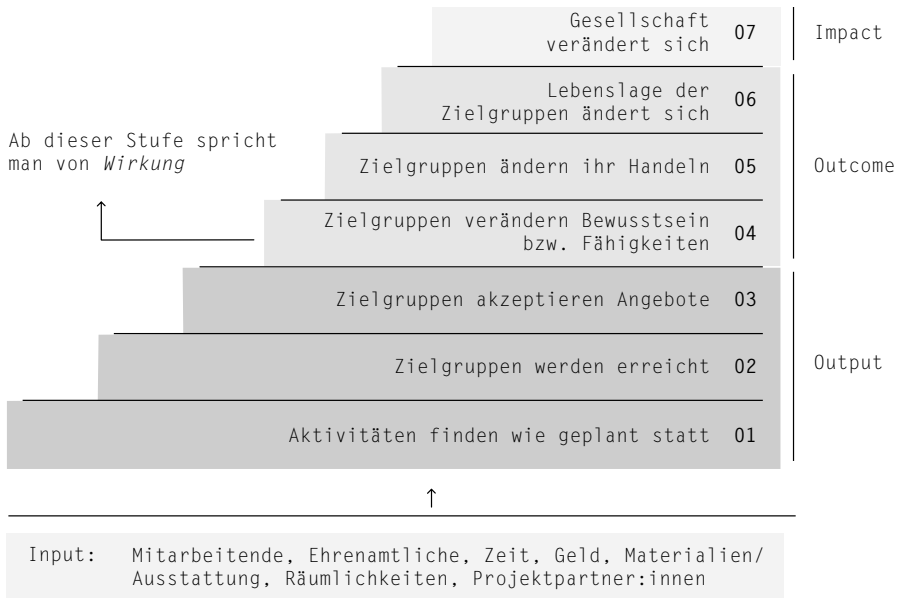


Abbildung 1: Die Wirkungstreppe (Eigene Darstellung; nach: Kurz und Kubek 2021, S. 5)

03 Das fiktive Beispiel im *Kursbuch Wirkung* setzt als Prämisse hohe Jugendarbeitslosigkeit in einem Frankfurter Quartier. An diesem Beispiel werden Problemanalysen, Wirkungslogiken, Evaluationsansätze etc. durchgespielt, mit dem Ziel ein wirkungsorientiertes Angebot aufzuzeigen, das zur Veränderung der Handlungsmöglichkeiten und Lebenssituation der Zielgruppe beiträgt (Kurz und Kubek 2021, S. 9).

Ausgehend von einer Bedarfs- und Umfeldanalyse sowie von den vorhandenen Ressourcen (Inputs) – wie Personal, finanzielle Mittel oder auch Räumlichkeiten – werden Angebote (Outputs) zur Bearbeitung eines sozialen Problems entwickelt. Neben Produkten wie Printmedien, Infomaterial, Ratgeber, geht es auch um Veranstaltungen und Ereignisse wie Workshops, Training, Beratung etc. Outputs werden im Kursbuch als notwendige Voraussetzung für Wirkungen beschrieben. Wirkungen wiederum werden in Outcomes und Impact unterteilt. Outcomes sind an Zielgruppen orientierte Wirkungen, die unterschiedlich weitreichende Veränderungen hervorrufen. In der untersten Stufe werden Änderungen im Bewusstsein und den Fähigkeiten hervorgerufen, in einer weiteren Stufe des Handelns und einer letzten der Lebenslage. Impact hingegen wird als Wirkung beschrieben, die zu einer gesellschaftlichen Veränderung beiträgt⁰⁴ [Kurz und Kubek 2021, S. 5]. Wirkung, wie sie im Kursbuch beschrieben wird, steht normativ für eine Veränderung einer Zielgruppe zum Besseren, mit dem Fokus auf deren Lebensweg und Lebenssituation. Das Modell der Wirkungstreppe zeichnet die gesamte Komplexität transitorischer Gegenstände nach und bietet einen Ansatz, diese Komplexität durch Systematisierung in den Griff zu bekommen.

Welche Ableitungen für Designprozesse und transitorische Gegenstände lassen sich aus der vorgestellten Wirkungsorientierung der Sozialen Arbeit ziehen? Im Wesentlichen will ich mich auf einen Aspekt konzentrieren. Ausgehend von der weiter oben eingeführten Annahme, dass Gestaltung im Design die zwei Ansprüche – Funktionsanspruch und ästhetischer Anspruch – voraussetzt, will ich der Frage nachgehen, inwieweit das für transitorische Gegenstände auch gilt. Wie angeführt, verbindet sich mit beiden Ansprüchen eine normative Unterstellung, dass nämlich ein Designprodukt, um als solches wahrgenommen zu werden, funktionieren und einen ästhetisch aussagenden Charakter besitzen muss. Für komplexe Gefüge, wie sie die Projektarbeit der Sozialen Arbeit oder transitorische Gegenstände hervorbringen, sind diese Ansprüche als Alleinstellungsmerkmale kaum benennbar, geschweige denn erfüllbar. Ich kann einzelne Mittel, vielleicht auch Formate gestalten und dabei dem Funktionsanspruch und dem ästhetischen Anspruch gerecht werden. Für ein Gesamtgefüge ist das aber nicht möglich. Daher will ich mich über die Wirkungsorientierung annähern, weil sie in beiden Ansprüchen enthalten ist: Wirkung im Sinne einer Auswirkung lässt sich dem Funktionsanspruch zuordnen; Wirkung im Sinne einer Erfahrung lässt sich dem ästhetischen Anspruch zuordnen.

Und so nehme ich die Wirkungsorientierung und das Modell der Wirkungstreppe als Vorlage, um der Frage nachzugehen, wie sich Perspektiven daraus auf Designprozesse und transitorische Gegenstände übertragen lassen? Ebenso gehe ich der Frage nach, welche Rolle Designer:innen im Rahmen transitorischer Gegenstände einnehmen können und wie

04 Outcome und Impact werden von unterschiedlichen Autor:innen verschieden eingesetzt. Schröder und Kettinger (2001) sowie die International Group of Controlling (Halfar und IGC Arbeitsgruppe 2008) beschreiben *Impact* als „Wirkungen auf der individuellen Ebene“ (Burmester 2020, S. 42 und S. 44) und *Outcome* als „gesellschaftliche Wirkung“ (ebd., S. 43 f.).

sie ihre Fähigkeiten, Ansätze und Kompetenzen sowohl für das Gesamtgefüge, als auch für seine Elemente, einsetzen können. Das führt mich als erstes zum Funktionsanspruch in transitorischen Gegenständen. Im darauffolgenden Abschnitt wird es dann darum gehen, sich dem ästhetischen Anspruch in transitorischen Gegenständen zu nähern.

4 Der Funktionsanspruch in transitorischen Gegenständen

4.1 Intendierte Wirkung, Zweck und Funktion

Am Anfang eines wirkungsorientierten Prozesses – folgt man dem *Kursbuch Wirkung* – steht die Ermittlung und Formulierung einer intendierten Wirkung (Kurz und Kubek 2021, S. 6). Ich sehe große Überschneidungen zwischen der intendierten Wirkung und dem im Design verwendeten Zweck. Die Nähe und auch die Differenz zwischen Zweck und intendierter Wirkung will ich entlang von Johannes Langs Text *Funktionen und Zwecke* (2020) nachzeichnen.

Lang (2020, S. 188) konstatiert, dass Zweck oftmals falsch genutzt bzw. mit dem Funktionsbegriff gleichgesetzt werde. Dabei werden Phänomene, die eigentlich Zwecke seien, wie Funktionen behandelt und umgekehrt. Im Wesentlichen kommt er zu der Aussage, dass Zwecke etwas Denkbare, nur Mögliches und Erdachtes sind, Funktionen hingegen etwas Wahrnehmbares, Notwendiges und Getanes (ebd., S. 210 f.). Die Differenz, die Lang hier öffnet, basiert letztlich auf der Differenz von Idee und Umsetzung.

Zwecke sind [...] das, was der Fall sein könnte und noch nicht wahrnehmbar ist. Zwecke, die wir uns vornehmen, sind nur solange Zwecke, als das, was wir da bezwecken noch nicht eingetreten ist. Sobald das Bezweckte eingetreten ist, ist es sinnlos, dieses Eingetretene zu bezwecken oder als Zweck zu bezeichnen, da es bereits der Fall ist, bereits wahrnehmbar vorliegt. (ebd., S. 195)

Zweck und Funktion unterscheiden sich somit vor allem dadurch, dass sie unterschiedliche Seinszustände haben. Der Zweck als das Erdachte, noch nicht Wahrnehmbare oder erst Vorstellbare, bewegt sich ganz im Raum der Idee und eines intendierten Möglich-seins. Die Funktion hingegen basiert auf dem Da-sein der Gegenstände und ihrer Nutzung, ihrem Gebrauchsvorgang (ebd., S. 205). Deshalb verbindet sich mit der Beziehung von Zweck und Funktion auch eine Ursache-Wirkungs-Absicht, deren Überprüfung erst mit dem Gebrauch der ursächlichen und wirkungserzeugenden Gegenstände möglich wird.

Mit Zweck und Funktion will ich zwei Handlungsformen verbinden. Zum einen der Planungs- oder auch Entwurfsvorgang innerhalb eines wirkungsorientierten Prozesses. Zum anderen der menschlich spontane und alltägliche Umgang mit Gegenständen. Für wirkungsorientierte Planungs- und Entwurfsprozesse ist die Ursache-Wirkungs-Absicht ein maßgeblicher Motivator. Lang unterscheidet zwischen *notwendigen* und *möglichen* Wirkungen. Die notwendige Wirkung ist eng an determinierbare Wirkungen gekoppelt, wie bei

naturgesetzlichen Prozessen [ebd., S. 199]. Daher erfordert sie ein spezifisches Wissen und Erfahrung von Designenden und Planenden, um sicher determinierbare Wirkungen herzustellen. In sozialen Zusammenhängen lassen sich keine notwendigen Wirkungen herstellen, vielmehr geht es darum, mögliche Wirkungen zu erzeugen, also Wirkungen, die eintreten können, aber nicht müssen. Auch hier wird auf Wissen und Erfahrung zurückgegriffen, die sich von Konventionen und Normen ableiten. Und dennoch können Menschen völlig anders handeln als erwartet. Insofern können intendierte Wirkungen in Folge von – wie von Burmester angeführt – zweckrationalem Handeln, unreflektiertem Verhalten oder gewohnheitsmäßigem Handeln eintreten. Erstes und Drittes sind zu einem gewissen Grad planbar, Zweites hingegen nicht.

Kommen wir zum menschlich spontanen und alltäglichen Umgang mit Gegenständen, für den ich den Gebrauchszweck anführen will. Ein Gebrauchszweck – so Lang – lässt sich auch von vorhandenen Gegenständen ableiten und kann nichts mit dem ursprünglichen Zweck zu tun haben. Er definiert ihn als „unwahrnehmbare Vorstellungen, die sich auf etwas Wahrnehmbares beziehen.“ [ebd., S. 196] Mit dem Feuerzeug kann ich nicht nur Zigaretten, Kerzen oder Feuer anzünden, sondern ich kann mit ihm den Kronkorken einer Flasche öffnen. Ich gebe ihm ein von mir erdachten neuen Gebrauchszweck. Spontaneität und Improvisationsgabe sind menschliche Fähigkeiten, die wichtiger Teil kreativer und lösungsorientierter Prozesse sind und für ein zielorientiertes Handeln ebenso Wissen und Erfahrung erfordern.

Wie eingangs geschrieben, liegen Zweck und intendierte Wirkung nah beieinander und doch lassen sie sich grundlegend unterscheiden. Als ein Grund für diese Unterscheidung kann die Differenz benannt werden zwischen einem Designgegenstand, der als Produkt, Werkzeug oder Artefakt vorliegt und einem transitorischen Gegenstand, der aus einem komplexen Gefüge von Formaten sowie Mitteln besteht. Der Zweckbegriff ist tendenziell mit Produkten und darin eng an den Funktionsbegriff gekoppelt. Der Zweck formuliert ein klar zu erreichendes Ziel und wird implizit mit einer notwendigen Wirkung verbunden, wie Lang schreibt: Zwecke „sind gerade das kreative Erkennen einer möglichen Folge, die allererst zu einer notwendigen Folge von etwas Wahrnehmbarem gemacht werden muss. Diese hergestellte Notwendigkeit ist dann die Funktion.“ [ebd., S. 210] Wenn ich also den Auftrag habe, einen Gegenstand zu entwickeln, dessen Zweck es sein soll, Wasser zu reinigen, dann gibt es hierfür notwendige physikalisch-chemische Gesetzmäßigkeiten, die ich beachten sollte, damit ein entwickelter Wasserfilter auch funktioniert. Eine intendierte Wirkung geht hingegen in meinen Augen – auch in Anlehnung an die oben dargestellte Wirkungstreppe – über den Zweck und damit auch über die Funktion hinaus. Die intendierte Wirkung des Wasserfilters kann auch sein, dass Menschen einen besseren Zugang zu Wasser bekommen, was eine existenzielle Wirkung auf deren Leben und Alltag hätte.

Das bedeutet also, dass Zweck und intendierte Wirkung die zu erreichende Funktion benennen. Nur geht die Wirkung selbst immer über die Funktion hinaus. Denn sie beinhaltet die Konsequenzen des Gebrauchs eines Gegenstandes, wohingegen die Funktion ganz

beim konkreten Gebrauch bleibt. Genau dieses ‚Darüber-Hinausgehen‘ ist für transitorische Gegenstände eine grundlegende Voraussetzung. Denn zum einen sind alle Elemente in dem Gefüge miteinander vernetzt. Entweder sie bauen aufeinander auf oder verlaufen parallel. Immer aber haben sie eine gegenseitige Anbindung zueinander. Zum anderen kommen nicht nur Mittel – also Werkzeuge, Produkte, Artefakte – zum Einsatz, sondern eben auch Formate, deren Funktionen sehr viel vager zu benennen sind. Für Formate können überwiegend mögliche Wirkungen formuliert werden, weil sie Freiräume bieten, die es ermöglichen, intendierte Gebrauchszwecke im Gebrauch selbst aufzubrechen und mit den Gegenständen etwas anderes zu tun als intendiert. Das leitet über zu einer weiteren Betrachtung im Kontext von Funktionsansprüchen in transitorischen Gegenständen, nämlich der Frage, inwieweit Formate Funktionen haben?

4.2 Das Format zwischen Funktion und Methode

Outputs im *Kursbuch Wirkung* sind neben Produkten auch Angebote bzw. Formate – also Workshops, Beratung, Trainings etc. –, auf die ich mich jetzt konzentrieren will. Formate werden eingesetzt, um damit Wirkungen zu erzielen und somit lässt sich annehmen, dass Formate auch Funktionen haben, um das zu erreichen. Ist das tatsächlich so? Um dieser Frage nachzugehen, orientiere ich mich erst einmal an Zweck und Funktion. Als ein wichtiger Aspekt von Gestaltungsprozessen habe ich weiter oben von der Planungslogik gesprochen, im Rahmen derer für die Gestaltung von Gegenständen ein Zweck erdacht und formuliert wird, der sich im Gebrauch als Funktion manifestiert und darin – nach Lang – wahrnehmbar wird. Daher ist für Lang die Nutzung der Gegenstände für ihre Funktion zentral. Dingliche Gebrauchsgegenstände wie Treppen, Stühle, Smartphones, werden benutzt und dabei kommen ihre Funktionen zur Anwendung. Eine Eigenschaft von Funktionen ist ihre gegenstandsbezogene Verlässlichkeit. Der funktionierende Stuhl kann immer dazu genutzt werden, dass man auf ihm sitzt. Anders als in zwischenmenschlichen Interaktionen ändert er nicht unerwartet seine Meinung und insistiert darauf, dass man jetzt vielleicht doch lieber stehen solle.

Wendet man sich transitorischen Gegenständen zu, innerhalb derer zwischenmenschliche Interaktionen stattfinden, so gibt es hier diese Sicherheit – zum Glück – nicht. Egal wie gut ich Formate plane, ich kann sicher sein, dass die beteiligten Personen sich nicht exakt so verhalten, wie erdacht und erhofft. Auch wenn abzusehen ist, dass Beteiligte vermutlich innerhalb von Konventionen und auch Normen handeln werden, bleibt dies letztlich immer ungewiss. Sie handeln innerhalb eines Möglichkeitsraums, der, verglichen mit dem Möglichkeitsraum einer Nutzung von Gegenständen, vollständig erratisch sein kann. Genau das ist eine zentrale Grundlage für das Gelingen von Aushandlungsprozessen, Entscheidungsfindung oder auch Ideenentwicklung. Denn nur wenn Menschen ihre Meinung ändern, über Sachlagen in Kenntnis gesetzt werden können oder kreativ sind, gelingt es, Änderungen zu bewirken.

Der Funktionsbegriff ist somit im Zusammenhang mit Formaten für zwischenmenschliche Interaktionen nur bedingt anwendbar. Anwendbar ist er, wenn es darum geht, Werk-

zeuge und Mittel einzusetzen, wie technische Hilfsmittel, Informations- und Lehrmaterial. Schwieriger wird es, wenn einzelne Personen Funktionen übernehmen, indem sie moderieren, unterrichten oder beraten. In diesen Fällen übernehmen sie Aufgaben, durch die sie quasi zu einem Gebrauchsgegenstand werden und dabei alles darauf ausrichten, eine intendierte Wirkung zu erzielen. Das dies unrealistisch ist, will ich am Beispiel eines Lehrformats zeigen: Zu einer Funktion gehört, dass der genutzte Gegenstand funktioniert. Wann eigentlich funktioniert ein:e Lehrer:in bzw. das Gefüge von Lehrer:in und Schüler:innen? Diese Frage ist aus dem Prozess des Unterrichts kaum zu beantworten. Wenn ich den Dosenöffner nutze, dann merke ich sofort, ob er funktioniert oder nicht. Da aber Unterricht auch ein kontinuierlicher Reaktionsprozess ist, stellen sich alle Beteiligten auf sich verändernde Situationen ein. So treffen die Schüler:innen Entscheidungen in Reaktion auf die lehrende Person. Ebenso trifft ein:e Lehrer:in immer neue Entscheidungen in Reaktion auf die Schüler:innen, um ihre intendierten Wirkungen und Vermittlungsziele zu erreichen. Weil also im Machen kontinuierliche Anpassungen vollzogen werden, kann man hier nicht mehr von notwendig vorliegenden Funktionen sprechen, die im Format selbst verankert sind. Insofern schlage ich vor, bei Formaten für zwischenmenschliche Interaktionen, nicht von Funktionen und vom Funktionieren zu sprechen, sondern neben der intendierten Wirkung die Methode heranzuziehen.

Als Methode verstehe ich ein gezieltes, konzeptionell durchdachtes und geplantes Vorgehen, das als spezifisches Format Regeln folgt und damit für transitorische Gegenstände eine Art Leitfaden bietet, dabei intendierte Wirkungen formuliert und Abläufe reproduzierbar macht. Entfernt vergleichbar ist das mit dem Mechanismus eines Uhrwerks, bei dem die perfekt ineinandergreifenden Zahnräder für ihr Funktionieren zuständig sind. Die Methode des *Design Thinkings* ist eine, die in ihrer Anwendung Vorgehensweisen implementiert hat, die dabei unterstützen, kreative Prozesse in Gruppen zu ermöglichen und auf gezielte Weise einen Prozess zu steuern, um zum Beispiel zu einem gemeinsamen Ergebnis zu gelangen. Dabei gibt es zeitliche Vorgaben, dingliche Mittel, klare Verfahren etc. Aber anders als beim Uhrwerk, dessen Zahnräder zu jeder Zeit exakt ‚wissen‘ was sie ‚notwendig‘ zu tun haben und auch nur genau das eine ihnen zugewiesene tun, kommt es in zwischenmenschlichen Interaktionen kontinuierlich zu unerwarteten Reaktionen – weshalb ich ja auch von transitorischen Gegenständen spreche. Diese erfordern von den Verantwortlichen eine hohe Flexibilität und Reaktionsfähigkeit. Letztlich, um noch einmal an Lang anzuschließen, changieren Beteiligte an Formaten für zwischenmenschliche Interaktionen zwischen der Nutzung von vorgegebenen Regeln und einer Justierung dieser, entlang sich auftuender, neu zu bewertender und im Machen zu entwickelnder Gebrauchszwecke.

So gesehen ist der aus dem Design stammende Funktionsbegriff auf viele der im *Kursbuch Wirkung* vorgesehenen Outputs sowie auf transitorische Gegenstände nicht ohne weiteres übertragbar. Als Alternative habe ich im ersten Teil dieses Abschnitts den Zweck sowie – daran gekoppelt – die intendierte Wirkung und zuletzt die Methode eingeführt. Eine Me-

thode leitet sich von intendierten Wirkungen ab, basiert auf rahmenschaffenden Regeln, innerhalb derer die beteiligten Menschen flexibel reagieren, um durch die Suche nach neuen Gebrauchszwecken das Ziel aufrecht zu erhalten und im besten Falle die intendierte Wirkung zu erreichen. In meinem Abgleich zwischen einem designerischen Funktionsanspruch und einer Wirkungsorientierung tauchte bislang der zweite Anspruch – der ästhetische Anspruch – nicht auf. Dieser eröffnet noch einmal eine ganz andere Perspektive auf Wirkungsorientierung.

5 Der ästhetische Anspruch in transitorischen Gegenständen

In meiner bisherigen Betrachtung taucht der Gestaltungsbegriff zwar immer wieder auf, wurde aber bisher vor allem im Zusammenhang mit dem Funktionsanspruch behandelt. Hierbei stand weitestgehend die anfangs erwähnte englische Auffassung von Design als planend absichtsvolles Tun im Vordergrund. Bisher weniger in Betracht gezogen habe ich hingegen den Aspekt des Gestaltens, der mit dem Aussehen, der Ausstrahlung, der Erscheinung – also dem ästhetisch aussagenden Charakter von Designgegenständen – zu tun hat. Dabei steht dieser in enger Verbindung mit dem Funktionsanspruch, wie der Funktionalismus-Debatte deutlich entnommen werden kann, denn ein Designgegenstand vereint beide Ansprüche gleichermaßen.

Eine Charakteristik transitorischer Gegenstände ist, wie dargelegt, dass sie sich als komplexe Gefüge aus einer Vielzahl von Elementen zusammensetzen. Hierin vorherrschend sind Formate und Mittel. Wenn es um die Frage geht, wie transitorische Gegenstände im Sinne eines ästhetischen Anspruchs gestaltet werden können, so ist eine naheliegende Antwort: durch und über die Mittel. Mittel, die als Teil von Formaten oder auch unabhängig davon zum Einsatz kommen, können für sich genommen gestaltet werden. Solche, die vermittelnde oder auch kommunikative Aufgaben übernehmen – Broschüren, Plakate, Lehrmaterial etc. –, können mithilfe des Grafik- und Kommunikationsdesigns gestaltet werden und übernehmen im Ideal konzeptionell inhaltliche Aufgaben zum Erreichen einer intendierten Wirkung. Aber auch Mittel, die als Gebrauchsgegenstände zum Einsatz kommen, können konzeptionell inhaltliche Aufgaben übernehmen. Das sind Aspekte, die Martina Fineder und Johannes Lang in ihrem Sammelband *Zwischenmenschliches Design* (2020) diskutieren. In ihrer Einleitung zeigen sie die Bedeutung von Gebrauchsgegenständen und ihre Rolle in gesellschaftlichen Prozessen auf. Sie sehen eine aktive „Rolle designer Dinge bei der Konstituierung zwischenmenschlicher Beziehungen“ [ebd., S. 2].

Sehr viel schwieriger lässt sich die Frage beantworten, wie transitorische Gegenstände im Sinne eines ästhetischen Anspruchs gestaltet werden können, wenn man auf das Gefüge selbst schaut. Denn dieses besteht aus einem Zusammenspiel von Menschen, Objekten und Umgebungen. Was daran und darin ist wie gestaltbar? Eine erste These, der ich im Abschnitt 5.2 nachgehe ist, dass es Phänomene sind, die als atmosphärische Charaktere erfahrbar sind. Da aber Atmosphären durch ihre Unbestimmtheit schwer greifbar und nicht formbar sind, muss geklärt werden, was dann, auf welche Weise und durch welche Mittel,

gestaltet werden kann und in welchem Verhältnis das zu einer Wirkungsorientierung steht? Um genau diesen diversen Gestaltungsebenen auf den Grund zu gehen, will ich mich im Folgenden an zwei Theorien orientieren – der *Theorie der Produktsprache* (Gros 1976, 1983; Steffen 2000) und der *Theorie der Atmosphäre* (Böhme 1995, 2001). Ich werde dabei der Frage nachgehen, wie mit Design in transitorischen Gegenständen Formate und Mittel gestaltet werden können und welche Bedeutung beide für eine Wirkungsorientierung haben.

5.1 Die Theorie der Produktsprache

Designer:innen sind darin geschult, Objekte durch Form- und Gestaltgebung eine ästhetische Wirksamkeit zukommen zu lassen. Die *Theorie der Produktsprache* – von Jochen Gros in den 1970er Jahren entwickelt und von Dagmar Steffen [2000] zur Jahrtausendwende mit ihm weiterentwickelt – greift diese Fähigkeit auf. Die Theorie der Produktsprache beschreibt, in Ergänzung zu den praktischen Funktionen von Produkten, die ihre konkrete Nutzung betreffen, auch deren sinnliche Funktionen – die ich gleichsetze mit ästhetischen Ansprüchen. Hier zeichnet sich die weiter oben beschriebene Verquickung von Funktion und Ästhetik ab. Die Konzentration liegt dabei auf denjenigen „Produktfunktionen, die sich über die sinnliche Wahrnehmung vermitteln und auf Betrachter eine psychische Wirkung entfalten.“ (ebd., S. 34) Sinnliche Funktionen unterscheiden sich in: formalästhetische-, Anzeichen- und Symbolfunktionen (ebd.). Formalästhetische Funktionen orientieren sich an Erkenntnissen der Gestaltpsychologie (ebd., S. 36) und werden von Steffen als „Grammatik‘ der Produktsprache“ (ebd., S. 62) vorgestellt. „Im Bereich der formalästhetischen Funktionen werden Produkte – unabhängig von ihrer zeichenhaften Bedeutung – als Strukturen, Formen beziehungsweise Gestalten behandelt. Das Hauptaugenmerk richtet sich auf die Analyse der gestalterischen Mittel und ihre Wirkung auf den Menschen.“ (ebd., S. 34) Anzeichenfunktionen verweisen laut Steffen „auf die zeichenhafte Umsetzung von praktisch-funktionalen Produkteigenschaften“ (ebd., S. 82), „die direkt und unmittelbar [...] die praktischen Funktionen [eines Produkts] wahrnehmbar und verständlich machen“ (ebd., S. 62). Als Beispiele können der eindeutig bedienbare Kippschalter genannt werden, Wegeleitsysteme oder typografische Signale wie Frage- oder Ausrufezeichen. Als letztes beschreibt Steffen Symbolfunktionen, die „die komplexen kulturellen, sozialen, technologischen, ökonomischen und ökologischen Bedeutungen und Vorstellungen [umfassen], die mit Produkten verbunden werden“ (ebd., S. 82) und „indirekt und mittelbar auf übergeordnete gesellschaftliche Kontexte verweisen.“ (ebd., S. 62) Ein Produkt kann als elegant, protzig oder billig wahrgenommen werden, ein Raum als kleinbürgerlich, kühl oder gemütlich (ebd., S. 82). Es geht also um die Bedeutung, die einem Produkt zugewiesen wird, sei es durch andere oder auch durch die eigene Beurteilung.

Mit der in aller Kürze vorgestellten Theorie der Produktsprache wird erkennbar, dass im Design – und vermutlich auch in der Kunst – der Wirkungsbegriff anders ausgelegt wird als im *Kursbuch Wirkung*. Das Kursbuch und die Soziale Arbeit orientieren sich an einem ‚nachhaltigen‘ Wirkungsverständnis, im Sinne einer langfristigen und anhaltenden Wirkung. Die Theorie der Produktsprache – und später auch die der Atmosphären – basieren hinge-

gen auf einem ‚unmittelbaren‘ Wirkungsverständnis, einem Verständnis, das vom Hier und Jetzt, von der gegenwärtigen Erfahrung ausgeht. Tatsächlich klammert das Kursbuch diese Form von Wirkung explizit aus. Im Sinne der Autorinnen verbinden sich mit den Outputs selbst noch keine Wirkung. Den Outputs wird zwar eine Scharnierfunktion zugesprochen, weil deren Akzeptanz durch die Zielgruppe „die Voraussetzung dafür [ist], dass ein Projekt überhaupt Wirkung erzielen kann.“ (Kurz und Kubek 2021, S. 37) Aber die reine Durchführung von Formaten, die Nutzung von Mitteln, erzeugt für sich genommen keine Wirkung. Sie begründen das damit, dass Wirkung erst mit einer Veränderung – etwa des Bewusstseins oder bestimmter Fähigkeiten – beginnt (ebd., S. 5 f.), die ihrer Meinung nach immer als Folge von Outputs, nicht aber aus ihrem unmittelbaren Erleben, hervorgehen. Diese Position ist angreifbar: Wenn die Teilnehmer:innen kommen, weil sie sich wohl fühlen, das Angebot als sinnvoll erfahren oder es ein Interesse geweckt hat etc., dann sind das Wirkungen, die unmittelbar mit dem Hier und Jetzt des Outputs verbunden sind. Und so kritisiert auch Burmester die Engführung des Kursbuchs. Wenn erreicht wird – so ihr Argument –, dass eine Zielgruppe nicht nur einmalig erscheint und ein Angebot akzeptiert, so zeugt das ja schon von Bewusstseins- und Verhaltensänderungen (Burmester 2020, S. 47). Das Angebot für sich kann hiernach schon zu einer direkten Wirkung beitragen.

Die Theorie der Produktsprache ist ein Ansatz, mit der Outputs für die Gestaltung von Wirkungen mit ästhetisch aussagendem Charakter beschrieben werden können. Durch die Kategorien kann sie aber auch dafür herangezogen werden, intendierte Wirkungen zu gestalten. Das gilt insbesondere für Objekte sowie Mittel in transitorischen Gegenständen. Letztlich kann sie aber auch über Produkte hinaus herangezogen werden, um visuelle Aufmerksamkeit, aber auch um Ordnung, Orientierung sowie Bedeutungshierarchien zu schaffen oder auch um Komplexität zu reduzieren. Ebenso haben Zeichen und Symbole als Träger von Bedeutung vermittelnde Qualitäten, mit denen nachhaltige Wirkungen geschaffen werden können, die über das reine Erleben hinausgehen.

Durch die semiotische Grundlegung der *Theorie der Produktsprache* geht sie von einer Subjekt-Objekt-Dichotomie aus, bei der ein Objekt quasi zu einem Subjekt spricht und von diesem gelesen und verstanden werden kann. Die sinnlich-ästhetische Wahrnehmung ist so auf das eine vorhandene Objekt angewiesen, das als Quelle einer ästhetischen Aussage feststeht und entsprechend wie ein Text gestaltet, erfasst und gelesen werden kann. Das heißt aber, dass diese Theorie dann an Grenzen stößt, wenn es darum geht in transitorischen Gefügen nicht greifbare, nicht sichtbare, nicht konkret ausmachbare, aber dennoch ‚in der Luft liegende‘ Phänomene zu gestalten. Ich spreche von nicht lesbaren Erscheinungen, Stimmungen oder auch Atmosphären, die unbestimmt, immateriell sowie nur spürbar sind und gerne übergangen werden. Das führt mich zur *Theorie der Atmosphären* von Gernot Böhme (bspw. 1995 und 2001), die sich mit ihrem phänomenologischen Ansatz von der Konkretheit der Semiotik distanziert (Böhme 1995, S. 22 f.), sich dafür aber dem unbestimmten Phänomen der Atmosphäre widmet. Mit seiner Theorie lässt sich erläutern, dass ein durch Gestaltung geschaffener ästhetischer Ausdruck nicht nur durch Form-, Farb- oder Mustergebung erfolgt und darin als Anzeichen, Symbol oder formalästhetische Mitteilung

gelesen werden kann, sondern als Phänomen innerhalb des genannten Zusammenspiels aus Menschen, Objekten und Umgebungen in Erscheinung tritt sowie erfahren wird und zudem auch gestaltbar sei (bspw: Böhme 1995, S. 24 f. oder 2001, S. 22, S. 52 f.).

5.2 Die Theorie der Atmosphären

In den 1990ern entwickelte Gernot Böhme (1995) seine *Neue Ästhetik*, die in vielerlei Hinsicht als Antipode zur Theorie der Produktsprache zu sehen ist. Böhme stellt seine Ästhetik als Gegenentwurf zu Ästhetiken vor, die sich vorwiegend der Kunst widmen, semiotisch geprägt sind und sich darin als Theorie der Beurteilung von Kunst und dem Schönen verstehen (ebd., S. 22 f.). Böhme hingegen beruft sich auf den Ursprung der Ästhetik, die Aisthetik als allgemeine Wahrnehmungslehre (Böhme 2001). Ihm geht es darum, eine Ästhetik zu entwickeln, die sich vom Kunstwerk und seinen Dingen⁰⁵ als exklusiven Gegenständen ablöst und sich stattdessen den uns immer und überall umgebenden Erscheinungen widmet: „Der Ästhetik als Theorie muß es darum gehen, die Erscheinungen als solche zu bestimmen“ (ebd., S. 118). Die Erscheinungen sollen als eigenständiger, von Menschen, Dingen und Umgebungen abgelöster Gegenstand beschreibbar und eben nicht als Anzeichen oder Symbol eines Gegenstandes gelesen werden. Dafür führt Böhme den Begriff der Atmosphäre ein, als ein Zwischen, das sich im Raum unbestimmt ergießt. Atmosphären sind Erscheinungen, die den Raum meiner Anwesenheit ausfüllen. Damit kommt dem Raum bzw. der Umgebung eine zentrale Bedeutung zu. Alles worin und womit wir uns befinden, ereignet sich im Raum und ist Teil unserer Befindlichkeit – im Sinne eines Hierseins und eines Gestimmtseins (ebd., S. 47). Atmosphären sind ko-präsente Phänomene: Sie gehen von den im Raum meiner Anwesenheit anwesenden Menschen, Gegenständen und Umgebungen aus. Genauso wirke aber auch ich als im Raum Anwesender an ihrem Sein mit. Und so haben Atmosphären eine eigenständige Wirklichkeit, die nicht mehr auf das eine Ding zurückgeführt werden kann, dafür aber im Zusammenspiel diverser im Raum gegenwärtiger Menschen und Objekte erfahrbar und spürbar wird.

Eine zentrale These Böhmes ist, dass Atmosphären gestaltbar sind. Als künstlerische Praktik zieht er gerne das Theater heran, insbesondere Bühnenbilder als paradigmatische Beispiele für die Gestaltung von Atmosphären (Böhme 2015). Theater als Kunstform gestaltet im Raum und Raum selbst, innerhalb dessen zwischenmenschliche Interaktion inszeniert werden. Hier werden innere Emotionen äußerlich zur Erscheinung gebracht, Fiktionen treten als Rollen in Erscheinung oder in Bühnenbildern und durch Inszenierungen werden intendierte Stimmungen so hervorgebracht, dass ein Publikum sie spürt. Dazu kommen Mittel zum Einsatz, wie Lichtstimmungen, Tonus und Duktus gesprochener Sprache, Mimik, Schminke und Kostüme, physiognomische und körperliche Erscheinungen, Bühnenbilder etc. Das Bühnenbild als räumliche Erscheinung kann Weite erzeugen, gemütlich, kommu-

05 Anders als Pelle Ehn verwendet Böhme den Begriff Ding ausschließlich für materielle Objekte (Böhme 2001, S. 159 ff.).

nikativ anregend sein oder auch Geborgenheit schaffen. Er kann natürlich auch Enge erzeugen, Kälte ausstrahlen oder ungemütliche Atmosphären in sich tragen. Auch wenn es bei Theater nicht darum geht, zwischenmenschliche Interaktionen als Beteiligungsprozesse zu gestalten, sondern es sich um eine Kunstform handelt, deren Ziel es ist, ein Werk hervorzu- bringen, das von Akteur:innen dargeboten und von einem Publikum erfahren wird, so kann es doch als Orientierung für die Gestaltung transitorischer Gegenstände herangezogen werden.

In transitorischen Gegenständen können Handlungs-, Wahrnehmungs- und Stim- mungsräume gestaltet werden. Gestaltet werden können aber auch atmosphärische Cha- raktere. Böhme unterscheidet hier zwischen fünf Gruppen atmosphärischer Charaktere: gesellschaftliche Charaktere, Synesthesien, Stimmungen, kommunikative Charaktere und Bewegungsanmutungen [Böhme 2001, S. 88 ff.]. Als gesellschaftliche Charaktere können Gemütlichkeit oder eine kleinbürgerliche Atmosphäre genannt werden (ebd., S. 89). Diese können über eine Raumgestaltung gebildet werden. Es macht mit Sicherheit einen Unter- schied, ob Outputs in einem unpersönlichen Klassenraum stattfinden oder in einer eher ge- mütlich wohnlichen Umgebung. Stimmungscharaktere erzeugen heitere oder ernste, weite oder enge Räume. Unter Synästhesien versteht Böhme Atmosphären, in denen beispiels- weise Farben Wärme, Kälte, Helligkeit oder Ruhe erzeugen (ebd., S. 89). Nicht die reale Raumtemperatur, die Menge von Licht oder Klang sind hier relevant, sondern die mit einer Farbe verbundenen synästhetischen Wirkungen. Und zuletzt erzeugen kommunikative At- mosphären [Böhme 1999] eine zwischenmenschliche Grundstimmung. Wenn Menschen sich streiten, herrscht eine Anspannung vor, spielen sie, sind sie meist gelöst und fröh- lich. Eine aktivierende Atmosphäre kann dazu anregen, ins Gespräch zu kommen. All das sind Gestaltungsmittel, die bei der Planung der Formate berücksichtigt werden können und ebenso wichtig sind, wie Inhalte und Vermittlungsansätze. Insofern sollten bei der Planung von Formaten, über die formalästhetischen, Anzeichen- und Symbolfunktionen von Mittel und die inhaltlich vermittelnden Aspekte hinaus, ebenso die Gestaltung von Atmosphären berücksichtigt werden. Denn alles zusammen hat Anteil daran, dass unmittelbare Wirkun- gen und daran gekoppelt nachhaltige Wirkungen erzielt werden können.

Auch wenn Böhme sagt, dass Atmosphären gestaltbar sind, geht er dennoch davon aus, dass es keine „Regelpoetik alter Art“ (Böhme 2001, S. 178) geben könne, die ähnlich der Theorie der Produktsprache als Leitfaden herangezogen werden kann. Vielmehr rät er dazu, dass all diejenigen, die sich mit der Gestaltung von Atmosphären befassen, von den „Meistern der einzelnen Fächer [...] lernen“ (ebd., S. 178) sollen. Dieses Modell ist mir zu he- gemonial, ich bevorzuge den – noch ausstehenden – Ansatz, ein ‚Kursbuch zur Gestaltung von Atmosphären‘ umzusetzen.

6 Ausblick

Zum Abschluss will ich noch einmal auf meine anfangs formulierte Leitfrage zurückkom- men: Welche Alleinstellungsmerkmale – im Sinne spezifischer Charakteristika und Quali- täten – haben Design und Designer:innen, die es ihnen ermöglichen, sich mit ihren Kom-

petenzen in neue Felder hineinzubegeben und Gegenstände wie zwischenmenschliche Interaktionen und räumliche Zusammenspiele von Menschen und Objekten zu gestalten, um letztlich in Ergänzung zu und gemeinsam mit anderen Professionen andere Perspektiven und Handlungsweisen einzubringen? Der vorliegende Text gibt darauf bislang einige explizite, meist implizite Antworten. Diese will ich noch einmal zusammentragen. Als ein spezifisches Charakteristikum von Design wurden seine versammelnden Praktiken in Designprozessen vorgestellt. Diese fließen ein in Designgegenstände mit transitorischer Orientierung, die aus der Erweiterung des Designfeldes hervorgehen. Auch wenn das keine Spezifik ist, die als Alleinstellungsmerkmal herangezogen werden kann, können dennoch Designer:innen auf eigene Herangehensweisen, Ansätze oder auch Methoden zurückgreifen und diese anwenden. Das darin ‚Eigene‘ bietet eine Grundlage dafür, mit vielleicht anderen Grundsätzen, Fokussen oder auch Zielsetzungen an Dinge heranzugehen und damit andere Perspektiven in Prozesse einzubringen. Welche genau das sind, wie diese aussehen und was sie an Anderem mit sich bringen, wird vorliegend selbst nicht behandelt und wäre Inhalt für einen weiteren Artikel.

Als spezifische Qualität von Design wurden die mit seinen Produkten und Gegenständen verbundenen Ansprüche vorgestellt, funktional und ästhetisch zu sein. Ich habe nachgezeichnet, dass sich der Funktionsanspruch in transitorischen Gegenständen vor allem bei verwendeten Mitteln weiterhin abbildet, sich hingegen bei Formaten nur bedingt anwenden lässt. Als Alternativen schlage ich – im Rückgriff auf Ansätze einer Wirkungsorientierung in der Sozialen Arbeit – vor, zum einen sich auf den Zweck bzw. die intendierte Wirkung zu konzentrieren. Beide sind innerhalb eines Entwicklungs- und Planungsprozesses der Funktion vorangestellt und bieten nötige Flexibilität, um auf die Unbestimmtheit zwischenmenschlicher Interaktionen reagieren zu können. Zum anderen schlage ich vor, bei Formaten nicht davon auszugehen, dass sie Funktionen haben. Vielmehr bietet es sich an, Methoden heranzuziehen, mit denen flexibel intendierten Wirkungen nachgegangen werden kann. Beides, um auf meine Leitfrage zurückzukommen, lässt sich ebenfalls nur bedingt als Alleinstellungsmerkmal von Design beschreiben. Dass für ein Erreichen von Zielen – egal in welcher Profession – ein planerisches Vorgehen mit Formulierung von Zwecken und intendierten Wirkungen – hilfreich ist, ist nicht dem Design alleine vorbehalten.

Und doch gibt es ein Alleinstellungsmerkmal, das ich herausgearbeitet habe, nämlich die für Design wichtige Kopplung eines Funktionsanspruchs mit einem ästhetischen Anspruch. Letztlich verbindet sich mit der Funktion immer auch der Anspruch an eine ästhetische Ausstrahlung des gestalteten Gegenstands und seiner Elemente. Deshalb sind die beiden eingeführten Theorien der Produktsprache und der Atmosphären für meine Leitfrage so wichtig, denn durch sie werden sowohl eine spezifische Charakteristik, als auch eine Qualität gestalterischen Handelns benannt. Der Text reißt die Gestaltungsmöglichkeiten zwar nur an, will aber einen Pfad aufzeigen, anhand dessen ausgelegt werden kann, inwieweit Designer:innen auf Kompetenzen zurückgreifen können, die sie insbesondere für die Gestaltung transitorischer Gegenstände befähigen und das in Ergänzung zu anderen Professionen. Hierbei gehe ich davon aus, dass ein Fokus auf Wirkung eine besondere

Bedeutung zukommt. Zum einen geht es um eine unmittelbare Wirkung, die mein Sein im Hier und Jetzt beeinflusst und auch gelenkt werden kann. Dabei können sowohl die Theorie der Produktsprache, als auch die der Atmosphäre herangezogen werden. Auch im Rahmen nachhaltiger Wirkung – im Sinne einer Veränderung von Lebenssituationen – können Kompetenzen in einem planend absichtsvollen Tun, versammelnden Praktiken oder die Gestaltung von Methoden und Formaten sowie Mitteln herangezogen werden.

Literatur

- Albus, S., Micheel, H.-G. & Polutta, A. (2015). Wirksamkeit. In H.-U. Otto & H. Thiersch. Handbuch der sozialen Arbeit. Grundlagen der Sozialarbeit und Sozialpädagogik (S. 1847-1854). München: Ernst Reinhardt Verlag.
- Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften (2023). Wirkung. <https://www.dwds.de/wb/Wirkung>. Zugegriffen: 2. Oktober 2023.
- Böhme, G. (1995). Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Böhme, G. (1999). Kommunikative Atmosphären. Elemente der Naturwissenschaft. In Elemente der Naturwissenschaft 1999-Sondernummer.60, S. 60-70.
- Böhme, G. (2001). Asthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre. München: Fink.
- Böhme G. (2015). Die Kunst des Bühnenbildes als Paradigma einer Ästhetik der Atmosphären. In R. Bohn & H. Wilharm. Inszenierung und Vertrauen (s. 109-118). Bielefeld: transcript Verlag.
- Burmester, M. (2020). Wirkung sozialer Dienstleistungen – Reflexionen zu einem uneindeutigen Begriff. In M. Burmester, J. Friedemann, S. C. Funk, S. Kühnert & D. Zisenis (Hrsg.), Die Wirkungsdebatte in der Quartiersarbeit (S. 37-51). Wiesbaden: Springer Fachmedien. 2020.
- Delitz, H. (2018). Das ›öffentliche Interesse‹. Über das ›Public‹ in Public Interest Design. In C. Rodatz & P. Smolarski. Was ist Public Interest Design? Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen (S. 15-36). Bielefeld: transcript Verlag.
- Ehn, P. (2013). Partizipation an Dingen des Designs. In C. Mareis , M. Held & G. Joost (Hrsg.), Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs (S. 79-104). Bielefeld: transcript Verlag.
- Fineder, M. & Lang, J. (2020). Zwischenmenschliches Design. Eine Einleitung. In M. Fineder & J. Lang. (Hrsg.), Zwischenmenschliches Design. Sozialität und Soziabilität durch Dinge (S. 1-23). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Gros, J. (1976). Sinn-liche Funktionen im Design. form, Zeitschrift für Gestaltung, Nr. 74 und 75/1976.
- Gros, J. (1983). Grundlagen einer Theorie der Produktsprache, Einführung. Offenbach: HfG- Offenbach.
- Haarmann, A. (2020). Zum erweiterten Designbegriff. In D. M. Feige, F. Arnold & M. Rautzenberg (Hrsg.), Philosophie des Designs (S. 213-228). Bielefeld: transcript Verlag.
- Halfar, B. & IGC-Arbeitsgruppe (2008). Wirkungsorientiertes NPO-Controlling. https://www.igc-controlling.org/fileadmin/downloads/Standards/Wirkungsorientiertes_Controlling_IGC_FINAL.PDF. Zugegriffen: 2. Oktober 2023.
- Hinte, W. (2012). Von der Gemeinwesenarbeit über die Sozialraumorientierung zur Initiierung von bürgerschaftlichem Engagement. In Thole, W. (Hrsg.), Grundriss Soziale Arbeit (S. 663-676). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kessl, F. & Reutlinger, C. (2015). Sozialraum. In H.-U. Otto & H. Thiersch. Handbuch der sozialen Arbeit. Grundlagen der Sozialarbeit und Sozialpädagogik (S. 1847-1854). München: Ernst Reinhardt Verlag.
- Kurz, B. & Kubek, D. (2021). Kursbuch Wirkung. Das Praxishandbuch für Alle, die Gutes noch besser tun wollen. Berlin: Phineo.

Lang, J. (2020). Funktionen und Zwecke. In D. M. Feige, F. Arnold & M. Rautzenberg (Hrsg.), Philosophie des Designs (S. 185-211). Bielefeld: transcript Verlag.

Müller, F. (2018). Designethnografie. Methodologie und Praxisbeispiele. Wiesbaden: Springer VS.

Otto, H.-U. & Thiersch, H. (2015). Handbuch der sozialen Arbeit. Grundlagen der Sozialarbeit und Sozialpädagogik. München: Ernst Reinhardt Verlag.

Schröder, J. & Kettiger, D. (2001). Wirkungsorientierte Steuerung in der sozialen Arbeit. Ergebnisse einer internationalen Recherche in den USA, den Niederlanden und der Schweiz. Stuttgart: W. Kohlhammer.

Smolarski, P. (2021). Kann Design gesellschaftskritisch sein? In C. Rodatz & P. Smolarski. Wie können wir den Schaden maximieren? Gestaltung trotz Komplexität. Beiträge zu einem Public Interest Design (S. 79-98). Bielefeld: transcript Verlag.

Steffen, D. (Hrsg.). (2000). Design als Produktsprache. Der ‚Offenbacher Ansatz‘ in Theorie und Praxis. Frankfurt am Main: Verlag Form.

von Borries, F. (2016). Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie. Berlin: Suhrkamp Verlag.

Forschungs- methodische Zugänge

MARTINA FINEDER &
LUISE REITSTÄTTER

Gemeinsam im Gehen forschen

**Mobile Methoden als soziale Praxis
der Wissensproduktion im Design
für Nachhaltigkeit**

Keywords: Forschungsmethoden, Commons, Zwischenmenschliches Design

Einleitung

In den letzten 20 Jahren hat sich ein stark forschungsbasiertes Design entwickelt, das zunehmend Fragen des Sozialen fokussiert. Je nachdem, ob globale Veränderungen oder konkrete und lokale Problemstellungen einzelner Gruppen adressiert werden, erfährt das Wort ‚sozial‘ im Designkontext unterschiedliche Bedeutungszuschreibungen (Banz 2016; Chen et al. 2016; Resnick 2019; Tonkinwise 2021). Diese reichen von einem allgemeinen Verständnis des Sozialen als ‚gesellschaftlich‘ über ein spezifischeres Fassen des Sozialen als ‚karitativ‘ bis hin zur vergleichsweise mikro-soziologischen Sichtweise des Sozialen als ‚zwischenmenschlich‘ (Fineder und Lang 2020). Im Zeitalter von Partizipation (Mareis et al. 2014; Sanders und Stappers 2008) und Pluralismus (Escobar 2018) ist eine rein lösungsorientierte Gestaltung zur Verbesserung der Lebensqualität via zentral gesteuert Masterpläne in die Kritik geraten. Vielmehr wird heute ein verstärkter Fokus auf lebensweltliche Kontexte gesetzt und für eine dialogische Designforschung mit zukünftigen Nutzer:innen plädiert (Manzini 2015; Pink et al. 2022). Neue mit dieser Haltung verbundene Arbeitspraktiken führen Gestalter:innen raus aus ihren Planungsbüros und machen Wissensproduktionen im Design mobil.

Mit dem Material Turn und dem Mobility Paradigm wirken zwei miteinander verbundene Veränderungen auf die Wissensproduktion im Design ein. So bringt der Material Turn ein neues Verständnis für die soziale Verfasstheit unserer materiellen Welt mit, indem Dinge (oder Objekte)⁰¹ nicht nur in das soziale Leben eingebunden, sondern als wesentliche Akteur:innen dessen begriffen werden (Hörning 2012; Latour 2008; Moebius und Prinz 2012; Yaneva 2020). Zudem erwachsen aus der ansteigenden Mobilität von Menschen, Dingen und Informationen neue Anforderungen an Forschende und ihre methodischen Arbeitsweisen (Büscher et al. 2011; Büscher und Urry 2009; Manderscheid 2022; Middleton et al. 2021; Sheller und Urry 2006; Urry 2007). Sowohl die Bewegungen von Menschen und Dingen durch reale geografische Räume als auch die Vernetzung von Menschen durch Ideen und Informationen in der digitalen Welt tragen zu Veränderungen und Neubildungen sozialer Realitäten bei. Für ein vertieftes Verständnis des Sozialen in sich rasch verändernden Lebens- und Arbeitswelten – in denen sich die Verhältnisse darin agierender Menschen und

01 In diesem Artikel setzen wir die Termini ‚Dinge‘ und ‚Objekte‘ gleich, jedoch nicht beliebig, sondern entsprechend der beiden Projektkontexte, aus denen die Fallbeispiele stammen. Für die Mühlenspaziergänge ist das der im Kontext der Dingtheorien stehende Sammelband *Zwischenmenschliches Design - Zur Sozialität und Soziabilität der Dinge*. Für die Commons-Ausstellungs-interviewrundgänge fungiert die Vienna-Biennale-Ausstellung *StadtFabrik: Neue Arbeit. Neues Design* als Entwicklungsrahmen. Aufgrund der im Ausstellungskontext üblichen Bezeichnung von Dingen aller Art als *Ausstellungsobjekte* sprechen wir hier von den Dingen als ‚Objekte‘.

Dinge immer wieder neuformieren – bedarf es einer besonderen Sensibilität für das Sensorische und Emotionale (Law und Urry 2004, S. 403 f.).

Vor diesem theoretischen Hintergrund verstehen wir diesen Artikel als ein methodisches Plädoyer für eine dialogische Wissensproduktion in mobilen Forschungssituationen. Exemplifiziert wird unser im langjährigen Austausch entwickelter transdisziplinärer Forschungszugang durch zwei Fallbeispiele aus dem Design für Nachhaltigkeit: Während die autoethnografisch geprägten Mühlenspaziergänge die Bedeutung von Dingen für zwischenmenschliche Beziehungsgefüge im Bereich des kollektiven Wohnens erörtern, zeigen die Commons-Ausstellungsinterviewrundgänge Möglichkeiten der Befragung im öffentlichen Raum der Ausstellung und der Übertragung von Gemeinwohl-Logiken auf konventionelle Gestaltungs-, Produktions- und Wirtschaftspraktiken auf. Methodische Prämissen des mobilen Forschens als soziale Praxis, die beide Fallbeispiele vereinen, gehen ihrer Darstellung voraus. Die Conclusio fasst wiederum Differenzen der individuellen Herangehensweisen sowie inhaltliche Kongruenzen hinsichtlich Nachhaltigkeit im Design in postindustriellen und posttraditionellen Lebens- und Arbeitswelten.

1 Mobiles Forschen als soziale Praxis

In der Kunst, im Design sowie in der Architektur wird die gemeinsame gehende Erforschung von Umweltwahrnehmungen nach dem Soziologen und Kunsttheoretiker Lucius Burckhardt auch ‚Spaziergangswissenschaft‘ genannt und vor allem zu Planungs- oder Gestaltungszwecken genutzt (Burckhardt 2006; Weisshaar 2013). Unser Zugang des mobilen Forschens referenziert Ansätze aus der Ethnographie (Leder Mackley und Pink 2017; Lee und Ingold 2006; Pink 2015; Pink et al. 2020), innerhalb derer das gemeinsame Gehen bei der Erkundung sozialer Praktiken einen hohen Stellenwert hat. Als eine aus dem Alltag bekannte Erfahrung gilt in der Ethnographie das Gehen zum einen als soziale Praxis *per se* (Lee und Ingold 2006, S. 67), in die sich Forscher:innen wie Teilnehmer:innen rasch und unkompliziert einfinden können. Zum anderen entsteht über das geteilte Umfeld und Sichtfeld beim gemeinsamen Gehen eine spezifische „Sozialität der Kopräsenz“ (Reitstätter und Fineder 2021, Absatz 48), die wesentlich zum beidseitigen Verständnis des situativ Wahrgenommenen beiträgt. Beteiligte können sich über das Gehen gewissermaßen einen gemeinsamen Erfahrungsraum erschaffen (Pink 2015, S. 82). In Analogie zu der von Tim Ingold (2011, S. 241) beschriebenen Geselligkeit zwischen Forscher:innen und ihren Forschungsgegenständen, zeichnet sich das gemeinsame Gehen also durch ein „being *with*“⁰² der Forschungsteilnehmer:innen aus.

02 Hervorhebung im Original.

Klar ist damit auch, dass der Körper in mobilen Interviewsituationen auf eine intensivere Weise als bei klassischen Interviewformen im Sitzen eingebunden ist.⁰³ Für Büscher und Urry (2009, S. 102) liegt in der Erfahrung zwischen Menschen und Menschen sowie Menschen und Objekten in der gebauten und natürlichen Umwelt die besonders sinnliche Qualität mobiler Forschung: „Bodies sense and make sense of the world as they move bodily in and through it, creating discursively mediated sensescapes that signify social taste and distinction, ideology and meaning“. Die unmittelbare Begegnung mit diesem Umfeld aktiviert bei den Teilnehmer:innen Wissensbestände, Erfahrungen und Emotionen und lässt diese Reaktionen im Gespräch für die Forscher:innen „empirisch zugänglich“ (Kühl 2016, S. 35) sowie „diskutierbar“ (Reitstätter und Fineder 2021, Absatz 68) werden. Gerade für die Designforschung kann die gemeinsame Reflexion des Wahrgenommenen zu einer partizipativen Form der Wissensproduktion weiterentwickelt werden. Dies gilt für Forschungen in gewohnten als auch unbekanntem Lebenswelten, da die Beteiligten beim Gehen über die Objekte rasch in verschiedenste Lebenswelten eintauchen und ihre diesbezüglichen Erfahrungen im Gespräch mit der eigenen Lebenswelt verbinden können (Reitstätter und Fineder 2021, Absatz 21).

Zur Intensivierung der sinnlich-ästhetischen Wissensproduktion verknüpfen die Fallbeispiele die Methoden Object Elicitation und Thinking Aloud über das gemeinsame Gehen. Bei der Object Elicitation (= Reizung durch Gegenstände) übernehmen die Objekte die Funktion visuell-materieller Stimuli, um spontane Reaktionen auszulösen, welche die Teilnehmer:innen über Thinking Aloud (= Lautes Denken) unmittelbar mit den Forscher:innen teilen. In der Kombination von Object Elicitation und Thinking Aloud geben die Forscher:innen möglichst minimale Anleitungen, da der Fragegestus auf die Gegenstände übertragen wird und das laute Denken kontinuierliche und möglichst ungefilterte Gedanken hervorbringen soll. Während es bei Thinking Aloud als häufig genutzte Methode in der User-Experience-Forschung (Ericsson und Simon 1996, 1998) darum geht, im Rückgriff auf das Kurzzeitgedächtnis und unmittelbare Affekte rasche Reaktionen auf Funktionsweisen eines Produktes zu bekommen, liegt unser konkretes Ziel zudem auf dem spontanen Ausdruck von Gefühlen und Erinnerungen sowie in der Wiedergabe von praktischem Wissen als Reaktion auf die Begegnung mit Objekten im Raum (Reitstätter und Fineder 2021).

03 Hier liegt ein wesentlicher Unterschied zu ‚sit-down interviews‘ (Kusenbach, 2003 S. 459), bei denen die Interviewpartner:innen oft den erwartungsvollen Blicken der Interviewer:innen „ausgesetzt“ sind, während diese zur visuellen Welt der Befragten keinen direkten Zugang haben. Eine Möglichkeit sich auch bei sitzenden Gesprächen eines gemeinsamen visuellen Fokus‘ zu bedienen, stellen stimulusgestützte Befragungsformen dar, wie etwa Photo oder Video Elicitation (Knoblauch et al. 2008).

2 Kollektives Wohnen und zwischenmenschliches Design in Mühlenspaziergängen erforschen

Das erste Fallbeispiel entstand im Zuge des Tagungsbands *Zwischenmenschliches Design – Zur Sozialität und Soziabilität von Dingen* (Fineder und Lang 2020) und behandelt eine Einzelfallstudie zur Bedeutung von Dingen im Bereich des kollektiven Wohnens (Fineder 2020). Inhaltlichen Anlass für die Untersuchung bildet die zunehmende Wichtigkeit der gemeinschaftlichen Nutzung von Dingen und Räumen hinsichtlich ihres Potenzials für eine nachhaltigere Gestaltung von Lebensräumen. Übergeordnet diskutiert der Band *Zwischenmenschliches Design* Debatten um Social Design (Banz 2016; Chen et al. 2016; Manzini 2015; Resnick 2019; Tonkinwise 2021) und erweitert diese mit einer eigenständigen Formulierung des Sozialen als ‚zwischenmenschlich‘, indem der Fokus auf die „aktive(n) Rolle designer Dinge bei der Konstituierung zwischenmenschlicher Beziehungen“ (Lang und Fineder 2020, S. 2) gelenkt wird. Neben der zu beobachtenden Rolle, die die Dinge in sozialen Prozessen einnehmen (Hörning 2012), stehen Fragen nach der Produzierbarkeit und Gestaltbarkeit zwischenmenschlicher Beziehungen durch Dinge im Zentrum der Auseinandersetzung.

Bei dem hier vorgestellten Fallbeispiel handelt es sich konkret um eine mobile Forschung in einer alten Mühle im ländlichen Österreich. Begangen wurde ein Gebäudeensemble, bestehend aus Wohn- und Wirtschaftsgebäuden, aus Bauperioden vom 17. Jahrhundert bis zum 20. Jahrhundert (Abb. 1-2). Die Gemeinschaft wurde vor 15 Jahren zunächst zum Zwecke gemeinsamer Freizeitgestaltung (vorwiegend zur gemeinsamen Kinderbetreuung) und zur Erweiterung von Arbeitsräumen (mit Ateliers und Werkstätten) gegründet. In langfristiger Perspektive spielt der Gedanke an einen durch kollektive Finanzierung und Erhaltung gesicherten Wohn- und Lebensraum im Alter eine zusätzliche Rolle. Zum Zeitpunkt der Erhebung (2016) umfasste die Wohngemeinschaft acht Erwachsene und zehn Kinder und Jugendliche, die sich unter Berücksichtigung heute möglicher Konstellationen im Wesentlichen in vier Familien einteilen lassen. Die hier diskutierte Forschungssituation weist durch die Involviertheit der Interviewerin als Mitbegründerin der Gemeinschaft eine auto-ethnografische Besonderheit auf. Im Sinne eines reflexiven Forschungsansatzes (Pink 2012, S. 31 f.) wurde der Gefahr einer zu großen Subjektivität begegnet, indem bei der Erhebung und Analyse die im Gehen gewonnenen Erzählungen der Befragten im Fokus standen.

Gemeinschaftliches Wohnen stellt innerhalb der zunehmend vielfältiger werdenden Sharing-Modelle eine besonders passende Anwendung für multisensorische Forschung dar. Als gebaute Räume sind Wohnräume per se dinghaft und von materiellen Dingen besetzt. Sie sind Ausdruck sozialen Geschmacks (Bourdieu 1982) und zeugen von Wertegefügen und Beziehungsnetzen (Miller 2010). In die Mühle als neuen gemeinschaftlichen Haushalt bringen die Erwachsenen unterschiedliche soziale, kulturelle sowie religiöse Prägungen ein. Diese reichen vom bildungsbürgerlichen Milieu mit linkspolitischer Gesinnung und atheistischer Haltung im bundesdeutschen 1968er Elternhaus über ein christlich-soziales Großfamilienumfeld im bäuerlichen Österreich bis hin zum Mutter-Kind-Haushalt in einer



Abbildung 1: Luftbild Mühlenareal vor Kauf und Renovierung (Foto: o.A.)



Abbildung 2: Ansicht Mühle (Foto: Horst Hochmayr)

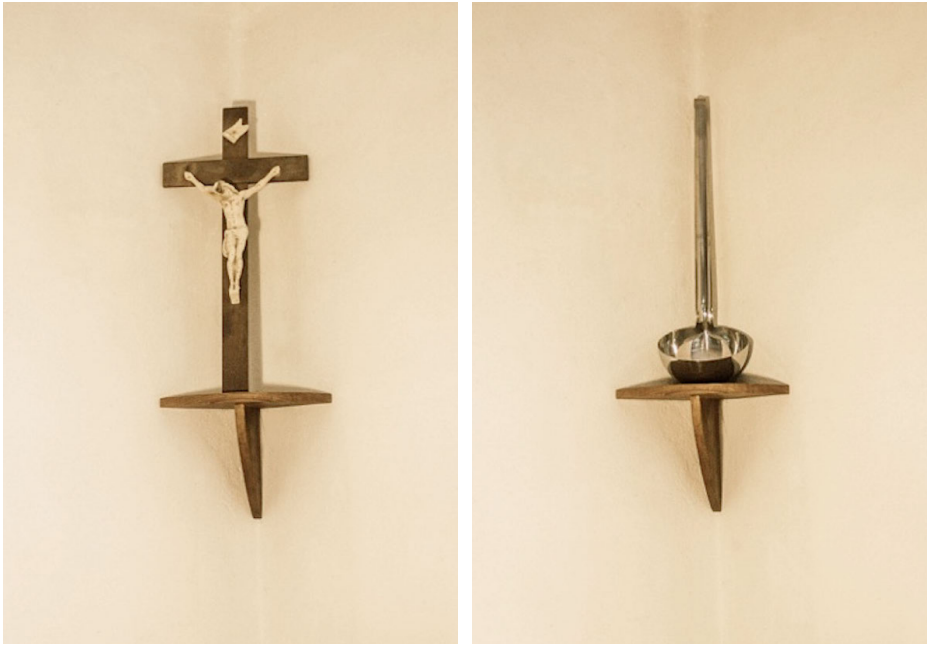


Abbildung 3a-3b: Der Herrgottswinkel in der Mühlenküche vor und nach der Intervention (Fotos: Albert Handler)

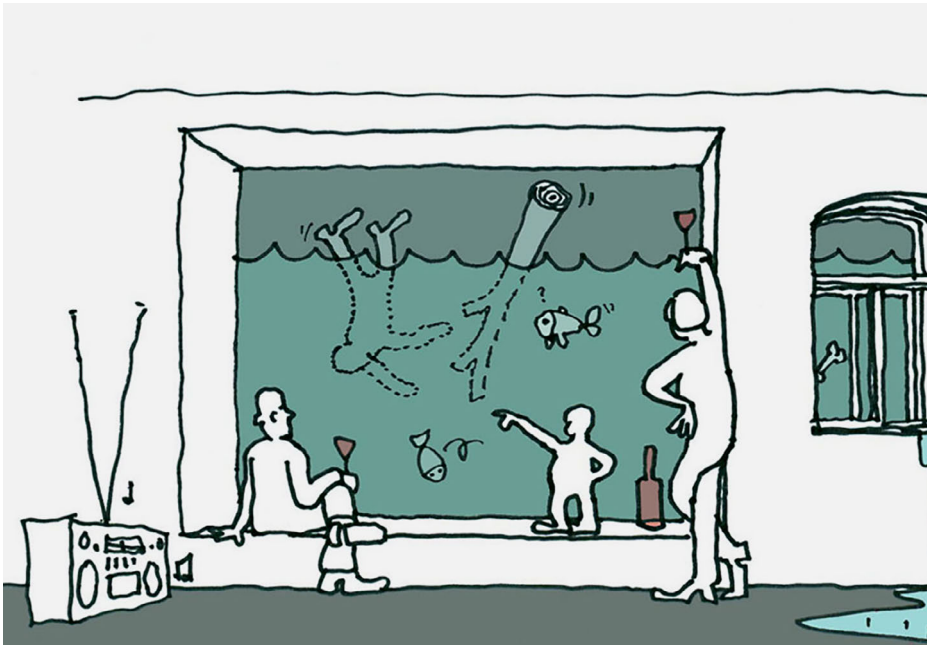


Abbildung 4: Gestaltungsvariante der Fenster in Flussrichtung (Zeichnung: Niels Jonkhans)

Schweizer Kleinstadtwohnsiedlung. Zudem vereint die Bewohner:innen die gesteigerte Mobilität von Menschen und Ideen über ähnliche bzw. direkt geteilte Bildungs- wie Berufserfahrungen im Bereich der Creative Industries und benachbarter Felder. Unter diesen Vorzeichen bilden die Bewohner:innen eine für heutige post-industrielle und posttraditionale Gesellschaften Mitteleuropas typische neue Form der Vergemeinschaftung, welche sich nicht länger auf traditionelle soziale Gefüge wie Klassen- und Religionszugehörigkeit oder räumlich-geografisch bedingte Verbände begründet (Hitzler et al. 2008). Vielmehr handelt es sich dabei um eine freiwillige und selbstgewählte Gruppenzugehörigkeit, deren „vergemeinschaftende Kraft“ auch durch „ähnliche Lebensziele und ähnliche ästhetische Ausdrucksformen“ (ebd., S. 9), wie etwa Einrichtungsstile, Ordnungsprinzipien, Ernährungsformen oder Freizeitgestaltungen, im Alltag bedingt ist.

Doch auch wenn in dieser neuen Interessensgemeinschaft grundlegende Präferenzen und Vorstellungen hinsichtlich Lebens(raum)gestaltung geteilt werden, bestehen zwischen den Bewohner:innen individuelle Unterschiede in der Ausgestaltung des täglichen Lebens, die beim gemeinsamen Nutzen von Dingen oft überhaupt erst zutage gefördert werden. In diesem Prozess nehmen Dinge eine vermittelnde Rolle ein. Ihre potenziellen Wirkmächtigkeiten werden in den Rundgängen beim gemeinsamen Sprechen und Zuhören, Zeigen und Zusehen quasi dechiffriert, indem sie für die Forscherin zugänglich und den Bewohner:innen bewusst gemacht werden. Ein Beispiel ist die Intervention eines Hausbewohners im Herrgottswinkel⁰⁴ der alten Küche, bei dem das hölzerne Kruzifix durch eine große metallene Schöpfkelle ersetzt wurde (Abb. 3a–3b). Während der ‚Schöpfer‘⁰⁵ hier einerseits Ausdruck individueller Kritik an konfessioneller Religiosität ist, vermittelt er andererseits neue gemeinsame Werte, wie kollektive Versorgung und Geselligkeit (Fineder 2020, S. 242 ff.). Gleichsam brachten die Rundgänge auch Dinge zutage, die für einzelne hinsichtlich des Gemeinschaftssinns negativ erlebt werden. Als ein solches Ding erweist sich ein handelsüblicher Kunststoffkasten mit einzelnen Familien zugewiesenen Schubladen, der für eine später dazugekommene Bewohnerin⁰⁶ als ein besonderer Störenfried gilt. Dieser ist in ihren Augen nicht nur besonders hässlich, sondern vermittelt zudem das Bestehen einer vorgefassten Ordnung, in die sie sich einzufügen hat (Fineder 2020, S. 249 ff.).

Konkret wurden in den Mühlenspaziergängen sechs Interviewrundgänge mit den erwachsenen Bewohner:innen in einer Länge von durchschnittlich 1,5 Stunden von einer Forscherin durchgeführt und mittels Audiomitschnitt dokumentiert. Treffpunkt war jeweils vor dem Eingang des Haupthauses, wo sich in etwa das Zentrum des Anwesens befindet. Um dem

04 Eine Mauerecke beim Esstisch, in der in katholischen Haushalten üblicherweise ein Kruzifix positioniert ist.

05 Umgangssprachlicher österreichischer Ausdruck für Schöpfkelle.

06 2015 trat eine Familie aus der Gesellschaft aus, eine andere Familie stieg ein.

Rundgang von Beginn an eine inhaltliche Ausrichtung mitzugeben, wurde in Kürze an das Forschungsanliegen erinnert. Da, entsprechend des offenen Forschungsansatzes, weder ein konkreter inhaltlicher noch ein räumlicher Leitfaden vorgesehen waren, erfolgte der Start über die Bitte, gemeinsam mit der Interviewerin Außen- und Innenräume der Mühle zu begehen und dabei, entsprechend der jeweils individuellen Sichtweise, *Werden und Sein* der Mühlengemeinschaft anhand von selbstgewählten Plätzen, Räumen und Dingen zu reflektieren. Die Wahl der Route wurde also den Interviewten überlassen wie ebenso die Anzahl der Stationen und die Wahl der Dinge, die betrachtet und besprochen werden sollten. In Anlehnung an die Form des Narrativen Interviews (Baur und Blasius 2019; Flick 2016), das insbesondere auf biografische Erinnerungen und Erfahrungen abzielt, erfolgte abschließend die Aufforderung zur offenen und freien Erzählung aller Begebenheiten, die den Interviewten während des Rundgangs in den Sinn gekommen waren.

Die Dinge übernahmen, wie oben ausgeführt, die Funktion visuell-materieller Stimuli und verhalfen dazu, Erinnerungen ebenso wie spontane persönliche Gefühle zum Ausdruck zu bringen. Manchmal boten sie auch Anlass, das soziale Gefüge der Wohngemeinschaft in Relation zu Ereignissen außerhalb der Mühle zu stellen, beispielsweise, um über die Beziehung mit dem Dorf zu sprechen. Die Interviewerin nutzte nur Dinge, die jeweils direkt im gemeinsamen Sichtfeld waren, für Nachfragen und Ergänzungen. Teilweise war es ausreichend, auf diese zu deuten, um die Erzählung ohne weitere verbale Anregung anzustoßen. Diese Vorgehensweise ließ sich vor allem in dieser Forschungssituation mit autobiografischen Zügen gut anwenden. So konnten Ereignisse, die aus unterschiedlichen Gründen in den Rundgängen von den Teilnehmer:innen selbst nicht angesprochen wurden – sei es, weil diese nicht als wichtig erachtet wurden, unangenehme Ereignisse oder gar Konflikte betreffen – zum Gesprächsthema gemacht werden (Fineder 2020, S. 249 ff.).

In den Mühlen-Spaziergängen kam, neben den besprochenen Dingen, den individuell gewählten Routen mit der Abfolge und Häufigkeit, mit denen sie gewisse Räume, Plätze und Dinge inkludierten, eine ebenso wichtige Erkenntnisrolle für das soziale Gefüge ‚Mühle‘ zu. So führten beispielsweise ausnahmslos alle Routen über die Küche als sozialem Treffpunkt, die sich mit ihren zahlreichen von den Bewohner:innen eingebrachten Dingen (darunter auch Fund- und Erbstücke) als kollektives Zentrum erweist, über das die Bewohner:innen ihre sozialisationsbedingten Wertesysteme verhandeln. Doch sind auch die weniger begangenen Orte und Plätze aufschlussreich. Hier lassen sich, beispielsweise über ein geringeres Interesse mancher Bewohnerinnen an Werkstätten und Kellerräumen, stereotype Geschlechterkonstruktionen erkennen oder auch über das Nichtbesuchen von Privaträumen anderer, die Relevanz von Rückzugsorten beim kollektiven Wohnen ableiten. In der Analyse füllen die Erzählungen auch Dokumente wie Zeichnungen, Fotografien oder Vertragsunterlagen mit Leben und Bedeutung. Über die Einordnungen in den Erzählungen werden etwa Zeichnungen aus der Renovierungsphase, die die latente Hochwassergefahr humorvoll visualisieren, besser interpretierbar (Abb. 4), oder es lassen sich jene Passagen im Gesellschaftsvertrag nachempfinden, welche besagen, dass weder Gebäude noch

Grundstück parifiziert⁰⁷ werden sollen. Diese Entscheidung beeinflusst die Raumnutzungskonzepte der Mühlenwohngemeinschaft bis heute und führte zu einem Besitzverständnis, das selbst unter den Kindern mit den Worten „Allen gehört alles“⁰⁸ bzw. „Alles gehört allen“⁰⁹ ausgedrückt wird.

Am Ende der Rundgänge wurden die Bewohner:innen auch zur Reflexion der Methode befragt. Im Allgemeinen wurden die Interviewspaziergänge als angenehmes Erlebnis geschildert. Die Praxis des gemeinsamen Gehens galt als ebenso vertraut wie die Präsenz der Interviewerin, auch das Aufnahmegerät war bald vergessen. Die anfänglich von einzelnen Teilnehmer:innen geäußerte Unsicherheit hinsichtlich der möglichen Bedeutung ihres Beitrages wich im Laufe der Rundgänge der Sicherheit, eine Expert:in für Fragen des eigenen Lebensraums zu sein (Gläser und Laudel 2004; Schütze 1983). Damit bestätigte sich die Annahme, dass sich das gewohnte gemeinsame Begehen des Areals leicht zur Forschungssituation entwickeln lassen würde. So prädestiniert sich das gemeinschaftliche Wohnprojekt ‚Alte Mühle‘ allein schon aufgrund seiner Größe mit zahlreichen räumlichen Stimuli und visuellen Reizen in Innen- und Freiräumen für eine dialogische und mobile Forschung. Während der Rundgänge ließen die Bewohner:innen über das laute Denken die Forscherin unmittelbar und intensiv an ihren Gedanken, Erfahrungen und Überlegungen teilhaben, sodass das vorhandene Wissen der Forscherin über die Wohngemeinschaft multiperspektivisch erweitert werden konnte. Zudem wurde Bekanntes teilweise neu eingeordnet oder Vergessenes in Erinnerung gebracht.

Inbesondere die multisensorischen Aspekte der Object Elicitation kamen bei den Mühlenspaziergängen zur Geltung, da die gemeinsame Betrachtung im gewohnten Lebensumfeld auch das Berühren der Dinge einschloss und so sinnliche Erinnerungen und Erfahrungen in besonderem Maße evoziert wurden. Bevorzugt wurden von den Bewohner:innen während der Rundgänge Dinge besprochen, die mit positiven Erfahrungen und Erlebnissen in Verbindung gebracht werden. Dinge, die negative Erinnerungen und starke Emotionen mit sich tragen, wären oft übergangen worden, hätte die Interviewerin nicht um ihre (wenn auch mittlerweile verblichene) Aufgeladenheit gewusst. Im Gegensatz zu einem Sit-in-Interview ohne Stimuli zeigt sich hier deutlich der Vorteil der gemeinsamen Begehung von Lebensräumen mit Hilfe von Object Elicitation. Gerade weil die eigene Involviertheit einer: Forscher:in in die Gruppe möglicherweise ein offenes Gespräch über Konflikte verhindern kann, empfiehlt sich bei der Forschung mit autobiografischen Zügen die Übertragung des Fragegestus auf die Dinge.

07 Parifizieren ist ein Begriff aus dem österreichischen Wohnungseigentumsrecht, der die Aufteilung eines Gebäudes in Wohneinheiten und entsprechende Eigentumsverhältnisse beschreibt.

08 Nach den Alltagserinnerungen der Interviewerin zitiert, siehe Fineder 2020, S. 241.

09 Ebd.

Im Sinne einer besseren Verwertbarkeit der Erkenntnisse für die Gestaltung kollektiver Lebens- und Wohnräume fehlt dieser Einzelfallstudie aus Ressourcengründen eine gründliche Nachbearbeitung in der Gruppe. Die Rundgänge könnten bei einer erneuten Methodenanwendung im Nachgang mit allen Bewohner:innen reflektiert und gemeinsam ausgewertet werden, um die Erkenntnisse neben einer gemeinsamen Einordnung auch besser für Planungsgespräche, Supervisionen oder ähnliches in der Gruppe fruchtbar zu machen. Verbesserungspotential liegt auch in der Dokumentation der Rundgänge. Beispielsweise könnte gerade die Bedeutung der Routen noch besser zur Geltung gebracht und vergleichend eingesetzt werden, indem diese zeichnerisch, filmisch oder durch ein Tracking-system dokumentiert werden. Im Fall einer Weiterführung der Studie wäre es im Sinne des Verständnisses des Gesamtkollektivs auch wichtig, Mühlenspaziergänge mit den Kindern und Jugendlichen des Bewohner:innen-Kollektivs durchzuführen.

3 Commons-Wahrnehmungen in Ausstellungsganginterviewrundgängen untersuchen

Das zweite Beispiel für ein gemeinsames gehendes Forschen stammt aus dem Forschungsprojekt *Commons als Denkweise und Innovationsstrategie im Design – Von der Avantgarde zum neuen Industrieparadigma?*. Durchgeführt wurde das mit Mitteln des Österreichischen Rats für Forschung und Technologieentwicklung geförderte Projekt von einer interdisziplinären Forscher:innengruppe rund um das Institute of Design Research Vienna (IDRV).¹⁰ Ausgangspunkt war die Beobachtung, dass sich weltweit immer mehr und vorwiegend junge Gestalter:innen in selbstinitiierten, offenen Design- und Produktionsgemeinschaften zusammenschließen, um Probleme konkreter Lebens- und Arbeitssituationen zu adressieren, für die weder Markt noch Staat zeitnah zufriedenstellende und finanziell leistbare Lösungen anbieten. Gleichsam zeigte sich, dass diese Arbeitsweisen, die oftmals einem Open-Source-Gedanken verschrieben sind, häufig Vorurteilen und Skepsis seitens der kommerziellen Wirtschafts- und Designwelt ausgesetzt sind. Ziel des Projektes war es daher, erstens in einer Ausstellung Commons-Logiken einer breiteren Öffentlichkeit zu vermitteln, zweitens Expert:innensichtweisen auf mögliche Transfers in konventionelle Wirtschaftspraktiken zu erheben sowie drittens in Folge dieses Dialogs *Design Patterns for Future Commons* zu entwickeln (Fineder und Reitstätter 2021; Gründl et al. 2017; Reitstätter und Fineder 2021).

Da Commons-Logiken häufig als avantgardistisch oder sogar gegenkulturell wahrgenommen werden, bleibt das Potenzial der Commons als eine Alternative und/oder Ergänzung des aktuell vorherrschenden kapitalistischen und privatwirtschaftlichen Gewinn Denkens für eine bevorstehende Transformation in Richtung sozialer und ökologischer

10 Neben den beiden Autorinnen waren dies Harald Gründl, Ulrike Haele und Viktoria Heinrich.

Nachhaltigkeit bislang weitgehend unbeachtet und unterbewertet. Einflussreich war hier die Publikation *Tragedy of the Commons* von Garrett Hardin [1968], der proklamierte, dass die Nutzung und Verwaltung von Gemeingütern (wie Boden, Land und Wasser) ohne die Hilfe von Markt und Regierung nicht kontrollierbar sei. Unser Projekt folgte den Ansätzen neuerer Commons-Forschung von Elinor Ostrom [1990] sowie jener von Silke Helfrich und David Bollier [2015], die eindrücklich zeigen, dass Commons-Wirtschaften möglich ist, wenn gewisse Regeln befolgt und Finanzierungsmodelle bedacht werden.¹¹ Konkret galt es im Projekt, vorgefasste kollektive Meinungen in der Ambivalenz der Commons-Wahrnehmung zu ergründen, um das Vorhaben der Musterentwicklung für neue Design-Commons empirisch zu begründen. Methodisch wurde dieses Ziel einerseits mit der Kuratierung der Ausstellung *StadtFabrik: Neue Arbeit. Neues Design* wie andererseits mit der Entwicklung der Methode des Ausstellungsinterviewrundgangs (in Folge AIR) gefasst (Reitstätter und Fineder 2021). Während die Ausstellung die Möglichkeit bot, geografisch weit voneinander entfernt liegende Commons-Leuchtturmbeispiele zu bündeln und vergleichend zu untersuchen, dienten die in dem Setting stattfindenden AIR dazu, Commons-Wahrnehmungen aus verschiedenen Positionen wirtschaftlichen und sozialen Denkens zu ergründen.

Zu den sechs ausgewählten Commons-Fallbeispielen in der Ausstellung (Abb. 5) gehörten 1. die Bionicohand von Nicolas Huchet, die mithilfe von Open-Source-Technologien und standardisierten Bauteilen die Herstellung einer gut funktionierenden Handprothese mit fünf beweglichen Fingern auch für Menschen mit begrenzten finanziellen Mitteln leistbar macht; 2. die digitale Filmkamera Axiom der apertus° Association, die von einer DIY-Community mit offener Hardware und freier Software als eine Alternative zu teuren und geschlossenen Produktsystemen entwickelt wurde; 3. das Air Quality Egg von Wicked Device zur unabhängigen und kollektiven Gewinnung von Luftmessdaten durch Bürger:innen weltweit; 4. der Faircap Open Water Filter von Faircap Collective, ein preisgünstiger aber effektiver Filter zur Reinigung von verschmutztem Wasser zur Anwendung in Trinkflaschen; 5. das offene Baukastensystem WikiHouse als ein adaptierbares Modell zum Gestalten und Bauen erschwinglicher Wohnungen und Häuser; und 6. die Plattform MakerNurse, die es Personen im medizinischen Dienst ermöglicht mithilfe offener digitaler Kommunikations- und Produktionstechnologien ihre Erfindungen direkt am Arbeitsplatz zu realisieren. Während sich die Protagonist:innen dieser Projekte zum Zeitpunkt der Untersuchung in Ländern wie Frankreich, Großbritannien, Österreich, Spanien oder den USA verorten ließen, waren die Communities, die an der Entwicklung der Projekte beteiligt waren, weltweit aktiv. Der AIR bestimmt sich in seiner Realisierung über die visuell-materiellen Reize der Ausstellung, die sprachlich-sensorischen Reaktionen der Teilnehmer:innen sowie die Kopräsenz beim gemeinsamen Ausstellungsbesuch als Forschungssituation. Über das Definieren der

11 In dem für dieses Projekt relevanten Bereich der Open-Source-Entwicklungen und des Open-Design gelten Creative-Commons-Lizenzen, die die jeweiligen Entwickler:innen und Produzent:innen selbst anhand einer Auswahl von Nutzungsbedingungen bestimmen können.



Abbildung 5: Die sechs Fallbeispiele von links oben nach rechts unten: MakerHealth, DIY infant eye-mask for protection during phototherapy, Nicaragua (Anna Young); Videostill von Bionicohand - Open Source Prothesis for Residual Limbs (Nicholas Huchet und Makea Industries); WikiHouse, Warwickshire, UK (Architecture 00); Präsentationsbroschüre des apertus^o AXIOM-Projekts; Videostill von The Fair Cap (Mauricio Cordova); Werbefoto für Air Quality Egg (Wicked Device)

Ausstellung als begehbare Forschungssetting lassen sich die bereits gegebenen Spezifika einer Ausstellung basierend auf ihrer räumlichen Konstruktion, der körperlichen Erfahrung und dem sozialen Erlebnis [Reitstätter 2015, 2020] für das gemeinsame Forschen im Gehen nutzen. Gerade im digitalen Zeitalter kann sich das Medium Ausstellung noch stärker auf seine räumlichen und sozialen Qualitäten berufen, indem Ausstellungen eine bewusste körperliche Erfahrung evozieren [Kohle 2017] sowie größtenteils in (Klein-)Gruppen besucht und im Austausch miteinander rezipiert werden [Debenedetti 2003; Jafari et al. 2013]. Im Ausstellungssetting verbindet sich der AIR so mit den multisensorischen Aspekten der Object Elicitation [Pink 2015; Pink und Leder Mackley 2014]. Denn selbst wenn Objekte in einer Ausstellung zumeist nicht berührt werden dürfen, können über die Betrachtung im Stehen und Gehen sowie über das Sprechen des Gesehenen sinnliche Erfahrungen und Erinnerungen ausgelöst werden [Wood und Latham 2011].

Ziel der Commons-AIR war es, die gesellschaftliche Wahrnehmung von Gestaltungs- und Produktionsprinzipien aus dem Commons-Bereich zu analysieren. Die Frage lautete, wie Personen, die nicht der Commons-Forschung oder Commons-Praxis angehören, diese Prinzipien vor dem Hintergrund ihres eigenen beruflichen Feldes bewerten. Der gemeinsame Ausstellungsbesuch ermöglichte es, Commons-fremden Expert:innen, die jedoch aus relevanten Fach- und möglichen Anwendungsbereichen kamen, innerhalb eines praktikablen zeitlichen und örtlichen Rahmens zu dieser Thematik zu befragen. Konkret stammten die zehn Teilnehmer:innen aus den Arbeitsbereichen Gesundheitswesen, Medizintechnik, Klimaforschung, Kulturwissenschaften, Organisations- und Innovationsentwicklung,

Design, Branding und Strategieberatung, Arbeitsmarktförderung sowie Job-Coaching. Mit der Kontrastierung ihrer Arbeitsfelder zielten wir auf eine möglichst heterogene fachspezifische Befragung zu Commons-Logiken sowie zu deren feldspezifischen Übertragungsmöglichkeiten. Methodisch galt es in dieser Konstellation, die Teilnehmer:innen in ihrer fachlichen Expertise zu bestärken wie gleichsam einzuladen, sich das Feld der Commons aus ihrer Perspektive zu erschließen.

Während die in ethnografischen Studien von den Teilnehmer:innen gewählten Routen für den Erkenntnisgewinn der Forschenden häufig wesentlich sind (z. B. Geertz 1973; Lee und Ingold 2006; Pink 2008; Pink und Leder Mackley 2014), wurde bei den Commons-AIR ein räumlicher Leitfaden durch die Ausstellung vorgegeben. Bei der Entwicklung des Leitfadens achteten die Forscherinnen auf eine knappe Einführung und dezente Moderation, um einerseits die Exponate der Ausstellung „möglichst für sich selbst und andererseits die Teilnehmer:innen möglichst viel sprechen zu lassen“ (Reitstätter und Fineder 2021, Absatz 25). Vermerkt wurden im räumlichen Leitfaden lediglich jene Zonen, die passiert und besprochen werden sollten (Abb. 6). Konkret waren dies vier Ausstellungsinselfen (Abb. 7), auf denen die Teilnehmer:innen mit den sechs ausgewählten Leuchtturmbeispielen der Commons-Bewegung konfrontiert wurden. Diese Abfolge entsprach der räumlichen Logik der Ausstellung, gleichsam lenkte sie Teilnehmer:innen zu den ausgewählten Projekten, sodass alle mit demselben Material konfrontiert wurden. Die Reihenfolge und Intensität der Auseinandersetzung mit den einzelnen Objekten war den Teilnehmer:innen jedoch selbst überlassen. Die Strukturierung der Rundgänge war damit im Groben (im Sinne einer Vergleichbarkeit) durch den räumlichen Leitfaden wie durch die individuelle Auseinandersetzung der Teilnehmer:innen mit den Ausstellungsobjekten (im Sinne einer Selbst-Strukturierung) geregelt.

Zur Qualitätssicherung bei der Datenerhebung diente die Durchführung der Commons-AIR im Forschungsstandem. Während eine Forscherin die Rolle der Interviewerin einnahm, begleitete die andere den Rundgang als Beobachterin. Diese Arbeitsteilung ermöglichte es, dem multisensorischen Forschungsanspruch der Methode insofern gerecht zu werden, als eine Person über die Gesprächsführung die sprachlichen Äußerungen und die andere Person über die teilnehmende Beobachtung die sensorischen Reaktionen fokussierte. Die andauernde physische Präsenz von zwei Forscherinnen ergab in den Commons-AIR eine 1:2-Situation beziehungsweise gemeinsam mit der/dem Teilnehmer:in ein Forschungstrio. Diese spezifische Interaktionsordnung, die zu einer Intensivierung der Forschungssituation führte, wurde von vielen Teilnehmer:innen als „gut“ bis „(sehr) angenehm“ empfunden. Positiv hervorgehoben wurden die methodisch dezente Durchführungsart und die als druckfrei empfundene Gesprächssituation. Nach der ungewohnten Anfangsphase im gewünschten Thinking-Aloud-Modus kamen die Teilnehmer:innen zumeist recht einfach ins Plaudern, sodass die Forscherinnen am inneren Monolog der Teilnehmer:innen teilhaben konnten. Gerade das bewegte Gespräch ermöglichte es den Teilnehmer:innen, ihre Aufmerksam-

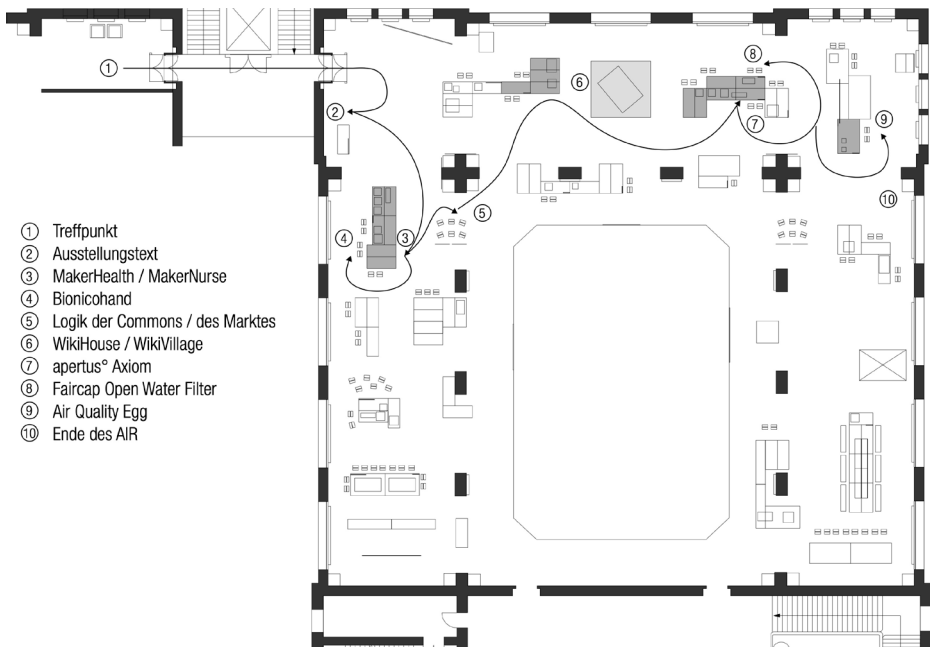


Abbildung 6: Der räumliche Interviewleitfaden (Visualisierung: E00S)



Abbildung 7: Installationsansicht *StadtFabrik: Neue Arbeit. Neues Design* mit einer Ausstellungsinsel im Eingangsbereich (Foto: Peter Kainz/MAK)

keit nach außen und nach innen zu richten. Im Anschluss wurden die mit den Protokollen kombinierten Transkripte nach der Grounded-Theory-Methodologie (Strauss und Corbin 1990, 1996) kodiert und in Interpretationssitzungen mit der gesamten Forschungsgruppe analysiert – mit dem Ergebnis der bereits erwähnten *Design Patterns for Future Commons* (Gründl et al. 2017). Mit Fokus auf Design für soziale Nachhaltigkeit ist hier besonders das Muster ‚Soziale Relevanz‘ hervorzuheben. Bei diesem Muster steht – um es mit den Worten der Klimaexpertin zu sagen – die Lösung eines dringenden Problems im Fokus, das die Lebensqualität von „sehr, sehr viele(n) Menschen“ verbessern würde (Int08, Z. 595). Während der Commons-AIR wurde dahingehend dem Fair Cap Open Water Filter (Abb. 8), der Zugang zu sauberem Trinkwasser für alle Menschen ermöglichen soll, die höchste Priorität unter den Projekten zugesprochen. Dieser Tenor kumulierte im Statement des Gesundheitsexperten: „Wenn etwas demokratisiert werden muss, dann ist es Wasser“ (Int03, Z. 615–616). Ein weiteres Muster – jenes der ‚Leisbarkeit‘ – spielt hier direkt hinein, wie es auch ein weiteres Beispiel, die Bionicohand, anhand seiner Entstehungsgeschichte verdeutlicht: Dem Initiator, Nico Huchet, blieb vom französischen Gesundheitssystem die Finanzierung einer Prothese mit fünf zu bewegenden Fingern verwehrt. Da eine hochwertige Prothese wie diese für ihn selbst finanziell unerschwinglich war, entwickelte er mit Unterstützung von Expert:innen eine Open-Source-Version, die mittels 3D-Drucker auch von anderen Betroffenen selbst hergestellt werden kann.

Methodisch wurde mit den Commons-AIR eine gemeinsame Wissens- und Bedeutungsproduktion von Wissenschaft, Design und Wirtschaft über Thinking Aloud, Object Elicitation und die aktive Einbindung der Forschungsteilnehmer:innen aus den jeweiligen Fachbereichen erreicht. Die Teilnehmer:innen konnten durch Objekte wie Fotos, Videos, Modelle und Prototypen in die Projekte eintauchen und an ihre jeweilige Arbeits- und Lebenspraxis anknüpfen. Ein Krankenhausmanager dachte beispielsweise beim Betrachten der MakerNurse-Prototypen (Abb. 9) laut darüber nach, an welchen Stellen unser hochentwickeltes, auf „Null-Fehler“ (Int02, Z.86–103) ausgerichtetes Gesundheitswesen für Experimente offen sein könnte, wie sie in der Ausstellung anhand von Beispielen aus Ländern mit einer mangelhaften Gesundheitsversorgung vorgestellt wurden. Indes konnte die Innovationsexpertin über die ausgestellten Objekte der MakerNurse-Initiative direkt an den auch von ihrem Institut praktizierten „Open-Innovation“-Ansatz anknüpfen. Exemplarisch hob sie am „Mental Health“-Bereich die Bedeutung partizipativer Forschung und Entwicklung mit Betroffenen und deren Angehörigen hervor (Int07, Z.74–90).

Angeregt durch Fragen sowie sprachliche und sensorische Reaktionen der Teilnehmer:innen, adaptierte auch die Interviewerin ihre Anleitungen in jedem AIR, sodass neu erworbenes Wissen (un-)bewusst von einem AIR zum nächsten weitergetragen wurde. Im gegenseitigen Wahrnehmen, Zeigen und Zusehen sowie Sprechen und Zuhören verbanden sich explizites und implizites Wissen. Das in den Commons-AIR erhobene Wissen speiste sich so aus dem Wissen der Forscherinnen zu den Commons-Logiken und dem Wissen der eingeladenen Expert:innen aus ihrem jeweiligen Berufsumfeld. Im Prozess der AIR entwickelte sich dieses eingebrachte Vorwissen über die spontanen Assoziationen und sub-



Abbildung 8: Installationsansicht *StadtFabrik: Neue Arbeit. Neues Design* mit Faircap Open Water Filter (vorne im Bild) und der apertus° Axiom-Kamera (im Hintergrund links)(Foto: IDRV)



Abbildung 9: Installationsansicht *StadtFabrik: Neue Arbeit. Neues Design* mit Objekten von MakerNurse/MakerHealth im Vordergrund (Foto: Peter Kainz/MAK Wien)

jektiven Interpretationen der Commons-Beispiele zu einer dialogischen Erkenntnis- und Bedeutungsproduktion. Mit Hirschauer [2008, S. 981] kann hier auch von „performed knowledge“ gesprochen werden, indem die Wissenskundgebungen nicht nur „im Sinne einer Demonstration von Kompetenz“, „sondern als eine laufende Bekundung dessen“, was Teilnehmer:innen und Forscher:innen wahrnehmen, zu betrachten sind.

Allgemein offenbarte der Forschungsprozess, dass der AIR gut geeignet ist, über die übliche statische Interviewform hinausgehend, subjektive Meinungen und Perspektiven der Befragten im Gehen in der Ausstellung zu erheben. Insbesondere die Kombination aus visuell-materiellen Reizen in Form der Ausstellungsobjekte und mündlichen Einführungen durch die Interviewerin ließ die Teilnehmer:innen einfach und rasch in unbekanntes Terrain einsteigen. Indem der AIR jedoch keine konventionelle Interviewsituation darstellt, erforderten Informalität, Mobilität und Multisensorik als Vorteile der Methode, entsprechend sensible und reflektierte Vorgehensweisen aufseiten der Forscher:innen. So ergeben sich die Grenzen des AIR über einen höheren Anspruch an Forscher:innen und einen höheren Aufwand bei der Herstellung der Forschungssituation, wenn Ausstellungen eigens realisiert werden. Eine weniger aufwendige Anwendung besteht darin, bereits vorhandene Ausstellungen für den AIR zu nützen oder den AIR so offen zu konzipieren, dass die Festlegung der Routen und die Auswahl der Objekte, wie bei den Mühlenspaziergängen, durch die Teilnehmer:innen selbst erfolgt. Eine solche Realisierung des AIR brächte nicht nur eine Arbeitersparnis mit sich; vielmehr ermöglicht sich durch die erweiterte Gestaltung durch die Teilnehmer:innen eine noch stärker dialogisch und situative Wissensproduktion.

4 Conclusio

In der Zusammenschau der beiden Fallbeispiele lässt sich festhalten, dass über eine gemeinsame sprachliche wie auch sensorische Auseinandersetzung mit Dingen/Objekten und durch Dinge/Objekte¹² ein Beitrag zur Weiterentwicklung sozial orientierter Design- und Forschungspraktiken möglich ist. Das Wort ‚sozial‘ erfährt jedoch, wie eingangs erwähnt, auch in unseren Anwendungsbeispielen unterschiedliche Setzungen. So wird in der Einzelfall-Studie Mühlenspaziergänge über die *Zwischenmenschlichkeit der Dinge* (Fineder und Lang 2020) auf das Soziale fokussiert, um zu erkunden, wie sich die Bewohner:innen einer Wohngemeinschaft durch Dinge gegenseitig erlebbar und erfahr machen. In der Analyse jener Arten und Weisen, wie über die Dinge unterschiedliche Herkünfte, Bedürfnisse und Lebensvorstellungen verhandelt werden, liegt ein wesentlicher Erkenntnisgewinn für Planungen kollaborativer Wohnprojekte. In den Commons-Interviewrundgängen begründet sich das Interesse am Sozialen aus dem Forschungsanliegen, wie Commons-Prinzipien auf einer breiten gesellschaftlichen Basis wahrgenommen werden und in Folge Commons-Lösungen auch Eingang in traditionelle Wirtschaftsformen finden können. Die fünf aus den

12 Siehe Fußnote 1.

Interviewrundgängen resultierenden Muster liefern Leitlinien für erfolgsversprechende Anwendungen von Commons-Prinzipien in Gestaltungs- und Produktionskontexten (Gründl et al. 2017), sofern die jeweils verfolgten Ziele von allen Stakeholdern als sozial im Sinne von gesellschaftlich relevant eingestuft werden.

Beide Beispiele beschäftigen sich mit Sharing-Modellen als neue Form der Vergemeinschaftung in Zeiten gesteigerter Mobilität von Menschen, Dingen und Ideen. So untersuchen die Mühlenspaziergänge exemplarisch eine Wohn- und Lebensgemeinschaft, die sich durch die Auflösung wie Mobilisierung traditioneller sozialer und räumlicher Gebilde bedingt. Die Commons-Rundgänge beleuchten wiederum Formen international vernetzter Arbeitsgemeinschaften, bei denen Wissen, Ressourcen und Produktionsmittel über neue digitale Technologien geteilt werden. Während die Mühlenspaziergänge Erkenntnisse zu Modellen des Face-to-Face-Teilens im physischen Raum liefern, zielen die Commons-Interviewrundgänge vornehmlich auf die Bedeutung kreativer Interaktionen im digitalen Raum für die Entwicklung von Peer-to-Peer-Produktionen ab. Über die jeweiligen Perspektiven auf das kollektive Entwerfen, Herstellen, Nutzen oder Gebrauchen von Dingen, tragen letztlich beide Sharing-Modelle zu aktuellen Nachhaltigkeitsdebatten bei. Aus sozialer Perspektive zeigt sich, dass das gemeinsame Nutzen sowie die Zugänglichkeiten zu Räumen, Dingen und Wissen, Gemeinschaftserfahrungen im Sinne eines größeren Ganzen ermöglichen.

In ihrem methodischen Zugang weisen beide Projekte sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede auf. Die Mühlenspaziergänge und die Commons-Interviewrundgänge kombinieren über die Befragung im Gehen und die Auseinandersetzung mit Umweltreizen und Objekten Ansätze der qualitativen Sozialwissenschaften mit der multisensorischen Ethnografie und der Designforschung. In beiden Anwendungsbeispielen erweitert die Beteiligung von Objekten am Forschungsprozess die Kopräsenz zwischen Forscher:innen und Teilnehmer:innen zu einer sozialen Dreiecksbeziehung, bei der die Objekte als zusätzliche Akteur:innen zum Gespräch beitragen. Eine Differenz in der Ausgestaltung dieses sozialen Dreiecksgefüges resultiert aus den jeweils unterschiedlichen Nahverhältnissen zwischen Forscherinnen und Befragten. Die eigene Involviertheit einer Forscherin als Mitbegründerin der Gemeinschaft verleiht den Mühlenspaziergängen autoethnografische Züge, weshalb eine selbst-reflexive Distanziertheit über den Fokus auf die Sichtweisen der Mitbewohner:innen erreicht werden musste. Die Beziehung zwischen den beiden Forscherinnen und den Befragten in den Commons-AIR im Umfeld der Ausstellung ist wiederum durch eine professionelle Distanz im Sinne einer klassischen Interviewsituation wie eines noch unbekanntes inhaltlichen Terrains gekennzeichnet. In Bezug auf die Forschungssituation unterscheiden sich die beiden Projekte insofern, als es sich einmal um einen privaten Wohnraum und einmal um einen semi-öffentlichen Ausstellungsraum handelt. Die Mühlenspaziergänge folgen hier jenen ethnografischen Forschungen, bei denen die Forschungssituation durch das gemeinsame Begehen des gewohnten Lebensraums geprägt ist. Indes wurde im AIR die eigens inszenierte Ausstellung als Forschungssetting und der gemeinsame Ausstellungsbesuch als neue Forschungssituation mit vorgegebenen Routen definiert. Während also in den Mühlenspaziergängen die Bewohner:innen selbst bestimmen

konnten, welche Innen- und Außenräume in welcher Abfolge begangen werden, ging es bei den Commons-Interviewrundgängen weniger darum, wie Wege gefunden werden, sondern vielmehr um das Potenzial, welches das gemeinsame Gehen für das Verstehen zwischen den Teilnehmenden birgt. Entscheidend in beiden Fallbeispielen sind die sinnlich-ästhetischen Appelle, die von den Objekten ausgehen und die Teilnehmer:innen zum Stoppen, Verweilen und Schauen wie schließlich zum Sprechen bringen.

Betrachten wir konkludierend den Aufwand wie den Nutzen der zwei Fallbeispiele, wird der erhebliche Unterschied im Herstellen der Forschungssituation virulent. Während bei den Mühlenspaziergängen das Festlegen eines Startpunktes ausreichte, wurde bei den Commons-Interviewrundgängen eine Ausstellung kuratiert und ein räumlicher Leitfaden entwickelt. In Anregung für zukünftige Forschungsprojekte könnten sich jedoch die Commons-Ausstellungsinterviewrundgänge wie die Mühlenspaziergänge einander methodisch annähern, indem etwa bestehende Ausstellungen in selbst gewählten Routen begangen oder auch ein bekanntes Umfeld mit einer definierten Route von allen Teilnehmer:innen im Rahmen einer Videodokumentation erschlossen würde. Jeder neue Anwendungsfall mag hier, je nach Erkenntnisinteresse und vorhandenen Ressourcen, sein eigenes Forschungsdesign für sich passend gestalten. Gemeinsam im Gehen forschen zeigt sich über die Boni von Mobilität, Multisensorik und Dialogorientierung in jedem Fall als gewinnbringend, um als Gruppe ein gewohntes Umfeld oder auch ein noch unbekanntes Terrain zu erkunden und zu neuen Schlüssen am Weg zu gelangen.

Literatur

- Banz, C. (Hrsg.). (2016). *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*. Bielefeld: transcript.
- Baur, N., & Blasius, J. (Hrsg.). (2019). *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (2. Aufl.). Wiesbaden: Springer VS.
- Botta, M., & Junginger, S. (Hrsg.). (2021). *Design as Common Good. Framing Design through Pluralism and Social Values*. Swiss Design Network Symposium 2021 Conference Proceedings. Swiss Design Network.
- Bourdieu, P. (1982). *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Burckhardt, L. (2006). *Warum ist Landschaft schön? Die Spaziergangswissenschaft*. Berlin: Martin Schmitz Verlag.
- Büscher, M., & Urry, J. (2009). *Mobile Methods and the Empirical*. *European Journal of Social Theory*, 12(1), S. 99-116.
- Büscher, M., Urry, J., & Witchger, K. (2011). *Mobile Methods*. London: Routledge.
- Chen, D.-S., Cheng, L.-L., Hummels, C., & Koskinen, I. (2016). *Social Design. An Introduction*. *International Journal of Design*, 10(1), S. 1-5.
- Debenedetti, S. (2003). *Investigating the Role of Companions in the Art Museum Experience*. *International Journal of Arts Management*, 5(3), S. 52-63.
- Ericsson, K. A., & Simon, H. A. (1996). *Protocol Analysis. Verbal Reports as Data*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Ericsson, K. A., & Simon, H. A. (1998). *How to Study Thinking in Everyday Life. Contrasting Think-Aloud Protocols With Descriptions and Explanations of Thinking*. *Mind, Culture, and Activity*, 5(3), S. 178-186.
- Escobar, A. (2018). *Designs for the Pluriverse. Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham: Duke University Press.
- Fineder, M. (2020). *Von gemeinsam genutzten Dingen zu einer kollektiven Ästhetik*. In M. Fineder & J. Lang (Hrsg.), *Zwischenmenschliches Design. Sozialität und Soziabilität* (S. 233-259). Wiesbaden: Springer VS.
- Fineder, M., & Lang, J. (Hrsg.). (2020). *Zwischenmenschliches Design. Sozialität und Soziabilität*. Wiesbaden: Springer VS.
- Fineder, M., & Reitstätter, L. (2021). *Walking by the Commons. Developing Design Patterns for Future Cultures of Consumption and Production in Exhibition Interview Walks*. In M. Botta & S. Junginger (Hrsg.), *Design as Common Good. Framing Design through Pluralism and Social Values*. Swiss Design Network Symposium 2021 Conference Proceedings (S. 710-723). Swiss Design Network.
- Flick, U. (2016). *Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung*. Hamburg: Rowohlt.
- Geertz, C. (1973). *Thick Description. Toward an Interpretive Theory of Culture*. In C. Geertz (Hrsg.), *The Interpretation of Cultures. Selected Essays* (S. 3-30). New York, NY: Basic Books.
- Geiger, A. (2020). *Geschmacksbeziehung. Über den Gemeinsinn im Design*. In M. Fineder & J. Lang (Hrsg.), *Zwischenmenschliches Design. Sozialität und Soziabilität* (S. 261-282). Wiesbaden: Springer VS.

- Gläser, J., & Laudel, G. (2004). Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse als Instrumente rekonstruierender Untersuchungen. Wiesbaden: VS Verlag.
- Gründl, H., Fineder, M., Reitstätter, L., Haele, U., & Heinrich, V. (2017). Commons als Denkweise und Innovationsstrategie im Design. Von der Avantgarde zum neuen Industrieparadigma? https://www.rat-fte.at/files/rat-fte-pdf/publikationen/2017/171220_IDRV_Commons-Forschungsbericht.pdf.
- Hardin, G. (1968). The Tragedy of the Commons. *American Association for the Advancement of Science*, 162(3859), S. 1243-1248.
- Helfrich, S., Bolliger, D., & Heinrich-Böll-Stiftung (Hrsg.). (2015). Die Welt der Commons. Muster gemeinsamen Handelns. Bielefeld: transcript.
- Hirschauer, S. (2008). Körper macht Wissen – Für eine Somatisierung des Wissensbegriffs. In K.-S. Rehberg (Hrsg.), *Die Natur der Gesellschaft. Verhandlungen des 33. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Kassel 2006* (S. 974-984). Frankfurt am Main: Campus.
- Hirschauer, S. (2010). Die Exotisierung des Eigenen. Kultursoziologie in ethnografischer Einstellung. In M. Wohlrab-Sahr (Hrsg.), *Kultursoziologie. Paradigmen - Methoden - Fragestellungen* (S. 207-225). Wiesbaden: VS Verlag.
- Hitzler, R., Honer, A., & Pfaden. (2008). Zur Einleitung: „Ärgerliche“ Gesellungsgebilde? In *Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen* (S. 9-31). Wiesbaden: VS Verlag.
- Hörning, K. H. (2012). Praxis und Ästhetik. Das Ding im Fadenkreuz sozialer und kultureller Praktiken. In S. Moebius & S. Prinz (Hrsg.), *Das Design der Gesellschaft. Zur Kultursoziologie des Designs* (S. 29-47). Bielefeld: transcript.
- Ingold, T. (2011). *Being Alive. Essays on Movement, Knowledge and Description*. London: Routledge.
- Jafari, A., Taheri, B., & vom Lehn, D. (2013). Cultural Consumption, Interactive Sociality, and the Museum. *Journal of Marketing Management*, 29(15-16), S. 1729-1752.
- Knoblauch, H., Baer, A., Laurier, E., Petschke, S., & Schnettler, B. (2008). Visual Analysis. New Developments in the Interpretative Analysis of Video and Photography. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 9(3), Art. 14.
- Kohle, H. (2017). Ein viel umfassenderes Wahrnehmen. *neues museum. die österreichische museumszeitschrift*, 17(3), S. 8-17.
- Kühl, J. (2016). Walking Interviews als Methode zur Erhebung alltäglicher Raumproduktionen. *Europa Regional*, 23.2015(2), S. 35-38.
- Kusenbach, M. (2003). Street Phenomenology. *Ethnography*, 4(3), S. 455-485.
- Lang, J., & Fineder, M. (2020). Zwischenmenschliches Design. Eine Einleitung. In M. Fineder & J. Lang (Hrsg.), *Zwischenmenschliches Design. Sozialität und Soziabilität*. Wiesbaden: Springer VS.
- Latour, B. (2008). Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Law, J., & Urry, J. (2004). Enacting the Social. *Economy and Society*, 33(3), S. 390-410.
- Leder Mackley, K., & Pink, S. (2017). From Emplaced Knowing to Interdisciplinary Knowledge. *Sensory Ethnography in Energy Research*. In S. Pink, V. Fors, & T. O'Dell (Hrsg.), *Theoretical Scholarship and Applied Practice*. New York, NY: Berghahn.

- Lee, J., & Ingold, T. (2006). Field-work on Foot. Perceiving, Routing, Socializing. In S. Coleman & P. Collins (Hrsg.), *Locating the Field. Space, Place and Context in Anthropology* (S. 67-85). Oxford: Berg.
- Manderscheid, K. (2022). Mobile Methods. In *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 1709-1717). Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Mareis, C., Held, M., & Joost, G. (Hrsg.). (2014). *Wer gestaltet die Gestaltung? Zur ambivalenten Verfassung von partizipatorischem Design*. Bielefeld: transcript.
- Middleton, J., Pottinger, L., & Ehgartner, U. (2021). Mobile Visual Methods Methods for Change. In *Methods for Change. Impactful Social Science Methodologies for 21st Century Problems*. ASPECT.
- Miller, D. (2010). *Der Trost der Dinge. Fünfzehn Porträts aus dem London von heute*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Moebius, S., & Prinz, S. (Hrsg.). (2012). *Das Design der Gesellschaft. Zur Kultursociologie des Designs*. Bielefeld: transcript.
- Ostrom, E. (1990). *Governing the Commons. The Evolution of Institutions for Collective Action*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pink, S. (2008). Mobilising Visual Ethnography. Making Routes, Making Place and Making Images. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 9(3), Art. 36.
- Pink, S. (2012). *Situating Everyday Life. Practices and Places*. London: Sage.
- Pink, S. (2015). *Doing Sensory Ethnography*. London: Sage.
- Pink, S., Fors, V., Lanzeni, D., Duque, M., Sumartojo, S., & Stengers, Y. (2022). *Design Ethnography. Research, Responsibilities, and Futures*. London: Routledge.
- Pink, S., & Leder Mackley, K. (2014). Re-Enactment Methodologies for Everyday Life Research. *Art Therapy Insights for Video Ethnography. Visual Studies*, 29(2), S. 146-154.
- Pink, S., Leder Mackley, K., Morosanu, R., Mitchell, V., & Bhamra, T. (2020). *Making Homes. Ethnography and Design*. London: Routledge.
- Reckwitz, A. (2016). *Kreativität und soziale Praxis*. Bielefeld: transcript.
- Reitstätter, L. (2015). *Die Ausstellung verhandeln. Von Interaktionen im musealen Raum*. Bielefeld: transcript.
- Reitstätter, L. (2020). Besucherverhalten. Die wechselseitige Beziehung von Raum und Handeln. In P. Kiedaisch, S. Marinescu, & J. Poesch (Hrsg.), *Szenographie. Das Kompendium zur vernetzten Gestaltungsdisziplin* (S. 156-165). Stuttgart: avedition.
- Reitstätter, L., & Fineder, M. (2021). Der Ausstellungsinterviewrundgang (AIR) als Methode. Experimentelles Forschen mit Objekten am Beispiel der Wahrnehmung von Commons-Logiken. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 22(1), Art. 6.
- Resnick, E. (Hrsg.). (2019). *The Social Design Reader*. London: Bloomsbury Visual Arts.
- Sanders, E. B.-N., & Stappers, J. P. (2008). Co-Creation and the New Landscapes of Design. *Co-Design*, 4(1), S. 5-18.
- Schütze, F. (1983). Biographieforschung und narratives Interview. *Neue Praxis*, 13(3), S. 283-293.

Sheller, M., & Urry, J. (2006). The New Mobilities Paradigm. *Environment and Planning A*, 38(2), S. 207-226.

Strauss, A. L., & Corbin, J. (1990). *Basics of Qualitative Research. Grounded Theory Procedures and Techniques*. London: Sage.

Strauss, A. L., & Corbin, J. (1996). *Grounded Theory. Grundlagen Qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Beltz, Psychologie-Verl.-Union.

Tonkinwise, C. (2021). Is Social Design a Thing? https://www.academia.edu/11623054/Is_Social_Design_a_Thing.

Urry, J. (2007). *Mobilities*. Cambridge: Polity Press.

Weisshaar, B. (2013). *Spaziergangswissenschaft in Praxis. Formate in Fortbewegung*. Berlin: JOVIS.

Wood, E., & Latham, K. F. (2009). Object Knowledge. Researching Objects in the Museum Experience. *Reconstruction*, 9(1).

Wood, E., & Latham, K. F. (2011). The Thickness of Things. Exploring the Curriculum of Museums Through Phenomenological Touch. *Journal of Curriculum Theorizing*, 27(2), S. 51-65.

Yaneva, A. (2020). Die soziale Valenz profaner Architektur. In M. Fineder & J. Lang (Hrsg.), *Zwischenmenschliches Design. Sozialität und Soziabilität*. Wiesbaden: Springer VS.

MIKE NIENHAUS

Der Aufforderungs- charakter des Alphabetgartens

**Potenziale eines kulturwissen-
schaftlichen Affordanzkonzepts
für das Social Design**

Keywords: Ethnografie, Praxistheorie, Erinnerungskultur, Affordanz

1 Ein verstecktes Erinnerungsalphabet

„Eine Sache habt ihr wahrscheinlich noch nicht entdeckt, die ist nämlich total versteckt hier“⁰¹, sagt Kathrin Bauer, die wissenschaftliche und pädagogische Mitarbeiterin der Gedenkstätte Grafeneck zu sechs jugendlichen Besucher:innen. Bauer, die seit 2018 in dieser Funktion tätig ist, zeigt auf eine etwa 80 Quadratmeter große rechteckige Grünfläche, die an zwei Seiten von der größtenteils 70 Zentimeter hohen Natursteinmauer der Gedenkstätte begrenzt wird. Die bewachsene Ebene scheint auf den ersten Blick hinter der eigentlichen Gedenkstätte zu liegen und geht an einer Seite in den Wald über. Als sich eine ca. 15-jährige Besucherin über die Mauer beugt und im hohen Gras etwas entdeckt, ermutigt Bauer die Gruppe, das Stück Wiese zu betreten, um genauer herauszufinden, was dort versteckt sein könnte. Während die Besucher:innen mehrere quadratische Granitsteine mit eingemeißelten Buchstaben finden, erklärt Bauer, dass es sich um den sogenannten Alphabetgarten handelt. Die 26 im Garten verstreut eingelassenen Steine, die alle Buchstaben des deutschen Alphabets enthalten, sollen die namentlich unbekanntes (sowie bekannten) Opfer der NS-„Euthanasie“⁰² in Grafeneck repräsentieren. Insgesamt 10 654 Menschen mit Behinderung oder psychischer Erkrankung wurden 1940 in Grafeneck durch Nationalsozialisten ermordet. Das seit 1998 einsehbare Namensbuch auf der Gedenkstätten-Mauer neben dem Alphabetgarten (Abb. 1) enthält die bisher bekannten Namen und wird fortlaufend ergänzt.

Eine halbe Stunde, nachdem ich den hier skizzierten Abschluss des geführten Rundgangs in Grafeneck beobachtet habe, sitze ich im Auto und stelle folgende Fragen in mein Aufnahmegerät: „Warum wird der Alphabetgarten nicht sichtbar gemacht? Wieso ist das Gras nicht geschnitten? Spielt die Gedenkstätte mit dieser Verhüllung?“ Als Masterstudent der Empirischen Kulturwissenschaft an der Universität Tübingen hatte ich Grafeneck bereits oft besucht und 2018 nach einer drei Semester andauernden Feldforschung einen wissenschaftlichen Buchbeitrag über Jochen Meyders Kunstprojekt *Grafeneck 10 654* veröffentlicht (Nienhaus 2018). Daher kannte ich die Gedenkstätte und auch den Alphabetgarten zum Zeitpunkt der oben geschilderten Beobachtungen bereits.

01 Felddtagebuch vom 14.07.2022.

02 Die Nationalsozialisten stellten die Vernichtungsvorgänge zynisch als Gnadentod dar und bezogen sich auf das altgriechische Wort ‚euthanasia‘, das sich unter anderem mit ‚schöner Tod‘ übersetzen lässt.



Abbildung 1: Der Alphabetgarten mit Namensbuch (eigene Aufnahme)



Abbildung 2: Ein Alphabetstein (eigene Aufnahme)

2 Grundlagen der Feldforschung

Das sommerliche Grün auf der Schwäbischen Alb sorgte an diesem Tag im Juli dafür, dass die Granitsteine des Alphabetgartens nur bei genauem Hinsehen erkennbar waren (Abb. 2). Vor dem ersten Tag der neuerlichen Feldforschung in Grafeneck hatte ich nicht damit gerechnet, dass der Alphabetgarten so verdeckt sein würde. Der Kontrast zwischen den ersten Beobachtungen und meiner (falschen) Vorannahme über die Sichtbarkeit des Projekts führte mich zu der Frage, inwiefern Besucher:innen in der Lage sind, den Alphabetgarten in diesem Zustand wahrzunehmen. Ich wusste, wie sehr das Wetter und die Vegetation den Besuch an der Gedenkstätte prägen können: Wärmende Sonnenstrahlen im schwäbischen Idyll konterkarierten für mich bereits 2016 die Auseinandersetzung mit dem industriellen Massenmord. So entschloss ich mich, in den darauffolgenden Tagen mithilfe des ethnografischen Methodenbündels zu erforschen, welche Praktiken am Alphabetgarten zu beobachten sind. Für diese Wissensproduktion war entscheidend, soziale Praxis und kulturwissenschaftliche Affordanz komplementär zu verstehen: Zu welchen Praktiken würde der Alphabetgarten die Besucher:innen auffordern? Welche Bedeutung hat ihr inkorporiertes kulturelles Wissen in diesem Prozess?

Dieser Beitrag zeigt, dass der Aufforderungscharakter des Alphabetgartens zum Beispiel von den oben genannten Umweltfaktoren abhängt. Zusätzlich ergeben gestalterische Entscheidungen seit seiner Errichtung 1998 ein komplexes Zusammenspiel mit kulturell gerahmten und sozial hergestellten Praktiken der Besucher:innen – aber auch der Gedenkstätten-Mitarbeiter:innen und anderen Verantwortlichen. Ich ziehe ein kulturwissenschaftlich-praxeologisches Affordanzkonzept heran, um zu analysieren, welche Praktiken der Alphabetgarten vor dem Hintergrund eines inkorporierten soziokulturellen Wissens der Besucher:innen nahelegt, einschränkt oder unwahrscheinlich macht. Ihr Körperwissen, über das sie im Kontext der materiellen Umwelt Grafeneck verfügen, lässt sie auf spezifische Weise von dem Ort affordiert werden. Meine Beobachtungen konkretisieren das empirische Beispiel vom Anfang des Beitrags dahingehend, dass sich der Alphabetgarten nur wenigen Besucher:innen im Untersuchungszeitraum zugänglich macht. Die vorgestellten Erkenntnisse sind jedoch vorläufig, da die hier aufbereitete ‚Sommer-Ethnografie‘ nur einen Teil der jahreszeitlich wandelnden Bedingungen abbilden kann. Den Beitrag strukturiert also folgende Fragestellung: *Inwiefern fordert der Alphabetgarten zu sozialer Praxis auf?*

Um diese Frage zu beantworten, erläutere ich zunächst die affordanz- und praxistheoretischen Anknüpfungspunkte meines Beitrags. Nach dem methodischen Vorgehen stehen historische Grundlagen der Tötungsanstalt und der späteren Gedenkstätte im Zentrum. Sie leiten über zu den empirischen Beschreibungen. In ihrer Struktur folgt die Empirie dem idealtypischen Weg der Besucher:innen an der Gedenkstätte mit Bezug zum Alphabetgarten. Meine notierten Beobachtungen haben den Übertritt der Steinschwelle am Eingang zum Ausgangspunkt. Mit diesem (erstmaligen) Eintreten in die Gedenkstätte stellt sich die Frage, wie Besucher:innen in dem Moment zur sozialen Praxis aufgefordert

werden. Im nächsten Abschnitt geht es um Praktiken im Zusammenhang mit der Natursteinmauer und dem darauf montierten Namensbuch. Welche Affordanzen schafft diese Komposition zwischen Alphabetgarten und restlicher Gedenkstätte? Denn schon in seiner räumlich-materiellen Dimension ist der Alphabetgarten mit anderen Bestandteilen eng verwoben. Zum Schluss richtet sich mein Blick auf das Herzstück des Projekts: Die im Boden eingelassenen Granitsteine verbinden sich mit den dort wachsenden und angelegten Pflanzen. So wird deutlich, wie sehr affordierte oder nicht affordierte Praktiken einerseits auf konkrete Gestaltungsentscheidungen zurückgehen und andererseits im Kontext des Gedenkstättenrundgangs durch praktisches Guiding entstehen. Dies zeigt schon das Eingangsbeispiel des Beitrags.

Für Fachbereiche wie Social Design oder Public Interest Design ist das empirische Beispiel forschungsmethodisch relevant. Der Designtheoretiker Francis Müller vertritt die Auffassung: Jede „Beobachtung einer noch so trivialen Alltagssituation, die im Zuge eines Designprojekts gemacht wird, ist bereits eine Form der Ethnografie“ (2018, S. 4). Eine solche Designethnografie⁰³ zieht jedoch nicht zwingend kulturwissenschaftlich-praxeologische Konzepte für die Analyse heran. Letztere sind nötig, um etwa den Aufforderungscharakter nicht ausschließlich als *Zweck* (denkbare Möglichkeit) und *Funktion* (wahrnehmbare Wirklichkeit) der gestalteten Entität zu deuten (Lang 2020, S. 203), sondern ihn mit sozialer Praxis und inkorporiertem kulturellem Wissen zu verknüpfen. Primär geht es in dem Beitrag also um den Aufforderungscharakter des Alphabetprojekts sowie die damit zusammenhängenden Praktiken und Akteure. Designprozesse sind nicht sein zentraler Gegenstand. Denn nur wenige Praktiken im Rahmen des Gedenkstättenbesuchs sind dezidiert eine „kulturelle[] Bedeutungsgenese durch sinnliche Formen“ (Popp 2022, S. 169). Besucher:innen wiederum beschränken sich keinesfalls auf bloße Rezeption eines durch „nutzungsorientierte[] Herstellung“ (Milev 2013, S. 21) geschaffenen Artefakts. Praxeologisch gesprochen wird der Aufforderungscharakter durch kulturell vermitteltes Körperwissen koproduziert. Ein Beispiel: Wer mit körperlich voraussetzungsreichen Akten, wie dem Beten, nicht vertraut ist, wird als Besucher:in eines Friedhofs oder einer Gedenkstätte nicht zum Gebet aufgefordert werden können. Im folgenden Abschnitt mache ich diese kombinierte Affordanz- und Praxisperspektive deutlich.

03 In der seit den 1990er-Jahren praktizierten Designethnografie (Kölz 2022, S. 9) dominiert ein Verständnis von Design als „Modus von Kulturproduktion“ (Milev 2013, S. 21). Kulturwissenschaftliche Studien, die Design(en) als eigenen Forschungsgegenstand behandeln, etablieren sich seit etwa zehn Jahren in den Disziplinen der ehemaligen Volkskunde (Kölz 2022, S. 7). Projekte, die einen Schritt weiter gehen und anthropologische Wissensproduktion mit Methoden des Gestaltens als kollaborative Tätigkeit verbinden (Beispiel: Thiemeyer et al. 2018), sind umstritten (Kölz 2022, S. 11). Kölz und Fenske (2022) diskutieren kritische Zugänge. Francis Müller hingegen sieht die Produktivität einer Ethnografie, die gestaltend tätig wird, in der Intervention (2018, S. 7). Mit dem produktiven Eingreifen gehen ihm zufolge Innovationskraft und Partizipationsmöglichkeiten des untersuchten Felds einher (ebd., S. 35).

3 Über Theorien kulturell geformter Aufforderung

Der US-amerikanische Wahrnehmungspsychologe James J. Gibson erfand 1977 den Begriff *affordance* als substantivierte Form des Verbs *to afford* (dt.: jmd. etw. ermöglichen) und prägte damit das Konzept des Aufforderungscharakters (Gibson 1986): Ein Objekt ermöglicht einem Subjekt bestimmte Aktionen und schließt andere aus. Gibson entwickelte das Affordanzkonzept mit Blick auf die komplementäre Beziehung zwischen Tier/Mensch und Umwelt. Er schreibt: „[I]f a surface is horizontal, flat, extended, rigid, and knee-high relative to the perceiver, it can in fact be sat upon“ (ebd., S. 128). Gleichzeitig deutete er designtheoretische Fragen an: „If it can be discriminated as having just these properties, it should *look* sit-on-able“ (ebd.; Hervorh. i. O.). Der Kognitionswissenschaftler Don Norman entwickelte das Konzept weiter (Norman 2013). Mit *The Psychology of Everyday Things* gelangte das Affordanzkonzept in den Bereich Usability. Dort geht es primär um Benutzerfreundlichkeit und die Frage, inwiefern ein gestaltetes Objekt gewährleistet, dass möglichst alle Nutzenden es auf Anhieb verstehen (ebd.).

Daneben lässt sich das Affordanzkonzept für kulturwissenschaftliche Analysen heranziehen. Bei Gibson sind bereits zentrale Ideen späterer Perspektiven angelegt – er benennt etwa die wichtige Rolle des „perceiver“ (1986, S. 128). Dieser Blick auf die Wahrnehmenden und ihr wechselseitiges Verhältnis mit der Umwelt ebnet den Weg für die kulturelle und soziale Seite des Affordanzkonzepts. Ob und wie ein Mensch von einem Objekt affordiert wird, ist nicht universell vorhersagbar und hängt auch nicht allein mit materiellen Attributen zusammen. Mit einem kulturwissenschaftlich-praxeologischen Verständnis von Affordanz lässt sich sagen, dass „unsere materiellen Umwelten [...] erst im Kontext soziokulturell geprägter Routinen und Gewohnheiten [...] zu dem werden, was sie sind“ (Bareither 2020, S. 36). Für diese Erkenntnis war Tim Ingold und seine seit 1992 entwickelte *Theory of Direct Perception* wichtig. Affordanzen unterliegen, laut Ingold, nicht einer vorgeschalteten kognitiven Beurteilung durch diejenigen, die mit einem Objekt interagieren (Ingold 1992, S. 42 f.): Wahrnehmungs- und Handlungsmuster sind miteinander verbunden. Zunächst ging Ingold (1992) davon aus, dass kulturelle Deutungsmuster erst nach der unmittelbaren Wahrnehmung der Umwelt wichtig werden. Pierre Bourdieus „praktischer Sinn“ (1987, S. 107), ein inkorporiertes Wissen, zeigt jedoch, wieso Ingolds anfängliche Theorie für Kulturwissenschaftler:innen weniger produktiv ist als kulturkonstruktivistisch argumentierende Affordanzkonzepte. Denn Kultur schreibt sich „zugleich in die Körper der menschlichen Akteur:innen“ (Bareither 2020, S. 37) ein.⁰⁴

Hier wird der Nexus zwischen kulturwissenschaftlicher Affordanz und Praxeologie deutlich. Die verschiedenen Theorien sozialer Praktiken eint, dass sie die Materialität von Körpern und Dingen ins Zentrum ihrer Kulturbeschreibung rücken. Dieser Fokus bedeutet,

04 Seit seinem Buch *The Perception of the Environment* aus dem Jahr 2000 vertritt Ingold (2022) die gleiche Perspektive.

wie beim Affordanzkonzept, eine Abkehr von subjektorientierten Ansätzen. ‚Praxis‘ meint nicht das intentionale Handeln eines rationalen Subjekts, sondern ein *Doing*, das sich beispielsweise in körperlich voraussetzungsreichen Routinen des Alltags offenbart.⁰⁵ Akteure setzen sich nicht permanent mit Fragen nach angemessenem Verhalten an Gedenkstätten auseinander. Andreas Reckwitz schreibt: „Diese Körperlichkeit des Handelns und der Praktik umfasst die beiden Aspekte der ‚Inkorporiertheit‘ von Wissen und der ‚Performativität‘ des Handelns“ (Reckwitz 2003, S. 290). Der habituell mitbestimmte praktische Sinn für jenes Körperwissen ist nicht theoretisch vorstrukturiert, sondern gehört selbst zum Vollzug. Ein:e Besucher:in der Gedenkstätte Grafeneck muss in der Regel nicht zuerst darüber nachdenken, ob der Alphabetgarten zum Picknicken einlädt oder nicht. Jedoch laufen affordierte Praktiken nicht immer gleich ab. Wie Selfies an Gedenkstätten zeigen (Hinka 2018), können sie sich ändern. Foto-Sharing-Technologien im Kontext der Smartphone-Nutzung ermöglichen an Gedenkortern Aufforderungen, die bestehende Relationen zwischen Mensch und materieller Umwelt um Beziehungsgeflechte in digitalen Medien erweitern. Theorien sozialer Praktiken sind also nicht deterministisch zu verstehen. Sozial gelernte und vermittelte Praktiken beinhalten zwar ständige, nahezu identische Wiederholung, aber auch kreative Veränderung (Hörning 2004, S. 19), wodurch sich kultureller Wandel im Tun vollzieht.

4 Methodisches Vorgehen

Die Feldforschung stützt sich vor allem auf sechs Forschungsaufenthalte in Grafeneck im Juli sowie August 2022. Vorwiegend betrachtete ich soziale Praktiken der Besucher:innen, wenn sie im Rahmen eines geführten Rundgangs oder selbstständig die Gedenkstätte besuchten. Ergänzend zur teilnehmenden Beobachtung (Schmidt-Lauber 2007, S. 219 ff.) führte ich Feldinterviews mit Personen, denen ich Fragen zu ihrem Besuch in Grafeneck und über den Alphabetgarten stellte. Am 19. Juli 2022 nahm ich an einem Seminar mit anschließendem Rundgang für zwei Schulklassen der Jahrgangsstufe 9 teil. Zusätzlich führte ich persönlich und telefonisch Expertengespräche (Helfferich 2011, S. 162 ff.) mit zwei Mitarbeiter:innen des Dokumentationszentrums – Thomas Stöckle und Kathrin Bauer – sowie dem ehemaligen Vorsitzenden des Gedenkstättenvereins Gunther Wruck. Die Ethnografie als Praxis der Feldforschung (Barrois 2022, S. 209) mit ihren hier verwendeten Bestandteilen ist die methodische Grundlage für meine Untersuchung. Ausgehend von der *Writing-Culture-Debatte* (Clifford und Marcus 1986), speist sich meine Kulturanalyse aus einem Methodenmix, der selbstreflexive Anteile in die Wissensproduktion einbezieht. Indem ich etwas sah, blieb mir anderes verborgen (Müller 2018, S. 10). Mein Einfluss auf

05 Ein weites Alltagsverständnis geht von einer gesamtgesellschaftlichen Konstitution lebensweltlicher Erfahrungen aus – z.B. mithilfe kollektiver Erinnerung an die NS-Zeit. Alltagsbezogene Praktiken und Transformationen lassen sich also anhand von Phänomenen wie Gedenkstättenbesuchen analysieren, die auf den ersten Blick außeralltäglich sind bzw. im Feld als außergewöhnlich gelten.

das Feld variierte zwar je nach Situation, aber das Feld beeinflusste meinen forschenden Schwerpunkt. Insgesamt soll diese Art zu forschen „den Freiheitsraum, der ihr inhärent ist, spielerisch nutzen, um zu Erkenntnissen zu gelangen – und diese Prozesse intersubjektiv vermitteln“ (ebd., S. 6). Auch in der Designethnografie sind bestehende Methoden nicht „sakrosankt, sondern sie können fallspezifisch und situativ adaptiert, variiert und transzendiert werden“ (ebd., S. 7). In beiden Fällen lautet das zentrale methodische Kriterium Gegenstandsangemessenheit. Um eine solche Untersuchung an dem voraussetzungsreichen Ort Grafeneck zu plausibilisieren, lohnt sich ein Blick auf seine historischen Bedingungen und Transformationen.

5 Historische Zusammenhänge der Tötungsanstalt

Das auf der Schwäbischen Alb gelegene Schloss Grafeneck wurde von 1556 bis 1559 errichtet und diente 200 Jahre lang den württembergischen Herzögen als Jagdschloss, ehe man es zwischen 1762 und 1772 zu einer barocken Sommerresidenz für Herzog Carl Eugen umbaute (Deutscher Paritätischer Wohlfahrtsverband 2022). 1928 kaufte die evangelische Samariterstiftung Schloss Grafeneck und richtete ein Heim für Männer mit Behinderung ein. Am 6. Oktober 1939 entschieden sich die Nationalsozialisten, das Schloss für „Zwecke des Reiches“ (Stöckle 2011, S. 6) zu beschlagnahmen. Menschen, deren Leben als ‚unwert‘ galt und die als [finanzielle] Belastung für den ‚gesunden Volkskörper‘ gesehen wurden, sollten vernichtet werden (ebd., S. 7). Im Rahmen der ‚Aktion T4‘⁰⁶ ermordeten die NS-Täter:innen über 70 000 Menschen mit Behinderung oder psychischer Erkrankung. Grafeneck wurde zum ersten von sechs Vernichtungszentren⁰⁷ des NS-Staats, als ab dem 18. Januar 1940 Menschen in der eigens errichteten Gaskammer starben. Hier fanden erstmals massenhafte Tötungen in stationären Gaskammern statt – sie dienten als Vorbild für spätere Vernichtungslager wie Auschwitz-Birkenau. Als das systematische Töten in Grafeneck im Dezember 1940 endete, waren dort mindestens 10 654 Menschen der NS-‚Euthanasie‘ zum Opfer gefallen.⁰⁸

Nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs erhielt die Samariterstiftung das Gelände zurück und schuf 1946/47 erneut eine Einrichtung für Menschen mit Behinderung, in der bis heute Menschen wohnen und arbeiten. Ab 1979 gedachte man den Ermordeten in einem

06 Die Zentraldienststelle T4 (Tiergartenstraße 4 in Berlin) organisierte den systematischen Mord.

07 Neben Grafeneck, der sogenannten Anstalt A, fanden die T4-Morde ab 1940/1941 in den Tötungsanstalten Brandenburg, Hartheim, Sonnenstein, Bernburg und Hadamar statt.

08 Die Täter:innen verließen Grafeneck vermutlich, da sie ihr Ziel, 10 000 Menschen zu töten, vollendet hatten (Deutscher Paritätischer Wohlfahrtsverband 2022). Außerdem gab es Proteste von Angehörigen, Kirchen und durch die Einrichtungen, aus denen die Opfer stammten.

jährlich stattfindenden Gottesdienst. Zwischen 1989 und 1990 folgte, analog zum sakralen Charakter dieser Veranstaltung, eine offene Kapelle (Abb. 3), die Gedenkort, Altar und Mahnmal zugleich ist – ein wichtiger Bestandteil der heutigen Gedenkstätte. Daneben besteht sie aus mittlerweile drei Urnengräbern sowie einem Steinkreuz und einer Umfassungsmauer auf dem Friedhof der Samariterstiftung [Stöckle 2003, S. 20]. Davor steht seit 1982 eine erläuternde Texttafel aus Bronze. 1998 folgten das Namensbuch auf der Natursteinmauer der Gedenkstätte und der dahinter befindliche Alphabetgarten. Seit 2005 existiert ein Dokumentationszentrum zwischen Schloss und Gedenkstätte, das als Lernort und Forschungsstätte konzipiert ist und in einer Dauerausstellung über die Geschichte Grafe necks informiert. Die Relevanz des historischen Ortes und der heutigen Gedenkstätte steht in engem Zusammenhang mit den dort realisierten Projekten, die als (vorläufige) Ergebnisse sozialer Gestaltungsprozesse verstanden werden können.



Abbildung 3: Offene Kapelle mit Altar (eigene Aufnahme)

6 Mahnen und Erinnern: Gestaltung einer Gedenkstätte

Um dem Gedenken nach 50 Jahren einen Ort zu geben, engagierte die Samariterstiftung den Architekten Eberhard Weinbrenner. Er plante die Kapelle mit ihrer fünfeckigen Dachkonstruktion aus Stahl, die auf das Fünfte Gebot („Du sollst nicht töten“) anspielt und Assoziationen zur Dornenkrone Jesu Christi weckt [Gedenkstätte Grafeneck 2016]. Die künstlerische Gestaltung übernahm der Bildhauer Rudolf Kurz; den Aufbau organisierte

der 1979 gegründete Arbeitskreis *Gedenkstätte Grafeneck für die Opfer der Euthanasie*, gemeinsam mit dem Evangelischen Jugendwerk in Württemberg. Ein zentral in der Kapelle platzierter Altar besteht aus blauem Granit, an „seinem Sockel sind verkrampte, suchende und stützende Hände angedeutet“ [ebd.]. Vorne ist ein christliches Kreuz eingemeißelt. Die ebenfalls 1989 errichtete Rückwand hinter dem Altar ist über zwei Meter hoch und hat in der Mitte einen absichtlichen Riss, der „den Schmerz über den in Grafeneck begangenen Zivilisationsbruch aus[drückt]“ [ebd.]. Den Eingang der Gedenkstätte markiert eine im Boden eingelassene Steinschwelle, auf der die Namen der Einrichtungen zu lesen sind, deren Bewohner:innen nach Grafeneck deportiert wurden. Hinter der Schwelle führt der Gehweg vorbei an der Kapelle in Richtung Friedhof. Rechts neben dem Eingang steht eine schräg angeordnete Stele aus Stein, die in wenigen Worten den Hintergrund der Gedenkstätte erläutert (Abb. 4). Die dahinter entlang des Gehwegs auf 70 Zentimeter abflachende Natursteinmauer begrenzt den Alphabetgarten. Auf diesem Stück ist das Namensbuch der Opfer angebracht. Es wurde 1998 gemeinsam mit dem Alphabetgarten öffentlich gemacht.



Abbildung 4: Steinschwelle und Stele (eigene Aufnahme)

Der heutige Gedenkstättenleiter Thomas Stöckle ist seit 1996 als Historiker in Grafeneck beschäftigt. Er fand heraus, dass es dort jüdische Opfer gegeben hatte. Um jüdischer Erinnerungskultur neben christlichen Motiven einen Platz zu geben, wandte sich der Verein 1997 an die US-amerikanische Künstlerin Diane Samuels. Die Wahl fiel auf Samuels, da sie bereits ab 1996 in Buttenhausen ein Kunstprojekt zur Erinnerung an die dortige jüdische

Gemeinde umgesetzt hatte [Samuels 2002, S. 18 ff.]. Dabei orientierte sich die Frau aus Pittsburgh an einer mittelalterlichen Erzählung über Rabbi Isaac Luria, die Samuels ein „Alphabetmärchen“ [ebd., S. 10 ff.] nennt. Sie fragte sich: „Wie können die Opfer, deren Namen nicht mehr festgestellt werden können, sowohl jüdische als auch christliche, geehrt werden?“ [ebd., S. 21] Im August 1998 setzte die Gruppe um Samuels 26 quadratische Alphabetsteine aus Granit ein. Die Steine sind 15 Quadratzentimeter groß und ebenerdig eingelassen [Arbeitskreis Gedenkstätte Grafeneck e. V. 2000, S. 12]. So kann das Gras geschnitten werden, ohne die Steine zu beschädigen [Samuels 2000, S. 26]. Außerdem pflanzte man 14 000 Blumenzwiebeln: „Je nach Jahreszeit und Licht sind die Buchstaben gänzlich sichtbar oder bleiben teilweise bedeckt“ [ebd., S. 27]. 2000 folgte ein bearbeiteter Sitzstein, der im 18. Jahrhundert als Baustoff für das Schloss fungiert hatte. Auf einer Metalltafel über dem Namensbuch werden Besucher:innen ermutigt, den Alphabetgarten zu betreten und von Stein zu Stein zu gehen, um Namen zu bilden. Lässt sich eine solche Praxis des Betretens am Gedenkort beobachten?

7 Affordanzen beim Eintritt in die Gedenkstätte

Um herauszufinden, welche soziale Praxis der sommerliche Alphabetgarten affordiert, lohnt sich zunächst der Fokus auf Praktiken im Zusammenhang mit dem Eintritt in die Gedenkstätte. Was tun Menschen zu Beginn des Besuchs? Welchen Einfluss übt das eingefasste Stück Wiese aus? Wie praktizieren Besucher:innen den Gedenkstättenbesuch, während der Alphabetgarten von grünem Wildkraut bewachsen ist?

Am zweiten Tag meiner Feldforschung, einem sonnigen Freitagmittag, sah ich, wie eine fünfköpfige Gruppe an der Gedenkstätte aus dem Auto stieg. Sie war direkt bis an den Gedenkort herangefahren.⁰⁹ Die zwischen 50- und 60-jährigen Personen sprachen Französisch miteinander – eine Sprache, die ich nicht beherrsche. Als sie vor der Steinschwelle am Eingang der Gedenkstätte stehen blieben, stellte sich ein Mann als ihr Guide heraus. Er trug zwar, genau wie die anderen, Sommerkleidung (blaues T-Shirt, helle Jeans-Shorts, Turnschuhe), aber sprach deutlich hörbar vor der Gruppe und las den deutschen Text auf der Stele vor. Als er fertig war und den Text sowie die einleitenden Worte übersetzt hatte, ging der Guide los. Mit einer Geste lud er seine Begleiter:innen ein, ihm zu folgen. Vorsichtig übertraten die anderen die im Boden eingelassene Schwelle und blickten entweder auf den Boden, zur Stele oder schauten den Guide an. Dieser folgte dem Gehweg und drehte sich zur Gruppe um, als er vor der Bronzetafel am Friedhof stand. Weder er noch die Besucher:innen betrachteten bei diesem Vorgang das Namensbuch oder den Alphabetgarten, obwohl sie daran vorbeigingen. Auch der Kapelle näherten sie sich nicht, sondern sahen dorthin, während sie dem Guide folgten. Ich war nun überzeugt, dass die französischsprachigen Personen zum ersten Mal die Gedenkstätte besuchten. Nach wenigen Sätzen zeigte der

09 Feldtagebuch vom 15.07.2022.

Guide auf das Namensbuch und trat gemeinsam mit den anderen vor die Schublade mit Ringbuchhalterung für die ausgedruckten Namen der Opfer. Ein einzelner Mann kam erst 30 Sekunden später hinzu, da er kurz das Friedhofsgelände und die Kapelle betreten hatte. Der Guide hingegen blätterte einige Seiten um und zeigte den anderen den Namen seines Großonkels. Vom dazugehörigen Alphabetgarten nahm währenddessen wohl niemand Notiz. Der Fokus der Gruppe war auf das Buch gerichtet.

Diese frühe Szene im Forschungsprozess zeigt, wie ein geführter Rundgang den Anforderungscharakter der materiellen Umwelt beim Erstbesuch mitbestimmt. Die Gruppe praktizierte ihr inkorporiertes Wissen über Führungen an Gedenkortern, Museen und/oder Sehenswürdigkeiten. Sie standen zum Beispiel mit verschränkten Armen in einem Halbkreis. Gemeinsam stellten sie die soziale Praxis (touristischer) Denkmalbesichtigung her (Blenich 2017). Hinzu kam ein biografisch gerahmtes Totengedenken, das der Guide veranlasste. Die geführten Besucher:innen orientierten sich beim Erstbesuch an seinem persönlichen Zugang (Gröner 2018, S. 200). Das vom Guide eingeübte kulturelle Wissen ließ ihn die Gruppe in einer hörbaren Lautstärke ansprechen oder mit Gesten die Laufrichtung vorgeben. So zeigte sich sein praktischer Sinn dafür, auf welche Art er hier Körper sein kann. Dieses Repertoire hängt nicht nur davon ab, ob er eine Schulung absolviert oder wie oft er bereits Besucher:innen an Gedenkstätten geführt hat. Guiding-Routinen basieren auf einer kollektiv (und ggf. medial) vermittelten Wissenspraxis.

Die Besucher:innen richteten sich außerdem an materiellen Bedingungen der Gedenkcomposition aus. Zwei Beispiele: Erstens übertraten sie die Steinschwelle vorsichtig (und erst nach dem Guide) – das ist kein Zufall. Die Gedenkstätte ist eine „Objektivierung unterschiedlicher Faktoren“ (Müller 2018, S. 12). Ohne die Geschichte der NS-Zeit oder Standards der europäischen Denkmalstruktur seit dem 19. Jahrhundert (Tauschek 2010, S. 54) wäre die Gedenkstätte Grafeneck nicht denkbar. Besucher:innen und ihre Körper *wissen*, dass Elemente der Gedenkstätte nicht oder nur vorsichtig zu betreten sind.¹⁰ Sie haben einen praktischen Sinn dafür, „was die der Situation angemessene Umgangsweise ist“ (Bareither 2020, S. 37). Für diese verinnerlichte Angemessenheitsfrage müssen sie nicht ständig die Geschichte des Ortes reflektieren. Zweitens lud auch der Gehweg nicht dazu ein, verlassen zu werden. Seine grau-braune Färbung grenzt sich vom satten Grün der Grasflächen ab. Wie jedoch das Beispiel des einzelnen Mannes zeigt, der den Weg verlässt, erzeugt der Pfad keine stets gültige, universelle Affordanz. Vielleicht forderte die auffällige Dachkonstruktion der offenen Kapelle den Mann zur Besichtigung auf. Denn die architektonische Gestaltung der Kapelle unterscheidet sich deutlich von der gebauten Umwelt in Grafeneck und anderswo. Der Alphabetgarten machte dieses Angebot nicht und blieb im Verborgenen.

10 Der kommende Abschnitt thematisiert die mit diesem Wissen zusammenhängende Frage nach praktizierter Sakralität an Gedenkstätten.

Meine weiteren Feldbeobachtungen und Interviews zeigen, dass Erstbesucher:innen ohne geführten Rundgang ebenfalls anderen materiellen Aufforderungen folgen als dem Alphabetgarten. So sprach ich vier Tage später mit einer Frau und einem Mann, nachdem sie die Gedenkstätte besichtigt hatten.¹¹ Der etwa 60-jährige Mann erzählte mir, seit wenigen Momenten Gewissheit über die Ermordung seines Großvaters Heinrich Mayer¹² zu haben – dieser sei mit der Diagnose ‚Schwermut‘ nach Grafeneck gebracht worden.¹³ Ich hatte vorher beobachten können, wie die ungefähr gleichaltrige Frau und er im Namensbuch blätterten und suchten. Dabei streichelten sie sich gegenseitig. Diese Szene lässt sich mit der Kulturwissenschaftlerin Monique Scheer (2016) als Emotionspraxis bezeichnen. Emotionen sind aus praxeologischer Sicht keine ‚Triebe‘, die das Individuum überwältigen, sondern Teil eines praktischen Doing Emotion. Gefühlslagen entstehen dadurch, dass man sie mobilisiert, benennt, kommuniziert oder reguliert (ebd., S. 29 ff.). Die vier idealtypischen Kategorien emotionaler Praxis treten etwa wie folgt beim Besuch einer NS-Gedenkstätte auf: Wer für die Opfer des Nationalsozialismus eine Kerze anzündet, wird die emotionale Mobilisierungskraft dieses Rituals nutzen und eine andächtige Stimmung fühlen. Wenn Besucher:innen ihre Wut auf die Täter:innen verbal äußern, handelt es sich um eine benennende Emotionspraxis. Gleichzeitig kommunizieren Tränen in ihren Augen wahrscheinlich Gefühle wie Schmerz oder Trauer, die von anderen Anwesenden gesehen und interpretiert werden (können). Laute, verbale Ausdrücke beim Gedenkstättenbesuch zurückzuhalten, zeichnet hingegen ein regulierendes Doing Emotion aus. Das letzte Beispiel verweist auf die soziale Ordnung der Gedenkstätte, wonach ruhiges Verhalten als Norm gesehen wird. Im Gespräch mit den zwei Besucher:innen zeigten sich Emotionspraktiken wie heruntergelassene Schultern und eine schlaaffe Gesichtsmuskulatur, die ich als praktizierte Betroffenheit verstehe. Der Anthropologe Jackie Feldman bezieht sich auf die Theorie der Emotionspraktiken, wenn er schreibt:

Betroffenheit is a difficult term to translate. While it means being emotionally touched, overwhelmed, shocked, affected, alarmed and confused, it is inseparable from the bodily and facial expressions that are said to manifest it, (as Monique Scheer argues more widely in her work on doing emotion), but which may also constitute it. (Feldman 2018, S. 31; Hervorh. i. O.)

Diese Betroffenheit als gemeinsam hergestellte Körperpraktik am Ort des Verbrechens ermöglichte uns intime Sprechakte über verhängnisvolle Familiengeschichten. Bei dieser Gelegenheit fragte ich die beiden, ob sie sich mit dem Alphabetgarten beschäftigt hätten. Sie wussten nicht, was ich meinte, und thematisierten – ohne nachzufragen – weiterhin die

11 Felddtagebuch vom 19.07.2022.

12 Der Name wurde von mir geändert.

13 Feldinterview mit einem Besucher am 19.07.2022.

Mordvorgänge an diesem „verunsichernden Ort“ [Thimm et al. 2010]. Ihre Erinnerungspraxis in Grafeneck war durch die Namenssuche und das damit zusammenhängende, erstmals für sie ermöglichte Totengedenken, bestimmt. Dies ließ sie ausschließlich das Namensbuch fokussieren. Das Alphabetprojekt geriet aus dem Blick, obwohl Samuels und Co. die Schublade so auf die Mauer gesetzt hatten, dass man beim Lesen in den Alphabetgarten schaut.¹⁴ Praxeologisch gesprochen affordierte das Namensbuch in diesem Kontext nicht die praktische Denkmalbesichtigung, wie im vorigen Beispiel, sondern eine gemeinsam hergestellte Trauer. Hierfür war die Evidenz durch das Namensbuch wichtiger als der Friedhof, die Kapelle oder der Alphabetgarten.

Besucher:innen, deren persönliche Betroffenheit weniger im Zentrum des Besuchs stand, wurden trotzdem zunächst von anderen gestalteten Versatzstücken der Gedenkstätte zu sozialer Praxis aufgefordert. Drei Wochen später kam ich mit zwei Frauen (ca. 65 Jahre) und einem Mann im elektrischen Rollstuhl (ca. 75 Jahre) ins Gespräch.¹⁵ Sie bewegten sich über den Pfad zum Friedhof und grüßten mich. Ich stand zu diesem Zeitpunkt neben der Stele am Eingang der Gedenkstätte. Den Alphabetgarten und das Namensbuch sahen die drei nicht. Ich folgte ihnen ruhig. Eine der Frauen erklärte den beiden Begleiter:innen, dass die einzelnen Urnengräber nicht die Asche der Ermordeten von Grafeneck aus dem Jahr 1940 enthalten: „2004. Das sind die Behinderten, die in der Einrichtung gestorben sind“¹⁶. Als sie nach zwei Minuten den Friedhof verließen und dieselbe Frau im Anschluss den erklärenden Text auf der Bronzetafel vorlas, fragte ich sie, ob sie Guide an der Gedenkstätte sei. Sie war jedoch Erstbesucherin und hatte den Text für ihren Mann vorgelesen. Sie sagte: „Er interessiert sich für diese Geschichte“¹⁷. Ich erzählte, dass ich mich ebenfalls für die Geschichte Grafenecks interessiere und besonders den Alphabetgarten spannend finde. Eine Gesprächspause, die vielleicht drei Sekunden dauerte, veranlasste mich dazu, konkreter zu werden und mit dem Finger in Richtung Alphabetgarten zu deuten. Die Frau, die als einzige sprach, kommentierte meine Geste wie folgt: „Ah ja, das Buch“¹⁸. Niemand aus der Gruppe wusste, dass es den Alphabetgarten gibt. Als wir danach gemeinsam im Namensbuch blätterten, zeigte ich ohne Aufforderung in den Alphabetgarten und sagte: „Da im Gras sind Steine eingelassen für die Namenlosen“. Da die drei Besucher:innen die Granitquader durch das hohe Wildkraut nicht sehen konnten, erreichte mein produktiver Eingriff seinen Höhepunkt: Ich betrat von der offenen Seite den Alphabetgarten, bückte mich leicht und erklärte, dass man ein bisschen suchen müsse, um die Steine zu sehen.¹⁹

14 Interview mit Gunther Wruck am 15.08.2022.

15 Felddtagebuch vom 07.08.2022.

16 Ebd.

17 Feldinterview mit einer Besucherin am 07.08.2022.

18 Ebd.

19 Felddtagebuch vom 07.08.2022.

Die Gruppe befand sich auf der anderen Seite, als ich auf den Stein mit dem Buchstaben ‚V‘ zeigte. In dem Moment bedankte sich die Frau und verließ mit den anderen beiden die Gedenkstätte.

Ich fragte mich nach dieser Situation, ob die Besucher:innen meine Intervention als Regelbruch verstanden hatten. Sie wurden von mir darauf aufmerksam gemacht, nicht alle Details der Gedenkstätte gesehen zu haben. Da der Alphabetgarten für sie nicht leicht zu erkennen war, affordierte er ihre Abwehrhaltung im Kontext meiner ungebetenen Hinweise. Mit Harold Garfinkel lässt sich die Szene als *breaching experiment* (Krisenexperiment) beschreiben. Die “expectancy breaching procedure” (Garfinkel 1967, S. 58) kann implizite soziale Normen mithilfe kleiner Regelbrüche herausarbeiten – dies gehört zum Grundrepertoire für Ethnograf:innen. Ich erzeugte einen Bruch mit der “grasped common moral order of the facts of collectivity life” (ebd., S. 65) an einer NS-Gedenkstätte. Die *common moral order* betrifft auch die zuvor thematisierten Angemessenheitsfragen beim Übertreten der Steinschwelle. Am nächsten Tag beschloss ich, die von mir ausgelöste Störsituation für die Forschung heranzuziehen und mich den gesamten Tag im Alphabetgarten aufzuhalten. Da Samuels den Stein am Rand explizit als Sitzstein verstanden wissen wollte (Samuels 2000, S. 27), saß ich dort vier Stunden (12 bis 16 Uhr), las ein Buch und beobachtete.²⁰ An diesem Tag blickten mich zwar einige der etwa 35 Besucher:innen an, aber niemand betrachtete den Alphabetgarten. Sie gingen zuerst wahlweise zum Namensbuch, zum Friedhof oder an die Kapelle. Mir gelang es nicht, den Alphabetgarten mit dem Mittel der Selbstplatzierung zur Geltung zu bringen. Es zeigt sich, dass weder geführte Besucher:innen noch Einzelpersonen beim Gang in die Gedenkstätte vom Alphabetgarten affordiert wurden. Auch der inhaltliche Fokus des Besuchs wirkte sich darauf nicht aus. Ob die beobachteten Besucher:innen aus persönlicher Betroffenheit oder primär mit einer Bildungsabsicht zur Gedenkstätte kamen, war für die Affordanz des Alphabetgartens nicht relevant. Wichtige Anziehungspunkte waren hingegen die Stele am Eingang, die Steinschwelle, die Bronzetafel, der Friedhof, die offene Kapelle und auch das Namensbuch. Sie alle eint, dass ihre visuelle Wahrnehmbarkeit weitgehend unabhängig von der jahreszeitlichen Bewachung ist. Die Alphabetsteine stehen aber nicht in einer direkten Verbindung zum Sommer. Wie in den folgenden Abschnitten deutlich wird, hat dieser Umstand mit dem inkorporierten Wissen der Besucher:innen über die Natursteinmauer und das im Alphabetgarten wachsende Wildkraut zu tun.²¹ Welche Praktiken die Natursteinmauer affordiert oder nicht affordiert, behandelt der nächste Abschnitt.

20 Feldtagebuch vom 08.08.2022.

21 Selbst der Pflanzenwuchs ist nicht ausschließlich determiniert durch die Temperatur oder das einfallende Sonnenlicht im Sommer, sondern kann Folge der Gestaltung sein.

8 Rahmen und Begrenzung: Die Natursteinmauer

Als visuell erkennbarer Rahmen macht sich das Mauerwerk zum Teil der Gedenkstätte (Derwanz 2022, S. 67). Die Natursteinmauer umgibt den Alphabetgarten und führt hinter der Kapelle entlang. Da sie bereits seit 1989 zur Gedenkstätte gehört, entstand der 1998 eingerichtete Alphabetgarten hinter der Mauer. Aus Veröffentlichungen dieser Zeit geht hervor, dass sie zur Gedenkstätte führen soll (Arbeitskreis Gedenkstätte Grafeneck e. V. 2000, S. 8). Auf Besucher:innen wirkt diese intendierte Leitfunktion: Diesseits der Natursteinmauer befindet sich für sie die Gedenkstätte und jenseits nichts, das zur sozialen Praxis auffordert. Warum ist das so? Die Natursteinmauer ist nicht hoch genug, um ein visuell begrenzender Sichtschutz für Menschen zu sein. Besucher:innen könnten leicht über sie steigen, doch das tun sie nicht. Denn die gestalterische Entscheidung trifft auf Besucher:innen, deren kulturelles Wissen über Mauern als Begrenzungsanlagen (Liessmann 2017) inkorporiert ist. Obwohl die Gedenkstätten-Mitarbeiterin Kathrin Bauer und ich jeweils eine Gruppe auf den Alphabetgarten aufmerksam machten, kletterte keine Person über die Natursteine. Mehr noch: In beiden Fällen forderte das Artefakt uns selbst dazu auf, außen herumzugehen, um den Alphabetgarten zu betreten. Bauers Gruppe folgte ihr auf diesem Weg. Hier zeigt sich ein Körperwissen, das eine Form der Sakralität beim Gedenkstättenbesuch mitproduziert. Was bedeutet das? Am dritten Tag der Feldforschung sprach ich mit der Opferangehörigen Christin Berg²², deren Ehemann Siegfried ein Enkel des in Grafeneck ermordeten Otto Berg ist.²³ Die etwa 60-jährige Frau reinigte die Gedenkstätte zusammen mit zwei anderen Personen. Von einer Sitzbank aus hatte ich gesehen, wie der etwa gleichaltrige Mann einen Wassereimer und die Putzlappen zum geparkten Auto vor der Gedenkstätte zurückbrachte. Er verweilte am PKW und die dritte Person, seine etwa 30-jährige Tochter Sophia, erkundete die Gegend, als ich die an mir vorbeigehende Christin Berg nach dem Grund für ihre Putzaktion fragte. Sie setzte sich neben mich und erzählte über ihren „Stiefopa“²⁴, seine Ermordung und die Widerstände innerhalb der Familie, seit sie mit ihrem Mann darüber recherchiert hatte. Zwei etwa 40- bis 50-jährige Mountainbiker:innen näherten sich nach fünf Minuten dem Namensbuch. Schnell gehörten sie mit mir zum vierköpfigen Gesprächskreis um Christin Berg, da wir einige Augenblicke zuvor von der Bank aufgestanden und zum Buch gegangen waren. Während wir uns unterhielten, achtete ich auf die Fahrradfahrer:innen, die im Verlauf des zehnminütigen Gesprächs zuerst auf dem Rahmen ihrer Sportgeräte saßen und sich am Boden mit den Füßen abstützten, später aber herunterstiegen und den Lenker im Stehen festhielten. Neben ihnen befand sich die Natursteinmauer, doch für die anschließende weitere Besichtigung der Gedenkstätte schoben sie die Fahrräder auf die andere Seite und lehnten sie an eine der Sitzbänke.

22 Die Namen der Familienmitglieder wurden von mir geändert.

23 Feldtagebuch vom 17.07.2022.

24 Feldinterview mit Christin Berg am 17.07.2022.

Nach Francis Müller lässt sich die Gedenkstätte Grafeneck als sakraler Ort verstehen – zumal insbesondere die offene Kapelle auf christliche Symbolik zurückgreift. Hierbei ist nicht wichtig, ob die Gedenkstätte ein sakraler Ort *ist*. Für kulturwissenschaftliches Argumentieren ist es ergiebiger, sozial geteilte Praktiken an Orten mit diesen und ähnlichen Symboliken heranzuziehen. Das andächtige Gehen, das vorsichtige Berühren und das ruhige Sprechen kategorisieren die Praktiken als sakral bestimmte. Da sich die Körperdynamik der Mountainbiker:innen im Verlauf des Gesprächs veränderte (z. B. Vor- und Zurückrutschen, Gewichtsverlagerung), nahm ich an, dass sie ihre Fahrräder abstellen wollten. Angemessen erschienen ihnen die fünf Meter entfernt aufgebauten Bänke und nicht etwa die Natursteinmauer – ein erkennbares Artefakt zur Totenerinnerung. Meine Analyse bestätigte sich, da ich am gleichen Tag beobachten konnte, wie mehrere Fahrradfahrer:innen ihre Geräte auf dem Boden ablegten und dabei nicht die eingelassenen Bodenplatten berührten oder verdeckten.²⁵

Durch Kathrin Bauer wiederum erfuhr ich im Rahmen eines fünfstündigen Seminars mit geführtem Rundgang von einer neuen Praxis im Zusammenhang mit der Natursteinmauer. Am vierten Tag der Feldforschung durfte ich zwei neunte Klassen in Grafeneck begleiten. Bauer hatte den Seminartag für etwa 50 Schüler:innen mit der Praktikantin Lea Wiesinger²⁶ und den insgesamt vier Lehrkräften geplant und leitete die politische Erinnerungsarbeit.²⁷ Auf die insgesamt dreistündigen Seminareinheiten im Schloss folgte eine Stunde Pause, sodass für den Gedenkstättenrundgang, inklusive Dokumentationszentrum, eine weitere Stunde übrigblieb. Bevor Bauer den Alphabetgarten und andere Bestandteile der Gedenkstätte thematisieren konnte, fuhr ein Reisebus heran, der die Schüler:innen zurück in die Jugendherberge bringen sollte. Offenbar hatte es ein Missverständnis zwischen der Beförderungsgesellschaft und den Lehrkräften gegeben. In den wenigen verbleibenden Minuten ließ Kathrin Bauer die Gruppe das Gelände selbstständig erkunden. Ungefähr die Hälfte der Schüler:innen nutzte dies, um sich in Kleingruppen auf die Sitzbänke, in das Gras diesseits der Natursteinmauer oder auf die Treppenstufe der Kapelle zu setzen. Vor Erschöpfung lud die gebaute und gestaltete Umwelt zum Pausemachen ein. Praxeologisch gedacht handelte es sich um eine körperlich voraussetzungsreiche kontemplative Praktik (Reckwitz 2003, S. 290), die etwa Augenschließen und regulierende Atemtechniken im Modus der Gemütlichkeit (Schmidt-Lauber 2004, S. 30) erforderte. Der Alphabetgarten zählte nicht zu den wahrgenommenen Sitzgelegenheiten. Alle sonstigen jungen Besucher:innen besichtigten den Friedhof, das Namensbuch oder die Kapelle.

Im Anschluss zeigte mir Kathrin Bauer gefaltete Zettel und Origami-Figuren, die in der ebenfalls aus Naturstein gebauten Rückwand der Kapelle steckten. Es handelte sich um

25 Felddtagebuch vom 17.07.2022.

26 Der Name wurde von mir geändert.

27 Felddtagebuch vom 19.07.2022.

ungefähr 100 bunte Papiere mit mehrsprachigen Botschaften. Im Interview erklärte sie mir, dass die Idee auf die Assoziation einer Schülerin im Mai 2021 zurückgeht:

Das war eine Schulklasse, mit der ich unterwegs war. Und wir haben uns eben oben an der Gedenkstätte zum Abschluss so ein bisschen unterhalten, welche Assoziationen die Schülerinnen und Schüler jetzt mit dieser Mauer haben. Oder allgemein mit dem Ort, es lag der Fokus nicht auf der Mauer. Dann meinte eine Schülerin, sie erinnert das an die Klagemauer.²⁸

Die Schüler:innen hätten daraufhin das Bedürfnis geäußert, etwas am Ort zu hinterlassen und so sei es dazu gekommen, dass sie, analog zur Jerusalemer Klagemauer, Gebetszettel beschrifteten und in den Lücken der Mauer platzierten. Seitdem schlage Bauer als Guide manchen geführten Schulklassen diese Möglichkeit vor. Man finde dort „sehr unterschiedliche Botschaften“²⁹, zum Beispiel persönliche Wünsche auf ein gutes Abitur, Phrasen wie ‚Nie wieder!‘; ausführliche Familiengeschichten – oder eben Origami. Obwohl sie die Tätigkeit für das pädagogische Arbeiten an der Gedenkstätte positiv sieht, reflektiert Bauer diesen gestalterischen Eingriff für die Intention der Gedenkstätte:

Aber dann fällt der kritischere Blick natürlich darauf, dass das eigentliche Kunstwerk Mauer ja nicht dafür gedacht war oder auch jetzt nicht unbedingt diese Assoziation Klagemauer hervorrufen sollte, die durch diese Zettel, glaube ich, schon verstärkt wird. Also, das äußern jetzt schon immer wieder auch Besucherinnen und Besucher, was davor immer mal wieder vorkam, aber nicht in der Häufigkeit.³⁰

Hier wird deutlich, wie sich die gleichzeitig reproduzierende und transformierende Kraft der Praktiken (Elven und Schwarz 2020, S. 254) daraus ergibt, dass Besucher:innen „ihre ganze Welt und sich selbst [...] gestalten, anstatt diesen Verhältnissen einfach nur gegenüberzustehen“ (Popp 2022, S. 170). Für den theoretischen Zugang dieses Beitrags zeigt Bauers Reflexion, wie intentional gesteuerte Affordanz einer ungeplanten, durch die Zettelpraxis der Besucher:innen entstehenden Affordanz gegenübergestellt wird. Die im Mauerwerk verbleibenden Zettel fordern zur Nachahmung auf. Eine solche Praxis wurde möglich, indem materielle Bedingungen der Gedenkstätte auf die verinnerlichte Ikone der Klagemauer trafen. Die Teilnehmer:innen des Aufbaulagers hatten ohne maschinelle Unterstützung Stein auf Stein gesetzt. Diese Designpraxis konstituiert die hier vorgestellte Veränderlichkeit der Gedenkstätte und ihrer Affordanzen. Dinge können affordanztheoretisch gedacht Praktiken

28 Interview mit Kathrin Bauer am 08.09.2022.

29 Ebd.

30 Ebd.

auslösen, die nicht von Designer:innen intendiert worden sind: „Zunächst einmal ändert sich die materielle Kultur – und zwar in modernen Gesellschaften sehr rasant: Dinge werden gestaltet, produziert, adaptiert, weiterentwickelt, zweckentfremdet, wobei Letztes als ‚Non-Intentional Design‘ bezeichnet wird“ (Müller 2018, S. 94). Gleiches gilt für die niedrigeren Abschnitte der Natursteinmauer am Rand des Alphabetgartens. Seit dem Herstellungsprozess werden gestalterische Entscheidungen getroffen, sie altertümlich aussehen zu lassen. Die oben mit Wildkraut und Moos bewachsene Mauer markiert aufgrund dieser praktischen Gestaltung einen Teil und letztlich das räumliche Ende der Gedenkstätte. So affordierte der Alphabetgarten nur wenige beobachtbare soziale Praktiken.

Wie der Abschnitt zeigt, ist ein Grund dafür das inkorporierte Wissen über die Begrenzungsfunktion von Mauern, aber auch die mit Gedenkstätten verbundene Vorsicht, mit der viele Besucher:innen agieren und den sakralen Charakter dieser materiellen Umwelt reproduzieren. Gleichzeitig wird durch das Zettelprojekt deutlich, wie kontingent und wandelbar Affordanzen sind. Ich möchte diese Erkenntnisse um eine letzte Ebene erweitern. Wie die kommenden Textpassagen zeigen, ist der gestaltete und jahreszeitlich beeinflusste Pflanzenwuchs wichtig für die Affordanz des Alphabetgartens.

9 Pflanzenwuchs und Graspflege im Alphabetgarten

Sophia Berg, die Urenkelin des in Grafeneck getöteten Otto Berg, hielt sich – wie im vorigen Abschnitt dargestellt – am Gedenkareal auf, als ich mit ihrer Mutter und zwei Mountainbiker:innen sprach.³¹ Ich achtete im Gespräch nicht darauf, wohin sie ging. Ungefähr drei Minuten, nachdem die beiden Besucher:innen mit Fahrrad den Redekreis verlassen hatten, kam Christin Bergs Tochter hinzu und erwähnte, dass sie für kurze Zeit im Gras gesessen habe. Warum sie nach wenigen Sekunden wieder aufgestanden war, erklärte sie ihrer Mutter wie folgt: „Aber hier gibt es ja Zecken“³². Durch diese beiläufige Bemerkung über die fast unsichtbaren Risiken der Grafenecker Wiesenlandschaft nahm ich den Gras- und Pflanzenwuchs genauer in den Blick. Die Tochter hatte sich außerhalb der Gedenkstätte an einer Stelle hingesezt, wo der Vater beim Auto verweilte. Dort ähnelte die Höhe des Grases derjenigen im Alphabetgarten. Die restliche Gedenkstätte war deutlich kürzer gemäht. Ich erkannte, dass das weit verbreitete inkorporierte Wissen über potenzielle Krankheiten nach einem Zeckenbiss (RKI 2022a) den Aufforderungscharakter des Gartens mitbestimmte. Diese Abduktion, also eine überraschende Erfahrung, ergab sich grundsätzlich erst durch „körperliche Präsenz und die sinnliche Wahrnehmung“ (Müller 2018, S. 6) im Feld. Sie kam nicht durch linear verfolgbare Schlussfolgerungen zustande, sondern war eine aufblitzende Idee. Mit einer abduktiven Haltung ist für ethnografisch Forschende die Bereitschaft verbunden, Dinge zu erkennen, von deren Entdeckung man nicht ausgehen konnte (ebd., S. 42).

31 Felddtagebuch vom 17.07.2022.

32 Ebd.

So verstand ich, dass die Sorge vor Zecken Gedenkstätten-Besucher:innen in Baden-Württemberg, einem Risikogebiet für FSME – der Frühsommer-Meningoenzephalitis (RKI 2022b) –, offenbar davon abhält, hohes Gras zu betreten. Die Tochter wurde beim Auskundschaften kurz von den grünen Wiesen zum Pausemachen afforziert, bis sich ihr praktischer Sinn für die Gefahrenabwehr einklinkte. Für die hier beschriebene Szene lässt sich Bruno Latours eng mit praxeologischen Ansätzen verbundene Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) produktiv machen. Eine einzelne Zecke, jeder Grashalm oder die Alphabetsteine, bilden zusammen mit den Besucher:innen und ihren Praktiken ein Netzwerk:

Active entities are relationally linked with one another in webs. They make a difference to each other: they make each other be. Linguistic semiotics teaches that words give each other meaning. Material semiotics extends this insight beyond the linguistic and claims that entities give each other being: that they enact each other. [Law und Mol 2008, S. 58]

Akteure arrangieren sich nach Latour [1996, S. 51] in Netzwerken. Dinge und Menschen sieht diese Perspektive also nicht als separate Entitäten, sie denkt Subjekt und Objekt stärker zusammen als viele klassische Sozialtheorien. Meine Beobachtung offenbarte, wie relevant der nicht-menschliche bzw. mehr-als-menschliche (Bareither 2022, S. 25 ff.) Aktant Zecke für die soziale Praxis an und mit dem Alphabetgarten ist. Zecken wiederum siedeln sich in hohem Gras an. Ihre Mittlerrolle ist von pflanzlichen Akteuren abhängig. Letztere wachsen nur unter bestimmten Umweltbedingungen. Das heißt, sie sind auf weitere (nicht-)menschliche Akteure angewiesen.

Zwei Tage später fiel mir beim Ankommen gegen 10:30 Uhr auf, dass das Gras an der Gedenkstätte gemäht worden war.³³ Das betraf die Bereiche zwischen Eingangsschwelle, Kapelle und Friedhof. Im Nachhinein verstand ich, dass 50 Neuntklässler:innen daher keine Sorge haben mussten, in der Pause von Zecken gebissen zu werden. Der Alphabetgarten sah hingegen noch immer so aus wie zwei Tage zuvor. Am Nachmittag erklärte mir ein Gärtner der Samariterstiftung, dass sein Auftrag explizit nicht den Alphabetgarten umfasst; dort werde der Verein Gedenkstätte Grafeneck e.V. tätig.³⁴ Ich erkannte mehr und mehr den Zusammenhang zwischen Affordanz und fortlaufender Gestaltung des Alphabetgartens. Nach einem Telefonat mit dem Gedenkstättenleiter Thomas Stöckle konnte ich drei Tage später in Erfahrung bringen, dass die Vereinsmitglieder Gelinde und Gunther Wruck pflegend in das Projekt eingreifen.³⁵ Da Stöckle mir die Kontaktdaten des Pfarrers Gunther Wruck gegeben hatte, rief ich ihn im späteren Verlauf der Forschung an. Er sagte mir, die

33 Felddtagebuch vom 19.07.2022.

34 Feldinterview mit einem Gärtner der Samariterstiftung am 19.07.2022.

35 Interview mit Thomas Stöckle am 22.07.2022.

„Akzentuierung willkürlich angeordneter Buchstaben“³⁶ sei inzwischen durch das natürliche Wachstum nicht mehr erkennbar. Wruck erhalte als ehemaliger Vorsitzender seit 15 Jahren den „Ist-Zustand“³⁷, indem er mit seiner Frau den Graswuchs „in der Regel viermal im Jahr“³⁸ zurückschneide. In diesem Jahr sei das Gras im Mai und Juni so hoch gewesen, dass zweimal die Bearbeitung mit dem Freischneider nötig wurde. Nach August sei ein fester Termin kurz vor dem Gedenkgottesdienst am 16. Oktober 2022 geplant. Der vom Ehepaar Wruck aufrechterhaltene Ist-Zustand bezieht sich auf die fast nicht mehr sichtbaren Blumen. In den 2000er-Jahren sei es durch die auffällige Blüte häufiger vorgekommen, dass Besucher:innen Pflanzen ausgruben und mit nach Hause nahmen. Die heutige Situation beschrieb er als grundlegend verändert: Im Frühjahr blühten vordergründig Lichtnelken und Frauenmantel, im Herbst ein wenig Herbstzeitlose, „und dazwischen ist es eben nach bald 25 Jahren eine relativ blütenarme Grasfläche“³⁹. Momentan wolle er die wenigen blühenden Blumen erhalten und die Steine von Zeit zu Zeit wieder sichtbar machen. Manche Quader seien außerdem durch die Aktivitäten von Wühlmäusen in eine andere Lage gebracht worden.⁴⁰ Auch sie sind ein gutes Beispiel für tierische Aktanten im Netzwerk Grafeneck.

All diese Punkte geben gute Hinweise darauf, wie der Alphabetgarten einerseits fortlaufende Designprozesse durchläuft, aber gerade deswegen in den Sommermonaten bestimmte Praktiken kaum affordieren kann. Samuels hatte die Höhe der Granitquader so gestaltet, dass sie beim Mähvorgang nicht beschädigt werden. Gleichzeitig befürworteten die am Aufbau lager beteiligten Personen eine möglichst reduzierte Gartenpflege, um das Projekt mit dem teilweise willkürlichen Pflanzenwuchs der umliegenden Wiesen und Wälder in Einklang zu bringen (Samuels 2000, S. 26). Auch die Natursteinmauer war laut Gunther Wruck von Beginn an als sich selbst produzierende Ruine gedacht, sie sollte den Bedingungen der Schwäbischen Alb überlassen bleiben.⁴¹ Dieses Design trägt zur verringerten Affordanzvielfalt des Projekts im Sommer bei. Kulturspezifische Routinen lassen sich nicht ohne Weiteres von im Gras versteckten Steinen hinter einer Mauer aktivieren. Ich selbst sprach mit einer etwa 55-jährigen Besucherin, die sich nach dem Besichtigen der Kapelle und des Namensbuchs fast eine Stunde im Dokumentationszentrum aufhielt, mich für einen Mitarbeiter der Gedenkstätte hielt und fragte: „Wo war denn dieser Alphabetgarten?“⁴² Diese Besucherin fand es schade, wenn man den Alphabetgarten nicht sieht

36 Interview mit Gunther Wruck am 15.08.2022.

37 Ebd.

38 Ebd.

39 Ebd.

40 Ebd.

41 Ebd.

42 Feldinterview mit einer Besucherin am 19.07.2022.

und schlug vor: „Vielleicht muss man da mal drüberstutzen“.⁴³ Der hier artikulierte Wunsch nach „Unwillkürlichkeit“ (Popp 2022, S. 169) steht nicht im Widerspruch zur Gestaltung durch Samuels und die Familie Wruck, selbst wenn Pflanzen und Mauersteine zum Teil sich selbst überlassen werden (sollen). Es handelt sich um gestalterische Entscheidungen und Kunstgriffe. Samuels' Bepflanzungsplan – „[d]ie Pflanzen sollen natürlich wirken, ein wenig wild, nicht so sehr geplant“ (2000, S. 26) – ist genauso unwillkürlich wie die Idee einer Gedenkstätte, die sich ‚der Natur zurückgibt‘. Francis Müller schreibt: „Unsere Welt ist ‚künstlich‘, designt. Auch die im deutschsprachigen Raum sehr verbreitete Sehnsucht nach Natur und Authentizität ist etwas Artifizielles bzw. eine kulturelle Konstruktion, die auf die Aufwertung der Natur bei Jean-Jacques Rousseau und der deutschen Romantik zurückgeht“ (2018, S. 13). Im Alphabetgarten tätige mehr-als-menschliche Akteure prägen die Affordanzen des Projekts. Menschliche Akteure stellen die soziale Praxis vor dem Hintergrund bestimmter kultureller Wissensbestände her. All diese Akteure sind wiederum abhängig von gestalterischen Merkmalen dort wirksamer Designprozesse.

10 Potenziale für das Social Design

Das Beispiel Alphabetgarten zeigt, wie mit dem offenen Methodenbündel in der Feldforschung nicht allein materielle oder räumliche Attribute des Projekts in den Blick geraten, obwohl sie zwingend zur Kulturanalyse dazugehören. Nicht umsonst nehmen die hier aufgeführten Beschreibungen sie oft zum Ausgangspunkt – etwa die Natursteinmauer. Zur Materialität von Körpern und Artefakten (Hörning und Reuter 2004, S. 11) gehören jedoch Praktiken, die durch einen kulturell vermittelten praktischen Sinn zustandekommen. Manch inkorporiertes Wissen lässt sich bei genauem Hinsehen durch fehlende affordierte soziale Praktiken rekonstruieren. Eine von Wildkraut bewachsene Wiese hinter der zum Denkmal gehörenden Natursteinmauer lädt gerade wegen inkorporierter Erwartungsbestände nur wenige Besucher:innen zur sichtbaren Praxis ein. Diese Affordanz ex negativo mitzudenken, gehört zum Aufgabengebiet der Designevaluation, aber die hier dokumentierte Feldforschung entschlüsselt Affordanzen des Alphabetgartens nicht als bloße Rezeption. Die Praxis am Ort steht in einem relationalen Verhältnis (Bareither 2020, S. 40) zur materialisierten Erinnerungskultur. Wenn Umweltbedingungen ‚natürlich‘ dafür sorgen, dass tausende Blumen nach Jahren nicht mehr blühen, handelt es sich um einen Gestaltungsprozess, keine neuen zu pflanzen. Wie mein Beitrag zeigt, hat dies konkrete Auswirkungen für Besucher:innen in Grafeneck. Ihre soziale Praxis orientierte sich an anderen Dingen als den Alphabetsteinen.

Ein Fazit über den Aufforderungscharakter des Alphabetgartens hätte nur geringe Aussagekraft, wenn damit die Idee verbunden ist, abschließende Erkenntnisse präsentieren zu können. Meine Forschung, die ich eingangs als ‚Sommer-Ethnografie‘ bezeichnet habe, war

43 Ebd.

von Beginn an nur auf eine zeitlich begrenzte Periode ausgelegt. Doch der Ausschnitt bietet einen Reflexionsrahmen und kann als Teil der Wissensbegegnung vom Feld aufgenommen werden. Für das Social Design liegt das Potenzial ethnografischer Forschung über Affordanzen in der vorgestellten relationalen Perspektive. Sie ergibt sich aus dem Zusammenwirken eines praktischen, inkorporierten Sinns mit materieller Aufforderung. Student:innen im Public Interest Design können mittels kulturwissenschaftlich verstandener Ethnografie Interdependenzen auf dem Feld des Sozialen herausarbeiten, die im Kontext von Designprozessen wirksam werden.

Literatur

- Arbeitskreis Gedenkstätte Grafeneck e. V. (2000). 2. Grafenecker Brief (unveröffentlichtes Material).
- Bareither, C. (2020). Affordanz. In T. Heimerdinger & M. Tauschek (Hrsg.), *Kulturtheoretisch argumentieren. Ein Arbeitsbuch* (S. 32-55). Münster & New York: Waxmann.
- Bareither, C. (2022). Kultur ist mehr ... Zum vielfältigen Kulturbegriff der EKW. In Ludwig-Uhland-Institut (Hrsg.), *Kultur ist. Beiträge der Empirischen Kulturwissenschaft in Tübingen* (S. 11-45). Tübingen: Tübinger Vereinigung für Empirische Kulturwissenschaft e. V.
- Barrois, B. (2022). Appropriation. Potenziale einer gemeinsamen Methodologie in Anthropologie, Kunst und Design. In I. Kölz & M. Fenske (Hrsg.), *Lebenswelten gestalten. Neue Felder & Forschungszugänge einer Designanthropologie* (S. 209-232). Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Blenich, M. (2017). Reisen an Orte des Schreckens. <https://doingselfie-blog.wordpress.com/2017/09/05/reisen-an-orte-des-schreckens/>. Zugegriffen: 18. September 2022.
- Bourdieu, P. (1987). *Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp [Original: 1987].
- Clifford, J. & Marcus, E. (Hrsg.). (1986). *Writing Culture. The Poetics and Politics of Ethnography*. Los Angeles & London: Berkeley.
- Derwanz, H. (2022). Aussortieren. Designanthropologie des Alltags. In I. Kölz & M. Fenske (Hrsg.), *Lebenswelten gestalten. Neue Felder & Forschungszugänge einer Designanthropologie* (S. 53-76). Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Deutscher Paritätischer Wohlfahrtsverband (2022). T4-Tötungsanstalt Grafeneck. <https://www.gedenkort-t4.eu/de/historische-orte/br6zb-t4-toetungsanstalt-grafeneck/#schnellueberblick>. Zugegriffen: 18. September 2022.
- Elven, J. & Schwarz, J. (2018). Praxistheoretische Grundlagen der Organisationspädagogik. In M. Göhlich, A. Schröer & S. Weber (Hrsg.), *Handbuch Organisationspädagogik* (S. 249-260). Wiesbaden: Springer VS.
- Feldman, J. (2018). Re-Presenting the Shoah and the Nazi Past. A Chronicle of the Project. In Ders., T. Seider & T. Thiemeyer (Hrsg.), *Erinnerungspraxis zwischen Gestern und Morgen. Wie wir uns heute an NS-Zeit und Shoah erinnern* (S. 21-45). Tübingen: Tübinger Vereinigung für Volkskunde e. V.
- Garfinkel, H. (1967). *Studies in Ethnomethodology*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Gedenkstätte Grafeneck (2016). Gedenkstätte. <http://www.gedenkstaette-grafeneck.de/19303639.html>. Zugegriffen: 18. September 2022.
- Gibson, J. (1986). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Hillsdale und London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Gröner, H. (2018). Jugendguides. Neue Ansätze im Gedenkstättenverbund Gäu-Neckar-Alb. In J. Feldman, T. Seider & T. Thiemeyer (Hrsg.), *Erinnerungspraxis zwischen Gestern und Morgen. Wie wir uns heute an NS-Zeit und Shoah erinnern* (S. 189-203). Tübingen: Tübinger Vereinigung für Volkskunde e. V.
- Helfferich, C. (2011). *Die Qualität qualitativer Daten. Manual für die Durchführung qualitativer Interviews*. Wiesbaden: VS Verlag.

- Hinka, O. (2018). Im Fokus. Gedenkstättenfotos in Sozialen Netzwerken. In J. Feldman, T. Seider & T. Thiemeyer (Hrsg.), *Erinnerungspraxis zwischen Gestern und Morgen. Wie wir uns heute an NS-Zeit und Shoah erinnern* (S. 143-144). Tübingen: Tübinger Vereinigung für Volkskunde e. V.
- Hörning, K. (2004). Soziale Praxis zwischen Beharrung und Neuschöpfung. Ein Erkenntnis- und Theorieproblem. In Ders. & J. Reuter (Hrsg.), *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis* (S. 19-39). Bielefeld: transcript.
- Hörning, K. & Reuter, J. (2004). *Doing Culture: Kultur als Praxis*. In Ders. & Dies. (Hrsg.), *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis* (S. 9-16). Bielefeld: transcript.
- Ingold, T. (1992). Culture and the Perception of the Environment. In D. Prakin & E. Croll (Hrsg.), *Bush Base, Forest Farm. Culture, Environment and Development* (S. 39-56). London & New York: Routledge.
- Ingold, T. (2022). *The Perception of the Environment. Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*. London: Routledge [Original: 2000].
- Kölz, I. (2022). Lebenswelten gestalten. Neue Felder & Forschungszugänge in einer Designanthropologie. Zur Einleitung. In Dies. & M. Fenske (Hrsg.), *Lebenswelten gestalten. Neue Felder & Forschungszugänge einer Designanthropologie* (S. 7-26). Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Kölz, I. & Fenske, M. (Hrsg.). (2022). *Lebenswelten gestalten. Neue Felder & Forschungszugänge einer Designanthropologie*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Lang, J. (2020). Funktionen und Zwecke. In D. Feige, F. Arnold & M. Rautzenberg (Hrsg.), *Philosophie des Designs* (S. 185-211). Bielefeld: transcript.
- Latour, B. (1996). *Der Berliner Schlüssel. Erkundungen eines Liebhabers der Wissenschaften*. Berlin: Akademie-Verlag.
- Law, J. & Mol, A. (2008). The Actor-Enacted: Cumbrian Sheep in 2001. In C. Knappett & L. Malafouris (Hrsg.), *Material Agency. Towards a Non-Anthropocentric Approach* (S. 57-77). New York: Springer.
- Liessmann, K. (2017). Kulturgeschichte der Mauer. Grenzen sind immer auch Versprechungen. <https://www.deutschlandfunk.de/kulturgeschichte-der-mauer-grenzen-sind-immer-auch-100.html>. Zugegriffen: 18. September 2022.
- Milev, Y. (2013). Der erweiterte Designbegriff in einer kulturwissenschaftlichen Verortung. In Dies. (Hrsg.), *Design Kulturen. Der erweiterte Designbegriff im Entwurfswelt der Kulturwissenschaft* (S. 11-32). München: Wilhelm Fink Verlag.
- Müller, F. (2018). *Designethnografie. Methodologie und Praxisbeispiele*. Wiesbaden: Springer VS.
- Nienhaus, M. (2018). Ein Erinnerungsobjekt zwischen Kunst und Souvenir. Jochen Meyders Kunstwerk Grafeneck 10 654. In J. Feldman, T. Seider & T. Thiemeyer (Hrsg.), *Erinnerungspraxis zwischen Gestern und Morgen. Wie wir uns heute an NS-Zeit und Shoah erinnern* (S. 145-158). Tübingen: Tübinger Vereinigung für Volkskunde e. V.
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things. Revised and Expanded Edition*. New York: Basic Books.
- Popp, J.-F. (2022). Etwas in die Welt stellen. Designhandlungen als Herausforderung für die philosophisch-ästhetische Theoriebildung. In I. Kölz & M. Fenske (Hrsg.), *Lebenswelten gestalten. Neue Felder & Forschungszugänge einer Designanthropologie* (S. 159-182). Würzburg: Königshausen & Neumann.

- Reckwitz, A. (2003). Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive. *Zeitschrift für Soziologie* 32 (4), S. 282-301.
- RKI - Robert-Koch-Institut (2022a). Antworten auf häufig gestellte Fragen zu Zecken, Zeckenstich, Infektion. <https://www.rki.de/SharedDocs/FAQ/FSME/Zecken/Zecken.html>. Zugegriffen: 18. September 2022.
- RKI - Robert-Koch-Institut (2022b). FSME-Risikogebiete in Deutschland. https://www.rki.de/DE/Content/InfAZ/F/FSME/Karte_FSME_A4.pdf?__blob=publicationFile. 18. September 2022.
- Samuels, D. (2000). Der Alphabet-Garten. In Arbeitskreis Gedenkstätte Grafeneck e. V. & Samariterstift Grafeneck (Hrsg.), *Gedenkstätte Grafeneck (24-27)*. Grafeneck-Gomadingen: In Arbeitskreis Gedenkstätte Grafeneck e. V.
- Samuels, D. (2002). Imprints and Artifacts. Prägungen und Werkstücke. In Dies. (Hrsg.), *Imprints and Artifacts. Prägungen und Werkstücke* (S. 1-24). Pittsburgh: Hoechstetter Printing Company.
- Scheer, M. (2016). Emotionspraktiken. Wie man über das Tun an die Gefühle herankommt. In M. Beitzl & I. Schneider (Hrsg.), *Emotional Turn?! Europäisch ethnologische Zugänge zu Gefühlen & Gefühlswelten* (S. 15-36). Wien: Selbstverlag des Vereins für Volkskunde.
- Schmidt-Lauber, B. (2004). Europäische Ethnologie und Gemütlichkeit. Fragen einer Alltagskulturwissenschaft. *Österreichische Zeitschrift für Geschichtswissenschaft* 15 (4), S. 27-49.
- Schmidt-Lauber, B. (2007). Feldforschung. Kulturanalyse durch teilnehmende Beobachtung. In S. Götttsch & A. Lehmann (Hrsg.), *Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie* (S. 169-188). Berlin: Reimer.
- Stöckle, T. (2003). Grafeneck und die „Euthanasie“-Verbrechen in Südwestdeutschland 1940. *Gedenkstättenrundbrief* 115, S. 14-23.
- Stöckle, T. (2011). Die NS-„Euthanasie“-Verbrechen in Grafeneck 1939-1941. In Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (Hrsg.), *„Wohin bringt ihr uns?“ NS-„Euthanasie“ im deutschen Südwesten* (S. 5-8). Stuttgart: Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg.
- Tauschek, M. (2010). Wertschöpfung aus Tradition. Der Karneval von Binche und die Konstituierung kulturellen Erbes. Berlin: LIT Verlag.
- Thiemeyer, T., Feldman, J. & Seider, T. (Hrsg.). (2018). *Erinnerungspraxis zwischen gestern und morgen. Wie wir uns heute an NS-Zeit und Shoah erinnern*. Tübingen: Tübinger Vereinigung für Volkskunde e. V.
- Thimm, B., Köbler, G. & Ulrich, S. (Hrsg.). (2010). *Verunsichernde Orte. Selbstverständnis und Weiterbildung in der Gedenkstättenpädagogik*. Frankfurt am Main: Brandes & Apsel.

BIANCA HERLO

Gestaltungspraktiken in transdisziplinärer Forschung

Keywords: Relationalität, Gestaltung, Gemeinwohl, Digitalisierung, Diversität

Einleitung

Der folgende Text beschäftigt sich mit der Frage, wie der Blick auf die enge Beziehung zwischen Design und Gesellschaft sich vor dem Hintergrund der Digitalisierung seit einigen Jahren verändert. Welche Rollen kann Designforschung im Kontext nicht-kommerzieller Zusammenschlüsse mit anderen Disziplinen und Praktiken einnehmen, wenn sie 1) sozio-technische Konstellationen adressiert und 2) sich zunehmend den designimmanenten Ungleichheitsverhältnissen und Machtdynamiken stellt? In jüngster Zeit beschäftigen sich Designer:innen und Designforscher:innen immer kritischer und lauter mit den negativen Auswirkungen ihres Handelns auf Mensch und Umwelt – in sozialer, ökologischer oder politischer Hinsicht. Aus der Perspektive einer kritischen Designforschung erkennen sie die engen Zusammenhänge zwischen einem historisch westlich geprägten Design der Wachstumsideologie und der Untermauerung sozialer Determinanten, struktureller Unterdrückung, Ausgrenzung und Diskriminierung [Mareis und Paim 2021]. Vor dem Hintergrund der Digitalisierung bedeutet diese kritische Perspektive, stärker nach Momenten von Ausgrenzung und Ausbeutung von Mensch und Umwelt, nach Machtungleichverhältnissen im digitalen Kapitalismus und nach antidemokratischen Tendenzen durch die manipulative Kraft sozialer Netzwerke zu fragen [Greenfield 2022, S. 148] – mit dem Ziel, eine inklusivere, teilhabe- und gemeinwohlorientierte Digitalisierung mitzugestalten. Wie können in alternativen, experimentell ausgerichteten Räumen der Kollaboration gesellschaftliche Herausforderungen digitaler Transformationsprozesse adressiert werden, die nicht allein Technologieentwicklung als Lösung oder Problem verhandeln?

Entlang zweier Designforschungsprojekte, in denen die Forschungsinfrastruktur „Social Living Lab“ [Dezuanni et al. 2018; Franz 2015] respektive „Reallabor“ [Schneidewind et al. 2018] eine tragende Rolle spielt, macht der Text einige Linien auf, die soziale und politische „Agencies“ von Designprozessen in projektspezifischen, transdisziplinären Situationen diskutieren. Mit den Erkenntnissen aus der Forschungsarbeit frage ich danach, welche Rolle Designforschung für die Gestaltung von inklusiven Technologien und für soziale Teilhabe spielen kann.

Das im Rahmen von Social and Civic Design angesiedelte Projekt „Bürger vernetzen Nachbarschaften“ [2016-2018]⁰¹ beschäftigte sich mit Ansätzen partizipatorischer Gestaltung an der Schnittstelle zwischen zivilgesellschaftlichen Initiativen und institutionell-

01 Das Projekt ist eine Kooperation zwischen der Universität der Künste Berlin, der Nachbarschaftsakademie NRW, IFOK und NRW.Urban und wurde gemeinsam mit 14 zivilgesellschaftlichen Initiativen aus ganz unterschiedlichen Kontexten – von der Geflüchtetenbetreuung bis zum Co-Housing – durchgeführt; gefördert durch das Land Nordrhein-Westfalen/Ministerium für Heimat, Kommunales, Bau und Gleichstellung des Landes Nordrhein-Westfalen (MBWSV): www.modellprojekt-nrw.de

politischen Akteuren. In Social Living Labs (im Projekt „Bürger:innenwerkstätten“ genannt), suchten die am Modellprojekt Beteiligten nach Handlungsräumen der lokalen Entwicklung für einen stärkeren sozialen Zusammenhalt in der vernetzten Gesellschaft. Im zweiten Projekt „Interkulturelle Räume der Partizipation – INTERPART“ [2018-2021]⁰² untersuchten die Partner:innen Möglichkeiten für interkulturellen Dialog in der Stadtentwicklung. Das Projekt hatte sich zum Ziel gesetzt, einen institutionellen Wandel, der u. a. durch Zuwanderung und Digitalisierung angestoßen wird, aktiv mitzugestalten – anhand des Forschungsformats „Reallabor“⁰³. In der transdisziplinären (Bergmann und Schramm 2008) Zusammenarbeit von Wissenschaftler:innen aus Stadt-, Migrations- und Designforschung mit Fachleuten aus der Verwaltung und der Partizipationspraxis und mit lokalen Akteuren wurde danach gefragt, wie Stadtentwicklungsprozesse integrativer gestaltet und soziale und digitale Teilhabe erweitert werden können.

02 Das Verbund-Projekt INTERPART (Interkulturelle Räume der Partizipation, 2018-2021) wurde vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) gefördert, im Rahmen der Fördermaßnahme „Migration und gesellschaftlicher Wandel“ (Förderkennzeichen 01UM1822AY-EY). Das Projekt ist eine Zusammenarbeit der TU Dortmund (Raumplanung), der Universität der Künste Berlin (Designforschung), der Senatsverwaltung für Stadtentwicklung in Berlin (Referat Soziale Stadt), der Landeshauptstadt Wiesbaden (Stabsstelle Wiesbadener Identität.Engagement. Bürgerbeteiligung), ZebraLog GmbH und UrbanPlus, Stadtforschung. Gemeinsam wurden Möglichkeiten für interkulturellen Dialog in der Stadtentwicklung untersucht: Wie können Bewohner:innen, unabhängig von Geschlecht, Alter und Herkunft, ermächtigt werden, ihre Stadt mitzugestalten? Wie können möglichst viele Menschen eingebunden und motiviert werden – auch diejenigen, die sich bisher kaum einbringen? Die hier vorgestellten Ergebnisse entstanden in einem gemeinsamen Forschungsunterfangen und in enger Zusammenarbeit zwischen den beteiligten akademischen Disziplinen und den Praxispartner:innen: www.interpart.org

03 Der Laboransatz, der auf experimentelles Vorgehen verweist, hat sich in den letzten fünfzehn Jahren weltweit und einhergehend mit einem sich wandelnden Wissenschaftsverständnis in der gesellschaftswissenschaftlichen Forschung etabliert – gerade in Bezug auf partizipative Forschungsansätze, die in realweltlichen Kontexten durchgeführt werden (Wanner et al. 2018). Im englischsprachigen Raum und in den skandinavischen Ländern, aber auch europaweit, haben sich Living Labs als offene Innovationsumgebungen etabliert, die partizipativ und nutzerzentriert gestalten und entwickeln. Lange Zeit lag der Fokus von Living Labs auf der Entwicklung technologischer Infrastrukturen, wobei lebensnahe Kontexte in Laborumgebungen nachgebildet wurden (Hillgren et al. 2013). In Social Living Labs (Franz 2015; Dezuanni et al. 2018) fand schließlich eine dezidierte Hinwendung zu urbanen, ökologischen und sozialen Kontexten statt, oft auch als Urban Living Labs oder Sustainable Living Labs bezeichnet. Trotz unterschiedlicher Traditionen werden Living Labs und Reallabore oft auch synonym verwendet. Je nach Land, aber auch Zielsetzung, sind Unterschiede in der Methodik oder Umsetzung möglich, die Konzepte weisen jedoch große Überschneidungen auf: Sie werden, gerade in Europa, als Instrumente verstanden, um eine größere Beteiligung und sozialen Zusammenhalt zu erreichen (WD 2018).

In beiden Projekten war es wichtig, kontinuierlich mit den Partner:innen vor Ort zusammenzuarbeiten, um Allianzen zu bilden und die lokalen Herausforderungen zu erkennen. Dies bedeutete auch, gemeinsam die Problemlagen zu umreißen und, durch die Verbindung von wissenschaftlichem mit praktischem Wissen (Nowotny et al. 2001) neues kontextbezogenes Wissen zu generieren. Im Prozess der partizipativen Forschung und Gestaltung stellten sich akademische, politische und zivilgesellschaftliche Akteure gemeinsam Fragen der digitalen und sozialen Teilhabe und des digital divide⁰⁴. Partizipation und Teilhabe waren demnach sowohl Gegenstand der Untersuchungen als auch Leitmotiv im Vorgehen.

Die Frage der Partizipation im und durch Design wurde in den letzten Jahrzehnten oft und immer wieder neu behandelt (Mareis et al. 2013; Herlo 2021). Im Unterschied zu Praktiken des kollaborativen Designs in kommerziellen Produktgestaltungskontexten, stehen Fragen der Gleichberechtigung, der sozialen Gerechtigkeit, der Teilhabe an gesellschaftlichen Veränderungen und an der digitalen Transformation im Vordergrund. Diese Perspektive auf partizipatorische Gestaltung weist eine besondere Sensibilität für Komplexitäten auf, anstatt in erster Linie auf vereinfachte Lösungen ausgerichtet zu sein. Partizipation in Gestaltung und Forschung, wie sie in den Projektbeispielen praktiziert wurde und hier gerahmt wird, ist kein Selbstzweck. Es ging vielmehr darum, in komplexen Problemlagen verschiedene Wissensarten aufeinander zu beziehen, um informierte Entscheidungen treffen zu können, die insbesondere unterrepräsentierte Gruppen und marginalisierte Perspektiven berücksichtigen. Auch die Haltung der Gestalter:innen von Partizipationsprozessen gegenüber denjenigen, die sich am Prozess beteiligen, spielte eine wichtige Rolle: Ihnen war wichtig, sich offen für unterschiedliche Erfahrungen zu zeigen und andere Sichtweisen vielleicht nicht immer zu teilen, aber dennoch als ebenso relevant anzuerkennen wie die eigenen. Eine solche Haltung erlaubte es auch, nach den Positionen zu fragen, aus denen heraus gestaltet und geforscht wird. Diese Ebene der kritischen Selbstreflexion half dabei, die eigene Positionierung kontinuierlich zu hinterfragen und die Rolle der Expertise innerhalb der Wissensproduktion neu zu denken. Als ein ›Design under Uncertainty‹ (Rodatz und Smolarski 2018, S. 10) war es in den Projekten wichtig, die eigenen disziplinären Grenzen und den Blick auf Problemlagen immer wieder in Frage zu stellen. Dabei standen weniger Endprodukte als vielmehr die sozialen und sozio-technischen Relationen, die sich im Prozess permanent neu justierten, im Zentrum der gestalterischen Arbeit. Das heißt im

04 Die drei Ebenen des digital divide beschreiben Unterschiede im Zugang zu und der Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien, bedingt durch technische und sozio-ökonomische Faktoren. Die Unterscheidung der drei Ebenen der digitalen Spaltung schafft einen operativen Rahmen für die Analyse: Die erste und zweite Ebene beziehen sich auf Zugang zu und das Wissen um die Nutzung von Internet und ITC, während die dritte Ebene auf die greifbaren Ergebnisse der Nutzung digitaler Technologien blickt, wie etwa die Erlangung von sozialen, kulturellen oder wirtschaftlichen Ergebnissen (vgl. auch Ragnedda 2018, S. 2366).

Grunde, dass der Prozess, der durch Gestaltung in Gang gesetzt wird, immer mehr in den Mittelpunkt rückte. Hierfür waren klassische Designkompetenzen und -leistungen notwendig: auf der Ebene der Ansprache und Kommunikation (von visuellem Konzept und CI für das Projekt bis hin zu Einladungen, Plakatgestaltung oder Informationsvisualisierung), der Interaktionsgestaltung (etwa der analog-digitalen Beteiligungstools bei Workshops oder Interventionen im öffentlichen Raum), der Szenografie (von Raumgestaltung bis hin zu selbstgebauten Stadtmöbeln und Installationen). Mit qualitativen Methoden der Designforschung konnten zunächst die Problemdefinition unterstützt und die Forschungsfragen neu formuliert werden. Die Entwicklung verschiedener Prototypen etwa konnte maßgeblich dazu beitragen, geteilte Verständnisebenen herzustellen und die Weiterentwicklung diskursiver Prozesse zu unterstützen.

Im Folgenden führe ich in Debatten um digitale und soziale Teilhabe ein, die den Ausgangspunkt für die Forschungskontexte darstellten. Anschließend stelle ich die beiden Designforschungsprojekte vor, ihre Zielsetzungen und Vorgehensweisen. Anhand der Erfahrungen aus den Projekten reflektiere ich schließlich, wie man diese und ähnliche Aktivitäten, die an der Schnittstelle zwischen Politik, Verwaltung und Selbstorganisation hochgradig situative und kontextspezifische Kooperationen praktizieren und Teil der Bemühungen um zukunftsfähigen Wandel sein wollen, in nachhaltige Veränderungen überführen kann. Die Projekte bilden einen produktiven Rahmen für die Untersuchung der Interdependenz von digitaler Transformation, Partizipation und sozialem Zusammenhalt. Inwieweit hat Design das Potenzial, eine wichtige Rolle bei Transformationen zu spielen, die darauf abzielen, sozialen Spaltungen und Ungleichheiten entgegenzuwirken? Wie kann partizipatorische Gestaltung und Forschung deterministischen, technologiegetriebenen Perspektiven auf gesellschaftliche Herausforderungen, insbesondere in Krisenzeiten, entgegenwirken?

1 Digitale und soziale Teilhabe

Vor dem Hintergrund der rasanten Entwicklung und Implementierung digitaler Technologien in allen Lebensbereichen, verschiebt sich der Blick der Digitalisierungsforschung immer deutlicher auf sozio-technische Konfigurationen und auf die Frage der gesellschaftlichen Einbettung und Kontextualisierung digitaler Systeme. Digitale Teilhabe, verstanden als die Möglichkeit, an der vernetzten Gesellschaft teilzunehmen, durch die Digitalisierung voranzukommen und sie mitzugestalten, kann heute nicht ohne die soziale Frage adressiert werden: Untersuchungen aus den Medien- und Sozialwissenschaften/aus der Mediensoziologie zeigen, dass Einzelpersonen, Communities und Regionen, die kulturell, sozial und wirtschaftlich an den Rand gedrängt werden, weniger von der digitalen Transformation profitieren und oft kaum digital teilnehmen, was potenziell zu größeren Nachteilen und Ungleichheiten führt (Ragnedda 2018; Eubanks 2017; Sloane 2019). Soziale Teilhabe bedingt und bestimmt demnach maßgeblich die digitale Teilhabe. Eine wichtige Herausforderung für die Gestaltung inklusiver sozio-technischer Konstellationen scheint ein grundlegendes

Verständnis des digital divide auf globaler Ebene zu sein, mit seinen inhärenten Strukturen der Ungleichheit und seinen schwerwiegenden Auswirkungen (van Deursen 2020). Ein tieferes Verständnis von digitalen Ungleichheiten bietet etwa die Perspektive „Intersectionality and the Digital Divide“, verstanden als „Überschneidung mit verschiedenen Formen der Ungleichheit“, einschließlich sozio-ökonomischer, bildungsbezogener, geografischer und geschlechtsspezifischer Ungleichheiten (Ruiu et al. 2023). Die Ergebnisse der 2022 in England geführten Studie von Ruiu et al. bestätigen unter anderem, dass der Zugang zum Internet nicht ausreichend ist, um als digital teilhabend zu gelten. Weiterführende Studien könnten qualitative Methoden einbeziehen, so die Autor:innen, um besser zu verstehen, wie die Interaktion zwischen individuellen und umstandsspezifischen Determinanten die digitale Spaltung beeinflusst. Die Ergebnisse können als Grundlage für politische Maßnahmen und Interventionen dienen, die darauf abzielen, digitale Ungleichheiten zu bekämpfen und den digital divide zu verringern.

Als tragende Säule, wenn es darum geht, dem digital divide zu begegnen, wird u. a. in der Mediensoziologie seit einigen Jahren eine gesellschaftlich und politisch gerahmte kritische digitale Kompetenz (Ragnedda 2018) verhandelt. Digitale Kompetenzen stehen auch in der Verknüpfung von umweltpolitischen Fragen mit Fragen einer gerechteren und inklusiveren digitalen Transformation im Zentrum (Herlo et al. 2022). Im Kontext einer sozial und ökologisch nachhaltigen digitalen Souveränität – eines Konzeptes, das Möglichkeiten und Fähigkeiten, sich selbstbestimmt und sicher im Digitalen zu bewegen und Digitalisierungsprozesse mitzugestalten, vereint (Couture und Toupin 2019; Pohle 2020) – dienen digitale Kompetenzen als Ausgangspunkt für die Gestaltung der Digitalisierung im gesellschaftlichen Interesse und für eine nachhaltige Entwicklung. Aus gesellschaftlicher Perspektive bedeutet digitale Souveränität demnach auch die Kompetenz, Digitalisierungsprozesse mit Fragen und Praktiken einer gerechteren und inklusiveren digitalen Transformation zu verbinden (Herlo et al. 2021). Zentrale Aspekte von Demokratie, Partizipation und Teilhabe können demnach nicht allein auf Ebene von Staat und Politik und auf Organisationsebene adressiert werden. Vielmehr ist eine Verknüpfung der zivilgesellschaftlichen Ebene mit derjenigen der Politik notwendig, welche die Verantwortung für entsprechende Fördermaßnahmen trägt.

Die Ausgangsposition beider hier behandelten Forschungsprojekte war, dass möglichst viele vom digital divide Betroffene in einer nachhaltigen digitalen Transformation einbezogen werden müssen, weil insbesondere Probleme der real-weltlichen, physischen Welt wie Ungleichheit, Zugangsvoraussetzungen oder Mitbestimmungsrechte in der digitalen Welt verschärft werden. Gerade die Förderung von Kooperationen und die Gestaltung von Formaten des Austauschs, des Lernens und der Zusammenarbeit zwischen Akteuren aus Politik, Verwaltung, Academia und Zivilgesellschaft, erschienen als notwendige Voraussetzung, um digitale Ungleichheiten angemessen adressieren zu können.

2 Modellprojekt „Citizens connect neighborhoods“

Vor diesem Hintergrund wurde das Modellprojekt zur Kommunalentwicklung durch Digitalisierung „Bürger vernetzen Nachbarschaften“ [2016-2018] von der Universität der Künste Berlin und der Landesregierung von Nordrhein-Westfalen (NRW) gestartet. Ziel war es, Erkenntnisse zu liefern 1) über kollaborative Praktiken an der Schnittstelle von Wissenschaft, Politik und Zivilgesellschaft, die digitale Kompetenzen in der lokalen Entwicklung fördern, und 2) darüber, wie bürgerschaftliches Engagement durch eine teilhabeorientierte und inklusive Digitalisierung unterstützt werden kann. Ein Hauptanliegen des Modellprojekts war es, Menschen aus unterschiedlichen Engagement-Bereichen der Zivilgesellschaft in die Bearbeitung und Beantwortung dieser Fragen kontinuierlich einzubinden und mit ihnen gemeinsam die komplexen Zusammenhänge zwischen digitalen Kompetenzen, sozialen Ungleichheiten und inklusiver Technologiegestaltung herauszuarbeiten.

In Folge einer Ausschreibung hatten 2016 vierzehn Initiativen aus Nordrhein-Westfalen (NRW) die Möglichkeit, Teil des Modellprojekts zu werden. Die thematische Vielfalt der ausgewählten Initiativen deckte ein breites Spektrum an Themen des Gemeinwesens ab: altersgerechte Nachbarschaften, gemeinschaftliches Wohnen und haushaltsnahe Dienstleistungen, Mobilität, Energieversorgung, Geflüchteten-Hilfe, Inklusion durch barrierefreie Räume, generationenübergreifendes Zusammenleben oder selbstorganisierte Nachbarschaftshilfe. Die Initiative „Mijnbuurtje - MIEN THUUS - online town square“ war beispielsweise ein Nachbarschaftsprojekt, das die Idee des Stadtplatzes wiederbelebt. Deutsche und niederländische Nachbar:innen aus den Gemeinden Kranenburg, Berg en Dal und Nijmegen bauten gemeinsam ihren digitalen deutsch-niederländischen Stadtplatz auf. Ein weiteres Beispiel war das „Mehrgenerationenhaus Lemgo“, das sich speziell den Herausforderungen des demografischen Wandels in der Kommune widmet. Es ist aus einer Willkommensgruppe für Geflüchtete hervorgegangen und hat sich zu einem breiteren Bürger:innen-Netzwerk entwickelt. In enger Zusammenarbeit mit der Hansestadt Lemgo, dem Kreis Lippe und vielen Partnerorganisationen knüpfte das Mehrgenerationenhaus an die bestehenden sozialen Angebote vor Ort an und ergänzte sie. Oder die Initiative „Uni-onviertelverein Dortmund“: Im Rahmen des Stadtumbaus Rheinische Straße haben sich Menschen aus dem Stadtteil und der Stadtverwaltung zusammengetan, um die Beteiligung der Bevölkerung am Planungsprozess zu organisieren.

Ab Oktober 2016 nahmen die Initiativen – nach dem Forschungsansatz Social Living Lab – an sogenannten „Bürger:innenwerkstätten“ teil. Die praxisgeleitete Forschungsagenda sah vor, jede einzelne Initiative bei der Erreichung ihrer (kommunalen) Entwicklungsziele zu unterstützen, indem sie mit den entsprechenden Werkzeugen, Kommunikationsinstrumenten und Vernetzungsmöglichkeiten ausgestattet wurde. Dazu wurden Austausch-Plattformen und kontextspezifische partizipative Methoden entwickelt (bzw. weiterentwickelt). Darüber hinaus begleitete das Projekt die Initiativen mit Fachwissen und arbeitete mit ihnen und

den kommunalen Partner:innen in einem iterativen Prozess an der Umsetzung und Auswertung der Ergebnisse. Diese enge Einbindung von zivilgesellschaftlichen Initiativen und öffentlichen Organisationen in die Anwendung von Prinzipien partizipatorischer Gestaltung sollte – auf transformativer Ebene – den einzelnen Teilnehmer:innen, den Initiativen, ebenso den Kommunen und dem Land zugutekommen und damit einen öffentlichen Wert (public value; Junginger 2018) schaffen. Das Modell der Transdisziplinarität (Nowotny et al. 2001) diene als Leitbild für das Projekt, in dem eine Praxis der Wissensproduktion angestrebt wurde, bei der sich die Grenzen zwischen akademisch-wissenschaftlichem Arbeiten und den praxis- bzw. anwendungsorientierten Ansätzen zunehmend auflösen. Temporäre und anwendungsorientierte Teamarbeit, in der Forscher:innen, Expert:innen und Praktiker:innen mit unterschiedlichen Kompetenzen und Interessen zusammenkommen, liegt diesem Forschungsverständnis zugrunde. In der praxisorientierten Designforschung ist der wissenschaftliche Bezug nicht vom Kontext der Praxis zu trennen. Solche Designforschungsansätze sind daher relevant für die zukunftsorientierte Erforschung sozialer, ökologischer, genderspezifischer sowie alltagskultureller Kontexte. Ein kontextabhängiges Verständnis von nachhaltigem Wandel zeichnet sich durch transdisziplinäre Zusammenarbeit mit heterogenen Interessengruppen und Perspektiven aus. Es bedarf spezifischer, lokal verankerter Infrastrukturen, die es den universitären oder öffentlichen Einrichtungen sowie Akteuren aus der Zivilgesellschaft ermöglichen, sich am Forschungs- und Gestaltungsprozess zu beteiligen. Da solche Prozesse besonders intensive Übersetzungsarbeit einfordern (etwa zwischen Fachsprachen oder Vorgehensweisen), spielen Design-Kernkompetenzen dabei immer eine tragende Rolle. Die Visualisierung von Zusammenhängen, die Veranschaulichung von Sachverhalten und Konzepten, die Einbindung von implizitem Wissen oder die Arbeit mit Material und boundary objects helfen etwa dabei, Interpretationsmöglichkeiten und Perspektiven aufeinander zu beziehen und darüber in Auseinandersetzung zu treten (Herlo et al. 2021; Seydel et al. 2021).

3 Methodik des Modellprojekts

Das Thema des Modellprojekts erforderte einen intensiven Austausch zwischen verwaltungsspezifischen, planerisch-gestalterischen und soziokulturellen Perspektiven. Die Herausforderung einer solchen kollaborativen Forschungsumgebung bestand darin, ein gemeinsames Verständnis für den Problemkontext zu entwickeln und ein produktives Umfeld zu schaffen. Der dabei verfolgte partizipative Praxis- und Forschungsansatz zeichnete sich vor allem durch Kontextualität und Flexibilität aus. Die Integration von Perspektiven, Fähigkeiten und Erfahrungen aus der Lebens- und Arbeitspraxis diene dem Aufbau einer Wissensbasis, der Schaffung neuer Selbstwirksamkeit und der Erweiterung des Handlungshorizonts der Beteiligten (Unger 2014).

Es wurde ein Vorgehen entwickelt, das eine laufende Anpassung der Zwischenergebnisse und gleichzeitig einen intensiven Dialog mit allen Beteiligten ermöglichte. Verschiedene

Formate unterstützten die Kommunikation aller Partner:innen in einem mehrstufigen, qualitativen Praxis- und Forschungsprozess: Co-Design-Workshops, Projekttreffen, Beratungssitzungen, verschiedene Dialog- und Austauschformate sowie eine digitale Plattform für die interne Kommunikation und Vernetzung der beteiligten Initiativen. Die Ergebnisse wurden durch mehrere Datenquellen und auf Basis eines Methodenmix generiert. Diese intensive Zusammenarbeit mit den Bürger:innenwerkstätten im Rahmen der praxisorientierten Forschung umfasste in der ersten Phase:

- Ganztägige Workshops, in denen vorhandenes Wissen, Potenziale und Bedarfe, strukturelle Schwächen und thematische Problemfelder sowie Lösungsansätze identifiziert und gemeinsam im Detail erarbeitet wurden
- Onboarding-Befragungen und ein- bis zweistündige Telefongespräche mit den Leiter:innen der Bürger:innenwerkstätten in den verschiedenen Phasen des Modellprojekts mit den Schwerpunkten aktuelle Nutzung digitaler Angebote, digitale Infrastruktur, Organisationsstruktur und Ebenen des Engagements
- Besuche vor Ort für ein besseres Verständnis des lokalen Kontextes, strukturierte und halbstrukturierte Interviews in den Netzwerken der Bürger:innenwerkstätten zur Ermittlung der Zusammenhänge zwischen Nutzung digitaler Technologien und Kommunikationsverhalten mit Alter, Bildung und beruflichen Faktoren
- Eine Umfrage über die Nutzung digitaler Technologien in den Bürger:innenwerkstätten⁰⁵
- Analyse des Forschungsstandes im Bereich Digitalisierung und bürgerschaftliches Engagement, um die Ergebnisse des Modellprojekts auf der Grundlage qualitativer und quantitativer Studien zu vergleichen und zu validieren.

Im Forschungsprozess⁰⁶ kristallisierten sich vier zentrale Handlungsfelder heraus: analog-digitale Vernetzung, digitale Kompetenz, Vertrauen in digitale Werkzeuge und kollaborative Formate. Einzelne Bereiche wurden ausdifferenziert, etwa Privatheit und Datenschutz, Organisation und Vernetzung, technologische Infrastruktur, Barrierefreiheit, Dialog und Austausch sowie Bündelung von Kompetenzen. Um im Projekt selbst, aber vor allem auch darüber hinaus konkrete, auf die einzelnen Bedürfnisse zugeschnittene Unterstützung leisten zu können (Verankerung in bestehende Förderstrukturen oder in Maßnahmen der geplanten digitalen Agenda des Landes NRW), war ein iterativer Prozess des gegenseitigen

05 Bei den 66 Befragten handelte es sich im Allgemeinen um aktive Teilnehmer:innen des Modellprojekts. Fast die Hälfte der Teilnehmer:innen war weiblich (44 %), die Altersspanne reichte von 22 bis 75 Jahren. Das Bildungsniveau der Befragten war überdurchschnittlich hoch (mehr als die Hälfte hatte Abitur, einen Hochschulabschluss oder eine Promotion).

06 Ausführliche Beschreibungen des Prozesses und der Ergebnisse (inklusive Handlungsempfehlungen) finden sich in der „Studie Quartiersentwicklung und digitaler Wandel“ (Herlo 2018).

Informationsaustausches zwischen den Initiativen und dem Projektteam notwendig. Bis Ende des Projektes wurden auf ganz unterschiedlichen Ebenen Unterstützungsmaßnahmen für die beteiligten Initiativen implementiert: Das Ministerium und der Beirat organisierten Schulungen in digitaler Kompetenz und Beratungen; der Lenkungskreis verschaffte den Initiativen in ihren Kommunen stärkere gesellschaftliche und politische Anerkennung; das Projektteam baute eine Vernetzungsplattform für die Initiativen untereinander auf und schaffte eine analoge und digitale Austausch- und Kommunikationsinfrastruktur; durch die Besuche vor Ort entstand eine lokale Verankerung der Initiativen, es wurden zum Teil konkrete Formen der Zusammenarbeit mit den Kommunalverwaltungen aufgebaut und schließlich wurden Arbeitshilfen in Form eines Handbuchs zusammengetragen, das niederschwellig digitale Werkzeuge für die Quartiersentwicklung vorstellt. Dieses Handbuch wurde konzipiert nach den Impulsen der am Modellprojekt beteiligten Initiativen. Es greift die konkreten Potenziale des digitalen Wandels für bürgerschaftliche Initiativen auf und versucht diese über die gewählte Darstellung zugänglich zu machen.

Das Projekt verdeutlicht, als ein Ergebnis unter vielen, die Bedeutung der sozialen, nähräumlichen Vernetzung für bürgerschaftliches Engagement in der digitalen Gesellschaft. Die Weiterentwicklung sozialer Nachbarschaften gilt als Motor für nachhaltige Entwicklungen im Städtischen wie im Ländlichen – angesichts der Vielfalt an Herausforderungen wie demografischer Wandel, Pluralisierung und Diversifizierung von Bevölkerungsgruppen und Lebenswirklichkeiten sowie der globalen Veränderungen im 21. Jahrhundert.

Schließlich generierte das Projekt eine Reihe von Handlungsempfehlungen (Herlo, 2018). Diese leiten sich ab aus dem gesamten Prozess. Fest steht, dass sowohl Akteure der Landes- und Kommunalpolitik, als auch der Zivilgesellschaft sich den Herausforderungen der digitalen Spaltung und der digitalen Kompetenz kontinuierlich annehmen müssen. Landesweite wie lokale Unterstützungsleistungen können die Nutzung digitaler Möglichkeiten zur Stärkung des sozialen Zusammenhalts fördern – durch Schulungen, Plattformen, Bündelung von Wissen und Kompetenzen sowie bedarfsorientierte Angebote.

Auch wenn das Projekt reich an Erkenntnissen, Lernprozessen und Erlebnissen für alle Beteiligten war: Insgesamt erforderte die mehrschichtige, praxisgeleitete Zusammenarbeit jedoch ein Übermaß an Aufwand, dem die zur Verfügung gestellten Ressourcen nicht entsprachen. Partizipative Forschung, die den Anspruch erhebt, transformativ zu sein, benötigt längere Zeiträume, mehr finanzielle Mittel und die stärkere Berücksichtigung von flexiblen Arbeitsprozessen. Als besonders problematisch stellte sich auch heraus, dass während der Veröffentlichung der Handlungsempfehlungen Wahlen in NRW stattfanden, im Zuge derer sich die Leitung des Ministeriums änderte. Zivilgesellschaftliches Engagement spielte in der neuen Struktur keine zentrale Rolle mehr, so dass das Modellprojekt in der digitalen Agenda kaum Berücksichtigung fand. So war die Enttäuschung, auch auf Seiten der bürgerschaftlichen Initiativen, die sehr viel Energie und Zeit in die Zusammenarbeit investiert hatten, recht groß.

4 INTERPART – Interkulturelle Räume der Partizipation, 2018-2021

Im Zuge der BMBF-Ausschreibung in der Förderlinie „Migration und gesellschaftlicher Wandel“ bildete sich 2017 ein Konsortium aus Forscher:innen aus Design, Wissenschaft, Verwaltung, Beratungs- und Teiligungspraxis. Im Projekt INTERPART suchte das Forschungsteam gemeinsam mit Vertreter:innen von Behörden, lokalen Initiativen, Stadtteilbüros und migrantischen Selbstorganisationen in Berlin und Wiesbaden in Gesprächen, Vor-Ort-Interventionen, Workshops und Fachdialogen nach strategischen Ansatzpunkten für eine stärkere Einbindung von Menschen mit Migrationserfahrung in der Stadtentwicklung. Das Projekt hatte sich zum Ziel gesetzt, einen institutionellen Wandel aktiv mitzugestalten – anhand des Forschungsformats Reallabor. Zur Umsetzung der Reallabore in Berlin und Wiesbaden arbeitete INTERPART daher von Anfang an mit der Senatsverwaltung für Stadtentwicklung in Berlin [Referat Soziale Stadt] und der Landeshauptstadt Wiesbaden [Stabsstelle für Identität, Engagement, Bürgerbeteiligung] zusammen. In Zusammenarbeit von Wissenschaftler:innen aus Stadt-, Migrations- und Designforschung mit Fachleuten aus der Verwaltung und der Partizipationspraxis und mit lokalen Akteuren (als Ko-Forscher:innen) wurde danach gefragt, wie Stadtentwicklungsprozesse integrativer und damit interkultureller gemacht und soziale und digitale Teilhabe erweitert werden können.

Mit einer Kombination der drei Prinzipien *transdisziplinär*, *partizipativ* und *transformativ* wollte INTERPART unterschiedliche soziale und inhaltliche Positionen einbeziehen. Ausgangspunkt war die Annahme, dass Wissen immer „situert“ ist (Unger 2014). Das bedeutet, dass Designforscher:innen – ebenso wie z. B. Stadtplaner:innen oder Stadtbewohner:innen – eine bestimmte gesellschaftliche oder räumliche Position einnehmen. Sie können ihre Position wechseln, stehen aber nie außerhalb gesellschaftlicher (Macht-)Verhältnisse. Mit einer bewussten Gestaltung von Artefakten, Räumen und Situationen war es ein Anliegen, dem Machtgefälle zwischen Forscher:innen und Ko-Forscher:innen entgegenzuwirken und einen Austausch auf mehreren Ebenen zu fördern. Das Team hat beispielsweise eine multilinguale, interaktive Klingelinstallation⁰⁷ gebaut, mit der migrantische Teilnehmer:innen in verschiedenen Sprachen Dialog führen konnten. Oder die Anordnung

07 Eine Möglichkeit, um die Rolle von Designobjekten als epistemische Objekte in transdisziplinären Prozessen zu befragen, war ein im INTERPART-Projekt entwickeltes Artefakt: die mehrsprachige interaktive Klingelinstallation „Talk to Me“. Die multilinguale Installation wurde entwickelt, um herauszufinden, wie integrativere Formen der Beteiligung an Stadtentwicklungsprojekten gestaltet werden können. Der Ausgangspunkt war, mit hybriden Formen der Beteiligung zu experimentieren, welche physische und virtuelle Interaktionsformen kombinieren. Die Installation war Teil einer Reihe von öffentlichen Interventionen in den Städten Berlin und Wiesbaden, die im Rahmen der Social Living Labs / Reallabore durchgeführt wurden (Herlo 2021).

und Bauweise der Sitzgelegenheiten bei den Erzählräumen⁰⁸ der öffentlichen Interventionen: Sie war darauf angelegt, impliziten Hierarchien möglichst entgegenzuwirken und vertrauliche Gespräche zu ermöglichen. Auch die mehrsprachigen Kommunikationsmaterialien, ebenso wie die Zusammensetzung des Teams und die Sprachmittler:innen, spielten bei der Ansprache eine wichtige Rolle, um Teilhabebarrieren abzubauen und auch Menschen ohne Deutschkenntnisse in den Prozess einzubinden.

Aus einer Designperspektive legte INTERPART somit großen Wert auf soziomaterielle und sozio-technische Anordnungen, die etwa halfen, Sprachbarrieren zu überwinden, Anerkennung zu kommunizieren und Vertrauen aufzubauen. Dieses Vorgehen war mit dem Anspruch verbunden, Räume für den interkulturellen Dialog bewusst zu gestalten (zum Beispiel die Erzählbox als halb-offenen, halb-geschützten Raum) und Praxispartner:innen und Akteure aus der Zivilgesellschaft als Ko-Forscher:innen in den gesamten Prozess zu involvieren, um konkrete Veränderungen bei allen Beteiligten anzustoßen.

Das Team hat sich in zwei Reallaboren in Wiesbaden und Berlin organisiert. Die Präsenz vor Ort, um sich auf lokale Gegebenheiten einzulassen, community building zu betreiben und intensive soziale Interaktionen zu ermöglichen, war ausschlaggebend. Das Methoden-Bündel bestand dabei aus einer Vielzahl qualitativer und experimenteller Forschungsmethoden: von klassischen Recherchen und Befragungen bis zu partizipativen Workshops, experimentellen Teilnehmungsformaten und Beteiligungstools, Ko-Forschungs-Angeboten und Interventionen im öffentlichen Raum. Mit dieser Vielfalt an Vorgehensweisen konnten im Forschungsprozess Fragen und Annahmen geprüft, neu formuliert und schrittweise Lösungsansätze herausgearbeitet werden.⁰⁹

Die Vielzahl der Methoden und ihr experimenteller Charakter setzten eine Offenheit in Bezug auf die anvisierten Ziele voraus: Als Forschungsformat bietet das Reallabor den Freiraum, auch außerhalb gewohnter Forschungsstrukturen zu agieren, jenseits von Routinen vorzugehen, auszuprobieren und auch zu scheitern. So können neue Formate ent-

08 Um Alltagserzählungen im Prozess zuzulassen und damit den Teilnehmer:innen die Möglichkeit zu geben, ihre Erfahrungen, Emotionen und Anliegen zum Ausdruck zu bringen, baute das Team mehrere Erzählräume. Sie dienten dem Dialog mit uns, den Projektbeteiligten, und dem Dialog miteinander. In einer Erzählecke konnten sich Stadtnutzer:innen mit Wissenschaftler:innen austauschen, zum Teil mittels Sprachmittler:innen. In einer Erzählrunde verständigten sich mehrere Stadtnutzer:innen darüber, wie sie das Zusammenleben im Quartier wahrnehmen. Ein Podcast bot schließlich eine Plattform für den Austausch von Stadtteil-Initiativen und Bewohner:innen. Die interkulturellen Dialog-Räume konnten unterschiedliche Perspektiven auf das Leben im Stadtteil miteinander in Beziehung setzen.

09 Die ausführliche Beschreibung des Projektes und die Ergebnisse der dreijährigen Forschung sind im Lesebuch „Beteiligung interkulturell gestalten“ nachzulesen, herausgegeben vom Autor:innen-Kollektiv INTERPART, Jovis Verlag 2021.

wickelt und experimentelle Methoden vorangebracht werden, wenn man in Kauf nimmt, Wege auszuprobieren, deren Ausgang ungewiss ist und deren Ergebnisse offen. Gerade die multilinguale interaktive Installation und die Erzählräume, die innerhalb des Projektes gestaltet und entwickelt wurden, nahmen innerhalb des Methodenbündels im Projekt eine besondere Rolle ein. Sie wurden entwickelt, um die Beteiligten in den Interventionen im öffentlichen Raum auf ungewohnter und auch überraschender Weise auf Augenhöhe anzusprechen, implizites Wissen explizierbar zu machen und gegen das Machtgefälle in partizipativen Projekten anzugehen – auch in dem Versuch, Expert:innenwissen neu zu rahmen und mit Alltags- und Erfahrungswissen in Verbindung zu bringen. Im Lesebuch „Beteiligung interkulturell gestalten“ (2021) werden zentrale Ergebnisse, Erfahrungen und Einsichten aus der Forschung präsentiert, um das Wissen sowohl für Wissenschaft als auch für Verwaltung und Zivilgesellschaft anschlussfähig zu machen. Die Ergebnisse richten sich an Verwaltung mit Anforderungen und Möglichkeiten der interkulturellen Öffnung für einen institutionellen Wandel (zum Beispiel durch Personalentwicklung als Schlüssel für Interkultur); ebenso an Planer:innen, Gestalter:innen und zivilgesellschaftliche Akteure mit Hinweisen zur Sensibilisierung für Interkultur und zur konkreten Integration der Erkenntnisse in die eigenen Arbeitsroutinen.

5 Erkenntnisse zu kollaborativer Arbeit in transdisziplinären Kontexten

Die enge Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Akteuren (Design, Planungswissenschaft, Kommunen, Landespolitik und zivilgesellschaftliche Praxis) ermöglichte es, Fragen der Inklusion und Teilhabe aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten und die Komplexität der Thematik und Diversität lebensbestimmender Aspekte in der Stadtentwicklung anzuerkennen. Gleichzeitig kann die enge Zusammenarbeit verschiedener Disziplinen und Akteure eine Quelle von Schwierigkeiten sein, da unterschiedliche Ziele und Interessen permanent aufeinander bezogen werden müssen. Die Interessen möglichst transparent zu kommunizieren und aufeinander abzustimmen, ist daher eine Herausforderung. Sich ihr zu stellen, kann das transformative Potenzial der Anstrengungen stärken. Angesichts des erhöhten Aufwands, den solche Forschungs- und Gestaltungs-konstellationen erfordern, ist es umso wichtiger, offen und neugierig in den Prozess einzutauchen: neugierig auf das Wissen und die Erfahrungen, die Partner:innen ins Projekt einbringen, und offen für die Möglichkeiten, das eigene Wissen zu hinterfragen und neu zu justieren. Im NRW-Projekt hat beispielsweise das Designteam die beteiligten Initiativen vor Ort auch besucht. Dadurch bekam es Einblicke in die lokal verankerten Interessenslagen. Dem Team wurde aber auch deutlich, wie sehr sich die Initiativen untereinander unterscheiden. Dadurch musste der Projektplan sukzessive geändert oder angepasst werden. Bei INTERPART hat sich recht spät im Prozess herausgestellt, wie unterschiedlich die beteiligten Projektpartner:innen und ihre Institutionen arbeiten. Eine transparentere Kommunikation untereinander von Beginn an hätte Missverständnisse verhindern können (etwa in Bezug auf Freigaben für Kommunikation, aber auch auf hausinterne Interessen

und Machtkämpfe in einzelnen Ressorts]. Einen wesentlichen Einfluss auf den Prozess haben daher auch die institutionellen Rahmenbedingungen und die Freiheiten, über die die Einzelnen im eigenen professionellen Umfeld verfügen. Dabei spielt für das Gelingen der Arbeit in Social Living Labs oder Reallaboren die respektvolle Haltung aller Beteiligten zueinander eine wichtige Rolle. Sie kommt zum Ausdruck durch die Art des Miteinanders – (im besten Falle) auf Augenhöhe, wertschätzend und respektvoll. Das heißt nicht unbedingt, kontinuierlich konfliktfrei agieren zu müssen. In der (wenn nötig auch konfrontativen) Auseinandersetzung müssen immer wieder Verständnisse, Erwartungshaltungen und vor allem Missverständnisse geklärt werden. Denn in beiden Projekten machten sich erst im Laufe der Zusammenarbeit gegenseitige Vorurteile bemerkbar: Z.B. wie Designer:innen über Verwaltung denken und viceversa (zum Beispiel hinsichtlich Denkstrukturen und Arbeitslogiken). Der intensive Austausch und die offene, respektvolle Haltung, ermöglichten erst die Konfrontation mit den eigenen, vorurteilsbehafteten Vorannahmen. Es ist daher, so meine Erfahrung aus den Projekten, auch eine Designaufgabe, auf Menschen, Geschichten, Hintergründe einzugehen, zuzuhören und Wertschätzung zu zeigen – gegenüber den Teilnehmer:innen, aber auch den Projektpartner:innen. Es ist deshalb ausschlaggebend, Situationen und Räume explizit dafür zu schaffen und bewusst zu gestalten, projektintern ebenso wie in partizipativen Prozessen mit Initiativen oder Stadtbewohner:innen.

Zweifelsohne ist eine große Herausforderung in solchen Formaten die Kommunikation, denn es müssen permanent Abstimmungs- und Übersetzungsleistungen erbracht werden. Kommunikation bestimmt die Arbeitskultur und das Arbeitsklima innerhalb des Projekts, die externe Projektwahrnehmung und das Verständnis der Aufgabenstellung. Darüber hinaus ist es für Designer:innen ausschlaggebend, fachspezifische und komplexe Zusammenhänge sowohl für Menschen mit unterschiedlichem Bildungsgrad als auch für Menschen mit weniger ausgeprägter Sprachkenntnis oder Eloquenz aufzubereiten, und zwar über eine rein verbale Kommunikation hinaus. Z.B. durch kollektives Mapping, die Arbeit mit Prototypen als boundary objects oder, wie bei INTERPART, ein eigens für Workshops mit unterschiedlichen Sprachniveaus entworfenes Brettspiel zum Thema Beteiligung.¹⁰

Nicht zuletzt erfordert eine solche inter- und transdisziplinäre Zusammenarbeit ein hohes Maß an Informalität und Fragmentierung. Um ein solches Zusammenkommen unterschiedlicher Kompetenzen und Tempi zu steuern, bedarf es einer Projekt-Governance, die Kurzfristigkeit, Heterogenität und instabilen finanziellen Verhältnissen der Initiativen ebenso zu begegnen weiß, wie den kommunalen und ministerialen Strukturen und administrativen Prozessen – von flexiblen und dynamischen Arbeitsmethoden bis hin zu formalisierten Prozessen, Prüfungs- und Genehmigungsverfahren und institutionell verankerten Verhaltensweisen. Dennoch, so mein Fazit, lohnt ein solcher Aufwand, wenn es darum geht, keine

10 Das Brettspiel diente Workshop-Teilnehmer:innen als Medium, um sich mit Hilfe von Spielsteinen und Karten und durch gemeinsames Tun und Sprechen über Beteiligung im Stadtteil zu verständigen.

Lösungen anzubieten, sondern die Komplexität aufzuzeigen, neue Fragen aufzuwerfen und für Perspektiven und Stimmen einen Raum zu schaffen, die weniger sichtbar und hörbar sind. Diese Forschungsinfrastrukturen erlauben ein experimentelles, spielerisches Vorgehen, das man auch als Freiraum begreifen kann, um jenseits von Routinen agieren zu können. Auf das vorsichtige Austarieren von Experiment und Wirkung kommt es vermutlich an, was die Komplexität partizipativer Ansätze aufzeigt: Trotz Freiraum fürs Experimentieren sind verantwortungsvolles Handeln, Respekt und Wertschätzung gefragt, und die Experimente sollten auf keinen Fall dazu führen, dass sich die Teilnehmer:innen ausgenutzt fühlen. Daher ist auch wichtig, die verschiedenen Dimensionen einer wirkungsvollen Partizipation im Blick zu behalten, um Freiraum für Experiment, Spontaneität und Reflexion zu schaffen. In den Projekten ging es sehr stark darum, Menschen dazu zu ermutigen, persönliche Perspektiven einzubringen – um ein Bewusstsein und die Anerkennung für die Bedeutung ihres Erfahrungswissens zu schaffen. Bei allen entstandenen Beteiligungsformaten war mir wichtig, eine Öffnung hin zu den Teilnehmer:innen zu signalisieren, hin zu ihrem (expliziten wie impliziten) Wissen als Expert:innen ihrer Lebensrealität, hin zu unterschiedlichen Kommunikationsformen, Wissensarten und Menschen mit unterschiedlichen Hintergründen, die sich sonst kaum beteiligen – durchaus im Bewusstsein, dass partizipative Forschungs- und Gestaltungsformate nicht per se ein zielführender Akt auf der Suche nach sozial robusten und gerechten Ergebnissen sind.

Das dabei generierte transformative Wissen entsteht vermutlich im Zwischenraum zwischen Akteuren und ihren materiellen Äußerungsformen. Vor dem Hintergrund seines situativen und fluiden Charakters werden materielle Artefakte (z. B. erste räumliche und bauliche Anordnungen, interaktive Installationen, persönliche Geschichten, Prototypen, Skizzen) als zugleich kollaborativ erwirkt, aber auch als prototypische Zwischenstationen verstanden – so zumindest zeigen es die Evaluationen der Prozesse und die im Nachgang geführten Gespräche mit Projektpartner:innen. Sie deuten darauf hin, dass diese als *boundary objects* (Star 2010) auch eine immaterielle Rolle einnehmen: Sie verbinden mehrere Bedeutungsebenen (lokal-global, zeitlich, sozial) wie auch verschiedene Wissenssebenen (institutionelles Wissen, fachliches Wissen, alltägliches Wissen) (Lange und Herlo 2022).

Derartige Materialisierungen erfahren ihren Mehrwert in kollaborativen Prozessen, denn sie geben Anlässe für verschiedene Menschen, sich zu eben diesen ins Verhältnis zu setzen und wiederum eigene und fremde Sichtweisen zu erfahren und sich anzueignen. Vielfalt, Diversität und Teilhabe sind demzufolge nicht nur Sprachhüllen, sondern entscheidende Ressourcen, um partikulare und situative Handlungsspielräume (Lange et al. 2022) zu erkennen und in ihrer Wirkung auf aktuelle Forschungsverständnisse zu erfahren.

Reflexion

Fragen der digitalen Transformation in Bezug auf soziale und digitale Teilhabe stellen für beide Projekte den Ausgangsrahmen dar, um darüber nachzudenken, welche Rolle Design und Designforschung beim gesellschaftlichen Wandel einnehmen kann – eine Designforschung, die auf die Gestaltung der Digitalisierung im gesellschaftlichen Interesse und auf eine nachhaltige Entwicklung auf sozialer und ökologischer Ebene fokussiert. Eine Gestaltung, die eine Befähigung der Gesellschaft anstrebt, um Nicht-Diskriminierung und Fairness, Zugangsvoraussetzungen und Mitbestimmung zu ermöglichen.

Die in den Projekten verfolgte Designpraktik prägt eine im Sinne der gemeinwohlorientierten Digitalisierung gemeinsame Einbindung relevanter Wissensbestände, die dazu beiträgt, nicht nur wissenschaftliche Erkenntnisse zu generieren, sondern auch Teilnehmer:innen in ihrer eigenen Selbstwirksamkeit zu unterstützen, gemeinsam Teilhabe auszuüben und dadurch Ermächtigungsmomente zu erfahren. Durch Designperspektiven wird der Prozess betont, das gemeinsame „Machen“ und die Erfahrungsdimension von Souveränitätsmomenten, die erst in einer kollaborativen Praktik Transformationspotential entwickeln. In einer gemeinsamen Anstrengung können akademische und nicht-akademische Vertreter:innen unterschiedlicher Praxisfelder die Komplexität der Zusammenhänge aufzeigen und Möglichkeiten des selbstbestimmten Handelns und Agierens an der Schnittstelle zwischen Selbstorganisation, gestalterisch-planerischen Interventionen und politischen Entscheidungen durchspielen.

Vor dem Hintergrund aktueller gesellschaftlicher Herausforderungen stellt sich mit neuer Dringlichkeit die Frage nach der sich ständig ändernden Bedeutung der Interaktion und Aushandlung zwischen Individuen und Communities sowie der politischen Öffentlichkeit und Governance (Thiel 2019). In einem solchen Zusammenwirken unterschiedlicher Positionen und Interessen stellt sich die Leitfrage, wie neue Designpraktiken dazu beitragen, weniger Konfliktlinien und -potenziale prominent zu behandeln, sondern Aushandlungsprozesse kollaborativer und dialogischer zu gestalten, damit diverse Interessen, Bedürfnisse und Wissensdesiderate produktiv aufeinander bezogen werden können.

Im Spannungsbogen zwischen Top-Down-Entscheidungen, Selbstbestimmungsansprüchen und Handlungsspielräumen in der analogen und digitalen Sphäre, geht es vorrangig um das Vereinen der Kräfte und um Allianzbildungen, die Dialog- und Verhandlungsräume eröffnen und verschiedene Wissensarten konstruktiv aufeinander beziehen. Denn zunehmend und spätestens seit der COVID-19-Pandemie wurde deutlich, dass soziale Teilhabe die digitale Teilhabe bedingt (Fritzsche et al. 2022).

Designforschung als performative Praxis und Teil transformativer Forschung wurde hier als ein Ansatz aufgefasst, der die Befähigung von Akteuren und Gemeinschaften betont, Entscheidungen im kollektiven Interesse zu treffen. Dementsprechend rückt die Rolle lokaler Praktiken und der kollaborativen Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Akteuren zum Umgang mit aktuellen Herausforderungen in den Vordergrund – und wie sie für transdisziplinäre und transformative Forschung nutzbar gemacht werden können.

Literatur

Autor:innen-Kollektiv INTERPART.

2021. Beteiligung interkulturell gestalten. Ein Lesebuch. Berlin: Jovis Verlag (in print).

Bergmann, M., & Schramm, E. (2008). Transdisziplinäre Forschung: Integrative Forschungsprozesse verstehen und bewerten. Campus Verl.

Couture, S., & Toupin, S. (2019). What does the notion of "sovereignty" mean when referring to the digital? *New Media & Society*, 21(10), 2305-2322. <https://doi.org/10.1177/1461444819865984>

Dezuanni, M., Foth, M., Mallan, K., & Hughes, H. (Hrsg.). (2018). Digital participation through social living labs: Valuing local knowledge, enhancing engagement. Chandos Publishing, an imprint of Elsevier.

Eubanks, V. (2017). Automating inequality: How high-tech tools profile, police, and punish the poor (First Edition). St. Martin's Press.

Franz, Y. (2015). Designing social living labs in urban research. *Info*, 17(4), S. 53-66. <https://doi.org/10.1108/info-01-2015-0008>

Fritzsche, K., Pohle, J., & Bauer, S. (2022). Digitalisierung nachhaltig und souverän gestalten. CODINA Positionspapier. https://codina-transformation.de/wp-content/uploads/CODINA_Positionspapier_Digitale-Souveränität.pdf

Greenfield, A. (2022). At the End of the World, Plant a Tree. In *Practicing Sovereignty. Digital Involvement in Times of Crises* (S. 147-178).

Herlo, B. (2018). Quartiersentwicklung und digitaler Wandel. Studie im Modellprojekt Bürger vernetzen Nachbarschaften. In *Quartiersentwicklung und digitaler Wandel. Studie im Modellprojekt Bürger vernetzen Nachbarschaften*.

Herlo, B. (2021, April 21). Multilinguale Klingelinstallation als Forschungstool und Gestaltung von Erzählräumen. In *Multilinguale Klingelinstallation als Forschungstool und Gestaltung von Erzählräumen*. Abschlusskonferenz des Projektes INTERPART.

Herlo, B., Irrgang, D., Joost, G., & Unteidig, A. (2021). Practicing Sovereignty. Digital Involvement in Times of Crises. In *Practicing Sovereignty. Digital Involvement in Times of Crises*. transcript Verlag. <https://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-5760-9/practicing-sovereignty/>

Herlo, B., Stark, S., & Bergmann, M. (2021). Talk to me. A multilingual installation. In *Practicing Sovereignty. Digital Involvement in Times of Crises* (S. 247-268). transcript Publishing. <https://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-5760-9/practicing-sovereignty>

Junginger, S. (2018). Inquiring, Inventing and Integrating: Applying Human-Centered Design to the Challenges of Future Government. *JeDEM - eJournal of eDemocracy and Open Government*, 10(2), S. 23-32. <https://doi.org/10.29379/jedem.v10i2.520>

Lange, B., & Herlo, B. (2022). Doing together braucht Begriffsklärungen: Perspektiven auf Souveränitätskonzepte bei kollaborativen Stadtentwicklungsprozessen. *pnd - rethinking planning*, 1(special issue: „Transformatives Forschen trifft Stadtentwicklung : Einführung und Reflexion / herausgegeben von Laura Brings, Lea Fischer, Agnes Förster und Fee Thisen“), S. 70-85. <https://doi.org/10.18154/RWTH-2022-05184>

- Lange, B., Herlo, B., Pütz, M., & Willi, Y. (2022). New working spaces in rural areas: Designing a research agenda for regional sovereignty in post-pandemic times. In *The COVID-19 Pandemic and the Future of Working Spaces* (Bd. 1). Routledge. <https://www.routledge.com/The-COVID-19-Pandemic-and-the-Future-of-Working-Spaces/Mariotti-Marino-Bednar/p/book/9781032014340?fbclid=IwAR07In-bEIHki2QkQ48XZqo5HCzBWJdSLB7zDwbxwsPJkEqThJQWCCBrFkm4#sup>
- Mareis, C., Held, M., & Joost, G. (Hrsg.). (2013). *Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs*. transcript.
- Mareis, C., & Paim, N. (Hrsg.). (2021). *Design struggles: Intersecting histories, pedagogies, and perspectives*. Valiz.
- Nowotny, H., Scott, P., & Gibbons, M. (2001). *Re-thinking science: Knowledge and the public in an age of uncertainty*. Polity.
- Ragnedda, M. (2018). Conceptualizing digital capital. *Telematics and Informatics*, 35(8), S. 2366-2375. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.10.006>
- Rodatz, C., & Smolarski, P. (Hrsg.). (2018). *Was ist Public Interest Design? Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen*. transcript.
- Ruiu, M. L., Ragnedda, M., Addeo, F., & Ruiu, G. (2023). Investigating how the interaction between individual and circumstantial determinants influence the emergence of digital poverty: A post-pandemic survey among families with children in England. *Information, Communication & Society*, 26(5), S. 1023-1044. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2023.2166359>
- Schneidewind, U., Augenstein, K., Stelzer, F., & Wanner, M. (2018). *Structure Matters: Real-World Laboratories as a New Type of Large-Scale Research Infrastructure: A Framework Inspired by Giddens' Structuration Theory*. *GAIA - Ecological Perspectives for Science and Society*, 27(1), S. 12-17. <https://doi.org/10.14512/gaia.27.S1.5>
- Seydel, H., Stark, S., Gliemann, K., & Herlo, B. (2021). *Erzählen im Reallabor. Ein Beitrag zur konzeptionellen Ausgestaltung partizipativer Methoden der gemeinsamen Wissensproduktion durch Erzählräume im Reallabor. Raumforschung und Raumordnung \textbar Spatial Research and Planning*. <https://doi.org/10.14512/rur.46>
- Sloane, M. (2019). On the Need for Mapping Design Inequalities. *Design Issues*, 35(4), S. 3-11. https://doi.org/10.1162/desi_a_00559
- Thiel, T. (2019). *Souveränität: Dynamisierung und Kontestation in der digitalen Konstellation*. In J. Hofmann, N. Kersting, C. Ritzzi, & W. J. Schünemann (Hrsg.), *Politik in der digitalen Gesellschaft* (1. Aufl., Bd. 1, S. 47-60). transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839448649-003>
- Unger, H. von. (2014). *Partizipative Forschung: Einführung in die Forschungspraxis*. Springer VS.
- van Deursen, A. J. (2020). Digital Inequality During a Pandemic: Quantitative Study of Differences in COVID-19-Related Internet Uses and Outcomes Among the General Population. *Journal of Medical Internet Research*, 22(8), e20073. <https://doi.org/10.2196/20073>

van Deursen, A. J. A. M., & Helsper, E. J. (2015). The Third-Level Digital Divide: Who Benefits Most from Being Online? In L. Robinson, S. R. Cotten, J. Schulz, T. M. Hale, & A. Williams (Hrsg.), *Studies in Media and Communications* (Bd. 10, S. 29-52). Emerald Group Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/S2050-206020150000010002>

Wanner, Matthias, A. Hilger, J. Westerkowski, M. Rose, F. Stelzer und N. Schöpke. 2018. Towards a Cyclical Concept of Real-World Laboratories. *disP - The Planning Review* 54 (2), S. 94-114. DOI: 10.1080/02513625.2018.1487651. Zugriffen: 26. Oktober 2021.

WBGU - Wissenschaftlicher Beirat der Bundesregierung Globale Umweltveränderungen. 2011. *Welt im Wandel - Gesellschaftsvertrag für eine Große Transformation*. Berlin: WBGU.

WD - Wissenschaftlicher Dienst des Deutschen Bundestages. 2018. *Reallabore, Living Labs und Citizen Science-Projekte in Europa*. Umwelt, Naturschutz, Reaktorsicherheit, Bildung und Forschung. WD 8-3000 -020/18.

Designansätze

ELMAR SANDER, BERND DRASER &
JULIA KÖNIG

Provisorisches Design und Nachhaltige Transformation

Keywords: Nachhaltigkeit, Provisorisches Design, Nachhaltiges Design, Transformation

„Design will save the world“ – so stand vor einiger Zeit auf einem T-Shirt geschrieben, das als Meme viral ging, gefolgt von der Replik „Design won't save the world. Go volunteer at a soup kitchen, you pretentious fuck.“ Abgesehen von dem unflätigen Schimpfwort macht dieses triviale Beispiel die Bruchlinie deutlich, die immer wieder zwischen dem weltverbessernden Selbstverständnis des Designs und seiner Wahrnehmung als Disziplin auf einem hohen Ross ästhetischer Erlösungsfantasien zum Vorschein kommt. Auf dessen Sattel gesellen sich vermeintlich immer weitere Reiter hinzu, denn die Dehnung des Designbegriffes hin zum generalistischen Entwurfsraum zukünftiger Lebensstile und Gesellschaftsmodi hat ein offenes Feld hinterlassen, in das spezialisierte Subdisziplinen eindringen. Kein Weltentwerfer, keine Weltentwerferin im Sinne politischer Designtheorien [von Borries 2016] studiert heute einfach ‚Design‘, sondern wahlweise *Social Design*, *Transformationsdesign*, *Public Interest Design* oder eben *Nachhaltiges Design*, das im Fokus dieser Betrachtung stehen soll. Was offenkundig all diesen Spezialisierungen gemeinsam ist, ist das Ins-Verhältnis-Setzen des Designs zu einem diskursiv geprägten Bezugsrahmen, der sich in der Praxis immer wieder anhand von Indikatoren und messbaren Impacts bewähren muss, soll es nicht bei spekulativen Behauptungen bleiben.⁰¹ Die Beurteilung von und Kritik an Design bedarf daher eines Maßstabs [Smolarski 2021, S. 84]. Im Falle eines Designs, das durch das Adjektiv ‚nachhaltig‘ einen dezidierten Anspruch erhebt, besteht dieser Maßstab offenkundig in Kriterien der Nachhaltigkeit. Damit bindet es sich ausgerechnet an einen Begriff, der – wie der Designbegriff selbst – durch seine wechselhafte Begriffsgeschichte auf der einen Seite und durch seine überdehnte Omnipräsenz auf der anderen Seite immer wieder Missverständnissen unterliegt.

1 Nachhaltigkeit als Systemerhalt

Als Container- und Zauberwort für einen gesamtsystemisch erwünschten Zustand einerseits und wissenschaftlicher Verortung andererseits oszilliert Nachhaltigkeit zwischen trivialer Wohlfühlfloskel und einer Funktion als zentralem Gegenbegriff zum Systemkollaps

01 Der Begriff des Spekulativen ist an dieser Stelle keineswegs despektierlich zu verstehen. Als philosophischer Fachterminus meint das Spekulative seit Kant und Hegel den eigentlichen Gebrauch der Vernunft, ohne in der bloßen Erfahrung des Vorliegenden steckenzubleiben. Daher ist das spekulative Element, methodisch zielführend eingebettet, ein wesentlicher Bestandteil des Entwerfens, den zu Unrecht eine unwissenschaftliche Aura umgibt (Groß und Mandir 2022, S. 30).

[Grober 2013, S. 35].⁰² Nachhaltigkeit hat in den vergangenen Jahren in Marketingabteilungen, Vorstandsetagen, Werbeagenturen und Staatskanzleien gleichermaßen eine erstaunliche Karriere hingelegt. Erstaunlich nicht primär wegen seiner phonetischen Sperrigkeit durch die vier kehligen Silben, die so abgehackt, hart und umständlich daherkommen, dass sie für eine Laufbahn in Marketing, Werbung und Öffentlichkeitsarbeit gänzlich ungeeignet erscheinen [ebd.], sondern vor allem wegen des wenig attraktiven Beigeschmacks anstrengenden Haushaltens mit gegebenen Ressourcen und notgedrungenen Konservierens eines Status quo (ante). So nutzt bereits Goethe [1987, S. 68] den Ausdruck ‚nachhalten‘ in ebenjener Konnotation, wenn er in einem Brief an Carl-Friedrich Zelter, datiert auf den 19. September 1825, schreibt: „In jenen Tagen des Festes hab ich mich, wie ich nicht läugnen will, männlicher benommen als die Kräfte nachhielten, was ich aber that war nothwendig.“ Das *Deutsche Wörterbuch* aus dem Jahr 1809 wiederum definiert das Substantiv ‚Nachhalt‘ als das, „woran man sich hält, wenn alles Andere nicht mehr hält“ [Campe 1809, S. 415]. An dieser Lesart hat sich anscheinend bis in die Gegenwart wenig geändert, wenn auch ein Michael Braungart, bekannt geworden durch das Cradle-To-Cradle-Prinzip und allgemein anerkannter Pionier auf dem Gebiet des konsistenz-orientierten [‚öko-effektiven‘] Ansatzes nachhaltigen Produktdesigns, in die gleiche Kerbe schlägt: „Nachhaltigkeit ist das Minimum. Es bedeutet einfach nur, dass wir unser Ökosystem erhalten. Wir würden aber heute noch auf Bäumen sitzen und uns mit primitiven Instrumenten die Schädel einschlagen, wenn wir nur nachhaltig wären. Da ist nichts an Kreativität, Wissen und Freude dabei.“ (Braungart in: Pfeffer 2014, S. 204) Auch für Iris Pufé [2017, S. 43] verweist Nachhaltigkeit laut ihrem gleichnamigen Standardwerk vor allem „auf einen Zustand, Statik und Beständigkeit“.

In der Tat zieht sich durch die gesamte Begriffsgeschichte der Nachhaltigkeit die Semantik des Systemerhalts und der Kollapsabwehr. Das beginnt bereits bei Carl von Carlowitz, der 1713 in seinem forstwirtschaftlichen Werk *Sylvicultura Oeconomica* mit der erstmaligen Verwendung des Adjektivs ‚nachhaltend‘ eine verantwortungsvolle Ressourcenökonomie im Angesicht einer systemischen Rohstoffkrise fordert und den Begriff in unmittelbare Nähe

02 Bereits die wissenschaftliche Verortung des Begriffs Nachhaltigkeit ist schwierig, verwenden verschiedene wissenschaftliche Disziplinen ihn doch aus völlig verschiedenen Blickwinkeln. Die naturwissenschaftliche Sicht unterscheidet sich von der geisteswissenschaftlichen. Nachhaltigkeit kann im biologischen Sinne etwas völlig anderes meinen als im soziologischen, philosophischen oder politischen, von betriebswirtschaftlichen oder auch juristischen Perspektiven ganz zu schweigen. Sie kann das Gleichgewicht aus Ökologie, Ökonomie und Sozialem adressieren, aber auch globale Generationengerechtigkeit im Sinn haben, sie kann für Gerechtigkeitstheorien, Menschenrechtsfragen, Risikomanagement, postwachstumsökonomische Ansätze und vieles andere mehr herhalten. Sicher ist: Die eine Nachhaltigkeitstheorie gibt es nicht, sondern die verschiedenen Ansätze und Zugänge zur Nachhaltigkeit zeichnen erst gemeinsam ein großes Ganzes (Draser und Sander 2022, S. 31 sowie Pufé 2017, S. 93).

zu Kontinuität und Beständigkeit setzt, wenn er schreibt: „Wie eine sothane [solch eine] Conservation und Anbau des Holtzes anzustellen, daß es eine continuirliche beständige und nachhaltige Nutzung gebe / weiln es eine unentbehrliche Sache ist / ohne welche das Land in seinem Esse nicht bleiben mag“ [Carlowitz 1713, S. 105]. Dies setzt sich in den wichtigen Meilensteinen des Nachhaltigkeitsdiskurses in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts fort: der viel diskutierte Bericht *Die Grenzen des Wachstums* (im englischen Original *The Limits to Growth*) an den Club of Rome aus dem Jahr 1972 belebt den im Dornröschenschlaf liegenden Nachhaltigkeitsbegriff auch durch die Verknüpfung mit dem Systemerhalt: „We are searching for a model output that represents a world system that is [...] sustainable without sudden and uncontrollable collapse.“ [Meadows et al. 1972, S. 158] Während Carlowitz (1713, S. 105) durch den kurzsichtigen Umgang mit der Ressource Holz [als unverzichtbarer Rohstoff gewissermaßen das Erdöl des 18. Jahrhunderts] das „Land in seinem Esse“ bedroht sieht, geht es bei *Die Grenzen des Wachstums* natürlich nicht mehr nur um die in Schwierigkeiten geratene Holzwirtschaft in Sachsen, sondern um die globalisierte Welt. Doch im Prinzip ist das Ziel erneut der Erhalt des Esse (lat.: Sein), also der systemischen Existenz.

Auch beim Ansatz der *Planetaren Belastungsgrenzen* (engl.: *Planetary Boundaries*), der 2009 von einem internationalen wissenschaftlichen Team unter der Leitung von Johan Rockström veröffentlicht wurde und sich zu einem wegweisenden Modell in politischen und wissenschaftlichen Nachhaltigkeitsdiskursen entwickelt hat,⁰³ steht auf den ersten Blick das Konservieren des Bestehenden im Fokus, um ein weiteres Beispiel zu nennen. Anhand von insgesamt neun umweltverändernden, anthropogenen Phänomenen (Klimakrise, Ozeanversauerung, Ozonloch, Biogeochemische Kreisläufe, Süßwasserverbrauch, Abholzung und anderen Landnutzungsänderungen, Artensterben, Partikelverschmutzung der Atmosphäre und die Verschmutzung durch neuartige Substanzen) und konkreter Messgrößen wird dort der Versuch unternommen, die ökologischen Grenzen der Erde greifbar und konkret zu machen, deren Überschreitung die planetaren Ökosysteme und damit die Lebensgrundlage des Menschen bedrohen.

Die Verortung des Nachhaltigen im semantischen Umfeld von „Zustand, Statik und Beständigkeit“ [Pufé 2017, S. 43] schlägt sich des Weiteren nicht nur im zeitgenössischen sprachlichen Gebrauch nieder, wo ‚nachhaltig‘ noch immer als Synonym für ‚dauerhaft‘ oder

03 Unter anderem liegt es dem „Welt im Wandel – Gesellschaftsvertrag für eine große Transformation“ genannten Hauptgutachten des WBGU zugrunde, aber auch vielen nachhaltigkeits- und klimapolitischen Ansätzen. Das Modell der Planetaren Belastungsgrenzen bildet außerdem die Grundlage des 2015 von Kate Raworth initiierten Konzepts der „Donut-Ökonomie“, das die planetaren mit den sozialen Aspekten verbindet im Hinblick auf eine zukunftsfähige Ökonomie.

‚beständig‘ verwendet wird,⁰⁴ sondern interessanterweise auch im Ästhetischen. So wird das wohl nach wie vor bekannteste Nachhaltigkeitsmodell, das sogenannte *3-Säulen-Modell*, das den gleichberechtigten Dreiklang von Ökologie, Ökonomie und Sozialem repräsentiert, weiterhin viel zu häufig in der Anmutung eines antiken griechischen Tempels visualisiert – als Monument mit statischen Säulen, das für alle Zeit in Stein gemeißelt zu sein scheint und damit nichts Entwickelndes, nichts Dynamisches in sich trägt. Tatsächlich sind die ‚drei Säulen‘ aber gar nicht im bildhaften Sinn zu verstehen, sondern diagrammatisch, denn im englischen Original des wegweisenden Berichts *Our Common Future* der Weltkommission für Umwelt und Entwicklung (landläufig als *Brundtland-Bericht* bekannt) aus dem Jahr 1987 ist nicht von Säulen die Rede, sondern von „environment“, „economics“ und „social“ als drei „areas of concern“, die nicht länger voneinander getrennt betrachtet werden dürften (*Our Common Future* 1987, S. 13). ‚Area‘ wiederum kann eine natürliche, zu lokalisierende Fläche bezeichnen, die hier intendierte Bedeutung meint allerdings abstrahierte Flächen im Sinne zusammengehöriger Wirkfelder, die schematischer, synoptischer und relationaler – kurz: diagrammatischer Wesensart sind.

Das alles verdeckt, ob explizit oder implizit, dass Nachhaltigkeit als Ausdruck systemischer Zukunftsfähigkeit weit mehr ist als der bloße Systemerhalt. Im Gegenteil: Nachhaltigkeit ist nur als Entwicklung und Transformation zu denken – und damit letztlich als permanentes Provisorium.

2 Nachhaltigkeit als permanentes Provisorium

Schon bei dem oben erwähnten Carl von Carlowitz deutet sich die Ambivalenz an, die das ‚Nachhaltende‘ oder später daraus abgeleitet das ‚Nachhaltige‘ stets umgibt: Die Bewahrung des Gesamtsystems ist nur möglich durch permanente Erneuerung und nicht durch das Klammern an einen Ist-Zustand. Denn es geht nicht darum, ab sofort keine Bäume mehr zu fällen, sondern darum, das System durch permanente und vorausschauende Erneuerung zu gestalten. Bereits bei Carlowitz geschieht dies nicht als mühsame Notwendigkeit oder lähmende Verzichtsrhetorik, sondern ist eingebettet in Kontexte von Ästhetik und Lebensqualität, wie sich noch zeigen wird. Das Vorausschauende und damit im Wortsinn Provisorische schwingt bei näherer Betrachtung ebenfalls in den zentralen Wegmarken der Geschichte der Nachhaltigkeit mit: *Die Grenzen des Wachstums* beinhaltet nicht weniger als 88 diagrammatische Darstellungen auf knapp 200 Seiten und impliziert mit all den höchst dynamischen Modellen und Zukunftsszenarien stets das Abwägende, Entstehende und Antizipierende, das Transformationsprozessen inhärent ist; im *Brundtland-Bericht* wiederum ist ganz bewusst nicht von ‚Nachhaltigkeit‘ als einem Zustand die Rede, sondern von ‚Nachhaltiger Entwicklung‘ hin zu globaler und intergenerationeller Gerechtigkeit,

04 So nennt auch der Duden noch immer „sich auf längere Zeit stark auswirkend“ als erste Bedeutung des Adjektivs „nachhaltig“, erst in der Zweitbedeutung meine es demnach „die Nachhaltigkeit betreffend“ (Duden Online).

wenn dort das Ziel auf die prägnante Formel gebracht wird, der zufolge „nachhaltige Entwicklung [...] eine Entwicklung [ist], die gewährleistet, dass künftige Generationen nicht schlechter gestellt sind, ihre Bedürfnisse zu befriedigen, als gegenwärtig lebende“ (Brundtland-Bericht; zitiert nach Pufé 2017, S. 42).⁰⁵ Auch Iris Pufé (2017, S. 43) unterscheidet die Semantik des monolithischen Substantivs ‚Nachhaltigkeit‘ signifikant von der adjektivisch in Bezug gesetzten ‚nachhaltigen Entwicklung‘, denn diese impliziere „Bewegung, Dynamik, das Prozesshafte sowie das Werdende“. Ebenso zeigt ein zweiter Blick auf die *Planetaren Belastungsgrenzen*, dass der Erhalt des Ökosystems keine Konservierung ist, sondern neugierige Exploration, steht das Modell doch unter dem Motto: „The planetary boundaries concept presents a set of nine planetary boundaries within which humanity can continue to develop.“ (Stockholm Resilience Center 2023) Und selbst die Belastungsgrenzen an sich, innerhalb derer die Menschheit ‚fortfahren kann, sich zu entwickeln‘, sind keine absolut gesetzten, sondern sind bereits mehrfach dem neuesten wissenschaftlichen Erkenntnis- und Diskursstand angepasst worden.

Als komplexes Konzept bedarf Nachhaltigkeit allerdings immer wieder der Explikation und der Übertragung in das Ästhetische und das sinnlich Wahrnehmbare. Das Konzept soll nicht in abstrakten wissenschaftlichen Diskursen verharren, sondern in der Breite Wirkmacht entfalten. In diesem Zusammenhang stechen insbesondere die *Sustainable Development Goals (SDGs)* hervor. Diese *Ziele für nachhaltige Entwicklung*, hervorgegangen aus den sogenannten *Millennium Development Goals (MDGs)*, sind als System aus 17 übergeordneten Zielen sowie globalen, nationalen und regionalen Unterzielen von vornherein als Gesamtzusammenhang konzipiert,⁰⁶ in dem Wechselwirkungen und Zielkonflikte nicht verschwiegen werden, im Gegenteil: Ambiguitäten und Widersprüche sind nicht zu vermeiden⁰⁷ und machen schnell deutlich, dass Nachhaltigkeit als Zustand unerreichbar ist, sondern nur als iterativer und permanenter Prozess gedacht werden kann. Als Teil der *Agenda 2030* tragen die *SDGs* das eigene Verfallsdatum bereits im Namen und verhehlen somit ihren Charakter als Provisorium nicht (Draser und Sander 2022, S. 178). Auch die *Deutsche Nachhaltigkeitsstrategie* basiert nicht auf einem fixen Endpunkt, einem letztgültigen Ziel, sondern auf regelmäßigen Updates (Deutsche Nachhaltigkeitsstrategie 2021). Es zeigt sich also: Das Provisorische im Sinne des Vorläufigen, aber auch des Folgenabschätzenden

05 Der Entwicklungsbegriff in *Our Common Future* meint primär die Steigerung der Lebensqualität im globalen Süden, beinhaltet aber explizit auch die gesellschaftliche Entwicklung im globalen Norden (Brand und Jochum, S. 22).

06 Das äußert sich semiotisch bereits darin, dass die einzelnen Piktogramme der *SDGs* durch die Bildmarke der *SDGs* in ein diagrammatisches Verhältnis gesetzt werden, das die Gleichwertigkeit der einzelnen Ziele zueinander in Form eines stilisierten Kreisdiagramms mit gleich großen Anteilen visualisiert.

07 So sind Maßnahmen im Bereich der Flächennutzung, die auf Ziel 2 (Zero Hunger) abzielen, stets mit den negativen Auswirkungen auf Ziel 14 (Life on Land) abzuwägen, um nur ein Beispiel zu nennen.

und Antizipierenden, ist der Nachhaltigkeit inhärent. Nachhaltigkeit ist kein großer Masterplan. Die so oft herbeigeschriebene ‚Große Transformation‘ ist kein singuläres Ereignis und keine Weltrevolution, sondern Ergebnis einer „Verflechtungsdynamik, bei der unterschiedliche Handlungsepisoden und Intentionen einer Vielzahl von Akteuren ein Zusammenspiel von zahlreichen kleineren Veränderungen“ (Sommer und Welzer 2017, S. 60) bewirken. Szenarien und Entwürfe nachhaltiger Zukünfte sind daher stets als Spektrum zwischen Worst Case und Best Case zu sehen, als permanente Hochrechnung und Folgenabschätzung (Jischa 2013, S. 42 ff.), kurz: als Prognose. Doch wie schon Immanuel Kant (2013, S. 616) wusste: Kein Begriff ohne Anschauung. Die *Prognose* bedarf vielmehr des *Provisorischen*: Erst Versinnlichung schafft Verständnis und erst Verständnis schafft Handlungssouveränität. Damit aber kommt erneut das Design als Disziplin der Versinnlichung, Verdinglichung und Vermittlung ins Spiel.

3 Design im Kontext von Nachhaltigkeit

Die Rolle des Designs im Speziellen und ästhetischer Aspekte im Allgemeinen hat allzu lange in Nachhaltigkeitsdiskursen keinerlei Rolle gespielt. In der Geburtsstunde des Terminus ‚nachhaltend‘, der oben erwähnten Passage aus Carl von Carlowitz’ *Sylvicultura Oeconomica* aus dem Jahr 1713, war das noch anders. Denn die ‚nachhaltende‘ Nutzung von Ressourcen wird dort nicht nur, wie beschrieben, einem drohenden Systemkollaps gegenübergestellt, sondern ist von Anfang an eingebettet in Kontexte der Ästhetik, Lebensqualität und Lebenskunst. Seinen Betrachtungsgegenstand beschreibt von Carlowitz (1713, S. 35) nicht etwa abstrakt ökonomisch, sondern poetisch: „Wie angenehm die grüne Farbe von den Blättern der Bäume sey ist nicht zu sagen. Die Sinnlichkeiten werden dadurch recht zärtlich gerühret, wunderlich gestärcket und erfrischet, die Augen in die größte Anmuth gesetzt“. Damit steht *Sylvicultura Oeconomica* in der Tradition des Werkes *Sylva* von John Evelyn aus dem Jahr 1662 sowie der *Ordonnances sur le fait des Eaux et Forêts*, entstanden 1669 am Hofe von Ludwig XVI. Allen drei Werken ist gemeinsam, dass den Aufrufen zu ‚nachhaltender Nutzung‘ (*Sylvicultura Oeconomica*), zur ‚conservation des bois‘ (*Ordonnances*) sowie der These, jede Generation sei ‚born for posterity‘ (*Sylva*) keine trockenen theoretischen Modelle zugrunde liegen, sondern vielfältige naturästhetische Überlegungen, philosophisches Staunen im Sinne des griechischen *thaumazein* und ein reiches kulturgeschichtliches Konvolut voller Wissensdurst und Entdeckungsfreude (Grober 2010, S. 93 ff.). Sinnhaftigkeit und Sinnlichkeit werden hier von Anfang an zusammen gedacht.

In der Renaissance des Nachhaltigkeitsbegriffes in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts ist davon zunächst nicht viel übrig. Schon in *The Limits To Growth* wird das Potenzial, durch eine angemessene Ästhetik zu einer gelingenden Vermittlung auch in die Breite

der Gesellschaft beizutragen, nicht ausgeschöpft.⁰⁸ Die diagrammatischen Darstellungen inklusive eines großformatigen ‚World Model‘, das die komplexen Zusammenhänge und Wechselwirkungen verbildlichen soll, verkomplizieren die Sache visuell, statt durch geeignetes und professionelles Informationsdesign zu komplexitätsgerechter *Veranschaulichung* der Thesen und prognostischen Modelle beizutragen. Indem aber die ästhetische Dimension der Informationsvisualisierung vernachlässigt wird, bleibt auch das Potenzial ihrer epistemischen Dimension ungenutzt.

Auch weitere nachhaltigkeitspolitische Meilensteine, wie die *Rio-Deklaration* oder die *Agenda 21*, übersehen die Rolle von Ästhetik und Design als Transferdisziplin abstrakter Wirkzusammenhänge in die alltägliche Lebenswirklichkeit völlig (Kurt und Wagner 2002, S. 15). Das ändert sich nur allmählich. So bringt das piktogrammatische System der *Sustainable Development Goals* im Jahr 2016 erstmals eine vermittelnde und prägnante Bildsprache mit sich. Auch wenn über einzelne Piktogramme trefflich diskutiert werden kann,⁰⁹ macht die Gesamtgestaltung, die wiederum als Grundlage zahlreicher diagrammatischer (Daten-)Visualisierungen dient, das dynamische Geflecht aus Zusammenhängen und temporären Zwischenzielen sichtbar, das als Indikatorensystem für nachhaltige Transformation dient. Interessanterweise bedient die grafische Darstellung der *SDGs* dabei nicht die visuellen Codes von Fragilität und drohendem Kollaps, sondern setzt auf bunte, eingängige und variable Visualisierung. Die Frage, ob darin die Gefahr einer unangemessenen Verharmlosung im Angesicht existenzieller Probleme zu sehen ist oder eine interkulturell anschlussfähige, Zuversicht und Handlungskompetenz kommunizierende Versinnlichung jenseits des Dystopischen, lädt zu weiterer Reflexion und Diskurs ein – macht aber in jedem Fall die Relevanz deutlich, die den impliziten wie expliziten Dimensionen des Kommunikationsdesigns für die Wissenschaftskommunikation im Allgemeinen und für Nachhaltigkeitskommunikation im Speziellen zukommen. Erfreulicherweise rückt auch die *Deutsche Nachhaltigkeitsstrategie* zunehmend Aspekte gelingender Kommunikation und Vermittlung ins Blickfeld (Deutsche Nachhaltigkeitsstrategie 2021, S. 108).

Was bedeutet das alles für Nachhaltiges Design? Ziel des Nachhaltigen Designs ist es, relevante Probleme mit Nachhaltigkeitskontext zu identifizieren und mittels spezifisch gestalterischer Methoden zu deren Lösung beizutragen. Durch die hinlänglich diskutierte

08 Bereits Carlowitz (1713, S. 21) bringt die ‚äußerliche Gestalt‘ in einen direkten Zusammenhang mit der ‚inneren Form‘ – wenn beides zusammenpasst, ist im Design von Inhalt-Form-Kongruenz die Rede.

09 Dazu gehören zum Beispiel einige indifferente Piktogramme (wie SDG 1 für ‚No Poverty‘) und solche, die womöglich einen bestimmten kulturellen Kontext voraussetzen bzw. sich dort verorten, wie die Friedenstaube in SDG 16. Piktogramme stoßen auch dort an Grenzen, wo SDGs national oder regional völlig andere Ausgangspunkte bedienen. Das lässt sich beispielhaft am Piktogramm für SDG 11 (‚Sustainable Cities and Communities‘) ablesen: Hochhauskomplexe und moderne Architektur implizieren andere Nachhaltigkeitsziele und -probleme als würde dort eine Favela, ein afrikanisches Dorf oder auch eine deutsche Kleinstadt mit Kirchturm gezeigt werden.

Erweiterung der Wirkmöglichkeiten des Designs beschränken sich die Gestaltungspotenziale dabei nicht auf Artefakte wie Kommunikationsmedien und Produkte sowie Services, sondern beziehen auch Prozesse und Systeme mit ein.¹⁰ Folglich versammeln sich hinter dem Begriff Nachhaltiges Design (bzw. seiner internationalen Entsprechung, dem *Sustainable Design*) heute völlig unterschiedliche Lösungsansätze: von kreislauffähigen bis kritischen Artefakten über verhaltensoptimierende Interfaces und innovative Business Cases bis hin zu Konzepten neuartiger sozio-technischer Systeme. Die Grenzen sind dabei fließend und entziehen sich vermeintlichen designtheoretischen Dichotomien – Nachhaltiges Design kann sowohl kritisch als auch affirmativ sein, sowohl spekulativ als auch pragmatisch, und selbstverständlich sowohl *human-centered* als auch *planet-centered*.

Soll Design nachhaltig sein, muss es in jedem Fall sämtliche Schritte der Wertschöpfungskette (richtiger müsste es mittlerweile oft heißen: von Wertschöpfungsnetzwerken) in den Blick nehmen, denn dort, in der Entwurfsphase, wird ein Großteil der Nachhaltigkeits-Impacts determiniert – und das nicht nur auf der Ebene von Ressourcen und Emissionen, sondern auch im Hinblick auf soziokulturelle und sozioökonomische Auswirkungen (Draser und Sander 2022, S. 56). Im Falle des Nachhaltigen Designs sind als fixer Bezugsrahmen des großen Ganzen daher zunächst zwei Leitfragen maßgeblich, die sich an jede gestalterische Entscheidung richten:

1. Wie wirkt sich eine gestalterische Entscheidung konkret auf den Verbrauch von Ressourcen einerseits und die Belastung der Senken der Biosphäre¹¹ andererseits aus? Was ist also gewissermaßen der Input und Output unseres sozioökonomischen Exometabolismus¹² (Sorman 2016)? Das ist die originär ökologische Fragestellung, bei der das Konzept der planetaren Grenzen bei aller Unschärfe gute (und durch kontinuierliche Forschung stets präziser werdende) Anhaltspunkte bietet.
2. Wie wirkt sich eine gestalterische Entscheidung auf die Menschen entlang der gesamten Wertschöpfungskette aus, die mit dem Gestalteten in Berührung kommen? Das ist sowohl auf individueller als auch auf gesellschaftlicher Ebene zu fragen, nicht zuletzt auch für die Menschen, die sich mit künftigen Langfolgen der gestalterischen Entscheidung auseinandersetzen müssen, was den Aspekt der Generationengerechtigkeit einschließt.

10 Verwiesen sei an dieser Stelle auf den Aufsatz von Ceschin und Gaziulusoy (2016).

11 Gemeint sind die ökologischen Belastungsgrenzen wie klimawirksame Emissionen, Phosphor- und Stickstoffausbringung, Einschränkung der Biodiversität, Veränderungen der Landnutzung, Süßwassernutzung, etc.

12 Der Mensch ist das einzige Lebewesen, das außerhalb des Organismus einen Metabolismus betreibt, nämlich als sozioökonomische Technik des industriellen Ressourcenverbrauchs.

Ausgehend von diesen zwei Grundfragen ergeben sich aus spezifischen Problemstellungen und Gestaltungskontexten jeweils weiterführende Fragen, die beispielsweise gesellschaftliche, ästhetische, technische, infrastrukturelle, wirtschaftliche oder auch politische Aspekte betreffen. Nachhaltiges Design, das solche und weitere Gesichtspunkte nicht nur behauptend verhandelt [Bauer 2021, S. 62 ff.], sondern das sich rational argumentieren und begründen lässt, braucht in der Folge Indikatoren, die Impact und Output des Designs auf eine messbare, objektiv nachvollziehbare Grundlage stellen. Das Zusammendenken ökologischer, ökonomischer, sozialer und kultureller Aspekte im Hinblick auf Designprozesse und -entwürfe benötigt klare Leitplanken des Gelingens, damit die Problemlösungsfähigkeit des Nachhaltigen Designs eine tatsächliche ist.

Geeignete Indikatoren können dabei, je nach den spezifischen Umständen, beispielsweise die Rückkopplung mit den *planetaren Belastungsgrenzen* sein sowie mit den globalen, nationalen oder auch den regionalen Zielen nachhaltiger Entwicklung [SDGs]. Die Bewertung der Lieferkette entlang der gesamten Wertschöpfungskette gehört ebenso dazu, wie die EU-Taxonomie und Bewertungstools zu Ressourcenverbrauch und Emissionsvermeidung. Weitere Indikatoren sind Analysen der zirkulären Qualitäten, der Effizienz-Potenziale und der Rebound-Risiken bei Produkten, Services und Produkt-Service-Systemen (PSS). Eine Stakeholder-Evaluation gibt Aufschluss darüber, ob alle Interessen und Ansprüche der Beteiligten und Betroffenen des Designs angemessen berücksichtigt werden. Bei digitalen Services sind die Wertschöpfungsketten gleich in dreifacher Hinsicht (Endgeräte, Infrastruktur und Daten) zu untersuchen. Das bringt Herausforderungen mit sich, denn die Materialität der Geräte und Infrastruktur ist nicht nur äußerst komplex und ihre Nutzungsphase erfordert nicht nur immense Energiemengen, sondern die Daten bilden als digitale Inhalte einen eigenen, dritten Strang, der selbst wiederum ressourcenintensiv ist, aber auch vielfältige soziokulturelle und sozioökonomische Disruptionen auslöst. Darüber hinaus gibt es weitere Indikatoren, die dem Nachhaltigen Design nicht exklusiv vorbehalten sind, sondern die sich aus Kernmethodiken des Designs erschließen. Dazu gehören beispielsweise Anforderungen an eine zielgruppengerechte Gestaltung sowie iterative Schleifen zur Absicherung der User-Angemessenheit der Gestaltung in der Anwendungspraxis. Dieses Set von Indikatoren [Textbox] erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Im Gegenteil, es ist ein dynamischer Katalog, der stets mit Einsichten der Forschung, technischen, sozialen, kulturellen, aber auch ökologischen Veränderungen abgeglichen und aktualisiert werden muss.

Indikatoren für Nachhaltiges Design

[ohne Anspruch auf Vollständigkeit]

Wie verhält sich das Design in Bezug zu ...

- ... den planetaren Belastungsgrenzen?
- ... den globalen, nationalen und regionalen Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs)?
- ... der Bewertung von Lieferketten entlang aller Wertschöpfungszyklusphasen?
- ... der EU-Taxonomie?
- ... Ressourcenverbrauch und Emissionsvermeidung?
- ... zirkulären Qualitäten, Effizienzpotenzialen und Rebound-Risiken?
- ... allen relevanten Stakeholdern?
- ... den dreifachen digitalen Wertschöpfungsketten (Daten, Infrastrukturen, Endgeräte)?
- ... zielgruppenspezifischen Anforderungen (User-Angemessenheit)?

Dieses agile Verständnis von Indikatoren für gelingendes Design im Kontext von Nachhaltigkeit trägt dem Wandel des Designs insgesamt Rechnung, der sich nicht nur auf Gestaltungsansprüche ausgeweitet hat, sondern eben konkrete, rational argumentierbare Antworten auf die zunehmende Vernetztheit und Komplexität von Problemstellungen zu finden versucht (Ceschin und Gaziulusoy 2016, S. 149). Dass Design dabei neben den stofflichen Impacts auch mehrdimensionalen Einfluss auf Gesellschaft, Kultur und Verhalten ausübt, liegt auf der Hand. Um dabei der Heterogenität und Dynamik von Gesellschaft gerecht zu werden, bedienen sich Designerinnen und Designer auch hinsichtlich nachhaltigkeitssensibler Gestaltung sozialwissenschaftlicher Methodiken, wie zum Beispiel sozioökonomischer Milieu-Studien, um Designlösungen zielgruppengerecht und damit spezifisch wirkungsorientiert zu gestalten, denn die eingangs beschriebene Unschärfe des Nachhaltigkeitsbegriffes führt zu völlig unterschiedlichen Verständnissen von und Verhältnissen zu Nachhaltigkeit in der Gesellschaft (Draser und Sander 2022, S. 113 ff.). So zeigt sich, dass es nicht nur viele verschiedene Lebenswirklichkeiten mit divergenten sozialen Praktiken, Wünschen, Bedürfnissen und Werten sowie Barrieren und Pfadabhängigkeiten im Kontext der Nachhaltigkeit gibt, sondern dass diese zudem selbst ständigem Wandel unterliegen. Daher gilt, wenig überraschend, auch für das Nachhaltige Design: Den ultimativen Designentwurf für alle zu jeder Zeit an jedem Ort gibt es nicht, sondern es bedarf verschiedener gestalterischer Ansätze, Zugänge und Narrative, es bedarf vieler einzelner Pfade, vieler Best-Practice-Lösungen, die im Idealfall in die gleiche Richtung streben. Die jedoch, wie die *Sustainable Development Goals* und das Konzept von Nachhaltigkeit als Ganzes, stets nur provisorischer Natur sein können und permanent in Frage gestellt und weiterentwickelt werden müssen.

4 Nachhaltiges Design ist provisorisches Design

Nachhaltiges Design versteht sich nicht nur als Vermittler expliziter Nachhaltigkeitsthemen und -zusammenhänge, sondern auch als Motor für nachhaltige Transformation. Wie Nachhaltigkeit als Gesamtphänomen kein monolithischer Masterplan ist, sondern ein Wandel, der sich in großen Sprüngen ebenso wie in kleinen Trippelschritten äußert, so reichen auch die Wirkabsichten und die tatsächlich erzeugten Wirkungen des Nachhaltigen Designs von niederschweligen, kleinteiligen Interventionen bis hin zu komplexen, weitreichenden Innovationen, die Alltags- und Handlungsroutinen, Wertschöpfungsketten und Lebensstile nachhaltig beeinflussen. Wenngleich der Begriff der Innovation im Kontext von Design und nachhaltiger Transformation bisweilen kritisiert wird (Sommer und Welzer 2017, S. 11), ist das permanent Erneuernde, nach neuen Wegen Suchende, das über einen absehbaren linearen Fortschritt hinausgeht, doch genau die Basis jedes Designresultates. Und ebenso wie die Transformation in Richtung nachhaltigerer Lebens-, Produktions- und Konsumstile kein revolutionärer Akt ist, so startet auch kein Designprozess mit einer *tabula rasa*. Design ist Kreation, aber entsteht nicht *ex nihilo* (Latour 2009, S. 361). Die am Anfang jedes Gestaltungsprozesses stehenden Fragen nach Bedarf, Relevanz und Wirkintention können nur auf vorhandenen Parametern aufbauen. Die Rückkopplung mit Nachhaltigkeitsindikatoren, wie den oben beschriebenen, macht schnell deutlich, dass jedes Design Ambiguitäten erzeugt und wie der Nachhaltigkeitskomplex an sich nie frei von Zielkonflikten und Abwägungsprozessen sein kann. Daraus folgt, dass die Leitfragen des Nachhaltigen Designs zwar einen festen Rahmen setzen, aber die spezifischen Kriterien und Indikatoren konkreter Entwürfe jeweils nur vorläufig sein können und sich an Best Practices orientieren. Dieses Vorläufigkeitscharakters muss sich Design im Kontext von Nachhaltigkeit stets bewusst sein und die darin liegende Imperfektion transparent zu kommunizieren, gehört zu den elementaren Aspekten gelingender sowie glaubwürdiger Nachhaltigkeitskommunikation (Draser und Sander 2022, S. 229).

Das aber macht nachhaltiges Design schließlich im doppelten Wortsinn zu einem provisorischen Design. Es ist provisorisch, weil Nachhaltigkeit entgegen vieler Missverständnisse kein endgültiger Zustand ist, sondern ein ständiger Prozess aus einer Gemengelage von Entwicklungen, Prognosen und Folgenabschätzungen, dessen Telos stets ein bewegliches ist. Aber es ist auch provisorisch im etymologischen Sinne, leitet sich der Begriff doch vom lateinischen *providere* ab (‚vorher sehen‘, ‚vorausschauen‘ oder auch ‚vorher erwägen‘). Es ist gekennzeichnet von permanenter Vorläufigkeit und ausgeprägter Best-Practice-Orientierung, aber eben auch von explorativer Voraussicht und umsichtiger Antizipation. Damit geht es weit über das Behelfsmäßige hinaus, das dem Provisorischen in der heutigen Semantik oft anhaftet und das den Beiklang der Notlösung stets in sich trägt. Nachhaltiges Design ist notwendiges Design, aber dabei doch mehr als ein klappriges Rettungsboot im „Ozean der Inkompetenz“, den Peter Sloterdijk in der ihm eigenen Sprachjonglage als Antagonisten eines ermächtigenden Designs beschreibt (Sloterdijk 2010, S. 12; Draser und

Sander 2022, S. 205] – eine Sicht, die das Design in Richtung eines reaktiven Erfüllungsgehilfen zurück katapultiert. Wie das Verständnis von Nachhaltigkeit als Begriff der antizipierenden Folgenabschätzung und der Zukunftsfähigkeit, so muss auch Nachhaltiges Design im besten Sinne provisorisch sein: Ohne letztgültige Definition, denn Nachhaltiges Design kann nicht von einem Ende her [*de finis*] gedacht werden, wenn selbiges weder abzusehen ist, noch endgültig gedacht werden kann. Vielleicht ist selbst der Begriff der Nachhaltigkeit irgendwann in Zukunft durch einen noch viel treffenderen zu ersetzen. Bis dahin muss sich Design im Kontext nachhaltiger Transformation der eigenen Vorläufigkeit stets bewusst sein: zukunftsgerichtet, agil, vorausschauend.

5 Provisorisches Design: Emergenz statt Konkurrenz

Mit seiner semantischen Offenheit und diskursiven Wandlungsfähigkeit steht der Begriff des Nachhaltigen Designs nicht allein. Vielmehr sind diese Aspekte ganz oder teilweise wohl vielen spezialisierten Subdisziplinen des Designs gemeinsam, die den Anspruch erheben, Probleme von gesellschaftlicher, sozialer oder ökologischer Relevanz zu identifizieren und mit ihrer spezifischen Methodik zu lösen. Denn ihre Bezugsrahmen definieren zugleich Gestaltungsabsichten, deren Indikatoren sich immer wieder in Frage stellen lassen müssen: Wie sich die Ziele eines Nachhaltigen Designs permanent ändern und neu verhandelt werden müssen, da sich der Nachhaltigkeitsbegriff permanent wandelt, so müssen sich auch andere zu Beginn erwähnte Designdisziplinen, wie *Public Interest Design*, *Social Design* oder *Transformation Design*, vermutlich ähnlichen Herausforderungen stellen. Die Benennung bestimmter Gestaltungsziele durch die Bezeichnung einer Designdisziplin hat dabei auf den ersten Blick eine abgrenzende, differenzierende Funktion. Doch bei näherer Betrachtung ergeben sich nicht nur in ihren beabsichtigten Impacts große Schnittmengen,¹³ sondern auch durch ihren jeweils intrinsischen Diskurscharakter. Was zunächst nach lauter benachbarten, vielleicht konkurrierenden Designbegriffen klingt, darf realistischer als eine Vielzahl anspruchsvoller Designmethoden verstanden werden, die sich vielfach überlappen und durchdringen. Sie stehen dabei nicht in einem Verhältnis der Konkurrenz, sondern der Emergenz – so wie die Kunstwerke in einer Ausstellung sich nicht gegenseitig widerlegen, sondern in einem emergenten Effekt aus dieser Zusammenschau Sinnüberschüsse produzieren. Es kann für ein problemlösungsorientiertes Design also nur von Nutzen sein, sich angesichts der zahlreichen Designbegriffe in produktiver Ambiguität zu üben.

Der Begriff der Emergenz ist in den letzten beiden Jahrzehnten schillernd aufgeladen worden, insbesondere im Zusammenhang mit Design. Das gilt erst recht im Englischen, wo das

13 So lässt sich in vielen Entwürfen des Social Design vermutlich die Erfüllung eines Public Interests erkennen, während ein Entwurf des Nachhaltigen Designs auch die soziale Dimension berücksichtigt, die den Kern des Social Design bildet usw.

Wort ‚emergence‘ seine engste Verwandtschaft zur ‚emergency‘, dem Notfall und der Krise, nicht deutlicher feilbieten könnte.¹⁴ Im vorliegenden Fall sind beide Konnotationen gleichermaßen relevant: Die Emergenz zum einen im Sinne des Komplexitätszuwachses eines Systems durch die Wechselwirkung seiner Elemente, insbesondere wenn neue Elemente oder Bedingungen Teil des Systems werden, was die Kompetenzerweiterung der neueren und anspruchsvollen Designdisziplinen angemessen beschreibt. Emergenz zum anderen im Sinne der transformativen Dringlichkeit als zentrale Aufgabe eines problemlösungsorientierten Designs, denn die gesellschaftlichen und ökologischen Probleme, die es zu lösen gilt, sind nicht nur zahlreich, sondern durch ihre komplexe Beschaffenheit (Horst Rittel würde von ‚wicked problems‘ sprechen) auch immer wieder aufs Neue herausfordernd. Oder, um es mit einem jüngeren Buzzword zu benennen: Design mit gesellschaftlicher und ökologischer Relevanz gestaltet in und für eine ‚VUCA world‘ – das Kürzel steht für Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity (Bennet et al. 2014). Im angelsächsischen Diskurs wird der Begriff der Emergenz, auch und gerade bei der Rede von Design, mit dem Begriff der Evolution in Verbindung gebracht (Ceschin und Gaziulusoy 2016; Gero und Kelly 2015), was sicherlich damit zu tun hat, dass die Evolution emergente Züge hat. Dennoch scheint ein so explizit biologischer Terminus wenig geeignet, kulturelle Phänomene zu beschreiben und zu verstehen. Auch ist zu hoffen, dass der Komplexitätszuwachs des Designs weniger zufällig ist als die Emergenzphänomene der Evolution, sondern sich von einem Telos, einem übergeordneten Ziel, leiten lässt. Worin wurzeln aber die offenkundigen Emergenz-Phänomene der Designdisziplin?

Zum einen bezieht das Design im Zuge seiner Akademisierung viele Methoden, Verfahren, Terminologien, Kompetenzen und Heuristiken aus etablierten Disziplinen ein, wie den Ingenieurwissenschaften, der Soziologie, der Kunstgeschichte, der Biologie, der Psychologie und vielen anderen. Aus solchen Wechselwirkungen ergeben sich notwendigerweise emergente Effekte, indem das Design methodisch reicher wird und seine spezifische kreative Pragmatik auf die Partnerdisziplinen zurückstrahlt; sowohl das Design als auch seine Bezugsdisziplin wachsen aneinander. Darüber hinaus gibt es aber auch ein provisorisches Substrat der komplexen Herausforderungen für die Gegenwart und Zukunft, das genannt werden muss: Die Emergenz der anspruchsvollen Designdisziplinen ergibt sich aus der Komplexität der Probleme, mit denen sie sich konfrontiert sehen. Unter VUCA-Konditionen müssen auch die Methoden und Heuristiken geschmeidiger, anpassungsfähiger, reaktionsoffener, komplexitätstauglicher und ambiguitätstoleranter werden. Der Anspruch der Designdisziplinen mit gesellschaftlichem und/oder ökologischem Problemlösungsanspruch wächst an ihren sachlichen Herausforderungen, an den Wechselwirkungen mit den tatsächlichen transformativen Desideraten im gestalterischen Arbeitsalltag – gewissermaßen

14 Prominent ist der Sammelband „Emergency Design“ aus dem Jahr 2008 zu nennen (Bleching und Milev 2008).

eine ‚emergente Kraft des Faktischen‘ in Anlehnung an Georg Jellinek. Genau in dieser Emergenz ins Provisorische zeigt sich aber zuletzt die große Gemeinsamkeit der genannten Designdisziplinen: Es ist ihr Telos der Problemlösung, der konsequenten Zuwendung zu den transformativen Herausforderungen. In diesem Ziel einer zukunftsfähigen Transformation durch konkrete gestalterische Mittel liegt eine so starke provisorische Verbindung, dass die zweifellos vorhandenen methodischen und heuristischen Differenzen ebenso wie terminologische Unschärfen und Divergenzen keine ernsthafte Rolle spielen können. Die Vielfalt der Disziplinen deckt ein Spektrum ab – nicht im Widerspruch, sondern komplementär. Das Transformatorische ist diesem Telos dabei stets inhärent: Aristoteles spricht im Zusammenhang mit dem Telos-Begriff von der *Causa Finalis*, also einer Kausalität, die nicht nach dem Auslöser (Rückblick) fragt, sondern nach der Erfüllung einer Möglichkeit (Vor-Sicht). Insofern ist im Telos immer schon die Bewegung auf das zu realisierende Potenzial als eine dynamische Kausalität mitgedacht. Umgekehrt ist im Gegensatz zu utopischen, meist wundersamen Erlösungshoffnungen die teleologische Dynamik eine kausale, keine fantastische. Und sie ist nie eine endgültige, sondern auch und gerade im Hinblick auf nachhaltige Transformation, eine in mehrfacher Hinsicht provisorische. So rettet Design, um auf das eingangs erwähnte Meme zurückzukommen, zwar nicht die Welt, aber ermöglicht zumindest immer wieder ein handlungskompetentes Navigieren auf Sicht.

Literatur

- Bauer, C. (2021). Schädliches Design. Demoralisierende Designtheorie? In: C. Rodatz & P. Smolarski (Hrsg.), *Wie können wir den Schaden maximieren? Gestaltung trotz Komplexität* (S. 59-78). Bielefeld: transcript Verlag.
- Bennett, N. & Lemoine, J. (2014). What a Difference a Word Makes: Understanding Threats to Performance in a VUCA World. *Business Horizons*, 2014, Forthcoming. <https://ssrn.com/abstract=2406676> <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2406676>
- Blechinger, G. & Milev, Y. (Hrsg., 2008). *Emergency Design. Designstrategien im Arbeitsfeld der Krise*. Wien: Springer Verlag.
- Brand, K.-W. & Jochum, G. (2000). *Der deutsche Diskurs zu nachhaltiger Entwicklung*. MPS-Texte 1/000.
- Borries, F. von (2016). *Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie*. Berlin: suhrkamp Verlag.
- Campe, J. H. (1809): *Wörterbuch der Deutschen Sprache*, Band 3. Braunschweig: Schulbuchhandlung.
- Carlowitz, H. C. (1713). *Sylvicultura Oeconomica*. Leipzig: Braun.
- Ceschin, F. & Gaziulusoy, I. (2016). *Evolution of design for sustainability: From product design to design for system innovations and transitions*.
- Deutsche Nachhaltigkeitsstrategie (2021). www.bundesregierung.de/resource/blob/998006/1873516/7c0614aff0f2c847f51c4d8e9646e610/2021-03-10-dns-2021-finale-langfassung-barrierefrei-data.pdf?download=1
- Draser, B. & Sander, E. (2022). *Nachhaltiges Design. Herkunft, Zukunft, Perspektiven*. München: oekom Verlag.
- Gero, J. & Kelly, N. (2015). *Creative Systems that Generate and Explore*. Conference Paper for The Third International Conference on Design Creativity (3rd ICDC).
- Goethe, J. W. (1987): *Goethes Werke*. Weimarer Ausgabe, IV. Abteilung, Bd. 40. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Grober, U. (2013). *Bildwelten der Nachhaltigkeit - Zum Design eines Begriffs*. In: S. Fuhs, D. Brocchi, M. Maxein & B. Draser (Hrsg.), *Die Geschichte des nachhaltigen Designs. Welche Haltung braucht Gestaltung?* (S. 34-41). Bad Homburg: VAS - Verlag für akademische Schriften.
- Grober, U. (2010). *Die Entdeckung der Nachhaltigkeit: Kulturgeschichte eines Begriffes*. München: Verlag Antje Kunstmann
- Groß, B. & Mandir, E. (2022). *Zukünfte gestalten. Spekulation. Kritik. Innovation. Mit 'Design Futuring' Zukunftsszenarien strategisch erkunden, entwerfen und verhandeln*. Mainz: Verlag Hermann Schmidt.
- Jischa, M. (2013). *Folgenabschätzungen*. In: S. Fuhs, D. Brocchi, M. Maxein, & B. Draser (Hrsg.), *Die Geschichte des nachhaltigen Designs. Welche Haltung braucht Gestaltung?* (S. 42-53). Bad Homburg: VAS - Verlag für akademische Schriften.
- Kant, I. (2013). *Kritik der reinen Vernunft*. Berlin: Holzinger Verlag.
- Kurt, H. & Wagner, B. (Hrsg., 2002). *Kultur - Kunst - Nachhaltigkeit*. Essen: Klartext Verlag.
- Latour, B. (2009). *Ein vorsichtiger Prometheus? Einige Schritte hin zu einer Philosophie des Designs, unter besonderer Berücksichtigung von Peter Sloterdijk*. In: M. Jongen, J. Van Tuinen & K. Hemelsoet, *Die Vermessung des Ungeheuren: Philosophie nach Peter Sloterdijk* (S. 356-373). Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.

Pfeffer, F. (2014). To Do: Die neue Rolle der Gestaltung in einer veränderten Welt. Strategien, Werkzeuge, Geschäftsmodelle. Mainz: Verlag Hermann Schmidt.

Pufé, I. (2017). Nachhaltigkeit. Stuttgart: utb Verlag.

Sloterdijk, P. (2010). Das Zeug zur Macht. In: ders. & S. Voelker, Der Welt über die Straße helfen (S. 7-25). Stuttgart: Fink Verlag.

Smolarski, P. (2021). Kann Design gesellschaftskritisch sein? In: C. Rodatz & P. Smolarski, Wie können wir den Schaden maximieren? Gestaltung trotz Komplexität. Bielefeld: transcript Verlag.

Sommer, B. & Welzer, H. (2017). Transformationsdesign. Wege in eine zukunftsfähige Moderne. München: oekom Verlag.

Sorman, A. (2016). Metabolismus, Gesellschaftlicher. In: G. D'Alisa, F. Damaria & G. Kallis, Degrowth. Handbuch für eine neue Ära. München: oekom Verlag.

Stockholm Resilience Center (2023): Planetary boundaries. <https://www.stockholmresilience.org/research/planetary-boundaries.html>

United Nations (1987): Our Common Future. Report of the World Commission on Environment and Development. <https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/5987our-common-future.pdf>

Vignoli, M., Roversi, S., Jatwani, C. & Tiriduzzi, M. (2021). Human and Planet Centered Approach. Prosperity Thinking in Action, In: Proceedings of the International Conference on Engineering Design (ICED21), (S. 1797-1806) DOI:10.1017/pds.2021.441

MICHEL HOHENDANNER &
CHIARA ULLSTEIN*

Speculative Design for Policy?

**Zur politischen
Anschlussfähigkeit von
Speculative Design &
Design Fiction Ansätzen**

* Die Autor:innen haben zu gleichen Teilen zur Erstellung des Artikels beigetragen

Keywords: Partizipation, kollaborative gesellschaftliche Gestaltungsprozesse, (Futuring-)Methoden, Speculative Design und Design Fiction, Entscheidungsprozesse

Einleitung

Im Zuge der immer deutlicher werdenden Notwendigkeit gesellschaftlicher Transformationsprozesse im Kontext wachsender ökologischer Bedrohungen und digitaler Herausforderungen ist die Spekulation als Versuch, zukünftige Entwicklungen zu antizipieren und Handlungsmöglichkeiten zu diskutieren, zu einem höchst relevanten Instrument für demokratische Gesellschaften geworden. Der Versuch, dieses Prinzip zu systematisieren und teilweise zu institutionalisieren, hat ein großes Feld von Futuring-Ansätzen hervorgebracht, das von einer Vielzahl an wissenschaftlichen Disziplinen bespielt wird. Disziplinen wie die aus der Technikphilosophie entstandene Technikfolgenabschätzung oder der Ansatz der Sociotechnical Imaginaries aus den Science and Technology Studies versuchen, Zukunftsvisionen (mitunter partizipativ) zu schaffen, Einflussfaktoren zu verstehen und für die politische Sphäre nutzbar zu machen. Auch die Designdisziplin hat u. a. mit der Design Fiction (DF) und dem Speculative Design (SD) ihre eigenen Futuring Ansätze und Methoden hervorgebracht, in erster Linie mit dem Ziel, Zukunftsdiskurse zu gestalten, partizipativ zu öffnen und zu erweitern. Der Vorteil dieser kritischen Designansätze liegt darin, dass Diskurse greifbar gemacht sowie geltende und alternative Wertesysteme erforscht werden können, die als Grundlage für weiterführende Diskurse dienen können. Gerade in politischen Prozessen spielen diese Designansätze jedoch, wenn überhaupt, eine untergeordnete Rolle. Folglich gibt es nur wenige für die politische Sphäre anschlussfähige Speculative Design Use Cases, wie beispielsweise das Projekt *The Future of Ageing* in Zusammenarbeit mit dem britischen Government Office for Science.

In diesem Beitrag gehen wir der Frage nach, ob und wie Speculative Design als Futuring-Methode für die politische Sphäre anschlussfähig gemacht werden kann, um seine partizipativen und sozial orientierten Elemente in politische Diskurse gewinnbringend einbinden zu können. Für diese Betrachtung dient die Theorie der deliberativen Demokratie als normativer Standard für die Bewertung von SD/DF-Projekten. Die Theorie der deliberativen Demokratie beschreibt, dass die Legitimität öffentlicher Entscheidungen auf der Inklusivität von Rechtfertigungsprozessen beruht [Setälä 2021, S. 2], wobei Argumente gleichberechtigt nach ihrer Begründetheit bewertet werden (Habermas 1996). Sie bietet als normative Theorie Orientierungsleitlinien für die Inklusivität und die Qualität von öffentlichen Deliberationen im Rahmen von demokratischen Entscheidungsfindungsprozessen [Setälä 2021, S. 3]; hierbei kann erwartet werden, dass durch inklusive und qualitative Deliberationen gegenseitiges Verständnis gefördert und die Qualität von öffentlichen Entscheidungen verbessert werden kann [Mercier und Landemore, 2012]. Für diesen Beitrag sprechen wir von politischer Anschlussfähigkeit im Sinne des Erfolges einer Deliberation, wobei sowohl die Förderung von Lern- und Reflexionsprozessen auf Ebene der Entscheidungsträger:innen als auch der breiten Gesellschaft erzielt werden soll [Setälä 2021,

S. 4). Für die Analyse der politischen Anschlussfähigkeit von SD/DF werden ausgewählte Projekte, die von Prinzipien des Speculative Designs Gebrauch machen, untersucht und Gespräche mit Zukunftsforscher:innen geführt. Auf Basis dessen werden Herangehensweisen und Kriterien diskutiert, denen SD/DF im politischen Kontext entsprechen sollte, um gleichermaßen zu gewährleisten, dass diese Ansätze nicht als bloßes Instrument für die Inszenierung von gesellschaftlicher Partizipation, sondern für die partizipative Diskussion politischer Inhalte und Teilhabe an politischen Prozessen genutzt werden.

1 Partizipationsmodelle

Bürger:innenbeteiligung, oder Partizipation, bezeichnet die Beteiligung von Nicht-Expert:innen, Fachfremden oder Bürger:innen⁰¹ in Entscheidungsprozessen (Lengwiler 2008, S. 187). Bereits 1969 definierte Arnstein (1969, S. 216) Bürger:innenbeteiligung als das „Mittel, mit dem [die Bürger:innen] [...] bedeutende soziale Reformen herbeiführen können, die es ihnen ermöglichen, an den Vorteilen der Wohlstandsgesellschaft teilzuhaben.“⁰² Kern dieser Definition ist die Umverteilung der Macht von den Machthabern der wirtschaftlichen und politischen Prozesse hin zu denjenigen, die gegenwärtig von diesen Prozessen ausgeschlossen sind (Arnstein 1969, S. 216). Die Beteiligung von Bürger:innen kann dabei unterschiedliche Formen annehmen. Oft werden hier die zwei Strömungen partizipative und deliberative Demokratie angeführt und unterschieden. Während die partizipative Demokratie eine Vielzahl von Partizipationsformaten, wie beispielsweise die partizipative Budgetierung, eine Meinungsumfrage, ein Referendum oder Demonstrationen für politisches Engagement in Betracht zieht, ist bei der deliberativen Demokratie die Deliberation im Sinne einer intensiven, tiefgehenden und abwägenden Beratschlagung durch den Austausch von Argumenten das zentrale Format für politische Partizipation (Carson und Elstub 2019, S. 1-3). Der letztere Ansatz erfordert, dass eine eher kleine, zufällig ausgewählte und gesellschaftsrepräsentative Teilnehmer:innengruppe sich gut über Themen informieren kann und dabei verschiedene Perspektiven in Betracht zieht, um zu einem öffentlichen Urteil zu gelangen: *Worüber sind wir uns einig?* (ebd., S. 2). Ziel ist es, über eine besser informierte öffentliche Meinung zu besseren Entscheidungen zu gelangen (Carson und Elstub 2019, S. 2). Die partizipative Demokratie strebt hingegen die Beteiligung von vielen oder idealerweise allen betroffenen, interessierten und sich selbst-selektierten Menschen an, um möglichst vielen zu ermöglichen, ihre Erfahrung zu teilen (ebd., S. 1-3). Im Rahmen dieses Beitrags verstehen wir unter Partizipation und Beteiligung intensive und diskursive Formen des Austausches

01 Im Rahmen dieses Beitrags möchten wir mit dem Begriff der Bürger:innen alle Individuen einer Gesellschaft adressieren und schließen damit auch Einwohner:innen ein.

02 Originalzitat in Englischer Sprache: “the means by which they can induce significant social reform which enables them to share in the benefits of the affluent society.” (Arnstein 1969, S. 216)

zwischen Beteiligten, die sich eher an den Prinzipien der deliberativen als der partizipativen Demokratie orientieren. Für die Entwicklung von partizipativer Demokratie spielten die sozialen und aktivistischen Bewegungen der 1960er und 1970er, wie beispielsweise die Frauenbewegung oder die Anti-Atomkraftbewegung, eine zentrale Rolle und führten in den 1970ern zu frühen Formen partizipativer Wissenschafts- und Technologiepolitik (Lengwiler 2008, S. 193; OECD 2020; Pateman 1970). In den 80er Jahren gewann die deliberative Demokratie mit Befürwortern aus den Sozialwissenschaften wie Habermas (1981) als politische Theorie in der Wissenschaft an Aufmerksamkeit (OECD 2020, S. 12). Unabhängig von der Form der Beteiligung, ob partizipativ oder deliberativ, können diese Ansätze als Kritik am rein repräsentativen Element von Demokratie betrachtet werden. Sie plädieren, durch Ergänzung nicht Ersetzung, für eine über Wahlen hinausgehende Einbindung von Bürger:innen in politische Entscheidungsfindung (Carson und Elstub 2019, S. 1). Spätere Krisen, wie z. B. die BSE-Krise (auch bekannt als Rinderwahn), führten zu einem Vertrauensverlust der Öffentlichkeit in wissenschaftliche Expertise und staatliche Regulierungsbehörden oder Politik. Dies förderte erneut Perspektiven, die die Notwendigkeit von partizipativen Entscheidungsprozessen betonten und demokratischere beziehungsweise repräsentativere Ansätze für Partizipation von Nicht-Experten in Wissenschaft und Politik diskutierten. In diesem Zuge war eine Öffnung hin zu Bürger:innenbeteiligung im politischen Wesen der USA, dem Vereinigten Königreich und der EU erkennbar und auch neue Modelle der Wissensproduktion wurden definiert (Jasanoff 2003, S. 235 ff.; Lengwiler 2008, S. 193 f.). Sheila Jasanoff⁰³ (2003, S. 235 ff.) bezeichnete diesen Paradigmenwechsel hin zu mehr Bürger:innenbeteiligung in politischen als auch wissenschaftlichen Prozessen als „participatory turn“ (dt. Hinwendung zur Partizipation) und argumentiert, dass durch den Einbezug eines breiten Spektrums an Erfahrungen die Qualität und Legitimität von politischen Entscheidungen und Forschung verbessert werden kann. Mit einer steigenden Anzahl von deliberativen Beteiligungsformaten in den letzten Jahren, die sich als wertvoll für den politischen Entscheidungsprozess gezeigt haben, ist heute vielmehr von der „deliberative wave“ die Rede (OECD 2020).

Beteiligungsformate können verschiedene Grade der Wirkung entfalten, die von einem reinen Ritual der Partizipation bis hin zur wahrhaftigen Durchsetzungsfähigkeit von Entscheidungen reichen können (Arnstein 1969, S. 216; Cornwall 2008). Entsprechend ist die Rolle, die Bürger:innenbeteiligungen zukommt, unterschiedlich einzustufen (Setälä 2021, S. 4). Arnstein (1969, S. 217) bietet ein achtstufiges Modell von Endergebnissen, das mit den folgenden drei Kategorien zusammengefasst werden kann: Nichtbeteiligung (Manipulation, Therapie), Grade des Tokenismus (Informieren, Konsultation, Beschwichtigung) und Grade der Partizipation (Partnerschaft, Ermächtigung, Bürger:innenkontrolle). Dieses Modell ist als grundlegender Beitrag in das Forschungs- und Praxisfeld der Partizipation

03 Die Autor:innen haben die Entwicklungen rund um die Initiative #MeTooSTS verfolgt und möchten in diesem Zusammenhang allen Opfern von Missbrauch ihre Unterstützung aussprechen.

eingegangen. Mit spezifischem Bezug auf Deliberationen differenziert Setälä (2021, S. 5–7) die Rollen Beratungsgremium, kooperierende Institution und Überprüfung der repräsentativen Organe. Trotz vermehrtem Einsatz von unterschiedlichen Formaten der Bürger:innenbeteiligung, insbesondere seit 2010 (OECD 2020, S. 160), sind diese in Prozess und Ergebnis nicht selten Kritik ausgesetzt oder mit Hindernissen konfrontiert. In der Beratungsfunktion kann es dazu kommen, dass nur eine Selektion von Handlungsempfehlungen, die aus der Deliberation hervorgehen, Beachtung findet (Font et al. 2018; Setälä 2021, S. 4 f.). Bei kollaborativen Formaten kann eine Dominanz der Entscheidungsträger:innen das Gleichgewicht in den Gruppenprozessen hindern (Setälä 2021, S. 6). In der überprüfenden Rolle sind insbesondere institutionelle Rahmenbedingungen für einen Erfolg entscheidend (Setälä 2021, S. 7). Zudem bedeutet Bürger:innenbeteiligung nicht automatisch, dass Partizipierende die notwendigen Voraussetzungen mitbringen, um Bedenken zu äußern (Lengwiler 2008, S. 196), oder, dass Regierungshandeln demokratischer und repräsentativer ausfällt (Jasanoff 2003, S. 237).

Um „public participation window dressing“ (Hamlett 2003, S. 130) (dt.: Schönmalerei von Bürger:innenpartizipation) zu vermeiden und den Erfolg von Bürger:innenbeteiligungen zu unterstützen, wurden verschiedene Kriterien definiert, anhand derer deliberative Prozesse evaluiert werden sollten (Rowe und Frewer, 2000). Gastil et al. (2012, S. 209–215) differenzieren vier Evaluationskriterien: Integrität der Gestaltung der Deliberation, einen soliden Deliberationsprozess, einflussreiche Empfehlungen und/oder Handlungen und langfristige Effekte. Die letzten beiden Kriterien werden als ergebnisorientierte Kriterien bezeichnet und können in der Evaluation große Unterschiede bei Projekten mit unterschiedlichen Zielsetzungen aufweisen (ebd., S. 209 f.). Langfristige Effekte können dabei partizipierende Individuen, die Gemeinschaft oder die breite Gesellschaft und auch die politische Ebene betreffen (ebd., S. 210). Die OECD (2020, S. 81 f.) greift dieses Modell auf und stellt weiterführend Subkriterien für die Analyse von repräsentativen deliberativen Prozessen auf: (1) Das Kriterium *Integrität der Gestaltung* ist prozedural und umfasst die Subkriterien Umfang der Aufgabenstellung, zufällige randomisierte Auswahl der Teilnehmenden, Dauer des Prozesses und Engagement der Entscheidungsträger:innen. (2) Das Kriterium der *soliden Deliberation* umfasst Elemente, die die Qualität der Deliberation ermöglichen: die Möglichkeit des Lernens durch Informationen und unterstützende Anleitung sowie die Möglichkeit der Entscheidungsfindung im Rahmen des repräsentativen deliberativen Prozesses. In Bezug auf die zwei ergebnisorientierten Kriterien werden für (3) *Evidenz des Einflusses auf die öffentliche Entscheidungsfindung* die Subkriterien Prozessergebnis, Antworten auf die Empfehlungen, Implementierung der Empfehlungen, sowie Monitoring und Evaluation gelistet. Unter dem zweiten ergebnisorientierten Kriterium, betitelt als (4) *Einfluss auf die breite Gesellschaft*, versteht die OECD (2020, S. 82) zweitrangige und langfristige Effekte auf das öffentliche Lernen und Verhalten und nennt als Subkriterien die Kommunikation als Instrument des öffentlichen Lernens und das Bestreben, partizipative Methoden mit repräsentativen deliberativen Prozessen zu kombinieren. Für die in diesem Beitrag folgende Analyse werden in Abschnitt 4.1 Analysedimensionen in Anlehnung an diese zwei ergeb-

nisorientierten Kriterien definiert, um zu untersuchen, inwiefern eine politische Anschlussfähigkeit bei realisierten SD/DF-Projekten gegeben ist. Dazu wird zunächst im folgenden Kapitel der Begriff *Speculative Design* eingeführt.

2 Speculative Design

Speculative Design (SD) ist eine, aus dem Critical Design (CD) emergierende, vergleichsweise junge Subkategorie der Designdisziplin, die sich vor allem durch die Abgrenzung zum sogenannten *Affirmative* oder auch *Mainstream Design* definiert. Diese beiden Begrifflichkeiten stehen für Design, das primär den bestehenden Status Quo erhalten möchte und vornehmlich kommerziellen Interessen folgt (Dunne und Raby 2013; Johannessen et al. 2019, S. 1628). Dahingegen müssen die Ergebnisse der SD-Praxis nicht zwingend kommerziell erfolgreich sein, vielmehr begründet sich ihr Wert im Imaginativen (Dunne und Raby 2013; Johannessen et al. 2019, S. 1627 f.).

CD und SD werden auch der Kategorie des Konzept-Designs zugeordnet. Konzept-Design ist ein Sammelbegriff für Design-Ansätze, die Design als Medium nutzen, um Diskussionen anzustoßen und etablierte Rollenverteilungen zwischen Designer:innen und Nutzer:innen zu hinterfragen (Erlhoff und Marshall 2008). Oftmals werden CD und SD in einer Reihe mit verwandten Ansätzen wie Design Fiction, Anti-Design, Radical Design oder Reflective Design genannt. Die enge Verbundenheit zwischen CD und SD drückt sich auch in dem mitunter synonym zum SD verwendeten Begriff Speculative Critical Design (SCD) aus (Mitrović et al. 2021). Eine genaue Untersuchung von Unterschieden und Gemeinsamkeiten der Ansätze in Relation zum Begriff *Discursive Design* leisten Tharp und Tharp (2018). Da diese Arbeit vorrangig die politische Anschlussfähigkeit von aus dem Design emergierenden Futuring Ansätzen fokussiert, sind mit dem Begriff *Speculative Design* auch verwandte Ansätze, die einen Fokus auf Zukunftsüberlegungen legen und oftmals unter dem Überbegriff *Design Futuring* zusammengefasst werden (Fry 2009; Kozubaev et al. 2020), mitgemeint.

Nachdem sich SD aus dem CD entwickelt hat, teilen sich beide Ansätze auch eine gemeinsame Zielsetzung: die Einflussnahme auf den Entwicklungsverlauf sozialer und gesellschaftlicher Räume und (Lebens-)Welten. Dies soll erreicht werden, indem die öffentliche Sphäre einer Gesellschaft dazu angeregt wird, geltende Normen und Werte kritisch zu hinterfragen und im öffentlichen Diskurs zu verhandeln (Johannessen et al. 2019, S. 1625). Die Idee einer aktiven diskursiven öffentlichen Sphäre, die auch Anschluss an politische Prozesse finden sollte, ist CD und SD demnach inhärent.

Das Mittel, Diskurse anzuregen, sind sogenannte *props*. *Props* sind gestalterische Vorschläge oder Konzept-Repräsentationen, die verschiedene haptische und digitale Formen annehmen und so *Social Dreaming* sowohl verkörpern als auch auslösen können. *Social Dreaming* beschreibt das Imaginieren von neuen sozialen und gesellschaftlichen Verhältnissen (Johannessen et al. 2019, S. 1627 f.). Über die Gestaltung der *props* und ihrer Konfrontation mit einem Publikum, sollen in Rezipierenden gezielt Fragen (Dunne und Raby

2001] und daran anhängig gesellschaftlicher Diskurs ausgelöst werden. *Props* können beispielsweise die Form eines Produktkataloges annehmen, zum Beispiel ein IKEA Katalog aus einer nahen Zukunft, der über die Darstellung von fiktionalen *Internet of Things*-Produkten Fragen zu vernetzten Lebensumgebungen aufwirft [Near Future Laboratory, 2015]. *Props* können aber auch durch andere erdenkliche Formen von visueller und haptischer Repräsentation, wie Prototypen, Webseiten, Zeitungsartikel, et cetera, verkörpert werden. So kann eine SD-Webseite zum Beispiel eine fiktive App vorstellen, die die Vitalfunktionen der Nutzenden überwacht, um zu überprüfen, ob diese wahrheitsgemäße Beiträge auf digitalen Plattformen erstellen, mit dem Ziel Diskussionen zu den Werten Privatheit und Sicherheit in digitalen Räumen anzustoßen [Hohendanner et al. 2021].

SD fokussiert diesen diskursfördernden Ansatz und die damit verbundene Zielsetzung auf einen zeitlichen Faktor, indem im Kern des *Social Dreaming* die Frage steht, wie Zukünfte und deren soziale und gesellschaftliche Räume und (Lebens-)Welten aussehen könnten [Mitrović 2015]. Dazu werden Artefakte (*props*) geschaffen, die aus einem fiktiven Zukunftsszenario stammen und damit sozusagen aus einer Zukunft ‚gestohlen‘ [Lutz 2020] und in die Gegenwart gebracht werden können. Im herkömmlichen SD werden diese Artefakte von Design-Expert:innen gestaltet, mitunter unter Mithilfe auf Informationsebene von Expert:innen aus den Bereichen des inhaltlichen Kontextes der *props* [Dunne und Raby 2013, S. 4 ff.; Malpass 2017, S. 101]. Über die in den *props* enthaltenen Implikationen der (Alltags-)Nutzung und der Nutzendengruppen sowie der sozialen und gesellschaftlichen Umgebungen, in die diese eingebettet sind, gewähren sie Einblicke in die ihnen zugrunde liegenden Zukunftsszenarien.

Der Prozess ein SD Artefakt oder *prop* zu generieren, lässt sich in drei Schritten beschreiben [Johannessen et al. 2019, S. 1627 f.]: Im ersten Schritt muss der Kontext oder das Thema definiert werden, das über den Gestaltungsprozess in gesellschaftliche Diskurse getragen werden soll [Dunne und Raby 2013]. Dabei handelt es sich meist um aktuelle ethisch-gesellschaftliche Fragen wie den Einfluss neuer Technologien, beispielsweise welchen Einfluss Big-Data-getriebene Geschäftsmodelle auf soziale Praktiken einer Gesellschaft haben könnten. Neben dem Aufgreifen von Themen aus dem Medien- und Wissenschaftsdiskurs sowie dem persönlichen Erfahrungsschatz, können Signale für relevante Themen, unter anderem auch durch Methoden der Zukunftsstudien wie dem futures triangle oder der emerging issues analysis, identifiziert werden [Inayatullah 2013, S. 45 ff.]. Im zweiten Schritt werden diese Themen über ‚Was wäre wenn‘-Fragen auf mögliche Problemstellungen hin erforscht [Dunne und Raby 2013] und über den Einsatz von Design-Methoden weiter geschärft [Mitrović 2015]. Die wichtigsten identifizierten Problemstellungen bilden die Basis für ein Szenario, entweder in Form eines spekulativen Zukunftsszenarios oder einer alternativen Gegenwart [Mitrović 2015]. Im letzten Schritt geht es darum, das jeweilige Szenario in Form eines *props* als Objekt, Narrativ oder einer Mischform zu materialisieren, um einem Publikum eine Auseinandersetzung mit dem gewählten Thema zu ermöglichen [Auger 2013].

Natürlich gibt es auch klare Grenzen dessen, was SD-Praxis auch hinsichtlich der eigenen Zielsetzung zu leisten vermag. Im Folgenden wird berechnigte Kritik, die Limitationen der Praxis und daraus resultierende jüngerer Entwicklungen spekulativer Designansätze untersucht. Im Kern kritischer Betrachtung stehen die Fragen, von wem und wie SD-Praxis ausgeführt und eingesetzt wird. Diese Fragen sind von entscheidender Bedeutung für mögliche Wirkung und Nutzbarkeit im Sinne möglichst pluralistischer Zukunftsdiskurse. So kann SD-Praxis auch dazu führen, dass lokal-kulturell spezifische Kontexte in Zukunftsszenarien und -diskursen verdrängt werden [Drazin 2020]. Dies kann der Fall sein, wenn sich Designer:innen, ohne Einflussnahme von anderen Akteur:innen zuzulassen, allein auf zeitliche Kontexte beziehen, ohne die Lokalität designter Dinge mit einzubeziehen und so die „Arbeit im Atelier über die ethnografische Arbeit stellen“ (Drazin 2020, S. 298). So können die gestalteten Objekte und Zukunftsszenarien auch limitierenden Einfluss ausüben. Dies kann der Fall sein, wenn lediglich vergleichsweise homogene (mitunter kleinere privilegierte) Gruppen diskursgreifende Zukunftsszenarien gestalten und so Raum für Diversität von Zukünften im Diskurs besetzen, bzw. Raum für andere Beiträge verkleinern. Um diesen möglichen negativen Auswirkungen zu begegnen, schlägt Drazin vor: „Indem wir stärker verräumlicht als zeitlich denken, können wir soziale Beziehungen, kulturelle Vielfalt und Probleme der Ungleichheit besser berücksichtigen.“ (Drazin 2020, S. 301)

Weitere Kritik fußt auf der Beobachtung, dass SD durch seine Herangehensweise, mit Hilfe von Produktästhetik und der Imitation konsumorientierter Kommunikation gewünschte Irritationen und kritische Reflexion bei Rezipient:innen auslöst, wodurch auf Marktlogik basierende Zukünfte [Tonkinwise 2014] in den Vordergrund gestellt werden. Darüber hinaus steht vor allem die zentrale Rolle von Gestalter:innen und die damit verbundenen Machtverhältnisse im Spekulationsprozess [Ward 2021] im Zentrum kritischer Überlegungen. So ergibt sich aus dem Umstand, dass SD lange Zeit als exklusive Domäne von Designer:innen angesehen wurde [Malpass 2017; Tonkinwise 2014], der Vorwurf, dass SD vornehmlich von westlichen, elitären und mitunter patriarchalen Perspektiven geprägt ist [Light 2021; Prado de O. Martins 2014; Tonkinwise 2014]. Dieser Umstand bedingt auch das für Kritiker:innen eher eng gefasste thematische Spektrum an Kritik, die SD-Projekte oftmals auslösen [Farias et al. 2022; Sengers et al. 2021; Ward 2021]. Wenn also SD-Praxis aus dem Kontext professioneller Designer:innen emergierend mehr an der Ästhetisierung von Zukunftsvisionen als an der Öffnung für einen partizipativen imaginativen Prozess interessiert ist, erreichen weder die Praxis noch entstehende Artefakte jene Akteure, die von ihren thematischen Implikationen eigentlich betroffen wären [Gerber 2018; Light 2021].

Als Folge dieser kritischen Diskurse deutet sich gegenwärtig ein *Participatory Turn* im SD an [Farias et al. 2022], im Zuge dessen sich Designer:innen und Designforschende zunehmend dafür einsetzen, SD-Praxis partizipativer zu gestalten. Konsequenz dieser Entwicklung ist das Participatory Speculative Design (PSD) [Baumann et al. 2018; Farias et al. 2022; Korsmeyer und Light 2019]. PSD zielt darauf ab, Designspekulationen zu demokratisieren, indem die Designprozesse für Nicht-Designer:innen geöffnet und so eine möglichst breite Öffentlichkeit in den Entwicklungsprozess einbezogen werden kann

[Korsmeyer und Light 2019]. Eine Untersuchung partizipativer Grade in SD-Prozessen anhand einer Auswahl praktischer Projekte leisten Farias et al. [2022].

Über diese den Gestaltungsprozess fokussierenden Überlegungen hinaus, entscheidet allerdings auch die Frage, ob die Ergebnisse solcher Spekulationen in weiterführende integrative Prozesse eingebettet werden, darüber, ob sie eher als Zukunfts-Ballast wirken oder einen Diskursraum öffnen können [Light 2021]. Tonkinwise [2014] stellt, auf Ulrich Beck [1994], Bruno Latour [2004] und Michel Callon [2009] referenzierend, gar grundlegend in Frage, ob gegenwärtige moderne Formen von Demokratien dazu in der Lage sind die von SD anvisierten öffentlichen Deliberationen zu führen. Im Folgenden werden Projekte analysiert, die diesen Versuch dennoch unternehmen.

3 Futuring als partizipativer Prozess: Vergleich und Analyse von Projekten

3.1 Methodisches Vorgehen

Für die Analyse der Anschlussfähigkeit von Spekulativem Design in der Praxis wurden Projekte für einen Vergleich ausgewählt, die [1] als spekulatives Design, Design Futuring oder Design Fiction beschrieben werden, die [2] explizit den Einbezug von Nicht-Designer:innen in den Prozess nennen, die [3] eine politische Dimension integrieren oder von einer politischen Institution beauftragt beziehungsweise finanziert wurden und die [4] ausreichend Information für die Analyse bereitstellen. Für die Projektrecherche wurde zweigleisig verfahren. Zum einen wurden Projekte via Google Scholar im November 2022 unter Verwendung der Begriffe ‚Speculative Design‘, ‚Futuring‘, ‚Design Fiction/Design Fiktion‘, ‚Zukunftsvorstellung(en)‘, ‚Zukunftsszenario/future scenario/Szenario‘, ‚Was wäre wenn?‘, ‚Spekulation/spekulatives Objekt‘, ‚Possible futures‘, ‚Partizipation/participation/partizipativ‘, ‚Participatory design (fiction)‘, ‚Participatory Speculation‘ recherchiert. Zum anderen wurden die von Farias et al. [2022] identifizierten partizipativen SD/DF-Projekte, die das Resultat einer breiten Recherche sind und unsere ersten beiden Suchkriterien erfüllen, gesichtet. Diese Recherche erlaubte eine Eingrenzung auf 97 Projekte. Eine Prüfung aller Projekte, auf Basis der vier oben genannten Kriterien, führte zur Selektion von 17 Projekten für eine vergleichende Analyse. Weder mit dem Fundus der breiten Recherche noch mit der Auswahl der Projekte im Rahmen dieses Beitrages erheben die Autor:innen einen Anspruch auf Vollständigkeit. Beides ist unter Abhängigkeit der sprachlichen Limitation (Deutsch und Englisch) der Autor:innen zu betrachten.

Für die Analyse der Projekte dienten akademische und nicht-akademische Publikationen sowie Projekt-Webseiten als Informationsquellen. Für jedes SD/DF-Projekt wurden Informationen zu folgenden drei Leitfragen gesammelt: Was ist das öffentlich kommunizierte Ziel des Projekts? Wer hat am Prozess teilgenommen? Wer war Auftraggeber:in beziehungsweise wer hat das Projekt finanziert? Um im Rahmen einer vergleichenden Analyse der ausgewählten Projekte Unterscheidungskriterien zu identifizieren, die die Facetten politischer Dimension und möglicher Anschlussfähigkeit vergleichbar machen können, wurden für jede der drei Leitfragen Unterkategorien definiert und in Tabelle 1 zusammen-

gefasst. Dabei ist hervorzuheben, dass nicht der Erfolg der Projekte eingeschätzt oder analysiert, sondern vielmehr der Einsatz von SD/DF-Methoden vor dem Hintergrund des jeweils definierten Ziels vergleichend dokumentiert wird. Für die Analyse des Ziels eines Projekts, wurde das oben eingeführte OECD-Framework zur Analyse repräsentativer deliberativer Prozesse unterstützend herangezogen (OECD 2020). In Anlehnung an dessen ergebnisorientierten Kriterien wurden die Projekte nach drei möglichen, sich ggf. überschneidenden, politischen Zieldimensionen kategorisiert: Public Learning, also das Bestreben, Bürger:innen als Teil der Öffentlichkeit Lernprozesse zu ermöglichen; Obtain Public Opinion, also das Bestreben, die Wahrnehmung und Perspektiven von Bürger:innen als Teil der Öffentlichkeit zu einem bestimmten Thema abzufragen, um diese in politische Entscheidungen einbeziehen zu können; Verknüpfung partizipativer Prozesse mit politischen Prozessen, also das Bestreben, die partizipativen Prozesse und/oder Ergebnisse dieser mit nachfolgenden (institutionalisierten) politischen Prozessen zu verknüpfen. Bei der Analyse des Prozesses wurde unterschieden, ob die SD/DF-Artefakte durch Expert:innen oder Laien beziehungsweise Alltagsexpert:innen gestaltet wurden, ob dem Kurationsprozess ein Anschlussdiskurs folgte, und ob der Prozess in die Ableitung von Empfehlungen resultierte. Bei der Analyse der politischen/ staatlichen Dimension wurde unterschieden, ob politische oder staatliche Institutionen das SD/DF-Projekt initiiert, es finanziert oder das Thema gestellt haben. Im Folgenden werden die Ergebnisse aus der Analyse zusammengefasst.

3.2 Vergleich der ausgewählten Projekte

Die Mehrzahl der Projekte verfolgt das Bestreben, Bürger:innen als Teil der Öffentlichkeit Lernprozesse zu ermöglichen (Public Learning), und/oder das Bestreben, die Wahrnehmung und die Perspektiven von Bürger:innen als Teil der Öffentlichkeit zu einem bestimmten Thema abzufragen (Obtain Public Opinion). Das klar formulierte Ziel, eine Verknüpfung der partizipativen Prozesse und/oder Ergebnisse dieser mit nachfolgenden (institutionalisierten) politischen Prozessen anzustreben (Connecting Participation with Political Process), erscheint dagegen weniger ausgeprägt.

Die Art und Weise fokussierend, wie SD/DF-Methoden und das partizipative Element in die jeweiligen Prozesse integriert werden, können hauptsächlich zwei Gruppen unterschieden werden (siehe Tabelle 1, Spalte ‚Kreation‘). Auf der einen Seite werden beim Großteil der Projekte SD/DF-Artefakte von Personengruppen entwickelt und gestaltet, die aus Fachexperten bestehen (E). Bürger:innen werden zu einem späteren Zeitpunkt mit den vorab entworfenen Artefakten konfrontiert und dazu eingeladen, im Diskurs Eindrücke dazu auszutauschen und teilweise darauf basierende Szenarien zu entwickeln. Auf der anderen Seite gibt es Projekte, bei denen Bürger:innen als Alltagsexpert:innen bei den partizipativen Projekten mit Expert:innen kooperieren und die Entwicklung und Gestaltung der SD-Artefakte maßgeblich bestimmen (E/L). Ein paar Projekte wählen einen Zwischenweg, indem Bürger:innen alternative Zukünfte und spekulative Lösungsansätze entwerfen und Expert:innen daraus SD Artefakte gestalten (L/E).

Tabelle 1: Partizipative SD/DF-Projekte mit politischer Dimension

Projekt	Ziel			Prozess			Staatl./ Pol. Dimension			Output-Format
	Public Learning	Obtain Public-Opinion	Verknüpfung von pol. und partizipativen Prozessen	Kreation	Anschlussdiskurs	Empfehlungen	Initiiert	Finanziert	Thema	
bio:fictions (2021)	X			E	(X)			X		Social Media, Workshop Konzept
Positive Zukunftsszenarien für eine Digitale Demokratie (2021)	X			E	X				X	Report, Ausstellung
Designing Policy (2012)	X			L/E	(X)				X	Visual Toolkit
Shaping Future (2014)		X		L/E	X			X		Ausstellung
Patient Empowerment Kit (2015)		X		L/E	(X)			X		Papers
Futures of Public Safety (2017/18)	(X)	X		E/ L	X				X	Öffentl. Veranstaltung, Paper
Material Beliefs (2006)	X	X		E	X			X		Buch, Ausstellungen
Horizonte erweitern – Perspektiven ändern (2017-2020)	X	X		E/ L	X	(X)		X		Toolkit
DISCO SCHOOL: Reimagining the future of Murska Sobota (2021)	X	(X)		L/E	(X)			X		Ausstellung
C D R M X – A Fiction for Mexico City (2018)	X	X		E/ L			X	X		Webpage
ProtoPolicy – using design fictions to negotiate social and political changes (2015)		X	X	E/ L				X		Report
Exploring the future of open justice (2019)		X	X	E	X	X	X	X	X	Report
Speculating on the Future of Rail (2016)		X	X	E	X	(X)	X	X		Blogbeitrag
The Future of ageing (2015)		X	X	E	X	(X)	X	X		Report

De-colonizing/ non-western perspectives

SD for Education in Pakistan (2021)		X		E/L						Paper
Global Futures Lab (2016)	X	X		L/E	(X)					Symposium, Ausstellung
ImaginAging (2019)		X	(X)	L/E						Paper

Legende: (X): schwach/teilweise ausgeprägt; X: ausgeprägt oder vorhanden; E: Experten; L: Laien, Alltagsexperten

Für Projekte, die in erster Linie Public Learning fokussieren, ist dabei ein Übergewicht zu Gunsten der erstgenannten Prozessvariante, bei der zunächst Expert:innen SD/DF-Beiträge erarbeiten und im Anschluss Bürger:innen mit diesen konfrontiert werden, festzustellen. SD/DF wird hier also als Diskussionsstarter eingesetzt, um mögliche Eintrittsschwellen zu komplexen Themen abzubauen und Diskurse zugänglich zu machen. Dabei ist allerdings zu beachten, dass Projekte, bei denen Bürger:innen nicht aktiv in die Entwicklung und Gestaltung von SD/DF-Artefakten involviert sind, nicht den Definitionskriterien von PSD entsprechen. Eher lassen sich diese Projekte als Bürgerbefragungen oder Fokusgruppen mit SD/DF als Interventionsobjekte beschreiben. Hier sind die Gestaltung der Art und Weise dieser Intervention oder Konfrontation mit SD/DF-Artefakten sowie die Gestaltung der entstehenden Diskussionen von entscheidender Bedeutung für die Zielsetzung des Public Learnings.

Herausforderungen für das Nutzbarmachen von SD/DF-Prozessen im politischen Kontext stellen der benötigte Aufwand der Datenerhebungen und der Interpretation dar. Zudem steht die Form der Daten (tiefgehende qualitative Datensätze mit kleiner Sample-Size) in starkem Kontrast zur klassischen Datengrundlage (große quantitativ angelegte Datensätze) des politischen Alltagsgeschäfts, was die Akzeptanz bei Amtsträger:innen erschweren kann. Von großer Wichtigkeit für die Qualität der Daten wurde zudem die kontinuierliche Anleitung der Prozesse identifiziert, um möglichst nah an der jeweiligen Forschungsfrage zu bleiben.

Als Chance der SD/DF-Ansätze für die politische Sphäre wurde dagegen das Potenzial identifiziert, eine symbiotische Beziehung zwischen Bürger:innen und der politischen Sphäre zu schaffen. Bürger:innen können aktiver Teil politischer Prozesse werden und damit auch ein besseres Verständnis für die Herausforderungen politischer Prozesse gewinnen. Zudem können SD/DF-Artefakte eine gute Diskussionsgrundlage bieten, die geringere Hürden aufweist, als gängige Formate wie schriftliche Themenberichte. Politiker:innen können gemeinsam mit diversen Bürger:innen und Stakeholder:innen Möglichkeiten für zukünftige Planungen und politische Handlungsoptionen erforschen.

Hervorzuheben sind schließlich noch Projekte aus dem anfänglichen Projekt-Korpus, die zwar nicht die oben definierten Kriterien erfüllten, dennoch aber durch ihren Fokus auf De-Kolonialisierung und das Fördern von Nicht-Westlichen Zukunftsperspektiven von global politischer Relevanz sind. Damit reagieren diese Projekte auf oben genannte Kritik, z. B., dass Zukünfte westliche Perspektiven repräsentieren, durch eine Elite kreiert werden und teilweise auch patriarchal geprägt sind (Light 2021; Prado de O. Martins 2014; Tonkinwise 2014). Dabei fördert das Projekt *Global Futures Lab* das Aufzeigen von nicht-westlichen Zukunftsperspektiven und das Projekt *Speculative Design for Education* aus Pakistan das Dekolonialisieren von Spekulativem Design. Das Projekt *ImaginAging* überträgt das Prinzip des *ProtoPolicy* Projektes auf einen Use Case in Malaysia.

4 Erfahrung aus der Praxis

4.1 Methodisches Vorgehen

Mit dem Ziel, ein erweitertes Verständnis für Wahrnehmung und Vorgehen von Praktiker:innen im Rahmen (partizipativer) SD/DF-Projekte zu erlangen, wurden semistrukturierte Interviews mit Expert:innen geführt (siehe Tabelle 2). Die Interviewten sind in der Wissenschaft, der freien Wirtschaft oder der Politikberatung tätig. Der Großteil der Interviewten steht in direktem Zusammenhang mit den in Kapitel 3 identifizierten Projekten. Die Auswahl ist jedoch nicht repräsentativ.

Alle Interviews dauerten zwischen 30 und 60 Minuten. Als Leitfaden für die Interviews galten die folgenden drei Fragen: [1] Wann ist Speculative Design [SD] / Design Futuring [DF] für Sie erfolgreich bzw. wann erfüllt es die eigene Zielsetzung? [2] Wo könnten Ihrer Meinung nach die von SD/DF adressierbaren öffentlichen Diskurse stattfinden und gibt es für Sie Strategien, die dabei helfen können, Anschluss-Diskursräume für SD/DF zu schaffen? [3] Gibt es für Sie konkrete Parameter oder Strategien, die dafür sorgen können, dass bei einem konkreten SD/DF-Projekt, politische Anschlussfähigkeit geschaffen werden kann? Frage zwei wurde mit einem Zitat aus Light (2021, S. 3) eingeführt, das Bezug auf das Fehlen einer interessierten Öffentlichkeit nimmt, wenn SD- und DF-Projekte nicht in einen interpretativen Prozess eingebettet werden. Alle Fragen wurden offen gestellt, um möglichst viel Spielraum für Interpretation und individuelle Schwerpunktsetzung durch die Interviewten zu ermöglichen. Zur Analyse der Interviews wurde Descriptive Coding (Saldaña 2013) angewandt, um gemeinsame Themen und Motive zu identifizieren und zu Themenblöcken zusammenzufassen.

Tabelle 2: Liste an Interviewpartner:innen

Name	Projekt	Affiliation	ID
Tobias Revell	Future of Aging	Arub, UK	I1
Wenzel Mehnert	Bio:Fictions	Austrian Institute of Technology, Österreich	I2
Dodo Vögler	Bio:Fictions	ellery studio, Deutschland	I3
Siegfried Behrendt	Bio:Fictions	Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung	I4
Ramona Sprenger	Positive Zukunftsszenarien für eine Digitale Demokratie	Dezentrum, Schweiz	I5
Jeannie Schneider	Positive Zukunftsszenarien für eine Digitale Demokratie	Dezentrum, Schweiz	I5
Eileen Mandir	Buchpublikation <i>Zukünfte Gestalten</i>	Hochschule für angewandte Wissenschaften München, Deutschland	I6
Benedikt Groß	Buchpublikation <i>Zukünfte Gestalten</i>	Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd, Deutschland	I6

4.2 Ergebnisse aus den Interviews

Hinsichtlich der Zielsetzungen, die SD/DF im Kontext sozial-gesellschaftlicher Initiativen und Projekte für die Interviewten umfasst, lassen sich zwei zentrale Bestrebungen erkennen. Diese decken sich weitestgehend mit den in Abschnitt 3.2 identifizierten Parametern. Sie stehen darüber hinaus in engem Zusammenhang mit den formulierten Erfolgsfaktoren sowie mit den Möglichkeiten, diese zu messen.

4.2.1 Gesellschaftlich-politische Bildung als erster Zielsetzungskomplex von SD/DF-Projekten

Als ersten zentralen Zielsetzungskomplex formulieren die Interviewten gesellschaftlich-politische Bildung. Dies kann über das Zugänglichmachen von Diskursen und Greifbar machen von komplexen oder abstrakten Themen für Bürger:innen [I2; I4; I5; I6] erreicht werden. Dabei gilt es gleichermaßen Möglichkeitsräume zu öffnen, in denen diskutiert werden kann, was wünschenswerte Zukünfte sein könnten und was nicht [I6]. Dies kann sowohl über SD/DF-Prozesse, in denen aktiv Diskussionsbeiträge gestaltet werden, als auch über die nachfolgende Rezeption dieser erreicht werden [I1; I2; I5; I6].

Grundvoraussetzungen für die Förderung gesellschaftlich-politischer Bildung durch SD/DF-Projekte

Damit aktive Gestaltungsprozesse partizipativ gelingen können, sollten diese robust und nachvollziehbar aufgebaut sein [I6]. Ziel dieser Prozesse ist es dann, Teilnehmenden Möglichkeiten zu eröffnen, eigene Standpunkte zu Fokusthemen zu entwickeln und zu artikulieren [I3]. Hier bietet SD/DF einen guten Ansatz, um Diskursschwellen, wie Befürchtungen um mangelndes Wissen oder zu großer Komplexität, abzubauen [I2; I5]. Unumstritten ist, dass SD/DF-Artefakte für die Rezeption ein Publikum sowie einen Ort für diese Diskurse brauchen, um Wirkung im Sinne des Anstoßes von Veränderungsprozessen entfalten zu können [I1]. Als ein Faktor, der im Rezeptionsprozess Erfolg begünstigen kann, wird das Gelingen einer Balance in der Gestaltung der Diskussionsbeiträge zwischen futuristisch und dennoch für Rezipient:innen verständlich [I5; I6] und nah an der jeweiligen [zukünftigen] Alltagsrealität [I2] gesehen. SD/DF-Artefakte müssen narrativ-illustrativ so gut funktionieren, dass Rezipient:innen eine individuelle Meinung zum Gezeigten entwickeln können [I2; I6] und unter Umständen auch dazu animiert werden, die eigene Haltung dazu zu hinterfragen [I1]. Dabei ist es gleichermaßen wichtig, eine informative Rahmung bereitzustellen, damit Rezipient:innen verstehen, wie das Gezeigte aufzunehmen ist [I5; I6].

Öffnung von Diskursen und Wahl der Diskursräume als Erfolgsparameter gesellschaftlich-politischer Bildung durch SD/DF-Projekte

Die Messbarkeit des Erfolges wird überwiegend als schwer erreichbar bewertet. Ob der Versuch der Diskursöffnung von Erfolg gekrönt ist, hängt auch davon ab, ob potenzielle Diskutant:innen erreicht werden und eine Form von Öffentlichkeit hergestellt werden

kann [I1; I2; I3]. Dies lässt sich etwa im Rahmen der bespielten Rezeptionsräume über Reaktionen, Besucher-, Klick-, oder View-Zahlen, etc. ablesen [I2; I4; I5; I6]. Als wichtige Faktoren, die das Gelingen begünstigen können, werden hier auch die Moderation der Diskurse [I6] sowie das gezielte Integrieren von Stakeholdern aus den relevanten Rezeptionsräumen, wie Influencer:innen [I2; I3; I4], gesehen.

Die Wahl der Diskursräume ist dabei eng mit der Frage der zu erreichenden Zielgruppe verbunden. Für die Rezeption von SD/DF-Beiträgen bieten sich online Diskursräume wie die Sozialen Medien an, insbesondere, um junge Menschen, aber auch ein bis dato diskursfernes Publikum, zu erreichen [I3; I4]. Während Projektergebnisse sonst oft nur eine überschaubare Reichweite erlangen, konnte das Bio:Fictions-Projekt mittels der Verbreitung durch Influencer:innen zwischen 10.000 und 100.000 Menschen pro Influencer erreichen [I4]. Neben Sozialen Medien bieten sich auch klassische Leitmedien wie TV, Radio und Tageszeitungen für die Rezeption von Artefakten an [I1; I2]. Im physischen Raum eignen sich für Ausstellungs-Kontexte die Nutzung von etablierten öffentlichen Räumen und Institutionen. Dies kann zum Beispiel eine Projektvorstellung auf einem Digitalkongress bzw. -festival sein, um ein interessiertes Publikum zu erreichen. Weitere Möglichkeiten bieten Ausstellungen in Räumlichkeiten von Kulturinstitutionen wie Museen, Literaturhäusern oder anderen öffentlichen Institutionen, die sowohl der Öffentlichkeit Zugang bieten als auch politische Veranstaltungen ausrichten [I5]. Institutionen auszuwählen, die thematische Schnittmengen aufweisen, kann ein wichtiges Kriterium für die Reichweite und das Anknüpfen an relevante Diskurse sein [I4; I5]. Kritisiert wird, dass zum Beispiel in musealen Kontexten insbesondere ein spezifisch interessiertes Publikum angesprochen wird, nicht aber unbedingt die Menschen, die von einem Thema direkt betroffen sind [I1; I3]. Diskursräume, in denen Meinungen gebildet und diskutiert werden, kann man heute bei Bürgerbeteiligungsprozessen finden, zum Beispiel im Bereich der Mobilität und Infrastruktur [I6] oder in Unternehmen, wenn hier SD/DF-Methoden für Futuring-Prozesse angewandt werden [I1; I6]. Des Weiteren können Pflichtveranstaltungen, z. B. im Rahmen des Schulunterrichts [I5], genutzt werden, um die Rezipient:innengruppe bewusst zu erweitern und SD/DF sowohl im Prozess als auch in der Rezeption wirken zu lassen.

4.2.2 Ableiten und Nutzbarmachen von Orientierungswissen als zweiter Zielsetzungskomplex von SD/DF-Projekten

Die Diskussionsbeiträge und die darum entstehenden Debatten können im Zentrum eines zweiten Zielsetzungskomplexes stehen: Erkenntnisse für zukünftige (mitunter institutionalisierte) politische Praxis abzuleiten. Dabei wird angestrebt, über die Dekonstruktion der gestalteten Beiträge Positionen und Meinungen zu Fokusthemen und ihnen implizite Werte und Normen abzuleiten, um ein öffentliches Stimmungsbild zu generieren [I1; I2]. Die gestalteten Beiträge können aufdecken, wie Bürger:innen zu Themen der Zukunft stehen und was sie von der politischen Sphäre in Bezug dazu erwarten [I1]. Dies kann eine Form von Orientierungswissen für die politische Praxis darstellen. Als ein Hindernis wird hier das Fehlen erprobter (institutionalisierter) Verfahren gesehen, um partizipativ-kreative

Prozesse einzubinden [I3]. Zentrales Element ist demnach die Gestaltung der Anknüpfungspunkte, um einen Zugang für die politische Sphäre zu schaffen [I5]. Grundvoraussetzung dafür ist das Etablieren eines Grundverständnisses für die Methode [I5].

Erfolgsparameter für das Nutzbarmachen von Orientierungswissen für politische Prozesse im Rahmen von SD/DF-Projekten

Eine Strategie bei der Kooperation mit Politiker:innen kann eine *frühzeitige Einbindung* in den Projektprozess sein, um auch ihre Interessen berücksichtigen zu können und ein gewisses Attachment zu gewährleisten [I2; I4; I5]. Inhaltliche und strategische Interessen können sich innerhalb politischer Ebenen, Gremien und Rahmungen bzw. Anlässe stark unterscheiden [I4; I5]. Daher ist das Identifizieren der für das Projekt geeigneten politischen Stakeholder von entscheidender Bedeutung [I2; I5]. Die Hoffnung dabei ist, dass Involvierte durch die Teilhabe ein Interesse entwickeln, das Projekt und die Ergebnisse in ihren Kreisen zu teilen [I4]. Anstatt Politiker:innen in den kompletten Projektprozess einzubinden, ist es auch vorstellbar, dass sie aktiv in der SD/DF-Gestaltungsphase partizipieren [I1; I2; I6]. Dabei kann jedoch nicht per se mit einer entsprechenden Partizipationsbereitschaft gerechnet werden [I1]. Hilfreich bei der Einbindung politischer Stakeholder zu einem Zeitpunkt nach der Gestaltungsphase kann zudem eine gewisse Übersetzungsleistung die Ergebnisse betreffend sein. So können die gestalteten Diskussionsbeiträge durch Hinzunahme von statistischen Auswertungen und quantitativen Analysen ergänzt und in eine Form gebracht werden, die für die politische Sphäre leichter lesbar erscheint [I3; I6]. Die Möglichkeit, die Ergebnisse an politische Stakeholder in aufbereiteter Form, beispielsweise als Report [I1; I5], zu geben, birgt allerdings auch die Gefahr, im politischen Tagesgeschäft zu wenig herauszustechen, um Berücksichtigung zu finden [I2; I4]. Nicht verkannt werden darf deshalb, dass es immer auch eine Frage der Aufmerksamkeit, politischer Relevanz und Dringlichkeit ist, ob Projekte im Rahmen der realen Politikpraxis Beachtung von Politiker:innen erfahren [I2; I4]. Auf dieser Ebene steht SD/DF allerdings auch in Konkurrenz mit weitaus etablierteren Formaten, wie Foresight-Studien [I2]. Die Möglichkeit, konkrete politische Handlungsempfehlungen direkt aus partizipativen SD/DF-Prozessen zu ziehen, wird angezweifelt, aufgrund der hohen Diffusität und Ambivalenz von SD/DF-Beiträgen und der Fülle verschiedenster Perspektiven in darum kreisenden Diskursen [I2; I4; I5]. Es muss demnach gelingen, die inhärente Offenheit des Ansatzes zielführend nutzbar zu machen, z. B. über die Analyse entstehender Stimmungsbilder [I1; I2; I5]. Unabhängig von der vorangegangenen Methode, ist also auch immer die Vermittlung und Kommunikation der Projektergebnisse von entscheidender Bedeutung [I2].

5 Diskussion und Fazit

Dieser Beitrag ist der Frage nachgegangen, ob und wie SD/DF-Projekte politisch anschlussfähig sein können, trotz ihrer inhärenten Charakteristika wie Offenheit, Ambiguität oder der Unschärfe des Zeithorizonts. Auf Basis einer theoretischen Annäherung wurden Praxisprojekte analysiert und Interviews geführt. Alle analysierten Projekte aus Abschnitt 3.2 haben gemein, dass ein Diskurs zu einem Kernthema angeregt werden soll. Die Projekte unterscheiden sich jedoch darin, wie dieser Diskurs im Detail gestaltet wird, auf welchen Ebenen er stattfindet und welches Ziel dabei angestrebt wird. Fraglich ist, ob das Anregen eines Diskurses ein ausreichender Impulsgeber ist, um – auf den jeweils angestrebten kommunalen oder nationalen bzw. internationalen Ebenen – Veränderungen anzuregen.

Es zeigt sich, dass die Stärken von SD/DF im gesellschaftlich-politischen Kontext vor allem darin liegen, komplexe gesellschaftlich-politische Themen für Bürger:innen greifbar und verhandelbar zu machen. Darüber hinaus können diese dazu befähigt werden, eigene Positionen zu entwickeln und diese mitunter in Form eigener Diskussionsbeiträge zu kommunizieren und damit zu pluralistischen Zukunftsvisionen beizutragen. Es findet somit eine Form von Demokratisierungsprozess von komplexen Diskursen statt, der, wenn ‚richtig‘ angewandt, auch diskursfernen Teilen der Bevölkerung eine Eintrittsmöglichkeit bieten kann. Hier empfiehlt sich das Heranziehen eines Partizipationsmodells, wie Arnsteins [1969] Leiter der Partizipation, oder die Prinzipien eines erfolgreichen deliberativen Prozesses der OECD [2020], um zu reflektieren, erstens, welche Partizipationsmöglichkeiten im Projekt geboten werden, und zweitens, wie Diskursmacht im Partizipationsprozess verteilt wird. Die Ergebnisse dieser partizipativen Gestaltungsprozesse und die sich darum entwickelnden Diskurse (auch diese bedürfen kunstfertiger Planung und Gestaltung) können zwar eine Art ausschnittshaftes Meinungsbild für die institutionalisierte politische Sphäre darstellen, eine direkte Ableitung klarer politischer Folgepraxis erscheint aber bis auf wenige Beispiele wenig erprobt. Es besteht in erster Linie die Herausforderung, die Parameter politischer Realitätspraxis mit der Ambiguität der SD/DF-Beiträge und der Pluralität der Stimmen und Meinungsbilder in Einklang zu bringen. Im Falle eines ‚offenen Ohres‘ aus der politischen Sphäre für die SD/DF-Praxis geht es weniger um die Spekulationen selbst, als vielmehr darum, zu verstehen, was die treibenden Parameter der Bürger:innen für die Spekulationen sind. Zudem zeigt sich, dass, sollte die Fragestellung der Untersuchung eng genug gefasst werden, auch die Möglichkeit besteht, öffentliche Stimmungsbilder zu politisch relevanten Abläufen so einzufangen, dass erstere für die Verbesserung letzterer nutzbar gemacht werden können. Ob dies gelingt, hängt auch davon ab, wie eng politische Stakeholder mit dem jeweiligen Projekt verknüpft sind.

Hier zeigt sich, dass Projekte, die staatlich initiiert wurden, hinsichtlich der Zielsetzung, die Projektergebnisse in politische Prozesse zu integrieren, einen Vorteil mitbringen. Hier kann das UK Policy Lab als ein positives Beispiel für eine staatliche Abteilung, die für Ministerien und staatliche Arbeitsgruppen kritische Themen unter anderem mittels SD/DF-verbundenen Methoden erörtern und umsetzen, herangezogen werden. Die Projektergebnisse

deuten darauf hin, dass das Policy Lab eine wichtige institutionalisierte Schnittstelle für unter anderem partizipative SD/DF-Ansätze in realpolitischen Kontexten darstellt. Dieses Format kann auch für andere Regierungen als ein Best-Practice-Beispiel angesehen werden, um kreativ-partizipative Prozesse zu integrieren und zu institutionalisieren. Ähnliche Bestrebungen lassen sich auch in Arbeiten des EU Policy Lab des Joint Research Centers der Europäischen Kommission wiederfinden (Störmer et al. 2020).

Gleichzeitig lassen obige Beobachtungen auch den Schluss zu, dass eine politische Finanzierung nicht zugleich mit einem inhärenten Interesse durch Politiker:innen oder staatliche Institutionen an den Projektergebnissen einhergeht. Aus diesem Umstand kann das Learning formuliert werden, dass es auch bei Projekten, die privat, durch eine NGO oder die Wissenschaft initiiert wurden, ratsam ist, Politiker:innen für eine Kooperation zu identifizieren, um eine Grundlage für das Aufgreifen von möglicherweise zu entwickelnden Empfehlungen oder das Beachten von aggregierten Bürger:innenmeinungen zu gewährleisten.

Abschließend lässt sich festhalten, dass gerade hinsichtlich großer zukünftiger Herausforderungen und der daraus erwachsenen Notwendigkeit von Transformationsbewusstsein und anschließenden Transformationsprozessen, allen drei in dieser Betrachtung identifizierten Zieldimensionen von partizipativen SD/DF-Ansätzen (Public Learning, Obtain Public Opinion, Connecting Participation with Political Process) großer gesellschaftlicher Wert zugesprochen werden kann. Entscheidend dabei ist jedoch auch der politisch-gesellschaftliche Wille, diese in konkrete Prozesse und Maßnahmen zu überführen. Dazu bedarf es in Zukunft neuer und innovativer Infrastruktur und eine wechselseitige Offenheit sowohl von Expert:innen als auch von Bürger:innen, um das vorhandene Potenzial voll auszuschöpfen und zielgerichtet einsetzen zu können.*

* Die Autor:innen bedanken sich herzlich bei Nicolas Haug für die Unterstützung bei der Projektrecherche und der Interviewtranskription.

Literatur

- Arnstein, S. R. (1969). A Ladder Of Citizen Participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), S. 216-224. <https://doi.org/10.1080/01944366908977225>
- Auger, J. (2013). Speculative design: Crafting the speculation. *Digital Creativity*, 24(1), S. 11-35. <https://doi.org/10.1080/14626268.2013.767276>
- Baumann, K., Caldwell, B., Bar, F., & Stokes, B. (2018). Participatory Design Fiction: Community Storytelling for Speculative Urban Technologies. Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, S. 1-1. <https://doi.org/10.1145/3170427.3186601>
- Carson, L., & Elstub, S. (2019). Comparing participatory and deliberative democracy (newDemocracy Research and Development Note). newDemocracy Foundation. <https://www.newdemocracy.com.au/wp-content/uploads/2019/04/RD-Note-Comparing-Participatory-and-Deliberative-Democracy.pdf>
- Cornwall, A. (2008). Unpacking „Participation“: Models, meanings and practices. *Community Development Journal*, 43(3), S. 269-283. <https://doi.org/10.1093/cdj/bsn010>
- Darby, A., Whicher, A., Tseklevs, E., & Turner, N. (2015). *Protopolicy design report: Using design fiction to negotiate political questions*.
- Drazin, A. (2020). Designte Dinge im Postkosmopolitismus. In M. Fineder & J. Lang, *Zwischenmenschliches Design: Sozialität und Soziabilität durch Dinge*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-30269-6>
- Dunne, A., & Raby, F. (2001). *Design noir: The secret life of electronic objects*. Springer Science & Business Media.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming*. The MIT Press.
- Erlhoff, M., & Marshall, T. (Hrsg.). (2008). *Wörterbuch Design: Begriffliche Perspektiven des Design*. Birkhäuser.
- Farias, P. G., Bendor, R., & van Eekelen, B. F. (2022). Social dreaming together: A critical exploration of participatory speculative design. *Proceedings of the Participatory Design Conference 2022 - Volume 2*, S. 147-154. <https://doi.org/10.1145/3537797.3537826>
- Font, J., Smith, G., Galais, C. & Alarcon, P. (2018). Cherry-picking participation: Explaining the fate of proposals from participatory processes. *European Journal of Political Research*, 57(3), S. 615-636. <https://doi.org/10.1111/1475-6765.12248>
- Fry, T. (2009). *Design futuring: Sustainability, ethics, and new practice* (English ed). Berg.
- Gastil, J., Knobloch, K., & Kelly, M. (2012). Evaluating deliberative public events and projects. In T. Nabatchi, J. Gastil, G. M. Weiksner, & M. Leighninger (Hrsg.), *Democracy in motion: Evaluating the practice and impact of deliberative civic engagement* (S. 205-230). Oxford University Press New York, NY.
- Gerber, A. (2018). Participatory speculation: Futures of public safety. *Proceedings of the 15th Participatory Design Conference: Short Papers, Situated Actions, Workshops and Tutorial - Volume 2*, S. 1-4. <https://doi.org/10.1145/3210604.3210640>
- Habermas, J. (1981). *Theorie des kommunikativen Handelns*. Suhrkamp Verlag.
- Habermas, J. (1996). *Between facts and norms*. The MIT Press.

- Hamlett, P. W. (2003). Technology Theory and Deliberative Democracy. *Science, Technology, & Human Values*, 28(1), S. 112-140. JSTOR.
- Hohendanner, M., Ullstein, C., & Daijiro, M. (2021). Designing the exploration of common good within digital environments: A deliberative speculative design framework and the analysis of resulting narratives. Proceedings of the Swiss Design Network Conference on Design as Common Good: Framing Design Through Pluralism and Social Values. SUPSI, HSLU, swissdesignnetwork, Switzerland, S. 566-580. https://swissdesignnetwork.ch/media/20210330_design_as_common_good_proceedings_open.pdf
- Jasanoff, S. (2003). Technologies of Humility: Citizen Participation in Governing Science. *Minerva*, 41(3), S. 223-244. <https://doi.org/10.1023/A:1025557512320>
- Johannessen, L. K., Keitsch, M. M., & Pettersen, I. N. (2019). Speculative and Critical Design—Features, Methods, and Practices. Proceedings of the Design Society: International Conference on Engineering Design, 1(1), S. 1623-1632. <https://doi.org/10.1017/dsi.2019.168>
- Korsmeyer, H., & Light, A. (2019). Learning to anticipate worlds through participatory speculative design. Anticipation 2019, Oslo, October 2019. https://anticipationconference.org/wp-content/uploads/2019/10/Anticipation_2019_paper_60.pdf
- Kozubaev, S., Elsdén, C., Howell, N., Søndergaard, M. L. J., Merrill, N., Schulte, B., & Wong, R. Y. (2020). Expanding Modes of Reflection in Design Futuring. Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, S. 1-15. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376526>
- Lengwiler, M. (2008). Participatory Approaches in Science and Technology: Historical Origins and Current Practices in Critical Perspective. *Science, Technology, & Human Values*, 33(2), S. 186-200. <https://doi.org/10.1177/0162243907311262>
- Light, A. (2021). Collaborative speculation: Anticipation, inclusion and designing counterfactual futures for appropriation. *Futures*, 134, 102855. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2021.102855>
- Lutz, D. (2020, Juli 29). Future Thieving #1—Stealing from the future with speculative design. Medium. <https://uxdesign.cc/stealing-from-the-future-with-speculative-design-e769059b6689>
- Malpass, M. (2017). *Critical design in context: History, theory, and practices*. Bloomsbury Publishing.
- Mercier, H., & Landmore, H. (2012). Reasoning Is for Arguing: Understanding the Successes and Failures of Deliberation. *Political Psychology*, 33(2), S. 243-258. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9221.2012.00873.x>
- Mitrović, I. (2015). An introduction to speculative design practice. In I. Mitrović, M. Golub, & O. Šuran (Hrsg.), *An Introduction to Speculative Design-Eutopia, a Case Study* (S. 8-23). Croatian Designers Association, Department for Visual Communications Design, Arts Academy, University of Split.
- Mitrović, I., Auger, J., Hanna, J., & Helgason, I. (Hrsg.). (2021). *Beyond speculative design: Past - present - future*. SpeculativeEdu.
- Near Future Laboratory. (2015). An Ikea Catalog from the Near Future. <https://ikea.nearfuturelaboratory.com/>

- OECD. (2020). Innovative Citizen Participation and New Democratic Institutions: Catching the Deliberative Wave. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/339306da-en>
- Pateman, C. (1970). Participation and democratic theory. Cambridge University Press.
- Prado de O. Martins, L. (2014). Privilege and oppression: Towards a feminist speculative design. DRS International Conference Proceedings 2014. Design's Big Debates - DRS International Conference 2014, Umeå, Sweden.
- Rowe, G., & Frewer, L. J. (2000). Public Participation Methods: A Framework for Evaluation. *Science, Technology, & Human Values*, 25(1), S. 3-29. <https://doi.org/10.1177/016224390002500101>
- Saldaña, J. (2013). The coding manual for qualitative researchers (2nd ed). SAGE.
- Sengers, P., Williams, K., & Khovanskaya, V. (2021). Speculation and the Design of Development. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CSCW1), S. 1-27. <https://doi.org/10.1145/3449195>
- Setälä, M. (2021). Advisory, Collaborative and Scrutinizing Roles of Deliberative Mini-Publics. *Frontiers in Political Science*, 2. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpos.2020.591844>
- Störmer, E., Bontoux, L., Krzysztofowicz, M., Florescu, E., Bock, A.-K., & Scapolo, F. (2020). Foresight-using science and evidence to anticipate and shape the future. In *Science for Policy Handbook* (S. 128-142). Elsevier.
- Tharp, B. M., & Tharp, S. M. (2018). Discursive design: Critical, speculative, and alternative things. The MIT Press.
- Tonkinwise, C. (2014). How We Intend to Future: Review of Anthony Dunne and Fiona Raby, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. *Design Philosophy Papers*, 12(2), S. 169-187. <https://doi.org/10.2752/144871314X14159818597676>
- Ward, M. (2021). A Practice of Hope, A Method of Action. In I. Mitrović, J. Auger, J. Hanna, & I. Helgason (Hrsg.), *Beyond speculative design: Past-Present-Future* (S. 166-201). SpeculativeEdu.

Soziale Arbeit und Soziales Design

JENNIFER HÜBNER

Design durch Framing in der Sozialen Arbeit

Keywords: Addressierungsweisen, Framing, Repräsentation

Der vorliegende Artikel arbeitet unter Rückgriff auf ausgewählte fragmentarische Explikationen heraus, ob und wie sozialprofessionelle Akteur:innen (in) der Sozialen Arbeit, Menschen mit denen sie arbeiten wollen, sollen oder müssen, betiteln, bezeichnen und beschreiben und dadurch ein sozial-anthropologisches Design (re- und de)konstruieren.⁰¹ Dem Text liegt die These zugrunde, Soziale Arbeit und ihre Handlungsfelder würden sich bei dem ‚Sprechen über Menschen‘ bestimmter *Darstellungsformen* und *Darstellungsweisen* bedienen, die in Disziplin und Profession von (Mit-)Produzierenden zu (Mit-)Produzierenden weitergegeben werden. Die Terminologie reicht von Bezeichnungen wie Adressat:innen, Kund:innen, Nutzende oder Teilnehmende bis zu Sammelbegriffen wie Zielgruppe, Klientel oder Betroffene. Durch ausgewählte Diskursperspektiven (in) der Sozialen Arbeit, skizziert der Artikel *Designen* als Gestaltung und schöpferisches Produzieren von Umhüllungen. Diese Umhüllungen als fachkräfteseitige (Re-)Präsentationsleistung führen zur Subjekt-positionierung und -werdung von Menschen in der Soziale Arbeit. Der Artikel zielt auf eine Dekonstruktion und Kritik an der Verwendung dieser Begrifflichkeiten, um neue Problem-einsichten in der Sozialen Arbeit herbeizuführen (Matt 2012, S. 6).

1 Designen und Design als machtvolle Schöpfung (in) der Sozialen Arbeit

Die konzeptionelle Denkungsart des Textes knüpft an Ausführungen des Artikels „Ein vor-sichtiger Prometheus“ von Latour (2009) an und legt dem Text ein eher weites Design-Verständnis zugrunde. Nach Latour kann Design die „Wirklichkeit [in] zwei sehr unter-schiedliche[n] Weisen“ als ‚Gegenstand‘ durchdringen und verstehen: „[Z]um einen über seine innere, wesenhafte Materialität, zum anderen über seine äußeren, eher ästhetischen oder ‚symbolischen‘ Eigenschaften.“ (ebd., S. 356) Mit Blick auf das Anliegen des Textes ist zwischen den Menschen und ihren Wesen, ihren Eigenarten, ihren Interessen, ihren Bedürfnissen und ihren Willen einerseits und dem Prozess, wie Soziale Arbeit sie als Men-schen öffentlich figuriert und designt andererseits zu unterscheiden. Laut Latour (ebd., S. 365) bedeutet „Menschen [zu] definieren, [...] Umhüllungen [zu] definieren, die Lebens-erhaltungssysteme, die Umwelt, die es ihnen erlaubt zu atmen.“ Die Soziale Arbeit und ihre Arbeitsfelder, Organisationen und sozialprofessionellen Fachkräfte werden als *Umwelt*

01 Die Personen und der Personenkreis, mit denen ‚Soziale Arbeit‘ arbeitet, wird in dem Artikel vorwiegend durch die Formulierung ‚Personen, mit denen es Soziale Arbeit zu tun hat‘ ausgewiesen. Da der Text ausgewählte Diskurse nach-zeichnen will, soll die verwendete Ausdrucksweise eine gewisse Neutralität und keine potenziellen Verwandtschaftsverhältnisse mit anderen Betitelungsformen suggerieren. Die gewählte Bezeichnung ist gleichsam kritisch zu hinterfragen, da sie sprachlich eine fast schon beiläufige Beziehung zwischen den Fachkräften Sozialer Arbeit und ihrem Gegenüber vermitteln könnte, die inhaltlich jedoch nicht zum Ausdruck gebracht werden soll.

definiert, die Menschen sind Personen(gruppen), mit denen es Soziale Arbeit zu tun hat. „Wir sind umhüllt, eingewickelt, umgeben [...]. Wir bewegen uns von Hüllen zu Hüllen.“ (ebd., S. 366)

Das verweist auf die Notwendigkeit, Positionsbestimmungen als Interpretationen von Design (Latour 2009, S. 360) sichtbar zu machen und den Fokus auf Abhängigkeitsverhältnisse im Prozess des Designens selbst zu richten. In den folgenden Überlegungen werden Fachkräfte der Sozialen Arbeit (daher) als *aktive* Designende und die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen als *mitdesignende* Sphären (bspw. historische Konjunkturwellen) betrachtet. Die Fachkräfte befinden sich in der Rolle der Erlaubenden. Die Menschen, mit denen Soziale Arbeit zu tun hat, werden von den Erlaubenden figuriert, was einer *passiven*, determinierten und fast unterlegenen Disposition gleicht. Genutzt werden soll die dichotome Überspitzung zum Nachzeichnen, Markieren und Verdeutlichen eines vermeintlich machtvoll besetzten Designprozesses von Fachkräften als ihr Machen, Bauen und Konstruieren (ebd., S. 367).

Diese sozialkonstruktivistische Lesart attestiert den sozialprofessionellen Fachkräften und ihrem Produzieren als Designen eine ver- und anordnende Position und Praxis. „Design gerät damit von repräsentativen und präsentativen zu den performativen Praktiken“ (Matt 2012, S. 8) – genauer gesagt zur Annahme, dass Fachkräfte in ihrer Arbeit durch verschiedene Arten und Weisen Menschen konstruieren und damit spezifische Mikro-Anthropologien und Sichtweisen auf Menschen hervorbringen, die einer Objektivierung ähneln. Fokussiert wird dabei nicht allein die Perspektive des Unterworfenenseins der Subjekte, sondern vor allem die des Hervorbringens (Meyer-Drawe 2001, S. 450) und Designens als Gestaltungsform.

Dabei wird davon ausgegangen, dass Soziale Arbeit in ihrer Gesellschaftlichkeit und als „machtvolles Netzwerk“ sowohl durch Praktiken als auch durch Diskurse subjektivierend wirken kann (Reckwitz 2017, S. 126). Menschen, mit denen es Soziale Arbeit zu tun hat, werden durch eine machtvolle Praxis in unterschiedlichen Weisen (Praktiken) positioniert. Zu unterscheiden ist hierbei zwischen dem *Prozess des Positionierens* als *doing design* und dem Resultat *design product, also den Menschen als Positionierte bzw. Gemachte*. Reckwitz (ebd., S. 126 f.) legt dieser Subjektivierung eine Prozesshaftigkeit zugrunde, in der stabile Subjektordnungen durch Wiederholung entstehen können, durch Umdeutung, Abweichung, Scheitern und Neuanfang gleichzeitig aber immer auch (Ver-)Änderungen möglich sind. Latour (2009, S. 358 f.) bezeichnet diesen Prozess als *design* und *redesign*. Das sich wiederholende, aber auch das sich verändernde Bezeichnen und deren Bezeichnung als machtvolle Subjektivierungsform, produziert und reproduziert Körper – also die Menschen, mit denen Soziale Arbeit es zu tun hat – als „inkorporierte Wissensschemata, die vor allem Knowhow, Skript und Routinewissen umfassen.“ (ebd.)

2 Zur Notwendigkeit, Soziale Arbeit und ihr Framing als Design zu perspektivieren

Der Wohlfahrtsstaat als „rechtlich verbürgte soziale Sicherung und Förderung aller seiner Bürger“ durch „monetäre Transfers, soziale Dienste und Infrastruktur“ (Schmid o. J.) birgt in seinem Dasein und seiner Notwendigkeit nicht erst im 21. Jahrhundert eine Omnipräsenz. Gleichwohl er wegen der hohen Staatsverschuldung der Bundesrepublik Deutschland in seinen *eigentlichen* Möglichkeiten zunehmend unter Druck geraten ist und als aktivierender Sozialstaat⁰² fokussiert wird, präsentiert er sich in gesellschaftlichen *Zeiten der Krise* als besonders gefragt. Die Corona-Pandemie, der russische Angriffskrieg auf die Ukraine und ihre Folgen für die Gestaltungspraxis der sozioökonomischen und sozialen Lebenswelt aller Gesellschaftsmitglieder – insbesondere aber für als marginalisiert gelesene Menschen – stehen exemplarisch für den Bedarf an einen funktionierenden Wohlfahrtsstaat und der mit ihm verwobenen Sozialen Arbeit.⁰³ Diese Prominenz bietet der Sozialen Arbeit eine pädagogische, aber auch eine sozialpolitische Schaubühne. Ihre Präsenz verleiht ihr dabei die fast unumgängliche Möglichkeit, Menschen nicht nur durch die eigene, in der Regel professionsbedingte Binnenanthropologie zu betrachten (Angebote, Konzepte usw.), sondern auch nach außen zu versprachlichen, zu repräsentieren und durch ein *spezifisches* Framing zu designen.

Das Sozialsystem zählt mit seinen etwa 281,13 Milliarden Euro (Statistika 2022) zu den stärksten Ausgabefeldern der Bundesrepublik. Das hiervon auf die Soziale Arbeit entfallende hohe Ausgabevolumen unterstreicht ihre machtvolle – bisweilen unterschätzte – Position im Wohlfahrtsstaat. Die mit Blick auf ihre Sprachpraxis und dadurch (mit)hervorgebrachte Perspektivierung von Menschen, bleibt in aller Regel unangetastet. Dabei ist Soziale Arbeit nicht erst seit der Jahrtausendwende ein (Erfolgs-)Projekt, sondern auch schon im sogenannten ‚sozialpädagogischen Jahrhundert‘ zuvor sichtbar, gleichsam das darin eingelagerte diskursive Framing von Menschen, mit denen es Soziale Arbeit zu tun hat.

02 Auch der ‚Aktivierende Sozialstaat‘ steht in der Tradition eines spezifischen anthropologischen Designs, welches in den sogenannten ‚Hartz-Reformen‘ zu Beginn des 21. Jahrhunderts einen seiner Höhepunkte fand. Mit der Idee des ‚Fördern und Forderns‘ wird der Allgemeinheit glaubhaft gemacht, dass Arbeiten zur allgemeinen Mehrheitsgesellschaft verpflichtend dazugehören sollte. Der ‚arbeitende und fleißige Mensch‘ (konstruiertes Produkt des Designprozesses) findet mit der eingeführten ALG II-Gesetzgebung eine Form des institutionalisierten Narratives.

03 Auch die Betitelungen ‚sozial benachteiligte‘ oder ‚als marginalisiert gelesene‘ Menschen implizieren einen eigenen Diskurs, der hier nicht weiter ausgeführt werden kann. ‚Marginalisiert gelesen‘ weist auf eine Subjektpositionierung und Fremddeutung spezifischer Personengruppen von außen hin.

Ende der 1990er Jahre etwa zeichnete sich die Soziale Arbeit aus durch

[e]ine umfangreiche und ausgeweitete Sozialgesetzgebung, vielfältige sozialpädagogische Institutionen, flächendeckende Sozial- und Jugendämter in den Kommunen, eine breite Palette an Aufgaben und Diensten, ein stark verzweigtes, individualisiertes Geflecht von *Adressaten* und *Klienten* [Rauschenbach 1999, S. 242; Hervorh. JH].

Zum heutigen Haushaltsetat der Sozialen Arbeit zählen die soziale Sicherung, die Familien- und Jugendhilfe sowie arbeitsmarktbezogene Hilfen (Statistika 2022), die sich in diversen Sozialgesetzbüchern verorten und in ihrer Beauftragung, Zielstellung und Methoden sowie *Zielgruppenwahl* und ihren Zugängen mitunter deutlich unterscheiden. Allein die hier platzierten Begriffe, wie Bürger:innen, Adressat:innen, Klient:innen und Zielgruppe, werfen die Frage auf, mit welchem Sprachprogramm Soziale Arbeit nun eigentlich tätig ist und was sich hinter den einzelnen Termini für Deutungen um das Menschsein verbergen. Meinen alle das Gleiche? Herrscht Diffusität? Wie werden Begriffe weitergetragen? Und wie wird Mensch(sein) dadurch designt?

3 ‚Bedarf‘ und ‚Interesse‘ als Bezugspunkte einer sprachlichen Repräsentationspraxis in der Sozialen Arbeit

Einen Beitrag zur Spurensuche leistet sicher die Verortung von Handlungsfeldern und ihren diversifizierten Beauftragungen in der Sozialen Arbeit selbst. Zu unterscheiden wäre diesbezüglich zunächst zwischen Intervention, Prävention⁰⁴ oder auch Bildung. Je nach dem, in welchem Arbeitsfeld sich Sozialarbeiter:innen/Sozialpädagog:innen bewegen, trifft man mehrheitlich auf die einen oder anderen, mitunter auch divergierende(n) Termini, um Menschen in der Sozialen Arbeit zu bezeichnen. Im sozialpädagogischen Dienst des Jugendamtes spricht man von Klient:innen, im Jobcenter von Kund:innen.

Arbeiten Organisationen wie das Sozial- oder Jugendamt eher mit diagnostischen Bedarfsfeststellungen, um Menschen (*Hilfs-)**Angebote* zu offerieren, unterliegen andere Institutionen, wie Gemeinwesen Häuser und Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit, dem Gedanken einer ‚Sozialen Arbeit für alle‘ ohne Bedarfsperspektive. Sie stellen das Interesse von Menschen und nicht (nur) Kompensation und Unterstützung in den Fokus. Durch die Bezeichnung von Dienstleistungen als Hilfsangeboten werden die Angebote nach Großmaß [2011, S. 4] zu „prototypische[n] Vertreter[n] möglicher Klienten“. Dabei stammt der

04 Eine kritische Perspektivierung von Prävention nimmt Werner Lindner (2013, S. 362) am Beispiel der Offenen Kinder- und Jugendarbeit vor und unterstellt ihr eine Normalisierung, insbesondere aber „rhetorische Operationen“ und eine mangelnde Konzeptlosigkeit, ganz nach dem Motto, alles sei Prävention.

Begriff *Klient:in* bereits aus der Mitte des 16. Jahrhunderts und steht für den Schutz von Menschen und Personen, die durch einen juristischen Beistand beraten oder vertreten werden [DWDS 2022a]. Gemeint sind „Anlehrende, Schützling[e], Schutzbefohlene“ und mit Blick auf den Begriff des *Klientels* eine „Schutzgenossenschaft“ oder die „Gesamtheit der Schützlinge“ [ebd.]. Die Etymologie legt die asymmetrische Beziehungsgestaltung offen, in der die eine Personengruppe über Macht und Ressourcen verfügt, um eine(r) andere(n) Personengruppe zu unterstützen und zu helfen [Großmaß 2011, S. 3]. Voraussetzung sind Probleme, die als Bedarf anerkannt sind. Die Begriffswahl für Klienten:innen und Klientel betont ein Abhängigkeitsverhältnis und designt die Menschen, mit denen Soziale Arbeit es zu tun hat, als *Problemträger:innen*.

Für die Arbeit mit jungen Menschen perspektiviert Schwerthelm [2021, S. 892] diese Sichtweise als eine von „Jugend als Risiko“. Der Blick von Fachgemeinschaft und Öffentlichkeit richtet sich auf Defizite, die durch Soziale Arbeit korrigiert und beglichen werden sollen. Designt wird ein gesellschaftliches Bild, das nicht danach fragt, welche Probleme junge Menschen haben, sondern welche sie machen. Prominent verhandelt wurde das Konstrukt in Zeiten der Corona-Pandemie. Inszeniert wurde ein öffentlich „eigen geschaffene[s] Narrativ, [in dem] Jugendliche [...] sich [nicht] an die allgemeinen Regeln [...] halten, sondern lieber ihren eigenem Duktus nachgehen und Corona-Partys feiern.“ [Hübner und Rose 2020] Dabei signalisierten

Berichte zu Corona-Party-feiernden Jugendlichen [...] genau genommen sehr viel mehr zu sozialen Konstrukten des Generationenverhältnisses als zu den tatsächlichen jugendkulturellen Praktiken. [...] Jugendliche wurden nicht allein als Problemträger:innen karikiert, sondern als Ursache für gesellschaftliche Untergangsszenarien. [ebd.]

Der Prozess führte zu einer Überlagerung des zuvor produzierten *Bildes des gesellschaftlichen Engagements* junger Menschen, wie es in der 19. Shell-Studie unter der Überschrift „Eine Generation meldet sich zu Wort“ noch zu entnehmen war (Albert et al. 2019). Übrig geblieben ist ein öffentlich-medial geführter Diskurs, der junge Menschen entweder als ‚*Generation Rücksichtslos*‘ oder als ‚*Generation Lost*‘ inszeniert (Hübner 2022), sie in ihrem jugendlichen Engagement indes aber auch (über)betont und mitunter sogar als aufmüppig konnotiert.

Andere Handlungsfelder stellen der Perspektive ‚Jugend als Risiko‘ einen Gegenpol gegenüber und folgen einer „anthropologische[n] Grundhaltung“, die „einem emanzipatorischen Subjektverständnis [entspricht], das junge Menschen weniger als Lernfiguren, sondern vielmehr als Hoffnungsträger:innen betrachtet, die ihre Lebenswelt selbstbestimmt, eigenverantwortlich und solidarisch gestalten.“ [Hübner und Nuss 2021, S. 19] Die Landesarbeitsgemeinschaft für Jugendfreizeitstätten in Sachsen [2018] plädiert beispielsweise

mit Bezug zur außerschulischen Bildungsarbeit „[f]ür eine Jugendarbeit im Sinne der Partizipation“. Sie orientiert sich an einer prodemokratischen und mündigen Perspektive. Dass generationenspezifische Bilder über junge Menschen in der Sozialen Arbeit mehrheitlich problembehaftet sind, lässt sich u.a. an der Gesamtstruktur der Jugendhilfe festmachen. Jugendarbeit zählt zu den freiwilligen Leistungen und entspricht trotz der zunehmenden bundeslandspezifischen Jugendfördergesetze einer *Kann-Leistung*.⁰⁵ *Pflicht-Leistungen*, wie Angebote der Elementarpädagogik oder der Hilfen zur Erziehung, stehen ihnen gegenüber. Jugendarbeit wird daher, anders als diese Arbeitsfelder, weniger als eigenständige Säule innerhalb der Jugendhilfe betrachtet, sondern vielmehr als ergänzender Bereich.⁰⁶ Die fehlende ihr zugesprochene Eigenständigkeit mündet in einer im Vergleich zu anderen Handlungsfeldern verminderten Sichtbarkeit ihres Professionsverständnis.

Protegiert werden die (Un-)Sichtbarkeiten durch die verschiedenen Ausgabevolumina. Im Jahr 2019 (vor der Corona-Pandemie) haben sich die Ausgaben für die Kinder- und Jugendhilfe auf etwa 54,9 Milliarden Euro erhöht und innerhalb einer Dekade mehr als verdoppelt, seit Beginn der 2000er sogar verdreifacht (Olszenka und Meiner-Teubner 2021, S. 1). Doch gleichwohl Jugendarbeit eine Konstanz bzw. einen latenten Anstieg aufweist (anders jedoch in den neuen Bundesländern), bleibt sie im Vergleich zu anderen Handlungsfeldern weit abgeschlagen zurück. Das exemplifiziert das Machtgefüge (in) der Sozialen Arbeit sowie den *Deutungskampf* und die *Deutungshoheit* zur Beantwortung der Frage, welche anthropologischen Narrative sich mit Blick auf die Menschen, mit denen die Handlungsfelder arbeiten, durchsetzen. Steigen die Ausgaben der ‚Hilfen zur Erziehung‘, gewinnen diese mit ihrem Mehr an Angeboten an öffentlicher Wahrnehmung. Ihr Design birgt eine gegenüber der Jugendarbeit höhere Chance, im öffentlichen Diskurs (bspw. im Jugendhilfeausschuss) aufgegriffen zu werden.

Setzen sich im (Fach-)Diskurs also mehrheitlich ‚Hilfe‘ und ‚Bedarf‘ durch, wird Soziale Arbeit nicht nur in ihrer Beauftragung vornehmlich mit Problembearbeitung verbunden. Auch die Menschen, mit denen die Soziale Arbeit es zu tun hat, entspringen dann einem mehrheitlich negativ konnotierten Design, fußend auf einem tradierten Erziehungsbegriff, der ein ‚*Ideal an Menschsein*‘ (Bürgerlichkeit, Mitte usw.) fokussiert, der durch Maßnahmen der Sozialen Arbeit (wieder) hergestellt und gehalten werden soll. Soziale Arbeit erhält mit ihrer (Präventions- und) Interventionsorientierung so den Charakter einer Normalisierungsagentur, die durch ihre Angebote und Maßnahmen „Normalitätsermöglichung *und* Normalisierung“

05 Beispielhaft für die flächendeckende Reduzierung außerschulischer Bildungsangebote steht die Schließung von Kinder- und Jugendbildungsstätten im Zuge der Corona-Pandemie.

06 Im Fachdiskurs der Kinder- und Jugendarbeitswissenschaft wird die Offene Kinder- und Jugendarbeit dagegen als eigenständiges Bildungsangebot in der Kinder- und Jugendhilfe verstanden.

anstrebt und ein „Klientenverhalten“ erreichen will, das „im nationalstaatlichen Kontext“ als gesetzt gilt [Kessl und Plöber 2010, S. 7; Hervorh. i. O.]. In der Öffentlichkeit identifiziertes und etikettiertes Anderssein zu normalisieren und zu bekehren, erfährt Legitimation. „Betrunkene, pöbelnde Klientel mit lauter Musik“ dürfen in dieser Logik zu Recht aus dem öffentlichen Raum eliminiert werden [Zeitungsverlag Waiblingen 2022]. Der Begriff der Klientel und die darin verwurzelten Narrative setzen sich durch.

Dass der Bedarf an kompensatorischen Dienstleistungen zunimmt, stellt die Soziale Arbeit vor die Herausforderung, trotz der und bei aller Bedürftigkeit von Menschen für ein alternatives terminologisches Vokabular zu sorgen, welches die Bevölkerung nach außen nicht nur als Problemträger:innen konnotiert. Denn der *Bedarfsbegriff* steht – wie oben gezeigt – für eine Personengruppe, die Soziale Arbeit aus Sicht der Mehrheitsgesellschaft nötig hat und der geholfen werden *soll*. Der *Interessensbegriff* dagegen fokussiert mündig und selbstbestimmt konnotierte Menschen, die Soziale Arbeit *wollen*. Nuss und Hinte erweitern den Diskurs um den *Willensbegriff*. So klärt Nuss (2022, S. 47) auf, dass „dem menschlichen Willen im deutschen Recht [...] eine herausragende Stellung eingeräumt [, aber] in den für die Soziale Arbeit direkt leitenden Gesetzen [Sozialgesetzbücher] zumeist von ‚Wünschen‘, ‚Bedürfnissen‘, ‚Interessen‘, ‚Perspektiven‘ oder ‚Vorstellungen‘ gesprochen [...] wird.“ Eine allgemeine Explizierung des Willensbegriffs fehlt [Hinte 2006, S. 10 f.]. Dabei offenbart sich in der „konsequente[n] Orientierung am Willen [...] [mit] Nachdruck [...] eine optimistische und in die subjektive menschliche Stärke vertrauende Haltung“ [Nuss 2022, S. 191], die wie die im Interessensbegriff angelegte Orientierung die [demokratische] *Selbstbestimmtheit des Menschseins* maximiert.

4 Sozialarbeit und Sozialpädagogik – Historische Implikationen zur Herleitung des Vokabulars Sozialer Arbeit

Die skizzierten Begriffsbildungen und Konnotationen sind auf die [beiden] historischen Wurzeln der Sozialen Arbeit zurückzuführen, die an die Dichotomie ‚Bedarf und Interesse‘ (und Wille) erinnern. So verweist die Disziplin- und Professionsgeschichte auf unterschiedliche Ursprünge, die sich heute unter dem Sammelbegriff Soziale Arbeit vereinen. Letztere geht hervor aus „verschiedenen Traditionen der Fürsorge und Unterstützung [...]“. Als einflussreich erwiesen sich besonders die Armenfürsorge und – später – die bürgerliche Sozialreform, die Frauenbewegung, die Fürsorgeerziehung und die Kinderbetreuung in Kindergärten und sogenannten Bewahranstalten.“ [Eßer 2018, S. 7] Soziale Arbeit entstammt also den Traditionslinien *Sozialarbeit* und ihrer Armen- und Armutsfürsorge sowie *Sozialpädagogik* und ihrer Jugendfürsorge [Nuss 2022, S. 104 f.].

Ihre Ursprünge hat die Soziale Arbeit bereits im Mittelalter [Rauschenbach und Thiersch 1994, S. 988]. Hier reagierte sie auf vorherrschende Armut mit ehrenamtlich praktizierter Barmherzigkeit und [christlicher] Nächstenliebe [Müller 2013, S. 14 ff.]. Der Entstehungs-

strang *Sozialarbeit* wird in seiner Genese der Armenfürsorge zugeordnet, der die Herstellung von Materialität und im weitesten Sinne Leiblichkeit anvisiert(e). Exemplarisch dafür steht, dass „[i]m 16. und 17. Jahrhundert [...] Missernten, Hungersnöte und Kriege Bettler, landlos gewordene Bauern und Kriegsflüchtlinge massenhaft auf die Straßen und vor die Tore der Städte“ (ebd., S. 16) trieben. Um die Gesellschaftsordnung zu erhalten und wieder herzustellen, entstanden bspw. Zuchthäuser als frühe Formen der Armenfürsorge und -kontrolle. Sie sollten versorgen, wieder eingliedern und ‚Bedürftige‘ normalisieren. Als *Programm in sozialen Notsituationen* (Klus und Schilling 2018, S. 95) entwickelte sich die Sozialarbeit also bereits im Mittelalter und in der frühen Neuzeit heraus und weiter in der dann einsetzenden Moderne durch Arbeitshäuser im Kaiserreich und der Weimarer Republik. Auch „[h]ier sollten soziale Randgruppen wie Bettler und Obdachlose, sowie Prostituierte durch körperliche Arbeit und ‚strenge Zucht‘ an ein ‚geordnetes und gesetzmäßiges Leben gewöhnt‘ werden.“ (WiR e.V. Nachbarschaftsverein WiR erinnern o. J.)

Ihren Paradigmenwechsel fand die Sozialarbeit in der (Früh-)Industrialisierung, in der der Pauperismus und die soziale Frage die neuen urbanen Stadtzentren und Wirtschaftsknotenpunkte vor Herausforderungen stellten (ausführlich hierzu: Wendt 2017). „In manchen Regionen verschlechterte sich die materielle Lage [...]. Wie viele andere Teile des europäischen Kontinents, so war auch Deutschland in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts [...] ein Land der Massenarmut.“ (Osterhammel 2012) Das 1852 eingeführte Elberfelder System sowie das 1905 gegründete Straßburger System griffen in die sich zuspitzende Situation der neuen Groß- und Handelszentren ein (Müller 2013, S. 20 f.) und überführten die ehrenamtliche Fürsorge in eine sich zunehmend professionalisierende Sozialarbeit. Armut wurde in städtischen Wohnquartieren nun mehr durch hauptamtliche Berufsarmenpfleger mit dem Prinzip ‚*Mensch zu Mensch*‘ begegnet. Einerseits, um Unterstützung zu offerieren und andererseits, um soziale Kontrolle auszuüben (Eßer 2018, S. 9). Das zunächst durch Ehrenamt geprägte Menschenbild der Personen als ‚Problemträger:innen‘ mündete in eine sich institutionalisierende Sozialarbeit, die *ein am Hilfebegriff orientiertes Design prägte* und bis heute weiterentwickelt.

Die *Sozialpädagogik* als zweiter Entstehungsstrang entwickelte ihre Eigenständigkeit später. Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts wollte sie auf die herausfordernden gesellschaftlichen und politischen Rahmenbedingungen, gesellschafts- und sozialpolitische sowie pädagogische Antworten finden (Böhnisch 2022, S. 11 f.). So wurde Sozialpädagogik in dieser Zeit vor allem durch die Anforderung „geprägt, gemäß der Erziehung und Bildung auch zu einer Lösung der sozialen Frage“ (Eßer 2018, S. 5) beizutragen. Sie entwickelte sich zu einem Feld mit politischer und gesellschaftskritischer Eigenbeauftragung. Aus Sicht von Pestalozzi antwortet(e) der Erziehungsbegriff der Sozialpädagogik kritisch und politisch auf gesellschaftlich strukturelle Ungerechtigkeiten, um Menschen ein solidarisches und selbstbestimmtes Leben zu ermöglichen (Rauschenbach und Thiersch 1994, S. 992). Ihre Kritik stand im Kontext verschiedener gesellschaftlicher Entwicklungen zum

Ende des 19. Jahrhunderts, die die Tendenz eint, sich durch eine „Selbsthilfebewegung“ (Thole 2001, S. 37) vom Kapitalismus zu befreien. Der Impuls verband sich mit der Entwicklung der Sozialen Arbeit und deren konkreter Ausgestaltung von Angeboten, wie Wagner (2017a, S. 7; Hervorh. JH) mit Bezug zu emanzipatorischen Ansätzen in der Sozialen Arbeit ausführt:

Aus der Perspektive einer sich kritisch und emanzipatorisch verstehenden Sozialen Arbeit bzw. einer aus der Kritik der Neuen Sozialen Bewegungen an ihrer bisherigen Ausrichtung, wurde in einigen professionellen und disziplinären Zusammenhängen etwa ab Ende der 1960er Jahre nicht mehr von Klientel, sondern von *Betroffenen* gesprochen.

In dieser Logik werden Menschen, mit denen es Soziale Arbeit zu tun hat, als *Expert:innen* ihrer Lebenswelt perspektiviert, die an der Veränderung von [ihrer] Lebenssituation und [ihren] gesellschaftlichen Verhältnissen mitwirken können (ebd., S. 6 f.; Wagner 2017b, S. 340 ff.). Der Expert:innenstatus von Betroffenen und die Idee einer Anti-Expertokratie der Fachkräfte in den 60er Jahren wurden durch die Stärkung des „Eigensinn[s] der Subjekte, ihre subjektive Aneignung von Angeboten und Maßnahmen und die damit einhergehende Begrenzung pädagogischer Programme“ (Wagner 2017a, S. 7) mit dem Begriff der Adressat:innenschaft weiterentwickelt. Der Adressat:innen-Begriff „betont die Freiwilligkeit und die damit verbundene Wahlmöglichkeit bzw. die zugelassene und erwünschte Eigensinnigkeit von Personen, selbst entscheiden zu können, ob sie ein Angebot annehmen oder nicht.“ (Höllmüller 2020)⁰⁷

Diese unvollständigen Skizzen illustrieren nicht nur die unterschiedlichen Ursprünge und Arbeitsansätze in der Sozialen Arbeit, sie symbolisieren auch verschiedenen Perspektiven auf Menschen. Eine an emanzipatorische Ansätze anschließende *Sozialpädagogik* möchte strukturell etwas verändern, Einfluss auf gesellschaftliche Rahmenbedingungen nehmen und einen Beitrag zur demokratischen Teilhabe *aller Menschen* leisten (Rauschenbach 1994, S. 254). Eine ‚Sozialpädagogik für alle‘ birgt einen emanzipierten Offenheitsanspruch, der auf Mündigkeit und einen pro-demokratischen Habitus rekurriert. Eine in der Tradition der kontrollierenden Fürsorge stehende *Sozialarbeit* bildet – zugespitzt gesagt – ihr Gegenüber und richtet sich in „ihre[r] traditionelle[n] Adressatengruppe“ vorzugsweise an „benachteiligte[...] oder in Not geratene[...] Erwachsene[...]“ (ebd., S. 256).

07 Der Begriff der Adressat:innenschaft wird jedoch ebenfalls kritisiert. So präferieren Schaarschuch und Oelerich (2006, S. 188) etwa die Bezeichnung der Nutzenden und erklären, dass „das Aneignungshandeln der NutzerInnen unhintergebar Ausgangspunkt“ in der Sozialen Arbeit sein sollte. Der Begriff wird in diesem Beitrag aus Platzgründen nicht weiter elaboriert.

Die Historie(n) der Sozialen Arbeit offenbaren, wie unterschiedlich mit ihrem ehrenamtlich geprägten Beginn und ihrer späteren Institutionalisierung und Professionalisierung, Menschen perspektiviert wurden. Die *Sozialarbeit und ihr Klientelbegriff* sowie die *Sozialpädagogik und ihr Adressat:innenbegriff*, spitzen zwei grundsätzliche Linien der Sozialen Arbeit zu, welche Menschen auch nach außen (re)präsentieren. Heute werden diese Bezeichnungen um die Begriffe Nutzer:innen und Kund:innen ergänzt. Der Begriff der *Nutzenden* verwischt die asymmetrische Beziehung zwischen den an Sozialer Arbeit beteiligten Personen und vermittelt eine Infrastruktur, auf die zurückgegriffen wird, die genutzt werden *kann* (Großmaß 2011, S. 4). *Menschen als Nutzende* zu designen, positioniert die Soziale Arbeit im Hintergrund und konfiguriert sie als Institution, die Raum und Rahmen zur Verfügung stellt, auf die Menschen zugreifen können. Was sie dort genau tun, ist eher sekundär. Der Terminus *Kund:innen* hingegen prägt das Bild der Sozialen Arbeit als Dienstleistungsgesellschaft im 21. Jahrhundert, in der sich Kund:innen Leistungen der Sozialen Arbeit einkaufen. Sätze wie: „Die Bundesagentur muss nach meiner festen Überzeugung die modernste Digitalorganisation Deutschlands werden. Wir wollen in öffentlicher Verwaltung den besten Service für Kunden bieten“ (Süddeutsche Zeitung/Hagelüken 2022) rekurren mit einer Selbstverständlichkeit auf ein Angebot an Dienstleistungen, das die Kund:innen und ihre Qualitätsvorstellungen in den Mittelpunkt rücken. Bei „dieser Akzentverschiebung [ist] der Anspruch an Qualität von der professionell-fachlichen Seite auf die Seite [der] Hilfeempfänger übergegangen.“ (Großmaß 2011, S. 4) Die Menschen, mit denen Soziale Arbeit arbeitet, müssen nach diesem Verständnis nicht mehr gefunden werden, sondern sind bereits Realität (Hölmüller 2020). Angebote, die weitab von Freiwilligkeiten sind, bleiben völlig unerwähnt. Der sprachliche Zungenschlag vermittelt damit öffentlich zwar ein breites auf Eigensinnigkeit beruhendes Menschsein, welches sich Leistungen der Sozialen Arbeit einkauft, deckt damit aber bei weiten nicht alle Kontextverhältnisse des Handlungsfeldes ab (ebd.).

5 Exkurs zur Terminologie in der außerschulischen Kinder- und Jugendbildung

Das sprachlich gestaltete Design von Menschen in der Sozialen Arbeit und ihre Widersprüche werden abschließend durch die erneute exemplarische Betrachtung der OKJA aufgegriffen. Als Angebot der außerschulischen Kinder- und Jugendbildung arbeitet sie vor allem mit den Begriffen der *Stammbesucher:innen* und/oder *Zielgruppen*.⁰⁸ Mit Blick auf ihren Anspruch an Offenheit, sind beide Begrifflichkeiten zu hinterfragen und auf das durch sie jeweils kommunizierte Menschenbild hin zu prüfen. Der Begriff *Stammbesucher:innen* setzt sich aus den Begriffen ‚Stamm‘ und ‚Besucher:innen‘ zusammen. Der Begriff des ‚Besuchs‘ verweist auf „de[n] zeitlich begrenzte[n] Aufenthalt als Gast bei anderen Personen oder an einem bestimmten Ort“ (DWDS 2022a). Jungen Menschen werden auf ihre Örtlichkeit

08 Aus Platzgründen wird der Begriff *Zielgruppen* hier nicht weiter thematisiert.

reduziert. Es geht um Aufenthalt und eine Form der Platzierung und Materialität, um Dinglichkeit, um Anwesenheit, was an die Bedeutung des Nutzungsbegriffs erinnert. Ignoriert wird das inhaltliche Verständnis, also die Frage, was junge Menschen wo können, dürfen oder sollen. Personifiziert werden junge Menschen in der Etymologie durch den Begriff des Besuchs vornehmlich als ‚Gast‘. Ihr Aufenthaltsstatus erfährt dadurch eine anthropologische Wendung: Junge Menschen sind zu *Besuch*. Die Frage ist, bei wem? Bei den Jugendarbeiter:innen? Bei dem Träger der Einrichtung? In dem Kinder- und Jugendhaus? Es stellt sich die Frage nach ordnungspolitischen Machtverhältnissen im sozialpädagogischen Doing (in) der Kinder- und Jugendfreizeiteinrichtung und damit verbunden, wer bei wem zu Gast ist? Sind es die Kinder und Jugendlichen in den *Arbeitswelten* der Fachkräfte oder die Fachkräfte in den *Lebenswelten* der Kinder und Jugendlichen? Der Gastbegriff bettet sich ein in die Kultur der Gabe und illustriert die Fachkräfte als Gastgebende, die für Gastlichkeit und Gastfreundschaft zu sorgen haben (Fuhs und Rose o. J.). Attestiert wird der OKJA damit ein Verständnis als *Dienstleistung*, in dem die einen Menschen bei den anderen Menschen ‚zu ihren Diensten‘ zu Gast sind. Die jungen Menschen werden einerseits auf einen Sockel gehoben, der das Beziehungsgeflecht zwischen ihnen und den Jugendarbeiter:innen beschreibt. ‚Der Gast ist König‘ etwa überzeichnet die Position des jungen Menschen und erinnert an den Status der Kund:in, die sich eine Leistung wie ‚Aufenthalt‘ im Club durch Mitmachen und Beteiligung einkaufen müssen. Andererseits ist Gastlichkeit nach Fuhs und Rose (ebd.) im Rekurs auf Mauss (1984) ein „diffiziles Geflecht der Verhandlung von Macht und Abhängigkeit [...] durch Verregelungen des zirkulären Gebens und Nehmens.“ Folgt man diesem Verständnis, wirken Jugendarbeiter:innen nicht nur als Gastgebende, sondern auch als Ortsgestalter:innen, die die Regeln machen und darüber bestimmen, wer Gast sein darf und wer nicht. Das Wording produziert auf sprachlicher Ebene ein Design, welches junge Menschen auf die Rolle der Nutzung und des Aufenthaltes reduziert und dem eigentlichen Doing und fachlichen Verständnis von OKJA als Ort der Demokratiebildung entgegensteht. Vielmehr möchte OKJA ein Raum für junge Menschen sein, den sie sich selbstwirksam und auch gemeinsam aneignen können, an dem sie die Regeln anders als in einem Restaurant oder Hotel entwickeln und (mit)gestalten können. Diese Gegensätzlichkeit unterstreicht die Notwendigkeit einer sprachlichen Sensibilität, da sonst ein Menschenbild designt wird, das der sozialen Praxis gegenübersteht.

Fuhs und Rose (o. J.) erweitern den Gastbegriff um den Terminus der Freundschaft und legen sozialen Beziehungen und ihrer ‚Gastfreundschaft‘ ein ‚Grundrauschen‘ zugrunde, welches Interaktionen in ihrer professionellen Gestaltung auf implizite Weise mitgestaltet. Die Fachkräfte erfahren sich hier in der Rolle der Freund:innen, die im jugendarbeiterischen Doing jedoch nur einer der potenziell vielfältigen Rollen darstellt, die aus der sozialen Praxis heraus entstehen können. In dieser zirkulären Praxis findet auch eine *Adressierung der Fachkräfte durch die jungen Menschen* statt, wobei Erstere mal in der Funktion der Mutter, der Freundin, der großen Schwester usw. perspektiviert werden, was eine isolierte Rolle als ‚Freund:in‘ ausschließt. Der *Freund:innen-Begriff* stellt beide Parteien auf eine Stufe,

die als Konstruktion in der OKJA bei aller Offenheit so nicht vorhanden ist. Das Kinder- und Jugendhaus ist kein luftleerer Raum und die Fachkräfte sind keine Ebenbilder junger Menschen. Die Beziehung beruht zwar auf der maximalen Beteiligung und dem Ehrenamt junger Menschen, nicht aber auf einer Austauschbarkeit beider (Personen-)gruppen. Die durch den Begriff hervorgebrachte Beziehungsform designt daher ein (pädagogisches) Rollenverständnis, das in seiner rein sprachlichen Verwendung öffentlich Unklarheit bzw. Diffusität provoziert und der OKJA einen beruflichen Habitus unterstellt, der kein pädagogisches Handeln abverlangt und unter der Überschrift ‚für Freundschaft braucht man keine Ausbildung‘ ohne fachlichen Überbau (Professionsverständnis, Berufsstand usw.) auskommt. Neben den Begriffen *Besuchende* und *Gäste* steht der Zweitbegriff ‚*Stamm*‘ im hier verwendeten Sinne – ähnlich wie der Terminus Zielgruppe – für eine „Menschengruppe [...], die sich durch gesellschaftliche Gemeinsamkeit, einen eigenen Namen, oft eigene Sprache, Kultur, Wirtschaft und Territorium von anderen Menschengruppen unterscheidet.“ (DWDS 2022b) Auch wenn Igl (2016, S. 12 ff.) der OKJA die Gruppenorientierung als Strukturmaxime bescheinigt, werden mit dieser Bezeichnung Differenzlinien (Beck und Plöber 2021, S. 279–293; Plöber 2021, S. 735–748) und Othing (Riegel 2016) in das Blickfeld gerückt und weniger der Anspruch an Offenheit. Der Begriff designt junge Menschen also vorrangig mit Bezug auf Gruppen und Kategorien. Einerseits wird auf diese Weise eine gewisse Diversität sichtbar, andererseits schwächt die Bezeichnung die handlungsorientierende Offenheit, gleich so, als wäre ein sozialintegrativer Ansatz unter der Überschrift ‚Alle unter einem Dach‘ die einzig richtige Orientierung für die Praxis.

In dem Berichtswesen der Kinder- und Jugendarbeit wird darüber hinaus zwischen regelmäßigen und unregelmäßigen Besucher:innen unterschieden. Die regelmäßigen jungen Menschen werden als Stammbesucher:innen bezeichnet und unterliegen, wie alle Besucher:innen, gemäß § 98 Abs. 1 Nr. 10 SGB VIII einer quantifizierenden Zählung. Die Angaben gelten als „die wichtigste überregionale Datenquelle für Politik und Wissenschaft“ (Mühlmann et al. 2021, S. 1578), mit Hilfe derer Soziale Arbeit in der Verwaltung gesteuert werden soll. Die Nutzung der Begriffe und die Frage nach Zahlen richten den öffentlichen Blick auf die Quantität und Auslastung von Jugendarbeit und weniger auf ihre Interessenorientierung und die mitunter notwendige Nichtauslastung, um anderen jungen Menschen neue Anfänge zu eröffnen, konzeptionelle Ideen zuzulassen und scheinbare Trivialitäten, wie gute oder schlechte Witterungsbedingungen, fachlich konzeptionell einzubinden und nicht allein mit Blick auf die Abwesenheit junger Menschen zu perspektivieren. Diese – dem Begriff der ‚Stammbesucher:innen‘ inhärenten – Logik stellt nicht mehr das Subjekt ‚junger Mensch‘ in den Mittelpunkt, sondern die Kohorte junge Menschen mit der Idee sehr gut besuchter Kinder- und Jugendfreizeiteinrichtungen. Die Attribution ‚sehr gut‘ richtet sich dabei auf Auslastung und nicht auf Inhalt und Angebot.

6 Von der Selbstverständlichkeit zum Selbstverständnis – Impulse für die Praxis im Umgang mit Framing und Design

Die Ausführungen zeigen, dass die den Handlungsfeldern der Sozialen Arbeit unterstellten Praktiken des Framings ein scheinbar selbstverständliches Design hervorbringen, das mit den Selbstverständnissen der jeweils Bezeichneten und ihrer Praxis nicht zwingend kompatibel sind. Hinter den Begriffen Adressat:innen, Besucher:innen, Klientel, Kund:innen oder Nutzer:innen stehen verschiedenartige und eigenständige Diskurse. Großmaß [2011, S. 7] merkt daher an:

Die [...] Bezeichnungen [von Menschen(gruppen)] sind nicht nur eng mit Transformationsprozessen der Sozialen Arbeit verknüpft, sie verweisen auch auf Knotenpunkte der Macht – zwischen Professionellen und denen, die ihrer Unterstützung bedürfen, zwischen Profession und Wissenschaft, zwischen Trägerorganisationen und Fachkräften, zwischen sozialstaatlichen Ansprüchen und ökonomischen Ressourcen.

Großmaß verweist hier auf die Subjektpositionierung durch Soziale Arbeit und ihre Sprachpraxis als (Re-)Präsentation. Diese Platzierungspraktiken als *doing design* entwerfen oder konnotieren eine Subjektwerdung, die die Menschen, mit denen es Soziale Arbeit zu tun hat, als determiniert und weniger in der Rolle als aktive und selbstbestimmte (Mit-)Gestaltende konstruiert. So ist weniger davon auszugehen, dass sich Menschen selbst als Klientel oder Adressat:innen der Sozialen Arbeit bezeichnen. Mit Blick auf das Designverständnis von Latour *erlaubt* Soziale Arbeit ihrem vermeintlichen Gegenüber somit ihr Dasein, in dem sie Menschen verspricht, bezeichnet, kennzeichnet und auf diese Weise umhüllt und nach außen hin repräsentiert.

In der Konsequenz bedarf es daher einer sprachlichen Terminologiesensibilität und -reflexivität in der Sozialen Arbeit, welche sich den Diskursen zu und der Weitergabe von Begrifflichkeiten und Bezeichnungspraktiken und den darin eingelagerten Designkonstruktionen vergewissert sowie diese kritisch prüft, Menschen daran beteiligt und diese Bezeichnungen auch unterbricht, verändert und redesingt. Die bislang unzureichende Thematisierung dieser Bezeichnungspraxis führt in der Sozialen Arbeit zu einem unzureichenden, fremdbestimmenden und unterkomplexen Design von Menschen, das Aussagen – gewollt oder nicht gewollt – über die machtvollbesetzte Positionierung von Sozialarbeiter:innen und Sozialpädagog:innen trifft, aber nicht über das *eigentliche* Professionsverständnis oder das anthropologische Menschenbild. Um diese Diskrepanz zu reflektieren, braucht es sowohl in der Disziplin als auch in der Praxis neue und immerwährende, routinierte Gelegenheiten, sich mit den eigenen Sprachpraktiken kritisch und intersektional auseinanderzusetzen und diese Praktiken, bezogen auf ihre Aussagekraft und ihre Auswirkungen, sowohl im Innen als auch im Außen (selbst)kritisch zu betrachten.

Literatur

- Albert, M., & Hurrelmann, K., & Quenzel, G. (2019). 18. Shell Jugendstudie. Jugend 2019. Eine Generation meldet sich zu Wort. Weinheim. Basel: Beltz.
- Beck, I., & Plöber, M. (2021). Intersektionalität und Inklusion als Perspektiven auf die Adressat*innen der Offenen Kinder und Jugendarbeit. In: U. Deinet & B. Sturzenhecker & L. von Schwänenflügel & M. Schwerthelm (Hrsg.), Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. 5. Auflage (S. 279-293). Wiesbaden: VS Verlag.
- Böhnisch, L. (2022). Geschichte der sozialpädagogischen Ideen. Weinheim. Basel: Beltz. Juventa.
- DWDS (2022a). Stamm, der. <https://www.dwds.de/wb/Stamm#d-1-3>. Zugegriffen: 04. Januar 2022.
- DWDS (2022b). Besuch, der. <https://www.dwds.de/wb/wdg/Besuch>. Zugegriffen: 04. Januar 2022.
- Eßer, F. (2018). Geschichte der Sozialen Arbeit. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Fuhs, B., & Rose, L. (oJ). (Un-)Gastlichkeit. Überlegungen zu Beziehungsgestaltungen in Pädagogik und Sozialer Arbeit. Unveröffentlicht.
- Großmaß, R. (2011). „Klienten“, „Adressaten“, „Nutzer“, „Kunden“ - diskursanalytische Überlegungen zum Sprachgebrauch in den sozialen Berufen. Vortrag am 12. 10. 2011 in der Ringvorlesung „Aktuelle Fragen der Sozialen Arbeit und Pädagogik“ im Masterstudiengang „Praxisforschung“. <https://docplayer.org/35434110-Klienten-adressaten-nutzer-kunden-diskursanalytische-ueberlegungen-zum-sprachgebrauch-in-den-sozialen.html>. Zugegriffen: 03. Februar 2022.
- Hinte, W. (2006). Geschichte, Quellen und Prinzipien des Fachkonzepts „Sozialraumorientierung“ [Einleitung]. In: W. Budde & F. Früchtel, Frank & W. Hinte (Hrsg.), Sozialraumorientierung. Wege zu einer veränderten Praxis (S. 7-24). Wiesbaden: VS Verlag.
- Höllmüller, H. (2020). Klientin, Klient. <https://www.socialnet.de/lexikon/Klientin-Klient>. Zugegriffen: 17. Oktober 2022.
- Hübner, J. (2022). Zweckentfremdung Solidarität? Paradoxien und Potentiale zu Jugendlichen und Jugendarbeit in der Krise. In: S. Jakob & N. Obitz (Hrsg.), Solidarität und Krise (S. 59-70). Opladen-Leverkusen: Budrich Verlag.
- Hübner, J., & Rose, L. (2020). Corona-Partys von Jugendlichen. Kritische (Zwischendurch-)Gedanken zum Generationsverhältnis in Zeiten der Pandemie. <https://www.blog.dgsa.de/corona-partys-von-jugendlichen-kritische-zwischendurch-gedanken-zum-generationsverhaltnis-in-zeiten-der-pandemie>. Zugegriffen: 13. Oktober 2022.
- Hübner, J.; & Nuss, F. Manuel (2021) (Hrsg.). Jugendarbeit und Sozialraumanalysen - eine Chance für Praxis und Wissenschaft der Sozialen Arbeit. Ergebnisse einer Sozialraumanalyse am Berliner Stadtrand. Berlin: JBF.
- Igl, W. (2016). Jugendarbeit - Grundlagen, Prinzipien und Arbeitsformen. In: S. Borrmann & T. Rauschenbach (Hrsg.), Arbeitsfelder der Jugendarbeit (S. 12-33). Weinheim. Basel: Beltz. Juventa.
- Kaminsky, C. (2015). Soziale Arbeit zwischen Mission und Nötigung: ethische Probleme sozialberuflichen Handelns in Zwangskontexten. https://www.ethikjournal.de/fileadmin/user_upload/ethikjournal/Texte_Ausgabe_2015_2/Kaminsky_Soziale_Arbeit_zwischen_Mission_und_Noetigung-ethische_Probleme_sozialberuflichen_Handelns_in_Zwangskontexten_EthikJournal_3_2015_2.pdf. Zugegriffen: 16. Oktober 2022.

- Kessl, F., & Plöber, M. (2010). Differenzierung, Normalisierung, Andersheit. Soziale Arbeit als Arbeit mit den Anderen [Einleitung]. In: F. Kessl & M. Plöber (Hrsg.), Differenzierung, Normalisierung, Andersheit. Soziale Arbeit als Arbeit mit den Anderen (S. 7-16). Wiesbaden: VS Verlag.
- Klus, S., & Schilling, J. (2018). Soziale Arbeit. Geschichte - Theorie - Profession. 7. Auflage. München: Ernst Reinhardt Verlag.
- Landesarbeitsgemeinschaft für Jugendfreizeitstätten in Sachsen (2018). Für eine Jugendarbeit im Sinne der Emanzipation - Positionspapier -. URL: <https://www.agjf-sachsen.de/unterstuetzungsseite/articles/unterstuetzungsseite.html>. Zugegriffen: 17. Oktober 2022.
- Latour, B. (2009). „Ein vorsichtiger Prometheus? Einige Schritte hin zu einer Philosophie des Designs, unter besonderer Berücksichtigung von Peter Sloterdijk“. In: M. Jongen & S. Tuinen & K. Helsoet (Hrsg.), Die Vermessung des Ungeheuren. Philosophie nach Peter Sloterdijk (S. 357-374). München: Wilhelm Fink Verlag.
- Lindner, W. (2013). Prävention und andere „Irrwege“ der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Fortsetzung absehbar. In: U. Deinet & B. Sturzenhecker (Hrsg.), Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. 4. Überarbeitete und aktualisierte Auflage (S. 359-371). Wiesbaden: VS. Verlag.
- Mauss, M. (1984). Die Gabe. Form und Funktion des Austauschs in archaischen Gesellschaften. 2. Aufl. Suhrkamp. Frankfurt am Main.
- Matt, Hubert (2012). Design der Zukunft - eine Sondierung der Lektüre Latours. http://www.fluctuating-image.de/wp-content/uploads/2018/09/Matt_eine_Sondierung_der_Lektue-re_Latours.pdf Zugegriffen: 11. April 2022.
- Meyer-Drawe, K. (2001). Erziehung und Macht. Vierteljahresschrift für Wissenschaftliche Pädagogik, 77(4), S. 446-457.
- Mühlmann, T., & Pothmann, J., & Volberg, S. (2017). Entwicklungslinien der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Befunde der 7. Strukturdatenerhebung zum Berichtsjahr 2017 für Nordrhein-Westfalen. Teil II: Methoden und Vergleiche mit der amtlichen Kinder- und Jugendhilfestatistik. https://www.forschungsverbund.tu-dortmund.de/fileadmin/user_upload/2019-09-24_Strukturdatenerhebung_2017_Teil_II_Methoden.pdf Zugegriffen: 05. Januar 2022.
- Müller, C.W. (2013). Wie Helfen zum Beruf wurde. Eine Methodengeschichte der Sozialen Arbeit. 6. Auflage. Weinheim. Basel: Beltz. Juventa.
- Nuss, F. Manuel (2022). Willensorientierte Soziale Arbeit. Der Wille als Ausgangspunkt sozialräumlichen Handelns. Weinheim. Basel: Beltz. Juventa.
- Meiner-Teubner, C., & Olszenka, N. (2021). Kinder und Jugendliche bis 2035 - eine aktualisierte Vorausberechnung im Lichte der Coronapandemie. S. 1-3. In: KomDat. Jahrgang 24. Heft 3/21. URL: https://www.akjstat.tu-dortmund.de/fileadmin/68_Kom-Dat_3_21.pdf. 12.10.2022.
- Oelerich, G., & Schaarschuch, A. (2006). Zum Gebrauchswert Sozialer Arbeit. Konturen sozialpädagogischer Nutzerforschung. In: M. Bitzan & H. Thiersch (Hrsg.), Die Stimme der Adressaten. Empirische Forschung über Erfahrungen von Mädchen und Jungen mit der Jugendhilfe (S. 185-214). Weinheim. Basel: Juventa.
- Osterhammel, J. (2012). Das 19. Jahrhundert. 1800 bis 1850. URL: <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/izpb/142105/1800-bis-1850/>. Zugegriffen: 12. Oktober 2022.

- Plöber, M. (2021). Differenzorientierung in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. In: U. Deinet & B. Sturzenhecker & L. von Schwanenflügel & M. Schwerthelm (Hrsg.), Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. 5. Auflage (S. 735-748). Wiesbaden: VS Verlag.
- Rauschenbach, T. (1994). Der Sozialpädagoge. S. 253-281. In: D. Lenzen (Hrsg.), Erziehungswissenschaft: ein Grundkurs. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch.
- Rauschenbach, T. (1999). Das sozialpädagogische Jahrhundert. Blätter der Wohlfahrtspflege, 146(11/12), S. 242-245.
- Rauschenbach, T., & Thiersch, H. (1994). Sozialpädagogik/Sozialarbeit: Theorie und Entwicklung. In: H. Eyferth & H.-U. Otto & H. Thiersch (Hrsg.), Handbuch zur Sozialpädagogik/ Sozialarbeit (S. 984-1013). Neuwied: Luchterhand.
- Reckwitz, A. (2017). Subjektivierung. In: R. Gugutzer & G. Klein & M. Meuser (Hrsg.), Handbuch Körpersoziologie (S. 125-130). Wiesbaden: VS Verlag.
- Riegel, C. (2016). Bildung. Intersektionalität. Othering. Pädagogisches Handeln in widersprüchlichen Verhältnissen. Bielefeld: transcript Verlag.
- Schmid, J. (oJ). Wohlfahrtsstaat in Europa. URL: <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/das-europalexikon/177357/wohlfahrtsstaat-in-europa/>. Zugegriffen: 12. Oktober 2022.
- Schwerthelm, M. (2021). Offene Kinder- und Jugendarbeit als hybride Organisation - ein Modell zur Diskussion ihrer Funktionen. In: U. Deinet & B. Sturzenhecker & L. von Schwanenflügel & M. Schwerthelm (Hrsg.), Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. 5. Auflage (S. 883-908). Wiesbaden: VS Verlag.
- Statistika (2022). Ausgaben des Bundes für soziale Sicherung, Familie und Jugend sowie Arbeitsmarktpolitik im Jahr 2021 nach Ausgabegruppen. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/157697/umfrage/ausgaben-des-bundes-fuer-soziale-sicherung/>. Zugegriffen: 12. Oktober 2022.
- Süddeutsche Zeitung/ Hagelüken, Alexander (2022). „Die Inflation wird viele Menschen in Bedrängnis bringen“. <https://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/inflation-andrea-nahles-gas-stop-hartz-iv-bundesagentur-fuer-arbeit-1.5630118>. Zugegriffen: 12. Oktober 2022.
- Thole, W. (2001). Kinder- und Jugendarbeit. Eine Einführung. München. Weinheim: Juventa.
- Wagner, L. a (2017). Who is who? S. 6-10 In: Sozial Extra. Jahrgang 41. DOI: <https://doi.org/10.1007/s12054-017-0042-7>. Zugegriffen: 26. Februar 2023.
- Wagner, L. b (2017). Vom Klienten zur Nutzer_in. In: K. Böllert (Hrsg.), Kompendium Kinder- und Jugendhilfe. (S. 337-363). Wiesbaden: VS Verlag.
- WDR (1979). Das Podium. Freundschaft mit Kindern. <https://www.youtube.com/watch?v=TMdYCKRnD6o> Zugegriffen: 16. Oktober 2022.
- Weimann, M. (oJ). Die Privatsekte <Freundschaft mit Kindern-Förderkreis> hat mit Antipädagogik etwa so viel zu tun wie der Weltkonzern <Scintology-Church> mit Wissenschaft». <http://miwe.org/fmk/sonstige.htm>. Zugegriffen: 16. Oktober 2022.
- Wendt, R. (2017). Der Pauperismus und die soziale Frage. In: R. Wendt (Hrsg.), Geschichte der Sozialen Arbeit 1. Die Gesellschaft vor der sozialen Frage 1750 bis 1900 (S. 97-133). Wiesbaden: VS Verlag.

WiR e.V. Nachbarschaftsverein WiR
(oJ). Das größte deutsche Arbeitshaus
Kaiserreich und Weimarer Republik.
1879-1933. Berlin. [Begleit-App zum
Gedenkort Rummelsburg in Berlin].

Zeitungsverlag Waiblingen/ Kölbl, A.
(2022). „Betrunkene, pöbelnde Klientel
mit lauter Musik“: Wie kann
Waiblingen den Postplatz verbessern?
URL: https://www.zvw.de/lokales/waiblingen/betrunkene-pöbelnde-klientel-mit-lauter-musik-wie-kann-waiblingen-den-postplatz-verbessern_arid-540077.
Zugegriffen: 12. Oktober 2022

INGO S. HETTLER & THOMAS MEYER

(Re-)Designed

**Die Mobile Jugendarbeit im
Europaviertel in Stuttgart aus
der Perspektive des Sozialen
Designs**

Keywords: Sozialdesign-Kompass, Mobile Jugendarbeit, Projektarbeit, Wirkungsforschung

Einführung: Design und seine unsichtbaren Seiten

Aus einer allgemeinen Perspektive wird Design häufig als Disziplin betrachtet, die entweder künstlerischen Ausdruckweisen zugeordnet ist oder vorrangig ökonomischen Interessen dient, etwa indem sie gestalterisch zur Markenbildung eines Produktes beiträgt oder Produktinnovationen durch Inspirationen fördert (Ebert 2021, S. 44). In Anbetracht der fachlichen Entwicklungen und Diskurse der letzten Jahrzehnte wird jedoch schnell deutlich, dass diese Engführung erheblich zu kurz greift. So weist z. B. Burckhardt (2012) darauf hin, dass sich Design nicht nur auf sichtbare Gestaltungsprozesse beschränkt, sondern immer auch unsichtbare Anteile hat. Als anschauliches Beispiel nennt Burckhardt (ebd., S. 13) eine Straßenecke als „integrierten Komplex“, der sich nicht nur auf seine sichtbaren architektonischen Merkmale wie Häuser und Straßen reduzieren lässt. Vielmehr sind mit der Straßenecke auch Beziehungs- und Interaktionsgeflechte verbunden, die über die sichtbaren Aspekte hinausgehen. So leben etwa Kioskbetreibende von Bushaltestellen, die den Menschen beim Warten auf den nächsten Bus die Möglichkeit geben, Zeitungen und Getränke zu kaufen (ebd., S. 13–14). Die Umwandlung von Straßen in Fußgängerzonen kann zugleich zum Flanieren einladen, den Einzelhandel und die Gastronomie beleben, auf der anderen Seite aber auch die Parkplatzsuche erschweren und somit spürbare Konsequenzen für Anwohnende angrenzender Wohnareale haben, die bislang ihren Arbeitstag nicht mit einer stundenlangen Parkplatzsuche beenden mussten. Unsichtbares Design heißt für Burckhardt (ebd., S. 25) deshalb, die inhärente Sozialfunktion konventionellen Designs anzuerkennen und „unsichtbare Gesamtsysteme, bestehend aus Objekten und zwischenmenschlichen Beziehungen, bewusst zu berücksichtigen“. Eine solch verstandene Perspektive auf Design bedeutet dann nicht nur die Form von Produkten und Dienstleistungen, sondern auch die ihre Benutzbarkeit beherrschenden Regeln zum Gegenstand der Betrachtung zu machen (ebd., S. 30). In dieser Perspektive interessiert sich Design in erster Linie nicht für die Gestaltung einzelner Produkte und Dienstleistungen, sondern insbesondere für „die Beeinflussung von kooperierenden Subsystemen“ (ebd., S. 34), da sich nur so der Alltag der Menschen verbessern lässt. Dies leitet über zu der Idee von ‚Social Design‘.

In den zurückliegenden Jahrzehnten haben sich innerhalb der Design-Disziplin Strömungen entwickelt, die konzeptuell an Burckhards Überlegungen anschließen und noch stärker das Augenmerk auf die mit Entwürfen verbundenen sozialen Interaktionen und deren möglichen Folgen legen. Ausgewählte Beispiele sind das *Public Interest Design* und das *Soziale Design*. Während das *Public Interest Design* weniger stark an normative Gestaltungsziele gebunden ist, zielt *Soziales Design* u. a. auf „die Verringerung der weltweiten sozialen, ökonomisch bestimmten Ungleichheiten“ (Delitz 2018, S. 16). Diese gestalterischen Absichten sind es, die es ermöglichen, Soziales Design in besonderer Weise mit Sozialer Arbeit zu verknüpfen und für die Soziale Arbeit fruchtbar zu machen.

Ziel des Beitrages ist es, ein konkretes Praxisprojekt einer kritischen Betrachtung durch die analytische Brille des Sozialen Designs zu unterziehen und sich daraus ergebende Anregungspotenziale als Perspektivenerweiterung für die Soziale Arbeit am Beispiel der Mobilen Jugendarbeit im Europaviertel in Stuttgart nutzbar zu machen. Hierfür erfolgt zunächst eine Auseinandersetzung mit dem Begriff *Soziales Design* und daraus resultierender Kriterien einer ‚guten‘ Designpraxis. Darauf folgend wird das vorgestellte Praxisbeispiel aus dem Kontext der Jugendsozialarbeit anhand der erarbeiteten Gütekriterien für Soziales Design erörtert und reflektiert. Wichtig ist hierbei zu erwähnen, dass die Mobile Jugendarbeit im Europaviertel in Stuttgart nicht als explizites Ergebnis eines sozialen Designprozesses zu verstehen ist – aus Sicht der Autoren aber ein Blick durch die Brille des Sozialen Designs dennoch lohnend erscheint. Der Beitrag schließt mit Implikationen für die Praxis, die im Sinne eines ‚Re-Design-Gedankenspiels‘ der Weiterentwicklung des vorgestellten Projektes dienen können.

1 Soziales Design – Begriffsklärung und Kriterien einer ‚guten‘ Designpraxis

1.1 Begriffsklärung und -definition Soziales Design

In der Auseinandersetzung mit der deutschsprachigen Literatur zu Sozialem Design fällt auf, dass einige Autor:innen *über* Soziales Design schreiben (Cleven 2016; Ebert 2021; Geiger 2016; Krohn 2016), auf eine Konkretisierung im Sinne einer definitorischen Festlegung jedoch weitestgehend verzichten. Cleven (2016, S. 56) stellt fest, dass viele Autor:innen, die sich mit dem Gegenstand Soziales Design befassen, gar nicht an einer fixen Definition interessiert sind. Vielmehr werden mit dem Begriff „eine breite Bewegung verwandter Praktiken [Social Design, neben Design Activism, Community Design, Partizipatory Design, Critical Design etc.] [erfasst], die sich noch verändern oder in etwas anderes übergehen werden“ (Cleven 2016, S. 56). Verbunden mit dieser definitorischen Unbestimmtheit sind jedoch zwei Probleme:

1. Als nebulöser und dehnbare Containerbegriff ist der Begriff *Soziales Design* in ähnlicher Weise mit dem Problem der Instrumentalisierbarkeit für kommerzielle und politische Zwecke behaftet, wie der Begriff der Nachhaltigkeit (ebd., S. 44).
2. Eine unzureichende Gegenstandsbestimmung, in Verbindung mit einem unbestimmtem Begriffskonzept, erschwert bzw. verunmöglicht eine wissenschaftliche Auseinandersetzung im intra-, inter- und transdisziplinären Diskurs.

Die Zielsetzung dieses Beitrages erfordert deshalb zunächst eine definitorische Klärung des Begriffs *Soziales Design*, die als Standortbestimmung eine zentrale Voraussetzung für eine begründete Auseinandersetzung und Reflexion mit dem in Kapitel 3 vorgestellten Praxisfeld der Jugendsozialarbeit darstellt.

Bezüglich der *Ziele* Sozialen Designs stellt Ebert (2021, S. 44) fest, dass Soziales Design eine „Verbindung kreativen Arbeitens mit sozialem Engagement – dem Wunsch ‚Gutes‘ zu tun“ darstellt. Geiger (2016, S. 68) ergänzt hierzu, dass Soziales Design immer auch eine „ästhetische Verbundenheit [...] im Sinne von sozialer Nachhaltigkeit“ in sich tragen soll, die es ermöglicht, eine Verbindung mit den Dingen einzugehen. Damit erhalten diese auch persönlichen Wert und werden nicht einfach bedenkenlos weggeworfen (ebd.). Die von Ebert und Geiger formulierten Ziele gehen einher mit wichtigen *Grundprinzipien* für die Realisierung Sozialen Designs: So konzentriert sich das Gestaltungsinteresse Sozialen Designs nicht primär auf die Optimierung eines einzelnen Objektes, sondern vor allem auf die Veränderungen der bestehenden Verhältnisse mit ihren interaktiven Verflechtungen der beteiligten Menschen. Verbunden mit dem Anspruch, die Lebenssituation der Menschen zu verbessern – ‚Gutes‘ zu tun – ist damit auch ein normativer Anspruch, der einen „Einbezug der sozialen Realität vor Ort und der Einbettung in das entsprechende Umfeld als funktionierendes Ökosystem“ (Kerber 2016, S. 85) zwingend erforderlich macht. Der Einbezug der sozialen Realität bedeutet anzuerkennen, dass „linear entworfene Zielprojektionen und Interventionsabsichten [...] an [zunehmenden] Selbstorganisationstendenzen und Partizipationsansprüchen sowie am Grundprinzip der Individualisierung der Systemmitglieder“ (Cleven 2016, S. 56) zum Scheitern bestimmt sind. Soziales Design versucht deshalb, diese Aspekte in besonderem Maße zu berücksichtigen und „im Sinne einer ethisch guten Gestaltung produktiv zu machen“ (ebd.). Claudia Banz (2016, S. 21) betont, dass im Fokus des Sozialen Designs „jene Aktivitäten an der Basis, in lokalen Gemeinschaften [stehen], die direkt an den Brennpunkten sozialer, ökologischer oder ökonomischer Probleme ansetzen“. Die Prozesse werden mitunter angeregt von Bürgerinitiativen und -bewegungen sowie NGOs und lassen sich nicht von oben verordnen (ebd.). Auf der Basis der Arbeiten von Banz (2016), Burckhardt (2012), Delitz (2018), Cleven (2016), Ebert (2021), Geiger (2016) und Kerber (2016) leiten wir eine für unsere Betrachtung von Angeboten der Jugendsozialarbeit brauchbare Definition ab, die unser Verständnis von Sozialem Design in diesem Beitrag begründet:

Unter Sozialem Design wird ein kreativer Prozess verstanden, der durch entsprechende Entwürfe darauf abzielt, die Lebensbedingungen lokaler Gemeinschaften und Individuen unter Berücksichtigung ihrer zwischenmenschlichen Interaktionssysteme und der Interaktion zwischen Menschen und Objekten nachhaltig zu verbessern. Dies setzt neben verantwortungsvollem Umgang mit und dem Erhalt von vorhandenen sozialen und ökologischen Ressourcen auch eine partizipatorische Praxis voraus, indem die betroffenen Bürger:innen als mündige Akteur:innen in den Entwurfsprozess und bei dessen Realisierung miteinbezogen werden und die eine Verbundenheit mit dem Entwurf ermöglicht.

1.2 Sozialdesign-Kompass – Gütekriterien für eine ‚gute‘ Designpraxis

Für die praktische Realisierung von Sozialem Design können aus der vorgestellten Definition und den bisherigen Überlegungen Kriterien für soziale Designprozesse abgeleitet werden, die als Orientierung zu deren Reflexion und Bewertung genutzt werden können. Der im Folgenden vorgestellte *Sozialdesign-Kompass* versteht sich hierbei nicht als normative Rahmung, sondern soll als Reflexions- und Planungsinstrument fungieren sowie dazu anregen, die graduelle Umsetzung bzw. angenommene Realisierungspotenziale, die auf Entwürfe zurückzuführen sind, systematisch zu betrachten und einzuschätzen. Die enthaltenen Kriterien verstehen sich deshalb auch nicht als abgeschlossene Aufzählung, sondern als grundständige Analyseperspektiven, die es in Abhängigkeit konkreter praktischer Erfordernisse und den Entwurfsprozess bestimmender Rahmenbedingungen entsprechend zu modifizieren oder zu erweitern gilt. Im Folgenden wird zunächst der Aufbau des Instrumentes [Abbildung 1] erläutert, bevor dann auf die vorgeschlagenen Bewertungskriterien eingegangen wird.

Der Sozialdesign-Kompass umfasst in der hier vorgestellten Version sechs Kriterien: *1. Veränderung des Lebensalltags; 2. Veränderung der grundsätzlichen Lebensverhältnisse; 3. Mitbestimmung & Empowerment; 4. Lokale Vernetzung & Interaktion; 5. Mittel- und langfristige ökologische Folgen für Natur und Mensch und 6. Passung zu den aktuellen sozio-kulturellen und ökonomischen Gegebenheiten* (vgl. Abbildung 1). [Erwartete] Positive und negative Veränderungen im Zusammenhang mit dem Entwurf können mithilfe der sieben Außenringe auf einer bipolaren 7er-Skala bewertet werden. Sowohl für die Bewertung der positiven Veränderung (Ringe +1 bis +3) wie auch für die von negativen Veränderungen (Ringe -1 bis -3) stehen jeweils drei Skalenpunkte zur Verfügung, um graduelle Unterschiede deutlich machen zu können. Der mittlere Kreis (0) markiert, dass weder positive noch negative Veränderungen mit dem Entwurf, bezogen auf das jeweilige Kriterium, assoziiert werden. Diese Skalierung ermöglicht damit auch eine Quantifizierung der Bewertung, wobei die Kriterien, je nach Entwurf, unterschiedlich gewichtet werden können. Diese Quantifizierung kann allerdings nicht immer auf ‚harten Daten‘ beruhen, sondern unterliegt sicher der jeweils subjektiven Einschätzung. Sind mehrere Personen an der Bewertung beteiligt, kann die Quantifizierung auch eine Art ‚Mittelwert‘ der im dialogischen Prozess verhandelten Einschätzung darstellen. Letztendlich dient diese Quantifizierung auch der eigenen Reflexion und vor allem der Analyse von Entwicklungen und Veränderungen, wenn der Kompass wiederholt angewendet wird. Das Instrument kann einerseits von Sozialdesigner:innen im Gestaltungsprozess genutzt werden. Es kann andererseits auch verwendet werden, um Bewertungseindrücke von den Betroffenen und Stakeholdern einzuholen. Sind Bewertungen von Betroffenen gefragt, so wären die Kriterien mit Bezug zum konkreten Vorhaben/Entwurf weiter zu konkretisieren und zu operationalisieren. Auch ermöglicht der Sozialdesign-Kompass einen Abgleich der Erwartungen während des Entwurfsprozesses und der tatsächlich erfolgten Realisierung hinsichtlich der sechs Kriterien. Diese Kriterien des Sozialdesign-Kompass werden im Folgenden näher erläutert.

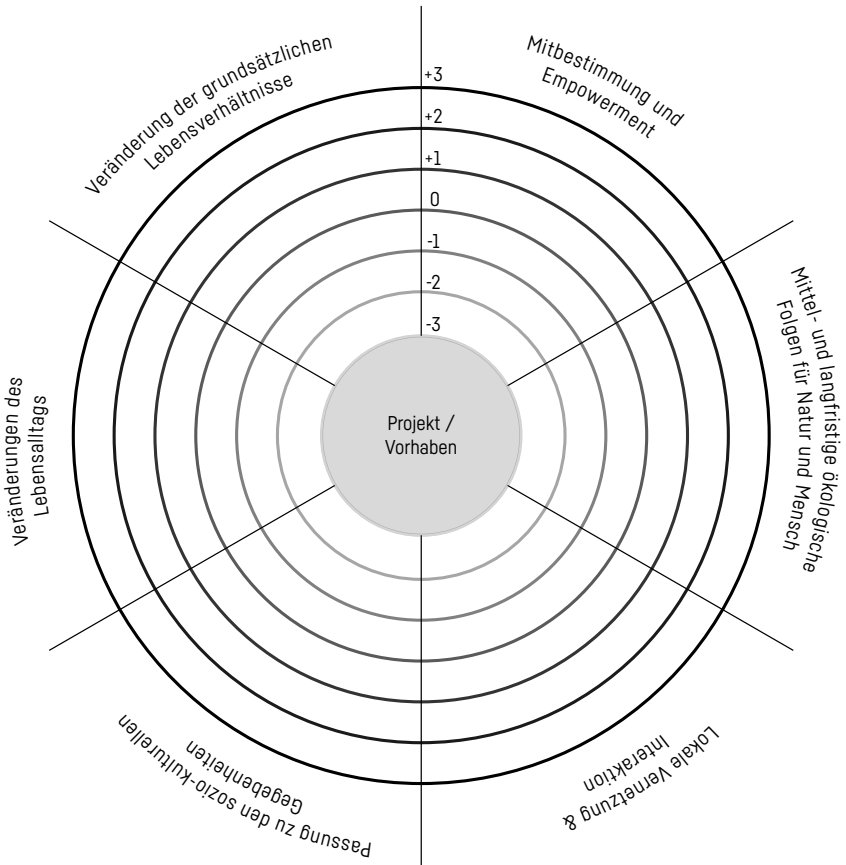


Abbildung 1: Sozialdesign-Kompass zur Reflexion und Bewertung von Designprozessen und -ergebnissen (eigene Darstellung)

[1] *Veränderungen des Lebensalltags*

Der Lebensalltag von Menschen, die von entsprechenden ‚Entwürfen‘ betroffen sind, kann nicht aus sich allein heraus verstanden werden, sondern immer nur eingebettet in einen biografischen, sozialen und gesellschaftlichen Kontext (Dörr und Füssenhäuser 2015, S. 10). Für Thiersch (1992, S. 48) wird Alltag durch eine „spezifische Form des Verstehens und Handelns [...] charakterisiert durch ihren Bezug auf die erfahrene Zeit, auf den erfahrenen Raum, auf erfahrene Sozialbezüge, durch eine pragmatische Handlungsorientierung und die Sicherung durch Typisierungen und Routinen“. Will Soziales Design das Leben der Menschen nachhaltig verbessern, so muss auch diese pragmatische Handlungsorientierung sowie die Routinen im Alltag der Menschen in den Blick genommen werden. Dies kann z. B. in Form einer *habituellen Passung* sein, in der die Entwürfe eine Fortführung bestehender Routinen weitgehend ermöglichen, aber auch in Form einer *habituellen Dissonanz*, die neue Alltagsroutinen befördert, die sich für die Betroffenen in sowohl vorteiligen wie nachteiligen Veränderungen in deren Lebensalltag realisieren können.

[2] Veränderungen der grundsätzlichen Lebensverhältnisse

Es wurde bereits erklärt, dass sich der Lebensalltag innerhalb eines biografischen, sozialen und gesellschaftlichen Kontextes vollzieht. Soziales Design macht sich dieses Wissen zu eigen und zielt deshalb auch auf eine Veränderung der grundsätzlichen Lebensverhältnisse der Menschen ab, um sozialen Ungleichheitstendenzen entgegenzuwirken (Delitz 2018, S. 16). Dies bedeutet, verdeckte Mechanismen der Beförderung bzw. Aufrechterhaltung von Ungleichheitssystemen zu identifizieren und Entwürfe zu realisieren, die diesen entsprechend begegnen. Diese Entwürfe sollten dabei vorrangig an der Überwindung der Ursachen ansetzen und sich möglichst nicht nur auf die Bewältigung der Folgen dieser Mechanismen beziehen. So können beispielsweise Wellenbrecher und Dämme einem steigenden Meeresspiegel trotzen und eine Vielzahl an Menschen vor Flutereignissen schützen. Diese Maßnahmen sind jedoch nur dann nachhaltig, wenn auch deren Ursachen – der Klimawandel und damit verbunden unsere Art des Wirtschaftens und Konsumierens – mit in den Blick genommen werden. Bezogen auf Beispiele aus der Sozialen Arbeit, etwa der Jugendberufshilfe, ist z.B. die Einrichtung eines bestimmten Unterstützungsangebots in einem Sozialraum zur Verbesserung der Berufschancen Jugendlicher nur dann nachhaltig bzw. führt nur dann zu einer Veränderung der grundsätzlichen Lebensverhältnisse, wenn es auch attraktive Arbeitsplätze gibt, die den jungen Menschen offen stehen.

[3] Mitbestimmung und Empowerment

Eine nachhaltige und langfristige Verbesserung der Lebenssituation und -verhältnisse der Menschen kann nur dann gelingen, wenn die Betroffenen als Co-Designer:innen entsprechend beteiligt werden. In einigen Gemeinwesen kann dies bedeuten, an bestehende Bürgerinitiativen anzuknüpfen und bereits engagierte Bürger:innen aktiv miteinzubinden. Soziale Designer:innen stehen jedoch auch vor der Herausforderung, die Perspektive und die alltäglichen Herausforderungen jeder Personengruppen zu berücksichtigen, die sich bislang nicht sichtbar im Gemeinwesen engagiert haben und denen es eine mitbestimmende Beteiligung erst zu ermöglichen gilt. Nur so können unsichtbare Verflechtungen zwischen Menschen und Objekten, Angeboten etc. sichtbar gemacht und mögliche negative Folgen eines Entwurfs für die unterschiedlichen Betroffenenengruppen berücksichtigt werden. Dies hat zur Folge, dass Soziales Design sich nicht nur auf der Partizipation und Mitbestimmung bereits engagierter Bürger:innen ausruhen darf, sondern auch bisher nicht wahrnehmbare Personengruppen hinsichtlich ihrer Mitbestimmungsmöglichkeiten empoweren sollte. Letztendlich hat Partizipation immer auch eine demokratietheoretische Facette, weil Beteiligungsprozesse und Empowerment demokratisches Denken und Handeln sowie Toleranz, Umgang mit Meinungsvielfalt und Diversität fördern.

[4] Lokale Vernetzung und Interaktion

Die Einbeziehung von [Bürger:innen-]Initiativen und des Gemeinwesens spielt nicht nur vor dem Hintergrund der Mitbestimmung und des Empowerments eine Rolle. Sie ermöglicht es auch zu reflektieren, welche Folgen Entwürfe auf bestehende Netzwerkstrukturen haben

können bzw. welche mit deren Realisierung potenziell neu erwachsen. Netzwerke bestehen und bilden sich dabei sowohl aus der Interaktion lokaler Akteur:innen aus dem Gemeinwesen, aber auch in Form von Interaktion mit dem Entwurf selbst. Als Interaktionskatalysator können Entwürfe deshalb auch dazu beitragen, die Vernetzung lokaler Akteur:innen über den Entwurfsprozess hinaus zu stärken und den Betroffenen damit auch An- und Einbindungsmöglichkeiten in deren lokalen Gemeinwesen eröffnen. Für die Soziale Arbeit ist dieses Kriterium sehr bedeutend: Die lokale Vernetzung und Aktivierung von Ressourcen in einem Sozialraum sind häufig eine wichtige Voraussetzung für gelingende Hilfsstrukturen.

[5] Mittel- und langfristige ökologische Folgen für Natur und Mensch

Angesichts zunehmender ökologischer und humanitärer Krisen haben langfristig nur jene Entwürfe Bestand, die die möglichen ökologischen Folgen für Natur und Mensch verantwortungsvoll in den Blick nehmen. Soziales Design bedeutet dann, Entwürfe so zu entwickeln, dass sich aus ihrer Nutzung und den damit verbundenen Interaktionen möglichst positive ökologische Folgen für die Natur und die in ihr lebenden Menschen ergeben. Dies kann entweder durch den Rückgriff auf nachhaltig produzierte Produkte und Rohstoffe erzielt werden oder durch Anregung von Nutzer:innen, ihr bisheriges Konsum-, Mobilitätsverhalten etc. zu Gunsten einer nachhaltigeren Lebensweise zu überdenken. In vielen Feldern der Sozialen Arbeit spielen diese Themen durchaus eine wichtige Rolle, meist jedoch vor allem im Hinblick auf Bildungsziele (etwa in der Naturpädagogik, in der Waldpädagogik oder im Bereich Bildung für nachhaltige Entwicklung).

[6] Passung des Entwurfs zu den aktuellen sozio-kulturellen Gegebenheiten

Soziale Nachhaltigkeit erfordert auch eine „ästhetische Verbundenheit“ (Geiger 2016, S. 68) zu dem Entworfenen, die es den Nutzer:innen und den von den Entwürfen Betroffenen ermöglicht, eine Beziehung zu diesem aufzubauen (Geiger 2016, S. 68). Nur so wird Entwürfen mittel- und langfristig ein Wert beigemessen. Diese ästhetische Verbundenheit kann jedoch nur dann entstehen, wenn Entwürfe an bestehende sozio-kulturelle Gegebenheiten einer Gemeinde, einer Community oder der lokalen Nutzer:innengruppen anschlussfähig sind. So wird sich beispielsweise eine der örtlichen Drogenberatungsstelle zugehörige Begegnungsstätte am Stadtrand mit entsprechend niederschweligen Unterstützungsangeboten nur geringer Nachfrage seitens der Betroffenen erfreuen, wenn letztere sich seit Jahrzehnten im Stadtzentrum aufhalten. Es gilt deshalb, mit den Betroffenen zu klären, inwiefern etwa eine räumliche Verortung eines Angebots zu den wesentlichen sozio-kulturellen Merkmalen ihres Alltags passt bzw. wie eine solche Passung ggf. kontextspezifisch hergestellt werden könnte.

2 Soziales Design am Beispiel des Projekts „Mobile Jugendarbeit im Europaviertel“ in Stuttgart

Die Mobile Jugendarbeit ist ein Arbeitsansatz der Jugendsozialarbeit, der sich auf § 13 SGB VIII stützt und damit zum Ausgleich von sozialer Benachteiligung und individueller Beeinträchtigung junger Menschen in einem bestimmten Sozialraum beitragen soll. Es finden sich aber auch Anteile von Offener Kinder- und Jugendarbeit (§ 11 SGB VII), weil sich die Angebote potenziell an alle jungen Menschen in diesem Sozialraum richten, zumal nicht immer gleich ersichtlich ist, in welchen Fällen es sich um sogenannte ‚sozial benachteiligte Jugendliche‘ handelt (Mobile Jugendarbeit Stuttgart 2015a, 2015b; LAG Mobile Jugendarbeit/Streetwork et al. 2011; Keppeler 1997; Klenk und Häberlein 1995). Ausgehend von Erfahrungen mit *Street Work* bzw. *Street Corner Work* in den USA, wurden in Deutschland vielfältige Ansätze aufsuchender Jugendarbeit entwickelt. Die Gemeinsamkeit dieser Ansätze ist, „dass Sozialarbeiterinnen und Sozialarbeiter sich in den von den Zielgruppen ‚eroberten‘ sozialen Räumen bewegen“ (Thole 2000, S. 129.) bzw. „zu den Jugendlichen hin [...] gehen, also dorthin, wo sie sich in der Freizeit aufhalten“ (Krafeld 2004, S. 7). Der Arbeitsansatz der Mobilen Jugendarbeit geht zurück auf die Arbeiten von Walter Specht (1979), der diesen Ansatz Ende der 60er Jahre in Stuttgart entwickelte – bzw. ‚designte‘. Das Konzept der Mobilen Jugendarbeit ist jedoch nicht gleichzusetzen mit dem Begriff „Streetwork“ (Krebs 2004; Gillich 2003; Klenk und Häberlein 1995), es ist wesentlich komplexer. So spielen einerseits die Stadtteilorientierung eine zentrale Rolle, andererseits auch eine detailliert ausgearbeitete konzeptionelle Rahmung, bestehend aus Street Work, einzelfallorientierter Beratung, Gruppenarbeit sowie Gemeinwesenarbeit – die sogenannten vier Säulen der Mobilen Jugendarbeit. Aktuell wird dieser Arbeitsansatz in einem sich neu entwickelnden Stadtteil in der Stuttgarter Innenstadt im Rahmen eines Modellprojektes erprobt, das im Folgenden vorgestellt wird.

Auslöser dieses Modellprojekts war der ‚Ruf nach Befriedung‘ in einem neu entstehenden Stadtteil, der geprägt ist durch eine große Shopping-Mall, den Neubau der Stuttgarter Stadtbibliothek sowie einige attraktive öffentliche Plätze mit gastronomischen Einrichtungen, die zum Verweilen und Flanieren einladen. Hintergrund waren Probleme mit Jugendgruppen, die sich diesen Stadtteil in jugendtypischer, aber oftmals devianter Art und Weise aneigneten. Das Projekt hat sich aber mittlerweile vollständig gewandelt. Die Befriedung spielt keine Rolle mehr, stattdessen entwickelte sich das Projekt zu einem stadtteilorientierten Angebot, das durch hochgradige Vernetzung und Kooperation bestimmt ist. Das Projekt soll nunmehr dazu beitragen, die Lebenslage der jungen Menschen nachhaltig zu verbessern und das neue Europaviertel zu einem Viertel der Begegnung, Toleranz und des intergenerationalen sowie interkulturellen Austauschs zu entwickeln. Diese Grundidee wurde mittlerweile auch in einem weiteren, neuen Modellprojekt in Stuttgart aufgegriffen – die sogenannte ‚jugendgerechte Innenstadt‘.

2.1 Vorstellung des Projektes Mobile Jugendarbeit im Europaviertel

Das Projekt *Mobile Jugendarbeit im Europaviertel (MJA Europaviertel)* läuft bereits seit 2016 und befindet sich aktuell in der dritten Förderphase (Ende: voraussichtlich Sommer 2024). Nach ersten finanziellen Förderungen durch das Ministerium für Soziales und Integration des Landes Baden-Württemberg und verschiedenen Stiftungen wird das Projekt aktuell getragen vom Dachverband Mobile Jugendarbeit Stuttgart und der Stadtbibliothek Stuttgart. Dabei können drei verschiedene Phasen unterschieden werden, die nachfolgend kurz skizziert werden. Deutlich wird dabei: Zielrichtung und Vorgehensweise haben sich von Phase zu Phase verändert.

Die *erste Phase* des Projekts startete im Jahr 2016. Hintergrund waren problematische Vorfälle, die von verschiedenen Jugendgruppen ausgegangen sind. Die Historie dazu ist wichtig und muss kurz erklärt werden: Das Europaviertel ist ein neues Stadtviertel, das im Herzen der Stadt Stuttgart im Zuge des Ab- und Rückbaus der Gleisanlagen des Stuttgarter Hauptbahnhofs (bekannt unter: Stuttgart 21) geplant und bebaut wird. Im Rahmen der Gestaltung dieses neuen Stadtviertels entstanden schließlich einige, für Jugendliche hoch attraktive öffentliche und halböffentliche Räume, etwa eine große Shopping-Mall, gastronomische Einrichtungen und der belebte Mailänder Platz. Nach und nach strömten junge Menschen in dieses Viertel, zunächst vor allem, um zu shoppen, zu flanieren und zu verweilen. In jugendtypischer Art und Weise ging es dabei auch um ‚sehen und gesehen werden‘, insbesondere in der Shopping-Mall oder auf dem Mailänder Platz. Die nahegelegene Stadtbibliothek lud aber besonders zum ‚Chillen‘ ein, weil es dort kostenlos WLAN gibt. So ‚eroberten‘ sich verschiedene Jugendgruppen nach und nach die Stadtbibliothek, wobei es diesen jungen Menschen nicht um die dortigen Buchbestände ging, sondern vielmehr um die Sitzgelegenheiten und die attraktive Dachterrasse. Diese Jugendgruppen betrachteten das Viertel schließlich als ‚ihr Viertel‘, so dass es zu vielfältigen Konflikten mit anderen Jugendlichen, aber vor allem mit den Mitarbeitenden in der Shopping-Mall und in der Stadtbibliothek sowie mit Security und Polizei kam. Im Zuge dieser Entwicklung wurde der Ansatz der Mobilen Jugendarbeit (MJA) im Europaviertel installiert, mit dem Ziel, sich zunächst ein Bild der Situation zu machen. Untersucht wurde hierbei vor allem die Frage, um welche Jugendgruppen es sich handelt, was die Motive zum Besuch dieses Viertels sind, und welche Unterstützungsbedarfe diese jungen Menschen haben. Zudem ging es vor allem um Befriedung und Deeskalation, insbesondere im Hinblick auf die Vorfälle in der Stadtbibliothek. Neben dieser eher ‚ordnungspolitischen‘ Sichtweise stellte sich aber bereits in der ersten Phase heraus, dass es nicht darum gehen kann, diese Jugendgruppen aus dem Stadtviertel zu vertreiben. Stattdessen sollten die Ressourcen der dortigen Infrastruktur genutzt werden, um den jungen Menschen die benötigten Unterstützungsangebote zu offerieren und diese im Hinblick auf Freizeitangebote und Bildungsmöglichkeiten sozialpädagogisch zu begleiten. Die Idee einer intensiven Kooperation mit der Stadtbibliothek entstand. Die Befunde der ersten Projektphase können in verschiedenen Veröffentlichungen nachgelesen werden (Meyer und Rahn 2017; Rahn und Meyer 2017; Rahn und Meyer 2018)

Die *zweite Phase* des Projekts [2018–2019] knüpfte an den Erkenntnissen der ersten Projektphase an und verdeutlichte noch einmal mehr, wie wichtig die Kooperationspotenziale zwischen der Stadtbibliothek Stuttgart und der MJA sind. In dieser Projektphase wurde der Fokus stärker auf eine Struktur-, Prozess- und Ergebnisevaluation gelegt. Es sollte untersucht werden, inwiefern sich der ‚Entwurf‘ einer kooperationsorientierten MJA für die Herausforderungen und Problembereiche im Viertel eignet, welche Effekte die vielfältigen Kooperationen und Vernetzungsprozesse haben und welche direkten und indirekten Wirkungen sich beobachten lassen. Die Evaluation zielte dabei nicht nur darauf ab, Effekte in Bezug auf die jungen Menschen im Sinne einer Verbesserung ihrer Lebenssituation zu identifizieren, sondern gleichermaßen auch darauf, Wirkungen im Stadtteil und positive Effekte für die relevanten Kooperationspartner zu erkennen. Dabei wurde schnell klar, dass die Stadtbibliothek nicht nur von der Präsenz der Streetworker:innen profitiert, sondern ihrerseits auch wichtige Potenziale für die MJA bereitstellen kann. Auch diese Befunde zur zweiten Phase wurden mittlerweile publiziert [Meyer et al. 2020].

Aktuell, d. h. in der *dritten Phase* des Projekts (2020–2024), stehen vor allem die Potenziale der zunehmend intensiver werdenden Kooperation zwischen der MJA Stuttgart und der Stadtbibliothek Stuttgart im Mittelpunkt. Die bisherigen Ergebnisse dieser dritten Projektphase wurden aktuell in einem Zwischenbericht publiziert [Krüger und Meyer 2022]. Bemerkenswert ist, dass sich die Zielrichtung des Projekts immer mehr wegbewegt von der früheren ‚Feuerwehr-Funktion‘ der MJA, hin zur gemeinsamen Entwicklung von Konzepten und Angeboten bildungsorientierter Jugendsozialarbeit bzw. Bibliothekspädagogik. Dabei haben sich die beiden Arbeitsfelder *Mobile Jugendarbeit* und *Bibliothekswesen* zunehmend einander angenähert und es ist deutlich eine Veränderung der Perspektive und mitunter eine Weiterentwicklung von Arbeitsweisen, Haltungen und Vorgehensweisen zu beobachten. Der ‚gemeinsame Blick‘ auf die jungen Menschen steht im Fokus und dies stellt letztendlich den eigentlichen Gewinn des Projekts dar.

Alles in allem entstand mit diesem Projekt ein ‚neuer Entwurf‘, sowohl der aufsuchenden Jugendarbeit als auch der Bibliothekspädagogik. Was die MJA betrifft, so spielt natürlich nach wie vor die Methode *Streetwork* eine wichtige Rolle, aber die Kooperation bringt es mit sich, dass sich Aktivitäten zunehmend auf Räume in bzw. Plätze vor dem Gebäude der Bibliothek verlagern. Aber auch von Seiten der Bibliothek müssen flexible und kreative Lösungen gefunden werden, insbesondere, wenn es darum geht, jungen Menschen, die sonst den ‚Weg‘ in eine öffentliche Bibliothek kaum gefunden hätten, den Zugang zum Bibliotheksangebot zu erleichtern. Im Sinne einer ‚Wiederbelebung‘ der Idee einer „Sozialen Bibliothek“ oder „Aufsuchenden Bibliotheksarbeit“ [Krüger und Meyer 2022, S. 5 f.] finden die Angebote nun nicht mehr nur in den Bibliotheksräumen statt, sondern auch ‚draußen vor der Tür‘, auf der Terrasse vor der Bibliothek oder in Räumlichkeiten der MJA. Damit gelingt es, die [Bildungs-]Angebote der Bibliothek in Form eines „öffentlichen Wohnzimmers“ [Ruigendijk 2018; zitiert in: Krüger und Meyer 2022, S. 14] zugänglich zu machen. Die hierbei entstandenen Angebote und Angebotsformen sind äußerst kreativ und verblüffen mit einer hohen Innovativität.

2.2 Reflexion des Projektes anhand des Sozialdesign-Kompasses

Das beschriebene Modellprojekt soll nun in den von uns entwickelten Sozialdesign-Kompass eingeordnet werden. Dazu dienen die in Kapitel 1.2 beschriebenen Bewertungsdimensionen als Raster.

Veränderungen des Lebensalltags

Der Begriff *Lebensalltag* bezieht sich im vorliegenden Beispiel sowohl auf die jungen Menschen als auch auf die Akteur:innen im Sozialraum. Da es in dem Projekt sowohl um eine ‚Befriedung‘ im Sozialraum als auch um konkrete Unterstützungsangebote für die jungen Menschen geht, muss dieses Bewertungskriterium zweidimensional gedeutet werden. Des Weiteren ist hier unter Lebensalltag, in Bezug auf die jungen Menschen, eine Verbesserung der Lebenssituation zu verstehen (etwa im Sinne von Einzelhilfe oder Bildungsangeboten). Bei den Akteur:innen im Sozialraum geht es hingegen, bedingt durch die Besonderheit des Viertels, um eine Entlastung oder konkrete Unterstützung im Hinblick auf deren Arbeitsalltag. In letzterem Fall zeigt die Evaluation des Projekts, dass sowohl eine Befriedung im Viertel als auch eine Verbesserung der Arbeitssituation eingetreten ist: Befragte in der Stadtbibliothek berichten von Verbesserungen in ihrem Arbeitsalltag und Interviews mit der örtlichen Polizei zeigen, dass sich sowohl Einsätze reduziert haben als auch eine gewisse Entspannung eingekehrt ist. Was die jungen Menschen betrifft, so profitieren diese vor allem von dem niedrigschwelligen Beratungsangebot der MJA, die bei Bewerbungen und Behördenangelegenheiten hilft, alternative Freizeitangebote organisiert, bis hin zur Vermittlung eines jungen Menschen in ein Praktikum in der Stadtbibliothek [Meyer et al. 2020]. Inwiefern sich eine grundsätzliche Verbesserung der Lebenssituation der Betroffenen einstellt, ist aufgrund der Besonderheit dieses ‚Sozialraums‘ jedoch nicht so einfach zu beantworten, da sowohl die jungen Menschen als auch die Mitarbeitenden in den verschiedenen Betrieben und Organisation nicht in diesem Viertel wohnen. Ein ‚Transfer‘ auf den Alltag dieser Menschen erscheint daher schwierig. Gleichwohl dürfte das Angebot auch Auswirkungen auf das Alltagsleben haben, weil Verbesserungen im Mesosystem auch das Mikrosystem beeinflussen [Bronfenbrenner 1979], etwa, indem sich eine höhere Arbeitszufriedenheit auch wiederum positiv auf das Familienleben auswirkt.

Veränderungen der grundsätzlichen Lebensverhältnisse

Wie auch beim ersten Bewertungspunkt, legt die Besonderheit dieses Sozialraums als ‚Konsum- und Freizeitort‘ eine differenziertere Perspektive auf diese Bewertungsdimension nahe: Grundsätzliche Lebensverhältnisse der Zielgruppe des Modellprojekts können vor Ort nicht verbessert werden, weil das Viertel nicht der Wohnort der Zielgruppen ist. Gleichsam ermöglicht das Projekt in diesem spezifischen Setting durchaus eine Verbesserung von ‚Lebensverhältnissen‘ in der Form, dass die Bedürfnisse und Bedarfe junger Mensch an diesem Konsum- und Freizeitort mehr Berücksichtigung finden. Das Angebot der MJA ermöglicht, die Verhaltensweisen der jungen Menschen (deviante Aneignung) differenzierter zu betrachten und Brücken zwischen Gewerbetreibenden bzw. Arbeitenden vor Ort und

den jungen Menschen zu bauen. Insofern trägt das Projekt einerseits zu einer Entstigmatisierung der jungen Menschen bei, andererseits – und dies gilt insbesondere für die Stadtbibliothek – werden neue Zielgruppen adressiert, die den ‚Weg‘ in eine öffentliche Bildungseinrichtung sonst vermutlich nicht gefunden hätten. Damit trägt das Projekt indirekt zu einer Verbesserung von Bildungschancen bei. Ressourcen vor Ort werden erschlossen und genutzt, etwa in Form von konkreten Kooperationsprojekten zwischen Stadtbibliothek und MJA oder durch Vermittlung und Einbezug der jungen Menschen in die Bibliotheksarbeit. Besonders hervorzuheben sind hierbei Bemühungen, wie eine Fotoausstellung eines von der MJA begleiteten Jugendlichen in der Bibliothek oder die Nutzung von Lernräumen für verschiedene Zwecke (Krüger und Meyer 2022). Aktuell wird die Implementation einer ‚Straßenschule‘ diskutiert, die sich vor allem an junge Menschen ohne Schulabschluss richtet. Neben der Stadtbibliothek soll hier noch eine Kooperation mit der Volkshochschule Stuttgart aufgebaut werden. Erweitert man die Perspektive der Adressat:innen der Mobilien Jugendarbeit im Europaviertel hingegen um Anwohnende, für die sich durch die Befriedung eine Entspannung ergeben hat, so können mit dem Projekt durchaus verbesserte Lebensverhältnisse für diese Gruppierung einhergehen. An dieser Stelle wird auch deutlich, dass die Perspektive des sozialen Designs versucht, Zusammenhänge systemisch in den Blick zu nehmen, die auch positive wie negative Nebenwirkungen berücksichtigen – auch wenn diese nicht zwingend mit der ursprünglichen Intention eines Entwurfes verbunden waren.

Mitbestimmung und Empowerment

Mitbestimmung und Empowerment gehören zu den wesentlichen Arbeitsprinzipien der Mobilien Jugendarbeit (Mobile Jugendarbeit Stuttgart 2015a, 2015b). Die jungen Menschen sind somit stets ‚Co-Designer:innen‘ des Unterstützungssettings, weil sich die Angebote immer an den Bedürfnissen und Interessen der jungen Menschen orientieren. Die Beteiligung der Zielgruppe findet in der MJA ihren Höhepunkt darin, dass die Streetworker:innen ‚Gast‘ in der Lebenswelt der jungen Menschen sind und diesen keinesfalls irgendwelche Unterstützungsangebote ‚überstülpen‘ können (Landesarbeitsgemeinschaft Mobile Jugendarbeit/Streetwork Baden-Württemberg e.V. et al. 2005, S. 21). Die Fachkräfte müssen immer von der Zielgruppe akzeptiert und gewollt sein. Auf der anderen Seite ist es schwierig, in dem speziellen Konsum- und Freizeitsetting des Europaviertels eine Einschätzung zu diesem Bewertungspunkt abzugeben. Eine Mitgestaltung des Sozialraums ist nur bedingt möglich, da es sich um einerseits halböffentliche Konsumräume und andererseits um öffentliche Gebäude und Plätze handelt. Allerdings findet bei jedem Angebot eine Beteiligung insofern statt, dass dieses an den Interessen der jungen Menschen anschließt und letztere auch aktiv mitbestimmen. Des Weiteren werden die ‚Orte‘, an denen die MJA ihre Beratungsangebote vorhält, stets unter Einbezug der jungen Menschen verändert und mitgestaltet. Dabei gab es schon verschiedene Orte, d. h. ‚Entwürfe‘ für solche Orte. Dies waren ein Wohnwagen, eine Terrasse am Außengelände und aktuell ein Bauwagen. Sowohl die Gestaltung der Außenansicht als auch die Innengestaltung wurden stets unter Beteiligung der Zielgruppe organisiert. Des Weiteren gibt es vielfältige Bestrebungen, dass

junge Menschen auf allen Ebenen der Stadtbibliothek einbezogen werden, etwa, indem Sitzgelegenheiten zur Verfügung gestellt werden. Aktuell ist geplant, im Erdgeschoss eine Art ‚Lounge-Area‘ für junge Menschen einzurichten. Insgesamt dient das Projekt auch dem Empowerment, einmal, indem die MJA die Interessen der jungen Menschen in relevanten Gremien im Europaviertel, gegenüber der Polizei und den örtlichen Schlüsselakteur:innen vertritt, aber auch, indem junge Menschen erleben, dass ihre Beteiligungswünsche Gehör finden. Daneben findet Demokratiebildung auf verschiedenen Ebenen statt. Im Zuge der Beteiligungsprozesse werden Toleranz und Umgang mit Vielfalt sowie demokratische Prozesse den jungen Menschen niedrigschwellig nähergebracht.

Lokale Vernetzung und Interaktion

Die Vernetzung mit verschiedenen ‚Stakeholdern‘ im Europaviertel ist eine der Kerneigenschaften des Projekts. Das Viertel unterscheidet sich hierbei hochgradig von ‚normalen‘ Stadtvierteln, weil hier unterschiedliche Raumtypen miteinander interagieren und ein entsprechend komplexes Interaktionsgeflecht verschiedener Akteur:innen besteht (Meyer und Rahn, 2017; Rahn und Meyer, 2017; Rahn und Meyer, 2018). Neben der Stadtbibliothek gab es Vernetzungsprozesse mit dem Center-Management der Shopping-Mall, mit verschiedenen Gewerbetreibenden und gastronomischen Einrichtungen, mit der Polizei und Security-Unternehmen, mit der ansässigen Sparkassen-Akademie sowie mit verschiedenen sozialen Diensten, wie Flüchtlingsunterkünften, Drogenberatung, Schuldner:innenberatung, usw. Des Weiteren wird auf freiwilliges Engagement gesetzt, etwa durch Künstler:innen. Die Akzeptanz gegenüber dem Angebot ist hoch, es gibt kaum kritische Stimmen. Auf der anderen Seite besteht ein Großteil der Arbeitszeit der Streetworker:innen in diesen Vernetzungsprozessen. Alles in allem dient diese Vernetzung aber zwei Zielen: Verständnis für die Belange junger Menschen schaffen und Unterstützungsmöglichkeiten erschließen. Sicher kann behauptet werden, dass diese hochgradige Vernetzung zum Erfolg des Projekts entscheidend beiträgt.

Mittel- und langfristige ökologische Folgen für Natur und Mensch

Zu diesem Bewertungspunkt können auf den ersten Blick keine unmittelbaren Bezüge gefunden werden. Letztendlich zielt das Projekt auf konkrete Einzelunterstützung ‚Vermittlung und ‚sinnvolle‘ Freizeitaktivitäten ab. Im Rahmen der Kooperationsprojekte zwischen Stadtbibliothek und MJA können und werden aber Bildungsangebote mit Bezug zu Ökologie und Nachhaltigkeit durchgeführt. Ähnlich wie bei den oben dargestellten Potenzialen demokratischer Bildung, ergeben sich auch im Hinblick auf Bildung zur nachhaltigen Entwicklung viele niedrigschwellige Potenziale, etwa beim gemeinsamen Terrassenbau mit Holz oder im Zuge der nachhaltigen Nutzung von Medien (beispielsweise wurden im Rahmen des Projekts auf recht kreative Art und Weise Möbel aus verramschten Büchern gebaut). Dennoch: Dieses Bewertungskriterium sollte in Zukunft noch mehr Beachtung finden.

Passung des Entwurfs zu den aktuellen sozio-kulturellen Gegebenheiten.

Die ‚sozio-kulturellen Gegebenheiten‘ im Viertel sind geprägt durch den bereits genannten Charakter eines Konsum- und Freizeitorts. Hierzu tritt das Angebot optimal in Passung, weil es an den Interessen der sich dort aufhaltenden jungen Menschen anknüpft. Die jungen Menschen würden sich ohnehin im Viertel aufhalten, d. h., sie wollen Zeit dort verbringen, andere junge Menschen kennenlernen, und sich orientieren. In der ersten Projektphase wurde hierzu eine Typologie entwickelt, um die ‚Figuren‘ jugendlicher Aneignung modellhaft abbilden zu können [Meyer und Rahn 2017]. So treffen sich im Europaviertel ‚Touristen‘, d. h. junge Menschen, die das Viertel kurzfristig besuchen und sich die dortigen Attraktionen ansehen, ebenso gibt es ‚spaßorientierte Residents‘, Jugendgruppen, die das Viertel als ‚ihr‘ Viertel erobert haben und dort durch deviante Verhaltensweisen auffallen, und zuletzt die sogenannten ‚Perspektive-Suchenden‘, junge Menschen mit vorwiegend Fluchthintergrund, die im Viertel andere junge Menschen kennenlernen wollen, aber auch das Unterstützungsangebot der MJA stärker nutzen. Für alle drei Typen sollten entsprechende Angebote entwickelt werden, was mal besser, mal schlechter gelingt. Insbesondere für die Perspektive-Suchenden und ein Stück weit auch für die spaßorientierten Residents hat das Angebot jedoch eine ‚Sogwirkung‘ und es lässt sich eine extreme Verbundenheit mit den Streetworker:innen beobachten. Die Beziehungsarbeit trägt hier eindeutig Früchte und insofern bestätigt sich eine Verbundenheit mit dem ‚Entwurf‘, wie es Geiger [2016] fordert. Auf der anderen Seite leben diese jungen Menschen in anderen Stadtteilen, gehen dort zur Schule oder einer Ausbildung bzw. Arbeit nach. Diese Passung zum ‚Alltag‘ bzw. zur sozialen Lebenswelt kann das Angebot im Europaviertel nur bedingt herstellen (etwa, indem es sich mit dortigen Akteur:innen vernetzt).

Ausgehend von den empirischen Befunden im Zuge der Begleitforschung zum Projekt und den rückgemeldeten Erfahrungen der verschiedenen Stakeholder kann der Entwurf des Projekts und dessen Umsetzung zusammengefasst in die einzelnen Dimensionen des Sozialdesign-Kompasses eingeordnet werden, wie in Abbildung 2 dargestellt. Die Bewertung stellt zugleich eine Momentaufnahme dar, die sich im Verlauf des Projektes nochmals verändern kann. Der ausgegraute Bereich stellt die subjektive Einschätzung dar, da derzeit in Bezug auf das Bewertungskriterium zu *Mittel- und langfristigen ökologische Folgen für Natur und Mensch* noch keine validen Einschätzungen vorliegen, um die Wirkungen des Projektes beurteilen zu können. Die graduelle Bewertung der Veränderungen in den einzelnen Dimensionen erfolgte am Beispiel der Mobilen Jugendarbeit im Europaviertel lediglich als feedbackgestützte subjektive Einschätzung aus der Perspektive der wissenschaftlichen Begleitung, die im Rahmen dieser anderen Erkenntnisinteressen nachgeht. Für eine stärkere evidenzbasierte Anwendung empfiehlt es sich, entsprechende Benchmarks, anhand derer die graduellen Veränderungen quantifiziert werden können, vorab zu definieren. Entsprechende Instrumente für eine Vorher-Nachher-Bewertung gilt es entsprechend noch zu entwickeln.

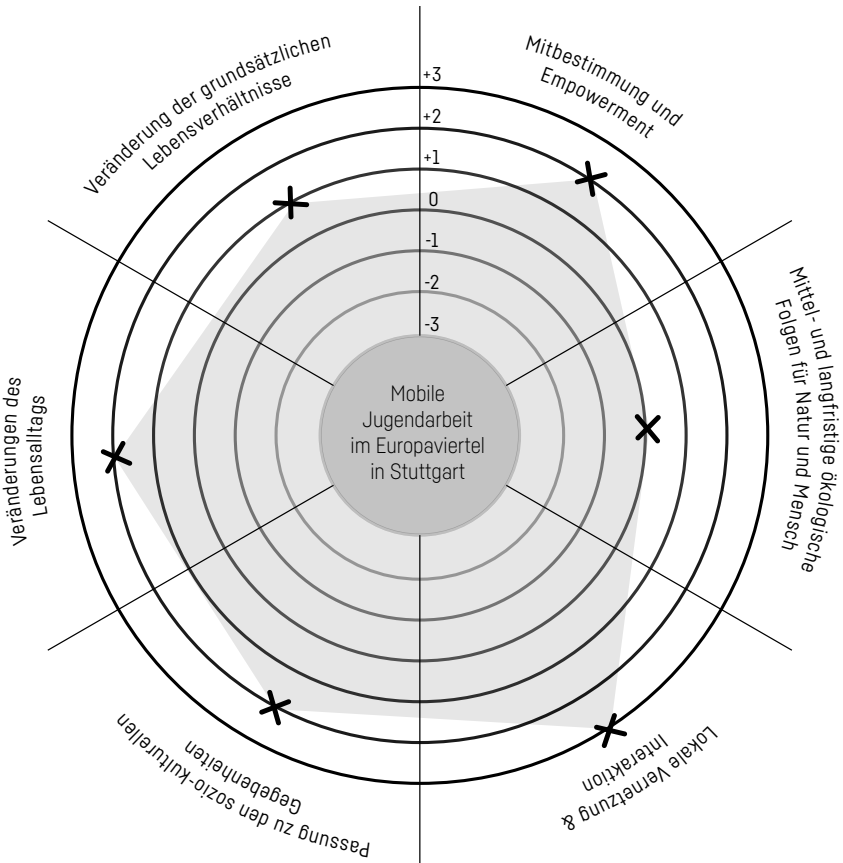


Abbildung 2: Sozialdesign-Kompass zur Reflexion und Bewertung von Designprozessen und -ergebnissen am Beispiel des Projekts *Mobile Jugendarbeit im Europaviertel* (eigene Darstellung)

2.3 Implikationen für die Praxis

Das ursprüngliche Konzept der Mobilien Jugendarbeit, welches von Walter Specht (1979) entwickelt wurde, stützte sich auf die damaligen wissenschaftlichen Erkenntnisse zur sogenannten ‚Jugenddelinquenz‘, in denen die hohe Relevanz von Gruppenprozessen sowie von sozialräumlichen und sozio-ökonomischen Faktoren bei der Entstehung und Verfestigung von Jugenddelinquenz nachgewiesen wurde (Specht 1979, S. 6 ff. sowie S. 24 ff.; Krebs 2004, S. 165). Hieraus ‚designte‘ Specht ein stadtteilorientiertes Konzept, das auf eine längerfristig angelegte und intensive Arbeit mit Jugendgruppen in und mit dem Gemeinwesen abzielt. Die gemeinwesenorientierte Arbeit im Stadtteil dient vor allem der Entstigmatisierung der Jugendgruppen (ebd., S. 112 ff.). Allerdings hat sich dieses Konzept bisher auf junge Menschen bezogen, die in diesem Gemeinwesen auch leben.

Diese ursprünglich delinquenzorientierte Ausrichtung der Mobilien Jugendarbeit wurde im Projekt ‚Europaviertel‘ jedoch zunehmend verlassen, was sich durch die Besonderheit

des Stadtviertels und die dort entstandenen Kooperationspotenziale erklären lässt. Sowohl die städtebaulichen Bedingungen (die eine hohe Attraktivität für junge Menschen haben), als auch die Bildungsmöglichkeiten, die sich im Rahmen von Kooperationsangeboten mit der Stadtbibliothek ergeben haben, ließen das Projekt ‚Design‘ zunehmend in einen anderen Entwurf münden: Demnach werden insbesondere allgemeinpädagogische, aneignungstheoretische Ziele deutlich stärker in den Mittelpunkt gestellt. Zudem richtet sich das Angebot nicht mehr nur an marginalisierte, ausgegrenzte oder stigmatisierte junge Menschen bzw. an eine definierte (delinquente) Zielgruppe, sondern „prinzipiell an alle Jugendlichen, die sich im öffentlichen Raum bewegen“ (Huber 2014, S. 16). Diese Idee steht der Kernintention der aufsuchenden Jugendarbeit nach Franz Josef Krafeld (2004, S. 16) näher, der das Kernziel von Jugendarbeit in einer „(Wieder-)aneignung von Umwelt“ sieht. Das Projekt verdeutlicht damit, wie wichtig es ist, Entwürfe einer Jugendsozialarbeit an örtliche Gegebenheiten und potenzielle Kooperationspartner anzupassen.

So zeigt sich, dass in diesem Projekt zwei Begründungskontexte in einem Projekt miteinander verwoben sind. Zum einen findet sich nach wie vor ein delinquenzorientierter Blick, der bis heute das Projekt prägt. Zum anderen fanden aber auch zunehmend aneignungs- und bildungstheoretische Aspekte Eingang. Ziel ist es fortan, die ‚konfliktvolle Aneignung‘ in sozial verträgliche Bahnen zu lenken und gleichzeitig den relevanten Jugendgruppen Bildungsmöglichkeiten zu eröffnen: „Dies ist insofern bemerkenswert, weil sich solche hybriden Formen der aufsuchenden Jugendarbeit eher selten finden lassen, denn es handelt sich meist entweder um zielgruppenspezifische/delinquenzorientierte oder um sozialraumorientierte/aneignungstheoretisch begründete Ansätze“ (Meyer et al. 2020, S. 16). Hingegen entwickelte sich das Projekt im Europaviertel stets in Form einer gewissen Hybridität, insbesondere bedingt durch die Kooperation mit der Stadtbibliothek, „so dass das Projekt quasi an der Schnittstelle zwischen der Arbeit mit delinquent handelnden Jugendlichen, der Unterstützung jugendtypischer Aneignungsprozesse und einem Bildungsauftrag anzusiedeln ist.“ (ebd.)

Fazit und Ausblick

In unserem Beitrag haben wir versucht, eine Brücke von Sozialem Design zur Sozialen Arbeit am Beispiel der Mobilen Jugendarbeit im Europaviertel in Stuttgart zu schlagen. Beim ‚Bau‘ dieser Brücken haben sich bereits viele ideelle Gemeinsamkeiten und Verbindungslinien zwischen dem Sozialen Design und Sozialer Arbeit gezeigt. Beide haben sich normativen Zielen verschrieben und versuchen, neben einer Verbesserung des Alltags, auch die dahinterliegenden Gesamtsysteme bzw. Verhältnisse in den Blick zu nehmen und gewinnbringend für die in ihnen lebenden Menschen zu verbessern. Während Soziales Design dabei stärker die Makro- und Mesoebene zum Ausgangspunkt von Entwürfen zu machen scheint, liegt der Fokus der Sozialen Arbeit stärker auf der Betrachtung der Meso- und Mikroebene. Deutlich wird der andere Betrachtungsfokus der Sozialen Arbeit u.a., wenn man die deutschsprachige Definition der International Federation of Social Workers

(IFSW) berücksichtigt. Entsprechend dieser Definition zielt die Soziale Arbeit insbesondere auf die Befähigung und Ermutigung der Menschen ab, so „dass sie die Herausforderungen des Lebens bewältigen und das Wohlergehen verbessern [können]“ (DBSH 2016). Zudem versteht sich die Soziale Arbeit als eine „praxisorientierte Profession und wissenschaftliche Disziplin [...] [die] gesellschaftliche Veränderungen, soziale Entwicklungen und den sozialen Zusammenhalt sowie die Stärkung der Autonomie und Selbstbestimmung von Menschen“ (ebd.) fördern möchte. Soziale Arbeit nimmt als Ausgangspunkt ihrer Analyse damit stärker den Menschen und das Empowerment in den ihn umgebenden Lebensverhältnissen in den Blick, während Soziales Design stärker zu einer Veränderung der Lebensbedingungen durch entsprechende Entwürfe, in denen und mit denen Menschen interagieren, beitragen will. Durch den Fokus auf Makro- und Mesoebene bietet Soziales Design damit eine fruchtbare Perspektiverweiterung für die Soziale Arbeit. Adressat:innen von sozialpädagogischen Unterstützungsangeboten, wie der Mobilen Jugendarbeit in Stuttgart, profitieren von der Perspektive des Sozialen Designs, wenn es gelingt, hierdurch weitere kritische Reflexionsebenen in der Sozial- und Jugendhilfeplanung einzubeziehen, wie etwa eine zusätzliche Bildungsperspektive am Beispiel der Stadtbibliothek. Eine andere Planungsperspektive eröffnet sich zudem, wenn die mögliche Aneignung attraktiver Plätze bei städtebaulichen Vorhaben auch durch eine Beteiligung von Jugendhilfeexpert:innen systematisch mitbedacht wird und entsprechende Angebote für die jungen Menschen bereitgehalten werden. Damit wird deutlich, dass auch die Soziale Arbeit wertvolle Impulse für soziale Designvorhaben im Bereich Städtebau setzen kann. Insgesamt kann vor allem der Bereich Stadtplanung von beiden Perspektiven entscheidend profitieren. Dies zeigt sich zuletzt auch im Europaviertel, einem neu entstandenen Stadtviertel, welches durch Jugendliche angeeignet wurde, wenn auch in einer als deviant markierten Art und Weise. Mit dem Ziel der Berücksichtigung „unsichtbarer Gesamtsysteme“ (Burckhardt 2012, S. 25) und „kooperierender Subsysteme“ (ebd., S. 34) verbunden ist auch eine neue, kritische Auseinandersetzung mit den bestehenden Ausdifferenzierungen und Spezifizierungen unseres Wohlfahrtsystems, in der durch eigene Systemgrenzen (z. B. System Jugendhilfe oder System Schule) eingeeengte Blick oft jene Lösungsansätze zu blockieren scheint, die zu einer nachhaltigen Verbesserung der Lebensverhältnisse der Menschen beitragen könnten. Soziales Design im oben skizzierten Verständnis kann aber ermöglichen, Soziale Dienstleistungen und die mit ihnen beabsichtigten Wirkungen und Nebenwirkungen umfassend in den Blick zu nehmen, ohne allzu starr in eigenen Systemgrenzen zu denken. Der Sozialdesign-Kompass kann hierfür ein Instrument sein, um Planungs- und Konzeptionsvorhaben diesbezüglich systematisch zu reflektieren und die gewonnenen Perspektiven in den jeweiligen Entwurf zu integrieren. Zugleich erfordert unser Reflexionsinstrument kreative Formen der Nutzung. Deutlich wurde dies an den sich veränderten Lebensverhältnissen für die Anwohnenden im Europaviertel. Werden Veränderungen in den Lebensverhältnissen nur auf die fokale Zielgruppe eines Projektes hin betrachtet, so würde man ggf. weitreichende positive wie negative Veränderungen im umliegenden Gemeinwesen eventuell nicht entsprechend berücksichtigen. Die Erfahrungswerte, gerade auch die mit den unscheinbaren

Nebeneffekten, können jedoch wertvolle Lernprozesse nach sich ziehen, etwa im Sinne einer Blaupause für zukünftige Entwürfe, die ähnliche Absichten verfolgen. Das Kriterium *ökologische Folgen für Mensch und Natur* scheint in der retrospektiven Betrachtung des Projektes der Mobilen Jugendarbeit im Europaviertel in Stuttgart eines zu sein, welches nicht ganz in die Logik und Intentionen des Jugendhilfeprojektes zu passen scheint. Angesichts voranschreitender Krisen im Zusammenhang mit dem Klimawandel stellt sich jedoch auch die Frage, ob es den Auftrag der Jugendhilfe nicht auch um entsprechende Bildungsziele im Bereich Nachhaltigkeit und Klimaschutz zu erweitern gilt. Auch gilt es, die Kriterien des Sozialdesign-Kompasses bereits in der Entwurfs- und Planungsphase kritisch zu betrachten und ggf. zu erweitern. So wurde in diesem Beitrag etwa darauf verzichtet, eine eigene ökonomische Dimension auszuformulieren. Je nach Projekt stellt die Erfüllung ökonomischer Zielsetzungen jedoch eine wichtige Bedingung dar, um Entwürfe realisieren zu können, deren primäres Ziel in Verbesserungen der anderen Dimensionen liegt. Ferner bedarf eine intersubjektive Bewertung der graduellen Veränderungen entsprechender vorab definierter Benchmarks samt Operationalisierungen, die aufgrund der retrospektiven Reflexion und Analyse des Projektes der Mobilen Jugendarbeit im Europaviertel nicht nachgeholt werden konnte, womit die Bewertung stärkere subjektive Färbungen aufweisen.

Literatur

- Banz, C. (2016). Zwischen Widerstand und Affirmation. In C. Banz (Hrsg.), *Social Design* (S. 11-26). Bielefeld: transcript Verlag.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development. Experiments by Nature and Design*. Cambridge/London: Harvard University Press.
- Burckhardt, L. (2012). *Design ist unsichtbar: Entwurf, Gesellschaft & Pädagogik*. Berlin: M. Schmitz.
- Cleven, E. (2016). Eigentlich sollten wir nicht mehr über Social Design sprechen. In C. Banz (Hrsg.), *Social Design* (S. 43-60). Bielefeld: transcript Verlag.
- Delitz, H. (2018). Das ›öffentliche Interesse‹: Über das ›Public‹ in Public Interest Design. In C. Rodatz & P. Smolarski (Hrsg.), *Was ist Public Interest Design? Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen* (S. 15-36). Bielefeld: transcript Verlag.
- Deutscher Berufsverband für Soziale Arbeit e.V. DBSW (2016). *Deutsche Übersetzung der Definition Sozialer Arbeit des FBTS und DBSH*. <https://www.dbsh.de/profession/definition-der-sozialen-arbeit/deutsche-fassung.html>. Zugegriffen: 13.10.2022.
- Dörr, M. & Füssenhäuser, C. (2015). Einleitung. In M. Dörr, C. Füssenhäuser & H. Schulze (Hrsg.), *Biografie und Lebenswelt* (S. 1-21). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Ebert, I. (2021). *Social Design unter Verdacht: Was Social Design von den Verdachtsmomenten gegenüber der Sozialen Arbeit lernen kann*. In C. Rodatz & P. Smolarski (Hrsg.), *Wie können wir den Schaden maximieren? Gestaltung trotz Komplexität. Beiträge zu einem Public Interest Design* (S. 43-58). Bielefeld: transcript Verlag.
- Geiger, A. (2016). *Social Design - ein Paradox?* In C. Banz (Hrsg.), *Social Design* (S. 61-68). Bielefeld: transcript Verlag.
- Gillich, S. (2003). Vorwort. In S. Gillich (Hrsg.): *Streetwork/Mobile Jugendarbeit. Aktuelle Bestandsaufnahme und Positionen eigenständiger Arbeitsfelder* (7-8). Gründau-Rothenbergen: TRIGA Verlag.
- Huber S. (2014). *Zwischen den Stühlen. Mobile und aufsuchende Jugendarbeit im Spannungsfeld von Aneignung und Ordnungspolitik*. Wiesbaden: Springer VS Verlag.
- Keppeler, S. (1997). *Mobile Jugendarbeit in Baden-Württemberg*. In Landesarbeitsgemeinschaft Mobile Jugendarbeit Baden-Württemberg (Hrsg.), *Praxishandbuch Mobile Jugendarbeit* (S. 19-41). Neuwied: Hermann Luchterhand Verlag.
- Kerber, D. (2016). *Soziales Design in humanitärer Praxis*. In C. Banz (Hrsg.), *Social Design* (S. 85-94). Bielefeld: transcript Verlag.
- Klenk, B., & Häberlein, V. (1995). *Das Stuttgarter Konzept Stadtteilorientierter Mobiler Jugendarbeit*. In G. Becker & S. Titus (Hrsg.), *Handbuch Aufsuchende Jugend- und Sozialarbeit. Theoretische Grundlagen, Arbeitsfelder, Praxishilfen* (S. 144-159). Weinheim/München: Juventa Verlag.
- Krafeld, F. J. (2004). *Grundlagen und Methoden aufsuchender Jugendarbeit. Eine Einführung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Krebs, Wolfgang (2004). *Blicke zurück. Von den Ursprüngen von Streetwork und Mobiler Jugendarbeit zum Methodenmix heute - Zusammenfassung einer aktuellen Untersuchung*. In S. Gillich (Hrsg.), *Profile von Streetwork und Mobiler Jugendarbeit. Antworten der Praxis auf neue Herausforderungen* (S. 160-175) (2. Aufl.). Gründau-Rothenbergen: TRIGA Verlag.

Krohn, M. (2016). Ist »Social Design« eine neue Designkategorie? In C. Banz (Hrsg.), Social Design (S. 103-112). Bielefeld: transcript Verlag.

Krüger, S., & Meyer, T. (2022). Mobile Jugendarbeit im Europaviertel - Projektphase III. Potenziale der Kooperation zwischen aufsuchender Jugendarbeit und Stadtbibliothek im Europaviertel. Zwischenbericht der wissenschaftlichen Begleitung. Stuttgart, https://www.mobile-jugendarbeit-stuttgart.de/site/assets/files/8179/zwischenbericht_mja_im_europaviertel_phase_iii_16_10_2022.pdf. Zugegriffen: 04.01.2023

Landesarbeitsgemeinschaft Mobile Jugendarbeit, Streetwork Baden-Württemberg e.V., Landesarbeitsgemeinschaft Jugendsozialarbeit Baden-Württemberg, Kommunalverband für Jugend und Soziales Baden-Württemberg & Landesjugendplan (Hrsg.) (2011). Was leistet Mobile Jugendarbeit? Ein Portrait Mobiler Jugendarbeit in Baden-Württemberg (2., überarb. Aufl.). <https://www.kvjs.de/fileadmin/publikationen/jugend/Mobile-Jugendarbeit-2011.pdf>. Zugegriffen: 13.10.2022

Meyer, T., Daum, S., & Rayment-Briggs, D. (2020). Streetwork im Europaviertel - Projektphase II. Eine Evaluation von Struktur-, Prozess- und Ergebnisqualität der aufsuchenden Jugendarbeit im Europaviertel. Abschlussbericht. Mit einem Gastbeitrag von Susanne Krüger. http://www.mobile-jugendarbeit-stuttgart.de/public/Langversion_%20Abschlussbericht_Streetwork_Phase2.pdf. Zugegriffen: 13.10.2022

Meyer, T., & Rahn, S. (2017). „Freizeitort Europaviertel“. Abschlussbericht der wissenschaftlichen Begleitung. Landesarbeitsgemeinschaft der Offenen Jugendbildung, Stuttgart. http://www.lagobw.de/reichweitenuntersuchungen.html?file=files/cto_layout/img/LAGO/pdf/Reichweitenuntersuchungen/Abschlussbericht%20RWU%20Streetwork%20Europaviertel.pdf. Zugegriffen: 13.10.2022

Mobile Jugendarbeit Stuttgart (2015a). Die Konzeption. Stuttgart. https://www.mobile-jugendarbeit-stuttgart.de/site/assets/files/7757/konzeption_mobile-jugendarbeit-stuttgart.pdf. Zugegriffen: 04.01.2023.

Mobile Jugendarbeit Stuttgart (2015b). Die Konzeption. Langfassung, Stuttgart.

Rahn, S., & Meyer, T. (2018). Das Projekt „Freizeitort Europaviertel“ - Mobile Jugendarbeit in (halb-)öffentlichen Räumen. In Deinet, Ulrich (Hrsg.), Jugendliche und die „Räume“ der Shopping Malls. Aneignungsformen, Nutzungen, Herausforderungen für die pädagogische Arbeit (S. 157-188). Op-laden/Berlin/Toronto: Barbara Budrich Verlag

Rahn, S., & Meyer, T. (2017). Das Projekt „Freizeitort Europaviertel“ - Mobile Jugendarbeit in (halb-)öffentlichen Räumen. In deutsche jugend, Zeitschrift für die Jugendarbeit, 65(1), S. 18-27.

Staub-Bernasconi, S. (2007). Soziale Arbeit: Dienstleistung oder Menschenrechtsprofession? In A. Lob-Hüdepohl & W. Lesch (Hrsg.), Ethik Sozialer Arbeit: Ein Handbuch (1. Aufl., S. 20-54). Paderborn u.a.: Brill | Schöningh

Thiersch, H. (1992). Lebensweltorientierte soziale Arbeit: Aufgaben der Praxis im sozialen Wandel. Weinheim/München: Juventa-Verlag.

Thole, W. (2000). Kinder- und Jugendarbeit. Eine Einführung. Weinheim/München: Juventa, Verlag.

FRANK SOWA, MARCO HEINRICH,
PATRICK HARMS, KATRIN PROSCHEK &
TANJA HOLZMEYER

Designen von digitalen Lösungen für wohnungslose Menschen

Eine Methodenreflexion

Keywords: Sozialwissenschaftliche Forschung, menschenzentrierte Produktentwicklung, Wohnungslosigkeit, Design Thinking

Einleitung

Stadtgesellschaften sind von gravierender sozialer Ungleichheit gekennzeichnet, die sich in ihrer Extremform in der Wohnraumversorgung zeigt – immer dann, wenn Menschen wohnungslos⁰¹ sind. Diese Menschen erleben eine außergewöhnliche Mangelsituation, die mitunter mit einem Ausschluss aus dem Wohnungs- und Arbeitsmarkt, einer Nichtinanspruchnahme von wohlfahrtsstaatlichen Transferleistungen und einem Verlust von sozialer und kultureller Teilhabe einhergeht (Lutz et al. 2021; Sowa 2022; Tsirikiotis und Sowa 2022). Darüber hinaus führen gesellschaftliche Ausschluss- und Stigmatisierungsprozesse des Andersartig-Machens [Othering] dazu (Heinrich et al. 2022a; Sowa et al. 2022), dass wohnungslose Menschen zu urbanen Anderen imaginiert werden und von Verdrängung aus den vorzeigbaren Innenstadtbereichen von unternehmerisch ausgerichteten Städten betroffen sind (Boß 2022; Wehrheim 2012). Vor diesem Hintergrund ist es fraglich, wie wohnungslose Menschen als sozial Benachteiligte ihr Recht auf Stadt wahrnehmen und die städtische Infrastruktur und Ressourcen nutzen können (Lefebvre 2016; Marquardt 2017).

Um die spezifische Lebenslage und Alltagsgestaltungen von Menschen ohne Wohnung in urbanen Settings (Heinrich et al. 2022b) zu verbessern, führte die Ohm von 2019 bis 2023 das Forschungsprojekt Smart Inklusion für Wohnungslose (SIWo)(Sowa et al. 2020)⁰² durch. Im Zentrum des Forschungsinteresses steht die Frage, welche Informations-, Unterstützungs- und Beratungsbedarfe bei wohnungslosen Menschen vorliegen und in welcher Form diese mit Hilfe von digitalisierten Angeboten und Produkten gedeckt werden können. Im Sinne eines sozial orientierten Designs⁰³ forschte ein fächerübergreifendes Team

01 Mit *wohnungslosen Menschen* sind in diesem Beitrag all jene gemeint, die über keinen eigentums- oder mietrechtlich gesicherten Wohnraum verfügen. Dies umschließt obdachlose Menschen, die auf der Straße oder in Notschlafstellen übernachten, wohnungslose Menschen, die in Einrichtungen der Wohnungslosenhilfe (Pensionszimmer, Wohngruppen) leben sowie Menschen, die sich in ungesicherten bzw. unzumutbaren Wohnverhältnissen aufhalten, wo der Wohnraumverlust jederzeit droht (FEANTSA 2017).

02 Das vom 1. August 2019 bis 31. Januar 2023 durchgeführte Forschungsprojekt der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung im Rahmen des Förderprogramms Forschung an Fachhochschulen gefördert (Förderkennzeichen: 13FH519SX7).

03 Dieses forschungsstrategische Vorgehen erfreut sich zunehmender Beliebtheit. So werden auch in anderen Projekten, die Lösungen und Produkte für wohnungslose Menschen entwickeln, partizipative und sozial orientierte Designs gewählt (Espinosa Ureta 2022; Gebken et al. 2021).

aus der Soziologie, der Sozialen Arbeit, dem Usability Engineering, der Informatik und der Energietechnik eng mit (ehemals) wohnungslosen Menschen, Sozialarbeiter:innen aus Einrichtungen der Wohnungslosenhilfe und weiteren Stadtakteur:innen zusammen, um einerseits die Situation von wohnungslosen Menschen zu verstehen und andererseits, um digitale Lösungen in Form von Produkten zu entwickeln, die eine Unterstützung und einen Nutzen für die Zielgruppen darstellen.

Für die Gestaltung dieser digitalen Lösungen wurde eine interdisziplinär angelegte, methodentriangulierende Vorgehensweise (Flick 2011) gewählt: Die Bedarfe wohnungsloser Menschen waren Untersuchungsgegenstand des Teilprojekts *Sozialwissenschaftliche Forschung*, in dem im „Forschungsstil“ (Strübing 2019, S. 525) der Grounded Theory (Breuer et al. 2019; Glaser und Strauss 1998) narrativ angelegte Gruppendiskussionen und Leitfadeninterviews (Bohnsack 2015; Kaufmann 2015) mit wohnungslosen Menschen geführt wurden. Gleichzeitig konnten im Teilprojekt *Menschzentrierte Produktentwicklung* mit Hilfe von Design Thinking Workshops (Lewrick et al. 2020; Stickdorn und Schneider 2011) und Fokusgruppen erste Konzepte digitaler Lösungen ausgearbeitet werden. Die Teilnehmenden setzten sich aus wohnungslosen Menschen und Expert:innen aus der Praxis der Wohnungslosenhilfe zusammen. Aus den gebündelten Ergebnissen dieser Forschungsansätze wurden Anforderungen für Informatik und Energietechnik abgeleitet und in konzeptionelle und prototypische Lösungen überführt. Im Anschluss wurden die Konzepte mit Benutzer:innen und Expert:innen evaluiert und mittels iterativem Prototyping weiterentwickelt. Letztendlich entstanden aus dem Projekt verschiedene Produktlösungen, wie die Implementierung der Ladestation-/WLAN-Finder-App *Stromer Max*, der Prototyp der adaptiven Informations-App *Schlaue Lise*, sowie die Konzeptionen einer Housing First App und einer Peer-App (Sowa et al. 2022). Ergänzend wurde eine öffentlich zugängliche WLAN- und Ladestation in der Nürnberger Fußgängerzone installiert. Die Evaluationen der Produkte wurden ebenfalls methodisch-interdisziplinär angelegt: *Schlaue Lise* und *Stromer Max* wurden Usability-Tests unterzogen, die WLAN- und Ladestation wurde per quantitativer Umfrage und teilnehmender Beobachtung evaluiert.

Im folgenden Beitrag wird am Beispiel des Forschungsprojekts *Smart Inklusion für Wohnungslose [SIWo]* eine Reflexion der verwendeten Methoden angestrebt, um zu beantworten, welche Chancen und Herausforderungen ein methodentriangulierendes Forschungsdesign mit sich bringt. Zunächst wird daher das methodische Vorgehen (Abschnitt 1) sowohl im Teilprojekt *Sozialwissenschaftliche Forschung* (Abschnitt 1.1) als auch im Teilprojekt *Menschzentrierte Produktentwicklung* (Abschnitt 1.2) ausführlich vorgestellt. Abschließend findet dann die Reflexion der Methoden statt, die eine koordinierte Zusammenarbeit unterschiedlicher Disziplinen mit sich bringt, in dem die aufgeworfene Forschungsfrage beantwortet wird (Abschnitt 2).

1 Methodentriangulation am Beispiel des SIWo-Projekts

Die Entwicklung von Produkten und deren Adressierung an marginalisierte (vermeintliche⁰⁴) Gruppen steht stets vor Herausforderungen. Produktentwickler:innen befinden sich zumeist in äußerst unterschiedlichen Lebenswelten (Schütz und Luckmann 1988) im Vergleich zu deren Zielgruppen: Sie sind Angestellte an Hochschulen oder privaten Unternehmen und verfügen zumeist über überdurchschnittliche Bildungsniveaus und Einkommen. Anders gesagt: Sie besitzen mehr (ökonomisches, kulturelles und symbolisches) Kapital als ihre Zielgruppen (Bourdieu 1983). Im Gegensatz dazu werden Menschen als marginalisierte (Ziel-)Gruppen imaginiert, wenn sie unterdurchschnittlich gebildet und über kaum solches Kapital verfügen. Somit besteht die Gefahr, dass die Konzeptionalisierung von Produktlösungen für die Probleme von Zielgruppen aus eben jener Perspektive der Produktentwickler:innen stattfindet, statt die tatsächlichen Perspektiven und Problemlagen der Zielgruppen wie Armut, Arbeitslosigkeit, Krankheit, Stigmatisierung und Diskriminierung sowie soziale und digitale Exklusion (Sowa et al. 2022) in den Entwicklungsprozess einzubeziehen. Um deren Standpunkte, Betrachtungsweisen und Erwartungen in die Entwicklung von technischen Hilfsprodukten einfließen lassen zu können, wurden wohnungslose Menschen über die gesamten Projektdauer in den Forschungs- und Entwicklungsprozess partizipativ miteinbezogen (von Unger 2014).

1.1 Teilprojekt: Sozialwissenschaftliche Forschung

Im Teilprojekt *Sozialwissenschaftliche Forschung* wurde in einem eher offenen und grundlagenorientierten Vorgehen erforscht, welche Bedarfe wohnungslose Menschen artikulieren und welche Unterstützungsmöglichkeiten in digitalisierter Form angeboten werden könnten. Um den Einbezug der Zielgruppen und den methodischen Grad an Offenheit und Unvoreingenommenheit zu gewährleisten, wurde ein qualitatives Verfahren im Stile der Grounded Theory ausgewählt, welches die Erhebungsmethoden Gruppendiskussionen sowie narrative Leitfadenterviews (Bohnsack 2015; Kaufmann 2015) und die Auswertungsmethoden des Kodierens sowie der Sequenzanalyse umfasste (Breuer et al. 2019; Glaser und Strauss 1998; Przyborski und Wohlrab-Sahr 2014; Wernet 2009): Zuerst wurden Gruppendiskussionen mit (ehemals) wohnungslosen Menschen durchgeführt. Diese öffneten einen sicheren Raum für die Betroffenen, um ihre Ansichten und Meinungen über ihre Situation und über Möglichkeiten der technischen Intervention zu äußern. Als Versammlungen pandemiebedingt vorübergehend nicht stattfinden konnten, musste die

04 Menschen in prekären Lebenslagen werden häufig als Gruppen imaginiert. Tatsächlich wird den Subjekten diese Zugehörigkeit jedoch nur unterstellt, da sie selbst sich oft nicht mit anderen Mitgliedern der vermeintlichen Gruppe identifizieren. Im Falle von wohnungslosen Menschen sei hier auf deren Heterogenität verwiesen (Steckelberg 2018).

Vorgehensweise adaptiert werden. Gruppendiskussionen wurden durch narrativ angelegte und leitfadengestützte Einzelinterviews ersetzt.⁰⁵

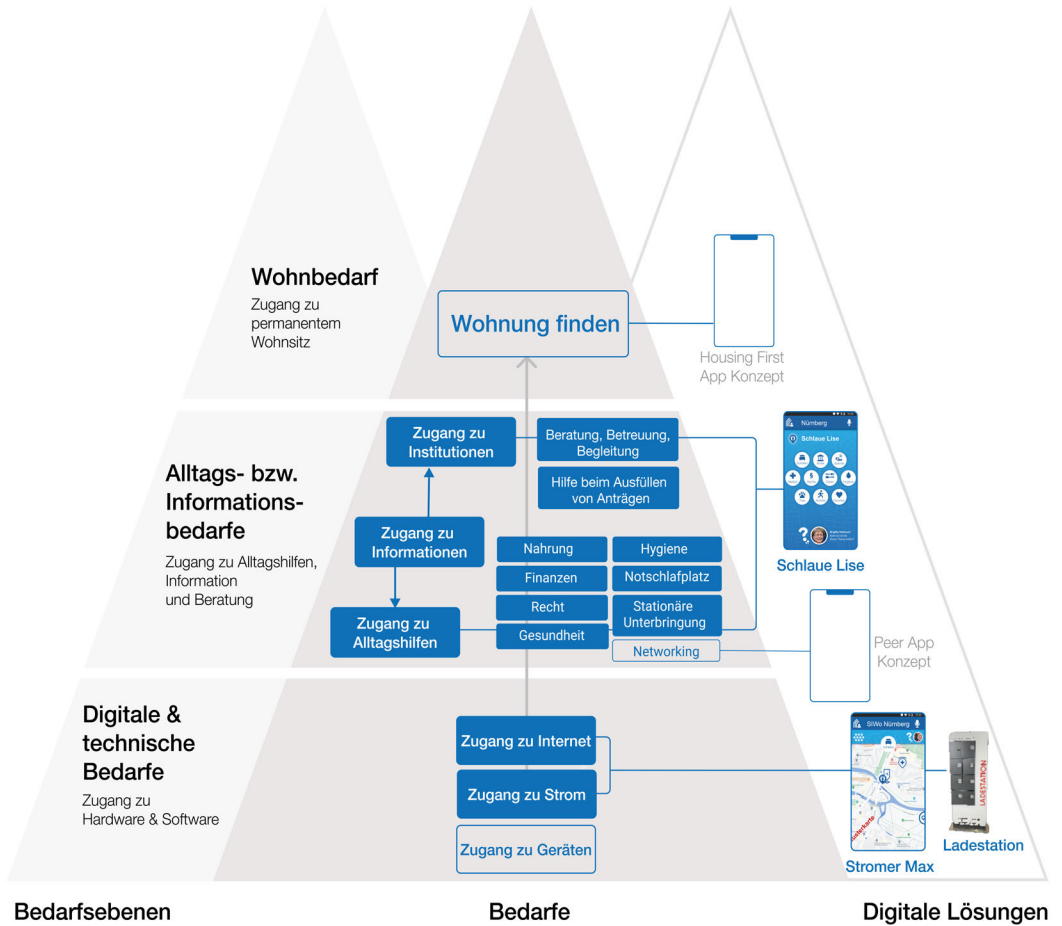
Die Auswertung der Transkripte von Gruppengesprächen und Interviews fand in Anlehnung an die Reflexive Grounded Theory (RGT) statt. Diese lässt sich als ein Verfahren der sozialwissenschaftlichen Hermeneutik beschreiben, welche das Ziel verfolgt, Erkenntnisse über ein Problemthema ‚gegenstands begründet‘ („grounded“; Breuer et al. 2019), also eng am Datenmaterial und damit an den Lebenswelten der Zielgruppen, herauszuarbeiten. Dabei sollen mit Hilfe des Prinzips der Offenheit (vgl. auch Helfferich 2009) die Forschenden für Deutungen und Relevanzen der Angehörigen fremder Lebenswelten sensibilisiert werden. Im Sinne des *theoretischen Samplings*, einem der drei zentralen Standpunkte der RGT (Breuer et al. 2019), wurden erste Analysen des erhobenen Datenmaterials mit weiteren Felderhebungen zirkulär abgewechselt. So wurden im SIWo-Projekt die Gruppendiskussionen mit wohnungslosen Menschen schon früh kodiert, um die ersten Erkenntnisse dieses Auswertungsschrittes in die Erstellung des Leitfadens für die Interviews mit einfließen lassen zu können. Dieses *Kodieren* stellt das „Herzstück“ (ebd., S. 248) des Verfahrens dar. Beim Kodieren handelt es sich typischerweise um ein dreistufiges Verfahren, das auf das offene, axiale und selektive Kodieren aufgeteilt wird. Beim offenen Kodieren, eine Art assoziatives Brainstorming (ebd., S. 269) zur Entdeckung von Bedeutungen des untersuchten Phänomens, wurden Codes aus dem Datenmaterial abgeleitet (Kelle und Kluge 2010). Satz für Satz wurde der Sinn des Geschriebenen kategorisiert und unterschiedliche Lesearten eingebracht und entdeckt. Beim axialen Kodieren wurden im Anschluss Verbindungen zwischen den erstellten Codes ermittelt und Systematiken gebildet. Beim selektiven Kodieren wurde die Datenauswertung auf ein höheres Abstraktionsniveau gesetzt, indem die entwickelten Codes, Subkategorien und Überkategorien verglichen und zueinander in Verbindung gesetzt, Prioritäten gesetzt und unpassende Kategorien entfernt werden. Auf diese Weise konnten Kernkategorien herausgearbeitet werden. Auch bei diesem Auswertungsprozess wurden die einzelnen Arbeitsschritte nicht nacheinander, sondern parallel, also im ständigen Wechsel zueinander, durchgeführt. Letztlich wurden durch *konstante Fallvergleiche* maximale und minimale Kontrastierungen gesucht, bis eine theoretische Sättigung des empirischen Materials angenommen wurde. Zur Veranschaulichung dieses Verfahrens soll eine Interviewsequenz aus dem SIWo-Projekt präsentiert werden. In den Interviews wurden die Informant:innen darum gebeten, über ihre Situation der und ihre Deutungen von Wohnungslosigkeit zu erzählen:

05 Diese unplanmäßige Adaption stellte sich im Nachhinein als Bereicherung des Forschungskonzepts heraus, da in den Interviews mehr und gehaltvollere Narrationen ausgelöst wurden, die sich für die Rekonstruktion der Bedarfe als äußerst wertvoll herausstellten. Gleichwohl musste im Forschungsteam mehr Zeit für die Erhebung und Auswertung der Daten investiert werden.

Wohnungslos zu sein, das ist sehr kostspielig. Du musst schauen jeden Tag: wo krieg ich einen Pennplatz, da muss es trocken und warm sein am besten. Wenn die, wenn möglich, dass man dann auch noch das Handy laden kann oder sonstiges (I: Hm hm) ne oder was zum Essen, ich kann jetzt nicht sagen: ‚Oh cool da ist ein halbes Kilo eh Bierschinken im Angebot, kauf ich! Ja wo lagere ich das? Keine Wohnung, kein Kühlschrank, kein Strom (I: Ja). Das sind alles so Dinge, so Kleinigkeiten eh wo wasch ich? Wo dusch ich? Ja wo schlaf ich? Eh wann ess ich was, wo krieg ich Geld her oder sehen Sie, das sind Sachen, muss ich mir eh wenn ich ne Wohnung hab net drum kümmern. Mit der Wohnung weiß ich, ich schlaf daheim, dann daheim [...] lad ich mein Telefon, da haben wir meinen Strom, da hab ich meine Küche, da liegt mein Essen eh da wasch ich mich und sonstiges ne, da brauch ich nicht überlegen. Das sind viele Punkte, die alle wegfallen ja eh wenn ich ne Wohnung hab. [...] Aber als Wohnungsloser, da musst du immer schauen [...] und wenn du des erledigt hast, ist der halbe Tag vorbei. (Interview 2, Abs. 114)

Beim Arbeitsschritt des offenen Kodierens wurden für die einzelnen Segmente des Interviewausschnitts passende Codes erstellt. So entstanden die offenen Codes Schlafplatzsuche, Aufladen von technischen Geräten, Nahrungsbeschaffung, Lagerung von Essen, Hygiene und Wohnraum als wichtigster Bedarf. Beim axialen Kodieren wurden die offenen Codes miteinander verglichen und Systematiken gebildet. So wurde die Überkategorie *Befriedigung von Grundbedürfnissen* erstellt und dort die Codes *Schlafplatzsuche*, *Nahrungsbeschaffung* und *Hygiene* eingeordnet. Auf der Grundlage des Codes *Aufladen von technischen Geräten* wurde die abstraktere Kategorie *Technische & digitale Bedarfe* gebildet. Beim selektiven Kodieren stellte sich heraus, dass sich die identifizierten technischen und digitalen Bedarfe als Zugänge kategorisieren lassen. Somit wurde der Code *Aufladen von technischen Geräten* in *Zugang zu Strom* umbenannt. Unsere Deutung, Bedarfe wohnungsloser Menschen als Zugänge zu verstehen, verfestigte sich weiter, sodass der Code *Befriedigung von Grundbedürfnissen* in *Zugang zu Alltagshilfen* umgeändert wurde. Im weiteren Auswertungsprozess wurde dieser Vorgang wiederholt und am gesamten Datenmaterial angewandt. Die Ergebnisse werden in Abbildung 1 vorgestellt und umfassen die Bedarfslagen wohnungsloser Menschen und deren Bezug zu SIWo-Produkten: Diese Bedarfe wurden in die Bereiche *Digitale & technische Bedarfe*, *Alltags- bzw. Informationsbedarfe* und *Wohnbedarf* kategorisiert. Die Basis für die digitale Inklusion wohnungsloser Menschen bilden die digitalen und technischen Bedarfe, die sich aus dem *Zugang zu Internet*, *Zugang zu Strom* und *Zugang zu Geräten* (z. B. Smartphones) zusammensetzen.

Wie folgende Erzählung eines Befragten verdeutlicht, sind diese Zugänge für die Zielgruppen keineswegs so selbstverständlich wie für den größten Teil der wohnenden Bevölkerung. Beispielsweise stellt der Zugang zu Strom für einen Befragten ein relevantes Alltagsproblem dar:



- Durch SIWo-Produkte erfüllt
- Für zukünftige Produkte geplant

Abbildung 1: Bedarfslagen wohnungsloser Menschen und SIWo-Produkte (Quelle: eigene Darstellung)

Danach muss ich halt schauen, dass ich mich da tatsächlich halt meistens in die neueren Busse [...] [setze] weil da gibt's USB-Anschlüsse für – zum Handy aufladen. Ist natürlich immer mit Risiko verbunden, weil wegen Kontrolle und so weiter aber Handy ist halt für mich wichtig, muss aufgeladen sein und so verbringe ich dann eigentlich den ganzen Tag damit im Bus herumzufahren. (Interview 1, Abs. 6)

Die befragte Person muss sich den Zugang auf unkonventionelle Weise erschließen, indem sie Steckdosen in öffentlichen Verkehrsmitteln nutzt. Somit nimmt sie allerdings das Risiko in Kauf, für die Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel ohne Fahrschein sanktioniert zu werden. Mit dem Zugang zu Internet verhält es sich ähnlich. Der Zugang zu (technischen) Geräten stellte sich zwar als Bedarf heraus, anhand der erhobenen Daten aus dem SIWo-Projekt sowie einer vorausgegangenen Lehrforschung konnte allerdings keine digitale Spaltung zwischen wohnungslosen und nicht-wohnungslosen Menschen konstatiert werden (Heinzelmann et al. 2021; Rösch et al. 2021; Sowa und Wießner 2022). Wohnungslose Menschen verfügen häufig über internetfähige Endgeräte, jedoch führt der ungleiche Zugang zu digitalen Technologien sowie die Heterogenität des Nutzungsverhaltens und des digitalen Kompetenzerwerbs zu einer Spaltung innerhalb der Gruppe wohnungsloser Menschen, ganz analog zur Entwicklung der Mehrheitsgesellschaft. Folglich wurde dieser Bedarf bei der Produktentwicklung nicht weiter berücksichtigt. Neben den digitalen und technischen Bedarfen stellten sich Alltags- bzw. Informationsbedarfe als relevant heraus. Diese Bedarfe umfassen den *Zugang zu Alltagshilfen* („wo wasch ich? Wo dusch ich? Ja wo schlaf ich?“) und den *Zugang zu Institutionen* („Wo krieg ich mein Geld her?“). Diese Zugänge können jedoch nicht direkt über technische oder digitale Produkte hergestellt werden. Stattdessen ist es allerdings möglich, diese Zugänge über den *Zugang zu Informationen* zu erleichtern. Dies ist bedeutsam, da die Befriedigung alltäglicher Grundbedürfnisse, wie im empirischen Beispiel dargestellt, für wohnungslose Menschen eine zeitintensive Aufgabe darstellt („wenn du des erledigt hast, ist der halbe Tag vorbei“).

Während erste Erkenntnisse des Teilprojekts *Sozialwissenschaftliche Forschung* ausgewertet wurden, kamen parallel im Teilprojekt *Menschzentrierte Produktentwicklung* Methoden des menschenzentrierten Gestaltungsprozesses und des Design Thinking zum Einsatz. Ziel war es, Erkenntnisse zu gewinnen, auf deren Grundlage konkrete technische und digitale Produkte entwickelt werden, die an die Bedarfe der Zielgruppen adressiert sind und die Situation der Betroffenen bestenfalls verbessern können.

1.2 Teilprojekt: Menschzentrierte Produktentwicklung

Das beschriebene Teilprojekt *Sozialwissenschaftliche Forschung* lieferte vertiefte Kenntnisse über persönliche Hintergründe und Lebenslagen der Zielgruppen. Für die Entwicklung von Produkten mit guter User Experience (UX) war es jedoch zusätzlich wichtig, den Nutzungskontext zu kennen, also die Umgebungsfaktoren der zukünftigen Benutzer:in-

nen zu verstehen und weitere Interessensvertreter:innen (Stakeholder) zu identifizieren. Zudem ergab sich sehr schnell, dass die Nutzer:innengruppe wohnungsloser Menschen eine hohe Diversität und Heterogenität (Steckelberg 2018) aufweist. Dies stellt eine Herausforderung für typische Produktentwicklungsprozesse dar, da diese üblicherweise größere, homogene Nutzer:innengruppen adressieren. Demnach war es wichtig, hier einen Überblick zu bekommen und zu entscheiden, welche Gruppen von Nutzer:innen für die Produktentwicklung fokussiert werden. Es gibt bis heute nur wenige digitale Produkte für wohnungslose Menschen, so dass zu Beginn des Projekts erkannt wurde, dass zusätzlich zum Verstehen und Dokumentieren des Nutzungskontexts zusammen mit den zukünftigen Nutzer:innen und Domain-Expert:innen auch innovative Produktvisionen entwickelt werden müssen. Dabei war am Anfang nicht festgelegt, ob es sich bei den späteren Entwicklungen um ein oder mehrere Produkte handeln wird. Ähnlich wie schon beim Teilprojekt *Sozialwissenschaftliche Forschung*, konnten pandemiebedingt und verursacht durch die Lockdowns keine Vor-Ort-Beobachtungen, Präsenz-Workshops oder kontextuelle Interviews geführt werden. Demnach wurden hierfür überwiegend online-basierte Maßnahmen durchgeführt.

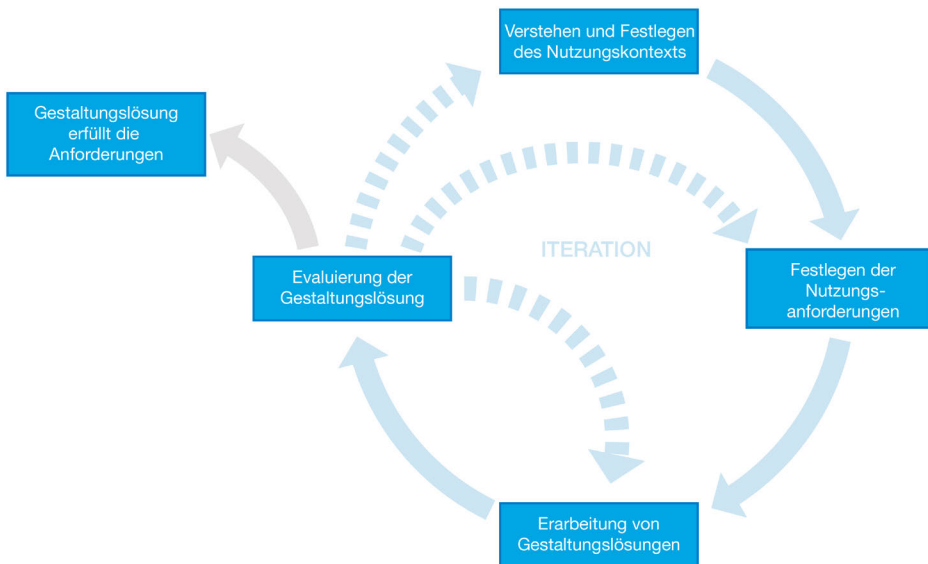


Abbildung 2: Menschzentrierter Gestaltungsprozess nach ISO 9241-210 (gekürzte Version) (Quelle: eigene Darstellung)

Für die Entwicklung der einzelnen Produktideen wurde nach dem menschenzentrierten Gestaltungsprozess für gebrauchstaugliche interaktive Systeme [Deutsches Institut für Normung 2019] vorgegangen. Eine vereinfachte Form des Prozesses ist in Abbildung 2 dargestellt. Ziel des Prozesses ist es, Produkte bzw. Systeme so zu entwickeln, dass sie in einem spezifischen Nutzungskontext für spezifische Nutzer:innen die bestmögliche User Experience bieten. Dazu ist es erforderlich, den Produktentwickler:innen möglichst relevante Informationen über die Benutzer:innen sowie weitere Interessensgruppen und deren Eigenschaften, Ziele und Aufgaben zu geben. Außerdem sollen die relevanten Merkmale der physikalischen, sozialen und kulturellen Umgebungsbedingungen beschrieben werden. Um das zu gewährleisten, muss der Nutzungskontext verstanden und dokumentiert werden. Aus dem dokumentierten Nutzungskontext werden Nutzungsanforderungen für die Systeme abgeleitet. Das Entwicklungsteam erarbeitet dann Gestaltungslösungen. Das können zunächst einfache Papierprototypen sein, im weiteren Verlauf aber auch interaktive Prototypen oder [Teil]-Implementierungen des Systems. Diese werden im besten Fall mit Benutzer:innen evaluiert. Ergebnisse der Evaluation führen dann zu angemessenen Iterationen der vorhergehenden Schritte, bis eine gute User Experience erreicht ist (ebd.).

Für den menschenzentrierten Gestaltungsprozess ist es allerdings unbedingt erforderlich, eine konkrete Idee von dem Produkt zu haben, welches entwickelt wird. Um innovative Produktideen zu finden, wurden parallel zur Nutzungskontext-Analyse auch Methoden des Design Thinking⁰⁶ eingesetzt. Design Thinking ist ein Vorgehen der menschenzentrierten Gestaltung, welches das Erarbeiten kreativer Lösungen durch Teamarbeit erreicht [Geis et al. 2016]. Die ersten beiden Phasen des Design Thinking [Hasso Plattner Institute of Design at Stanford 2007], *Empathize* [Verstehen] und *Define* [Definieren], entsprechen dabei relativ gut dem Verstehen des Nutzungskontexts im menschenzentrierten Gestaltungsprozess, allerdings mit einem Schwerpunkt darauf, ein empathisches Verstehen der zukünftigen Nutzer:innen und ihres Kontexts zu erreichen. In der *Define* Phase wird dann besonders Wert daraufgelegt, die Herausforderungen [Challenges] im Nutzungskontext zu identifizieren. Aus diesen Herausforderungen werden dann in einem multidisziplinären kollaborativen Teamprozess Ideen zur Lösung generiert [*Ideate*], einfache Prototypen zur Visualisierung erstellt [*Prototype*] und anschließend auf ihre Einsatztauglichkeit hin überprüft [*Test*]. Im Projekt entstanden so zwei Ideen, mit denen dann im Sinne des menschenzentrierten Gestaltungsprozesses weitergearbeitet wurde.

Für das Design Thinking und den menschenzentrierten Gestaltungsprozess wurden u.a. mehrere Workshops durchgeführt (vgl. Abbildung 4). Nur der erste Workshop [WS 1]

06 Design Thinking wird in der Literatur in verschiedenen Phasen praktiziert, die dreistufig bis sechsstufig angegeben werden (Plattner et al. 2009). Alle Design Thinking-Prozesse sind jedoch ähnlich aufgebaut, da zunächst ein Problemraum definiert wird, in dem ein Eintauchen und ein Fokussieren stattfindet, gefolgt von der Entwicklung eines Lösungsraums, in dem konkrete Ideen gefunden und als Prototypen umgesetzt werden. Im SIWo-Projekt war das Vorgehen fünfstufig (Hasso Plattner Institute of Design - d.school 2018).

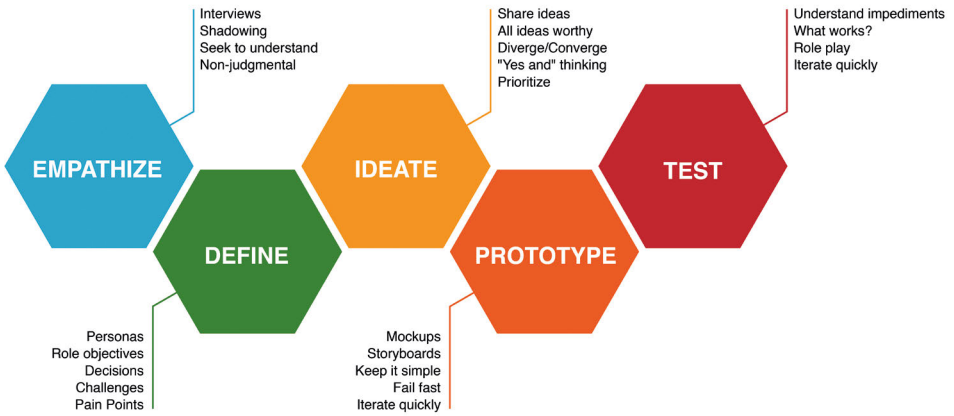


Abbildung 3: Die Fünf Phasen des Design Thinking (Quelle: Hasso Plattner Institute of Design at Stanford 2007)

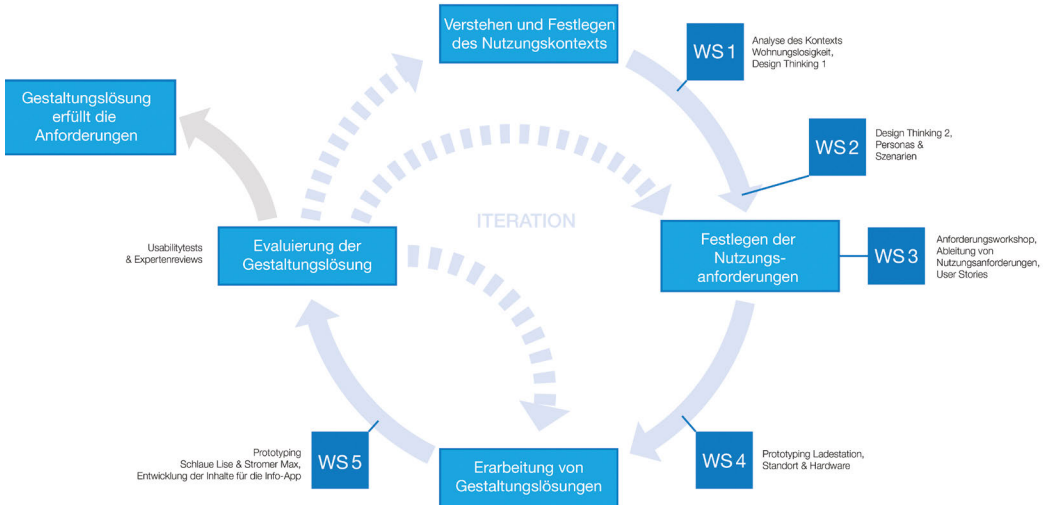


Abbildung 4: Workshops in Bezug zum menschenzentrierten Gestaltungsprozess (Quelle: mediendesign AG, eigene Darstellung)

konnte pandemiebedingt in Präsenz mit einer Expert:innengruppe (Mitgliedern der Selbstvertretung Wohnungsloser Menschen e.V.) durchgeführt werden. Alle weiteren fanden online mit gemischten Expert:innengruppen (ehemals) wohnungsloser Menschen und Expert:innen der Sozialen Arbeit statt. Um sicherzustellen, dass die Nutzer:innengruppen an den Online-Workshops teilnehmen können, wurden diesen die entsprechenden technischen Mittel zur Verfügung gestellt. Einige kamen dazu an die Hochschule und nutzten dort entsprechende Räume und Computer. Andere konnten unterstützt durch soziale Einrichtungen teilnehmen, wo dann, wenn nötig, auch ein:e Sozialarbeiter:in während des Workshops anwesend war. Wieder andere nutzten ihre persönlichen Geräte. Zusätzlich bekam jeder Teilnehmende an unseren Workshops vorab eine persönliche Schulung für den Umgang mit dem eingesetzten Videokonferenzsystem und dem digitalen Whiteboard.

Für die Erhebung des Nutzungskontexts (WS1 und WS2) wurden zunächst drei moderierte Fokusgruppen bzw. Benutzer:innengruppen-Diskussionen eingesetzt. Dabei wurde in Vorbereitung auf die spätere Ideation (Design Thinking) auch schon die Identifikation von Herausforderungen fokussiert. Im weiteren Verlauf wurden in mehreren Ideen-Brainstormings für diese Herausforderung kreative Lösungen erdacht und beschrieben.

Die Dokumentation des Nutzungskontexts erfolgte durch die Erstellung von Personas und dazu gehörigen IST-Szenarien. Eine Persona beschreibt eine fiktive Person mit einem spezifischen persönlichen Hintergrund, typischen Verhaltensweisen sowie Erfahrungen und Zielen und repräsentiert damit eine Nutzer:innengruppe für ein zu entwickelndes Produkt. Über die Darstellung als fiktive Person können mehrere Eigenschaften einer Zielgruppe zusammengefasst werden und ein Entwickler:innenteam kann sich gut in diese Person hineinversetzen. Ein Beispiel für die im Projekt erstellten Personas ist in Abbildung 5 dargestellt. Bei den IST-Szenarien handelt es sich um Beschreibungen von relevanten und typischen Alltagssituationen der Personas, welche die Herausforderungen nachvollziehbar machen. Hierbei wird nur auf die aktuelle Situation eingegangen und noch nicht beschrieben, wie die Situation mit einem Produkt oder System geändert werden kann. Ein Beispiel für ein IST-Szenario für die Persona aus Abbildung 5 ist in der Mitte in Abbildung 6 dargestellt. Insgesamt wurden 12 Personas und ca. 30 IST-Szenarien beschrieben, die dann als Basis für die Ideen-Workshops dienten. Die Ergebnisse der Ideen-Workshops wurden dann verwendet, um Szenarien abzuleiten. Im Gegensatz zu den IST-Szenarien beschreiben die Szenarien, wie ein zukünftiges Produkt die Situation verbessern kann. Ein Beispiel für ein Szenario ist in Abbildung 6 rechts dargestellt.

An den Ideen-Workshops nahmen neben den (ehemals) wohnungslosen Menschen und Expert:innen der Sozialen Arbeit auch UX/UI-Expert:innen der mediendesign AG⁰⁷ teil, die

07 Die mediendesign AG ist ein erfahrener Dienstleister für Informationsmanagement und Unternehmenskommunikation. Beratung, Design und Software Engineering verbindet sie zu einem umfassenden Leistungsangebot zur Entwicklung von Software und Onlinestrategien.



Junge Wohnungslose Tamara Schneider "Tamy"

22 Jahre
Wohnungslos seit 4 Jahren, erfahren



Samsung Galaxy S5

„Da brauchst du ein Gerät, das so ziemlich alles kann und das ist nun mal das Smartphone, damit kann ich ins Internet, damit kann ich telefonieren, und damit kann ich Musik hören und das ist auf der Straße halt echt, weißte wenn du dann noch nicht mal mehr Musik hast, das was dich am Abend vielleicht nochmal runterbringt, so Musik ist so ein ganz eigenes Ding, und wenn dir das im Leben auch noch genommen wird. So, dann Alter, ey, ich hätt mir die Kugel gegeben.“

Persönliche Geschichte

Tamy wuchs bei ihrer alleinerziehenden Mutter auf. Mit dem Lebensgefährten der Mutter gab es immer Zoff und Tamy ist seit sie 16 war mehr draussen mit ihrer Clique als zuhause. In die Schule ging sie nur noch sporadisch. Alkohol und Cannabis Konsum wurde zur Normalität. Kurz nach ihrem 18. Geburtstag kam es zu einem gravierenden Zerwürfnis mit Ihrer Mutter, die sie aus der Wohnung schmiss. Seitdem schlief Tamy zunächst bei wechselnden Freunden, zunehmend aber auch auf der Straße. Drogenmissbrauch gehören zu ihrem Leben, sie nimmt was immer sie bekommen kann. Ihr Geld versucht sie durch schnorren zu sammeln, dafür hat sie bevorzugte Plätze, oft in U-Bahn Verteilern. Zur Zeit ist sie Mitglied einer Platte im Wöhrder See Gebiet. Sie genießt innerhalb der Plattengemeinschaft Achtung und Bekanntheit.

Perspektiven und Bedarfe

Seit etwa drei Jahren kommt Tamy immer wieder zu Don Bosco, manchmal einfach nur um ihr Smartphone zu laden. Sie träumt davon ihren Schulabschluss nachzuholen und eine Lehre zu beginnen. Leider sind bis jetzt alle Versuche gescheitert. Behördengänge sind ein absoluter Horror für sie. Sie schätzt die Anonymität im Internet, hier kann sie gleichberechtigt sein.

Digitales Profil

- digital native
- aktiv in allen sozialen Medien
- kann ohne Handy und Musik nicht leben
- kennt sich gut aus mit pre-paid Karten
- kennt die besten W-LAN Spots

Bildungs-Profil

- Muttersprache Deutsch
- Schule in Klasse 9 abgebrochen, war aber vorher eine gute Schülerin
- liest regelmäßig Nachrichten im Internet

Abbildung 5: Konstruktion der Persona Tamy (Quelle: eigene Darstellung)

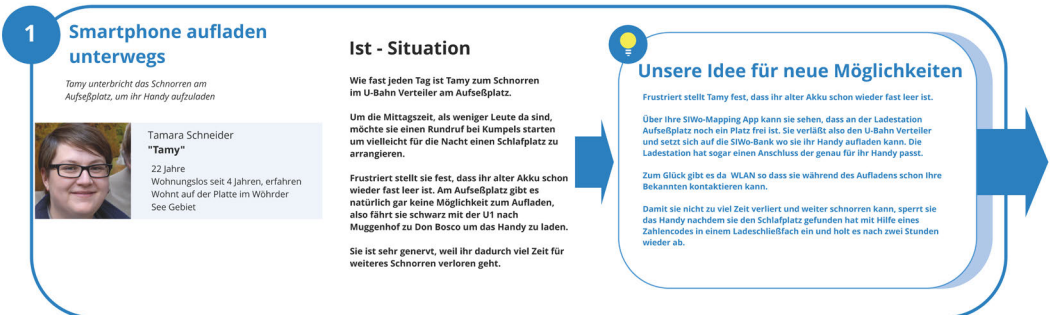


Abbildung 6: IST-Szenario und Szenario Smartphone aufladen unterwegs für Persona Tamy (Quelle: eigene Darstellung)

dann im weiteren Verlauf die prototypische Entwicklung von Gestaltungslösungen unterstützten. In den Workshops wurden zunächst Ideen für mögliche Lösungen für die Nutzer:innengruppen erarbeitet. Diese Ideen wurden durch die Teilnehmenden dann in einer Abstimmung bewertet. Durch diese Bewertung wurde entschieden, dass zunächst für zwei der Ideen Nutzungsanforderungen festgelegt und Gestaltungslösungen erarbeitet werden. Diese beiden Ideen waren:

- Energieversorgung und WLAN unterwegs finden (Finder App plus Ladestation Hardware)
- Informationssystem für wohnungslose Menschen in Nürnberg (Info App)

Die Nutzungsanforderungen für beide Software- bzw. Systemideen wurden als User Stories formuliert. User Stories werden verwendet, um durch deren Verfeinerung Schritt für Schritt die Nutzer:innenbedarfe in Anforderungen an Systeme zu überführen. Eine User Story ist ein kurzer Satz, welche aus Sicht einer Persona eine Anforderung formuliert und auch begründet, warum diese Persona diese Anforderung hat bzw. aus welcher Eigenschaft des Nutzungskontexts sich diese Anforderung ergibt. Über letzteres soll gewährleistet werden, dass die Anforderungen eng auf den jeweiligen Nutzungskontext abgestimmt sind. Die User Stories wurden anschließend nach Anwendungsfällen gruppiert, damit sie für das darauffolgende Prototyping schnell verfügbar waren. Beispiele für User Stories finden sich in Abbildung 8.

Auf Basis der User Stories entstanden in enger Zusammenarbeit mit der medien-design AG dann in einem dreitägigen Prototyping-Workshop Ansätze für Gestaltungslösungen, welche im Anschluss von der mediendesign AG zu zwei interaktiven Prototypen weiterentwickelt wurden. Mit der Fertigstellung dieser Prototypen bekamen die beiden Anwendungen dann ihre Namen: *Stromer Max*, eine App, die kostenfreie Lademöglichkeiten und WLAN-Hotspots auffindbar macht, und *Schlaue Lise*, das Informationssystem für wohnungslose Menschen in Nürnberg. Die folgenden Abbildungen 9 und 10 zeigen den Übergang von einfachen Gestaltungsideen bis hin zu den interaktiven Prototypen.

Die Inhalte für die *Schlaue Lise* wurden vom Projektteam in Form von textbasierten Interaktionsflows erstellt. Ziel war es, zu erarbeiten, welche Navigationspfade für welche spezifischen Probleme und Fragestellungen der zukünftigen Nutzer:innen am besten geeignet sind. Um möglichst aktuelle und vollständige Informationen über das vorhandene Wohnungslosenhilfesystem in Nürnberg zu erhalten und für die Benutzer:innenevaluation eine möglichst hohe inhaltliche Qualität zu erreichen, wurde bei den Einrichtungen der Wohnungslosenhilfe Nürnberg eine detaillierte Befragung durchgeführt. Hierfür wurde ein Fragebogen erstellt und als Online-Umfrage an alle identifizierten Einrichtungen der

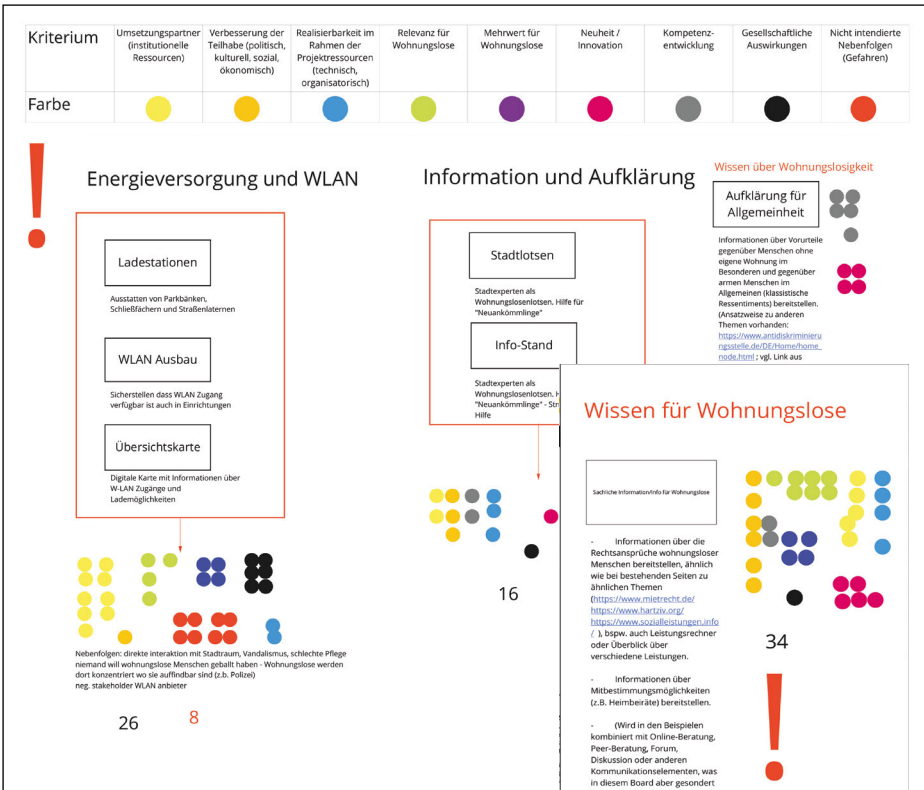


Abbildung 7: Ausschnitt der Abstimmung über die Ideen mit Bewertungsmatrix (Ausschnitt Miro-Bord) (Quelle: eigene Darstellung)

Informationssuchender Schlafplatz "Rolli"

Geeigneten Schlafplatz finden

Schlafplatz-Sucher

- Als Rolli möchte ich, dass ich mich über Übernachtungsmöglichkeiten informieren kann, wenn ich nicht auf der Straße schlafen will.
- Als Rolli möchte ich, dass ich mich vorab informieren kann, ob die Übernachtungsmöglichkeit für mich geeignet und zugänglich ist, damit ich nicht abgewiesen werde.
- Als Rolli möchte ich sehen ob in der Einrichtung noch ein Schlafplatz frei ist, damit ich nicht umsonst dort hingehe..

Abbildung 8: Nutzungsanforderungen für einen wohnungslosen Menschen, der einen Schlafplatz sucht (Quelle: eigene Darstellung)

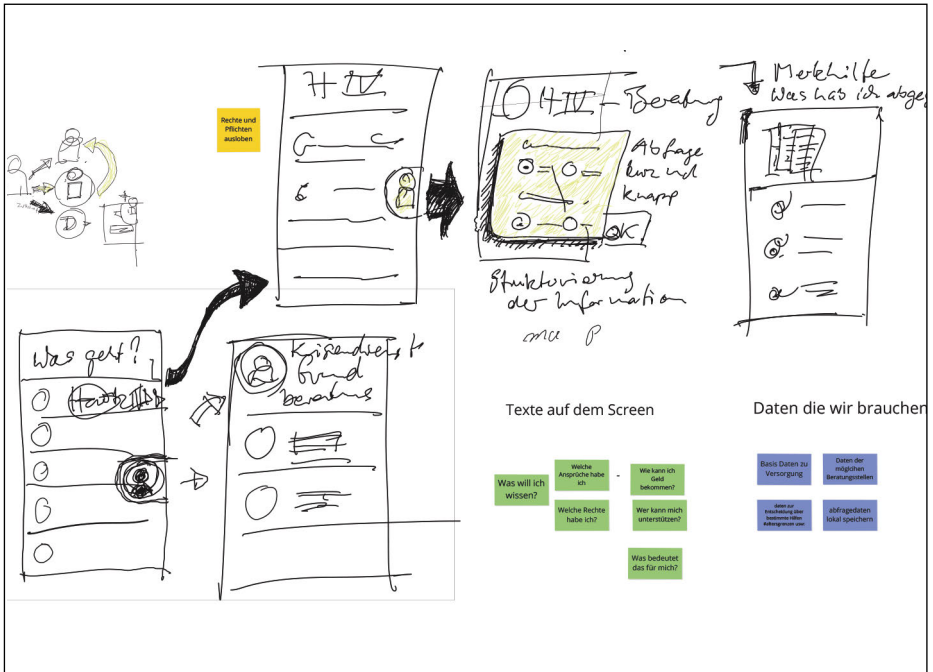


Abbildung 9: Ausschnitt vom Prototyping des Startscreens der Schlaue Lise - Scribble und Review von Entwürfen (Quelle: eigene Darstellung)

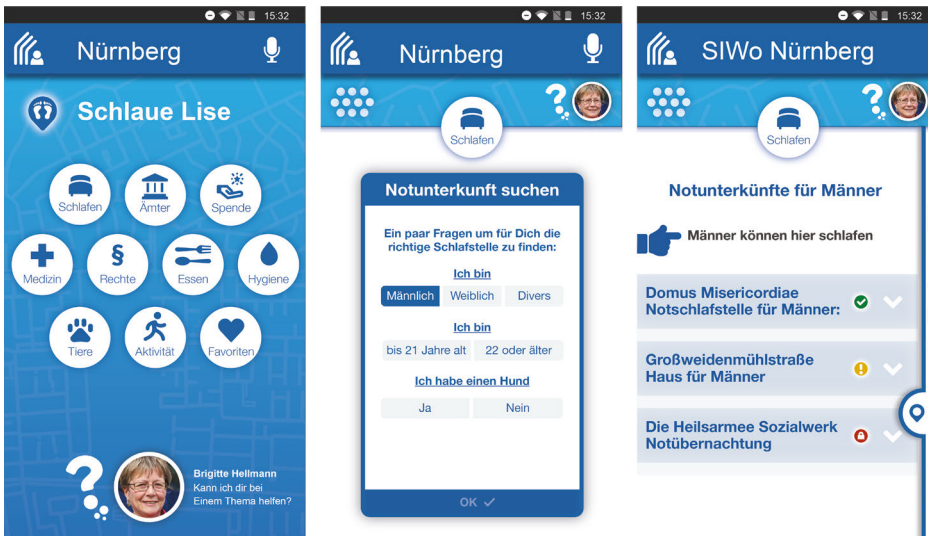


Abbildung 10: Screens aus dem aktuellen Prototyp der Schlaue Lise (Quelle: mediendesign AG, eigene Darstellung)

Wohnungslosenhilfe Nürnbergs übergeben. Die 20 Items⁰⁸ des Fragebogens wurden aus den Erkenntnissen aller angewandten Methoden abgeleitet. Nachdem manche Einrichtungen nicht antworteten, erfolgte eine telefonische Kontaktaufnahme, so dass schlussendlich detaillierte Auskünfte über 15 Einrichtungen und deren Arbeitsmodelle vorlagen und als Datenbasis für die Inhalte der *Schlauen Lise* dienten. Die beiden interaktiven Prototypen *Schlaue Lise* und *Stromer Max* wurden zur Evaluation zunächst in einem Online-Workshop mit Expert:innen der Sozialen Arbeit einem Fachkräfte-Review unterzogen. Dazu wurde wieder pandemiebedingt ein Online-Verfahren gewählt, in dem die Interaktionsflows zusammen mit den zugehörigen Szenarien gezeigt und dann von den Expert:innen kommentiert wurden. So konnte gleichzeitig Feedback zur Bedienung und den fachlichen Inhalten gegeben werden, ohne den Überblick zu verlieren. Im nächsten Schritt wurden zehn wohnungslose Personen aus Nürnberg an die Hochschule eingeladen, um mit *Stromer Max* und *Schlaue Lise* einen Usability Test zu machen. Bei einem solchen Test werden zukünftige Nutzer:innen eines Systems gebeten, typische Nutzungsszenarien mit dem System durchzuspielen. Währenddessen wird die Interaktion beobachtet und überprüft, ob die Nutzer:innen hierbei Schwierigkeiten haben. Solche Schwierigkeiten können sich z.B. aus einer schlechten Nutzer:innenführung, einer ungünstigen Begriffswahl oder einer uneindeutigen grafischen Darstellung ergeben. Jede hierbei auftretende Herausforderung für die Nutzer:innen deutet auf ein Problem mit dem aktuellen Schnittstellenentwurf hin und erlaubt gleichzeitig entsprechendes Verbesserungspotenzial zu erkennen. Aus diesem Grund werden Usability Tests typischerweise mehrfach mit immer wieder verbesserten Versionen der Systementwürfe durchgeführt, bis nur noch wenige und leichte Nutzungsschwierigkeiten auftreten.

Der Usability-Test lieferte trotz der geringen Teilnehmendenzahl sehr wichtige Ergebnisse. Neben vielen Hinweisen zur Verbesserung der Usability des Interfaces stellte sich heraus, dass die *Schlaue Lise* auch sprachlich überarbeitet werden muss. Die Texte der Expert:innen wurden von einigen Teilnehmenden als zu kompliziert und schwer lesbar empfunden. Daher wurde beschlossen, alle Texte der *Schlauen Lise* in Einfache Sprache zu übertragen. Alle weiteren Ergebnisse wurden durch Screenshots beschrieben, bewertet und Verbesserungen empfohlen. Ein Beispiel für diese Dokumentation findet sich in Abbildung 12.

08 Die Fragen bezogen sich auf u.a. Adresse, Öffnungszeiten, Internetadresse, Telefonnummer, Veröffentlichung von Informationen, Angebote der Einrichtung, Zusammenarbeit mit anderen Einrichtungen, telefonisches Beratungsangebot, Krisennummer, Sonderaktionen, Peer-to-Peer-Angebote, Spenden an und von Einrichtung, medizinische Versorgung, Nutzungsvoraussetzungen für medizinische Angebote, Umgang mit Konsum und Sucht, Umgang mit Haustieren, Rechtsberatung, Umgang mit Ämtern, Schlafmöglichkeiten, Essensausgabe, Tagesaufenthalt, Aktivitäten in Einrichtungen und Hygieneangebote.

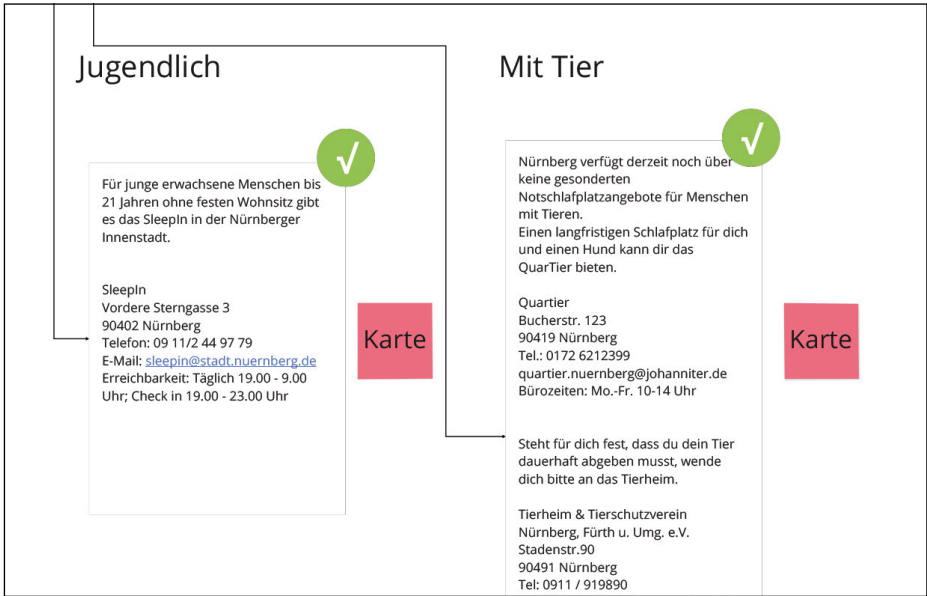


Abbildung 11: Ausschnitt der Inhalte des Interaktionsflows Notschlafplatz finden (Quelle: eigene Darstellung)

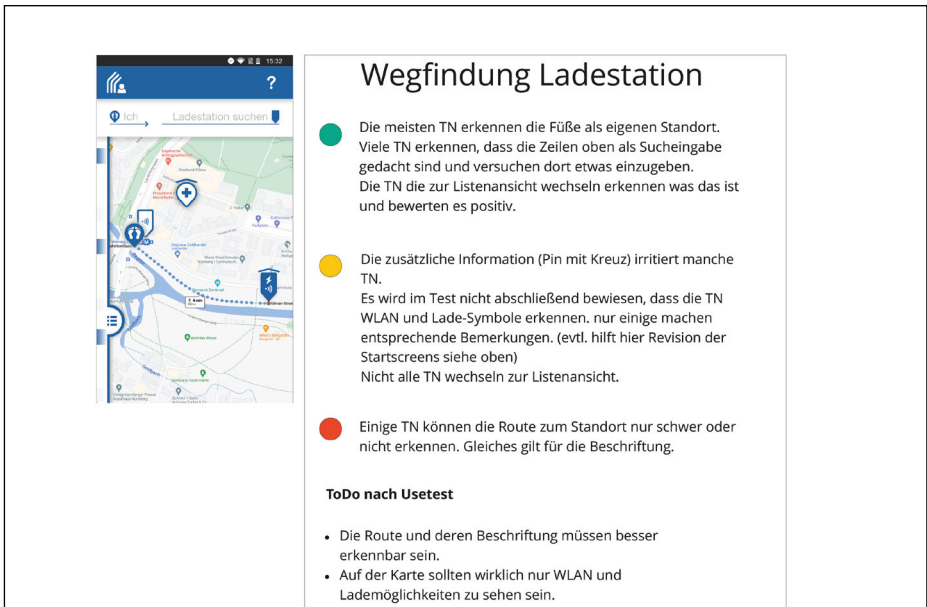


Abbildung 12: Dokumentieren und Bewerten von Usability Testergebnissen auf dem Miro Board (Quelle: eigene Darstellung)

Zurzeit wird an einer zweiten Iteration der *Schlauen Lise* gearbeitet, für die dann ein zweiter Usability-Test geplant ist. Dieser wird in zwei verschiedenen Einrichtungen der Sozialen Arbeit in Nürnberg vor Ort durchgeführt. *Stromer Max* wurde nach dem Usability Test von der mediendesign AG implementiert und wird ebenfalls zeitnah einem Usability Test vor Ort unterzogen. Die Entwicklung der Ladestation-Hardware wurde extern vergeben. Inzwischen steht die Ladestation an der KreuzerBude des Straßenkreuzer e.V. in der Nürnberger Innenstadt und wird zurzeit evaluiert und verbessert.



Abbildung 13: Ladestation an der KreuzerBude des Straßenkreuzer e.V. in der Nürnberger Innenstadt (Quelle: Katrin Proschek)

2 Diskussion: Chancen und Herausforderungen

Das methodentriangulierende Forschungsdesign des SIWo-Projekts stellte sich im Laufe des Forschungsprozesses immer wieder als äußerst fruchtbar, aber auch herausfordernd heraus. Als Chance wurde die Zusammenarbeit der Teilprojekte gesehen, da sich Ansätze der qualitativen Sozialforschung und des Design Thinking auf produktive Weise ergänzen. So weisen sich qualitative Forschungsansätze durch einen explorativen und hypothesengenerierenden Charakter aus. Das Ziel ist somit, „wissenschaftlich fundierte Erkenntnisse über die soziale Wirklichkeit zu erlangen“ (Kleemann et al. 2013, S. 14). Bei Design Thinking-Ansätzen steht hingegen die möglichst passgenaue Entwicklung von Produkten im Vorder-

grund. Der Vorteil von sozialwissenschaftlicher, qualitativer Forschung in der Produktentwicklung liegt in ihrer offenen Herangehensweise, die mit möglichst wenigen Vorannahmen über das zu untersuchende Feld auszukommen versucht. Somit können Erkenntnisse gewonnen und Ergebnisse produziert werden, die frei von Ansprüchen der Produktentwicklung wie Bedienbarkeit oder Umsetzbarkeit sind. Die Anreicherung von Daten kann sowohl eine verstehende Perspektive einnehmen als auch eine Produktentwicklung unterstützen. Dies zeigt sich beispielsweise in der Überschneidung der Zielsetzungen von qualitativer Sozialforschung mit der ersten Phase des Design Thinking-Ansatzes *Empathize*: Beide Ansätze setzen sich zum Ziel, die lebensweltlichen Kontexte der Interviewten zu *verstehen*. Die qualitative Sozialforschung stellt in dieser Phase des Design Thinking-Prozesses geeignete Mittel zur Verfügung, um das Ziel des Verstehens des Nutzungskontexts im menschenzentrierten Gestaltungsprozess erreichen zu können. Diese Mittel [offene, narrationsgenerierende und nicht-problemzentrierte Fragestellungen, Audioaufnahme und -transkription sowie interpretativ-rekonstruierende Auswertungsmethoden] ermöglichen ein tieferes Verständnis für die Lebenswelt der Befragten als zeitsparende und eher oberflächlich verbleibende Mittel, die typischerweise im Design Thinking-Prozess eingesetzt werden [kontextzentrierte Fragestellungen, keine Audiotranskription, inhaltsanalytische Auswertungsmethoden].

Der zeitintensivere Ansatz der qualitativen Sozialforschung stellte sich für die praktische Umsetzung des Projekts als Herausforderung heraus, denn es ist – anders als ursprünglich im Projektantrag vorgesehen – nicht zu einer chronologischen Abfolge der beiden Teilprojekte *Sozialwissenschaftliche Forschung* und *Menschenzentrierte Produktentwicklung* gekommen. Das erste Teilprojekt war als Vorbefragung konzipiert, die Erkenntnisse generiert, auf die das zweite Teilprojekt aufbaut. Da dieses Arbeitspaket allerdings grundlagenforschungsorientiert umgesetzt wurde, dauerte die Erhebung, Aufbereitung und Auswertung der Daten länger als geplant, so dass parallel zur sozialwissenschaftlichen Forschung die menschenzentrierte Produktentwicklung starten musste, ohne dass gesicherte Ergebnisse aus der qualitativen Erhebung vorlagen. Im interdisziplinären Team, das sich wöchentlich austauschte, wurden jedoch alle Schritte der Produktentwicklung mündlich diskutiert und abgewogen, ob die technischen [Weiter-]Entwicklungen vereinbar mit den vorläufigen Erkenntnissen über die Lebenswelten der Zielgruppen sind. Dieser Austausch stellte sich als relevant heraus, da nicht alles, was als technische Lösung möglich und umsetzbar ist, auch den artikulierten Bedarfen der Zielgruppen entsprach. Im Projekt war beispielsweise angedacht, dass es Möglichkeiten zur Online-Beratung geben sollte, so dass wohnungslose Menschen den direkten Kontakt zu Sozialarbeiter:innen suchen können. In den qualitativen Interviews wurde dies als Bedarf jedoch nicht thematisiert. Vielmehr berichteten v.a. junge Informant:innen in ihren biografischen Erfahrungen von schwerwiegenden Vertrauensverlusten in ihren vorausgegangenen Beziehungen, so dass die Wiederherstellung von Vertrauen in sozialen Beziehungen sehr voraussetzungsreich ist und intensive face-to-face-Kontakte zu signifikanten Anderen benötigt [Heinzelmann et al. 2023]. Die Ergebnisse des Teilprojekts *Sozialwissenschaftliche Forschung* – die Rekonst-

ruktion der Bedarfe wohnungsloser Menschen – stellte sich daher für die Entwicklung erster Produktideen als äußerst hilfreich heraus. Im Gegenzug sicherte der menschenzentrierte Gestaltungsprozess im weiteren Verlauf des Projekts sowohl eine Fokussierung auf konkrete Produktlösungen als auch den kontinuierlichen Einbezug wohnungsloser Menschen im Produktentwicklungsprozess, so dass die partizipative Begleitung des Projekts nicht nur punktuell, sondern über die gesamte Laufzeit des Projekts stattfand.

Ebenfalls als Herausforderung gelten in den Sozialwissenschaften Design Thinking-Ansätze, da sie Logiken des Zeitdrucks, der Materialität und des Kreativitätsimperativs folgen (Seitz 2017). Die Teilnehmenden sind also in den Workshops angehalten, effizient und ergebnisorientiert in einem gruppendynamischen Prozess immer neue Ideen zu generieren, ihre Situation als wohnungslose Menschen in Notizform zu Papier zu bringen und Probleme zu definieren, die mögliche Lösungen bereits enthalten bzw. die in einem kreativen Prozess zu bearbeiten sind [ebd.]. Zugespitzt formuliert sollen wohnungslose Menschen, die aus vielfältigen gesellschaftlichen Bezügen exkludiert sind, nun auch noch kreativ sein, um *ihr eigenes Problem* selbst zu lösen. Damit würde die Bearbeitung von Wohnungslosigkeit individualisiert und strukturelle Ursachen ausgeblendet. Die Anreicherung der Erkenntnisse aus den Design Thinking-Workshops mit den Erkenntnissen aus den qualitativen Interviews sowie aus dem menschenzentrierten Gestaltungsprozess half, eine Hierarchisierung der Bedarfe vorzunehmen: So bleibt die mietrechtlich abgesicherte Wohnung der wichtigste Bedarf und wurde in Form einer Housing-First-App konzeptionell festgehalten. Die Lösung des sozialen Problems der Wohnungslosigkeit muss gesamtgesellschaftliche Aufgabe sein, so dass daran wohlfahrtsstaatliche Akteure genauso beteiligt sein müssen wie Vermietende oder die Stadtgesellschaft als solche. Anwendungsorientierte technische Projekte müssen sich also immer daran messen lassen, ob sie nur auf einer Verbesserung der Infrastruktur der Wohnungslosenhilfe abzielen und u.U. Wohnungslosigkeit nur verwalten, oder ob sie sich an den tatsächlichen Bedarfen der Zielgruppen orientieren.

Natürlich – und dies mag ein Wehmutstropfen sein – können die reichhaltigen qualitativen Daten in einem Produktentwicklungsprozess nur sehr selektiv berücksichtigt werden. Im Entwicklungsprozess mussten immer wieder Entscheidungen darüber getroffen werden, welche Produkte weiterverfolgt werden. Für diese technischen Entwicklungen wurden in einem Übersetzungs- und Konstruktionsprozess sozialwissenschaftliche Forschungsergebnisse ausgewählt, verkürzt und zugespitzt, um zum Beispiel Personas und Szenarien für technische Disziplinen, die kaum Berührungspunkte zu den Lebenswelten von wohnungslosen Menschen haben, verständlich zu machen. Auf diese Weise konnten die Prototypen *Schlaue Lise* und *Stromer Max* umgesetzt werden, die durch noch nicht abgeschlossene Usability-Tests durch die Zielgruppen evaluiert und angepasst werden.

Als Zeitgeistphänomen lässt sich konstatieren, dass das [technische] Designen von digitalen Lösungen für sozial Benachteiligte in der Gesellschaft Konjunktur hat und viele Förder-

richtlinien die Lebensqualität von Menschen durch technische Innovationen verbessern wollen. Für die Gestaltung einer zukünftigen Gesellschaft müssen einerseits Praktiken der Fortschrittsgläubigkeit dahingehend reflektieren werden, ob sie zum Wohle der Zielgruppen ausgerichtet sind und diese an Entwicklungsprozessen ausreichend beteiligen. Falls dies nicht der Fall ist, könnten als nicht-intendierte Folgen gehegte Hoffnungen auf Seiten der Zielgruppen enttäuscht werden und marginalisierte Menschen sich noch weiter von der *Mehrheitsgesellschaft* abwenden. Statt der Förderung der Inklusion würde auf diese Weise eine weitere Exklusion evoziert werden.

Andererseits zeigen die Erfahrungen im Projekt, dass das Designen im Bereich des Sozialen zu neuen Möglichkeiten einer interdisziplinären Gesellschaftsgestaltung führen kann. Dies wird dann möglich, wenn die unterschiedlichen Fachrichtungen offen für andere Perspektiven sind und sich gegenseitig produktiv ergänzen: Während die Disziplin der Soziologie gegenwärtige Gesellschaften verstehen und die Soziale Arbeit die derzeitige Bearbeitung von sozialen Problemen reflektieren möchte, wird es durch menschenzentrierte Produktentwicklungen des Usability Engineerings möglich, neue konzeptionelle und prototypische Lösungen zu kreieren, die eine andere Gesellschaft mitdenken und zukünftige Entwürfe von Gesellschaft beinhalten. Damit diese Entwürfe technische und gesellschaftliche Realität werden, bedarf es eines Übersetzungsprozesses, damit technische Fachrichtungen wie die Informatik oder die Energietechnik die Produkte in einer Art und Weise herstellen, die der Komplexität des Sozialen gerecht wird. Dieses interdisziplinäre Zusammenwirken im Sozialbereich hat somit enormes Potenzial für gesellschaftliche Transformationen. Allerdings bleibt dieses Potenzial aufgrund projektförmiger Forschungsförderung mit begrenzten finanziellen, personellen und zeitlichen Ressourcen limitiert.

Literatur

- Bohnsack, R. (2015). Gruppendiskussion. In U. Flick, E. v. Kardorff, & I. Steinke (Hrsg.), *Qualitative Forschung: Ein Handbuch* (11. Auflage) (S. 369-384). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Boß, D. (2022). Geographien der Verdrängung - Obdachlosigkeit zwischen neoliberaler Stadtentwicklung und gruppeninternen Verdrängungsmechanismen. In F. Sowa (Hrsg.), *Figurationen der Wohnungsnot. Kontinuität und Wandel sozialer Praktiken, Sinnzusammenhänge und Strukturen* (S. 381-401). Weinheim/Basel: Beltz Juventa.
- Bourdieu, P. (1983). Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital. In R. Kreckel (Hrsg.), *Soziale Ungleichheiten (Soziale Welt: Sonderband 2)* (S. 183-198). Göttingen: Schwartz.
- Breuer, F., Muckel, P., & Dieris, B. (2019). *Reflexive Grounded Theory. Eine Einführung für die Forschungspraxis* (4. Auflage). Wiesbaden: Springer VS.
- Deutsches Institut für Normung. (2019). DIN EN ISO 9241-210, Ergonomie der Mensch-System-Interaktion. Teil 210: Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme (ISO/FDIS 9241-210:2019). Berlin: Beuth.
- Espinosa Ureta, V. V. (2022). Designen von Wohnlösungen durch, mit und für wohnungslose Mitbürger. Die aktive Rolle wohnungsloser BürgerInnen in Deutschland. Der Fall der Initiative Bauen Wohnen Arbeiten in Köln. In F. Sowa (Hrsg.), *Figurationen der Wohnungsnot. Kontinuität und Wandel sozialer Praktiken, Sinnzusammenhänge und Strukturen* (S. 766-796). Weinheim/Basel: Beltz Juventa.
- FEANTSA. (2017). *ETHOS. European Typology of Homelessness and Housing Exclusion*. Brussels.
- Flick, U. (2011). *Triangulation: Eine Einführung* (3. Auflage). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Gebken, L., Drews, P., & Schirmer, I. (2021). Stakeholder and Value Orientation in Digital Social Innovation: Designing a Digital Donation Concept to Support Homeless Neighbors. *Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS 2021)*, S. 6410-6419.
- Geis, T., Polkehn, K., Molich, R., & Kluge, O. (2016). CPUX-UR Curriculum. Certified Professional for Usability and User Experience - User Requirements Engineering, Version 1.3, 7 June 2016. Köln: UXQB e.V.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1998). *Grounded theory: Strategien qualitativer Forschung*. Bern: Huber.
- Hasso Plattner Institute of Design at Stanford (2007) *Design thinking process*. Stanford University, Palo Alto.
- Hasso Plattner Institute of Design - d.school. (2018). *Design Thinking Bootleg* (deutsche Version). Stanford: Stanford University.
- Heinrich, M., Heinzelmann, F., Kress, G., & Sowa, F. (2022a). Othering von wohnungslosen Menschen. *Zeitschrift für Gemeinwirtschaft und Gemeinwohl (Z'GuG)*, 45(1), S. 45-57.
- Heinrich, M., Heinzelmann, F., & Sowa, F. (2022b). Zuhause bleiben? Über Auswirkungen der COVID-19-Pandemie auf Alltage und Bewältigungsstrategien wohnungsloser Menschen. In K. Aghamiri, R. Streck, & A. van Rießen (Hrsg.), *Alltag und Soziale Arbeit in der Corona-Pandemie: Einblicke in Perspektiven der Adressat*innen* (S. 246-256). Opladen, Berlin, Toronto: Budrich.

Heinzelmann, F., Domes, M., Ghanem, C., & Sowa, F. (2023). „Weil dieser Mensch hat's einfach in mein Kopf, in mein Herz (...) geschafft“: Zur Beziehungsgestaltung von jungen wohnungslosen Menschen und Sozialarbeiter:innen. *Österreichisches Jahrbuch für Soziale Arbeit (ÖJS)*, 4(1), S. 161-182.

Heinzelmann, F., Holzmeyer, T., Proschek, K., & Sowa, F. (2021). Digitalisierung als Projektionsfläche für Sehnsüchte und Ängste in Narrativen von wohnungslosen Menschen. In M. Wunder (Hrsg.), *Digitalisierung und Soziale Arbeit. Transformationen und Herausforderungen* (S. 143-156). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Helfferich, C. (2009). *Die Qualität qualitativer Daten: Manual für die Durchführung qualitativer Interviews* (3. Auflage). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Kaufmann, J.-C. (2015). *Das verstehende Interview. Theorie und Praxis* (2. Auflage). Konstanz: uvk.

Kelle, U., & Kluge, S. (2010). *Vom Einzelfall zum Typus: Fallvergleich und Fallkontrastierung in der qualitativen Sozialforschung* (2. Auflage). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Kleemann, F., Krähnke, U., & Matschek, I. (2013). *Interpretative Sozialforschung. Eine Einführung in die Praxis des Interpretierens* (2. Auflage). Wiesbaden: Springer VS.

Lefebvre, H. (2016). *Das Recht auf Stadt*. Nautilus Flugschrift. Hamburg: Edition Nautilus.

Lewrick M., Link P., Leifer L. Schmidt A. (2020). *Das Design Thinking Toolkit. Die besten Werkzeuge und Methoden*. München: Verlag Franz Vahlen GmbH.

Lutz, R., Sartorius, W., & Simon, T. (2021). *Lehrbuch der Wohnungslosenhilfe. Eine Einführung in Praxis, Positionen und Perspektiven* (4., überarbeitete Auflage). Weinheim/Basel: Beltz Juventa.

Marquardt, N. (2017). *Zonen infrastruktureller Entkopplung. Urbane Prekarität und soziotechnische Verknüpfungen im öffentlichen Raum*. In M. Flitner, J. Lossau, & A.-L. Müller (Hrsg.), *Infrastrukturen der Stadt* (S. 89-104). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Plattner, H., Meinel, C., & Weinberg, U. (2009). *Design thinking: Innovation lernen - Ideenwelten öffnen*. München: mi-Wirtschaftsbuch.

Przyborski, A., & Wohlrab-Sahr, M. (2014). *Qualitative Sozialforschung. Ein Arbeitsbuch* (4. Auflage). München: Oldenbourg.

Rösch, B., Heinzelmann, F., & Sowa, F. (2021). *Homeless in Cyberspace? Über die digitale Ungleichheit wohnungsloser Menschen*. In C. Freier, J. König, A. Manzeschke, & B. Städtler-Mach (Hrsg.), *Gegenwart und Zukunft sozialer Dienstleistungsarbeit. Chancen und Risiken der Digitalisierung in der Sozialwirtschaft* (S. 347-359). Wiesbaden: Springer VS.

Schütz, A., & Luckmann, T. (1988). *Strukturen der Lebenswelt. Band 1* (3. Auflage). Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Seitz, T. (2017). *Design Thinking und der neue Geist des Kapitalismus. Soziologische Betrachtungen einer Innovationskultur*. Bielefeld: transcript.

Sowa, F. (Hrsg.). (2022). *Figurationen der Wohnungsnot. Kontinuität und Wandel sozialer Praktiken, Sinnzusammenhänge und Strukturen*. Weinheim/Basel: Beltz Juventa.

Sowa, F., Heinrich, M., Holzmeyer, T., & Proschek, K. (2022). Digitalisierte Wohnungslosenhilfe? Über die Anforderungen an eine Informations-App für wohnungslose Menschen. In S. Gillich, H. Moerland, G. Kraft, & W. Sartorius (Hrsg.), *Würde, Haltung, Beteiligung. Herausforderungen in der Arbeit mit Menschen ohne Wohnung: Eine Einführung* (S. 170-181). Freiburg im Breisgau: Lambertus.

Sowa, F., Heinzlmann, F., & Heinrich, M. (2022). Wohnend oder Nicht-Wohnend? Über die Ausgrenzung ‚wohnungsloser‘ Menschen. In V. Gutsche, R. Holzinger, L. Pfaller, & M. Sarikaya (Hrsg.), *Distinktion, Ausgrenzung und Mobilität. Interdisziplinäre Perspektiven auf soziale Ungleichheit* (S. 175-193). Erlangen: FAU University Press.

Sowa, F., Rösch, B., Holzmeyer, T., Neberich, M., Opferkuch, F., Proschek, K., Reindl, R., Scheja, J., & Zauter, S. (2020). Digitalisierung für alle? Zur Auswirkung digitaler Angebote auf Teilhabechancen von Wohnungslosen. *Soziale Passagen. Journal für Empirie und Theorie Sozialer Arbeit*, 12(1), S. 185-190.

Sowa, F., & Wießner, F. (2022). Wohnungslos in der Metropolregion Nürnberg: Ergebnisse einer quantitativen Befragung. In F. Sowa (Hrsg.), *Figurationen der Wohnungsnot. Kontinuität und Wandel sozialer Praktiken, Sinnzusammenhänge und Strukturen* (S. 519-537). Weinheim/Basel: Beltz Juventa.

Steckelberg, C. (2018). Wohnungslosigkeit als heterogenes Phänomen. *Soziale Arbeit und ihre Adressat_innen. Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ)*, 68(25-26), S. 37-42.

Stickdorn M., & Schneider J. (2011). *This is service design thinking. Basics - Tools - Cases*. Amsterdam: BIS Publishers.

Strübing, J. (2019). Grounded Theory und Theoretical Sampling. In N. Baur & J. Blasius (Hrsg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (2. Auflage)(S. 525-544). Wiesbaden: Springer VS.

Tsirikiotis, A., & Sowa, F. (2022). Armut und Wohnungslosigkeit. In K. Marquardsen (Hrsg.), *Armutsforschung. Handbuch für Wissenschaft und Praxis* (S. 281-294). Baden-Baden: Nomos/edition sigma.

von Unger, H. (2014). *Partizipative Forschung. Einführung in die Forschungspraxis*. Wiesbaden: Springer VS.

Wehrheim, J. (2012). *Die überwachte Stadt. Sicherheit, Segregation und Ausgrenzung* (3. Auflage). Opladen, Berlin, Toronto: Budrich.

Wernet, A. (2009). *Einführung in die Interpretationstechnik der Objektiven Hermeneutik* (3. Auflage). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Kooperative
Gestaltungs-
prozesse
im lokalen Setting

MERLE IBACH

Inselgarten und Komposttoilette

**Prototyping von nachhaltigen
Zukunftsvisionen und die
ökologischen und sozialen Folgen**

**(Fallstudie zu öko-sozialen Maker
Labs in Nordostdeutschland)**

Keywords: Prototyping, Postwachstumsgesellschaft, Reallabore, Zukunftsforschung

Das Gelände ist dicht bewachsen mit einer Vielzahl einheimischer, aber auch nicht-einheimischer Pflanzenarten, wie sie ungewöhnlich sind in dieser Gegend. Sie sind die Überbleibsel eines bionischen Zukunftszentrums, das Anfang der 2000er Jahre mit öffentlichen Geldern in Mecklenburg-Vorpommern erbaut wurde. Damals wurden zehn Hektar landwirtschaftlich genutzter Acker aufgeforstet und pavillonartige Gebäude errichtet. Das Zukunftszentrum gibt es heute (2022) nicht mehr, die Gebäude und Pflanzen jedoch schon. Heute wird das Gelände von einer Projektgemeinschaft gepachtet. Sie nennt sich ‚Wir Bauen Zukunft‘ und probt alternative Formen des Wohnens, des Zusammenlebens, des Arbeitens und der Wertschöpfung für ‚eine enkeltaugliche Zukunft‘. Die Gebäude dienen der Gemeinschaft heute als Unterkünfte, als Lagerflächen und Werkstätten. ‚Wir Bauen Zukunft‘ (WBZ) ist die erste Station meiner mehrjährigen Feldforschung zu Reallaboren der Transformation. Ich folge einem Pfad durch einen Waldabschnitt und treffe an einem Teich auf eine Gruppe Menschen. Auf dem Teich schwimmt eine Plattform aus Holz. Sie wird getragen von luftgefüllten Fässern. Auf und an der Plattform sind Aufhängungen für Pflanzen befestigt. Gerade läuft ein Workshop und die Teilnehmenden werkeln an Holzkästen, sägen an Plastikrohren oder binden Schläuche an eines der Gerüste auf der Plattform. An Land steht eine Pappwand, auf der Notizen und Zeichnungen angebracht sind. Zwei gezeichnete Figuren blicken mir entgegen. Es sind die Personas der prototypischen Inselgärtner:innen, benannt mit Sebastian Goodman und Greta Greenplant. (Abbildungen 1-3)

In einem partizipativen Workshop hatten Mitglieder von WBZ, in Zusammenarbeit mit einer weiteren Maker-Initiative (Open Island) und externen Teilnehmenden, eine schwimmende Plattform gebaut, den Prototypen für einen ‚Inselgarten‘. Hier kamen Menschen mit unterschiedlichen Hintergründen zusammen. Sie hatten den Prozess gemeinsam geplant, Personas erstellt, eigene Ansätze für Bewässerungssysteme entworfen und Prototypen entwickelt. Keine:r von ihnen war Bewässerungstechniker:in oder Designer:in. Sie waren sozusagen ‚fachfremd‘, sowohl was das technische Wissen als auch das kreative Arbeiten anging. Das Prototyping des Inselgartens, einer Vision für eine nachhaltige Zukunft, fand hier außerhalb der künstlerisch-gestalterischen Institutionen und auch außerhalb der Kreativwirtschaft statt.

Das materielle Spekulieren und Iterieren im Entwurf ermöglichte den Teilnehmenden ein Vor und Zurück zwischen Gegenwart und Zukunft. Bei meiner Ankunft schwammen Kanister im Wasser, später waren die aufgeschnittenen Röhren wie eine Murmelbahn vertikal aufgehängt und es standen Pflanzenkübel gestapelt auf einer Leiter. Immer wieder wurden Bauteile hinzugefügt und umplatziert, um schließlich wieder demontiert zu werden.



Abbildung 1: Tüfteln am Prototyp des „Inselgartens“ (eigene Aufnahme)



Abbildung 2: Verschiedene Bewässerungssysteme, Details des Inselgartens (eigene Aufnahme)



Abbildung 3: Gemeinsames Bauen am Inselgarten, im Vordergrund eine Pinnwand mit angepinnten Plänen (eigene Aufnahme)

Vermeintlich folgenlos konnten Zukünfte angetestet und auf Probe gestellt werden. Genau hierin scheint der Handlungsspielraum des Prototyping zu liegen, mögliche Zukünfte können wieder verworfen und ihre Erfahrung rückgängig gemacht werden.

In diesem Artikel werde ich die Zukunft als kreativen Möglichkeitsraum diskutieren und was es bedeutet, eine nachhaltige Gesellschaft zu prototypen. Entscheidend ist, hier werden außerhalb der etablierten künstlerisch-gestalterischen Institutionen und auch jenseits wirtschaftlicher Unternehmen, kreative, gestalterische Mittel der „materiellen Spekulation“ [Kjærsgaard et al. 2016, S. 12] eingesetzt, um gemeinsam an der Vision einer möglichen Zukunft zu arbeiten. Sie materialisiert sich in Prototypen wie dem Inselgarten, Tiny Häusern oder Komposttoiletten.

Es sind die Prototypen von Macher:innen, die seit Mitte der 2010er Jahre vermehrt den ländlichen Raum Nordostdeutschlands erobern, nicht, um dem urbanen Leben den Rücken zu kehren, sondern, um im städtischen Umland den nötigen Freiraum zum Experimentieren zu finden. Die Vision, die hier entworfen wird, folgt dem normativen Konzept einer nachhaltigen Postwachstumsgesellschaft. Angestrebt wird eine Befreiung und der Umbau des sozialen Imaginären einer frühindustrialisierten Wachstumsgesellschaft [Schmelzer und Vetter 2021, S. 146]. Damit ist eine Reduzierung der Produktion und des Verbrauchs gemeint, um das menschliche Wohlbefinden zu steigern und die ökologischen Bedingungen auf lokaler und globaler Ebene nachhaltig zu verbessern [Schneider et al. 2010, S. 511].⁰¹

Zwar ist der Diskurs zur Postwachstumsgesellschaft schon seit längerem Gegenstand der Gestaltung [D'Alisa et al. 2015, Escobar 2015, Sommer und Welzer 2017] und wirkt sich somit auch auf die Gestaltungspraxis aus, doch andersherum kann der Blick durch das Wissensfeld der Gestaltung dem Postwachstumdiskurs zur Selbstreflexion verhelfen, denn das Prototyping – das Imaginieren, Visualisieren und Materialisieren – von Zukünften bleibt nicht folgenlos. Oder um es mit den Worten der Anthropologin Laura Watts (2008, S. 188) zu sagen: „telling stories of the future is always a social, material and political practice. It always has effects, it is always non-innocent“. Prototyping ist eine soziale, materielle und politische Praxis, die bestimmte Zukünfte erprobt und stabilisiert, indem sie andere auslöst [ebd.], um die Verortung der ambivalenten Folgen des Prototyping für eine nachhaltige Zukunft soll es im Folgenden gehen.

Dafür knüpfe ich an Arbeiten aus der *Design Anthropologie*, der *Zukunftsforschung* und dem *Prototyping Research* an. Die *Design Anthropologie* verhandelt ‚Zukunft‘ als das Wissensfeld

01 Lokal und angepasst an die Bedürfnisse vor Ort soll produziert werden, was global entworfen wurde. Das ‚globale Denken‘ wird heute gestützt durch die digitale Infrastruktur des Internets, die einen unmittelbaren Austausch ermöglicht. Die Idee lokal zu agieren, selbstbestimmt und vorbei an globalen Lieferketten, ist Ausdruck von einem Wunsch nach politischer Mitbestimmung, aber auch die „black box of global mass-manufacturing“ (Stein 2017, 20) zu öffnen.

des Designs (Suchman 2011, Gunn et al. 2013, Smith et al. 2016, Anusas und Harkness 2016, Clarke 2017). Während Anthropolog:innen die Vergangenheit erforschen, um die Gegenwart zu verstehen (Otto und Smith 2013, S. 4), würden Designer:innen⁰² die Gegenwart nutzen als einen „provisional leaping of point for re-imagining possible futures“ (Hunt 2017, S. 89). Zukunft wird hier verstanden als eine Vielzahl von Ideen, Kritiken und Möglichkeiten, die in Objekten des täglichen Lebens eingebettet sind (Kjærsgaard et al. 2016, S. 1). Das bedeutet aber vor allem, dass die Zukunft kein leerer Raum ist, sondern bereits eingenommen wird „by built environments, infrastructures and things that we have designed“ (Mazé 2016, S. 37). Die *Design Anthropologie* steht damit vor dem gleichen Grunddilemma wie die *Zukunftsforschung* (oder die Future Studies), nämlich, dass dem Wissen um die Zukunft die empirische Basis fehlt (Grunwald 2009; Bühler und Willer 2016).

Die *Zukunftsforschung* stellt genau diese Beobachtung ins Zentrum ihrer Überlegung: Zukunft kann man nicht wissen, dennoch kann man etwas *über sie wissen* (Bühler und Willer 2016). So wird versucht, durch Prognosen und Spekulationen eine kommende Zukunft vorauszusagen. Dieses Zukunftswissen materialisiert sich in Diagrammen (Bühler und Willer 2016, S. 13), Projektplänen (Krajewski 2004, 2016) und Prototypen (Wilkie 2010). Sie sind das Aktionsfeld „präventiver Strategien“ (Bröckling 2008, Leanza 2016, S. 155 ff.) und wirken als „regulative Fiktion auf die Gegenwart“ (Bühler und Willer 2016, S. 9). Die Soziologen und Transformationsforscher Harald Welzer und Bernd Sommer (2017) spitzen diese Überlegungen zu und fragen, angesichts des Klimawandels und der sozio-politischen Wirkmacht von Zukunftsprognosen: Was kann überhaupt zukunftsfähiges Wissen sein?

Die Erforschung der reziproken Beziehung von *Prototyping und Gesellschaft* ist ein eigenes Forschungsfeld (Wilkie 2010, Farias und Wilkie 2016, Jimenez 2017, Jimenez und Estalella 2017, Kimbell und Bailey 2017, Hunt 2017, Dickel 2019). Es versteht Prototyping als kulturelle Praxis (Jimenez 2017, S. 382), die emblematisch sei für den gegenwärtigen Zustand einer kapitalistischen Spätmoderne (Kimbell und Bailey 2017, S. 218). So ist das Materialisieren eines Entwurfs notwendig, um weitere Investments abzuschätzen, gleichzeitig ist der *unfinished-state* des Provisoriums auch eine Regierungstechnik, die spätmodernen Paradigmen von stetiger Optimierung durch Instabilität folgt⁰³ (Kimbell und Bailey 2017, S. 217). Für den Sozialanthropologen Alberto Corsin Jimenez liegt das an der „incorpo-

02 Ich orientiere mich hier an Manzini (2015) und verwende einen breiten Begriff von Designer:in, der alle umfasst, die sich gestalterischen Praktiken widmen.

03 Gesellschaftstheorien, die sich mit neoliberalen Regierungstechniken beschäftigen, gehen davon aus, dass wohlfahrtsstaatliche Praktiken in einem neoliberalen Staat in eine individualisierende Gesellschaftspolitik umgeformt werden (Boltanski und Chiapello 2003, Bröckling 2007, Reckwitz 2013). Im spätmodernen, neoliberalen Kapitalismus werden die Rechte und Freiheiten des Einzelnen nicht durch den Staat garantiert, sondern durch die Freiheit des Marktes und des Handels bestimmt (Mukherjee /Banet-Weiser 2012). Die Verantwortung für einen gesellschaftlichen Wandel wird somit an das Individuum ausgelagert und Formen der Kritik als Chance zum Fortschritt und Wachstum vereinnahmt.

ration of failure as a legitimate and very often empirical realization“ (Jimenez 2014, S. 381). Er beobachtet einen gesellschaftlichen Wandel, in dem ebenso technologische Artefakte *geprototyped* werden, wie auch „the social engineering of hope“ (ebd., S. 382). Ein Prototyping von Gesellschaft bedeutet für ihn zwar eine Destabilisierung, ein ständiges „in beta“ (ebd., S. 385), aber gleichzeitig auch eine Öffnung der Wissensproduktion jenseits etablierter Institutionen (ebd., S. 382).

Ich hatte den Artikel eingeführt mit der Darstellung einer Szene aus meiner Feldforschung. Hier kommen im Projekt ‚Inselgarten‘ unterschiedliche Akteure, Personen und Initiativen zusammen. Durch die Szene führe ich in die Graswurzelbewegung der öko-sozialen Maker Labs ein, die vor allem im ländlichen Raum Nord-Ostdeutschlands entsteht. Als Akt des zivilen Aktivismus *prototypen* sie Visionen für eine nachhaltige Zukunft. Dabei liegt mein Erkenntnisinteresse zum einen auf dem praktischen Wissen, das beim Proben von Zukünften entsteht und verhandelt wird – zum anderen auf den tatsächlichen Folgen, die im ‚unschuldigen Tüfteln‘ von Zukunftsvisionen liegen.

Im Folgenden werde ich zunächst die Landschaft der öko-sozialen Maker Labs darstellen, wie sie mir auf meiner Feldforschung begegnet ist, und werde sie in ihrem politischen, sozialen, kulturellen Kontext situieren. Sie zeichnen sich zwar durch eine große Vielfalt an Organisationsformen und Themen aus, folgen aber der kollektiven Vision einer Postwachstumsgesellschaft. In den Projekten wird ein zukünftiges soziales Milieu präkonfiguriert, aber auch gesellschaftliche und ökonomische Zwänge der Spätmoderne verhandelt, die im Spannungsverhältnis zur Postwachstumsvision stehen. Dies werde ich am Beispiel der Komposttoilette diskutieren. Anschließend werde ich aufzeigen, wie es mit dem Inselgarten weitergegangen ist und daran vier Zukunftskonfigurationen des Prototyping darstellen: die Wirkung [1] der Werkzeuge, [2] der Bilder, [3] der Praxis und [4] die Wirkung auf die Umwelt. In der differenzierten Betrachtung wird sich zeigen, wie durch die Gestaltungspraxis sich das Spannungsverhältnis zwischen Postwachstumsvision und spätmoderner Realpolitik verschiebt, Prototyping wird zum Werkzeug politischer Teilhabe. Abschließend werde ich die sozialen und ökologischen Folgen des Prototyping zusammenfassen und Anknüpfungspunkte für weitere Ausarbeitungen aufzeigen.

1 Reallabore der Transformation

Während meiner ethnografischen Feldforschung zur Landschaft der öko-sozialen Maker Labs bin ich ganz unterschiedlichen Initiativen begegnet. Insgesamt habe ich zwölf Gemeinschaften besucht, sie für eine gewisse Zeit begleitet und Interviews geführt. Fünf möchte ich gern exemplarisch vorstellen.

- *Wir Bauen Zukunft*: Die Projektgemeinschaft ist ein Experimentierlabor im ländlichen Mecklenburg-Vorpommern. Genossenschaftlich pachten und verwalten sie zehn Hektar Land. Auf den Prinzipien von Nachhaltigkeit, Open Source und Permakultur werden Prototypen entwickelt, mit denen alternative Wohnformen, Finanzierungs- und Organi-

sationsmodelle und Anbauweisen getestet werden sollen. Regelmäßig organisieren sie Vernetzungstreffen für die Region und bieten Workshops an.

- *Verstehbahnhof Fürstenberg/Havel*: Der offene Hacker- und Makerspace bewohnt das Bahnhofsgebäude des noch intakten Bahnhofs Fürstenberg/Havel. Das Angebot richtet sich vor allem an Kinder und Jugendliche. Es geht darum, durch selbstständiges Machen die Themen Datensicherheit, Open Source und (Umwelt-)Aktivismus zu verstehen. Außerdem gibt es eine thematische Bibliothek zum Thema Hacking und einen selbstverwalteten Server.
- *Hof Prädikow*: Der Hof Prädikow ist eine Genossenschaft, deren Absichten weit über gemeinschaftliches Wohnen hinaus gehen. Ihr Projekt bezeichnen sie als „digitales Dorf“. Die „infrastrukturellen Einschränkungen des Landlebens“ wollen sie „mithilfe digitaler und sozialer Lösungen überwinden“, wie es auf der Website⁰⁴ heißt. Im Aufbau befindet sich ein breites Angebot vom Coworking-Space bis zur Schreinerei, vom Startup zur Goldschmiede, vom Fab-Lab zu Seminarräumen, von Künstlerateliers zur Dorfscheune.
- *Insel Weissensee*: Auf der Freifläche eines Kreisels nördlich von Berlin stehen zwischen 2018-2021 neben einer Kirche vier Tiny Houses. Das zuvor eingezäunte Grundstück ist für die Zeit der Zwischennutzung frei zugänglich. Um Begegnung zu fördern, gibt es einen offenen Spieleschrank, Sitzmöglichkeiten und einen selbstgebauten Pizzaofen. Die notwendigen Materialien werden kreativ organisiert und bei Umbauten stets in kleinen und großen Kreisläufen gedacht (Pflanzenkläranlage, Komposttoiletten, Food Sharing, Dumpster Dive, Re- und Upcycling).
- *Open Source Ecology Germany*: Die OSEG ist ein wachsendes Netzwerk aus verschiedenen Open Source Hardware Arbeitsgruppen. Die Organisation des Netzwerks ist dezentral und nicht ortsgebunden, sie haben aber Standorte zum Experimentieren in Rahden und Blievenstorf, der Verein der OSEG ist wiederum in Berlin ansässig. Ausgehend von der Entwicklung offener Landwirtschaftsmaschinen und einem Prototyping Kit beschäftigt sich die OSEG vor allem mit dem Aufbau einer ‚offenen Infrastruktur‘, durch OS Baupläne, OS Standards und dem Modell für ein ‚OpenEcoLab‘:

Wie bereits in diesen ersten Beschreibungen sichtbar wird, unterscheiden sich die Initiativen in ihrer Organisation und ihren Aktivitäten grundlegend voneinander. Es ist nicht möglich, ein homogenes Bild von öko-sozialen Maker Labs zu zeichnen.⁰⁵ Dennoch teilen sie einen ähnlichen sozio-kulturellen Hintergrund und eine gemeinsame Vision. Die Projekte und Gemeinschaften beschäftigen sich partizipativ und eigeninitiiert mit Themen der

04 <https://hof-praedikow.de/>, abgerufen 10.4.2020.

05 Ein Vorteil dieser ersten qualitativen Erforschung des Feldes liegt darin, dass die Heterogenität der Initiativen ausreichend Platz findet, da sich nur schwer zu vereinheitlichende Eigenschaften finden. Gerade zu Beginn der Erforschung eines Feldes erschien es mir sinnvoll, nicht voreilig Komplexität zu reduzieren und verallgemeinernde Schlüsse zu ziehen.

Kreislaufwirtschaft und Ressourcenverwertung oder proben Alternativen zu konventionellen Modellen des sozialen Miteinanders. Sie vereint ein hohes ökologisches und soziales Bewusstsein, eine technische Affinität und die Überzeugung, durch eigenes Handeln zukunftsfähig zu werden. Als *Reallabore der Transformation* (Cardullo et al. 2018) kritisieren die öko-sozialen Maker Labs das wachstumsorientierte Handeln hochindustrialisierter Kulturen.⁰⁶ Damit können die Maker Labs eingeordnet werden in eine Entwicklung von Making-Initiativen, die sich seit den 2010er Jahren vermehrt erst im städtischen Umfeld, dann auch im ländlichen Raum gegründet haben (Dähner et al 2019, Burke et al. 2019, Sipos und Franzl 2020). Diese Entwicklung sehen Burke et al. (2019) als eine Graswurzelbewegung öko-sozial interessierter „Kundschafter einer neuen Lebensweise“. Die Visionen der ländlichen Reallabore werden häufig im gewählten Namen sichtbar, wie etwa bei der Projektgemeinschaft: ‚Wir Bauen Zukunft‘, die ich oben eingeführt hatte.

Die Gründung der öko-sozialen Maker Labs reagiert auf die gegenwärtigen Erfahrungen der Klimakrise und der Covid19-Pandemie, die den ländlichen Raum wieder attraktiver gemacht haben. Die Projekte sind keineswegs Aussteigerinitiativen, die dem modernen, städtischen Leben den Rücken gekehrt haben, ganz im Gegenteil sind sie im besonderen Maße urban geprägt (Dähner et al. 2019; Burke et al. 2019). Das *Berlin Institut für Bevölkerung und Entwicklung* bezeichnet die Gegenden, die zwar nicht mehr unmittelbar in urbaner Agglomeration im sogenannten Speckgürtel zu finden sind, die aber dennoch urbane Satelliten bilden, daher als „periphere Speckwürfel“ (Dähner et al. 2019, 7). Die Initiativen machen sich einen ‚Leerstand‘ zunutze, den die Nachwendepolitik erzeugt hat und der heute den notwendigen bezahlbaren Freiraum bietet, wie die Studie vom *Berlin Institut für Bevölkerung und Entwicklung* zu „Urbane Dörfer“ feststellt (Dähner et al. 2019). Design und die damit assoziierten Konzepte, wie Innovation, Kreativität, Projektorientiertheit und geplante Idiosynkrasie, bilden hier den Methodenkoffer eines gesellschaftlichen Umdenkens.

In den öko-sozialen Maker Labs werden also auf unterschiedliche Weise Zukünfte entworfen und getestet. Dabei trifft der elaborierte Diskurs der Postwachstumsvision auf realpolitische Bedingungen einer spätmodernen Gesellschaft und auf Fragen ihrer Vereinbarkeit. Dieser Herausforderung wird kollektiv begegnet.

06 Die Wachstumskritik der Reallabore richtet sich an Nationen mit einer starken wirtschaftlichen Produktionskraft und infolge dessen einem steigenden Ressourcenverbrauch, wie in den meisten EU-Staaten, der Schweiz oder den USA. Unterschieden wird hier eine Transformationsbewegung in Ländern des Globalen Südens, die auf ein wirtschaftliches Wachstum angewiesen sind, um unabhängig handlungsfähig zu werden (Escobar 2017; Schmelzer und Vetter 2021).

2 Komposttoilette zwischen Vision und Kondition

Während meiner Besuche ‚im Feld‘ war es auffällig, dass – so unterschiedlich und individuell die Initiativen auch waren – ich den gleichen Konzepten und den gleichen Modellen immer wieder begegnet bin. Das waren vor allem Tauschschränke in der Nachbarschaft für Bücher, Lebensmittel oder Kleider, mobile Coworkspaces, Tiny Houses, urbane Hochbeete oder Komposttoiletten. Hier im ländlichen Raum Nordostdeutschlands materialisiert sich in den gleichförmigen, prototypischen Modellen die gemeinsame Vision einer nachhaltigen, zukunftsorientierten Postwachstumsgesellschaft. Die Soziolog:innen Jasanoff und Kim (2015) sprechen von solch kollektiv geteilten Visionen als sozio-technische Imaginäre. Sie sind „kollektiv getragene, institutionell stabilisierte und öffentlich dargestellte Visionen von wünschenswerten Zukünften“ (ebd., S. 4). In sie sind aber auch Machtstrukturen eingeschrieben, die von den verwendeten Werkzeugen und den ausführenden Institutionen ausgehen (ebd., 2015). Übertragen auf die Vision einer Postwachstumsgesellschaft bedeutet dies, dass sowohl eine gemeinsame Auffassung von sozialer Ordnung geteilt wird, als auch ein Bewusstsein, welche Werkzeuge, Technologien und Wissensbestände es dafür braucht. Die ökosensible Open-Source-Mentalität, die Wahl nachhaltiger Materialien und Praktiken der Wiederverwertung und des Experimentierens bilden hier das Postwachstumsimaginäre. Ihm steht jedoch eine spätmoderne Erfahrung von Konsum und Fortschritt gegenüber, die tief im gesellschaftlichen Bewusstsein verankert sind. Durch ein routiniertes Aufführen der kollektiven Praktiken, wie zum Beispiel dem wiederholten Prototyping immer gleicher Modelle, werden die Machtstrukturen stabilisiert und reproduziert (Krämer 2016, S. 310 ff.). Diese These möchte ich im Folgenden weiter auslegen.

Zunächst möchte ich aufzeigen, wie die Praxis des Prototyping eingebettet ist in die gesellschaftlichen Bedingungen der Spätmoderne. Dafür werde ich einen Prototypen, dem ich während meiner Feldforschung immer wieder begegnet bin, exemplarisch in den Blick nehmen: die Komposttoilette (Abbildungen 4–5). Durch die nähere Betrachtung der Komposttoilette wird deutlich, welche sozio-technischen Machtgefüge in das Postwachstumsimaginäre eingebettet sind und auf welche Widerstände ihre Verhandlung stößt. Da ich im Folgenden näher auf die Komposttoilette eingehen werde, möchte ich kurz ihre Funktionsweise zusammenfassen: Komposttoiletten funktionieren nach dem Trockentrenn-Prinzip. Das heißt, Urin und Kot werden getrennt voneinander aufgefangen. Zum Spülen werden Sägespäne in den Kotbehälter gestreut, was gemeinsam kompostiert. Der Kompost kann später als Dünger verwendet werden. Komposttoiletten entsprechen meist dem westlichen Standard einer Toilette mit Klobrille und Klopapier, stehen meist draußen und werden insbesondere bei thematischen Venues wie ökosensiblen Festivals oder naturnahem Glampering oder in eben öko-sozialen Maker Communities verwendet.



Abbildung 4: Selbstgebaute Komposttoilette auf der Insel Weissensee (eigene Aufnahme)



Abbildung 5: Komposttoiletten in Serie vom Werkhaus beim Tiny Living Festival 2019 (eigene Aufnahme)

Die Hauptargumente⁰⁷ für die Komposttoilette sind, dass sie mit wenigen Mitteln [low-tech] (Vetter und Best 2015, S. 108) und vor Ort [*lokal*] mit einfachen Materialien selbst gebaut [*DIY*] werden können (Baier et al. 2016, S. 191 f.). Dadurch, dass sie idealerweise rückbaubar oder wiederverwertbar sind [*recycling*], soll die Produktion von Abfall vermieden werden [*degrowth*] (Vetter 2017). Sie verwenden keine Chemikalien [*umweltfreundlich*] (Wind 2016, S. 107), verbrauchen kein Wasser [*ressourcenschonend*] und sind nicht angeschlossen an ein zentrales Abwassersystem [*unabhängig*] (Vetter und Schmelzer 2020, S. 107). Damit ist die Komposttoilette autark in der Nutzung und Wartung [*care and repair*]. Hinzu kommt, dass sie einen eigenen Verwertungskreislauf bildet [*circular design*] (Majewski 2016, S. 101). Der produzierte Dünger soll für den eigenen Gemüsegarten genutzt werden. Hier wird der Kurzschluss zwischen dem Anbau von Lebensmitteln und ihrer Verwertung visioniert. – So die kurze Zusammenfassung des Postwachstumsimaginärs, materialisiert im Modell der Komposttoilette. Es ist die Absicht, der Linearität des wirtschaftlichen Wachstums und damit einer endlosen Steigerung von Produktion und Konsum, die die spätmoderne Gesellschaft prägen, ein Modell von Zirkularität entgegenzusetzen. „Alles soll verwertbar sein, nichts verloren gehen, kein Müll anfallen“ (Baier et al. 2016, S. 45).

Jedoch trifft im Prototyping die Postwachstumsvision auf eine gesellschaftliche Konditionierung, verkörpert in den sozio-ökonomischen Routinen der Spätmoderne. Anhand von Prototypen können mögliche Zukünfte visualisiert und erfahrbar gemacht werden. Über ihre Operative hinaus, verstehen Kimbell und Bailey (2017, S. 218) das Prototyping, wie bereits eingangs erwähnt, auch als „emblematic for the contemporary condition“. Sie sind also der Meinung, dass das Austesten möglicher Zukünfte einem gegenwärtigen Zeitgeist entspricht. Was aber ist die ‚contemporary condition‘ und wie affiziert sie die Zukunftspraxis des Prototyping?

Projekte wie die Komposttoilette geben sich kreativ und innovativ. Sie sind häufig teilhabe-orientiert und vor allem immer darauf ausgerichtet, positiv in die zu erwartende Zukunft hineinzuwirken und sie aktiv mitzugestalten. Wie oben gezeigt, kulminieren in der Komposttoilette gleich mehrere Ansätze von Open Source, DIY und Zirkularität. Sie erscheint daher als eine *All-in-one-Lösung* für eine ‚bessere Zukunft‘ und verspricht durch ihre Nutzung, dass ein tatsächlicher sozialer und ökologischer Wandel möglich ist.

So verspricht die Komposttoilette einen geschlossenen Energiekreislauf im eigenen Garten und steht damit für einen nachhaltigen Lifestyle. Gleichzeitig wird sie mit Werbesprüchen beworben wie „Mit uns machst du eine bessere Erde“ (Kompostoi), „Lass dich

07 Die Hauptkritik an der Komposttoilette und damit die Argumente dagegen wären insbesondere, dass es gegenwärtig an Infrastrukturen, Regularien und Verfahren fehlt, damit die ganzheitliche Idee einer Komposttoilette, nämlich der geschlossene Verwertungskreislauf, tatsächlich funktioniert. Das Ideal der DIY-Komposttoilette ignoriert auch die Abhängigkeit von globalen Lieferketten (z.B. Holz aus Finnland) und die Notwendigkeit von Fachwissen und Arbeitsteilung (etwa für die Herstellung von Schrauben, etc.).

von der natürlichen Toilette mit Charme begeistern“ (ebenfalls Kompostoi), „Der Ferrari des Kleingartens“ (Goldeimer)⁰⁸. So wird Nachhaltigkeit erstrebenswert, attraktiv und vor allem konsumierbar.

Genau in der Verschränkung von entwerfenden Praktiken und diskursiver Vermittlung aber sieht die Kulturanthropologin Lisa Daily (2017, S. 228) die Gefahr der „incorporation of ethical value into economic processes of value creation and capital accumulation“. Die Komposttoilette und mit ihr die Vision einer öko-sozialen Transformation, ist eingebettet in eine spätmoderne Konsum- und Leistungsgesellschaft. Die Verschmelzung von DIY-Prototyping als eine Gegenpraxis (counter practice) mit seinem Gegenüber, der Unternehmenspraxis (corporate practice) führt zu einer „unfreiwilligen Ausführung neoliberaler Agenden“ (Cramer 2019, S. 72). Durch ihren Konsum versprechen Komposttoiletten, einen sozialen Mehrwert und soziale Verantwortung zu schaffen. Jedoch beschränken sie die Vorstellung, die ‚Welt zu verändern‘, auf die Grenzen der kapitalistischen Reproduktion (Daily 2017, S. 228). Das Prototyping folgt hier einer Projektlogik, in der „teleologischen Vorstellungen von der Zukunft als Fortschritt, z.B. die Darstellung der ‚Zukunft‘ als ein Ergebnis, das sequenziell aus Vergangenheit und Gegenwart folgt, durch entsprechende Vorstellungen von Linearität untermauert wird“ (Kjærsgaard et al. 2016, S. 2). Das Projekt hat einen Beginn und verfolgt durch Prototyping ein Ergebnis, das auch durch die „epistemische Dissonanz“ (Fariás 2013) des Prototyps in einem weiteren Projekt mündet. Durch das Iterieren immer neuer Lösungsansätze, durch das Bauen, Testen, Umbauen und erneute Verwerfen, werden einerseits neue Probleme/Baustellen aufgedeckt (Fezer 2018, S. 164). Andererseits entstehen im Prozess viele überflüssige *crappy objects*, die als notwendiges Übel akzeptiert werden (Ibach 2022, S. 11). Das Prototyping von Komposttoiletten, die eigentlich Alternativen eines subsistenten Kreislaufs schaffen sollen, neigt dazu, spätmoderne Heuristiken (technologiegetriebene Innovation und lineare Steigerungslogiken) zu reproduzieren, um Wohlstand und Ressourcen (in vorwiegend westlichen Ländern) zu steigern.

3 Die Zukunft der Insel

Die Spannung zwischen Vision und Kondition, zwischen imaginiertem Postwachstum und verinnerlichten Routinen einer neoliberalen Spätmoderne, scheinen unvereinbar, insbesondere, da das neoliberale Dispositiv jegliche Kritik sofort gewinnbringend einverleibt (Boltanski und Chiapello 2003). Ich möchte dieses Spannungsverhältnis jedoch etwas differenzierter betrachten und dafür den Blick durch das Wissensfeld der Gestaltung produktiv machen.

08 Werbesprüche von <https://www.kompostoi.de/> und <https://goldeimer.de/collecti-ions/klos>, abgerufen 26.7.2022.



Abbildung 6: Der Prototyp des Inselgartens bei seiner Fertigstellung (eigene Aufnahme)



Abbildung 7: Der Prototyp des Inselgartens etwa ein Jahr nach seiner Fertigstellung (eigene Aufnahme)

Zu Beginn des Artikels hatte ich den Inselgarten vorgestellt, eine schwimmende Plattform, auf der unterschiedliche Modelle für Pflanzenbewässerungssysteme installiert wurden. Ich habe sie im Verlauf mehrerer Jahre beobachtet, wie sie ohne Wartung immer mehr von der umgebenden Vegetation eingenommen wurde (Abbildungen 6–7). Es ist offensichtlich, dass die erbauten Bewässerungssysteme nicht in beabsichtigter Weise funktionieren. Womöglich war das aber auch gar nicht die Absicht des Workshops. Worum aber geht es, generell gesprochen, beim Prototyping von Zukunftsvisionen dann? Hier möchte ich auf Laura Watts zurückkommen, die ich ebenfalls zu Beginn eingeführt hatte. Sie betont, dass das Erzählen von Geschichten über die Zukunft eine soziale, materielle und politische Praxis ist, die immer auch einen Effekt hat. Damit meint sie zum einen, was erzählt wird, also welche Bilder von möglichen Zukünften gezeichnet werden und zum anderen, wie die Geschichten erzählt werden, mit welchen Werkzeugen. Das Proben von Zukünften verhandelt also unterschiedliche sozio-technische Dimensionen, die ich im Folgenden weiter ausführen möchte. Anhand von vier Beispielen sozio-technischer Wechselbeziehungen diskutiere ich, wie im Prototyping Zukunft konfiguriert wird. Dabei zeigt sich, dass die Wirkung des Prototyping auf und in die Zukunft sich nicht allein zwischen Wunschvorstellung und ökonomischer Machbarkeit abspielt, sich aber stets dazu positionieren muss.

[1] Die Wirkung der Werkzeuge

Um die Teilnehmenden beim Entwerfen ihrer eigenen Ideen zu unterstützen, wurden zunächst gemeinsam Personas erarbeitet. Das ist eine Methode, die häufig im Design Thinking oder Service Design verwendet wird. Dabei wird eine fiktive Person mit ihren Eigenschaften, Interessen und Lebensumständen abgebildet, die stellvertretend für eine ‚Zielgruppe‘ steht. Das soll helfen, sich empathisch in die Situation der Zielgruppe hineinzu-denken und –zufühlen und ihre Bedürfnisse besser zu verstehen (Kimbell 2011, S. 294; Seitz 2017, S. 50 ff.). Damit wird ein Ansatz genutzt, der auf agile und innovative Produktentwicklung ausgerichtet ist und dem ein Dienstleistungsgedanke zugrunde liegt. Hier ist die Zielgruppe jedoch keine zahlende Kundin, sondern es sind die ‚Inselgärtner:innen Sebastian Goodman und Greta Greenplant‘, spekulative Personen einer nachhaltigen Zukunft. Damit wird eine ambivalente Beziehung zwischen Innovation und Nachhaltigkeit hergestellt. Während die Postwachstumsvision davon ausgeht, das soziale Miteinander grundlegend neu zu organisieren und von Zwängen ökonomischen Wachstums zu entkoppeln, dienen Kreativitätstechniken des Design Thinking jedoch genau der Leistungssteigerung unternehmerischer Strategien (Seitz 2017, S. 106) und nutzen Partizipation für eine kapitalistische Wertschöpfung, anstelle eines *common goods*. Die einstige antikapitalistische Künstlerkritik des vergangenen Jahrhunderts, in der gesellschaftliche Gegenmodelle entworfen wurden, sei in ein „postromantisches Arbeits- und Berufsmodell“ aufgegangen, „demzufolge befriedigende Arbeit ‚kreative Arbeit‘ sein muss.“ (Reckwitz 2013, S. 142)

Das Erfinden von Zukünften, der Bau der Insel, ist auch hier im Sinne des Design Thinking weder ein künstlerischer Akt noch wird es einem poetischen, ergebnisoffenen Findungsprozess überlassen. Stattdessen rahmt die Wahl der Werkzeuge ‚die Zukunft‘ in eine

Projektlogik und leitet die Teilnehmenden mithilfe lösungsorientierter Kreativitätstechniken durch den Prozess. Der Medienhistoriker Markus Krajewski [2016] stellt in seiner Arbeit zur Entwicklung der ‚Projektemacherei‘ fest, „dass inzwischen jede unvollendete Überlegung sofort in ein Projekt überführt wird“. Damit kommentiert er, ebenso wie Reckwitz [2013], das Herausbilden einer kreativen Klasse, die sich verwirklicht sieht in flexiblen Arbeitsmodellen, shared workspaces und peer-groups, die ‚das Projekt‘ in seiner Unsicherheit und Selbstentfaltung zur gesellschaftlichen Norm erklärt hat und selbst alternativlos ist.

[2] Die Wirkung der Bilder

Mit dem gemeinsamen Bau der schwimmenden Plattform und den Bewässerungssystemen wird den abstrakten Konzepten von Nachhaltigkeit und Postwachstumsgesellschaft eine Form gegeben. Die Vision wird konkret. Die Personas ‚Sebastian und Greta‘ und das kollektive Tüfteln mit Werkzeugen und Materialien füllt sie mit Bildern und Erfahrungen. Dadurch wirkt die Zukunftsvision bereits existent und eben nicht mehr ‚ungewiss‘. Um es mit Krajewski [2016, S. 220] zu sagen: die empfundene Unsicherheit wird „in den Status eines gesicherten Wissens überführt“.

Wenn zunächst die Bedürfnisse bzw. die ‚user needs‘ der Inselgärtner:innen beschrieben werden mit *Suche nach Sinnhaftigkeit, Rückzugsort, Nähe zur Natur, Möglichkeit etwas zu verändern, Gemeinschaft, Lernen durch Austausch* und schließlich durch gemeinsames Anpacken eine Plattform entsteht, die inmitten von Bäumen auf einem Teich schwimmt, dann bekommt die abstrakte Sehnsucht einer ‚anderen Zukunft‘ eine konkrete Form. Die abstrakte Sehnsucht wird aufgeladen mit den einprägsamen Bildern und Erfahrungen eines warmen Spätsommertags am Teich, dem Geruch des Waldes und der ansteckenden Euphorie gemeinsam etwas zu erschaffen mit den eigenen Händen. Gleichzeitig reduziert das Konkretisieren von Visionen aber auch Möglichkeiten. Der Designtheoretiker Tony Fry [2009, 2020] spricht daher von einem „defuturing“, dem das Prototyping unterliegt. Es liegt in der Praxis des Prototyping, in dessen „Ontologie der Präfiguration“, das sie zerstört, während sie erschafft (Fry 2009 S. 14; Hunt 2016, S. 89).

Eine Zukunftsvision in Bildern oder Modellen greifbar zu machen, „verleiht der Handlung einen Horizont“ (Bühler und Willer 2016, S. 9). Durch die Insel kann eine mögliche Zukunft erlebt werden, als wäre sie bereits gegenwärtig. Der Prototyp ist daher ein „Versprechen in die Zukunft“ (Krajewski 2016, S. 212), der eine empfundene Ungewissheit stabilisiert. Als „regulative Fiktion“ wirkt er aber auch in die Gegenwart zurück (Bühler und Willer 2016, S. 9). Das Prototyping bereitet damit nicht nur einen spezifischen Weg vor und trifft eine Vorauswahl möglicher Zukünfte, sondern dient auch der Gegenwartsoptimierung (Krajewski 2016, S. 212) mit der Frage: ‚was sind die Milestones, die uns zu einem grünen Dachgarten führen‘ und damit näher zum Ziel einer nachhaltigen Gesellschaft.

[3] Die Wirkung der Praxis

Die zielorientierten und gleichzeitig reduktionistischen Tendenzen des Prototyping, die ich in den letzten beiden Punkten angesprochen habe, liegen in den sozio-technischen Bedingungen der Praxis selbst. Das Prototyping ist eine Zukunftspraxis, die technisch-operativen Logiken folgt. Im Produktdesign sind Prototypen „artefacts that are holistic precursors of the final product“, im Ingenieurwesen dienen Prototypen dazu „to assess them before committing further investment“, im Servicedesign helfen sie dabei soziale Interaktion zu optimieren (Kimbell und Bailey 2017, S. 217). Eine nachhaltige Zukunft zu ‚prototypen‘ bedeutet also eine technische Methode heranzuziehen, in die Paradigmen der Prozessoptimierung, der wirtschaftlichen Effizienz, der fortlaufenden Erneuerung und Beschleunigung eingeschrieben sind. Damit wird ein operativer, technischer Blick auf die Gesellschaft erzeugt. Mehr noch, das beabsichtigte öko-soziale Umdenken kann auch nur innerhalb der operativen Grenzen der technischen Methode stattfinden. Verkürzt gesagt, wird hier eine Vorstellung gefestigt, dass öko-soziale Probleme des Klimawandels durch technische Innovation lösbar wären. Besonders offensiv wird diese Haltung in der Nachhaltigkeitsstrategie des ‚grünen Wachstums‘ verfolgt. Nachhaltige, energieeffiziente Technologien stehen im Mittelpunkt des Narrativs (Guenot und Vetter 2022, S. 251). Die Vorstellung versteckt sich aber genauso auch im vermeintlich harmlosen *low-tech*-Gebastel der Insel, im Prototyping neuer Bewässerungssysteme und im Implementieren neuer Subjektformen (namentlich die Inselgärtner:innen).

Kimbell und Bailey (2017, S. 215) sehen im technisch-operativen Ansatz des Prototyping einen neuen und problematischen „spirit of policy making“. Im Prototyping von strategischen Lösungen (*policy solutions*) für öffentliche Anliegen (*public issues*) sehen sie die Gefahr, dass das Prototyping den Meinungsunterschied abschwächt und stattdessen eine unkritische Übernahme von dominanten Narrativen unterstützt wird (ebd.). Zwar beziehen sie sich in ihrer Untersuchung auf gouvernementale Strategien öffentlicher Institutionen, doch die Aktivitäten öko-sozialer Maker Labs können durchaus als „bottom-up Regierungsstrategien“ verstanden werden (Cardullo et al. 2018).

[4] Die Wirkung auf die Umwelt

Wie bisher ausgearbeitet, wirkt das Prototyping der schwimmenden Plattform mit ihren Bewässerungssystemen auf unterschiedliche Weise: durch die Erfahrung kreativer Selbstwirksamkeit, dadurch, dass der Diskurs eine Form erhält und durch geleitete Meinungsbildung. Und dennoch führt das strategisch durchgeführte Projekt ‚Inselgarten‘ letzten Endes ‚nur‘ zu einer *material speculation*. Weder funktioniert der Prototyp, noch ist er Modell für weitere Iterationen oder wird zu einem Produkt weiterentwickelt. Mit dem Ende des Workshops war auch das Projekt abgeschlossen und die Insel blieb in ihrem rohen Zustand.

Als Prototyp wirkt die Insel jedoch über die Zeit des Workshops hinaus. Schließlich steht da jetzt in einem Tümpel in Mecklenburg-Vorpommern ein gebautes Objekt aus Holzbohlen, Metallschrauben und Plastikkanistern. Aufgrund ihrer Materialität und wenn sie nicht abgebaut wird, kann die Insel dort Jahrzehnte überdauern. Heute gebaut, besetzt

sie bereits den zukünftigen Raum. Für die Designtheoretikerin Ramia Mazé [2016] ist das ein wichtiger Moment der Selbstreflexion: die Zukunft ist nicht leer. Sie ist „loaded with our fantasies, aspiration and fears, designed visions and cultural imaginaries“ (ebd., S. 37) und dennoch ist ‚die Zukunft‘ kein weißes Blatt, das mit immer neuen Ideen gefüllt werden kann. Zukunft wird bereits eingenommen „by built environments, infrastructures, things that we have designed“ (ebd., S. 37). Sie macht darauf aufmerksam, dass gebaute Umwelt eine eigene Zeitlichkeit hat, die auch Kulturen überdauern kann und hinterfragt damit die Notwendigkeit, immer Neues bauen zu wollen. Diese Grundannahme vertreten auch die Anhänger:innen des Postwachstums. Sie gehen davon aus, dass bereits genug gebaut wurde und es eher einen Richtungswechsel braucht. Anstelle kontinuierlicher Innovation fordern sie einen Ausbau der Fähigkeiten, mit der gebauten Umwelt, technologischen und wissenschaftlichem Fortschritt umzugehen (Guenot und Vetter 2022, S. 246–267).

Anhand der knappen Darstellung, auf welchen unterschiedlichen Weisen das Prototyping auf und in eine mögliche Zukunft einwirkt, sie mit Bildern, Empfindungen und sogar mit Objekten füllt und das kollektive Bewusstsein präkonfiguriert, wird deutlich, wie folgenreicher das Erzählen von Zukünften sein kann. Das Prototyping von gesellschaftlichen Zukunftsentwürfen nutzt zwar Werkzeuge und Praktiken innovativer Unternehmensführung und kapitalistischer Werterzeugung, überschreitet in seiner Wirkung aber einen allein ökonomisch-motivierten Zugriff. Diese Divergenz zwischen *counter practice* und *corporate practice* werde ich im folgenden Abschnitt abschließend einordnen.

4 Prototyping als Werkzeug politischer Teilhabe

Die Design Anthropologin Alison Clarke [2016, S. 71] beschreibt, wie sich das Design zu Beginn der 1970er Jahre von einer Praxis, die „im historischen Rationalismus und der industriellen Produktion“ verankert ist, zu einer Praxis entwickelt hat, die „anthropologische Diskurse und Methoden einbezieht, um neue Wege für die Vorstellung einer Zukunft im Wandel zu eröffnen“. Clarke bezieht sich hier vor allem auf die politischen Spekulationen für Raumnutzung von Gruppen des *Italian Radical Design*, wie *Global Tools*. Hier im Workshop ‚Inselgarten‘ (ebenso auch bei den Komposttoiletten) ist es aber nicht das Design, das einen anthropologischen Diskurs für sich entdeckt, sondern andersherum Menschen, die an Diskursen gesellschaftlichen Wandels interessiert sind und dafür gestalterische Mittel wählen.

Dass das Design auch außerhalb der Disziplin als ein „Totem der Zukunft“ (Clarke 2017, S. 73) gesehen wird – also als eine Art mystisches Medium, das einen transzendenten Zugang zur Zukunft öffnet – sei nach Clarke ein integraler Bestandteil der Geschichtsschreibung des Designs (ebd.) und epistemologisch in ihm verankert. So sprechen die Design Anthropolog:innen (Clarke 2017, Hunt 2017, Gunn et al. 2013, Yelavich und Adams 2014; Smith et al. 2016) von Design als einem Wissensfeld, in dem Zukunft verhandelt wird.

Sie teilen damit die Ansicht, dass Design „as the effort to create new things and solutions, is by definition concerned with the future“ [Kjærsgaard et al. 2016, S. 4].

Smith und Otto [2013, S. 1-29; 2016, S. 19-36] erklären das mit einem „distinct style of knowing“, der ihnen zufolge im interventionistischen Ansatz der Gestaltung liegt. Er besteht darin, „die Zeit zu verdichten oder zu beschleunigen, um zu erforschen und zu verstehen, welche möglichen Zukünfte in ihr stecken“ [Smith und Otto 2016, S. 22]. Mit dem Prototyping des Inselgartens oder einer Komposttoilette wird der Wunsch nach einer zukünftigen, ressourcenbewussten, partizipativen Gesellschaft in die Gegenwart geholt. Beide Modelle sind physisch real, können angefasst, räumlich verortet und getestet werden. Vor allem aber können sie wieder abgebaut und damit die mögliche Zukunft (vermeintlich) rückgängig gemacht werden. Dass das dennoch nicht folgenlos bleibt, habe ich im vorangegangenen Abschnitt ausgeführt.

Um sich aktiv in die Zukunftsgestaltung der Gesellschaft einzubringen, sie zu erforschen und mit anderen Menschen zusammenzuarbeiten, haben Designer:innen für sich zum einen Werkzeuge und Praktiken entwickelt [Otto und Smith 2016, S. 3] und beanspruchen zum anderen Raum zum Erfinden von Zukünften, z. B. in Innovation Labs, Ateliers, „even whole areas such as Silicon Valley“ [Kjærsgaard et al. 2016, S. 3]. Hier zeigt sich eine hegemoniale Haltung von Designer:innen gegenüber einem möglichen Zukunftswissen, die nicht nur in der Aneignung spekulativer Methoden liegt, sondern landschafts- und kulturprägend Raum besetzt.

Durch die selbstbewusste Zukunftsorientierung des Designs scheint es also nicht verwunderlich, dass kreative Praktiken und innovative Raumstrategien für die politische Teilhabe und den Aufbau einer nachhaltigen Gesellschaft nutzbar gemacht werden. Hier trifft der ‚distinct style of knowing‘ des Designs auf einen Zeitgeist, in dem Fragen der Zukunft handlungsweisend sind. Das Kommende ist aufgeladen mit diversen Krisennarrativen und mit großer sozialer, ökonomischer und ökologischer Ungewissheit. Durch das Selbermachen und die Erfahrung der eigenen Handlungsfähigkeit wird in Projekten, wie dem Inselgarten, der empfundenen Ohnmacht und Ungewissheit ein Gefühl von Wirksamkeit entgegengesetzt. In dem Workshop ‚Inselgarten‘, in dem es darum geht, einen öko-sozialen Wandel selbstwirksam zu erleben, dient das Prototyping dem Greifbarmachen von Möglichkeiten. Im Kontext der öko-sozialen Maker Labs ist das Prototyping sowohl ein Werkzeug zur politischen Teilhabe als auch zur Selbstvergewisserung.

Es ist daher ebenso wenig verwunderlich, dass Unternehmen, die sich einem ‚nachhaltigen Unternehmertum‘ verschrieben haben, wie Kompostoi oder Goldeimer, sich diese Affekte zunutze machen. Denn im streng technischen Sinn ist die Komposttoilette nicht unbedingt ein Prototyp. Komposttoiletten sind voll funktionsfähige Toiletten, sie werden gebaut, verkauft und verwendet. Dennoch bedienen sie sich einer Ästhetik des Unfertigen. Sie sind roh, ihre Materialität ist meist sichtbar, sie wirken wie selbstgemacht. Die DIY-Ästhetik soll ein Gefühl von zivilem Ungehorsam, out-of-the-box und gelebter Realutopie

vermitteln, dient aber ebenso dem verkaufssteigernden Argument, Teil des Wandels sein zu können. In ihrem Text *Design the future, mind the past* macht die Designtheoretikerin Claudia Mareis [2016, S. 109] daher darauf aufmerksam, dass eine unkritische Teilhabe am öko-sozialen Wandel zur Folge haben könnte, dass hegemoniale Machtgefüge erst recht weitergeführt werden und sich als dominante Narrative weiter verfestigen. Darüber hinaus besteht das Risiko, dass der Mythos von individualisierten, unternehmerischen Lösungen für strukturelle Ungleichheiten aufrechterhalten bleibt und bestehende Hierarchien, trotz des Anscheins von Ermächtigung und Solidarität durch die Rhetorik von Freiheit, freiwilligem Austausch und Wettbewerb, weiter verfestigen [Daily 2017, S. 229].

5 Zusammenfassung

In diesem Artikel ging es mir darum aufzuzeigen und zu diskutieren, was beim Prototyping einer zukünftigen Gesellschaft passiert, welche sozialen und ökologischen Folgen die Zukunftspraxis des Prototyping hat und welche ökonomischen und politischen Herausforderungen sich ihr stellen.

Zu Beginn hatte ich das Projekt ‚Inselgarten‘ vorgestellt. Hier ging es um das Prototyping von Pflanzenbewässerungsanlagen für eine nachhaltige Zukunft. Die Vignette sollte einen Eindruck vom Wirken öko-sozialer Maker Labs vermitteln, die sich seit Mitte der 2010er Jahre im ländlichen Raum in Nordostdeutschland gegründet haben. Die Bewegung öko-sozialer Maker Labs ist noch recht jung und auch bisher wenig erforscht, weshalb ich sie im folgenden Abschnitt eingeführt habe. Im nächsten Schritt habe ich die Argumentation geöffnet, um den weiteren sozialen Kontext zu beleuchten, in den die Prototypen für einen öko-sozialen Wandel eingebettet sind. Sie vereint eine kollektive Vision eines Postwachstums als Grundparadigma des Zusammenlebens und versucht damit ein Gegenmodell zum Wachstumsparadigma der kapitalistischen Spätmoderne zu entwickeln. Dabei geraten sie selbst in einen Widerspruch: auf der einen Seite einen problematischen Umgang mit Ressourcen durch kreative Strategien verändern zu wollen, ihn auf der anderen Seite aber genau dadurch zu reproduzieren. Am Beispiel der Komposttoilette habe ich das Spannungsverhältnis zwischen Postwachstumsvision und spätmoderner Konsumlogik deutlich gemacht, in dem das Prototyping eines öko-sozialen Wandels der Wertschöpfung ethischen Kapitals dient. Dieses Spannungsverhältnis werde ich dennoch nicht auflösen. Wie die Designforscherinnen Kristina Lindström und Asa Ståhl [2020] in ihrer Arbeit zum *Un/Making in the Aftermath of Design* aufzeigen, ist diese Ambivalenz zugleich das Fundament für den sozialen und technischen Erfolg hochtechnologisierter Gesellschaften und ihre größte Herausforderung.

Daran anschließend habe ich noch einmal das Beispiel des Inselgartens aufgegriffen und diskutiert, wie das Prototyping versucht, in die Zukunft hineinzuwirken und welche sozialen und ökologischen Folgen diese Zukunftspraxis hat. Der Prototyp ‚Inselgarten‘ schien seine

Testphase nicht bestanden zu haben und die Idee eines selbstbewässernden, schwimmenden Gartens sei gescheitert. Jedoch war es gar nicht die Absicht des Workshops (und ebenso auch bei vielen anderen Prototypen, die in öko-sozialen Maker Labs entstehen) eine vollständig funktionsfähige technische Lösung zu entwickeln. Stattdessen ging es darum, auf unterschiedliche Weise Bilder zu erzeugen und Raum zu besetzen, um in eine mögliche Zukunft einzuwirken.

Ich möchte den Artikel mit folgender Überlegung abschließen: im Kontext der öko-sozialen Maker Labs erfährt das Prototyping eine Neuausrichtung. Vertreter:innen der Postwachstums-Bewegung sehen in Konzepten wie der *Komposttoilette*, dem *nachhaltigen open-source*, dem *cnc-gefrästen Tiny House*, dem bepflanzten *community Paletten-Hochbeet* oder dem *shared mobile Coworkspace* eine „dinghafte Manifestationen des Sichherantastens“ [Baier et al. 2016, S. 48] dafür, wie eine Zukunft auch „andersmöglich“ [Geiger 2018] sein soll. Sie nutzen die Ästhetik des Unfertigen, um der glatten Oberfläche des Industrieprodukts etwas entgegenzusetzen und stattdessen zu betonen, dass der Prozess noch nicht abgeschlossen ist. Sie laden dazu ein an diesem Prozess teilzuhaben, sie anzupassen, zu verbessern. Vor allem aber geht es um eine Vielfalt von Lebensentwürfen, ein Pluriversum [Escobar 2018; Kothari et al. 2019].

Inselgärten und Komposttoiletten sind idealerweise eingebettet in das größere öko-soziale System der Region, wo Sägespäne aus eigener Produktion übriggeblieben oder aus der unmittelbaren Umgebung bezogen werden und der entstandene Dünger direkt für den Gemüsegarten genutzt wird, sonst funktionieren auch Konzepte von Nachhaltigkeit und Zirkularität nicht. Wenn stattdessen Sägespäne im Baumarkt gekauft oder im Internet bestellt werden, ist das schon wieder mit längeren Produktions- und Lieferketten verbunden. Wenn es dann kein Beet gibt, das Dünger braucht, kommt es zur unnötigen Überproduktion oder sogar zum Sondermüll⁰⁹. Diese ‚Baustellen‘ müssen aber erst einmal sichtbar gemacht werden¹⁰. Dabei fordern die Maker Labs immer auch die ideologische Prägung unserer Vorstellungskraft heraus „that incessantly look for ready-made solutions to complex problems within simplistic acts of economization.“ [Daily 2017, S. 242]

Im Prototyping von Zukünften im Sinne der öko-sozialen Maker Labs geht es also vor allem um ein iteratives Aushandeln der Bereiche von Konsum, Produktion, Fürsorge, Reproduktion, Wirtschaftlichkeit, Nachhaltigkeit und sozialer Verantwortung. Angestrebt wird

09 Laut Düngemittelverordnung dürfen Fäkalien nicht zum Düngen auf Feldern genutzt werden. <https://taz.de/0ekoprojekt-Komposttoiletten/!5722827/>, abgerufen 26.7.2020.

10 Idealerweise steht das Postwachstum nicht für eine „expertokratische Planungseuphorie, die eine zukünftige Gesellschaft als Blaupause entwirft“, sondern für eine offene Suchbewegung, „die die Repolitisierung und Demokratisierung gesellschaftlicher Institutionen ebenso anstrebt wie den Kampf um selbstbestimmte Freiräume“ (Schmelzer und Vetter 147).

eine komplette Transformation aller Lebensbereiche und der zugrundeliegenden gesellschaftlichen Paradigmen, ein Prozess der stets „in beta“ bleibt (Jimenez 2017).

The future is not an empty space awaiting projected visions from an incomplete present; neither is it a predefined destination that we can simply foresee and arrive at in due time. (Kjærsgaard et al. 2016, S. 1; Yelavich and Adams 2014; Maz., this volume)

Literatur

- Anusas, M., & Harkness, R. (2016). Different Presents in the Making. In RC Smith, KT Vangkilde, MG Kjaersgaard, T Otto, J Halse & T Binder (Hrsg.) *Design Anthropological Futures*. London: Routledge.
- Appadurai, A. (Hrsg.). (2013). *The Future as cultural fact: essays on the global condition*. New York : Verso Books.
- Baier, A., Hansing, T., Müller, C., & Werner, K. (Hrsg.). (2016). *Die Welt reparieren: Open Source und Selbermachen als postkapitalistische Praxis*. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.1515/9783839433775>
- Boltanski, L., & Chiapello, È. (2003). *Der neue Geist des Kapitalismus*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges.
- Bröckling, U. (2008). Vorbeugen ist besser... Zur Soziologie der Prävention. *Behemoth. A Journal on Civilisation*, S. 38-48. <https://doi.org/10.1524/behe.2008.0005>
- Bühler, B., & Willer, S. (Hrsg.). (2016). *Futurologien: Ordnungen des Zukunftswissens*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Burke, M. (2019). *Ländliche Verheisung: Arbeits- und Lebensprojekte rund um Berlin*. Berlin: Ruby Press.
- Cardullo, P., Kitchin, R., & Di Feliciantonio, C. (2018). Living labs and vacancy in the neoliberal city. *Cities*, 73, S. 44-50. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2017.10.008>
- Clarke, A. J. (Hrsg.). (2011). *Design anthropology: object culture in the 21st century* (1st ed). Wien: Springer.
- Clarke, A. J. (2016). *The New Design Ethnographers 1968-1974: Towards a Critical Historiography of Design Anthropology*. In *Design Anthropological Futures*. London: Routledge.
- Clarke, A. J. (Hrsg.). (2017). *Design Anthropology: Object Cultures in Transition*. London: Bloomsbury Publishing Plc. <https://doi.org/10.5040/9781474259071>
- Corsín Jiménez, A., & Estalella, A. (2017). Ethnography: A Prototype. *Ethnos*, 82(5), 846-866. <https://doi.org/10.1080/00141844.2015.1133688>
- Cramer, F. (2019). Does DIY mean anything? - a DIY attempt (= essay). http://cramer.pleintekst.nl/essays/does_diy_mean_anything/
- Dähner, S., Reibstein, L., Slupina, M., & Klingholz, R. (2019). *Urbane Dörfer: wie digitales Arbeiten Städte auf Land bringen kann* (Originalausgabe). Berlin-Institut für Bevölkerung und Entwicklung.
- Daily, L. (2017). Change your Underwear, Change the World: Entrepreneurial Activism & the Fate of Utopias in an Era of Ethical Capital. In *DIY utopia : cultural imagination and the remaking of the possible* (S. 227-252). Maryland: Lexington Books.
- D'Alisa, G., Demaria, F., & Kallis, G. (Hrsg.). (2015). *Degrowth: a vocabulary for a new era*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Dickel, S. (2019). *Prototyping Society: zur vorauseilenden Technologisierung der Zukunft*. Bielefeld: transcript.
- Escobar, A. (2015). Degrowth, postdevelopment, and transitions: a preliminary conversation. *Sustainability Science*, 10(3), S. 451-462. <https://doi.org/10.1007/s11625-015-0297-5>
- Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: radical interdependence, autonomy, and the making of worlds*. Durham, NC: Duke University Press.

- Farias, I. (2013). Epistemische Dissonanz. Zur Vervielfältigung von Entwurfsalternativen in der Architektur. *Wissenschaft Entwerfen*, S. 77-107. https://doi.org/10.30965/9783846755211_005
- Farias, I., & Wilkie, A. (Hrsg.). (2016). *Studio studies: operations, topologies and displacements*. Oxfordshire: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Fezer, J. (2018). Parteiisches Design. In M. Förster, S. Hebert, M. Hofmann, & W. Jonas (Hrsg.), *Design* (Vol. 38, S. 162-173). transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839443323-016>
- Fry, T. (2009). *Design futuring: sustainability, ethics, and new practice* (English ed). Oxford: Berg.
- Fry, T. (2020). *Defuturing: a new design philosophy*. London: Bloomsbury Visual Arts.
- Geiger, A. (2018). *Andersmöglichsein: zur Ästhetik des Designs*. Bielefeld: transcript.
- Grunwald, A. (2009). Wovon ist die Zukunftsforschung eine Wissenschaft? In R. Popp & E. Schüll (Hrsg.), *Zukunftsforschung und Zukunftsgestaltung* (S. 25-35). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-540-78564-4_3
- Guenot, N., & Vetter, A. (2022). Digital technologies. In *Degrowth & Strategy* (S. 246-267). Mayfly Books.
- Gunn, W., Otto, T., & Smith, R. C. (Hrsg.). (2013). *Design anthropology: theory and practice*. London: Bloomsbury.
- Hunt, J. (2011). Prototyping the Social: Temporality and Speculative Futures at the Intersection of Design and Culture. In A. J. Clarke (Hrsg.), *Design Anthropology* (S. 33-44). Springer Vienna. https://doi.org/10.1007/978-3-7091-0234-3_3
- Ibach, M. K. (2022). Printing Utopia: The Domain of the 3D Printer in the Making of Commons-Based Futures. *Design and Culture*, 1-22. <https://doi.org/10.1080/17547075.2022.2136562>
- Jasanoff, S., & Kim, S.-H. (Hrsg.). (2015). *Dreamscapes of modernity: sociotechnical imaginaries and the fabrication of power*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Jiménez, A. (2014). Introduction: The prototype: more than many and less than one. *Journal of Cultural Economy*, 7(4), S. 381-398. <https://doi.org/10.1080/17530350.2013.858059>
- Jimenez, A. C. (2017). *Prototyping cultures: art, science and politics in Beta*. London: Taylor & Francis Ltd.
- Kimbell, L. (2011). Rethinking Design Thinking: Part I. *Design and Culture*, 3(3), S. 285-306. <https://doi.org/10.2752/175470811X13071166525216>
- Kimbell, L. (2012). Rethinking Design Thinking: Part II. *Design and Culture*, 4(2), S. 129-148. <https://doi.org/10.2752/175470812X13281948975413>
- Kimbell, L., & Bailey, J. (2017). Prototyping and the new spirit of policy-making. *CoDesign*, 13(3), S. 214-226. <https://doi.org/10.1080/15710882.2017.1355003>
- Kjærsgaard, M. G., Halse, J., Smith, R. C., Vangkilde, K. T., Binder, T., & Otto, T. (2016). Introduction: Design Anthropological Futures. In *Design Anthropological Futures*. Routledge.
- Kothari, A., Salleh, A., Escobar, A., Demaria, F., & Acosta, A. (Hrsg.). (2019). *Pluriverse: a post-development dictionary*. New Delhi: Tulika Books and Authorsupfront.
- Krajewski, M. (Hrsg.). (2004). *Projektmacher: zur Produktion von Wissen in der Vorform des Scheiterns*. Berlin: Kulturverlag Kadmos.

- Krajewski, M. (2016). *Projektmacher*. Brill Fink. https://doi.org/10.30965/9783846759011_018
- Krämer, H. (2016). Erwerbsarbeit als Praxis: Perspektiven und Analysegewinne einer praxistheoretischen Soziologie der Arbeit. In H. Schäfer (Hrsg.), *Praxistheorie* (S. 301-320). transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839424049-015>
- Lindström, K., & Ståhl, Å. (2020). Un/Making in the Aftermath of Design. Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020 - Participation(s) Otherwise - Volume 1, S. 12-21. <https://doi.org/10.1145/3385010.3385012>
- Majewski, M. (2016). Zur Bedeutung von Open Source für eine nachhaltige Kreislaufwirtschaft. In A. Baier, T. Hansing, C. Müller, & K. Werner (Hrsg.), *Die Welt reparieren* (S. 93-103). transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839433775-007>
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation*. Cambridge: The MIT Press.
- Mareis, C. (2016). Design the Future - Mind the Past. In T. H. Schmitz, R. Häußling, C. Mareis, & H. Groninger (Hrsg.), *Design* (Vol. 30, S. 95-112). transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839431603-004>
- Mazé, R. (2016). Design and the Future: Temporal Politics of 'Making a Difference'. In *Design Anthropological Futures*. Oxfordshire: Routledge.
- Otto, T., & Smith, R. C. (2013). *Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing*. In *Design Anthropology*. Oxfordshire: Routledge.
- Reckwitz, A. (2013). *Die Erfindung der Kreativität: zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung* (3. Auflage). Berlin: Suhrkamp Verlag.
- Schmelzer, M., & Vetter, A. (2021). *Degrowth/Postwachstum zur Einführung* (3., unveränderte Auflage). Hamburg: Junius.
- Schneider, F., Kallis, G., & Martinez-Alier, J. (2010). Crisis or opportunity? Economic degrowth for social equity and ecological sustainability. Introduction to this special issue. *Journal of Cleaner Production*, 18(6), S. 511-518. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2010.01.014>
- Seitz, T. (2017). *Design Thinking und der neue Geist des Kapitalismus: soziologische Betrachtungen einer Innovationskultur*. Bielefeld: transcript.
- Sipos, R., & Franzl, K. (2020). Tracing the History of DIY and Maker Culture in Germany's Open Workshops. *Digital Culture & Society*, 6(1), S. 109-120. <https://doi.org/10.14361/dcs-2020-0106>
- Smith, R. C., & et al. (Hrsg.). (2016). *Design anthropological futures: exploring emergence, intervention and formation*. London: Bloomsbury Academic, an imprint of Bloomsbury Publishing, Plc.
- Smith, R. C., & Otto, T. (2016). *Cultures of the Future: Emergence and Intervention in Design Anthropology*. In *Design Anthropological Futures*. Oxfordshire: Routledge.
- Smith, R. C., Vangkilde, K. T., Kjærsgaard, M. G., Otto, T., Halse, J., & Binder, T. (2020). *The New Design Ethnographers 1968-1974: Towards a Critical Historiography of Design Anthropology (Design anthropological futures)*. <https://www.taylorfrancis.com/books/9781003085188>
- Sommer, B., & Welzer, H. (2017). *Transformationsdesign: Wege in eine zukunftsfähige Moderne*. München: Oekom Verlag.

- Stein, J. A. (2017). The Political Imaginaries of 3D Printing: Prompting Mainstream Awareness of Design and Making. *Design and Culture*, 9(1), S. 3-27. <https://doi.org/10.1080/17547075.2017.1279941>
- Suchman, L. (2011). Anthropological Relocations and the Limits of Design. *Annual Review of Anthropology*, 40(1), S. 1-18. <https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.041608.105640>
- Vetter, A. (2018). The Matrix of Convivial Technology - Assessing technologies for degrowth. *Journal of Cleaner Production*, 197, S. 1778-1786. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2017.02.195>
- Vetter, A., & Best, B. (2015). Konvivialität und Degrowth: Zur Rolle von Technologie in der Gesellschaft. In F. Adloff & V. M. Heins (Hrsg.), *X-Texte zu Kultur und Gesellschaft* (S. 101-112). transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839431849-007>
- Vetter, A., & Schmelzer, M. (2020). Das emanzipatorische Projekt »Postwachstumsökonomien«. In B. Lange, M. Hülz, B. Schmid, & C. Schulz (Hrsg.), *Postwachstumsgeographien* (S. 101-108). transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839451809-007>
- Watts, L. (2008). The future is boring: stories from the landscapes of the mobile telecoms industry. *Twenty-First Century Society*, 3(2), S. 187-198. <https://doi.org/10.1080/17450140802062193>
- Welzer, H., Soeffner, H.-G., & Giesecke, D. (Hrsg.). (2010). *KlimaKulturen: soziale Wirklichkeiten im Klimawandel*. Frankfurt am Main: Campus.
- Wilkie, A. (2010). Prototypes in design: materializing futures (C. Kelty, A. Corsin Jimenez, & G. E. Marcus, Hrsg.; S. 43-50). *ARC Studio*. <https://research.gold.ac.uk/id/eprint/4664/>
- Wind, D. (2016). Open State. Ein Zwischenstand. In A. Baier, T. Hansing, C. Müller, & K. Werner (Hrsg.), *Die Welt reparieren* (S. 104-110). transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839433775-008>
- Yelavich, S., & Adams, B. (Hrsg.). (2014). *Design as future-making*. London: Bloomsbury Academic.

FLAVIA MAMELI

Freiraum kooperativ gestalten

**Eine kritische Perspektive
auf die Paradoxien partizipativer
Stadtentwicklung**

Keywords: Partizipation, Gleisdreieck Berlin, Stadtentwicklung, Freiraumplanung

1 Das Recht auf Stadt gestalten⁰¹

Dass von Zivilgesellschaft (mit-)gestaltete Orte eine Bereicherung für den urbanen Raum darstellen, gehört heute zu den Grundlagen einer sozial orientierten und inklusiven Stadtentwicklungspolitik. Der Diskurs um das ‚Recht auf Stadt‘ hat viele Facetten und wird nicht nur von Aktivist:innen, sondern auch unter Akademiker:innen, Kommunen und deren Verwaltungen intensiv geführt. Planer:innen und Gestalter:innen sind heutzutage angesichts einer aktiven Stadtgesellschaft und gesetzlich fest verankerter Beteiligungsverfahren kontinuierlich gefordert, in Dialog zu treten und sich, beziehungsweise ihre Entwürfe, zu positionieren. Dennoch ist die Situation paradox: Das kreative Potenzial und lokale Wissen zivilgesellschaftlich engagierter Akteur:innen in Gestaltungs- und Planungsprozesse zu integrieren, bleibt trotz der Vielzahl an Beteiligungsverfahren eine Herausforderung mit erheblichem Konfliktpotenzial und leider auch oftmals unproduktiv. Beteiligungswillige mit eigener Agenda bekommen oft den Stempel der Wutbürger:innen aufgedrückt und umgekehrt werden die institutionell mit Gestaltungs- und Entscheidungsmacht Beauftragten oft als gehörloses „Archipel der Öffentlichkeiten“ (Selle 2014, S. 63) empfunden, das zivilgesellschaftliche Teilhabe an der Stadtentwicklung lieber kleinhalten möchte. Erschwerend kommt hinzu, dass es sich bei der Beteiligung an öffentlichen Gestaltungsfragen häufig um eine komplexe Gemengelage handelt, die nicht nur viele verschiedene Akteur:innen mit jeweils eigenen Interessen involviert, sondern noch dazu längst nicht immer zu einvernehmlichen Lösungen führt. So bleibt die Teilhabe ein sogenanntes „wicked problem“, ein unlösbares Problem, wie Horst Rittel sowie Melvin und Webber es genannt haben (2010, S. 275 ff.).⁰²

Bemühungen das bürgerschaftliche Engagement in die Gestaltung und Planung zu integrieren, existieren bereits seit den 1960er Jahren. Planer:innen, wie beispielsweise Linda Stone Davidoff und Paul Davidoff (1965), Architekt:innen wie Yona Friedman (1974) und Gestalter:innen wie Victor Papanek (1971) und andere, entwickelten partizipative Planungs- und Gestaltungsansätze, die die zivilgesellschaftliche Autonomie befördern sollten. In (freiraum-)planungstheoretischen Diskussionen der Bundesrepublik Deutschland waren es Forschende, wie die Gruppe der sogenannten Kasseler Schule (Böse 1981; Hülbusch 1978), der Landschaftsarchitekt Werner Nohl (1980) und vor allem der Soziologe Lucius

01 Dieser Beitrag basiert auf meiner Dissertation *Aneignung gestalten? Paradoxien der Freiraumplanung. Eine Analyse der Planungsdebatte um den Park am Gleisdreieck in Berlin*, die im Herbst 2022 veröffentlicht wurde (Mameli, 2022).

02 Rittel und Webber vergleichen die ‚böartigen‘ Probleme (wicked problems) der Stadtplanung im Vergleich zu den ‚zahmen‘ (tame), d.h. lösbaren Problemen in den Naturwissenschaften. In der Planungspraxis sind das Aufgabenstellungen mit unvollständigen, widersprüchlichen oder sich ändernden Anforderungen, die für Planer:innen oftmals schwer erkennbar, bzw. vorhersehbar sind.

Burckhardt [1985, 2013, 2014], die ab den 1970er Jahren ein radikales Umdenken hin zu einer inklusiven, beteiligungsfreundlichen Planung forderten. An diesen Diskurs schließt sich unter anderem auch das gerade in Berlin Anfang der 2000er Jahre, also zeitgleich zur Planungsdebatte um den Park am Gleisdreieck besonders intensiv verhandelte Phänomen der ‚Zwischennutzer:innen als Raumpioniere und Raumunternehmer:innen‘ an (Hauck 2017, S. 303 ff.).

Trotz aller Bestrebungen nach einer beteiligungsfreundlichen Planung bleibt die Stadtentwicklung dennoch im Wesentlichen einem hierarchischen Rollenverständnis verhaftet. Standardisiert durchlaufene Beteiligungsverfahren implizieren noch immer ein Machtgefälle zwischen sogenannten Laien und den Expert:innen der Planung. Vor diesem Hintergrund hat mich aus der Perspektive des Gleisdreieck-Falls interessiert, ob das damals angewandte Partizipationsverfahren tatsächlich angemessen war, um diesen Freiraum als Möglichkeitsraum mit all seinen Potenzialen zu verstehen und zu nutzen. Ganz konkret ging ich dabei unter anderem den folgenden Forschungsfragen nach: Wie wurde mit dem Wunsch der involvierten, zivilgesellschaftlichen Bürgerinitiativen nach Beteiligung innerhalb der Planungsdebatte umgegangen? Wie konnten sich die zivilgesellschaftlich Engagierten in die Gestaltung des Parks einbringen und wie haben sich ihre Positionen letztlich im gebauten Raum materialisiert?

2 Der Fall Gleisdreieck

Die Genese des Gleisdreieck-Areals⁰³ in Berlin und die damit verbundene Gestaltung des sogenannten „Bürgerparks des 21. Jahrhunderts“ (Grosch und Petrow 2015, S. 6), wie er in Fachdiskursen und Image-Broschüren gerne genannt wird, ist als Untersuchungsbeispiel aus mehreren Perspektiven interessant. Architekturgeschichtlich und hauptstadthistorisch bildet das Gleisdreieck, wie kein zweiter Ort in Berlin, die deutsche Geschichte seit dem 19. Jahrhundert ab. Einst ganzer Stolz von Preußens Streben nach militärischer und industrieller Vormachtstellung, wuchs das Gleisdreieck schnell zu einem pulsierenden Verkehrsknotenpunkt heran. Durch die Bombardierung Berlins während des II. Weltkriegs schwer beschädigt und dann nach und nach stillgelegt, entwickelte sich das Gelände mit seiner bis dahin angewachsenen Größe von etwas mehr als 60 Hektar zur Brachlandschaft an der Grenze zwischen Ost und West.⁰⁴ Über die Nachkriegsjahre und die folgenden Jahrzehnte konnten aufgrund dieses besonderen ‚Stillstands‘ vor allem nicht-menschliche Pio-

03 Das Gleisdreieck-Gelände liegt im heutigen Zentrum der Berliner Innenstadt, zum größten Teil im Stadtbezirk Friedrichshain-Kreuzberg. Das Gelände hat seinen Namen von den um die Jahrhundertwende gebauten Viadukt-Strecken der Berliner Hochbahnen, die dort ein Dreieck bildeten.

04 Mit der Abriegelung Westberlins ab 1961 befand sich das Gleisdreieck-Gelände in einer territorialen und politischen Pattsituation. Die ostdeutsche Reichsbahn besaß weiterhin die Betriebsrechte für die Anlagen aufgrund der alliierten Beschlüsse, allerdings lagen die Gleisanlagen auf westdeutschem Gebiet.

niere das Gleisdreieck erobern: Eine „grüne Parallelwelt“ entstand, wie sie der Stadtökologe Ingo Kowarik einmal nannte [2015, S. 210]. Das Gleisdreieck entwickelte sich zu einem Biotopmosaik, auf dem nur jede zweite Art eine heimische war. Die anderen 52,9 % waren vermutlich als blinde Passagiere durch den ehemaligen Bahnverkehr, aus angrenzenden Gärten und Parks oder mit Erdaushub eingeschleppt worden [Kowarik 1991, S. 50 f.]. In den 1970er Jahren interessierten sich dafür allerdings zunächst nur einige Wissenschaftler:innen und Ökoaktivist:innen [Sukopp 1982; Lachmund 2013]. Mehrere Gutachten, die von der öffentlichen Hand beauftragt worden waren, hatten diese sogenannte Ruderalvegetation⁰⁵ zwar als schützenswert erkannt und hervorgehoben [Asmus 1980; Kühling 1993], dennoch hätte damals sicher niemand einen grünen Freiraum an diesem Ort für realistisch gehalten. Für lange Zeit, bis in die 1990er Jahre hinein, lagen die stadtpolitischen Prioritäten in den verschiedenen politischen Koalitionen zumeist woanders, nämlich bei der ‚autogerechten Stadt‘. Und so war die ‚Gleisdreieck-Wildnis‘ immer wieder stark bedroht vom Autobahnbau in Form einer Autobahntangente (die sogenannte *Westtangente*), die über einen Teil des Geländes führen sollte. Es sollte die geteilte Empörung über diesen Autobahnbau sein, die als Katalysator fungierte, um Kreuzberger und Schöneberger Jungaktivist:innen zusammenzubringen. Sie setzten sich die Erhaltung eines grünen Gleisdreiecks zum Ziel und gründeten 1973 die *Bürgerinitiative Westtangente*.⁰⁶ Es folgten nicht nur Wochen oder Monate, sondern mehrere Jahrzehnte des zivilen Widerstands, der eine stetige Professionalisierung des Aktivismus mit sich brachte. Die Bürgerinitiative hatte zu Beginn der 1970er Jahre vor dem Hintergrund der Ölkrise und dem langsam in der Bevölkerung ankommenden ökologischen Bewusstsein das richtige Momentum, um erfolgreich auf sich aufmerksam zu machen und viele Unterstützer:innen zu mobilisieren. Die vielen friedlichen Protestaktionen waren kreativ, politisch bissig und erzielten auch medial einiges Interesse. Doch nicht nur ‚auf der Straße‘, sondern auch im Gerichtssaal vertraten die Aktivist:innen geschickt und beständig ihre Position und kannten sich zunehmend in der Welt der kommunalen Verwaltung Berlins aus. Dabei ging es ihnen aber nicht nur um das Nein-Sagen, sondern um handfeste Gegenentwürfe. Der heute in weiten Teilen Realität gewordene Nord-Süd-Grünzug durch Berlin als Frischluftschneise der Stadt war beispielsweise so ein Konzept des akti-

05 Die Botaniker Dietmar Brandes und Detlef Griese definieren Ruderalvegetation als „die vorwiegend krautige Vegetation anthropogen stark veränderter und/oder gestörter Wuchsplätze, sofern diese weder land- noch forstwirtschaftlich genutzt werden.“ (Technische Universität Braunschweig o. J.) Die Entwicklung der Pflanzen- und dementsprechend auch Tiergemeinschaften entspricht einer Abfolge (Sukzession), die mit lokalspezifischen Pionierpflanzen beginnt.

06 Einen detaillierten Überblick über die Chronik der *Bürgerinitiative Westtangente* findet sich auf der Internetseite <http://www.bi-westtangente.de> (Bürgerinitiative Westtangente o. J.).

ven Stadt-Veränderns.⁰⁷ Ein weiteres Konzept war dasjenige des sogenannten *Naturparks Gleisdreieck* zu Beginn der 1990er Jahre (zu dieser Zeit unter der Federführung weiterer anverwandter Bürgerinitiativen), das einen naturgewachsenen öffentlichen Freiraum propagierte und so gut wie keine gestalterischen Veränderungen an der vorhandenen Ruderalvegetation vorsah [Bundesgartenschau 1995 und Bezirksamt Kreuzberg von Berlin 1991].

Im Rückblick auf die später geführte Planungsdebatte sollte es dieses Ideal des sich selbst überlassenen Naturparks sein, an dem der Entwurf des beauftragten Landschaftsarchitekturbüros und im Grunde die gesamte Planung bemessen wurde. Vor dem Hintergrund des oben beschriebenen intensiven und für manche Protagonist:innen den eigenen Lebensentwurf tiefgreifend mitbestimmenden Engagements mag das mehr als einleuchten. Dass es in diesem Sinne allerdings zu Konflikten bezüglich der Gestaltung des zukünftigen Parks kommen musste, ist ebenso offensichtlich.

Das Naturpark-Konzept blieb zwar eine Vision, aber dass ein Teil des Gleisdreiecks als Park realisiert werden würde, stand im Jahr 2005 auf solch solidem Boden, dass mit der Ausschreibung eines Planungsverfahrens begonnen werden konnte und die Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt lobte einen zweiphasigen landschaftsplanerischen Ideen- und Realisierungswettbewerb aus. Aufgrund seiner stadtpolitischen Bedeutung und seiner aktivistischen Vergangenheit war damals klar, dass ein so vielbeachtetes Stück Freiraum nicht ohne eine besonders intensive Bürgerbeteiligung planbar sein würde. Das Gleisdreieck-Beteiligungsverfahren war dreistufig und langfristig angelegt. In Vorbereitung auf den Wettbewerb wurde eine postalische Umfrage unter der Anwohnerschaft durchgeführt. Fokusgruppen wurden befragt, um vor allem auch jener Bürgerschaft eine Stimme zu geben, die sich traditionell wenig in die Stadtentwicklung einbringt, nämlich der großen Zahl der Anwohner:innen mit Migrationshintergrund. Begehungsspaziergänge und Workshops wurden für die interessierte Zivilgesellschaft angeboten, sowie eine sogenannte *Online-Discourse Machine* etabliert, die alle Bürger:innen dazu aufrief, sich online zu beteiligen. Die Ergebnisse dieser ersten Beteiligungsphase flossen in die Wettbewerbsauslobung mit ein [Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt 2005]. In einer zweiten Stufe wurden die Wettbewerbsgewinner der ersten Runde (11 von 86) öffentlich ausgestellt und die Entwürfe konnten kommentiert werden. Die dritte Stufe beinhaltete eine sogenannte ‚projektbegleitende Arbeitsgruppe‘ (PAG), die den gesamten Planungsprozess – es sollten ca. 7 Jahre werden – begleitete. Die Aufgabe der PAG war es, die Parkplanungen als Impulsgeberin zu begleiten und gegebenenfalls als Korrektiv zu fungieren. Interessant an der PAG ist, dass sie auch dazu dienen sollte, die Gleisdreieck-Akti-

07 Der sogenannte Nord-Süd-Grünzug bildet einen grünen Korridor, der von dem Naturpark Schöneberger Südgelände im Bezirk Tempelhof-Schöneberg über den Park am Gleisdreieck bis zum Tiergarten in Berlin-Mitte führt und ein durchgängiges, barriere- und autofreies Spazieren und Fahrradfahren durch das Stadtgrün erlaubt.

vist:innen der ersten Stunde wieder in das formalisierte Verfahren zurück zu holen. In dem für die gesamte Bevölkerung ausgerichteten Beteiligungsverfahren wurden sie gleichsam als ‚nicht beteiligbar‘ betrachtet, da ihre Agenda viel zu spezifisch und ihr Vorgehen viel zu autark war (Lichtenstein und Mameli, 2015, S. 117 f.). Mit der PAG wurde ein Format geschaffen, das die Aktivist:innen buchstäblich (und langfristig) an einen Tisch setzte mit Mitarbeiter:innen der Verwaltung, der involvierten Bezirke, der projektbetreuenden *Grün Berlin GmbH* und vor allem auch mit dem Landschaftsarchitekturbüro *Atelier Loidl*, das als kürzlich neu-formiertes, junges Team diesen vielbeachteten Wettbewerb gewonnen hatte. Es ist diese hochdynamische Situation Mitte der ersten 2000er-Dekade und die Debatte der PAG, die das Herzstück meiner Analyse bilden. Der Gleisdreieck-Park wurde in drei Etappen, gemäß der drei Parkteile geplant. Die erste Etappe 2007–2010, umfasste die Planung des sogenannten Ostparks, des ersten Parkteils und ist die von mir am detailliertesten untersuchte Zeitspanne, da in diesem Zeitraum am intensivsten debattiert wurde und die jeweiligen Positionen der Akteur:innen besonders eklatant aufeinandertrafen.

Die PAG traf sich zweiwöchentlich abends in der sogenannten Grünen Villa als Vor-Ort-Büro, einem Baucontainer auf dem Gleisdreieck-Gelände. Für die Planer:innen und Verwaltungsmitarbeiter:innen bedeutete dies regelmäßig Überstunden und für die Aktivist:innen der Bürgerinitiativen viele, viele Stunden Freiwilligenarbeit, die es zu organisieren galt.

Der Ausgangspunkt der Debatte der PAG war der Entwurf des Landschaftsarchitekturbüros *Atelier Loidl*, der durch seinen vom Preisgericht gekürten Sieg quasi ex ante legitimiert war – zumindest aus Sicht der Planung und der Institutionen. In diesem großmaßstäblichen Entwurf musste Vieles noch undefiniert bleiben. Noch nicht einmal die finale Verteilung der Bauflächen auf dem Gelände stand zum Zeitpunkt des Wettbewerbs fest. Vielleicht vermittelte der noch nicht klar definierte Parkentwurf 2007 den zivilgesellschaftlichen Aktivist:innen das Gefühl, noch viel beeinflussen zu können in dem zukünftigen Park. Umso heftiger fiel ihre Kritik im Folgenden aus. Zusammenfassen lassen sich die Streitpunkte der Planungsdebatte in zwei dominierende Konfliktlinien: Den unterschiedlichen Auffassungen von Nutzung und Gestaltung des Gleisdreiecks und den unterschiedlichen Vorstellungen davon, was Beteiligung grundsätzlich bedeuten sollte.

Im Folgenden stelle ich kurz mein methodisches Vorgehen innerhalb der Untersuchung vor, um dann anhand von einigen Beispielen einen kurzen Einblick in diese konfliktvolle Debatte zu geben.

3 Methode und Forschungsfragen

Der Fall Gleisdreieck ist nicht nur wegen seiner zuvor beschriebenen aktivistischen, ökologischen und stadtpolitischen Vergangenheit ein besonders interessanter Untersuchungsfall, sondern auch aufgrund seiner ungewöhnlichen Rahmenbedingungen während der Planungen zum späteren Park. Nur wenige Konstellationen zwischen zivilgesellschaftlichen Akteur:innen, professionell Planenden und institutionellen Entscheidungsträger:innen verhandeln über einen solch langen Zeitraum (fast eine Dekade) im direkten Austausch

über die Gestaltung eines Freiraums. Ein weiterer glücklicher Umstand ist die Tatsache, dass Planungsdebatten – sofern sie denn geführt werden – selten so detailliert dokumentiert werden. Dieser Umstand ist zum einen dem großen öffentlichen Interesse an der Gestaltung des Gleisdreieck-Parks geschuldet. Zum anderen entstand aber auch aus der Position der höchst professionell agierenden bürgerschaftlich Engagierten eine Routine der Dokumentation, die nicht nur archivarisch, sondern auch strategisch begründet war: Der Aktivismus der vergangenen Jahrzehnte brachte die Erfahrung mit sich, dass man sich allzu oft mit der eigenen Position missverstanden bzw. übergangen sah, was einen gewissen ‚Beweisdruck‘ hervorrief. Für mich als Forschende bedeuteten beide Umstände einen reichhaltigen und vielfältigen Schatz an Primärquellen aller Art: Nicht nur ist der jahrzehntelange Aktivismus der Bürgerinitiativen, wie etwa der *Bürgerinitiative Westtangente* minutiös dokumentiert; auch die hier untersuchte Planungsdebatte bildet sich in den Protokollen der Sitzungsrunden, in darauf bezogenen Protestschreiben und offenen Briefen (inklusive deren Beantwortung), sowie vielen Blog-Einträgen äußerst lebendig ab. Das Planungsmaterial und die Begleittexte der Landschaftsarchitekten, genauso wie die lückenlos dokumentierte, sehr breit angelegte Bürgerbeteiligung der Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt und zahlreiche andere Dokumente, ließen mich tief in das Geschehen der Vergangenheit eintauchen.

Für die Analyse dieser Fülle an Quellen habe ich mich von dem „Werkzeugkasten“ (Foucault 1976, S. 53) diskursanalytischer Methoden, im Besonderen von der *Wissenssoziologischen Diskursanalyse* (WDA), die von Reiner Keller (2011) entwickelt wurde, inspirieren lassen. Auch wenn es sich bei der Gleisdreieck-Debatte nicht um einen Diskurs im eigentlichen Sinne handelt, da sich Diskurse vor allem über ihre gesellschaftliche Wirkmächtigkeit und die Produktion von Wissen und Macht definieren (Foucault 1991), ermöglichte mir eine diskursanalytische Forschungsperspektive dennoch eine detaillierte Analyse der Verhandlungen um den zu gestaltenden Park-Freiraum. Meine qualitative Untersuchung des Gleisdreieck-Falls wurde durch die oben genannte besonders vielfältige Quellenlage begünstigt. Dabei habe ich nicht nur mit Texten, sondern auch mit Bild- und Planmaterial gearbeitet und jegliches Medium als gleichwertiges Fragment innerhalb meines Quellenkorpus zugelassen. Im Laufe der Strukturierung dieses umfangreichen Materials mit Hilfe von Grounded Theory-Werkzeugen wie dem Kodieren von Textfragmenten (Charmaz 2006, S. 52 ff.), verdichtete sich nach und nach das Bild einer konfliktvollen Planungsdebatte.

4 Konfliktlinien und Paradoxien

Ein ganz zentraler Streitpunkt der Debattierenden war beispielsweise der Umgang mit Ruderalvegetation und Bahnrelikten sowie das gestalterische ‚Aufräumen‘ im Park. So warfen die Aktivist:innen der Bürgerinitiativen dem Landschaftsarchitekturbüro und der projektbetreuenden *Grün Berlin GmbH* unnötige und unverhältnismäßige Baumfällungen vor. Diese Fällungen zielten darauf ab, jeweils die Weite der zentralen Wiesen in den Parkteilen Ostpark und Westpark zu erreichen. Ebenso stark bemängelten die Aktivist:innen

die vereinzelt und inselartig stehengelassene Ruderalvegetation als unzureichend. So hieß es bspw. in einer Protestnote: „Die wilde Kreuzberger Wiese wird rasiert und mit einem grünen Rasen überrollt [...]. Daran ändern auch so genannte ‚Vegetationsinseln‘ nichts, die wie gestutzte Koteletten in den grünen Teppich reinragen“ (unveröffentlichtes Dokument, zitiert nach Mameli 2022, S. 149). Auch das grafische Wegesystem und die Materialwahl wurde von den Aktivist:innen als rein ästhetisch motiviert abgetan und vehement abgelehnt. Die gesamte auf Bestand und Ruderalvegetation bezogene Debatte war geprägt von ideologisch aufgeladenen Standpunkten. So konstatiert eine weitere Protestnote: „Für die Parkgenossenschaft ist der Mensch Teil der Natur und nicht ihr ‚Beherrscher‘ und Unterdrücker wie zu absolutistischen Zeiten“ (unveröffentlichtes Dokument zitiert nach Mameli 2022, S. 149). Und dies führte durchaus auch zur Diskreditierung durch das Gegenüber. Die Landschaftsarchitekten nahmen innerhalb eines Interviews in der Rückschau Stellung: „Wir haben bei den Bürgern gemerkt, dass sie eigentlich an jedem Grashalm und jedem Steinchen auf dem Gelände festhängen. Sentimentalität schränkt unglaublich ein, man ist nicht mehr frei in seinen Urteilen“ (Lichtenstein und Mameli, 2015, S. 107).

Das Beispiel des Konflikts um den Grad der Erhaltung der Ruderalvegetation auf dem Gleisdreieck zeigt, dass die Planung und Gestaltung des zukünftigen Parks in diesem Punkt eben kein „zahmes Problem“ war (Melvin und Webber, 2010, S. 275 ff.). Zu sehr hing die Thematik mit den speziellen Wertesystemen der Akteur:innen zusammen. Die Vorstellungen davon, was dieser zukünftige öffentliche Freiraum sein sollte (und was nicht) gingen viel zu weit auseinander, als dass es eine ‚gute‘ Lösung hätte geben können. Und so war es paradoxerweise gerade die ‚Verhandlung‘ dieser Themen, die die Fronten noch weiter verhärtet hatte.

Ein ebenso großer Streitpunkt innerhalb der PAG war das sehr unterschiedliche Verständnis davon, welche sozialen Funktionen der zukünftige Park übernehmen sollte und wie diese räumlich gestaltet werden würden. Die Aktivist:innen der Bürgerinitiativen kritisierten unter anderem, dass Projekte, wie der *Interkulturelle Garten Rosenduft*⁰⁸ und andere, die sich bis dato mehr oder weniger verstreut auf der Gleisdreieck-Fläche, meist als Zwischennutzungen befunden hatten, nun alle einem ästhetischen Prinzip folgend, am Rande des Parks aufgereiht werden sollten. Diese Verdrängung an den Rand aus gestalterischen Gründen wurde als unangemessener Umgang mit den vorgefundenen Begebenheiten und vor allem mit den Engagierten empfunden. So erinnerte eine Aktivistin im Interview: „Die Planer wollten auf keinen Fall, dass wir mit unseren Gärten am ursprünglichen Standort bleiben konnten, und wollten unseren Garten an den Rand des Geländes verschieben. Wir sollten nicht so sichtbar sein. Heute befindet sich in dem Bereich, wo wir ehemals gärtner-

08 Gartenprojekt des Vereins *Südosteuropa Kultur e.V.*, das seit 2006 existiert und heute in den Parkteil *Ostpark* integriert ist.

ten, eine große Langeweile mit ein paar Tischtennisplatten und sonst nichts“ (Lichtenstein und Mameli 2015, S. 152).

Dabei wollten die Bürgerinitiativen gerne viel aktiver und auch langfristiger in die Gestaltung dieses Freiraums involviert sein. Während der ersten Jahre der Parkplanung ab 2007 entwickelten sie ein Konzept der *bürgerbetreuten Freizeitinseln*, das die bestehenden Zwischennutzungen und angedachten Projekte im Park durch einen gemeinnützigen Träger (der sogenannten *Parkgenossenschaft*) bündeln und betreiben wollte. Trotz intensiver Diskussion wurde dieses Konzept letztlich nicht realisiert, da es bei der Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt als Bauherrin des Parks und bei der projektbetreuenden *Grün Berlin GmbH* keine Lobby fand, was zu großer Enttäuschung und auch zu Resignation bei den Aktivist:innen führte: „Wir wollten den Park bereichern, indem wir Verantwortung an einzelnen Stellen übernehmen. Das haben wir nicht geschafft. [...] Nur an wenigen Stellen, wo noch nicht alles verplant ist, können heute noch neue Projekte zum Zuge kommen, etwa der Bienengarten, der auf einer vergessenen, vermüllten Parzelle in den Kleingärten entstand“ (Lichtenstein und Mameli 2015, S. 163). Auch hier ist paradox, dass, obwohl die Aktivist:innen mit konkreten Ideen an der Planung mitarbeiten wollten und ja auch an den Verhandlungstisch eingeladen waren, sie nicht als lokale Expert:innen wertgeschätzt, sondern letztlich doch als Störenfriede wahrgenommen wurden. So erinnerte sich beispielsweise Leonard Grosch, einer der projektleitenden Landschaftsarchitekten, einige Jahre später im Interview:

[...] sie [Anm.: die Aktivist:innen] wollten, dass alles so bleibt, wie es ist. Die Bürger hatten das sentimentale Denken der Bahnnatur. Mit dieser Gruppe war es natürlich unheimlich schwer zu diskutieren: Die Interessen waren zu partikular. Es fehlten also Bürgerbeteiligte, die in der Lage waren, das ‚große Gesamte‘ zu sehen. Die Landschaftsarchitektur ist natürlich auch eine schwierige Disziplin, weil jeder meint, mitreden zu können. Das Expertenwissen und die Expertenerfahrung werden einem abgesprochen. Unsere Arbeit wird oft von vielen Bürgern unterschätzt (Lichtenstein und Mameli, 2015, S. 107).

Das Landschaftsarchitekturbüro *Atelier Loidl* gab sich in der Rückschau von der Intensität der Verhandlungen überrascht: „Es gab ja im Vorfeld ein sehr breites Beteiligungsverfahren. Dann hat sich die Jury für unseren Entwurf entschieden und wir dachten, unseren Vorschlag jetzt so umsetzen zu können. Dass die Beteiligung dann bis zum Schluss in dieser Form geführt werden würde, damit hatten wir nicht gerechnet“ (Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt 2013, S. 61). Auch vonseiten der Senatsverwaltung und der Mitarbeiter:innen der *Grün Berlin GmbH* wurde der Prozess oftmals als emotional auf-

geladen, konfliktbehaftet und unproduktiv empfunden. Christoph Schmidt, der Geschäftsführer der *Grün Berlin GmbH*, erinnerte sich im Interview:

Offen gestanden war ich sehr überrascht über das hohe Maß an Emotionalität, mit der das Thema Partizipation gehandhabt wurde. Das ging auch von einer lokalen Ebene von Leuten aus, die das Gleisdreieck schon seit langer Zeit kannten, liebgewonnen hatten und durchaus als ihren eigenen exklusiven, sehr spannenden und romantischen Ort verstanden haben. Es wurde auf einer unglaublich emotionalen Ebene gekämpft. Die Frage, ob wir nicht aufgefordert sind, ein Projekt stärker für das Gemeinwohl und für eine breiter angelegte Partizipation zu öffnen, führte nicht zwangsläufig zu Wohlwollen bei allen. Das war schon eine besonders bemerkenswerte Erfahrung für mich. So hatte ich Stadtgesellschaft bisher nicht verstanden, und der teilweise aggressive Umgangston zu Beginn des Projektes war mir fremd [Lichtenstein und Mameli 2015, S. 133].

Schmidts Kommentar bewertet die Emotionalität der Beteiligten auf einer vordergründig sachlichen Diskussionsebene und vermittelt damit gleichzeitig das Bild von irrational und affektgetriebenen Aktivist:innen. Dabei geben einige der Protokolle der projektbegleitenden Arbeitsgruppe und vor allem die informellen Erzählungen der Akteur:innen durchaus Zeugnis davon, dass Emotionalität nicht nur vonseiten der Bürgerinitiativen die Debatte beeinflusste. Damit lässt sich erahnen, wie zäh die Verhandlungen um die Parkplanung zwischen den Akteur:innen abgelaufen sein müssen und wie schwierig es wohl war, in solch einer angespannten Konstellation produktive Kooperationen zu entwickeln.

5 Einige Erkenntnisse aus dem Fall Gleisdreieck⁰⁹

Der Fall Gleisdreieck belegt vielfältig, dass das zivilgesellschaftliche Mitgestalten von professioneller Planung zu nicht vorhersehbaren fruchtbaren Ergänzungen und Variationen von Freiraumentwürfen führen kann. Allerdings sind solche Kooperationen häufig so stark von Konflikten und Hierarchien geprägt, dass sie die Beteiligten erschöpfen und oftmals nach Planungsende auch unzufrieden zurücklassen. Daran ändert selbst ein mehrphasiges, langfristig angelegtes Partizipationsverfahren, wie es die Gleisdreieck-Beteiligung gewesen war, nichts. Es bleibt schwierig, das lokale Wissen und das langjährige Engagement von mitbestimmungswilligen Aktivist:innen produktiv und nachhaltig abzuholen. Ihre ‚anderen‘ Ideen, die viel konkreter ausgearbeitet und viel ortsbezogener waren als so mancher Impuls aus dem Bürgerbeteiligungsverfahren, wurden defensiv betrachtet und nicht als reelle

⁰⁹ In Anbetracht der Kürze dieses Textbeitrags können lediglich einige wenige Erkenntnisse exemplarisch umrissen werden.

Möglichkeit verhandelt. Und das, obwohl gerade das eingesetzte Beteiligungsinstrument der projektbegleitenden Arbeitsgruppe, das Vertreter:innen der Bürgerinitiativen explizit an den Verhandlungstisch geholt hatte, durch seine Langfristigkeit, den Rhythmus der zweiwöchentlichen Treffen und seine direkten Kommunikationswege eigentlich prädestiniert dafür gewesen war. Die Integration eines genossenschaftlichen Trägerkonzepts, wie der oben genannten Parkgenossenschaft, wäre eine Modellkooperation mit hohem kreativem und demokratischem Potenzial gewesen. Bei einer solch großen innerstädtischen Fläche, wie dem Gleisdreieck-Park, wären noch mehr der genannten *bürgerbetreuten Freizeitinseln* durchaus integrierbar gewesen, zumal konkrete Projekte bzw. Projektideen bereits existierten.

Zugleich wurde deutlich, dass die Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt als stellvertretende Bauherrin für das Land Berlin zwar einen hohen Aufwand betrieben hatte, um die Bevölkerung an der Gleisdreieck-Planung teilhaben zu lassen, dies aber paradoxerweise nur für eine unvoreingenommene und am besten auch nicht allzu kundige Zivilgesellschaft am besten funktionierte. Emanzipative Raumproduktionen, wie sie die Aktivist:innen am Gleisdreieck gelebt und gefordert hatten, stellen viel komplexere Anforderungen an Teilhabe, als innerhalb von institutionalisierten Verfahren zu realisieren wäre. Beteiligungsformate, wie sie innerhalb der Gleisdreieck-Planung zum Einsatz kamen, können im Grunde nur von jenen Menschen sinnvoll genutzt werden, die zwar beteiligungswillig sind, sich aber noch nicht tiefer in die Identität eines Ortes involviert haben. Zu spezifisch werden sonst das Wissen über und die Bedürfnisse an einen Freiraum, wie es das Gleisdreieck war. Zu schwierig ist es ansonsten, mit Planungen ‚mitzugehen‘ und sich mit der (passiven) Rolle als Impulsgeber:innen für die Gestaltung eines Ortes zufrieden zu geben. Der Planungskritiker Klaus Selle (2012, S. 4, 2014, S. 17) kritisiert diesen Umstand als „Participation“, eine Zuschauerdemokratie, die Beteiligte unzufrieden und skeptisch gegenüber den Entscheidenden und der eigenen Handlungsmacht zurücklässt. Die große Mehrheit der ‚restlichen‘ Bürger:innen außerhalb der projektbegleitenden Arbeitsgruppe (diese umfasste zumeist nicht mehr als ein Dutzend Teilnehmer:innen) spielte dementsprechend eine eher untergeordnete Rolle in der Debatte der Beteiligten. Diskussionen wurden über sehr detaillierte Aspekte der Planung geführt, die der breiten Bevölkerung schwer vermittelbar gewesen wären, und gerieten oftmals zu einem Duell zwischen den Aktivist:innen der Bürgerinitiativen und den institutionell Planenden und Gestaltenden. So ist auch hier paradox, dass zwar die Wünsche und Bedürfnisse der Anwohner:innen und interessierten Bürger:innen umfassend abgefragt und ausgewertet wurden, diese aber im Grunde keinen signifikanten Einfluss innerhalb der Parkplanung brachten.

Weiterhin bleibt festzuhalten, dass trotz der heutzutage gesetzlich verankerten und routinierten Integration von Beteiligungsverfahren in Planungen des öffentlichen Raums eine dynamische und mehr prozessbezogene, agile Beteiligung der mitbestimmungswilligen Bürgerschaft eine Herausforderung für Gestalter:innen, Planer:innen und Verwaltungen bleibt. Diese Herausforderung ist unter anderem auch struktureller Natur. Im Zusammenhang mit der Planung öffentlicher Freiräume werden Beteiligungsprozesse von

der öffentlichen Hand beauftragt und durchgeführt. Die Ergebnisse der Beteiligung werden, zerlegt in Statistiken und Textbausteine, in Auslobungen und Planungsaufgaben einem Entwurfsteam zugänglich gemacht, das in kürzester Zeit einen Siegerentwurf produzieren will, oftmals ohne sich tiefer in die gesellschaftlichen und sozialen Fragen eines Ortes einarbeiten zu können. So entsteht also zwangsläufig eine Distanz zwischen Beteiligung und Planung und damit eine Abstraktion von Problemstellungen, die das etablierte Verständnis von Entscheider:innen und ‚Betroffenen‘ in Stadtentwicklungsprozessen aufrechterhalten. Die Zivilgesellschaft darf zwar wünschen, im weiteren Planungsprozess aber muss sie hoffen, ohne selbst handlungsfähig zu sein. Diesem Umstand liegt nicht grundsätzlich eine Absicht zugrunde, denn im Gegenzug zur handlungsunfähigen Bürgerschaft sind die Planer:innen und Gestalter:innen gezwungen, viele Entscheidungen zu treffen und sich stets auf Lösungen festzulegen, um in ihren Planungen voranschreiten zu können. Sie können gar nicht umhin, Außenstehende zeitversetzt an ihren Arbeitsprozessen teilhaben zu lassen. Planungsphasen müssen eingehalten, Genehmigungen eingeholt und Vorbereitungen getroffen werden. In diesem Sinne bilden öffentliche Präsentationstermine, wie etwa die im Rahmen der Gleisdreieck-Planung abgehaltenen Planungsforen, aber auch die Sitzungen der PAG, immer nur das Vergangene und somit auch oftmals das bereits Entschlossene ab.

6 Konklusion

Planungsprozesse, wie die Realisierung des Gleisdreieck-Parks, müssen differenziert betrachtet werden im Hinblick auf ihre partizipativen Erfolge. Der Gleisdreieck-Park ist nun vielen Menschen zugänglich, statt Brache zu sein und macht mit seiner anspruchsvollen Gestaltung viele Freiraum-Angebote an die Besucher:innen.

Auf der Ebene der Beteiligung wurde die Zivilgesellschaft umfangreich angesprochen und informiert, aber, wie ich in diesem Beitrag in aller Kürze erörtert habe, blieb dennoch nicht viel Raum für gestalterische Mitbestimmung. Das zivilgesellschaftliche Engagement der Bürgerinitiativen hat in der Vergangenheit zur großen Kippentscheidung gegen den Autobahnbau und für einen öffentlichen Freiraum geführt. In der eigentlichen Planung aber blieben die Aktivist:innen trotz intensiver Bemühungen außen vor. So lässt sich feststellen, dass die Handlungsfähigkeit von zivilgesellschaftlichen Akteur:innen kontinuierlich abnahm, je weiter der Planungsprozess voranschritt. Die institutionell etablierte Gestaltung und Planung behielt stets die Oberhand und ließ dabei keinen Raum mehr für das Unvorhergesehene im wohlgedachten ‚Designerpark Gleisdreieck‘. Die einstig selbstgestalteten Raumproduktionen der Bürgerinitiativen wurden, genauso wie die Ruderalvegetation, mit dem Wissen um Atmosphäre und Wirkung begrenzt und gestaltet. Ihnen mehr Geltung einzuräumen wäre einer „Vielfalt räumlicher Lebensbedingungen“, wie der Landschaftsarchitekt Stefan Kurath (2011, S. 12) sie nennt, durchaus zugutegekommen. Und dies zu ermöglichen, wäre eine etwas anders gelagerte Gestaltungsaufgabe gewesen.

Rückblickend auf die Genese des Gleisdreiecks, auf den partizipativen Planungsprozess und auf die Positionen der Akteur:innen, gewinne ich den Eindruck, dass ein

selbstbestimmtes und professionelles ziviles Engagement von den Entscheidungsträger:innen, Planer:innen und Gestalter:innen zwar zugelassen, aber mehr als Störfaktor anstatt als Chance empfunden wurde. Trotz intensiver Bemühungen um Beteiligung war also kein ergebnisoffener Dialog zwischen den Akteur:innen möglich gewesen. Für dieses verschenkte Potenzial sind sicherlich alle Akteur:innen mitverantwortlich. Besonders in diesem Punkt wäre für die Planer:innen des *Atelier Loidl* allerdings durchaus eine aktivere Rolle der Vermittlung denkbar gewesen. Als Gestalter:innen des zukünftigen Parks bildeten sie ohnehin eine kommunikative und strukturelle Schnittstelle zwischen Auftraggeberin, Zivilgesellschaft und dem eigenen Gestaltungsanspruch. Es waren die von ihnen vorgeschlagenen planerischen ‚Antworten‘, die unmittelbar auf die beschriebene komplexe Gemengelage reagierten und heute als physisch materialisiertes Produkt ‚Park‘ erfahrbar sind. In dieser Übersetzungsleistung von Diskursen in Gestaltung steckt die eigentliche Handlungsmacht von Gestalter:innen und Planer:innen. Mit dieser Fähigkeit sind sie dafür verantwortlich, aktiv Kooperationen mit allen beteiligten Akteur:innen einzugehen und sich derer (auch unliebsamen) Bedürfnisse anzunehmen. Das Ziel muss dabei nicht sein, allen Forderungen gleichzeitig gerecht werden zu müssen, sondern aktiv Dialoge einzugehen, ergebnisoffener zu arbeiten und vor allem: mitbestimmungswillige Akteur:innen als gleichberechtigte Verhandlungspartner:innen zu verstehen.

Literatur

- Asmus, U. (1980). Vegetationskundliches Gutachten über den Potsdamer und Anhalter Güterbahnhof in Berlin. Berlin: Gutachten im Auftrag des Senators für Bau- und Wohnungswesen vervielfältigtes Manuskript.
- Böse, H. (1981). Die Aneignung von städtischen Freiräumen - Beiträge zur Theorie und sozialen Praxis des Freiraumes, Arbeitsberichte des Fachbereichs Stadt- und Landschaftsplanung an der Gesamthochschule Kassel; Heft 22.
- Bürgerinitiative Westtangente. (o. J.). Bürgerinitiative Westtangente. <http://www.bi-westtangente.de/> Zugegriffen: 13. September 2022.
- Bundesgartenschau Berlin 1995 GmbH & Bezirksamt Kreuzberg von Berlin (Hrsg.). (1991). Gleisdreieck morgen. Sechs Ideen für einen Park.
- Burckhardt, L. (1985). Die Kinder fressen ihre Revolution. Wohnen, Planen, Bauen, Grünen. Köln: DuMont.
- Burckhardt, L. (2013). Der kleinstmögliche Eingriff. Berlin: Martin Schmitz Verlag.
- Burckhardt, L. (2014). Wer plant die Planung? Architektur, Politik und Mensch (2. Aufl.). Berlin: Martin Schmitz Verlag.
- Charmaz, K. (2006). Constructing Grounded Theory. A Practical Guide through Qualitative Analysis. London / Thousand Oakes / New Delhi: SAGE Publications.
- Davidoff, P. (1965). Advocacy and Pluralism in Planning. *Journal of the American Institute of Planners*, Nr. 31 (4), S. 331-338. <https://doi.org/10.1080/01944366508978187>
- Friedman, Y. (1974). Meine Fibel. Wie die Stadtbewohner ihre Häuser und ihre Städte selber planen können. Düsseldorf: Bertelsmann.
- Foucault, M. (1976). *Mikrophysik der Macht. Über Strafjustiz, Psychiatrie und Medizin*. Berlin: Merve.
- Foucault, M. (1991). *Die Ordnung des Diskurses*. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Gandy, M. / Jasper, S. (2018). *Natura Urbana: The Brachen of Berlin [Film]*.
- Grosch, L. & Petrow, C. A. (2015). *Parks entwerfen. Berlins Park am Gleisdreieck oder die Kunst, lebendige Orte zu schaffen*. Berlin: Jovis.
- Hauck, T. E. (2017). Zwischennutzer, Raumpioniere, Raumunternehmer: Wandel einer Aneignungstheorie der 2000er Jahre und ihre Relevanz heute. In: T. E. Hauck et al. (Hrsg.), *Aneignung urbaner Freiräume. Ein Diskurs über städtischen Raum* (S. 303-320). Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839436868-014>
- Hülbusch, I. M. (1978). *Innenhaus und Aussenhaus. Sozialer und umbauter Raum* (2. Aufl.). Kassel: Schriftenreihe der Organisationseinheit Architektur - Stadtplanung - Landschaftsplanung an der Gesamthochschule Kassel.
- Keller, R. (2011). *Diskursforschung: Eine Einführung für SozialwissenschaftlerInnen* (4. Aufl.). Wiesbaden: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-90567-9>
- Kowarik, I. (1991). Unkraut oder Urwald? Natur der vierten Art auf dem Gleisdreieck. In Bundesgartenschau 1995 GmbH & Bezirksamt Kreuzberg von Berlin (Hrsg.), *Gleisdreieck morgen. Sechs Ideen für einen Park* (S. 45-55).
- Kowarik, I. (2015). Gleisdreieck: Wie urbane Wildnis im neuen Park möglich wurde. In A. Lichtenstein & F. Mameli (Hrsg.), *Gleisdreieck / Parklife Berlin* (S. 210 -221), Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.1515/9783839430415>.

- Kühling, J. (1993). Das Gleisdreieck. Daten und Fakten zum Yorkdreieck und zum Anhalter- und Potsdamer Güterbahnhof sowie Nutzungsansprüche an das Gelände. Berlin: Bezirksamt Kreuzberg von Berlin.
- Kurath, S. (2011). Stadtlandschaft entwerfen? Grenzen und Chancen der Planung im Spiegel der städtebaulichen Praxis. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839418239>
- Lachmund, J. (2013). Greening Berlin. The Co-Production of Science, Politics, and Urban Nature. Cambridge MA: MIT Press.
- Lichtenstein, A. & Mameli, F. (2015). Gleisdreieck / Parklife Berlin. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.1515/9783839430415>.
- Mameli, F. (2022). Aneignung gestalten? Paradoxien der Freiraumplanung. Eine Analyse der Planungsdebatte um den Park am Gleisdreieck in Berlin. Kassel: Kobra. doi:10.17170/kobra-202210056926
- Nohl, W. (1980). Freiraumarchitektur und Emanzipation. Theoretische Überlegungen und empirische Studien zur Bedürftigkeit der Freiraumbenutzer als Grundlage einer emanzipatorisch orientierten Freiraumarchitektur. Frankfurt a. M. / Bern / Cirencester: Verlag Peter D. Lang.
- Papanek, V. (1971): Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. New York: Pantheon Books.
- Rittel, H. & Webber, M. (2010) [1973]. Dilemmas in einer allgemeinen Theorie der Planung. In K.T. Edelmann & G. Terstiege (Hrsg.), Gestaltung denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur (S. 275-284). Basel: Birkhäuser.
- Selle, K. (2012). Abschied von der »Bürgerbeteiligung«. Geschichten vom Wandel eines alten Bildes. online, Heft 2. <https://doi.org/10.18154/RWTH-CONV-071661>
- Selle, K. (2014). Über Bürgerbeteiligung hinaus: Stadtentwicklung als Gemeinschaftsaufgabe? Detmold: Verlag Dorothea Rohn.
- Senatsverwaltung für Stadtentwicklung (Hrsg.). (2005). Park auf dem Gleisdreieck Berlin. Offener landschaftsplanerischer Ideen- und Realisierungswettbewerb. Auslobung Teil 1-4.
- Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt (Hrsg.). (2013). Der Park am Gleisdreieck - Idee, Geschichte, Entwicklung und Umsetzung.
- Sukopp, H. (Hrsg.). (1982). Beiträge zur Stadtökologie von Berlin (West). Exkursionsführer für das Zweite Europäische ökologische Symposium im September 1980. Berlin: Technischen Universität Berlin.
- Technische Universität Braunschweig. (o. J.). Ruderalvegetation - Was ist das? <http://www.ruderal-vegetation.de/wasistdas.html> Zugegriffen: 13. September 2022.

CHRISTIAN SCHRÖDER & THOMAS WENDT

Das (soziale) Design der Stadt

**Perspektiven zwischen
Stadtentwicklung, Design Thinking
und Sozialer Arbeit**

Keywords: Design Thinking, Stadtentwicklung, Urbane Räume, Partizipation

Einleitung

Der mittelalterliche Rechtsgrundsatz ‚Stadtluft macht frei‘ besagte, dass Leibeigene eines Grundherrn, die ein Jahr und einen Tag in der Stadt lebten, nicht mehr von diesem zurückgefordert werden konnten. Die meisten ehemals Leibeigenen gerieten jedoch aufgrund der hohen Gebühren, das Stadtbürgerrecht zu erwerben, als Knechte oder Mägde in der Stadt in neue Abhängigkeiten. Bis heute gilt die Stadt einerseits als Ort der Hoffnung auf Befreiung und Emanzipation und andererseits als Ort sozialer Spannungen, an dem sich Armut und Reichtum räumlich verdichten. Städte üben nach wie vor eine besondere Anziehungskraft aus und bieten Möglichkeiten zur persönlichen und beruflichen Entfaltung als Zentren von Kultur, Bildung, Wirtschaft und Innovation, die Menschen aus verschiedenen Teilen eines Landes oder sogar aus der ganzen Welt anziehen. In diesem Sinne behält der Rechtsgrundsatz ‚Stadtluft macht frei‘ eine metaphorische Bedeutung, indem er die Freiheiten symbolisiert, die mit dem Leben in einer Stadt verbunden sind.

Im Zeitraum von 1950 bis 2020 hat sich der Anteil der städtischen Bevölkerung an der Weltbevölkerung verdoppelt und die Urbanisierung wird in den kommenden Jahrzehnten – wenn auch deutlich verlangsamt – anhalten (UN-Habitat 2022). Der Zuzug von ländlichen Gebieten stellt Städte vor multiple Herausforderungen. Mit Verweisen auf Wohnungsnot, Verkehr, Lärm, Umweltverschmutzung und damit verbundenen Fragen nach sozialer, ökologischer und ökonomischer Nachhaltigkeit sind die mit Städten verbundenen Gestaltungsherausforderungen nur andeutungsweise beschrieben. In Städten verdichten sich soziale, ökologische und ökonomische Probleme und es kondensieren Konflikte um gesellschaftliche Entwicklungsfragen: Städte sind Reallabore, in denen Möglichkeiten zukünftigen Zusammenlebens erprobt werden, scheitern und sich wiederum neu entwickeln. In Städten adressieren nicht nur politische Akteure, sondern auch soziale Bewegungen (Schröder 2022a) ihre politischen Forderungen an Öffentlichkeiten, was sie nicht zuletzt zu Orten der Lösungsentwicklung für Zukunftsfragen macht (Harvey 2009; 2013).

Der Beitrag diskutiert das (soziale) Design der Stadt als Herausforderung von Stadtentwicklungsprozessen und reflektiert dabei die Rolle, die Soziale Arbeit einnehmen kann. Exemplarisch wird das Potenzial Sozialer Arbeit für Stadtentwicklungsprozesse am methodischen Vorgehen von Design Thinking entfaltet (Schröder und Wendt 2023). Im ersten Schritt werden Herausforderungen im Wettstreit um das (soziale) Design der Stadt diskutiert (1). Im zweiten Schritt wird die Rolle der Sozialen Arbeit angesichts dieser Herausforderungen profiliert (2). Anschließend wird Design Thinking als methodischer Ansatz vorgestellt, der im Rahmen von partizipativen (Stadt-)Entwicklungsprozessen eingesetzt werden kann (3). Abschließend werden Ambivalenzen reflektiert, die mit der Verwendung von Design Thinking für ein soziales Stadtdesign verbunden sind (4).

1 Handlungslogiken und Herausforderungen im (sozialen) Design der Stadt

Im Ringen um das Design der Stadt kollidieren unterschiedliche Interessen und Handlungslogiken. So wird regelmäßig kritisiert, dass architektonische Prestigeprojekte für das Stadtdesign als zentral angesehen werden, deren sozialintegrative Wirkung dabei aber keine Berücksichtigung findet (Günther 2022; Knopflacher 1996). Das Design der Stadt richtet sich dann vorrangig am Wettbewerb um Kapitalanlagen und dem damit verbundenen Verständnis von Attraktivität aus [Mattissek 2015; Sassen 2016]. In der Konsequenz werden städtische Immobilien zu Spekulationsobjekten der Profitsteigerung und damit zum Ziel kapitalmarktorientierter Wohnungsunternehmen und spezialisierter Investmentfonds [Trautvetter und Knechtel 2022]. Globale Finanzströme auf der Suche nach lokalen Orten der Investition wirken sich deshalb nicht nur auf Möglichkeiten der Stadtentwicklung aus, sondern führen ganz praktisch auch zum Mangel an bezahlbarem Wohnraum [Glatter und Mießner 2022]. Mitunter wird dies im Fachdiskurs unter dem Schlagwort ‚neoliberale Stadtpolitik‘ diskutiert, zu der etwa die Priorisierung von marktorientierten Lösungen, weitreichende Kommodifizierung und das Erschließen neuer Anlagebereiche für Investor:innen gezählt werden [Brenner et al. 2010]. Der Fokus auf Markt und Wettbewerb zielt darauf, die Anziehungskraft städtischer Einkaufszonen zu behaupten [Rolshoven 2021].

Die Schwerpunktsetzung auf die [konsum-]attrahierende Wirkung repräsentativer (Innen-)Städte, Großprojekte und das damit verbundene Ziel der städtischen Imageverbesserung für Kapitalinvestor:innen und kaufkräftige Kundschaft geht regelmäßig mit Verdrängungsprozessen vom Zentrum in die Peripherie einher. Dies ist jedoch nicht ausschließlich das Ergebnis von Preissteigerungen, sondern liegt auch daran, dass Stadtarchitektur mitunter wenig funktional im Sinne der konkreten Nutzbarkeit für Möglichkeiten des Verweilens ausgelegt ist und damit dem Aufenthalt von Menschen entgegensteht [Gerull 2018; Deutinger und McGetrick 2018]. Hinter dem Anspruch, Städte in erster Linie an wirtschaftlichen Anforderungen auszurichten – Verwaltung abzubauen und Leistungen zu privatisieren [Heeg und Rosol 2007] –, verbergen sich aber nicht selten eine Vielzahl von Regeln, Vorschriften und Programmen [Holm et al. 2009], sodass sich vermeintliche Verwirtschafterung häufig als Bürokratisierungsschub manifestiert. Forderungen nach Bürokratieabbau, flexiblen Handlungsformen oder einem geringeren Maß an Standardisierung, verweisen auf Negativeffekte organisationaler Regulierung. Deren Rückbau macht allerdings entweder paradoxerweise sogar mehr Bürokratie erforderlich oder arbeitet wiederum marktlichen Steuerungsprinzipien zu, die beanspruchen, die Bremswirkung von Verfahren durch Marktdynamik außer Kraft zu setzen. Baugenehmigungen, Bebauungs- und Flächennutzungspläne und die damit verbundenen – teils langatmigen – Verfahrensabläufe stehen ebenso wie die einseitige Ausrichtung auf Kapitalanlagen und Konsum häufig im Widerspruch zu den Vorstellungen von Stadt[design] seitens der Bewohner:innen, die dort leben, d. h. aufwachsen, ihre Freizeit verbringen und arbeiten.

Die Forderung nach partizipativer Demokratie, die seit der ‚neuen Linken‘ in den 1960ern fester Bestandteil einschlägiger Debatten ist, spiegelt sich in der aktuellen Forderung der

Bürger:innen nach mehr Teilhabe- und Mitsprachemöglichkeiten. Sowohl auf kommunaler wie nationaler Ebene wird Beteiligung zunehmend eingefordert – insbesondere im Zusammenhang mit Protesten gegen Großbauprojekte. Nicht nur vor dem Hintergrund von Ohnmachtserfahrungen im sozialen Nahraum, sondern auch angesichts komplexer weltpolitischer Problemlagen stellt sich daher die Frage, wie Partizipationsverfahren und Bürger:innenbeteiligung organisiert werden können, um nachhaltige Lösungen zu finden und das Vertrauen in die Demokratie (wieder) zu stärken. Ferner wird untersucht, wie Partizipation zu einer Erfahrung von kollektiver Handlungsfähigkeit in der Zusammenarbeit zwischen Bürger:innen und Staat werden kann, anstatt bloß eine formale Absicherung von politischem Handeln im Sinne der Erzeugung von Legitimität zu sein [Schröder und Schmitz 2023].

Die Zunahme an Public Private Partnerships [Schwalb 2011] und Formaten der Bürger:innenbeteiligung oder die Berücksichtigung der Perspektive von Bewohner:innen in Stadtplanungsfragen durch ‚Runde Tische‘ können bereits als Versuche verstanden werden, unterschiedliche – widerstrebende – Handlungslogiken zu integrieren. Ebenso wird in Debatten über die digitale Stadt auf den Laborcharakter der Stadt und die Bedeutung kollaborativer Arbeitsweisen verwiesen [Weber und Ziemer 2022]. Doch für die Umsetzung von Partizipation sind ordnungsgebende Verfahren notwendig, um individuelle Beteiligungsansprüche verbindlich durchzusetzen [Wendt und Manhart 2022]. Die Diskussion darüber, ob die Planung eher in anwaltschaftlicher Verantwortung oder stärker in den Händen von Bürger:innen liegen sollte [Schregel 2013], und die Frage, wer die Gestaltung gestaltet [Mareis et al. 2013], verdeutlichen den zunehmend wichtigen Stellenwert von Partizipation im Wettstreit um das Design der Stadt. Gleichzeitig bedingt die Partizipation multipler Akteure und Zielstellungen neue Ambivalenzen im Stadtdesign, die nicht zwangsläufig aufzulösen sind [Mareis 2013].

2 Stadtdesign und die Rolle Sozialer Arbeit

In der sozialwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit der Stadt [Breckner et al. 2020] wird diese nicht allein mit Blick auf die Architektur betrachtet, sondern als ein Ko-Konstrukt ihrer Bewohner:innenschaft verstanden. Der Zusammenhang von physischer und sozialer Umwelt verweist darauf, dass Stadt mehr ist als ein physisches Gebäudeensemble [Heinig 2021; Schröder 2022b]. Dies wirft die Frage nach dem sozialen Design der Stadt auf, also auch danach, wie die städtische Umgebung gelebt wird [Arida 2002]. Durch die Einbeziehung sozialer Bezüge schreibt sich daher die Perspektiverweiterung fort, nicht nur (städte-)bauliche Bedingungen in den Blick zu nehmen, sondern auch die Stadt in ihrer sozialen Verfasstheit zu reflektieren [Fischer und Delitz 2009].

Diese Perspektive erfährt mit dem Thema Nachhaltigkeit für die Stadt der Zukunft eine übergreifende Bedeutung [Günther 2022]. Im Diskurs um Stadtdesign wird aktuell erörtert, welche Rolle die Stadt hinsichtlich der Nachhaltigkeitstransformation spielt [Boros und Mahmoud 2021]. Denn Nachhaltigkeit ist nicht ausschließlich ökologisch im Sinne eines

verantwortungsvollen Umgangs mit planetaren Ressourcen oder ökonomisch als dauerhaft funktionsfähige Art des Wirtschaftens zu verstehen. Nachhaltigkeit umfasst auch Aspekte wie Chancen-, Geschlechter- oder Generationengerechtigkeit und ist somit vor allem ein soziales Thema der Stadtgestaltung. Eine ausschließlich ökonomiezentrierte Perspektive auf Stadtentwicklungsprozesse wirkt durch die mangelnde Berücksichtigung sozialer Faktoren mitunter als Katalysator für Kritik. Daher ist es wichtig zu erkennen, dass Nachhaltigkeit auf sozialen Ausgleich und die Aussöhnung unterschiedlicher Interessen angewiesen ist.

Der Befund, dass nicht nur soziale und ökonomische, sondern auch ökologische und soziale Fragen eng zusammenhängen [Schmidt 2021], verweist darum einerseits auf die wechselseitige Verflochtenheit der drei Säulen der Nachhaltigkeit, wie andererseits auf die Notwendigkeit der sozialen Bearbeitung von Bedarfslagen, für die es unterschiedliche Anknüpfungspunkte gibt. Soziale Arbeit realisiert die Funktion einer intermediären Instanz zwischen Bewohner:innenschaft und städtischer Verwaltung, um Spannungen zwischen einem Stadtdesign, das ökonomischen Entwicklungspfaden folgt, und der Idee von Stadt als Wohn- und Lebensraum zu bearbeiten. Dabei gilt es, die Rolle Sozialer Arbeit durch die Analyse der Herstellungsprozesse von urbanen Räumen [Arida 2008] in gesellschaftlichen Prozessen der Segregation, Gentrifizierung und räumlichen Kontrolle zu reflektieren [Dirks et al. 2016]. Am Beispiel der Sozialberichterstattung, Sozialplanung und dem Ausweisen von Entwicklungsdefiziten einzelner Stadtteile wird beispielsweise ersichtlich, dass die Situiertheit zwischen Administration und Adressat:innen auch zur Stigmatisierung der Bewohner:innen dieser Stadtteile beitragen kann, indem negative Zuschreibungen prozessiert werden [Baum und Otto 2023].

Gegenstand von sozialem Stadtdesign ist daher nicht nur die Bearbeitung und Abmilderung sozialer Bedarfslagen, sondern auch, der Reproduktion sozialer Schief lagen entgegenzuwirken. Dies gilt etwa für das Phänomen der Beteiligungsspaltung. Gerade der Anspruch, dass Prozesse der Stadtentwicklung zunehmend kollaborativ bzw. ko-kreativ erarbeitet werden sollen [Schmidt 2021; Weber und Ziemer 2022], um unterschiedliche Akteursperspektiven zu integrieren, birgt das Risiko, dass vor allem die Interessen derjenigen einfließen, die ohnehin wissen, wie sie ihren Anliegen Geltung verschaffen. Gerade marginalisierte Teile der Bevölkerung drohen bei Entscheidungen über städtische Zukünfte unberücksichtigt zu bleiben. Wenn an Partizipationsformaten vor allem Menschen teilnehmen, die über ausreichend soziales, kulturelles und ökonomisches Kapital verfügen, schreibt sich die Reproduktion sozialer Ungleichheit faktisch fort. Soziales Stadtdesign vollzieht sich dann trotz partizipativer Ansprüche unter Ausschluss von Bevölkerungsgruppen, die nicht über die notwendigen Ressourcen verfügen, sich in Partizipationsformate einzubringen [Bareis 2013; Paust 2022].

Doch auch wenn es Sozialer Arbeit gelingt, Menschen zu mobilisieren, sich an Stadtentwicklungsfragen zu beteiligen, machen Beteiligte die Erfahrung, dass ihre Vorschläge unberücksichtigt bleiben oder sich die Umsetzung der erarbeiteten Lösungen über lange Zeit hinauszögert. Solche Negativerfahrungen in Partizipationsprozessen können mitunter

Politikverdrossenheit steigern (Neunecker 2016), Konflikte zwischen Politik, Verwaltung und Bürger:innenschaft schüren (Lüttringhaus 2000; Walther 2010), aber auch zur Stärkung politischer Randgruppen führen (Klein und Peters 2022). Dabei ist von gesamtgesellschaftlicher Relevanz, dass es nicht zur politischen ‚Revanche von Orten kommt, die keine Rolle spielen‘ (Rodríguez-Pose 2018), da sich diese nicht selten in Wahlausgängen und dem Erstarken populistischer Bewegungen zeigt. Gerade dieser Befund verweist auf die Bedeutung ortssensibler [Stadt-]Entwicklungspolitik, die sich von den typischen Wohlfahrts-, Alimentierungs- und Großinvestitionsprojekten der Vergangenheit distanzieren (ebd.). Die Chance, dass Soziale Arbeit in Stadtentwicklungsfragen als demokratiefördernde Brückenbauerin fungiert, wird demzufolge vor allem dann gesehen, wenn es ihr gelingt, basisnahe Teilhabe-, Bildungs- und Partizipationsmöglichkeiten im urbanen Kontext zu organisieren (Riede 2019), die dieser Ortschaftsensibilität entsprechen. Damit stellt sich die Frage, wie Soziale Arbeit ihrer Funktion als intermediäre Instanz gerecht werden kann, indem sie dazu beiträgt, die Sichtweise marginalisierter Gruppen in Stadtentwicklungsprozessen, einerseits, einzubringen und, andererseits, Beteiligungsprozesse so zu organisieren, dass die gemeinsam erarbeiteten Ergebnisse zeitnah realisiert und damit zur Erfahrung von Selbstwirksamkeit der Beteiligten beitragen. Im Folgenden werden das methodische Vorgehen um die damit verbundenen Potenziale von Design Thinking als Ansatz für Soziale Arbeit und Stadtentwicklung diskutiert, um diesen Anforderungen gerecht zu werden.

3 Design Thinking als Ansatz sozialer Stadtentwicklung

Für die Gestaltung von [städtischen] Zukünften existiert eine Bandbreite möglicher methodischer Vorgehensweisen. Es geht im Folgenden daher weniger darum, diese Bandbreite abzubilden, sondern darum, dass bei der Entwicklung von Zukunftsprojektionen unterschiedliche Logiken Anwendung finden. Zu unterscheiden sind etwa Prognoseverfahren, Expert:innenbefragungen und Szenariomethoden. Diese von Aufenanger [2023] vorgeschlagene Systematisierung verweist dabei nicht nur auf die unterschiedliche Gewichtung von Kollaboration und Ko-Kreation, vielmehr macht sie darauf aufmerksam, dass im Rahmen der Erziehungswissenschaft rezipierte Ansätze der Zukunftsforschung nicht zwangsläufig mit der Erarbeitung umsatzreifer Lösungsmodelle enden, sondern auch die für die moderne Gesellschaft typischen Expert:innenkulturen (Rexrodt 2012) reproduzieren. Während im Kontext statistischer Prognoseverfahren die Zukunft aus der Analyse von Daten resultiert und im Rahmen von Expert:innenbefragungen multiperspektivische Ansprüche bestenfalls eingeschränkt umgesetzt werden, bezieht sich die Kritik an Gruppenverfahren regelmäßig auf deren mangelnde Verbindlichkeit (Weber 2003).

Ein Ansatz, der ein strukturiertes Ablaufgeschehen und die für Prozesse der Ko-Kreation notwendige Offenheit methodisch integriert, ist Design Thinking. Ursprünglich seit den 1960er Jahren an der Stanford University entwickelt, zielt Design Thinking darauf ab, einen kreativen und damit zufallsabhängigen Prozess zu systematisieren (Brown 2009). Für

die Erfindung, Entwicklung und Gestaltung neuer Produkte, wurden bestimmte Aktivitätsabfolgen identifiziert, die von der Problemerkfassung bis hin zur Gestaltung von Lösungen reichen [Lawson 2006]. Der methodische Anspruch im Design Thinking besteht deshalb darin, die Personengebundenheit von Design-Prozessen zu relativieren und den damit verbundenen kreativen Schöpfungsmythos [Bröckling 2010] zu demokratisieren, indem der zugrundeliegende Prozess schrittweise abgebildet und somit erlern- und übertragbar wird [Wendt et al. 2024].

Im Kern des Design Thinking-Ansatzes steht die Bedarfs- bzw. Zielgruppe, deren Bedürfnisse und Erfahrungen konsequent in den Mittelpunkt gestellt werden sollen. Bei der Anwendung von Design Thinking werden Bedarfsanalysen durchgeführt, beispielsweise mittels Interviews oder Beobachtungen, um die Lebenswelten potentieller Nutzer:innen zu erschließen und ein empathisches Einfühlen in deren Bewältigungsherausforderungen des Alltags zu ermöglichen [Lewrick et al. 2017]. An die Bedarfsanalyse schließt sich die Entwicklung einer idealtypischen Vertreter:in der Zielgruppe – eine sogenannte Persona – an, um die Ergebnisse zu veranschaulichen. Solche Personas ermöglichen es den Prozessbeteiligten, sich mit der Bedarfsgruppe zu identifizieren und integrieren vielfältige Informationen zu deren Lebenswelt (ebd.). In der Entwicklung eines ‚Point of View‘, der die Ergebnisse der Bedarfsgruppe pointiert, wird dann ein Ausgangspunkt für die Generierung von Lösungsideen gesetzt. Die mit Hilfe von unterschiedlichen ‚Kreativmethoden‘ entwickelten Ideen werden anschließend umgehend in Prototypen umgesetzt, um Feedback von der Bedarfsgruppe einzuholen und die Lösungsansätze weiterzuentwickeln. Auf diese Weise sollen Lösungen entstehen, die an der lebensweltlichen Realität von Bedarfsgruppen ausgerichtet sind. Ausgehend von einem spezifischen Bedarf einer Gruppe zielt Design Thinking darauf ab, maßgeschneiderte Lösungen zu entwickeln, anstatt universelle und unspezifische Ansätze zu verfolgen. In den Phasen der Bedarfserhebung, der Ideengenerierung und dem Testen von Prototypen ist der Einbezug einer möglichst großen Bandbreite von Perspektiven ausdrücklich gewünscht, um partizipativen Ansprüchen gerecht zu werden. Durch die systematische Bedarfsanalyse fließt die Perspektive von Zielgruppen aber auch dann ein, wenn diese sich nicht selbst direkt in den Prozess einbringen.

Design Thinking findet als Ansatz bereits seit einiger Zeit nicht exklusiv im Kontext von Produktentwicklung, sondern auch in gemeinwohlorientierten Kontexten Anwendung [Brown und Wyatt 2009; Schröder 2018]. Dies gilt beispielsweise für die Debatte um Soziale Innovationen, in der explizit die Ausrichtung von Innovationsentwicklungsprozessen am Sozialraum diskutiert wird [Schröder und Schütz 2023]. Bei der Entwicklung Sozialer Innovationen wird Design Thinking insbesondere im Kontext Sozialer Innovationslabore genutzt [Schröder 2018; Manhart et al. 2020; Schröder 2021; Wendt et al. 2022], die als Ermöglichungsraum die Lösungsentwicklung methodisch unterstützen. Darüber hinaus finden sich in der Sozialen Arbeit bereits Erfahrungen mit Design Thinking, indem etwa mit Kindern und Jugendlichen erprobt wird, Angebote im Rahmen der Quartiersentwicklung zu schaffen [Heller et al. 2020].

Aufgrund der Ausrichtung an den Lebenswelten von Bedarfsgruppen eignet sich der Ansatz grundsätzlich auch für den Einsatz von Stadtentwicklungsprozessen. Ein sozialer Bedarf entsteht, wenn es an Ressourcen und Unterstützung im Sozialraum fehlt, um persönliche und gemeinschaftliche Herausforderungen zu bewältigen (Wendt 2013). Soziale Bedarfe können verschiedene Aspekte betreffen, beispielsweise zwischenmenschliche Interaktionen, individuelle Unterstützung, Fürsorge, Sicherheit oder gesellschaftliche Teilhabe. Wichtig ist dabei, dass sich soziale Bedarfe sowohl hinsichtlich der Lebensphase als auch hinsichtlich der Lebenslage unterscheiden. So ist beispielsweise davon auszugehen, dass Senior:innen ganz andere Bedarfe in der Stadt haben als Jugendliche und sich der soziale Bedarf von Menschen mit Behinderung von Menschen ohne Behinderung ebenfalls unterscheidet. Zwar werden durch die Fokussierung auf spezifische Bedarfe notwendigerweise Perspektiven ausgeblendet, die Fokussierung ermöglicht jedoch ein besseres Verständnis der jeweiligen Lebenssituationen und bietet so die Möglichkeit eines besseren Passungsverhältnisses zwischen den lebensweltlichen Herausforderung im urbanen Kontext und der zu entwickelnden Lösung. Design Thinking kann auch mit etablierten methodischen Ansätzen der Sozialen Arbeit, wie zum Beispiel Sozialraumanalysen, kombiniert werden, etwa um Bedarfsgruppen ausfindig zu machen, die sich in den gängigen Partizipationsformaten von Stadtentwicklungsprozessen aufgrund ihrer zeitlichen oder kulturellen Ressourcen nicht beteiligen können (Schröder und Wendt 2023). Durch die Kombination verschiedener Methodenansätze können eine Bandbreite von Bewältigungs- und Gestaltungsherausforderungen identifiziert und die Perspektiven ganz unterschiedlicher Interessengruppen gebündelt werden, um dann im Anschluss die Entwicklung darauf abgestimmter Lösungen voranzutreiben.

4 Ambivalenzen der (Zukunfts-)Gestaltung

Kritisiert wird am methodischen Vorgehen, dass bei der Anwendung von Design Thinking mitunter eher die „Etablierung einer spezifischen Arbeitskultur“ (Seitz 2017, S. 124), als die Entwicklung von konkreten Lösungsideen im Vordergrund steht. Dies bedeutet, dass der Effekt der Methode mitunter auf der Prozessebene liegt und der Anspruch damit hinter dem eigentlichen Ergebnis oder Output zurückbleibt. Im Blick auf Design Thinking spielt sich deshalb auch eine gut bekannte Kritik am Einsatz von Methoden ein (Wendt 2022): Zu standardisiert und unflexibel ist das Vorgehen, zu linear sind einzelne Handlungsschritte aufeinander bezogen, zu allgemein ist der Handlungsrahmen, um standort- oder bedarfs-spezifischen Besonderheiten zu entsprechen. Doch diese Kritik unterschlägt einen zentralen Punkt an methodisch geordneten Vorgehensweisen. Methoden schaffen Transparenz für alle Beteiligten, indem sie konkrete Handlungsschritte vorsehen und dies ist eine nicht zu unterschätzende Voraussetzung, um Lösungen im Sinne eines sozialen Stadtdesigns zu entwickeln.

Ob mit Design Thinking die etablierten Interessengegensätze und Machtverhältnisse, die in Stadtentwicklungsprozessen wirken, ausreichend bearbeitet und dadurch

strukturelle Probleme gelöst werden können [Schröder 2022a], ist deshalb nicht nur eine empirische Frage, sondern auch zentraler Gegenstand einer kritischen Methodenreflexion. Gerade der Fokus auf schnelle Ideenfindung und Prototypenentwicklung und der damit verknüpfte Anspruch, schnell zu scheitern, evoziert die Frage, inwieweit der Reflexion und Analyse sozialer Probleme und Bewältigungsherausforderungen ausreichend Rechnung getragen wird. Die intendierte Prozessdynamik im methodischen Vorgehen muss sich daran messen lassen, ob die oben skizzierten strukturellen und systemischen Ursachen von Problemen im Design der Stadt bearbeitet oder ggf. gerade dadurch überdeckt werden. Wenn aber durch die Anwendung von Design Thinking ein Dialog über die Pluralität möglicher Zukünfte entsteht und damit auch wechselseitige Ansprüche unterschiedlicher Akteure transparent werden, kann die Methode einen wichtigen Beitrag dazu leisten, Stadt als einen Ort in den Fokus zu rücken, an dem nicht nur konsumiert und investiert, sondern sich divergierende Lebensvorstellungen und -realitäten zu einer [spannungsgeladenen] Melange verbinden. Für den Methodenkanon von Sozialer Arbeit und Stadtentwicklung stellt Design Thinking daher eine Möglichkeit dar, etablierte sozialraumbezogene Vorgehensweisen auf den Prüfstand zu stellen. Die Ausrichtung an den Lebensrealitäten von Bedarfsgruppen und die bedarfsgenaue Entwicklung von Lösungsideen entsprechen jedenfalls den Zielen der Sozialraum-, Lebenswelt- oder Adressat:innenorientierung. Zudem kann der Prozesscharakter von Design Thinking dazu genutzt werden, die Ergebnisse methodischer Einzelschritte mithilfe anderer Methoden zu validieren bzw. zu präzisieren. Grundsätzlich gilt: Nutzer:innenzentriertes Design setzt nicht nur Denken aus verschiedenen Perspektiven, sondern auch in unterschiedlichen Möglichkeiten voraus. Und ohne diese sind alternative Zukünfte nicht zu haben.

Literatur

- Arida, A. (2002). *Quantum city*. Oxford: Architectural.
- Arida, A. (2008). Urban Design. In M. Erlhoff (Hrsg.), *Wörterbuch Design. Begriffliche Perspektiven des Design* (S. 422-424). Berlin: Birkhäuser.
- Aufenanger, S. (2023). Überlegungen zu einer pädagogischen Zukunftsforschung. In J. Felgentreu, C. Gloerfeld, C. Grüner, H. Karolyi, C. Leinweber, L. Weßler & S. E. Wrede, *Bildung und Medien* (S. 173-187). Wiesbaden: Springer VS.
- Bareis, E. (2013). Die Löcher im konsensualen Gewebe der (Post-)Demokratie: Oder: Wie viel Unrepräsentierbarkeit erträgt die Soziale Arbeit? Ein Essay. *Widersprüche: Zeitschrift für sozialistische Politik im Bildungs-, Gesundheits- und Sozialbereich*, 33(130), S. 11-20.
- Baum, M., & Otto, M. (2023). Sozialplanung als Treiber von territorialer Stigmatisierung? In P. Oehler, S. Janett, J. Guhl, C. Fabian und B. Michon (Hrsg.), *Marginalisierung, Stadt und Soziale Arbeit. Soziale Arbeit im Spannungsfeld von Politik, Quartierbevölkerung und professionellem Selbstverständnis* (S. 165-184). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Boros J., & Mahmoud, I. (2021). Urban Design and the Role of Placemaking in Mainstreaming Nature-Based Solutions. *Learning From the Biblioteca Degli Alberi Case Study in Milan*. *Front. Sustain. Cities*, 3:635610. <https://doi.org/10.3389/frsc.2021.635610>.
- Breckner, I., Göschel, A., & Matthiesen, U. (Hrsg.). (2020). *Stadtsoziologie und Stadtentwicklung. Handbuch für Wissenschaft und Studium*. 1. Auflage. Baden-Baden: Nomos.
- Brenner, N., Peck, J., & Theodore, N. (2010). After Neoliberalization? *Globalizations*, 7(3), S. 327-345.
- Bröckling, U. (2010). Über Kreativität. Ein Brainstorming. In Menke, C., & Rebutisch, J. (Hrsg.), *Kreation und Depression. Freiheit im gegenwärtigen Kapitalismus* (S. 89-97). Berlin: Kulturverlag Kadmos.
- Brown, T. (2009). *Change by Design. How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: Harper Collins Publishers.
- Brown, T., & Wyatt, J. (2009). *Design Thinking for Social Innovation*. https://myweb.uiowa.edu/dlgould/plugin/documents/Design_Thinking_for_Social_Innovation.pdf. Zugegriffen: 27. Juli 2023.
- Deutinger, T., & McGetrick, B. (2018). *Handbook of tyranny*. Zürich: Lars Müller Publishers.
- Dirks, S., Kessel, F., Lippelt, M., & Wienand, C. (2016). *Urbane Raum(re)produktion - Soziale Arbeit macht Stadt*. 1. Auflage. Münster: Westfälisches Dampfboot (Raumproduktionen, Band 20).
- Fischer, J., & Delitz, H. (Hrsg.). (2009). *Die Architektur der Gesellschaft. Theorien für die Architektursoziologie*. Bielefeld: transcript (Sozialtheorie).
- Gerull, S. (2018). „Unangenehm“, „arbeitsscheu“, „asozial“. Zur Ausgrenzung von wohnungslosen Menschen. *Aus Politik und Zeitgeschichte*. <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/270886/unangenehm-arbeitsscheu-asozial/>. Zugegriffen: 29. Juni 2023.
- Glatzer, J., & Mießner, M. (Hrsg.). (2022). *Gentrifizierung und Verdrängung. Aktuelle theoretische, methodische und politische Herausforderungen*. Bielefeld: transcript.

- Günther, A. (2022). Morgen bauen. U-/Dystopische Beobachtungen zur Moderne im Wandel. In A. Weber, L. Eberhard, & L. Roord (Hrsg.), *Now! Die Welt gemeinsam gestalten. Bildung neu denken. Das Morgenmachen-Lesebuch* (S. 35-59). Bielefeld: transcript.
- Harvey, D. (2009). *Social justice and the city*. Rev. ed. Athens: University of Georgia Press (Geographies of justice and social transformation, 1). <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=330149>. Zugegriffen: 29. Juni 2023.
- Harvey, D. (2013). *Rebel cities. From the right to the city to the urban revolution*. London. http://abahlali.org/files/Harvey_Rebel_cities.pdf. Zugegriffen: 26. April 2018.
- Heeg, S., & Rosol, M. (2007). Neoliberale Stadtpolitik im globalen Kontext. *PROKLA*, 37(149), S. 491-509.
- Heinig, S. (2021). *Integrierte Stadtentwicklungsplanung. Konzepte - Methoden - Beispiele*. Bielefeld: transcript Verlag (Urban studies).
- Heller, I., Von Andrian, S., Stammann, D., & Gehrman-Linnerth, V. (2020). *Quartiersentwicklung mit Design Thinking. Methodik und Fallbeispiel zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen*. Wiesbaden, Heidelberg: Springer Gabler (Springer eBook Collection).
- Holm, A., Heeg, S., & Pütz, R. (2009). *Stadt im neoliberalen Zeitalter. Forschung Frankfurt*, 3. <https://www.forschung-frankfurt.uni-frankfurt.de/36050591/forschung-frankfurt-ausgabe-3-2009-stadt-im-neoliberalen-zeitalter-wie-globale-politikmodelle-einfluss-auf-die-lokale-gestaltung-nehmen.pdf>. Zugegriffen: 29. Juni 2023.
- Klein, M., & Peters, A. (2022). Der Umgang mit Rechtspopulismus in kommunalen Planungs- und Steuerungsprozessen. In J. Fischer, T. Hilse-Carsensen, & S. Huber (Hrsg.), *Handbuch Kommunale Planung und Steuerung* (S. 412-423). Weinheim: Juventa Verlag ein Imprint der Julius Beltz GmbH & Co. KG.
- Knopflacher, H. (1996). *Zur Harmonie und Stadt und Verkehr. Freiheit vom Zwang zum Autofahren*. 2. Aufl. Wien, Köln, Weimar: Böhlau Verlag.
- Lawson, B. (2006). *How Designers Think*. 4th ed. Hoboken: Taylor and Francis. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=269907>. Zugegriffen: 27. Juli 2023.
- Lewrick, M, Link, P., & Leifer, L. (2017). *Das Design Thinking Playbook. Mit traditionellen, aktuellen und zukünftigen Erfolgsfaktoren*. München: Verlag Franz Vahlen GmbH.
- Lüttringhaus, M. (2000). *Stadtentwicklung und Partizipation. Fallstudien aus Essen Katernberg und der Dresdner Äußeren Neustadt*. Zugl.: Trier, Univ., Diss., 2000. Bonn: Stiftung Mitarb (Beiträge zur Demokratieentwicklung von unten, 17).
- Manhart, S., Wendt, T., & Schröer, A. (2020). *Individuelle Kreativität und organisierte Innovation. Elemente einer organisationspädagogischen Synthese*. In C. Fahrenwald, N. Engel, Schröer, A. (Hrsg.), *Organisation und Verantwortung*. Jahrbuch der Sektion Organisationspädagogik (S. 339-353). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Mareis, C. (2013). *Wer gestaltet die Gestaltung? Zur ambivalenten Verfassung von partizipatorischem Design*. In C. Mareis, M. Held, & G. Joos (Hrsg.), *Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs*. (S. 9-21) Bielefeld: transcript Verlag.

- Mareis, C., Held, M., & Joos, G. (Hrsg.). (2013). *Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Neunecker, M. (2016). *Partizipation trifft Repräsentation. Die Wirkungen konsultativer Bürgerbeteiligung auf politische Entscheidungen*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden
- Paust, A. (2022). *Steuerung durch Partizipation? Methoden und Formate der Bürgerbeteiligung*. In J. Fischer, T. Hulse-Carstensen, & S. Huber (Hrsg.), *Handbuch Kommunale Planung und Steuerung* (S. 516-525). Weinheim: Juventa Verlag ein Imprint der Julius Beltz GmbH & Co. KG.
- Rexroth, F. (2012). *Systemvertrauen und Expertenskepsis. Die Utopie vom maßgeschneiderten Wissen in den Kulturen des 12 bis 16. Jahrhunderts*. In B. Reich, F. Rexroth, & M. Roick (Hrsg.), *Wissen maßgeschneidert. Experten und Expertenkulturen im Europa der Vormoderne* (S. 12-44). München: Oldenbourg Verlag.
- Riede, M. (2019). *Gemeinwesenarbeit als demokratiefördernde Brückenbauerin*. In O. Schnur, M. Drilling, & O. Niermann (Hrsg.), *Quartier und Demokratie. Theorie und Praxis lokaler Partizipation zwischen Fremdbestimmung und Grassroots* (S. 67-87). Wiesbaden: Springer VS (Quartiersforschung).
- Rodríguez-Pose, A. (2018). *The revenge of the places that don't matter (and what to do about it)*. *Cambridge Journal of Regions, Economy and Society*, 11(1), S. 189-209.
- Rolshoven, J. (2021). *Stadtforschung als Gesellschaftsforschung. Eine Einführung in die Kulturanalyse der Stadt*. Bielefeld: transcript (Urban studies).
- Sassen, S. (2016). *The Global City: Enabling Economic Intermediation and Bearing Its Costs*. *City & Community* 15(2), S. 97-108.
- Schmidt, M. (2021). *Eine theoretische Orientierung für die Soziale Arbeit in Zeiten des Klimawandels: Von der ökosozialen zur sozial-ökologischen Transformation*. Opladen: Verlag Barbara Budrich.
- Schregel, S. (2013). *Gestaltung und ihre soziale Organisation. Schlaglichter auf die Geschichte der Partizipation in den USA und Westeuropa (1960-1980)*. In C. Mareis, M., Held, & G., Joos (Hrsg.), *Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs* (S. 23-42). Bielefeld: transcript Verlag.
- Schröder, C. (2022a). *Soziale Arbeit und soziale Bewegungen*. In S. Königer, & B. Diwersy (Hrsg.), *Internationale und Transnationale Soziale Arbeit* (S. 197-219). Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren
- Schröder, C. (2022b). *Rezension zu: S. Heinig: Integrierte Stadtentwicklungsplanung. Konzepte - Methoden - Beispiele*. transcript (Bielefeld) 2022. <https://www.socialnet.de/rezensionen/29144.php>. Zugriffen: 12. April 2022.
- Schröder, C., & Schmitz, F. (i.D.). *Partizipationsverfahren und Bürgerbeteiligung im Saarland*. In F. Hörisch (Hrsg.), *Politik und Regieren im Saarland*. Wiesbaden: Springer VS.
- Schröder, C., & Wendt, T. (2023). *Herausforderungen der Zukunftsgestaltung. Design Thinking als Partizipationsansatz für Soziale Arbeit und Stadtentwicklung*. *Neue Praxis. Zeitschrift für Sozialarbeit, Sozialpädagogik und Sozialpolitik*, (53)4, S. 324-339.
- Schröder, A. (2018). *Neue Lösungsansätze für gesellschaftliche Herausforderungen. Förderung sozialer Innovationen in Organisationen der Sozialen Arbeit*. *Sozial Extra*, 42(1), S. 18-22.

- Schröer, A. (2021). Social Innovation in Education and Social Service Organizations. Challenges, Actors, and Approaches to Foster Social Innovation. *Front. Educ.* 5:555624. <https://doi.org/10.3389/educ.2020.555624>.
- Schröer, A., & Schütz, F. (2023). Methoden und Gestaltungsansätze zur Förderung von Innovationen auf der Mikro- und Mesoebene des Sozialwesens. In A. Parpan-Blaser, & M. Hüttemann (Hrsg.), *Innovative Soziale Arbeit. Grundlagen, Praxisfelder und Methoden* (S. 161-172). Stuttgart: Kohlhammer.
- Schwalb, L. (2011). *Kreative Governance. Public-Private-Partnerships in der lokalpolitischen Steuerung*. Wiesbaden: VS-Verl.
- Seitz, T. (2017). *Design Thinking und der neue Geist des Kapitalismus. Soziologische Betrachtungen einer Innovationskultur*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Trautvetter, C., & Knechtel, S. (2022). Wem gehört die Stadt? Teil 2. Hg. v. Rosa-Luxemburg-Stiftung. https://www.rosalux.de/fileadmin/images/Dossiers/Wohnen/Studien_1-23_Wem_gehoert_die_Stadt2.pdf. Zugriffen: 29. Juni 2023.
- UN-Habitat (2022). *World cities report 2022. Envisaging the future of cities*. Nairobi, Kenya: United Nations Human Settlements Programme (UN-Habitat). https://unhabitat.org/sites/default/files/2022/06/wcr_2022.pdf. Zugriffen: 16. März 2023.
- Walther, A. (2010). Partizipation oder Nicht-Partizipation? Sozialpädagogische Vergewisserung eines scheinbar eindeutigen Konzepts zwischen Demokratie, sozialer Integration und Bildung. *Neue Praxis*, 40(2), S. 115-136.
- Weber, S. (2003). Zur Evaluation von Großgruppenverfahren am Beispiel regionaler Vernetzung. *REPORT Literatur- und Forschungsreport Weiterbildung. Erwachsenenbildung und Demokratie*. (1), S. 110-119.
- Weber, V., & Ziemer, G. (Hrsg.). (2022). *Die Digitale Stadt*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Wendt, R. W. (2013). Sozialwirtschaft. In A. Wöhrle, R. Beck, K. Grunwald, K. U. Schellberg, G. Schwarz & W. R. Wendt (Hrsg.), *Grundlagen des Managements in der Sozialwirtschaft* (S. 11-34). Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG.
- Wendt, T. (2022). In Zeiten der Zukunft. Organisation, Möglichkeitsraum und Bildung als Formen der Temporalität. In C. Schröder und U. Zöllner (Hrsg.), *›Bildung gestaltet Zukunft‹ - Soziale Arbeit zwischen Bildung und Stadtentwicklung* (S. 128-139). Weinheim und Basel: Beltz Juventa.
- Wendt, T., & Manhart, S. (2022). Organization and Participation. Aspects of a Dialectical Relationship. In R. Spanning, W. Smidt, & C. Unterrainer, C. (Hrsg.), *Institutions and Organizations as Learning Environments for Participation and Democracy? Opportunities, Challenges, Obstacles* (S. 233-252). Cham: Springer Nature.
- Wendt, T., Schröer, A., & Lackas, M. (2022). Der Unterschied des Unterschieds. Perspektivendifferenz als methodisches Prinzip der Innovationsförderung. In N. Weimann-Sandig (Hrsg.), *Multiprofessionelle Teamarbeit in Sozialen Dienstleistungsberufen. Interdisziplinäre Debatten zum Konzept der Multiprofessionalität - Chancen, Risiken, Herausforderungen* (S. 41-55). Wiesbaden: Springer VS.

Wendt, T., Freis, T., Schröder, A. & Schütz, F. (2024). Zukunft auf Leinwand. Methoden der Visualisierung und ihre Funktionen für Organisationen. Gruppe. Interaktion. Organisation. Zeitschrift für Angewandte Organisationspsychologie (GIO), 55 (1).

