

PARTIZIPATIVES GESTALTEN ZWISCHEN EMPOWERMENT UND MARKTÖKONOMIE.

Widerspruch oder fruchtbare Opposition?

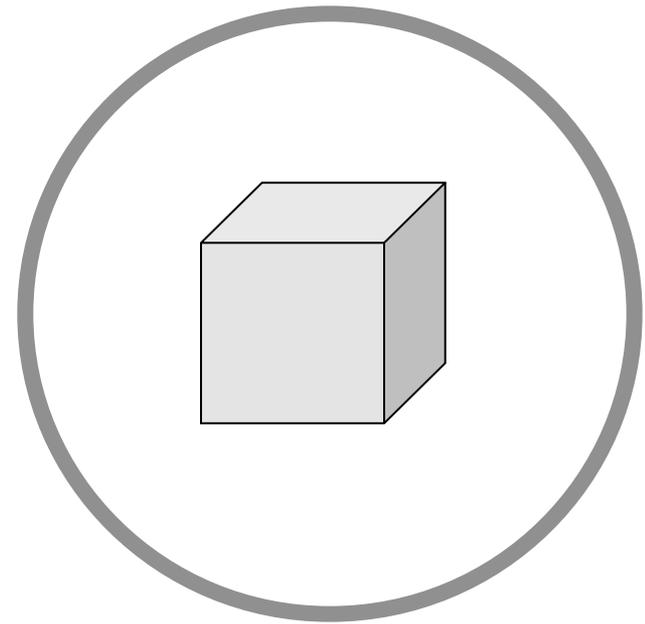
Fachtagung ‚Social Design‘ des EUCREA Verbands Kunst und Behinderung e.V.

7.-8. Juni 2013, Hamburg

Sandra Buchmüller

Spannungsfeld Partizipativen Gestaltens in Ihrem Kontext?

Widerspruch oder fruchtbare Opposition?

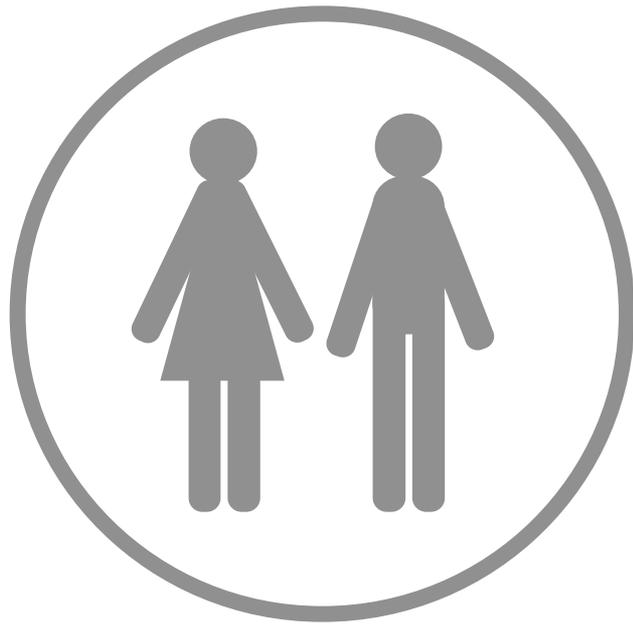


Förderauftrag:
Die Eigenständigkeit und Kreativität von
Menschen stärken und sichtbar machen

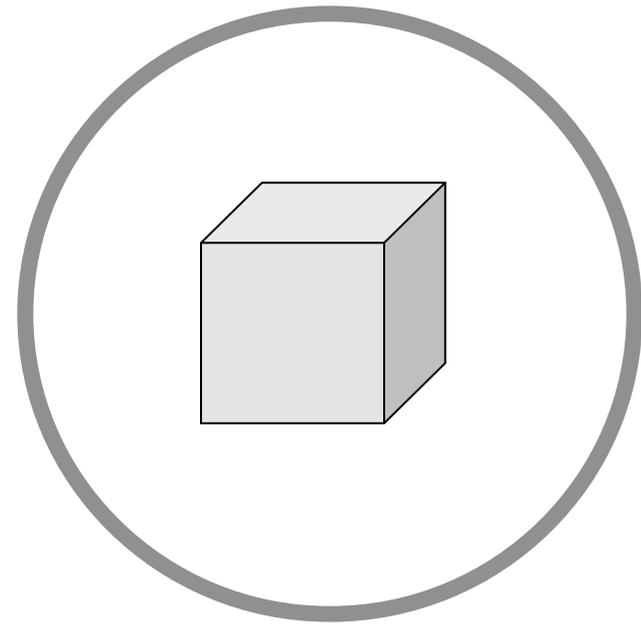
ökonomische Notwendigkeit:
Notwendigkeit des zunehmenden
Eigenmittelerwerbs

Spannungsfeld Partizipativen Gestaltens in Forschung und Industrie.

Widerspruch oder fruchtbare Opposition?



Gestaltungsauftrag:
Interesse und Bedürfnisse
von NutzerInnen ins Zentrum der
Produktentwicklung stellen



Ökonomische Notwendigkeit:
Marktfähigkeit und Gewinnträchtigkeit von
mobilen Diensten, Applikationen,
Produkten; Drittmittelerwerb für Forschung
und Entwicklung

Partizipatives Gestalten

im Kontext feministischer Designforschung- und praxis.



Gesellschaftlich Benachteiligte im
Fokus von Forschung und Gestaltung

Übersicht

- ‚Social Design‘ – historische Wurzeln
- Zum Stand der Designforschung
- Aktuelle Ansätze des partizipativen Designs: Liz Sanders und Pelle Ehn
- Zum Wandel des Berufsbildes der DesignerIn und Beziehung zwischen DesignerInnen und Nicht-DesignerInnen
- Zum Zusammenhang von Partizipation und Gleichberechtigung
- Vom Artefakt zum Produkt
 - Ist eine Vermarktung in Anschluss an die Werte des Partizipativen Gestaltens möglich?
 - Gibt es bestehende Vermarktungsmodelle?

SOCIAL DESIGN

Design als Mittel gesellschaftlicher
Veränderungen

Design im Dienste sozialer und ökologischer Nachhaltigkeit.

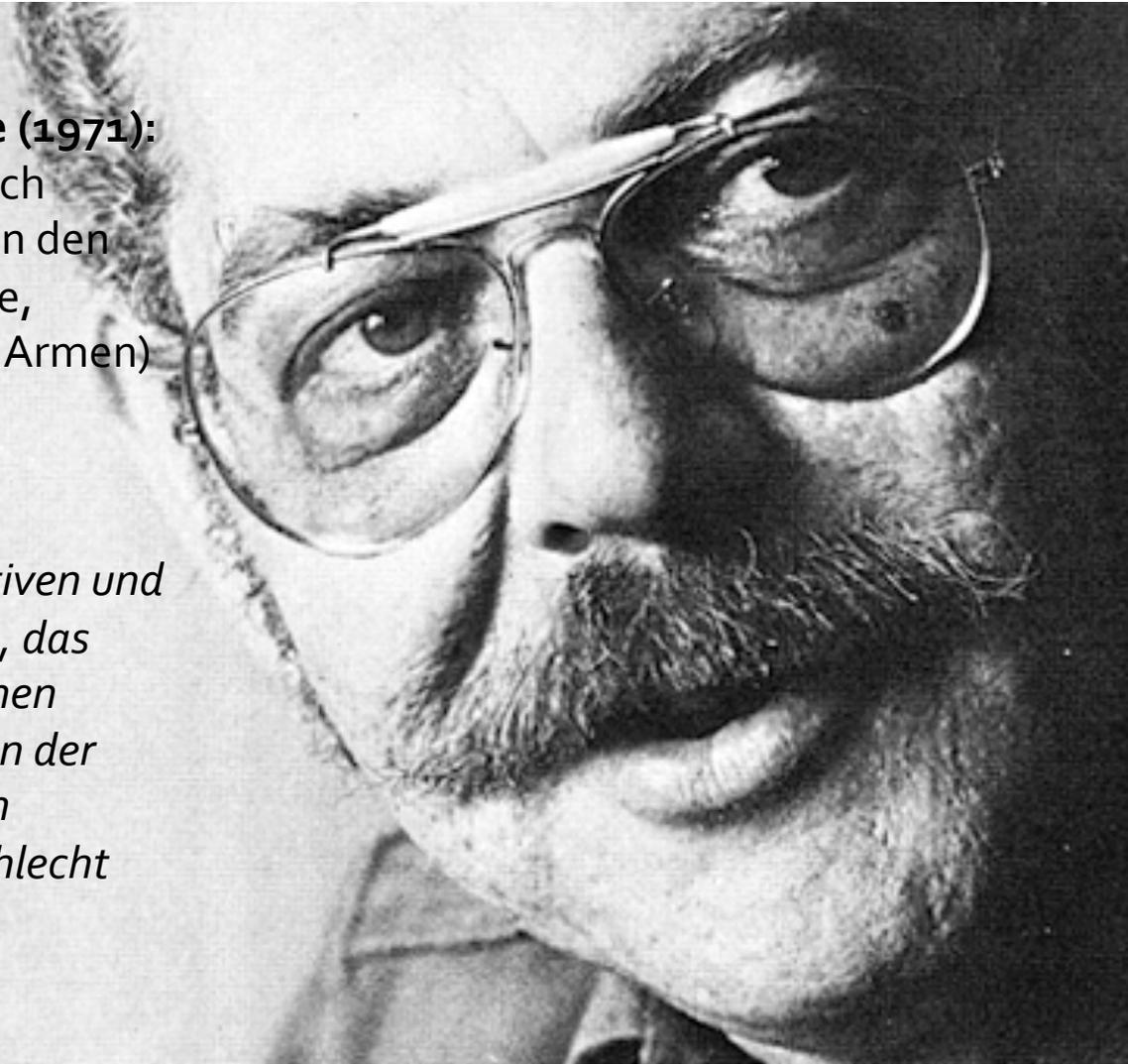
Victor Papanek.

Design for the Real World.

Human Ecology and Social Change (1971):

Forderung eines sozial und ökologisch verantwortlichen Design, das sich an den Bedürfnissen von Minderheiten (Alte, Migranten/innen, Behinderten oder Armen) orientiert.

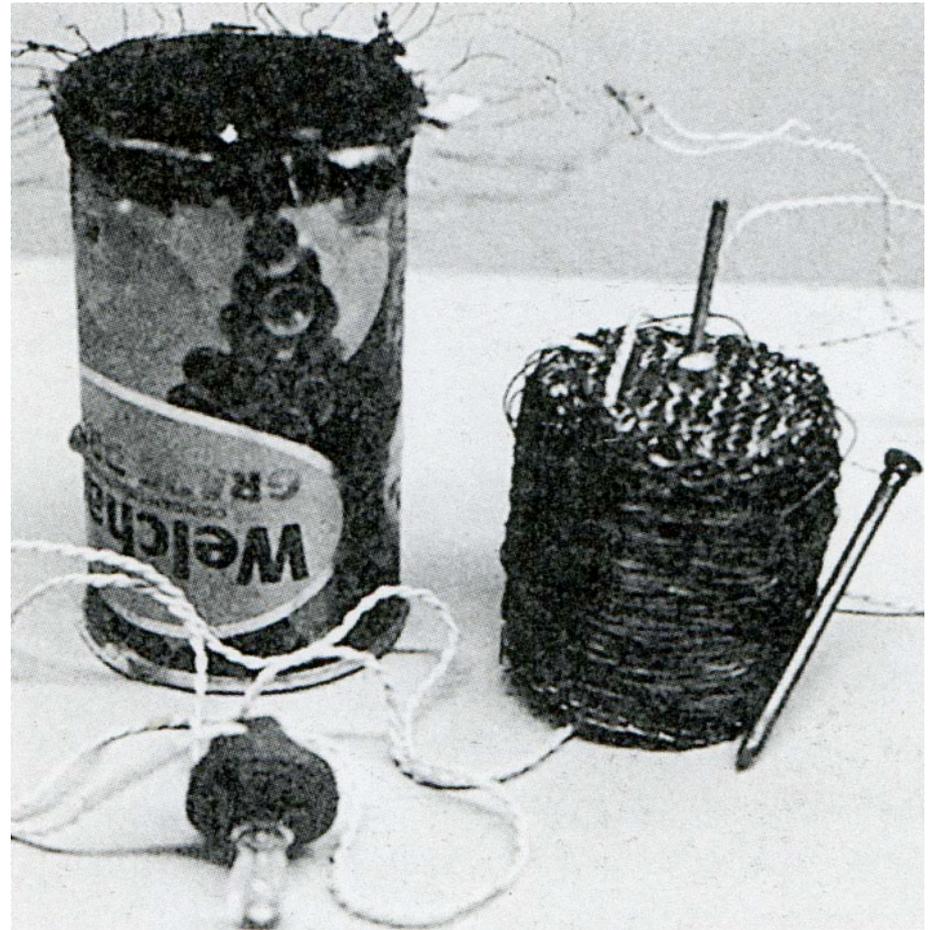
"Design muss zum innovativen, kreativen und interdisziplinären Instrument werden, das den wahren Bedürfnissen der Menschen gerecht wird (...) Es muss sich mehr an der Forschung orientieren, und wir dürfen unseren Planeten nicht länger mit schlecht gestalteten Objekten und Bauten verschandeln." (Papanek, Wikipedia)



Design im Dienste sozialer und ökologischer Nachhaltigkeit.

Victor Papaneks Design- und Konsumkritik.

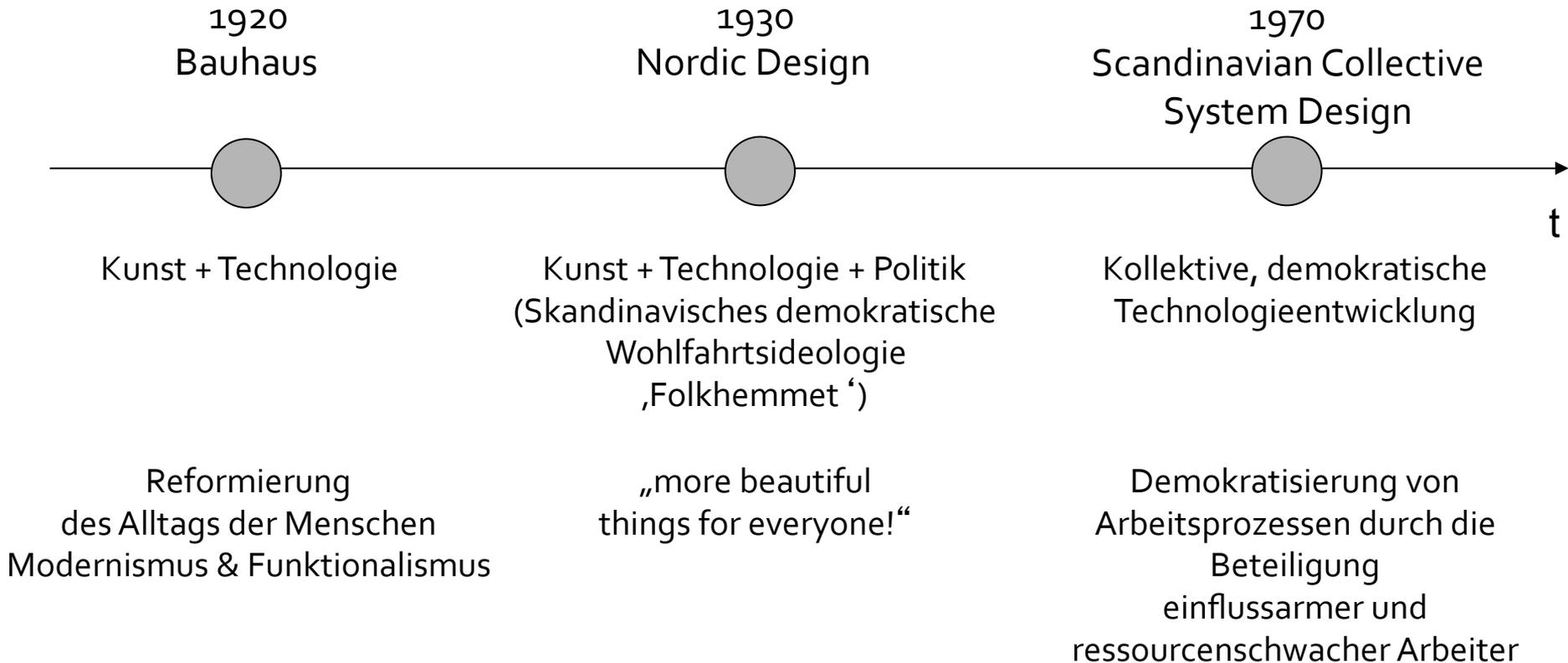
„Es gibt Berufe, die mehr Schaden anrichten als der des Industriedesigners, aber viele sind es nicht. Es ist ein Zeichen unserer Zeit, dass erwachsene Menschen sich hinsetzen und ernsthaft elektrische Haarbürsten, strassbesetzte Schuhlöffel und Nerzteppichböden für Badezimmer entwerfen, um dann komplizierte Strategien auszuarbeiten, wie man diese erzeugen und an Millionen Menschen verkaufen kann.“ (Papanek)



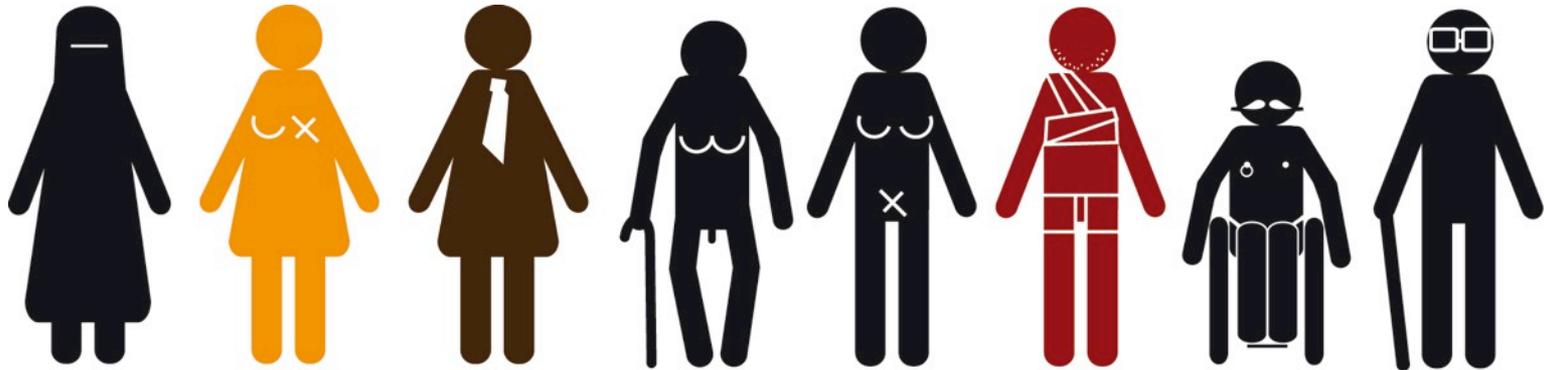
Dosenradio, Papanek, Seeger 1965

Design als Mittel gesellschaftlicher Demokratisierung.

Politisch-orientierte Designbewegungen.



Gemeinsames Ziel sozialer Gestaltungsbewegungen/–ansätze.
Eine demokratische, sozial gerechte, pluralistische Gesellschaft.

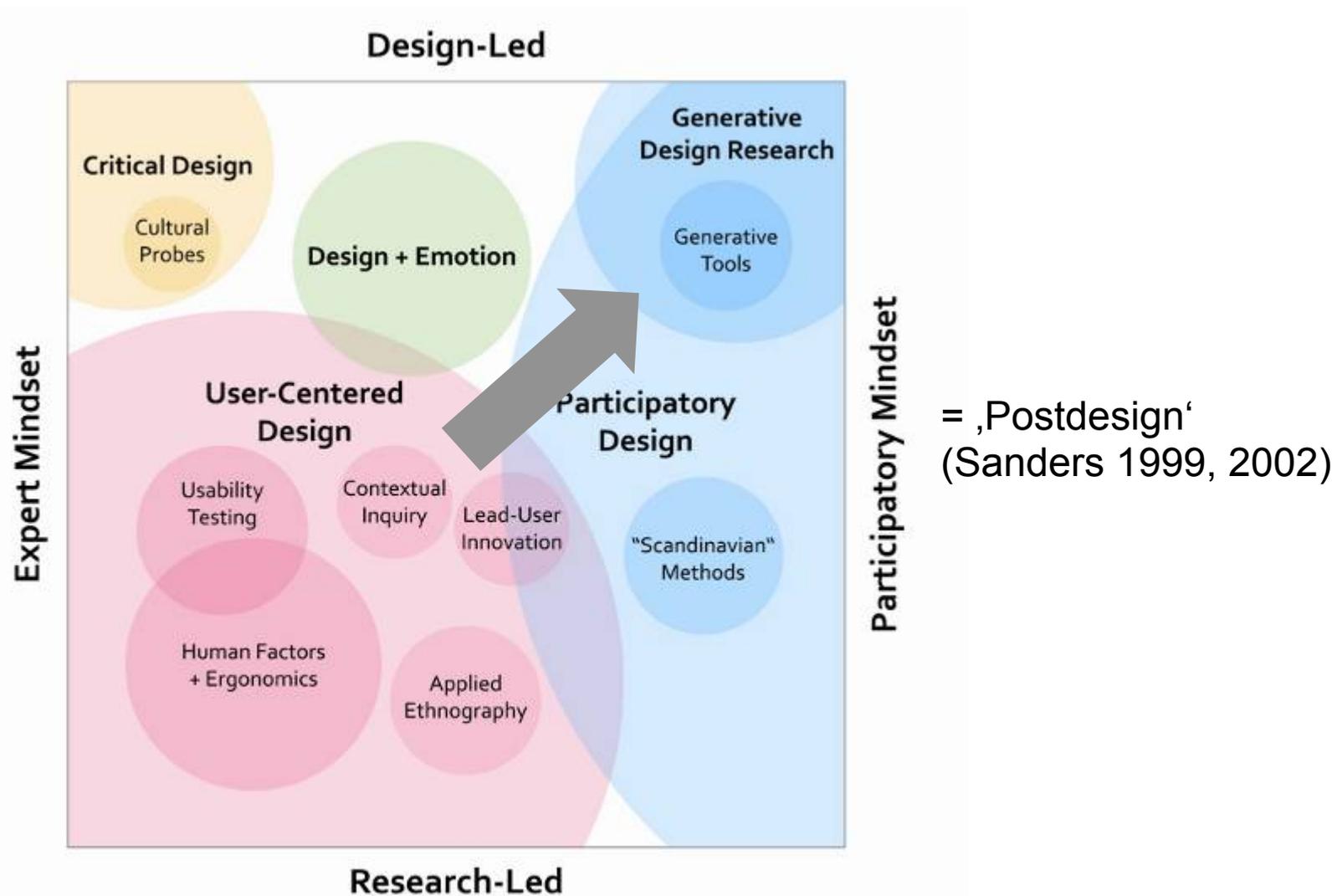


HUMAN CENTERED DESIGN

STAND DER DESIGNFORSCHUNG

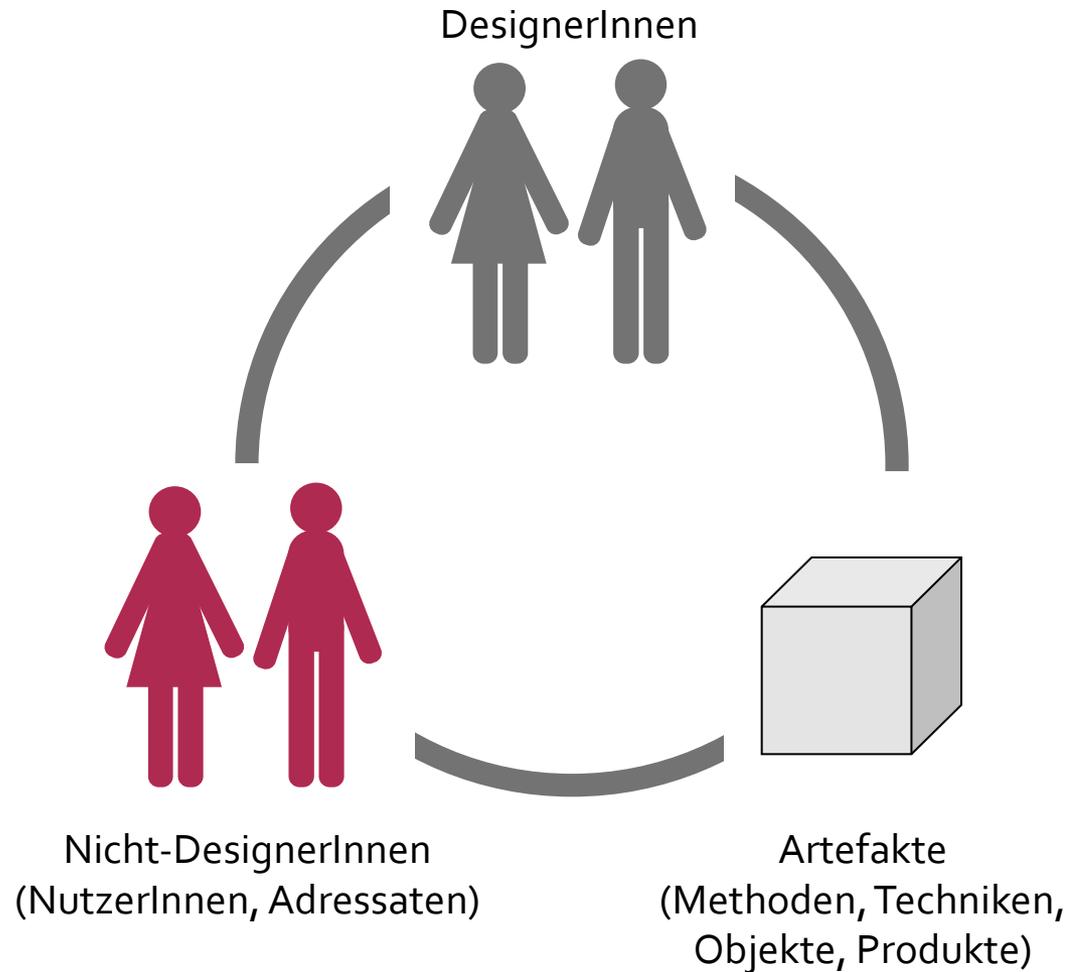
Ansätze der Designforschung.

Von der Nutzungszentrierung zur Nutzerinnenbeteiligung.



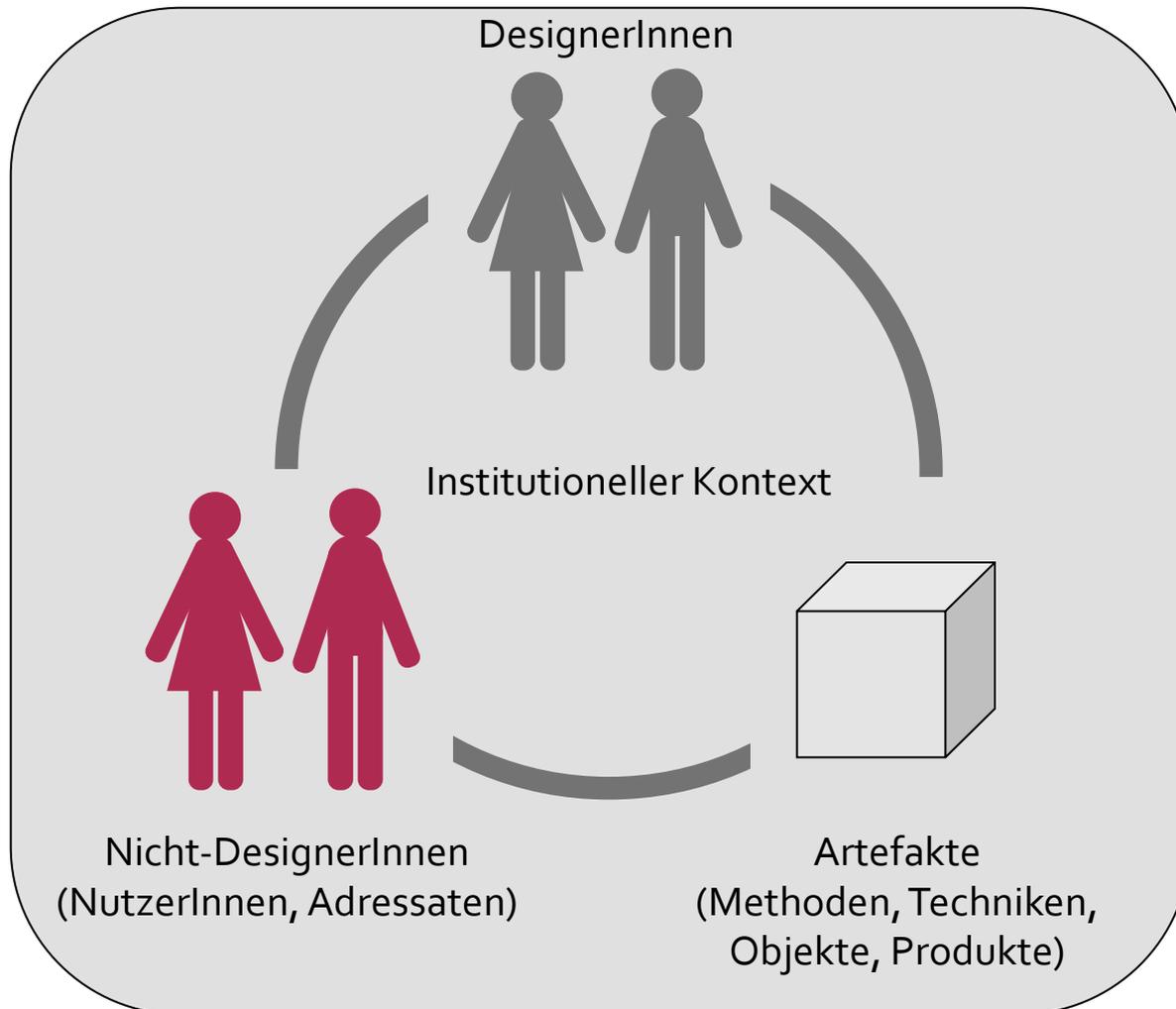
Mikrokosmos des Designs.

Konstellationen, Beziehungen, Rollen.



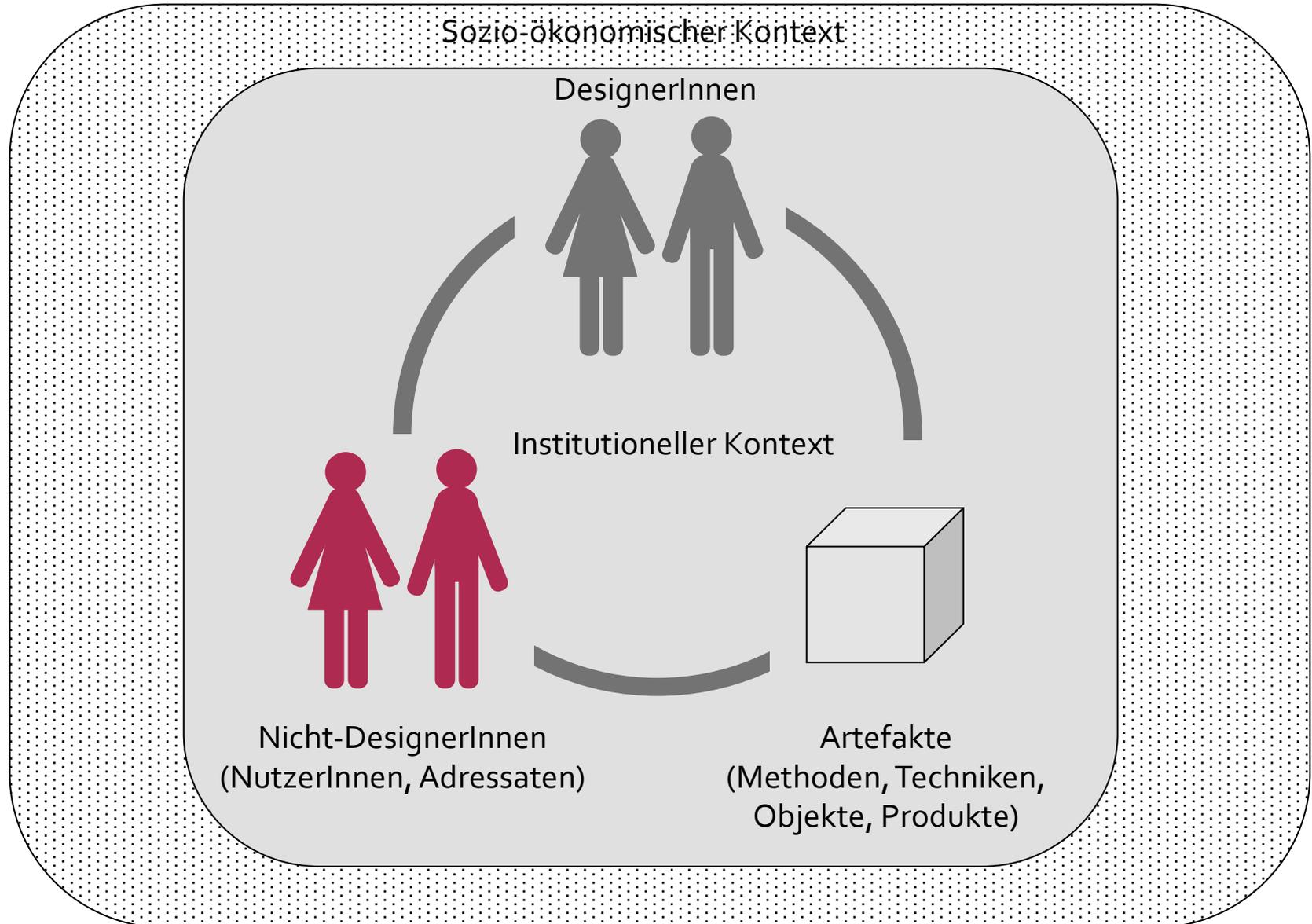
Mikrokosmos des Designs.

Konstellationen, Beziehungen, Rollen.



Mikrokosmos des Designs.

Konstellationen, Beziehungen, Rollen.



PARIZIPATIVES DESIGN:
zwei aktuelle Ansätze

Partizipatives Design – Participatory Design.

Liz Sanders & Pelle Ehn.



Visionärin in ‚Pre-Design‘ Forschung
Psychologin & Anthropologin
Gründerin der Firma ‚Make tools‘
für human-centered/ partizipative
Designprozesse
in Industrie und Wissenschaft

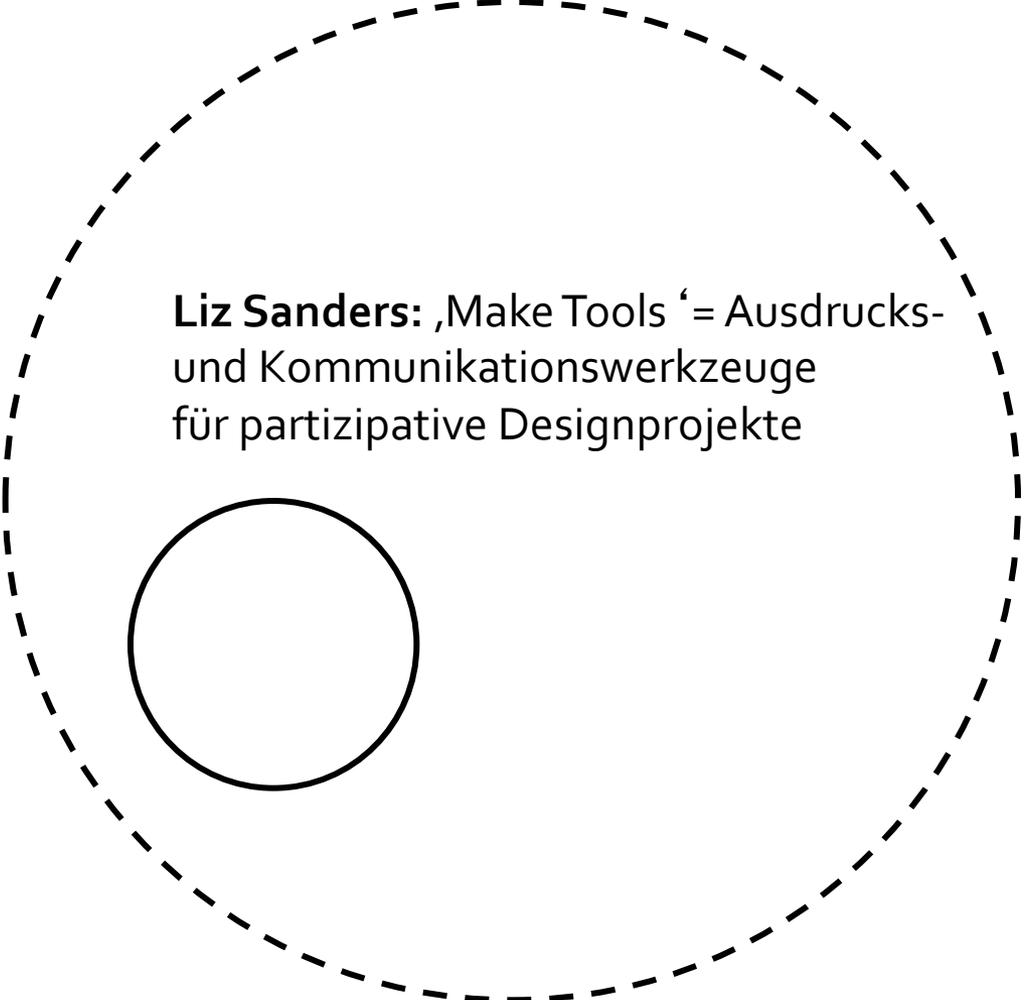


Professor an der Schule für Kunst und
Kommunikation an der Universität Malmö
University und des ‚Interactive Institutes‘,
Themen: Partizipation und Interaktion
Design, Sozio-digitale
Innovationsprozesse etc.

Partizipatives Design nach Pelle Ehn & Liz Sanders.

Makro- & Mikro-Fokus.

Pelle Ehn: PD als politische Intervention



Liz Sanders: ‚Make Tools‘ = Ausdrucks-
und Kommunikationswerkzeuge
für partizipative Designprojekte

Partizipatives Design nach Elizabeth Sanders .

Artefakte als Werkzeuge des Selbstaustdrucks & der Kommunikation.



Partizipatives Design nach Elizabeth Sanders .

Artefakte als Werkzeuge des Selbstausdrucks & der Kommunikation.



Partizipatives Design nach Elizabeth Sanders .

Artefakte als Werkzeuge des Selbstaushdrucks & der Kommunikation.



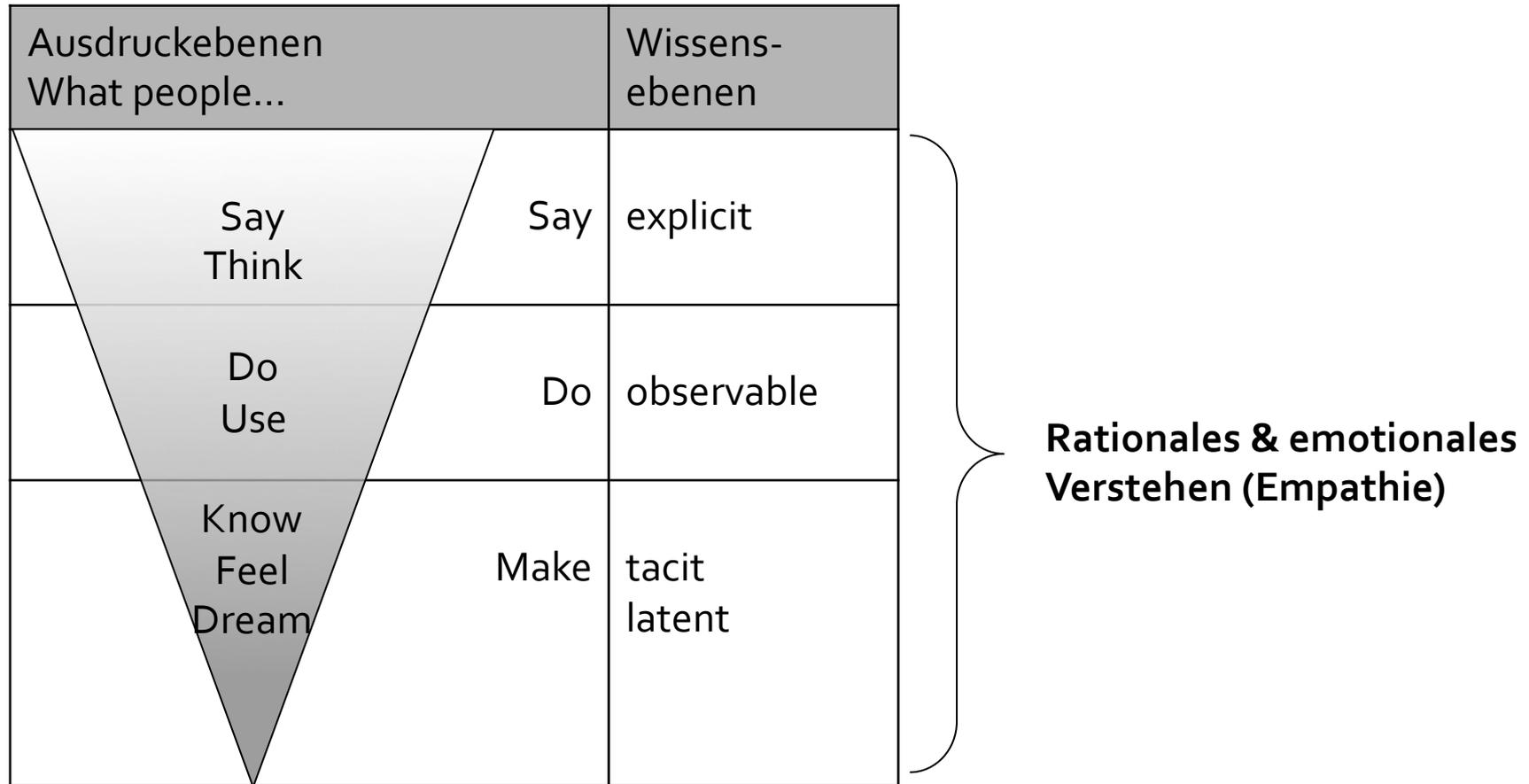
Partizipatives Design nach Elizabeth Sanders .

Artefakte als Werkzeuge des Selbstaustdrucks & der Kommunikation.



Partizipatives Design nach Elizabeth Sanders .

Ausdrucks-, Wissens-ebenen und emotionales Verstehen.



Partizipatives Design nach Elizabeth Sanders .

Ausdrucks-, Wissens-ebenen und emotionales Verstehen.

Ausdrucksebenen What people...		Wissens- ebenen
Say Think	Say	explicit
Do Use	Do	observable
Know Feel Dream	Make	tacit latent

*"Discovering what people think and know provides us with their perceptions of experience. Understanding **how people feel** gives us the ability to empathize with them. This way of knowing provides tacit knowledge, i.e., knowledge that can't readily be expressed in words (Polanyi, 1983). Seeing and appreciating what people **dream shows us how their future could change for the better.**" (Sanders 2002: 3)*

Partizipatives Design nach Elizabeth Sanders .

Ausdrucks-, Wissens-ebenen und emotionales Verstehen.

Ausdrucksebenen What people...		Wissens- ebenen	Erhebungsmethoden
Say Think	Say	explicit	Fragebögen Fokusgruppen Think aloud Technik
Do Use	Do	observable	Beobachtungen Rollenspiele User Tests
Know Feel Dream	Make	tacit latent	Generative Methoden* (Ideenwerkstätten, Prototyping, Cultural Probes)

(Sanders, 1999, 2002)

* verbal, visuell, materiell-gegenständlich

Generative Methoden.

Selbstbeobachtung durch Cultural Probes.



Generative Methoden.

Ideenworkshop.



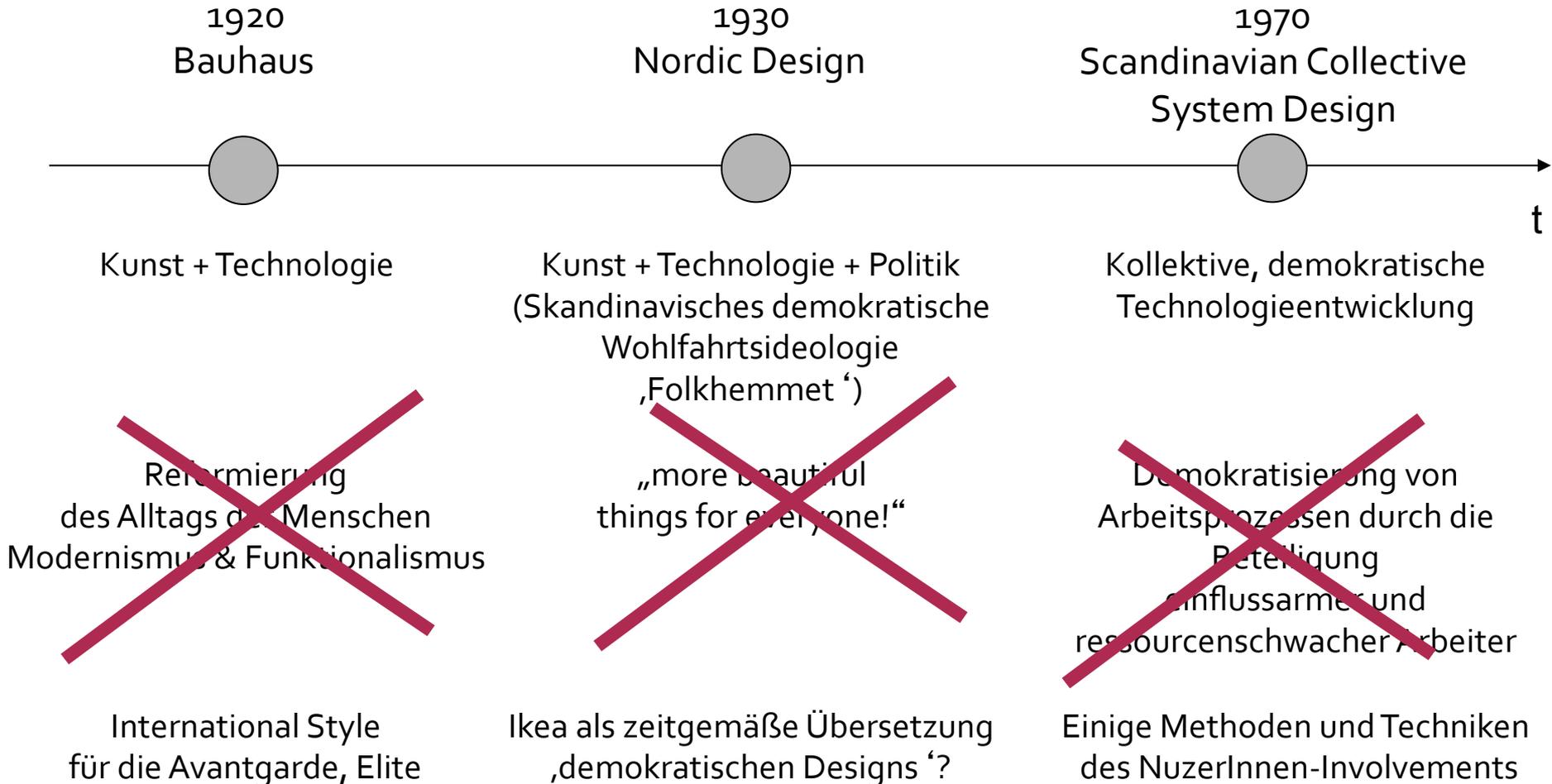
Generative Methoden.

Prototyping.



Partizipatives Design nach Pelle Ehn.

Kritik politisch-orientierter Designbewegungen.



Ehns Kritik am heutigen Partizipativen Design

Technokratie des NutzerInnen-Einbezugs.

*"The researchers and system designers are no longer collective designers (...). Looking in retrospective what remains is more a **design style, and some useful methods and techniques for ethnographically oriented participatory design.**" (Ehn, Badham 2002: 2).*

*„While the philosophy of participatory design had some **influence in the academic world, in the corporate and political arenas it was transformed into a form of soft technocracy, as 'user involvement' in IT design became acceptable as a software development practice.**" (Ehn, Badham 2002: 5).*

Zeitgemäße Fortentwicklung des partizipativen
Gestaltungsansatzes
unter Beibehalten seiner ursprünglichen Kernelemente,
Grundwerte.

Ehns Fokus und Intention.

Ursprüngliche Kernelemente oder Grundwerte von PD.

[1] Demokratisierung

[2] Einbezug und Handlungsbevollmächtigung benachteiligter
Gesellschaftsgruppen

Ehns Ansatz Partizipativen Gestaltens.

Distanzierungen von...

PD - Ansätzen aus Innovations- und Managementwissenschaft!



„Democratizing Innovation“ (von Hippel)

„User-driven Innovation“

„Open Innovation“

„Lead User“ (von Hippel)



Innovations- und Demokratieverständnis
nach marktökonomischer Verwertungslogik

Ehns Innovationsverständnis...

...ergebnisoffen und jenseits der ökonomischer Verwertungslogik.

"Social innovations can be products or services just like any innovation, but they can also be a principle, an idea, a piece of legislation, a social movement, an intervention, or some combination of them. The key aspect is its capacity to simultaneously meet social needs and create new social relations."

(Björgvinsson, Ehn, Hillgren 2010: 43).

Ehns Gestaltungsziele und Erfolgsmaßstab.

Ziele

- Etablierung von Langzeitbeziehungen, Kooperationsnetzwerken
- Teilnehmende als aktive MitgestalterInnen
- Gestaltung in und für reale Lebenskontexte der Teilnehmenden

Evaluationsmaßstab:

- Verbesserung demokratischer Praktiken und Lebensbedingungen von gesellschaftlich Benachteiligten.

Ehns Ansatz Partizipativen Gestaltens.

Forschungs- und Gestaltungsformat: Living Labs.



Ehns Ansatz Partizipativen Gestaltens.

Malmö als Living Lab.



Kulturelle
Produktivität

Hip-Hop-
Jugendclub

Was heißt es Bürger von
Malmö zu sein? Wie
werden Randgruppen in
der schwedischen
Gesellschaft sichtbarer
und sozial besser
integriert?

Multi-Ethnizität

Jugendkultur

NGO-Women-
Association

Industrie/ Büros
neuer Medien

Ehns Ansatz Partizipativen Gestaltens.

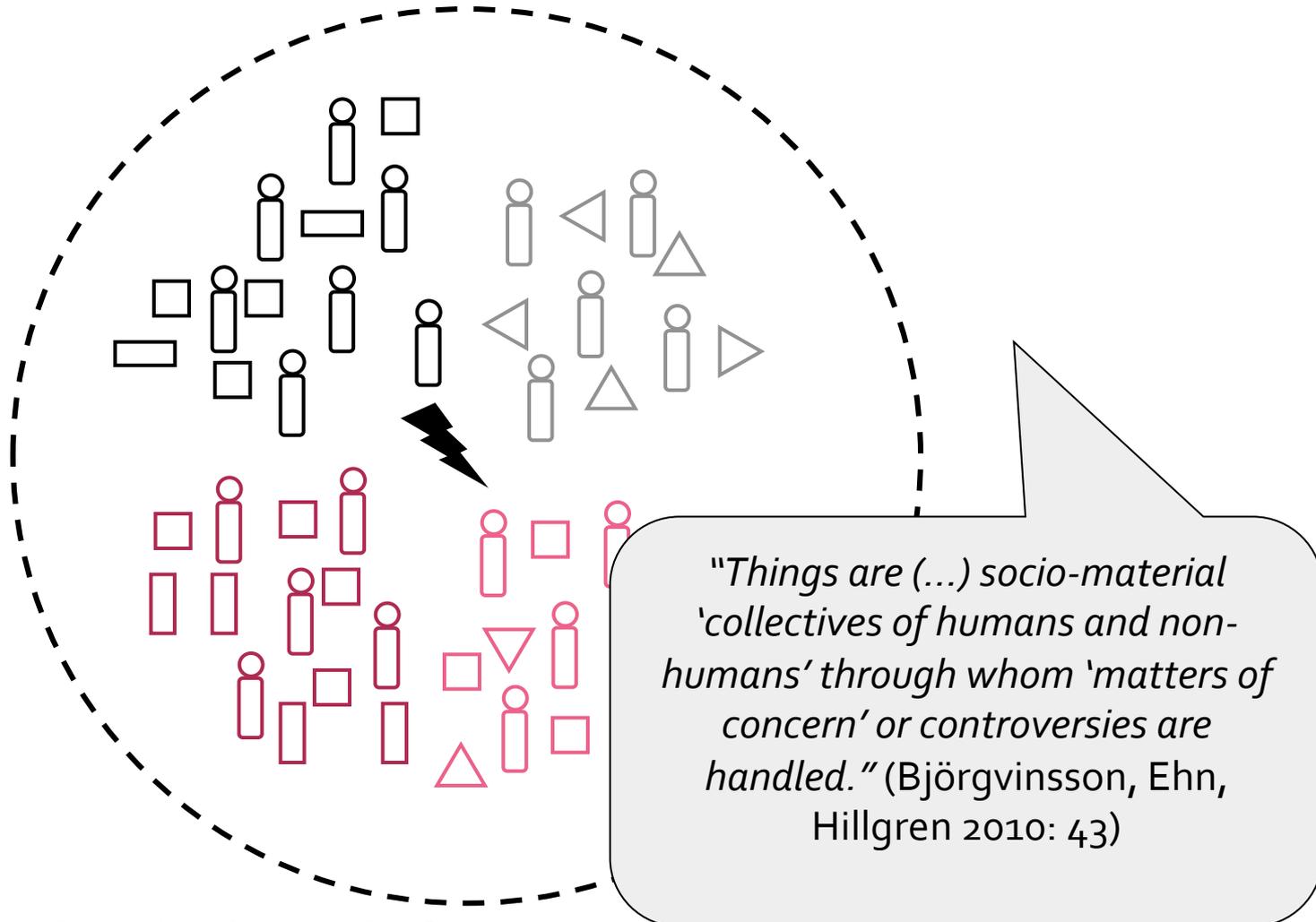
Merkmale von Living Labs.

- Einbettung von Forschung und Gestaltung in reale Lebenskontexte
- Fokus auf Teilnehmende und ihre natürliche Umgebung und Alltagswelt
- Vielfältige sozio-materielle Ressourcen
- Vielfältige Kooperationsoptionen
- Vielfältige Gesellschaftsgruppen, Milieus
- Vielfältige Konflikte

Ehns Ansatz Partizipativen Gestaltens

Konzept: ‚Thing‘*

Things* als ‚socio-material assemblies‘ / as meaning-making design games



"Things are (...) socio-material 'collectives of humans and non-humans' through whom 'matters of concern' or controversies are handled." (Björgvinsson, Ehn, Hillgren 2010: 43)

* Thing= Volks- und Gerichtsverhandlungen der Germanen

Partizipativen Gestalten als ‚Thing Design‘ ist

...Gestaltung im Dienst der Demokratie und sozialer Innovation.

...Gestaltung mit Experten des Alltags

...Gestaltung in offenen real-/lebensweltlichen Umgebungen.

....Gestaltung als struktur- und ergebnisoffenen
Kollaborationsprozess.

,Thing-Design` ist nicht...

~~Projekte~~

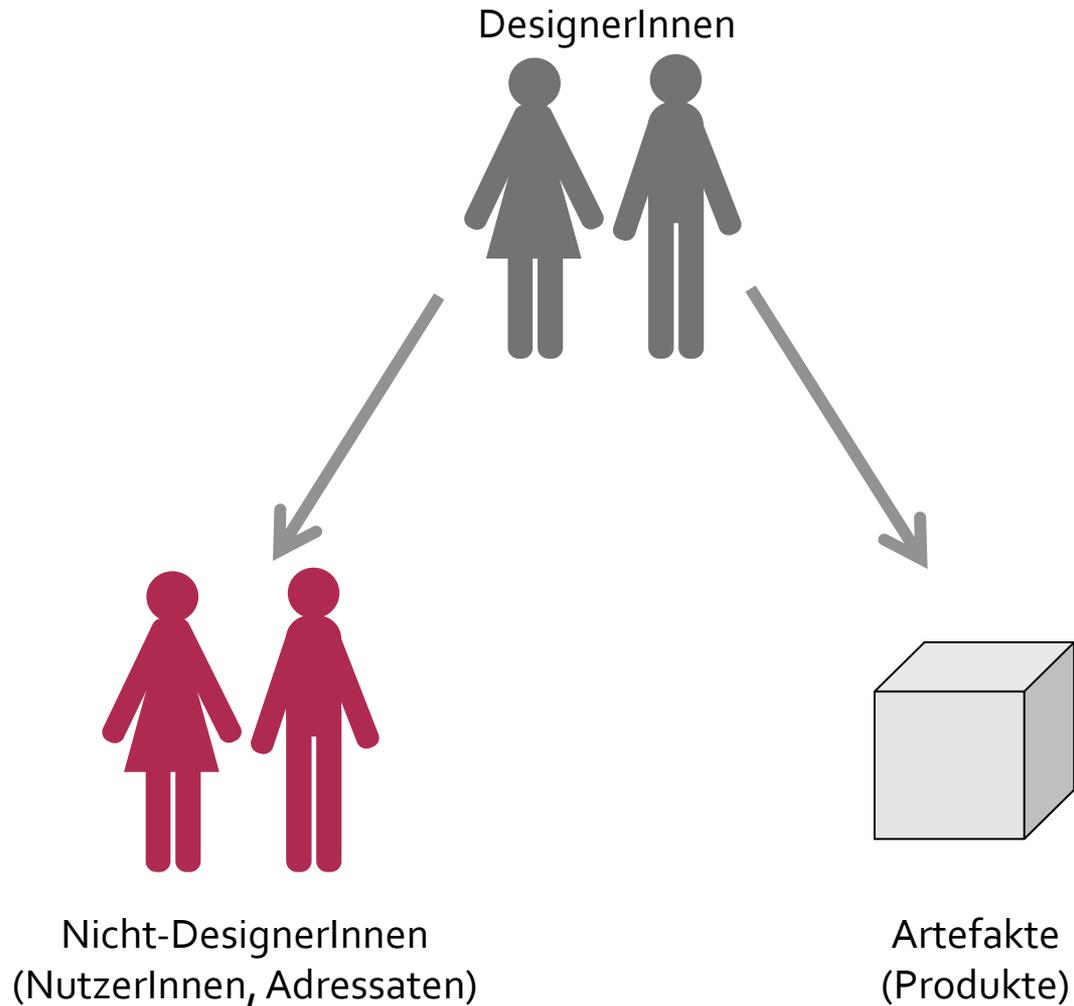
~~Konsensuelle Entscheidungsfindung~~

~~Objekte, Produkte~~

PARTIZIPATIVES GESTALTEN = POSTDESIGN
Ende des professionellen Gestaltens und
Autorendesigns?

Mikrokosmos des Designs:

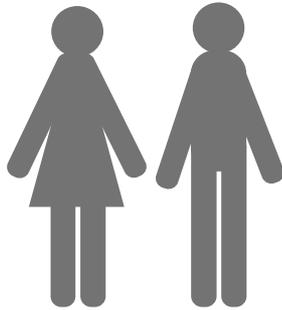
Von einem Hierarchieverhältnis...



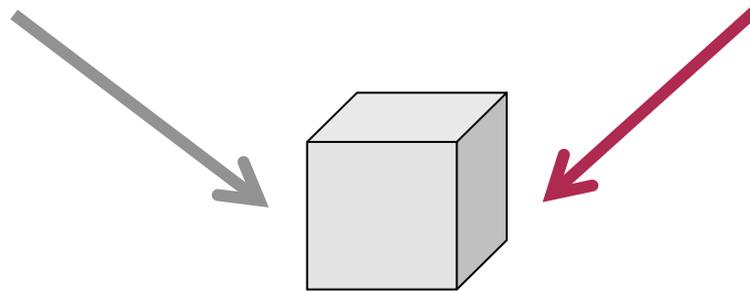
Mikrokosmos des Designs.

...zur Partnerschaft.

InitiatorInnen, ModeratorInnen,
VermittlerInnen



ExpertInnen des Alltags,
Co-DesignerInnen



Artefakte

(Methoden, Techniken, Kontakte
Ideen, Prinzipien, Beziehungen, Objekte,
Produkte)

DesignerInnen im Kontext Partizipativer Gestaltungsprozesse.

Zurückstellen oder gar Verwerfen des eigenen Spielplans
zugunsten des eigendynamischen sozialen Wandels

Wer übernimmt die Verantwortung für den sozialen Wandel?

Wie wird mit ökonomischen Interessen umgegangen?

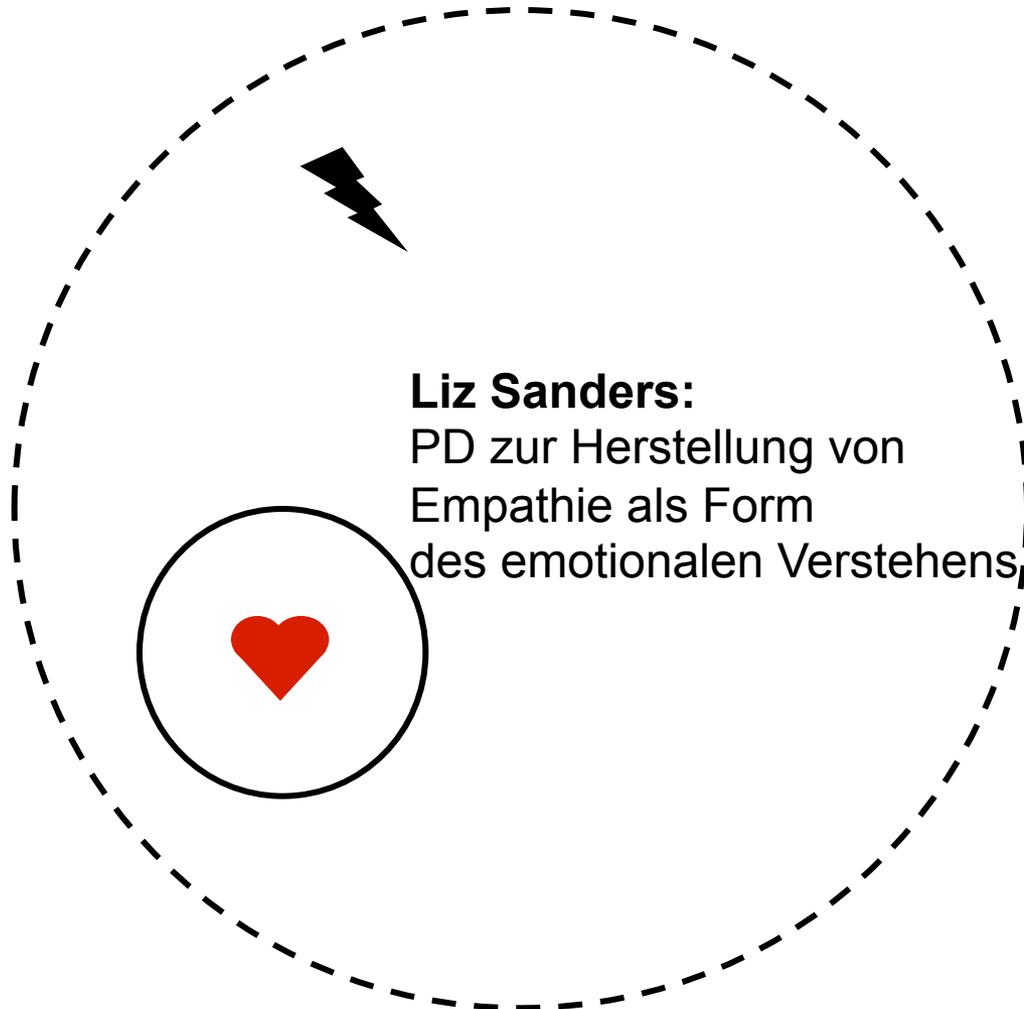
Partizipatives Gestalten = Gleichberechtigtes
Gestalten?

Wie gleichberechtigt sind Teilnehmende wirklich?

Partizipatives Design nach Liz Sanders und Pelle Ehn.

Empathie versus kontroverse Auseinandersetzungen.

Pelle Ehn: PD zur Herstellung kontroverser Auseinandersetzung



Partizipatives Design auf der Grundlage von Empathie (Sanders)

Konsensorientiertes, normkonformes Design = stereotypes Design?

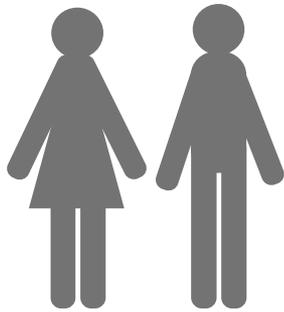
*„PD strategies tend to be used to support existing practices identified collaboratively by users and designers as a design-worthy project. While values clashes between designers and different users can be elucidated in this collaboration, **the values which users and designers share do not necessarily go examined.** For reflective design to function as a design practice that opens new cultural possibilities, however, **we need to question values which we may unconsciously hold in common.** In addition, designers may need to introduce values issues which initially do not interest users or make them uncomfortable.“ (Sengers u.a. 2005: 51)*

Partizipatives Design auf der Grundlage von Kontroversen (Ehn) als gesellschafts- und normalitätskritisches Design.

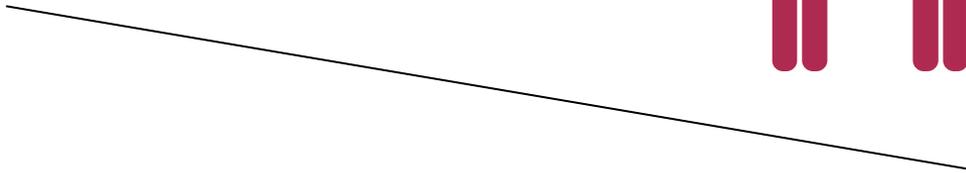
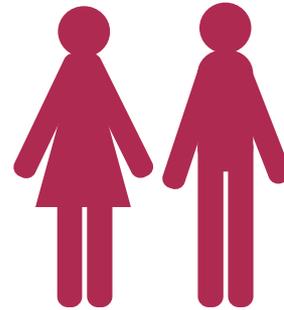
*„(...) designers need to **break with determinisms** of the past, propose novel and untested paths into alternative futures, especially involving the stakeholders' creativity in realising a design.“ (Krippendorff 2007, S.71). “In effect, designers need to **question the prevailing ontological beliefs**. Being afraid of undermining common convictions makes for timid designs.“ (Krippendorff 2007, S. 74). Demnach ist **“Proposing what everyone knows or already uses (is) not design at all“** (Krippendorff 2007, S. 74).*

Partizipatives Design als gesellschaftspolitische Intervention.... auf der Grundlage einer asymmetrischen Partnerschaft.

Gesellschafts- und normalitätskritische
WandelführerInnen,
Zukungsorientierte MoralistInnen



ExpertInnen des Alltags,
Co-DesignerInnen



DesignerInnen im Kontext partizipativer Gestaltungsprozesse nach Ehn und Sanders.

Pragmatische WandelführerInnen

Visionäre MoralistInnen

Fürsprecherinnen für sozial Benachteiligte

InitiatorInnen von lokalen
Kontroversen und Kooperationsnetzwerke

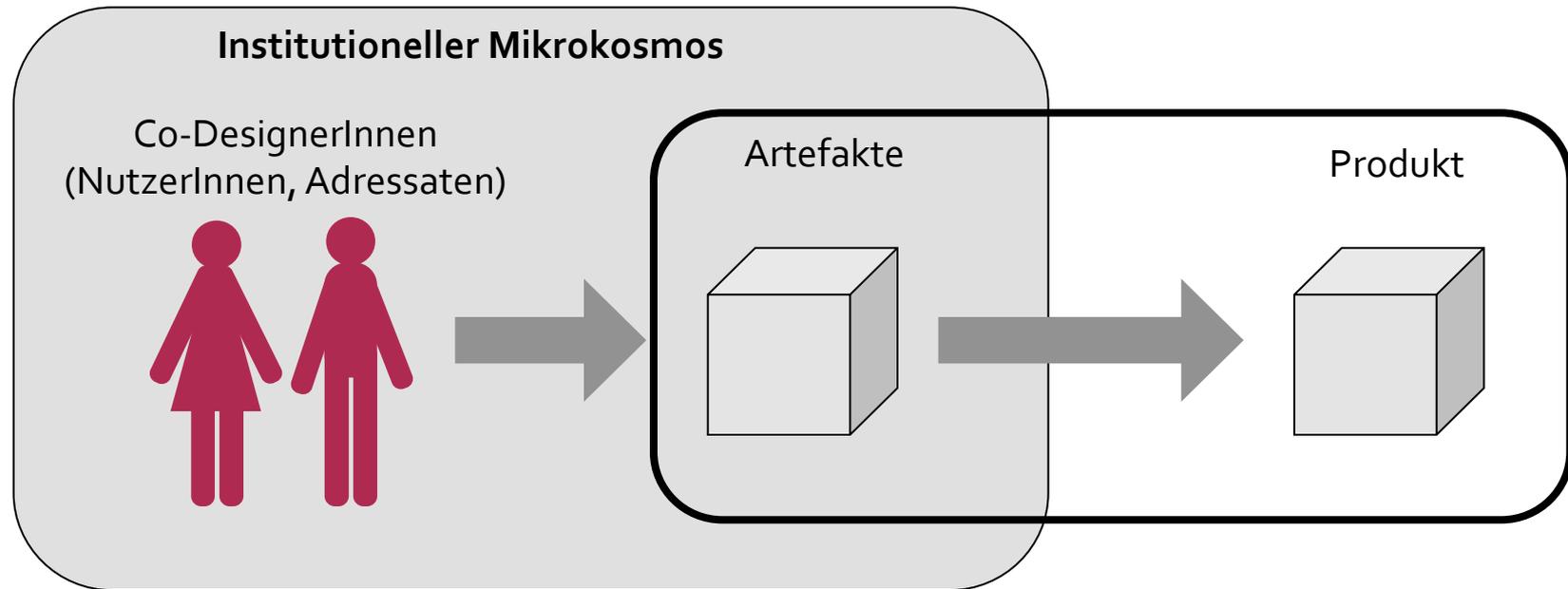
KommunikationsinitiatorInnen,
InteraktionsgestalterInnen

SelbstbefähigerInnen, ErmöglicherInnen,
VermittlerInnen

VOM ARTEFAKT ZUM PRODUKT

Vermarktung im Dienste von Demokratisierung
und sozialer Gerechtigkeit ?

Fokus- und Bedeutungsverschiebung.



Soziale Perspektive

Erweiterung von Handlungsautonomie
Handlungsoptionen und sozialer Teilhabe
(Förderung, Stärkung und Sichtbarmachung
der Kreativität und Eigenständigkeit)

Marktökonomische Perspektive
Vermarktungs- und Gewinnchancen

Fragen

Vermarkung als Strategie der Sichtbarmachung und Inklusion?

- Ist eine Vermarktung im Dienste von Demokratisierung und sozialer Gerechtigkeit möglich?
- Betonung oder Verschweigen des besonderen Herstellungskontextes?
- Vermarktung als Kollektivdesign bzw. unter einem bestimmten Label oder als Autorendesign?

Vermarktungsmodelle?



- „More beautiful things for everyone!“ als demokratische Vermarktung des ästhetischen Mehrwerts?

Kollektiv- und Autorentdesign

- „Jeder ist GestalterIn“ - Inbusschlüssel und Individualisierungsideen von Möbelstücken als gestalterische Enabler?
- Präsentation von DesignerInnen

Produktintegrationen

MAGAZIN MANÜFACTUM.



Vermarktung als Autoredesign....

...zur Erweiterung der Vorstellungen von DesignerInnen & KünstlerInnen



Behinderungen als Normalmodell!

Mobilitätsbehindert



Taub



Sehbehindert

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.