

**Aus:**

CLAUDIA MAREIS, MATTHIAS HELD, GESCHE JOOST (HG.)

## **Wer gestaltet die Gestaltung?**

Praxis, Theorie und Geschichte  
des partizipatorischen Designs

Juli 2013, 320 Seiten, kart., zahlr. z.T. farb. Abb., 29,80 €, ISBN 978-3-8376-2038-2

Das Interesse an einer gleichberechtigten Teilhabe im Design hat von den 1960er-Jahren bis in die Gegenwart zu einer Reihe produktiver Gestaltungspraktiken und Theorien geführt. Heute stellt sich jedoch die Frage, ob das Leitbild der partizipatorischen Gestaltung nicht auf einem idealisierenden Verständnis von Demokratie und sozialer Beteiligung gründet.

Der Band unternimmt eine kritische Bestandsaufnahme der partizipatorischen Gestaltung, ihrer Entwicklung und der gegenwärtigen Theoriebildung. Die Beiträge prüfen den Stellenwert von Partizipation in der praxisbasierten Designforschung und fragen kurzum: Wer gestaltet die Gestaltung?

**Claudia Mareis** (Prof. Dr.), Design- und Kulturwissenschaftlerin, ist Professorin für Designtheorie und Leiterin des Instituts Design- und Kunstforschung an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW Basel. Sie ist u.a. Vorstandsmitglied der Deutschen Gesellschaft für Designtheorie und -forschung (DGTF).

**Matthias Held** (Prof.) ist Professor an der HfG Schwäbisch Gmünd mit dem Schwerpunkt gestalterische Grundlagen. Er ist u.a. Mitgründer der Designagentur »quintessence [media]« und Vorstandsmitglied der DGTF.

**Gesche Joost** (Prof. Dr.) ist Professorin für Designforschung an der Universität der Künste Berlin und leitet seit 2005 das Design Research Lab. Sie ist u.a. Vorsitzende der DGTF.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

[www.transcript-verlag.de/ts2038/ts2038.php](http://www.transcript-verlag.de/ts2038/ts2038.php)

- 7 Einleitung
- 9 *Claudia Mareis*  
Wer gestaltet die Gestaltung? Zur ambivalenten  
Verfassung von partizipatorischem Design
- 

## **1. Geschichte**

- 23 *Susanne Schregel*  
Gestaltung und ihre soziale Organisation.  
Schlaglichter auf die Geschichte der Partizipation  
in den USA und Westeuropa (1960–1980)
- 43 *Jesko Fezer*  
Soft Cops und Anwaltsplanung:  
Planungsbeteiligung oder die Politik  
der Methode (1962–1973)
- 

## **2. Designtheorien**

- 65 *Elizabeth B.-N. Sanders*  
Perspectives on Participation in Design
- 79 *Pelle Ehn*  
Partizipation an Dingen des Designs
- 105 *Pieter Jan Stappers*  
Design Thinking in Research: The Role of Design  
Skills in Research and Vice Versa
- 

## **3. Teilhabe und Autorschaft**

- 119 *Sandra Buchmüller*  
Partizipation = Gleichberechtigung? Eine  
Betrachtung partizipativen Gestaltens im Kontext  
feministischer Designforschung und -praxis
- 141 *Helge Oder*  
Kulturelle Nachhaltigkeit, Open Design  
und Prototyping
- 157 *Andreas Unteidig*  
Jenseits der Stellvertretung: Partizipatorisches  
Design und designerische Autorschaft

---

#### **4. Co-Design**

- 165 *Isabelle Dechamps*  
be able
- 175 *Petra Pferdmenes*  
Co-Design for Co-Existence
- 189 *Gilbert Cockton*  
You Must Design Design, Co-Design Included

---

#### **5. Infrastrukturen**

- 215 *Florian Sametinger und Jennifer Schubert*  
Design als Infrastruktur in urbanen  
Nachbarschaften
- 227 *Richard Herriott*  
Infrastructure of Justice? Citizen Participation  
in Public Transport

---

#### **6. Interaktion und Grenzen**

- 243 *Christian Wölfel/Klaus-Peter Schulz/  
Jens Krzywinski/Daniela Menzel*  
Ernsthaft spielen – zur Stakeholder-Integration  
in interdisziplinären Entwicklungsprozessen
- 263 *Cornelius Stiegler*  
Let's Talk about Design – Möglichkeiten  
und Grenzen der Partizipation  
des Auftraggebers im Designprozess
- 283 *Ralph Tille/Monika Webers*  
Kollaboratives Entwerfen mit Multitouch  
– Meinen Nutzer und Gestalter das Gleiche?  
Eine explorative Studie mittels  
partizipativem und kollaborativem Skizzieren
- 303 *Götz Wintergerst/Ron Jagodzinski*  
Werkzeuge für die partizipatorische  
Gestaltung haptischer Interface-Systeme
- 315 Zu den Autorinnen und Autoren

## Einleitung

*Wer gestaltet die Gestaltung?* stellt den zweiten Band in der Publikationsreihe der Deutschen Gesellschaft für Designtheorie und -forschung (DGTF e.V.) dar und basiert auf Beiträgen und Diskussionen ihrer 8. Jahrestagung, die 2011 an der Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd stattfand. Dabei ging es um die Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Gestaltens – Themen, die in der aktuellen Designforschung wieder verstärkt zum Tragen kommen. Anders als in den ersten Ansätzen aus den 1970er Jahren, »Nicht-Designer« in den Gestaltungsprozess aktiv einzubeziehen, sind die Herangehensweisen an Formen der Teilnahme und Teilhabe heute vielfältiger: Sie finden in unterschiedlichen Stadien des Designprozesses statt, beziehen sich auf Ideen, Projekte oder Infrastrukturen, werden im kommerziellen wie im nicht-kommerziellen, sozial-motivierten Bereich angewandt und adressieren so unterschiedliche Inhalte wie Stadtplanung, visuelle Kommunikation, Mode-Design oder Mensch-Maschine-Interaktion. Die Designforschung reflektiert damit einen gesamtgesellschaftlichen Trend, in dem es um Partizipation unterschiedlicher Akteure über offene Schnittstellen geht. Einerseits durch die Möglichkeiten sozialer Medien, durch open source und open access inspiriert, andererseits einem neuen Verständnis bürgerschaftlichen Engagements geschuldet, sind die Kollaboration in offenen Projekten, die Kommentierung und gemeinsame Erarbeitung von Lösungsvorschlägen zentrale Elemente gesellschaftlicher Teilhabe geworden. Eine solche Öffnung zur Mitbestimmung hat die aktuelle Designforschung nachhaltig beeinflusst – sowohl in ihren Themenstellungen als auch in ihren Methoden.

Diese Entwicklung zeigte sich im Rahmen der Jahrestagung in praktischen Projekten, die zum Teil Eingang in den vorliegenden Band fanden. Sie reflektieren die Forschungspraxis insbesondere des wissenschaftlichen Nachwuchses, dessen Stimme wir im Diskurs stärken möchten. Eine theoretische und konzeptuelle Einordnung leisten die eingeladenen internationalen Fachvorträge, die sich ebenfalls im vorliegenden Band wiederfinden. Darüber hinaus haben wir ergänzende Positionen unter anderem aus historischer Sicht mit aufgenommen, um die Vielfalt des Themas aufzeigen zu können. Dadurch wird deutlich, dass *Partizipation* nicht nur eines der aktuellen Themen der Designforschung ist, sondern sich als Leitmotiv in vielen Forschungsansätzen sowie in allen Phasen des Designprozesses findet und die Genese der Disziplin seit Jahrzehnten begleitet.

Unser besonderer Dank für die Organisation der Tagung und des vorliegenden Bandes gilt Bianca Herlo und Malte Bergmann mit ihrem hohen Engagement, der Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd als Gastgeberin der Tagung und Unterstützerin des Tagungsbandes, sowie der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW Basel und der Universität der Künste Berlin. Vielen Dank auch an Katrin Erl für die überaus gelungene Buchgestaltung und an Johanna Zabochnik-Ihla für die Illustrationen.

*Claudia Mareis*

*Matthias Held*

*Gesche Joost*

# Wer gestaltet die Gestaltung?

## Zur ambivalenten Verfassung von partizipatorischem Design

Claudia Mareis

Partizipatorisches Design ist mitnichten ein neues Phänomen und dennoch hat es in den letzten Jahrzehnten kaum an Aktualität und Brisanz verloren.<sup>1</sup> Das Interesse an gleichberechtigter Teilhabe im Design hat von den 1960er-Jahren bis in die Gegenwart zu einer Reihe produktiver Gestaltungspraktiken und Theorien geführt. Das Gleiche gilt für die Frage: Wer gestaltet die Gestaltung? Signifikant verändert haben sich indes die medialen und technologischen Kulturen sowie die gesellschaftlichen Bedingungen, die heute den Hintergrund für partizipative Gestaltungsmodelle und Gestaltungsfragen bilden und innerhalb derer das Ideal eines »kollektiven Designers«<sup>2</sup> neu ausgehandelt und re-produziert wird

Diese Publikation unternimmt eine kritische Bestandsaufnahme der partizipatorischen Gestaltung, ihrer Entwicklung und der gegenwärtigen Theoriebildung. Die versammelten Beiträge prüfen den Stellenwert von Partizipation in der praxisbasierten Designforschung

---

**1** *Design Issues* widmete dem Thema partizipatorisches Design 2012 eine ganze Ausgabe: *Design Issues*, Vol. 28, Nr. 3, 2012. Einen Überblick der aktuellen Tendenzen gibt die Einleitung von Robertson, Toni/Simonsen, Jesper: »Challenges and Opportunities in Contemporary Participatory Design«, in: *Design Issues*, Vol. 28, Nr. 3, 2012, S. 3–9. Bereits einige Jahre früher publizierte *Design Studies* ein einschlägiges Themenheft: *Design Studies*, Special Issue: Participatory Design (Hg. von Henry Sanoff), Vol. 28, Nr. 3, 2007, S. 213–340. Eine Auswahl weiterer aktueller Publikationen zum Thema sind:

Simonsen, Jesper/Robertson, Toni: *Routledge International Handbook of Participatory Design*, London 2012. Binder, Thomas et al.: *Design Things*, Cambridge/MA 2011, hier besonders Kapitel 8: *Participation in Design Things*, S. 157–182. Siehe des Weiteren auch Giaccardi, Elisa: *Heritage and Social Media: Understanding Heritage in a Participatory Culture*, New York 2012. Toker, Umut: *Making Community Design Work: A Guide for Planners*, Chicago 2012. Ehn, Pelle: »Design Things: Drawing Things Together and Making Things Public«, in: *Tecnoscienza, Italian Journal of Science & Technology Studies* Volume 2,

Nr. 1, 2011, S. 31–52. Ders.: »Participation in Design Things«, in: *Proceedings Participatory Design Conference*, Indiana University, 2008, S. 92–101. Sanoff, Henry: »Multiple Views of Participatory Design«, in: *Archnet-IJAR*, Vol. 2, Nr. 1, 2008, S. 57–69. Schuler, Douglas/Namioka, Aki (Hg.): *Participatory Design. Principles and Practices*, Hillsdale 1993.

**2** Siehe Ehn, Pelle/Badham, Richard: »Participatory Design and the Collective Designers«, in: Thomas Binder/Judith Gregory/Ina Wagner (Hg.): *PDC 2002 Proceedings of the Participatory Design Conference*, Malmö 23.–25. Juni 2002, S. 1–10.

und fragen nach historischen und gegenwärtigen Akteuren in diesem Forschungsfeld. Sie umfassen sowohl theoretisch-historische Studien als auch Anwendungsbeispiele aus Praxiskontexten. Darüber hinaus sollen unterschiedliche Diskursstränge zum partizipatorischen Design, wie sie sich in den letzten Jahrzehnten in den anglophonen, skandinavischen und deutschen Forschungskontexten etabliert haben, zusammengeführt und in einen Dialog gebracht werden. Um den einflussreichen skandinavischen Diskurs der deutschsprachigen Designforschungs-Community zugänglich zu machen, wurde eigens ein Schlüsseltext von Pelle Ehn, *Participation in Design Things* (2008), ins Deutsche übersetzt.

Partizipatorisches Design als ein zeitgenössisches Phänomen der Designforschung zu diskutieren, bedingt nach unserem Ermessen, aktuelle Tendenzen mit historischen Perspektiven und theoretische Modelle mit praktischen Projekten zu verknüpfen.<sup>3</sup> Nicht mehr, aber auch nicht weniger ist die Zielsetzung der vorliegenden Publikation, deren Beiträge auf die 8. Jahrestagung der Deutschen Gesellschaft für Designtheorie und -forschung 2011 zurückgehen und die nun in erweiterter und überarbeiteter Form vorliegen.

## **Historische Grundlagen partizipatorischen Designs**

Die Idee einer Teilhabe an Planung und Gestaltung der artifiziellen Umwelt kann bis in die Anfänge der modernen Designausbildung nachvollzogen werden. Parallel zum Aufkommen von professionell ausgebildeten Designern/innen eingangs des 20. Jahrhundert, wie sie das Bauhaus und andere Kunstgewerbeschulen hervorbrachten, gewinnt auch die Frage nach dem Verhältnis von Expertensicht und Nutzerperspektive an Kontur. Indiziert wird zugleich eine bis heute vorherrschende asymmetrische Sichtweise auf Gestaltung, die Designer als »Experten« und Nutzer als »Laien« typologisiert. Obwohl bereits in den programmatischen Texten des Bauhauses die Bedürfnisse der durchschnittlichen Alltagsnutzer/innen thematisiert wurden – etwa bei der Gestaltung von Einfamilienhäusern, Küchen oder Alltagsgegenständen<sup>4</sup> – so waren bei der Konzeption und Realisierung dieser Dinge doch vorrangig das ästhetische Urteil sowie die technische Expertise von professionellen Designern ausschlaggebend.<sup>5</sup>

An Radikalität und Popularität gewann das Thema partizipatorische Gestaltung dann vor allem in den gesellschaftspolitisch bewegten Jahrzehnten der Nachkriegszeit. Ab Ende der 1950er-Jahre machte sich das Fehlen eines partizipatorischen Gestaltungsdiskurses zunächst als Problem der Stadtplanung und Umweltge-

staltung bemerkbar. So diagnostiziert etwa der Soziologe Lucius Burckhardt einen gravierenden Mangel an kollektiver Teilhabe bei der Gestaltung des öffentlichen Raums:

»Ist es nicht in der Tat seltsam, daß sich die Öffentlichkeit nicht, oder genauer gesagt: daß sich die Öffentlichkeit nicht als Öffentlichkeit mit dem Stadtbild beschäftigt? Ist doch das Stadtbild die öffentlichste Äußerung unseres Lebens, die sichtbarste Darstellung menschlicher Wirksamkeit?«<sup>6</sup>

In seinem Essay »Wer plant die Planung?« (1974), auf den sich auch der Titel der vorliegenden Publikation bezieht, stellt Burckhardt die entscheidende Schlüsselfrage partizipativer Planung: »Wer bestimmt, was geplant wird (und was nicht?)«. <sup>7</sup> Er kritisiert, dass in Planungsprozessen stets unterschiedliche »entscheidungsfindende Kollektive« involviert seien, dass aber deren Entscheidungskriterien längst nicht immer den Kriterien rationalen Handelns folgten und dass die Stimme der »Verplanten« nur unzureichend vertreten sei. <sup>8</sup>

Partizipation war in der Nachkriegszeit im Wesentlichen ein Thema der westlichen Industriestaaten und gründete auf Problemen des gesellschaftlichen Wandels sowie auf einem kompetitiven technologisch-wissenschaftlichen Wachstum, wie es der Kalte Krieg beförderte. In den USA hatte die unzureichende Vertretung von Bürgern/innen in Planungs- und Entscheidungsprozessen zudem einen massiv politischen Hintergrund. Bürger- und Studentenunruhen sowie die zunehmende Kritik an der Rassendiskriminierung führten in zahlreichen US-amerikanischen Städten dazu, eine gleichberechtigte Teilhabe marginalisierter Gesellschaftsgruppen an politischen und urbanen Planungsprozessen einzufordern. Es bildeten sich Beteiligungskonzepte heraus wie jenes der Anwalts-

---

**3** Diesen Zugang hat bereits die vorausgehende Publikation der DGTf gewählt: Mareis, Claudia/Joost, Gesche/Kimpel, Kora (Hg.): Entwerfen. Wissen. Produzieren. Designforschung im Anwendungskontext, Bielefeld 2010.

**4** Siehe etwa Muche, Georg: »Das Einfamilienwohnhaus des Staatlichen Bauhauses«, in: Hans Winkler (Hg.): Das Bauhaus. 1919–1933 Weimar, Dessau, Berlin und die Nachfolge in Chicago seit 1937, Köln 2005, S. 80–81.

**5** Pelle Ehn und Richard

Badham, die das Bauhaus im Hinblick auf partizipatorische Elemente untersuchen, kommen zum Schluss, dass diese dort nur bedingt ausgeprägt waren: »Despite the high moral and aesthetic principles, there was no real feeling insight or vivid realization of ordinary peoples everyday life and conditions. The ›soft‹ ideas of participation and democracy, supporting and developing a constructive dialogue between design and user communities, was never a corner stone of the Bauhaus.« (Ehn/Badham: Participatory Design and the Collective Designer, S. 3.)

**6** Burckhardt, Lucius: »Stadtplanung und Demokratie (1957)«, in: Jesko Fezer/Martin Schmitz (Hg.): Lucius Burckhardt. Wer plant die Planung? Architektur, Politik und Mensch, Berlin 2004, S. 19–25, hier S. 19.

**7** Burckhardt, Lucius: »Wer plant die Planung (1974)«, in: Fezer/Schmitz: Lucius Burckhardt, S. 71–88, hier S. 71.

**8** Siehe Burckhardt: Wer plant die Planung, S. 82f.

planung (»advocacy planning«) oder der Nachbarschaftsorganisation, durch welche die Interessen von sozial benachteiligten und politisch unterrepräsentierten Bevölkerungsgruppen besser wahrgenommen werden sollten.<sup>9</sup>

Wichtige Impulse kamen in den 1960er-Jahren auch aus der Designmethodologie, die einerseits eine Systematisierung und Professionalisierung der Entwurfsmethoden und Designausbildung anstrebte, damit aber andererseits auch die Frage nach Teilhabemöglichkeiten an Expertendiskursen eröffnete. Innerhalb der Designmethodologie wurde der Designbegriff sehr weit gefasst und zum Gegenstand sämtlicher Gestaltungs- und Optimierungsaktivitäten artifiziell erzeugter Systeme und Umwelten erklärt. Berühmt geworden ist in dieser Hinsicht Herbert Simons Diktum: »Engineers are not the only professional designers. Everyone designs who devises courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones.«<sup>10</sup> Gerade die Prämisse jedoch, dass jedes Individuum seine Umwelt mitgestalten und optimieren könne, hielt in der Realität der näheren Betrachtung nicht stand. Selbst Entscheidungs- und Planungsprozesse, die eine große gesellschaftliche Reichweite hatten, wurden keineswegs von allen Beteiligten und Betroffenen gemeinsam getragen, sondern von einigen wenigen Spezialisten und Experten entschieden.

In einer der ersten Konferenzen, die 1971 von der Design Research Society zum Thema *Design Participation* organisiert wurden, kritisierte der Designtheoretiker Nigel Cross die eklatante Diskrepanz, die zwischen einem weitgefassten, inklusiven Designbegriff und einer hochspezialisierten, exklusiven Planungspraxis bestand. Auch erkannte er das Bedürfnis nach einer demokratischen Struktur von Planung:

»Any activity concerned with changing the man-made world can justifiably be called a design activity. In this respect, most of us are involved in some kind of ›designing‹ most of the time. But the really crucial areas of decision-making at the interface between technology and society are largely the prerogative of specialist professional designers – engineers, planners, architects and industrial designers. These professions, however, are all currently involved in radical changes, affecting their working methods and their relationships with society. In particular, there is a mounting pressure for wider sections of society to participate in the processes of planning and design.«<sup>11</sup>

Eine ähnliche Sichtweise vertraten zu der Zeit auch die Planungswissenschaftler Horst Rittel und Melvin Webber. Sie forderten eine »Neuorientierung der Fachleute an den Ergebnissen profes-

sioneller Aktivitäten« sowie eine »Neuverteilung der Vor- und Nachteile, die Regierungsprogramme bei den konkurrenzierenden Gruppen der Bevölkerung bewirken«. <sup>12</sup> Besonders Horst Rittel thematisierte in seinen Texten zur Planung wiederholt den Einfluss, den normative Bewertungen und subjektive Urteile auf den Verlauf und den Ausgang von Planungs- und Problemlösungsprozessen haben. Bei jedem einzelnen Schritt der Problemlösung werde ein Urteil gefällt, so Rittel, das nicht auf wissenschaftlicher Erkenntnis beruhe, sondern eine persönliche »Soll-Aussage« darstelle und damit ein Zeichen politischer, moralischer oder ethischer Haltung sei. <sup>13</sup> Die Einsicht in die subjektiven Beweggründe und in die normativen Strukturen von Planung veranlasste auch ihn dazu, eine Demokratisierung des Designbegriffs einzufordern: »Design is not the monopoly of those who call themselves ›designers‹«. <sup>14</sup>

### Von der Stadtplanung zur Mensch-Maschine-Interaktion

Kritische Fragen nach den subjektiven und objektiven Entscheidungsgrundlagen von Planungsprozessen sowie nach der Inklusion und Exklusion von Beteiligten und Betroffenen haben das Feld des partizipatorischen Designs seit seinen Anfängen in der Nachkriegszeit begleitet. Sie sind für die grundlegend politische Prägung partizipatorischer Designdiskurse verantwortlich, die bis heute besteht und im Verlauf der Jahrzehnte auch in verschiedene Wissensfelder hineingetragen wurde.

Vor allem in den 1980er-Jahren kam es zu einer einflussreichen Verschiebung der Anwendungsbereiche, in der gestalterische und politische Ansätze und Methoden des partizipatorischen Designs von der Stadtplanung in den Bereich der Computer- und Arbeitswissenschaften transferiert wurden. Damit einher ging eine Verschiebung von Rollenbildern, indem etwa die Rolle des »Pla-

---

**9** Siehe dazu im vorliegenden Buch die Texte von Jesko Fezer und Susanne Schregel.

**10** Simon, Herbert: *The Sciences of the Artificial*, Cambridge, MA/London 1996, S. 111.

**11** Cross, Nigel: »Preface«, in: Nigel Cross (Hg.): *Design Participation. Proceedings of the Design Research Society's Conference*, Manchester, September 1971, London 1972, S. 6.

**12** Rittel, Horst/Webber, Melvin: »Dilemmas in einer allgemeinen Theorie der Planung«, in Wolf D. Reuter (Hg.): *Rittel, Horst: Planen, Entwerfen, Design*, Ausgewählte Schriften zur Theorie und Methodik, Stuttgart et al. 1992, S. 13–35, hier S. 16.

**13** Rittel, Horst: »Zur Planungskrise: Systemanalyse der ersten und zweiten Generation«, in: Wolf D. Reuter (Hg.): *Rittel, Horst: Planen, Entwerfen,*

*Design*, Ausgewählte Schriften zur Theorie und Methodik, Stuttgart et al. 1992, S. 37–59, hier S. 50f.

**14** Rittel, Horst: »The Reasoning of Designers«, *Arbeitspapier A-88-4*, Institut für Grundlagen der Planung, Universität Stuttgart, Stuttgart 1988, S. 1.

ners« durch diejenige des »Managers« ersetzt wurde. Zu dieser Zeit wurden insbesondere in Skandinavien im Kontext der »workplace democracy movements« relevante Beiträge zur Weiterentwicklung des Feldes formuliert.<sup>15</sup> Die Idee, dass skandinavische Arbeitnehmer/innen auf demokratische Weise an der Planung und Gestaltung ihres Arbeitsplatzes teilhaben sollten, war eng mit der zunehmenden Computerisierung und Digitalisierung von Arbeitsumgebungen und Arbeitsabläufen verbunden:

»Participatory Design researchers and Scandinavian trade unions initiated a range of collective activities to question existing approaches to the computerization of the workplace, to create visions of different kinds of future workplaces and practices to design the new computer based systems that would shape them.«<sup>16</sup>

Die Verbindung von Human-Computer Interaction und partizipatorischem Design im skandinavischen, aber auch im anglophonen Diskurs erwies sich als produktive Schnittstelle und brachte eine Vielzahl innovativer Ansätze und theoretischer Transfers hervor. Gegenwärtig ist etwa die Übertragung und Weiterentwicklung von Konzepten aus der Akteur-Netzwerk-Theorie und den Science and Technology Studies auf den Bereich des partizipatorischen Designs zu beobachten. So greift Pelle Ehn in seinen Arbeiten zentrale Konzepte der Akteurs-Netzwerk-Theorie auf, namentlich Latours Konzept von »thing«, das sowohl die gemeinschaftsöffentliche, politische Aushandlung von Sachverhalten und Fakten<sup>17</sup> als auch deren materielle Erzeugung und mediale Darstellung meint.<sup>18</sup> Mit dem Kompositwort »design thing« adressiert Ehn eine Aporie, »to deal with a thing« that is not yet there, that does not yet exist«,<sup>19</sup> die sich gerade für die Gestaltungsdisziplinen und die Designforschung als besonders zutreffend erweist:

»For designers, there are two kinds of outcome of a design thing: there is the engineering outcome: devices providing access to functions, but at the same time there is the architectural outcome; »things« modifying the possible spaces of interaction (functional, aesthetic, cultural etc.).«<sup>20</sup>

Folgt man dieser Sichtweise, dann wird das Konzept des »design thing« als Bestandteil partizipatorischer Gestaltungsprozesse aktiv, indem nicht mehr die Gestaltung finaler Designprodukte im Vordergrund steht, sondern die Veränderung von Möglichkeitsräumen medialer und damit auch gesellschaftlicher Interaktion.

Es scheint nur evident, dass Partizipation als Form der Arbeitsteilung sowie als Wunsch nach Teilhabe an der Gestaltung der

artifiziellen Welt wesentlich den veränderten Lebensbedingungen der digitalen Gesellschaft entspricht. Interaktive und kollaborative Phänomene wie Web 2.0, Social Media, »Prosumenten« und »Produzents«,<sup>21</sup> Crowdsourcing, Schwarmintelligenz<sup>22</sup> oder Netzwerktheorien<sup>23</sup> sind nicht nur die technologischen und konzeptuellen Konsequenzen einer allumfassenden gesellschaftlichen Digitalisierung, sondern sie verweisen symptomatisch auf einen gefühlten Mangel an Integration innerhalb hochspezialisierter Arbeitstechnologien und ausdifferenzierter Wissenssysteme. Partizipatorisches Design ist in diesem Kontext als Versuch zu verstehen, blinde Flecken und Sollbruchstellen bei der Projektierung und Gestaltung von interaktiven Mensch-Maschine-Systemen aufzuzeigen, Mängel in der Konzeption von Nutzerszenarien zu adressieren und bestenfalls zu beheben. Gesucht werden also nicht nur theoretische Antworten, sondern auch pragmatische Lösungen im Hinblick auf die Frage, »how to establish meaningful and productive interactions among those directly charged with processes of technology design and use«.<sup>24</sup>

Gerade bei der Entwicklung von digitalen Kommunikations- und Informationstechnologien soll durch den Einsatz von partizipatorischen Designverfahren der idealisierte, rational agierende »Modellnutzer« der klassischen Usability- und Planungsforschung

**15** Robertson/Simonsen: Challenges and Opportunities in Contemporary Participatory Design, S. 4.

**16** Robertson/Simonsen: Challenges and Opportunities in Contemporary Participatory Design, ebd.

**17** Latour, Bruno: »Ein vorsichtiger Prometheus. Einige Schritte hin zu einer Philosophie des Designs, unter besonderer Berücksichtigung von Peter Sloterdijk«, in: Marc Jonen/Sjoerd van Tuinen/Koenraad Hemelsoet (Hg.): Die Vermessung des Ungeheuren: Philosophie nach Peter Sloterdijk, Paderborn 2009, S. 356–373.

**18** Latour, Bruno: »Drawing Things Together«, in: Michael Lynch/Steve Woolgar (Hg.): Representation in Scientific Practice, Cambridge, MA/London 1990, S. 19–68.

**19** Ehn: Design Things: Drawing Things Together and Making Things Public, S. 39. Siehe dazu auch: Binder, Thomas et al.: Design Things, Cambridge/MA 2011.

**20** Ehn: Design Things: Drawing Things Together and Making Things Public, S. 40.

**21** Zum Begriff des Prosumenten (engl.: *prosumer*), der eine Verschmelzung von Konsument und Produzent impliziert, siehe Toffler, Alvin: The Third Wave, New York 1980 (Deutsche Übersetzung: Die dritte Welle – Zukunftschance: Perspektiven für die Gesellschaft des 21. Jh., München 1983). Weiterführend siehe Blättel-Mink, Birgit/Hellmann, Kai-Uwe (Hg.): Prosumer Revisited: Zur Aktualität einer Debatte, Wiesbaden 2010, darin speziell zum Begriff »Produzents«: Bruns,

Axel: »Vom Prosumenten zum Produzents«, S. 191–205.

**22** Ein aufschlussreicher medienhistorischer Beitrag dazu stammt von Vehlken, Sebastian: Zootechnologien: Eine Mediengeschichte der Schwarmforschung, Zürich/Berlin 2012.

**23** Siehe zu einer historischen respektive sozialwissenschaftlichen Übersicht Gießmann, Sebastian: Netze und Netzwerke. Archäologie einer Kulturtechnik, 1740–1840, Bielefeld 2006 sowie Stegbauer, Christian: Netzwerkanalyse und Netzwerktheorie: ein neues Paradigma in den Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2010.

**24** Suchman, Lucy: »Foreword«, in: Schuler, Douglas/Namioka, Aki (Hg.): Participatory Design. Principles and Practices, Hillsdale 1993, S. VII–IX, hier S. VII.

durch komplexere situative Handlungstypologien und -modelle ersetzt werden, wie sie in realweltlichen Interaktionskontexten beobachtet werden können.<sup>25</sup> Reale Nutzer/innen folgen bei der Handhabung technischer Geräte und Infrastrukturen nicht zwangsläufig den von den Entwicklern und Herstellern intendierten Handlungs-routinen, sondern ersinnen in der konkreten Interaktion mit den Artefakten eigensinnige und non-intentionale, nichts desto weniger aber erfolgreiche Weisen der Nutzung bzw. Umnutzung.<sup>26</sup> Solche situativen Handlungsmuster und Nutzungserfahrungen zu erkennen und sie frühzeitig in Gestaltungs- und Entwicklungsprozesse von technischen Systemen zu integrieren, ist eines der zentralen Anliegen von partizipatorischen Designprojekten. Pelle Ehn findet dafür die Formulierung: »designing for use before it actually has taken place – design for use before use«. <sup>27</sup>

### **Macht/Wissen-Komplexe und Kritik an partizipatorischem Design**

Die Verfahren des partizipatorischen Designs sind weder auf die Planung von urbanen Räumen, noch auf informations- und kommunikationstechnische Interaktionen begrenzt. Sie umfassen vielmehr sämtliche Konstellationen und Aktivitäten, in denen professionelle und nicht-professionelle Designer in Gestaltungs- und Entwicklungsprozessen als Co-Designer zusammenarbeiten<sup>28</sup> und in denen eine kollektive »reflection-in-action« entsteht,<sup>29</sup> wie sie der Soziologe Donald Schön schon in den 1980er-Jahren beschrieb:

»When someone reflects-in-action, he becomes a researcher in the practice context. He is not dependent on the categories of established theory and technique, but constructs a new theory of the unique case. [...] He does not separate thinking from doing [...] reflection-in-action can proceed, even in situations of uncertainty or uniqueness, because it is not bound by the dichotomies of Technical Rationality.«<sup>30</sup>

Mit dem Fokus auf die situativen Prozesse und Praktiken der Gestaltung geht also auch ein profundes epistemologisches Interesse an praxis- und handlungstheoretischen Konzeptionen, soziomateriellen Realisationsformen und Routinen von »Praxis« und »Arbeit« einher, welche die Grenzen rationalen Handelns oder technischer Rationalität übersteigen.<sup>31</sup> Eine der basalen Überzeugungen in dem Feld besagt mithin, dass Praxis nicht bloß als funktionaler Vollzug rationaler oder technischer Vorgaben, sondern als eine soziale Aktivität verstanden werden muss.<sup>32</sup> Anwendungsfelder für partizipatorisches Design finden sich entsprechend dieser Prämisse

heute in so gut wie allen Bereich des »tätigen Lebens« (Arendt):<sup>33</sup> bei der Stadt- und Quartierplanung, in politischen Aushandlungen, innerhalb medizinischer Kontexte, bei der Produktentwicklung oder in der Marktforschung.<sup>34</sup>

Die Spannweite und Ubiquität möglicher Anwendungskontexte partizipatorischer Gestaltung bringen es mit sich, dass die Rolle von Partizipation heute in sehr unterschiedlicher Radikalität und Konsequenz gedacht wird. Partizipation kann von der oberflächlichen, manipulativen Einbeziehung von Konsumenten bei der Produktentwicklung bis hin zu radikalen Formen des politischen Aktivismus im Kontext von gesellschaftlichen und politischen Fragestellungen reichen. Auch gründet der Wunsch nach gestalterischer Teilhabe oft auf unkritischen oder idealisierenden Vorstellungen von Demokratie und politischer Teilhabe. Diese Kritik trifft indes nicht nur für heutige Formen des partizipatorischen Designs zu, sondern begleitet dieses schon seit seinen Anfängen. Dabei ist nicht nur die Art und Weise ausschlaggebend, wie partizipatorische Designprozesse geplant und durchgeführt werden, sondern auch der soziale oder politische Status der Initiatoren solcher Prozesse sowie der Moment, in dem ein Problem von einem handlungsmächtigen Akteur überhaupt erst als solches erkannt und definiert wird. Lucy Suchman, eine Pionierin der situativen Interaktionsforschung, fasst den prekären Zusammenhang von Problemdefinition und Handlungsmacht wie folgt zusammen: »A key concern throughout is the question of who does what to whom: whose interests are at stake, who initiates action and for what reasons, who defines the problem (or decides that there is one).«<sup>35</sup>

---

**25** Wegweisend in dieser Hinsicht ist die Studie, welche die Technikanthropologin Lucy Suchman in den 1980er Jahren am Xerox Palo Alto Research Center zum situativen Umgang mit technischen Geräten durchgeführt hat und in der sie eine Erweiterung des Interaktionsbegriffs im Sinne von soziomaterialien »Rekonfigurationen« vorschlägt. Suchman, Lucy: *Plans and Situated Actions: The Problem of Human-Machine Communication*. Cambridge 1987. Eine überarbeitete und erweiterte Ausgabe erschien 2007: Dies.: *Human-Machine Reconfigurations: Plans and Situated Actions*. Cambridge 2007, zum Aspekt der »Rekonfiguration« siehe S. 259–286.

**26** Weiterführend zum Thema nicht-intentionales Design siehe Brandes, Uta/Erlhoff, Michael/Wagner, Ingo: *Non Intentional Design*, Köln 2006.

**27** Ehn: *Participation in Design Things*, S. 93.

**28** Ehn: *Participation in Design Things*, ebd. Siehe dazu auch den Beitrag von Elizabeth Sanders in der vorliegenden Publikation: »Perspectives on Participation in Design.«

**29** Robertson/Simsen: *Challenges and Opportunities*, S. 3.

**30** Schön, Donald A.: *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, New York 1983, S. 68f.

**31** Robertson/Simsen: *Challenges and Opportunities*, S. 5.

**32** Robertson/Simsen: *Challenges and Opportunities*, ebd.

**33** Arendt, Hannah: *Vita activa oder vom tätigen Leben*, Stuttgart 1960.

**34** Beispiele, die das weite Anwendungsfeld für partizipatorisches Design veranschaulichen, sind die Praxisprojekte, die in der vorliegenden Publikation vorgestellt werden.

**35** Suchman: *Foreword*, S. VII f.

Von kritischer Bedeutung ist bei all den unterschiedlichen Modellen, Projekten und Praktiken also die Frage, wie sich vorherrschende Macht/Wissen-Komplexe<sup>36</sup> innerhalb von organisierten und dadurch zwangsläufig vorstrukturierten Teilhabeprozessen überhaupt neu konstituieren können – oder ob sich nicht im Gegenteil hegemoniale Machtgefüge und bestehende soziale Strukturen dadurch gerade re-aktualisieren und stabilisieren.<sup>37</sup> Dieser Punkt wird vor allem dann virulent, wenn sich der Wirkungsbereich von politischer Teilhabe auf den Bereich der Gestaltung beschränkt und tieferliegende strukturelle Probleme in Politik und Gesellschaft außer Acht bleiben. Durch partizipatorische Gestaltung wird dann de facto zwar eine Form der Teilhabe realisiert, die jedoch keinerlei weitreichende Konsequenzen und gesellschaftspolitische Veränderungen nach sich zieht.

Nicht nur die Frage nach den realen Möglichkeiten und den Grundlagen demokratischer Teilhabe kann sich für die Glaubwürdigkeit und Effizienz von partizipatorischer Gestaltung als prekär erweisen, auch greift die Idee zu kurz, dass sie ein Gegenmodell zu professionellen, expertokratischen Planungs- und Designkulturen sei: Professionalisierung, Expertentum und Partizipationsbegehren stehen einander keineswegs komplementär gegenüber, sondern scheinen einander vielmehr zu bedingen. So sind der Wunsch nach Teilhabe an Gestaltungsprozessen und die daraus resultierenden partizipativen Gegenmodelle und Praktiken aufs Engste mit Mechanismen der Ausdifferenzierung, Abgrenzung und Monopolisierung verbunden, wie sie jede Herausbildung von Expertenkulturen und Spezialistentum mit sich bringt – und wie sie auch im Feld des Designs zu beobachten sind:

»Das Monopol, um welches es hier geht, betrifft die legitime Definition dessen, [...] was als Design zu gelten hat. Es geht dabei um die Regulierung der Zugangschancen zum Feld des Designs, [...] es geht um die Definition von Qualitätskriterien zur Bestimmung von gutem und schlechtem Design, um die Festlegung von als legitim zu erachtenden und sanktionierten Grenzen zwischen Design und Nichtdesign [...].«<sup>38</sup>

Vor diesem Hintergrund ist das Konzept von partizipatorischem Design nicht zwingend als ein Gegenmodell zu professionalisierten Designkulturen zu verstehen, vielmehr ist das Begehren nach Teilhabe im Professionalisierungsprozess des Designs selbst schon angelegt. Durch die Definition dessen, was als »gutes Design« oder »erfolgreicher Designer« gelten soll, werden explizit, meist aber implizit Kriterien und Verfahren des Einschusses, aber auch des Ausschlusses festgelegt und perpetuiert.<sup>39</sup> Damit sind bereits per

Definition bestimmte gesellschaftliche Gruppen und Personen aus Design- und Gestaltungsprozessen ausgeschlossen. Auch werden partizipatorische Designprojekte in der Regel noch heute nicht von Laien, sondern von professionellen Designern/innen angeleitet und initiiert – ungeachtet der Frage, worum gerade ihnen die Auswahl und Deutungshoheit über Fragen zukommen soll, die weite Teile der Bevölkerung betreffen.

Das kritische Potenzial, das partizipatorischen Gestaltungsansätzen attestiert wird, ist also oft noch *ex negativo* den professionellen Maßstäben professionellen Expertendesigns verhaftet. Auch arbeitet die Idealisierung demokratischer Prozesse einer Stabilisierung hegemonialer Machtverhältnisse und der Bestätigung des gesellschaftlichen Status quo zu. Lucius Burckhardt bemerkt dazu:

»Die Beplanten leben in ihrer Realität, ebenso auch die Planungsberechtigten in der ihren. Die subjektive Realität oder die Art, wie der einzelne die Wirklichkeit zu sehen vermeint, ist die Folge seiner Erziehung in der Gesellschaft, also eine soziale Konstruktion.«<sup>40</sup>

Dieser ambivalenten Konstitution ist letztlich wohl ein Großteil der Kritik geschuldet, mit der sich partizipatorisches Design fast schon traditionsgemäß auseinandersetzen muss. Nach wie vor stellt sich die Frage, ob das Leitbild der partizipatorischen Gestaltung nicht auf einem idealisierenden Verständnis von Demokratie und sozialer Beteiligung gründet.

Nichtsdestoweniger kann die Geschichte des partizipatorischen Designs heute aber auch als Erfolgsgeschichte gelten. Mitbeteiligt an diesem Erfolg ist die gegenwärtige Konjunktur der Designforschung im deutsch- und englischsprachigen Raum sowie die Methodendebatten, die sie begleiten. Immer öfters werden im Kontext von Designforschungsprojekten gestalterische Entwurfs- und Produktionsprozesse im Hinblick auf geteilte Autorschaft und demokratische Teilhabe befragt oder Modelle von Co-Design in

---

**36** Siehe Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses, Frankfurt a. M. 1977, S. 39.

**37** Siehe dazu den Artikel von Sandra Buchmüller im vorliegenden Buch: Partizipation = Gleichberechtigung? Eine Betrachtung partizipativen Gestaltens

im Kontext feministischer Designforschung und -praxis.

**38** Schultheis, Franz: »Disziplinierung des Designs«, in: Ralph Michel/Swiss Design Network (Hg.): Forschungslandschaften im Umfeld des Designs, Zürich 2005, S. 65–84, hier S. 68.

**39** Siehe dazu auch Mareis, Claudia: Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960, Bielefeld 2010, S. 273f.

**40** Burckhardt, Lucius: »Wer plant die Planung (1974)«, in: Fezer/Schmitz: Lucius Burckhardt, S. 71–88, hier S. 85.

unterschiedlichen Anwendungskontexten erprobt. Zugleich kann eine Konsolidierung des partizipatorischen Designdiskurses innerhalb der Designforschung beobachtet werden. Zahlreiche Designmethoden und Tools, die in den letzten Jahrzehnten in diesem Bereich entwickelt wurden, gelten heute als Standard für die Disziplin.

»These techniques and tools include various kinds of design workshops in which participants collaboratively envision future practices and products; scenarios, personas and related tools that enable people to present their activities to others (rather than having others do this for them); various forms of mock-ups, prototypes and enactment of current and future activities used to coordinate the design process; and iterative prototyping so that participants can interrogate developing designs and ground their design conversations in the desired outcomes of the design processes and the context in which these will be used.«<sup>41</sup>

Partizipatorisches Design ist heute, so kann resümiert werden, in der Mitte der Designforschung angekommen und bildet einen festen Bestandteil ihres Themenrepertoires und Methodenkanons. Die Frage, wer die Gestaltung gestaltet, ist aber nicht nur für das Design und die Designforschung virulent. Sie öffnet vielmehr grundlegend den Blick für die Bedingungen, Potenzial und Grenzen demokratischer Planungs-, Aushandlungs- und Entscheidungsprozesse – vor allem für solche, die über die Gestaltung hinausgehen und uns als Gesellschaft betreffen.

---

**41** Robertson/Simonsen:  
Challenges and Opportunities  
in Contemporary Participatory  
Design, S. 3.