

Gestaltung und Verantwortung*

Positionsbestimmung einer sozialverantwortlichen Technikentwicklung

Tom Bieling
Design Research Lab
Universität der Künste
Berlin Germany
tom.bieling@udk-berlin.de

Gesche Joost
Design Research Lab
Universität der Künste
Berlin Germany
gesche.joost@udk-berlin.de

ABSTRACT

Als gestaltende und intervenierende Disziplinen sind Technik und Design grundlegend an der Verbreitung und Verfestigung von Normalitätskonstrukten beteiligt. Sei es in Form von medial inszenierten und popularisierten Schönheits- und Nutzeridealen oder anhand der Schaffung von mehrheitsorientierten und somit trotzdem (oder gerade deshalb) exkludierenden Produktwelten. Es besteht somit ein enger Zusammenhang zwischen Technikgestaltung und dem, was in einer Mehrheitsgesellschaft im weitesten Sinne als „normal“ verstanden wird.

Ausgangspunkt dieses Beitrags ist die Hypothese eines engen Zusammenhanges zwischen Technik, Design und In/Exklusion, sowie die Annahme, dass Technikgestaltung die Grenzbereiche zwischen Mehrheitsgesellschaft und Marginalpositionen markiert, so dass sie gleichermaßen in den Herstellungs- und Deutungsprozess sozialer Normvorstellungen involviert ist [1]. Ziel ist es, aufzuzeigen, wie gesellschaftliche und technologische Entwicklungen die Sicht auf Diversität verändern (können). Dabei wird auch deutlich, dass rein technorientierte Fragestellungen, etwa im Kontext von Behinderung mitunter gravierendermaßen Teil des „Problems“ sind. Inwiefern unterschiedliche Bezugspunkte von Design und Inklusion für künftige Diskurse innerhalb und außerhalb des Designs besser zugänglich gemacht werden können, wird anhand von vier einander komplementären Positionen aufgezeigt.

KEYWORDS

Designforschung, Inklusion, Technik, Teilhabe

Permission to make digital or hard copies of part or all of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. Copyrights for third-party components of this work must be honored. For all other uses, contact the owner/author(s).
MuC'19 Workshops, Hamburg, Deutschland

© Proceedings of the Mensch und Computer 2019 Workshop on Partizipative & sozialverantwortliche Technikentwicklung. Copyright held by the owner/author(s).

<https://doi.org/10.18420/muc2019-ws-650>

ACM Reference format:

Tom Bieling, Gesche Joost. 2019. Gestaltung und Verantwortung: Positionsbestimmung einer sozialverantwortlichen Technikentwicklung. In *Mensch und Computer 2019 – Workshopband*, Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V., <https://doi.org/10.18420/muc2019-ws-650>

Design und Inklusion

Die zentrale Rolle, die Design in Bezug auf Normalitätskonstrukte spielt bzw. spielen kann, vollzieht sich auch vor dem Hintergrund, dass ein Prinzip Inklusion – ebenso wie *Diversität* – auf alle Lebensformen, Gesellschaftsbereiche, kulturellen Unterschiede und dergleichen bezieht. Ein solcher, weiter gefasster Blick auf Inklusion soll hier aus einer Perspektive des Designs geöffnet und zur Diskussion gestellt werden.

Ziel ist es dabei, die unterschiedlichen Bezugspunkte von Design und Inklusion für künftige Diskurse innerhalb und außerhalb des Designs besser aufzuschlüsseln zu können. Und im gleichen Zuge die aus diesen Bezugspunkten ableitbaren Operationsfelder für Designerinnen und Designer offenzulegen. Die unterschiedlichen Schwerpunkte und Zugänge, die zwischen einer Gestaltungspraxis bzw. der Designforschung und Inklusion bestehen, lassen sich dabei anhand von vier Positionen herausarbeiten.

Design von Inklusion: Hier geht es um Teilhabe als *Institutionalisierte Teilhabe* (z. B. anhand von politischen Rahmenbedingungen). **Design für Inklusion:** Hier geht es um *Teilhabe durch Gestaltungsergebnisse* (also um Design als Empowerment, etwa anhand der Gestaltung von Werkzeugen zur Beteiligung). **Design durch Inklusion:** Hier geht es um *Teilhabe am Gestaltungsprozess* (z. B. in Form von Participatory Design oder partizipativer Forschung). Und schließlich **Design als Inklusion:** Hier geht es um *Teilhabe im Design*, im Sinne einer ins Design eingeschriebenen Erscheinungsform von Teilhabe (wie z. B. in Bezug auf eine – durch Design – veränderte Sichtbarkeit von Marginalgruppen; oder aber auch um aktivistische [2], diskursive [3] oder interrogative [4] Ausprägungen von Design).

Was bedeutet das für eine sozialverträgliche Technikentwicklung? Was also kann Design tun, was sind seine Aufgabenbereiche und Möglichkeitsräume, um Inklusion zu erleichtern, zu praktizieren, sie zuzulassen, aufzugreifen und voranzutreiben? Welche Werkzeuge kann es bereitstellen, mit deren Hilfe sich die notwendigen Prozesse – zumindest ansatz- und versuchsweise – (besser) kanalisieren lassen?

Design von, für, durch und als Inklusion

Für eine künftige, diskursive und praxisrelevante Auseinandersetzung mit Design und Inklusion innerhalb und außerhalb der Designforschung schlagen wir hierzu vier Positionen in Bezug darauf vor, wie Design und Inklusion in Beziehung zueinanderstehen (können) bzw. wie Design mit Blick auf Inklusion operieren kann. Die Aufteilung zielt nicht zwangsläufig darauf ab, neue Betätigungsfelder für Design zu lokalisieren oder zu benennen, sondern soll als Versuch aufgefasst werden, die verschiedenen Beziehungsebenen von Design und Inklusion deutlicher hervorzuheben, um somit eine Diskursgrundlage für diesen Themenkomplex zu schaffen, der sowohl im Praxis- und Wissensfeld Design, als auch darüber hinaus verstanden und diskutiert werden kann.

Die erste Position bezieht sich auf ein **Design von Inklusion**. Dieses vollzieht sich vor allem in und durch entsprechende Institutionen und Handlungsorgane, die z. B. mit der Konzeption, Ausführung, Beratung oder Kritik entsprechender politischer, gesetzgebender oder infrastruktureller Rahmenbedingungen befasst sind (z. B. Ministerien, Kommunen, Gerichtshöfe, öffentlicher Dienst, aber auch Bürgerinitiativen, NGOs etc.). Der Einfluss der ausführenden Institutionen (z. B. auf Kommunal- oder Ministerialebene) auf das Design von Inklusion bezieht sich dabei etwa auf gesetzgebende, infrastrukturelle Aspekte. Der Einfluss der beratenden Institutionen (z. B. Initiativen) bezieht sich beispielsweise darauf, die politisch-institutionellen Vorgehensweisen zu informieren oder deren Handlungsorganen im lobbyistischen Sinne zu Rate zu stehen.

Ein Design von Inklusion und eine iterative „Optimierung“ inklusiver Prozesse können und haben in dem Sinne also direkt in den Institutionen selbst bzw. in Kollaboration mit ihnen statt zu finden. Designer, die auf diese Weise an der (Um-) Gestaltung der Institutionen beteiligt sind, können beispielsweise als Strategic Designer oder Service Designer dazu beitragen, die dort vollzogenen und zu vollziehenden Prozesse zu verbessern. Oder aber als Kommunikationsdesigner daran arbeiten, die Kommunizierbarkeit dieser Prozesse nach innen und außen gestalterisch transparent, verständlich oder auch effizienter zu machen. Hier könnte Inklusion mit Hilfe von Designwissen und gestalterischen Erschließungs- und Implementierungsmethoden vorangetrieben werden, indem Design eben solchen Institutionen hilft, die mit Inklusion beauftragt oder beschäftigt sind.

Die zweite Position von Design in Bezug auf Inklusion ist das Feld **Design für Inklusion**. Hier kann Design als Bereitsteller und Gestalter von Werkzeugen, Gegenständen, Information, Objekten, Plattformen, Netzwerken, Systemen, kurz: von Dingen sein, die hilfreich und nützlich für Inklusion, z. B. in Bezug auf alltagspraktische Anwendungen sind. Hier geht es also insbesondere um Artefakte, Produkte, Endgeräte, die als „Tools for Empowerment“ dabei behilflich sein können, Menschen oder Communities zu befähigen. Die Möglichkeiten und Entwicklungen der digitalen Technologie versprechen hier eine ganze Reihe an neuartigen Formen der Inklusion. Was nicht heißt, dass Design für Inklusion sich allein auf den Einsatz und die Entwicklung solcher digitaler Technologien beschränkt.

Durch die Schaffung und Bereitstellung von Werkzeugen zur Beteiligung kann *Design für Inklusion* zugleich Treiber des zuvor beschriebenen *Designs von Inklusion* sein. Und überdies auch die als nächstes beschriebene Position des *Designs durch Inklusion* beflügeln. Dies gilt insbesondere dann, wenn Design hier nicht nur Dinge bereitstellt, sondern Rahmenbedingungen dafür schafft, dass Menschen, Gruppen und Communities an eigenen Lösungen arbeiten können, die jenseits einer direkten Intervention durch Designerinnen und Designer liegen.

Die dritte Position, **Design durch Inklusion** bezieht sich auf das Prozessuale, also den Aspekt der Inklusion im Designprozess selbst. Beispiele hierfür sind insbesondere partizipative bzw. Co-Design Prozesse [5]. Das Prinzip einer gleichberechtigten, nicht ausbeuterischen Teilhabe von Nicht-Designern im Gestaltungsprozess könnte idealtypischer Weise als Voraussetzung oder aber als Ausdruck einer Grundhaltung angesehen werden, die Menschen einer Gesellschaft auf Augenhöhe verortet sieht und auf einem demokratischen Grundverständnis von Gleichheit und Gerechtigkeit beruht.

Ein *Design durch Inklusion* kann im Erfolgsfall wiederum jede der drei anderen Positionen informieren und beflügeln: Das *Design von Inklusion* ebenso wie das *Design für Inklusion*. Sowie schließlich das im Folgenden beschriebene *Design als Inklusion*.

Die vierte Position, **Design als Inklusion**, bezieht sich auf eine nach außen hin repräsentierte Teilhabe im Design, im Sinne einer, ins Design eingeschriebenen Erscheinungsform von Teilhabe. Dies kann sich zum Beispiel auf mediale Darstellungen oder – im Kontext von Alter oder Behinderung – auf eine Entstigmatisierung durch ein „nicht-klinisches“ Design beziehen. Durch die Schaffung und Distribution anderer Bildsprachen sowie durch Verwendung anderer Narrative kann Design dazu beitragen, dass Minderheiten einerseits sichtbar(er) gemacht werden, ohne sie andererseits dabei zu sehr als das „Besondere“, das „Andere“, das „Abnorme“ herauszustellen.

REFERENCES

- [1] Bieling, Tom / Joost, Gesche (2018): Technologiegestaltung und Inklusion – Behinderung im Spannungsfeld von Technologie und Design. In: Aljoscha Burchardt, Hans Uszkoreit (Eds.): IT für soziale Inklusion: Digitalisierung – Künstliche Intelligenz – Zukunft für alle (pp. 11–28). Berlin, Boston: De Gruyter.
- [2] Bieling, Tom (2019). Inklusion als Entwurf. Teilhabe orientierte Forschung über, für und durch Design, BIRD – Board of International Research in Design. Basel: Birkhäuser.
- [3] Tharp, Bruce M. / Tharp, Stephanie M. (2019): Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things. Cambridge, MA: MIT Press.
- [4] Dunne, Anthony & Raby, Fiona (2014): Speculative Everything – Design, Fiction, and Social Dreaming. MIT Press, Cambridge MA.
- [5] Sanders, Elizabeth B.-N. (2002), 'From User-Centered to Participatory Design Approaches', Frascara, J. (ed.), Design and the Social Sciences. Abingdon/UK: Taylor & Francis, 1–7.