Mit Partizipation wirkungsvoll gestalten – Identifikation realer Bedarfe unter Einbindung vielfältiger Perspektiven

Jennifer Schubert & Sophie Knittel

Abstract

Dieser Artikel behandelt die vielfältige Einbeziehung von NutzerInnen- und Betroffenenperspektiven in einem gegebenen Projekt- und Zeitrahmen. Mit einer bewussten Zusammenstellung von meist qualitativen Designforschungsmethoden, können zukunftsfähige und innovative Ergebnisse erarbeitet werden. Die grundlegende These ist: durch eine wirkungsvolle ProbandInneneinbindung und Integration von Bedarfen kann in der Umsetzungs- und Nachbereitungsphase des Projektes Zeit eingespart werden, da es zu weniger Konflikten und Unstimmigkeiten kommt. Diese Bedarfe variieren je nach Kontext: in einer Gestaltung von Betreuungsdienstleistungen und -räumen für Kinder könnten mehr Rückzugs- oder Bewegungsmöglichkeiten berücksichtigt werden oder im öffentlichen Raum könnten Orte für einen variablen Aufenthalt adressiert werden. Um zu zeigen, wie solche Bedarfe sinnvoll erhoben und identifiziert werden können, gibt der Artikel Einblicke in ein Fallbeispiel zum Thema Wohnungslosigkeit, welches im Masterstudiengang Transformation Design an der Technischen Hochschule Augsburg entstanden ist. In diesem Kontext geht es um eine komplexe strukturelle Veränderung, um wohnungslose Menschen mit unterschiedlichen Ansätzen langfristig zu unterstützen. Für manche kann diese strukturelle Unterstützung bedeuten wieder eine feste Wohnumgebung zu erhalten, für andere bedeutet es einen planbaren, sicheren Schlafplatz in der Nacht zur Verfügung gestellt zu bekommen. In der Ergebnisdiskussion soll der angewandte Prozess für Forschungsprojekte anderer transferierbar gemacht werden.

Keywords: Partizipative Gestaltung, menschzentriertes Design, Ermöglichen von Zugängen, Entscheidungsprozesse, aktiver Umgang mit Komplexität, vielfältige Beteiligung

DOI: 10.25368/2024.EEE.025

1 Motivation und Problemlage

Wenn es darum geht partizipativ zu gestalten, müssen viele Rahmenbedingungen festgelegt werden: Wer sollte mitgestalten und wie können diese Menschen wirkungsvoll in Entscheidungsprozesse mit einbezogen werden (vgl. Arnstein 1969)? Aber auch, wie können unterschiedliche Lebensbilder und Hintergründe in ein gemeinsames Machen überführt werden (Ko-Kreation, Ko-Design)? Wie können gemeinsam erarbeitete Ideen, so platziert werden, dass sie eine Wirkung entfalten? Wie können sie auf existierende Strukturen aufbauen, um eine langfristige Veränderung zu bewirken? In allen diesen Punkten geht es letztlich auch um nichts Geringeres als um ein Politik- und Weltgestalten (vgl. von Borries, 2020).

Der Kontext, in dem dieser Artikel verfasst wurde, ist der des Transformation Designs. Es geht also um das Thema der prozesshaften Veränderung von Gesellschaft mit dem Ziel ein gerechteres, nachhaltigeres und faires Zusammenleben für alle Involvierten zu ermöglichen. Methodisch ist der Artikel im Bereich der Designforschung und qualitativen Sozialforschung anzusiedeln. In diesem Artikel geht es insbesondere um das Einnehmen der Perspektive von wohnungslosen Menschen und wie für diese Personen strukturelle Veränderungen (politisch, sozial, ökonomisch) mit lebensverbessernder Wirkung erzielt werden können.

Diese und weitere Aspekte sind essentiell für eine wirkungsvolle partizipative Gestaltung. In dieser Betrachtung soll sich vor allem auf die Frage fokussiert werden, *welche* Personen mitgestalten *können* (vgl. Contanza-Chock, 2020). Eine der schwierigsten Herausforderungen von offenen Partizipationsprozessen ist die Tatsache, dass neben einer sozialen und digitalen, ebenfalls eine „partizipative Spaltung" (Kaßner & Kersting, 2021:5) auftritt: trotz einer steigenden Menge an Partizipationswerkzeugen, nehmen sozial benachteiligte Personen seltener an Beteiligungsmöglichkeiten teil als andere gesellschaftliche Gruppen (ebd. 2021:5). Soziale Benachteiligung äußert sich u.a. durch „Langzeiterwerbslosigkeit, prekären Arbeitsverhältnissen, kulturellen Erfahrungen des Abstiegs und mangelnden Aufstiegschancen" (Kaßner & Kersting 2021:3). Dabei ist es wichtig zu beachten, dass diese partizipative Spaltung vor allem bei offenen Beteiligungsprozessen auftritt, zu welchen in den seltensten Fällen ein vielfältiger Querschnitt der Gesellschaft anzutreffen ist. Berlins öffentliches Innovationslabor, das CityLab gemeinsam mit dem Berliner Senat, entwickelt dadurch ganz bewusst Beteiligungsstrategien für die sogenannten „stillen Gruppen" (2022:4).

Bei gleichzeitig komplexer werdenden Herausforderungen und mehr vielfältigen Perspektiven, ist es wichtig unterschiedliche Bedarfe in den Gestaltungsprozess zu integrieren. Dazu gibt es zwei Ansätze, die bestenfalls aufeinander aufbauen oder sich komplementieren sollten: das Designteam selbst sollte aus Mitgliedern vielfältiger kultureller, sozialer und lebensweltlicher Hintergründe zusammengesetzt sein. Oder Menschen „von außen", wie zukünftig Nutzende oder ExpertInnen, welche zu unterschiedlichen Zeitpunkten zum Designprojekt hinzugeholt werden. Auch Personengruppen, die vom Projektvorhaben direkt betroffen sind, die sogenannten „ExpertInnen des Alltags" (Sanders, 2006), sind relevant.

Dabei kommt es darauf an, zu welcher Intensität die Teilnehmenden am Designprozess teilhaben können: geben sie „nur" Feedback zur Handhabung des zu gestaltenden Produktes (Einbindung als „NutzerIn") oder haben sie sogar die Möglichkeit an der Entscheidungsfindung des Projektes teilzuhaben (Einbindung als „Ko-KreatorIn") (vgl. Fuad-Luke, 2009:143)? Simonsen und Robertson (2013:6) haben dies die „Möglichkeiten der Beeinflussung" genannt. Bereits 1969 hat Arnstein diese

Teilhabe in Stufen unterteilt und daraus die »Leiter der Partizipation« entwickelt. Das Modell wurde in den letzten Jahren erweitert und u.a. von Straßburger und Rieger (2014:232 f.) in dem Modell der Partizipationspyramide durch die Perspektive der involvierten Akteure ergänzt.

2 Stand von Wissenschaft und Technik

In einem von Goodwill et al. (2021) entwickelten Modell (basierend auf Castells, 2009 & 2011) treten unterschiedliche Dimensionen der Machtausübung in Designprojekten auf: Im Bereich der partizipativen Gestaltung spielt vor allem die „Role Power" (*Macht der Rolle*) als auch die „Access Power" (*Macht des Zugangs*) eine entscheidende Rolle.

Bei der *Macht der Rolle* kommt es darauf an, wer Teil des Designprojektteams ist bzw. wer es überhaupt werden kann: Durch strukturelle Benachteiligung und Ungleichheitserfahrungen im Vorfeld haben potentielle Persönlichkeiten, die ähnliche Interessen und Berufsabsichten gehabt hätten, bereits durch fehlenden Zugang zu bildungsrelevanten Weiterbildungen, wie einem Studium oder einer Ausbildung, – oder auch durch fehlende Anerkennung von Abschlüssen aus dem Heimatland – Diskriminierungserfahrungen erleben müssen (vgl. Reidl, 2020). So blieb ihnen der Zugang zu einem Designteam verwehrt. Noch viel wichtiger ist der Aspekt diese strukturelle Benachteiligung von anderen Nicht-Anwesenden als zusammengesetzte Gruppierung zu verstehen und gemeinsam zu reflektieren. Um sich die eigenen Privilegien zu verdeutlichen, helfen Methoden wie das *Priviledge Wheel* (Goodwill, 2020:7).

Je nach Ziel des Designprojektes kommt es zudem darauf an, welche weiteren ExpertInnen, Nutzende oder Betroffene im verfügbaren zeitlichen und finanziellen Rahmen zum Prozess hinzugeholt werden, welches Goodwill mit „Access Power" (*Macht des Zugangs*) beschreibt: Neben den relevanten ExpertInnen des Alltags und Nutzenden gibt es auch themenspezifische ExpertInnen, die Einblicke in vertiefende disziplinäre und fachliche Wissenswelten ermöglichen. Diese ExpertInnen können auch Zugänge zu schwer erreichbaren Personengruppen geben, da sie bereits seit vielen Jahren mit ihnen zusammenarbeiten und bereits Vertrauen aufbauen konnten. Im schwierigsten Fall müssen sich Designteams durch finanzielle und zeitliche Limitierungen zwischen unterschiedlichen Akteursgruppen entscheiden.

Eine weitere Schwierigkeit ist die Repräsentanz: die Äußerungen und Bedürfnisse einer weiblichen Rollstuhlfahrerin, kann nicht stellvertretend für alle Bedarfe weiblicher RollstuhlfahrerInnen transferiert werden. Es ist immer eine multidimensionale, intersektionale Betrachtung von den Erfahrungen der eingebundenen Akteure notwendig (vgl. Czollek et al., 2019). Wie kann man also dieses Paradox zwischen

verfügbarer Zeit, Kostenrahmen, personellen Kapazitäten und einer authentischen Beteiligung behandeln oder sogar lösen?

Elisabeth Sanders und Jan-Pieter Stappers (2014), zwei seit Jahrzehnten im partizipativen Gestaltungsbereich agierende Designforschende, haben ihre Erfahrung der NutzerInneneinbindung gerahmt und eine Prognose für die kommenden Jahrzehnte vorgenommen: sie proklamieren, dass in den 1990er Jahren *für* Nutzende und betroffene Akteure gestaltet wurde, in den 2010er Jahren *mit* den Menschen gestaltet wurde und für 2044 eine Tendenz abzusehen ist, dass bald *von* den Nutzerinnen selbst gestaltet wird. In Kürze:

"1984: For People, 2014: with People, 2044: by People" Sanders, L., & Stappers, P. J. (2014)

Dafür ist eine stetige Weiterentwicklung von transferierbaren Methoden notwendig. Um eine Ermächtigung für die Involvierten zu gewährleisten, benötigt es viel Erfahrung, Adaptionsspielräume und Übersetzungsleistung in die verschiedenen Lebenswelten. Zudem sollte beachtet werden, dass der reine Zugang zu Informationen nicht ausreicht, da auch dafür Wissen notwendig ist, um die Daten wirklich zu nutzen und für den eigenen Kontext anzupassen. So sollte immer zwischen *offenen* und wirklich *zugänglichen* Informationen und Methodensets unterschieden werden. Wenn notwendiges Wissen zu den Informationen fehlt, wird das angebotene und veröffentlichte Wissen kaum weiterverwendet (Schubert, 2019:82).

Neben dem Transformation Design, gibt es noch weitere angrenzende Subdiziplinen des Designs, in welchen die in diesem Artikel adressierte aktive NutzerInneneinbindung eine Rolle spielt: Das ist das Service Design, Policy Design, System Design oder Social Design, und auch das Urban Design oder der Design Activism. All diese Subdisziplinen der Gestaltung haben Überlappungen miteinander, aber auch einen eigenen thematischen Schwerpunkt.

Diese Subdisziplinen der Gestaltung adressieren die Veränderung von Prozessen, damit die aktuelle, existierende Lebenssituation der involvierten Personen zu einer präferierten Situation (vgl. Simon, 1996:111) transformiert wird. Es können daraus innovative Resultate entstehen, jedoch liegt das Hauptaugenmerk auf der sozialen Veränderung und die Wirkung auf die Lebenswelt der betroffenen Akteure.

Ein weiteres Charakteristikum der Akteurseinbindung, welche in diesem Artikel betrachtet wird, liegt darin, dass die Forschung meist im alltäglichen Umfeld der einzubindenden Akteure stattfindet. Die Akteure werden also nicht in einer „künstlichen Umgebung", wie einem Test- oder Workshopraum, zu bestimmten Bedürfnissen befragt, sondern die Befragungen und Observationen finden in dem Feld statt, in dem ihr Alltag stattfindet. Es ist das Ziel, dass ihre Handlungen und Äußerungen so nah wie möglich an ihren alltäglichen Erfahrungen stattfinden.

Die Architektin Susanne Hofmann (2023:9) hat sich mit ihrem Architekturbüro rund um das Baupilotenprojekt in Kooperation mit der TU Berlin, in ihrer jahrzehntelangen Projektbegleitung davon überzeugen können, dass Partizipation nicht nur eine höhere Zufriedenheit mit dem Projekt, sondern auch einen ökonomisch relevanten Mehrwert erzeugt. Es ist ein intensiver Prozess, der sich aus ihrer Sicht auch finanziell lohnt, da durch einen partizipativen Prozess Konfliktpotentiale reduziert und eine hohe Nutzerrelevanz sowie ein hoher Identifikationsgrad hergestellt wird. Vor allem in der Ausarbeitungs- und Nachbereitungsphase wird aus ihrer Sicht Zeit eingespart, welche stattdessen in die erste Phase – die sogenannte „Phase 0", welche einen geöffneten Prozess zur Aufnahme der Bedarfe darstellt – fließen.

Auch die DesignerInnen Jesper Simonsen und Tobi Robertson haben die Einbindung von NutzerInnen und Betroffenen in den Entstehungs- und Gestaltungsprozess als „grundlegendes Menschenrecht" (2013:6) beschrieben. Durch den gegenseitigen Austausch gewinnen sowohl die Gestaltenden als auch die Teilnehmenden Wissen hinzu.

3 Fragestellung und Forschungsziel

Aus den zuvor geschilderten Abhandlungen leiten sich folgende Fragestellungen ab:

1. *Adressierung der Macht der Rollen (Role Power) nach Goodwill (2021):* Können Zugänge zu Designteams strukturell erleichtert werden? Wie können bestehende Teams sich ihren Privilegien, aber auch fehlenden Perspektiven (relevant für ihre zu behandelnde Fragestellung) bewusstwerden? Wie können diese fehlenden Perspektiven empathisch und intersektional in den vorhandenen Prozesszeitraum integriert werden?
2. *Entgegenwirken einer „partizipativen Spaltung" nach Kaßner & Kersting (2021):* Wie kann innerhalb eines Projektes eine »partizipative Spaltung« verhindert werden?
3. *Schaffung von Zugänglichkeit zu sozial benachteiligten Akteuren durch Designforschungsmethoden:* Können qualitative, designforscherische Methoden Zugänge schaffen, um sozial benachteiligte Akteure in den Forschungsprozess niederschwellig mit einzubinden?

Das Forschungsziel des Artikels ist es, einer wirkungsvollen Partizipation im Designforschungsprozess näher zu kommen.

4 Lösungsansatz und Methodik

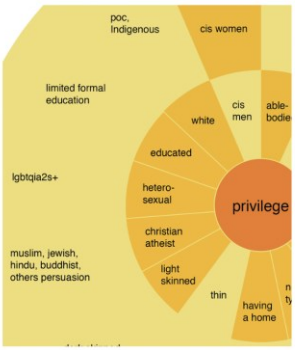
Im folgenden Abschnitt soll ein Einblick gegeben werden, in welchen Prozessphasen mit welchen Akteursgruppen der Designprozess wirkungsvoll bereichert werden kann.

Am Beispiel einer aktuellen Forschungsarbeit im Masterstudiengang Transformation Design zum Thema „Wohnungslosigkeit in Zeiten multipler Krisen" wird gezeigt, welche unterschiedlichen Methoden zu einem partizipativen Designprozess führen können.

Dies ermöglicht eine empathische und ermächtigende Behandlung eines höchstsensiblen Themas wie Obdachlosigkeit. In dem Designprozess wurde darauf geachtet, nicht nur die Grundbedürfnisse der Obdach- bzw. Wohnungslosen zu berücksichtigen, sondern auch ihre individuellen Perspektiven und Lebensrealitäten einzubeziehen.

In einer zunehmend urbanisierten Welt, in der der Zugang zu angemessenem Wohnraum eine grundlegende Herausforderung darstellt, gewinnt die Einbeziehung der betroffenen Zielgruppe besondere Relevanz. Im Fokus stehen daher die Methoden und Prozesse zur Einbindung dieser vulnerablen Gruppe in den Gestaltungsprozess, um nachhaltige und bedarfsorientierte Interventionen zu schaffen.

Neben einer detaillierten (Literatur-)Recherche sollte auch ein Bewusstwerden der relevanten Unterschiede zwischen den Personengruppen und den vorhandenen Privilegien erfolgen, beispielsweise durch die Anwendung des Privilege Wheels (Goodwill, 2020) zur Selbstreflexion (s. Abb. 1).



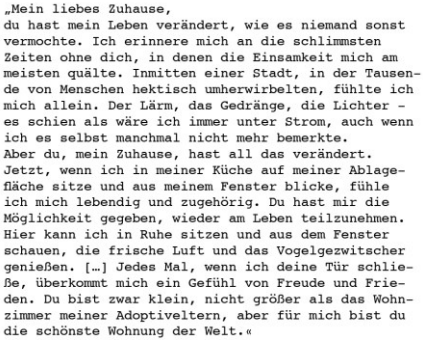

„Mein liebes Zuhause,
du hast mein Leben verändert, wie es niemand sonst vermochte. Ich erinnere mich an die schlimmsten Zeiten ohne dich, in denen die Einsamkeit mich am meisten quälte. Inmitten einer Stadt, in der Tausende von Menschen hektisch umherwirbelten, fühlte ich mich allein. Der Lärm, das Gedränge, die Lichter – es schien als wäre ich immer unter Strom, auch wenn ich es selbst manchmal nicht mehr bemerkte.
Aber du, mein Zuhause, hast all das verändert. Jetzt, wenn ich in meiner Küche auf meiner Ablagefläche sitze und aus meinem Fenster blicke, fühle ich mich lebendig und zugehörig. Du hast mir die Möglichkeit gegeben, wieder am Leben teilzunehmen. Hier kann ich in Ruhe sitzen und aus dem Fenster schauen, die frische Luft und das Vogelgezwitscher genießen. […] Jedes Mal, wenn ich deine Tür schließe, überkommt mich ein Gefühl von Freude und Frieden. Du bist zwar klein, nicht größer als das Wohnzimmer meiner Adoptiveltern, aber für mich bist du die schönste Wohnung der Welt.«

Abbildung 1: Privilege Wheel (vgl. Goodwill, 2021) zur Selbstreflexion der Forscherin; Abbildung 2: Gespräche mit Geflüchteten in einer Gemeinschaftsunterkunft; Abbildung 3: Love Letter of the Past (vgl. Hanington & Martin 2019)

Um einen Überblick über alle möglichen ProjektpartnerInnen für ein partizipatives Gestaltungsprojekt zu erhalten, empfiehlt sich zudem die Erstellung einer Stakeholdermap (s. Abb. 4), die AkteurInnen aus den Bereichen Wirtschaft und Politik sowie Gesellschaft und Bildung einbezieht (vgl. Hans-Sauer-Stiftung, 2021). Die Analyse von bestehenden partizipativen Projekten in dem Spannungsfeld rund um das Thema der Wohnungslosigkeit unterstützt dabei, eine Grundlage für die Identifizierung bewährter Praktiken zu schaffen, um zukünftige Initiativen im Bereich der Obdachlosenhilfe effektiv gestalten zu können.

Diese Methoden sollten zu Beginn des Gestaltungsprozesses nach dem Double-Diamond-Modell (z.B. vom Design Council UK) durchgeführt werden. In der anschließenden divergierenden Phase des Prozesses ist es unumgänglich, mit der

Zielgruppe in Kontakt zu treten, um ihre Sichtweise einzubeziehen. Da die Zielgruppe der Masterarbeit Wohnungs- bzw. Obdachlose ist, handelt es sich hierbei um sozial benachteiligte Akteure, die selten an partizipativen Vorgängen teilnehmen (vgl. Kaßner & Kersting, 2021). Um dennoch an Informationen aus erster Hand zu gelangen, wurden im Zuge der Masterarbeit unterschiedliche Ansätze der Kontaktaufnahme gewählt.

Unter anderem wurden Interviews mit geflüchteten Personen durchgeführt, die aufgrund ihrer Unterbringung in Gemeinschaftsunterkünften als wohnungslos gelten (s. Abb. 2). Die Initiierung dieser Interviews erfolgte in Abstimmung mit den verantwortlichen SozialarbeiterInnen. Die BetreuerInnen haben die KlientInnen aktiv dazu befragt, ob sie Interesse an einem Gespräch bekunden, und sich dabei bemüht, Personen mit vielfältigen Herkunfts- und Einwanderungsgeschichten einzubeziehen.

Auf diese Weise wurde eine breite Palette von Perspektiven in den Interviews abgedeckt. Die Gespräche fanden bewusst vor Ort in den Gemeinschaftsunterkünften statt. Dies bot nicht nur die Möglichkeit des Erhalts einer vertrauten Umgebung für die InterviewpartnerInnen, sondern ermöglichte auch einen authentischen Einblick in die bestehende Lebensumgebung (s. Abb. 4).

Auf einer Fachtagung für Wohnungslosenhilfe wurde von den anwesenden themenspezifischen ExpertInnen Aussagen zu der Fragestellung „Wie groß sehen Sie die Herausforderung der Wohnungsnot auf einer Skala von 1 bis 10?“ gesammelt. Die durchschnittliche Punktzahl der Skala wurde anschließend der Einschätzung einer betroffenen Wohnungslosen gegenübergestellt. So konnte ermittelt werden, wie hoch der Unterschied in der Wahrnehmung zwischen tatsächlich Betroffenen (10) und themenspezifisch Betroffenen (7,5) ausfällt.

Nach Durchführung dieser Befragung lässt sich festhalten, dass es besonders zielführend ist ExpertInnen direkt anzusprechen. Betroffene wollen gesehen und gehört werden, sie werden selten über öffentlichkeitswirksame Events erreicht, sondern reagieren eher auf eine direkte Ansprache.

Durch dieses Vorgehen wurde auch Kontakt zu einer ehemals Obdachlosen aufgenommen, die seit einigen Jahren wieder eine Wohnung bewohnt. Ein Ergebnis dieser Kontaktaufnahme ist ein Liebesbrief an ihre Wohnung, (vgl. Hanington & Martin, 2019) den die Betroffene geschrieben hatte, um einen Einblick in ihre Gefühlswelt zu eröffnen. (s. Abb. 3)

Parallel zu den Kontaktaufnahmen zu Betroffenen und ExpertInnen wurde auch untersucht, wie sich Wohnungslosigkeit visuell ausdrückt. Dazu dienten Fotospaziergänge durch die Innenstädte von Großstädten mit Fokus auf die

Lebensumstände von Betroffenen, aber auch Besichtigungen von Notfallunterkünften und Übergangswohnheimen für Wohnungslose.

Erkenntnisse über den Alltag einer wohnungslosen Person konnten durch das Hospitieren in einer Notunterkunft für minderjährige Wohnungslose und das damit verbundene Observieren des alltäglichen Ablaufs gewonnen werden.

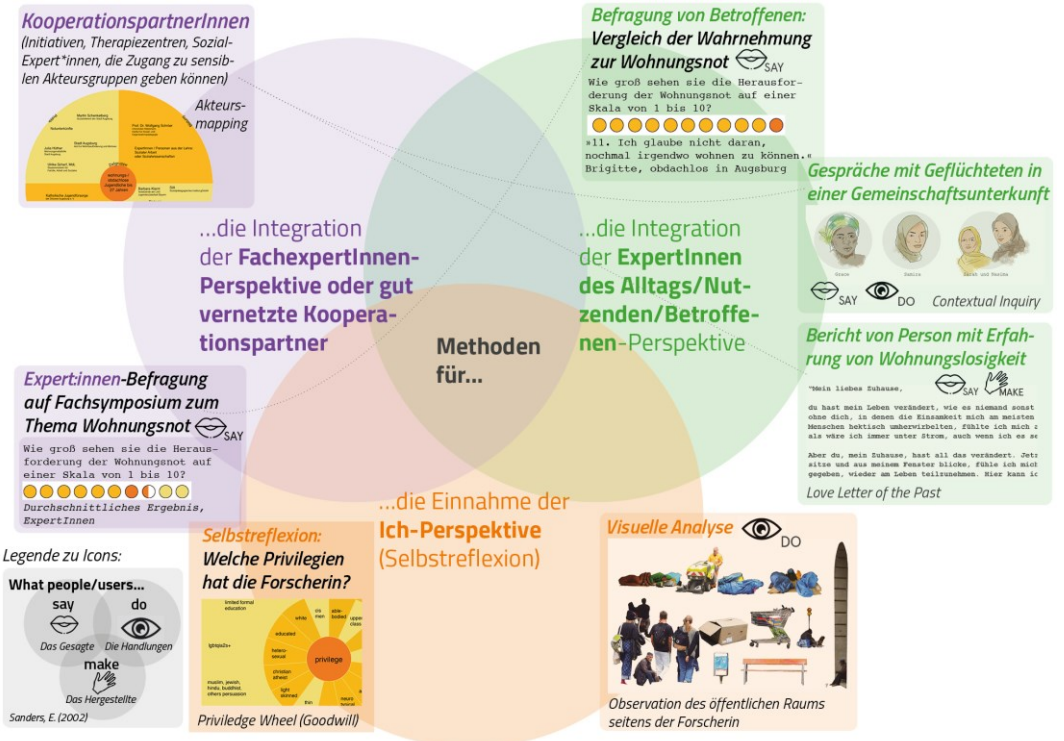


Abbildung 4: Einbindung unterschiedlicher Akteure durch partizipative Methoden, die im Verlauf eines Designprozesses miteinander trianguliert werden. Gezeigt anhand des Forschungsprojektes „Wohnungslosigkeit in Zeiten multipler Krisen" von Sophie Knittel

5 Ergebnisse

Das Einbeziehen von sozial benachteiligten Gruppen ist in jedem gesellschaftsrelevanten Designprojekt unumgänglich, um wirksam gestalten zu können. Dabei ist die Kontaktaufnahme zu dieser Personengruppe mit Arbeitsaufwand und dem Brechen von gesellschaftlich »gelernten« Normen, wie dem üblichen Wegsehen, sobald man auf Obdachlose trifft, verbunden. In unserer Gesellschaft nehmen die meisten Menschen Obdachlose oft nicht einmal mehr wahr (vgl. Talesnik & Lepik, 2022), weshalb eine Kontaktaufnahme eine Überwindung erfordert. Das Hinsehen und Austauschen führen allerdings dazu, den eigenen

Blickwinkel sowie die gesellschaftliche Perspektive auf das Thema zu erweitern und einen umfassenderen Ansatz zu ermöglichen.

Daher werden die partizipativen Forschungsmethoden des Fallbeispiels im folgenden Abschnitt noch einmal erläutert und die unterschiedlichen Akteursperspektiven im Detail betrachtet (s. Abb. 4), um die erarbeitete Kombination von Methoden auf weitere Forschungsprozesse übertragbar zu machen:

Die verwendeten Methoden werden dahingehend unterschieden, ob es externe Perspektiven und Einblicke sind, die dem Erkenntnisprozess dienen, oder ob es eine Selbstreflexion der Forschenden ist. Eine weitere Unterscheidung wird getroffen, indem die Methoden aufgeteilt werden, ob sie das *Gesagte*, die *Handlungen* oder *eigens erstellte Texte oder Materialien* der ProbandInnen betrachten (Sanders, 2006). Hier ist eine Triangulation verschiedener Methoden (Flick, 2007), wie auch die unterschiedlichen Äußerungsformen der ProbandInnen wichtig, um Erkenntnisse miteinander in Relation zu setzen, um sich bestenfalls gegenseitig zu bestätigen.

„Triangulation: Die Anreicherung und Vervollständigung der Erkenntnis und der Überschreitung der (immer begrenzten) Erkenntnismöglichkeiten der Einzelmethoden." Flick, 2007:520

Antworten auf die Forschungsfragen:

1. *Adressierung der Macht der Rollen (Role Power) nach Goodwill (2021):*

   Ein vielfältiges Forschungsteam zur Bearbeitung solcher gesamtgesellschaftlichen Herausforderungen zusammenzustellen, ist wünschenswert, aber unter den strukturellen Einschränkungen nicht immer gegeben. In solchen Situationen sollte eine kritische Auseinandersetzung der eigenen „blinden Flecken" innerhalb des Teams stattfinden, woraufhin eine „ausgleichende" Beteiligungsstrategie entwickelt wird. Methoden, wie das *Privilege Wheel* oder der *Circle of Trust* (Ek-Uvelius, 2021) können dabei helfen, die Privilegien auf individueller und kollektiver Ebene zu identifizieren und unbewusste Vorurteile (Biases) und gelernte Normen bewusst zu machen.

2. *Entgegenwirken einer »partizipativen Spaltung« nach Kaßner & Kersting (2021):*

   Das Fallbeispiel hat gezeigt, dass designforscherische Methoden in der Lage sind, eine Einbindung auf Augenhöhe von sozial benachteiligten Akteuren zu erreichen. Damit der gemeinsame Dialog überhaupt stattfinden kann, ist der Zugang über Vertrauenspersonen und etablierten Netzwerken essentiell. So wurde in der Forschungsarbeit gezeigt, dass der einzelne, intensive Kontakt zu wohnungslosen Menschen über langfristig etablierte Initiativen ermöglicht wurde.

3. *Schaffung von Zugänglichkeit zu sozial benachteiligten Akteuren durch Designforschungsmethoden*

   Durch die Triangulation der Methoden ergibt sich ein einzigartiger und empathischer Einblick in die Lebenswelt. Durch die Offenheit der Designforschung wird auch

ermöglicht, in jeder Situation die Methode so anzupassen, dass sie für die eingebundenen Akteure funktioniert. Diese Niederschwelligkeit wird mit einzigartigen Einblicken in die Lebenswelt belohnt. Ein weiteres Charakteristikum der Designforschung ist die Materialisierung: Durch die zusätzliche und ermöglichte Materialisierung werden Barrieren überwunden und implizites Wissen, wie auch Emotionen, aufgespürt, die wiederum die Methoden der empirischen Sozialforschung komplementieren und so zu neuartigen Erkenntnissen führen.

6 Diskussion und Ausblick

Das Ziel dieses Artikels ist es herauszuarbeiten, was der Zugewinn einer partizipativen Forschung im Kern ausmacht. Dazu benötigt es die Exploration weiterer Fallbeispiele, die zeigen, dass partizipative Forschung zwar zeitintensiv ist, sich jedoch ein ökonomisch relevanter Mehrwert (vgl. Hofmann, 2014:9) ergibt, welche in einer höheren Zufriedenheit der involvierten Akteure und bedarfsgerechten Ergebnissen des Projektes resultieren.

Das Ziel dieser Forschungsarbeit besteht darin, langfristig mehr Gestaltende davon zu überzeugen, in zukünftigen Designprojekten partizipativ und divers vorzugehen: Es soll gezeigt werden, dass die Ergebnisse der Projekte wie auch die eigene Perspektive durch eine authentische Beteiligung an vielen Dimensionen hinzugewinnen können. Es werden eigene Stereotype und Normen herausgefordert und die eigene Sichtweise wird durch weitere Lebenswelten erweitert. Die entwickelten Ergebnisse bauen auf reale Bedarfe auf, was zu einer höheren Wahrscheinlichkeit zu einer wirkungsvollen Entwicklung führt.

Eine authentische Beteiligung erfordert einen konstanten Austausch mit unterschiedlichen AkteurInnen und das Entwickeln vielfältiger Reflexionswerkzeuge, sowie deren Etablierung in verschiedene Anwendungsgebiete gestalterischer Praxis. Auch wenn Partizipation die Projektintensität erhöht, ist der Abgleich an unterschiedlichen Lebenswelten und die Orientierung an realen Bedarfen, für zukunftsfähige Entwürfe essentiell.

Literaturverzeichnis

Arnstein, S.R. (1969) A Ladder of Citizen Participation. In: Bd. 35. 4. Journal of the American Insitute of Planners (JAIP), S.216–224.

Berliner Senat & CityLab (2022). Gemeinsam Digital: Berlin. 76. https://gemeinsamdigital.berlin.de/en/strategie/ [zuletzt gesichtet am 7.5.2024]

Castells, M. (2009). Communication power. Oxford, England: Oxford University Press.

Castells, M. (2011). A network theory of power. International Journal of Communication, 5, 773-787.

Constanza-Chock, S. (2020) Design Justice – Community-Led Practices to Build the Worlds We Need. The MIT Press.

Czollek, L. C., Perko, G., & Weinbach, H. (2019). Praxishandbuch social justice und diversity: Theorien, Training, Methoden, Übungen. Beltz Juventa

Flick, U. (2007). Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung. Rowohlt Taschenbuch Verlag. 10. Auflage

Fuad-Luke, A. (2009). Design Activism. Beautiful Strangeness for a Sustainable World. London: Earthscan Publisher.

Goodwill, M., Bendor, R., & van der Bijl-Brouwer, M. (2021). Beyond Good Intentions: Towards a Power Literacy Framework for Service Designers. International Journal of Design, 15(3), 45–59.

Goodwill, M. (2020) A Social Designers Field Guide to Power Literacy. Amsterdam. www.power-literacy.com. [zuletzt gesichtet am 27.1.2024]

Hanington, B. & Martin, B. (2019) Universal Methods of Design. 125 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers.

Ek-Uvelius, W. (2021) Hyperisland Digital Media Creative, Intersectionality Group, Methode: The Circle of Trust, Diversity/Equity/Inclusion and Belonging, https://toolbox.hyperisland.com/the-circle-of-trust-unconscious-bias [zuletzt gesichtet am 6.5.2024]

Hans-Sauer-Stiftung, social design lab (2021) Die Multi-Stakeholder-System-Map. München. https://socialdesign.de/portfolio/multi-stakeholder-system-map/ [zuletzt gesichtet am 27.1.2024]

Kaßner J. & Kersting N. (2021) Neue Beteiligung und alte Ungleichheit? Politische Partizipation marginalisierter Menschen, vhw, Abschlussbericht.

Reidl, S., Streicher, J., Hoch, M., Hausner, B., Waibel, G., & Gürtl, F. (2020). Digitale Ungleichheit. Wie sie entsteht, was sie bewirkt ... und was dagegen hilft. Österreichische Forschungsförderungsgesellschaft MbH (FFG), 1–38.

Sanders, E. (2002). Design and the Social Sciences; Frascara, J. From user-centered to participatory design approaches. United States, Ohio: Taylor & Francis. p. 8

Sanders, E. (2006). “Design Serving People”. “Design Serving People”. In: Copenhagen: Cumulus, Working Papers, Publication Series G, S. 28–33

Sanders, L., & Stappers, P. J. (2014). From designing to co-designing to collective dreaming: Three slices in time. Interactions, 21(6), 24–33. https://doi.org/10.1145/2670616

Simon, H. A. (1996). The Sciences of the Artificial. Third Edition, MIT Press

Schubert, J. (2021). Beyond Openness – the Challenges and Potentials of Democratizing Technology. In Socially Engaged Design Conference Proceedings (SED2), S. 77–89.

Schubert, J., Ugur Yavuz, S., & Fuad-Luke, A. (2021) Procedural artifacts for design inquiry, Disegno Industriale/Industrial Design, diid, #71. ISBN 9788832080506, S.122-129.

Sennett, R. (2008). Handwerk. 5th Edition. Berlin: Piper Verlag.

Sennett, R. (2012). Together: The Rituals, Pleasures and Politics of Cooperation. Yale University Press.

Straßburger, G., & Rieger, J. (2014). Partizipation kompakt - Komplexe Zusammenhänge auf den Punkt gebracht. Partizipation Kompakt - Für Studium, Lehre und Praxis sozialer Berufe, 230–239.

Talesnik D. & Lepik A. (Hrsg.) (2022): Who's Next?, Obdachlosigkeit, Architektur und die Stadt. München: ArchiTangle

Von Borries, F. (2020) Was ist gutes Design?, DDC Podcast, https://www.ddc.de/de/magazin/ddcast.php#ddcast-112 [zuletzt gesichtet am 10.5.2023]

Kontakt

Dr. Jennifer Schubert
Professorin für partizipative Gestaltung
Fakultät Gestaltung
Technische Hochschule Augsburg
Friedberger Str. 2, 86161 Augsburg
jennifer.schubert@tha.de
https://www.tha.de/Gestaltung.html

Sophie Knittel
Masterandin
Transformation Design
Technische Hochschule Augsburg
Friedberger Str. 2, 86161 Augsburg
s.knittel@inn-go.de
https://showcase.tha.de/tfd