

Inclusive Design

Dieser Artikel gibt in Kürze den Inhalt des PRO SCIENTIA Referats gehalten am Donnerstag, den 12. Jänner 2017, in Graz wieder. Zu Beginn werden Social Design und insbesondere dessen Teilbereich Inclusive Design besprochen und anschließend die kleine Fingerübung, welche im Rahmen des Referats durchgeführt wurde, vorgestellt.

Der Begriff „Design“ ist mit Gestaltung oder Entwurf zu übersetzen und ab den 1960er Jahren in den Sprachgebrauch übergegangen; heute dient er häufig als Sammelbegriff für alle bewusst gestalteten Eigenschaften eines realen oder virtuellen Objektes, einer Dienstleistung oder Marke. Wenn der Begriff Design mit Produkten in Verbindung gebracht wird, dann wird deutlich, dass damit eine bestimmte Haltung verbunden ist, welche die/der DesignerIn im Gestaltungsprozess dem Produkt sozusagen einverleibt. Gleichzeitig wird der Zeitgeist im Endprodukt sichtbar. Überdies ist Design funktional, zumal insbesondere Objekte eine Aufgabe erfüllen; wirtschaftlich könnte man sagen: Design wird genutzt, um Produkte und Dienstleistungen zu entwickeln, zu optimieren und differenzieren. Eben weil sie sich differenzieren, sind sie einzig und besitzen – im übertragenen Sinn – eine einmalige DNA. In der Steiermark wird Design insbesondere im Designmonat Mai und unter dem Jahr im *designforum* Steiermark, als eines von vier *designforen* in Österreich, sichtbar.

Design beschränkt sich heute nicht nur auf Produkt- oder Grafikdesign, sondern erstreckt sich auch auf andere Bereiche wie Wissens- und Handlungsdesign¹ und impliziert soziale Projekte, die gesellschaftliche Prozesse und Alltagspraxen untersuchen. Erste theoretische Ansätze dazu, konkret zu Sozio Design, welches gesellschaftsstrukturelle Aspekte in den Blick nimmt, reichen in die 1970er Jahren zurück (Bazon Brock). Im Unterschied zu Sozio Design zeichnet sich Social Design verstärkt durch karitativ-altruistische Aspekte aus.² Heute lässt sich die Variantenbreite von Social Design an der Vielfalt seiner Subdisziplinen erkennen: Green Design, Universal Design, Inclusive Design, Sustainable Design, etc.

Darüber hinaus ist die doppelte soziale Funktion von Social Design zu erwähnen: Einerseits unterstützt es die Erzeugung „sozialer Produkte“, eines neuen Sortiments oder einer Dienstleistung³ und andererseits sieht es die basisdemokratische Involvierung von EndabnehmerInnen als kollaborative Form der Zusammenarbeit als essentiell an. Dank dieses mehrdimensionalen Zugangs kann Wissen über gesellschaftliche Bedürfnisse in den Arbeitsprozess einfließen und die Gestaltung zukünftiger Erfordernisse positiv beeinflussen.

¹ Siehe Milev 2013.

² Siehe Mareis 2014, S. 203–210.

³ Beispielhaft zu nennen sind Projekte zu Social Design wie etwas das Cucula-Projekt in Wien, welches das Ziel verfolgte, eine Willkommenskultur zu schaffen, die Flüchtlingen dabei hilft, sich aus dem Opferstatus selbst zu befreien. Siehe im WWW unter der URL: <http://www.cucula.org> [Stand: 16.02.2017].

Wesentlich dafür ist eine fundierte wissenschaftliche Recherche, um eine kluge Herangehensweise zur Lösung der Problemstellung ausmachen zu können. Darüber hinaus wird dank des Zuwendungs- und Aufforderungscharakters von Social Design zur Partizipation ermuntert und seitens der Bevölkerung Identifikation mit neuem Design möglich. Aus diesem Grund arbeiten zahlreiche ExpertInnen unterschiedlicher Disziplinen im Arbeitsprozess zusammen; die „Social Design Community“ besteht aus WissenschaftlerInnen, DesignerInnen sowie SchülerInnen und betroffenen Kollektiven („Stakeholder“). Als ein Teilbereich von Social Design wird Inclusive Design beschrieben, welches aber nicht nur für diesen Bereich relevant ist, sondern dessen Anliegen für Design als Gesamtes Relevanz hat.

Inclusive Design

Dem British Standards Institute (2005) zufolge ist unter Inclusive Design die barrierefreie Gestaltung von Produkten oder Dienstleistungen zu verstehen, die für so viele Menschen wie möglich nutzbar sind, ohne die Notwendigkeit einer speziellen Anpassung. Inclusive Design schlägt also die angemessene Gestaltung für einen Großteil der Bevölkerung vor und inkludiert dabei insbesondere Menschen mit besonderen Bedürfnissen; dazu zählen Menschen mit Sinnes- und körperlicher Einschränkung, ältere Menschen, chronisch erkrankte Menschen, Menschen mit temporären Beeinträchtigungen, kleinwüchsige Menschen, schwangere Frauen, Familien mit Kinderwagen, Kinder, Personen mit schwerem Gepäck oder Lasten, Begleitpersonen und Menschen, die Wert auf Komfort legen. Für Inclusive Design sind weitere Bezeichnung in Verwendung nämlich Design für Alle oder Universal Design. Deren Bedeutungen stammen ursprünglich aus dem Entwurf der gebauten Umwelt und der Websites und waren primär im Rahmen der staatlichen Bereitstellung in Gebrauch. Im Kontext der Produktgestaltung nehmen die beiden Begriffe pragmatisch zu, da es nicht immer möglich ist, ein Produkt den Bedürfnissen der gesamten Bevölkerung gerecht zu entwerfen. Sie treten jedoch dafür ein, dass alle Massenprodukte so vielen Menschen wie möglich zugänglich sein sollten. Dabei geht es nicht allein um die Ästhetik eines Produktes, sondern vielmehr um seine Nutzbarkeit (Stichwort Usability).

Design für Alle hat sich zu einer Strategie für Massenprodukte entwickelt (Stichwort inklusive Lösungen). Es geht dabei darum, Umgebungen, Produkte, Dienstleistungen und Schnittstellen für Menschen aller Altersstufen und Fähigkeiten in unterschiedlichen Situationen und unter verschiedenen Umständen zu schaffen. Der Begriff **Design für Alle** wird vorwiegend in Kontinentaleuropa und Skandinavien verwendet. Für Österreich ist auf den 2006 gegründeten und nicht gewinnorientierten Verein „Design for all“ zu verweisen, der sich dem Erfahrungsaustausch, der Bewusstseinsbildung und der Verbreitung von Wissen zum Thema „Design für Alle“ verschrieben hat.⁴

⁴ Siehe dazu im WWW unter der URL: <http://www.designforall.at> [Stand: 16.02.2017].

Universal Design verweist hingegen auf den US-amerikanischen Raum; es begann mit einem starken Fokus auf Behinderung und der gebauten Umwelt. Angetrieben von der großen Zahl der behinderten Vietnamkriegsveteranen war Universal Design nach dem Vorbild der Bürgerrechtsbewegung mit Wünschen zur Gleichberechtigung entstanden. Universal Design ist heute eine treibende Kraft bei der Etablierung amerikanischer Rechtsvorschriften für ältere und behinderte Menschen.

Während Social Design u. a. mittels Design versucht, gesellschaftliche Veränderungen herbeizuführen, steht bei Inclusive Design vor allem der Mensch (mit allen seinen Bedürfnissen) im Mittelpunkt, d.h. die intendierte Ziel- oder Nutzergruppe. Dabei wird Design für eine spezifische Aufgabenstellung entworfen; erst später wird versucht den Lösungsvorschlag für die Gesamtbevölkerung zu übertragen. Dadurch kann bzw. könnte eine möglichst große Bevölkerungsgruppe (Stichwort Benutzervielfalt) von der Designlösung profitieren. Als Beispiel dafür ist die elektrische Zahnbürste zu erwähnen, die in den 1880er Jahre ursprünglich für Menschen mit eingeschränkten motorischen Fähigkeiten erfunden und konzipiert wurde. Erst in den 1980er Jahren, also 100 Jahre später, trat sie den Siegeszug zum heutigen Massenprodukt an. In anderen Worten, es wurde ein Produkt für eine begrenzte Benutzergruppe geschaffen und erst nachträglich dessen Nützlichkeit für die Gesamtbevölkerung erkannt und dafür nutzbar gemacht. Konträr dazu ist das neue Verschlusssystem aus der Automobilbranche namens „Keyless GO-System“ zu verstehen, wonach ein Fahrzeug ohne Entriegelung durch den Autoschlüssel und ausschließlich durch Betätigen des Startknopfes gestartet werden kann. Dieses System ist primär für die Gesamtbevölkerung konzipiert, aber schließt auch Menschen mit besonderen Bedürfnissen im Sinne von Inclusive Design ein.

Designprozess

Während des gesamten Prozesses gibt es eine Reihe von Inclusive Design-Aktivitäten und Methoden, die hinzugefügt werden können, um einen verstärkt menschenzentrierten Ansatz zu schaffen: Kontext verstehen, Bedürfnisse erkennen, Nutzer Feedback einzuholen, Leistungsindikatoren eruieren (Entwicklung, Produktion, Vertrieb und Verkauf) etc. Wichtig ist dabei vor allem, Menschen und ihre Bedürfnisse richtig zu verstehen, um für diese eine Designlösung zu entwickeln. All dies soll Frustration und Ausgrenzung im praktischen Umgang mit Designprodukten zu verhindern helfen. Dabei gilt es die gesamte Bevölkerung zu berücksichtigen, nämlich Menschen mit unterschiedlichen realen Kontexten, Lebensstilen, Bestrebungen und Erfahrungen.

Beispiele aus der Praxis

Stellvertretend für viele Projekte sind nun drei Projekte angeführt, die sich im Sinne von Inclusive Design diskutieren lassen: Kindergarten Margarinfabrikken, *landscape structures* aus den USA und Fixperts.

Der Kindergarten Margarinfabrikken wurde 2011 in Oslo, Norwegen, in einem alten Fabrikgebäude von 1927 erbaut.⁵ Er ist ein exzellentes Beispiel für großformatige Tagesstätten, die durch die Umnutzung gewerblich genutzter Gebäude realisiert wurden. Aktuell bietet der Kindergarten Platz für mehr als 500 Kinder. Er besitzt multifunktionale Außenbereiche, umfangreiche Ruhebereiche und ist komplett barrierefrei. Als zweites Beispiel sind die von der Firma *landscape structures* erbauten Spielplätze zu erwähnen, wie etwa der Madison's Place in Woodbury, Minnesota.⁶ Er ist ein voll integrierter Spielplatz für Kinder aller Spielstärken. An diesem Ort sind Kinder dank einer Reihe von Rampen, Decks und großen Oberflächen in der Lage, die gesamte Struktur zu erforschen. Die freistehenden Gerüste bieten Kindern eine einzigartige sensorisch-anregende Erfahrung. Als drittes Beispiel ist das 2012 von James Carrigan and Daniel Charny gegründete Projekt Fixperts zu erwähnen, welches dem Designer und Pädagogen Ami Drach (1963 – 2012), der sich sozialen und kreativen Projekten verschrieben hatte, gewidmet ist.⁷ Bei den Fixperts handelt es sich um ein Kooperationsprojekt zwischen DesignerInnen (Makers) und der Nutzergruppe (Users). Die DesignerInnen (die sogenannten Fixperts) widmen sich ehrenamtlich einem Problem, welches ihnen die Fallgeber (Fixpartners) stellen. Beispielsweise gilt es die elektronische Steuereinheit an einem Rollstuhl zu reparieren, Adaptierungen für ein Smartphone zu erfinden, damit eine Person mit Armprothesen das Mobiltelefon nutzen kann oder ein Schreibgerät für eine Person mit eingeschränkter Armmobilität zu kreieren. Die Zusammenarbeit wird dabei von den sogenannten Fixfilm-Makers dokumentiert und in Form von Kurzfilmen von etwa drei Minuten auf die Plattform der Fixperts geladen. Im Rahmen der Präsentation wurden drei Beispiele besprochen und sodann an einem vierten eine kleine Fingerübung versucht.

Fingerübung – Hilfe für Frau Edna

Konkret galt es für die Anwesenden des Referates Frau Edna zu helfen. Die pensionierte Frau Edna kann aufgrund von Gelenksbeschwerden ihre Strümpfe nicht mehr alleine anziehen, aber möchte weiterhin selbstständig bleiben. Die Anwesenden beim Referat wurden in Kleingruppen geteilt und haben in einem 15-minütigen Ideenfindungsprozess erste Vorschläge zur Problemlösung gesammelt und sodann der Gesamtgruppe präsentiert. Anschließend wurden die Kurzvorschläge besprochen. Diese lassen sich in statische und mobile Anziehhilfen unterscheiden, beispielsweise modulare Armverlängerungen oder Anziehhilfen in

5 Siehe im WWW unter der URL <https://www.youtube.com/watch?v=lpbDF9lo62Q>.

6 Siehe im WWW unter der URL <https://www.playlsi.com>.

7 Siehe im WWW unter der URL <http://fixperts.org>.

Anlehnung an elastische Hosenträger. Abschließend wurde die Lösung der Fixperts präsentiert und besprochen.

Weiterführende Literatur

- Abel, Bas van, Lucas Evers, Roel Klaassen und Peter Troxler (2011): Open Design Now. Why Design cannot remain exclusive. Premsele.
- Banz, Claudia (Hg.) (2016): Social Design: Gestalten für die Transformation der Gesellschaft. Bielefeld.
- Bourideu, Pierre (1982): Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt/Main.
- Brown, Tim und Barry Katz (2009): Design by Change. How Design Thinking transforms organizations and inspires innovation. New York.
- Die Kreativwirtschaftsstrategie Österreich (2016): Kreativwirtschaft – zentraler Wirtschaftsfaktor und Impulsgeber für den Innovationsstandort Österreich.
- Eco, Umberto (1977): Zeichen. Eine Einführung in einen Begriff und seine Geschichte. Frankfurt/Main.
- Erasmus, Frederic C (2012): no no position: die Designer, der Designer, das Design. Nordersted.
- Falkeis Anton und Lukas Falkeis (Hrsg.) (2015): Social Design – Public Action. Arts as Urban Innovation. Basel.
- Flusser, Vilém (1993): Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design. Göttingen.
- Frey, Berton Scharz (2006): designing exhibitions. A Compendium for Architects, Designers and Museum Professionals. Basel, Boston und Berlin.
- Fry, Tony (2011): Design as Politics. Oxford.
- Harris, Karen R. und Steve Graham (2012): Universal Design for Learning in the Classroom – Practical Applications. New York.
- Hauffe, Thomas (2002): Schnellkurs Design. Köln.
- Klee, Paul (1971): Der Begriff der Gestaltung. In: Jürg Spiller (Hg.). Das bildnerische Denken. Form und Gestaltungslehre Band I. Basel/Stuttgart.
- Kozel, Nina (2013): Meilensteine – Wie große Ideen das Design verändern.
- Latour, Bruno (1996): Der Berliner Schlüssel: Erkundungen eines Liebhabers der Wissenschaften. Berlin.
- Mareis, Claudia (2013): Wer gestaltet die Gestaltung? Zur ambivalenten Verfassung von partizipatorischem Design. In: Claudia Mareis, Matthias Held und Joost Gesche (Hgg.). Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs. Bielefeld, S. 9–20.
- Mareis, Claudia (2014): Theorien des Design. Zur Einführung. Hamburg.
- Milev, Jana (Hg.) (2013): Design Kulturen. Der erweiterte Designbegriff im Entwurfssfeld der Kulturwissenschaft. München.
- Milev, Yana (2013): Design Kulturen. Der erweiterte Designbegriff im Entwurfssfeld der Kulturwissenschaft. München.
- Mitchell, William John (1994): Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation. Chicago.
- Moebius, Stephan und Sophia Prinz (Hrsg.) (2012): Das Design der Gesellschaft - zur Kultursoziologie des Designs. Bielefeld.
- Moholy-Nagy, László (1929): Vom Material zu Architektur. Bauhaus.
- apanek, Viktor (1984/2011): Design for the real world. Human Ecology and Social Change. London.
- Park, June H. (2014):
- Scholze, Jana (2004): Medium Ausstellung: Lektüren musealer Gestaltung in Oxford, Leipzig, Amsterdam und Berlin. Bielefeld.
- Schön, Donald (1983): The Reflexive Practitioner: How Professionals Think in Action. New York.
- Selle, Gert (2007): Die Geschichte des Design in Deutschland. 2. Auflage. Campus Verlag.

- Sloterdijk, Peter (2010): Das Zeug zur Macht. In: Peter Sloterdijk und Sven Voelker. Der Welt über die Straßen helfen. Designstudien im Anschluss an eine philosophische Überlegung. München, S. 7–25.
- Sommer, Bernd und Harald Melzer (2014): Transformationsdesign. Wege in eine zukunftsfähige Moderne, München.
- Stocker, Karl (2013): The Power of Design. A Journey through the 11 UNESCO Cities of Design. Wien.
- Stocker, Karl (2018): Socio-Design. Relevante Projekte: Entworfen für die Gesellschaft. Basel.
- Zimmermann, Karsten (2015): Umsatz mit nachhaltigen Produkten: Wie Sie konventionelle Produkte in nachhaltige Produkte weiterentwickeln und damit neue Umsatzchancen realisieren. Kompass.

Webliografie

Design For All. Im WWW unter der URL: <http://www.designforall.at>.

Fixperts. Im WWW unter der URL: <http://fixperts.org>.

Inclusive Design Research Center Toronto – OCAD8 University. Im WWW unter der URL: <http://idrc.ocadu.ca>.

Inclusive Design Toolkit. Im WWW unter der URL: <http://www.inclusivedesigntoolkit.com>.

landscape structures. Im WWW unter der URL: <https://www.playlsi.com>.

Margarinfabrikken Kindergarten. Im WWW unter der URL: <https://www.youtube.com/watch?v=lpbDF9lo62Q>.