

Tobias Bernasconi

Design

1. Begriffsklärung

Die Begriffe ‚Inklusives Design‘ (inclusive design), ‚Universelles Design‘ (universal design) und ‚Design für Alle‘ (Design for all) stehen für Produktgestaltungsentwürfe, welche sich an allen potentiellen Nutzern orientieren. Dabei wird der Begriff des Universal Design vornehmlich in den USA verwendet, der Begriff des Inclusive Design in Großbritannien und das Konzept des Design für Alle ist mehrheitlich im europäischen Raum verbreitet. Allen Ansätzen ist gemein, dass sie möglichst alle Menschen mit ihren unterschiedlichen körperlichen und geistigen Voraussetzungen bei der Gestaltung von Produkten berücksichtigen. Ausgangspunkt des Designs ist hier also eine Nutzergruppe, bei der die Heterogenität konstituierend ist und die breiteste gedachte Unterschiedlichkeit als Ausgangspunkt der Überlegungen angenommen wird. Hier zeigt sich eine Nähe zum Inklusionsgedanken, welcher ebenso die Grenzen zwischen Menschen mit und ohne Behinderung aufhebt und vielmehr Menschen mit unterschiedlichen Bedürfnissen sieht (vgl. Schnell/Sander 2003; Heimlich 2003, 141ff.).

Hinsichtlich des Designs unterscheidet diese Grundannahme die genannten Konzepte von anderen Gestaltungskonzepten wie dem des ‚Barrierefreien Designs‘ oder des ‚Generationsübergreifenden Designs‘, bei denen der Fokus auf bestimmten Aspekten von Behinderung bzw. Alter liegt.

Während Barrierefreiheit als Ziel die gleichberechtigte Teilhabe von Menschen mit Behinderung an gesellschaftlichen Lebensbereichen (baulich, sozial, kommunikativ etc.) hat, so geht die Idee des ‚Design für Alle‘ mit einer anderen Perspektive an den Gestaltungsprozess. In der 2004 veröffentlichten ‚Stockholm Deklaration‘ des European Institute for Design and Disability (heute: EIDD – Design for All Europe) wird Design für Alle‘ beschrieben als „Design mit Blick auf die menschliche Vielfalt, soziale Inklusion und Gleichstellung.“ (EIDD 2004). Auch die Konzepte des Universal Design und des Inclusive Design setzen den Fokus auf die Gestaltung von Produkten, welche von *einer* heterogenen Gruppe genutzt werden können, ohne dass eine Anpassung oder ein spezielles Design erforderlich wäre (vgl. Center for Universal Design 1997). Dabei wird beim Inclusive Design die Einschränkung gemacht, dass die Produkte von so vielen Menschen genutzt werden sollen, wie es sinnvoll und möglich ist. Inclusive Design wird definiert als “the design of mainstream products and/or services

that are accessible to, and usable by, as many people as reasonably possible [...] without the need for special adaptation or specialised design" (The British Standards Institute 2005).

Beim ‚Design für Alle‘ steht die Annahme im Vordergrund, dass die unterschiedlichen Fähigkeiten aller Personen in unterschiedlicher Weise vom sogenannten Durchschnitt abweichen und demnach bei der Gestaltung von Produktentwürfen mit bedacht werden müssen. Da jeder Mensch als einzigartiges Individuum angesehen wird, benötigt man Produktlösungen für Alle (vgl. Bühler 2005, 862).

Das Entwurfskonzept des ‚Design für Alle‘¹ ist dabei ein „integrativer Entwurfsansatz“ (ebd., 864), welcher den Nutzer in den Mittelpunkt stellt und das Ziel verfolgt, ein für ‚alle‘ nutzbares Produkt zu entwerfen (vgl. Dziekan/ Ruhrort/ Ahrend 2011, 37). Auch hier zeigt der eher ingenieursgeprägte Blick eine Nähe zu Veröffentlichungen aus dem pädagogischen Bereich, in denen betont wird, dass mit Inklusion die „Anerkennung eines jeden“ (Ziemen 2011, 18) gemeint ist.

2. *Rechtliche Bedingungen für Design und Produktgestaltung in Deutschland*

In Deutschland regelt das Bundesgleichstellungsgesetz (BGG) seit 2002 die Gleichstellung von Menschen mit Behinderung in unterschiedlichen Lebensbereichen. Dabei ist der Begriff der Barrierefreiheit von besonderer Bedeutung. Dieser wird an zentraler Stelle des BGG definiert und mit der Nutzung in der „allgemein üblichen Weise“ (BGBl 2002, 1468) erklärt. Die allgemein übliche Nutzung muss dabei ohne zusätzliche Hilfe und grundsätzlich ohne fremde Hilfe möglich sein. Auch hier geht es „im Sinne eines „Universaldesign“ (Hervorhebung im Original) um eine allgemeine Gestaltung des Lebensumfelds für alle Menschen, die möglichst niemanden ausschließt und von allen gleichermaßen genutzt werden kann“ (BMGS 2005, 19). Kommt es in einem gemeinsamen Lebensraum zu auftretenden Hindernissen, welche die Selbstständigkeit und Unabhängigkeit gefährden, wird von Barriere gesprochen. Dies ist von besonderer Bedeutung für die Gestaltung von Produkten, da es den Fokus auf die Gestaltung des *Lebensumfeldes* rückt. Auch „viele behinderte Menschen sehen nicht in ihrer Beeinträchtigung den Grund für ihre Benachteiligung, sondern in einer nicht barrierefreien Gesellschaft“ (Niehoff 2006, 97). Barrieren beeinträchtigen das Leben von Menschen mit und

¹ In Bezug auf die Gestaltungskonzepte wird im Folgenden nur noch von ‚Design für Alle‘ gesprochen, da dies der geläufige Begriff im europäischen Raum ist und sich zudem die Konzeptionen der anderen erwähnten Begriffe nur in Nuancen unterscheiden.

ohne Behinderung mitunter in maßgeblicher Weise. Barrierefreiheit kann demnach gesehen werden als „die soziale Dimension zur Sicherung der individuellen, unabhängigen, selbstbestimmbaren Selbstständigkeit eines jeden einzelnen Menschen in der Gesellschaft“ (Architektenkammer NRW 2008, 6).

Einzelheiten zu denen im BGG genannten Lebensbereichen werden in den dazugehörigen Rechtsverordnungen geregelt, welche detailliertere Beschreibungen der Anforderungen einer barrierefreien und somit zugänglichen Gestaltung unterschiedlicher Lebens- und Produktbereiche geben (vgl. überblicksweise BMGS 2005; Drewes 2002). Dabei ist zu bedenken, dass es sich um Verordnungen handelt, welche die Teilhabe von Menschen mit Behinderung ermöglichen wollen. Dies geschieht vielfach durch assistive Maßnahmen oder Technologien und stellt einen grundlegenden Unterschied zu einer Designidee dar, die von einer grundsätzlich heterogenen Nutzerschaft ausgeht.

Als Hilfestellung und Orientierung für die Praxis des Entwurfes sowie bei der Annäherung an die Idee des ‚Design für Alle‘ werden im Folgenden die sieben Prinzipien des universellen Designs beschrieben.

3. *Die Prinzipien des universellen Design*

- **Erstes Prinzip: Breite Nutzbarkeit**

Dieses Prinzip bezieht sich auf das allgemeine Ziel des Universal Design, dass Produkte für Menschen mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten nutzbar sind. Dabei sollen nach Möglichkeit identische Produkte für alle Nutzer zur Verfügung gestellt werden. Ist dies nicht möglich, sollen die Produkte zumindest gleichwertig sein.

- **Zweites Prinzip: Flexibilität in der Benutzung**

Hier stehen die Wahlmöglichkeiten und die Benutzungsmethoden im Vordergrund. Der Entwurf soll dabei sowohl individuelle Vorlieben, als auch verschiedene Anpassungsmöglichkeiten unterstützen, welche die Zugänglichkeit für unterschiedliche Nutzer erhöhen.

- **Drittes Prinzip: Einfache und intuitive Bedienung**

Produkte sollen leicht verständlich und bedienbar sein, wobei die Nutzung unabhängig von der Erfahrung, dem Wissen und den Sprachfähigkeiten sein soll. Dies zielt z.B. auf ein breites Spektrum von Lese- und Sprachfähigkeiten und rät dazu, unnötige Komplexität von Produkten zu vermeiden. In Bezug auf die Darstellung von Informationen in Textform wird häufig das Konzept der leichten Sprache genannt (vgl. ...)

- Viertes Prinzip: Sensorisch wahrnehmbare Informationen

Das Design von alltäglichen Produkten muss die notwendigen Informationen und Techniken unabhängig von der Umgebungssituation oder den sensorischen Fähigkeiten der Benutzer zur Verfügung stellen. Dabei sollen wesentliche Informationen in verschiedenen sensorischen Modi präsentiert werden (taktile, bildlich, verbal). Zudem soll Kompatibilität zu Techniken und Geräten gewährleistet sein, die von Menschen mit sensorischen Einschränkungen benutzt werden.

- Fünftes Prinzip: Fehlertoleranz

Produkte sollen im Vorhinein auf mögliche Fehlerquellen überprüft und diese minimiert werden. Die meistbenutzten Funktionen eines Objektes sollten zugänglich arrangiert und risikobehaftete Elemente eher in den Hintergrund gerückt werden. Ein Beispiel kann hier das Design einer Schalttafel eines Aufzuges sein, bei dem die wesentlichen Schaltflächen (mit denen die verschiedenen Stockwerke angewählt werden können) zentral und Notknöpfe zwar sichtbar, aber eher am Rande der Schalttafel angebracht sind.

- Sechstes Prinzip: Niedriger körperlicher Aufwand

Die entworfenen Produkte sollen mit dem kleinstmöglichen körperlichen Aufwand genutzt werden können, um so Ermüdung und andauernder körperlicher Belastung entgegenzuwirken.

- Siebtes Prinzip: Größe und Platz für Zugang und Benutzer

Dieses Prinzip zielt darauf, dass Nutzer unterschiedlicher Größe und mit unterschiedlicher Beweglichkeit die Produkte ihres Alltags erreichen und bedienen können. Dabei spielt die Sicht auf Bedienelemente und die Möglichkeit diese mit verschiedenen Handgrößen und Greifmöglichkeiten zu steuern eine wichtige Rolle. Zudem müssen benutzte Hilfsmittel, wie z.B. ein Rollstuhl, beim Entwurf und der Installation von Produkten bedacht werden.

(vgl. Center for Universal Design 1997)

4. *Design für Alle und Inklusion*

Die dargestellten Prinzipien des Universellen Design enthalten „augenscheinlich ein großes Potential, eine integrative und inklusive Gesellschaftsentwicklung zu unterstützen“ (Bühler 2005, 865). Dabei werden eine soziale und eine marktwirtschaftliche Komponente in den Prinzipien berücksichtigt. Es geht zum einen darum, Produkte für möglichst viele Nutzer zu gestalten, diese sollen zum anderen aber auch an möglichst viele Personen verkauft werden können. In der Praxis kann diese Unterschiedlichkeit der Positionen leicht zu Problemen füh-

ren und sich die Intention bei der Gestaltung eines Produktes schnell auf die eine oder andere Seite verlagern. Eine mehrstufige Strategie kann hier Abhilfe schaffen, welche Produkte in verschiedene Kategorien einteilt (vgl. Bühler 2005, 865):

- erstens Produkte, die nutzbar für alle sind,
- zweitens Produkte die mit weiteren Anpassungen Zugänglichkeit für alle gewährleisten und
- drittens Produkte, die unter Nutzung von assistiver Technologie für alle nutzbar sind.

Grundsätzlich besitzt die Idee und Konzeption des ‚Design für Alle‘ jedoch eine Schlüssel-funktion hinsichtlich der Entwicklung einer inklusiven Gesellschaft. In ihr ist die Idee verankert, Produkte des alltäglichen Lebens so zu gestalten, dass Menschen mit Behinderung keine Sonderlösungen bei der Verrichtung alltäglicher Dinge benötigen, sondern vielmehr in der *allgemein üblichen Weise* teilhaben. Eine Gesellschaft, welche „aus ihrem Selbstverständnis von Anfang an jeden Menschen einschließt“ (vgl. Kaluza/ Schimek 2005, 112) benötigt Produkte, welche eben von dieser *allgemeinen* Zielgruppe ausgehen. Entwurfsziel im Sinne des ‚Design für Alle‘ ist immer das Streben nach einer Gestaltung, welche unterschiedliche Nutzergruppen berücksichtigt. Der Abbau von Barrieren und die Gestaltung einer barrierefreien Umwelt in unterschiedlichen Lebensbereichen tragen somit zur Gleichstellung und Integration von marginalisierten Gruppen in einen gemeinsamen Lebensraum bei und kann als Auftrag für die Zukunft angesehen werden (vgl. Architektenkammer NRW 2008, 32). Dabei richtet sich dieser Auftrag hinsichtlich der Umsetzung an die Fachbereiche einzelner Lebensräume. Aber auch der Gesellschaft im Allgemeinen kommt die Aufgabe zu, neue Produktlösungen zu akzeptieren und in einem inklusiven Lebensraum zu nutzen. Die Heil- und Sonderpädagogik muss dabei im Speziellen ihrer Rolle als Berater und Fürsprecher der ihr eigenen Personengruppe agieren (vgl. Niehoff 2006, 98).

‚Design für Alle‘ ist dabei nicht nur auf den Bereich von Technologie und elektronischen Anwendungen zu beziehen, sondern geht viel weiter, indem bauliche Begebenheiten sowie übergreifend die Strukturierung von Lebensräumen einbezogen werden. Hier können neuartige flexible Klassenzimmer, individuelle Einkaufsmöglichkeiten oder die barrierefreie Benutzung von neuen Informations- und Kommunikationsmedien in einer Art und Weise gedacht werden, welche nicht Menschen mit Behinderung *auch* Zugänglichkeit ermöglicht, sondern Zugänglichkeit für eine grundsätzlich heterogene Nutzerschaft anbietet. In dieser ist dann nicht mehr die Behinderung eines Menschen ausschlaggebend für mögliche Schwierigkeiten bei der Benutzung eines Produktes, sondern das Produkt muss unterschiedlichsten Schwierig-

keiten – ausgelöst durch eine Behinderung oder durch einen anderen Umstand – begegnen und ggf. alternative Lösungen beinhalten. In dieser Änderung der Perspektive findet sich der inklusive Gedanke, welcher nach einer „auf Anerkennung und Differenz basierenden menschlichen Gemeinschaft ohne Ausgrenzung“ (Feuser 2010, 18) strebt, am konkreten Beispiel bei der Gestaltung von Produkten wieder. Des Weiteren zeigt es, dass beim Aufbau einer inklusiven Gesellschaft dem Entwurf und Design von Produkten eine gewichtige Rolle zukommt.

Literatur:

- Architektenkammer NRW (2008): Barrierefreies Bauen. Spaziergang durch einen barrierefreien Lebensraum. 4. Aufl. Im Internet: http://www.aknw.de/fileadmin/user_upload/Publikationen-Broschueren/barrierefreies-bauen_2008_final.pdf (Datum des Zugriffs: März 2013)
- BGBI (2002): Bundesgesetzblatt Teil I Nr. 28: „Gesetz zur Gleichstellung behinderter Menschen (Behindertengleichstellungsgesetz – BGG) vom 27. April 2002, ausgegeben zu Bonn am 30. April 2002, S. 1467 - 1482
- BMGS – Bundesministerium für Gesundheit und Soziale Sicherung (Hrsg.): Das Gesetz zur Gleichstellung behinderter Menschen als Beitrag zur Umsetzung des Benachteiligungsverbot im Grundgesetz. Berlin: Mendelson
- British Standards Institute (2005) British Standard 7000-6:2005. Design management systems - Managing inclusive design – Guide
- Bühler, C. (2005): Assistive Technologie – Design für alle. Assistive Technology – Design for All. In: Orthopädie-Technik. 10. Jg., H. 12, S. 858-867
- Center for Universal Design (1997): The Principles of Universal Design. Version 2.0 – 4/1/97. NC State University. Im Internet: <http://www.ncsu.edu/project/design-projects/udi/center-for-universal-design/the-principles-of-universal-design/> (Datum des Zugriffs: März 2013)
- Drewes, A. (2002): Einschätzung des Gesetzes zur Gleichstellung behinderter Menschen und zur Änderung anderer Gesetze (Behindertengleichstellungsgesetz - BGG) aus vorwiegend juristischer Sicht. Im Internet: <http://www.netzwerk-artikel-3.de/news/einschtzng.htm> (Datum des Zugriffs: März 2013)
- Dziekan, K./ Ruhrort, L./ Ahrend, C. (2011): Das Prinzip Design für Alle. Herausforderungen an ein barrierefreies Verkehrssystem. In: Internationales Verkehrswesen. 63. Jg., H. 2, S. 33-37
- EIDD Design for all Europe (2004): Die EIDD Deklaration von Stockholm. Im Internet: <http://www.designforalleurope.org/Design-for-All/EIDD-Documents/Stockholm-Declaration/> (Datum des Zugriffs: März 2013)
- Feuser, G. (2010): Integration und Inklusion als Möglichkeitsträume. In: Stein, A./Krach, S./Niedeck, I. (Hrsg.): Integration und Inklusion auf dem Weg ins Gemeinwesen. Möglichkeitsträume und Perspektiven. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, S. 17-31
- Heimlich, U. (2003): Integrative Pädagogik. Eine Einführung. Stuttgart: Kohlhammer

- Kaluza, C./ Schimek, B. (2005): Wider die Normalität – Plädoyer für die Verschiedenheit. In: Grubrich, R. u.a. (Hrsg.): Inklusive Pädagogik. Beiträge zu einem anderen Verständnis von Integration. Aspach: edition innsalz, S. 108-113.
- Niehoff, U. (2006): Weg mit den Hindernissen! Was bedeutet eigentlich Barrierefreiheit für Menschen mit geistiger Behinderung? In: Geistige Behinderung. 45Jg. H. 2, S. 97-98
- Schnell, I./Sander, A. (Hrsg.) (2003): Inklusive Pädagogik. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Ziemen, K. (2011): Inklusion und „kulturhistorisches“ Denken. In: Ziemen, K./ Langner, A./ Köpfer, A./ Erbring, S. (Hrsg.): Inklusion – Herausforderungen, Chancen und Perspektiven. Hamburg: Kovac Verlag, S. 9-19

Kontakt:

Dr. phil. Tobias Bernasconi: (tobias.bernasconi@uni-koeln.de)

Universität zu Köln

März 2013

Quellenverweis: http://www.inklusion-lexikon.de/Design_Bernasconi.php