

# Designwissenschaft und Designforschung:

## Ein einführender Überblick

**Hans Kaspar Hugentobler**

Hochschule Luzern – Design & Kunst

**Claudia Marcis**

Hochschule der Künste Bern HKB

**Franziska Nyffenegger**

Hochschule Luzern – Design & Kunst

**Dr. Ulrike Reichhardt**

Semiosign – Design und Forschung, Frankfurt am Main

**Philip Zerweck**

Heiko & Philippa GbR, Nürnberg

## **AUTOREN**

Hans Kaspar Hugentobler

Claudia Mareis

Franziska Nyffenegger

Dr. Ulrike Reichhardt

Philip Zerweck

## **KORREKTORAT**

Andrea Mettler

Franziska Nyffenegger

## **LAYOUT**

Chau Hua

[www.biskuitgrafik.ch](http://www.biskuitgrafik.ch)

# Designwissenschaft und Design- forschung: ein einführender Überblick

## Inhaltsübersicht

Hans Kaspar Hugentobler  
Abstract und Einleitung 4

### Issues 8

**Begriff Design**  
Philip Zerweck  
Design als berufliche Disziplin 8

Hans Kaspar Hugentobler  
Design als Handlungsweise 11

Philip Zerweck  
Deontische Fragestellungen 17

### Designforschung

Claudia Marcis  
Einführung in die Designforschung 19

Claudia Marcis  
Ansätze in der Designforschung 23

Claudia Marcis  
Designerly ways of knowing 27

Claudia Marcis  
Wissen und Wissensbegriffe 29

Hans Kaspar Hugentobler  
Felder von Designforschung 32

Hans Kaspar Hugentobler  
Designforschung und Designpraxis 41

Claudia Marcis  
Designforschung und wissenschaftliche Forschung 56

Philip Zerweck  
Verortung von Design in Designresearch 59

### Prozesse Designforschung

Philip Zerweck  
Forschungsanlage als Vorgehensmodelle 65

Philip Zerweck  
Prozesse des Design und Designresearch 68

Ulrike Reichhardt  
Designwissenschaft und Planungswissenschaft 85

### Methoden Designforschung

Philip Zerweck  
Methoden in Design und Designresearch 93

### Wissenschaftliche Forschung

Franziska Nyffenegger  
Wissenschaftsbegriff 109

Franziska Nyffenegger  
Forschungsbegriff 116

Franziska Nyffenegger  
Wissenschaftliche Forschungsmethoden 120

### Kriterien 123

Philip Zerweck  
Kriterien für Designresearch 123

### Projekte 134

Serious Game Design für die Psychotherapie 134

Out of Home Displays. Wie und warum  
Gestaltung wirkt 140

Die Rolle der Atmosphäre im Gestaltungs-  
und Planungsprozess. Eine empirische Untersuchung 145

Strategic Design for Sustainable Social  
Innovation in Emerging Contexts: Framework  
and Operative Strategies 151

### Autoren 156

Hans Kaspar Hugentobler

Designwissenschaft und Designforschung:  
ein einführender Überblick

# Abstract und Einleitung

## Abstract

Das hier vorliegende Projekt hat das Ziel, einen Überblick über Themen von sich heute manifestierender Designwissenschaft bzw. Designforschung primär für angehende Designforschende zu geben. Zu diesem Zweck wird ein Querschnitt durch die sich formierende Disziplin der Designwissenschaft bzw. Designforschung aufgezeigt. Das Resultat ist dreiteilig. Es besteht erstens aus Issues, wie sie im internationalen Diskurs der Designforschung auftauchen. Es besteht zweitens aus einem Set von Kriterien für Designforschung, also denjenigen Kategorien, die Designforschungsprojekte als solche charakterisieren und bewerten helfen sollen. Und es besteht drittens aus einer Reihe exemplarischer Projekte von Designforschung, die anhand des Kriterien-Sets evaluiert wurden. Die thematischen Texte geben die Standpunkte, Perspektiven und Einschätzungen der jeweiligen Autoren auf der Basis gemeinsam getätigter, in der Regel bis am Schluss kontroversen Erörterungen wieder. Sie gründen in der Regel nicht auf einem innerhalb des Projektteams angestrebten und gefundenen Konsens. Trotzdem sind sie Ausdruck eines Prozesses, der sich durch das ganze Projekt gezogen hat, in dem die Autoren sich mit der Frage befassten, was Designforschung in Bezug zu anderen Forschungsdisziplinen ist und was ein Designforschungsprojekt zu eben einem solchen macht. Das Ergebnis versucht eine Gratwanderung zwischen einer einseitigen Position und einer diffusen Auslegeordnung und möchte zu einem konstruktiven Diskurs einladen.

## Einleitung

Designforschung blickt auf eine relativ kurze Geschichte von rund 40 Jahren zurück. Bayazit (2004) hat einen Teil dieser Geschichte mit einem Fokus auf Designmethoden und wissenschaftliche Ansätze von Design nachgezeichnet. Wenn auch ein gewichtiger Teil der Geschichte von Designforschung ihren Ausgangspunkt im Beginn des Design Methodology Movement Anfang der Sechziger Jahre nimmt, so gründen die Gedanken der damaligen Hauptfiguren doch auf theoretischen, forschenden und wissenschaftlichen Auseinandersetzungen und Überlegungen, wie sie bereits vor diesem Zeitabschnitt entstanden sind. Diese Geschichte ist ein reichhaltiger Schatz, den zu erkunden eine Arbeit für sich darstellen würde. An dieser Stelle soll nur darauf hingewiesen werden, dass vieles, was wir aus heutiger Perspektive zu Designforschung erkunden, bereits in früheren Jahren gedacht worden ist.

Das Heute als Ausgangspunkt unserer Überlegungen in der vorliegenden Arbeit verweist zum einen auf Ursprung und Vergangenheit von Designwissenschaft bzw. Designforschung, andererseits weist es in die Zukunft dieses vergleichsweise jungen Gebietes. Insbesondere diskutiert es aber Themen, die mit der gegenwärtigen, vielleicht erneuten Aktualität von Designforschung zu tun haben. Diese Aktualität von Designforschung kann man international beobachten. Sie hat in unterschiedlichen kulturellen Kontexten und Ländern verschiedene Ausprägungen, die sich auf ihre unterschiedlichen geschichtlichen Wurzeln zurückführen lassen.

## Perspektiven

Man kann erstens feststellen, dass Designforschung zwar stattfindet, es aber keinen disziplinären Konsens bzw. keine legitimierte akademische Designwissenschaft und Designforschung gibt. Darauf weisen die Diskussionen in der internationalen Community der Designforschenden hin, die auf verschiedenen inhaltlichen, methodologischen und erkenntnistheoretischen Ebenen darüber disputieren, was Designforschung sei. Einer der Diskussionsstränge beleuchtet insbesondere das Verhältnis von Designforschung gegenüber wissenschaftlicher Forschung.

Zweitens kann man den Eindruck gewinnen, dass wir es gegenwärtig mit einer Expansion von Designforschung zu tun haben. Dies ist in der Schweiz seit der Einbettung der Designstudiengänge Ende der Neunziger Jahre in die Fachhochschulen qua definitionem (Leistungsauftrag) der Fall. Auf internationaler Ebene zeigt sich dies unter anderem durch den Einbezug von Designforschung in nationale Innovationsinitiativen (Beispiel Finnland) oder auch durch die Gründung neuer Designhochschulen bzw. neuartiger Designprogramme. Die deutliche Zunahme von Konferenzen seit der Jahrtausendwende lässt auf ein erhöhtes Bedürfnis bzw. Interesse an internationalem Austausch schliessen, andererseits auf positionierende Aktivitäten massgebender internationaler und nationaler Designforschungsorganisationen bzw. Hochschulen.

Drittens kann man sehen, dass entsprechend kultureller und historischer Gegebenheiten sich mindestens zwei verschiedene Strömungen von Designforschung einen Weg bahnen. Eine dieser Strömungen kommt aus der Richtung eines methodischen, wissenschaftlichen Paradigmas. Eine andere, neuere Strömung entspringt dem Paradigma «kreativer Praxis». Während der erste Ansatz seinen Ursprung und auch seine Befürworter in einem rationalen planungs- und ingenieurwissenschaftlichem Denken hat, nährt sich die zweite grosse Strömung aus einer Richtung von Design, die sich näher bei Designpraxis und Kunst beheimatet sieht. Beide nähern sich aus unterschiedlichen Ursprüngen, Ansätzen und Glaubenssätzen den gleichen Themen, die Designforschung wie auch wissenschaftliche Forschung charakterisieren: Wissen und Erkenntnis, Methoden und Theorien.

Hinter diesen Phänomenen verbirgt sich ein Prozess der Akademisierung kreativer Praxis bzw. geht es um die Bewegung einer Profession hin zu einer wissenschaftlichen Disziplin. Der gegenwärtige Zustand von Designwissenschaft bzw. Designforschung kann als Wegmarke charakterisiert werden, wie sie analog auch andere Wissenschaftszweige passiert haben. Metaphorisch könnte man von zu grossen Teilen unerschlossenem Terrain sprechen, das die Designforschungsakteure versuchen zu erkunden, abzustecken, zu definieren und zu etablieren.

## Querschnitt

Das vorliegende Projekt geht von der Idee aus, Aspekte von sich heute manifestierender Designforschung in hinreichend gründlicher Tiefe für angehende Designforschende verfügbar zu machen. Die Autoren möchten verstehen, wie sich die sich formende Disziplin Designwissenschaft bzw. Designforschung aktuell darstellt und welche zentralen Themen den internationalen Diskurs bestimmen. Zu diesem Zweck tätigen die Autoren einen Schnitt durch die sich formierende Disziplin der Designwissenschaft bzw. Designforschung.

## Hypothese

Darüber, was Designwissenschaft bzw. Designforschung ist, gibt es keinen allgemeingültigen, disziplinären Konsens. Es ist deshalb sinnvoll, in einem einführenden Überblick eine Vielfalt von Perspektiven abzubilden. Die thematischen Texte geben dabei die Standpunkte, Perspektiven und Einschätzungen der jeweiligen Autoren auf der Basis gemeinsam getätigter, in der Regel bis am Schluss kontroversen Erörterungen wieder. Sie gründen in der Regel nicht auf einem innerhalb des Projektteams angestrebten und gefundenen Konsens.

## Forschungsreise

Designforschung existiert. Sie ist aber gegenwärtig und im Vergleich mit anderen Wissenschaften nicht Teil einer gesellschaftlich etablierten Disziplin mit ihren üblicherweise eigenständigen Regeln und Codierungen. Vor diesem Hintergrund verstehen sich die Autoren des vorliegenden

Projekts als Forschungsreisende, die als Beschreibende und Interpretierende ein wenig bekanntes, aber existierendes und quicklebendiges Land erkunden. Sie können allerdings weder eine umfassende Karte der *terra incognita* von Designforschung und Designwissenschaft liefern noch kartografische Landmarken ergründen. Sie orientieren sich aber an den Kartierungen anderer, die dieses Gebiet bereits vor ihnen beschritten haben. Sie berücksichtigen, dass Designforschung in unterschiedliche Kontexte eingebunden ist und verortet werden kann. Und dass sie an Hochschulen und Universitäten, an Forschungsinstituten und in der Industrie, im Kontext von PhD-Programmen und in Form staatlicher Wirtschaftsförderung stattfindet.

## Vorgehen

In einer ersten Phase haben drei der fünf Autoren mittels eines E-mail-basierten Diskurses begonnen, das Feld – die *terra incognita* – von ihren individuell verschiedenen Standpunkten aus abzustecken. Als Ergebnis dieses Prozesses kontroverser Konversationen hat das ursprünglich auf Methoden fokussierte Projekt mit engem Umfang und grossem Tiefgang eine modifizierte Ausrichtung erhalten. So wurde ausgehend von der Thematik der Methoden erkannt, dass der oben genannten Zielsetzung mittels eines breiteren thematischen Spektrums zielgerichteter entsprochen werden kann. Im Hinblick auf das originäre Ziel der Erarbeitung einer Handreichung für angehende Designforschende ist das Projektstatement entsprechend modifiziert worden. Der Aspekt der Methoden wird nicht singular erarbeitet, sondern im Kontext grundsätzlicher Issues der jungen Disziplin Designforschung abgestützt und verortet.

## Konzeptrahmen

Die Autoren nähern sich der *terra incognita* in drei Stufen. Sie beschreiben zuerst Issues, an denen sich die designforscherischen Diskurse reiben, und fassen diese zu fünf thematischen Clustern mit Querbezügen zusammen. Querbezüge werden mittels → gekennzeichnet. Sie nähern sich dann Kriterien, die Designforschungsprojekte als solche charakterisieren und bewerten helfen sollen. Schliesslich stellen sie unterschiedliche exemplarische und anhand der Kriterien evaluierte Projekte zusammen.

## Resultat

Das vorliegende Resultat lässt sich anhand des folgenden Diagramms darstellen und anhand seiner Bestandteile und Eigenschaften beschreiben.

## Übersicht:

01	02	03
Issues-Landschaft	Kriterien-Set	Projekte
<i>Terra Cognita</i>	<i>Konklusion</i>	<i>Exemplifikation</i>
Begriff Design	Kriterien-Set	4 Projekte
Designforschung	Kriterien-Erläuterung	Projekt-Evaluationen
Prozesse Designforschung		
Methoden Designforschung		
Wissenschaftliche Forschung		

## Issues-Landschaft und Sub-Issues in der Übersicht

### Begriff Design

- Design als berufliche Disziplin
- Design als Handlungsweise
- Deontische Fragestellungen

### Designforschung

- Einführung in die Designforschung
- Ansätze in der Designforschung
- Designerly ways of knowing
- Wissen und Wissensbegriffe
- Felder von Designforschung
- Designforschung und Designpraxis
- Designforschung und wissenschaftliche Forschung
- Verortung von Design in Designresearch

### Prozesse Designforschung

- Forschungsanlage als Vorgehensmodelle
- Prozesse des Design und Designresearch
- Designwissenschaft und Planungswissenschaft

### Methoden Designforschung

- Methoden in Design und Designresearch

### Wissenschaftliche Forschung

- Wissenschaftsbegriff
- Forschungsbegriff
- Wissenschaftliche Forschungsmethoden

### Bestandteile

Das vorliegende Resultat ist folgendes:

- Eine Sammlung von Beschreibungen, wie die werdende Disziplin im Moment erscheint.
- Eine Präsentation von Phänomenen, welche beobachtet werden können, ohne diese ergründen oder abschliessend bewerten zu wollen.
- Eine kumulative Arbeit, d.h. was beschrieben wird ist existent, und was nicht beschrieben wurde existiert vielleicht trotzdem.
- Eine Beschreibung real existierender wissenschaftlicher und forschersicher Bemühungen.

### Eigenschaften

Das vorliegende Resultat leistet folgendes:

- Es ermöglicht, sich im (noch) unübersichtlichen Terrain von Designforschung zurechtzufinden und herauszufinden, an welchen bestehenden Positionen man sich orientieren bzw. von welchen man sich abgrenzen möchte.
- Es stellt sich zur Diskussion. So wie es auf die Kartierungen anderer, die sich davor mit diesem Thema beschäftigt haben, angewiesen war, lädt es dazu ein, die hier vorliegende Karte zu ergänzen bzw. zu modifizieren.

### Wert

Der Wert des Resultats liegt nach Ansicht der Autoren darin, dass es einen kompakten und strukturierten Einblick in wissenschaftliche und forschersiche Bemühungen auf dem Feld von Designforschung bietet. Ein weiterer Wert des Resultats liegt in der zusammenhängenden Struktur von Issues, Kriterien, und Projekten. Und schliesslich widerspiegelt das Resultat keine konsolidierte Position des Projektteams, sondern bringt individuelle, gleichwohl bis am Schluss kontrovers gebliebene Erörterungen zusammen.

### Ausblick

Die Autoren laden dazu ein, sich auf Basis des vorliegenden Resultats mit kontroversen Thematiken von Designwissenschaft und Designforschung auseinanderzusetzen sowie diese kritisch und konstruktiv unter die Lupe zu nehmen. Sollte das Resultat eine solche Rolle im deutschsprachigen und internationalen Diskurs der Designforschenden finden können, dann wird es eines seiner Ziele erfüllt haben.

Zürich/Luzern, im November 2008

### Referenz

Bayazit, N. (2004). Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research. *Design Issues*, 20(1), 16-29.