

## KULTUR UND POLITIK

---

Kunst & Kultur

# Die Designwirtschaft – relevant und prekär zugleich

*Kultur und Politik* • 25. November 2014



© I-vista / pixelio.de

### Ein Gastkommentar von Joachim Kobuss und Michael Söndermann

Die Designwirtschaft ist als einer der insgesamt elf Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft eine Wachstumsbranche. Seit rund zehn Jahren lässt sich eine nahezu konstante Aufwärtsentwicklung beobachten, im Hinblick auf Selbstständige, Unternehmen, sozialversicherungspflichtige Angestellte und Umsätze. Diese Entwicklung ist allerdings branchenintern sehr ungleich verteilt. Der Anteil an wirtschaftlich unsicher arbeitenden Akteuren nimmt trotz der positiven Gesamtentwicklung (oder gerade deshalb?) zu. Mehr noch: Er überwiegt, sowohl bei den Selbstständigen als auch bei den abhängig Beschäftigten.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die gesamtwirtschaftliche Bedeutung der Designwirtschaft, sowohl innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft als auch in nahezu allen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Bereichen. Das schließt neben den wirtschaftlichen die arbeitsmarktrelevanten und kulturellen Perspektiven mit ein. Die daraus resultierenden quantitativen und qualitativen Folgerungen sind bisher noch nicht ausreichend untersucht worden.

### Das Gestalten von sozialen Prozessen rückt in den Vordergrund

Designleistungen von - professionell beruflichen - Designern haben aus sehr

unterschiedlichen Gründen an Bedeutung gewonnen. Alle Produkte und jede Kommunikation ist gestaltet - und zwar zunehmend von nicht professionellen Designern. Da jeder "gestaltet", kommt hier den professionell beruflichen Designern eine besondere Aufgabe zu, nämlich nicht nur selbst zu gestalten, sondern auch alle anderen darin zu unterstützen, ihre Gestaltungsarbeit zu optimieren. Damit einher geht der zielgerichtete und zweckmäßige Einsatz geeigneter Methoden wie zum Beispiel "Design Thinking" und "Design Process".

Auch durch die dringenden Fragen aus der Nachhaltigkeit und dem rasanten, globalen Wettbewerb ist eine umfassende Neuorientierung in allen Bereichen erforderlich. Das geht so weit, dass über die klassischen Designdisziplinen - wie Produkte, Kommunikation und Service - hinaus mehr und mehr soziale Prozesse in den Vordergrund rücken und damit das Social Design die anderen Disziplinen in der Bedeutungsrelevanz überholen wird. Das heißt: Das Entwerfen von konkreten Formen (Artefakte\*) rückt im perspektivischen Verhältnis zu gedanklichen Formen (Mentefakte\*) und sozialen Formen (Soziefakte\*) in den Hintergrund. (\* nach der Kultur-Definition von Roland Posner)

### **Designer können mehr als "schöne" Produkte**

Nun können die Designer alle Fragen nicht allein beantworten und Probleme lösen, aber entscheidend zu sinnvollen Lösungen beitragen. Da ihre besonderen Kompetenzen - ihre Wahrnehmung, Interpretationsfähigkeit, Umsetzung und Visualisierung - Schlüsselfunktionen in der Kooperation mit allen anderen Berufsdisziplinen und Branchenbereichen sind, ist es wichtig zu erkennen, dass Designer weitaus mehr können, als nur "schöne" Produkte und Kommunikation gestalten. Anders formuliert, es geht unserer Gesellschaft und Wirtschaft wertvolles Potenzial verloren, wenn diese Fähigkeiten und Kompetenzen nicht genutzt werden.

### **Welche Handlungsempfehlungen lassen sich daraus ableiten?**

1. Zunächst brauchen wir ein Branchen-Monitoring, das quantitative und qualitative Entwicklungen erstellt. Dieses Monitoring soll es ermöglichen, einfache lineare, aber auch komplexe Zusammenhänge für Politik, Wirtschaft, Öffentlichkeit, Hochschulen und für die Designer selbst zugänglich zu machen.
2. Notwendig ist eine daraus resultierende Analyse zur Entwicklung einer branchenspezifischen Hochschulausbildung für die verschiedenen Designdisziplinen. Es geht hier nicht um eine verengende Sicht der Ökonomie in der Hochschulausbildung, sondern vielmehr um eine sinnvolle und effektive Verknüpfung mit der Designwirtschaft und darüber hinaus mit der gesamten Wirtschaft und Gesellschaft. Nur eine solche Verknüpfung kann die Studierenden in die Lage versetzen, ihre Ausbildung praktisch umzusetzen, ihre wirtschaftlichen Perspektiven zu verbessern und der Wirtschaft damit die erforderlichen Ressourcen nutzbar werden zu lassen - zum Wohle aller Beteiligten.
3. Die alleinige Konzentration auf die Hochschulen ist auf Dauer nicht ausreichend. Eine Ausweitung auf den schulischen und Elementarbereich ist notwendig. Diese Vertiefung und Einbeziehung ist eine große Herausforderung, die nur durch eine Kooperation aller relevanten Institutionen unserer Gesellschaft möglich werden kann. Sie sollte in einer weiteren Analyse untersucht werden.

### **Kulturberuf Designer - die Kulturpolitik ist gefragt**

Diese drei Punkte bauen aufeinander auf und zeigen, in welcher Reihenfolge die Handlungsempfehlungen umgesetzt werden sollten. Entwerfen ist - wie das Schreiben und Lesen - eine Kulturtechnik. Daher muss der Designer par excellence als Kulturberuf gesehen

werden, und dabei ist auch die Kulturpolitik als Generalistin und Moderatorin gefordert. Sie kann den übergreifenden Aspekt deutlich machen und die erforderlichen Verknüpfungen zur Wirtschafts-, Sozial- und Bildungspolitik herstellen! Frei nach Albert Einstein - dass ein Problem nicht mit der gleichen Denkweise gelöst werden kann, durch das es entstanden ist - sind die Politik und ihre Institutionen gefordert, durch neue Denkansätze und Handlungen sinnfällige Voraussetzungen zu schaffen. Lassen Sie uns einen Beitrag dazu leisten.

### Die Autoren:

Joachim Kobuss, Büro für designökonomische Entwicklung · Institut für designpolitische Entwicklung, Berlin

Michael Söndermann · Büro für Kulturwirtschaftsforschung, Köln



*Blogeintrag bewerten*

© SPD 2014

URL: <http://www.kulturundpolitik.de/aktuelles/die-designwirtschaft--relevant-und-prekr-zugleich>