

# "Punkte gegen Lärm"

## Ein spekulatives Design zur Steuerung von Ausgehverhalten im Nachtleben

In diesem Beitrag wird ein Punktesystem vorgestellt, das das Verhalten von Barbesucher\*innen positiv beeinflussen soll. Ziel ist es, Spannungen zwischen feierfreudigem Publikum und dem Bedürfnis nach Ordnung, Sicherheit und Rücksichtnahme zu adressieren. Das Artefakt wurde im Rahmen eines 'design for debate'-Ansatzes entwickelt und in qualitativen Interviews mit fünf Personen aus unterschiedlichen sozialen Kontexten evaluiert. Die Ergebnisse zeigen sowohl Potenziale in Bezug auf Prävention und Gamification, als auch ambivalente Haltungen gegenüber sozialer Kontrolle und Datenschutz.

## Einführung – Kontext und Relevanz

Die Gestaltung des Artefakts entstand vor dem Hintergrund zunehmender Spannungen im urbanen Nachtleben – zwischen dem Wunsch nach ausgelassener Feierkultur einerseits und dem Bedürfnis nach Sicherheit, Ordnung und Ruhe andererseits. Besonders in städtischen Mischgebieten, wo Wohn- und Ausgehviertel eng beieinanderliegen, treffen konträre Interessen aufeinander.

Mit dem vorgestellten Punktesystem wird eine Lösung erprobt, die beide Seiten berücksichtigt: Sie belohnt rücksichtsvolles Verhalten und maßvollen Konsum, sanktioniert jedoch auch destruktive oder übergriffige Handlungen. Der 'design for debate'-Ansatz erlaubt es, ein solches System nicht als direkt umsetzbare Maßnahme zu verstehen, sondern als Anstoß zur Auseinandersetzung mit Fragen wie: Wie sehr wollen wir Verhalten regulieren? Wer darf bewerten? Welche Rolle spielt soziale Kontrolle im öffentlichen Raum?

Meine persönliche Perspektive speist sich aus dem Bedürfnis nach einem gleichwertigen Raum für alle Beteiligten – insbesondere dort, wo Konflikte häufig entstehen. Das Artefakt ist damit auch Ausdruck eines gestalterischen Kompromissversuchs.

## Beschreibung des 'design for debate'-Artefakts

Das Artefakt ist ein digitales Punktesystem, eingebettet in eine App-basierte Plattform. Es bewertet das Verhalten von Barbesucher\*innen anhand festgelegter Kriterien:

- **Startbewertung:** Alle Gäste starten mit 3 von 5 Punkten.
- **Verhalten:** Freundliches Verhalten wird mit +1 Punkt belohnt, übergriffiges oder aggressives Verhalten mit –2 Punkten sanktioniert.
- **Konsumverhalten:** Maßvoller Konsum ergibt +1 Punkt, exzessiver Konsum oder mutwillige Sachbeschädigung führen zu Punktabzügen (–1 bis –3).
- **Pünktliches Verlassen:** Wer die Bar rechtzeitig verlässt, erhält einen Punkt, wer randaliert oder sich weigert, verliert Punkte.

- **Zugangskontrolle:** Ein Score von 4–5 Punkten gewährt bevorzugten Eintritt, unter 2 Punkten wird der Zugang temporär verwehrt.
- **Rehabilitation:** Nach einer Sperrfrist beginnt man wieder bei 3 Punkten.

Das Interface ist so gestaltet, dass Gäste per App, QR-Code oder Mitgliedskarte einchecken. Das Barpersonal aktualisiert die Bewertung nach dem Besuch. Dabei war es ein zentrales Designprinzip, eine **Belohnungslogik** zu betonen, nicht eine rein strafende Kontrolle. Gleichzeitig wurde versucht, die Bedienung für das Personal möglichst einfach zu halten.

## Methodik

Zur Evaluation des Artefakts wurde ein semi-strukturiertes Interviewformat gewählt, das Vergleichbarkeit sowie qualitative Tiefe ermöglicht (Blandford, 2013). Diese Methode eignet sich besonders für das Erheben individueller Perspektiven, Emotionen und subjektiver Interpretationen – zentrale Aspekte in der Rezeption von 'design for debate'-Objekten.

Insgesamt wurden fünf Teilnehmerinnen interviewt, die gezielt aus einem heterogenen Umfeld rekrutiert wurden. Die geringe Fallzahl ist im Bereich menschenzentrierter Designforschung üblich und sinnvoll: Laut Jakob Nielsen (2000) reichen bereits fünf Nutzerinnen aus, um den Großteil relevanter Reaktionen und Nutzungsmuster aufzudecken.

Die Interviews dauerten jeweils 10 Minuten. Allen Teilnehmenden wurde das Artefakt visuell präsentiert, begleitet von einer kurzen mündlichen Erläuterung. Danach folgte ein Gespräch anhand eines vorab entwickelten Leitfadens (siehe Anhang), mit offenen Fragen zu Wahrnehmung, Interpretation, Emotion und gesellschaftlichen Implikationen. Die Gespräche wurden aufgezeichnet, transkribiert und thematisch ausgewertet.

**Tabelle 1: Teilnehmer\*innenprofil (anonymisiert)**

| Teilnehmer*in | Alter  | Beruf/Feld                        | Haltung zum System                                  | Nutzung digitaler Systeme / KI |
|---------------|--------|-----------------------------------|-----------------------------------------------------|--------------------------------|
| A             | ?      | ?                                 | Positiv aus Sicherheitsgründen, Datenschutzbedenken | niedrig                        |
| B             | ca. 30 | ? Student, Interfacedesign        | Offen bei Belohnungslogik, Transparenz gefordert    | hoch                           |
| C             | ca. 20 | Alexander Berezovsky              | Ambivalent, fürchtet sozialen Druck                 | hoch                           |
| D             | ca. 25 | ? Studentin, Kommunikationsdesign | Ablehnend, schränkt Spontaneität ein                | mittel                         |

|   |           |                               |                                                    |      |
|---|-----------|-------------------------------|----------------------------------------------------|------|
| E | ca.<br>23 | ? Studentin,<br>Produktdesign | Aufgeschlossen, sieht Mehraufwand<br>fürs Personal | hoch |
|---|-----------|-------------------------------|----------------------------------------------------|------|

## Ergebnisse

Die Evaluation zeigte ein breites Spektrum an Reaktionen:

- **Sicherheitsaspekte** wurden von älteren Nutzer\*innen stark betont. Teilnehmerin A etwa fühlte sich „endlich ernst genommen“, wenn sie sich auf weniger aggressive Gäste verlassen könne.
- **Gamification**-Elemente wie „Belohnung statt Strafe“ wurden von designaffinen Teilnehmenden als attraktiv empfunden (Teilnehmer B), sofern Transparenz und Einspruchsmöglichkeiten gewährleistet sind.
- **Sozialer Druck** wurde als zentrales Problem benannt. Teilnehmer C merkte an: „Was, wenn man am nächsten Tag von Freund\*innen hört, dass du wegen deines Scores nicht reinkamst?“
- **Einschränkung von Spontanität in Gruppen** war für Teilnehmerin D ein großer Kritikpunkt. Ihrer Meinung nach widerspricht das Punktesystem der Idee des „kontrollierten Kontrollverlusts“.
- **Arbeitsaufwand für das Personal** wurde kritisch reflektiert – insbesondere von Teilnehmerin E, die selbst aus dem Produktdesign kommt: „Wenn Türsteher jetzt auch noch Punkte vergeben müssen – wie objektiv ist das überhaupt?“

## Related Works

Ein verwandtes Projekt wurde bereits in **London** erprobt, wo ein digitales Zugangssystem ähnliche Verhaltensbewertungen umsetzte. Das Konzept scheiterte dort weniger am inhaltlichen Ansatz, sondern an der **fehlenden technischen Standardisierung** der Bars.

Auch kulturelle Referenzen lassen sich ziehen – etwa in dystopischen Szenarien wie in der „Black Mirror“-Folge Nosedive, in der gesellschaftliches Verhalten permanent bewertet wird. Diese Extreme sollen hier jedoch nicht reproduziert, sondern bewusst hinterfragt werden.

## Diskussion

Die Wahrnehmung des Artefakts schwankte zwischen Neugier, Zustimmung, Sorge und Ablehnung. Die **Debatte** selbst wurde angestoßen – ein zentrales Ziel des Projekts. Besonders produktiv war dabei die Auseinandersetzung mit den **unsichtbaren Normen** des Nachtlebens: Was gilt als akzeptabel, wer setzt Standards, und wie lässt sich Rücksichtnahme fördern, ohne zu bevormunden?

Die Untersuchung ist aufgrund der **kleinen Stichprobe**, der **subjektiven Auswahl** und der **begrenzten Testdauer** in ihrer Aussagekraft limitiert. Auch bleiben wichtige Fragen

offen: Wie genau würde eine faire Bewertung erfolgen? Wie schützt man vor Missbrauch?  
Wie lässt sich Datenschutz gewährleisten?

Gerade durch diese offenen Fragen wird jedoch der Mehrwert des spekulativen Designs deutlich: Es lädt zur Diskussion ein, ohne abschließende Antworten zu geben.