

Susanne Ritzmann

Verkaufen – Verbrauchen – Verschwinden

Wegwerfen als unterschätzte Analysekategorie in der Verbraucher- und Designforschung

Der vorliegende Beitrag plädiert dafür, *Wegwerfen* als eigenständige und bislang unterschätzte Analysekategorie sowohl in der Designforschung als auch in der Verbraucherforschung zu etablieren. Entlang des Dreiklangs Verkaufen – Verbrauchen – Verschwinden wird argumentiert, dass sich am Moment der Entledigung zentrale Fragen nach Materialität, Gestaltung, Gebrauch und Verantwortung bündeln. Der Fokus auf das Wegwerfen eröffnet ein dichtes Geflecht von Bezügen zwischen materiellen Eigenschaften, Nutzbarkeitsnormen, gestalterischen Entscheidungen und sozialen Praktiken (Ritzmann 2018). Während Konsum häufig als Akt der Aneignung, des Besitzens oder der Nutzung analysiert wird, bleibt das systematische *Abstoßen* von Dingen – ihre bewusste oder routinisierte Entfernung aus dem Gebrauch – theoretisch unterbelichtet. Gerade hier jedoch verdichten sich ökologische, soziale und kulturelle Dimensionen des Konsums (Ritzmann, Mludek & Rako 2026).

1. Verkaufen: Design zwischen Oberfläche, Lebensstil und Möglichkeitsraum

In populären Vorstellungen erscheint Design häufig als ästhetische Oberfläche oder als Instrument der Verkaufsförderung. Produkte kommunizieren Begehrlichkeit, Lebensstile und Zugehörigkeiten. Marken wie Apple oder IKEA stehen exemplarisch dafür, dass Design selbst zu einem zentralen Verkaufsargument wird. Aus verbraucherwissenschaftlicher Perspektive stellt sich hier die Frage: Was wird eigentlich verkauft? Ein funktionales Objekt – oder ein Lebensstil? Design wirkt als Vermittlungsinstanz zwischen Materialität und sozialer Bedeutung. Es strukturiert die Wahrnehmung, rahmt Erwartungen und präfiguriert Nutzungsweisen (Shove et al. 2007). Der Cultural Turn in den Sozialwissenschaften sowie jüngst der Material Turn haben dazu beigetragen, dass dem Design und den Objekten, die es hervorbringt, Aufmerksamkeit geschenkt wird. In der Kultursoziologie bilden nunmehr Materialität, Zeichenhaftigkeit und die „Ord-

nung der sinnlich wahrnehmbaren Formen als konstitutiver Bestandteil von Gesellschaft“ (Prinz 2018, 3) relevante Forschungsfelder.



[44] Abbildung 13
vgl. Tesla, o.D.



[45] Abbildung 14
Sonnen Batterie 10 o.D. [online] <https://www.energie-berg.de/photovoltaik/energiespeicher/sonnen/sonnenbatterie-10-performance>.



[46] Abbildung 15
Tesla: Tesla Powerwall, 2023. [online] <https://insidetesta.de/tesla-powerwall-3-neue-generation-heimbatterie/>.

Abb. 1: Analyse der Produktsprache von stationären Energiespeichern in der Werbung (Scholz 2025, 40–41).

Die weiterhin relevante Notwendigkeit dieser Hinwendung zum Design der Dinge soll hier an einem Beispiel illustriert werden: an stationären Energiespeichern. Im Rahmen einer Abschlussarbeit im Studiengang Produktdesign an der Kunsthochschule Kassel war die Untersuchung der gesellschaftlich-konstitutiven Kraft des Designs Ausgangspunkt für einen Designprozess. Energiespeicher sind abseits von Powerbank und Batterie bisher wenig rezipierte Massenprodukte. Dies wird sich in naher Zukunft ändern, wie die Arbeit anhand der Auswertung von Daten zur globalen Emissionsentwicklung sowie zum Strommarkt in Deutschland darlegt, denn stationäre Energiespeicher sind Infrastrukturelemente einer notwendigen Energiewende (Scholz 2025, 28–29). Obwohl dezentrale Energiespeicher dementsprechend als Manifestationen des Stromnetzes der Zukunft verstanden werden können, präsentieren sie sich im Rahmen ihrer visuellen Kommunikation häufig als hochwertige Wohnaccessoires oder aber als robustes Camping-Equipment (Scholz 2025, 40–51). Zu diesem Schluss kommt die Arbeit beim

Vergleich von Werbebildern verschiedener Hersteller (Abb. 1). Die untersuchten Bildwelten adressieren implizit Eigenheimbesitzende mit überdurchschnittlichem Raumangebot und Kapital. Urbane Mieter und Mieterinnen hingegen erscheinen in diesen Szenarien kaum. Design erweist sich hier als machtvolle Selektionsinstanz: Es gestaltet nicht nur Dinge, sondern auch implizite Nutzergruppen und damit Zugänglichkeit. Gibt es für transformative soziale Praktiken – wie das stationäre Speichern von Energie in der eigenen Wohnstätte – keine offene Nutzbarkeitsnorm und keine entsprechend gestalteten Ding-Szenarien, so hat dies negative Folgen für die aus Nachhaltigkeitsperspektive nötige Transformation der Gesellschaft. Im Umkehrschluss ist Design durchaus in der Lage, Verbraucher und Verbraucherinnen dabei zu unterstützen, Veränderungen im Alltag dauerhaft zu ermöglichen. Der in der genannten Arbeit entworfene Energiespeicher zeigt die Energieverfügbarkeit im Stromnetz¹ durch eine rotierende Bewegung einer Scheibe an (Abb. 2). So können sich alltägliche Praktiken (Wäsche waschen, Staub saugen etc.) an die Verfügbarkeit von Energie im System anpassen. Energie erhält dadurch ein Interface, das uns auch dabei hilft, ein besseres Verständnis zu entwickeln.



Abb. 2: Prototypischer Entwurf des stationären Energiespeichers „Nest“ für Wohnungen und städtische Kontexte (Scholz 2025, 226–227).

1 Das Stromnetz der Zukunft ist gekennzeichnet von Variabilität durch die wechselnde Verfügbarkeit von Energie aus erneuerbaren Quellen.

Jenseits marktgängiger Produkte fungiert Designforschung zunehmend als experimenteller Möglichkeitsraum insbesondere im Bereich Materialität. Materialien wie Pilzmyzel² stehen exemplarisch für Versuche, industrielle Routinen und ästhetische Gewohnheiten infrage zu stellen. Denn anders als eine reine Materialwissenschaft untersucht das Design nicht nur physische Eigenschaften, sondern auch Entstehungsbedingungen, Nutzungsqualitäten, Bedeutungs- und Wertzuschreibungen von Materialien.

Die Arbeit mit lebenden Organismen wie Pilzen im Design verschiebt den Fokus von der Form zum (Wachstums-)Prozess: Pilzmyzel wächst, reagiert auf Temperatur, Feuchtigkeit und Nährstoffe, bildet eigene Strukturen aus und entzieht sich damit einer vollständig planbaren Formgebung. Die bislang entstehenden Objekte (Abb. 3) sind häufig unverkäuflich – sie fungieren als Lern- und Reflexionsmedien. Sie oszillieren zwischen biologischer Abbaubarkeit und gewünschter Dauerhaftigkeit und stellen damit grundlegende Fragen an unser Verständnis von Wert, Stabilität und Beständigkeit.

Mit lebenden Organismen im Design zu arbeiten, ist an sich schon eine Herausforderung. In solchen Projekten geht es weniger um die Optimierung eines neuen Werkstoffs für bestehende Märkte als um eine andere Form der Auseinandersetzung mit Materialität. Myzelbasierte Objekte (Abb. 3) fungieren dabei als epistemische Artefakte: Sie machen sichtbar, dass Materialien nicht nur Ressourcen sind, sondern Resultate komplexer Beziehungen zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren. Das Design wird damit zu einer Praxis des Aushandelns zwischen biologischen, technischen und kulturellen Logiken.

Die ästhetischen und funktionalen Eigenschaften solcher Objekte entstehen folglich nicht allein aus gestalterischer Intention, sondern aus der Interaktion mit dem lebenden Material. Wachstum, Unregelmäßigkeiten oder Fragilitäten werden nicht notwendigerweise als Fehler verstanden, sondern als Ausdruck eines ko-produzierenden Prozesses. Gerade darin liegt das kritische Potenzial solcher Ansätze: Sie stellen die Vorstellung eines vollständig kontrollierbaren Materials ebenso infrage wie die Idee einer ausschließlich menschlichen Autorenschaft des Designs.

2 Pilzmyzel bezeichnet das meist unsichtbare, vegetative Geflecht eines Pilzes, das aus feinen, fadenförmigen Zellen (Hyphen) besteht und sich im Boden oder in organischem Material ausbreitet. Über dieses Netzwerk nimmt der Pilz Nährstoffe auf, zersetzt organische Substanzen und verbindet sich mit seiner Umgebung. In der Gestaltung und Materialforschung wird Myzel gezielt kultiviert, da es während seines Wachstums lose organische Partikel (z. B. Sägemehl oder landwirtschaftliche Reststoffe) zu stabilen, formbaren Strukturen verbinden kann.



Abb. 3: Experimentelle Prototypen aus Pilzmyzel (BIOLAB Kassel 2024).

Dem gegenüber stehen Materialien wie Glas, die in Alltagsdiskursen häufig als besonders „rein“ oder „neutral“ wahrgenommen werden. Glas ist chemisch weitgehend inert und reagiert kaum mit seinem Inhalt, anders als beispielsweise Kunststoffe; diese Eigenschaft macht es seit Langem zu einem bevorzugten Material für die Aufbewahrung von Lebensmitteln und Getränken. Gleichzeitig ist seine Herstellung energieintensiv, und seine physische Fragilität stellt Anforderungen an Transport und Nutzung.

Seine ökologische und praktische Bedeutung entfaltet Glas daher weniger durch seine Materialeigenschaften allein als durch die Einbettung in spezifische Nutzungssysteme. Ein prominentes Beispiel ist die sogenannte „Perlflasche“ – sie gilt als Designklassiker –, eine standardisierte Mehrwegflasche für Mineralwasser (deutschlandfunkkultur.de 2019). Ihr Design ist neben formalästhetischen und ergonomischen Ansprüchen auf vielfache Wiederbefüllung ausgelegt und funktioniert im Zusammenspiel mit entsprechenden Rücknahme-, Reinigungs- und Distributionsinfrastrukturen. Die Materialität Glas unterstützt hier eine zirkuläre Nutzungsform. Das Beispiel macht deutlich, dass ökologische Potenziale nicht allein aus der Wahl eines Materials resultieren, sondern aus dem Zusammenspiel von Materialeigenschaften, Gestaltung, Infrastruktur und alltäglichen Praktiken.

2. Verbrauchen: Gebrauch als systemische Pfadabhängigkeit

Design wird im Gebrauch sichtbar. So formieren und verfestigen sich Wertzuschreibungen für bestimmte Materialien wie beispielsweise Glas zu einem sehr großen Anteil in der Nutzung. Gleichzeitig sind aber viele problematische Effekte, so etwa Belastungen durch freiwerdende Mikroplastik und schädliche, persistente Chemikalien (PFAS³) oder schwer trennbare Materialverbunde, systemisch „eingebaut“ (Ritzmann, Mludek & Rako 2026).

Ein rein nutzerzentriertes Design greift hier zu kurz. Es suggeriert individuelle Entscheidungsfreiheit, wo strukturelle Vorgaben dominieren, oder aber Bedürfnisbefriedigung, wo Kosten externalisiert werden oder unverhältnismäßig hoch sind. Gestaltungsentscheidungen, die nicht die Nutzung, sondern vielmehr die Nutzenden allein in den Mittelpunkt stellen, implizieren, dass Verbraucher und Verbraucherinnen Umwelt- oder Sozialschäden in Kauf nehmen, um ihre eigenen Bedürfnisse erfüllt zu sehen. Die Produktentwicklungslogik ist demgegenüber häufig eine andere: Alltagsprodukte werden so konzipiert, dass sie sich nahtlos in bestehende Entsorgungsinfrastrukturen einfügen – leicht, kostengünstig, kurzlebig (Ritzmann 2018). Auch wenn Gestalter und Gestalterinnen vielfach keinen oder kaum Einfluss auf Entsorgungswege oder industrielle Herstellungsweisen haben, so ist das Design dennoch am Fortbestehen dieser Produktlebenslogik beteiligt. Ein „entsorgungsgerechtes Design“ (IDZ Berlin o.D.) im Sinne der Kreislaufwirtschaft kann paradoxerweise eine Weiter- und Wiederverwendung erschweren, indem es primär auf konventionelle stoffliche oder thermische Verwertung ausgerichtet ist, nicht aber auf Re-use oder Re-manufacturing.

Politische Rahmensetzungen wie die EU-Ökodesignrichtlinie (2005–2024) und ihre Weiterentwicklung zur Ecodesign for Sustainable Products Regulation (ESPR)⁴ zielen darauf ab, Haltbarkeit, Reparierbarkeit und Ressourceneffizienz von Produkten systematisch zu stärken. Mit der neuen Verordnung treten schrittweise Anforderungen in Kraft, die den gesamten Lebenszyklus eines Produkts betreffen – von Materialwahl und Konstruktion über Nutzung und Reparatur bis hin zu Wiederverwendung und Recycling. Ziel dieser Regulierung ist es, die Kreislaufwirtschaft zu fördern und die Produktlebensdauer zu verlängern.

3 PFAS ist eine Abkürzung für per- und polyfluorierte Chemikalien, die nicht natürlich vorkommen und erst seit den späten 1940ern hergestellt und eingesetzt werden. Sie sind wasser-, fett- und schmutzabweisend. Aufgrund ihrer Eigenschaften werden sie in zahlreichen Produkten wie Kosmetika, Kochgeschirr, Textilien oder zur Oberflächenbehandlung von Metallen und Kunststoffen verwendet.

4 Verordnung (EU) 2024/1781.

Entsprechend rücken Eigenschaften wie Haltbarkeit, Wiederverwendbarkeit und Reparierbarkeit stärker in den Fokus der Gestaltung. Gleichzeitig etablieren diese politischen Instrumente auch quantitative Vorgaben, etwa Mindestanforderungen an Recyclingquoten oder an den Anteil von Rezyklaten in Produkten, die dann häufig in Spannung zu den vorgenannten Zielen stehen.

Trotz dieser erweiterten Anforderungen an den Produktlebenszyklus bleibt das zugrunde liegende Ideal eines geschlossenen Materialkreislaufs in vielen Fällen eine konzeptionelle Abstraktion (Marzi & Renner 2025). Konzepte wie zirkuläres Design oder Ökodesign operieren häufig mit der Vorstellung klar identifizierbarer und rückführbarer Stoffströme, während reale Konsum- und Entsorgungspraktiken deutlich komplexer, situierter und sozial eingebettet sind (Shove, Pantzar & Watson 2012). Prozesse wie Dissipation⁵, Downcycling⁶ und stoffliche Vermischung (von Materialien) setzen zudem einer vollständig zirkulären Nutzung von Materialien physikalische und infrastrukturelle Grenzen. Der Fokus auf Materialkreisläufe kann dabei leicht verdecken, dass funktionierende Zirkularität nicht nur technische Lösungen, sondern auch soziale Praktiken und Sorgebeziehungen (Lamla et al. 2024) voraussetzt. Um Materialien tatsächlich zu trennen, zu sortieren und wiederzuverwenden, sind alltägliche Handlungen, institutionelle Routinen und infrastrukturelle Arrangements erforderlich, die eine differenzierte Behandlung von Dingen überhaupt erst ermöglichen. Angesichts der großen Menge an Produkten, Materialverbünden und Stoffgemischen, die in den gegenwärtigen Produktions- und Marktlogiken zirkulieren, ist eine solche differenzierte Behandlung jedoch kaum vorgesehen (Singh & Walker 2024). Vielmehr sind moderne Konsumökonomien strukturell darauf ausgerichtet, dass Dinge nach ihrer Nutzung möglichst reibungslos aus dem Alltag verschwinden (Ritzmann 2018). Entsorgungs- und Verwertungsinfrastrukturen – etwa im deutschen Abfallmanagement – sind hochgradig effizient organisiert: Sie sammeln, transportieren, sortieren und verarbeiten große Mengen an Abfällen mit erheblichem technologischem Aufwand (Bundesministerium für Umwelt, Klimaschutz, Naturschutz und nukleare Sicherheit [BMUKN] 2025). Diese Effizienz sorgt zwar für „funktionierende“ Entledigungspraktiken, trägt zugleich jedoch dazu bei, dass die materiellen Konsequenzen unseres Konsums weitgehend unsichtbar bleiben.

5 Dissipation beschreibt fortlaufende Materialverluste, die etwa durch den Einsatz sehr geringer Stoffmengen (z. B. Farbpigmente) oder durch Abrieb entstehen.

6 Wenn die Verwendung eines Materials nach dem Recycling lediglich für ein minderwertiges Produkt stattfinden kann, spricht man von Downcycling.

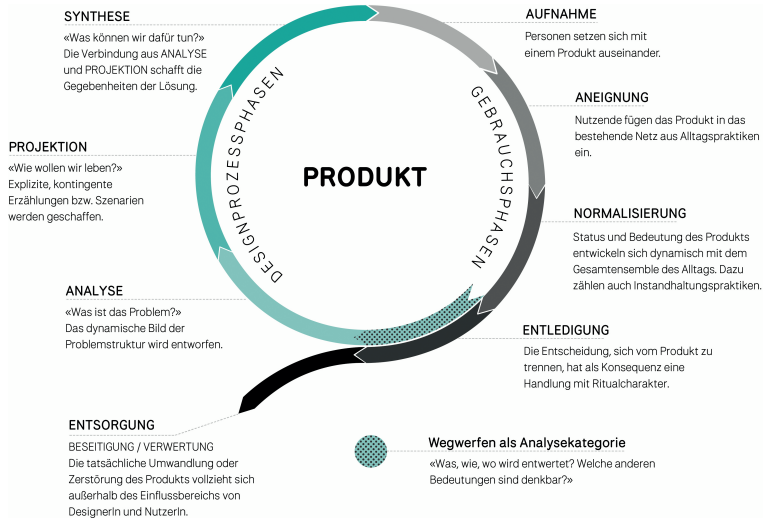


Abb. 4: Modell des Lebenszyklus von Artefakten (Ritzmann 2025).

3. Verschwinden: Entledigung als soziale Praktik

Das Verschwindenlassen oder Wegwerfen markiert den Abschluss des Gebrauchs von Dingen. Dieser Moment rückt nun in den Fokus der Designforschung, die sich mittlerweile mit den sozialen Praktiken am Ende der Nutzung beschäftigt (Ritzmann, Mludek & Rako 2026). Aus einer designbezogenen Perspektive lässt sich Verbrauch als eine Abfolge differenzierter Gebrauchsphasen verstehen (Abb. 4), zu denen auch das Wegwerfen zählt (Ritzmann 2018). Damit verschiebt sich der analytische Blick: Während das Ende des Gebrauchs bislang überwiegend unter dem Begriff der Entsorgung gefasst wurde, rückt nun die Phase der Entledigung selbst als eigenständiger Gegenstand der Untersuchung in den Vordergrund.

Diese Perspektive ist auch deshalb aufschlussreich, weil Verbraucher und Verbraucherinnen auf die nachgelagerte Behandlung von Dingen – also auf Recycling-, Verbrennungs- oder Deponieprozesse – kaum direkten Einfluss haben. Die Beziehung zum Objekt endet bereits zuvor, im Moment der Entledigung. Gerade diese routinisierte, alltägliche Praktik eröffnet daher neue Forschungsfelder für Design- und Konsumforschung (Lamla et al. 2024). In dieser Lesart

wird das Wegwerfen zu einem analytischen Moment, in dem sich der gesamte vorausgegangene Gebrauch eines Objekts verdichtet.

Aus dieser Perspektive lässt sich Müll als Ergebnis eines zweistufigen Prozesses verstehen:

1. Entledigung (Wegwerfen) – die Beendigung der Nutzung und die Trennung vom Objekt
2. Entsorgung – die nachgelagerte infrastrukturelle Behandlung durch Sammel-, Sortier-, Vernichtungs- und Verwertungssysteme

Die Entledigung stellt dabei eine von Verbrauchern und Verbraucherinnen dominierte Phase dar, die durch spezifische Wegwerfpraktiken geprägt ist. Sie manifestiert sich weniger in der physischen Zerstörung eines Artefakts als vielmehr in seiner räumlichen und semantischen Verschiebung. Das Objekt wird aus dem unmittelbaren Nahbereich entfernt – ein Verhalten, das als Entferungsverhalten beschrieben wurde (Windmüller 2004). Mit dieser räumlichen Distanzierung scheint zugleich auch die Verantwortung für das Objekt aus dem Blickfeld zu verschwinden.

In der anschließenden Phase übernehmen hochgradig organisierte Entsorgungsinfrastrukturen die weitere Behandlung der materiellen Hinterlassenschaften. Sie sammeln, transportieren, sortieren und transformieren Abfälle auf technologisch anspruchsvolle Weise (BMUKN 2025). Gerade diese infrastrukturelle Effizienz trägt dazu bei, dass das Verschwinden von Dingen im Alltag als selbstverständlich erscheint (Liboiron & Lepawsky 2022; Fassler 1991).

Demgegenüber steht eine grundlegende Einsicht aus der Ökologie, die bislang kaum zur alltäglichen Selbstverständlichkeit geworden ist: „Everything must go somewhere“ (Commoner 1971). Ein tatsächliches Verschwinden materieller Dinge gibt es nicht. Materialien verändern ihre Form, ihren Ort oder ihren Zustand – sie verlassen jedoch nie vollständig die materiellen Zusammenhänge, aus denen sie hervorgegangen sind.

4. Beispiele: Wegwerfen als Analysekategorie im Design

Die Integration des Wegwerfens als Analysekategorie im Design eröffnet neue Perspektiven auf Konsumpraktiken und auf das „Lebensende“ von Dingen. Diese Perspektiven lassen sich anhand von drei kurzen Beispielen aus Lehre und Forschung illustrieren.

Im Kontext der Lehre – insbesondere in interdisziplinären Formaten, in denen Designer und Designerinnen gemeinsam mit Sozial- oder Naturwissenschaftler:innen an materiellen Fragestellungen arbeiten – lässt sich das Potenzial dieser Perspektive besonders gut vermitteln. Im Seminar *Trash Lab* an der Kunsthochschule Kassel untersuchen Studierende systematisch Momente der Entledigung: Welche Werte, Konventionen und Bewertungsmaßstäbe strukturieren die Entscheidung, ein Objekt aufzugeben? Welche Formen von Verschleiß, Alterung oder Obsoleszenz werden wahrgenommen und welche bleiben implizit?

Ein spekulatives Beispiel für ein solches Hinterfragen von Wertzuschreibungen ist eine Pfeffermühle mit integriertem Display (Abb. 5), das Umdrehungszahlen und Wartungsintervalle der beweglichen Teile anzeigt. Quantitative Nutzungsdaten werden hier zur Grundlage möglicher Weitergabe oder eines Zweitmarkts. Die Idee überträgt Logiken aus dem Automobilbereich – etwa dokumentierte Laufleistungen und Wartungszyklen – auf ein alltägliches Küchenobjekt und macht implizite Annahmen über Verschleiß, Wert und Nutzungsdauer sichtbar.



Abb. 5: *Spekulative Pfeffermühle mit digitaler Anzeige der Laufleistung. Arbeit von Timo Päsche, 2023.*

Ein weiteres Lehrprojekt befasst sich mit der sogenannten Ganztierversmarktung. Verpackungs- und Rezeptgestaltung werden dabei bewusst zusammengedacht, um als Abfall gelesene Ressourcen – beispielsweise Hühnerfüße – neu zu kontextualisieren und aufzuwerten (Ritzmann, Mludek & Rako 2026). Design fungiert hier als Übersetzungsinstanz zwischen materiellen Gegebenheiten und kultureller Akzeptanz. Durch gestalterische Rahmung und kommunikative Strategien können neue Konsumpraktiken angeregt werden, die insbesondere im Kontext nachhaltiger Ernährungssysteme an Bedeutung gewinnen.

Neben diesen Beiträgen aus der Lehre trägt auch die Designforschung zur Entmystifizierung und analytischen Durchdringung von Wegwerfpraktiken bei. Ein Forschungsprojekt am Fachgebiet der Autorin widmet sich beispielsweise heimischer Rohwolle. Diese natürliche Ressource wird in der EU rechtlich als „tierisches Nebenprodukt“ klassifiziert und muss daher in vielen Fällen entsorgt werden (Abb. 6) (Ritzmann, Mludek & Rako 2026). Anstatt neue Wollprodukte zu entwerfen, richtet das Projekt den Blick auf die gesamte Prozesskette – vom Scheren über die Wollwäsche bis hin zu Reparatur- und Pflegepraktiken.

Dabei wird unter anderem untersucht, welche Potenziale im bewussten Belassen des natürlichen Wollfetts (Lanolin) in der Faser liegen (Rako 2023). Die damit verbundenen wasserabweisenden, antibakteriellen und pflegenden Eigenschaften eröffnen funktionale Alternativen zu Textilien, die üblicherweise mit chemischen Beschichtungen behandelt werden. Design verschiebt sich hier von der reinen Produktentwicklung hin zur Gestaltung von Materialpraktiken, Infrastrukturen und Bewertungsweisen – und damit auch zu einer kritischen Auseinandersetzung mit den Bedingungen, unter denen Dinge überhaupt erst zu Abfall werden.



Abb. 6: Lagerungspraxis für geschorene Schafrohwole in Hessen (Rako 2023).

5. Design- und Verbraucherforschung zusammendenken

Die Fokussierung auf das Wegwerfen verschiebt den analytischen Rahmen: Verbrauch wird nicht mehr nur als Aneignung und Nutzung verstanden, sondern als Abfolge differenzierter Gebrauchsphasen, deren Abschluss – die Entledigung – rückwirkend Aufschluss über Wertzuschreibungen, Routinen und Systemlogiken gibt. Für die Verbraucherforschung eröffnet dies neue Felder:

- Analyse von Wegwerfpraktiken als sozial eingebettete Entscheidungen
- Untersuchung infrastruktureller Rahmungen
- Reflexion der Rolle von Gestaltung im Stabilisieren oder Irritieren bestehender Routinen

Die Designforschung bringt hierfür ihre besondere Expertise in Fragen der Materialität, der Gestaltungsprozesse und der experimentellen Methoden ein. Sie kann Möglichkeitsräume eröffnen, Routinen infrage stellen und neue Bedeutungen für Dinge erzeugen.

Das Verschwinden der Dinge ist kein natürlicher Prozess, sondern Resultat sozialer, materieller und infrastruktureller Regime. Zwischen Einverleiben und Entsorgen liegt ein Feld der Verantwortung, das bislang zu wenig Beachtung findet – im Design wie auch in der Verbraucherforschung.

Literaturverzeichnis

- BIOLAB Kassel (2024). *Design with Fungi*. Projects. <https://biolab-kassel.de/project/design-with-fungi> (zugegriffen am 12.03.2026).
- Bundesministerium für Umwelt, Klimaschutz, Naturschutz und nukleare Sicherheit (BMUKN) (Hrsg.) (2025). *Abfallwirtschaft in Deutschland 2025*. https://www.bundesumweltministerium.de/fileadmin/Daten_BMU/Pool/Broschueren/abfallwirtschaft-2025_bf.pdf (zugegriffen am 12.03.2026).
- Commoner, B. (1971). *The closing circle: Nature, man, and technology*. New York: Knopf.
- deutschlandfunkkultur.de (2019, 28. August). *50 Jahre Perlenflasche – Als das Mineralwasser in Form gebracht wurde*. Deutschlandfunk Kultur. <https://www.deutschlandfunkkultur.de/50-jahre-perlenflasche-als-das-mineralwasser-in-form-100.html> (zugegriffen am 17.03.2026).
- Fassler, M. (1991). *Abfall, Moderne, Gegenwart. Beiträge zum evolutionären Eigenrecht der Gegenwart*. Gießen: Focus.
- IDZ Berlin (o. D.). *Kriterien*. Bundespreis Ecodesign. <https://bundespreis-ecodesign.de/de> (zugegriffen am 12.03.2026).
- Lamla, J., Heidbrink, L., Hohnsträter, D., Loer, K., & Roschka, J. (2024). *Die Zukunft des Konsums. Agenda zur Neuperspektivierung der Verbraucherforschung*. <https://doi.org/10.17170/KOBRA-2024110711087>.
- Liboiron, M., & Lepawsky, J. (2022). *Discard studies. Wasting, systems, and power*. Cambridge, Mass./London: The MIT Press.
- Marzi, T., & Renner, M. (2025). Die Kreislaufmetapher. In: T. Marzi & M. Renner (Hrsg.): *Das Weltbild der Circular Economy und Bioökonomie. Der Kreislauf* (S. 221–235). Berlin: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-662-70265-9_5.
- Prinz, S. (2018). Design aus kultursoziologischer Perspektive. In: S. Moebius, F. Nungesser & K. Scherke (Hrsg.): *Handbuch Kultursoziologie* (S. 1–14). Wiesbaden: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-08001-3_21-1.
- Rako, F. (2023). *Unter Schafen. Wollfett im Textildesign*. Kassel: Kunsthochschule Kassel. <https://doi.org/10.17170/KOBRA-2025010410788>.
- Ritzmann, S. (2018). *Wegwerfen | Entwerfen. Müll im Designprozess – Nachhaltigkeit in der Designdidaktik*. Basel: Birkhäuser. <https://doi.org/10.1515/9783035617603>.
- Ritzmann, S. (2025). Arbeiten aus Theorie und Praxis. *studiofroh*. <https://www.studiofroh.de/> (zugegriffen am 12.03.2026).

- Ritzmann, S., Mludek, K., & Rako, F. (2026). Waste equals Food – Überreste als Ausgangspunkt für Nachhaltigkeit im Design. In: E. Hackspiel-Mikosch, C. Liedtke & T. Wilkening (Hrsg.): *SDG 12: Nachhaltiger Konsum und nachhaltige Produktion*. Berlin/Heidelberg: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-662-70118-8_9-1.
- Scholz, P. (2025). *NEST. Private Stromspeicher im Kontext der Energiewende*. Diplomarbeit an der Kunsthochschule Kassel der Universität Kassel.
- Shove, E., Pantzar, M., & Watson, M. (2012). *The dynamics of social practice. Everyday life and how it changes*. Los Angeles et al.: SAGE.
- Shove, E., Watson, M., Hand, M., & Ingram, J. (2007). *The design of everyday life*. Oxford/New York: Berg.
- Singh, N., & Walker, T. R. (2024). Plastic recycling: A panacea or environmental pollution problem. *npj Materials Sustainability*, 2 (1), 17. <https://doi.org/10.1038/s44296-024-00024-w>.
- Windmüller, S. (2004). *Die Kehrseite der Dinge. Müll, Abfall, Wegwerfen als kulturwissenschaftliches Problem*. Münster: LIT.