

Partizipative & sozialverantwortliche Technikentwicklung

Veranstalter_innen: Claude Draude¹, Arne Berger², Sandra Buchmüller³

Wissenschaftliches Zentrum für Informationstechnik-Gestaltung (ITeG),

Fakultät Elektrotechnik/Informatik, Universität Kassel¹

Professur Medieninformatik, Technische Universität Chemnitz²

Professur Gender, Technik und Mobilität, Technische Universität Braunschweig³

`claude.draude@uni-kassel.de,`

`arne.berger@informatik.tu-chemnitz.de,`

`s.buchmueller@tu-bs.de`

1 Thema des Workshops

Partizipative Technikentwicklung geht davon, dass eine direkte Zusammenarbeit zwischen denen, die Technik entwickeln und denen die sie nutzen, zu technischen Lösungen führt, die den Bedürfnissen der Nutzer_innen entspricht. Das Partizipative Design (PD) [1] der Skandinavischen Schule spricht sich explizit für die Beteiligung marginalisierter Bevölkerungs- und Nutzungsgruppen an Technikentwicklungsprozessen aus. Der Ansatz geht auf das „Cooperative System Design“ [2] der 1970er Jahre zurück, der den vornehmlich gewerkschaftlich vorangetriebenen politischen Anspruch der Arbeitsplatz-Demokratisierung verfolgte und durch den Einbezug von Arbeitnehmer_innen in die Technikentwicklung eingelöst werden sollte.

Was sich jedoch hinter dem Begriff der Partizipation verbirgt und wie diese gehandhabt wird, kann von Projekt zu Projekt sehr verschieden sein. Ehn und Badham kritisierten bereits 2002, dass die Praxis partizipativer Technikentwicklung ihren politischen Anspruch auf Demokratisierung und Empowerment der jeweiligen Nutzungsgruppe und damit letztendlich dem nach sozialer Gerechtigkeit eingebüßt hätte. PD sei zu einer „weichen Technokratie des Nutzer_inneneinbezugs“ verkommen, die vorrangig in akademischen Technikentwicklungsbereichen und weniger in Unternehmen oder politischen Handlungsfeldern angewandt wird [3]. Auch aktuelle Untersuchungen partizipativer Technikentwicklungsprojekte [4] stützen diese These.

Darüber hinaus stellt sich die Frage wie sich Partizipation angesichts neuer soziotechnischer Entwicklungen auf Gebieten wie Künstlicher Intelligenz, Maschinellen Lernen, Automatisierten Fahren, Digitale Transformation, Internet of Things und den damit verbundenen Veränderungen von Infrastrukturen, Machtverhältnissen und Prekarisierungen ermöglichen lässt.

Veröffentlicht durch die Gesellschaft für Informatik e. V. 2018 in

R. Dachse, G. Weber (Hrsg.):

Mensch und Computer 2018 – Workshopband, 02.–05. September 2018, Dresden.

Copyright (C) 2018 bei den Autoren. <https://doi.org/10.18420/muc2018-ws02-0117>

2 Inhalt und Ziel

Ausgehend von diesen Herausforderungen, möchten wir uns gemeinsam mit Teilnehmer_innen aus unterschiedlichen technischen Kontexten und Disziplinen mit den Potenzialen und Grenzen des Partizipativen Designs im Hinblick auf eine *sozialverantwortliche Technikentwicklung* auseinandersetzen. Dabei geht es um die Diskussion der Frage: *Inwieweit führt die Beteiligung von Nutzer_innen zu einer sozialverantwortlichen Technikentwicklung?* Auf der Grundlage unserer Erfahrungen und denen der Teilnehmer_innen möchten wir einen ungeschönten Blick auf die Prozesse, Herangehensweisen, Beteiligungs- und Einflussverhältnisse partizipativer Technikentwicklungsprojekte werfen und diese anhand von Ansprüchen wie demokratische Teilhabe aller Beteiligten, gleichberechtigter Einbezug marginalisierter Nutzungs- und Bevölkerungsgruppen, wechselseitige Lernerfahrungen, kritische Reflexionen und kontrovers-konstruktive Aushandlungsprozesse erörtern [5]. Ziel ist, gemeinsam Kriterien zu sammeln und Rahmenbedingungen zu definieren, die erfüllt sein müssen, damit die Beteiligung von Nutzer_innen zu sozialverantwortlicher und inklusiver Technik führt. Forscher_innen und Praktiker_innen sind eingeladen, ihre Erfahrungen mit der Beteiligung von Nutzer_innen in der Technikentwicklung anhand folgender Fragen zu reflektieren:

- *Wie sah die Beteiligungsstruktur und Interessenverhältnisse des Projektes aus?*
- *Nach welchen Kriterien wurden Nutzende ausgewählt? Wurden dabei Gender- und Diversity-Aspekte berücksichtigt?*
- *Wie sah der Forschungs- und Entwicklungsprozess aus? Wer war an welchen Wissens- und Entscheidungsprozessen beteiligt? Wieviel Einfluss bzw. Entscheidungsmacht hatten die Nutzer_innen?*
- *Welche Methoden kamen zum Einsatz? Wie haben sie die Beteiligungs- und Einflussverhältnisse beeinflusst, ermöglicht oder auch unterbunden?*
- *Wie werden Prozess und Projekt hinsichtlich der Ansprüche des Partizipativen Designs und letztendlich hinsichtlich ihres Beitrags zu sozialverantwortlicher Technik bewertet?*

3 Organisation

Die Veranstalter_innen des Workshops verfügen über eine breite Expertise hinsichtlich der Anwendung partizipativer Methoden mit vielfältigen Nutzungsgruppen in unterschiedlichen Anwendungsfeldern. *Claude Draude* leitet das Fachgebiet “Gender/Diversity in Informatiksystemen” (Universität Kassel). Sie entwickelt u.a. soziotechnische Modellierungsverfahren, die Gender- und Diversity-Aspekte in Informatikforschung und -entwicklung integrieren. *Sandra Buchmüller* arbeitet an der Professur „Gender, Technik und Mobilität“ (TU Braunschweig). Sie entwickelt Ansätze und Herangehensweisen der Gender Studies, der feministischen Wissenschafts- und Technikforschung und der kritischen Designforschung für die Ingenieurwissenschaften. *Arne Berger* ist Designforscher und leitet das Interaction Design Research Lab “Miteinander” an der TU Chemnitz. Er entwickelt gemeinsam mit älteren Menschen Beteiligungsformate zum Entwerfen smarter vernetzter Dinge.

4 Literatur

- [1] Björgvinsson, E., Ehn, P., Hillgren, P.-A. (2010). "Participatory design and democratizing innovation." Proceedings of the 11th Biennial participatory design conference. ACM Library; Kuhn, S., Muller, J.M. (1993). "Participatory design." In: Communications of the ACM 36.6, P 24-29.
- [2] Ballon, P., Schurman, D. (2015). Living Labs: Concepts, Tools and Cases. In: info, Vol.17/4
- [3] Ehn, P., Badham, R. (2002). Participatory design and the collective designer, PDC 2002 Conference Proceedings, P. 1-10
- [4] Wright, P., McCarthy, J. (2015). The politics and aesthetics of participatory HCI. In: Interactions, 12(6), P. 26-31
- [5] Muller, M.J.; Druin, A. (2012). Participatory Design: The Third Space. In: J. Jacko (Hrsg.): Human Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies, and Emerging Applications, S. 1125-1153.