

„Lasst uns Gesichtserkennung auf dem Marktplatz einsetzen“:

Warum Dystopien PD Projekte voranbringen

Franziska Maas
Lehrstuhl für Psychologische Ergonomie
Universität Würzburg
Deutschland
franzisca.maas@uni-wuerzburg.de

Sara Klüber
Lehrstuhl für Psychologische Ergonomie
Universität Würzburg
Deutschland
sara.klueber@uni-wuerzburg.de

ZUSAMMENFASSUNG

Dieser Beitrag beschäftigt sich mit der Frage welche Konsequenzen Participatory Design bei der Gestaltung von intelligenten, komplexen Systemen hat und zeigt beispielhaft wie PD durch das Zulassen von dystopischen Visionen während der Ideenfindung zu sozialverträglicher Technikentwicklung beitragen kann. Wir berichten dafür ein Fallbeispiel aus dem ForDemocracy Projekt, bei welchem wir gemeinsam mit Bürger:innen Designideen zur digitalen Bürgerbeteiligung entwickelten. In einer Ideationphase entwickelten Bürger:innen zunächst auch dystopische Ideen, die beispielsweise Gesichtserkennung im öffentlichen Raum vorsahen. Doch, anders als vielleicht erwartet, wurden diese Ideen nicht zum Problem, sondern zur Chance, denn sie provozierten Gegenreaktionen und Diskussionen. Dabei wurde deutlich, dass die Teilnehmer:innen über Meinungen, Werte und Vorwissen verfügten, die sie befähigten die entstandenen Ideen kritisch zu hinterfragen, zu diskutieren und schließlich in der Gruppe zu verbessern. Wir sind der Ansicht, dass PD prädestiniert ist, um auch komplexere technische Systeme zu entwickeln und möchten andere ermutigen dystopische Ideen zuzulassen und die daraus resultierenden Diskussionen zu nutzen.

CCS CONCEPTS

- Human-centered computing~ Participatory design

KEYWORDS

Bürgerbeteiligung, Participatory Design, Artificial Intelligence

1 Fallbeispiel HublandTreff: Ein Ideation Workshop

Im Rahmen unseres Projekts im Forschungsverbund „ForDemocracy“ beschäftigen wir uns mit der partizipativen Entwicklung digitaler Tools zur kommunalpolitischen

Permission to make digital or hard copies of part or all of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. Copyrights for third-party components of this work must be honored. For all other uses, contact the owner/author(s).
MuC'20 Workshops, Magdeburg, Deutschland © Proceedings of the Mensch und Computer 2020 Workshop on «Partizipative & sozialverantwortliche Technikentwicklung». Copyright held by the owner/author(s).
<https://doi.org/10.18420/muc2020-ws109-329>

Beteiligung. Über ein halbes Jahr hinweg nahmen wir (zwei Wissenschaftlerinnen und mehrere Studierende der HCI) am HublandTreff, einem offenen Nachbarschaftstreff, teil. In diesem treffen sich alle zwei Wochen Bürger:innen (ca. 20 bis 70 Jahre; Gruppengröße variiert zwischen ca. 5 und 15 Teilnehmer:innen; keine spezielle technische Vorerfahrung) des Stadtteils Hubland, um gemeinsam mit einem Vertreter der Stadt und der Leiterin der Stadtteilbücherei Themen rund um das Viertel zu diskutieren. Während dieser Treffen beteiligten sich die Bürger:innen zudem an der Entwicklung von Ideen zur Umsetzung digitaler Bürgerbeteiligung für ihren Stadtteil.

In einer Sitzung zur Ideenentwicklung verwendeten wir als Einstieg in die kreative Phase selbstentwickelte „Interaktionskarten“ (siehe Abbildung 1) ähnlich der Inspirationskarten von Halskov und Dalsgård [2].



Abbildung 1: Interaktionskarten

Diese enthalten eine kurze Beschreibung einer In- oder Output-Technologie, einer Zeichnung sowie Beispiele wie die Technologie eingesetzt werden könnte. Alle Teilnehmer:innen zogen eine Karte und wurden in Paare mit jeweils einer In- und Output-Karte gelost. Anschließend sollten die Paare ein Szenario entwerfen, in dem eine Kombination der beiden Technologien die politische Beteiligung in ihrem Stadtteil verbessern würde.

Unter anderem entstanden Ideen zur Verknüpfung von (1) Emotionserkennung und Airflow, (2) Spracheingabe und Virtual Reality, (3) Touch und Force Feedback sowie (4) Gesichtserkennung und Projektion. In diesem Positionspapier wollen wir besonders auf Idee (4) und die mit ihr einsetzende Diskussion eingehen, die, so denken wir, exemplarisch den Wert von gelungenen PD Prozessen demonstriert. Mithilfe der Kombination von Gesichtserkennung und Projektionen (4) entwickelte ein Paar ein Konzept, das auf dem Markplatz anhand des Gesichts erkennt ob und mit welchen Präferenzen Bürger:innen politischer Beteiligung gegenüber aufgeschlossen sind. Auf dieser Basis projiziert es dann gezielt individualisierte Informationen über Partizipationsmöglichkeiten auf den Boden. Diese Idee löste seitens vieler Bürger:innen eine rege Diskussion aus. Während das angestrebte Ziel (Bürger:innen gezielt auf Beteiligungsmöglichkeiten hinweisen) Unterstützung fand, empfanden einige Teilnehmer:innen die Idee als bedrohlich und fühlten sich beispielsweise in ihrem Recht auf Privatsphäre eingeschränkt. Sie lehnten die Verwendung von Gesichtserkennung und Videoüberwachung auf einem öffentlichen Platz daher strikt ab. Der Gruppe gelang es jedoch sich das dystopische Beispiel zunutze zu machen und auf Basis der geäußerten Bedenken und Werte (Privatsphäre, Datenschutz, Freiheit) zu überarbeiten. Im Ergebnis wurde die Idee verändert, sodass die Gesichtserkennung nur auf registrierte Bürger:innen beschränkt wird, die zuvor ihr Einverständnis geben konnten und über die Projektion über Neuigkeiten, beispielsweise aus dem HublandTreff, informiert werden.

2 PD als prädestinierte Methode zur Entwicklung soziotechnischer Systeme

Der vorgestellte Fall verdeutlicht, dass sich Partizipatives Design und die Entwicklung komplexer, neuer Technologien wie Künstliche Intelligenz oder Internet of Things nicht ausschließen. Wir argumentieren, dass (A) Bürger:innen mündig sind auch an der Entwicklung komplexer Systeme mitzuwirken und (B) Prinzipien des PD hier prädestiniert sind, um ein sozialverträgliches Zusammenspiel von Technik und Bürger:innen zu ermöglichen und (C) auch dystopische Ideen eine Chance darstellen die Auswirkungen solcher Technologien bereits im Entwicklungsprozess zu diskutieren.

Die Tatsache, dass die teilnehmenden Bürger:innen in unserer Sitzung ohne weiteres mit Hilfe der Interaktionskarten selbstständig Zukunftsszenarien entwarfen, die maßgeblich von Technologien wie KI und IoT beeinflusst sind, zeigt, dass Partizipation hier möglich ist. Die Bürger:innen hatten Meinungen und Werte, die von den entworfenen Ideen berührt, angegriffen, und somit sichtbar wurden, und brachten diese aktiv in die Diskussion ein. Durch die konkreten (teilweise dystopischen) Beispiele entstand ein gemeinsamer Raum, in dem sich die Teilnehmer:innen vorstellen konnten wie eine Welt mit diesen Technologien aussehen würde und auf dieser Basis zu entscheiden, ob die Vorstellung eine Bereicherung oder eine Bedrohung darstellt.

Unser Beispiel verdeutlicht, dass PD als Methode geradezu prädestiniert ist, um intelligente, komplexe Systeme zu entwickeln. Denn wenn Menschen, die von einem Design betroffen sein werden, auch die Möglichkeit haben sollen diese zu beeinflussen und über sie zu entscheiden (*having a say*) [1, 3], muss diese Annahme im Besonderen für Systeme gelten, die selbstständig Entscheidungen über die Lebenswelt von Menschen treffen. Im Idealfall können Forschende und Designer:innen durch PD von den Beteiligten lernen, welche Werte (z.B. Privatsphäre) von einem Konzept tangiert werden während die Beteiligten im Sinne des *mutual learning* die Möglichkeit haben ihre Ideen und Vorstellungen von neuen Technologien zu schärfen. Die Beteiligung kann dazu führen, dass Bürger:innen polarisierende, dystopische Visionen entwerfen. Wir sind der Meinung, dass solche Dystopien nicht zwangsläufig eine Bedrohung für den Designprozess darstellen, sondern als Anstoß zur Diskussion und als weitere Möglichkeit des gegenseitigen Lernens genutzt werden sollten und so schließlich auch zur Verbesserung einer Idee und zu einer sozialverträglicheren Technologie führen.

DANKSAGUNG

Wir beschäftigen uns als Teilprojekt des Forschungsverbundes „ForDemocracy“ mit methodischen und praktischen Fragen von Participatory Design und Contextual Design. Das Projekt wird gefördert vom Bayerischen Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst.

LITERATURVERZEICHNIS

- [1] Dalsgaard, P. et al. 2016. Participation Gestalt: Analysing Participatory Qualities of Interaction in Public Space. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (San Jose California USA, May 2016), 4435–4446.
- [2] Halskov, K. and Dalsgård, P. 2006. Inspiration card workshops. *Proceedings of the 6th ACM conference on Designing Interactive systems - DIS '06* (University Park, PA, USA, 2006), 2.
- [3] Simonsen, J. and Robertson, T. 2012. *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge.