

Living Labs als feministische Forschungsinfrastrukturen: Fallstudie eines Reallabors

Michael Ahmadi
University of Siegen
michael.ahmadi@uni-siegen.de

Volker Wulf
University of Siegen
volker.wulf@uni-siegen.de

Claudia Herling
Heilbronn University
claudia.herling@hs-heilbronn.de

Nicola Marsden
Heilbronn University
nicola.marsden@hs-heilbronn.de

ABSTRACT

In diesem Positionspapier diskutieren wir den partizipativen Ansatz der Living Labs anhand eines Fallbeispiels als eine Möglichkeit, feministische Werte in der Forschung zu adressieren.

CCS CONCEPTS

• **Social and professional topics** → **Gender** • *Ethnographic studies*

KEYWORDS

Gender and IT, Living Lab, Women in Computing, Qualitative Research, Methodology, Participatory Action Research

1 Einleitung

Im Positionspapier für den letztjährigen Workshop [1] hatten wir dafür plädiert, im Kontext von partizipativen und sozialverantwortlichen Methoden der Technikentwicklung gendersensitiv vorzugehen und den Living-Lab-Ansatz als eine Forschungsinfrastruktur vorgeschlagen, die einen ganzheitlichen Ansatz sowie permanente Reflexion ermöglicht. Living Labs sind realweltliche Forschungsinfrastrukturen, in denen verschiedene Stakeholder kollaborativ an einer Fragestellung arbeiten. [z.B. 5]. Methodologisch flexibel, werden Sie aufgrund Ihres Anspruchs zum sozialen Wandel i.d.R. mit partizipativen Ansätzen wie Participatory Action Research und Participatory-Design-Ansätze in Verbindung gebracht [3,4]. Um unsere Ausführungen bildhaft zu machen, möchten wir in diesem Paper einen solchen Forschungsprozess beispielhaft anhand eines unserer „Reallabore“ skizzieren.

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'19 Workshops, Hamburg, Deutschland

© Proceedings of the Mensch und Computer 2019 Workshop on «Partizipative und sozialverantwortliche Technikentwicklung». Copyright held by the owner/author(s).

<https://doi.org/10.18420/muc2019-ws-626>

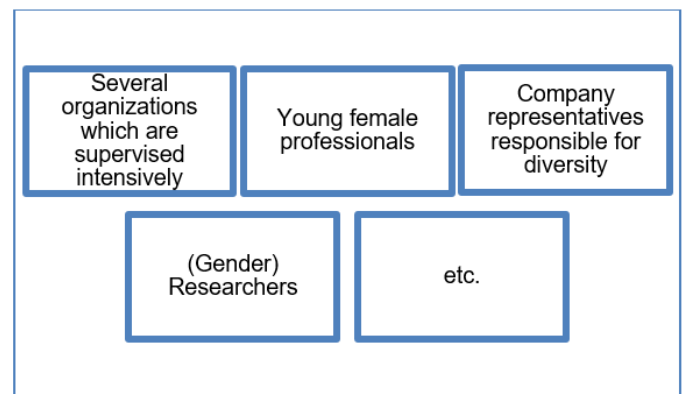


Abbildung 1: Stakeholder des Living Labs

2 Fallstudie: Reallabor aus der Video-Game-Industrie

Seit März 2017 begleiten wir sechs „Reallabore“, die Stakeholder (Abbildung 1) unseres Living Labs zu Fragestellungen aus dem Bereich Gender und IT darstellen [2]. Eines der Reallabore stellt ein Video-Game-Unternehmen dar. Mit 19 Nationalitäten ist das Unternehmen recht divers aufgestellt. Rund 60% der Mitarbeitenden kommen aus Deutschland, 40% sind Ausländer. Der Frauenanteil liegt jedoch unter 20%.

Bei unserem ersten Besuch haben wir gemeinsam mit Unternehmensvertretern die zu bearbeitende Fragestellung festgelegt: Der Faktor Gender hinsichtlich der Talentakquise und -entwicklung. Sieben Frauen haben sich bereit erklärt, an dem Projekt teilzunehmen. Hierbei hat sich eine gelungene Mischung aus langjährigen und relativen neuen Mitarbeiterinnen sowie hinsichtlich der Tätigkeitsbereiche ergeben. Wir haben mit allen Frauen Interviews durchgeführt sowie zwei Mitarbeiterinnen über mehrere Tage und Monate hinweg bei ihrer alltäglichen Arbeit beobachtet (Shadowing). Diese Daten haben wir dann einer thematischen Analyse unterzogen. Wir stellten fest, dass viele Frauen intrinsisch motiviert sind, in der Branche oder just in diesem Unternehmen zu arbeiten und die

Unternehmenskultur prinzipiell loben. Die Frauen berichteten jedoch auch, dass sie während drei Phasen des Werdegangs im Unternehmen mit subtiler Form von Maskulinität konfrontiert worden sind oder immer noch werden, die voranging auf sozial konstruierten Mechanismen in einem androzentrischen Umfeld basiert: 1) Beim ‚Onboarding‘ in das Unternehmen, 2) bei der Entwicklung und Darlegung ihrer Fähigkeiten und 3) bei der beruflichen Weiterentwicklung im Unternehmen. Unsere Erkenntnisse haben wir in einer Fokusgruppen-Diskussion (an der sich zusätzlich zwei weitere Frauen und zwei Männer beteiligten) den Teilnehmenden widergespiegelt. Diese Diskussionen brachten nicht nur neue Einsichten, sondern halfen auch, die Themen zu schärfen. Das Unternehmen wiederum hat Inspirationen erhalten, um Änderungsprozesse im Unternehmen anzustoßen.

Ein wichtiger Aspekt für dieses Reallabor war zudem der Austausch auf von uns organisierten Fachtagen, die zweimal jährlich in unterschiedlichen deutschen Städten stattfinden. Zwei Unternehmensvertreterinnen haben auf zwei Fachtagen bereits Workshops mit uns ausgerichtet, die sich thematisch an den Fragestellungen im Unternehmen orientieren. Dies erlaubt nicht nur eine ‚breitere‘ Sicht auf die Thematik sowie Zugang zu unterschiedlichen Perspektiven, auch erhält das Reallabor weitere Impulse für die eigenen Praktiken.

3 Fazit

Unsere bisherigen Erfolge mit dem Reallabor sind ermutigend und zeigen, dass Living Labs tatsächlich eine passende, partizipative Forschungsinfrastruktur im o.a. Kontext darstellen. Weitere Forschungsarbeit in iterativen Zyklen wird notwendig sein, um den Ansatz unter feministischen Gesichtspunkten weiterhin zu beleuchten.

Förderung

Diese Arbeit entstand im Rahmen des Projekts „Gender. Wissen. Informatik. Netzwerk zum Forschungstransfer des interdisziplinären Wissens zu Gender und Informatik (GEWINN)“. Das Projekt ist ein Verbundvorhaben der Hochschule Heilbronn, der Universität Siegen und des Kompetenzzentrums Technik-Diversität-Chancengleichheit. Es wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) unter den Förderkennzeichen 01FP1603, 01FP1604 und 01FP1605 vom 01.01.2017-31.12.2019 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autorinnen und Autoren.

REFERENCES

- [1] Michael Ahmadi, Rebecca Eilert, Kristian Gäckle, and Nicola Marsden. 2018. Gender als Faktor bei der partizipativen Softwaregestaltung in Living Labs. *Mensch Comput. 2018-Workshopband*. (2018).
- [2] Michael Ahmadi, Anne Weibert, Corinna Ogonowski, Konstantin Aal, Kristian Gäckle, Nicola Marsden, and Volker Wulf. 2018. Challenges and lessons learned by applying living labs in gender and IT contexts. In *Proceedings of the 4th Conference on Gender & IT*, 239–249.
- [3] Claudio Dell’Era and Paolo Landoni. 2014. Living Lab: A Methodology between User-Centred Design and Participatory Design: Living Lab. *Creat. Innov. Manag.* 23, 2 (2014), 137–154. DOI:<https://doi.org/10.1111/caim.12061>
- [4] Pelle Ehn. 1993. Scandinavian Design: On Participation and Skill. In *Participatory Design: Principles and Practices*, Douglas Schuler and Aki Namioka (eds.). CRC Press, Boca Raton, 41–77.
- [5] Mats Eriksson and Seija Kulkki. 2005. State-of-the-Art in Utilizing Living Labs Approach to User-centric ICT Innovation – A European Approach. Lulea: Center for Distance-Spanning Technology. Retrieved from http://84.88.32.6/openlivinglabs/documents/SOA_LivingLabs.pdf