

Partizipative Technikgestaltung und Nachhaltigkeit

Anne Weibert
Wirtschaftsinformatik und Neue Medien
Universität Siegen
anne.weibert@uni-siegen.de

Maximilian Krüger
Wirtschaftsinformatik und Neue Medien
Universität Siegen
maximilian.krueger@uni-siegen.de

ABSTRACT

Fokussierend auf den partizipativen Entwicklungsprozess einer digitalen Plattform, die die Orientierungs-, Informations- und Kommunikationsbedürfnisse von Geflüchteten sowie ihren ehrenamtlichen und professionellen Helfern bedienen will, setzt sich dieser Beitrag mit der Frage auseinander, inwieweit der partizipative Charakter eines Entwicklungsprozesses die nachhaltige Implementierung der Initiative über das Projektende hinaus stützen kann. In den Methoden partizipativer Aktionsforschung angelegte Beteiligungsmechanismen schaffen frühzeitig eine Vertrauensbasis, die geeignet ist Formen (digitaler) gesellschaftlicher Beteiligung zu fördern und den Bestand einer Initiative nachhaltig zu sichern.

KEYWORDS

Design, Geflüchtete, Migration, Nachhaltigkeit, Partizipation, Technikgestaltung

1 Einleitung

In Nordrhein-Westfalen entsteht mit dem *Nett.Werkzeug* eine digitale Plattform mit Werkzeugen, die das Ankommen und Integrieren erleichtern sollen. Gestaltet wird sie gemeinsam von Menschen, die aus unterschiedlichen Gründen ein neues Zuhause in Deutschland suchen, und Menschen, die sie ehrenamtlich oder hauptamtlich dabei unterstützen. In unserem Designteam geht es dabei um Praktisches: Wie füllt man dieses Formular vom Jobcenter aus? Wie finde ich eine Wohnung? Oft wird es jedoch auch sehr persönlich, und wir stellen uns Fragen, die zwar uns ganz direkt betreffen, aber gleichzeitig auch die ganze Republik: Wer ist ein Flüchtling, wann und wie lange? Wer bestimmt das? Was heißt es „deutsch“ zu sein und kann man das werden? Warum ist es für manche Menschen so schwer, in ihrer Stadt eine Wohnung zu finden? Wie findet man Freunde?

Das Projekt entwickelt Hilfestellungen für diese und ähnlich gelagerte Fragen auf zwei Ebenen: technische Lösungen wie ein

Sprachkurs-Wizard und eine interaktive Stadtkarte werden im Rahmen eines aktionsforscherischen Ansatzes [4] partizipativ entwickelt und als Features in die digitale Plattform integriert; soziale Mechanismen für alle Themen dabei aber immer mitgedacht.

Damit ist das *Nett.Werkzeug* zu sehen im Kontext einer Reihe von Arbeiten, in deren Rahmen sich die internationale HCI Community in den vergangenen Jahren der Themen Flucht, Integration und IKT gewidmet hat [1,2,3,6,7]. Diese haben Wissen über die IT-Nutzung durch geflüchtete Menschen gesammelt, auf dem aufbauend eine Reihe von IT-Applikationen konzipiert wurden, die in diesem Kontext auftauchende Probleme wie Orientierung, Zugang zu Sprache, Gesundheitssystem, und nicht zuletzt dem Aufbau neuer sozialer Kontakte adressieren.

2 Partizipative Technikgestaltung und Nachhaltigkeit

Der offen und partizipativ angelegte Gestaltungsprozess, für den Forscher und Entwickler, Geflüchtete sowie Menschen, die diese haupt- oder ehrenamtlich unterstützen, in regelmäßigen Treffen zusammenarbeiten, hat wesentlich Auswirkungen auf die nachhaltige Implementierung der Initiative über das Projektende hinaus. Diese werden im Folgenden skizziert.

2.1 Transformation (lokaler) Öffentlichkeiten

Die partizipative Design- und Entwicklungsarbeit schafft (lokale) Beteiligungsräume auch für jene Menschen, denen ansonsten eher selten in fundamentaler Weise Mitsprache bei der Ausgestaltung (stadt-)gesellschaftlicher Strukturen eingeräumt wird. Dies ist geeignet, hergebrachte lokale Machtverteilungen zu mit zu beeinflussen und zu verändern. Für die nachhaltige Implementierung einer Initiative wie dem *Nett.Werkzeug* ist unabdingbar, diese Möglichkeiten der Veränderung von vornherein mitzudenken.

2.2 Sichtbarkeit von Ressourcenverteilungen

Partizipativ entwickelte Features wie eine im Rahmen des Projektes entstandene digitale Sprachkurs-Suche schaffen eine veränderte Sichtbarkeit auf vorhandene Ressourcen und ermöglichen einen potentiell selbstbestimmteren Zugang zu denselben. Für die nachhaltige Implementierung einer Initiative wie dem *Nett.Werkzeug* ist es wichtig, bestehende Stellen und Ressourcen vor Ort frühzeitig zu identifizieren und mit einzubeziehen.

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 & sozialverantwortliche Technikentwicklung. Copyright held by the owner/author(s).
<https://doi.org/10.18420/muc2019-ws-630>

2.3 Rolle der Forschenden

Der partizipative Charakter des Entwicklungsprozesses beeinflusst die Art und Weise, wie die Forschenden in der (lokalen) Öffentlichkeit wahrgenommen und wie ihnen begegnet wird. Ist was sie tun Forschung zu nennen, oder doch Aktivismus? Die nachhaltige Implementierung einer Initiative wie dem *Nett.Werkzeug* erfordert es, frühzeitig im Blick zu haben, inwieweit man in seiner Rolle als Forschender strukturelle Abhängigkeiten und persönliche Bindungen schafft, die sich zum Ende der Projektlaufzeit nicht einfach auflösen lassen.

3 Fazit und Ausblick

Über die in den Methoden partizipativer Aktionsforschung angelegten Beteiligungsmechanismen wird frühzeitig eine Vertrauensbasis geschaffen. Diese ist geeignet, hergebrachte Öffentlichkeiten und Machtstrukturen zu beeinflussen. Indem auch jene Teilnehmende eine Stimme haben, die daran ansonsten eher nicht gewöhnt sind, wird die Möglichkeit geschaffen, dass im Sinne des *digital empowerment* [5] sich Formen (digitaler) gesellschaftlicher Beteiligung entwickeln können, die geeignet sind, den Fortbestand der Initiative nachhaltig zu sichern.

ACKNOWLEDGMENTS

Wir danken den Menschen, die mit ihren Ideen und ihrem Engagement zu einem lebendigen und produktiven Gestaltungsprozess beitragen. Das *Nett.Werkzeug*-Projekt wird im Rahmen des Leitmarktwettbewerbs „CreateMedia“ gefördert aus Mitteln des Europäischen Fond für regionale Entwicklung und vom Land NRW (EFRE0800485).

REFERENCES

- [1] Aylett, R., Kriegel, M., Lim, M. Y., Dias, J., Leichtenstern, K., Ho, W. C., & Rizzo, P. (2009). ORIENT: interactive agents for stage-based role-play. In Proc. of the 8th International Conference on Autonomous Agents and Multiagent Systems-Volume 2 (pp. 1371-1372). Int. Foundation for Autonomous Agents and Multiagent Systems.
- [2] Baranoff, J., Gonzales, R. I., Liu, J., Yang, H., & Zheng, J. (2015). Lantern: Empowering Refugees Through Community-Generated Guidance Using Near Field Communication. In Proc. of the 33rd Annual ACM Conference Ext. Abstracts on Human Factors in Computing Systems (pp. 7-12). ACM.
- [3] Bustamante Duarte, A. M., Brendel, N., Degbelo, A., & Kray, C. (2018). Participatory design and participatory research: An HCI case study with young forced migrants. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 25(1), 3.
- [4] Kemmis, S., McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- [5] Mäkinen, M. (2006). Digital empowerment as a process for enhancing citizens' participation. In *E-learning and Digital Media*, 3(3), 381-395.
- [6] Weibert, A., Randall, D., & Wulf, V. (2017). Extending Value Sensitive Design to Off-the-Shelf Technology: Lessons Learned from a Local Intercultural Computer Club. *Interacting with Computers*, 29(5), 715-736.
- [7] Xu, Y., Maitland, C., & Tomaszewski, B. (2015). Promoting participatory community building in refugee camps with mapping technology. In Proc. of 7th Int. Conf. on Information and Communication Technologies and Development, (p. 67). ACM.