

Partizipative und sozialverantwortliche Technikentwicklung

Henrik Mucha
Fraunhofer IOSB
Karlsruhe, Deutschland
henrik.mucha@iosb.fraunhofer.de

Arne Berger
Informatik und Sprachen
Hochschule Anhalt
Köthen, Deutschland
arne.berger@hs-anhalt.de

Juliane Jarke
Universität Graz
Graz, Österreich
juliane.jarke@uni-graz.at

Viktoria Horn
Wissenschaftliches Zentrum für
Informationstechnik-Gestaltung
Universität Kassel
Kassel, Deutschland
viktoria.horn@uni-kassel.de

Sandra Buchmüller
Fakultät für Maschinenwesen
Technische Universität Dresden
Dresden, Deutschland
sandra.buchmueller@tu-dresden.de

Anna-Katharina Dhungel
Universität zu Lübeck
Institut für Multimediale und
Interaktive Systeme
Lübeck, Deutschland
dhungel@imis.uni-luebeck.de

Benedikt Haupt
Medien- und
Kommunikationswissenschaft
Universität Leipzig
Leipzig, Deutschland
benedikt.haupt@uni-leipzig.de

Andreas Bischof
Fakultät für Human- und
Sozialwissenschaften
TU Chemnitz
Chemnitz, Deutschland
andreas.bischof@hsw.tu-chemnitz.de

Franziska Maas
Psychologische Ergonomie
Universität Würzburg
Würzburg, Deutschland
franziska.maas@uni-wuerzburg.de

Nicola Marsden
Fakultät Informatik
Hochschule Heilbronn
Heilbronn, Deutschland
nicola.marsden@hs-heilbronn.de

Sara Wolf
Psychologische Ergonomie
Universität Würzburg
Würzburg, Deutschland
sara.wolf@uni-wuerzburg.de

Alexa Becker
Medien- und
Kommunikationswissenschaft
Universität Leipzig
Leipzig, Deutschland
alexa.becker@uni-leipzig.de

Torben Volkmann
Universität zu Lübeck
Institut für Multimediale und
Interaktive Systeme
Lübeck, Deutschland
volkmann@imis.uni-luebeck.de

Claude Draude
Wissenschaftliches Zentrum für
Informationstechnik-Gestaltung
Universität Kassel
Kassel, Deutschland
claude.draude@uni-kassel.de

ABSTRACT

Im Workshop treffen sich Forscher*innen und Praktiker*innen zu Austausch und Diskussion über die Beteiligung von Nutzer*innen an Technikentwicklungsprozessen. Sie gehen dabei der Frage nach, wie Partizipation dem Anspruch auf Demokratisierung und Empowerment in Forschung und Praxis gerecht werden kann.

Der Workshop dient auch als jährliches Treffen der Fachgruppe „Partizipation“ im Fachbereich Mensch-Computer-Interaktion (MCI) der Gesellschaft für Informatik (GI).

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).

Veröffentlicht durch die Gesellschaft für Informatik e.V.
in P. Fröhlich und Vanessa Cobus (Hrsg.):
Mensch und Computer 2023 – Workshopband, 03.-06. September 2023, Rapperswil
© 2023 Copyright held by the owner/author(s).
<https://doi.org/10.18420/muc2023-mci-ws02-103>

KEYWORDS

Partizipatives Design, Reflektion, Individuum, Gesellschaft, Gender, Diversität, Inklusion, Fairness, Ethik

1 THEMA DES WORKSHOPS

Partizipative Technikentwicklung geht davon aus, 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) [2] der Skandinavischen Schule spricht sich explizit für die Beteiligung marginalisierter Bevölkerungs- und Nutzungsgruppen an Technikentwicklungsprozessen aus. Der Ansatz geht auf das „Cooperative System Design“ [3] 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 angewandt wird [5]. Aktuelle Untersuchungen partizipativer Technikentwicklungsprojekte [7] stützen diese These. Darüber hinaus stellt sich die Frage, wie sich Partizipation angesichts neuer soziotechnischer Entwicklungen auf Gebieten wie Künstliche Intelligenz, Maschinelles Lernen, Autonomes und automatisiertes Fahren, Digitale Transformation, Internet of Things und den damit verbundenen Veränderungen von Infrastrukturen, Machtverhältnissen und Prekarisierungen ermöglichen lässt [1].

2 JAHRESTHEMA 2023

Das Jahresthema für den Workshop 2023 lautet: Wer gestaltet digitale Zukünfte? Wir möchten Positionen zu partizipativen Zukunftsmethoden und zukünftigen Partizipationsmethoden für eine Special Issue der i-com sammeln. Der Begutachtungsprozess für die Positionspapiere im Workshop dient dabei als erster Schritt. Masterand*innen sind besonders eingeladen, Positionspapiere einzureichen und damit auf eine Publikation in der i-com hinzuarbeiten.

3 INHALT UND ZIEL

Ausgehend von diesen Herausforderungen, möchten wir uns gemeinsam mit Teilnehmer*innen aus unterschiedlichen Disziplinen mit den Potenzialen und Grenzen des Partizipativen Designs im Hinblick auf eine sozialverantwortliche Technikentwicklung auseinandersetzen. 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 [8].

Ziel ist, gemeinsam Voraussetzungen, Kriterien und Rahmenbedingungen zu diskutieren, 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 sahen die Beteiligungsstruktur und Interessenverhältnisse des Projektes aus?
- Nach welchen Kriterien wurden Nutzende ausgewählt? Wurden 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 hinsichtlich ihres Beitrags zu sozialverantwortlicher Technik bewertet?

4 RÜCKBLICK UND VERSTETIGUNG DER FACHGRUPPE

Die Workshopreihe „Partizipative und sozialverantwortliche Technikentwicklung“ findet auf der Konferenz Mensch und Computer seit 2018 statt [4].

Auch in diesem Jahr sollen die Teilnehmer*innen kurze Präsentationen zu aktuellen Herausforderungen in laufenden oder bereits abgeschlossenen Forschungsprojekten vorstellen, welche auf Basis eines Call for Papers und einer Begutachtung durch die Organisator*innen ausgewählt werden. Außerdem dient der Workshop als Fachgruppentreffen der FG Partizipation im FB MCI der Gesellschaft für Informatik.

5 ORGANISATION

Aufbauend auf den überaus positiven Erfahrungen und der überwältigenden Resonanz auf die vorherigen Workshops seitens der Teilnehmer*innen und der Veranstalter*innen der Mensch und Computer wird der Workshop verstetigt. Neben der generellen Auseinandersetzung mit Möglichkeiten und Grenzen partizipativer Technikentwicklung werden jährlich individuelle Themen ins Zentrum der Diskussion gestellt. Es hat sich als zielführend erwiesen, den Call for Papers über die sozialen Netzwerke der Veranstalter*innen, eine eigene Webseite zum Workshop, und über einschlägige Mailinglisten zu verbreiten.

Der Call for Papers richtet sich an Forscher*innen und Praktiker*innen und erlaubt sowohl Praxisberichte als auch reflektierende Arbeiten. Die eingereichten, nicht anonymisierten Positionspapiere werden auf Basis der Passung zu den Inhalten und Zielen des Workshops ausgewählt.

6 GEPLANTE AKTIVITÄTEN UND ZEITPLAN

Der Workshop findet ganztägig statt. Im ersten Teil werden kurze Präsentationen auf der Basis der eingereichten Positionspapiere im Hinblick auf die genannten Fragestellungen vorgestellt.

Im zweiten Teil werden spezifische Themen oder aktuelle Problemlagen in Bezug auf die partizipative Technikgestaltung aufgeworfen und diskutiert. Im dritten Teil werden weitere organisatorische und inhaltliche Schritte der Fachgruppe „Partizipation“ geplant und Aufgaben verteilt.

Die Fachgruppe orientiert sich an den Arbeiten der Values in Computing Gruppe der ACM SIG CHI [6] und diskutiert aktuelle Best-Practices.

Wir orientieren uns am folgenden Ablaufplan.

Vormittag:

- Begrüßung
- Lightning Keynote: eingeladener Vortrag
- Paper Spotlights: Präsentation Positionspapiere

Nachmittag:

- Speculative Design Group Work:
- gemeinsame Gruppenaufgabe
- Präsentation Group Work

Abend:

- Planung und Organisation für Special Issue i-com
- Planung Aktivitäten bis zum nächsten Workshop
- Wrap Up und Socialising

7 ORGANISATOR*INNEN

Die Veranstalter*innen des Workshops verfügen über eine breite Expertise hinsichtlich der Anwendung partizipativer Methoden mit vielfältigen Nutzungsgruppen in unterschiedlichen Anwendungsfeldern und bestehen regelmäßig aus Menschen des Leitungsgremiums der Fachgruppe Partizipation in der GI und, ganz partizipativ, aus Teilnehmer*innen vergangener Workshops.

8 LITERATUR

- [1] Bannon, L.; Bardzell, J.; Bødker, S.: Reimagining participatory design—Emerging voices. *ACM Transactions Computer-Human-Interaction*. 25, 1 (2018).
- [2] Börgvinsson, E.; Ehn, P.; Hillgren, P.A.: "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.
- [3] Ballon, P.; Schurrman, D.: *Living Labs: Concepts, Tools and Cases*. In: *info*, Vol.17/4 (2015)
- [4] Draude, C.; Berger, A.; Buchmüller, S.: *Partizipative und sozialverantwortliche Technikentwicklung. Mensch und Computer 2018*. – Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V. (2018)
- [5] Ehn, P.; Badham, R.: *Participatory design and the collective designer*, PDC 2002 Conference Proceedings, P. 1-10 (2002)
- [6] Ferrario, M. A.; Simm, W.; Whittle, J.; Frauenberger, C.; Fitzpatrick, G.; Purgathofer, P.: *Values in Computing*. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '17)*. ACM, New York, NY, USA, 660-667. (2017) doi.org/10.1145/3027063.3027067
- [7] Wright, P.; McCarthy, J.: *The politics and aesthetics of participatory HCI*. In: *Interactions*, 12(6). (2015)
- [8] Muller, M.J.; Druin, A.: *Participatory Design: The Third Space*. In: J. Jacko (Hrsg.): *Human Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving, Technologies, and Emerging Applications*. (2012)