

# Grenzen der Partizipation: Technikgestaltung in IT-distanzierten Communities

Karsten Wendland  
Hochschule Aalen  
Fakultät Optik und Mechatronik  
Anton-Huber-Straße 21  
73430 Aalen  
karsten.wendland@htw-aalen.de

Dorina Gumm  
effective WEBWORK GmbH  
c/o Department Informatik  
Vogt-Kölln-Str. 30  
22527 Hamburg  
gumm@effective-webwork.de

**Abstract:** In diesem Workshop sollen die Grenzen der Partizipation erkundet und Lösungsansätze diskutiert werden. Ziel des Workshops ist es, Interessierten zu dem Thema zu vernetzen, Erfahrungen auszutauschen, Trends zu identifizieren sowie Möglichkeiten für künftige Kooperationen auszuloten.

## 1 Grenzen der Partizipation

Ansätze der partizipativen Softwareentwicklung bzw. des Participatory Design (PD) zielen darauf, die „professionelle Distanz“ zwischen IT-Dienstleistern und Kunden/Nutzern zu verringern und IT-Nutzer aktiv in den Entwicklungsprozess einzubinden [z.B. BKS04, FMRSW89, GK91, Ky98, SN93]. Obwohl solche Ansätze in Reinform kaum in der Praxis anzutreffen sind, gehört entsprechendes Gedankengut zum Alltag der Softwareentwicklung: Einbindung der Nutzer in den Anforderungsprozess, Prototypen und Szenarien als Werkzeuge zur Anforderungserhebung etc.

Dennoch gestaltet sich Partizipation sehr schwierig, insbesondere in IT-distanzierten Communities, wie sie z.B. in der Sozialwirtschaft regelmäßig anzutreffen sind. Zieldefinitionen sind tendenziell "nur" qualitativ, die Auseinandersetzung mit der IT erfordert mehr Interesse, als die Beteiligten aufbringen oder überfordert sie gar. Geforderte und geförderte Aushandlungsprozesse wecken Erwartungen, die sich letztendlich doch nicht erfüllen lassen, sei es technisch oder budget-bedingt.

Auch die internen Strukturen des Kunden können der Partizipation – die eigentlich gewollt wird – entgegenstehen. Mitarbeitern, die gezwungenermaßen partizipieren, fehlt z.B. die Motivation, das Interesse oder die Fähigkeit, sich sinnvoll einzubringen. Zudem müssen häufig Ergebnisse aus langwierigen Aushandlungsprozessen wiederum von nur bedingt in den Prozess eingebundenen Vorgesetzten abgesegnet werden oder werden gar durch jene infrage gestellt.

Eine weitere Schwierigkeit ergibt sich aus der Kombination, ein vorab erstelltes Lastenheft einer partizipativen und iterativen Entwicklung voranzustellen und zugrunde zu legen. Bei der gemeinsamen Arbeit ergibt sich häufig ein Bild, das vom Lastenheft abweicht – was sich nicht nur auf das entwickelte Produkt auswirkt sondern auch auf die Budgetierung.

Mit solchen Herausforderungen sind die Initiatoren dieses Workshops immer wieder in ihrer Arbeit, Kunden-bezüglich den Softwareeinsatz zu beraten und entsprechende Systeme zu entwickeln und bereitzustellen, konfrontiert. Dort gilt es nicht nur, die Gradwanderung zwischen partizipativen Methoden und organisatorischen Rahmenbedingungen zu bewältigen, sondern auch die Grenzen der Partizipationsmöglichkeiten zu erkennen und zu akzeptieren. Diese Erfahrungen, als auch die Erkenntnis, dass auch andere Praktiker und Wissenschaftler mit ähnlichen Phänomenen zu tun haben, sind die Motivation für diesen Workshop.

## 2 Der Workshop

In diesem Workshop sollen die Grenzen der Partizipation erkundet und Lösungsansätze diskutiert werden. Leitfragen für diese Diskussion sind z.B.:

- Wo liegen die systematischen Grenzen der Partizipation in IT-distanzierten Communities?
- Welche Formen der Anforderungsanalyse für IT-Systeme unter den Bedingungen von Unbehagen, Missmut und Orientierungslosigkeit sind sinnvoll?
- Welche Formen der Projekt-, Entwurfs- und Systemdokumentation für IT-Projekte in IT-distanzierten Communities sind sinnvoll?
- Welche besonderen Anforderungen an informatische Akteure werden gestellt?

Dabei steht der inhaltliche Austausch, der Erkenntnisgewinn und der „wissenschaftliche Streit“ im Vordergrund. Ziel ist es, Perspektiven zur Fortführung der Themenbearbeitung zu entwickeln. Um diesem Ziel gerecht zu werden, ist der Workshop als tatsächliche Arbeitssitzung konzipiert: Der Workshop wird neben einer Einführung aus zwei Teilen bestehen:

Im ersten Teil führen wir eine moderierte inhaltliche Diskussion. Das Ziel ist, gemeinsame Interessen und Erfahrungen zu erkennen und auszutauschen, ggf. auch Trends zum Thema zu identifizieren.

Im zweiten Teil erörtern wir Möglichkeiten, über den Workshop hinaus das Thema zu bearbeiten. Das Ziel ist, ein Netzwerk von Interessierten zu bilden und zu unterstützen und ggf. auf ein Ergebnis für die nächste GI-Tagung hinzuwirken.

Der Workshop richtet sich an interessierte Praktiker und Forscher aus den folgenden Feldern:

- Requirements Engineering
- Participatory Design
- IT-Dienstleistungen im Bereich der Sozial- und Gesundheitswirtschaft
- Professionalisierung, Berufliche Bildung, Bildungstheorie der Technik
- Sozialinformatik
- Informatik und Gesellschaft

### **3 Organisation**

#### **Programmkomitee**

- Urs Andelfinger (Hochschule Darmstadt)
- Dorina Gumm (effective WEBWORK GmbH Hamburg)
- Isa Jahnke (Technische Universität Dortmund)
- Monique Janneck (Universität Hamburg)
- Helmut Kreidenweis (Kath. Universität Eichstätt)
- Jan Marco Leimeister (Universität Kassel)
- Klaus Scholtissek (Diakoniestiftung Weimar Bad Lobenstein)
- Udo Seelmeyer (Institut für Sozialinformatik Bielefeld)
- Karsten Wendland (Hochschule Aalen)

#### **Workshop-Leitung**

*Prof. Dr. Karsten Wendland, Dipl.-Inform.* studierte Informatik, Software-Ergonomie und Berufspädagogik an der Technischen Universität Darmstadt und promovierte zu einem interdisziplinären Thema der IT-Gestaltung in den Humanwissenschaften. Nach mehrjähriger selbständiger Tätigkeit als Entwickler und Berater ist er seit 2008 Professor für Medieninformatik an der Hochschule Aalen. Ebenfalls im Jahr 2008 gründete Karsten Wendland gemeinsam mit dem Erziehungs- und Sozialwissenschaftler Udo Seelmeyer das Institut für Sozialinformatik [ ifs ] Bielefeld.

Aktuelle Arbeitsschwerpunkte sind die Gestaltung komplexer Web-Infrastrukturen, prozessorientiertes Informationsmanagement, IT-induzierte Organisationsveränderung und Kooperationsgewinne in globalen Intranets.

*Dr. des. Dorina Gumm, Dipl.-Inform.* studierte Informatik an der Universität Hamburg und promovierte zum Thema Requirements Engineering in verteilten Multipartnerprojekten. Sie war Mitorganisatorin des CHI-Workshops „Distributed Participatory Design“, 2008 in Florence und Mitherausgeberin des SJIS Special Issue „Distributed PD: Challenges and Opportunities“ [NDG09]. Zurzeit arbeitet sie als IT-Beraterin bei der Firma effective webwork GmbH. Durch ihre Mitarbeit in verschiedenen Softwareentwicklungsprojekten hatte sie Gelegenheit, partizipative Prozesse zu gestalten und zu reflektieren.

Weitere Arbeitsschwerpunkte sind Usability und Barrierefreiheit, Organisationsveränderungen durch vernetzte Projektarbeit und Community-Systeme / Web 2.0 sowie sozio-technische Wechselwirkungen.

## **Literaturverzeichnis**

- [BKS04] Bødker K., Kensing, F. and Simonsen, J. (2004) *Participatory IT Design: Designing for Business and Workplace Realities*, MIT Press, Cambridge, MA.
- [FMRSW89] Floyd, C., Mehl, W.-M., Reisin, F.-M., Schmidt, G. & Wolf, G. , “Out of Scandinavia: Alternative approaches to software design and system development”, *Human-Computer Interaction* 4(4), 1989, pp. 253–350.
- [GK91] Greenbaum J. & Kyng, M. (Eds.) (1991) *Design at Work*, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- [KB98] Kensing, F. and Blomberg, J. (1998) Participatory Design; Issues and Concerns, In *Computer Supported Cooperative Work*, Vol. 7, pp. 167-184.
- [Ky98] Kyng, M. (1998), Users and computers: A contextual approach to design of computer artefacts, in *Scandinavian Journal of Information Systems*, Vol. 10, No. 1&2, pp. 7-44.
- [NDG09] Naghsh, Amir, Danielsson, Karin & Gumm, Dorina (Eds.) *Distributed PD: Challenges and Opportunities*, Special Issue of the *Scandinavian Journal of Information Systems*, forthcoming.
- [SN93] Schuler, D. and Namioka, A. (Eds.) (1993) *Participatory Design. Principles and Practices*, Lawrence Erlbaum.