

Partizipative und sozialverantwortliche Technikentwicklung

Franzisca Maas

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

Arne Berger

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

Claude Draude

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

Susanne Maaß

Fachbereich Mathematik/Informatik
Universität Bremen
Bremen, Deutschland
maass@informatik.uni-bremen.de

David Struzek

Lehrstuhl Wirtschaftsinformatik insb.
IT für die alternde Gesellschaft
Universität Siegen
Siegen, Deutschland
david.struzek@uni-siegen.de

Torben Volkmann

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

Andreas Bischof

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

Wanda Gaertner

Fraunhofer Institut für Angewandte
Informationstechnik FIT
Sankt Augustin, Deutschland
wanda.gaertner@fit.fraunhofer.de

Nicola Marsden

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

Jan Stepczynski

Fachbereich
Wirtschaftswissenschaften
Hochschule für Wirtschaft und Recht
Berlin
Berlin, Deutschland
Jan.Stepczynski@hwr-berlin.de

Juliane Jarke

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

Sandra Buchmüller

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

Viktoria Horn

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

Henrik Mucha

Hochschule der Medien
Stuttgart, Deutschland
muchah@hdm-stuttgart.de

Sara Wolf

Lehrstuhl für Psychologische
Ergonomie
Universität Würzburg
Würzburg, Deutschland
sara.wolf@uni-wuerzburg.de

Abstract

In the workshop, researchers and practitioners will meet to exchange ideas and discuss the participation of people in technology design processes. They will explore the question of how participation can meet the demand for democratisation and empowerment in research and practice.

The workshop also serves as the annual meeting of the "Fachgruppe Partizipation" in the Human-Computer Interaction (MCI) section of the German Informatics Society (GI).

Zusammenfassung

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).



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
Mensch und Computer 2024 – Workshopband, Gesellschaft für Informatik e.V., 01.-04. September 2024, Karlsruhe, Germany

© 2024 Copyright held by the owner/author(s). Publication rights licensed to GI.

<https://doi.org/10.18420/muc2024-mci-ws18-104>

CCS Concepts

• **Human-centered computing** → **Human computer interaction (HCI)**; **Collaborative and social computing theory, concepts and paradigms**.

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) [3] der Skandinavischen Schule spricht sich explizit für die Beteiligung marginalisierter Bevölkerungs- und Nutzungsgruppen an Technikentwicklungsprozessen aus. Der Ansatz geht auf das „Cooperative System Design“ [1] 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 eingebußt 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 [8] 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 [2].

2 Jahresthema 2024

Das Jahresthema für den Workshop 2024 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 [7].

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 Organisations*innen ausgewählt werden. Außerdem dient der Workshop als Fachgruppentreffen der FG Partizipation im FB MCI der Gesellschaft für Informatik.

5 Organisation

Aufbauend auf den langjährigen, profunden Erfahrungen und der anhaltenden Resonanz auf die vorherigen Workshops seitens der Teilnehmer*innen und der Veranstalter*innen der Mensch und Computer wird der Workshop weiter 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: Bearbeitung und Präsentation Group Work

Abend:

- Planung und Organisation für Special Issue i-com & Planung Aktivitäten bis zum nächsten Workshop
- Fachgruppensitzung (öffentlich)
- Wrap Up und Socialising

7 Call for Participation

Unter der zentralen Fragestellung „Wer gestaltet digitale Zukünfte?“ veranstaltet die Fachgruppe „Partizipation“ an einem Wochentag der Konferenz „Mensch und Computer“ (Karlsruhe, 1. bis 4. September 2024) den Workshop „Partizipative und sozialverantwortliche Technikentwicklung“. Dieser bietet Raum für Austausch und Diskussion über die Beteiligung von Nutzer*innen an Technikentwicklungsprozessen sowie die im Rahmen des Workshop-Themas präsentierten Inhalte.

Der Workshop zielt darauf ab, sich mit der Gestaltung digitaler Zukünfte durch partizipative Ansätze auseinanderzusetzen. Forscher*innen und Praktiker*innen sind eingeladen, ihre Erfahrungen mit der Beteiligung von Nutzer*innen in der Technikentwicklung zu reflektieren. Dazu zählen Reflektionen und Erfahrungen zur Initiierung von Projekten, Beteiligungsstrukturen, Auswahlkriterien für Nutzende (auch unter Berücksichtigung von Gender- und Diversity-Aspekten), der Einfluss von Wissens-, Macht- und Entscheidungsprozessen, Methoden und ihre Auswirkungen auf Beteiligungsverhältnisse, die Aktualisierung partizipativer Methoden angesichts neuer Herausforderungen wie der Rolle generativer KI in kollaborativen Prozessen, die Auswirkungen von partizipativem Design (PD) auf bestehende Prozesse und Stakeholder, sowie Wege zur inklusiveren Partizipation und Potenziale der Digitalisierung für partizipative Methodiken.

Voraussetzung zur Teilnahme ist die Einreichung eines kurzen Positionsbeitrags mit zwei bis maximal vier Seiten (plus Literatur)

bis zum 30. Juni 2024 über das ConfTool der MuC 2024. Positionsbeiträge werden auf Basis der Passung zu den Inhalten und Zielen des Workshops ausgewählt und auf Wunsch (im Workshopband der Konferenz Mensch und Computer mit ISBN) veröffentlicht. Angenommene Einreichungen werden nur publiziert, sofern mindestens ein* Autor*in am Workshop teilnimmt und sich für mindestens einen Tag der Konferenz anmeldet. Workshopwebsite: <https://fg-partizipation.gi.de/workshop-muc>

8 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.

References

- [1] Pieter Ballon and Dimitri Schuurman. 2015. Living Labs: Concepts, Tools and Cases. *info* 17, 4 (Jan. 2015). <https://doi.org/10.1108/info-04-2015-0024>
- [2] Liam Bannon, Jeffrey Bardzell, and Susanne Bødker. 2018. Reimagining participatory design. *Interactions* 26, 1 (dec 2018), 26–32. <https://doi.org/10.1145/3292015>
- [3] Erling Björgvinsson, Pelle Ehn, and Per-Anders Hillgren. 2010. Participatory design and "democratizing innovation". In *Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference (Sydney, Australia) (PDC '10)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 41–50. <https://doi.org/10.1145/1900441.1900448>
- [4] Claude Draude, Arne Berger, and Sandra Buchmüller. 2018. Partizipative & sozialverantwortliche Technikentwicklung. In *Mensch und Computer 2018 - Workshopband*. Gesellschaft für Informatik e.V., Bonn. <https://doi.org/10.18420/muc2018-ws02-0117>
- [5] Pelle Ehn and Richard Badham. 2002. Participatory design and the collective designer. In *Proceedings of the Participatory Design Conference*. CPSR, Malmö, Sweden, 1–10.
- [6] Maria Angela Ferrario, Will Simm, Jon Whittle, Christopher Frauenberger, Geraldine Fitzpatrick, and Peter Purgathofer. 2017. Values in Computing. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. ACM, Denver Colorado USA, 660–667. <https://doi.org/10.1145/3027063.3027067>
- [7] Michael J. Muller and Allison Druin. 2012. *Participatory Design: The Third Space in Human-Computer Interaction* (3 ed.). CRC Press, Boca Raton, Chapter 49, 29.
- [8] Peter Wright and John McCarthy. 2015. The politics and aesthetics of participatory HCI. *Interactions* 22, 6 (Oct. 2015), 26–31. <https://doi.org/10.1145/2828428>