



DIGITOPIA

Zukunftswerkstatt Digitopia - Hinweise zur Methode

Die Methode Zukunftswerkstatt stammt nicht von uns, wir¹ haben dieses etablierte Format übernommen und in Bezug auf unser Thema inhaltlich übersetzt. Sie wurde in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts von Zukunftsforschern entwickelt und wird seither in zahlreichen Varianten genutzt.²

Die Zukunftswerkstatt bietet sich als abschließende / vertiefende Methode zum Themenfeld Big Data Analytics an. Sie schließt an andere Methoden an, die für dieses Themenfeld entwickelt wurden (Roboter-Parcours, Sortier-Algorithmus, Life-Profiler, etc.) und kann gut in Kombination damit genutzt werden. Ausgehend von der gegenwärtigen gesellschaftlichen Realität wird eine mögliche und wünschenswerte Zukunft erdacht. Wege in diese Zukunft können mit der Methode sehr konkret und realistisch geplant werden.

Inhaltsverzeichnis

INFOS ZUR METHODE	2
Die Spielphasen im Überblick	3
Vorbereitung	4
SPIELABLAUF	5
I. Einführung in die Methode	5
II. Einführung in das Thema Big Data Analytics	5
III. Recherchephase	5
IV. Werkstattphase Digitopia	7
V. Abschlussphase/Verankerung	8
Factsheets: Themenbereiche für Kleingruppen und Vorschläge für Inputs	9
Autor*innen	9

¹ Eine methodische Aufbereitung des jfc Medienzentrums e.V., Lena Gauweiler, Till Horstmann, Valentin Dander, Gerda Sieben

² Weitere Informationen dazu finden sich etwa auf der Venetzungsseite der Zukunftswerkstätten unter <http://www.zwnetz.de/pages/methode.html> oder auch in Kersten Reichs Methodenpool an der Universität zu Köln: <http://methodenpool.uni-koeln.de/download/zukunftswerkstatt.pdf> [jeweils 2017-03-17].



INFOS ZUR METHODE

Lernziele

Die Zukunftswerkstatt Digitopia thematisiert Big Data Analytics und seine gesellschaftlichen Folgen auf einer überindividuellen, politischen Ebene. Ziel der Zukunftswerkstatt Digitopia ist es, einen Rahmen zu schaffen, in dem es möglich ist, Chancen und Risiken dieser Entwicklungen abzuschätzen und sich zugleich in der Vorstellungskraft nicht von den Einschränkungen des Bestehenden behindern zu lassen.

Die Methode folgt dabei dem Schema: Kritik am Ist-Zustand, Vision eines Soll-Zustandes und Planung von Wegen, den Soll-Zustand zu erreichen. Die Zukunftswerkstatt bezieht sich spielerisch und planerisch auf die gegenwärtige Gesellschaft. Damit weist die Methode in Richtung einer kollektiven, politischen Handlungsperspektive.

Dauer

mindestens 90 Minuten, eher 180 Minuten

Teilnehmende

10 – 30 Personen ab 16 Jahren

Materialien

- Videos zu Big Data Analytics
- technische Ausstattung für Recherchen der Gruppen zu verschiedenen Themenbereichen
- Flipcharts, Moderationskärtchen, ausreichend Stifte und/oder andere Möglichkeiten zur Dokumentation der Regeln sowie der Diskussionsprozesse
- Möglichkeit, Plakate im Raum sichtbar aufzuhängen; Klebeband, Magnete, Pins; bunte Klebepunkte für Abstimmungen
- ggf. Materialien oder Werkzeuge, um die Utopie konkret zu machen und auszugestalten (gemalte Plakate, Fotos, Videos, Audio-Beiträge, gespielte Szenen etc.)



Raum und Ausstattung

Der Raum muss so groß und bestuhlt (oder mit Kissen bestückt) sein, dass alle Teilnehmer*innen in den Plenarphasen im Kreis sitzen können. In jedem Fall müssen für die Kleingruppenphasen Rückzugsorte und Arbeitsplätze für alle Gruppen vorhanden sein (je nach Gruppenzahl: weitere Räume, Stühle, Tische, Rechercestationen, etc.).

Um kurze einführende Videos zu zeigen, sollte z.B. ein Rechner mit Internetanschluss, Projektor, Projektionsfläche und Tonanlage zur Verfügung stehen.

Die Spielphasen im Überblick

I. Einführung in die Methode

Den Teilnehmer*innen werden Ablauf und Ziel der Methode erläutert. Zudem werden gemeinsame Regeln für den Spielablauf festgehalten.

II. Einführung in das Thema Big Data Analytics

In einer kurzen thematischen Einführung mittels kurzer Videobeiträge wird ein gemeinsames Grundverständnis geschaffen. Zur Vertiefung können weitere Methoden hinzugezogen werden.

III. Recherchephase

Es folgt die Recherchephase, in der die Teilnehmenden die Breite der möglichen Anwendungsfelder und die Ambivalenz von Chancen und Risiken die sich für die Gesellschaft ergeben kennen lernen und sich dazu positionieren.

IV. Werkstattphase Digitopia

Hier geht es nun darum, drei moderierte Gruppenphasen in Bezug auf Big Data Analytics allgemein (oder auch spezifische Teilgebiete) zu durchlaufen:

- 1) Probleme identifizieren (**Kritikphase**)
- 2) Vorstellungen davon entwerfen, wie es ohne Probleme aussehen könnte (**Fantasiephase**)
- 3) Wege finden, wie die Ziele aus Phase 2 umgesetzt werden können (**Verwirklichungsphase**). Die Verwirklichungsphase endet idealerweise nicht mit der eingeplanten Werkstattdauer, sondern wird in Form einer **permanenten Arbeit an der Umsetzung** weitergeführt (z.B. eine AG, Initiative, Veranstaltungsplanung, etc.).

V. Abschlussphase / Verankerung:

Sammlung und Präsentation der Ideen und Planungen, Entwicklung einer Handlungsperspektive, weitere Vernetzung.



Vorbereitung

1. Inhaltliche Fragen für die Spielleitung

- Wie groß ist die Gruppe? Soll entsprechend in Kleingruppen gearbeitet werden und, wenn ja, zu verschiedenen Themen?
- Sollen im Vorfeld noch andere Methoden eingesetzt werden? Wenn ja, sind die Materialien dafür vorhanden?
- Gibt es zusätzliches Material (Videos, Bücher (Zeitung-)Artikel,...), das für die Kleingruppen bereitgestellt wird oder recherchieren sie alles selbst?
- Gibt es Regeln, die gesetzt werden, und schon vor Beginn festgeschrieben werden sollen? (Zumindest: In der Fantasiephase sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt! In der Verwirklichungsphase müssen realistische Vorschläge gemacht werden!)
- Gibt es aktuelle Debatten zum Themenfeld (z.B. Sicherheitsverschärfungen, neue Datenleaks, neue technische Entwicklungen o.ä.), die zur Einführung oder für einzelne Kleingruppen genutzt werden können?

Es ist sehr zu empfehlen, dass die Moderation sich bereits etwas detaillierter mit dem Thema Big Data Analytics beschäftigt hat, um ggf. auf Fragen reagieren zu können.

2. Organisatorische Fragen für die Spielleitung

- Ist der Raum groß genug? Gibt es weitere Räume, sofern für die Kleingruppen nötig?
- Ist Technik für eine Video-Vorführung inkl. hörbarer Tonspur sowie die Videodatenträger vorhanden?
- Stehen genügend Arbeitsplätze und Arbeitsmaterialien (Geräte oder Unterlagen für Lektüre, Recherche und für die Dokumentation in analoger oder digitaler Form) für die selbst erarbeitete thematische Vorbereitung in Kleingruppen zur Verfügung?
- Gibt es eine FlipChart, Beamer / Laptop oder Wandzeitung auf der die Gruppe, die Regeln, auf die sie sich geeinigt hat festhalten und dauerhaft zeigen kann?



SPIELABLAUF

I. Einführung in die Methode

Den Teilnehmer*innen wird vorgestellt, wie die Methode Zukunftswerkstatt aufgebaut ist und worin ihr Ziel besteht. Es wird gemeinsam geklärt, welche „Spielregeln“ alle als verbindlich ansehen. Die Diskussion der Regeln findet im Plenum statt und klärt Fragen wie: Wie soll die Moderation arbeiten? Wie wollen wir fair miteinander kommunizieren? Welche Sonderregeln haben die einzelnen Phasen (uneingeschränkte Kritik und Fantasie)? Wie kann das Rundherum so angenehm wie möglich gestaltet werden (Musik, Knabberereien, Raumgestaltung, etc.)? Diese können z.B. auf einem Papierbogen (oder in anderer Form) festgehalten, diskutiert, modifiziert und dauerhaft sichtbar aufgehängt werden.

II. Einführung in das Thema Big Data Analytics

Nun braucht es entsprechend dem Vorwissen der Teilnehmer*innen eine inhaltliche Einführung, die ein gemeinsames Grundverständnis von Big Data Analytics vermittelt. Das gelingt am einfachsten über Videos, die die Grundideen und einige zentrale Anwendungsfelder von Big Data Analytics zeigen, z.B. :

1. [„Big Data in 3 Minuten erklärt“](#) von *explain it!* (3 Minuten)
2. [„Die tägliche Datenspur“](#) von *Quarks&Co* (43 Minuten)

Zur Vertiefung können die Methoden: *Mein Tag in Datenspuren* (30 Minuten), *RoboterParcours* (30 Minuten), *Sortier-Algorithmus* (30 Minuten), *Life-Profiler* (60 Minuten) oder *Startup in Datarryn* (120 Minuten) genutzt werden. (Dabei entsprechend die zusätzliche Zeit einplanen!)

III. Recherchephase

Ausgehend von der Einführung in das Thema werden nun verschiedene konkrete Anwendungsfelder von Big Data Analytics vorgestellt, z.B.

- „Predictive Policing“,
- „Staatliche Überwachung / Vorratsdatenspeicherung“,
- „Daten als Ware“,
- „Self-Tracking und Selbstoptimierung“,



- „Social Bots und Filter Bubble / Personalisierte Weltansichten durch das Internet?“,
- „Informationelle Selbstbestimmung und das Problem der ‚informierten Zustimmung‘“

Die Teilnehmenden sollen nun in Kleingruppen herausfinden, was mit diesen Begriffen, z.B. „Predictive Policing“, „Filter Bubble“, „Social Bots“ etc. gemeint ist. Dazu kann man neben den Factsheets (Anhang) überschaubare Materialien (Artikel, Definitionen, kurze Erklär- oder andere Videos usw.) zur Verfügung stellen, die die Teilnehmenden sehen, lesen und sichten können, um jeweils einen Teilbereich des Themenfeldes zu erarbeiten. Wichtig ist in all diesen Fällen, dass mit der Information keine einseitige, vorgefertigte Meinung mitgeliefert wird, sondern die Teilnehmer*innen sich selbst ihre Meinung dazu bilden und entsprechend den Gegenstandsbereich selbst bewerten können.

Denn viele Einsatzmöglichkeiten von Big Data Analytics sind stark ambivalent: sie ermöglichen sowohl mehr Sicherheit als auch mehr Überwachung, sowohl bessere Services als auch den Zugriff auf Privatsphäre, sowohl bessere Prognosemöglichkeiten als auch eine Individualisierung von Verantwortung. Solche Dilemmata sind typisch für das Phänomen. Sie sind für die individuelle Positionsbestimmung in der Kritikphase sehr fruchtbar, und: sie dynamisieren die Debatte!

Zu jedem Thema wird von jeder Kleingruppe eine kleine Visualisierung als Wandzeitung erstellt und im Plenum präsentiert. Danach schreiben die Teilnehmenden im Plenum zu jedem Thema eine positive und eine negative Bewertung auf eine Moderationskarte: z.B. Predictive Policing ist super weil... ist problematisch, weil...

Anschließend werden in jedem Themenfeld die entstehenden Pole (+ ... -) von allen mit jeweils drei Plus- (Chancen) und Minuspunkten (Risiken) bewertet.

Diese Bewertungen werden von der Moderation kurz vorgestellt. (häufen sich in einem Bereich die Chancen/Risiken?)

Nun sollen sich die Teilnehmenden entlang der bereits thematisch vorbereiteten Themenfelder zu Kleingruppen (4 – 10 Personen) zusammenfinden. Jede*r ordnet sich einem Thema zu, das er/sie besonders interessant (positiv wie negativ) findet. Je nach Gruppengröße werden alle Themenfelder oder nur ausgewählte Themen weiter bearbeitet.



IV. Werkstattphase Digitopia

1. Kritikphase

Nun ziehen sich die Kleingruppen mit ihrem Thema zurück. Jede Gruppe einigt sich auf eine Person, die die Moderation übernimmt (auch ein Rotationsprinzip ist denkbar). Bei der Arbeit im Plenum kann der Teamer oder die Teamerin diese Aufgabe übernehmen.

Jetzt geht es um die Frage: kann man die Chancen nutzen und die Kritikpunkte „in den Griff bekommen“, oder „aus der Welt schaffen“?

Dazu geht es nun zunächst darum, den Ist-Zustand zu kritisieren, ‚was das Zeug hält‘. Kein Aspekt soll zurückgehalten werden, die Moderation soll die Punkte zusammenfassend festhalten und notieren. Im Methodenpool der Uni Köln werden dazu initiierende Fragen formuliert: „Was stört dich; wovor hast du Angst; was macht dich wütend?“ Dabei wird betont, dass wirklich alles, was den Teilnehmenden auf dem Herzen liegt, geäußert werden darf und soll. Außerdem soll die Kritik möglichst genau und konkret formuliert werden. „Nach Sammlung der Kritikpunkte werden diese zu Problembereichen zusammengefasst. Sie werden auf große Papierbögen geschrieben und an die Wand/Tafel gehängt. Die TN wählen nun, z. B. nochmals durch Verteilen von bunten Klebepunkten, die für sie wichtigsten Themenbereiche aus. Es kristallisieren sich Schwerpunktthemen heraus, die in der anschließenden Fantasiephase bearbeitet werden.“

2. Fantasiephase

Diese Phase folgt der großen Frage: „Wie soll unser Digitopia in Bezug auf den Umgang mit und die Nutzung von Big Data Analytics, bzw. Teilbereichen davon aussehen?“ Auch hier soll kein Aspekt, keine noch so unrealistische Idee zurückgehalten werden – in dieser Phase muss noch nichts auf seine Realisierbarkeit geprüft werden! Die einzige Spielregel lautet: „Alles ist möglich!“.

Als Startpunkt wird vorgeschlagen, die Kritikpunkte aus Phase 1 positiv zu reformulieren. Die Szenarien/das Szenario kann von den Teilnehmer*innen auch visuell, medial oder anderweitig ausgestaltet werden, um die Vorstellung des ‚Dahin wollen wir!‘ konkreter zu machen.

3. Verwirklichungsphase

Jetzt treffen Utopien auf Realitäten. Es geht nun darum, Antworten auf die Frage zu finden, welche Wege, Methoden, Mittel und Maßnahmen zur Verwirklichung, zur Umsetzung des utopischen Szenarios oder der utopischen Szenarien führen können.

- Welche Einschränkungen und Schwierigkeiten lassen sich identifizieren?



- Welche Maßnahmen sind unter welchen Bedingungen realistisch und umsetzbar?
- Wer kann die Gruppe dabei unterstützen?

Die Teilnehmer*innen sind sich hier gegenseitig Korrektiv und können stets kritisch hinterfragen, wie realistisch und wirksam vorgeschlagene Mittel sind oder sein können. Je nach Verlauf der Diskussion kann sich die Spielleitung oder Moderation ganz auf diese Rolle der Organisation der Diskussion zurückziehen und sowohl die Vorschläge als auch die Überprüfung auf ihre Verwirklichungschancen den Teilnehmer*innen überlassen. Sollte die Diskussion schleppend verlaufen oder große Unsicherheit darüber bestehen, als wie realistisch einzelne Vorschläge einzuschätzen sind, kann aber natürlich auch inhaltliche Unterstützung angefordert werden.

Im Anschluss stellen alle Kleingruppen ihre Ergebnisse im Plenum vor.

V. Abschlussphase/Verankerung

Es wird in der Darstellung der Methode – und so auch hier – mit Nachdruck darauf hingewiesen, dass die Verwirklichungsphase lediglich das Ende der konzeptionellen Phasen der Methode ist, im besten Fall schließt daran eine „permanente/weiterführende Werkstatt/-arbeit“ an, in der es darum geht, die formulierten Vorschläge tatsächlich ‚wirklich‘ werden zu lassen. Wenn es keine konkrete Möglichkeit für die bestehende Gruppe gibt, sich nach der Zukunftswerkstatt regelmäßig zu treffen, um weiter an ihren Lösungsvorschlägen zu arbeiten, ist es zumindest wichtig, den Einzelnen Möglichkeiten aufzuzeigen, wo, wie und mit wem sie ihre Anliegen weiterverfolgen können, z.B.: Gibt es eine überwachungskritische Initiative in der Stadt? Nächste Woche ist der Chaos Communication Congress mit Live-Übertragungen der Vorträge. Kürzlich ging diese Petition über das neue Vorratsdatenschutzgesetz online. In der Schule hat doch kürzlich eine Gruppe von Schüler*innen einen Game- und Hackerspace, Cryptoparty, eingerichtet... usw.



Factsheets: Themenbereiche für Kleingruppen und Vorschläge für Inputs

Einige Erläuterungen und Links zu Big Data Analytics und einigen Teilbereichen der Anwendung finden sich im [Factsheet zu Life-Profiler](#). Die Teilbereiche sind u.a. psychometrische Persönlichkeitsberechnungen mit den sogenannten Big 5 bzw. dem OCEAN-Modell sowie der Einsatz im Kontext von Krankenversicherungen, personalisierter Preisgestaltung, Kreditwürdigkeit, Bewerbungsverfahren und Personenkontrollen von Einreisenden.

Die Auswahl an Themen, die wir hier darstellen, ist selbstverständlich unvollständig, selektiv und könnte völlig anders aussehen. Wir präsentieren einige Vorschläge, die wir vor unserem Erfahrungshorizont Anfang 2017 als relevant erachten. Die Liste ließe sich endlos verlängern, der Kreativität bei der Gestaltung der Zukunftswerkstatt Digitopia sind hier keine Grenzen gesetzt!

*Autor*innen*

Digitopia ist eine Methode des jfc Medienzentrums e.V. (www.jfc.info), entwickelt von Valentin Dander, Lena Gauweiler und Till Horstmann im Austausch mit Henrike Boy und Gerda Sieben. Das Projekt wurde von der Bundeszentrale für politische Bildung gefördert und steht unter einer [CC-BY 4.0 International](#) Lizenz.

Alles nötige Material zum Spiel steht zum [Download](#) bereit. Dort befinden sich auch jeweils bearbeitbare Dateiversionen, sodass die Methode von Interessierten weiterentwickelt werden kann. Wir freuen uns über Rückmeldung zu Erfahrungen und die Evolution des Spiels!

