Zur Rekonfiguration der Nutzer bei der Anwendung des Szenarioasierten Designs als Instrument partizipativer Technikentwicklung

Diego Compagna, Stefan Derpmann

Das Szenariobasierte Design als Instrument partizipativer Technikentwicklung bietet auf den ers-ten Blick - entsprechend der euphorischen Darstellungen in der Literatur (vgl. Carroll 1995) - ein erhebliches Potential für die frühzeitige Einbindung künftiger NutzerInnen. Insbesondere die hohe Anschaulichkeit gepaart mit einem iterativen Abstimmungsprozess und der integralen Durchfüh-rung von Pilotanwendungen, versprechen einen idealen NutzerInnen-EntwicklerInnen Austausch. Im Ergebnis sollte dieses Verfahren eine hinsichtlich des sozial Erwünschten und technisch Mach-baren bestmögliche Ausgewogenheit erlauben. Im Rahmen eines 3jährigen Forschungsprojektes ist dieses Verfahren nahezu vollständig durchgeführt worden. Dabei zeichneten sich insbesondere zwei Sollbruchstellen ab, die sowohl hinsichtlich der Szenarienentwicklung als auch der Rolle der NutzerInnen während der Pilotanwendungen, die hochgesteckten Ziele dieses Verfahrens unter-wandern: Die technischen Limitierungen und das 'Eigenleben' der Szenarien führen zu einem Un-gleichgewicht zugunsten der Interessen und Orientierungen der EntwicklerInnen während der Szenarienbildung, wohingegen die Pilotanwendungen vielmehr den Zweck einer NutzerInnenre-konfiguration aufweisen, als die einer Technikanpassung an den sozialen Kontext.

In dem erwähnten Fallbeispiel ist die Nutzung des "Szenariobasierten Designs" (Rosson/Carroll 2003) als Verfahren für eine partizipative Technikentwicklung (Einsatz von Servicerobotik in einer stationären Pflegeeinrichtung) untersucht worden. Der besondere Stellenwert der Szenarien - die als zentrales Instrument dieses Verfahrens gelten - zeichnet sich dadurch aus, dass diese weder als Grenzobjekte (Star/Griesemer 1989) noch als Aushandlungsfolien (Pinch/Bijker 1999) ange-messen charakterisiert werden können. Mit Hilfe der Akteur-Netzwerk-Theorie lassen sich die Szenarien adäquat beschreiben: Als obligatorische Passagenpunkte (Callon 2006) stellen sie kon-stitutive Knotenpunkte in der Netzwerkbildung des Nutzerzentrierten Innovationsvorhabens dar. Der unterschiedlichen Orientierungen und Zielsetzung der am Technikgeneseprozess Beteiligten Akteure respektive Aktanten (Ingenieure, Informatiker, Produktdesigner, Sozialwissenschaftler und künftige Nutzer) kann durch die Konzeptualisierung der Szenarien als Aktanten (Law 1999) sowie deren Spezifikum als Übersetzungsinstanzen (Latour 2002) bei der erfolgreichen Schließung des Netzwerkes als Handlungsfähiges Gebilde zu fungieren, Rechnung getragen werden (Latour 1991; Callon 1991).

Zugleich lassen sich nicht intendierte und das Vorhaben einer bedarfsorientierten Technikentwick-lung konterkarierende Phänomene identifizieren. Dies gelingt indem die Symmetrieprämisse der ANT nicht über den gesamten Prozess aufrecht gehalten und stattdessen der zeitliche Ablauf ei-nes 'Tanzes der Handlungsträgerschaft' (Pickering 1995) in den Blick genommen wird. Die den Austausch herstellenden SozialwissenschaftlerInnen und DesignerInnen werden durch das domi-nante Programm der wirk- und handlungsmächtigen Szenarien übersetzt, wohingegen die poten-tiellen NutzerInnen (Senioren einer Pflegeeinrichtung) zu 'Monstrositäten' (Haraway 2006) rekonfi-guriert und den gesamten Prozess - Szenarienbildung und Pilotanwendungen - als 'Grenzgänger' (Bowker/Star 1999) begleiten werden (Suchman 2007).