

# Spezielle Aspekte der Sozio-Informatik

Markus Rohde



# Sozio-Informatik: Definition

- *Sozio-Informatik* [wird] als die Teildisziplin der Informatik verstanden, die sich systematisch mit der Gestaltung von IKT-Artefakten **vor dem Hintergrund ihrer Interaktion mit den sozialen Praktiken der Benutzer** beschäftigt. Hier bestimmt sich die Gestaltungsqualität von IKT-Artefakten neben formalen, technikimmanenten Kriterien zusätzlich durch die Qualität ihrer **Wechselwirkung mit den sozialen Systemen**, in denen sie zum Einsatz kommen und die sie dadurch restrukturieren. Die Qualität sozio-informatischer Forschung und Gestaltung zeigt sich so letztlich in der Art, in der technische Artefakte von ihren Benutzern für den praktischen Gebrauch angeeignet werden.

Rohde, M. und Wulf, V. (2011): Aktuelles Schlagwort: Sozio-Informatik. Informatik-Spektrum, Vol. 34, No. 2, 2011, 210-213.



# Zuspitzung

- Spezielle Aspekte der Sozio-Informatik
  - ◆ ICT-Anwendung, soziale Praxis und gesellschaftliche Folgen
  - ◆ Gesellschaftlich kontrovers diskutierte Themen mit ICT-Bezug
- Themen, die Sie/Euch interessieren
  - ◆ Themenauswahl



# Seminar

- HCI: 3 Leistungspunkte (WI: 5 Leistungspunkte)
- Lernziel:
  - ◆ Normal: Wissenschaftliche Texte lesen, Thema/Text recherchieren und vorstellen, eigenständige Arbeit verfassen
  - ◆ Hier: (nicht nur wissenschaftliche) Texte lesen, Thema recherchieren, Standpunkte einnehmen (Seitenwechsel), vertreten, diskutieren, reflektieren, überzeugen, Positionspapiere, aktive Vor- und Nachbereitung



# Gerichtsverhandlung

- Ankläger und Verteidiger, Pro & Contra
- 9 TeilnehmerInnen, 12 Termine
- 9 Themen x 2 Akteure (wöchentlich + drei freie slots)
- Freie slots: Veranstaltungsdesign, Konzeption, Durchführung evaluieren, freie Fragen an den Dozenten etc.
  - ◆ Selbstverständnis: Was ist SI? WI vs IS vs Informatik vs IuG vs HCI
  - ◆ Methoden
  - ◆ Studiengang, Lehrinhalte, Optimierung
  - ◆ Praxisfundierung: Context matters or not? Design case studies und Theoriebildung: Kontextforschung und Generalisierung
  - ◆ ...



# Leistungen

- Vorbereitung (Akteure): Recherche, Standpunkte, Argumente, Statistiken, Belege, Quellen
  - ◆ Positionspapier/Statement = Plädoyer (2-3 Seiten mit Hauptargumenten)
  - ◆ Quellen und weiterführendes Material (rechtzeitig) zur Verfügung stellen
- Diskussion
- Vor- und Nachdiskussion (Alle): Fundstücke bereitstellen, Schnipsel, Diskurse...
- Wiki, twitter, facebook?



# Themenvorschläge

- (1) Politik
- (2) Ethik
- (3) Eigentum und Diebstahl
- (4) Gleichheit und Gerechtigkeit
- (5) Bildung und Medienkompetenz
- (6) ICT und Intimität
- (7) Computer-Kriminalität
- (8) Spiel und Spaß
- (9) Computer und Körper
- (10) Allgegenwärtige ICT und Abhängigkeit



# (1) Politik

- ICT und Regierung: Mass Media, Lobbyism & Citizen Campaigning, Wahlkampf und Mobilisierung, Wahlmatten und Online-Petitionen, Bürgerbeteiligung, Meinungsfreiheit und Meinungsbildungsfreiheit
- ICT und Opposition: Zivilgesellschaft, Engagement, Protest; Occupy und Anonymous, CCC, critical consumers, digital flashmobs, DOS-Campaigns (Lufthansa, Abschiebungspraxis) etc.
- Links vs. Rechts? Indymedia/Altermedia, Anti-Islamismus, Political Correctness, (Digital) Antifa vs. Anti-Antifa, Defacement, Hitlists und co.
- Deep state und Demokratie: Geheimdienste, Echalon, NSA & Co. KG, Datensicherheit, Datenschutz, Kryptologie, hacker ethics





## (2) Ethik

- ICT/HCI und soziale Verantwortung:  
Computer haben kein Gewissen, haben wir  
(als ICT Designer) eins?
- Dual use: Angriff und Verteidigung, Effizienz  
und Rationalisierung,  
Technikfolgenabschätzung etc.
- Wer sind unsere „Subjekte“? (Be-)  
NutzerInnen, EndnutzerInnen,  
AnwenderInnen, KundInnen, Betroffene,  
(end-) users, citizens oder was?



# (3) Eigentum und Diebstahl

- Intellectual property (Eigentumsrechte) und öffentliche Güter: Copyright, OSS/open access, creative commons, Allgemeingut, Verwertungsinteressen, Software-Patente, Piraterie und Bit Torrent, Freihandelsabkommen etc.
- Prosuming und Verarschung: Internet der Dinge und makers' movement, Werbung vs. Verbraucher-Infos, Open Innovation - Bedürfnisproduktion
- Wem gehören Daten? Big data: Datensammlung und -weiterverwertung; Marktforschung, facebook-Forschung und Realität



# (4) Gleichheit und Gerechtigkeit

- Digital Divide, Teilhabe und Zugangschancen, social mobility etc.
- Gender und ICT: Gestaltung, Ausbildung, Aneignung, Anspruchscharakter etc.
- Barrierefreiheit, aging society



# (5) Bildung und Medienkompetenz

- Medienkompetenz – was ist das, wofür braucht man das?
- Bildung: Lernen vs. institutionalisierte Ausbildung vs. Kompetenzentwicklung, e-learning, online-universities, lebenslanges Lernen = life-long curricula?
- Information und Des-Information: Quellenlage, Teilnahme an öffentlichen Diskursen, Manipulation und Triangulation etc.
- Social media und privacy: Selfies und Safety – Selbstentäußerung und Selbstschutz, Freizügigkeit und Ausbeutung, self-monitoring und Publikation



## (6) ICT und Intimität

- Durchdringung persönlicher Lebenswelten - Fluch oder Segen? Haushalt, Freizeit, Sport, Partnerschaft - Was ist noch sicher vor ICT-„Unterstützung“?
- Erotik und Elektronik: Freunde & Friends (& Followers) - Offline und Online, Partnersuchportale, Porno und Prostitution, Augmented Sexuality, Computer-unterstützte sex toys etc.



# (7) Computer-Kriminalität

- Cyber-mobbing, -war, -crime
- Strafverfolgung, Verbrechensvereitelung, Bespitzelung
- Der Hase und der Igel: Malware vs. Verteidigungsmechanismen



# (8) Spiel und Spaß

- Gaming und Gambling: MMOG, Online-Lotto, Sucht/Abhängigkeit, Social Communities und Sozialisierung vs. Entsozialisierung etc.
- Ego Shooter und Gewalt: Schul-Massaker, Computerspiele und Pop-Kultur, Katharsis-Hypothese vs. De-Sensibilisierung



# (9) Computer und Körper

- Human enhancing: body modifications, Sensorik-Implantate, Cyborgs, self-monitoring etc.
- Medizin-Informatik und E-Health: Computer-Operationen, Früherkennung, Vorbeugung, Fitness-Training, BMI Calculator, Health Monitoring etc.





# (10) Allgegenwärtige ICT und Abhängigkeit

- Mobile/ubiquitous computing and locating media: Was geht noch ohne ICT? Was ist, wenn der Strom ausfällt?  
Rückfalltechnologien, Anfälligkeit von Infrastrukturen, Verlust/Verlernen von Kulturtechniken
- Computer überall – kein Entkommen? Auto, Kühlschrank, Herd, Waschmaschine, Fernseher, Licht, Heizung und Co., eine ganze Welt aus Nullen und Einsen?



# Orga

- Unterlagen werden auf Moodle zugänglich gemacht
- Moodle <https://moodle.uni-siegen.de>  
Anmeldung mit Unimail-Benutzerkennung und Passwort
- alle Kurse --> FAKIII --> Wi-Info --> **Spezielle Aspekte der Sozio-Informatik**
- Einschreiben mit dem Passwort: **SoziInfo**



# Vorgehen

- Seminar design/Diskussionsinfrastruktur
- Themenauswahl: Ergänzungen, Eingrenzungen
- Zuordnung: Personen, Akteure, Themen, Termine

