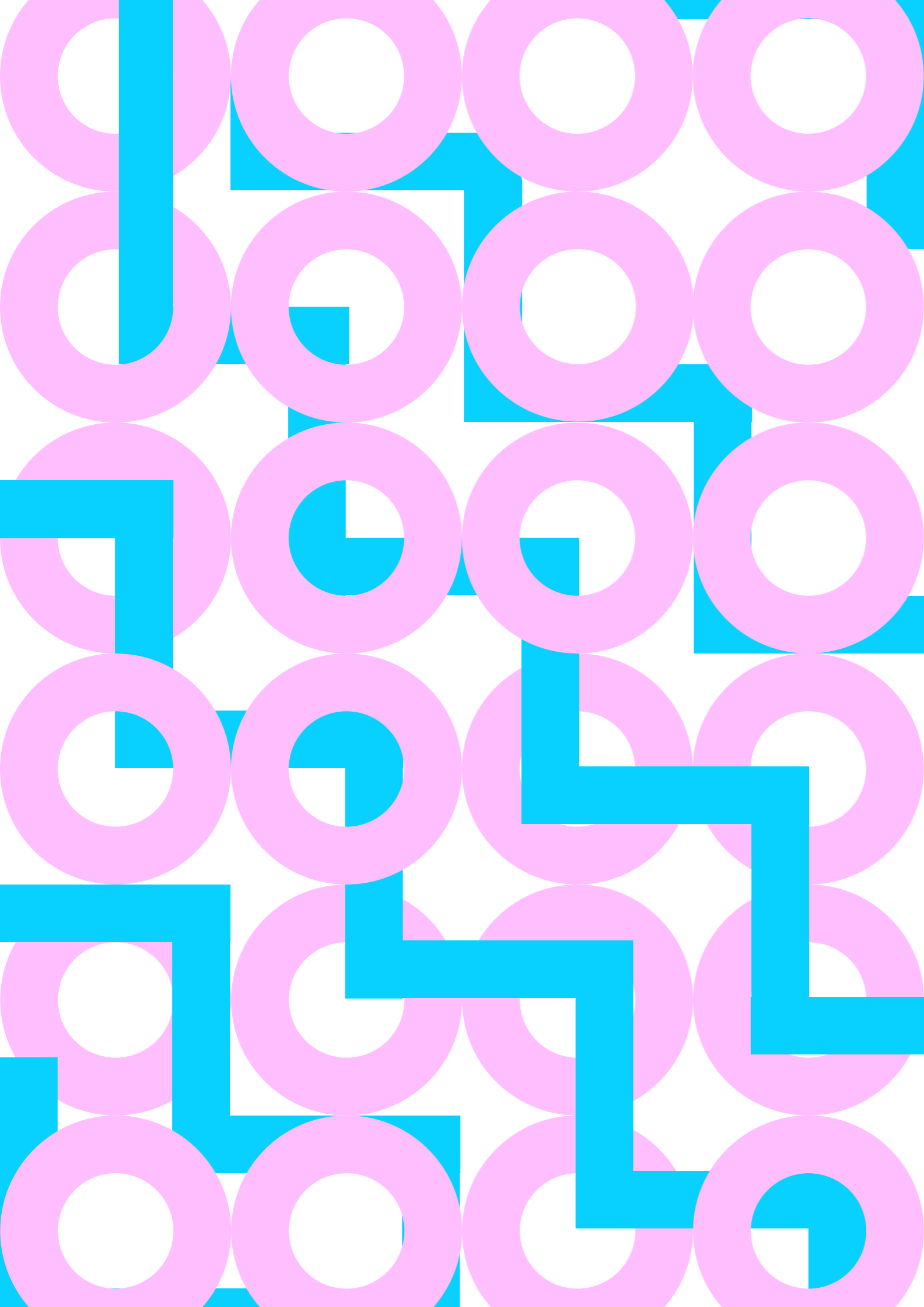




Unsere digitalen Realitäten 2035

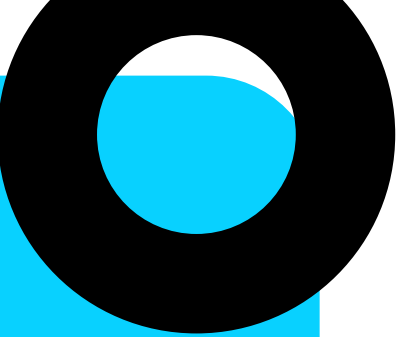
Dokumentation des Foresight-Workshops
„Visionsentwicklung als strategisches Mittel
der CDR-Initiative“



Im Jahr 2035...

...ist eine gerechte Digitalisierung Realität! Doch wie soll diese aussehen? Dieser Frage hat sich unser Foresight-Workshop „VISIONSENTWICKLUNG ALS STRATEGISCHES MITTEL DER CDR-INITIATIVE“ gewidmet und vier mögliche Szenarien unserer digitalen Zukünfte entwickelt.

Diese Dokumentation fasst Methoden, Ergebnisse und Erfahrungen aus dem Workshop zusammen und zeigt mögliche Anknüpfungspunkte für die CDR-Initiative auf.



„Without leaps of imagination, or dreaming, we lose the excitement of possibilities. Dreaming, after all, is a form of planning.“

Gloria Steinem



Über den Foresight-Workshop “Visionsentwicklung als strategisches Mittel”

Digitale Technologien menschenzentriert zu entwickeln und unsere Grundrechte dabei mitzudenken – das Narrativ einer wertebasierten Digitalisierung ist schon länger im gesellschaftlichen Diskurs präsent. Doch was heißt das eigentlich konkret, wenn wir die Digitalisierung „wertebasiert“ gestalten wollen? Und welche Werte sollen dabei eine Rolle spielen? Der vierstündige Foresight-Workshop „Visionsentwicklung als strategisches Mittel“ in Zusammenarbeit mit der Corporate Digital Responsibility (CDR) Initiative und mit Unterstützung des Bundesministeriums für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz (BMUV) ist diesen Fragen nachgegangen. Ziel des Workshops war es, mittels wünschenswerter Zukunftsszenarien kreative Impulse und neue Perspektiven für die Arbeit der CDR-Initiative zu entwickeln.

Mit einer Gruppe von Expert*innen aus Zivilgesellschaft, Wirtschaft, Wissenschaft und öffentlicher Verwaltung unternahmen wir eine vierstündige Zeitreise in das Jahr 2035. Unser Ziel war es, erste Skizzen und Entwürfe für alternative digitale Zukünfte zu entwickeln, die auf dem [Kodex der CDR-Initiative](#) und der [Feminist Tech Principles von SUPERRR Lab](#) basieren. Dafür skizzierten die Teilnehmenden vier verschiedene Visionsszenarien. Jedes fokussiert sich auf eine digitale

Technologie oder einen digitalen Service im Jahr 2035, die bzw. der auf einem spezifischen Wertepaar der Kodizes basiert. So sollen Möglichkeitsräume einer wertebasierten Digitalisierung aufgezeigt werden.

Teilnehmende Organisationen waren: Alexander von Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft; betterplace lab; Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz; concern; ConPolicy; D64 – Zentrum für Digitalen Fortschritt; Das Progressive Zentrum; Deutsche Kreditbank; Futurium; iRights.Lab; Open Knowledge Foundation Deutschland; Rat für digitale Ökologie (FUTURZWEI. Stiftung Zukunftsfähigkeit); SUPERRR Lab; Wikimedia Deutschland.

Über diese Dokumentation

In der vorliegenden Dokumentation beschreiben wir die Methoden des Workshops, geben einen Überblick über erste Ergebnisse, stellen Fragestellungen und Erkenntnisse für die Weiterarbeit innerhalb der CDR-Initiative heraus und machen Vorschläge für nächste Schritte. Die Dokumentation untergliedert sich in die folgenden Abschnitte:

1. Die Methoden des Workshops
2. Impulse und inhaltliche Anregungen aus dem Workshop
3. Methodische Beobachtungen aus dem Workshop
4. Potentielle nächste Schritte
5. Appendix: Die Visionsszenarien

Zu Beginn des Workshops konnten die Teilnehmenden zusätzlich zu den Werten des Kodex der CDR-Initiative und der Feminist Tech Principles von SUPERRR Lab ihre eigenen Wertevorstellungen in die Diskussion einbringen. Als essenziell für digitale Zukünfte wurden genannt:



1. Die Methoden des Workshops

Die Methoden des Workshops basieren größtenteils auf Methoden aus der Foresight-Arbeit, die durch SUPERRR Lab teilweise angepasst oder weiterentwickelt wurden.

Foresight, im Speziellen im Kontext von SUPERRR Lab, sind Methoden und Denkansätze, die sich mit erwartbaren und wünschenswerten Zukünften beschäftigen. Durch ihre Erforschung, z. B. mittels verschiedener Szenarien, sollen diese wünschenswerten Zukünfte greifbarer gemacht werden. Um unerreichbare Utopien oder Dystopien, die mit unserer Gegenwart nichts zu tun haben, geht es dabei nicht. Vielmehr will SUPERRR Lab mittels Foresight-Arbeit Perspektiven auf die Vielfalt alternativer Zukünfte entwickeln, zu denen wir durch bloßes Status-quo-Denken nicht gelangen würden. Auf diesem Weg sollen alternative Möglichkeitsräume für gemeinwohlorientierte Zukünfte in den öffentlichen Diskurs getragen werden.

Visionsszenarien

Visionsszenarien sind ein Konzept von SUPERRR Lab, mit dem wir Szenariendarstellung mit spezifischen Werten verknüpfen, um Geschichten über wünschenswerte und wertebasierte alternative Zukünfte zu entwickeln. Visionsszenarien sind keine Vorhersagen, konkreten Policies oder Strategien, sondern sollen unterschiedliche Perspektiven, Erwartungen und Hypothesen über mögliche, wertebasierte wünschenswerte Zukünfte darstellen. In weiteren

Schritten können die erarbeiteten Visionsszenarien in Strategien überführt oder als Inspiration für neue Policy-Entwürfe herangezogen werden.

Backcasting

Backcasting ist eine klassische Foresight-Methode, mit der Zukunftsszenarien wieder an die Gegenwart angebunden werden. Dabei soll geklärt werden, welche einzelnen Voraussetzungen ein Szenario braucht, damit es in der beschriebenen Form entstehen kann. Das ist der erste Schritt in Richtung einer Strategieentwicklung zur Umsetzung des Szenarios. Im Workshop nutzten wir aus Zeitgründen eine sehr vereinfachte Form des Backcastings und skizzierten exemplarisch anstatt strategischer Schritte gesellschaftliche und politische Entwicklungen, die für das Entstehen der Visionsszenarien relevant sein könnten.

Worldbuilding mit „Newsticker“

Der Newsticker ist eine klassische Worldbuilding-Methode, mittels der ein Szenario um weitere Details angereichert wird. Es geht darum, einen kurzen, fiktiven Nachrichtenbeitrag aus der Zeit des Szenarios über Ereignisse innerhalb des Szenarios zu schreiben. Ziel ist es, das Szenario damit lebendiger und greifbarer zu machen. In den Newsticker flossen auch Teile der Backcasting-Ergebnisse mit ein.

2. Impulse und inhaltliche Anregungen aus dem Workshop

Neben den Szenarien selbst lieferten die Diskussionen im Workshop interessante inhaltliche Impulse, die für die CDR-Initiative und darüber hinaus für allgemeine Diskussionen rund um die Gestaltung der Digitalisierung in Deutschland als Anregung dienen können. Im Folgenden werden vier Diskussionspunkte vorgestellt, welche während der Ausarbeitung der Szenarienskizzen besprochen wurden.

Das Thema Nachhaltigkeit

In den Wertepaaren, mit denen die vier Gruppen als Basis für ihre Szenarienskizzen arbeiteten, kam der Wert der Nachhaltigkeit nur einmal vor (Szenario 4). Trotzdem wurde er in weiteren Skizzen als zusätzlicher Wert hinzugezogen und spielte in den Diskussionen der Gruppen eine prominente Rolle. Dabei tauchte immer wieder die Frage auf, wie eine sozial-ökologische und wirtschaftliche Nachhaltigkeit in Bezug auf digitale Werkzeuge, Dienste oder Infrastrukturen aussehen kann. Wie lassen sich z. B. Klimaneutralität, eine stabile Geschäftsgrundlage, Interoperabilität und eine langfristige Offenheit von digitalen Angeboten zusammendenken? Denn in den Diskussionen im Workshop wurde klar, dass sie zusammengedacht werden müssen, möchte man die unterschiedlichen Dimensionen von Nachhaltigkeit im Digitalen schon von Beginn an im Entwicklungsprozess digitaler Produkte berücksichtigen.

Ein gutes digitales Miteinander

Ein weiterer Aspekt, der sich durch mehrere der Szenarienskizzen zieht, ist der Wunsch nach digitalen Räumen, die einen respektvollen und rücksichtsvollen Umgang der Nutzer*innen befördern. Dabei stellte sich in den Diskussionen einerseits die Frage, ob solch eine Gestaltung vor allem an Designaspekten hängt oder wie Geschäftsmodelle aussehen könnten, die solche Interaktionen online aktiv befördern. Andererseits wurde in unterschiedlichen Facetten diskutiert, dass die Bedürfnisse der Nutzer*innen womöglich häufiger und bewusster in den Gestaltungsprozess von Onlineräumen eingebunden werden müssen, um sie passend für verschiedene Gruppen zu entwickeln.

Eine gemeinschaftliche Governance der Digitalisierung

Wird der Prozess der Digitalisierung gemeinschaftlich genug organisiert? Das Thema der Governance spielte auch eine wichtige Rolle in den Diskussionen. Grundlegend war die meist sehr offene Definition von „Gemeinwohl“, welche die Teilnehmenden immer wieder mit der Frage nach „Ownership“ digitaler Infrastrukturen zusammenbrachten. Braucht es für eine konsequente Gemeinwohlorientierung neue Verwaltungs- oder Besitzstrukturen in digitalen Bereichen? Wenn wir Digitalisierungsprozesse als Gemeinschaftsaufgabe verstehen, müssen wir Überlegungen dazu anstellen, welche Teile der Gesellschaft wann, wie und wo in den Prozess gestalterisch eingebunden werden sollten. In diesem Kontext wurde mehrmals ein Zusammenschluss aus öffentlich-rechtlichen, wirtschaftlichen

und zivilgesellschaftlichen Strukturen diskutiert, welcher die Vorstellungen einer gemeinwohlorientierten Digitalisierung füllen könnte.

Digitalisierung in ihren verschiedenen Facetten ernst nehmen

Neben wirtschaftlichen und technischen Aspekten der Digitalisierung spielte im Workshop z. B. die Perspektive der Bildung im Rahmen digitaler Prozesse eine große Rolle. Es wurde immer wieder betont, dass Digitalisierung so viele Facetten des alltäglichen Lebens durchzieht, dass es nicht nur eine Digitalisierung der Infrastruktur braucht, um digitale Teilhabe zu ermöglichen. Parallel dazu tragen weitere gesellschaftliche Aspekte einen wichtigen Beitrag zu einer ganzheitlich erfolgreichen Digitalisierung bei. Denn Digitalisierung bedeutet neben arbeitserleichternden Anwendungen auch, z. B. Arbeitsprozesse neu zu denken, die eigenen Fähigkeiten der Kommunikation zu erweitern oder neue Handlungsperspektiven zu erlernen. Doch müssen diese Aspekte aktiv Teil einer gesellschaftlichen Digitalisierungsstrategie sein, um sie erfolgreich zu machen.

3. Methodische Beobachtungen aus dem Workshop

Neben den inhaltlichen Impulsen ließen die genutzten Foresightmethoden noch einige spannende methodische Punkte im

Prozess hervortreten, die auch für andere inhaltliche Prozesse oder weitere Workshops interessant sein können.

Diversität der Gruppe

Diversität erzeugt Vielfalt der Perspektiven. Gerade beim Thema der Digitalisierung spielen jedoch häufig immer noch vor allem Expert*innen eine große Rolle bei der Erarbeitung von Ideen zu ihrer Umsetzung. Doch ist es eigentlich gerade hier wichtig, viele verschiedene Stimmen in den Prozess einzubeziehen, da die Digitalisierung in so viele verschiedene Gesellschaftsbereiche hineinreicht. Nach dem Workshop betonten mehrere der Teilnehmenden, wie vorteilhaft die relative Diversität des Workshops für die Ausarbeitung der Visionsszenarien war. Die im Visionsworkshop angewandte kollaborative Methode der Visionsszenarien ermöglichte es den Teilnehmenden, Themen in den Prozess einzubringen, die sie selbst im digitalen Kontext beschäftigen. Aufgrund der Zusammensetzung war dies natürlich eine bestimmte Auswahl. Vor dem Hintergrund der Diversität kann es daher spannend sein, die Visionsszenarien noch einmal mit einer anderen Gruppe zu erarbeiten oder die bestehenden weiterzuentwickeln. Denn eine anders zusammengesetzte Gruppe legt auch andere, neue Schwerpunkte in ihrer Themenwahl für die Szenarien und vervollständigt das Bild möglicher digitaler Zukünfte.

Darüber hinaus ist es aus einer intersektionalen Perspektive von großem Vorteil, die verschiedenen Perspektiven zusammenzubringen und damit eine hohe Interdisziplinarität bei der Erarbeitung von Zukunftsszenarien herzustellen. Denn je

diverser und interdisziplinärer die Workshopgruppen sind, desto besser füllen sie mögliche blinde Flecken in der Ausarbeitung von Szenarien. Zusätzlich hat die Herausforderung unter den Teilnehmenden Anklang gefunden, eine gemeinsame Sprache während des Workshops entwickeln zu müssen. Da sie alle aus unterschiedlichen professionellen Perspektiven auf die Themen blickten, hilft diese Übung, auch über die Dauer des Workshops hinaus Kollaboration über professionelle Grenzen hinweg häufiger umzusetzen.

Der Zeitrahmen zählt

Die Ergebnisse des Workshops zeigen, wie sehr die Gespräche während des Workshops von tagesaktuellen Geschehnissen des Digitaldiskurses geprägt waren. Zum Zeitpunkt des Workshops wurde z. B. die Twitter-Übernahme viel besprochen. Dies hat vermutlich u. a. dazu geführt, dass die Auseinandersetzung mit anderen Formen der Governance-Strukturen von sozialen Medien ihren Weg in die Visionsszenarien gefunden hat. Solche Umstände gilt es bei der Betrachtung der Visionsszenarien des Workshops und für die Wahl eines Zeitpunktes für mögliche weitere Foresightprozesse zu berücksichtigen.

Zugleich fand der Workshop mit einem Zeitbudget von nur vier Stunden statt. Das Ziel dabei war es, die Teilnehmenden ins Zukunftsdenken einzuführen und darüber hinaus dieses Denken direkt anzuwenden. Normalerweise braucht es für Szenarioprozesse mindestens einen Tag Zeit, was jedoch in diesem Workshop nicht möglich war. Ein typischer Effekt von so

kurzen Prozessen ist eine starke Simplifizierung von Umständen, was sich auch in den entwickelten Visionsszenarien zeigt. Daher sind die Szenarien als erste Anregung zum Zukunftsdenken zu verstehen. In weiteren Schritten können sie nun stärker konkretisiert und kontextualisiert werden, um sie mit der notwendigen Komplexität für strategische Prozesse anzureichern.

Positive Zukünfte als Empowerment

Auch in diesem Workshop zeigte sich wieder, welchen befähigenden und ermächtigenden Effekt das Arbeiten an positiven Zukünften haben kann. Teilnehmende gaben im Nachhinein mehrmals die Rückmeldung, dass es gut tat, sich abseits des alltäglichen „Feuerlöschens digitaler Probleme“ positiven Zukunftsszenarien zu widmen. Diese auszuarbeiten würde helfen, neue Perspektiven auf aktuelle Herausforderungen zu bekommen.

Ähnliche Rückmeldungen gibt es immer wieder nach Foresightprozessen mit einem Fokus auf wünschenswerte Zukünfte. Es zeigt, dass es hilfreich sein kann, über den „Umweg der Zukunft“ Lösungsansätze und –strategien für aktuelle Herausforderungen zu entwickeln. Mit diesem Umweg ist eine bessere Möglichkeit gegeben, Status-quo-Denken aufzulösen und neue Ansätze für gesellschaftliche Herausforderungen von heute zu entwerfen.

4. Potenzielle nächste Schritte

Die erarbeiteten Visionsszenarien können nun als Grundlage für einen weiteren Foresightprozess genutzt werden. Zum Beispiel kann eine anders zusammengesetzte Gruppe die Szenarien kritisch zerlegen und weiterentwickeln. Dabei bieten sich verschiedene Parameter an, mit denen die Teilnehmenden arbeiten könnten:

Diversität und Interdisziplinarität: Wird das Szenario von einer bestimmten Perspektive dominiert oder fließen verschiedene Perspektiven in dem Szenario ineinander? Repräsentiert es die Sicht einer bestimmten Bevölkerungsgruppe und muss es um andere Sichtweisen ergänzt werden? Gibt es professionelle/ akademische Perspektiven, die in dem Szenario bisher nicht berücksichtigt werden, für das Thema aber wichtig sind?

Komplexität: Bildet das Szenario verschiedene Komplexitätsstufen genügend ab oder müssen welche ergänzt werden? Ist es zu komplex, um als strategische Anregung handhabbar zu sein?

Realisierbarkeit: Welche Teile des Szenarios können aus heutiger Perspektive angegangen werden und wie? Welche Voraussetzungen können heute noch nicht geschaffen werden? Aus welchen Gründen?

Zukunftsgewandheit: Löst sich das Szenario in seiner Beschreibung der Zukunft vom Status quo oder führt es diesen fort? Ist das Szenario eine Reproduktion des Status quo mit anderen technischen Möglichkeiten oder zeigt es gesellschaftliche Veränderungspotenziale auf?

Technische Machbarkeit: Sind die vorgeschlagenen Nutzungen digitaler Technologien in dem Szenario mittelfristig realisierbar? Gibt es alternative, nicht-technische Ansätze zur Lösung des Problems?

Wertebezug: Werden die für die Szenarioentwicklung genutzten Werte adäquat im Szenario umgesetzt? Wo bestehen eventuell Schwierigkeiten?

5. Appendix: Dokumentation der Workshopergebnisse und erste Szenari entwürfe

Die skizzierten Visionsszenarien basieren auf Überlegungen, Diskussionen und Stichpunkten der Teilnehmenden aus dem Workshop. Sie wurden für den Ergebnisbericht stilistisch vereinheitlicht. Aufgrund der begrenzten Workshopdauer von vier Stunden handelt es sich um Ideen und Szenari entwürfe. Wie im Kapitel zuvor beschrieben, sind sie eine erste Anregung, in welche Richtung die Diskussion weiter geführt und vertieft werden kann.

Jedes Visionsszenario beschreibt eine mögliche Gegenwart im Jahr 2035. Ein begleitender Newsticker-Beitrag macht das Szenario lebendiger.

Soziale Medien: Inklusiv und menschenzentriert

Wie sieht eine Zukunft aus, in denen die Werte „Menschenzentrierung“, „Zugang“, „gleichberechtigte Teilhabe“, „Repräsentation“, „Sicherheit“ und „ökologische Nachhaltigkeit“ Kernelemente sozialer Netzwerke sind? ¹

Dieses Visionsszenario zeichnet eine Zukunft, in der ein globales soziales Netzwerk existiert, das auf einer öffentlichen Infrastruktur läuft und von einem Konsortium aus Zivilgesellschaft, Politik und anderen gesellschaftlichen Akteur*innen betrieben wird. Es ist keiner Profitlogik unterworfen und Technologieinnovation ist nicht das alleinige Ziel. So kann es sich konsequent an den Bedürfnissen der Nutzer*innen orientieren: Der Fokus des Netzwerkes liegt auf dem Aufbau nachhaltiger sozialer Kontakte. Es regt Nutzer*innen dazu an, diese auch außerhalb des virtuellen Raumes zu leben. Persönliche Daten werden nicht gesammelt, sondern nur verwendet, wenn es sich um explizite Datenspenden handelt. Damit sind der Schutz der Privatsphäre und die (Daten-) Sicherheit Grundeinstellungen des Netzwerkes. Die digitale Infrastruktur und das Netzwerk selbst sind öffentliche Güter und Teil des offenen Internets, können also auch ohne Nutzer*innen-Account verwendet werden. So fungiert das Netzwerk als eine Art „Bibliothek des digitalen öffentlichen Raumes“, in dem Informationen und Wissen entdeckt, geteilt und genutzt werden können sowie themenspezifischer Austausch stattfinden kann.

NEWSTICKER VOM 14. MÄRZ 2035

So viel Liebe wie selten! Forschende melden: Hate Speech im Super-Sozial-Netzwerk massiv zurückgegangen

2035 wurde ein historischer Tiefpunkt von Hate Speech im Internet gemessen. Seitdem die soziale Netzwerkstruktur 2029 zu großen Teilen in die Verantwortung der Zivilgesellschaft überging, ist die Zahl an Beschwerden und Klagen über Beleidigungen und Hasskommentare kontinuierlich rückläufig. Mit dem Wegfall des Profitdrucks wurde der Umgangston respektvoller. Da kontroverse Inhalte nicht mehr gepusht werden, läuft das vorherige Erfolgsrezept der Trolls nun ins Leere. Insgesamt stagniert die online verbrachte Zeit und sinkt sogar leicht. Gleichzeitig wächst die Anzahl an Menschen, die sich an Diskussionen im Netz beteiligen. Die Forschenden verweisen in diesem Zusammenhang auf die erfolgreiche Einbindung von lokalen Moderationsgruppen, die den örtlichen Anforderungen an die Moderation von Inhalten besser gerecht werden. Das globale Super-Sozial-Netzwerk ist eine breite Koalition aus Zivilgesellschaft, Politik und weiteren Akteur*innen, bei dem menschlicher Kontakt, Teilhabe und Repräsentanz im Zentrum stehen. Auch die ökologische Nachhaltigkeit ist gegeben: Das Netzwerk arbeitet klimaneutral.

¹ Für dieses Szenario hat die Gruppe von Teilnehmenden neben den Werten des CDR-Kodexes (Menschenzentrierung) und der Feminist Tech Principles (Zugang, gleichberechtigte Teilhabe und Repräsentation) noch eigene Werte verwendet (Sicherheit und ökologische Nachhaltigkeit).

Entscheidungstag im Schulfach „Digitale Autonomie“

Wie sieht eine Zukunft aus, in denen die Werte „**Autonomie**“ und „**Design für informierte Zustimmung**“ Leitprinzipien digitaler Bildung in Deutschland sind?

In diesem Visionsszenario wird eine Zukunft entworfen, in der die Politik die digitale Autonomie ihrer Bürger*innen durch das erfolgreiche Einhegen der Technologiemonopole sowie eine verpflichtende Interoperabilität digitaler Dienste gestärkt hat. Es wird darüber hinaus viel in digitale Bildung investiert und der digitale Verbraucherschutz ist in der Schulbildung verankert:

So bekommt z. B. Toni (4. Klasse) am ersten Schultag nach den Sommerferien im Schulfach „Digitale Autonomie“ ihr erstes Handy übergeben. Im Rahmen einer interaktiven Übung durchspielt Toni die datenschutzrechtlichen Dimensionen verschiedener Betriebssysteme und Messengerdienste. Dann darf sie sich in den verschiedenen Levels für verschiedene Anbieter entscheiden, die alle interoperabel miteinander verbunden werden können. Toni sucht sich an diesem Tag auch eine digitale Assistenz aus, die ihr bei Erkundungen des digitalen Raumes wie begleitende digitale Stützräder zur Seite steht. An sie kann Toni sich lebenslang wenden – bei allen Fragen von Software bis Zustimmung. Dort erhält sie auch Beratung und kann Entscheidungen 24 h am Tag widerrufen.

NEWSTICKER VOM 21. MAI 2035

Schulfach „Digitale Autonomie“ feiert 5-jähriges Jubiläum

Heute vor fünf Jahren fand erstmalig der sogenannte Entscheidungstag für Viertklässler*innen statt. An diesem Tag dürfen sich seither alle Schüler*innen der 4. Klassen zwischen Dingen wie smarten Geräten, Betriebssystemen und Apps entscheiden und bekommen eine digitale Assistenz zur Seite gestellt. Wichtige Meilensteine auf dem Weg hierhin waren die Bildungsreform und die Einführung des Schulfachs „Digitale Autonomie“.

Umfragen ergeben, dass der Entscheidungstag ein voller Erfolg ist. Insgesamt setzen sich Schüler*innen deutlich informierter mit alternativen Diensten auseinander. Die Zahl junger Programmierbegeisterter steigt und aktuell stehen für neue Viertklässler*innen Apps zur Verfügung, die vorangegangene Generationen programmiert haben.

Im Zuge der Etablierung des Projektes hat sich gezeigt, dass auch Verbraucher*innen anderer Altersgruppen zuverlässige Beratungsangebote nutzen wollen. Eine Ausweitung des Programms ist daher geplant.

Wertebasierte Schadensbegrenzungssoftware

Wie sieht eine Zukunft aus, in der die Werte „Schaden vermeiden“ und „Nein zu technischem Fortschritt um jeden Preis“ Kerngedanken der Technologieentwicklung sind?

Dieses Visionsszenario skizziert eine Zukunft, in der potenzielle gesellschaftliche und individuelle Schäden digitaler Technologien schon vor ihrer Entstehung antizipiert und abgewendet werden. Dafür wird ein digitales Analysetool verwendet, das mit einem partizipativ entwickelten Wertekatalog trainiert wurde. Das Tool kann auf freiwilliger Basis bereits während des Entwicklungsprozesses eines neuen und risikobehafteten Produktes genutzt werden, um mögliche negative Auswirkungen zu erkennen und das Produkt direkt anzupassen. Verpflichtend ist die Gefahrenanalyse, sobald ein neues und risikobehaftetes Produkt auf den Markt gebracht werden soll. Andernfalls erhält es keine Marktzulassung. Die Indikatoren für die Kategorie „risikobehaftet“ (auch „mit hohem Risiko“) wird durch die EU-Behörden jährlich neu und iterativ definiert, wobei auch der Wertekatalog der Analysesoftware zur Beurteilung herangezogen wird. Letzterer wurde von Expert*innen entwickelt und wird durch verschiedene partizipative Formate wie Bürgerräte und Zukunftswerkstätten laufend aktualisiert. So können vergangene sowie aktuelle Diskurse hinsichtlich der Beurteilung von Gefahren durch digitale Technologien umfassend einbezogen werden.

NEWSTICKER VOM 1. JUNI 2035

Damage Control 35: Schaden durch Technologie ist Vergangenheit!

Sechs Monate nach Einführung der Schadensbegrenzungssoftware „Damage Control 35“ kann ein überwältigend positives Resümee gezogen werden: Die Software wurde auf 90 Prozent der seither auf den Markt gebrachten digitalen Produkte angewandt. Ihre Aufgabe ist es, mögliche Risiken zu identifizieren, die durch neue Technologien und digitale Produkte entstehen. Eingesetzt werden kann die Software optional bereits während des Produktentwicklungsprozesses. Für Unternehmen bietet das den Vorteil, ihr Produkt frühzeitig anpassen zu können. Obligatorisch ist die Anwendung der Software vor der Markteinführung bestimmter digitaler Produkte. Die Software, die am 1. Januar 2035 EU-weit eingeführt wurde, half schon häufig dabei, bereits während der Produktentwicklung spätere Schäden zu vermeiden. Darüber hinaus können sich Verbraucher*innen nun durch entsprechende Produkthinweise über verbleibende Risiken neuer Technologien informieren.

Nachhaltige und faire Teilhabe am digitalen Leben für alle!

Wie sieht eine Zukunft aus, in der die Werte „**Nachhaltigkeit**“ und „**Gerechtigkeit und Transparenz entlang der Lieferkette**“ in gesellschaftliche und technische Prozesse eingebettet sind?

In diesem Visionsszenario wird eine Zukunft gemalt, in der technische Standards, wirtschaftliche Grundlagen, rechtliche Rahmenbedingungen und gesellschaftliche Bildung so effektiv ineinandergreifen, dass eine nachhaltige Veränderung in Richtung einer ressourcenschonenden, wertebasierten Digitalisierung bis 2035 vollzogen werden konnte. Ansätze wie „ethics by design“, „Reparierbarkeit by design“, Datensparsamkeit und das Recht auf Update wurden regulatorisch festgeschrieben. Gleichzeitig hat sich die gesellschaftliche Perspektive auf Wohlstand verändert und Strategien für ein ressourcenneutrales Wachstum wurden entwickelt und umgesetzt. Digitale Assistenzsysteme zur Rechtsdurchsetzung reduzieren die Komplexität entlang der Lieferketten. Sie verschaffen Produzent*innen, der Politik und Verbraucher*innen einen besseren Überblick und helfen dabei, Vorschriften umzusetzen sowie Rechte einzufordern. Mensch und Maschine arbeiten aufgrund einer etablierten „technischen Gewaltenteilung“ konstruktiv miteinander. Die akademische Bildung wurde um Kompetenzen im technischen Bereich ergänzt. Bürger*innen wird so ein besseres Verständnis technischer und digitaler Prozesse vermittelt, was sie mündiger in diesem Bereich macht.

NEWTICKER VOM 23. OKTOBER 2035

Verbraucherschutz der Zukunft: Ab jetzt steht nachhaltige Digitalisierung im Dienste aller Menschen

In den letzten 13 Jahren wurden wichtige Voraussetzungen für souveräne Verbraucher*innen in der digitalen Welt geschaffen: Lieferketten sind heute transparent, die Wirtschaft nutzt Ressourcen nachhaltig und die Gesellschaft folgt einem neuen Wohlstandsverständnis. Durch eine Reformierung des Bildungsangebots verfügen Menschen nun selbstverständlich über aktuelles digitales Wissen und können so fundierte Entscheidungen im Digitalen treffen. Expert*innen und technische Assistenzen unterstützen sie dabei.

In verschiedenen Ministerien wurden Beschwerdestellen zu Foresight-Stellen umgewandelt, um auf zukünftige Herausforderungen bestmöglich vorbereitet zu sein. Im neuen Ministerium für menschenzentrierte Digitalisierung wendet sich die deutsche Politik unter Beteiligung von Zivilgesellschaft, Wissenschaft und Wirtschaft den großen Zukunftsfragen zu. Ausgewählte Beratungs- und Unterstützungsangebote werden von demokratisch legitimierten, zivilgesellschaftlich gestützten Strukturen übernommen. Die Digitalisierung steht im Dienste der Menschen.



IMPRESSUM

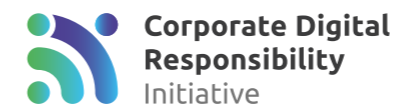
Zusammenfassung der Ergebnisse des Workshops „Visionsentwicklung als strategisches Mittel der Corporate Digital Responsibility Initiative“

Autor: Quincey Stumptner
Satz und Layout: Rainbow Unicorn
Lektorat: Anne Goldenbogen, goldenbogen.
Lizenz: CC-BY 4.0

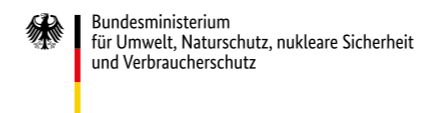
Ein Projekt von SUPERRR Lab



In Zusammenarbeit mit:



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages