

Informatik als Teil von Gesellschaft

Zur Bedeutung interdisziplinärer und kontextsensitiver Forschung und Entwicklung

Sandra Hofhues und Claudia Müller-Birn

Abstract: Im Interview betont Claudia Müller-Birn die Verquickungen zwischen Informatik auf der einen Seite und Gesellschaft auf der anderen Seite. So forscht die Berliner Professorin für Human-Centered Computing gerade deswegen an Fragestellungen der Mensch-Computer-Interaktion, weil technische Lösungen derweil unser aller Denken und Handeln prägen. Auf theoretischer Basis untersucht sie etwa die gesellschaftlichen Einflüsse von Mensch-Technologie-Beziehungen und wendet ihre Erkenntnisse auf das Beispiel digitaler Gesundheitsversorgung an, um Vertrauen (engl. Trust) bei Entscheidungen zu fördern. Im Gespräch kritisiert Müller-Birn allerdings auch die starren Normen der digitalen Infrastruktur und fordert ein Kontextverständnis innerhalb der Software-Entwicklung ein. Dieses Postulat überträgt sie nicht zuletzt auf ihre Lehrangebote: In ihrem Kurs CodingIxD entwickelt sie mit Studierenden einerseits Prototypen, betont andererseits aber auch die Bedeutung interdisziplinärer und kontextsensitiver Informatik in der Hochschulbildung.

Schlagwörter: Mensch-Computer-Interaktion; Lösungsorientierung; Trust; kontextsensitive Informatik; Interdisziplinarität

Sandra Hofhues: Bevor wir ins Gespräch über Informatik als Teil von Gesellschaft einsteigen – würdest Du Dich mit Deinem Hintergrund einmal vorstellen?

Claudia Müller-Birn: Gerne. Ich bin Professorin für Human-Centered Computing am Institut für Informatik der Freien Universität Berlin und vertrete dort den Bereich der Mensch-Computer-Interaktion. Dieser Bereich hat in den letzten Jahren enorm an Bedeutung gewonnen, da die Informatik mittlerweile in allen Lebensbereichen unserer Gesellschaft präsent ist. Deshalb reicht es für die Forschung nicht mehr aus, sich nur auf formal-theoretische, technische bzw. praktische Aspekte der Disziplin zu konzentrieren, sondern wir müssen uns auch fragen, ob eine Technologie in einem bestimmten Interaktionskontext die ihr zugedachte Aufgabe überhaupt erfüllen kann. In meiner Forschung setze ich mich daher mit der Gestaltung von Technologien, vor allem aus dem

Bereich der Künstlichen Intelligenz (KI), aus einer menschenzentrierten Perspektive auseinander. Eine Frage ist beispielsweise, wie wir für KI sinnvolle Interaktionskonzepte im Bereich der digitalen Gesundheitsversorgung gestalten können. Die grundsätzliche Herausforderung ist, dass der Technologieeinsatz Handlungen, Sichtweisen und Entscheidungen von Menschen verändert, was sich dann auch auf den Gesamtkontext, beispielsweise eine Organisation, eine Gemeinschaft oder eine Familie auswirken kann. So wissen wir mittlerweile aus der Forschung, dass Mensch und KI nicht wirklich gut in Entscheidungssituationen, beispielsweise bei der Krankheitsdiagnose, zusammenarbeiten, da Menschen KI häufig zu viel, aber auch zu wenig vertrauen. Es reicht also nicht aus, nur darüber nachzudenken, wie wir Technologien (weiter)entwickeln können, sondern wir müssen dafür sorgen, dass sie im jeweiligen Kontext die beabsichtigte Wirkung entfalten kann. Dafür braucht es die Mensch-Computer-Interaktion, denn wir analysieren, entwickeln und gestalten Einsatzkontexte. In meiner Forschung, die sich, wie gesagt, vor allem auf den Bereich der digitalen Gesundheitsversorgung fokussiert, wende ich empirische Ansätze aus dem Human-Centered Design an, die sowohl qualitative als auch quantitative Methoden umfassen. Ein wichtiges Anliegen ist es mir, Menschen, das heißt, Personen, die vom Technologieeinsatz direkt oder indirekt betroffen sind, und ihre Perspektiven aktiv in die Forschung einzubeziehen, um eine partizipative und wertebasierte Technologiegestaltung zu fördern.

Sandra Hofhues: Danke für den Einblick in Deine Arbeit. Von Dir habe ich ja früh gelernt, dass Informatik immer auch Gesellschaft macht. Woran machst Du fest, dass die Informatik hier eine wichtige Aufgabe und auch Verantwortung hat?

Claudia Müller-Birn: Oh, das ist eine ziemlich große Frage. Ich verweise immer gerne auf die Mediation-Theorie des Technikphilosophen Peter-Paul Verbeek. In dieser Theorie beschreibt er Mensch-Technologie-Beziehungen. Auf der einen Seite bestimmen Technologien unser Handeln, prägen unsere Praktiken. Social Media beispielsweise verändert, wie wir innerhalb von Familien kommunizieren. Auf der anderen Seite ist Technologie auch etwas, das uns und unser Verständnis von der Welt beeinflusst. Social Media beeinflusst mittlerweile häufig, wie wir die Welt verstehen, da wir Nachrichten vor allem darüber konsumieren. Das heißt, Social Media prägt unsere sozialen Beziehungen, aber es prägt auch unser Verständnis von der Welt und das können wir natürlich auch bei anderen Fragestellungen anwenden. Wir können Technologie also nicht unabhängig von Menschen denken, sondern es gibt dort immer eine Wechselwirkung.

Sandra Hofhues: Das macht deutlich, dass wir uns gewissermaßen in größeren und nicht zuletzt komplexeren Zusammenhängen zwischen Informatik auf der einen Seite und Gesellschaft auf der anderen Seite bewegen. So ähnlich hat das – meiner Erinnerung nach – auch Lawrence Lessig in seinem Buch zu »Code is Law« geschrieben. Wie würdest Du diese komplexen Verstrickungen beschreiben, die schon im Code bemerkbar werden? Oder sind verschiedene Ebenen adressiert, die einerseits in den von Dir angesprochenen Social Media sichtbar und andererseits im Code eingeschrieben werden?

Claudia Müller-Birn: Ja, das sind unterschiedliche Ebenen. In »Code is Law« zielt Lessig drauf ab, dass der Quellcode Regeln und Normen in der digitalen Welt genauso wirksam durchsetzen kann, wie es Gesetze in der physischen Welt können. In einer meiner früheren Forschungsarbeiten habe ich zur Automatisierung in der Wikipedia geforscht. In einem zugehörigen Artikel (Müller-Birn et al., 2013) beleuchten wir das Spannungsfeld zwischen menschlichen Beiträgen und algorithmischer Kontrolle (das heißt Bots, mit anderen Worten (semi-)automatisierte Skripte). Der Artikel untersucht nicht zuletzt die Auswirkungen auf die Dynamiken der Wikipedia-Community, der Wissensproduktion und der zugrunde liegenden Machtstrukturen in einer solchen kollaborativen Online-Umgebung. Warum ist das auch heute noch relevant? Bestehende soziale Prozesse zu programmieren, quasi festzuschreiben, bedeutet häufig, dass Ausnahmen nicht beachtet werden. Ich gebe ein weiteres sehr eingängiges Beispiel: Stell Dir vor, Du lebst in einer Vorstadt, ziemlich ruhige Wohngegend und Tempo-30-Zone. Und trotzdem rasen dort die Autos. Du bist total genervt, Du willst, dass sie künftig langsamer fahren. Also tut Ihr Euch in der Straße zusammen und sorgt dafür, dass »Boller« eingebaut werden. Das ist super, denn damit sind alle Autos gezwungen, langsam zu fahren. Das Problem ist, dass jetzt jemand von der Biene gestochen wird, eine allergische Reaktion hat und nun dringend einen Notarzt braucht. Der Krankenwagen muss dann auch langsam fahren. Somit wirken die »Boller« zwar normalerweise wie gewünscht, aber in der Ausnahmesituation versagen sie. So ähnlich verhält es sich mit Software, sie kann zu einer Infrastruktur werden, die Du (er-)schaffst. Und diese Infrastruktur wirkt sich auf alle aus. Im Falle von Wikipedia war es beispielsweise so, dass man Bots auch zur Spambekämpfung verwendet hat. Die Bots funktionierten sehr gut, aber das Folge-Problem war dann, dass auch Beiträge neuer Autor*innen, die in der Wikipedia aktiv werden wollten, als Spam eingestuft wurden, wodurch diese Beiträge dann gelöscht und die neuen Autor*innen frustriert waren. Und das hat wiederum zu einer Reduktion von neuen Autor*innen in der Wikipedia geführt. *Beide* Beispiele zeigen sehr gut, dass es unvorhergesehene Wechselwirkungen gibt, wenn man Technologie (physisch oder digital) in einen sozialen Rahmen einbringt. Und daher sprechen wir von sozio-technischen Systemen. Ich muss also den Kontext sehr gut verstehen, in den ich Software einbringen möchte, um sicherzustellen, dass diese auch den beabsichtigten Zweck erfüllt. Ohne dieses Kontextverständnis kann ein Softwareprojekt selten erfolgreich sein.

Sandra Hofhues: Da kommen wir schon allein deswegen gut zusammen, weil sich auch Mediendidaktik als Teil einer erziehungswissenschaftlich verstandenen Medienpädagogik sehr viel mit sozio-technischen Fragen beschäftigt. Was mir hier allerdings auffällt, ist, dass Du auf die Infrastruktur verweist und damit auf gesellschaftliche respektive soziale Phänomene wie jene, die anhand von Beispielen wie der Wikipedia sichtbar werden. Ich verbleibe kurz bei Wikipedia: Dort hatten wir es ja damals wie heute mit einem vergleichsweise hierarchisch organisierten System zu tun, das erst durch die spezifische Art der Infrastrukturgestaltung erzeugt wurde. Folgt diese hierarchische Organisationsform Deines Erachtens quasi automatisch? Oder hat sich diese Organisationsform bei Wikipedia zufällig so ergeben?

Claudia Müller-Birn: Ich bin jetzt nicht mehr so richtig aktiv in der Wikipedia-Forschung. Ich weiß nicht, wie es aktuell ist, aber grundsätzlich gibt es in der Wikipedia verschiedene Sprachen. Jede Sprachversion – etwa die Englische, Deutsche, Französische etc. – ist anders organisiert. Jede Sprachversion hat auch eine etwas andere organisatorische, aber auch technische Struktur. Das sieht man jetzt gerade ganz schön, wenn man die englische Seite der Wikipedia mit der Deutschen vergleicht. Während die englische Community ihr Erscheinungsbild versucht zu modernisieren, beharrt die deutsche Community auf das althergebrachte. Und da sieht man, dass es auf der deutschen Wikipedia sehr starke Beharrungsstrukturen gibt. Das bringt mich zurück zu Deiner Frage nach der Infrastruktur. Mir erscheint es wichtig zu betonen, wenn man über Code im Zusammenhang mit Infrastruktur spricht, dass eine Infrastruktur häufig unsichtbar ist. Sie ist da; aber wird nicht hinterfragt, solange alles funktioniert, solange sie mich nicht stört. Und in dem Moment, wo sie unsichtbar ist oder wird, entstehen unglaubliche Beharrungskräfte. Man hat nicht mehr das Gefühl, die Infrastruktur ändern zu können, nicht mehr Einfluss auf sie nehmen zu können. Und das ist, denke ich, bei Verwaltungsinfrastrukturen oder bei Organisations(infra)strukturen wie bei Wikipedia auch der Fall. Aber dieser Effekt verstärkt sich noch, wenn wir bestimmte Strukturen in Quellcode niederschreiben, weil damit nur noch eine kleine Gruppe von Menschen das wirklich nachvollziehen kann. Und daher ist Open Source Software so wichtig.

Sandra Hofhues: Aus einer erziehungswissenschaftlichen Perspektive lässt sich das gut nachvollziehen. Darin wird allerdings durchaus auch die Vorstellung mitgeführt, dass jede Software über Code noch zugänglich wäre. Der Konjunktiv in meiner Formulierung deutet an, dass das nur noch in Grenzen stimmen dürfte. So frage ich mich zum einen natürlich, welche Bedeutung das handlungspraktische Coden eigentlich noch in Eurer Disziplin, der Informatik, einnimmt. Und darin steckt zum anderen die Frage, ob andere Wissenschaften vielleicht auch eine Vorstellung von der Informatik haben, die so nicht oder nicht mehr zutreffend ist. Könnte es beispielsweise sein, dass wir auch deswegen manchmal zwischen den Wissenschaften aneinander vorbeireden, weil wir letztlich über unser Fach und damit auch über die Vorstellung davon sprechen, was ein anderes Fach nicht nur mit Blick auf digitale Infrastrukturen leisten könnte?

Claudia Müller-Birn: Ich versuche mal die Frage anders zu beantworten. Es gibt nicht *die* Informatik, sondern es gibt in der Informatik unterschiedliche Paradigmen. Das erste Paradigma repräsentiert die mathematische Perspektive mit der theoretischen Informatik. Das zweite Paradigma hat eine ingenieurwissenschaftliche Perspektive. In dieser Sichtweise will ich Dinge bauen, damit diese sinnvoll einsetzbar sind. Und dann hat die Informatik noch eine dritte, eher empirische-wissenschaftliche Perspektive auf Informatiksysteme. In dieser dritten Perspektive, zu der ich mich auch zähle, untersuchen wir neben theoretischen und gestaltenden Perspektiven auch, wie technische Systeme im Zusammenwirken funktionieren. In dieser empirischen Forschung ist unser Objekt, vielmehr unser Objektinteresse, die Software oder auch Technologie (z.B. robotische Systeme) in ihrer jeweiligen Nutzung. Und wir schauen uns dann die Wechselwirkung an, wie Menschen mit diesen Systemen interagieren. Daher ist es zentral zu verstehen, mit welcher Informatik man da gerade spricht. Betrachtet eine Person

das Problem aus formalwissenschaftlich-mathematischer, ingenieurwissenschaftlicher oder aus empirischer Perspektive und entsprechend sieht dann auch die vorgeschlagene Lösung aus. *Alle* Perspektiven sind wichtig in der Informatik, aber sie basieren auf einem ganz unterschiedlichen Verständnis, was Informatik leisten soll und muss. Ich denke, das muss *immer* geklärt werden am Anfang einer Zusammenarbeit. Welche Perspektive hat der*die Informatiker*in und was möchte sie*er leisten? Es gibt somit weder *die* Informatik noch lässt sich eine Fachtradition einfach überwinden. So finden wir in Deutschland historisch eine sehr ingenieurwissenschaftliche Prägung vor.

Sandra Hofhues: Folgt das Interesse an der Entwicklung von Prototypen aus dieser ingenieurwissenschaftlichen Tradition innerhalb von Informatik?

Claudia Müller-Birn: Ja, das ist eine gute Frage. Also, bei uns ist ein Prototyp eine Art experimentelles Modell, es ist eine Lösungshypothese, die wir dann empirisch bewerten. Somit erstellen Informatiker*innen Prototypen, um die Welt besser zu verstehen. Wir haben dann Annahmen. Diese Annahmen kommen aus der Theorie und die wollen wir dann prüfen. Oder wir haben eine Idee, was helfen könnte in einem bestimmten Kontext. Also entwickeln wir einen Prototypen und prüfen dann: Tritt diese beabsichtigte Verbesserung in diesem Kontext wirklich ein? Also ist ein Prototyp etwas, was man baut, um es eigentlich danach wieder wegzuerwerfen. Es ist sozusagen nur Mittel zum Zweck. Es ist dazu da, Erkenntnis zu erzeugen. Es ist aber nicht da, um zu bleiben.

Sandra Hofhues: Mit Blick auf meine Disziplin und die Verankerung in einer erziehungswissenschaftlich verstandenen Medienpädagogik könnte ich mir vorstellen, dass darin das größte Missverständnis zwischen den Wissenschaften verborgen liegt. Dass ein Prototyp außerhalb der Informatik mit einem vergleichsweise konkreten Produkt verknüpft wird, scheint mir in meinem Fach durchaus gängig. Und das ist ja ganz interessant, dass das aus Deiner Perspektive *nicht* so ist. Wenn wir demgemäß den Bogen schlagen hin zu unserem Buchtitel »Plattformen für Bildung«. Was sind diese ominösen Plattformen für Dich? Was ich damit sagen und fragen will: Gibt es beim Plattformbegriff vielleicht auch so ein großes Missverständnis wie beim Begriff Prototyp?

Claudia Müller-Birn: Ja, also, bei mir ist der Begriff Plattform in der Forschung gar nicht so zentral. Aber Wikipedia kann natürlich als Plattform angesehen werden, die auf der MediaWiki-Software mit all ihren Erweiterungen und auch Bots basiert. Am Anfang gab es eigentlich nur die (Basis-)Software und dann kamen immer mehr Erweiterungen hinzu. Damit müssten wir auch auf das Wie zu sprechen kommen, etwa *wie* die zunehmende Automatisierung der Plattform Benutzererfahrungen verändert und/oder *wie* die sozialen Interaktionen und Machtdynamiken in der Wikipedia-Community beeinflusst. Ob dieser Fragen hadere ich mit dem Plattformbegriff, muss ich zugeben, da er so unscharf ist. Aber grundsätzlich ist eine Plattform immer eine Softwareplattform.

Sandra Hofhues: Auch ich denke, dass die Verständnisse aus der jeweiligen disziplinären Sicht mehr oder weniger nebeneinander existieren. Ich denke also nicht, dass wir mit dem Begriff Plattform zwangsläufig genau wissen, was damit aus der jeweiligen diszi-

plinären Perspektive gemeint ist – im Umkehrschluss macht genau das die interdisziplinäre Zusammenarbeit ja spannend und gleichermaßen spannungsgeladen.

Claudia Müller-Birn: Also, man müsste den Begriff halt sehr klar definieren. Aber für meine Forschung ist dieser Plattformbegriff aktuell nicht so wichtig.

Sandra Hofhues: Das bringt mich zurück zu den Kontexten. Also, irgendwie gibt es ja doch immer eine technische Lösung, die hergestellt wird, wenngleich das stets in einem Kontext geschieht. Müsstest aus Deiner Sicht diese gesellschaftlichen Kontexte nicht auch Teil der Informatikausbildung sein? Oder sind Kontexte längst Teil Eurer Ausbildungsstrukturen? Wo sind gewissermaßen die Orte, an denen Ihr Euch über die Kontexte verständigt, in denen Ihr aktiv werdet – nicht nur als Arbeitsgruppe mit einem Fokus auf Human Computer Interaction?

Claudia Müller-Birn: Auf Deine Frage gibt es mindestens zwei Antworten. In der Human Computer Interaction beschäftigen wir uns quasi traditionell viel mit Kontexten. Das ist die erste Antwort. Die zweite Antwort ist meine Überzeugung, dass wir uns als Informatiker*innen darüber hinaus klar machen sollten, dass unsere Entwurfsentscheidungen auf die Gesellschaft wirken. Das gehört als größerer Rahmen dann auch in die Ausbildung, nicht zuletzt in die Hochschulbildung. Wir haben unsere Bachelor-Ausbildung auch daher gerade modernisiert. Im ersten Semester gibt es jetzt das Lehrangebot »Auswirkungen der Informatik«. Und das ist sozusagen Informatik in der Gesellschaft. Ist es gut im ersten Semester platziert? Weiß ich noch nicht. Wir hoffen, das Interesse für die Informatik verstärken zu können und vermitteln, wie kompliziert solche Entwurfsentscheidungen in bestimmten Kontexten sind. Man kann ja, also als Informatiker*in, Wert auf unterschiedliche Dinge legen – ist mir beispielsweise die Privatsphäre wichtig oder geht es mir um die Genauigkeit der Daten. Und man kann technische Umsetzungen hinterfragen und das sogar in unterschiedlicher Hinsicht. Das ist ja etwas, was mich auch sehr antreibt, das weißt Du ja, dass Informatiker*innen sich nicht als Ausführende betrachten. Also, es kommt jemand, der ihnen sagt, wie sie das jetzt umsetzen sollen. Informatiker*innen sollen sich stattdessen als Gestalter*in begreifen, das bedeutet, eine kritische Perspektive auf ihr eigenes Handeln einnehmen. Und daher finde ich es auch wichtig, dass wir Informatiker*innen ausbilden, die auch zur eigenen Reflexion befähigt werden. Und da gehört natürlich auch dazu, dass sie sich überlegen, macht es Sinn, in diesem Kontext eine Software überhaupt einzusetzen? Zum Beispiel: Ergibt es Sinn, Deep Learning in dem Kontext zu verwenden, wo wir immer noch nicht gut genug erklären können, wie bestimmte Ergebnisse zustande kommen? Oder könnten wir auch einen statistischen maschinellen Lernansatz mit weniger Genauigkeit auswählen, der für uns aber besser nachvollziehbar ist? Das sind Beispiele für Entscheidungen, die man fällen muss und diese sind immer vom Kontext abhängig.

Sandra Hofhues: Das Beispiel der Bachelor-Reform beeindruckt mich. Kommt der sogenannte »Praxis-Clash« auf viele Informatiker*innen trotzdem zu?

Claudia Müller-Birn: Wir haben bei uns eine starke Anwendungssicht, also, dass wir relativ viele Kolleg*innen haben, die in der angewandten Informatik sind. Wir haben auch einen Anwendungsbereich im Studium, aber das sind wenige Credit Points. Das hängt letztlich immer so ein bisschen von den Mitarbeitenden oder von den Studierenden ab, inwieweit sie Interesse haben, diesen Anwendungsbezug herzustellen. Mein persönlicher Eindruck ist, dass häufig viel Interesse besteht, weil ja dann doch wieder Informatik eine sehr starke Ingenieursprägung hat und Ingenieursprägung bedeutet hier, dass es eigentlich um die konkrete Anwendung geht. Und die Frage ist aber, wie man vermittelt, dass es nicht nur um das technische Artefakt geht – das haben wir beide ja auch schon im Hinblick auf Deine Frage zu den Prototypen besprochen –, sondern auch um den Kontext, in dem das eingesetzt wird. Das ist in der Tat eine Herausforderung. Ich habe daher mit meiner Kollegin Professorin Carola Zwick von der Kunsthochschule Weissensee eine Veranstaltung aufgebaut: CodingIXD. Wir bilden Informatiker*innen und Produktdesigner*innen gemeinsam in interdisziplinärer Arbeit aus. Studierende sollen gemeinsam interaktive und verantwortungsvolle Systeme entwickeln. Meine Kollegin und ich verstehen diese Veranstaltung als einen experimentellen Raum, in dem verschiedene Perspektiven aufeinandertreffen, sich austauschen und weiterentwickeln. Jedes Semester arbeiten Studierende in einen bestimmten Anwendungskontext und entwickeln neue Produktkonzepte in Form von Prototypen.

Sandra Hofhues: Eigentlich hatte ich gedacht, wir würden unser Interview mit der Frage danach beenden, welchen Beitrag die Erziehungswissenschaft zu interdisziplinärer Ausbildung leisten kann. Wenn wir so sprechen, geht mir mehr noch durch den Kopf, dass eine sehr stark arbeitsteilige Organisation von Studium und Lehre auch dazu führen könnte, dass diese Verantwortung wieder abgegeben wird. Mal angenommen, ich würde arbeitsteilig vorgehen und auch so forschen, dann wäre jemand für das eine zuständig und eine weitere Person für das andere. So nehme ich für mich jetzt aus unserem Gespräch gewissermaßen mit, dass interdisziplinäres Arbeiten bedeuten kann, stärker um einen gemeinsamen Rahmen herumzudenken.

Claudia Müller-Birn: Ja, also, habe ich Dir von der Idee des π -Shape-Profiles berichtet?

Sandra Hofhues: Nein, was ist das?

Claudia Müller-Birn: In der Diskussion über interdisziplinäre Forschung wird oft von sogenannten T-förmigen Personen gesprochen, die ein breites Wissen in verschiedenen Fächern sowie tiefgehende Expertise in einem speziellen Bereich besitzen. In der Praxis kann jedoch eine enge Konzentration auf nur eine tiefgehende Fachkenntnis einschränkend sein. Ein Beispiel hierfür wäre ein*e Informatiker*in, die*der lediglich ein oberflächliches Verständnis zu einem Anwendungsgebiet mitbringt, beispielsweise aus der Medienpädagogik, und dadurch Schwierigkeiten hat, die wesentlichen Daten auszuwählen. Stattdessen könnte es effektiver sein, Personen zu fördern, die als »vielseitig« gelten, also solche, die ein breites Wissen besitzen und zudem tiefergehende Kenntnisse in mehreren unterschiedlichen Disziplinen haben. Das ist das π -Shape-Profil. Der erste Strang kommt aus der Informatik. Aber der zweite Strang, der kommt aus dem Kon-

text, sozusagen aus dem Anwendungskontext. Schon in meinen Forschungen zu On-line-Communities habe ich gemerkt, dass diese Gemeinschaften und damit Kontexte extrem komplex sind. Ich brauchte Zeit, diese zu verstehen. Und daher habe ich mich zum Beispiel dazu entschieden, mich auf einen Anwendungskontext in meiner Forschung zu spezialisieren und nur noch darin zu arbeiten, weil mir ansonsten dieses Kontextwissen fehlen würde. Mein Eindruck ist, dass das viele Informatiker*innen machen, ob implizit oder explizit. Und das macht meines Erachtens Sinn, weil dieses tiefe Wissen auch im Anwendungsbereich nötig ist, was natürlich nie so tief sein kann, wie das einer Fachdisziplin, aber immerhin tief genug, um innerhalb einer Disziplin und mit weiteren Personen zusammenarbeiten zu können.

Sandra Hofhues: Vielen Dank für das Gespräch, liebe Claudia.

Literatur

Müller-Birn, Claudia, Dobusch, Leonard & Herbsleb, James D. (2013). Work-to-rule: The emergence of algorithmic governance in Wikipedia. *Proceedings of the 6th International Conference on Communities and Technologies*, 80–89. <https://doi.org/10.1145/2482991.2482999>.