

Et værktøj
Otte øvelser

Håndbog

DET DIGITALE ETIKKOMPAS

Dansk
Design Center

HVORDAN BRUGER MAN DET **DIGITALE ETIKKOMPAS**?

Det digitale etikkompas er et værktøj, som hjælper virksomheder med at tænke etik ind i udviklingen af digitale løsninger.

Etikkompaset består af en smule forberedelse samt en række øvelser, som følger hinanden i en bestemt rækkefølge. Vi anbefaler, at man laver alle øvelserne, men man kan også udvælge enkelte øvelser alt efter tid og behov.

I dette dokument finder du en beskrivelse af hver øvelse, en step-by-step vejledning samt en liste over, hvilke materialer der skal bruges. Vi anbefaler, at der udover det vedlagte materiale indkøbes tuscher og post-its til alle deltagere.

Tidsforbrug

Der bør afsættes minimum en halv dag til gennemførelse af opgaverne i etikkompaset, men man kan også bruge væsentligt længere tid. Det afhænger helt og holdent af kompleksiteten af jeres digitale produkt, og hvor grundigt I vil gå til værks. Medregn udover tid til øvelserne også tid til forberedelse, klargøring af materialer og print. Vi anbefaler, at man anvender etikkompaset med jævne mellemrum – og så vidt muligt bør man forsøge at lade det være en fast del af virksomhedens digitale produktudviklingsproces.

Deltagere

Etikkompaset henvender sig til alle personer i virksomheden, som har indflydelse på udviklingen af digitale produkter og den overordnede forretningsudvikling. Det kan være designere, UX'ere, product managers, forretningsudviklere, data scientists, programmører m.fl.. For at gennemføre øvelserne bør man være en gruppe på mellem 2-20 medarbejdere. Er man mere end 5 personer, bør man dele deltagerne op i mindre grupper. Det er mest hensigtsmæssigt at have en moderator, som kan styre processen, tiden og øvelserne. Denne håndbog henvender sig primært til moderatoren.

FORBERED

Denne fase har til formål at klæde deltagerne på til at tale om digital designetik. Vi anbefaler, at alle deltagere ser de tre videoer og læser de to artikler om emnet. Afslutningsvis udvælges der et produkt eller en del af et produkt som deltagerne skal arbejde med igennem forløbet.

Video: **O1, O2 & O3**

Artikler: **O1 & O2**

Øvelse O1

Jeres løsning

UDFORSK

I denne fase tages deltagerne gennem en række øvelser, der har til formål at hjælpe dem med, at udforske det valgte produkt med designetiske briller på. Udfaldet af denne fase er, at deltagere får nye indsigter om det valgte produkt.

Øvelse O2

Etiknavigatoren

Øvelse O3

20 spørgsmål til etikprofessoren

Øvelse O4

Nye perspektiver

Bonusøvelse O5

Provokatypen

IDENTIFICER

I denne fase reflekteres der over de tidligere øvelser med formålet om at formulere nogle designetiske bekymringer. Herefter analyseres bekymringerne ved hjælp af videnskort og deltagerne begynder at udvikle de første idéer til forbedringer

Øvelse O6

Bekymringsstorm

Øvelse O7

Diagnosen

HANDLING

Formålet med denne øvelse er, at bevæge sig fra løse idéer til konkrete handlinger og uddelegering af ansvar. Altså, at sætte handling bag ordene.

Øvelse O8

Sæt handling bag ordene

01

20 -30min
Jeres løsning

Side 07

02

30 - 60 min
Etiknavigatoren

Side 08

03

15 - 60 min
**20 spørgsmål
fra etikprofessoren**

Side 10

04

45 - 90 min
Nye perspektiver

Side 11

05

30 - 60 min
Provokatypen

Side 13

06

15 - 30 min
Bekymringsstorm

Side 14

07

30 - 60 min
Diagnosen

Side 15

08

30-60 min
Sæt handling bag ordene

Side 17

**20-30 min**

Forberedelse

Etik og digital designtetik kan være abstrakte begreber, og det kan være svært at forstå relevansen af at tale om ansvar, manipulation, ulighed, godt og ondt, når man har vigtige ting at nå i en travl hverdag. Derfor anbefaler vi, at alle deltagere forbereder sig en smule før de gennemfører øvelserne i Det Digitale Etikkompas. Det handler om at forstå relevansen af etik og forstå de helt grundlæggende etiske begreber inden for digitalt design.

Læs: De to artikler om etik og designtetik, som er en del af materialet i denne pakke.

Se: [Tre videoer om etikkompaset](#)

Forberedelse til moderator:

Er du moderator af en Etikkompas-workshop, er det vigtigt, at du forbereder dig grundigt. Som minimum, bør du gøre følgende

- Læs hele etiknavigatoren igennem. Du bør have godt styr på indholdet i cirklen og have læst alle videnskortene.
- Du skal have læst hele denne håndbog.
- Du skal have sat det rigtige hold til workshoppen. Det vil sige et tværfagligt hold, som alle beskæftiger sig med digitalt design eller produktudvikling samt salg, markedsføring eller promovning heraf. Derudover, bør du kende alle deltagerne og vide, hvad de arbejder med.

Hvis du vil forberede dig endnu mere grundigt kan du gøre følgende:

Læse bøgerne:

- Future Ethics af Cennydd Bowles
- Weapons of Math Destruction af Cathy O'Neil
- DataEthics - The New Competitive Advantage af Gry Hasselbalch og Pernille Tranberg

Se filmene:

- The Social Dilemma (Netflix)
- Indkodet diskrimination (Netflix)



**20-30 min**

Jeres løsning

Det Digitale Etikkompas er designet til, at man arbejder med en specifik digital løsning eller en udvalgt del af en digital løsning. Jeres første opgave er derfor at blive enige om, hvad denne løsning er. I denne øvelse skal I derfor ganske kort beskrive jeres digitale løsning, således at alle deltagerne er enige om, hvilken specifik løsning der tages udgangspunkt i gennem de efterfølgende øvelser. Er du moderator, kan du med fordel sørge for, at dette allerede er gjort før deltagerne mødes.

Sådan gør I

1. Udvælg i fællesskab med dine kollegaer én digital løsning fra jeres virksomhed, som I ønsker at tage udgangspunkt i. Det skal være en løsning, som alle deltagerne har kendskab til.
2. Læs spørgsmålene på "Jeres løsning".
3. Skriv fem linjer om jeres udvalgte digitale løsning. Hvilket problem løser løsningen? Hvordan løser løsningen problemet? Hvem er brugerne af løsningen?
4. Del teksten med de resterende deltagere.

Materialer

Pdf-filen: 01_Jeres_løsning_A4

**30-60 min**

Etiknavigatoren

Kernen i Det Digitale Etikkompas er Etiknavigatoren, som er en cirkelformet model, som indeholder 5 etiske principper og 24 konkrete etiske opmærksomhedsområder. Etiknavigatoren består både af den cirkelformede model, som giver et hurtigt overblik over etiske udfordringer og de 29 videnskort, som uddyber udfordringerne med konkrete anbefalinger til etiske handlinger og eksempler fra den virkelige verden.

Det er vigtigt, at deltagerne forstår Etiknavigatoren, og har en god forståelse af, hvad den indeholder, og hvordan cirkelmodellen hænger sammen med videnskortene. Derfor anbefaler vi følgende øvelse, som introducerer Etiknavigatoren.

Introduktion til etiknavigatoren

(Denne introduktion bør styres af en moderator, som har kendskab til Etiknavigatoren. Er du moderator, bør du derfor som udgangspunkt have nærlæst hele Etiknavigatoren inklusiv de 29 videnskort, der knytter sig til modellen).

Start i centrum: Spørg deltagerne om, hvad det vil sige, at sætte mennesket i centrum. Spørg dem dernæst om, hvad det betyder, når man IKKE sætter mennesket i centrum. Hav eventuelt selv nogle eksempler klar, men bed deltagerne om at tænke på digitale løsninger, hvor mennesket ikke er i centrum.

Den orange ring: De fire etiske principper er ikke simple retningslinjer, som man bare kan følge. De indeholder alle en indbygget konflikt, som der ikke findes entydige svar på. Eksempelvis siger ét af principperne, at man "skal give brugerne kontrollen". Men meget digitalt design handler jo netop om at automatisere og effektivisere processer, hvilket vil sige, at man tager kontrol fra brugerne og flytter kontrollen over til den digitale løsning. Men hvornår bliver kontroltabet et etisk problem, hvor man ikke længere handler i brugerens interesse, men i stedet gør dem hjælpeløse og fremmedgjorte? Det er svære spørgsmål, og det er vigtigt, at deltagerne får diskuteret alle fire principper grundigt.

**30-60 min**

Spørg deltagerne, hvad der menes med eksempelvis “Undgå at manipulere”? Spørg dem også, hvornår manipulation er en god ting og hvornår manipulation bliver problematisk. Bed dem igen tænke på konkrete eksempler på de fire etiske principper.

Data, automatisering og adfærdsdesign: Bed deltagerne om at læse teksten om data. Bed dem herefter om at læse de 7 spørgsmål i den yderste ring og vælge ét, som er relevant i forhold til deres digitale løsning eller på anden måde fanger deres opmærksomhed. Når alle deltagerne har valgt et spørgsmål, trækker de det tilhørende videnskort og læser det for sig selv.

Bed herefter deltagerne om at forklare den etiske problemstilling for de andre deltagere. Så vidt muligt må de gerne perspektivere det i forhold til deres digitale løsning.

Gentag samme proces for “automatisering” og “adfærdsdesign”.

Materialer

Pdf-filen: 00_Plakat_AI

**15-60 min**

20 spørgsmål fra etikprofessoren

Det kan være rigtig svært at tale om etik, når man ikke er vant til det. Derfor starter vi med denne opvarmningsøvelse, hvor I skal træne jeres evne til at se jeres digitale løsning i et nyt lys.

Vi har lavet 20 spørgsmålskort, som I skal lægge ud på bordet med teksten nedad. Herefter skiftes I til at vende et kort og læse spørgsmålet højt, hvorefter I diskuterer svaret.

Sætter det nogle tanker i gang? Starter det en diskussion? Bliver I inspireret til at se jeres digitale løsning i et nyt lys?

Hvis spørgsmålet er irrelevant for jer eller jeres løsning, vender I bare et nyt kort. Fortsæt øvelsen i minimum 15 minutter. Men har I god tid og har I brug for et anderledes og fagligt input til fredagsbaren, kan I sagtens bruge en time på denne øvelse.

Sådan gør I

1. Læg kortene ud på bordet med tekstsiden nedad.
2. I skiftes til at vende et kort, læse spørgsmålet højt og diskutere svaret.
3. Tag gerne nogle noter på post-its, hvis spørgsmålene sætter tanker i gang i forhold til jeres digitale løsning.
4. Fortsæt i minimum 15 minutter. Sørg for at alle i gruppen trækker et kort.

Materialer

Pdf-filen: 03_20_spørgsmål_fra_etikprofessoren_A4

Tuscher

Post-its til noter

**45-90 min**

Nye perspektiver

Et etikspil, der åbner for omverdenens perspektiver

Nu bliver det mere seriøst. I skal i gang med at træne evnen til at se jeres digitale løsning fra forskellige og uvante perspektiver, og I skal øve jer i at se, hvordan jeres løsning (måske) kan gøre mere skade end gavn.

Det lyder tungt, men det er faktisk ganske underholdende.

Sådan gør I

Uddel en spilleplade til hver deltager samt post-its og en tusch til noter.
Læg et sæt kort og en stakeholder-plade ud til hver gruppe.
Sæt spillet i gang!

Trin 01: Stakeholdere

I skal tænke over alle de mennesker, som på den ene eller anden måde bliver påvirkede af jeres digitale løsning. Altså ikke bare jeres målgruppe og kernebrugere, men også folk, som måske slet ikke er brugere, men på anden vis påvirkes af løsningen. Det kan være medarbejdere, investorer, brugernes familie eller venner m.fl..

Vi har inddelt stakeholdere i tre typer

1. Direkte stakeholdere, som påvirkes direkte af løsningen.
2. Indirekte stakeholdere, som ikke er egentlige brugere, men som på anden vis påvirkes af løsningen.
3. Ekskluderede stakeholdere, som er alle dem, som af forskellige årsager IKKE kan bruge løsningen.
4. Skriv nu så mange forskellige stakeholdere, I kan komme i tanke om inden for de tre typer på stakeholder-kortene. Én stakeholder pr. kort.

**45-90 min****Trin 02: Giv kort**

Alle deltagere trækker nu tre kort: Et stakeholder-kort, et rating-kort og et princip-kort. Eksempelvis kan en spiller trække følgende tre kort:

1. Stakeholder: Låneansøger
2. Rating: Meget sur smiley
3. Princip: Giv brugerne kontrollen

Den pågældende spiller skal nu forestille sig en situation, hvor han/hun er en låneansøger, som har brugt den digitale løsning (eksempelvis en låneansøgningsapplikation) og har haft en virkelig dårlig oplevelse, fordi applikationen ikke i tilstrækkelig grad gav vedkommende kontrol over, hvad der skete undervejs i låneansøgningen.

Trin 03: Skriv en anmeldelse

Hver deltager bruger nu 3-5 minutter på at skrive en anmeldelse, som beskriver oplevelsen med den digitale løsning. I må gerne give den lidt gas og være flittige med tillægsordene. Det gør ikke noget, at anmeldelserne er lidt sjove, skarpe og personlige.

Trin 04: Diskutér

Læs jeres anmeldelser op for hinanden. Diskutér stakeholdernes oplevelser og notér på post-its, hvilke tanker det sætter i gang i forhold til jeres eksisterende digitale løsning. I vil sikkert bemærke, at negative anmeldelser bidrager til at opdage etiske huller og udfordringer i jeres digitale løsninger, mens positive anmeldelser hjælper jer med at finde nye løsninger og muligheder for at forbedre jeres digitale løsning.

Trin 05: Træn og gentag

Gentag trinnene 2-4 nogle gange afhængigt af, hvor meget tid I har. Målsætningen er at komme godt ud i hjørnerne af jeres digitale løsning og opdage nye og uforudsete etiske problemstillinger og muligheder. Hvis I når til et punkt, hvor I ikke opdager noget nyt, er det på tide at gå videre til næste øvelse.

Materialer

Pdf-filen: 04_Nye_perspektiver_kort_A4 (Et sæt kort pr. gruppe)

Pdf-filen: 04_Nye_perspektiver_stakeholdere_A3 (En stakeholder-plade pr. gruppe)

Pdf-filen: 04_Nye_perspektiver_spilleplade_A3 (En spilleplade pr. deltager)

Tuscher

Post-its til noter



**30-60 min**

Bonusøvelse

Provokatype

Denne øvelse kræver lidt mere af jeres kreative evner og henvender sig derfor til deltagere, som er vant til at arbejde med design thinking og prototyper. Formålet med øvelsen er at designe en uetisk og uansvarlig udgave (provokatype) af jeres løsning, som efterfølgende kan give jer nye perspektiver på jeres eksisterende løsning. Øvelsen supplerer kortspillet og bidrager til en endnu dybere forståelse af etiske udfordringer i jeres digitale løsning. Det kan i øvrigt også være en særdeles underholdende øvelse, hvis man går til den med kreativitet og humor.

Det er en bonusøvelse, så den kan springes over, hvis man ikke har tid.

Sådan gør I

I skal starte med at designe en ny version af jeres digitale løsning, som er så uetisk og uansvarlig, som det overhovedet kan lade sig gøre. Løsningen skal dog stadig være brugbar og efterspurgt af brugerne/kunderne. I skal med andre ord forestille jer en løsning, hvor I overhovedet ikke har nogen etiske hæmninger eller begrænsninger. Og som sagt: I må gerne overdrive og gøre det så absurd, at det bliver en lille smule sjovt. Det er jo ikke meningen, at I nogensinde skal lave det i virkeligheden. Det er udelukkende et tankeeksperiment, der åbner for nye perspektiver på jeres eksisterende løsning.

1. Beskriv løsningen (3-5 linjer), og hvis I har lyst, kan I også tegne den.
2. I skal nu i fællesskab reflektere over, hvorfor løsningen er uetisk, hvem der tager skade og hvorfor, og skrive jeres tanker ned i skabelonen.
3. Herefter skal I i fællesskab reflektere over, hvilke dele af jeres eksisterende løsning der har inspireret jer i udviklingen af provokatypen? Skriv jeres tanker ned i skabelonen.
4. Afslutningsvis skal I i fællesskab reflektere over, om jeres eksisterende løsning kunne udvikle sig (bare en lille smule) i retningen af jeres provokatype? Hvordan og hvorfor? Skriv jeres tanker i skabelonen.

Materialer

PDF-filen: 05_Provokatype_A3
Tuscher

05

**15-30 min**

Bekymringsstorm

De foregående øvelser har sandsynligvis sat en del tanker i gang. Og hvis I lytter efter, vil I sandsynligvis kunne høre en lille alarmklokke ringe et sted i jeres hoveder. Alarmklokken er et godt tegn. Den betyder, at I er begyndt at se jeres digitale løsning i et nyt lys. I tænker på mange forskellige typer stakeholders, I er åbne over for etiske dilemmaer, og I overvejer fremtidige konsekvenser af jeres løsning. Alle disse overvejelser skaber små og store bekymringer. Og det er godt! Nu skal vi samle og konkretisere jeres bekymringer.

Sådan gør I

1. Sørg for, at alle deltagere har post-its og en tusch
2. Start med, at I hver især kigger på jeres noter og tænker tilbage på de øvelser, I har været igennem. Skriv nu jeres bekymringer ned på post-its. Én bekymring per post-it.
3. Når alle er færdige med at notere bekymringer, deler og præsenterer I dem for hinanden i gruppen.
4. Gruppering: Kig på jeres post-its og se om I kan flytte rundt på dem og samle dem i nogle større grupper.
5. Navngivning: Giv grupperne af bekymringer navne, som dækker over bekymringerne i gruppen. I de næste øvelser skal I bruge disse grupper af bekymringer til at finde løsninger på jeres designetiske udfordringer.

Materialer

Tuscher
Post-its til bekymringer
Post-its til noter

**30-60 min**

Diagnosen

I denne øvelse bevæger I jer fra bekymringer til en mere konkret forståelse af de etiske udfordringer og dilemmaer i jeres digitale løsning, og I begynder at udvikle de første idéer til forbedringer.

Sådan gør I

1. Vælg den vigtigste gruppe af bekymringer. Det vil sige den gruppe af bekymringer, som haster mest, eller hvor de etiske udfordringer er særligt alvorlige.
2. Flyt alle post-its over i det blå diagnose-ark og skriv den overordnede titel for disse bekymringer på arket.
3. Nu skal I bruge Etiknavigatoren igen. I skal hver især studere etiknavigatoren og finde etiske udfordringer i Etiknavigatoren, der matcher jeres bekymringer. Skriv udfordringens nummer i én af de tre kasser: automatisering, adfærdsdesign eller data. Bliv ved indtil I ikke kan finde flere udfordringer der matcher.
4. Nu skal I bruge videnskortene. Find de videnskort, som hænger sammen med de numre, I har udvalgt. Læs teksten på forsiden af videnskortet højt og diskutér om videnskortet er relevant i forhold til jeres bekymring. Hvis ikke, lægger I videnskortet tilbage i bunken.
5. Nu har I en bunke videnskort, som er relevante i forhold til jeres bekymring. Vend nu videnskortene og læs anbefalingerne og det gode og det dårlige eksempel. Diskutér indholdet og notér tanker og idéer, som opstår undervejs.
6. Skriv nu hver især jeres idéer til konkrete handlinger, som kan løse jeres etiske udfordring. Det skal være en brainstorm, så lad jer ikke begrænse af, hvad der er svært eller umuligt. Bare skriv det hele ned på post-its og placér dem på det hvide felt i bunden. Når I ikke kan finde på flere handlinger går I videre til næste øvelse.

**30-60 min**

7. I skal nu i fællesskab, danne jer et overblik over jeres post-its med bekymringer.
8. Flyt i fællesskab, hver enkelt bekymring over i et af de yderste felter på den store cirkelmodel. Lad være med at forhaste jer i denne del af øvelsen. Overvej grundigt jeres placering. Diskutér om der kunne være andre, mere relevante placeringer. Hvis I har svært ved at placere bekymringerne i den yderste ring, må I også gerne placere dem i en af de mere generelle felter i midten af figuren.
9. Når I har placeret én bekymring, går I videre til den næste. Hvis der opstår flere bekymringer undervejs, tilføjer I selvfølgelig disse.

Materialer

Pdf-filen: 00_Plakat_A1
Pdf-filen: 07_Diagnosen_A3
Tuscher
Post-its til bekymringer
Post-its til noter

**30-60 min**

Sæt **handling** bag ordene

Formålet med denne øvelse er, at bevæge sig fra løse idéer til konkrete handlinger og uddelegering af ansvar.

Sådan gør I

1. Tag fat i de post-its I lige har skrevet. Vælg den første og diskutér handlingen. Er den realistisk? Hvordan ville det i praksis skulle gøres? I hvilken del af organisationen ligger ansvaret? Hvilke personer ville have ansvaret for at få gennemført handlingen?
2. Hvis I bliver enige om, at det er en handling, som I vil forfølge, flyttes den over til arket "Sæt handling bag ordene". Her skal I vurdere om handlingen falder ind under én af de fire kategorier:

Organisation:

En handling, som kræver organisatoriske ændringer (eksempel: Vi skal ansætte flere kvinder i vores data science-afdeling)

Forretningsmodel:

En handling, som kræver ændring af forretningsmodellen (eksempel: Vi skal ikke bede om folks kreditkort, når de prøver vores abonnement)

Jura:

En handling, som kræver ændring af regler eller retningslinjer (eksempel: Vi skal gøre det helt klart i vores brugerbetingelser, at vores brugere ejer deres egne data)

Design og teknologi:

En handling, som kræver ændring af interfacedesign eller back-end teknologi (eksempel: Vi skal ikke starte næste episode af en tv-serie automatisk)



**30-60 min**

3. Afslutningsvist skal I diskutere hvem i organisationen, der har ansvaret for de forskellige handlinger. Skriv navnene ned på disse personer. Gem handlingsarket og tag det med hjem, og hæng det op på væggen (hvis I har lyst).
4. I er nu færdige med at finde løsninger på jeres første bekymring. Jeres opgave er nu, at gennemføre den samme øvelse for alle de grupper af bekymringer, I har identificeret. Det er muligt, at I kan gøre dette med det samme, og det er muligt, at det er en proces, som kan strække sig over mange dage eller uger. Det afhænger af antallet af bekymringer og af, hvor grundigt I går til værks.

Materialer

Pdf-filen: 08_Handling_A3

Pdf-filen: 00_Plakat_AI

Pdf-filen: Videnskort_A4

Tuscher

Post-its til handlinger

Post-its til noter