

Håndbog



Det
Digitale
Etikkompas

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.

Det Digitale Etikkompas består af en række øvelser som sammensættes i et workshopforløb. Vi anbefaler, at man laver alle øvelserne, for eksempel i den rækkefølge de er vist i denne håndbog, men man kan også udvælge enkelte øvelser alt efter tid og behov.

I dette dokument finder du en beskrivelse af hver øvelse og en step-by-step vejledning til hvordan øvelsen bør gennemføres. Vi anbefaler, at der udover det vedlagte materiale indkøbes tuscher og post-its til alle deltagere.

Tidsforbrug

Der bør afsættes minimum en hel dag hvis man vil gennemføre alle opgaverne i etikkompasset, 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 samt klargøring af materialer og print. Vi anbefaler, at man anvender etikkompasset med jævne mellemrum – og så vidt muligt bør man forsøge at lade det være en fast del af virksomhedens digitale produktudviklingsproces.

Deltagere

Etikkompasset 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.

Øvelse 00

Forberedelse

Etik og digital designetik 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

På Dansk Design Centers hjemmeside har vi uploadet en række små artikler om etik, som kan være relevante for alle deltagere at læse forud for workshoppen. Artiklerne er på engelsk.

<https://ddc.dk/what-are-digital-ethics/>

Se

På Dansk Design Centers hjemmeside har vi uploadet fire små introduktionsvideoer om digital designetik og hvorfor det er vigtigt at arbejde med. Alle deltagere bør se disse videoer som forberedelse til en workshop. Videoerne er på dansk.

<https://ddc.dk/tools/det-digitale-etikkompas-vaerktojskasse/>

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 artiklerne og se videoerne i listen herover.
- 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 sætte det rigtige hold til workshoppen. Det vil sige et tværfagligt hold, som alle beskæftiger sig med digitalt design og produktudvikling, men også gerne medarbejdere der arbejder med salg, markedsføring eller promovering 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)

01

Jeres løsning

Side 05

02

Kompasset og videnskort

Side 06

03

20 spørgsmål fra etikprofessoren

Side 08

04

Nye perspektiver

Side 09

05

Provokatypen

Side 11

06

Bekymringsstorm

Side 12

07

Diagnose & Handling

Side 13

Øvelse 01

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.

Tid

20 - 30 minutter

Materiale

Print et øvelsesark i A4

Øvelse 02

Kompasset og videnskort

Kernen i Det Digitale Etikkompas er kompasset, som indeholder 5 etiske principper og 22 konkrete etiske opmærksomhedsområder. Kompasset består både af den cirkelformede model, som giver et hurtigt overblik over etiske udfordringer og de 27 videnskort, som uddyber udfordringerne med konkrete anbefalinger til etiske handlinger og eksempler fra den virkelige verden.

Det er vigtigt, at deltagerne forstår kompasset, og har en god forståelse af, hvad den indeholder, og hvordan cirkelmodellen hænger sammen med videnskortene. Derfor anbefaler vi følgende introduktion til kompasset inden I går i gang med øvelserne.

Introduktion til kompasset

Denne introduktion bør styres af en moderator, som har kendskab til Det Digitale Etikkompas. Er du moderator, bør du derfor som udgangspunkt have nærlæst hele kompasset inklusiv de 27 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 grå 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.

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.

Det Digitale Etikkompas

Når alle deltagere er blevet introduceret til kompasset, kan I begynde den første øvelse, hvor I stiller skarpt på den digitale løsning, I har besluttet jer for at arbejde med i Øvelse 01.

Sådan gør I

1. Arbejd rundt i kompasset og forhold jer til både Data, automatisering og adfærdsdesign.
2. Bed deltagerne om at læse teksten om data.
3. Bed dem herefter om at læse de 6 spørgsmål i den yderste ring og vælge ét spørgsmål, som de hver især mener er relevant i forhold til jeres digitale løsning eller på anden måde fanger deres opmærksomhed.
4. Når alle deltagerne har valgt et spørgsmål, trækker de det tilhørende videnskort og læser det for sig selv.
5. 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.
6. Lav en markering på kompasset, som indikerer hvilket spørgsmål de enkelte deltagere vælger.
7. Gentag samme proces for "automatisering" og "adfærdsdesign".

Tid

60 - 90 minutter

Materiale

Print kompasset i plakatstørrelse og print videnskortene (for- og bagside) i A5. Hver gruppe skal helst have et sæt.

I kan med fordel også bruge den digitale og interaktive version af kompasset og videnskortene, som ligger på Dansk Design Centers hjemmeside:

<https://ddc.dk/tools/toolkit-the-digital-ethics-compass/>

Øvelse 03

20 spørgsmål fra etikprofessoren

Det kan være rigtig svært at tale om etik, når man ikke er vant til det. Derfor kan I starte 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. Klip spørgsmålene på arkene ud og 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.

Tid

15 - 60 minutter

Materialer

Print de 20 spørgsmål fra etikprofessoren på A4. Hvis I er flere grupper, skal hver gruppe have et sæt.

Øvelse 04

Nye 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.

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.

Skriv nu så mange forskellige stakeholdere, I kan komme i tanke om inden for de tre typer på stakeholder-kortene. Én stakeholder pr. kort.

Trin 02: Giv kort

Klip de kvadratiske kort med *stakeholdere*, *rating* og *etiske principper* ud.

Alle deltagerne trækker nu tre kort: Et stakeholder-kort, et rating-kort og et princip-kort. Eksempelvis kan en spiller trække følgende tre kort: Stakeholder: Låneansøger. Rating: Meget sur smiley. 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 5-10 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.

Det Digitale Etikkompas

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 et par 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.

Tid

45 - 90 minutter

Materialer

Print en "spilleplade" på A3-papir til hver deltager.

Print et sæt kort på A4-papir til hver gruppe. Hvis I kun er én gruppe, kan I nøjes med ét sæt.

Øvelse 05

Provokatypen

Denne øvelse kræver lidt mere af jeres kreative evner og henvender sig derfor primært 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 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.

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.

Tid

30 - 60 minutter

Materialer

Print de to øvelsesark i A3. Hvis I er flere grupper, skal hver gruppe have et sæt.

Øvelse 06

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 de næste øvelser skal I bruge disse grupper af bekymringer til at udpege risici og finde løsninger på jeres designetiske udfordringer.

Tid

15 - 30 minutter

Materialer

Til denne øvelse skal I bruge post-its, men det er ikke noget øvelsesark til denne øvelse.

Øvelse 07

Diagnose & handling

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

Sådan gør I – Diagnose

1. Vælg den eller de vigtigste grupper af bekymringer som I har fået øje på. Det vil sige den gruppe af bekymringer, som haster mest, eller hvor de etiske udfordringer er særligt alvorlige. Giv gruppen/grupperne en overskrift hvis I ikke allerede har gjort det.
2. Nu skal I beskrive hvilke tre mest kritiske risici jeres bekymring rummer på den korte og på den lange bane. I kan enten udpege tre risici under én bekymring eller en risici for hver bekymring.
3. Nu skal I bruge kompasset og videnskortene igen. Find de spørgsmål og tilhørende videnskort, som hænger sammen med de risici, I har bekrevet. Læs teksten på forsiden af videnskortet højt og diskutér om videnskortet er relevant i forhold til jeres bekymring.
4. Nu har I en bunke videnskort, som er relevante i forhold til de udpegede risici. Vend nu videnskortene og læs anbefalingerne og det gode og det dårlige eksempel. Diskutér indholdet og notér tanker og idéer, som opstår undervejs.
5. Brainstorm på idéer til konkrete handlinger, som kan løse jeres etiske udfordring. Lad jer ikke begrænse af, hvad der er svært eller umuligt. Bare skriv det hele ned på post-its og placér dem ud for den risiko de tilhører. Når I ikke kan finde på flere handlinger går I videre til det næste ark i denne øvelse.

Materialer

Print de to øvelsesark i A3. Hvis I er flere grupper, skal hver gruppe have et sæt.

Det Digitale Etikkompas

Formålet med den næste del af øvelsen er, at bevæge sig fra identificerede risici og løse idéer til konkrete handlinger og uddelegering af ansvar.

Sådan gør I – Handling

1. Tag fat i de post-its I lige har skrevet. Vælg den første idé 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 i et af felterne på handlingsarket.
3. Når I har besluttet jer for tre handlinger I vil arbejde videre med, skal I skrive i feltet hvad I konkret vil gøre for at afhjælpe de mest kritiske risici.
4. Vurder herefter om handlingen falder ind under én af de fire kategorier og marker med en ring:

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

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).