

# Dilemmaspil

Vi diskuterer indsamling og brug af data i offentlig regi med fokus på de etiske og holdningsmæssige aspekter. Deltagerne får lejlighed til at reflektere over egne holdninger ift. brug af data og 'big data'

## Hvad er Dilemmaspil?

I denne workshop skal deltagerne arbejde med at få en forståelse af hvilke typer af data, der kan indsamles om os som borgere, og hvordan disse kan kombineres i omfattende dataanalyser, samt hvilken betydning det kan få for borgerne i den fiktive by Smartby.

Workshopdeltagerne sætter sig selv i spil og diskuterer emnerne på tværs i mindre grupper. Det giver dem mulighed for at reflektere over egne holdninger og skaber forestillinger om fremtiden, og hvordan de selv kan agere ift. dataindsamling og datadrevne beslutninger i offentligt regi.

## Læringsmål - Deltageren:

- kan få en forståelse for, hvad indsamling og brug data i offentligt regi betyder og kan komme til at betyde for os som borgere.
- kan, på baggrund af dilemmaerne, danne sin egen holdning ift. de etiske aspekter ved brug af data.
- kan diskutere indsamling og anvendelse af data i offentligt regi.

## Eksempel på dilemma

AARHUSBIBLIOTEKERNE

### Dilemma

#### *Privatliv og skraldespande*

Smartbyen kan sætte vægtsensorer i skraldespande og dermed sørge for at der kun bliver brugt tid på at tømme fyldte skraldespande.

En sådan fremgang vil kunne effektivisere skraldespandstømningen og gøre det både billigere og muligvis åbne op for andre rengøringsprojekter i byen.

Den samme data kan dog også fortælle mange ting om borgerne. De kunne afsløre om borgerne var hjemme eller på ferie. Noget tyve potentielt kunne misbruge, eller det kunne bruges til at undersøge om a-kasse forpligtelser blev overholdt.

#### MULIGHED A:

Smartbyen skal installere disse sensorer hvor det er muligt – MEN, de skal også klart informere om at dette bliver gjort og fortælle om hvad, hvornår hvor dataene bliver brugt.

#### MULIGHED B:

Smartbyen skal installere sensorerne – men der er intet behov for at fortælle om det, da ingen personlig information bliver indsamlet. Hvis smartbyen kan bruge disse data på forskellige måder skal den gøre dette, da smartbyen ejer dataene.

## Vejledning

Et dilemmaspil kan fx bruges til at sætte en workshop i gang, hvis deltagerne ikke kender hinanden på forhånd eller kan bruges som afslutning på en fremlæggelse eller workshop, for at give deltagerne en mulighed for at reflektere over ny viden.

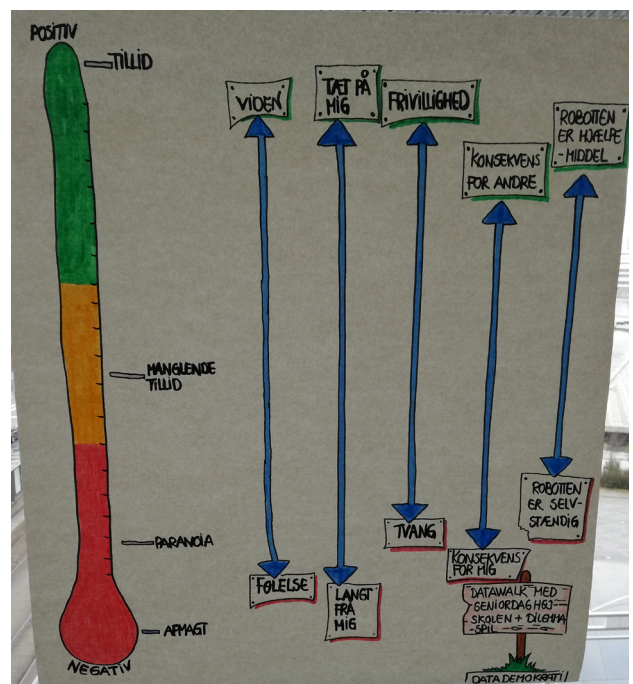
Et dilemma er en kort tekst, der beskriver en problemstilling samt to muligheder ift. udfald.

Det er med udgangspunkt i disse udfald (Mulighed A eller B), at der diskuteres.

- Præsentation af dilemmaspillene af den overordnede moderator og inddeling i grupper. Arbejdet i grupperne giver alle mulighed for at komme til orde og får på den måde flere meninger og refleksioner med i det samlede billede.
- Dilemmakortene uddeles.
- Ordstyrere for grupperne udpeges. Ordstyren skal både sikre fremdriften i grupperne og en opsamling af de holdninger, der kommer frem undervejs.
- Hver gruppe får ca. 10 minutter til at læse dilemmaet højt, diskutere og finde frem til et udfald – A eller B. Det er derfor vigtigt, at dilemmaerne er klart og kort beskrevet, test dem evt. på kollegaer, inden de tages i brug.
- Når de ca. 10 minutter er gået, er det tid til at samle op fra grupperne i plenum. Nogle grupper er sikkert ikke færdige med at diskutere, men hold fast i tiden uanset. Det afgørende er ikke, at grupperne når frem enighed, men at forskellige synspunkter drøftes.
- Alt efter tid tages der fat på næste dilemma. Hvor mange dilemmarunder, der afvikles, er en vurderingssag ift. de andre punkter på dagsordenen, hvor trætte deltagerne opleves, hvor meget tid der er tilbage osv.
- I vores afvikling af dilemmasillet havde vi en kollega med på sidelinjen i alle grupperne, for at samle op på de temaer, synspunkter og bekymringer, der opstod undervejs i gruppediskussionerne. Efter dilemmasillet var afsluttet og deltagerne gået hjem, downloadede vi i fællesskab disse. Det gav os mulighed for at identificere fællestræk og tendenser i deltagerens holdninger og refleksioner, som vi senere har kunnet anvende i andre sammenhænge.

**Tidsplan:** en mulig tidsplan for forløbet kan se sådan her ud:

- Introduktion til dilemmaspil (ca. 5 min.)
- Inddeling af grupper og uddeling af dilemmakort (ca. 5 min.)
- Dilemma-runde (ca. 10 min.)
- Diskussion i plenum (ca. 10 min.)
- Dilemma-runde (ca. 10 min.)
- Diskussion i plenum (ca. 10 min.)
- Fortsæt med det antal dilemmarunder, som der er tid til.
- Afsluttende diskussion (ca. 10 min) og "Tak for i dag."



## Erfaringer +/-

- Dilemmaspil er en god måde hvorpå alle workshopdeltagerne kommer i spil og det er muligt at få deres tanker og holdninger til emnet frem. Dilemaspillet kan ikke stå alene, men skal akkompagneres af en gennemgang af emnets overordnede muligheder og udfordringer, da deltagerne ikke nødvendigvis har den viden på forhånd.
- Som del af en længere workshop eller oplægsrække er dilemmasplet godt at have med, da det har en opsamlende og refleksionsskabende effekt for deltagerne, da de her skal omsætte dagens informationer til egne synspunkter.
- Vores dilemmaer er stærkt inspireret af dilemmaer, som vores kollegaer i ITK (Innovation – Teknologi – Kommunikation ved Aarhus Kommune) har udviklet og delt med os. Overvej, om nogen i jeres netværk, kan bidrage med viden eller perspektiver til jeres dilemmaer.

## Husk og tips

- Klæd deltagerne på til at kunne have en holdning til dilemmaerne. Dette vil dog så medføre at dilemmaspillene ligger i slutningen af en workshop, så vurder undervejs hvor meget de kan holde til. Trætheden kan være undervejs på dette tidspunkt. Giv evt. deltagerne dilemmaerne med hjem, så de kan fortsætte hjemme.