

Legal Design Sprint: Tackling the Wicked



universität
wien

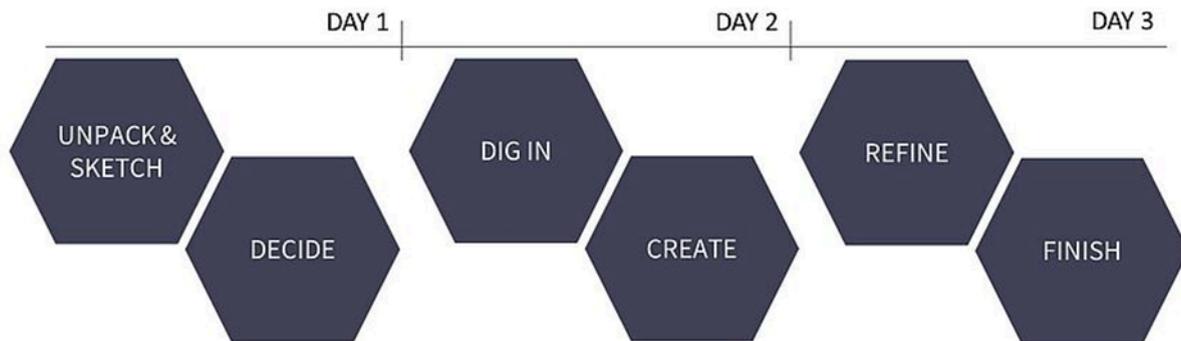
Legal Design Sprint Nachbericht 2024

Der Legal Design Sprint hat von 23. bis 25. Mai 2024 zum zweiten Mal an der Universität Wien unter der Leitung von Univ.-Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Iris Eisenberger, M.Sc. (LSE), Univ.-Prof. Dr. Nikolaus Forgó und Sophia Witz, LL.M., in Kooperation mit der Arbeiterkammer Wien stattgefunden. Das Format des Design Sprints stammt ursprünglich aus der Organisationsentwicklung und wird seit längerem in der Wirtschaft angewendet, um Produkte und Lösungen zu generieren.¹ Im Arbeitsbereich von Prof.ⁱⁿ Eisenberger ist daraus ein innovatives und anwendungsorientiertes Lehrkonzept entstanden. Ziel ist es, interdisziplinäres Arbeiten zu erlernen und konkrete Lösungen für gesellschaftliche Probleme zu entwerfen. Der Legal Design Sprint schlägt eine Brücke zwischen akademischem Diskurs und Praxis. Studierende der Rechtswissenschaften (Universität Wien) und des Informationsdesigns (FH Joanneum, Graz) arbeiten gemeinsam mit Designer:innen, Soziolog:innen und Partner:innen aus der Praxis an rechtlich relevanten Problemen. Themenschwerpunkt ist der digitale Wandel der Arbeitswelt, in diesem Jahr mit besonderem Fokus auf sozialer sowie ökologischer Nachhaltigkeit. Darunter fallen zB aktuelle Herausforderungen in der Plattformarbeit, Veränderungen des Bewerbungsprozesses durch „targeted advertising“ oder die Etablierung eines betrieblichen Mobilitätsmanagements.

¹ Hofer/Buocz/Pöchhacker, Design Sprints als interdisziplinäres Lehrkonzept, JAP 4 (2022) 23.

Die Studierenden arbeiten sich zunächst eigenständig in ihre Problemstellungen ein. Sie erhalten Portfolios, die das jeweilige Thema aufbereiten und den rechtlichen Rahmen abstecken. Die Problemstellung der Praxispartner:innen wird in Form einer Case-Study zur Verfügung gestellt. Dabei kann es sich um einen Gesetzesentwurf handeln, ein Gerichtsurteil oder ein eigens konstruiertes Fallbeispiel: zB zu datenschutzrechtlichen Lücken bei der Verwendung eines Montageroboters.

Die Vorbereitung und die darauf folgende „Inkubation“ des Erlernten sind bereits Teil eines jeden kreativen Prozesses.² Der eigentliche Legal Design Sprint gliedert sich in sechs Phasen:



Legal Design Sprint Phasen
Grafik von Annemarie Hofer

Über einen Zeitraum von drei Tagen werden die Probleme (re-)formuliert, Ideen generiert, zu implementierbaren Projekten entwickelt und schließlich vor einer Jury präsentiert. Den Studierenden sind kaum Grenzen gesetzt, worin ihr Lösungsvorschlag bestehen kann. Die hohe Entscheidungsfreiheit reflektiert, dass sogenannte „Wicked Problems“³ bearbeitet werden. Das sind, vereinfacht gesagt, vielschichtige, komplexe Probleme, bei denen es keine endgültige, korrekte Lösung gibt. Dabei werden aktuelle und reale Herausforderungen von Problemsteller:innen aus der Praxis in die Lehrveranstaltung hineingetragen.

Die Themen und Problemsteller:innen des Legal Design Sprint 2024 sind:

- **Mensch-Maschine-Interaktion** von Patrick Bauer, Gewerkschaft PRO-GE
- **Plattformarbeit** von Thomas Schäfer, stellvertretender Betriebsratsvorsitzender bei Lieferando
- **Frauen, Gender, Gleichberechtigung** von Tessa Grosz, Young Section ÖFG ARGE KI und Menschenrechte
- **Betriebliches Mobilitätsmanagement** von Heinz Högelsberger, AK Wien
- **Nachhaltigkeit** von Lukas Zwiebel, Austrian Energy Agency

² Wallace, The art of thought (1926): Die vier Phasen des kreativen Prozesses nach Wallace sind Präparation, Inkubation, Illumination und Verifikation.

³ Rittler/Webber, Dilemmas in a General Theory of Planning, Policy Sciences 4 (1973) 155.

Der gesamte Prozess wird durch Moderator:innen begleitet: Sophia Witz, LL.M. von der Universität Wien (Team Prof.ⁱⁿ Eisenberger) und Koordinatorin/Lead des Legal Design Sprint 2024; Fridolin Herkommer, MSc, von der AK Wien, Leiter des Büros für digitale Agenden; Dr.ⁱⁿ Stefanie Egger und DI (FH) Christian Lepenik vom Designstudio „Invisible Lab“ aus Graz; Dr. Nikolaus Pöchhacker, Science-Technology-Studies, Universität Klagenfurt. Die Moderator:innen liefern Impulse, moderieren und greifen ein, wenn es die Gruppendynamik erfordert. Sie agieren dabei subtil, sokratisch oder konfrontativ und zeigen hohes Geschick bei ihren Interventionen.



Unpack & Sketch - Fachvorträge, Vorbereitung, Creative Circle Training

In den ersten zwei Tagen befinden wir uns im Bildungsgebäude der Arbeiterkammer Wien, Theresianumgasse 16-18, 1040 Wien. Der Legal Design Sprint 2024 beginnt im Arbeiterkammer Clubraum des Café Utopia. Den Auftakt machen spannende Impulsvorträge:

- Univ.-Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Iris Eisenberger, M.Sc. (LSE) eröffnet das Thema „Innovation und Recht“. Dafür führt sie die Studierenden auf eine Zeitreise: Von den Ziegelmanufakturen der ägyptischen Antike bis zum wenige Tage alten ChatGPT-40 zeichnet sie paradigmatisch die Wechselwirkung von technologischer Entwicklung und rechtlichen Steuerung nach.
- Dr.ⁱⁿ Stefanie Egger spricht über „Stummes Wissen: Die Bedeutung impliziter Vermittlung im Gestaltungsprozess“. Sie veranschaulicht dabei Verhaltenssteuerung durch Design anhand einer Serie von alltäglichen Gegenständen und führt ein Gedankenexperiment durch, das den Moment des Verstehens bewusst erlebbar macht.
- Mag.^a Magdalena Nemeth widmet sich dem Thema „Nudging, Design und Grundrechte“. Sie umreißt das Spannungsfeld aus gesellschaftlich erwünschten Verhaltensänderungen und dem Schutz des freien inneren Meinungsbildungsprozesses.

- Fridolin Herkommer, MSc, zeigt in seinem Vortrag „Digitaler Wandel in Arbeit und Beschäftigung“ die Rolle verschiedener Akteur:innen und Institutionen, insbes der Arbeiterkammer, auf. Er erinnert daran, dass es neben technischer auch systemische und soziale Innovation braucht; dass die Themen, die im Legal Design Sprint behandelt werden, Teil eines politischen Diskurses sind, in dem sich verschiedene Interessen gegenüberstehen.

Nach den Vorträgen und einer Pause finden sich die Teams erstmals zusammen. Die Gruppen bestehen aus je drei Studierenden der Rechtswissenschaften (Universität Wien) und einer/einem Design-Studierender:m (FH Joanneum, Graz). Die Teilnehmer:innen sind mit ihren Themen bereits vertraut. Sie haben im Vorfeld ein umfangreiches Portfolio erhalten, in dem der rechtliche Rahmen ihrer Problemstellung abgesteckt worden ist. Durch zusätzliche Materialien (Texte, Videos, Links) und eigenständige Recherche haben sie sich vorab in ihr Thema eingearbeitet, sodass sie während des Design Sprints direkt damit beginnen können, am Problemkomplex zu arbeiten. Zunächst geht es darum, das Problem wirklich zu begreifen, ehe Lösungsvorschläge erdacht und erarbeitet werden können. Da es sich um ein Wicked Problem handelt, gibt es verschiedene Zugänge.

Der Einstieg erfolgt durch ein Creative Circle Training, das von den Designer:innen des Invisible Labs methodisch angeleitet wird. Zu Beginn werden in spielerischen Übungen gedankliche Gelenke aufgelockert und mentale Hürden abgebaut. Zeichenübungen sorgen für Gelächter und zeigen zugleich auf, was es bedeutet, die Charakteristika einer Sache herauszuarbeiten. Bei einer anderen Übung wird gemeinsam durchgezählt: Sagen zwei Personen gleichzeitig eine Zahl, so beginnt man von neuem. Dadurch verändert sich die Raumwahrnehmung, die Teilnehmenden stellen sich auf die Gruppe ein. Das Creative Circle Training schafft eine aktivierende Atmosphäre, in der sich Studierende trauen, Fehler zu machen und unkonventionell zu denken. Das bereitet den Boden, auf dem in den nächsten 48 Stunden innovative und kreative Ideen entstehen können.

Die Studierenden erproben dann verschiedene Kreativitätstechniken, die zur Ideenfindung dienen. Zum Beispiel: Die Osborn-Checkliste besteht aus einer Wortliste, anhand derer das jeweilige Thema alterniert, adaptiert, modifiziert, vergrößert, verkleinert, substituiert, umgestellt, invertiert, kombiniert wird.⁴ Durch die Lotusblüten-Technik nach Matsumara werden, ähnlich dem Mindmapping, eigene Assoziationen in einer blütenartigen Struktur ausgehend von einer zentralen Idee festgehalten.⁵ Dadurch gelingt es, die Problemstellung breit aufzumachen, erworbenes Wissen abzurufen und erste Lösungsskizzen zu entwickeln.

Decide - Anker setzen

Mit rechtlichem Hintergrundwissen und einem design-methodischen Werkzeugkoffer ausgestattet, beginnen die Gruppen eigenständig an ihren Problemstellungen zu arbeiten. In der verbleibenden Zeit des ersten Tages geht es nunmehr darum, den Projektschwerpunkt festzulegen. Die Teams sind gefordert, innerhalb der komplexen Problematik einen Anker zu setzen, einen Startpunkt auszumachen. Sie wählen dafür unterschiedliche

⁴ *Osborn*, Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem-Solving (1953) 270.

⁵ *Michalko*, Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques (2006) 35.

Herangehensweisen: Eine Gruppe führt einen kurzen Selbstversuch durch, eine andere steigt direkt in die juristische Diskussion ein. Ein Team beginnt, die gesellschaftlichen Zusammenhänge und Akteur:innen zu visualisieren, um ihren Themenkomplex zu durchdringen.

Zum Abschluss präsentieren die Gruppen ihren Zwischenstand: Wie sind sie vorgegangen, wo stehen sie gerade? Die initialen Projektideen sind schon in ihren Grundzügen angelegt. Mehrfache Zwischenpräsentationen mit anschließenden Feedback-Runden dienen nicht nur der Verbesserung des Projekts, sondern schulen auch die Präsentationsfähigkeiten.

Dig In - Austausch mit Problemsteller:innen

Zu Beginn des zweiten Tages treffen die Studierenden auf die jeweiligen Problemsteller:innen. Die Gruppen bekommen dafür eigene Räumlichkeiten zur Verfügung gestellt. Die Problemsteller:innen erzählen von ihren Erfahrungen, den faktischen Hürden und Interessenkonflikten des Feldes. Die Studierenden haben ihren Schwerpunkt bereits selbst gesetzt, sodass die Problemsteller:innen nicht als Auftraggeber:innen, sondern als Prüfstein und fundierte Wissensquelle für Fragen und Ideen dienen.

Diese Phase ist besonders spannend, da hier eine Brücke zwischen Lehre und Praxis geschlagen wird. Die Problemsteller:innen haben zumeist keinen juristischen Hintergrund und nehmen die Probleme oft aus einer anderen Perspektive wahr. Zunächst geht es darum, das Problemverständnis zu erfassen, die Relevanzen der jeweils anderen Seite zu erkennen und die Interessenlagen auszuloten. In der gemeinsamen Diskussion mit den Studierenden wird ein umfassendes Verständnis für die relevanten Aspekte des Feldes entwickelt. In kürzester Zeit verständigen sich die Teilnehmer:innen, spielen Konzepte durch und tauschen sich mit fachfremden Personen aus.



Create - Designen und Anwenden

In der Create-Phase des Legal Design Sprints arbeiten die Studierenden eigenständig an ihren Projekten. Die Inputs der Problemsteller:innen werden integriert und das Lösungskonzept ausgearbeitet. Die Ideen nehmen Gestalt an. Zwischen der Ausarbeitung des Lösungswegs und der Wahl der optimalen Darstellungsform kommt es zu Wechselwirkungen. Während dieser intensiven Arbeitsphase tauchen immer wieder neue und detaillierte Fragen auf – sowohl in Bezug auf das Design als auch auf die rechtliche Umsetzbarkeit der Ideen. Die aktive Anwendung des Rechts spielt dabei eine zentrale Rolle.

Der Fokus liegt darauf, die entwickelten Ideen in einem kurzen Pitch anschaulich und überzeugend zu präsentieren. Dabei geht es darum, das Problembewusstsein, die rechtlichen Rahmenbedingungen und den Lösungsvorschlag kreativ und prägnant zu vermitteln. Hierfür nutzen die Teilnehmenden verschiedene Methoden wie Performances, Anschauungsmaterialien, Visualisierungen und interaktive Versuche, um das Publikum durch den Prozess zu führen und die Kernaspekte der Ideen hervorzuheben. Die Schwierigkeit besteht darin, ihr Thema, das sie weit aufgemacht und ausgearbeitet sowie stundenlang diskutiert haben, auf nur zehn Minuten herunterzubrechen.

Am späten Nachmittag versammeln sich alle im Café Utopia, um im Plenum die erarbeiteten Konzepte vorzustellen und Feedback einzuholen. Die Studierenden erhalten konstruktive Rückmeldungen von ihren Kommiliton:innen sowie von den Moderator:innen. Manche Gruppen holen zudem Stimmungsbilder zu spezifischen Fragen ein. Anschließend wird Feedback eingearbeitet. Es herrscht eine bemerkenswerte Dynamik: Die Studierenden sind so engagiert, dass sie motiviert bis spät in die Nacht weiterarbeiten. Die Atmosphäre im Raum ist geladen. Es ist ein seltenes Bild – ein Freitagabend, an dem die Studierenden so vertieft in ihre Arbeit sind, dass sie nicht nach Hause gehen möchten.

Refine - Abrunden

Am Morgen des dritten und letzten Tages finden wir uns im Dachgeschoss des Juridicums ein. Der Ortswechsel geht mit einer spürbar veränderten Atmosphäre einher. Die Studierenden haben am Vormittag noch Zeit, ihren Präsentationen den letzten Feinschliff zu verleihen. Während die einen ihr Skript schreiben, arbeiten andere noch an letzten Visualisierungen ihrer Präsentation. Allen Teams wird die Möglichkeit gegeben, einen Probe-Pitch vor den Moderator:innen abzuhalten.



Über Nacht ist nochmals ein Quantensprung erfolgt. Die Endpräsentationen, nun konkret und anschaulich, sind auf so hohem Niveau, dass selbst das Moderator:innenteam überrascht ist, das den ganzen Prozess mitverfolgt hat.

Finish - Pitch-Präsentation

Die Endpräsentationen werden vor einem Publikum und einer hochkarätigen Jury abgehalten. Jede Gruppe hat 10 Minuten Zeit, ihr Projekt vorzustellen, und muss sich anschließend den kritischen Fragen der Jury stellen. Die Juror:innen 2024 sind

- Mag. Ludwig Dvořák, Bereichsleiter Arbeitsrechtliche Beratung und Rechtsschutz, AK Wien
- Univ.-Prof.ⁱⁿ Dr.in Iris Eisenberger, M.Sc. (LSE), Professorin für Innovation und Öffentliches Recht, Universität Wien
- Univ.-Prof. Dr. Nikolaus Forgó, Professor für Technologie- und Immaterialgüterrecht, Universität Wien
- Univ.-Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Dragana Damjanovic, LL.M. (Berkeley), Professorin für Öffentliches Recht, TU Wien
- Mag.^a Tünde Fülöp, MAES, Büro für digitale Agenden, AK Wien.



Nach fünf spannenden Präsentationen zieht sich die Jury zurück und berät. Die Evaluationskriterien in diesem Jahr sind

- Einfallsreichtum: Wie kreativ ist die Lösung, die für die gewählte Problemstellung vorgeschlagen wird (oder werden bestehende Lösungsansätze neuartig verknüpft)?
- Innovationspotential: Wie überzeugend ist die gewählte Problemstellung und kann der Bedarf einer Lösung klar dargelegt werden? Adressiert der Lösungsvorschlag bisher benachteiligte oder nicht berücksichtigte Stakeholder?
- Rechtliche Problemlösungskompetenz: Wird ein konkret vorhandenes rechtliches Problem bearbeitet und wie klar geht hervor, welches Problem bearbeitet wird? Werden rechtliche Lösungen für das konkrete Problem vorgeschlagen? Wie sehr kann die präsentierte Lösung zu einer besseren rechtlichen Regelung des Problems beitragen?
- Design: Wie überzeugend ist die Darstellung der Problemstellung? Wie stringent ist der Problemaufriss mit dem Lösungsvorschlag verknüpft? Wie gut ist der Gesamteindruck der Präsentation (Adäquatheit der Mittel, Klarheit der Argumentation, Wahl der Präsentationsmöglichkeiten)?
- Umsetzbarkeit: Handelt es sich um einen innerhalb der nächsten Jahre praktisch umsetzungsmöglichen Lösungsvorschlag?

In der anschließenden Siegerehrung werden zwei Gewinner:innenteams gekürt. Die Entscheidung ist der Jury sichtlich nicht leicht gefallen. Alle Teams haben mit großem Engagement an ihren Projekten gearbeitet und das spiegelt sich in den Präsentationen wider. Doch es muss eine Entscheidung fallen, denn jedes Mitglied der beiden Gewinner:innenteams erhält einen Scheck in Höhe von 500 €. Prof.ⁱⁿ Iris Eisenberger und Mag. Tobias Schweizer heben bei der Preisübergabe die besonderen Merkmale hervor, durch die zwei Teams überzeugen können. Die Gewinner:innen des Legal Design Sprints 2024 sind:

- Plattformarbeit: Samuel Ebner, Cathrin Folie, Patrick Lechner, Melina Trummer und
- Mobilität: Sarah Louise Rydeng, Magdalena Gruber, Senna Chatti, Amelie Bund

Die Gewinner:innen zeichnen sich dadurch aus, dass sie eine durchdachte Lösung präsentieren, die realistisch und umsetzbar erscheint. Die Lösungsvorschläge haben hohe Innovationskraft und erfassen die Problemstellungen sehr gut. Die Studierenden halten überzeugende Präsentationen, versehen mit humoristischen Elementen. Sie meistern die Rückfragen der Jury souverän. Eine Beschreibung der Projekte folgt im nächsten Abschnitt.

Ergebnisse

Fünf unterschiedliche Themenbereiche und Problemstellungen führen zu stark divergierenden Ergebnissen:

- Plattformarbeit:

Die Digitalisierung hat neue Arbeitsmodelle hervorgebracht, ua die schnell wachsende und sich stetig wandelnde Plattformwirtschaft. Als Fallbeispiel dient ein Fahrradbot:innen-Lieferdienst, dessen zentrales Betriebsmittel die real existierende „Scoober-App“ ist. Die App dient der Schichtplanung, dem Erhalt von Arbeitsaufträgen und als Navigationssystem während der Lieferungen. Sie ist von den Lieferbot:innen verpflichtend zu verwenden, erscheint in einigen Aspekten jedoch datenschutzrechtlich bedenklich: Der/die Arbeitgeber:in kann den Standort der einzelnen Lieferbot:innen mittels Geolokalisierung in Echtzeit verfolgen. Diese personalisierten Daten verwendet sie für ihr algorithmisches Management, welches wiederum das Verhalten der Arbeitnehmenden beeinflusst. Arbeitnehmenden zufolge kommt es auch außerhalb der Arbeitszeiten zur Standortüberwachung.

Die Studierenden bauen die Scoober-App um. Sie gewichten die Privatsphäre der Lieferant:innen höher und hebeln die Argumente für eine permanente Geolokalisierung durch die Arbeitgeberin schrittweise aus. Echtzeitverfolgung wird durch manuelle Statusmeldungen ersetzt. Sie schaffen eine kreative Alternative für den vermeintlichen Kundenwunsch, die Lieferung mittels „FoodTracker“ zu verfolgen: ein Minispiel, das die Wartezeit verkürzt und den Fortschritt anzeigt. Um auch bei Unfällen Hilfestellung durch den/die Arbeitgeber:in zu gewährleisten, entwickeln sie ein System, wann ein Notruf abgesetzt werden soll. Damit entschärfen sie datenschutzrechtliche Risiken und erweitern die App.

Ein zweites zentrales Problem besteht darin, dass der Betriebsrat aufgrund der hohen Mitarbeiter:innenfluktuation Schwierigkeiten hat, aktive Arbeitnehmende zu kontaktieren. Es mangelt an einem Kommunikationskanal. Die Gruppe designt ein Forum, das dem Betriebsrat erlaubt, Ankündigungen zu schalten. Die Inhalte werden in unterschiedliche Sprachen übersetzt. Eine zusätzliche Chat-Funktion bietet Lieferbot:innen und dem Betriebsrat die Möglichkeit, direkt zu kommunizieren.

- Betriebliches Mobilitätsmanagement:

Das Ausgangsproblem besteht darin, dass die Strecke zwischen Arbeitsplatz und Wohnort vielfach mit dem Privat-PKW zurückgelegt wird. Das ist kostspielig für Arbeitnehmende und auch umweltschädlich. Der Weg von und zur Arbeit nach Hause liegt rechtlich gesehen in der Sphäre der Arbeitnehmenden und gilt im Regelfall als Freizeit. Wie kann es gelingen, die Arbeitgeber:innen stärker in die Verantwortung zu ziehen, sich um ein umweltfreundliches und soziales betriebliches Mobilitätsmanagement zu bemühen?

Das Team stellt die Schaffung einer gesetzlichen Grundlage für eine verpflichtende Auseinandersetzung mit der nachhaltigen Anreise, also einem betrieblichen Mobilitätsmanagement, ab einer Betriebsgröße von 50 Arbeitnehmenden an den Anfang ihrer Überlegungen. Ihr Vorschlag enthält eine Berichterstattungspflicht samt Kontrolle durch Arbeitsinspektorate.

Sie entwerfen ein System zur niederschweligen Umsetzung, das den Ist-Zustand im einzelnen Betrieb möglichst einfach ermitteln kann. Sie verknüpfen bestehende Initiativen: die Beratungsstelle „klimaaktiv“ und das Unternehmensserviceportal. Daraus entsteht eine neue Servicefunktion, die relevante Informationen, Maßnahmen, Förderungen aufzeigt. Das „klimaaktiv zur Arbeit“-Tool besteht aus einem Fragebogen, der erheben soll, wie gut der Betrieb angebunden ist, welche Anreisemöglichkeiten es gibt und welche Maßnahmen die Arbeitgeber:innen bereits getroffen haben. Auf Basis dieser Informationen wird eine Punktzahl vergeben, wodurch Betriebe in einem Zertifizierungssystem eingestuft werden, ähnlich einem Energieausweis. So sollen Arbeitgeber:innen erkennen, wie sie im Vergleich abschneiden und welche Verbesserungspotenziale es gibt. Dadurch können potenziell regionale Zusammenschlüsse angestoßen werden.

- Mensch-Maschine-Interaktion

Im bereitgestellten Fallbeispiel zeichnet ein industrieller Montageroboter die eigenen Arbeitsschritte samt Zeitstempeln auf. Da sich rückverfolgen lässt, wer wann an der Maschine gearbeitet hat, besteht die Möglichkeit, dass diese Informationen zur Evaluierung der Arbeitsleistung verwendet werden. Dem Prinzip „Privacy by Design“ zufolge, stellt sich hier die Frage, wie man rechtswidrige Datenverarbeitungen verunmöglichen kann.

Die Studierenden entwerfen einen „Digital Companion“, der als Interface zwischen Mensch und Maschine tritt. Dadurch soll kontrolliert werden, welche Informationen Arbeitgeber:innen einsehen können. Zugleich soll der Companion mit den Arbeitnehmenden interagieren und Wertschätzung am Arbeitsplatz vermitteln.

- Nachhaltigkeit

Energiearmut und steigende Energiekosten gefährden zunehmend die Versorgungssicherheit, besonders für einkommensschwache Haushalte. Die Studierenden befassen sich mit dem aktuellen Vorschlag des Energiearmuts-Definitions-Gesetzes, das darauf abzielt, schutzbedürftige Gruppen klar zu definieren, sowie mit kurzfristigen staatlichen Maßnahmen zur Eindämmung, zB der Stromkostenbremse.

Die Studierenden entwickeln eine langfristige Lösung zur Unterstützung einkommensschwacher Haushalte: die solidarische Strompartnerbörse „FairNetz“. Dieses Konzept ermöglicht es Produzent:innen von Solarstrom, ihren Energieüberschuss an Betroffene von Energiearmut zu spenden. Durch die Kombination von sozialer Treffsicherheit und erneuerbarer Energie trägt „FairNetz“ zur Entlastung benachteiligter Gruppen bei, während die Energiewende gefördert wird.

- Frauen, Gender, Gleichberechtigung

Stellenanzeigen werden heute überwiegend online veröffentlicht. Auf Jobportalen und in sozialen Medien entscheidet oft ein Algorithmus, wem die Inserate angezeigt werden, ein Prozess, der als „targeted advertising“ bekannt ist. Dies birgt ein Diskriminierungspotential: So bekommen etwa Frauen bestimmte Anzeigen auf Plattformen wie LinkedIn aufgrund ihres Geschlechts seltener angezeigt. Doch kann der/die Einzelne das feststellen, geschweige denn dagegen vorgehen, wenn die betroffenen Ausschreibungen gar nicht sichtbar sind?

Die Studierenden entwickeln ein Plug-in-Feature, das für mehr Transparenz bei der Jobanzeigenschaltung sorgen soll. Das Tool ermöglicht es Nutzer:innen einzusehen, welche Stellenangebote anderen angezeigt werden. Dadurch wird zudem eine statistische Datengrundlage geschaffen, um das Diskriminierungspotential zu untersuchen.



Fazit

Es ist faszinierend, wie viel in drei Tagen entstehen kann, wenn die richtigen Rahmenbedingungen vorliegen. Neben fünf spannenden und kreativen Lösungsvorschlägen erreicht die Lehrveranstaltung vor allem, dass rechtliches Wissen langfristig in den Köpfen der Studierenden verankert bleibt. Durch Einblicke in die Praxis, die Entwicklung von Lösungsvorschlägen und vor allem durch intensive Diskussionen im Team, mit Problemsteller:innen, Moderator:innen und Jury entstehen vielfältige gedankliche Vernetzungen, die den Gegenstand und die relevanten Rechtsgebiete nachhaltig einprägen.

Auch der Kompetenzgewinn auf kommunikativer Ebene ist beachtlich: Bei einem so intensiven Prozess und spürbaren (Zeit-)Druck sind Spannungen in der internen Teamdynamik vorprogrammiert, die es konstruktiv zu bewältigen gilt. Im interdisziplinären Austausch lernen die Studierenden, sich mit fachfremden Personen lösungsorientiert auf ein gemeinsames Problemverständnis zu einigen und zusammenzuarbeiten. Schließlich gelingt es ihnen, die eigenen Ideen schlüssig zu präsentieren.

Die angehenden Jurist:innen erwerben ein Verständnis für Design. Sie werden für soziale Problematiken und Interessenkonflikte sensibilisiert und entwickeln ein vertieftes Verständnis für die Effektivität von Recht. Der Blick in die Praxis erlaubt nachzuvollziehen, wie sich rechtliche Rahmenbedingungen in den individuellen Lebensrealitäten der Betroffenen niederschlagen.

Der Legal Design Sprint ist sowohl für die Studierenden als auch für die Problemsteller:innen gewinnbringend. Die Praxispartner:innen zeigen sich allesamt begeistert und wollen Impulse der Studierenden in ihre Arbeitskreise tragen. Sie erleben den Austausch mit den Studierenden als einen „erfrischenden Blick von außen“, da diese noch nicht vorgeprägt und „betriebsblind“ seien.

Kreativ, aktivierend und praxisnah - der Legal Design Sprint ist ein Novum am Juridicum und in den Rechtswissenschaften allgemein. Studierenden sowie Problemsteller:innen nehmen ihn sehr positiv auf. Auch im universitären Kontext findet die Lehrveranstaltung Anerkennung und ist kürzlich mit dem Teaching Award der Universität Wien als innovatives Lehrformat ausgezeichnet worden.

Hannah Romano