

SMARTE JUGENDARBEIT I

11./12.03.2019 auf dem Rittergut Limbach

Tagungsdokumentation





Herausgeber:

Sächsische Landjugend e.V.
April 2020

Leitungs- und Koordinierungsstelle
Sächsische Landjugend e.V.
Unterer Kreuzweg 6
01097 Dresden

buero@landjugend-sachsen.de

<https://landjugend-sachsen.de>

Layout:
Christian Hager

SACHSEN Die Sächsische Landjugend e.V.
wird mitfinanziert durch Steuermittel
auf der Grundlage des von den
weiblichen, männlichen und diversen
Abgeordneten des Sächsischen
Landtages beschlossenen Haushaltes





Inhaltsverzeichnis

Vorträge:

Johannes Brock (S. 4):

Zur Rolle der Fachkräfte in einer digitalisierten Jugendarbeit

Prof.'in Dr.'in Simone Janssen (S. 10):

(Datenschutz-) rechtliche Rahmung Smarter Jugendarbeit

Dr.-Ing. Sebastian Götz (S. 16):

Potentiale und Herausforderungen der Emergenz sozio-technologischer Systeme

Scarlett Wiewald (S. 20):

Nerds im Aufstieg – Gamer, die Führungskräfte von morgen?

Workshops:

Elisabeth Wölfle und Kai Fritzsche (S. 24):

Analoge und digitale Spielewelten

Tanja Brock und Johannes Brock (S. 27):

Smarte Jugendarbeit – der Forschungsworkshop

Georg Spindler (S. 29):

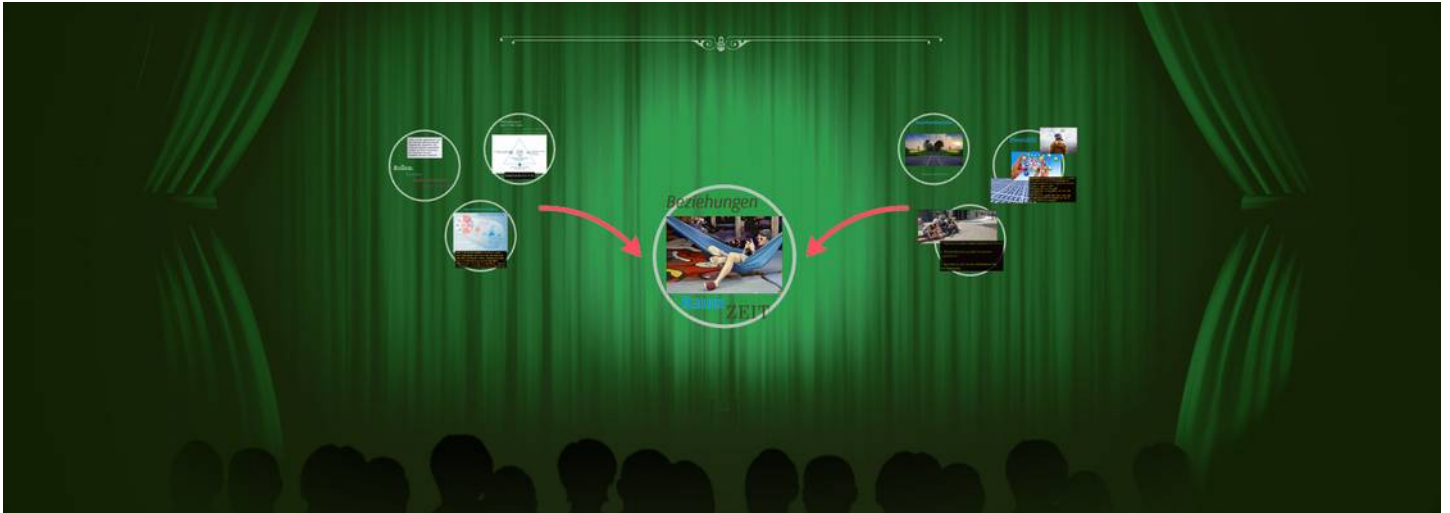
Digitale Jugendkulturen

Jens Möller und Dorian Wolf (S. 34):

Digitale Befreiung – der Weg zu kritischer Medienkompetenz

Das Tagungsprogramm im Detail (37)

Ausblick (38)



ZUR ROLLE DER FACHKRÄFTE IN EINER DIGITALISIERTEN JUGENDARBEIT

11.03.2019

Johannes Brock
Evangelische Hochschule Dresden

Ich möchte vor allem zwei Fragen nachgehen:

1. Welche Erwartungen werden von der Gesellschaft und von den Jugendlichen an die Fachkräfte herangetragen?
2. Wie muss sich Jugendarbeit aufstellen, um mit diesen Erwartungen umzugehen?

Auf der Bühne befindet sich deshalb im Zentrum ein Jugendarbeiter. Links davon sind die Erwartungen angeordnet und rechts davon einige Impulse für eine Jugendarbeit im digitalen Zeitalter.

Worum geht es im Vortrag? Meine Ausgangsthese ist, dass sich die Jugendarbeit im digitalen Zeitalter grundsätzlich verändert. Wir sind mitten drin in diesem Veränderungsprozess.



C 41812 DE Amtsblatt der Europäischen Union 7.12.2017

IV
(Informationen)

INFORMATIONEN DER ORGANE, EINRICHTUNGEN UND SONSTIGEN
STELLEN DER EUROPÄISCHEN UNION

RAT

Schlussfolgerungen des Rates zur smarten Jugendarbeit
(2017/C 418/02)

14. Smarte Jugendarbeit bedeutet, digitale Medien und Technologien zu nutzen und sich mit ihnen zu beschäftigen, um

- a) allen jungen Menschen mehr Möglichkeiten der Information, des Zugangs zur Jugendarbeit, der Teilhabe sowie des informellen und nicht formalen Lernens zu eröffnen, indem neue Räume und Formate für die Jugendarbeit sinnvoll genutzt werden;
- b) die Motivations-, Kapazitäts- und Kompetenzentwicklung von Jugendbetreuerinnen und -betreuern und Jugendleiterinnen und -leitern zu unterstützen und sie so in die Lage zu versetzen, eine smarte Jugendarbeit zu entwickeln und durchzuführen;
- c) ein besseres Verständnis für junge Menschen und Jugendarbeit zu schaffen und die Qualität der Jugendarbeit und der Jugendpolitik durch eine effizientere Nutzung von datengesteuerten Entwicklungen und Technologien zur Datenanalyse zu unterstützen.

Punkt 14 Amtsblatt der EU: Digitale Medien nutzen für

- a) Zugang zur Jugendarbeit, Partizipation, informelles Lernen
- b) Kompetenzentwicklung für Fachkräfte
- c) Verbesserung der Qualität von Jugendarbeit und Jugendpolitik.

Rollenträger sind also:
Alle Jugendlichen, Fachkräfte und ExpertInnen/
PolitikerInnen.

Wenn sich die Jugendarbeit ändert, dann natürlich auch die Rolle der Fachkräfte in der Jugendarbeit. Wenn es um Rollen geht, ist die Assoziation zum Theater nicht weit.

Deshalb habe ich als Hintergrundbild eine Theaterbühne gewählt. Jugendarbeit wird inszeniert, wird auf die öffentliche Bühne gebracht. Dafür braucht es verschiedene Rollen. Wer sind in der Jugendarbeit die wesentlichen Rollenträger?





Das könnte der Jugendarbeiter sein. Entspannt in der Hängematte und über Smartphone verbunden mit jungen Menschen, mit denen er in Beziehung ist. Auffällig ist, dass man solche entspannten Jugendarbeiter in der Realität der Jugendarbeit kaum antrifft. Im Gegenteil: Fachkräfte beschreiben ihre Situation eher stressig. Sie erleben sich gehetzt, zum Teil überfordert. Sie haben den Eindruck, der Entwicklung hinterherzurrennen und erleben den Druck, immer auf dem neuesten Stand sein zu müssen. Meine These ist, dass diese Anspannung mit der Rollenunklarheit in der aktuellen Jugendarbeit zu tun hat. Die alten gewohnten Rollen passen nicht mehr gut und die neuen Rollen sind noch nicht gefunden oder noch nicht sicher. Rollen sind Sets von Erwartungen. Rollen müssen immer wieder neu gefunden werden, wenn sich Erwartungen ändern. Veränderte Erwartungen an die Fachkräfte gehen von der Gesellschaft aus, von den Jugendlichen, aber auch von den Kolleginnen. Damit kommen Fachkräfte unter Veränderungsdruck. Sie müssen ihre neue Rolle suchen und finden. Das wird umso besser gelingen, je mehr die Fachkräfte die Veränderungen selbst mitgestalten können. Es stellt sich also zunächst die Frage, was bei der Gestaltung einer veränderten Jugendarbeit bleiben soll und kann. Gibt es eine Orientierung, die für Jugendarbeit auch im digitalen Zeitalter gültig bleibt? Ich plädiere bei dieser Frage für die Lebensweltorientierung (LWO). Die zentralen Dimensionen der LWO sind Raum, Zeit und Beziehungen. Wenn die LWO in der Jugendarbeit bleiben soll, müssen diese drei Dimensionen allerdings neu ausgedeutet werden.

Erwartungen an die Fachkräfte

Die EU-Kommission weist im Rahmen der Smarten Jugendarbeit auf folgende drei Rollen hin. Alle drei haben starke Bezüge zu den Dimensionen der Lebenswelt.

Forschung meint sozialräumliche Forschung. Wir müssen erforschen, wie Jugendliche ihre Räume konstruieren - und zwar verstanden als kontinuierlicher Forschungsprozess.

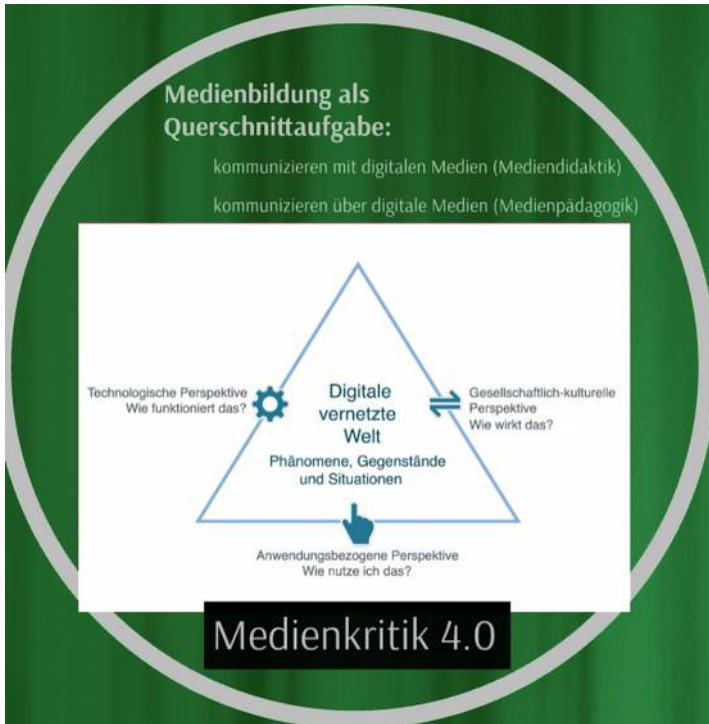
Qualität entwickeln heißt Standards auf den Prüfstand stellen. Das zielt auch in Richtung Beziehungsarbeit: Welche Fachstandards der Jugendarbeit können uns unterstützen, (wieder) in Beziehung zu den Jugendlichen zu kommen? Und politische Forderungen können nicht nur in Richtung Ausstattung (z. B. mit digitaler Kommunikationstechnik) zielen, sondern müssen die Dimension der Zeit in den Blick nehmen: Junge Menschen geraten durch Veränderungen in dieser Dimension zunehmend unter Druck.

Forschen wird zum kontinuierlichen sozialräumlichen Erkundungsprozess, Qualität entwickeln zielt auf die Anpassung der Fachstandards der Jugendarbeit an das digitale Zeitalter und politisches Agieren erfordert eine wesentlich engagiertere Zusammenarbeit mit kooperierenden politischen Kräften, als es in der Vergangenheit der Fall war. Mit diesen Erwartungen wird deutlich, dass es nicht ausreichend ist, einen Teil der Jugendarbeit umzubauen, den man dann z. B. medienpädagogisches Angebot nennt, und ansonsten so weiter zu machen wie bisher. Neil Postman hat schon 1992 betont: „Technologischer Wandel ist weder additiv noch subtraktiv. Er ist ökologisch.“ (1) Das heißt, der Mediatisierungsprozess zieht sich durch das ganze System, auch durch das ganze System Jugendarbeit.

Unter „smarte Jugendarbeit“ wird eine innovative Entwicklung der Jugendarbeit verstanden, die praktische digitale Jugendarbeit umfasst und eine Forschungs-, eine Qualitäts- und eine Politikkomponente einschließt.

Rollen:
 forschen
 Qualität entwickeln
 politisch agieren





Für das gesellschaftliche System der Schule wird diese Frage seit einigen Jahren unter der Überschrift „Digitale Bildung“ diskutiert. Im Jahr 2016 wurde beispielsweise von einem interdisziplinären Expertenteam aus der Informatik, der Medienpädagogik, der Wirtschaft und der Schulpraxis die so genannte Dagstuhl-Erklärung „Bildung in der digitalen vernetzten Welt“ veröffentlicht, in der nicht nur ein eigenständiger Lernbereich zum Kompetenzerwerb gefordert wird, sondern Digitale Bildung als integratives Thema aller Fächer der Schule aufgefasst wird. Ich habe das Dagstuhl-Dreieck hier übernommen, weil es ebenso für die informelle Bildung der Jugendarbeit anwendbar ist.

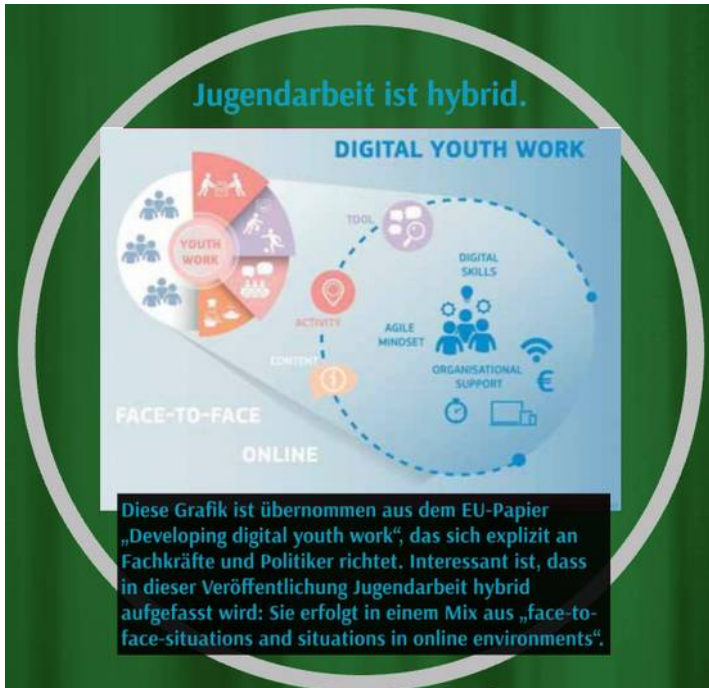
„Die technologische Perspektive...gibt Antworten auf die Frage nach den Wirkprinzipien von Systemen, auf Fragen nach deren Erweiterungs- und Gestaltungsmöglichkeiten... Sie schafft die technologischen Grundlagen und Hintergrundwissen für die Mitgestaltung der digitalen vernetzten Welt.

Die gesellschaftlich-kulturelle Perspektive untersucht die Wechselwirkungen der digitalen vernetzten Welt mit Individuen und Gesellschaft. Sie geht z. B. den Fragen nach: Wie wirken digitale Medien? Wie kann man Informationen beurteilen und eigene Standpunkte entwickeln?“ Wie können die Jugendlichen digitale Kultur mitgestalten? „Die anwendungsbezogene Perspektive fokussiert auf die zielgerichtete Auswahl von Systemen und deren Nutzung zur Umsetzung individueller und kooperativer Vorhaben. Sie geht Fragen nach, wie und warum Werkzeuge ausgewählt und genutzt werden. Dies erfordert eine Orientierung hinsichtlich der vorhandenen Möglichkeiten und Funktionsumfänge gängiger Werkzeuge in der jeweiligen Anwendungsdomäne und deren sichere Handhabung.“ „So setzt z. B. Die selbstbestimmte Nutzung sozialer Netzwerkplattformen oder Apps alle drei Aspekte zwingend voraus: Man muss zunächst sachgerecht damit umgehen, indem man z. B. die notwendigen Sicherheits- und Privatsphäre-Einstellungen vornimmt.

Aber erst mit Kenntnis der technischen Wirkungsweise beispielsweise zugrundeliegender Algorithmen werden die Nutzer_innen sich bewusst, dass sie sich dabei in einem von Menschen entworfenen, technischen Kommunikationsraum mit entsprechenden Konsequenzen für ihre Daten bewegen und können entsprechend souverän handeln. Auch die Bedeutung von Metadaten und Verknüpfungsmöglichkeiten müssen bekannt sein, wenn die Folgen der eigenen Kommunikationen verstanden werden sollen.“ Abschließend zum Bereich der informellen Bildung möchte ich noch die Erwartung nennen, eine „Medienkritik 4.0“ als Kompetenz auszubilden. Der Begriff wird von Gerda Sieben verwendet, der Leiterin der Fachstelle für Medienbildung in NRW.

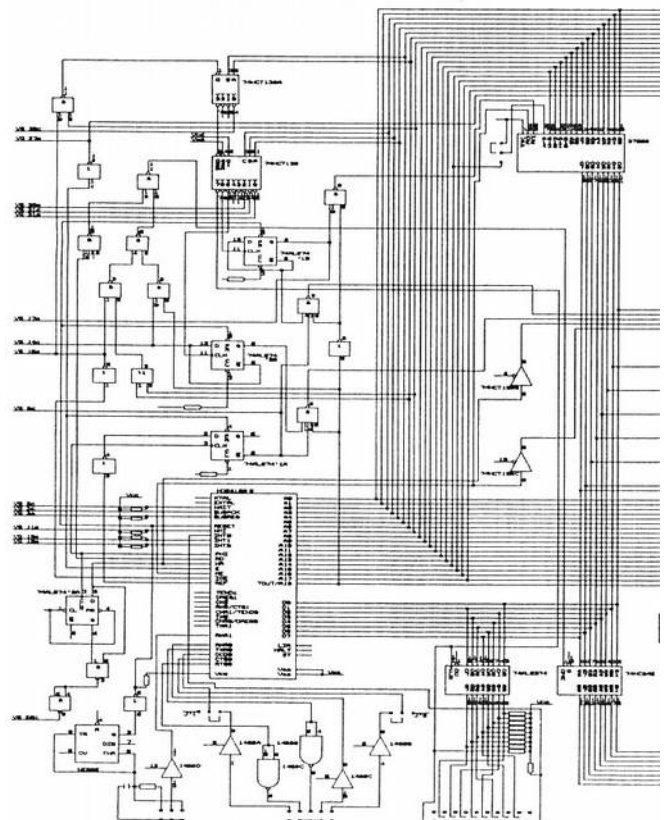
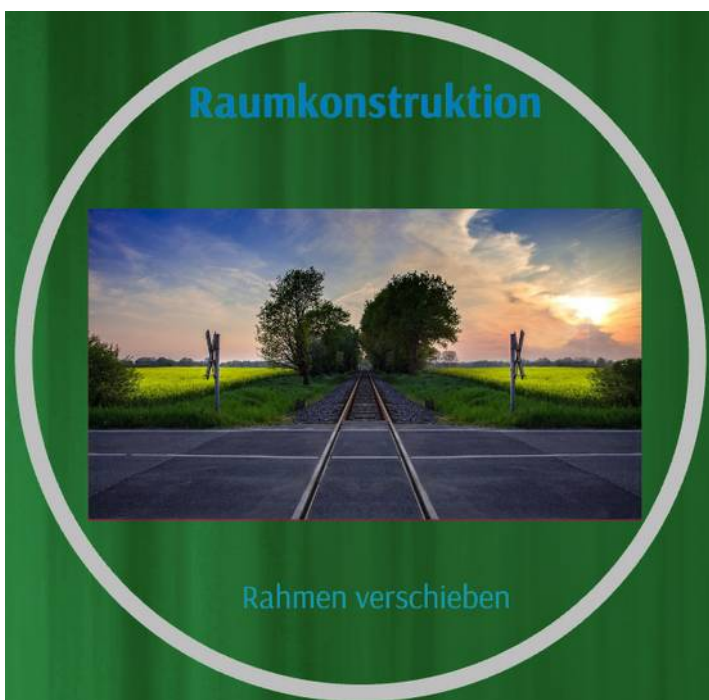
Was ist unter Medienkritik 4.0 zu verstehen? Nach Gerda Sieben stellt sie die Wirkungen von vernetzten und algorithmisierten Medien dar „und untersucht das Darstellungs- und Manipulationspotential dieser Prozesse. Medienkritik 4.0 klärt z. B. Über Phänomene wie Filter« Bubbles auf, sensibilisiert für die normbildenden Wirkungen des (Self-)Tracking oder die Veränderungen des Lebensgefühls bei schwindender Privatheit.“ (Z) Zusammenfassend zu diesen Aspekten der Medienbildung möchte ich betonen, dass es hier im Unterschied zur Schule immer um informelle Bildungsprozesse geht. Die Form der Medienbildung kann also nicht Workshop, Vortrag oder Angebot heißen. Sondern die Form der Medienbildung wird aus der Situation heraus entwickelt, sie ist am Alltag, an der aktuellen Situation der Jugendlichen orientiert. Sie findet statt, wenn hinterfragt wird, warum welcher Messenger gerade genutzt wird oder während eines Onlinespiels oder bei der Abwägung eines geeigneten Kommunikationskanals oder bei einer spontanen Diskussion zu den nächsten Wahlen.





Wir kommen zur rechten Seite auf der Theaterbühne, also zur Frage, wie Jugendarbeit konzipiert werden kann, um mit den genannten Erwartungen umzugehen. Ich möchte anknüpfen an die Erwartung sozialräumlicher Forschung - konzipiert als Alltagsforschung: Ausgangspunkt ist die These, dass Raum im digitalen Zeitalter hergestellt wird, also von den Jugendlichen selbst konstruiert wird. Jugendarbeit muss sich auf einem relationalen Raumbegriff begründen. Ein Raum ist dann nichts Gegebenes, nichts objektiv Vorhandenes. Sondern er wird durch subjektiv gezogene Grenzen hergestellt und mit subjektiven Bedeutungen gefüllt. „Räume können nicht so einfach „von außen“ als „Sozialräume“ definiert werden, sie werden es erst durch die Aktivität derer, die sich in ihnen aufhalten, sie aufsuchen, ihre eigenen Landkarten über sie legen“ (Böhnisch 2002, 70).

Auch das Internet ist kein „zusätzlicher Sozialraum“ - verstanden als weiterer Raumcontainer - sondern es kann den Sozialraum eines Jugendlichen erweitern oder auch beschränken, je nach seinen subjektiv vollzogenen Grenzziehungen. Für eine Jugendarbeit im digitalen Zeitalter erfolgen solche Grenzziehungen nicht zwischen real und virtuell, sondern durch die Frage, welche Raumstrukturen in welcher Weise das Soziale beeinflussen. Nutzt ein junger Mensch an dieser Kreuzung sein Smartphone und kommuniziert über Social Media, z. B. Instagram, mit Freunden, in dem er mit ihnen dieses Foto teilt, dann erweitert er den Sozialraum und setzt andere Grenzen. Doch dieser in einem kreativen Akt konstruierte Raum ist nicht kontextfrei, er unterliegt bestimmten (Macht-)Strukturen, die wiederum auf das Soziale ermöglichend oder beschränkend zurückwirken. Die Grenzverschiebung hin zu Instagram hat ihren Preis und kann einschränkend zurückwirken: Denn Facebook als Eigentümer dieser Social Media Plattform hat von dieser Grenzverschiebung auch etwas - nämlich den Zugriff auf Daten und Identitätsmerkmale. Zusammengefasst: Fachkräfte in einer digitalisierten Jugendarbeit kommen in eine forschende Rolle der Beobachtung und Interpretation von Raumkonstruktionen. Oder pädagogisch ausgedrückt: Die Rolle der Fachkräfte in einer digitalisierten Jugendarbeit ist die Unterstützung der Jugendlichen bei ihrer Grenzverschiebungsarbeit. Denn Grenzen können so verschoben werden, dass sie Räume mit Möglichkeiten oder mit Beschränkungen für die jeweilige Lebenslage der Jugendlichen konstruieren.





Jugendarbeit nicht nur mit Netz-Aktivisten, auch mit Netz-Skeptikern. Bewusste Entscheidungen für bestimmte Kommunikationskanäle und Social Media. Internetnutzung und Gender. Exkludierte behinderte Menschen. Internetsüchtige und Jugendliche, die sagen: Das Internet nervt. Diese Vielfalt muss gemanagt werden. Fachkräfte bekommen die Rolle des Vernetzers, der Vielfalt managt und Inklusion ermöglicht.

Vielfalt managen ist aber nicht nur ein Thema der Beziehungsgestaltung mit den Jugendlichen, sondern auch intern in den Teams der Fachkräfte. Denn Fachkräfte gehen mit den Herausforderungen der Digitalisierung unterschiedlich um. Welche Herausforderungen haben sie zu bewältigen?

1. Herausforderung Orientierung:

- Neue Unübersichtlichkeit (Multioptionalität, Trends, Patchworkjugendkulturen)
- Verunsicherung (Infragestellung von Deutungssystemen und Glaubenssätzen durch die digitale Revolution - Stimmen meine Annahmen noch? Mein Weltbild? Meine pädagogischen Grundsätze?)

2. Herausforderung Grenzziehungen

- Was brauch ich und was will ich? (Welche Geräte und welche Tools, always on oder Kontaktzeiten?)
- Keine einmal getroffene Entscheidung, sondern alltäglich erforderlich bei permanentem Aufforderungscharakter digitaler Medien (Evokation)

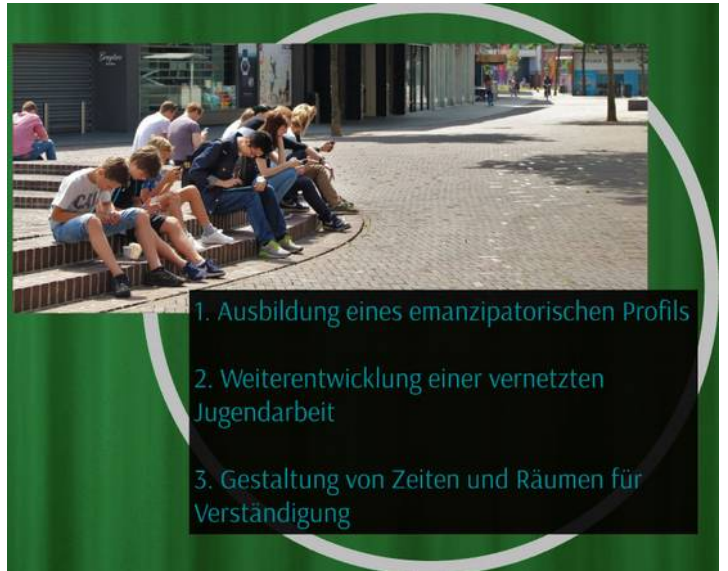
3. Herausforderung Arbeitsbelastung:

- „gehetzt sein“ (Arbeitszeitverdichtung, Auflösung der Grenzen der Arbeitszeit/ der Grenzen zwischen privat und öffentlich, Mithaltdruck (z. B. immer up to date oder gar einen Schritt voraus zu sein))

Diese persönlichen Herausforderungen müssen im Team verhandelt werden. Erwartungen entstehen, dass wenigstens eine im Team technisch up to date ist oder dass wenigstens einer noch abends das Facebookprofil pflegt. Herausforderungen für alle werden personalisiert und an einzelne Rollenträger delegiert. Aufgaben werden so unterteilt, dass sie digital-affinen oder digital- distanzierten Mitarbeiterinnen zugeordnet werden. Doch die Mediatisierung wirkt auch indirekt: Die Veränderungen betreffen alle Fachkräfte und müssen auch von allen Fachkräften bewältigt werden.

Zusammenfassung: Wer heute in der Jugendarbeit tätig ist, sieht sich veränderten Erwartungen an die professionelle Rolle ausgesetzt. Diese müssen auf drei Ebenen bewältigt werden: auf der öffentlichen Ebene, die in die verschiedenen gesellschaftlichen Systeme hineinwirkt, auf der pädagogischen Ebene in der Arbeitsbeziehung mit den Jugendlichen und auf der kollegialen Ebene in den Teams. Es ist notwendig, die

Erwartungen zu identifizieren und zu neuen professionellen Rollen zu gelangen. Dieser Prozess wird von Anerkennungs- und Bedeutungsverlusten begleitet und wird nicht konfliktfrei verlaufen. Auf dem Weg zu einer smarten Jugendarbeit braucht es deshalb Stationen der Vergewisserung, der Konfliktaustragung und der Zeit für sich selbst.



1. Ausbildung eines emanzipatorischen Profils
2. Weiterentwicklung einer vernetzten Jugendarbeit
3. Gestaltung von Zeiten und Räumen für Verständigung

Zusammenfassend 3 Entwicklungslinien

1. Wir sollten wieder ein emanzipatorisches Profil der Jugendarbeit entwickeln. Emanzipation ist dabei als Prozess in zwei Richtungen gemeint: nach innen und nach außen. In der Perspektive nach innen trägt Jugendarbeit zur Emanzipation ihrer Fachkräfte bei, in der Perspektive nach außen zur Emanzipation der Jugendlichen. Emanzipation nach innen heißt Befreiung vom permanenten Veränderungsdruck und selbstbewusstes Gestalten der Arbeit unter weitgehend sicheren Arbeitsbedingungen. Und nach außen, an die Jugendlichen und ihre sozialräumlichen Bedingungen des Aufwachsens gerichtet, geht es um die klare Orientierung an dem im § 1 SGB VIII festgeschriebenen Grundsatz: Jugendarbeit muss zur Emanzipation (Stichwort eigenverantwortliche Persönlichkeit) aller jungen Menschen beitragen können. Eigenverantwortliches Handeln wird unterstützt, wenn Jugendliche bei der Identitätsarbeit im Kontext von Fremdbestimmung und Selbstbestimmung nicht alleingelassen werden. Im Raum- und Zeitmanagement werden Jugendliche bei ihrer Grenzverschiebungsarbeit unterstützt: Grenzen sollen so verschoben werden, dass Ressourcen genutzt werden können und Handlungsmöglichkeiten erweitert werden können.

2. Wir sollten Jugendarbeit als vernetzte Jugendarbeit weiterentwickeln. In der Jugendarbeit, die man sich dann als einen Knotenpunkt verschiedener Netze vorstellen kann, verändert sich die Rolle der Fachkräfte zu „Türöffnern“ zu weiteren Netzen (Konnektivität). Diese Netze sind nicht statisch aufzufassen, sondern in permanenter Dynamik. Sie führt zu zwei Effekten, die problematisiert werden müssen, nämlich erstens zur weiteren Flexibilisierung der Jugendarbeit und zweitens zu ihrer Entgrenzung. Starke Entgrenzungstendenzen

der Jugendarbeit entstehen durch die Vielfalt der von Jugendlichen genutzten Medien (inklusive der verschiedenen digitalen Kommunikationskanäle), sie entstehen durch die fließenden Übergänge verschiedener Formen von Jugendarbeit (von Offener Kinder- und Jugendarbeit im Jugendhaus über Mobile Jugendarbeit bis zu Kursen in Medienpädagogik), sie entstehen durch die zahlreichen Schnittstellen zu anderen Arbeitsfeldern (wie Schulsozialarbeit, Kinder- und Jugendpsychiatrie oder erzieherische Hilfen). Eine solche Jugendarbeit mit Fachkräften in der Rolle von „Türöffnern“ wird vermutlich mehr den Charakter einer Dienstleistungsagentur bekommen. Der Funktionalität von Onlinenetzwerken entsprechend werden die Jugendlichen die Beziehungen zu den Fachkräften an- oder abschalten – je nach aktueller Gewinneinschätzung. Möglicherweise ist die Zeit langfristiger Beziehungsgestaltung oder eines „pädagogischen Bezugs“ (Nohl) damit in der Jugendarbeit vorbei.

3. Wir sollten in der Jugendarbeit Zeiten und Räume für Verständigung entwickeln. Jugendarbeit sollte Orte und Gelegenheiten inszenieren für eine Irritation des Lebens in Filterblasen. Über diese Irritationen können Lernerfahrungen angeregt werden; Reflektion und Identitätsentwicklung werden ermöglicht. Für diese Verständigungsprozesse braucht es zwei Komponenten: eine offensive Komponente mit Streitofferten und Möglichkeiten gemeinsamen Handelns. Und eine kontemplative Komponente mit Gelegenheiten für Alleinsein bis hin zur Erfahrung der Langeweile. Bei alledem muss Jugendarbeit ein Bewusstsein für ihre eigenen Ausgrenzungstendenzen entwickeln: Wenn sie mit NetzakteurInnen arbeitet, reproduziert sie exklusive Zirkel. Wenn sie mit Netzverweigerern arbeitet, reproduziert sie exklusive Gemeinschaften. Wenn Jugendarbeit ein offener Ort der Begegnung bleiben will, muss sie sich fragen: Was tut sie unter den beschriebenen Bedingungen für eine demokratische Kultur der Verständigung? Die Herausforderung dabei ist: Einerseits müssen sich die Fachkräfte auf die Kommunikationskultur ihrer AdressatInnen einlassen und über diesen Weg Kontakt aufnehmen. Andererseits müssen sie die Kommunikationskultur so weiter gestalten, dass sie anschlussfähig und offen wird und eine vielseitige und demokratische Jugendarbeit unterstützt.

CHANCEN UND HERAUSFORDERUNGEN IM DIGITALEN ZEITALTER - NEULAND FÜR DIE JUGENDARBEIT

11.03.2019

(Datenschutz-)rechtliche Rahmung smarter Jugendarbeit ein Überblick

*Prof. `in Dr. `in Simone Janssen, LL.M.
Evangelische Hochschule Dresden*

Jeder junge Mensch hat ein Recht auf Förderung seiner Entwicklung und auf Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit (§ 1 Abs. 1 SGB VIII). Dies schließt Fähigkeiten und Kompetenzen in der Nutzung digitaler Medien und Technologien ein. Impliziert ist damit ein der Rechts und Werteordnung entsprechendes Nutzungsverhalten. Der Vortrag gibt einen Überblick über die (datenschutz-) rechtliche Rahmung und thematisiert das rechtliche Spannungsfeld, in dem sich Kinder/Jugendliche sowie Fachkräfte bei der Nutzung digitaler Medien und Technologien bewegen.

Häufige Fragen

- Darf ich mit den Kindern/ Jugendlichen per WhatsApp Gruppe in Kontakt treten/im Kontakt bleiben?
- Was muss ich bzgl. der Bildrechte für die ÖA beachten (Homepage/ Facebook/Instagram)?
- Welche rechtlichen Pflichten bzw. Adressat*innenrechte sind generell beachten?
- Wie lange darf ich Daten speichern bzw. wann muss ich sie löschen?
- In welchem Verhältnis stehen DSGVO, SGB I, X und VIII?
- Schadensersatzpflicht bei illegalem Runterladen von z.B. Musik, wenn ein WLAN Zugang ermöglicht wird?

Medienkompetenz im EU Verständnis

Medienkompetenz sind sämtliche technischen, kognitiven, sozialen, staatsbürgerlichen und kreativen Fähigkeiten, die uns den Zugang sowohl zu den traditionellen und als auch zu den neuen Medien und den kritischen Umgang und die Interaktion mit ihnen ermöglichen.

Digitale Kompetenz, die eine selbstbewusste, kreative und kritische Nutzung von IKT einschließt, ist ein wesentlicher Bestandteil der Medienkompetenz.¹

1 https://ec.europa.eu/culture/policy/audiovisual-policies/literacy_de.

2 <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/medienkompetenz-staerken/75350>.

Medienkompetenz im Verständnis der Bundesregierung

Die Bundesregierung versteht Medienkompetenz und digitale Kompetenzen als Schlüsselkompetenzen in unserer digitalen Gesellschaft, die entscheidend sind für erfolgreiche Arbeits und Bildungsbiografien sowie eine souveräne und verantwortungsvolle Nutzung digitaler Instrumente. Voraussetzung für eine souveräne Teilhabe an der digitalisierten Gesellschaft ist ein Wissen über die Funktionsweise des Netzes sowie digitaler Medien und Kenntnisse zum Schutz der eigenen Daten. Darüber hinaus ist die Kompetenz zur Reflexion über die Wirkungsweise und Auswirkungen digitaler Technologien zentral.²



Datenschutz als Teil der Rechts und Werteordnung

- Verordnung (EU) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG (Datenschutz Grundverordnung), Abl. der EU L 119/1 vom 4.5.2016

Beachte: gilt als EU VO unmittelbar in allen Mitgliedstaaten der EU; enthält sog. Länderöffnungsklauseln

- Recht auf informationelle Selbstbestimmung gem. Art. 2 Abs. 1 i.V.m. Art. 1 Abs. 1 GG = die Befugnis des Einzelnen, grundsätzlich selbst über die Preisgabe und Verwendung seiner persönlichen Daten zu bestimmen §35 Abs. 1 S. 1 SGB I n.F. i.V.m. §§ 67 85a SGB X n.F. (§85a = Strafvorschrift!)

Beachte: §§ 61 68 SGB VIII Ergänzung, nicht mehr vorrangig im Sinne von lex specialis!!! (strittig)

Beachte: § 35 Abs. 2 SGB I n.F.: SGB Regelungen zur Verarbeitung von Sozialdaten abschließend, soweit die DSGVO nicht unmittelbar gilt.

Öffentliches Recht	Strafrecht	Privatrecht
SächsDSG / BDSG neu Kirchliche Datenschutzgesetze Art. 2 Abs. 1 i.V.m. Art. 1 Abs. 1 GG / Art. 8 EMRK	§ 203 StGB §§ 186, 187 StGB	Urheberrecht; Aufsichtspflichtverletzungen; Schadensersatzansprüche Schadensersatzansprüche aus Art. 82 DSGVO VO, § 823 BGB

Aufgaben der Fachkräfte

- Vermittlung von Medienkompetenz, u.a. Kenntnisse:
 - zum Schutz eigener Daten (Selbst-Datenschutz)
 - Umgang mit fremden Daten (Fremd-Datenschutz)
- reflektiver Umgang mit personenbezogenen Daten von Klient*innen
- Schutz personenbezogener Daten von Klient*innen

DSGVO - sachlicher Anwendungsbereich

- für die ganz oder teilweise **automatisierte Verarbeitung** personenbezogener Daten sowie
- für die **nichtautomatisierte Verarbeitung** personenbezogener Daten, die in einem Dateisystem gespeichert sind oder gespeichert werden sollen (Art. 2 DSGVO)

Personenbezogene Daten = alle Informationen, die sich auf eine identifizierte oder **identifizierbare natürliche Person (im Folgenden „betroffene Person“)** beziehen (Art. 4 Nr. 1 DSGVO), wie z.B. Name, Telefonnummer, (auch dynamische) IP Adresse

Verarbeitung = jeder mit oder ohne Hilfe automatisierter Verfahren ausgeführter Vorgang oder jede solche Vorgangsreihe im Zusammenhang mit personenbezogenen Daten (Art. 4 Nr. 2 DSGVO)

Automatisiert = z.B. bei jeder Nutzung von Computer, Smartphones, Kameras, Scanner oder Kopierer, Internet

Nichtautomatisiert = handschriftliche Aufzeichnungen; Absicht, personenbezogene Daten in ein Dateisystem aufzunehmen, reicht aus

Dateisystem = jede strukturierte Sammlung personenbezogener Daten, die nach bestimmten Kriterien zugänglich sind, unabhängig davon, ob diese Sammlung zentral, dezentral oder nach funktionalen oder geografischen Gesichtspunkten geordnet geführt wird (Art. 4 Nr. 6 DSGVO)

DSGVO - persönlicher Anwendungsbereich

- Setzt **betroffene Person** voraus, d.h. bezieht sich auf alle Informationen, die sich auf eine identifizierte oder identifizierbare natürliche Person beziehen; (Art. 4 DSGVO)

Identifizierbar = direkte oder indirekte Zuordnung der personenbezogenen Daten, insbesondere mittels Zuordnung zu einer Kennung wie einem Namen, zu einer Kennnummer, zu Standortdaten, zu einer Online-Kennung oder zu einem oder mehreren besonderen Merkmalen, die Ausdruck der physischen, physiologischen, genetischen, psychischen, wirtschaftlichen, kulturellen oder sozialen Identität dieser natürlichen Person sind, identifiziert werden kann;

Verantwortlicher = jede natürliche oder juristische Person, Behörde, Einrichtung oder andere Stelle, die allein oder gemeinsam mit anderen über die Zwecke und Mittel der Verarbeitung von personenbezogenen Daten entscheidet (Art. 4 Nr. 7 DSGVO)

Ausnahme: natürliche Personen üben ausschließlich persönliche oder familiäre Tätigkeiten aus (weitere Ausnahmen in Art. 2 Abs. 2 DSGVO)

DSGVO Grundsätze Art. 5

- **Rechtmäßigkeit, inkl. Nichtdiskriminierung**
- **Verarbeitung nach Treu und Glauben**
- **Transparenz**
- **Zweckbindung**
- **Datenminimierung**
- **Richtigkeit**
- **Speicherbegrenzung**
- **Integrität und Vertraulichkeit**

DSGVO Legitimationsgrundlage

Gegeben, wenn:

- a) Einwilligung
- b) Zur Erfüllung eines Vertrages, dessen Vertragspartei die betroffene Person ist entspr. dem Grundsatz von Treu und Glauben (§ 242 BGB)
- c) Zur Erfüllung einer **rechtlichen Verpflichtung** des Verantwortlichen -> **gesetzliche Grundlage**, Art. 6 Abs. 4
- d) Zum Schutz lebenswichtiger Interessen der betroffenen Person oder einer anderen natürlichen Person
- e) Zur **Wahrnehmung einer Aufgabe im öffentlichen Interesse** oder in Ausübung öffentlicher Gewalt -> **gesetzliche Grundlage**, Art. 6 Abs. 4
- f) Zur Wahrung der berechtigten Interessen des Verantwortlichen oder eines Dritten ...

Gesetzliche Grundlage:

Beachte ggf. die Anforderungen von Art. 23!

Bestimmung des Verantwortlichen (Behörde und/oder natürliche oder juristische Person des Privatrechts),

- Art der zu verarbeitenden personenbezogenen Daten,
- Welche Personen betroffen sind,
- An welche Einrichtungen offengelegt wird/werden kann,
- Für welche Zwecke,
- Speicherdauer
- Schutzmaßnahmen in Bezug auf Rechtmäßigkeit und Treu und Glauben (45. Erwägungsgrund)
- Verarbeitung:
- Sachlich richtig und erforderlichenfalls auf dem neuesten Stand
- es sind alle angemessenen Maßnahmen zu treffen, damit personenbezogene Daten, die im Hinblick auf die Zwecke ihrer Verarbeitung unrichtig sind, unverzüglich gelöscht oder berichtigt werden. Alle angemessenen Maßnahmen zum Schutz sind zu treffen

Erhebung:

§ 67a Abs. 1 S 1 und 2 SGB X

Verarbeitung, Nutzung und Übermittlung:

§ 67b Abs. 1 SGB X

Speichern, Verändern und Nutzen:

§ 67c Abs. 1 SGB X

Übermittlungsgrundsätze:

§ 67d SGB X

Übermittlung für die Erfüllung sozialer Aufgaben:

§ 69 SGB X

Einschränkung der Übermittlungsbefugnis:

§ 76 SGB X

DSGVO - Einwilligung Art. 7(Rechtmäßigkeitsgrundsatz - Zweckbindung - Integrität)

- Einwilligung durch eine eindeutige bestätigende Handlung, mit der freiwillig, für den konkreten Fall, in informierter Weise und unmissverständlich bekundet wird, dass die betroffene Person mit der Verarbeitung der sie betreffenden personenbezogenen Daten einverstanden ist.

- Bezugnahme auf alle Verarbeitungsvorgänge zu demselben Zweck oder denselben Zwecken; bei Verarbeitung zu mehreren Zwecken für alle diese Verarbeitungszwecke eine Einwilligung

- vorformulierter Einwilligungserklärung in verständlicher und leicht zugänglicher Form in einer klaren und einfachen Sprache, keine missbräuchlichen Klauseln¹

Anforderungen (siehe auch § 51 BDSG neu):

- Eindeutig und unmissverständlich, aktive Handlung
- Freiwilligkeit
- Einsichtsfähigkeit
- Schriftlich oder elektronisch (aus Beweisgründen)
- Konkreten Fall Benennung des Verantwortlichen, welche personenbezogenen Daten werden wie zu welchem Zweck verarbeitet
- Nach vorherige Information, Benennung des Verantwortlichen
- Klar abgegrenzt zu anderen Sachverhalten
- Widerruflichkeit (Widerrufsrecht)
- Keine Koppelung an andere Sachverhalte - deutliche Trennung

DSGVO - Mitteilungspflicht - Inhalt (Transparenzgebot)

insbesondere (nicht abschließend):

- Informationen über diejenigen, die die Daten verarbeiten (Verantwortlichen)
- zu welchen Zwecken die Daten verarbeitet werden
- auf welcher Rechtsgrundlage die Daten verarbeitet werden
- wenn die Verarbeitung auf der Einwilligung der betroffenen Person beruht die Möglichkeit zum jederzeitigen Widerruf der Einwilligung
- die der Person zustehenden Betroffenenrechte
- ob die Daten in ein Drittland übermittelt werden sollen
- die Speicherdauer der Daten
- wenn die Daten nicht bei der betroffenen Person erhoben werden, aus welcher Quelle die Daten stammen und die Kategorien der personenbezogenen Daten, die verarbeitet werden

DSGVO - Mitteilungspflichten Sprache(Transparenzgebot)

- Die Informationen müssen für den jeweiligen Betroffenen/Nutzenden in präziser, transparenter, verständlicher und leicht zugänglicher Form in einer klaren und einfachen Sprache (Art. 12 DSGVO) erfolgen.
 - unmittelbar sinnliche Wahrnehmbarkeit
 - besondere Anforderungen bei Kindern
 - Website (auch) in anderer/n Sprache/n, dann auch in dieser
 - richtet sich das Angebot explizit an nicht deutschsprachige Nutzer*innen, dann auch in deren Sprache
- In Kombination mit standardisierten Bildsymbolen möglich



© pixabay.com

DSGVO - Verarbeitungsverzeichnis Art. 30(Transparenzgebot)

13. EG: Um der besonderen Situation der Kleinunternehmen sowie der kleinen und mittleren Unternehmen Rechnung zu tragen, enthält diese Verordnung eine abweichende Regelung hinsichtlich des Führens eines Verzeichnisses für Einrichtungen, die weniger als 250 Mitarbeiter beschäftigen.

-> Art. 30 Abs. 5 DSGVO

- i.d.R. **keine Pflicht bei weniger als 250 beschäftigten Mitarbeitern**

- Ausnahme: **zwingend bei Verarbeitung besonderer Kategorien (sensible Daten)** → Art. 9 Abs. 1 DSGVO (siehe später „Verarbeitungsverzeichnis“)

Aber - 82 . EG: Zum Nachweis der Einhaltung dieser Verordnung **sollte** der Verantwortliche oder der Auftragsverarbeiter ein **Verzeichnis** der Verarbeitungstätigkeiten, die seiner Zuständigkeit unterliegen, **führen**.

DSGVO Verarbeitungsverzeichnis Inhalt gem. Art. 30(Transparenzgebot)

Inhalt = alle Verarbeitungstätigkeiten, die der Zuständigkeit unterliegen, damit sämtliche folgender Angaben:

- a) den **Namen und die Kontaktdaten des Verantwortlichen** und gegebenenfalls des gemeinsam mit ihm Verantwortlichen, des Vertreters des Verantwortlichen sowie eines etwaigen Datenschutzbeauftragten;
- b) die **Zwecke** der Verarbeitung;
- c) eine Beschreibung der Kategorien betroffener Personen (Siehe dazu § 72 BDSG-neu) und der **Kategorien personenbezogener Daten**;
- d) die **Kategorien von Empfängern**, gegenüber denen die personenbezogenen Daten offengelegt worden sind oder noch offengelegt werden, einschließlich Empfänger in Drittländern oder internationalen Organisationen;
- e) gegebenenfalls Übermittlungen von personenbezogenen Daten an ein Drittland oder an eine internationale Organisation, einschließlich der Angabe des betreffenden Drittlands oder der betreffenden internationalen Organisation, sowie bei den in Artikel 49 Absatz 1 Unterabsatz 2 genannten Datenübermittlungen die Dokumentierung geeigneter Garantien;
- f) wenn möglich, die vorgesehenen **Fristen für die Löschung** der verschiedenen Datenkategorien;
- g) wenn möglich, eine allgemeine **Beschreibung der technischen und organisatorischen Maßnahmen** gemäß Artikel 32 Absatz 1

Wie = schriftlich, schließt elektronisch ein

DSGVO - Verarbeitungsverzeichnis Kategorien personenbezogener Daten (Transparenzgebot)

- Daten, aus denen die
 - rassistische und ethnische Herkunft,
 - politische Meinungen, religiöse oder weltanschauliche Überzeugungen oder die Gewerkschaftszugehörigkeit hervorgehen, sowie
 - genetischen Daten,
 - biometrischen Daten zur eindeutigen Identifizierung einer natürlichen Person,
 - Gesundheitsdaten
 - Daten zum Sexualleben oder der sexuellen Orientierung
- Art. 9 DSGVO regelt die Verarbeitung
 - Abs. 1: Verbot mit Erlaubnisvorbehalt
 - Abs. 2: Erlaubte Verarbeitung, z.B. bei Einwilligung oder Erfüllung von Pflichten aus dem Sozialrecht (§ 67a Abs. 1 S. 3 SGB X)
 - Abs. 3: besondere Regelung für Ausnahme in Absatz 2 Buchst. h

DSGVO i.V.m. BDSG neu - Datenschutzbeauftragter nichtöffentliche Stelle (Überwachung und Einhaltung der DSGVO)

- Art. 37 DSGVO i.V.m. § 38 Abs. 1 S. 2 BDSG neu Verantwortliche*r muss Datenschutzbeauftragte*n bestellen, **wenn mindestens zehn Personen ständig mit der automatisierten Verarbeitung personenbezogener Daten beschäftigt sind.**
- § 38 Abs. 1 S. 1 BDSG neu: „Ergänzend zu Artikel 37 Absatz 1 Buchstabe b und c der Verordnung (EU) 2016/679 benennen der Verantwortliche und der Auftragsverarbeiter eine Datenschutzbeauftragte oder einen Datenschutzbeauftragten, soweit sie in der Regel mindestens zehn Personen ständig mit der automatisierten Verarbeitung personenbezogener Daten beschäftigen.“*
- Verpflichtend -> für die jeweilige nichtöffentliche Stelle (§ 38 BDSG neu)
 - Verbände/Vereinigungen die Kategorien von Verantwortlichen oder Auftragsverarbeitern vertreten, dürfen nach Art. 37 Abs. 4 S. 1 DSGVO freiwillig einen Datenschutzbeauftragten für ihre Mitglieder benennen, sofern diese nicht dazu verpflichtet sind. Nach S. 2 kann der Datenschutzbeauftragte in derartigen Fällen für die Verbände/Vereinigungen handeln.

DSGVO - Verhältnis zu SGB I, X und VIII (Frage)

Geltungsvorrang der europäischen Datenschutznormen § 35 SGB I Anspruch auf Sozialdatenschutz, verweist auf die §§ 67 ff. SGB X

§§ 67 ff. SGB X einheitliche Datenschutzregelungen über alle Leistungsbereiche

§§ 61 ff. SGB VIII spezialgesetzliche ergänzende Regelungen zu den §§ 67 ff. SGB X; keine Verdrängung dieser in Form einer „lex specialis“ Regelung

Pflichten

- Treffen von **geeigneten technischen und organisatorischen Maßnahmen** zur Einhaltung der Anforderungen der VO (Art. 24, 25 und 32) (§ 78a SGB X)
- Durchführung einer **Datenschutz-Folgenabschätzung** (Art. 35)
- **Zusammenarbeit mit der Aufsichtsbehörde** (Art. 36)
- Führung eines **Verzeichnisses der Verarbeitungstätigkeiten** (Art. 30, beachte die Ausnahme in Abs. 5: „Die in den Absätzen 1 und 2 genannten Pflichten gelten nicht für Unternehmen oder Einrichtungen, die weniger als 250 Mitarbeiter beschäftigen, sofern die von ihnen vorgenommene Verarbeitung nicht ein Risiko für die Rechte und Freiheiten der betroffenen Personen birgt, die Verarbeitung nicht nur gelegentlich erfolgt oder nicht die Verarbeitung besonderer Datenkategorien gemäß Artikel 9 Absatz 1 bzw. die Verarbeitung von personenbezogenen Daten über strafrechtliche Verurteilungen und Straftaten im Sinne des Artikels 10 einschließt.“
- Unverzügliche, möglichst innerhalb von 72 Stunden, **Meldung der Verletzung an die Aufsichtsbehörde**, nachdem die Verletzung bekannt wurde (Art. 33 - insbesondere 74. Erwägungsgrund und folgende) (§ 83a SGB X)
- Benennung eines **Datenschutzbeauftragten** (Abs. 1: Behörden und öffentliche Stellen benennen auf jeden Fall; Abs. 4: andere können) (Art. 37) (§ 81 SGB X)
- **Rechenschaftspflicht** Art. 5 Abs. 2: Der Verantwortliche ist für Einhaltung der Datenschutzgrundsätze verantwortlich, muss dessen Einhaltung nachweisen können.

Mitteilungs- und Informationspflichten

An den Betroffenen - Übermittlung in präziser, verständlicher und leicht zugänglicher Form in einer klaren und einfachen Sprache (Art. 12)

Informationspflichten:

- Art. 13 Erhebung beim Betroffenen (§ 67a Abs. 2 und 3 SGB X)
- Art. 14 Erhebung beim Nichtbetroffenen (§ 67a Abs. 4 und 5 SGB X)
- *Mitteilungspflichten:*
- Art. 15 Auskunftsrecht (Bestätigung über die Verarbeitung, Auskunft und Information über ... siehe Abs. 1 lit. a bis h, Ausstellung einer Kopie) (§ 83 SGB X)
- Art. 16 i.V.m. Art. 19 Recht auf Berichtigung (§ 84 SGB X)
- Art. 17 i.V.m. Art. 19 Recht auf Löschung („Recht auf Vergessenwerden“ (§ 84 SGB X)
- Art. 18 i.V.m. Art. 19 Recht auf Einschränkung der Verarbeitung (§ 84 SGB X)
- Art. 20 Recht auf Datenübertragbarkeit (Abs. 3 : gilt nicht für öffentliche Aufgabe)
- Art. 21 Widerspruchsrecht (gesonderter Hinweis auf das Recht gem. Abs. 4) (§ 84 SGB X)
- Art. 22 automatisierte Entscheidungen im Einzelfall einschl. Profiling (siehe Abs. 3) (§ 67b Abs. 4 SGB X)
- Art. 34 Benachrichtigung der betroffenen Person bei Verletzung des Schutzes (§ 83a SGB X)

DSGVO - Whats App**Übermittlung**

- Weitergabe an Dritte = an „eine natürliche oder juristische Person, Behörde, Einrichtung oder andere Stelle, außer der betroffenen Person, dem Verantwortlichen, dem Auftragsverarbeiter und den Personen, die unter der unmittelbaren Verantwortung des Verantwortlichen oder des Auftragsverarbeiters befugt sind, die personenbezogenen Daten zu verarbeiten“ (Art. 4 Nr. 10 DSGVO)
- Datenübermittlungen unter bestimmten Voraussetzungen zulässig, nämlich wenn
 - die betroffene Person ihre ausdrückliche Einwilligung erteilt hat,
 - die Übermittlung gelegentlich erfolgt und im Rahmen eines Vertrags oder
 - zur Geltendmachung von Rechtsansprüchen.

Problem: Einwilligung bei whats App - selbst bei mit Nutzung unterstellter konkludenter Einwilligung

- Einhaltung der Informationspflichten
- Einwilligung durch die Personensorgeberechtigten
- Einwilligung in einen konkreten Zweck (Verarbeitung in den USA nicht konkretisierbar)

DSGVO i.V.m . Kunsturhebergesetz Fotos für die Öffentlichkeitsarbeit

§ 22 KunstUrhG --> grds . Einwilligung (siehe oben) der abgebildeten Person erforderlich

-> bei Minderjährigen zusätzlich (!) die Einwilligung der gesetzlichen Vertreter

§ 23 KunstUrhG Ausnahme vom Einwilligungserfordernis --> greift wegen Art. 85 DSGVO für Öffentlichkeitsarbeit (die nicht journalistische Tätigkeit ist) nicht mehr

DSG-VO - Speicherzeit bzw. Löschungspflicht

Grundsatz der **Datenminimierung** sowie Grundsatz der **Speicherbegrenzung** (Art . 5 Abs. 1 DSG VO)

Speicherung nur solange zulässig (§ 78b SGB X + § 35 BDSG neu), wie

- dem Zweck angemessen
- erheblich sowie
- auf das für die Zwecke der Verarbeitung notwendige Maß beschränkt

Löschungspflicht bzw. Lösungsanspruch - Art. 17 DSGVO bei:

- Zweckfortfall
- Widerruf der Einwilligung
- Widerspruch gegen die Verarbeitung
- Rechtswidriger Verarbeitung
- Erforderlichkeit zur Erfüllung einer rechtlichen Verpflichtung
- Personenbezogene Daten von Minderjährigen

DSGVO - Facebook

- Juni 2018 Austritt der USA aus dem Rat für Menschenrechte
- Inwieweit der DURCHFÜHRUNGSBESCHLUSS (EU) 2016/1250 DER KOMMISSION vom 12. Juli 2016, wonach die Übermittlung von Daten in die USA zulässig ist, noch Geltung beanspruchen kann, ist bisher nicht geklärt.



- Alle im Unionsgebiet wohnhaften Personen, die Facebook nutzen wollen, müssen bei ihrer Anmeldung einen Vertrag mit Facebook Ireland abschließen, einer Tochtergesellschaft der in den Vereinigten Staaten ansässigen Facebook Inc.
- Personenbezogenen Daten werden ganz oder teilweise an Server der Facebook Inc. in den USA übermittelt und dort verarbeitet. (EuGH, Urt. v. 5.6.2018 – C-210/16, Rz. 33)
- Betreiber einer Facebookseite ist gemeinsam mit Facebook Ireland Verantwortlicher i.S.v. Art. 4 Nr. 7 DSGVO.

Empfehlungen

- Betreiber einer Seite sollten sich versichern , dass Facebook die Informationen zur Verfügung stellt, die zur Erfüllung der Informationspflichten benötigt werden.
- Soweit Facebook personenbezogene Daten erhebt, ist grundsätzlich eine Einwilligung i.S.d . DSGVO notwendig.
- Für die Bereiche der gemeinsamen Verantwortung ist in einer Vereinbarung festzulegen, wer welche Verpflichtung der DS GVO erfüllt. Diese Vereinbarung muss in wesentlichen Punkten den Betroffenen zur Verfügung gestellt werden, damit diese ihre Betroffenenrechte wahrnehmen können. (https://www.datenschutz.rlp.de/fileadmin/lfdi/Konferenzdokumente/Datenschutz/DSK/Entschliessungen/095-096_Facebook-Fanpage.pdf)

Urheberrecht, Aufsichtspflicht, Schadensersatzpflicht „Unwissenheit schützt nicht!“

- Haben aufsichtspflichtige Personen keine Kenntnisse im Umgang mit Computern und Internet, schützt sie dies nicht vor einer Verletzung der Aufsichtspflicht und damit Schadensersatzpflicht.
- Um der Aufsichtspflicht nachkommen zu können, insbesondere über ausreichende (!) Belehrungen und technische Vorkehrungen, bedarf es Kenntnisse in Bezug auf Computer und Internet. Allein die Kenntnis, dass man vorsichtig sein soll, z.B. bei kostenlosem download , reicht
- Belehrung, „keine illegalen Dinge“ machen zu dürfen, nicht.



Schadenersatzanspruch - illegaler download

minderjährige Person (aufsichtsbedürftige Person)

-> nach §§ 97 Abs. 1, 15 Abs. 2 i.V.m. § 19a UrhG

Inhaber Internetanschluss (aufsichtspflichtige Person)

-> nach §§ 97 Abs. 1, 15 Abs. 2 i.V.m. § 19a UrhG

- Entlastung durch (substantiierte) Darlegung, ob und ggf. welche Personen selbständigen Zugang zu Internetanschluss hatten und damit als Täter der Rechtsverletzung in Betracht kommen. (siehe dazu BGH, Urteil vom 30.3.2017 - I ZR 19/16; EuGH, Urteil vom 18.10.2018, Az. C-149/17; zum illegalen streamen EuGH, Urteil vom 26.04.2017 - C-527/15)

- Betrifft dies Minderjährige, dann:

Der Aufsichtspflichtige haftet für eigenes vermutetes schuldhaftes Handeln = schuldhaftes Aufsichtspflichtverletzung, indem er die im konkreten Fall erforderlichen Handlungen ganz oder teilweise unterlassen hat (Entlastungsbeweis möglich).

§ 203 StGB

- Regelungsadressat: § 203 Abs. 1 Nr. 6 **staatlich anerkannte Sozialarbeiter oder staatlich anerkannte Sozialpädagogen**
- Abs. 3: als Gehilfen sind dabei nach hM solche Personen einzuordnen, deren unterstützende Tätigkeit in einem inneren Zusammenhang mit der besonderen Tätigkeit nach Abs. 1, 3 S. 1 steht und mit der Kenntnisnahme von Geheimnissen verbunden ist
- Umfang der Schweigepflicht Geheimnisse,

Zum persönlichen Lebensbereich gehörende Tatsachen, die nur einem beschränkten Personenkreis bekannt sind und an deren Geheimhaltung derjenige, den sie betreffen ein von seinem Standpunkt aus sachlich begründetes Interesse hat muss personenbezogen sein, kann sich aber auf jeden Lebensbereich beziehen.

die:

Anvertraut, Sonst bekannt, Sonstige Einzelangaben über persönliche oder sachliche Verhältnisse

CHANCEN UND HERAUSFORDERUNGEN IM DIGITALEN ZEITALTER - NEULAND FÜR DIE JUGENDARBEIT?

-> Nein, aber veränderte, zum Teil komplexere Rahmenbedingungen

u.a.:

-> mehr Pflichten für die Verantwortlichen

-> Stärkung des Schutzes personenbezogener Daten

§§ !

POTENTIALE UND HERAUSFORDERUNGEN DER EMERGENZ SOZIOTECHNOLOGISCHER SYSTEME

12.03.2019

Dr.-Ing. Sebastian Götz
Technische Universität Dresden

Software früher

- Imperative Programmierung
- Für eine Eingabe kann genau nachvollzogen werden, was passiert und warum.



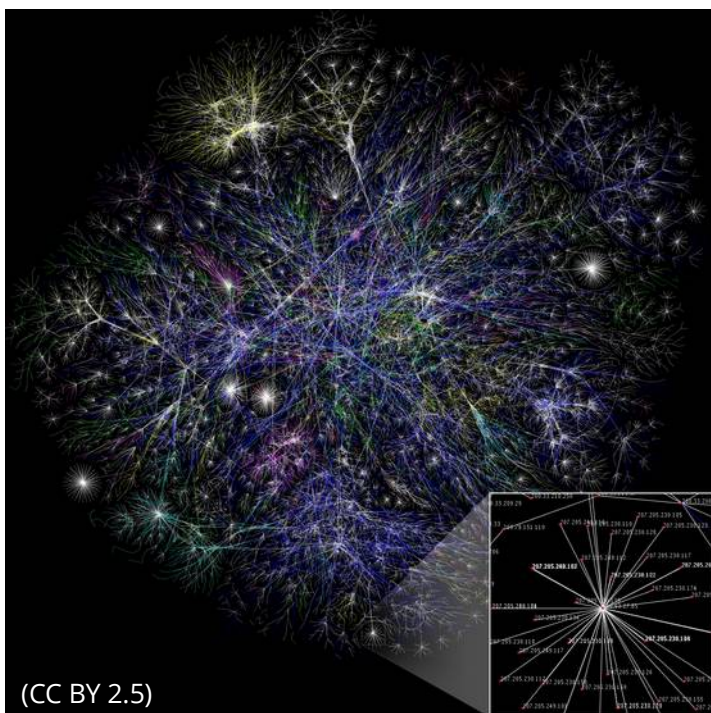
IBM 704 Mainframe (50er Jahre)

© Lawrence Livermore National Laboratory

Rasanter Technologischer Wandel

Stufe 1: Das Internet

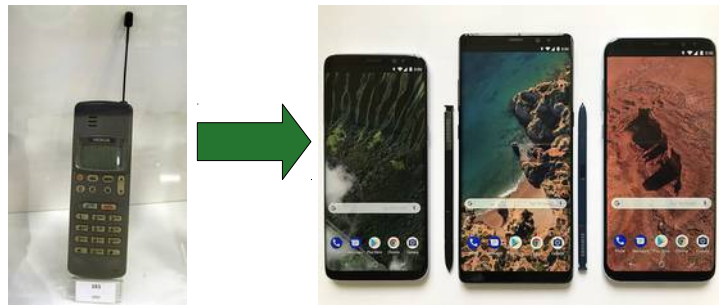
- Modems
- „Geh bitte aus dem Internet, ich will telefonieren!“
- Software läuft nicht mehr nur auf einem PC sondern wird vernetzt



(CC BY 2.5)

Stufe 2: Mobiltelefone:

- Software muss aktuelle Umgebungsbedingungen beachten (z.B. Helligkeit)



Nokia 101 (1992)

Android Smartphones
CC-BY-4.0, Santeri Viinamäki CC-BY-2.5, Google

Stufe 3: Mobiles Internet

- Früher: „Ausversehen den Internetknopf drücken wird teuer“
- Heute: „immer online“



© pixabay.com

Stufe 4: Web 2.0

- Früher: Inhalte nur vom Betreiber
- Heute: Inhalte im Internet werden von den Nutzern erstellt (Youtube, Facebook, etc.)



© pixabay.com

Stufe 5: Internet of Things

- Früher: PC, Laptop, Smartphone mit Internetverbindung
- Heute: Kaffeemaschine, Lampen, Smart Watch, Kühlschrank, Waschmaschine mit Internetverbindung



© pixabay.com

Konsequenz 1: Software ist überall!**Konsequenz 2: Wir sind uns nicht mehr bewusst, welche Informationen von uns wir der Software offenbaren.**

- Beispiel: „Alexa, bitte spiele meine Lieblingsmusik!“
- Alexa weiß / kann ableiten:
 - wann man zuhause ist
 - ob man alleine ist
 - in welcher Stimmung man ist
 - und vieles mehr



© pixabay.com

Software heute: künstliche Intelligenz

- Für eine Eingabe ist nicht mehr nachvollziehbar was passiert und warum!
- Warum ist das so?
 - Software wird nicht mehr geschrieben
 - Software entsteht durch Beobachtung und Imitation!



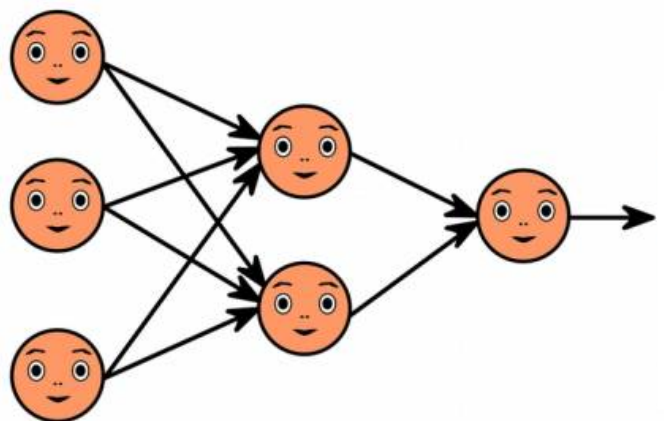
© pixabay.com

Software heute: neuronale Netze

- Heutige Software ist dem menschlichen Gehirn nachempfunden



© pixabay.com

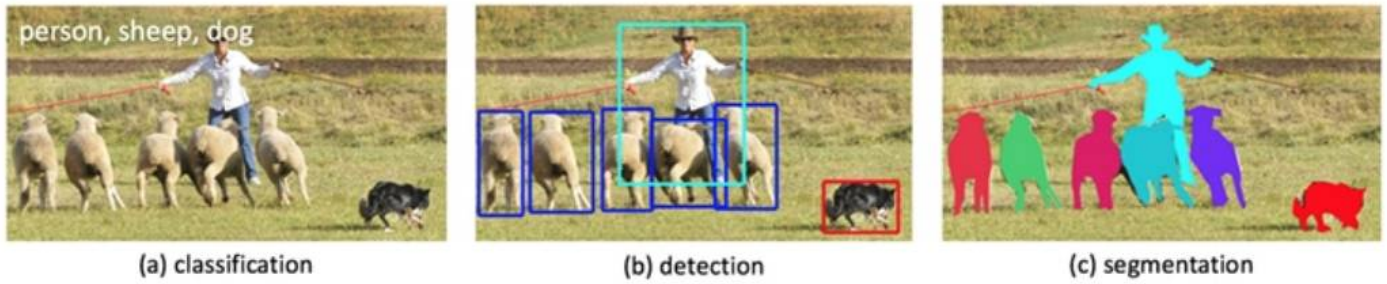


© pixabay.com

Soziale Arbeit muss bei ihren Klienten ein Bewusstsein für private Daten im digitalen Zeitalter schaffen.

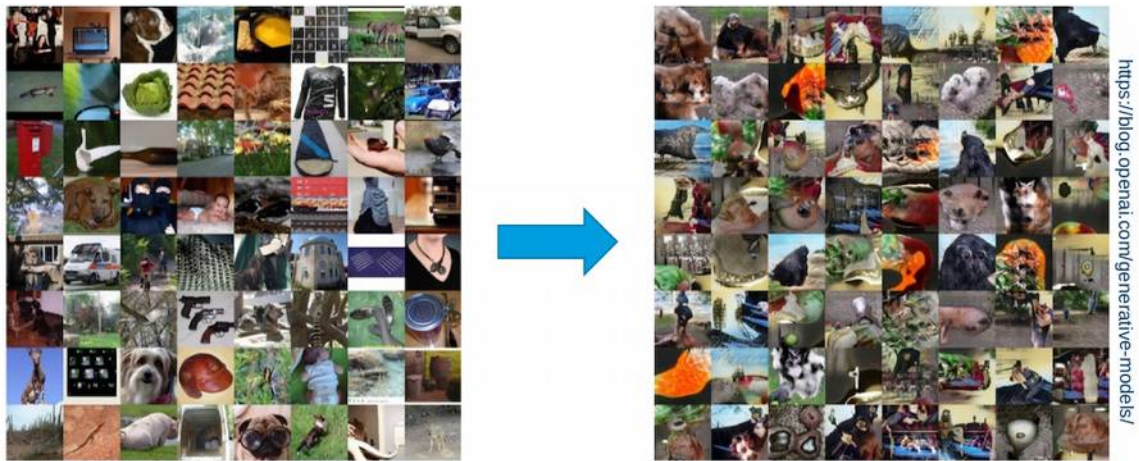
- 2 grundlegende Arten von neuronalen Netzen werden unterschieden

1. Diskriminative Netze zur Klassifikation



© Facebook AI Research

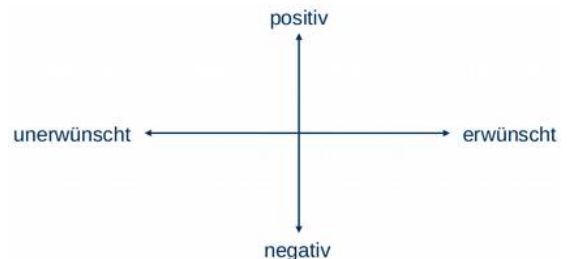
2. Generative Netze



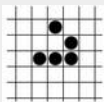
<https://blog.openai.com/generative-models/>

- Software lernt durch Beobachtung
- Durch die fortschreitende Vernetzung bieten wir der Software immer mehr Daten
- Was die Software tut ist für Menschen nicht mehr nachvollziehbar
 - Jede Entscheidung/Handlung beruht nur noch auf Zahlen
- Unser Verhalten wird zukünftig immer stärker imitiert
- Was heute bereits möglich ist:
 - Romane generieren
 - Videos von Menschen generieren

- Emergenz**
- **Problem: Emergenz**
 - Software tut nicht mehr das, was wir ihr vorschreiben
 - Durch das Zusammenspiel von Menschen und Technik entsteht Verhalten, das nicht vorhersehbar ist, d.h. nicht direkt auf das Verhalten der einzelnen Teile (Menschen, Systeme) zurückzuführen ist.



- Beispiel für Emergenz**
- Conway's Spiel des Lebens
 - 4 Regeln:
 - Eine Zelle mit weniger als 2 lebenden Nachbarn stirbt
 - Eine Zelle mit mit 2 oder 3 lebenden Nachbarn bleibt
 - Eine Zelle mit mehr als 3 Nachbarn stirbt
 - Eine tote Zelle mit 3 Nachbarn wird neu geboren
- Mit diesen Regeln entsteht unvorhergesehenes Verhalten:



Potentiale und Herausforderungen

- Die Medienkompetenz aller muss deutlich verbessert werden
- Welche Informationen von uns und unserer Umwelt stellen wir Software zur Verfügung?
- Welche Folgen hat die Nutzung von Technik für den Einzelnen? (Facebook, Youtube, ...)
- Wie durchbricht man die Informationsblase?
- Wie kann man selbst für positive, erwünschte Emergenz sorgen? (konstruktive Herangehensweise)
- Etc. pp.

Voraussetzung:

- grundlegendes Verständnis verfügbarer Informations-technologie
- Wissen über den kapitalistischen Hintergrund

Software ist nur scheinbar kostenlos.



NERDS IM AUFSTIEG – GAMER; DIE FÜHRUNGSKRÄFTE VON MORGEN?

12.03.2019

Scarlett Wiewald



tagesschau.de Menü

Startseite Inland

Krankenkasse: Gefahr von Computerspielsucht bei Jugendlichen

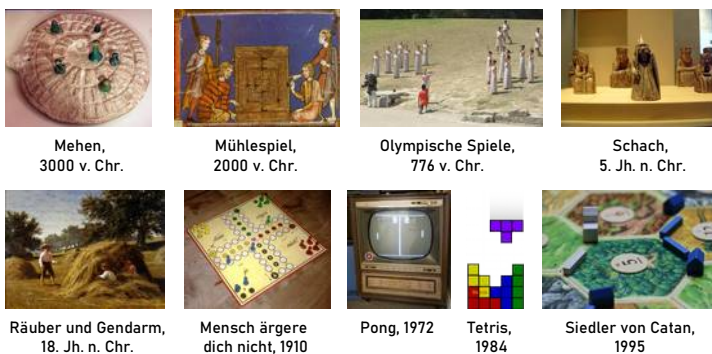
DAK-Studie zu Computerspielsucht
465.000 jugendliche „Risiko-Gamer“
Stand: 05.03.2019 11:42 Uhr

Screenshot als Bildzitat, google-suche: „spiele soziale arbeit“, by Scarlett Wiewald

Spiele – So alt wie die Menschheit selbst

Abbildungen von links nach rechts:

- Egyptian Museum of Berlin [CC BY 3.0] (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)
- https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nine_Men_%27s_Morris_with_dice_in_Libro_de_los_juegos.jpg
- Alfonso X of Castile [Public domain]
- Rosso Robot [CC BY-SA 3.0] (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>)
- Old normannic chess pieces. Christian Bickel 04.08.2005 {{cc-by-sa-2.0-de}}
- William Bliss Baker [Public domain]
- Onderwijsgeek at nl.wikipedia [CC BY-SA 3.0 nl] (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/nl/deed.en>)
- Marcin Wichary from San Francisco, U.S.A. [CC BY 2.0] (<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>)
- © Pixabay
- © Pixabay



Assoziationen – „klassische Spiele vs. Video- und Computerspiele

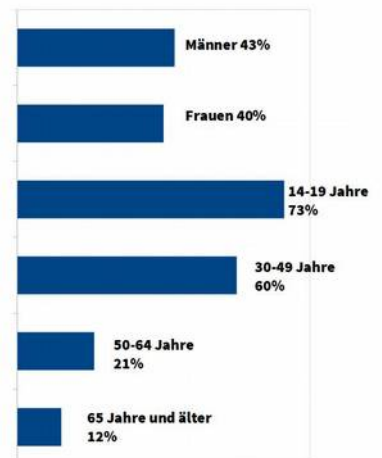
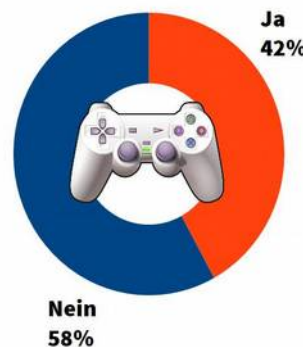
- Jugendarbeit + Spiele > ½ Mio. Treffer (Googlesuche)
- Spiel + soziale Arbeit sogar > 2 Mio (Googlesuche)
- Spieledatenbank Jugendarbeit = 3000 Spiele
- seit einiger Zeit in der Jugendarbeit „Juggern“ (Das Endzeitspiel) = knapp 31.000 Treffer (Googlesuche)
- Warum sind wir so skeptisch, wenn es um Video- und Computerspiele geht?

Video- und Konsolenspiele – KEIN Jugendphänomen

- fast 30 Mio Deutsche spielen digitale Spiele (das sind Zahlen von 2017, 2018 ist es nicht anders)
- 42% der ü14 jährigen → das ist fast jeder 2.
- Jungs haben Fernsehen durch Spiele ersetzt
- Spieler werden immer jünger? Denkste! Immer Älter= starker Anstieg von 2016 auf 2018 (25% der deutschen Spieler)
- Frauen stehen dem in Nichts nach (47% davon sind Frauen) →in Dtl. große Game-Entwicklungs-Studios mit ZG Frauen zw. 30-40 Jahren
- als Wirtschaft =Video-Computerspiele-Markt riesig
- 2017 = 3,3 Mio Umsatz = mehr als Kino (1,1 Mio) und Musik (1,6 Mio) zusammen
- Tendenz steigend
- leider 95% der Spiele in Dtl. Importiert
- nächste Generation wird noch viel natürlicher spielen mit Smartphone und Controller
- VR hat gerade erst angefangen

Jeder Dritte spielt!

Spielen Sie Video- oder Computerspiele?



Quelle <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-hat-sich-in-Allen-Altersgruppen-etabliert.html>

Arbeitsmarkt 4.0 – Spieler im Vorteil

- Spielen ist nicht passiv (Flow-Erleben möglich)
- Strategisches Denken (Komplexe Zusammenhänge)
- Freundschaften/Allianzen bilden (ohne Blickkontakt)
- Lösungen finden
- Entscheidungen treffen
- Wettbewerb
- Machen Spaß
- Schnelles Feedback
- Spielen ist aktiv, Ein Spiel muss gespielt werden → durch Aktivität = Chance von Wissenstransfer + Trainingsmöglichkeiten
- Flow = beglückend erlebte Gefühl eines mentalen Zustandes völliger Vertiefung (Konzentration) und restlosen Aufgehens in einer Tätigkeit („Absorption“)
- Strateg. Denken = Gruppe, Gegner, Berufe → auf immer wieder verändernde Welt und Situationen schnell reagieren
- Kleine Änderungen und Aufgaben im Alltag = Auswirkung auf das Gesamtergebnis
- Freundschaften/Allianzen = Zukunft = Projektarbeit = wechselnde Teams
- Lösungen finden = es gibt immer einen Weg ins nächste Level oder das nächste Gebiet
- → die Zukunft in der Digitalisierung ist unbestimmt
- Entscheidungen = auf Grundlage unvollständiger Informationen → wir müssen uns den Lösungen annähern = Versuch+Irrtum
- Wettbewerb = globaler Markt, viele neue Arbeitsmodelle
- Spaß muss nicht das Gegenteil von Ernst sein, mensch kann auch lernen mit Spaß (Stichwort: Serious games)
- Schnelles Feedback= in komplexer Welt mit unzähligen Entscheidungsoptionen und wechselnden Anforderungen und Erwartungen = Feedbackstrukturen wichtig → wichtiger Tipp für Ausbilder, Leiter und Sozialarbeiter = die nächste Generation will kontinuierliches Feedback

Digitale Grundbildung

- Informations-, Daten-, und Medienkompetenz
- Betriebssysteme + Standardanwendungen
- Mediengestaltung
- Digitale Kommunikation + Social Media
- Sicherheit und Datenschutz
- Technische Problemlösung
- Digital Denken

Neben personalen und sozialen Kompetenzen (Offenheit, Flexibilität, Adaptionfähigkeit, Kritik- und Kommunikationsfähigkeit, Selbstmanagement und -organisation, Interkulturelle Kompetenz) werden zunehmend digitale Kompetenzen gefordert.

- Info,- Date-Medien = vergleichen und bewerten, organisieren (speichern und strukturieren von Infos), teilen
- Betriebssysteme + Anwendungen (Grundlegende Funktionsweise, Textverarbeitung, Präsentationssoftware, Tabellenkalkulation)
- Mediengestaltung (rezipieren, bspw. Gestaltungselemente als wirtschaftlicher Faktor = Werbung; produzieren, Inhalte weiter entwickeln)

- Digit. Kommunikation (Interaktion + Kommunikation, wichtig, um an Gesellschaft teilzuhaben, digitale Identitäten gestalten)
- Sicherheit (Geräte + Inhalte schützen sowie persönliche Daten + Privatsphäre)
- Technische Problemlösung (techn. Bedürfnisse + entsprechende Möglichkeiten identifizieren, digitale Geräte nutzen, Probleme lösen)

Die Grenzen lösen sich auf

Spiele

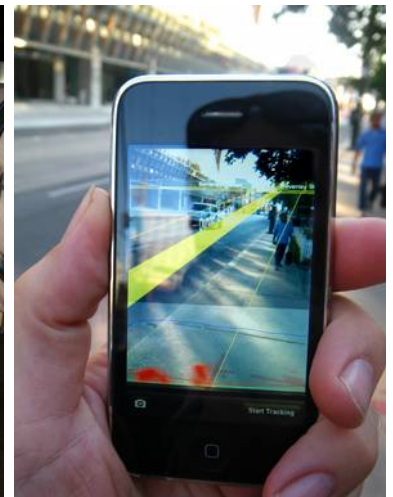
= Ausdruck des Wandels

= treiben Technik und Menschheit voran (bspw. Prozessor- und Grafikleistung, 3DRevolution)

- mit Smartphone werden Spiele vom Schreibtisch in die Öffentlichkeit geholt (Pokemon Go)
- mit der erweiterten Realität wird die Durchdringung von Technik noch größer
- Digitalisierung = Mediatisierung = Durchdringung aller Teilbereiche der Gesellschaft
- auch „klassische „ Kulturgüter
- Beispiel die Gruppe Machina Ex forschen seit 2010 an der Schnittstelle von Theater und Computerspiel. Das Medientheaterkollektiv ist aus den kulturwissen-schaftlichen Studiengängen der Universität Hildesheim hervorgegangen und produziert seither partizipatives Game-Theater. Machina eX kombinieren moderne Technologien mit Mitteln des klassischen Illusionstheaters und schaffen so immersive spielbare Theaterstücke, die zugleich begehbare Computerspiele sind. <https://www.machinaex.com/>



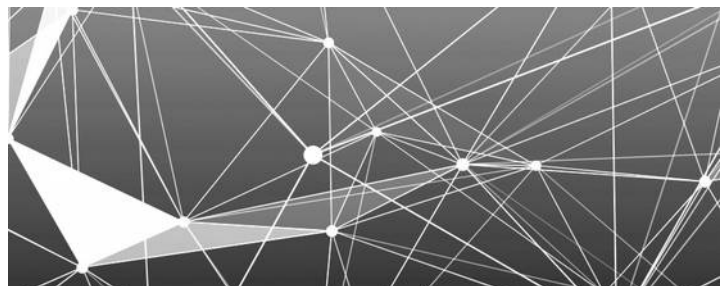
Virtual Reality



Erweiterte Realität

Links: Oleg2525 - Eigenes Werk, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=27995550>

Rechts: Glogger - Eigenes Werk, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=9593826>



Die Digitalisierung ist für uns alle Neuland

- Digitalisierung ist nicht mehr aufzuhalten.
- Wir müssen uns den Lösungen annähern.
- Regeln und Rahmenbedingungen werden (immer wieder) neu erfasst und definiert
- Die Digitalisierung ist keine technische sondern gesellschaftliche Herausforderung!
- Wir bewegen uns auf unbekanntem Territorium
- Digitalisierung ist nicht aufzuhalten = vergleichbar mit der Erfindung des Buchdrucks
- Digitalisierung ist nicht per se deterministisch
- Technik verstärkt unsere Fähigkeiten – die guten + die schlechten (Lüge + Wahrheit = schnelle und massive Verbreitung sowie Technik verbinden aber auch vereinsamen kann).
- Keine/kaum Erfahrungswerte
- Wir müssen uns der Lösung annähern, auch hinsichtlich Kultur und Ethik
- Es braucht Beteiligung und Innovation
- weg von hierarchisch festen Strukturen hin zu Zusammenarbeit und
- Vernetzung
- Beispiel: Pong Ampel könnte auch eine Bürgerumfrage sein
<https://www.youtube.com/watch?v=EafbxOrhL8k>

GROWING THE BEST NOT THE WORST

- Mitreden.
- Mitspielen.
- Mitgestalten.
- Nutzen wir Gamer, Games und Game-Entwickler.

Let's play!

- Für die Zukunft brauchen wir die Fähigkeit in dieser (neuen) Offenheit zu navigieren und ein komplexes Netz von unterstützenden Beziehungen verwalten zu können.
- Noch steht uns alles offen

Medienpädagogische Konzepte? - Ziele der Arbeit mit Computerspielen

Spielwahl und Spielpraxis - Anregungen aus Christopher Scholz: „Spielwahl und Spielpraxis - Computerspiele als pädagogische Herausforderung“ (in Winfried Kaminski und Martin Lorber (Hrsg.) 2006: „Clash of Realities“)

- 1) Beeinflussung der Wahl also **WAS** gespielt wird
- 2) Beeinflussung der Praxis des Spielens also **WIE** gespielt wird

Literaturliste

Sven Jöckel: Computerspiele: Nutzung, Wirkung und Bedeutung, Springer VS; Auflage: 1. Aufl. 2018

Thomas Schutz: Nerds are rising: Entwicklung digitaler Führungskompetenz durch Computerspiele wie WoW und LoL; Springer VS, Berlin Heidelberg, 2017

Positive Wirkungen durch Computerspiele? Förderpotenziale und Genres im Überblick; Hausarbeit, 2013, <https://www.grin.com/document/340176>

„Ich nehme etwas für meine persönliche Balance mit“ – Eine explorative Studie zum Erleben von Erholung in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games; http://www.qucosa.de/fileadmin/data/qucosa/documents/15411/GeNeMe2014_137-150.pdf

Gebel, Christa: Kompetenzförderliche Potenziale unterhaltender Computerspiele; Unterrichtswissenschaft 34 (2006) 4, S. 290-309; <https://core.ac.uk/download/pdf/33979981.pdf>

Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit; von W. Kaminski, Martin Lorber (Herausgeber); November 2006



WORKSHOPDOKUMENTATION: ANALOGUE UND DIGITALE SPIELEWELTEN

11.03.2019

Elisabeth Wölfle und Kai Fritzsche

Im ersten Teil des Workshops wurden mit den Teilnehmenden analoge und digitale Spielwelten betrachtet. Dabei wurde auf die Auswirkungen auf und Chancen für die Soziale Arbeit eingegangen. Als Grundlage diente dafür das nachfolgende Entwurfspapier.

Spielwelten nehmen einen Teil der Freizeit junger Menschen ein und Soziale Arbeit hat in diesen Spielwelten eine Chance mit den Adressat*innen in Kontakt zu kommen. Spielwelten erfordern von den Sozialarbeitenden einen gewissen Kenntnisstand (z.B. Spielprinzip) und ein gezieltes, methodisches Vorgehen. Menschen treffen sich verabredet oder spontan im Spiel oder auf einer Plattform, um etwas gemeinsam zu tun oder zu quatschen, über dies, das oder jenes. Wenn Menschen sich neue Orte erobern und zu ihren Räumen machen, können wir als pädagogische Fachkräfte dort ansetzen, um unsere jeweilige professionelle Arbeit zu tun. Soziale Arbeit erkundet Gruppen, deren Ziele und Bedarfe, um auf diejenigen einzugehen, welche sich auf die Zusammenarbeit mit den Sozialarbeitenden einlassen wollen. Wenn wir die Menschen nicht mehr an den Orten aufsuchen, wo sie sich aufhalten - wie sollen wir dann eine Ahnung von den Interessensgebieten der Gruppen und deren Herausforderungen der Gesellschaft haben?

In Abhängigkeit vom Spielprinzip können dabei kongruente Ziele und Ideen miteinander verhandelt werden, es sei denn der Spielaufbau lässt genügend Freiraum, eigene Vorstellungen umzusetzen und zu leben. So können sich Menschen auf Zombie-Jagd begeben oder in einer weiten Welt gemeinsam ein Dorf entstehen lassen, dieses erobern und verändern, es beschützen oder verlieren. Das Spielprinzip der *Open-World* in Online-Spielen lädt ein, Unbekanntes zu erforschen, Neues zu erschaffen, individuell entwickelte Taktiken des Überlebens zu erproben oder Skills aus dem wahren Leben online zu testen und zu verfeinern. So braucht Mensch zum Feuer machen Holz was gesammelt werden muss, ein Feuerzeug wofür Mensch Brennstoff braucht und einen Ort wo es brennen kann. Diese Skills können im Spiel getestet werden und die Professionellen können sich mit den Menschen auf gemeinsame Erkundungstour machen und in langen Gesprächen die Welten erkunden und erobern. Fachkräfte könnten diese erlernten Skills dann in die materiell fassbare Realität übertragen und mit den Menschen auf realen Plätzen Feuer machen, Holz sammeln und Brennstoffe benutzen. Die Menschen die sich zum Austausch in verschiedensten Welten treffen sind vielleicht in ihrer Vorstellung der gerade gelebten Lebenswelt gebunden, so dass sie den Blick für (unsere) Realität gerade nicht haben. Aber Sozialarbeitende können den Gesamtblick durch das Aufsuchen und Abholen aus verschiedene Lebenswelten

eröffnen oder wiederherstellen. Die Offenheit zur Situation von Menschen in verschiedenen Welten, die innere Gastfreundschaft für das Erlebte (digital und real oder realdigital) und die Begeisterung am Neuen sollte uns bei der Beschäftigung mit dem Thema begleiten.

Wir haben mit den Teilnehmenden verschiedene Spiele betrachtet und die Chancen und Risiken von Sozialer Arbeit in Spielwelten analysiert. Die Argumente sind in das folgende Papier mit eingeflossen.

Im analogen Teil des Workshops wurden Spiele vorgestellt, welche für junge Menschen einen besonderen Reiz ausüben und gleichzeitig pädagogische Elemente bedienen können. Im praktischen Beispiel des Kartenspiels „Mogelmotte“ wird dieses Prinzip nachvollziehbar und ausgereizt. Ziel des Spieles ist es, die eigenen Karten loszuwerden. Entweder klassisch durch Ablegen einer passenden Karte auf einen Ablagestapel oder eben durch Wegmogeln. Bei Karten mit dem Bild der „Mogelmotte“ gibt es keine andere Wahl, denn diese dürfen nicht auf den Ablagestapel gelegt werden. Doch in der Spielrunde befindet sich immer eine Person, welche das Wächteramt inne hat: Die Wächterwanze. Sie hat den Blick für moralische Verwerflichkeiten und zeigt sofort an, wenn Verdacht auf Mogeln besteht. Wird eine Person beim Mogeln erwischt, dann bekommt diese die Rolle der Wächterwanze, darf ab sofort nicht mehr mogeln und ist nun Aufpasser*in der Gruppe. Dieser Rollenwechsel passiert ganz bewusst und erfordert ein spontanes Umdenken und gleichzeitig symbolisiert sie eine Person, welche Verantwortung über eine Gruppe trägt. Die Rolle der Wächterwanze erfordert demnach Konzentration, Empathie, Aufmerksamkeit und taktisches Vorgehen während die restlichen Mitspielenden mit Kreativität, unerwarteten Strategien und Loyalität erfolgreich sein können. Mogelnde Mitspielende dürfen nämlich nicht verraten werden.

Die Aufforderung zum Regelverstoß macht das Spiel interessant und bietet Möglichkeiten ins Gespräch miteinander zu kommen. So können während oder im Anschluss des Spiels Fragen zur Reflektion gestellt werden: Wie war es für dich, Wächterwanze/Mogelnde*r zu sein? Gibt es Situationen, in denen mogeln für dich erlaubt ist? Was bedeutet das für dein Umfeld? Wie würdest du damit umgehen, wenn jemand etwas Verbotenes tut? Und welche Rolle spielt dabei die Beziehung zur Person? Wo ist für dich eine Grenze, die du nicht übertreten würdest?

Eigentlich ist im Spiel eine Wertung (Punktevergabe) vorgesehen, doch in der Praxis wurde dies von den meisten Jugendlichen als irrelevant erkannt, da der Spielspaß und das Ausprobieren im Vordergrund standen.



Im Anschluss des Workshops konnten sich die Teilnehmenden ganz praktisch ausprobieren und mit einer VR-Brille in die Virtual Reality abtauchen oder doch sich beim Mogeln im Kartenspiel „Mogelmotte“ erwischen lassen.

Unser Resümee: Sowohl analoge als auch digitale Spielewelten eignen sich für eine sozialpädagogische Begleitung und können und sollen gezielt methodisch genutzt werden, um junge Menschen in ihren Kompetenzen und Fähigkeiten zu fördern und miteinander deren Themen und Interessen aufzugreifen. Dies bedeutet Spiele in diversen Formen orientiert an den Interessen der jungen Menschen als potenzielles Kommunikations- und Austauschinstrument zu beachten und die Lebenswelten Jugendlicher mit Neugier ernst zu nehmen. Als Fachkräfte der Sozialen Arbeit ist es dabei unser Auftrag, Spiele nicht nur als Mittel für einen Beziehungsaufbau zu Adressat*innen zu sehen, sondern stets unsere Haltung und gesetzliche Aufträge unseres Arbeitsgebietes zu vertreten und diese angemessen zu vermitteln.

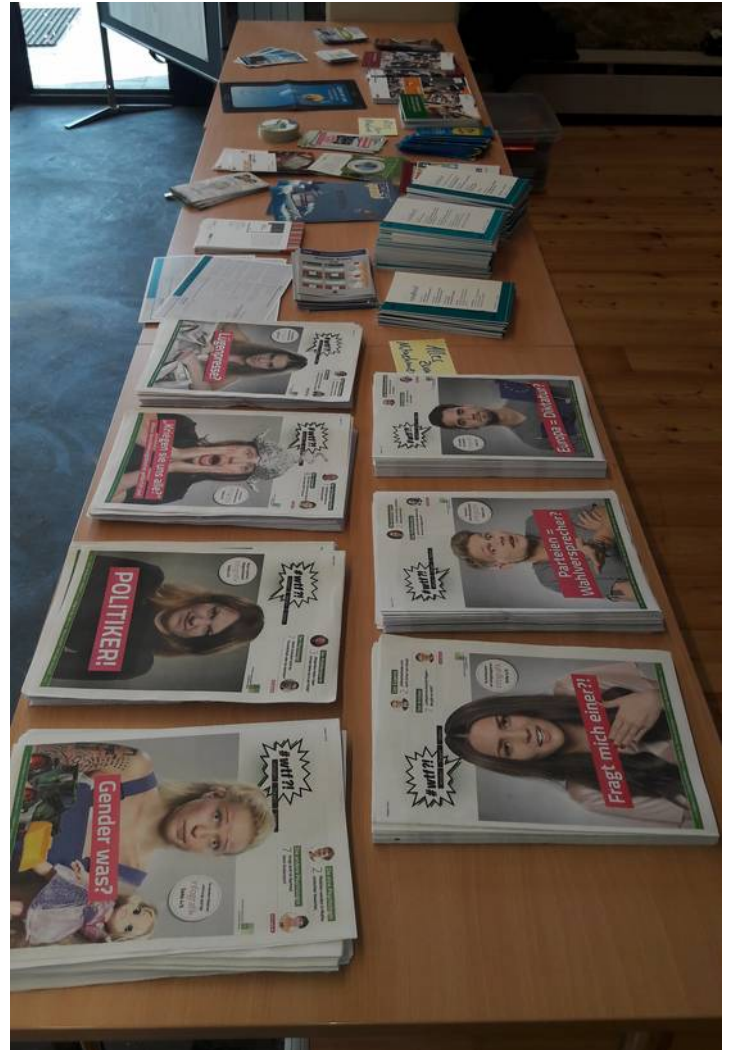
Entwurfspapier Pädagogik und Gaming in der Schulsozialarbeit

Ziele

- Die Ressourcen der jungen Menschen zum Thema Schule und individueller Kompetenzen über die Methoden der aktiven Medienarbeit nutzbar machen.
- Die Kompetenzen der jungen Menschen in Bezug auf einen reflektierten, eigenverantwortlichen Umgang mit Computerspielen und Gruppenprozessen stärken.
- Die Auseinandersetzung mit den Lebensweltthemen der jungen Menschen, um Herangehensweisen an Herausforderungslagen abzuwägen.
- Ziel ist es, durch den gemeinsamen Spielprozess Themen zu setzen, welche sich in der Kommunikation mit pädagogischer Relevanz niederschlagen. Eine darauf folgende Dokumentation wird als sinnvoll erachtet.

Folgende Grobgliederung schlagen wir vor:

1. Gaming Themen (z.B. Umgangsregeln, taktisches Vorgehen, spezifische Situationen)
2. Externe Themen (Schule, Nachrichten, Gesellschaft, Gruppe)
3. Individuelle Themen der Gruppe (z.B. Umgangsregeln, Gruppen- und Beziehungsdynamik)
4. Individuelle Themen des oder der Einzelnen (z.B. Ressourcen, Herausforderungen)

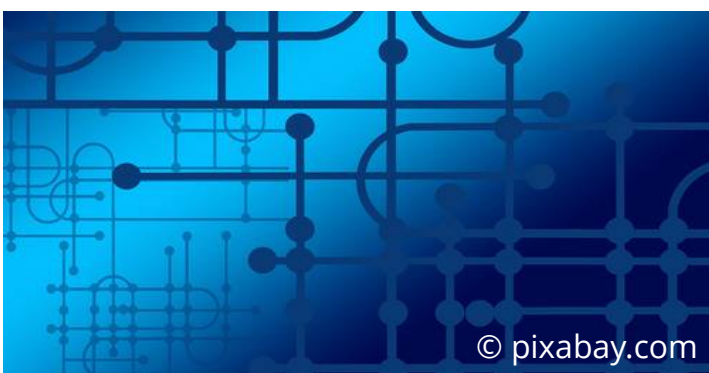


Vorschlag für die Rolle der Sozialen Arbeit als Avatar

- Aktiv im Gruppengeschehen
- Aktiv im Unterstützen innerhalb des Aufbaus (craften) und des Sammelns (looten)
- Aktiv unter dem Namen, der Soziale Arbeit darstellt (bspw. MJA Musterstadt, Schulsozialarbeit Musterschule, Jugendarbeiter Max Musterfrau usw.)
- Aktiv als Hilfe bei Healingprozessen
- Aktiv in der Darstellung der Rolle gegenüber Nichtgruppenmitgliedern
- Aktiv im Kommunizieren von Menschenrechts- und Haltungsthemen innerhalb des Spielablaufs und beim Verhandeln von Entscheidungen
- Passiv im Kampf oder Töten gegenüber anderen Spieler*innen
- Passiv im Zerstören von Objekten in Abwägung des Spielverlaufs
- Passiv im Verlauf der finanziellen Ausgestaltung von Avataren und Spielmodi
- Passiv in Hinsicht der Aufstellung der pädagogischen Möglichkeiten im Kennenlernspiel

Eine Dokumentation über folgende Themen halten wir hierbei zur Darstellung der pädagogische Arbeit für sinnvoll:

- Aufstellung der pädagogischen Möglichkeiten
- Ablaufdarstellung der Kontaktaufnahme



Ableitungen von den „10 Leitsätzen aus der Schulsozialarbeit Österreich im Kontext gesetzt von Spielwelten als lebensweltlichen Zugang“

(basierend auf: <https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/pwi/pa/schulsozialarbeit.html> Abrufdatum 01.05.2019 17:35)

„Schulsozialarbeit ist eine kontinuierliche Hilfestellung für Schüler*innen.“

Kontinuierlich bezieht sich hierbei auf den Zugang zu den Lebenswelten die nach der Schule das Erleben und den informellen Bildungsprozess mit Wirkung auf das systemische Leben in der Schule beeinflussen. Dazu können auch die Räume im Spiel gehören.

„Schulsozialarbeiter*innen sind für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene da und begleiten sie im Prozess des Erwachsenwerdens.“

Der Prozess des Erwachsenwerdens findet in der Auseinandersetzung mit Rollen und Gruppenmodellen statt. Die Soziale Arbeit kann als Gast in den Spiele- und Lebenswelten Bezüge zu den Entwicklungswelten im System Schule schaffen und individuelle Entwicklungschancen aus dem Spielverlauf ableiten und mit den jungen Menschen gemeinsam ausbauen.

Die Potenziale des Spielens für die gelingende Entwicklung des Menschen sowohl im Hinblick auf die Identitätsentwicklung, als auch auf soziale Integration – sind in der Entwicklungspsychologie anerkannt und können hierbei ihren Beitrag leisten.



„Schulsozialarbeit ist offen, freiwillig, vertraulich.“

Gaming in der Schulsozialarbeit findet nur auf Einladung der jungen Menschen statt und orientiert sich im weiteren Verlauf an ausgehandelten konkreten Entwicklungszielen und Möglichkeiten die in beteiligungsorientierten Prozessen erarbeitet werden.

„Schulsozialarbeit ermutigt und begleitet Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in einem wertschätzenden Rahmen bei der Suche nach eigenen Wegen und Antworten.“

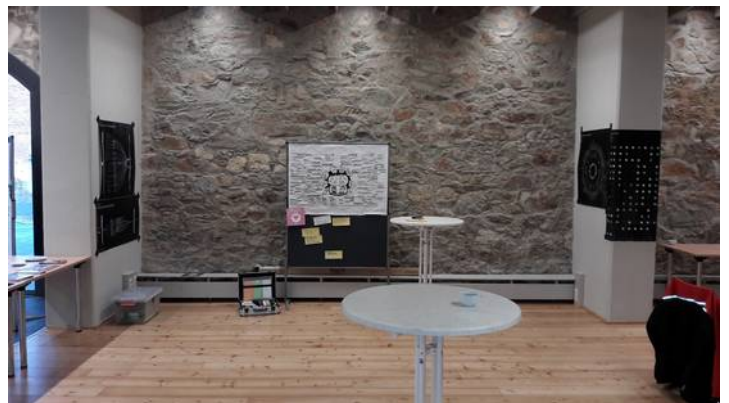
Im Bereich des Onlinespiels kann Schulsozialarbeit die jungen Menschen in ihrem frei gewählten und gestaltbaren Raum bei der Suche nach eigenen Wegen unterstützen, wenn diese den Bezug zu Entwicklung im Rahmen des Systems Schule und Individualitätsbildung in den Vordergrund des pädagogischen Handelns stellt.

„Schulsozialarbeit bezieht die Lebenswelt und das Umfeld von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsene ein.“

Im Umfeld der jungen Menschen spielt Gaming eine Entspannungs- und Lernrolle, die durch die Schulsozialarbeit am Prozess der jungen Menschen begleitet und unterstützt werden kann.

„Schulsozialarbeit arbeitet mit Lehrer*innen, Erziehungsberechtigten und anderen schulnahen Personen zusammen.“

Im Bereich Gaming ist der Kontakt und die Information an das System Schule über die Entwicklungschancen und die Entwicklungen mit Rückkopplung auf Identitätsbildungsprozesse der aufgegriffenen Lernwelten zu gewährleisten.



„Schulsozialarbeit arbeitet direkt in der Schule, darüber hinaus auch im außerschulischen Bereich.“

Gaming-Elemente können durch die Schulsozialarbeit im Schulprozess und außerschulischen Prozess vertieft und genutzt werden.

(Dieser Umgang ist fester Bestandteil der Persönlichkeitsentwicklung von jungen Menschen und bindet daher einen Auftrag nach SGB VIII für Schulsozialarbeit.)

„Schulsozialarbeit arbeitet vernetzt mit schulinternen und externen Einrichtungen.“

Als Beispiel im Bereich Gaming ist hierbei der Erzieherische Kinder- und Jugendschutz zu erwähnen. Dieser strebt den verantwortungsvollen Umgang mit Gefahren an, welcher im Spielerischen gut betrachtet und entwickelt werden kann.

„Schulsozialarbeit setzt verschiedene Methoden der Sozialen Arbeit ein.“

Methoden hierbei sind z.B. Lebensweltorientierung und Soziale Gruppenarbeit im Spiel.

„Schulsozialarbeit passt das Konzept je nach Schulstandort und den sozialräumlichen Gegebenheiten an“

Dies beinhaltet die Offenheit für die Medien die von den jeweiligen jungen Menschen im Sozialraum wann, wie und wo genutzt werden.

„SMARTE JUGENDARBEIT“ - NEULAND FÜR DIE JUGENDARBEIT?

Vorstellung der Ergebnisse des Forschungsworkshops

11.03.2019

Tanja Brock und Johannes Brock

Im Forschungsworkshop wurde im Rahmen einer Gruppendiskussion über die Herausforderungen und Chancen, die das digitale Zeitalter für die Jugendarbeit mit sich bringt, rege debattiert. Die Diskussion war zudem der Auftakt des Forschungs- und Praxisentwicklungsprojektes „Smarte Jugendarbeit in Sachsen“, das im Dezember 2018 am apfe-Forschungsinstitut des Zentrums für Forschung, Weiterbildung und Beratung an der ehs gGmbH angelaufen und für eine Laufzeit von drei Jahren angesetzt ist. „Smarte Jugendarbeit“ wurde bereits 2017 im EU-Jugendministerrat als ein Kernthema europäischer Jugendpolitik beschlossen. In den Schlussfolgerungen des Rates wird sie als eine innovative Entwicklung der Jugendarbeit definiert, „die praktische digitale Jugendarbeit umfasst und eine Forschungs-, eine Qualitäts- und eine Politikkomponente einschließt.“ Dabei verfolgt sie die gleichen Ziele wie die allgemeine Jugendarbeit, wobei durch die Nutzung von digitalen Medien und Technologien diese Ziele stets unterstützt werden sollen.

Ziel des forschungsbegleiteten Entwicklungsprojektes ist es nun, die Fachkräfte und Jugendlichen an der Entwicklung einer smarten Jugendarbeit in Sachsen zu beteiligen. Somit stehen ihre Erfahrungen und Erwartungen im Kontext von medialen und digitalen Veränderungsprozessen im Vordergrund, um schließlich Konzepte für eine zukunftstaugliche Jugendarbeit im digitalen Zeitalter entwickeln zu können.

Die Frage nach einer Erweiterung oder gar einer radikalen Neuorientierung der Jugendarbeit in Sachsen stand auch während des Workshops zur Debatte. An der Diskussion beteiligten sich, aus jeweils unterschiedlichen Arbeitsfeldern kommend, sechs Fachkräfte. So trafen Perspektiven und Erfahrungen aus der Jugendverbandsarbeit, Beteiligungsarbeit, mobilen Jugendarbeit, Jugendsozialarbeit oder aus dem Kontext der Arbeit als Bildungsreferent*innen aufeinander.

Die Vorstellungsrunde nutzten die Teilnehmer*innen um ihren jeweiligen Hauptfokus auf Digitalisierungsprozesse im Rahmen ihrer Arbeitspraxis darzustellen. Die Redebeiträge machten ziemlich schnell deutlich, dass die Nutzung von digitalen Technologien bei allen Diskutant*innen eine wichtige Rolle in ihrem jeweiligen Arbeitskontext spielt sowie ein großes Bedürfnis darin besteht, sich mit dem Themenkomplex intensiver auseinanderzusetzen. Die größte Herausforderung stelle dabei dar – vor dem Hintergrund der Komplexität und der rasanten Entwicklung der Digitalisierung – auf die bewusste und proaktive Nutzung von digitalen Technologien hinzuarbeiten, deren Potentiale zu erkennen und sie gezielt in unterschiedlichen



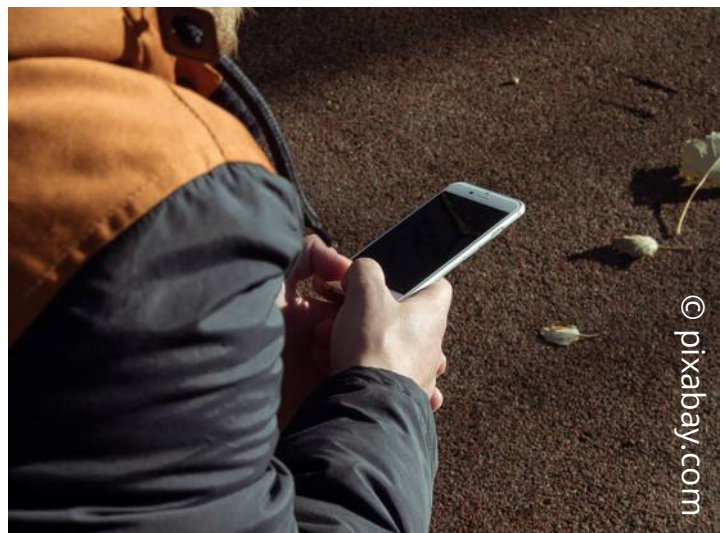
© pixabay.com

Handlungsbereichen der Jugendarbeit einzusetzen. Aufgabe und Ziel einer smarten Jugendarbeit müsste also die Entwicklung von konkreten Methoden sein, um folglich auch eine Professionalität von Jugendarbeit zu gewährleisten.

Je nach Tätigkeitsfeld zeichneten sich in den Gesprächen Herausforderungen ab, die grundsätzliche Themen der Digitalisierungsdebatte aber auch das fachliche Handeln von Jugendarbeit betreffen. Zunächst ging es im Rahmen der Gruppendiskussion um die Erreichbarkeit von Jugendlichen. Wie kann man in einem Überangebot an Informationen und Kommunikationskanälen Zielgruppen erreichen, um sie bspw. über Partizipationsprojekte zu informieren? Aus einer anderen Perspektive stellte sich im Rahmen der Beziehungsarbeit die Frage, ob sich Fachkräfte an die Kommunikationsgewohnheiten der Adressat*innen anpassen oder datensichere Kanäle wählen sollten. Die meisten Diskussionsteilnehmer*innen wussten bei dieser Frage zu berichten, dass der Messenger-Dienst WhatsApp bei den Jugendlichen das wohl beliebteste Kommunikationsmittel darstellt und eine Umstellung auf datensichere Alternativen wie bspw. die Messenger-App Signal, die ein sicheres Verschlüsselungsprotokoll umfasst, nahezu unmöglich ist.

Insgesamt bildete während des Workshops die Nutzung von Smartphones durch Jugendliche einen wesentlichen Diskussionsgegenstand. An ihm entzündeten sich Fragen nach der ständigen Erreichbarkeit, dem Status

¹ Amtsblatt der Europäischen Union C 418/3 vom 07.12.2017.



© pixabay.com

des „always online“ oder der Freigabe von persönlichen Daten. Diesen Themen seien aber auch die Fachkräfte selbst ausgesetzt, spätestens wenn es um Aspekte wie Arbeitshygiene geht, wenn Grenzen zwischen Beruflichem und Privatem verschwimmen und der Bedarf an einer zeitlich geregelten Kommunikation mit Adressat*innen höher wird. Diese Entwicklung ist ein Beispiel von vielen Entgrenzungsmechanismen innerhalb der Jugendarbeit, die während der Diskussion immer wieder thematisiert wurden und die gleich an mehreren Stellen sichtbar werden. So wurde mehrmals die Frage in den Raum geworfen, ob nicht Jugendarbeit an sich auch dieser Entgrenzung ausgeliefert ist, wenn es um die Festlegung von Zuständigkeiten und Verantwortungsbereichen geht. Im Hinblick auf smarte Jugendarbeit stellte sich bei den Workshopteilnehmer*innen hierbei die Frage welche Verantwortung nun der Jugendarbeit zuteilwird bezüglich der inhaltlichen Auseinandersetzung mit Digitalisierungsprozessen sowie der Sensibilisierung der Jugendlichen für diese Entwicklungen. Obschon die meisten Diskutant*innen die Vermittlung einer kritischen Mediennutzung als eine wichtige Aufgabe von Jugendarbeit benannten, gibt es Unsicherheit darüber ob dieser Bereich nicht innerhalb der Schulbildung abgedeckt werden sollte. Die Abgrenzung würde zudem immer schwerer fallen, da Fachkräfte der Jugendarbeit selbst vermehrt im Rahmen von Projektarbeiten oder Schulsozialarbeit an Schulen tätig sind.



Im Zuge der neuen Aufgaben und Anforderungen, die eine Anpassung der Jugendarbeit an das digitale Zeitalter mit sich bringt, wurde in der Diskussionsrunde auf die notwendige Unterstützung durch die Politik hingewiesen, da mit dem Anspruch auf Qualifizierungen auch neue Stellen und andere Ressourcen geschaffen werden müssten um dieser großen Aufgabe gerecht zu werden.

Was Jugendarbeit aber selbst leisten müsse, und das ist gleichzeitig als Erwartung an eine smarte Jugendarbeit formuliert worden, sei die stärkere Beteiligung von Jugendlichen an einer entsprechenden Konzipierung. Das heißt sie in Entscheidungs- und Entwicklungsprozesse stärker mit einzubeziehen und sie ihre eigenen Erfahrungen sammeln zu lassen um schließlich für sich Entscheidungen über Grenzziehungen im Umgang mit digitalen Medien zu treffen. Vor diesem Hintergrund wurde von den Workshopteilnehmer*innen vermehrt die hohe Bedeutung der Reflexion über die eigene Haltung und



sich zudem schnell entwickelt und auch neue Herausforderungen mit sich bringt, die man nicht ignorieren könne. Auf der anderen Seite sehen die Teilnehmer*innen eine radikale Neuorientierung der Jugendarbeit eher skeptisch, da bestimmte Grundwerte und Arbeitsprinzipien beibehalten werden müssten. Von allen Seiten wurde der Bedarf nach einer entsprechenden Fortbildung geäußert, die sich inhaltlich im Sinne einer reflektierten, kritischen Mediennutzung und -bildung bewegt. Insbesondere kam der Wunsch nach einem regelmäßig stattfindenden Format auf, z.B. in Form eines Fachaustausches mit Kolleg*innen, um mit den Entwicklungen entsprechend mit wachsen zu können. In diesem Zusammenhang sei es aber notwendig nicht einfach ein zusätzliches Weiterbildungspaket im Rahmen des Digitalisierungshypes anzubieten, sondern an einer fundierten Formatentwicklung zu arbeiten. Hierbei könnte auch das geplante Konzeptlabor im Rahmen des Forschungs- und Praxisentwicklungsprojektes eine wichtige Rolle spielen, entsprechende langfristige Formate unter Beteiligung von Fachkräften zu entwickeln. Außerdem kam im Rahmen der Gruppendiskussion zum Ausdruck, dass abhängig von den Arbeitsfeldern, unterschiedliche Herausforderungen mit der Digitalisierung einhergehen und somit auch andere Bedürfnisse entstehen, die bei der Entwicklung einer smarten Jugendarbeit mitbedacht werden müssen.



DIGITALE JUGENDKULTUREN? - ZUR FRAGE DER ANWENDBARKEIT DES BEGRIFFS „JUGENDKULTUR“ IM DIGITALZEITALTER

11.03.2019

Georg Spindler

Der folgende Beitrag ist ein Wiederabdruck des von Georg Spindler im CORAX 4/2017 verfassten, gleichnamigen Artikels, auf welchem auch der Vortrag zur Fachtagung aufgebaut hat.

Wir bedanken uns beim



Für die entsprechende Freigabe

Inwieweit ergibt der Begriff „digitale Jugendkulturen“ heute überhaupt (noch) Sinn? In Referaten und Workshops zum Thema begegnen mir häufig Aussagen wie diese hier: „Ich bin so froh, dass meine Tochter auch Punk hört!“ von einem Jugendsozialarbeiter um die 50; er erklärt weiter: „Für mich gibt es keine digitale Jugendkultur, das ist alles kommerzieller Quatsch, wo sich Jugendliche von Erwachsenen abzocken lassen. Das ist doch keine Kultur, da geht es nur darum, kurzfristig hip zu sein.“

Dieses Statement enthält mehr oder minder offen die drei häufigsten Argumente gegen den Begriff der „digitalen Jugendkulturen“, nämlich dass die Vergemeinschaftungsprozesse, die sich im Zusammenhang mit der Digitalisierung abzeichnen, erstens zu wenig Kultur und zweitens zu viel Kommerz enthalten würden und dass sie drittens zu partikulär, dynamisch und kurzlebig wären, als dass sie als Jugendkulturen bezeichnet werden könnten. Alle drei Argumente gehen von bestimmten Kriterien aus, die bei einer „Jugendkultur“ erfüllt sein sollen. Es gilt, zu überprüfen, inwieweit diese Kriterien überhaupt gültig sind.

Beginnend beim ersten Argument lässt sich feststellen, dass bereits Gustav Wyneken (der Anfang des 20. Jahrhunderts den Begriff der „Jugendkultur“ begründet und dabei die Wandervogel-Bewegung vor Augen hatte) ausführt, dass diese Bewegung zwar von Autonomiebestrebungen, von besonderen Freiräumen für junge Menschen und von der Möglichkeiten, sich darin auszuleben, geprägt sei, dass deren kulturelle Aktivitäten allerdings zu schwach wären.¹ Nach seinen Vorstellungen sollten die Freiräume, die die Wandervogel-Bewegung für Jugendliche bot, in ein zeitgemäßes Konzept von Schule integriert werden, das dann zugleich eine umfassende kulturelle Bildung ermöglichen könnte.



Dieser Ausflug in die Geschichte soll das erste Argument noch gar nicht entkräften, sondern zum einen zeigen, um was es bei „Jugendkultur“ im Wesentlichen geht, nämlich um Autonomie und um kulturelle Aktivitäten, die dieser Autonomie Ausdruck verleihen und zum anderen soll daran erinnert werden, dass Wyneken diesen Begriff für ein theoretisches Konstrukt eingeführt hat und nicht, um etwas zu beschreiben, das tatsächlich existiert.

Wenn dann, knapp hundert Jahre später, Soziologen und Erziehungswissenschaftler wie Dieter Baacke den Begriff der Jugendkultur in den Plural setzen und heute unter dem Eindruck von Komplexität, Differenz und Ambivalenz bei der Jugend von „Jugendkulturen“ gesprochen wird,² dann ist diese komplizierte Anpassung dem theoretischen Fundament dieses Begriffs geschuldet sowie dem Umstand, dass man in dem genannten, längeren Zeitraum angesichts der sich aufbauenden Quantität und Geschichtlichkeit der Vergemeinschaftungsprozesse zur Annahme gelangt war, dass „Jugendkultur“ etwas beschreibt, das tatsächlich existiert

Vor diesem Hintergrund muss das zweite Argument beurteilt werden. „Zuviel Kommerz“ bedeutet, dass eine zu hohe kulturelle Abhängigkeit von der Welt der Erwachsenen vermutet wird, als dass jugendliche Autonomiebestrebungen zum Ausdruck kommen könnten. Mit der Kommerzialisierung hat man es indes nicht erst mit der sogenannten digitalen Revolution seit Ausgang des 20. Jahrhunderts zu tun. Schaut man sich die klassische und ursprünglich anti-kommerzielle Jugendkultur des Punk an, dann sind die entscheidenden Impulse für seine weltweite Verbreitung ab Mitte der siebziger Jahre des 20. Jahrhunderts auf den geschäftstüchtigen Manager der Band „Sex Pistols“ Malcolm McLaren zurückzuführen, wie das u.a. Jörg Wunder in seinem Nachruf auf McLaren beschrieben hat.³

¹ Wyneken, Gustav: Wandervogel und Freie Schulgemeinde. In: Die Freie Schulgemeinde, Heft 2, Januar 1913.

² Baacke, Dieter: Jugend und Jugendkulturen. Darstellung und Deutung. Juventa Weinheim/München 2007.

³ Wunder, Jörg: Böse ist gut, gut ist langweilig. Zum Tod von Malcolm McLaren. Download am 01.10.17 von <http://www.zeit.de/kultur/2010-04/malcolm-mclaren-nachruf/seite-2>.

Aber die Geschichte des Punk zeigt nicht nur, dass es das Phänomen der Kommerzialisierung schon recht lange gibt, sondern auch, dass die Kommerzialisierung in beide Richtungen wirkt, dass dadurch die Autonomiebestrebungen sowohl behindert als auch befördert werden. Diejenigen, die mit Punk ihr Geschäft gemacht haben, kamen in großer Zahl selbst aus der Jugendkultur. Eben dadurch entstand innerhalb der Jugendkultur ein ökonomisches Refugium, das jungen Menschen eine wirtschaftliche Autonomie jenseits der Erwerbsmöglichkeiten, die in der Welt der Erwachsenen angeboten wurden, ermöglichte. So befeuerte die Möglichkeit zum Geldverdienen einen enormen Output u.a. an Musikprodukten und Modeartikeln, die von Konsumenten einfach zur Identifikation mit der Bewegung genutzt werden konnten, was dann wiederum die Zahl der Anhängerschaft sprunghaft anwachsen ließ, bis schließlich die Bewegung so viele „zahlende Mitglieder“ hatte, dass die ursprüngliche Attitüde des „do it yourself“ unterlaufen und die Behauptung von Autonomie gleichsam inhaltlich entwertet wurde.

Bevor das dritte Argument gegen den Begriff der „digitalen Jugendkulturen“ beurteilt werden kann, das Bezug auf Dynamik und Kurzlebigkeit nimmt, ist es wichtig, noch einmal zu verdeutlichen, was die räumliche und zeitliche Ausbreitung einer „Jugendkultur“ für Konsequenzen hat. Mittlerweile sind die meisten Anhänger klassischer Jugendkulturen dem Jugendalter entwachsen, aber viele von ihnen fühlen sich weiterhin „ihrer“ Jugendkultur verbunden – so wie der Jugendsozialarbeiter, der zu Beginn zitiert wurde, sich mit der Punk-Kultur verbunden fühlt. Außerdem teilt er die „professionelle“ Ansicht, dass Punk eine „richtige Jugendkultur“ ist. Auf dieser Grundlage lehnt er den Begriff „digitale Jugendkulturen“ ab.

Die Doppelrolle, die der Jugendsozialarbeiter dabei innehat, ist mit Sicherheit etwas speziell, aber insgesamt lässt sich annehmen, dass es sowohl auf der Seite der Jugendsozialarbeit und der Sozialwissenschaften als auch auf der Seite der klassischen Jugendkulturen vor allem ältere Erwachsene sind, die einschätzen, was „richtige Jugendkulturen“ überhaupt sind. Bei dieser Einschätzung legen sie nach wie vor besonderes Gewicht auf den Aspekt der Autonomiebestrebung und auf den authentischen kulturellen Ausdruck dieser Bestrebung. Die Pointe dabei ist jedoch, dass

tatsächliche Autonomiebestrebungen junger Menschen darin münden, sich von all dem, was Jugendkultur genannt wird, möglichst fernzuhalten. Wie sonst könnten sich Jugendliche von eben jenen Erwachsenen unabhängig machen?



tatsächliche Autonomiebestrebungen junger Menschen darin münden, sich von all dem, was Jugendkultur genannt wird, möglichst fernzuhalten. Wie sonst könnten sich Jugendliche von eben jenen Erwachsenen unabhängig machen?

Erst die digitale Sphäre des Internet schafft die Voraussetzungen für authentische kulturelle Ausdrucksformen einer „Autonomiebestrebung 2.0“ für Jugendliche, für die der Begriff „Jugendkultur“ heute wie ein Archaismus wirkt. Die älteren Erwachsenen, die ihrerseits noch sehr von der Vorstellung einer analogen Kultur geprägt sind, können eine Digitalkultur als solche nicht wahr- oder ernst nehmen. In der digitalen Medienkultur herrscht ein anderes Verhältnis zu Materialität, diese ist zwar nicht völlig aufgehoben, spielt aber in weiten Teilen keine Rolle mehr. Die virtuellen medialen Objekte sind ohne großen Aufwand beliebig oft kopier- und manipulierbar und unter diesen Voraussetzungen entsteht in den Sozialen Medien durch nutzergenerierte Inhalte das, was die Remix-Kultur genannt werden kann,⁴ bei der eine Vielzahl von medialen Materialien aus unterschiedlichen kulturellen Zusammenhängen von verschiedenen Autoren sowohl parallel als auch seriell kombiniert werden. Die verschiedenen Remixe können auch ständig neue Aussagen und Bedeutungen tragen, die den Ausgangsmaterialien noch nicht zugeschrieben wurden.⁵

Am besten wird die Remix-Kultur anhand von Internet-Memen illustriert. Internet-Meme können aus jeder Art von medialem Material bestehen, also z.B. aus Bildern, Texten, Videos oder auch aus Hashtags. Meme werden in den Sozialen Medien bewusst geteilt und oft auch manipuliert und machen so ihre Empfänger zu Sendern, sie breiten sich kaskadenförmig und viral aus.⁶ Sie existieren auf den verschiedenen Komplexitätsstufen, die Palette reicht vom stilisierten Gesicht wie



⁴ Stalder, Felix: Neun Thesen zur Remix-Kultur 2009. Im Rahmen des Projekts Arbeit 2.0. Download am 01.10.2017 von www.irights.info/fileadmin/texte/material/Stalder_Remixing.pdf.

⁵ Unger, Alexander: Wenn Spieler Spiele schreiben. In: Hugger, K.-U. (Hrsg.): Digitale Jugendkulturen. Springer Fachmedien Wiesbaden 2014, 2. erweiterte und aktualisierte Auflage, S. 72.

⁶ Hartmann, Flora: Meme, die Kunst des Remix. Bildsprache politischer Netzkultur. Amadeo Antonio Stiftung (Hrsg.) Berlin 2017, S. 6 PDF Download am 29.08.2017 von <https://www.amadeo-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/meme-internet.pdf>.

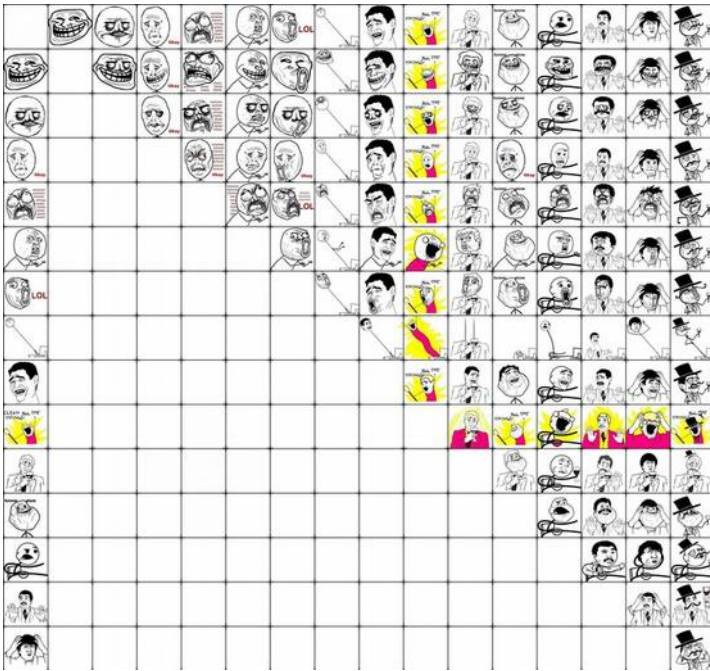


Tabelle mit (Re-)Kombinationen gängiger Internet-Meme, der „Rage Faces“ (Quelle: <http://weknowmemes.com/2012/02/all-the-rage-faces-combined-into-one/>)

dem „Trollface“, d.h. einem etwas komplexeren Emoticon, bis hin zu Wettbewerben wie der „Bottleflip Challenge“⁷ oder Selbstdarstellungsformen wie dem Selfie-Foto im „Duckface“ Stil⁸ oder dem Videoblogformat „Let's Play“⁹ auf YouTube.

Mit dieser Art von digitaler Kulturproduktion finden Jugendliche immer neue Möglichkeiten, um ihren Autonomiebestrebungen Ausdruck zu verleihen, weil ältere Erwachsene sich quasi keinen Begriff mehr machen können von dem, was da passiert. Vergemeinschaftungsprozesse, die auf Grundlage desselben Prinzips erfolgen, sind so dynamisch, dass die meisten Gruppen zerfallen, bevor sie wissenschaftlich analysiert oder Menschen darin alt werden können.

Insofern enthält das dritte Argument gegen den Begriff der „digitalen Jugendkultur“ zunächst einmal eine wahre Aussage, wie übrigens auch die beiden anderen Argumente. Ja, die Vergemeinschaftungsprozesse, mit denen man es in der digitalen Sphäre des Internet zu tun hat, sind partikulär, dynamisch und kurzlebig¹⁰ und sie sind stark kommerziell¹¹ geprägt. Überdies erscheinen sie kulturell wenig wertvoll, wenn man ein klassisches, analoges Verständnis voraussetzt, das von einem kulturellen (Medien-)Objekt ausgeht, das ein „Schöpferautor“ originär geschaffen hat. In dieser Vorstellung stellt auch das Ergebnis dieses Schaffens eine abgeschlossene und unveränderbare, „fix and final“-Einheit dar.¹² Dagegen werden digitale Ausdrucksformen und Medienobjekte bewusst als improvisiert und flüchtig präsentiert, sie verstecken nicht ihr Zustandekommen, das auf dem Prinzip der Mimesis, der Nachahmung beruht.¹³

Letztendlich ist die Grundlage von alldem die Autonomiebestrebung junger Menschen und die Suche nach Ausdrucksmöglichkeiten dafür. Insofern ist es zunächst einmal angebracht, zumindest von einer digitalen Jugendkultur zu sprechen, der digitalen Remix-Kultur. Die, was das Prinzip der Nachahmung

angeht, der Punk-Bewegung mit ihrer „do it yourself“-Attitüde ähnelt. Inwieweit es möglich ist, zwischen verschiedenen digitalen Jugendkulturen zu unterscheiden, hängt davon ab, ob der Begriff der „digitalen Jugendkultur“ in Anlehnung an seinen Begründer Gustav Wyneken wieder für Konstrukte verwendet wird. In diesem Fall könnte man sich digitale Jugendkulturen vielleicht als virtuelle oder relative Kulturräume mit allerlei Kostümen und Requisiten vorstellen, die Jugendliche schnell betreten, modifizieren und wieder verlassen können. Die Festlegung und Benennung dieser Kulturräume müsste demzufolge nicht von der Verweildauer des einzelnen Jugendlichen abhängig gemacht werden, sondern von der Anzahl jugendlicher Nutzer N über einen bestimmten Zeitraum Z .



Dass Fachkräfte der Kinder- und Jugendarbeit diese relativen Kulturräume innerhalb einer „digitalen Jugendkultur“ tatsächlich anerkennen, ist alles andere als selbstverständlich. Es wirkt zunächst wie die Anerkennung des Einhorns, das übrigens auch als Internet-Meme auftritt und bei Kindern und Jugendlichen äußerst beliebt ist.¹⁴ Dies hätte aber den Vorteil, dass Erwachsene den Begriff „Jugendkultur“ nicht mehr wie ein Prädikat, wie eine Auszeichnung verleihen gleichsam für das, was sie historisch damit verbinden können, sondern dass sie mit „Jugendkultur“ jene Kulturtechniken und Ausdrucksformen in den Blick nehmen, die von Jugendlichen derzeit tatsächlich kreierte und genutzt werden.

¹⁰ Ferchhoff, Wilfried/Hugger, Kai-Uwe: Zur Genese und zum Bedeutungswandel von Gleichaltrigengruppen. Lokale, de-lokalisierende und virtuelle Tendenzen. In: Hugger, K.-U. (Hrsg.): Digitale Jugendkulturen. Springer Fachmedien Wiesbaden 2014, 2. erweiterte und aktualisierte Auflage, S. 255 f.

¹¹ Krotz, Friedrich/Schulz, Iren: Jugendkulturen im Zeitalter der Mediatisierung. In: Hugger, K.-U. (Hrsg.): Digitale Jugendkulturen. Springer Fachmedien Wiesbaden 2014, 2. erweiterte und aktualisierte Auflage, S. 34.

¹² Unger, Alexander: Wenn Spieler Spiele schreiben. In: Hugger, K.-U. (Hrsg.): Digitale Jugendkulturen. Springer Fachmedien Wiesbaden 2014, 2. erweiterte und aktualisierte Auflage, S. 71 f.

¹³ Hartmann, Flora: Meme, die Kunst des Remix. Bildsprache politischer Netzkultur. Amadeo Antonio Stiftung (Hrsg.) Berlin 2017, S.17 PDF Download am 29.08.2017 von <https://www.amadeo-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/meme-internet.pdf>.

¹⁴ Hamann, Susanne: Wo bitte geht es zum Einhorn? Auf den Spuren eines Trends. Artikel unter rp-online.de vom 28. Februar 2017. Download am 02.10.2017 von <http://www.rp-online.de/panorama/wissen/das-einhorn-ist-so-beliebt-wie-noch-nie-auf-den-spuren-des-trends-aid-1.6630966>.



Rückblick auf den Workshop *Digitale Jugendkulturen*

Der Workshop *Digitale Jugendkulturen* orientierte sich inhaltlich am Artikel *Digitale Jugendkulturen? - Zur Frage der Anwendbarkeit des Begriffes "Jugendkultur" im Digitalzeitalter*. Außerdem wurde in der Konzeption die Einschätzung aus vorangegangenen Weiterbildungsveranstaltungen berücksichtigt, dass sich viele Fachkräfte angesichts der "fantastischen" Chancen und "ungeheuren" Risiken der Digitalisierung in einer "Gewissenskrise" befinden. Einerseits bekommen die Fachkräfte der Kinder- und Jugendarbeit von Vertretern aus Politik, Wirtschaft, Wissenschaften, Medien sowie Berufs- und Elternverbänden zu hören, wie wichtig es ist, "irgendwie mitzumischen" in der digitalen Sphäre, dass sie endlich "auf den Zug aufspringen" sollen, weil sie sonst "den Anschluss und den Kontakt zu ihrer Zielgruppe verlieren". Andererseits wird ihnen, teilweise sogar von denselben Vertretern ein großes Achtungszeichen mitgegeben, etwa vor der drohenden "Digitalen Demenz" oder dem allgegenwärtigen "Datenklau". Ein Superlativ jagt den anderen. Das führt zusammengefasst zur schizophrenen Formel: "Du musst da unbedingt mitmachen, aber pass bloß auf, du!" In dieser extremen Form scheint für die einzelne Fachkraft eine Abwägung von Risiken und Chancen im Berufsalltag nicht mehr möglich, man fühlt sich eher getrieben und ausgeliefert. Zumal man sich nur bedingt in technischen Fragen auskennt und eigentlich eher "etwas mit Menschen" machen will.

Insofern sollte der Workshop *Digitale Jugendkulturen* diesen Fachkräften eine Möglichkeit bieten, sich dem Thema Digitalisierung wieder anzunähern und über das Themenfeld Jugendkultur biografisch zu arbeiten und nach persönlichen Zugängen zu forschen, um ein besseres Verständnis für gruppenbezogene Aktivitäten in der digitalen Sphäre aufzubauen. Dazu gab es ein biografisches Impulsreferat zur Cracker- und Raubkopierszene in den 1990er Jahren, welches auch die Breite und Geschichtlichkeit digitaler Jugendkulturen darstellen sollte.

Deutschland derzeit noch zumindest im ländlichen Raum bestehen. Angesichts dieser Herausforderungen scheint es weder notwendig noch sinnvoll, die Fachkräfte wie

Sozialen Medien ziehen. Die Fragestellung dazu lautete: "Welcher Jugendkultur standet ihr nahe? Gibt es digitale Aspekte an dieser Jugendkultur? Was interessiert euch beruflich am Thema *Digitale Jugendkulturen*?" Bei der Bearbeitung dieser Fragen konnte die Gruppe zudem differenzierende Perspektiven auf die drei Hauptargumente gegen "Digitale Jugendkultur", dass a) zu wenig Kultur für eine digitale Jugendkultur existiert - *Qualitätsargument*, b) alles zu marktkonform sei - *Kommerzargument* und c) alles zu schnelllebig sei - *Flüchtigkeitsargument*. Interessanter Weise hatten sich die Teilnehmenden nach Altersgruppen geordnet zueinander gesetzt, sodass sie bei den Partnerinterviews recht unkompliziert miteinander ins Gespräch kommen konnten, weil sie jeweils ähnliche Erfahrungen aus der Jugendzeit miteinander teilten.

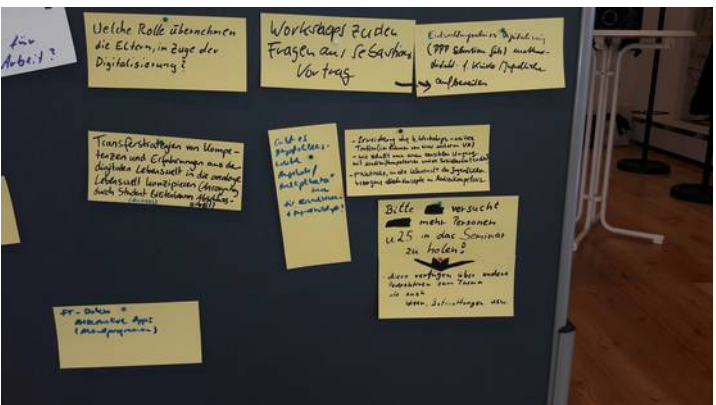
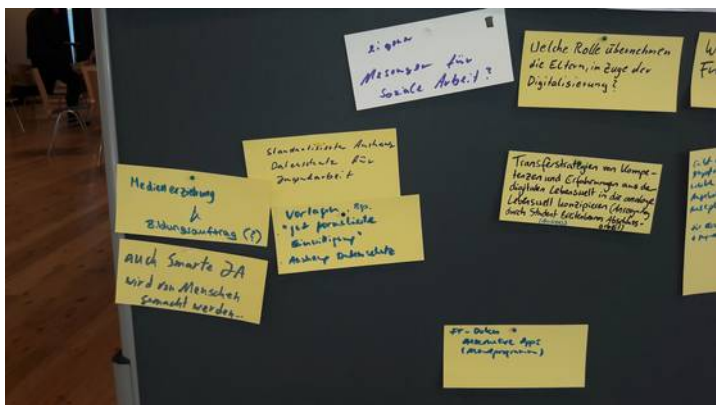
Am Ende ging es um eine Anerkennung von Kulturleistungen, zu denen man selbst als Fachkraft keinen unmittelbaren Zugang hat, wie z.B. im Bereich der kollektiven Produktion und Distribution von Internetphänomenen, den so genannten *Memes*. Ein Teilnehmer, der sich als passionierter Motorradfahrer zu erkennen gab und digitaler Jugendkultur anfänglich äußerst kritisch gegenüberstand, brachte es im Zuge der gemeinsamen Arbeit irgendwann auf den Punkt: "Dann geht es ja auch bei denen ums Zusammensein und die gemeinsamen Werte. So wie bei uns, nur das wir uns als Bikerclique woanders treffen, aber die Orte würden andere vielleicht auch nicht auf Anhieb schön finden."

In Bezug auf digitale Jugendkulturen konnte festgehalten werden, dass viele virtuelle, kurzlebige und stark kommerzialisierte Kulturräumen mit allerlei Kostümen und Requisiten existieren, die schnell betreten, modifiziert und wieder verlassen werden können. Die Analyse aktueller Beispiele dazu aus den Sozialen Medien Youtube und Instagram zeigte zudem, dass gerade die so genannten "Digitalen Outsider", wie sie selbst die Sinus-Milieustudie 2018 noch benennt, dabei sind in diesen Kulturräumen verstärkt zum Ausdruck zu gelangen. Auch wenn es für viele Fachkräfte zunächst kein gewohnter Ausdruck ist, ist er doch zumindest auf den zweiten Blick oft interessant. Insofern gelang es dem Workshop Lust zu machen auf

eine Smarte Jugendarbeit und im weiteren Verlauf bot sich auch der versuchsweise Einsatz einfacher kollaborativer Digitaltools z.B. zur Abstimmung und Ideensammlung via Smartphone an. Wegen des mangelnden Netzausbaus und der fehlenden Bandbreite am Tagungsort konnten allerdings nur Tools, wie z.B. VotAR verwendet werden, die keine Internetverbindung erfordern. Hier zeigte sich, welche grundlegenden Herausforderungen für eine Smarte Jugendarbeit in Deutschland derzeit noch zumindest im ländlichen Raum bestehen. Angesichts dieser Herausforderungen scheint es weder notwendig noch sinnvoll, die Fachkräfte wie eingangs beschrieben unter Druck zu setzen. Stattdessen kann sich bei Weiterbildungsveranstaltungen durchaus die Zeit genommen werden, um „Kritikphase“ von „Gestaltungsphase“ raumzeitlich zu trennen, so, wie es sich bei Moderationsprozessen methodisch bewährt hat.



© pixabay.com



DIGITALE BEFREIUNG – DER WEG ZU KRITISCHER MEDIENKOMPETENZ

11.03.2019

Dorian Wolf und Jens Möller

Während die einfache Nutzung von Technologie und Medienkonsum allgegenwärtig und niedrigschwellig sind, ist weitergehendes Verständnis über Funktions- und Wirkungsweisen längst nicht selbstverständlich. Kritische Technik- und Medienkompetenz heißt, aus vorhandenen Möglichkeiten auszuwählen, in kritischer Auseinandersetzung Technologien in Frage zu stellen und alternative Möglichkeiten zu kennen und zu nutzen.

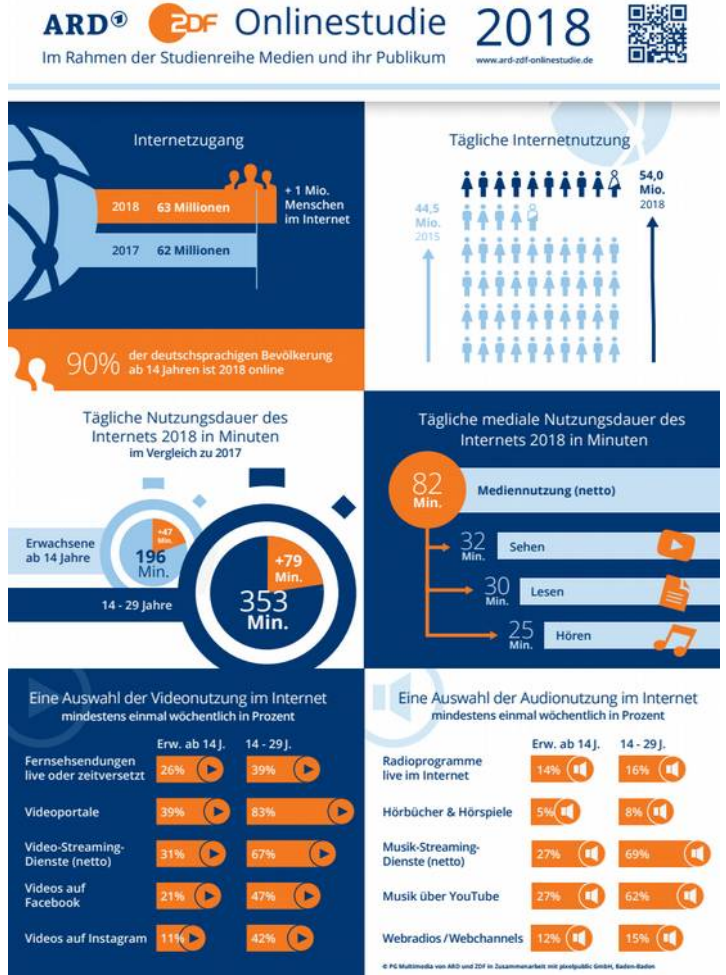
Was verstehen wir unter Medienkompetenz?

Die Teilnehmenden erarbeiteten gemeinsam eine Definition für den Begriff *Medienkompetenz*. Es wurde konkretisiert, welche Kompetenzen zu Medienkompetenz gehören: *Technikkompetenz* umfasst das Können im Umgang mit Geräten. Sie ist Voraussetzung für den Zugang zu Medien. *Konsumptive Kompetenz* ermöglicht einen bewussten und nutzbringenden Umgang mit den Inhalten. Dazu gehört vorrangig die Fähigkeit, zu fokussieren, d.h. es kann eine bewusste Auswahl aus dem Medienangebot getroffen werden. Darüber hinaus ist die kreative Aneignung des Mediums von Bedeutung, zu welcher auch die Erstellung eigener Inhalte gehören kann. Unter *Metakompetenz* wurden weitere Fähigkeiten zusammengefasst, die sich auf die Mechanismen des genutzten Mediums sowie auf das eigene Verhalten beziehen.



Die Teilnehmenden stellten fest, dass die formulierten Anforderungen an kritische Medienkompetenz sehr hoch waren und in der Praxis ein kaum erreichbares Ziel darstellen. Zudem wurden Hindernisse bei der Förderung kritischer Medienkompetenz auf mehreren Ebenen benannt. Neben der gesellschaftlichen Situation und der individuellen Ressourcenlage der Zielgruppe, wurden auch die Anstrengungen der Medienkonzerne

als Hindernisse genannt. Diese würden – aus kommerziellen Interessen heraus – durch die Gestaltung der Medienangebote gezielt gegen eine selbstbestimmte Auseinandersetzung arbeiten. Im Anschluss an die Diskussion über den Begriff *Medienkompetenz* wurde in Form kurzer Inputs auf den *Medienwandel* und die *Neuen Medien* eingegangen.



als Hindernisse genannt. Diese würden – aus kommerziellen Interessen heraus – durch die Gestaltung der Medienangebote gezielt gegen eine selbstbestimmte Auseinandersetzung arbeiten. Im Anschluss an die Diskussion über den Begriff *Medienkompetenz* wurde in Form kurzer Inputs auf den *Medienwandel* und die *Neuen Medien* eingegangen.

Medienwandel und Neue Medien

Zeitgleich zur Etablierung des Internets als Informationsmedium für größere Teile der Bevölkerung, verloren die bisherigen „Massenmedien“ enorm an Relevanz, insbesondere bei jüngeren Teilen der Bevölkerung. Die Studie (s. Bild) des ARD&ZDF von 2018 macht dies deutlich.

„Entscheidend sind drei Entwicklungen, die ineinander greifen: Das Internet ist zu der globalen Informationsinfrastruktur geworden. Mobiles Internet ermöglicht den Austausch von Informationen zu jeder Zeit und an jedem Ort. Soziale Netzwerke bilden eine Kommunikationsstruktur, in der jeder Empfänger ist und gleichzeitig zum Sender werden kann.“¹

¹ Hegelich, Shahrezayee; 2017, S. 2 Die Disruption der Meinungsbildung: Die politische Debatte in Zeiten von Echokammern und Filterblasen; 2017; Konrad Adenauer Stiftung: Analyse & Argumente;

Wesentliche Neuerungen sind die niederschwellige Anmeldung, der Faktor, dass normale Nutzer*innen keinerlei Nutzungsgebühren zahlen, sowie eine Doppelrolle von Konsument*in und Produzent*in von Information. Jede*r kann innerhalb der Netzwerke nach einer Anmeldung Informationen veröffentlichen und diese sind standardmäßig auch für nicht angemeldete Personen, also öffentlich, sichtbar.

Auch durch die sozialen Beziehungen zu Inhaltsproduzent*innen (Posten, Kommentieren) und Vermittler*innen (Teilen, Verlinken) und die Kommunikation im persönlichen Netzwerk, steigt die Relevanz jeglicher sichtbarer Inhalte für die persönliche Meinung stark an.

Grundsätzlich lässt sich mit dem Wort Filterbubble eine Informationslage bezeichnen, in der jede „neue“ Information nur ankommt, wenn sie durch die Filter gelangen kann, die von den bisher konsumierten Informationen gebildet wurden.² Die Echokammer bildet das Gegenstück zur Filterbubble und bezeichnet den Effekt das nur jenes Feedback (Echo) zur eigenen Meinung wahrnehmbar ist, das durch die selben Filter wie die der Filterbubble gelangen konnte. Berger drückt das folgendermaßen aus: „In der Echokammer ist man selbst in der Mehrheit...“³.

Im Unterschied zu klassischen Medien stimmen Nutzer*innen meist ungelesen den Nutzungsbedingungen zu. So beginnt die Mediennutzung bereits mit einem Akt der Entmündigung.



© pixabay.com



© pixabay.com

Die Anbieter haben den Anreiz, Nutzer*innen über möglichst große Zeiträume zu möglichst vielen Interaktionen zu animieren, und gestalten daher die Medienangebote entsprechend.⁴ Neu ist, dass nun technische Systeme auf Basis der gesammelten Nutzungsdaten eine für jede*n Nutzer*in individuelle Auswahl der Inhalte treffen (Filterbubble- und Echokammer-Effekte). Dies wird als „optimiertes Nutzungserlebnis“ beworben. So kann die Verweildauer und Interaktionsrate der Nutzer*innen gezielt gesteigert werden. Hierdurch fallen weitere individuelle Nutzungsdaten an, so dass die technischen Systeme durch maschinelles Lernen eine immer effektivere Inhalte-Auswahl treffen können. Filterbubble und Echokammer werden immer attraktiver für die Nutzer*innen.

Dieses Vorgehen führte in der Vergangenheit immer wieder zu ungewollten Seiteneffekten. So waren z.B. unter den Videovorschlägen bei YouTube oft Steigerungen und Radikalisierungen des gerade betrachteten Videos zu finden („joggen“ → „Marathon“, „Vegetarismus“ → „Veganismus“, „Trump“ → „white power“). Ähnliche Effekte wurden bei Vorschlägen zu Facebook-Gruppen beobachtet.⁵ Es ist zu vermuten, dass sich diese Radikalisierungen beim Medienkonsum auch auf die soziale Wirklichkeit auswirken. So wurden in Deutschland bereits Korrelationen zwischen Facebook-Nutzung und Gewalttaten gegenüber Geflüchteten nachgewiesen.⁶ Daneben gibt es Hinweise, dass sich die starke Nutzung „Neuer Medien“ auf die physische/psychische Gesundheit auswirkt.⁷ Das Wissen darum, dass das eigene Verhalten aufgezeichnet wird, führt zudem zu einer Anpassung an die erwartete Norm („Social Cooling“).⁸

Befreiungspädagogische Perspektive (nach P. Freire)

In Ergänzung zu den Inputs über „Neue Medien“, wurden einige Grundsätze des befreiungspädagogischen Ansatzes von Paulo Freire vorgestellt und auf die aktuelle medienpädagogische Herausforderung übertragen.

² Eli Pariser (2011) Filterbubble

³ Berger; <http://www.nachdenkseiten.de/?p=28235>

⁴ <https://meedia.de/2018/03/22/facebook-ist-aus-jedem-blickwinkel-taeter-it-blogger-fefe-uber-die-lehren-aus-dem-cambridge-analytica-debake/>

⁵ <https://medium.com/the-graph/fake-news-and-rabbit-holes-radicalization-via-the-recommendation-engine-544f99337c55https://www.sueddeutsche.de/medien/filterblase-facebook-youtube-soziale-netzwerke-1.4245243-2>

⁶ Müller and Schwarz (2018) Fanning the Flames of Hate: Social Media and Hate Crime

⁷ Alcott et. al. (2019) The Welfare Effects of Social Media

⁸ Kara Simone Bagot (Oct 2018) Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry's

⁸ <https://www.heise.de/newsticker/meldung/34C3-Daten-kontra-Freiheit-3928458.html>

Nach Freire ist der einzige Weg zu nachhaltiger Bewusstseinsbildung ein dialogischer Lernprozess, welcher – ausgehend von dem Vertrauen in die Reflexionsfähigkeit der Betroffenen – an deren Lebenswirklichkeit ansetzt.⁹ Hierzu muss die Realität der Menschen erforscht werden, um Themen zu finden, welche die Auseinandersetzung der Menschen mit ihrer Situation auslösen können. Anhand dieser *Generativen Themen* können im Dialog widersprüchliche Situationen gefunden werden, in denen die Menschen in ihrer Freiheit begrenzt werden. In der gemeinsamen Untersuchung dieser Grenzsituationen kann der Bewusstwerdungsprozess beginnen. Weiterhin ist es notwendig, dass Reflexion immer in Verbindung mit Aktion stattfindet, d.h. die Menschen beginnen, ihre Wirklichkeit selbst zu gestalten. „[Sie] lernen die Welt nicht als statische Wirklichkeit, sondern als eine Wirklichkeit im Prozess sehen, in der Umwandlung.“ Freires Ansatz wurde bereits in den 90er Jahren in der Medienpädagogik angewendet, fand jedoch im deutschsprachigen Raum kaum Beachtung. In Gesprächsrunden sprechen die Teilnehmenden über alltägliche Probleme und diskutieren über mögliche Sichtweisen und Handlungsmöglichkeiten.¹⁰

Der Weg zu kritischer Medienkompetenz?

Die Teilnehmenden diskutierten anhand verschiedener Situationen, wie kritische Medienkompetenz zu fördern sei. Dabei wurde die Komplexität der verschiedenen Zusammenhänge als ein zentrales Problem angesehen. Da für einen Großteil der Teilnehmenden die Informationen aus den Inputs neu waren, wurde in Frage gestellt, ob die Fachkräfte und die Zielgruppe überhaupt ausreichend Ressourcen besitzen, um den aufgestellten Kriterien kritischer Medienkompetenz gerecht werden zu können.

Es herrschte Konsens darüber, dass entsprechende Angebote auf emotionaler Ebene anknüpfen sollen und das Vorwissen der Teilnehmenden nutzen müssen, um nicht zu bevormunden und die Motivation zur weitergehenden Reflexion zu fördern. Auch wurde darüber diskutiert, ob Bildung mithilfe *digitaler Medien* sinnvoll sei, oder ob nur unvermittelte Pädagogik, in der „realen Welt“, stattfinden sollte. Einige der Teilnehmenden berichteten über Herausforderungen im Umgang mit Neuen Medien.

Die Diskussion schloss mit dem Wunsch, den Workshop an einem weiteren Termin fortzusetzen, um die neuen Informationen und Zusammenhänge in einen Handlungsleitfaden einfließen zu lassen.

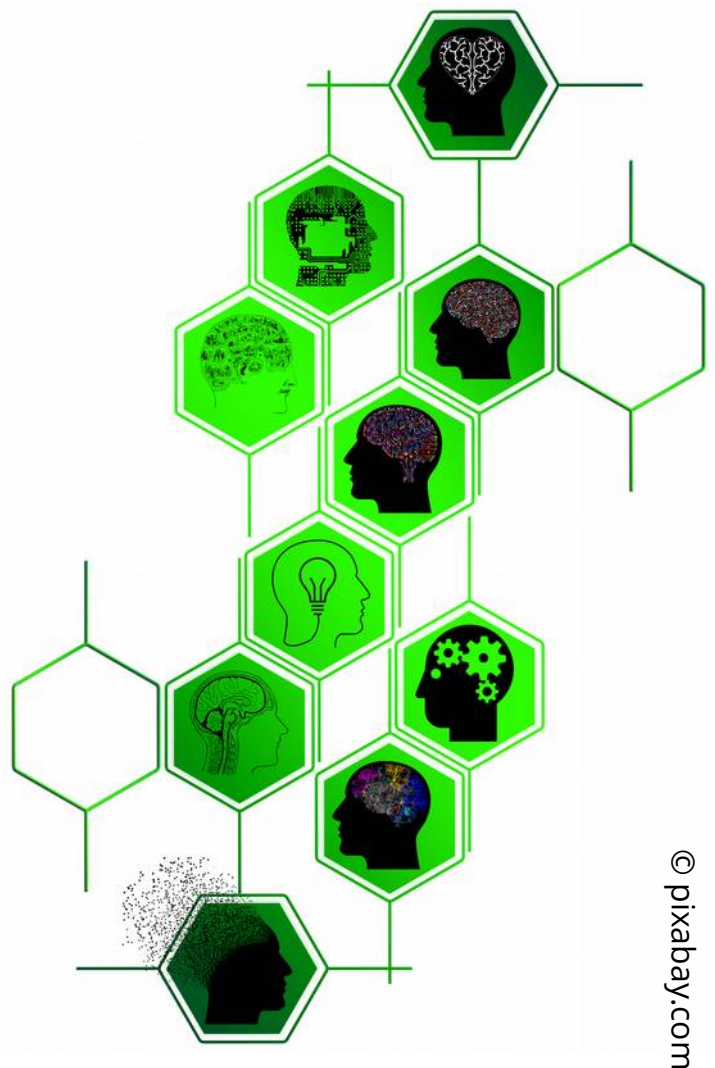


Rückblickend war der Titel des Workshops unglücklich gewählt, da er den Eindruck vermittelte, es würde eine Anleitung zum Vermitteln kritischer Medienkompetenz angeboten werden. Das eigentliche Ziel war es, gemeinsam zu erarbeiten, wie kritisches Bewusstsein in Bezug auf Medien und Technik heute gezielt gefördert werden kann und welche Perspektiven und Methoden dabei hilfreich sind.

Ausblick: Fortsetzung des Workshops und Meetup

Wir möchten den Workshop gern gemeinsam mit den Teilnehmer*innen in einer Nachmittags- bzw. Abendveranstaltung fortsetzen. Diese würden wir für weitere Interessierte öffnen. Stammtisch zum Thema, um dem „Volk aufs Maul zu schauen.“ und Austausch, Meetup

Weitere Details erfahren Sie zu gegebener Zeit durch Sächsische Landjugend e.V. – oder Sie bekunden Ihr Interesse in einer Email an moeller@befreiendebildung.de.



© pixabay.com

⁹ Freire, Paulo (1973). Pädagogik der Unterdrückten. Bildung als Praxis der Freiheit. Rowohlt Verlag

¹⁰ <http://www.medialit.org/reading-room/media-literacy-90s-us-style>

Tagungsprogramm SMARTE JUGENDARBEIT:	
Montag, 11.03.2019	
10:00	Begrüßung und Tagungseinführung
10:15	Zur Rolle der Fachkräfte in einer digitalisierten Jugendarbeit <i>Johannes Brock (EHS Dresden)</i>
11:30	(Datenschutz-)rechtliche Rahmung Smarter Jugendarbeit – ein Überblick Prof.in. Dr.'in Simone Janssen (EHS Dresden)
13:00	- <i>Mittagspause</i> -
14:30	Workshop-Phase
(1)	Analoge und digitale Spielwelten Kai Fritzsche (rediak concept) Elisabeth Wölfle (Pro Jugend e.V.)
(2)	Smarte Jugendarbeit – der Forschungsworkshop Tanja Brock (apfe-Forschungsinstitut an der EHS Dresden) Johannes Brock (EHS Dresden)
(3)	Digitale Jugendkulturen Georg Spindler (Freie Mediengruppe Binario Stern)
(4)	Digitale Befreiung – der Weg zu kritischer Medienkompetenz Dorian Wolf (C3D2, BdP LV Sachsen e.V.), Jens Möller
18:30	- <i>Abendessen</i> -
Dienstag, 12.03.2019	
9:00	Informatik und Jugendarbeit: Potentiale und Herausforderungen der Emergenz sozio-technologischer Systeme <i>Dr. Sebastian Götz (TU Dresden, Fakultät Informatik)</i>
10:30	Nerds im Aufstieg – Gamer, die Führungskräfte von morgen? <i>Scarlett Wiewald (Dipl.-Soz.-Arb./-Päd. - Leipzig)</i>
12:00	- <i>Mittagspause</i> -
13:00	Was bringt die Zukunft – Jugend im Jahre 2025! Fishbowl-Diskussion mit: Stefan Brangs (Staatssekretär im SMWA und Beauftragter der Sächsischen Staatsregierung für Digitales) Prof.'in Dr.'in Franziska Wächter (Soziologin - EHS Dresden) <i>Volkmar Zschocke (MdL Sachsen, Sozial- und gesundheits-politischer Sprecher der GRÜNEN-Landtagsfraktion)</i> Tanja Brock (Medienkulturwissenschaftlerin, apfe-Forschungsinstitut an der EHS Dresden) <i>Dorian Wolf (C3D2, BdP LV Sachsen e.V.)</i>
16:00	Tagungsabschluss
20:00	Digitale Erlebniswelten: Minetest, Makey Makey – Team Tetris, Rechtsfallwersktatt, Big Data-Ausstellung, VR-Welten, Alternative Apps und mehr

Inhaltliche Schwerpunkte:
<p>Zur Rolle der Fachkräfte in einer digitalisierten Jugendarbeit <i>Johannes Brock (EHS Dresden)</i></p> <p>Der Prozess der Digitalisierung der Gesellschaft hat auch die Jugendarbeit erfasst und verändert nicht nur ihre Arbeitsformen, sondern auch zentrale Elemente wie die pädagogische Beziehung zwischen Fachkräften und Jugendlichen. Der Vortrag thematisiert diese Veränderungen und fragt nach den Konsequenzen für das professionelle Handeln der Fachkräfte: Wie verändert sich ihre Rolle in der Jugendarbeit?</p>
<p>(Datenschutz-)rechtliche Rahmung smarter Jugendarbeit – ein Überblick <i>Prof.'in Dr.'in Simone Janssen (EHS Dresden)</i></p> <p>Jeder junge Mensch hat ein Recht auf Förderung seiner Entwicklung und auf Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit (§ 1 Abs. 1 SGB VIII). Dies schließt Fähigkeiten und Kompetenzen in der Nutzung digitaler Medien und Technologien ein. Impliziert ist damit ein der Rechts- und Werteordnung entsprechendes Nutzungsverhalten. Der Vortrag gibt einen Überblick über die (datenschutz-)rechtliche Rahmung und thematisiert das rechtliche Spannungsfeld, in dem sich Kinder/ Jugendliche sowie Fachkräfte bei der Nutzung digitaler Medien und Technologien bewegen.</p>
<p>Informatik und Jugendarbeit: Potentiale und Herausforderungen der Emergenz sozio-technologischer Systeme <i>Dr. Sebastian Götz (TU Dresden, Fakultät Informatik)</i></p> <p>In diesem Vortrag wird die Verantwortung der Informatik hinsichtlich einer präventiven Reflektion und Berücksichtigung des gesellschaftlich-emergenten Verhaltens neu einzuführender Technologien betrachtet. Hierzu werden zunächst Beispiele mittlerweile weit verbreiteter Technologien diskutiert (z.B. Youtube und Facebook), aber auch Technologien, die in naher Zukunft weit verbreitet sein werden, thematisiert (z.B. Autonomes Fahren). Letztlich werden Chancen einer synergetischen Zusammenarbeit von Informatik und Jugendarbeit aufgezeigt.</p>
<p>Nerds im Aufstieg – Gamer, die Führungskräfte von morgen? <i>Scarlett Wiewald (Dipl.-Soz.-Arb./-Päd. - Leipzig)</i></p> <p>Die Vielfalt der Entscheidungs- und Kommunikationsmöglichkeiten ist extrem gestiegen – die Lebenswege des 21. Jahrhunderts sind multioptional. Games sind multioptional – Können Spiele jungen Menschen und der Jugendarbeit die Fähigkeiten vermitteln, die wir im Berufsleben und allgemein in der digitalisierten Gesellschaft brauchen?</p>

TAGUNGSDOKUMENTATION



LET'S PLAY
JUGENDARBEIT SMARTER

04. - 05. MAI 2020 VÖLLIG DIGITAL



unterstützt
durch die:



SACHSEN



Die Sächsische Landjugend e.V. wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des von den weiblichen, männlichen und diversen Abgeordneten des Sächsischen Landtages beschlossenen Haushaltes

SMARTE JUGENDARBEIT

Chancen und Herausforderungen im digitalen Zeitalter

Neuland für die Jugendarbeit?

11./12. März 2019 - Rittergut Limbach (Wilsdruff)

Unter „smarte Jugendarbeit“ wird eine innovative Entwicklung der Jugendarbeit verstanden, die praktische digitale Jugendarbeit umfasst und eine Forschungs-, eine Qualitäts- und eine Politikkomponente einschließt.

*Digitale Jugendarbeit bedeutet die proaktive Nutzung von oder Beschäftigung mit digitalen Medien und Technologien in der Jugendarbeit.
(vgl. Rat der Europäischen Union)*



SACHSEN Die Sächsische Landjugend e.V. wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des von den weiblichen, männlichen und diversen Abgeordneten des Sächsischen Landtages beschlossenen Haushaltes

SLJ
SÄCHSISCHE LANDJUGEND E.V.