

LET'S PLAY SMARTE JUGENDARBEIT II

04./05.05.2020 auf wechange.org

Tagungsdokumentation





Herausgeberin:

Sächsische Landjugend e.V.
März 2021

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

buero@landjugend-sachsen.de

<https://landjugend-sachsen.de>

Redaktion, Satz und Layout:
Christian Hager

mit Dank an folgende Personen, ohne die diese Dokumentation nicht möglich gewesen wäre:
Tom Pannwitt (SJR Leipzig) für die Aufarbeitung der Chats, Markus Kollotzek (WECHANGE.org) ohne den es kein Ta-
gungshaus gegeben hätte; Arne Vogelgesang (internil) für den Zusatzeinsatz; Monique Lepom und Konstanze Großmann
für die ganzen Transkripte und Protokolle

Alle Bilder unter Creative Commons Lizenz von Pixabay
(außer anders angegeben oder Screenshots)

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

Die Rahmenbedingungen von „Let's Play: Smarte Jugendarbeit II“.....	3
<i>Andreas Borchert</i>	
<i>Sächsische Landjugend e.V.</i>	
Big Data, whatsapp, Twitter und Co.....	6
<i>Prof.'in Dr.'in Angelika Beranek</i>	
<i>HS München, media I culture I lab</i>	
Smarte Jugendarbeit in Sachsen.....	15
<i>Tanja Brock</i>	
<i>Forschungsprojekt „Smarte Jugendarbeit“ ; ehs Zentrum Dresden</i>	
Digitale Spiele, Ethik und Jugendarbeit.....	19
<i>Dennis Mohorn</i>	
<i>Skill Trees, Jugendarbeiter und Medienpädagoge</i>	
„Digitale Befreiung“.....	24
<i>Jens Möller</i>	
<i>Informatiker & Sozialarbeiter</i>	
<i>Dorian Wolf</i>	
<i>CCC Dresden & Sozialarbeiter</i>	
Digitale Beteiligungstools.....	30
<i>Georg Spindler</i>	
<i>M.A. - Freie Mediengruppe Binario Stern</i>	
Fake Face ID und Cybercrime.....	34
<i>Dr.-Ing. Sebastian Götz</i>	
<i>Technische Universität Dresden - Fakultät Informatik</i>	
Let's play Infokrieg.....	40
<i>Arne Vogelgesang</i>	
<i>internil</i>	
Die WECHANGE eG.....	49
<i>Markus Kollotzek</i>	
<i>(wechange eG)</i>	
Digitale Identität und Personenrecht / Persönlichkeitsrecht.....	54
<i>Prof. Dr. Simone Janssen</i>	
<i>ehs Dresden</i>	
Smarte Jugendarbeit im europäischen Vergleich.....	60
<i>Michael Scholl</i>	
<i>Deutscher Bundesjugendring Leitung Medien & Kommunikation</i>	
Chat des Fishbowls.....	61
<i>Alle Teilnehmer*innen</i>	
<i>von Let's Play Smarte Jugendarbeit II</i>	
Digitaler Büchertisch.....	64
Notizen.....	66

Die Rahmenbedingungen von „Let's Play: Smarte Jugendarbeit II“

Andreas Borchert
Sächsische Landjugend e.V.

Die Verknüpfung von „analogen“ und „digitalen“ Lebenswelten im Arbeitsalltag der Jugendarbeit nehmen stetig zu. Die Gewährleistung von Datenschutz, eine „Digitale Spielkultur“ und andere Themen sind dabei Herausforderungen für die Fachwelt. All dies sollte Bestandteil unserer Tagung im Haus Grillensee sein, doch dann kam die Kontakt-beschränkungen im Zuge der Corona-Pandemie. Statt uns aber von diesen lähmen zu lassen, fassten wir in kurzer Zeit den Entschluss, unsere Fachtagung völlig digital durch-zuführen. Wichtig für uns war, dies datensicher und datenarm zu tun. Inhaltlich sollten dabei folgende Ziele umgesetzt werden:

- Weiterentwicklung der Jugendarbeit im ländlichen Raum und darüber hinaus mit dem Fokus auf Hybride Lebenswelten und den Schutz der eigenen Daten
- Qualifizierung von Fachkräften der Jugendarbeit im Umgang mit verschiedenen Aspekten der Digitalisierung sowie der Nutzung von technischen Neuerungen
- Austausch zwischen Fachkräften zur (Weiter-) Entwicklung einer Smarten Jugendarbeit gemäß der Beschlüsse des Europäischen Rates
- Bekanntmachung Smarter Jugendarbeit auch über Sachsen hinaus durch die Möglichkeit 10 bis 20% Teilnehmende aus anderen Bundesländer zuge-winnen

Wenn mensch eine zweitägige Fachtagung völlig digital durchführen will, braucht es eine Infrastruktur, in der sich alle Teilnehmenden einfach zurecht finden können. Es

The screenshot shows a web browser window displaying a WeChange group page. The browser address bar shows the URL: <https://wechange.de/group/smar-te-jug>. The page title is "SMARTE JUGENDARBEIT II". Below the title, it says "Keine Beschreibung erstellt" and "Gefolgt". There are two buttons: "Pads" (2) and "Dateien" (8). The page is divided into several sections:

- Video 1:** A video player showing a woman speaking. The video title is "Smarte Jugendarbeit II". The video content includes the text "POSTDIGITALES ZEITALTER ODER POSTMODERNE?". Below the video, it says "Angelika Beranek - Teil 1: Gesellschaft Auf YouTube ansehen".
- Chat:** A chat window showing messages from various users. The messages include:
 - Andreas Borchert: Herzlich willkommen!
 - Andreas Borchert: Ich freue mich auf den Tag
 - Christoph Meyer: Ich mich auch :)
 - Christian: fest
 - Markus Kollotzek: Test funktioniert :-)
 - Paul: Moin
 - Georg Spindler: Einen schönen guten Morgen!
 - Andreas Borchert: Und nochmal guten Morgen :-)
 - Christian: Guten Morgen allerseits!
 - Andreas Borchert: Wir treffen uns spätestens um 9:45 Uhr links im Videokonferenzraum. Einfach drauf klicken.
 - Georg Spindler: roger
 - Ron: Moin
 - Ina: Guten Morgen, ich bin auch sehr gespannt und freue mich!
 - Konstanze: Guten Morgen :)
 - smart-0051: Guten Morgen an alle vom LJBW. Ich wünsche allen einen erfolgreichen Kongress! Schon jetzt Danke an die Macher :-)
 - Agnes: Guten Morgen! :-)
 - Ronny: Guten Morgen an alle :-)
 - Katja: Guten Morgen aus Leipzig :-)
 - smart-0056: Guten Morgen zusammen!
 - Simone Janssen: Moin auch von mir an alle :-)
 - smart-0028: guten Morgen an alle :-)
 - Juliane: Guten Morgen!
 - Paul: Test
- Mitglieder:** A section showing two members and a button "Leute einladen".
- Störungen aller Art:** A section with a heading "Anfragen bitte hier eintragen". It contains a "WICHTIGER HINWEIS:" section:

Parallel zum Videokonferenzraum (BBB) gibt es einen **permanenter Telefonkonferenzraum**, bei dem mensch sich jederzeit bei Audiostörungen einwählen kann, um weiter mitzuhören. Bevor Sie dort anrufen, lesen Sie bitte die Datenschutzerklärung der Deutschen Telefonkonferenz: <https://www.deutsche-telefonkonferenz.de/unternehmen/datenschutzerklaerung.html>

kostenlose Einwahl-Rufnummern für alle Konferenzräume: 0211 - 49 111 11 oder 0211 - 38 78 1000 oder 0211 - 38 788 788
Konferenznummer Hauptraum: 63277
Konferenz-PIN Hauptraum: 75247

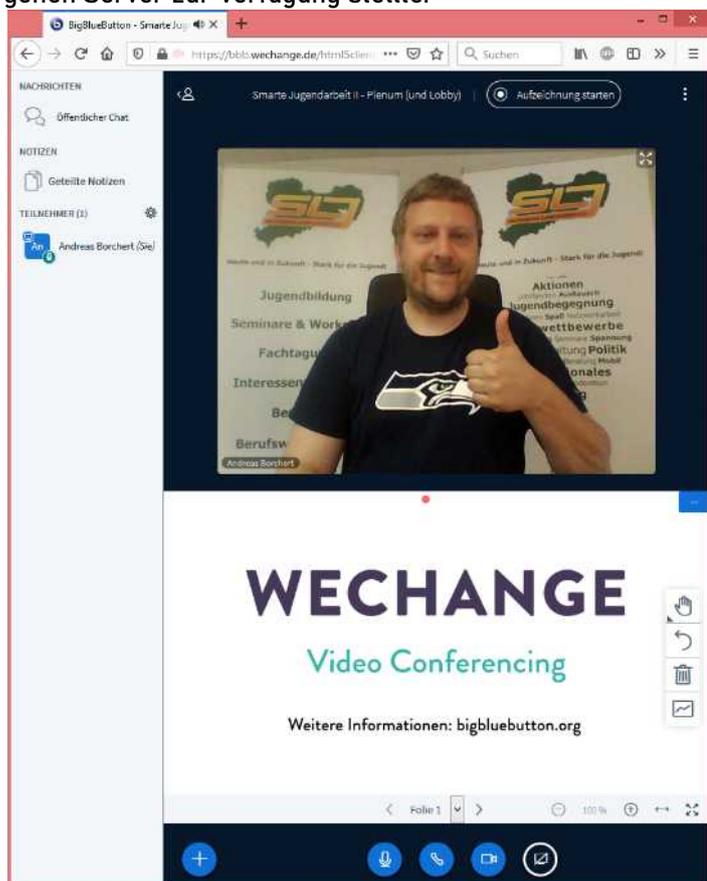
In den Workshop- und Foren-Räumen gibt es für den Notfall jeweils ander Konferenznummern und -PINs, die oben in der grauen Leiste zu finden sind.

Wer Bedarf an einer Telefonkonferenz hat, möge das bitte im entsprechenden Wechange-Raum in den Chat in der Mitte schreiben.
- Videokonferenz:** A section with a large blue button that says "Videokonferenz öffnen" and "Videokonferenz zum Plenarraum".
- Projekte:** A section showing two projects:
 - Die Lobby für die Kaffeepause und Gespräche (75 Mitglieder)
 - Forum 1.1: Digitale Beteiligungstools (53 Mitglieder)

braucht das Gefühl, tatsächlich auf einer „realen“ Tagung zu sein. Dafür wollten wir ein digitales Tagungshaus erschaffen. Genau deshalb wollten wir ein digitales Tagungshaus schaffen, welches wir gemeinsam mit den Teilnehmenden betreten können und in dem alles zu finden ist, wie auf einer normalen Tagung auch.

Und uns war von Anfang an klar, dass wenn wir ein solches Haus kreieren können (mit öffentlicher Förderung), dann müssen wir dafür sorgen, dass andere Vereine – egal ob diese nun aus der Jugendhilfe, der Kreativ- und Kulturszene oder aus anderen Bereichen des gesellschaftlichen Lebens kommen – und andere Interessierte (wie bspw. Ministerien oder Kommunen) ebenfalls ein solches Haus nutzen und von unserer Vorarbeit profitieren können.

Mit dieser Idee traten wir an www.wechange.de heran. Hinter der Online-Plattform steht die Wechange eG, also eine Genossenschaft, die sich selbst dafür gegründet hat, um Gemeinwesenprojekten, Umweltschutzprojekten, Projekten der Nachhaltigen Bildung usw. eine DSGVO-konforme und datenarme Plattform anzubieten, über die sich Projekt-übergreifend ausgetauscht werden kann und die selbst den Ansprüchen der Nachhaltigkeit genügt. Dafür benutzt Wechange ausschließlich Ökostrom für ihre Plattform und etwaige Überschüsse der Genossenschaft werden nach Maßgaben der Mitglieder (und jede oder jeder können auf Antrag Mitglied werden) verteilt oder genutzt – es steht also keine Gewinn-maximierende Idee hinter dem Ganzen. Die Menschen von www.wechange.de waren nicht nur begeistert, sie haben sogar ihrer eigenen Oberfläche nach unseren Wünschen völlig umgebaut. Weiterhin brauchte es ein Videokonferenztool, um unser „Tagungshaus“ zu vollenden. Da für uns nur eine Open-Source-Lösung in Frage kam, landeten wir nach vielen Tests bei Big-Blue-Button (BBB), welches Wechange dann auf einem eigenen Server zur Verfügung stellte.



Im Vorfeld der Tagung haben wir dann mit Teilnehmenden und Referierenden digitale Testläufe durchgeführt, um alle technischen Probleme per Ferndiagnose zu beheben und eine umfangreiche Einführung in die Funktionen und Optionen des Tagungshauses vorzunehmen. Wichtig bei dieser gänzlich digitalen Tagung waren zwei Dinge:

- Egal wo der jeweilige Mensch wohnt und welche Internetanbindung er oder sie hat, die Teilnahme muss möglich sein ohne ständige Verbindungsabbrüche.
- Wir dürfen uns an den Tagen der Durchführung selbst nicht mit stundenlangen Techniktest und etwaigen Störungen aufhalten.



Dementsprechend haben wir auf Basis unserer und anderer Tests im BBB Verhaltens- und Anwender*innen-Regeln und -Hinweise aufgestellt, an die sich alle Teilnehmenden zu halten hatten, um weder den Server zu überansprechen, noch das Datenaufkommen so groß werden zu lassen, dass bei der Teilnahme aus dem ländlichen Raum heraus (vorwiegend schlechte Internetanbindungen) ein ständiger Abbruch folgt. Weiterhin waren die Referierenden angehalten, ihre Video- oder Live-Inputs in 15min-Teile zu splitten, um mehr Interaktion zu ermöglichen und kein „Fernsehen“ zu generieren.

Darüber hinaus war es uns nicht nur wichtig, dass unser Tagungshaus verschiedene Räume hatte – es gab bereits einen Hauptraum und für jeden Workshop und jedes Forum einen weiteren Unterraum, die sich grafisch von einander abgehoben hatten, aber in ihrer Grundstruktur immer gleich waren und damit sofortige Orientierung boten – sondern es sollte auch ein Lobby, einen Büchertisch und ein Abendprogramm geben. Alle drei Dinge konnten wir realisieren (mehr Informationen gern auf Nachfrage).

Und das Ergebnis:

84 Teilnehmende, 4 Vorträge, 2 Workshops, 4 Foren, 1 Fish-Bowl, ein digitaler Lagerfeuerabend, 1 digitaler Büchertisch, hunderte Links, mehr als 40 Dateien, vermutlich 10 Meter Chatverlauf, 25 Stunden Videokonferenz-Moderation, eine gut besuchte Lobby in den Pausen UND ganz viel großartiges Feedback.

Im folgenden werden ausgewählte Chatverläufe in die Tagungsdokumentation mit eingebettet.

Big Data, whatsapp, Twitter und Co.

Erkenntnisse und Schlussfolgerungen für eine Smarte Jugendarbeit

Prof.'in Dr.'in Angelika Beranek
HS München, media / culture / lab

Transkript: Monique Lepom

Teil eins: Gesellschaft und Digitalisierung

Wenn wir uns **Digitalisierung auf der gesellschaftlichen Ebene** anschauen, gibt es da natürlich wahnsinnig viel zu erzählen. Und ich habe mir einfach mal ein paar wichtige Aspekte herausgesucht.

Als aller erstes ist natürlich der **Zugang zum Digitalen** ein Thema. D.h., wie kann man überhaupt mit dem Digitalen kommen, wie funktioniert das?

Der Zugang, den wir haben, ist in der Regel über eine **Benutzeroberfläche, über ein Interface**.

Dieser Begriff kommt eigentlich aus den Naturwissenschaften und bezeichnet die physikalische Phasengrenze zweier Zustände eines Mediums, und was für uns wichtig ist, ist dass er bildhaft die Eigenschaft eines Systems als Blackbox beschreibt, von der eben nur die Oberfläche sichtbar, und daher auch nur darüber eine Kommunikation möglich ist. Das bedeutet für uns, dass wir, wenn wir mit digitalen Artefakten oder digitalen Geräten oder Algorithmen kommunizieren, dies immer über eine vorgegebene Benutzeroberfläche tun. Da kommen dann eben einige Besonderheiten ins Spiel, die die digitale von der analogen Welt unterscheidet.

Zum Beispiel, wenn man im Digitalen eine **Suchanfrage** macht oder etwas liest, dann hat das eine Auswirkung auf andere Leute, die das Ganze nutzen. Ein gutes Beispiel dafür ist das Internet.

Wenn ich dort etwas eingebe, hat das Auswirkungen auf das, was andere Leute sehen können. Anders, als wenn ich ein Buch lesen würde und das Buch dann einfach hinlege, ist es relativ egal, wo ich aufgehört habe zu lesen. Im Internet, wenn ich einen gewissen Text bis zu einem gewissen Punkt lese oder ein Video bis zu einer gewissen Zeit anschau, dann hat es eben auch Auswirkungen auf andere.

Und welche **Macht dann eben Programmierer oder Programmiererinnen** in dieser Welt haben zeigt, ein schönes Beispiel aus den zwanziger Jahren.

Da ging es natürlich noch nicht um den digitalen Raum, sondern um den analogen. Hier hat ein Architekt ein Naturschutzgebiet gestaltet und woll-

te nicht, dass die ganz Armen zu diesem Naturschutzgebiet kommen können. Was hatte er also gemacht? Er hat Brücken bauen lassen, die nicht sonderlich hoch waren. D. h., unter diesen Brücken konnte kein Bus hindurch fahren. Bedeutet, dass nur Leute, die ein eigenes Auto hatten, also nur die reiche Oberschicht, zu diesem Naturschutzgebiet gelangen konnten. Ähnliches haben wir jetzt im digitalen Raum, nur dass die ProgrammierInnen hier Architekten des digitalen sind.

Wenn sie jetzt etwas programmieren bzw. etwas erstellen, dann immer auch mit einer **Vorstellung davon, wer das nutzt, wie die Person aussieht** und wie sie sich verhält, die dieses Ganze nutzt. An der Hardware sieht man, dass davon ausgegangen wird, dass wir zehn Finger haben, dass die Augen vorne sind – diese ganz simplen Sachen –, und eben auch in Software, wo klickt man drauf, wo schaut man zuerst hin. Eingefügte Muster, die natürlich auch genutzt werden können, das aber eben immer nur ein Abbild des Menschen ist, ein digitales Abbild, mit dem sie dort arbeiten, bleibt das Bild immer unvollständig. Und was das bedeutet, werden wir später noch an mehreren Beispielen sehen.

Wenn wir jetzt nochmals **die gesellschaftliche Ebene im Ganzen** betrachten, gibt es **verschiedene Gesellschaftstheorien**, in welcher Gesellschaft wir uns befinden. Ich habe zwei herausgesucht. Die eine ist, dass wir in einer **Informationsgesellschaft** leben, was bedeutet, dass wir es mit einer Vielzahl von Informationen zu tun haben, die richtig oder falsch sein können, zum Beispiel FakeNews.

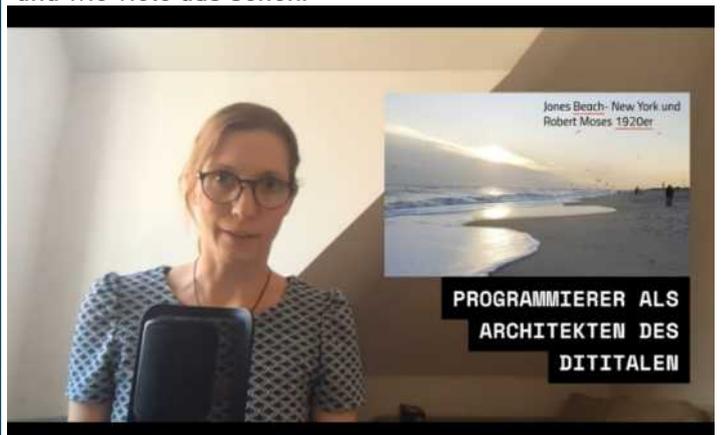
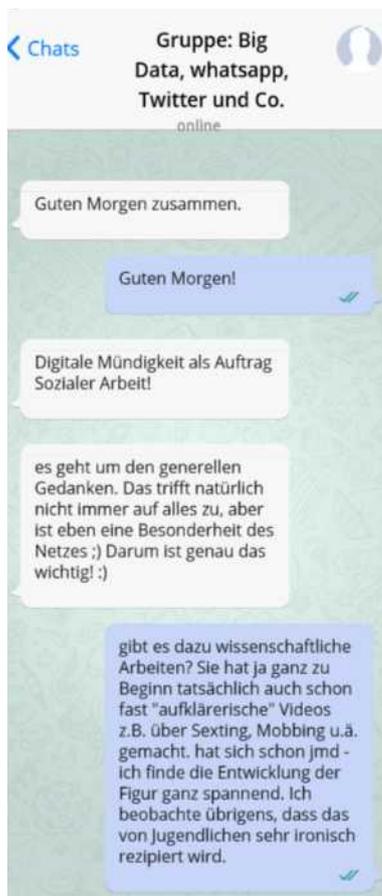
Für Jugendliche aber auch für Erwachsene bedeutet das in der Regel, dass man sich gar nicht so gezielt im Netz informiert, sondern durch das Netz informiert wird.

Das Netz informiert uns.

Das passiert zum einen über die Freunde, wenn diese einem Dinge schicken bzw. Dinge posten, dann sieht man sie. Da sieht man dann zum Beispiel auch die Macht einiger Konzerne wie Google, die in Deutschland mit Abstand die beliebteste Suchmaschine ist.

Sie hat im aktuellen Fall bei der Suche nach dem Coronavirus zu aller erst die Ergebnisse der WHO dargestellt. Ebenso, wie viele andere soziale Medien, sieht man das hier. Probiert wird Einfluss darauf zu nehmen, welche Informationen man sieht. Das kann, wie in dem Fall, positiv genutzt werden. Wir können uns das noch mal genauer anschauen. Es kann tatsächlich aber auch negativ genutzt werden, wenn man das möchte.

Solche Sachen können zum Beispiel dann auch von **SocialBots** beeinflusst werden, zum Beispiel, was wer sieht und wie viele das sehen.



Wenn wir davon ausgehen, dass es eigentlich die Grundlage demokratischer Gesellschaften ist, eine politische Teilhabe und freie Meinungsbildung für alle zu ermöglichen, dann wird es schon bei einigen Sachen relativ schwierig oder komplex. SocialBots zum Beispiel nutzen die **Möglichkeit der Konstruierbarkeit von Medienwahrheiten**. Sie verbreiten Meinungstendenzen und können eine Mehrheitsmeinung vortäuschen, d. h., wenn man Medienwahrheiten konstruiert, beziehen diese ihre subjektiv empfundene Glaubwürdigkeit nicht aus der seriösen Täterquelle, sondern aus ihren Distributionen. Wenn Sie also einen Link kriegen von jemanden mit „Professor Dr.“, glauben Sie dem vielleicht eher, als wenn da etwas anderes steht.

Dann nutzen SocialBots das **Prinzip der sozialen Bewertung**. Wir schließen uns gern Mehrheitsmeinungen an, d. h., wenn wir von einem Thema keine Ahnung oder nicht genug Ahnung haben, glaubt man das, was die meisten glauben. Das ist natürlich ein evolutionärer Überlebensvorteil. Der Zusammenschluss zu Gruppen, gemeinsames Problemlösen und das Weitergeben von Wissen spielt hier eine Rolle.

Das Ganze wird am eben schon erwähnten Beispiel Fake-News relativ deutlich. Im digitalen Raum haben wir verschiedene Sachen, die greifen. Vor allem ist hier die Dekontextualisierung wichtig. D. h., ursprüngliche Sachen werden aus dem Kontext gerissen und woanders wieder gepostet.

Die Asylforderer, die man hier sieht, sind koptische Christen, die einem normalen Weihnachtsbrauch nachgehen. In den Medien, egal, ob digital oder analog, werden Fakten anders dargestellt.

Wie hier oben zum Beispiel bei diesem Diagramm, ist es sehr schade, dass es kein Tortendiagramm gibt, wo man das vielleicht hätte besser darstellen können, oder eben man wählt bestimmte Bildausschnitte und je nachdem, welche ich wähle, habe ich dann eine ganz andere Botschaft als ursprünglich gedacht.

Die andere Sache, worüber wir reden, ist nicht nur das Informationszeitalter, sondern dass wir hier in einem **digitalen Zeitalter** sind, oder auch in der **Postmoderne**. Das sind zwei unterschiedliche Begriffe, postdigital heißt nicht, dass es nichts Digitales mehr gibt, sondern dass das Digitale aus unserem Bewusstsein verschwindet, d. h. das digitale Medien oder Internet wie Strom ist, wir bemerken eigentlich nicht, dass es da ist. Wir bemerken nur, wenn es fehlt. Solange das Internet funktioniert, gehen wir gar nicht mehr bewusst online, sondern wir benutzen es einfach als normalen Teil unserer Welt. Wenn es dann irgendwie nicht funktioniert, dann merken wir, da stimmt irgendwas nicht. Dann haben wir noch die Postmoderne, dort ist es eine

große Herausforderung Orientierung zu kriegen und zu schaffen. Und diese Orientierung holt man sich heute eben auch ganz häufig über digitale Medien.

In unserer jetzigen Gesellschaft und Zeit spielen eben digitale Medien eine riesengroße Rolle. Wir haben zum Beispiel **automatische Entscheidungsfindungssysteme (ADM-Systeme)** und diese Systeme sind mittlerweile so relevant für unser normales Leben, dass es da zum Beispiel von der UNO Papiere gibt (ADM-Systeme und Menschenrechte). Das betrifft eben nicht nur so was wie Ampelsteuerung oder Stromsteuerung, sondern das greift eben tatsächlich relativ tief in das Leben ein, bei uns noch nicht so häufig wie in anderen Ländern, wo zum Beispiel bereits aufgrund von solchen Datenanalysen entschieden wird, ob jemand eine Bewährungsstrafe bekommt oder im Gefängnis bleiben muss. Diese Systeme brauchen etwas, was wir täglich produzieren, um Entscheidungen treffen zu können, nämlich Daten. Wir reden ja von Big Data, weil wir eben hier ganz viele Daten haben, die sich in der Schnelligkeit, in der Art der Quelle, wo sie herkommen, in der Art, wie sie vorliegen, und den Wert, den sie haben, unterscheiden und eben nicht mehr per Hand ausgewertet werden können, sondern wir brauchen eben Systeme, um mit diesen Daten zu arbeiten.

Das Problem dabei ist, dass wir da manchmal Korrelationen finden und keine Kausalitäten, d. h., Dinge, die scheinbar zusammenhängen, aber es gar nicht tun, und dazu gab es diesen schönen Spruch: **„Wer Korrelation und Kausalität verwechselt, glaubt das man vom Basketball spielen unglaublich groß wird.“** Das Problem, was sich daraus für uns ergibt ist, dass aus historischen Daten auf die Gegenwart und sogar auf die Zukunft geschlossen wird, und natürlich verändern sich manche Dinge im Laufe der Zeit, das können wir uns jetzt mal anschauen. Das hat dann zum Beispiel zufolge, dass wir aus Bilderwelten lernen, d. h. es gibt ganz viele Bilder im Netz, und diese Systeme greifen auf diese Bilder zu, um aus diesen Bildern zu lernen. Und dann passiert so etwas:

Hier, das ist eine künstliche Intelligenz von Google, die rauskriegen sollte, was auf dem Bild zu sehen ist. Sieht man eine Hand, die den Gegenstand hält in schwarz, dann kommt dabei raus, es ist eine Hand und wahrscheinlich eine Pistole. Ist die Hand weiß, kommt raus, es ist eine Hand, aber keine Pistole, sondern etwas Harmloses. Google hat das wohl mittlerweile geändert, da es ein bekanntes Problem ist. Doch das Problem besteht nach wie vor. Das haben wir zum Beispiel auch bei anderen Diskriminierungen, wie **künstliche Intelligenz (KI)**, die wir eben auch wieder von Bilderwelten lernen lassen. Es gab eine Studie dazu, die herausgefunden hat, dass KI normalerweise sehr



gut zwischen Männern und Frauen unterscheiden kann. Wenn allerdings ein Mann in einer Küche steht, wird dieser von der KI als Frau identifiziert, weil es nunmehr sehr wahrscheinlicher ist, dass Frauen in einer Küche stehen. Das hat natürlich mehr Auswirkungen auf uns, wenn immer mehr Assistenzsysteme eingesetzt werden, die eben auf KI basieren, unter solchen Daten lernen und diese immer mehr in das tägliche Leben eingreifen. Und wenn wir uns jetzt das Klientel der sozialen Arbeit angucken oder Jugendliche, kann das natürlich einen großen Impact auf ihr Leben haben.

Das sieht man zum Beispiel auch beim **Thema Schönheitsideale**. Wer bestimmt denn, was schön ist, darüber gab es vor einiger Zeit einen Aufreger, weil eine Dame festgestellt



hat, dass Samsung ihre Bilder automatisch bearbeitet. Das macht das Gerät heute noch. Immer wenn man ein Foto von sich selbst macht, dann wird automatisch die Funktion „schönes Portrait“ aktiviert, d. h., die Falten werden geglättet und die Haut reiner gemacht. Man sieht ein bisschen jünger aus, die Augen ein bisschen größer usw. Ähnliches sieht man hier auf dieser **Snapchatreihe**. Ich morgens unausgeschlafen und ungeschminkt und als nächstes mit Snapchat-Filtern. Da sieht das schon ganz anders aus.

Die **Werte, die dahinter stecken**, sind natürlich, dass man eben jünger aussehen soll, dass große Augen ein Schönheitsideal sind und auch hellere Haut als Schönheitsideal verkauft wird.

Zudem hat diese ganze Digitalisierung auch **ökologische Aspekte**, also was passiert denn mit unserer Umwelt, mit der Gesellschaft in der wir leben?

Das fängt beim Onlineshopping an, kann aber auch so was sein wie Carsharing. Der Verbrauch von seltenen Erden oder Streaming, zum Beispiel Onlinepornographie, hat den Stromverbrauch von Belgien. Nun haben wir den Energieverbrauch durch E-Mails usw., allein Bitcoin hat einen ähnlichen Energieverbrauch wie Argentinien. D. h. jetzt auch noch mal ein Thema, über das noch gar nicht so richtig diskutiert wird. Das war ein ganz kleiner Einblick in unterschiedliche Aspekte der Digitalisierung auf gesellschaftlicher Ebene.

Teil zwei: Jugendliche Medienwelten

D. h., wir schauen uns jetzt ein bisschen genauer an wie eigentlich Jugendliche **Medien nutzen und was das für sie bedeutet**. Zunächst auf einer theoretischen und später auf praktischer Ebene.

Wenn wir uns also anschauen, **welche Zugänge wir zur Lebenswelt** von Jugendlichen haben, dann gibt es Zugänge aus den unterschiedlichsten Disziplinen.

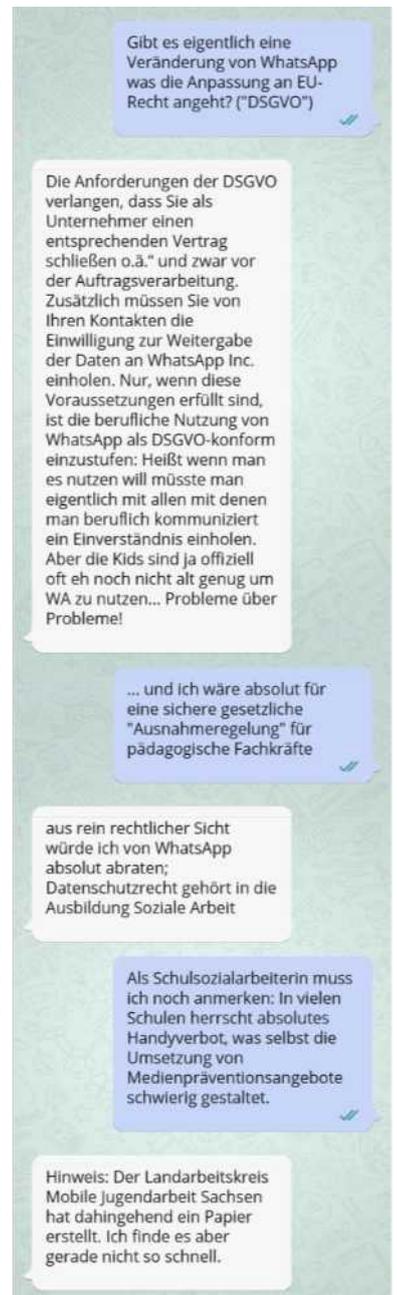
Die **Soziologie** schaut zum Beispiel drauf, wenn sie sich Sozialisationsinstanzen anschaut oder Nutzungsstudien macht. Die **Medienwissenschaften**, großer Begriff, Wirkungsforschung oder Uses and Gratification Approach. Da werden wir gleich noch dazu kommen. Die **Psychologie** schaut dann nicht nur von Seiten der Entwicklungspsychologie auf Medien, sondern auch was Medien tatsächlich mit dem Nutzer machen, mit der Stimmung von Nutzern, wie sie da eingesetzt werden. Und natürlich, die **Pädagogik und Erziehungswissenschaft** hat einen ganz eigenen Blick auf Medien. Das Ganze ist natürlich nicht mehr trennscharf, und auch das, was jetzt kommt, ist eine Mixtur aus all diesen Zugängen.

Wir schauen uns zunächst die **zwei Theorien** an, wie man sich Jugendliche oder allgemein Mediennutzung anschauen kann.

Das eine ist der **Uses and Gratification Approach**, das andere die **kognitive Dissonanztheorie**. Ich finde beide ganz praktisch, um Medienhandeln zu verstehen und auch zum Verstehen, wenn man pädagogisch irgendwo einwirken will. Wie kann ich denn überhaupt eine Verhaltensänderung bewirken oder machen? Ist das denn überhaupt möglich?

Der Uses and Gratification Approach ist mehr eine Forschungsstrategie als eine geschlossene Theorie. Im Gegensatz zu klassischen Medienwirkungsforschung, vielleicht kennt die eine oder der andere noch die Lesswellformel, fragt der Uses and Gratification Approach nicht, was machen die Medien mit den Menschen, sondern fragt, was machen die Menschen mit den Medien?

D. h., die Nutzerin/der Nutzer wird als aktiver Rezipient gesehen, nicht mehr nur als passiver Empfänger von Medienbotschaften. Dementsprechend wird davon ausgegangen, dass die Nutzerin/der Nutzer dann eben das Medienangebot selektiert und sich gezielt Medien aussucht, von der er oder sie sich **eine Befriedigung der Bedürfnisse** verspricht. Dabei ist auch immer die Frage, was wären denn Alterna-



tiven der Mediennutzung, um die Bedürfnisse zu stillen. Mediennutzung wird so als interpretatives, soziales Handeln gesehen und die Medienangebote werden daneben vom Nutzer interpretiert.

Wenn wir uns jetzt **Gratifikationen in der heutigen Zeit** anschauen,

dann haben wir so etwas wie Zeit mit der Familie verbringen bzw. Zeit totschlagen, wenn einem langweilig ist, aber auch gesellige Stellungen oder Unterhaltungen könnten so etwas sein, was ich mir mit meiner Mediennutzung damit verspreche.

Aber was natürlich die Gratifikation, die ich mir durch eine Mediennutzung verspreche oder was als solche empfunden wird, ist wiederum **medial vermittelt** und dementsprechend darf man diese Wechselwirkung nicht vernachlässigen.

Zum anderen gibt es da noch die **kognitive Dissonanztheorie**.

Die sagt eben, dass es bei der Mediennutzung oder natürlich auch allgemein – es ist jetzt keine spezifische Theorie für Mediennutzung, kann aber gut darauf angewendet werden – immer darum geht, dass wir probieren, **keine Dissonanz in unseren Gedanken, Überzeugungen, Einstellungen zu haben**, oder eben bei der Wahrnehmung eigener Verhaltensweisen.

Wenn die eine Dissonanz auftritt, also etwas nicht zusammenpasst, dann versuchen wir die **Dissonanz zu reduzieren**. Und zwar haben wir dann verschiedene Möglichkeiten, also wenn ich ein Mediennutzer bin und unterhalten werden will, fühle mich aber nicht unterhalten, was mache ich dann? Dann kann ich mein Verhalten ändern oder ich könnte tatsächlich auch anders damit umgehen, zum Beispiel auch Argumente hinzufügen, die den ursprünglichen

Gedanken stützen und sagen: „Hey, aber Sara fand das doch auch unterhaltsam.“ Also schau ich es mir noch mal weiter an. Ich kann auch bestimmte Informationen einfach vermeiden. Nehmen wir mal an, ich mag WhatsApp gern, aber sehe dann ein Artikel über Datenschutzprobleme bei WhatsApp, dann kann ich sagen, ich lese den einfach gar nicht. Ich kann auch positive Bereiche innerhalb meines Wissens mehr hervorheben, aber WhatsApp bietet mir doch das, das und das und kann eben auch noch andere Sachen mit hinzupacken. Ich kenne bestimmte Sachen wie Konsonanten oder Kognitionen, also Dinge, die in mein Weltbild passen, die wichtiger sind oder Dis-

sonanten, die trivial sind, und eigentlich gar nicht so wichtig sind.

Wenn wir uns jetzt die Jugendlichen genauer anschauen, dann kommt eben auch die Psychologie, insbesondere **die Entwicklungspsychologie** mit in das Spiel.

Jugendliche haben spezielle Bedürfnisse, die erfüllt werden müssen oder eben zum Erwachsenwerden dazugehören. Das sind zum einen kognitive Bedürfnisse, da geht es um Orientierung und Kontrolle der Umwelt, aber auch affektive Bedürfnisse wie Stimmungskontrolle und Unterhaltung. Des Weiteren noch habituelle Bedürfnisse, also Alltagsgewohnheiten, wie eben, dass Medien ein Zeitgeber sein können oder auch Sicherheit schaffen und natürlich ganz groß, soziale Bedürfnisse, wie soziale und parasoziale Interaktion. Dazu schauen wir uns ein paar konkrete Beispiele an. Wie kann man das denn jetzt mit Medien machen?

Bei den **kognitiven Bedürfnissen**, wo es ja um Informationen geht, denken wir vielleicht als Erwachsene als erstes an Google oder andere Nachrichtenportale. Bei den Jugendlichen ist YouTube da ganz groß.

Dieses wird als **Suchmaschine** verwendet **für Nachrichten**, um zu erfahren, wie man Dinge macht. Und tatsächlich auch um rauszufinden, **wo verorte ich mich** denn in dieser ganzen großen, komplexen Welt.

Das heißt, hier kann ich tatsächlich Orientierung finden, wenn ich mir Videos anschau, wenn ich mir anschau, wie andere Leute Probleme lösen. Dementsprechend sind auch ganz triviale Sachen, wie jemand kocht etwas oder schließt seine Waschmaschine an oder fährt zu IKEA und kauft etwas, plötzlich spannender Kontext. Weil es einfach darum geht herauszufinden, wie funktioniert denn diese Welt.

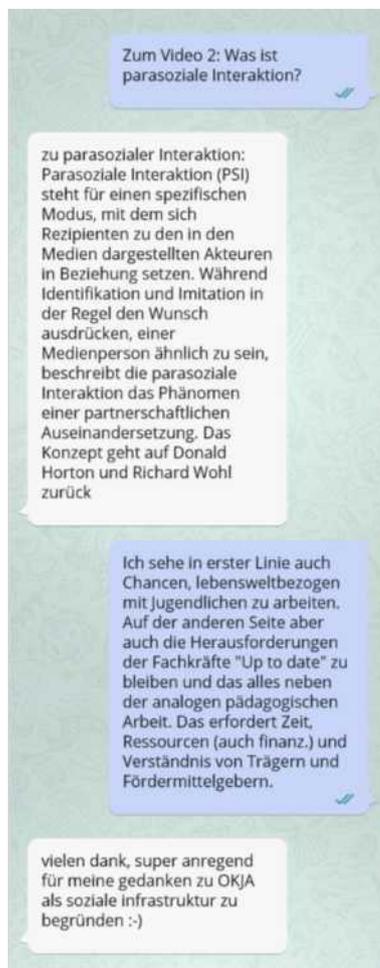
Dann haben wir natürlich auch sehr geprägt durch YouTube oder andere Socialmedias wie Instagram **eine parasoziale Interaktion**, das heißt, der Aufbau von Beziehungen mit Medienpersonen. Ursprünglich kommt der Begriff tatsächlich aus der Fernsehforschung, wo es darum ging, wie man sich mit Schauspielern oder geskripteten Personen identifiziert. Jetzt haben wir natürlich echte Personen, die mehr oder weniger authentisch im Internet auftreten, mit denen ich teilweise tatsächlich interagieren kann und das Gefühl, dass man dann tatsächlich hat ist, dass man vielleicht eine neue Freundin gefunden hat oder eine große Schwester, an der man sich orientieren kann.

Hinzu kommen **habituelle Bedürfnisse**, die man über Medien sehr gut lösen kann, das heißt, Routinen, viele Medien und Medienangebote haben sich als Routine eingeschlichen.

Morgens, wenn man aufsteht und den Wecker ausmacht – der Wecker ist meistens das Smartphone – dann checke ich erstmal WhatsApp und gucke, was da so los ist. Von diesen Routinen haben sowohl Erwachsene als auch Jugendliche welche, die hilfreich sind und einen stützen, aber eben auch welche, die vielleicht nicht ganz so hilfreich/gut sind, die man nochmal hinterfragen müsste.

Dann haben wir natürlich den großen Bereich den wir bei YouTube schon angesprochen haben **mit Orientierung und Kontrolle**.

Ich kann mich orientieren in dieser großen komplexen Welt, aber ich kann mich auch orientieren in meinem Nahraum, bei meinen peers und das ist noch viel wichtiger. Das heißt, wer macht eigentlich was und wer ist mit wem



zusammen, wie muss ich denn aussehen, mich präsentieren, dass ich gut ankomme. Das sind Fragen, die ich darüber lösen kann. Und manchmal münden sie dann auch in komischeres Verhalten, wie dass man zum Beispiel ständig sein Handy checkt und dass man dann manchmal denkt, sind die alle süchtig, warum machen die das? Und da natürlich ganz wichtig ist, dass, wenn ich zum Beispiel bei Instagram ein Bild von mir und meiner besten Freundin beim Eis essen gepostet habe und sie darauf verlinkt habe, ich natürlich völlig nervös werde, weil ich jetzt darauf warte, dass sie reagiert, und das ist ganz wichtig. Mag sie das Bild? Schreibt sie einen Kommentar? Wer reagiert da noch drauf? Dem entsprechend muss ich das natürlich ständig checken. Ganz schlimm wird es, wenn ich dann sehe, sie war bei WhatsApp online, aber hat noch nicht auf mein Instagrampost reagiert, denn das muss sie ja gesehen haben. Das heißt, das sind eben Sachen, die ganz wichtig sind und wo Medien hier eben eine wichtige Funktion einnehmen.

In dem Zusammenhang wird dann gerade bei Instagram ganz häufig davon gesprochen, dass das, **was man dort sieht nicht real ist**, das weckt doch alles falsche Sehnsüchte, falsche Bedürfnisse. Manchmal unter dem Aspekt, ich sehe dort die perfekte Welt, meine Stars und Sternchen und möchte genau so sein, manchmal eben auch unter dem Aspekt, es geht um Schönheitsideale, die vielleicht auch gefährlich sind.

Das ist eben die eine Seite. Da ist immer die Frage, wem folge ich bei Instagram?

Eine Aufgabe von Soziale Arbeit/ Jugendarbeit könnte zum Beispiel auch sein, hier **Alternativen aufzeigen**, denn es gibt nicht nur den Kontant, den wir vielleicht als schädlich erachten, sondern es gibt natürlich auch Kontant, der **Chancen** beinhaltet, wo dann genau das Gegenteil gezeigt wird, und dort eben auch der Wert darauf gelegt wird, dass man sich so, wie auch immer man ist, schön findet und zufrieden ist.



Hinzu kommen dann natürlich **affektive Bedürfnisse**, wird gerne irgendwie vergessen oder so als „Ehm, ja, das machen die auch, aber das müssen wir pädagogisch nicht großartig auswerten.“ gesehen. Find ich aber ganz wichtig tatsächlich den Aspekt, dass man **mit Medien auch einfach Spaß haben kann** und dass auch darf. Dass nicht immer die erste Frage daraus ist, was kann man denn daraus lernen, sondern tatsächlich auch dieses einfach mal jugendlich sein, diese Phase genießen und tatsächlich sich einfach mal unterhalten lassen. Das Ganze funktioniert in der Realität natürlich nicht losgelöst von anderen Sachen. Die Dinge, die ich mir zur Unterhaltung anschau, darüber fin-

det dann eine Anschlusskommunikation mit meinen peers statt. Das heißt, die wirken wieder zurück natürlich auf mein „Offlineleben“, soweit es das überhaupt noch gibt, weil offline und online ist ja nicht so richtig getrennt. Ich hab dann eben bei diesen Sachen, die ich vielleicht zur Unterhaltung nutze, Snapchat oder TikTok, auch noch eine soziale Interaktion dabei. Die wiederum sorgt für Sicherheit und Orientierung. Ich bekomme wieder raus, wer ist mit wem unterwegs, was machen die wichtigen Stars und Sternchen, worüber wird gerade gesprochen? Das heißt, mit vielen Sachen kann ich eigentlich schon viele Bedürfnisse befriedigen, wenn ich sie einfach passiv nutze.

Andere Sachen muss ich aktiv nutzen, und dann hab ich eben die Chance zur Selbstinszenierung, zu Rollenspielen, wobei es ziemlich umstritten ist, wie weit man tatsächlich mit so alternativen Realitäten von sich selbst im Internet spielt, weil meistens will man dort ja mit Leuten kommunizieren, die man auch aus dem echten Leben kennt, und dementsprechend macht es da gar keinen Sinn sich ganz anders zu geben als man eigentlich ist. Es geht um Anerkennung, es geht darum Trends zu verfolgen und natürlich Challenges mitzumachen.

Mein **letzter Blick noch auf YouTube**,

D.h., was wir dort finden sind zum einen Leute, mit denen man sich identifiziert, die man hassen kann, die man lieben kann, wie zum Beispiel Monatanablack, der über Computerspiele aber auch über Autos redet oder einfach aus seinem Leben streamt und dabei vielleicht auch pädagogisch fragwürdige Inhalte verbreitet. Dann haben wir natürlich eine ganz große Nutzung von Musikvideos, also wieder Unterhaltung, Musik hören. Aber auch Tutorials von Mathematik lernen bis hin zu, wie komm ich ins Darknet, oder wie verkaufe ich Drogen?

Das ist immer das, wo man tatsächlich **als Päd-**

Spannende Denkanstöße zum Thema Selbstdarstellung und Expertenstatus der Fachkräfte und Teams. Aus der Ökonomie wird schon länger am Branding und Einbindung der Mitarbeiter gearbeitet z.B.

<https://www.linkedin.com/company/employee-participation-social-media-motivated/>

finde die metaphor, das Jugendarbeiter*innen die besseren influencer*innen sein können eigentlich gut und könnte mir das auch vorstellen, aber gibt es nicht oft auch das Problem, dass erwachsene Jugendarbeiter*innen sich dann quasi "falsch" fühlen, weil sie vielleicht keine klassischen Influencer*innen sind? Bzw., dass die Jugendlichen merken, wenn es "gestellt" wirkt, um sie zu erreichen? Also es sollte schon zum jeweiligen Jugendarbeiter*in passen

Was ist jetzt das fachlich pädagogische an dem Livestream auf Twitch von den Sozialarbeiter*innen? Das Kinder eventuell den Jugendarbeitern zuschauen und nicht anderen?

Beziehungen aufrechterhalten?

Es zeigt eben auch, dass die Umsetzung immer auch an der persönlichen Haltung, Bereitschaft und Affinität zu digitalen Medien einzelner Personen abhängt.

Find ich cool, ich möchte allerdings nicht in diesem Umfang in der Öffentlichkeit stehen, auch in Bezug auf Missbrauch von Medien etc. Vor allem, wenn ich das den Jugendlichen immer predige, nicht alles ins Netz zu stellen.

Es ist auf jeden Fall ein Vertrauensvorschuss, der sich vielleicht offline einmal auszahlt.

Kann aber nur zustimmen, die Erwartungshaltung wegen Corona alles digital zu machen, passt auch nicht immer.

agoge aufpassen muss, dass man das Medium auch so beurteilt und nicht sagt, das ist nur schlecht oder das ist nur toll, sondern vieles hat eben diese beiden Seiten. Und dann gibt es eben noch Sachen, die ausgenutzt werden, wenn wir zum Beispiel mal bei Katja Krasovice sind.

Das ist so ein Softpornosternchen, die sehr beliebt ist bei Jugendlichen in bestimmten Milieus, auch in anderen als man zunächst denkt und sie hat jetzt umgeschwenkt und macht hauptsächlich Musikvideos, nicht sonderlich gut.

Diese Musikvideos wiederum werden zum Beispiel gecover von der rechten Szene, wo es dann Parodien darauf gibt, wie aus dem Sextape wird dann das Hetztape und dadurch kriegt man natürlich Klicks im Netz.

Das heißt **zusammenfassend** die Sachen, die man mit Medien macht, die **Grundbedürfnisse** die da hinter stehen sind **nicht neu**, sondern sind Dinge, die uns alle schon immer beschäftigen, die uns immer beschäftigen werden, aber die Wege, wie man sie befriedigt, das sind vielleicht andere als man früher genutzt hat.

Teil 3 Jugendarbeit und Digitalisierung

Zunächst beginnend mit einer kleinen Hinführung, **warum** dieses Thema so wichtig ist.

Darauf folgen dann konkrete Beispiele, wie das Ganze denn laufen kann und welche unterschiedlichen Möglichkeiten es hierfür gibt.

Warum sollte man digitale Medien in der Jugendarbeit verwenden?

Zur Betrachtung dieser Thematik gibt es verschiedene Theorieansätze.

Zum einen kann Jugendarbeit auch Teil der **Sozialisation** sein. Unter Sozialisation wird die Auseinandersetzung des Subjektes mit seiner Umwelt als Wechselspiel verstanden. In Bezug auf die Umwelt spielen digitale Medien heutzutage eine große Rolle.

Relativ lange findet schon eine Diskussion darüber

statt, ob **digitale Räume auch Sozialräume** sind. Die Trennung zwischen offline und online, die früher künstlich hervorgerufen wurde, gilt für Jugendliche seit einiger Zeit schon nicht mehr. Es gibt also keine reinen digitalen oder reinen Offlineräume mehr, sondern die Räume gehen ineinander über. Soziale Offlinekontakte sind zumeist auch Kontakte mit denen ich online interagiere oder umgekehrt. Bedeutet **das Raumaneignungsprozesse auch digital** stattfinden, wenn wir das Ganze ernst nehmen. Ein Schritt weiter bedeutet dies, dass Raumaneignung und Persönlichkeitsentwicklung **durch Medienaneignung bedingt** wird. An eben dieser Medienaneignung kann die Jugendarbeit dann ansetzen kann, also wie findet diese statt und welche Chancen und Möglichkeiten existieren überhaupt um mir einen Raum anzueignen. Das beginnt bei Ressourcen sowohl bezogen auf Hardware, als auch auf die Softskills der Jugendlichen.

Darüber hinaus finden auch **Anerkennungsprozesse digital** statt. Wenn sie sich an die Lebensbewältigungstheorie zurückerinnern, in der Anerkennungsprozesse sehr wichtig sind, dann wird klar, dass digitale Medien auch hier eine große Rolle spielen.

Wenn wir bei der Lebensbewältigungstheorie bleiben, dann sind auch **Ausdrucksmöglichkeiten digital bedingt**. Bedeutet, das was ich ausdrücken kann oder auch wie ich das tue und auch wenn ich mit meinen persönlichen Bedürfnissen erreiche ist mittlerweile digital bedingt.

Die zentralen Prinzipien der Jugendarbeit dürften ihnen bekannt sein, aber auch da wird schnell bewusst, dass ein Vorbeikommen an digitalen Medien nicht mehr möglich ist.

Freiwilligkeit ist das eine, interessant wird es dann aber schon bei der **Interessenorientierung**, da eben diese sich bei Jugendlichen häufig um digitale Medien drehen. Das bedeutet, wenn eine interessenorientierte Arbeit stattfinden soll, muss ich zwangsläufig digitale Medien verwenden.

Außerdem bieten sich durch digitale Medien neue Möglichkeiten in Bezug auf **Mitbestimmung und Mitgestaltung**, besonders unter dem Aspekt der Partizipation.

Wie könnte das denn konkret aussehen?

Hierfür gibt es zwei grundlegende Möglichkeiten. Die eine ist die Möglichkeit digital im physischen Raum zu arbeiten, bedeutet ich habe im Prozess der Jugendarbeit digitale Medien die zum Einsatz kommen. Die andere Möglichkeit ist, selbst im virtuellen Raum zu arbeiten, also aufsuchende Jugendarbeit im digitalen. Dort gibt es wieder verschiedene Differenzierungen, wie zum Beispiel Angebote, die ganz unterschiedlich aussehen können. Im Bild finden sie zwei Angebote aus meiner alten Arbeitsstelle.

Das eine ist **eine AG zum Thema Medienkompetenz**, in der Grundschüler lernen können, medienkompetent zu handeln. Aufgebaut ist diese AG mit Elementen von Gamifikation, das heißt ein Charakter wird hochgelevelt durch lösen von Aufgaben im physischen Raum mithilfe des Computers. Mit der Zeit entsteht dadurch eine Medienkompetenz.

Das Zweite beinhaltet ein „normales“ Angebot der Jugendarbeit, das **gemeinsame Grillen**. Hier haben wir etwas entwickelt, in dem Jugendliche auch wieder im Rahmen eines gamifizierten Projektes Zutaten durch gemeinsames lösen von Aufgaben, für die es Punkte gibt, für das Grillen freischalten können.

Also ich bin da echt gespalten. Einerseits empfinde ich das twitch. Bsp. auch die Insta-Diskussion als ein gelungenes Beispiel von Lebensweltorientierung. Andererseits kann ich als Angehöriger der "Menschenrechtsprofession" einfach nicht junge Menschen auch noch darin fördern, großen Konzernen und Playern des "Überwachungskapitalismus" ihre Persönlichkeit preiszugeben und dadurch noch transparenter zu werden... Ich habe da echt Bauchschmerzen....

Genau, ich denke die Authentizität ist wie in der analogen auch in der digitalen Beziehungsarbeit weiterhin Hauptbestandteil für das Gelingen.

Ich poste privat nur extrem sehr wenig und stehe auch nicht gerne unnötig mit meinem Gesicht in der Öffentlichkeit. Jugendliche ermuntere ich auch immer dazu, nachzudenken, was mit ihren Bildern und Videos passieren könnte. Da sehe ich auf jeden Fall an falscher Stelle, bei z.B. Twitch mit meinem Gesicht zu streamen. Mit den Jugendlichen zocken, quatschen und mehr ist kein Ding, auch Videochat nicht, nur auf Plattformen, die genau darauf ausgelegt sind, werde ich mich nicht begeben :)

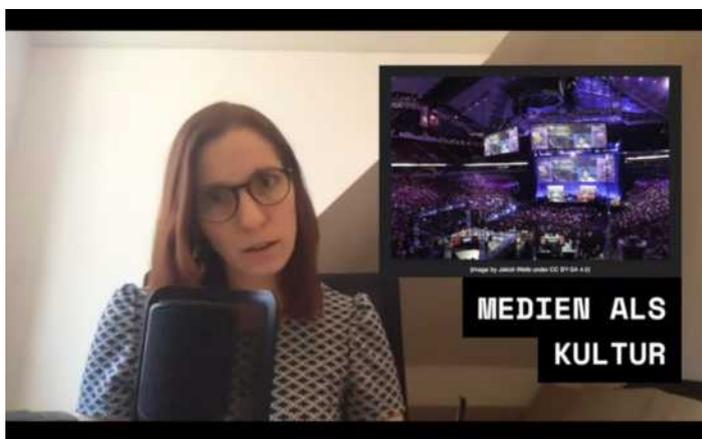
Ich denke, es gibt nen Unterschied zwischen dem Wunsch oder der Initiative, welche von den jungen Menschen ausgeht und sagen: "macht doch mal auf Plattform X bitte das" dann könnte Fachkraft sich darauf einlassen und eventuelle kritische Fragen zur Plattform in der pädagogischen Zusammenarbeit miteinbauen und dann z.B. Alternativen anbieten. Oder Fachkraft bietet von vorn herein das Format an, wovon diese stehen kann und begründet dann.

Bietet aber vielleicht auch die Chance den bewussten und sensiblen Umgang mit den eigenen Rechten vorzuleben und zu demonstrieren, dass man nicht alles machen MUSS und das Für und Wider live abwägen.

Beides sind Sachen in die man bekannte Elemente aus dem digitalen einsetzen kann um so virtuelles und analoges zu verbinden.

Medien können auch als Lockmittel eingesetzt werden.

Bedeutet ich habe eigentlich andere pädagogische Ziele, nutze aber die **Attraktivität von digitalen Medien**, um eben diese den Jugendlichen zu vermitteln. Wie dies pädagogisch zu bewerten ist, kann gern noch besprochen werden. Als Beispiel gibt es in München eine digitale Stadtentwicklung. Dort ist ein neuer Stadtteil entstanden. München hat über das Spiel Minecraft probiert, Jugendliche an das Thema Stadtentwicklung heranzuführen und auch zu schauen, was brauchen und wollen sie in einem neuen Stadtteil. Dadurch konnten diese Interessen bei der Planung berücksichtigt werden. Dies ist sowohl ein Angebot der Ausdrucksmöglichkeit, als auch die Nutzung der Medien als Lockmittel. Fraglich ist, wie pädagogisch wertvoll diese Möglichkeit ist.



Betrachtung von Medien als Kultur

Zum Beispiel die Kultur rund um E-Sport, wo Spiele als Wettbewerb stattfinden. Im Bild zu sehen ist ein Ausschnitt aus so einem Live-Spiel, bei dem gegeneinander gespielt wird und ganze Hallen gefüllt sind mit sowohl jugendlichen als auch erwachsenen Zuschauern. Über sowas wie Twitch-TV kann man das Event auch online verfolgen.

Doch inwieweit verwende ich Medienkultur in der Jugendarbeit, mache ich Angebote im E-Sport oder Angebote die allgemein mit digitaler Kultur und „selber machen“ zu tun haben. Momentan ganz groß ist auch die „Maker“-Bewegung in der vieles selbst entwickelt wird und digitale Medien ein Teil davon sind.

Ein weiterer viel diskutierter Aspekt digitaler Medien ist die Kommunikation mit und über digitale Medien.

Besonders in Bezug auf das Erreichen, Rankommen, Informieren und Halten meiner Zielgruppe. Da bietet es sich an, selbst in digitalen Medien zu sein und diese zu nutzen, da dies ein Sozialraum eben dieser Zielgruppe ist. Das ist rein rechtlich nicht immer einfach, besonders wenn man dort ist, wo man Jugendliche tatsächlich erreicht, ist es eben WhatsApp. Dort kommen wir dann aber in datenschutzrechtliche Probleme.

Dann haben wir die **Kommunikation mit aufsuchender Jugendarbeit im Netz**.

Hier gibt es verschiedene Projekte, in denen es darum geht Jugendliche, die sich radikalieren zu erreichen. Aber auch normale Jugendliche zu erreichen und dort mit ihnen in Kontakt zu kommen.

Das ist ein Feld, das meiner Meinung nach viel größer und umfangreicher ausgebaut werden sollte, da wir dort un-

terschiedliche Jugendkulturen und Jugendliche sehen und erreichen können, z.B. durch Kontakt in einer Art virtuellem Jugendzentrum.

Nicht zu unterschätzen ist allerdings auch die **Kommunikation „über“ Medieninhalte**.

Bedeutet, wenn ich Kenntnis über die Medien habe, die die Jugendlichen nutzen, habe ich eine andere Möglichkeit der Beziehungsgestaltung, ich kann mit ihnen also auch über Themen reden, bei denen sie sonst vielleicht keinen erwachsenen Ansprechpartner haben. Beispielsweise ethische Fragestellungen in Computerspielen, besonders in Bezug auf gewalthaltige Computerspiele. Manche Jugendlichen beschäftigen sich vielleicht auch damit, ob es in Ordnung ist oder wie sie sich selbst dabei fühlen, wenn sie so etwas spielen. Deshalb ist man bei Kenntnis über diese Medien ein guter Ansprechpartner und kann solche Fragestellungen aufgreifen.

Wenn wir nun weitergehen, also wir sind an dem Punkt, an dem wir Jugendliche über digitale Medien erreichen, mit ihnen kommunizieren und über digitale Medien sprechen, dann kommt als nächstes **der Aspekt der Beziehungsgestaltung**.

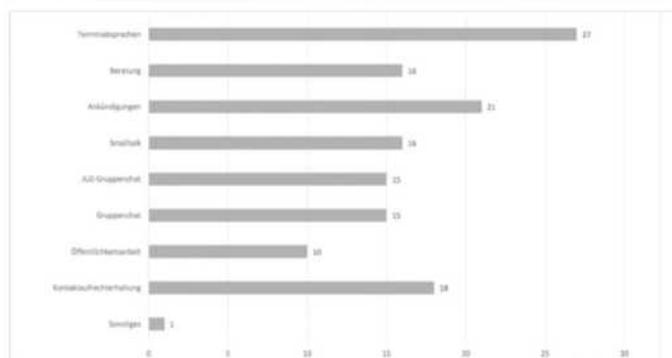


Abb. 3: Wofür wird WhatsApp in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit genutzt? (n=30)

Gemeinsam mit einer Studentin, die über die Nutzung von WhatsApp in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit ihre Bachelorarbeit geschrieben hat, habe ich mir diese Thematik angeschaut. Sie hat eine kleine, aber repräsentative Gruppe des Landkreises Dachau zur Nutzung befragt.

Wie Sie in der Statistik erkennen können, wird WhatsApp am häufigsten für Terminabsprachen, Beratung, Ankündigungen, Smalltalk, aber auch für einen Gruppenchat oder für Öffentlichkeitsarbeit und Kontaktaufrechterhaltung verwendet. Hier erkennt man, dass es unterschiedliche Möglichkeiten gibt, diese App zu nutzen. Einige Jugendarbeiter haben auch gesagt, sie wollten dies nicht mehr missen, für sie sei es wahnsinnig wichtig.

Daraus entstandene Fragen waren beispielsweise, mit welchem Handy nutzt man dies, mit dem eigenen oder doch dem Diensttelefon? Das sind auch ganz spannende Fragen, wie die Organisation dann im konkreten stattfindet.

Wie am Anfang angesprochen, sind wir natürlich auch ein Teil der Sozialisation von Jugendlichen, zu dem es auch gehört **einen Bildungsauftrag wahrzunehmen**.

Medienkompetenz ist dann ein Teil, den man nicht Außeracht lassen darf und auch informell wahrnehmen kann. Momentan besonders in Bezug auf Corona, also was ist echt und was nicht.

Hier kann man natürlich auch Aufklärungsarbeit leisten **Die rechtlichen Aspekte** sind bei digitaler Medienarbeit sowohl wichtig, als auch schwierig.

Besonders schwierig ist es in Bezug auf WhatsApp, wenn es um Datenschutz geht. Die Daten von Jugendlichen, von Minderjährigen auf dem Smartphone zu verarbeiten, an Server in Amerika zu verschicken ist eine schwierige Sache. An dieser Stelle würde ich mir persönlich neue rechtliche Regelungen wünschen, in denen es eine Ausnahme für Jugendarbeiter gibt.

Dazu kommt auch die Thematik der Spiele, die die Jugendlichen zuhause spielen, aber teilweise nicht die Altersfreigabe haben. Besonders FSK-18-Spiele, die auch von Minderjährigen häufig gespielt werden. Mit diesen darf ich pädagogisch nicht legal arbeiten. Auch an dieser Stelle sehe ich großen Regelungsbedarf in Form einer Ausnahme für Jugendarbeit, dass so etwas verwendet werden darf.

Wenn wir uns jetzt **die aktuelle Situation** anschauen, was denn tatsächlich alles gemacht wird, seht ihr in dem Bild unterhalb einen Link der dies ziemlich gut zusammenfasst, was in der digitalen Jugendarbeit passiert.

Und wenn man das Netz durchforscht, dann sind dies ein paar Punkte von denen, was gerade passiert. Es werden Beziehungen gepflegt und Die Jugendarbeiter sind online verfügbar, teilweise zu festen Zeiten, oder durch Live-Schaltungen auf Instagram und durch verschiedenste Angebote auch der aufsuchenden Jugendarbeit online.

Auch werden Inspirationen gegeben, wie Challenges die viel mit Corona zu tun haben, wie Masken nähen, aber auch „HowTo`s“ (Wie mache ich etwas) und Tipps für verschiedene Spiele, ob digital oder analog.

Außerdem gibt es virtuelle Video- und Audiotreffs, also tatsächlich eine Art virtuelles Jugendzentrum, in dem sich die Jugendlichen und Jugendarbeiter treffen können und einfach quatschen oder online Spiele spielen.

Und auch eine wichtige Funktion ist es Informationen zu geben, sei es zu Hilfsmöglichkeiten, oder zu dem, was hier gerade passiert. Vor allem aber auch für Kinder in prekären Situationen, an wen wende ich mich bei Gewalt zuhause, mit wem spreche ich darüber?

Auch das ist etwas, was gerade tatsächlich passiert.

Ist das was gerade passiert, etwas wie Jugendarbeit immer parallel funktionieren sollte?

Gedanken aus dem Pad

Weiterlesen/Vertiefen:

Buch zum Thema digitale Ungleichheit: Weapons of math destruction: how big data increases inequality and threatens democracy. Cathy o'neil - und ein Algorithmus hat kein Taktgefühl von Katarina Zweig (hier als Video von unserem GMK Forum 2019 <https://www.youtube.com/watch?v=Af3B6-oR1W4>)

Das neue Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung als kostenloser Download:

https://www.beltz.de/fachmedien/sozialpaedagogik_soziale_arbeit/buecher/produkt_produktdetails/39311-handbuch_soziale_arbeit_und_digitalisierung.html

Die Links zu den Projekten: Game n grill <https://infocafe.org/gamengrill-2019/>

Digitaali AG komplett als Material <https://infocafe.org/dossiers/digitaali-ag/>

minecraft und Stadtentwicklung: <https://jugend.beteiligen.jetzt/praxis/gute-praxis/minecraft-workshop-zum-thema-stadtentwicklung>

Ein paar Gedanken zur digitalen Mündigkeit und sozialer Arbeit: <https://digit.social>

zu parasozialer interaktion: Parasoziale Interaktion (PSI) steht für einen spezifischen Modus, mit dem sich Rezipienten zu den in den Medien dargestellten Akteuren in Beziehung setzen. Während Identifikation und Imitation in der Regel den Wunsch ausdrücken, einer Medienperson Ähnlich zu sein, beschreibt die parasoziale Interaktion das Phänomen einer partnerschaftlichen Auseinandersetzung. Das Konzept geht auf Donald Horton und Richard Wohl zurück

Hinweise:

Es ist durchaus möglich, Videos von Youtube zu sehen, ohne den Google-Algorithmus dabei zu füttern. Bspw. über <https://invidio.us> (<https://github.com/omarroth/invidious>) oder über entsprechende Android-Apps wie "newpipe". (Artikel dazu: <https://www.kuketz-blog.de/youtube-daten-schutzfreundlicher-videokonsum/>)

Smarte Jugendarbeit in Sachsen

Ein Zwischenbericht

Tanja Brock
Forschungsprojekt „Smarte Jugendarbeit“
ehs Zentrum Dresden

Wie lässt sich Jugendarbeit an die Erfordernisse des digitalen Zeitalters anpassen? Wie nehmen Fachkräfte den Übergang ins digitale Zeitalter wahr? Wie schätzen sie ihre Kompetenzen ein diesen Übergang erfolgreich zu bewältigen? Im Rahmen welcher Konzepte könnte dies gelingen? Die umfassende Mediatisierung der Gesellschaft und die damit einhergehenden Herausforderungen im digitalen Zeitalter erfordern eine Neuausrichtung der Jugendarbeit. Bisher fehlt jedoch eine systematische Evaluation von Konzepten einer Jugendarbeit, die sich mit diesen Themen beschäftigt.

Jugendliche bewältigen die Herausforderungen der digitalen Kommunikation nahezu selbstständig und individuell, ohne ausreichend begleitet zu werden. Die Identitätsarbeit von Jugendlichen erfolgt sowohl offline als auch online, wodurch sie sich zunehmend anstrengender und komplexer gestaltet. Vor diesem Hintergrund ist eine Jugendarbeit gefragt, die neben der Vermittlung von Medienkompetenz Jugendliche bei ihrer Identitätsarbeit begleitet.

Dabei nimmt sie Formen digitaler Ungleichheit und damit verknüpfte Unterschiede im Nutzungsverhalten in den Blick. Eine entsprechende smarte Jugendarbeit ist „eine innovative Entwicklung der Jugendarbeit, die praktische digitale Jugendarbeit umfasst und eine Forschungs-, eine Qualitäts- und eine Politikkomponente einschließt.“

Doch dafür benötigen die Fachkräfte der Jugendarbeit selbst Unterstützung und Orientierung im Umgang mit Jugendlichen und deren digitalen Lebenswelten, die von schnelllebigen digitalen Trends geprägt sind. Außerdem blieb auch an den Hochschulen und Ausbildungsstätten die Verankerung einer smarten Jugendarbeit in den Curricula

ehs **zentrum**
für Forschung, Weiterbildung und Beratung



bisher aus. An all diesen Punkten setzt das Forschungsprojekt „Smarte Jugendarbeit in Sachsen“ an.

Frage-/Zielstellung des Forschungsprojektes

Um die Fachkräfte und Jugendliche an der Entwicklung einer smarten Jugendarbeit in Sachsen zu beteiligen, soll nach ihren Erfahrungen und Erwartungen gefragt werden. Hierfür kamen und kommen quantitative und qualitative Methoden zum Einsatz. Die Ergebnisse des Projektes sollen die Partizipation und Demokratiebildung im Prozess der Entwicklung von Konzepten einer zukunftstauglichen Jugendarbeit im digitalen Zeitalter unterstützen.

Konzeption und Methoden

Zunächst wurde mittels standardisierter Verfahren nach bestehenden und geplanten Konzepten smarterer Jugendarbeit in Sachsen gefragt. Dies erfolgte über eine quantitative Abfrage bei Fachkräften der Jugendarbeit. Im Fokus standen sowohl der eigene Umgang mit digitalen Medien als auch der von Jugendlichen sowie erste Visionen und Erwartungen an eine smarte Jugendarbeit. Eine quantitative Abfrage bei Hochschulangehörigen (Studiengangsleiter*innen und studentische Vertreter*innen) setzte den Schwerpunkt auf die Verankerung von Inhalten einer smarten Jugendarbeit in den Curricula.

Die qualitativen Erhebungen adressierten Fachkräfte der Jugendarbeit sowie jugendliche Nutzer*innen in Sachsen. In Einzel- und Gruppeninterviews wurden jeweils der Umgang mit digitalen Medien sowie Erwartungen an eine smarte Jugendarbeit eruiert. Die vorläufigen Ergebnisse daraus werden im folgenden Schlaglichtartig und mittels Zitaten dargestellt.

Praxisbeispiele der digitalen Jugendarbeit³



Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit
<https://www.digitalyouthwork.eu/>

Die abschließende Auswertung, Systematisierung und Bewertung der Ergebnisse erfolgt in einem Konzeptlabor im Hinblick auf Veränderungs- und Entwicklungsbedarfe in der Aus- und Weiterbildung von Fachkräften in Sachsen. Hieran werden Studierende, Fachkräfte und Expert*innen (Wissenschaft, Politik) beteiligt.

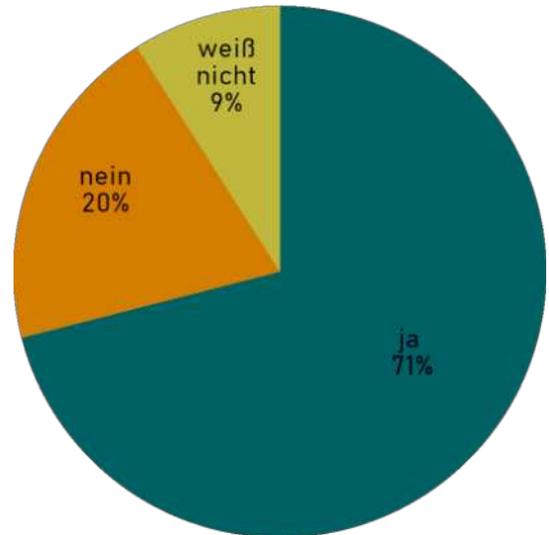
Auswertung der qualitativen Erhebungen

Welche Rolle spielen digitale Medien bei der Erreichbarkeit von Jugendlichen?

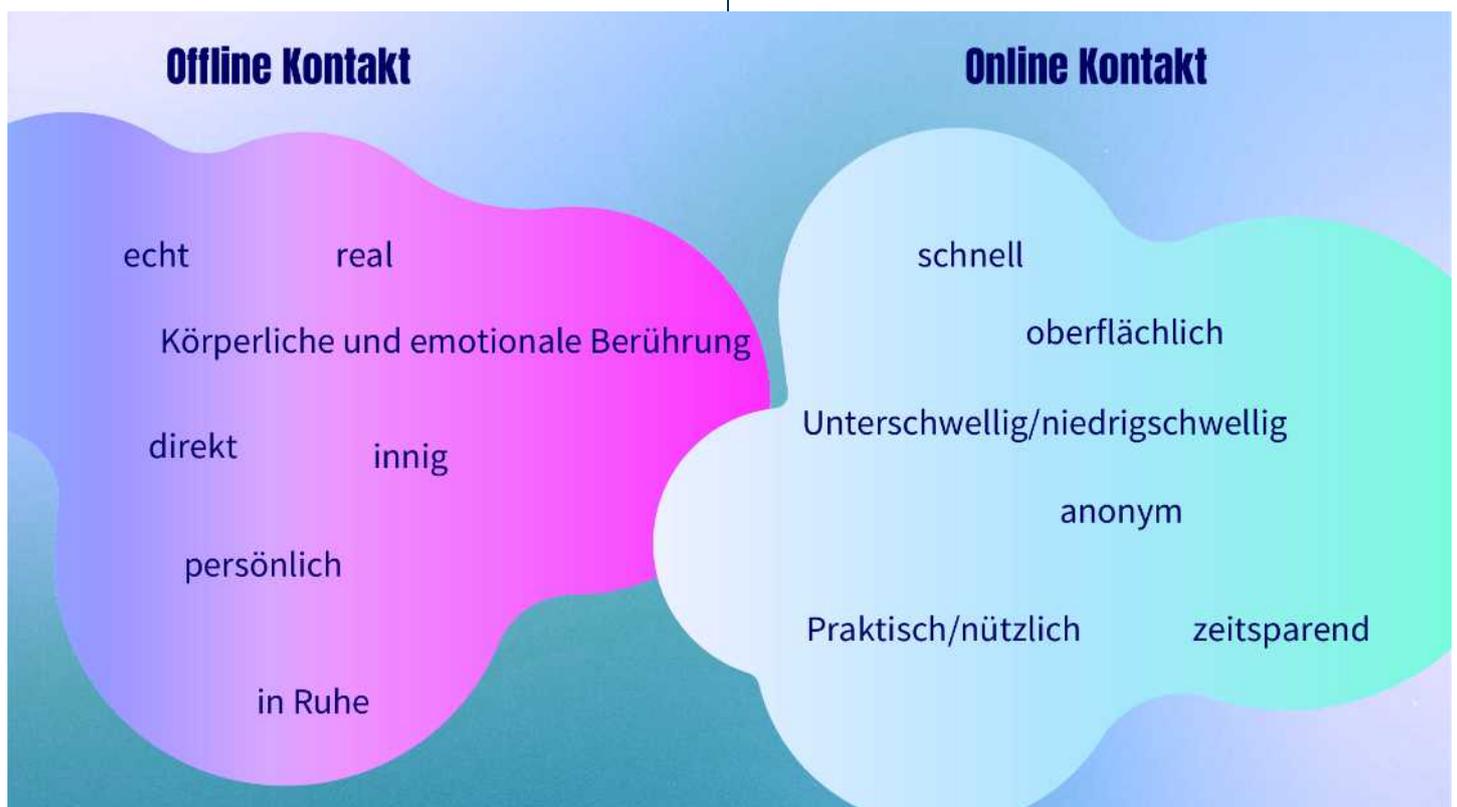
B: (...) Und man kann sehr schnell durch die digitalen Medien auch an die Jugendlichen, quasi ein Feedback wieder von denen erhalten und so im besseren Kontakt zu stehen. Und das war vor fünf Jahren noch nicht so ausgeprägt gewesen, meines Erachtens, dass man wirklich diese Kontaktpflege darüber betreibt, sondern wirklich nur Informationen streut und ab und zu mal bei Facebook etwas. Aber jetzt sind gerade diese Instagram und WhatsApp und diese ganzen Messenger, sind sehr,sehr nützlich wirklich, um schnell Kontakt mit den Jugendlichen zu haben. egal ob man angerufen wird oder über Facebook, Instagram, WhatsApp, also ist ja egal, es wird alles so angebahnt und früher ist man mal irgendwo hingegangen und hat geguckt, ob irgendwo etwas ist und jetzt ist man gezielt verabredet.

Was ich weiß, ist, man muss immer dort hingehen, wo die Jugendlichen hingehen, also werde ich früher oder später zu irgendwelchen Plattformen mit umziehen müssen. Und andersrum laufen wir natürlich auch Gefahr, Instagram ist genauso wie bei Facebook, irgendwann überaltert das Ding, wenn nur noch Leute wie ich das nutzen, (.) dann müssen wir uns überlegen, ob wir dann bei TikTok einsteigen oder so. (lacht) Da sind wir noch nicht dabei.

Gehen Sie bei der Auswahl der Kommunikationsformen auf die Kommunikationsgewohnheiten Ihrer Adressat*innen ein? (N=76)



Also ich denke, es kann nicht ausschließlich über Smartphone laufen, ich denke, ein Mix kann funktionieren. (.) Aber ich glaube, dieser persönliche Kontakt ist nach wie vor ganz wichtig. Also ich will über diese Wege, über digitale Wege will ich kein Problem lösen (...) zumindest sollte Jugendarbeit daran interessiert sein, den persönlichen Kontakt weiter aufrecht zu erhalten. Und da muss ich überlegen, wie weit nutze ich diese Medien, die ja wie wir es vorhin eingangs hatten, die nehmen ja auch viel ab. Im Endeffekt könnte ich auch in meinem Büro sitzen, mit allen vernetzt sein (...) müsste ich mich noch fragen, ist das noch der Job, den du wirklich machen willst. Und dann würde ich wahrscheinlich sagen, nein, das will ich so nicht machen. Aber vielleicht kommt mal irgendjemand und sagt, ja, das ist der Job mittlerweile geworden. Dann würde ich sagen, aus meiner eigenen Überzeugung hat das keinen Sinn mehr. Also ich glaube da nicht dran. Ich glaube, wir brauchen diese innige Beziehung, weil alles, was



Überblick über die Anwendungsbereiche von digitalen Medien in der Jugendarbeit



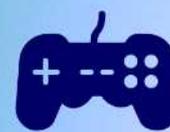
FACEBOOK



WHATSAPP



INSTAGRAM



GAMING

digital läuft, einfach nicht echt ist, auch wenn für die Menschen es auch echt ist, das ist eine reale Welt geworden. (...) Was ich gar nicht so fassen kann, weil, für mich ist es nicht real, für mich ist es immer noch etwas, nichts Fremdes, aber da muss ich auch erstmal einen Knopf drücken und irgendwo reingehen oder irgendwo Aber ich glaube ganz einfach, dass die, wenn dieses zwischenmenschliche, also das ist ja so, wenn man angefasst wird oder so, so eine Berührung, das ist irgendwie so ein Punkt, was eigentlich ein Mensch braucht. (...) Und ich glaube, wenn es fehlt, so eine emotionale Berührung, eine echte mittlerweile, wo wir Dinge, also auch empathisch miteinander umgehen können. Und das ist irgendwie rausgegangen durch diese Technik (...)

Mir ist es zum Beispiel wichtig, immer erreichbar zu sein, egal welche Uhrzeit. Meine Freunde, die können mich auch nachts um eins anrufen.

Irgendwann ist einfach dein Handy dein bester Freund.

Facebook

Also bei Facebook, also bei Kontaktanfragen, das geht gerade sehr zurück. Da ist eher so, dass die Jugendlichen jetzt in andere, also eher Richtung Instagram und Snapchat (.) gehen und dass eher so die erwachsenen Leute bei Facebook hängen geblieben sind. Was man dann aber auch ganz gut nutzen kann, um mit Politikern in Kontakt zu bleiben, dass die unsere Arbeit kennenlernen und ja so zur Eigenwerbung des Vereins und des Projektes.

Whatsapp

[D]as ist das am meisten genutzte Medium [WhatsApp, Anm. TB], mittlerweile. So, also das ist, ja, wüsste gar nicht mehr, wie man es anders machen soll. Also manchmal freue ich mich. Wie hatten wir es denn früher eigentlich gemacht?

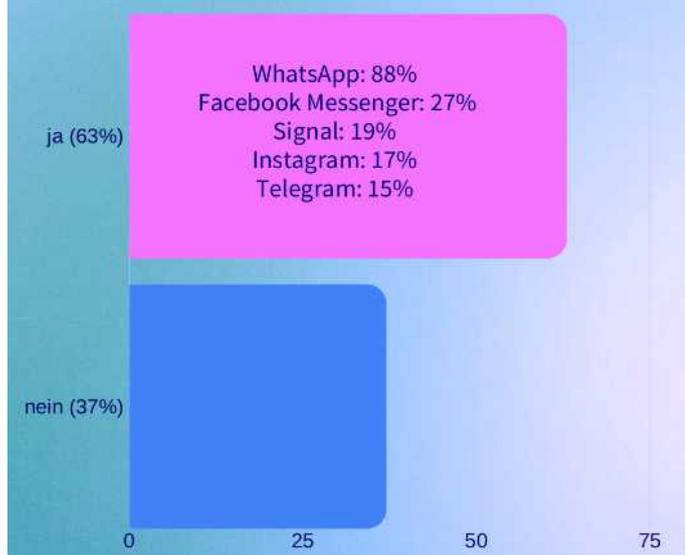
Wir haben gesagt, das ist die Lebenswelt unserer Jugendlichen, da sind die drin und das ist dann unsere Aufgabe, dann auch dort mit drin zu sein (.) und warten einfach mal ab (lacht).

(...) wir können zum Beispiel WhatsApp nicht komplett löschen. Das haben andere Jugendhelfer gemacht (.) und haben damit Kindern und Jugendlichen einen massiven Zugang weggenommen. Und das kann nicht kompensiert werden, ja, da rufe ich an und schreibe eine SMS.

Nein (...), haben aber sehr klar gesagt, dass wir, wenn, es geht um Terminvereinbarung, das ist soweit dann in Ordnung und mal so dieses freundliche, oberflächliche Schnack. Ab dem Moment, wo der Klient anfängt, persönliche Daten zu übermitteln oder Fotos von irgendeinem Bescheid zu schicken, dass wir das dann grundsätzlich abblocken. (...) beziehungsweise dort einfach sagen, lass uns treffen. Also einfach weg von diesem Medium holen Wir haben gesagt, das ist die Lebenswelt unserer Jugendlichen, da sind die drin und das ist dann unsere Aufgabe, dann auch dort mit drin zu sein (.) und warten einfach mal ab (lacht).

(...) wir können zum Beispiel WhatsApp nicht komplett löschen. Das haben andere Jugendhelfer gemacht (.)

Nutzen Sie zur Kommunikation mit Adressat*innen Messenger Apps? (N=76)



Jugendlicheninterviews

I: Ja, okay. (.) Aber da braucht ihr euch ja gar nicht so über Messenger auszutauschen, wenn ihr euch hier live seht.

B1: Mh.

B2: Ja.

I: Aber macht ihr trotzdem?

B1: Ja. (alle lachen)

und haben damit Kindern und Jugendlichen einen massiven Zugang weggenommen. Und das kann nicht kompensiert werden, ja, da rufe ich an und schreibe eine SMS. Nein (...), haben aber sehr klar gesagt, dass wir, wenn, es geht um Terminvereinbarung, das ist soweit dann in Ordnung und mal so dieses freundliche, oberflächliche Schnack. Ab dem Moment, wo der Klient anfängt, persönliche Daten zu übermitteln oder Fotos von irgendeinem Bescheid zu schicken, dass wir das dann grundsätzlich abblocken.(...) beziehungsweise dort einfach sagen, lass uns treffen. Also einfach weg von diesem Medium holen Instagram

Die sind ja wirklich so offenherzig (..) ab zwölf, dreizehn, dass die alles posten und schreiben. So "ich liebe dich" so und so und tralla la, ne. Und das ist wirklich also da also dann ist man wirklich ganz schnell in der Voyeur-Rolle als Jugendarbeiter und das glaube ich ist nicht ist nicht so gut, ne.

(..) ich folge nur den Jugendlichen, die wir kennen. Und auch nur den Jugendlichen, die kein privates Konto haben. (...) Und denen, denen wir folgen, das sieht man ja dann auch immer, was so bei denen los ist und ich habe das auch schon manchmal dann genutzt so, ah hier, du warst ja heute an der Elbe, hast Feuer gemacht und getrunken. Und, ach, irgendwie so etwas halt, das ist eigentlich nicht schlecht.

I: Wie ist denn die Reaktion so?

B: Ach da kam dann immer schon mal, oh, ihr stalkt uns und so und ich so, Leute, ihr seht, dass wir euch folgen, ihr müsst das auch nicht annehmen und ich bin da raus. Also das ist ja wirklich freiwillig und da sagen sie dann auch eigentlich nichts mehr, das ist auch oft eher spaßig gemeint. (.) Auch Konflikte haben wir darüber schon mitbekommen, das ist schon echt interessant.

Da schreibe ich bei Instagram, mache ich ein Bild, „Halli Hallo, ich gehe jetzt raus auf Streetwork mit meiner Kollegin Jenny*.“ Und das wird gleichzeitig auf Facebook gepostet und dann können wir loswackeln. Und wer uns dann kontaktieren will unterwegs, weil er weiß, wo wir gerade langlaufen, kann das zeitnah machen. Also das ist wirklich so einfach, (.) das einfach in den normalen Tagesablauf mit einzubinden.

* Name geändert

Man ist dann ständig auf der Suche, irgendwie geeignete Formate zu finden, die man posten kann, die auch Jugendliche oder unsere Zielgruppe im Wesentlichen ansprechen, die sie auch verstehen, die vielleicht auch einfache Sprache bedienen (...) Also ich habe das als eine unheimliche zeitliche Belastung empfunden.

B2: Ich würde das gnadenlos erstmal...

B4: Zeig mal den Account.

B2: komplett nackig machen den Account, also alles löschen. Also jetzt nicht die Abonnenten, aber die Bilder erstmal alle runterhauen. Und dann, ja, erstmal so..

B3: Das Team vorstellen.

B2: Ja, das Team, ich würde ein Bild vom Team machen, also von mir aus von jedem einzelnen mit mehr Bildern oder vom gesamten Team. Dann alle schön markieren dort. (...)

B2: Ja, dann Bilder von den Räumlichkeiten zum Beispiel, von draußen vielleicht noch mal und dann von jeder Aktivität einzeln.

B2: Also morgen das, übermorgen das und so weiter. Aber so richtig kunterbunt, ich finde, die Bilder haben kaum etwas mit der Arbeit zu tun. Also richtig wenig eigentlich, also mehr so therapeutische Bilder sind das. Also solche Nachdenkbilder, wie diese drei Bootbälle dort, frage ich mich auch, warum, warum, warum, keine Ahnung. (...)

I: Was würde besser passen? Was meinst du?



B2: Na, themenbezogene Bilder, also, ja, (.) vom Treff halt mehr Bilder, also ich meine, ich habe auch nicht meinen richtigen Namen auf Instagram, aber trotzdem poste ich immer nur Bilder, wo ich auch mit drauf bin.

aber somit bekommen sie überhaupt ein Bild, dass wir jetzt hier nicht die (..) totalen Langweiler sind und irgendeine Arbeit machen, die keinen interessiert. (.) Weil, was ist ein Sozialarbeiter? Die Frage kommt ja ganz oft auch von Jugendlichen. (.) Und dadurch, also diese eigene Präsentation der Arbeit und von der Person, ich glaube, das finde ich sehr hilfreich. (.) Wo die auch ungefähr wissen, okay, was ist denn das für ein Typ, was kann man mit denen machen und ich glaube, das macht es einfacher für die Jugendlichen, auch so eine Person einzuordnen.

also es ist immer schwierig sich selber zum großen Influencer zu machen. Das heißt du kannst den Leuten folgen, aber ob sie dir folgen oder ob sie das cool finden, was du machst, das kannst du nicht erzwingen. (...) wenn du es gut machen willst, dann machst du irgendwann nicht mehr nur die Story, sondern dann überlegst du wie kannst du jetzt den Text bewegen? Wie kannst du das Video jetzt schneiden? So ein bisschen à la Fynn Kliemann, der da der große Vorreiter ist.

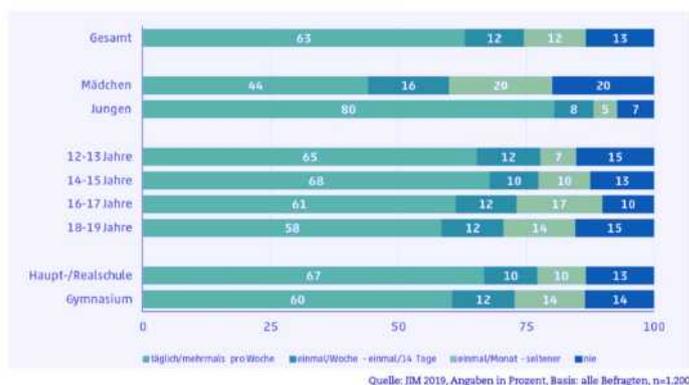
KÖNNEN JUGENDARBEITER*INNEN DIE BESSEREN INFLUENCER*INNEN SEIN?

Games

Ja, also ich habe ein Handyspiel und ein Jugendlicher hier aus dem Treff, der hat so einen Clan gebaut und hat mich eingeladen. (...) Und gestern schrieb er mich an und da haben wir uns ein bisschen kurz ausgetauscht, das war ganz witzig. Also ist auch jetzt eine neue Möglichkeit, (...) über so Spielerisches irgendwie zu kommunizieren, das fand ich ganz charmant.

Ich sehe es als Arbeit an, weil, darüber wird sich unterhalten, in diesem TeamSpeak erfährt man ganz viel. Das ist dieses klassische Gespräch, früher sind sie aus der Schule vielleicht mal kurz heim und dann ins Jugendhaus gekommen. Dann haben welche mit gechillt, wir haben eine Runde Billard gespielt, uns dabei unterhalten. Und jetzt hockt der leider bei sich zu Hause (.), aber wir reden über Teamspeak, also ich habe wenigstens diese Basis überhaupt noch, aber die Interessenslage ist so.

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2019
– Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto) –



Zusammenfassung und Ausblick

- // Beziehungsarbeit ist medial geprägt und vereint multimodale Kommunikationsformen
- // Beziehungsarbeit gestaltet sich über eine Verbindung von Offline- und Online-Begegnungen
- // breites Spektrum an Haltungen der Fachkräfte gegenüber digitalen Medien
- // einrichtungs- und trägerübergreifende Vernetzung und Austausch für gemeinsame Entwicklung von Fachstandards zur smarten Jugendarbeit
- // individuelle Positionierung zum Thema entwickeln

Literatur

Amtsblatt der Europäischen Union C 418/3 vom 07.12.2017
[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:52017XG1207\(01\)&from=HU](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:52017XG1207(01)&from=HU)

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): JIM Studie 2019.
https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM_2019.pdf

Timo Kaerlein: Smartphones als digitale Nakörpertechnologien. Zur Kybernetisierung des Alltags. Bielefeld 2018: Transcript. Gesellschaft für Medienwissenschaft (Hrsg.): Zeitschrift für Medienwissenschaft. Nr. 15 Technik | Intimität. Zürich 2016: Diaphanes. Hemma Mayreder/Florian Neuburg: Offene Jugendarbeit in einer digitalisierten und mediatisierten Gesellschaft. Endbericht zum Forschungsprojekt E-YOUTH.works. 2019.



Digitale Spiele, Ethik und Jugendarbeit

Mit und von Spielen(den) lernen

Dennis Mohorn

Skill Trees, Jugendarbeiter und Medienpädagoge

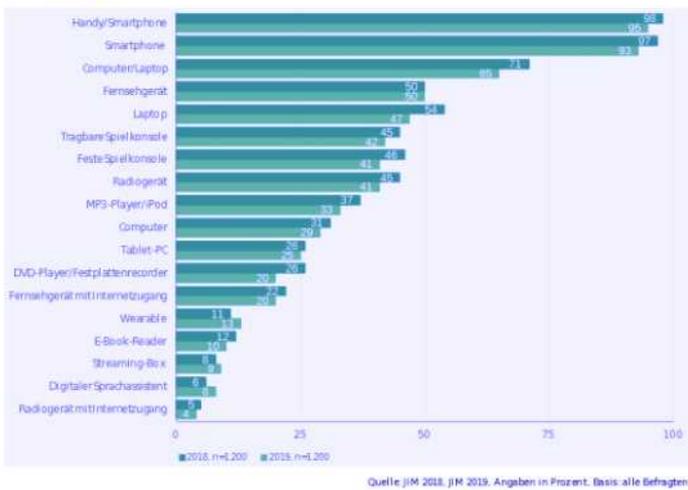
Protokoll: Konstanze Großmann

Der Fokus im Workshop lag auf dem Lernen und der Jugendarbeit. Zum Einstieg wurden kurz aktuelle Statistiken zur Nutzung digitaler Spiele durch Jugendliche dargestellt. Anschließend wurden ethische und praktische Fragestellungen und Spiele beleuchtet. Zwischenfragen waren jederzeit möglich und werden im folgenden *kursiv* eingebettet

Statistiken

Gerätebesitz Jugendlicher 2019

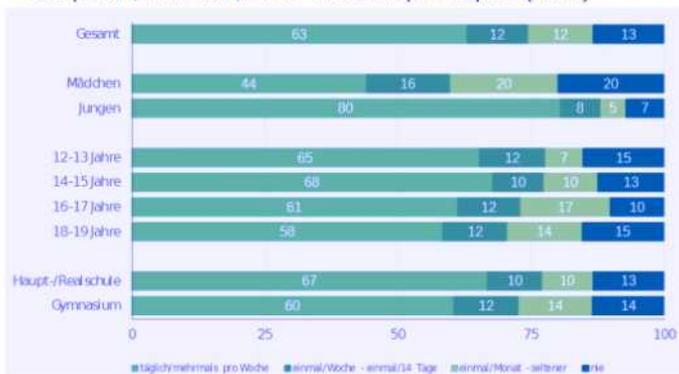
- Auswahl -



Jugendliche sind fast flächendeckend mit Handy und Smartphone ausgestattet und nutzen diese demzufolge auch für Gaming. Auch tragbare und feste Spielkonsolen werden gern genutzt (50%). Internet und Smartphone werden sehr ausgiebig genutzt.

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2019

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto) -



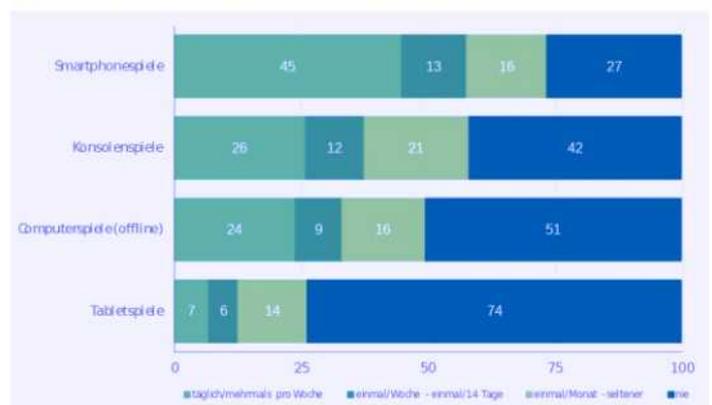
Digitale Spiele sind vor allem bei Jungen sehr beliebt. Vor allem bei Jungs ist der Redebedarf bzgl. digitaler Spiele sehr hoch (in der Jugendarbeit). Smartphonespiele werden am meisten genutzt, Konsolen- und Computerspiele sind etwas nachrangig. Als Pädagog*in muss daher geschaut werden, was die Kinder und Jugendlichen spielen.



Kritisch ist dabei die Monetarisierung bei Smartphonespielen zu sehen (z.B. Coinmaster – Glücksspielsimulator). Eine Chance für die Jugendarbeit kann darin bestehen, unbekannte Spiele den Jugendlichen nahebringen. Inwieweit ist das Medium "digitales Spiel" gesellschaftlich relevant? Es gibt eine „normale“ Abfolge von gesellschaftlichen Reaktionen beim Aufkommen neuer Medien. (Buchdruck, Radio, Fernsehen, Videorekorder, etc.)

- Ablehnungshaltung: sinnlos, gewaltverherrlichend, dieser Aspekt herrscht oft in der Gesellschaft zunächst
- Vereinnahmung und Instrumentalisierung: "Killerspiele" aber auch „Lernspiele“
- Medienangemessene Auseinandersetzung --> digitale Spiele haben für die Pädagogik eine hohe Relevanz (Stichwort: Lebensweltorientierung)

Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2019



Was ist Spiel?

Ein Spiel:

- ist Frei
- ist als ob
- ist begrenzt
- besitzt eigenes Regelwerk
- ist wiederholbar
- ist Wagnis/Experiment
- besitzt Selbstbestimmtheit

Haben die Teilnehmer*innen ähnliche Erfahrungen gemacht?

In Koblenz an der Uni konnte vor zwei Jahren Manfred Spitzer über "digitale Demenz" referieren und medienpädagogische Angebote mit bürgerlichem Klassismus ver-teufeln.

Ja. ist bei den Studierenden auch so. langsam ändert sich ein wenig was vom Gefühl her. könnte aber auch an unserer exzessiven Werbung für das Computerspiel-labor liegen Gesellschaftsbild nach wie vor vorherrschend:

Zocker als nerdige Typen, die keine Freunde haben und nur in ihrem Zimmer sitzen ohne andere Hobbys Anmerkung: Mädchen kommen in Vorlesungen und Sem-inare, aus persönlichem Interesse (sie möchten ihre Fre-unde besser verstehen, die ausgiebig digital zocken) und nicht aus pädagogischem Interesse

Gesellschaftliche Deutung von Spiel

- naive Deutung
- Spiel als kurios, nutzlos und lediglich den Kindern zugestanden
- mittelalterlicher Puritanismus
- Spiel als Verführung
- Zweckmäßigkeit des Spielens
- pädagogische Ausnutzung
- Idealisierung (z.B. Schiller: „Der Mensch ist nur ganz Mensch, wo er spielt“)

Regeln als Hauptelement

„Rules provide the structure out of which play emerges, by delimiting what the player can and can-not do“ (Salen/ Zimmerman 2004, 80)

„A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.“ (Salen/Zimmerman 2004, 80)

Regeln sagen uns was in einem Spiel geht und was nicht!

Wie werden Regeln vermittelt (Martin 2012)?

- Klassische Anleitung (Booklet)
- In-Game Tutorials
- Kommunikation unter Spieler*innen
- Let's Play Videos
- Walkthroughs (Text oder Video)
- Digitale Kommunikation (Whatsapp Gruppen, Spieleforen etc.)

Regeln können in verschiedenen learning ecologies (Martin 2012) vermittelt werden. Unterscheidungen finden sich in Informationspräsentation, Notwendigkeit von Vorwissen und in Interaktivität. Regeln als Hauptelement (bieten Struktur und Rahmung) klassische Anleitungen (Booklets) für digitale Spiele werden immer seltener bzw. sind komplett verschwunden, da es Ingame Tutorials gibt, welche die Spieler an das Game heranzuführen. Auch Spieler*innen können selbst Regeln einbringen (z.B. Minecraft), Let's Play Videos sind dafür ebenfalls sehr beliebt, Walkthroughs vermitteln Regeln ebenfalls aber dienen auch der Unterhaltung (beispielhafter Spielablauf oder auch Speedruns z.B.), Spieleforen verlieren an Relevanz, aber Discord und Teamspeak werden auch zur Regelvermittlung genutzt.

Diskussion:

Warum sind Regeln wichtig?

Sehen Sie Unterschiede in den Regelwerken digitaler und analoger Spiele?



Zugänge sind anders

Code verändern (Spiel modden) birgt höhere Hürden als ein analoges Spiel zu modden.

virtuelle Spiele haben die Grenzen der Software und sind daher nicht unbegrenzt veränderbar. Bei analogen Spielen kann ich vielfältiger ergänzen.

*Mit digitalen Spielen kann ich nicht diskutieren, dass die Regeln unfair sind. In einem Analogen können sich die Spieler *innen einigen, dass sie die Regeln anders auslegen und trotzdem gemeinsam weiter spielen. Einen Levelaufstieg kann ich nicht mit einem Spiel diskutieren.*

Können Regeln bei digitalen Spielen verändert werden?

Ja aber das ist eine Frage der Kreativität. Das Spiel hat generell einen gewissen Rahmen aber Details können verwendet werden um die Regeln und Ziele innerhalb der Struktur zu reframe (einige Spiele können sehr kreativ verändert werden) z.B: In Mario Kart: Kein Rennen fahren, sondern einen Rutschcontest durchführen.

Im Spiel "Overwatch" gibt es einen Workshop-Modus, in dem Spielende die Regel für das Spiel in ihrer persönlichen Lobby frei einstellen können, um beispielsweise völlig neue Spiel-Modi zu erschaffen.

Ich finde Regeln in analogen Spielen können dennoch verhandelt und neu gestaltet werden, z.B. Skat oder MauMau, während bei digitalen Spielen die Regeln schon fest sind und nicht verhandelt werden können. Dies gestaltet sich bei "freien digitalen" Spielen, wie z.B. dein Minecraft- Beispiel ja völlig anders, da du dort eine freie Spielumgebung hast. In GTA kannst du auch wunderbar eigene Regeln aufstellen. Es gibt vielseitige und zum Teil echt lustige Challenges

Wird zwischen digitalen und virtuellen Spielen unterschieden? Wenn der Aspekt der Identität im virtuellen Spiel bedacht wird, auf jeden Fall.

Fazit: Regelwerke (digital oder analog) entscheiden sich nicht grundsätzlich --> Spiel wird durch seine Regeln gerahmt

Pause mit regen Diskussionen im Chat:

im analogen Spiel lassen sich die Regeln leichter modifizieren oder verändern (Coding und Modding erfordert andere Fähigkeiten)

<https://openbadges.org> --> damit kann mensch quasi die Realität gamifizieren

*ich habe für mich folgendes in den Themenspeicher gelegt: die Unterscheidung der Kategorien Spiel, Tätigkeit, Fähigkeit und Arbeit. Da stecken sehr komplexe Verständnisse vom Menschen bzw. sich widersprechende Menschenbilder dahinter. Spieltheorie spielt z.B. bei Neoliberalen und bei Systemiker*innen eine dominante Rolle. --> auch Spiele können in einen "Arbeitskontext" ausarten.*

Digitale Spiele werden entwickelt - Urheberrecht?

Dann können evtl. Regeln nicht einfach so geändert werden. --> wenn es um Modding geht, liegt es am Entwickler selbst (die meisten Spiele haben keinen Modding-Support); dennoch können die Spieler jedes Spiel mit anderen Regeln spielen (siehe oben beispielsweise bei Mario Kart oder GTA bzw. Overwatch) Heißt fehlender Modding-Support, dass ich es nicht bearbeiten darf? Das wird dennoch gemacht aber die Frage ist, ob es der Entwickler duldet. Manchmal sind auch nur einzelne Mods nicht erlaubt.

Unterhaltung mit Bildungspotential

BETRACHTUNGSEBENE

- Input-Output Loop
- Episoden
- Allgemeine Tätigkeit

UNTERHALTUNGSMECHANISMEN

- Selbstwirksamkeitserfahrungen
- Spannung und Lösung
- Simulation von Lebenserfahrungen

Spiele als Testumgebung für Alltagshandeln

- Experimentierfeld für Handlungsalternativen und/oder Perspektivwechsel



- Komplexe (gesellschaftliche) Zusammenhänge können erlebbar gemacht werden
- Erweiterung des Erfahrungsschatzes
- Kooperation und Interaktion kann erlernt werden
→ Gemeinschaftliches Handeln

Wie nachhaltig ist eine im digitalen Spiel erlangte Selbstwirkungserfahrung? Wenn es immer die gleichen Erfahrungen sind, lässt das irgendwann nach. Wenn im realen Leben keine Selbstwirksamkeitserfahrung oder nur wenige vorhanden sind, ist der Reiz im digitalen natürlich größer. Im digitalen sind diese einfacher zu generieren als im RL. Auch hier gibt es dann wieder negative Folgen (z.B. Suchtpotenzial). Problemlösekompetenz ist in digitalen Spielen sehr wichtig. Auch hier werden wieder Selbstwirksamkeitserfahrungen generiert. Im digitalen Spiel können "Was wäre wenn Erfahrungen" einfach gemacht werden (z.B. Die Sims) - Spiele als Testumgebung für Alltagshandlungen, ermöglicht auch Perspektivwechsel --> positiv ausgeprägter Bildungscharakter (z.B. bei Unsicherheit der sexuellen Orientierung); auch bei Shootern besteht die Möglichkeit das Spiel zu reflektieren (Unterhaltung über Gewalt und Tod pädagogisch anleiten) --> Diskussion über ethische und moralische Gesellschaftsvorstellungen anregen (z.B. Perspektive des Soldaten einnehmen)

gesellschaftliche Zusammenhänge können erfahrbar gemacht werden (z.B. Indie Spiel "Papers Please" - als Grenzkontrolleur kann der Spieler entscheiden, welche Menschen er ins Land lässt und erlebt die Restriktionen und Vorschriften welche der Staat macht - hier muss sich der Spieler dann entscheiden, was er tut)

Mir ist noch eine grundsätzliche Frage aufgekommen: In der (analogen) Spieltheorie gibt es die Phasen des Rolleneinstieg, des Spielens, der Reflexion im Spiel (in den Rollen), Rollenausstieg, die Reflexion über das Spiel. Gibt es da bei digitalen Spielen Unterschiede, andere (weitere, begrenzte) Möglichkeiten der Reflexion?

Keine signifikanten Unterschiede, da Spieler ganz bewusst in das Spiel einsteigen und es auch wieder bewusst beenden. (Frage ist: Wie reflektiere ich das Spiel in meiner vorgegebenen Rolle?) Anders ist es bei Rollenspielen, wo der eigene Charakter relativ frei gestaltet werden kann.

Kooperation: Gerade bei Jugendlichen sind Single Player selten anzutreffen (eher Multiplayer). Über Single Player kann sich aber im Nachgang untereinander ausgiebig ausgetauscht werden. Heute wird viel über Spiele kommuniziert und damit ist der soziale Aspekt sehr groß.

Pause

Game Based Learning

Klassische Lernspiele (z.B. Addy) - viele ältere Lernspiele haben keinen hohen Unterhaltungswert

Ist das bei aktuellen Lernspielen auch noch so? Ja teilweise --> klassische digitale Spiele vorwiegend nutzen (sobald ein externer Zwang durch Eltern oder Lehrer besteht, verliert es den Reiz)

Serious Games: legen großen Wert auf ethische Ebene (hohe Reflektionsfähigkeit notwendig) --> sollte im pädagogischen Setting gut begleitet werden

Es gibt auch Spiele, die zunächst keine Serious Games sind, aber später dazu geworden sind (Special Edition von Minecraft)

Zwischenfrage: Da gibt es keine USK-Einschätzung zum Spiel. Ist das richtig? Doch: This War of Mine hat USK 16

Gamification

- Kein digitales Spiel im eigentlichen Sinne
- Übernahme von Spielelemente in anderen Kontext
- Belohnungssysteme
- Meist stark Konkurrenz basiert / Förderung kapitalistischer Ziele
- kritisch zu sehen, da es Konkurrenz fördert (Wer levelt am schnellsten?) bzw. fördert kapitalistische Ziele
- Belohnungssysteme sind relativ offensichtlich --> Konditionierung von gesellschaftlich erwünschtem Verhalten

Games for Change

- können ein Anfang sein, um über bestimmte Themen zu sprechen
- Gesellschaftliche Veränderung ist das Ziel
- Regen Diskussionen zu gesellschaftlichen Themen an
- Kritisieren politische Zustände

Aneignung von Medien

Kinder und Jugendliche checken i.d.R. zunächst ab, welche Kenntnisse der Pädagoge in Bezug auf digitale Spiele hat.

„Das Aneignungskonzept betont die sozial-räumliche Einbettung der subjektiven Prozesse der Auseinandersetzung mit der Umwelt und der materiellen wie symbolischen Kultur“ (Theunert 2010, 128)

Aneignung von Medien findet in verschiedenen Bereichen statt:

- Nutzung
- Wahrnehmung
- Bewertung
- Verarbeitung

Interaktion der Spielenden

- Einigung über Spiel (prä-medial) → Welches Spiel wird gespielt, welche Regeln, Wissensstand?
- Erklärung des Funktionsprinzips (prä-medial/medial) → Narration, Funktion, Taktik
- Kommunikation während Nutzung (medial) → Spielauslebend; Vergleich während Spiel
- Kommunikation nach der Nutzung (post-medial) → Erfolg - Misserfolg; Spielreflexion

Zusammenfassung:

Spiel als Schutzraum

- Erlaubt Spielenden Rollen und Perspektiven zu testen
- Experimentierfeld
- Neue Standpunkte Erproben außerhalb vorgegebener Pfade
- Berührungängste Abbauen

Im Spiel können Aktionen im fiktiven "getestet" werden. D.h. nur weil ich etwas moralisch Verwerfliches ingame tue, mache ich es nicht auch im Reallife (Was wäre wenn?). An dieser Reflektionsebene kann mensch ansetzen und dort Jugendliche unterstützen. Im virtuellen Raum können auch Menschen getroffen werden, mit denen man im Reallife nichts zu tun haben möchte. *Aber die Gefühle*

beim Spiel sind real. Ja natürlich. Z.B. Kommt es vor, dass sich Personen in einen Avatar von WoW verlieben, sich dann treffen und sind dann voneinander nicht begeistert sind. Die Gefühle sind jedoch nicht so nachhaltig, wie im Reallife. *Wieso simuliert, wenn real erfahrbar?* Im Sinne des Schutzraums. Beispiel sexuelle Orientierungsfindung. Bin ich homosexuell? Der Junge/das Mädchen kann mit seinen konservativen, katholischen Eltern nicht darüber sprechen. Erfahrungen im Reallife sind da sehr schwierig zu machen - simulierte Erfahrung ist das einzige, was ihm bleibt. Oder zumindest sehr viel niedrigschwelliger und damit potentiell entfaltungsfördernd.

Spiel als Erfahrungsraum

- Spiel vermittelt Erfahrungen und Erlebnisse durch aktive, handelnde Auseinandersetzung
- Simuliert Lebenserfahrung
- In diesem Bereich gibt es kaum Grenzen



Spiel als Transformationsmedium

- Performative Medien → konkretes Erfahren
- Digitales Spiel eingebettet in gesellschaftlichen Alltag
- Soziale Wirklichkeit Verändern

Also gerade bei Fortnite stelle ich fest, dass viele Jugendliche (je jünger, desto höher das Potential) süchtig werden und in eine Welt abtauchen, in der sie alleine gar nicht mehr rauskommen. Ich meine z.B. solche Äußerungen, wie: Heute war ein guter Tag, ich habe das und das im Spiel erreicht. Gibt es da ein Tool/Spiel/Simulation, um so eine Medien/Spielsucht zu spiegeln? Vorsicht bei der Verwendung des Suchtbegriffs; Verankerung im ICD 11 → Prüfen, ob das damit konform geht. Im Gespräch mit Jugendlichen das Wort "Sucht" vermeiden. Wenn tatsächlich eine Sucht vorliegt, dann dem Jugendlichen einen Deal vorschlagen (z.B. App auf

Handy installieren, wie oft welches Programm geöffnet wurde) – guter Gesprächsauffakt, aber Vorsicht bei der Abgrenzung in Richtung Psychotherapie.

Sozialpädagoge als Helfer und Supporter in Games mit Jugendlichen. Wie handhabst du das? Nein, das ist kein Muss. Es kommt auf Authentizität an. Jedoch kann man darauf hinweisen, wie die Jugendlichen miteinander kommunizieren (z.B. wenn kompetitive Spiele gespielt werden, fallen schnell Kraftausdrücke)

Gibt es ein Konzept wie man als Schulsozialarbeiter mit Jugendlichen spielen kann (in Corona-Zeiten): Ist das Angebot DSGVO-konform? Ein Twitch Stream wäre möglich, Spiele ab 12 können eingebunden werden und die Jugendlichen dann z.B. auf Discord holen

Anmerkung: Ich hab eher das Problem, wenn man es so nennen will, dass ich eher vorher und nachher chatte, weil sie währenddessen sehr schweigsam sind - sie darauf aber wenig Bock haben und lieber schnell in die nächste Runde wollen. Bin aber auch noch am Anfang mit Fortnite, weil ich mich lange dagegen gesträubt habe. --> den Jugendlichen aufzeigen, dass sie ihre Siegchancen verbessern, wenn sie ihre Calls verändern bzw. ihre Kommunikation oder auf Mikrotransaktionen eingehen (Monetarisierung)

Fragen oder Feedback können gern an dennis.mohorn@skilltrees.de gesendet werden auch Projektunterstützung über ww.skilltrees.de möglich.

Vorstellung der Broschüre Digitale Spiele in der Jugendarbeit

Shortlinks funktionieren nicht mehr aber Ansprechpartner der Spiele sind mit aufgeführt.

empfehlenswerte Spiele:

- Don't Make Love
- The Unstoppables: Thema Barrierefreiheit, Andersartigkeit, gemeinsam sind wir stark Gefühl --> kostenlos
- Life is Strange: tolles Spiel aber sehr lang, Nach welchen Kriterien kann ich Entscheidungen treffen --> ethische Entscheidungen)
- Das soziale FIFA Turnier: Punkte für Fairness
- Analoger Shooter: eignet sich für Jugendliche welche gern FSK 18 Spiele spielen wollen, Spielmodus wird ins RL übernommen (z.B. Bälle oder Wasserpistolen oder Spielfläche wird durch Gerätschaften immer weiter beschränkt und im Battle Royale Stil bleibt am Ende nur ein Spieler übrig)
- Projekt "privat": Spiel wird zweckentfremdet, Spiel wird aus seinem ursprünglichen Kontext extrahiert, guter Einstieg für Biografiearbeit (Wer könnte in dem Raum oder Haus leben?)

Vielen Dank!

„Digitale Befreiung“

Von der unterdrückten User*innen – Rolle zum kritischen Bewusstsein in der digitalen Welt

*Jens Möller
Informatiker & Sozialarbeiter
Dorian Wolf
CCC Dresden & Sozialarbeiter*

Transkript: Monique Lepom

Input 1: „Technische Herausforderungen“

Das Internet ist Sozialraum

- bringt uns zusammen (Soziale Netzwerke, ...)
- Nebeneffekte!

Datensammlungen

Was geht mich das an?

Wir sind User

- "User" sind nicht Kunden sondern Ware!
- Umsatz durch Nutzerdaten für gezielte Werbung, Verkauf
- Aufmerksamkeit steuern!

Nutzerdaten, Öl oder der Atommüll des 21. Jh?

- Effekte von Datensammlungen treten an anderer Stelle, oder viel später auf (vgl. Klimawandel)
- Zusammenhang Ursache-Wirkung ist nicht greifbar
- Spätfolgen sind kaum absehbar!

Filterblasen sind nicht neu

Nutzer*innen haben immer schon ausgewählt konsumiert.

Was ist neu?

- ein technisches System übernimmt die Auswahl
- Präsentation individueller Weltsicht
- Interaktion innerhalb der Blase möglich ("Echokammer")
- historisch zur Störerabwehr ("shadowbanning", "hellbanning")
- heute "optimiertes Nutzungserlebnis"

Filter arbeiten verdeckt-

- klassisch: User können nicht sehen, was warum gefiltert wird
- Künstliche Intelligenz: selbstlernend, neuronale Netze, "deep learning"
 - nur allgemeine Optimierungsziele bekannt
 - konkrete Filterentscheidungen selbst für Techniker nicht nachvollziehbar

Welche Ziele werden verfolgt?

- Nutzer*innen sollen möglichst lang und viel interagieren
- möglichst viele Nutzungsdaten sollen gesammelt werden
- Was zu Interaktion führt, wird verbreitet
- Steigerungen, Radikalisierungen
 - "vegetarisch" => "vegan"
 - "Joggen" => "Marathon"
 - "Trump" => "white power"

Reale Auswirkungen

- gesundheitliche Folgen
- social cooling
- Radikalisierung

neutral und effektiv

Dem technischen System sind die Bedeutungen der Inhalte egal.

Fanning the Flames of Hate: Social Media and Hate Crime*

Karsten Müller[†] and Carlo Schwarz[‡]

November 3, 2019

Abstract

This paper investigates the link between social media and hate crime. We show that anti-refugee sentiment on Facebook predicts crimes against refugees in otherwise similar municipalities with higher social media usage. To establish causality, we exploit exogenous variation in major Facebook and internet outages, which fully undo the correlation between social media and hate crime. We further find that the effect decreases with distracting news events; increases with user network interactions; and does not hold for posts unrelated to refugees. Our results suggest that social media can act as a propagation mechanism between online messages and violent crime.

<https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3082972>

Zugangsbarrieren

- Verstärkung bestehender Ungleichheiten (nicht nur bei Videokonferenzen)
 - Handy schon zu alt?
- Infrastruktur in schlechtem Zustand: #internetofshit

NEWS

Another baby monitor camera hacked

The latest baby monitor hacking incident involves a \$34 FREDI wireless baby camera monitor. The hacked device was used to spy on a mother and her baby.

Hacking IoT baby monitor cameras may not be high on the priority list for most attackers, but that doesn't mean someone is not getting off on remotely spying on families. That is a lesson learned the hard way by a 24-year-old South Carolina mom who awoke to the baby monitor camera pointed at her. She didn't think anything of it until the camera moved on its own again to watch the spot where she breastfeeds her infant son.

"My son is only 3 months old, and God knows what kind of images and videos out there of both of us and intimate

<https://www.csoonline.com/article/3279194/>

Künstliche Intelligenz?

- Technik als Erweiterung des Menschen?
- Mensch als Erweiterung der Technik!
- viele Zaubertricks

Was geht uns das an?

- Wo merken wir im Alltag, dass wir beeinflusst werden?
- Wie können wir uns schützen?
- Was könnte / müsste sich ändern?

Diskussionsrunde 1:

„Was geht uns das an?“

- wie Zusammenhänge erkennen in konkreten Situationen und Auswege finden?
- Es gibt Informationsquellen aber es kostet Arbeit
- Erwartungen hoch, plötzlich Medien zu nutzen
- in Ausnahmesituationen wird plötzlich viel erwartet
- es ist möglich! wir müssten eine Ressourcensammlung aufmachen..

- Alternativen setzen sich zu langsam durch
- warum sollen Verbraucher das allein machen? Gesetzliche Regulierung her! SoA lobby soll sich engagieren
- Vernetzungsbedarf vorhanden

Input 2: „Soziale Herausforderungen“:

Nutzer*in wider Willen

Menschen wollen keine Technik nutzen - sie wollen etwas bestimmtes erreichen.

- "Um den Rest bzw. 'die Technik' sollen sich andere kümmern..."
- wir geben die Kontrolle ab, aber merken vorerst nicht, was wir verlieren

Umgebung der Anpassung:

Uns wird vorgegeben,

- wer welche Produkte nutzen soll
- für was Produkte genutzt werden sollen
- wie Produkte genutzt werden sollen
- wie lang Produkte genutzt werden sollen

Freiheit?

- formal ist die Freiheit groß
- in der Realität ist es nur die Wahlfreiheit
- Auswahl aus einer Palette von Vorgaben
- Austieg wird bestraft ("peer pressure", soziale Bestrafung)

Mittel der Anpassung

- goldener Käfig als "Lifestyle"
- Nutzer-Schnittstellen und Produktpaletten
- Werbebotschaften
 - "Jetzt das neue NewPhone0815 kaufen!"
 - "Wir machen das für dich!"
- technische Schranken

Mystifizierung

- Zusammenhänge werden verschleiert
- Schlagwörter können alles versprechen - "Cloud", "Blockchain", "KI"
- Computer funktionieren einfach, und wenn nicht: "höhere Gewalt" oder "russische Hacker"



Abhängigkeit!

- Geräte/Software gehören uns nicht wirklich
- Unsere Daten gehören uns nicht wirklich
- Nutzungs- und Konsumkultur folgt Konzerninteressen

Anpassung funktioniert

- Vorgaben sind bequem
- "Wozu brauche ich eine Freiheit, die ich sowieso nicht will?"
- "Mit der Technik will ich mich nicht beschäftigen..."

Leidensdruck?

Stress, der Entwicklung hinterherzulaufen

Dinge funktionieren nicht mehr

unerwartete Folgen

Wie wird reagiert?

- Schimpfen...
- hoffen...
- weiter anpassen...

Folge: Unterdrückung

- Probleme und Leiden individualisiert
- Beschränkung von Außen ist nicht greifbar
- Passivität, Resignation
 - "Computer sind eben so.."
 - "Ihr macht uns Angst mit eurer Aufklärung."
 - "... (Schweigen)"
- Kultur des Schweigens: Uns fehlt die Sprache, über diese Probleme zu sprechen.

Aufklärung abgelehnt

"Mach einfach, dass es wieder geht!"

"Für mich ist das nichts mehr."

"Das machen doch alle so.."

Fragen?

- Wie erleben wir den Widerspruch "Abhängigkeit vs. Desinteresse"?
- Wird Technik etwas mystisches bleiben?
- Welche Alternativen haben wir?

Diskussionsrunde 2:

„Abhängigkeit vs. Desinteresse?“

„Technik = Mysterium?“

„Alternativen?“

- Jugend als revolutionäre Kraft? vielleicht irgendwann..
- peer-multiplikatorinnen? müssen alle selbst Veränderungen erarbeiten?
- jetzt viele Möglichkeiten, Dinge zu verstehen wenn man damit aufwächst
- auch beim Aufwachsen kann man angepasstes Verhalten verinnerlichen, wenn man "im Käfig" aufwächst
- Abstrakter Charakter der Zusammenhänge und Folgen ähnlich Klimawandel
- Literatur zum Zusammenhang Big Data-Klimawandel: James Bridle: New Dark Age (C.H. Beck 2019)
- Ein Teil wird Technik immer fremd sein, anderer Teil wächst teilweise damit auf
- Kognitive Dissonanz, getroffene Entscheidung wird gut geredet

Input 3: „Kritische Medienkompetenz“:

Eingrenzung

- Historisch haben sich vier Herangehensweisen an Medien zu Medienkompetenzschulen herausgebildet:
 - 1. traditionell-bewahrpädagogische;
 - 2. handlungsorientierte;
 - 3. bildungstechnologische;
 - 4. kritisch-emanzipatorische
- Unser Fokus liegt auf dem 4. Ansatz
- Wir betrachten nur digitale Medien, da es ausreichend Konzepte zu etablierten Medien wie Musik, Buch, Video, etc. gibt

In vergangenen Workshops z.B. zu Smarte Jugendarbeit (2019) gemeinsam entwickelt

Technisches Interesse ist dabei nur in Grundlagen nötig und kann je nach persönlichem Interesse weiter ausgebaut werden

3 Ebenen der kritischen Medienkompetenz

- Technische-Kompetenz
- Konsumptive-Kompetenz
 - Zielgerichtete effektive Medienbenutzung
- Meta-Kompetenz
 - Reflexion der eigenen Rollen und ihr Verhältnis zu anderen Akteurinnen

Technische-Kompetenz

- Technische Funktionsweise verstehen,
- Fehlerbehebung und Folgen abschätzen



Konsumptive Kompetenz

- Bewusste Auswahl- und Fokussierung
- Instrumentelle Mediennutzung
- Verarbeitungs- und Reflektionsfreiräume schaffen und nutzen
- Proaktiv auf Inhalte einwirken sich einbringen
- Prosument statt nur Konsument

Meta-Kompetenz

- Wie entstehen, agieren und wirken Medien
- Geschäftsmodelle und eigene Position darin reflektieren
- Selbstbestimmte Nutzung (Dauer, Häufigkeit, Inhaltsauswahl, rechtliche Rahmenbedingungen)
- Eigene und technische Grenzen kennen



Technologie



Fachkraft



Jugend



Träger

Als Fachkraft mitten drin

- Klienten sind entweder informiert oder nicht über Medien
- Technologie steht über Fachkraft
- Träger bei dem ich arbeite (Welche Technologien werden dort genutzt, Welche Medien?)
- Anspruchsvolles Spannungsfeld

Fragerunde zu Schaubild:

„Welche Interessen bringen diese einzeln mit?“

- Träger – Berücksichtigung DSGVO, Präsentation im digitalen Raum, Leitlinien des Trägers
- Fachkraft – muss Träger-Rolle mit ausfüllen, Technologie beherrschen und Influencer sein

„Träger vs. Technologie?“:

- Einheitliche Standards
- Protokolle verbunden mit Programmen die Sicherheitslücken haben Weigerung nicht möglich, da sonst kein Ausführen des Protokolls möglich ist
- Daraus folgt : Gewöhnung der Nutzung von problematischen Programmen

Input 4: Freire – „Befreiende Bildung“

Digitale Befreiung

- Kontrolle zurückerlangen!
- eigene Kultur entwickeln

Befreiung wovon?

Abhängigkeit, Schweigen, Anpassung

(Paulo Freire, Befreiungspädagoge)

Unser Mittel: Befreiende Bildung

Bildung wozu?

- Anpassung
 - Bankiersmethode
 - "So soll es bleiben."

vs.

- Befreiung
 - problemformulierende Methode
 - "So soll es werden."

"Bildung ist niemals neutral."

Was hilft gegen das Schweigen?

- kritische Bewusstseinsbildung
 - problemformulierender Dialog
- Wie?

"Thematisches Universum"

- Themen-Raum der Menschen
 - worüber wird sowieso gesprochen
 - beinhaltet nicht die "eentlichen" Probleme
- "generative Themen"
 - emotional besetzt
 - lassen wick weiterentwickeln
 - "Pfad" an die Grenze des Themen-Raums
- "Kulturzirkel" - öffentliche Gesprächskreise

Grenzsituationen

- Situationen, in denen Beschränkung von außen spürbar wird
- Widersprüche in der Weltsicht werden erfahrbar
- ungeahnte Möglichkeiten können erforscht werden

ungeahnte Möglichkeiten - "untested feasibilities"

- "Was wäre, wenn ... ?"
- "Könnte ich nicht doch ... ?"
- "Könnten wir nicht doch ... ?"
- Möglichkeit für einen Bewusstseinsprung

Bewusstseinsprung... hin zu kritischem Bewusstsein

- wahrnehmen und hinterfragen eigener Denkmuster
- eigene Verantwortung für die Wirklichkeit
- Verhalten ändert sich
- Unterdrückte können sich nur selbst befreien!

Fragen?

Wie erlebe ich aktuelle Bildungsangebote zu Medienkompetenz?

Was könnten generative Themen zu Medienkompetenz sein?

Wie könnten Kulturzirkel heute aussehen?

Diskussionsrunde 4:

Bildungsangebote in Fachkräfte-Kreisen diskutiert, FK müssen sich selbst Kompetenz aneignen

FK müssen keine Technik-Expertinnen sein

Erwartung FK muss alles wissen

Planspiele machtkritische Bildung

Methodensammlung: <http://bigdata.jfc.info/methoden.html>

Anknüpfungspunkte zur Lebenswirklichkeit der Teilnehmenden nicht verlieren

Gefahr: kulturelle Kolonialisierung

Input 5: „CCC, Spaß am Gerät und Hack-Ethik“Historische Ausgangslage (1970/1980)

- Technik war noch nicht allgemein zugänglich oder verständlich außer für Begeisterte
- Spaß am Gerät als Grundlage
- Spielerisches gemeinsames Aneignen von Kompetenzen in der Technologiebenutzung
- Draus resultiert eine veränderte Haltung und Reflexion von Technologie
- Führt zur Bildung gemeinsamer Strukturen



Chaos Computer Club

- Der CCC wurde 1981 gegründet
- Eine der ältesten und einflussreichsten gemeinnützigen Organisationen im deutschsprachigen Raum die sich mit Sicherheits- und Privatsphärenaspekten von Technik beschäftigt
- Dezentral in sogenannten ‚erfa's kurz für Erfahrungsaustauschkreis organisiert
- Kodifiziert Werte und Haltung in Hack-Ethik

Hack-Ethik

- Es gibt eine ursprüngliche Version aus dem Buch "Hackers" von Steven Levy. (ISBN 0-440-13405-6)
- Die ursprüngliche Version aus dem MITEisenbahnerclub (Tech Model Railroad Club) kommt und demnach aus einer Zeit stammt, in der sich verhältnismäßig viele Leute wenige Computer teilen mußten und entsprechende Überlegungen zum Umgang miteinander und der Materie sinnvoll waren.
- Diese Entwicklung führte zu einem Verständnis digitaler Technologie als Basisinfrastruktur die in öffentlicher Hand sein sollte
- Die letzten beiden Punkte sind Ergänzungen des CCC aus den 1980er Jahren.
- Nachdem aus der Hackerszene die Idee kam, "Hack-Knowhow" dem KGB anzubieten, gab es heftige Diskussionen, weil Geheimdienste konträr zur Förderung freier Information stehen.
- Auch Eingriffe in die Systeme fremder Betreiber wurden zunehmend als kontraproduktiv erkannt.

Hack-Ethik explizit

1. Der Zugang zu Computern und allem, was einem zeigen kann, wie diese Welt funktioniert, sollte unbegrenzt und vollständig sein.
2. Alle Informationen müssen frei sein.
3. Mißtraue Autoritäten – fördere Dezentralisierung.
4. Beurteile eine* n Hacker* in nach dem, was er* sie* tut, und nicht nach üblichen Kriterien wie Aussehen, Alter, Herkunft, Spezies, Geschlecht oder gesellschaftlicher Stellung.
5. Man kann mit einem Computer Kunst und Schönheit schaffen.
6. Computer können dein Leben zum Besseren verändern.
7. Mülle nicht in den Daten anderer Leute.
8. Öffentliche Daten nützen, private Daten schützen.

Quelle: <https://ccc.de>

Fragen?

- Ist die „Datenautobahn“ für alle gleichermaßen frei zugänglich und kann sie sich angeeignet werden?
- Sollten digitale Medien demokratisch von der Öffentlichkeit oder privaten Unternehmen gestaltet werden?

Diskussionsrunde 5:

- Datenautobahn ist sicherlich nicht gleichermaßen frei zugänglich. Technische Zugangsgeräte sind nicht überall vorhanden
- Jugendhilfe sollte Zugang ermöglichen (PCs, WLAN), Tipp: Freifunk ermöglicht offene WLAN-Hotspots

Diskussion in Kleingruppen:

„Wo befinde ich mich im komplexen Zusammenspiel von Technologiekonzernen und Produkten, Erwartungen von Arbeitgeberseite, Klient*innenseite?“

Beispielfragen

- wo möchte ich hin?
- wer kann was tun? – was kann ich tun?
- wo bin ich selbst in der User*innen-Rolle?
- wo ist Emanzipation möglich, oder schon vorhanden?
- Welche digitalen Arbeits- und Austauschtools nutzt mein Träger?

Themen aus Kleingruppe:

- kein Konzept für Online-präsenz vorhanden
- Facebook, kaum Verbindung zu Zielgruppe
- nicht dem Druck ergeben ohne echtes Konzept
- Videokonferenzen mit Jugendlichen oder Telefon
- per WhatsApp drauf hingewiesen
- Hauptziel: Kontakt mit Jugendlichen
- Ausprobierzeit durch Corona – zu viel zu schnell
- mit Jugendlichen zusammen ausprobieren, nicht zu viel auf der Strecke lassen
- Fachkräfte über Facebook erreichbar
- Riesen Themenfest vs. Diskussion Mündigkeit von offline-welt (verbinden mit bisherigen)
- keine extra Ethik für digitale Räume nötig
- extra Arbeitszeit einplanen! kann ich die Angebote auch bedienen?
- Umbruchzeiten, neue Konzeption erstellen, sind gerade vorhanden und die Tagung kann da Inspiration geben
- starke Unsicherheit mit Veränderungen
- jugendliche als Expert*innen ihrer Lebenswelt um Konzepte gemeinsam weiterzuentwickeln

Was ich noch sagen wollte:

„Ist Corona – Zeit verbunden mit einem Virtualisierungszwang?“

Wären wir ohne Corona in einem Jahr auch an selben Punkt wie jetzt?

Ist rein spekulativ, können wir nicht wissen

Erst wenn analoge Welt wieder da ist, wissen wir, wo wir stehen

Newsletter:

digitale.befreiung@lists.posteo.de

ReflexionsfragenWas nehme ich mit? / Was möchte ich damit machen?

- Anregungen über die Herangehensweise zur Förderung eines kritischen Bewusstseins (keine Vermittlungsaufgabe von Fakten).

- die Gedanken zu sozialen Herausforderungen und Befreiung hat nochmal das Bewusstsein geschärft
- Lust das Thema wieder motiviert anzupacken

Was kam mir zu kurz?

- Die Impulse zur Befreiungspädagogik könnten gern vertieft und noch mehr in die Praxis transferiert werden.
- Ich denke, da benötigt es (wieder) mehr Austausch, gemeinsames Überlegen usw.
- Nebengespräche, Kennenlernen der Teilnehmenden, lockere Momente um Anspannung zu lösen (gemeinsames Lachen:)

Worauf möchte ich hinweisen?

- zeitliche Beschränkung der Break-Out-Rooms ist schwierig
- man nimmt mehr mit bei realen Treffen

Was fand ich super?

- sehr gut strukturiert
- Danke für euren Workshop, ich fand es auch gut strukturiert!
- viel Geduld aller Beteiligten
- gute Struktur, abwechslungsreich

Was fand ich nicht gut?

- Austausch kam schwerer in Gang
- Ich hätte die anderen auch gern gesehen :D

Was war mein persönliches Highlight?

- persönliche Erfahrungen der Teilnehmenden
- super Konferenztool, herrlich wie das funktioniert und was es für Möglichkeiten gibt!

Link- und Empfehlungsecke

Selbst lernen

- <https://digitalcourage.de/>
Empowerment für Bürgerrechte, Datenschutz und Medienkompetenz
- <https://digitalcourage.de/blog/2018/buchtipp-kids-digital-genial-das-lexikon-von-app-bis-zip>
Lexikon für Kinder/Jugendliche
- <https://de.wikipedia.org/wiki/Befreiungspädagogik>
Kritisches Bewusstsein in einer Umgebung der Anpassung fördern (u.a. Paulo Freire)
- <https://freiheitsrechte.org/>
Gesellschaft für Freiheitsrechte, Unterstützt Personen und Organisationen bei dem Schutz der Grundrechte auf

juristischem Weg. Auch Urheberrecht und Kommunikationsfreiheit.

• <https://www.kuketz-blog.de/>
Anwendungsorientierter Blog zu Datenschutz, Open-Source und Tools

• <https://de.wikipedia.org/wiki/LineageOS>

Open Source Android Betriebssystem

• <https://www.heise.de/tipps-tricks/Linux-Betriebssysteme-eine-Uebersicht-4119937.html>

Übersicht über Linux-Betriebssysteme

• <https://prism-break.org/de/>

Übersicht über Datenschutzkonforme Alternativen für fast alle IT-Bereiche

• <https://media.ccc.de/>

Offene Vortragssammlung des CCC

• <https://www.bpb.de/mediathek/273199/the-cleaners>

The Cleaners – Dokumentarfilm über die Arbeitsbedingungen von „ContentModerator*innen“

• <https://ghostwork.info/ghost-work/>

Dokumentation über Klickarbeiter, welche die moderne Automation ermöglichen

Selbst machen

• <https://privacy-handbuch.de/>

Anleitung für datenschutzkonforme Techniknutzung

• <https://f-droid.org/de/>

Open Source App Store für Android

• https://de.wikipedia.org/wiki/UBlock_Origin

freier Werbeblocker für Webbrowser (PC/Mac/Handy)

Vernetzen

• <https://digit.social/>

Soziale Arbeit und Digitalisierung

• <https://make.socialwork.digital/>

noch entstehende Plattform zur Vernetzung von an der Digitalisierung Sozialer Arbeit Interessierter

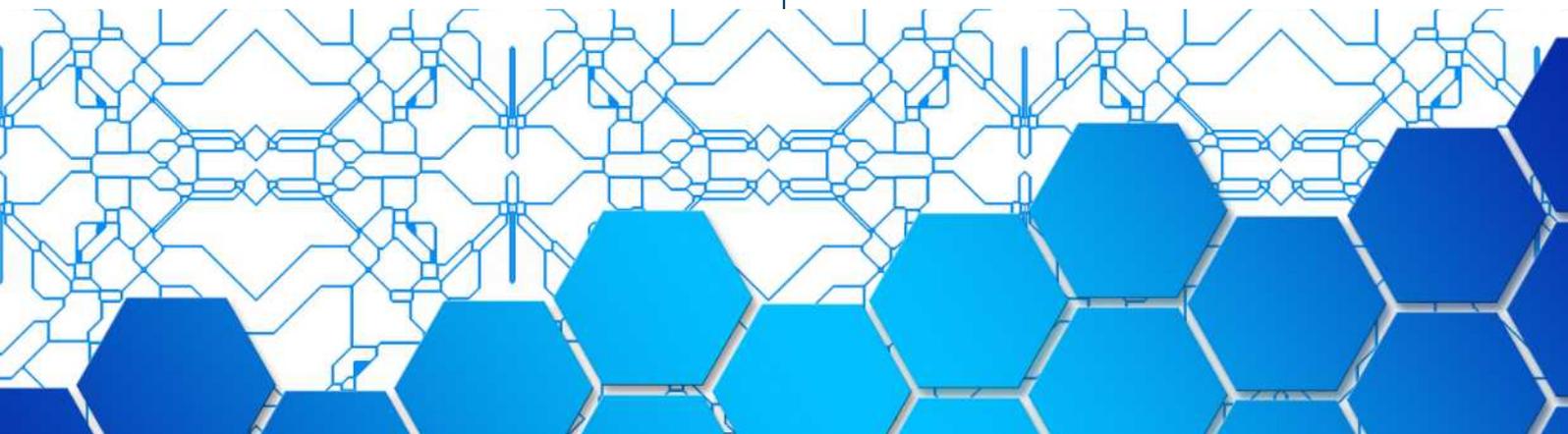
• digitale.befreiung@lists.posteo.de

Newsletter Digitale Befreiung – Veranstaltungsinformationen zu kritischer Medien- und Technikkompetenz im Raum Dresden

• <https://www.ccc.de/schule>

• <https://c3d2.de/schule.html> (Dresden)

Erhenamtliche Bildungsinitiative des Chaos Computer Clubs: Medienkompetenz und Technikverständnis für Schüler/Lehrer/Eltern



Digitale Beteiligungstools

Georg Spindler

M.A. - Freie Mediengruppe Binario Stern

Input – Was kann Beteiligung bedeuten

Ich bin freiberuflich in der medienpädagogischen und medienpraktischen Arbeit seit 2007 tätig. Also schon seit über 10 Jahren in dem Feld unterwegs. Mittlerweile beschäftigt mich die Fortbildung von Fachkräften im außerschulischen und schulischen Bereich sehr stark.

Mein Spezialgebiet ist die Begleitung und Moderation von Beteiligungsprozessen auf Landes-, Landkreis und kommunaler Ebene. Das heißt, ich verbinde hier meine medienpädagogische Arbeit mit der Beteiligungsarbeit. Schwerpunktmäßig ist dies eine Art Kommunikationsberatung, um Beteiligungsprozesse so zu steuern, das junge Menschen oder auch erwachsene Menschen, Entscheidungsträger aus Politik und Verwaltung oder der Jugendarbeit gut miteinander ins Gespräch kommen können. Und auch ähnliche Kanäle verwenden, um die Kommunikation ein bisschen zu synchronisieren.

Gesetzliche Verankerungen der Kinder- und Jugendbeteiligung

Diese stärken Ihnen als Fachkräften den Rücken wenn Sie Kinder und Jugendliche begleiten und ihnen ermöglichen wollen, sich zu beteiligen.

Zum einen §11 SGB 8 der von der AGJ (ARBEITSGEMEINSCHAFT Kinder- und Jugendarbeit) in ihrem aktuellem Positionspapier so ausgedeutet wird: „Partizipation ist das zentrale und leitende Prinzip der Kinder- und Jugendarbeit. Es ist daher notwendig, dass sich ihre Akteurinnen und Akteure selbstkritisch mit ihren Strukturen und der Praxis und die ihr zugrunde liegenden Ziele und Ansprüchen auseinandersetzen.“

Dringlicher und zentraler kann man es eigentlich kaum formulieren, dass letztendlich die Strukturen so umgestellt werden sollen, aber auch die Methoden und die ganze Handlungsweise der Kinder- und Jugendarbeit, das Partizipation, d.h. Beteiligung möglich ist und auch ermöglicht wird in jedem Sinne.

Das ist die Grundlage für die Kinder- und Jugendhilfe und die Kinder- und Jugendarbeit.

The slide titled "Was heißt hier Beteiligung?" displays a spectrum of participation levels. The levels are arranged in a vertical stack, with the most participatory at the top and the least at the bottom. Each level is represented by a colored bar with text on the left and right sides. The colors transition from green at the top to red at the bottom.

Stufe	Charakteristika	Partizipationsgrad
Stufe 1	Vollpartizipation	Volle Autonomie
Stufe 2	Volle Entscheidungskompetenz	Partizipation
Stufe 3	Entscheidungskompetenz in Teilbereichen	Partizipation
Stufe 4	Mitbestimmung	Partizipation
Stufe 5	Einbestellung	Vorstufen
Stufe 6	Anhörung – stark eingeschränkt	Vorstufen
Stufe 7	Information – behördlich gesteuert	Vorstufen
Stufe 8	Keinwirkung	Nicht Partizipation
Stufe 9	Instrumentalisierung oder Nicht-Partizipation	Nicht Partizipation

Zur Erklärung: <https://bit.ly/1qvaM5a>

Die zweite Säule, betrifft zunächst einmal die politischen Entscheidungsträger und die Fachkräfte aus der Verwaltung im Land, diese ist in der sächsischen Kommunalverfassung, d.h. in **§47a SächsGemO** (Sächsische Gemeindeordnung), bzw. **§43a SächsLKrO** (Sächsische Landkreisordnung) seit 01.01.2018 formuliert und lautet: „Der Landkreis soll bei Planungen und Vorhaben, die die Interessen von Kindern und Jugendlichen berühren, diese in angemessener Weise beteiligen. Hierzu soll der Landkreis geeignete Verfahren entwickeln und durchführen.“

Dies findet man auch wieder ziemlich gut bei „revosax“ im Internet.

Jetzt muss man sich natürlich fragen, **was heißt Beteiligung?**

Und da habe ich mal das Stufenmodell der Beteiligung mitgebracht, das einige von Ihnen schon kennen werden.

Ich würde jetzt gleich an den verschiedenen Stufen versuchen, die einzelnen Möglichkeiten für digitale Tools anzudocken.

Wichtig ist vorab die Unterscheidung in Anweisung und Beteiligung. Wenn es sich um eine Anweisung handelt, dann ist es kein Beteiligungsprozess der an dieser Stelle gestartet wird. Auch kein „Miniprozess“ innerhalb eines größeren von Erwachsenen verantworteten und durchgeführten Gesamtprozesses. Nehmen wir mal das Beispiel einer Musikveranstaltung. Eine Gruppe von Erwachsenen plant im kommunalen Raum eine größere Musikveranstaltung. Sie kommen auf die Idee Kinder und Jugendliche einzubinden und zwar an der Stelle der Öffentlichkeitsarbeit. Sie sagen: „Die jungen Leute wollen wir ja auch als Zuhörer und als Teilnehmer der Veranstaltung, deswegen wäre es doch cool, wenn junge Menschen die Flyer gestalten, weil die haben doch so coole frische Ideen.“ Sie sagen: „Jugendgruppe XY von Jugendtreff XY, ihr bekommt den Auftrag den Flyer zu gestalten, denn ihr seid bestimmt fit genug, das Designprogramm zu bedienen und habt ja auch immer coole Ideen, ihr macht das jetzt mal.“

Klar, das ist eine Anweisung und KEIN Beteiligungsprozess der an dieser Stelle gestartet wird. Auch nicht, wenn dort ein Digitaltool eingesetzt wird, an dem verschiedene Leute kolaborativ in Zusammenarbeit über das Internet an einem Flyer basteln können.

Wichtig sind eben die informationellen Ebenen, **also Stufe 3** und Stufe 4, weil junge Menschen zunächst einmal an **Informationen** kommen müssen. Das bedeutet, die Erwachsenengruppe, die die Musikveranstaltung organisiert, müsste zunächst jungen Menschen klar machen, was die Erwachsenen genau planen und durchführen wollen. Dafür gibt es dann entsprechend digitale Tools, sodass das junge Menschen, z.B., aus einem Jugendtreff oder einer Jugendeinrichtung selbstinitiativ und selbstgesteuert rückmelden können: „Das klingt eigentlich ganz gut, dort würden wir gerne mitmachen und für uns wäre es interessant, die Flyer zu gestalten.“

Da wären wir bei **Stufe 4, die Anhörung**, d.h. es gibt einen Kanal, eine Möglichkeit das junge Menschen überhaupt davon gehört haben und sich überlegen können, ob sie dabei mitmachen wollen.

Auch zu Stufe 4 gibt es digitale Tools, die dafür eingesetzt werden können, d.h. Kanäle, die man aufbauen kann.

Stufe 5 ist die Einbeziehung, das bedeutet, es gibt nicht nur die Möglichkeit seine Meinung zu äußern, sondern tatsächlich auch mit zu handeln, indem man beispielsweise

den Flyer für die Öffentlichkeitsarbeit gestaltet. Also in einem klar definierten Bereich eine Handlungsaktion bekommt, ein Spielfeld freigegeben wird. Als Jugendgruppe kann ich dann entscheiden welches Tool ich auswähle, in welchem Tool ich den Flyer designe. Vielleicht können Erwachsene ein paar Tools empfehlen, die zur Gestaltung verwendet werden können, aber der junge Mensch wählt selbst aus, was er verwendet und er oder sie hat selbst die Gestaltungsfreiheiten.

Das sind sehr gute Prozesse, die bis zu Stufe 5 und in Stufe 5 schon ablaufen, die lassen sich jetzt auch nicht gegenüber den höheren Stufen der Beteiligung abwerten. Es ist nicht so, dass das minderwertige Prozesse sind und das andere höherwertige Prozesse sind. So ist das Stufenmodell nicht gemeint, auch wenn es zunächst so wirkt.

Aber **Partizipation** im engeren Sinne, **beginnt erst bei Stufe 6, bei der Mitbestimmung**. Dies bedeutet, der junge Mensch kann jetzt nicht nur den Flyer gestalten, sondern er oder sie kann auch mitbestimmen, wie, also auf welchem Weg und an wen dieser Flyer rausgeht. Das heißt aber noch nicht, dass er oder sie dies entscheiden kann, aber die Stimme des jungen Menschen zählt. Jeder, der den Prozess mit gestaltet hat bei Stufe 6 bei der Entscheidung ein Stimmrecht, zum Schluss wird ausgezählt und die Mehrheit gewinnt. Wenn also zum Beispiel die Jugendgruppe keine Papierflyer haben will, sondern nur einen Online-Flyer, aber sie werden von Erwachsenen überstimmt, dann zählt die Entscheidung der Mehrheit.

Auch für solche Abstimmungsverfahren stehen Tools zur Verfügung, die natürlich Jugendgruppen auch selbst einbringen können in diesen Prozess.

In **Stufe 7** nun, bei **Entscheidungskompetenzen in Teilbereichen**, ist es dann so, dass z.B. der gesamte Teilbereich der Öffentlichkeitsarbeit an die jungen Menschen übergeben wird und sie vollkommen souverän entscheiden können wo, wann, wie und an wen der Flyer rausgeht.

In Stufe 7 übernehmen die Erwachsenen die Rolle der Berater*innen, derjenigen z.B. nachfragen: „Ihr jungen Menschen, wäre es unter Umständen sinnvoll, wenn dieser Flyer auch gedruckt erscheint?“, aber die jungen Menschen treffen an dieser Stelle auch die Entscheidung, ob sie das in Erwägung ziehen oder nicht. Hier brauchen die jungen Menschen dann ggf. Abstimmungstools für sich selbst, für ihre Gruppe, die sie souverän bedienen können, die nicht mehr von Erwachsenen dominiert, aber ggf. von Erwachsenen erklärt werden können. Hier besteht dann auch ggf. der Bedarf für ein Kommunikationstool zwischen Erwachsenen und jungen Menschen, sodass deren Entscheidungen transparent an die Erwachsenen mitgeteilt werden können, es bedarf auf Seiten der jungen Menschen ggf. auch Kenntnisse über soziale Netzwerke, also über alle Tools letztendlich die Partizipation auf dieser Stufe ermöglichen.

Die Stufe 8 ist es die Volle Entscheidungskompetenz. In dieser Stufe ist die Entscheidungskompetenz nicht mehr nur in einem Teilbereich z.B. der Öffentlichkeitsarbeit vorhanden, sondern hier treffen die Jugendlichen alle Entscheidungen selbst. Es braucht also Planungstools, Kommunikationstools und Abstimmungstools innerhalb der Jugendgruppe, um zu einer Entscheidung zu kommen. Um im oben genannten Beispiel der Musikveranstaltung zu bleiben, sind das die Entscheidungen darüber, wer auftritt, in welchem Ort das Event stattfindet, was der Eintritt kos-

tet, usw. Also alle Entscheidungen der Musikveranstaltung trifft jetzt die Jugendgruppe. Es ist spätestens ab hier kein Erwachsenenprojekt mehr, sondern ein Projekt von jungen Menschen und Erwachsene treten nur noch beratend und begleitend auf in allen Bereichen.



In Stufe 9 haben wir dann die Selbstorganisation. Da werden dann auch alle digitalen Tools zur Gestaltung, zur Organisation, zur Planung, zur Abstimmung, usw. absolut souverän von den jungen Menschen selbst ausgewählt und sie beherrschen es, mit diesen Tools zu arbeiten. Die Erwachsenen spielen selbst in der Begleitung kaum noch eine Rolle, sondern ihre Aufgabe ist es, im Vorfeld die Rahmenbedingungen mit zu gestalten, dass das Handeln in der Selbstorganisation für die jungen Menschen möglich ist und aufzupassen, dass diese Rahmenbedingungen nicht von außen zerstört werden. Aus dem Prozess im Inneren, sind die Erwachsenen im Prinzip raus.

An der Spitze der Pyramide und in voller Autonomie könnten die Jugendlichen jetzt z.B. auf die Idee kommen, auch in der Durchführung der Musikveranstaltung völlig andere Akzente zu setzen und z.B. Live streamen der Konzerte im Netz.

Das erste digitale Tool

Das ist **OBS (Open Broadcaster Software)**, eine freie Software (open source), also frei zur Verwendung.

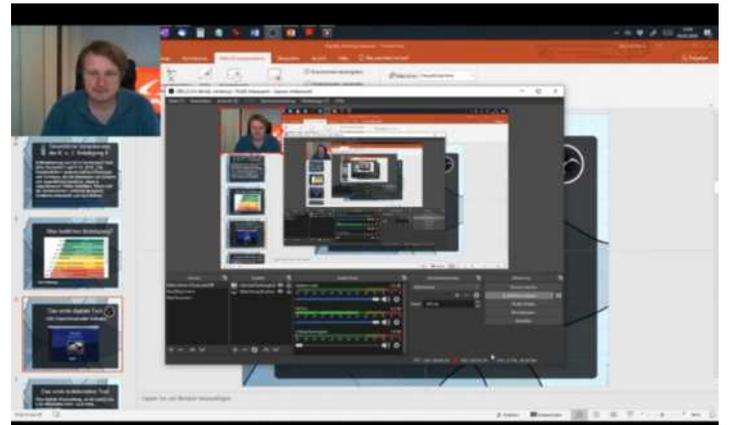


Es ist das Tool, mit dem ich gerade die Aufzeichnungen mache. Deshalb bietet es sich an, Ihnen dieses Tool jetzt

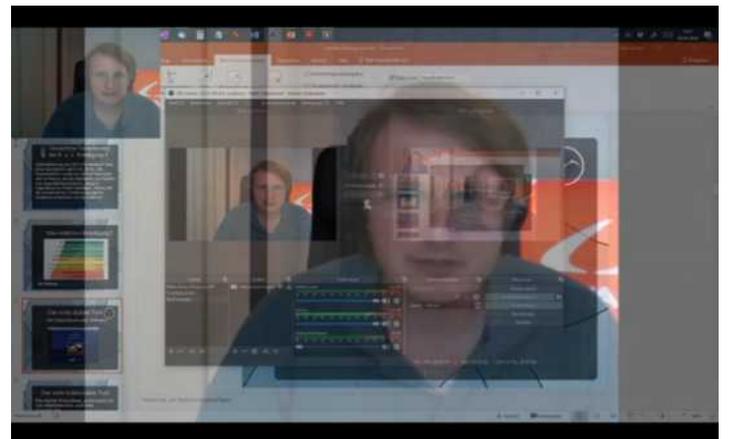
transparent zu machen. Die wenigstens geben ja Preis, welches Tool sie verwenden. OBS ist tatsächlich auch etwas, was Jugendliche einsetzen, wenn sie streamen auf Plattformen wie Twitch oder einem Klassiker wie Facebook (beide sind übrigens Sponsoren dieser freien Software). Das ist interessant im Hinterkopf zu behalten, um wen es sich bei den Förderern dieser Software handelt, dass dies auch kommerzielle Plattformanbieter sind, die davon profitieren, wenn junge Menschen mit diesem Tool OBS Liveschnitt und Live Broadcasting betreiben. Nichts desto trotz ist dies positiv gewendet ein mächtiges Werkzeug und eine außerordentliche Kompetenz, die da ggf. in den Händen von jungen Menschen liegt. Das kommt auf uns Erwachsene etwas zu, mit dem wir lernen müssen umzugehen. YouTube und fertige Videos drehen, die mit einem Mal hochgeladen werden, ist das eine, das war gestern. Live senden, dann noch mit mobilem Internetzugang und mobilen Endgeräten, das ist noch mal eine ganz andere Sache.

Gerade in der digitalen Jugendkultur, nicht nur im Gaming-Bereich, sondern mittlerweile in allen möglichen Bereichen, wird entwickelt sich gerade Twitch zu einer der wichtigsten Plattformen.

Das Tool OBS ist nicht nur in der Lage, den Bildschirminhalt aufzuzeichnen, aber für den Anfang zeige ich euch kurz, wie das funktioniert:



OBS läuft also die ganze Zeit im Hintergrund, man sieht hier den roten Record-Button und die Zeit, die gerade abläuft. Man sieht hier auch das Fenster und so einen schönen Spiegel im Spiegel im Spiegel-Effekt der da entsteht, wenn ich euch das zeige. Es gibt hier verschiedene Layouts, die ich einstellen kann. Zum einen gibt es mich in der Portraitaufnahme im Fullscreen-Modus, die Face-Cam



Oder das Layout mit mir in der oberen linken Ecke Oder ich kann auch das dritte Layout, das ich eingestellt habe, anwählen, dann sieht man nur den Bildschirm ohne mich. Ich kann hier sehr einfach diese Quellen, diese Szenen anlegen, dazu jede einzelne Szene bestimmen. Kann neue Videoquellen wie Kameras oder virtuelle Kameras hinzufügen, alle Eingangsquelle sind dann hier verzeichnet. Sowohl was die Videoquellen, als auch die Audioquellen angeht, kann ich die hier Live mixen. Ich kann auch im Studiomodus zwischen den Einstellungen hin und her switchen und letztendlich auch die Übergänge live schneiden. So sieht das dann aus.

Also ein mächtiges Tool, komplett frei und kostenlos. Junge Menschen können selber Tutorials erstellen, aber auch Erwachsene können ganz einfach bestimmte Tutorials erstellen, sie können sich oder jungen Menschen zeigen, wie Tools funktionieren. Das ist gerade in der Coronazeit eine gute Möglichkeit, um sich gegenseitig anzuleiten und sich ein paar Sachen beizubringen, gerade wenn man sich nicht körperlich begegnen kann.



*Nachfrage Teilnehmer*in:* "Da DSGVO für uns alle in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen wichtig ist: Könntest du hinter die Zusammenstellung der Tools den Hinweis geben, inwiefern sie DSGVO-konform sind oder auch nicht?" Grundsätzlich eigentlich alle vorgestellten Tools datenarm, sofern sachgerecht angewendet. Da DSGVO in Kombination mit anderen Rechtsnormen (zbsp SGB8) sehr umfangreich kann kein tool als 100% sicher benannt werden. Klare Empfehlung z..B. bei padlet eher mit einem stark eingeschränkten browser zu nutzen und von den jeweiligen android/ios.-apps abzuraten.

Dieses und andere Tools habe ich für den Fachtag zusammengestellt und in eine besondere Website gepackt. Das ist padlet, ein kollaboratives Tool, d.h., eine digitale Wandzeitung an der man mit vielen Nutzern, auch weltweit über das Internet verteilt, zusammen parallel arbeiten kann.

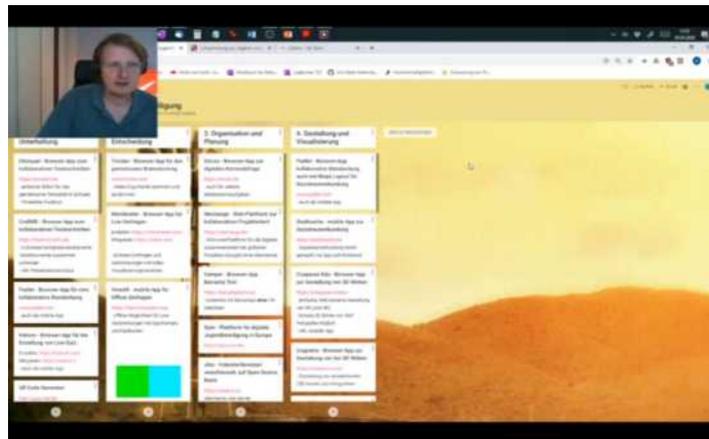
In diesem Pad habe ich für Sie die digitalen Tools gesammelt und zusammengestellt und zugleich ist padlet auch eins der wesentlichsten digitalen Tools.

Man kommt zu diesem Tool in dem man den QR-Codelink verfolgt, was Sie hier tun können.

Hier finden sie sortiert nach den verschiedenen Kategorien die digitalen Tools, die ich schon ein bisschen angedeutet hatte bei der Stufenpyramide der Beteiligung. Zum Beispiel in den Kategorien Information und Unterhaltung, für ihre Nutzung wenn man so will, zur Gestaltung von Beteiligungsprozessen auf den unteren informationellen Stufen. Insgesamt gesehen ist die informationelle Ebene gleichwohl immer wichtig, in jedem Beteiligungsprozess. Dann

gibt es Spalten mit Umfrage- und Entscheidungstools, Organisations- und Planungstools sowie Gestaltungs- und Visualisierungstools.

Hier finden Sie dann auch das Tool OBS, über das wir vorhin gesprochen haben und alle anderen, die ich benutze und empfehlen kann.



*Nachfrage Teilnehmer*in:* padlet wurde als Dokumentationsmedium genutzt und zeigt sich sehr anwenderfreundlich und leicht verständlich

*Nachfrage Teilnehmer*in:* "Sind die Bilder die vorgeschlagen werden gemeinfrei?"

nicht klar, vermutlich aber nicht. müsste durch rückwärtssuche bei google (google images - bild hochladen / url) ergründet werden. darüber hinaus gehen die rechte der hochgeladenen bilder gehen an padlet, daher keine empfehlung private oder persönliche daten / bilder hochzuladen

Vorstellung und direkte Bearbeitung von **Gestaltungs.Tools** (zBsp: <https://aggie.io/> oder <https://awwapp.com/>) - mögliche Anwendungsgebiete dieser digitalen Möglichkeiten in der analogen Gestaltung -> Eingewöhnungszeit für ernste Projekte empfohlen, da hoher Explorationsdrang der Teilnehmer anzunehmen en

Vorstellung und direkte Bearbeitung von **Umfragen / Entscheidungsfindungstool** (www.tricider.com) . verschiedene Entscheidungen und mögliche pro / contra Argumente oder Bemerkungen können durch Teilnehmer verfasst / angebracht werden und abschließende Abstimmung möglich. Aktualisierung ist nicht automatisch, muss manuel / über F5 erfolgen.

- Vorstellung eines kollaborativen **Musikproduktions.Tools** (<https://www.audiotool.com/>) - jedoch accounts für alle Teilnehmer nötig

Vorstellung eines tools zur **Bildschirmspiegelung** (<https://letsview.com/>). somit kann einem dritten im gleichen Wlan der pc <-> smartphone gezeigt/gespiegelt werden. datensicherheit hier jedoch leider eher fragwürdig#

Empfehlung und Verweis auf die datenarme Möglichkeit von wechange und jitsi

Fake Face ID und Cybercrime

Dr.-Ing. Sebastian Götz
Technische Universität Dresden - Fakultät Informatik

Software früher

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

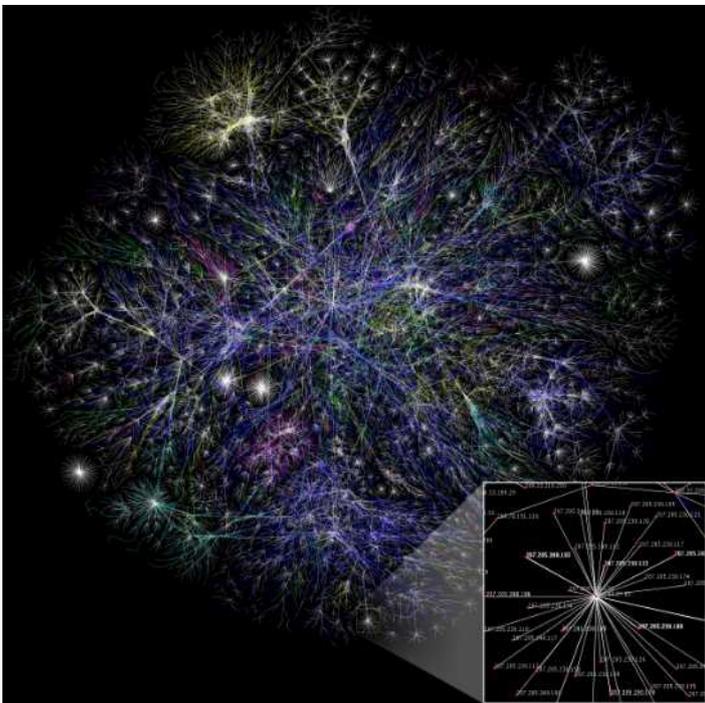


© Lawrence Livermore National Laboratory

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) [CC-BY-4.0, Santeri Viinamäki] vs. Android Smartphones [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

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

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!

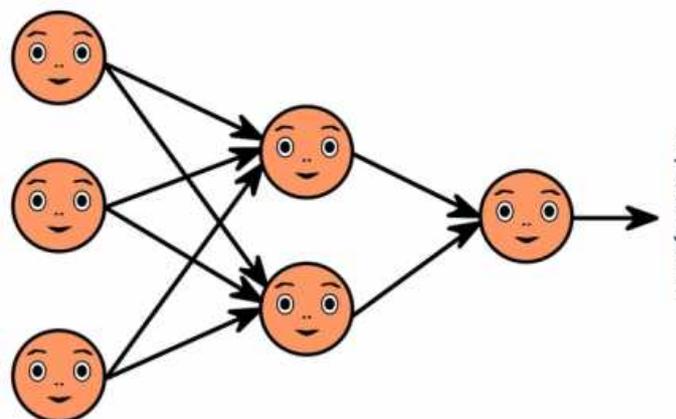


Software heute: neuronale Netze

- Heutige Software ist dem menschlichen Gehirn nachempfunden



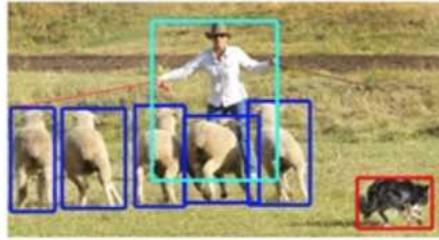
© pixabay.com



© pixabay.com



(a) classification



(b) detection



(c) segmentation

2 grundlegende Arten von neuronalen Netzen werden unterschieden

1. Diskriminative Netze zur Klassifikation (siehe oben)

- z.B.: Auf Facebook.com mit Firefox: Rechtsklick auf ein Bild -> Google Suche nach „Bild könnte enthalten ...“

Bild/Video/Ton/Text → Text (Metadaten)



2. Generative Netze

- Probiere selbst: <http://nvidia-research-mingyu-liu.com/gaugan>

Text (Metadaten) → Bild/Video/Ton/Text

- 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

Bilder generieren, die von Fotos nicht zu unterscheiden sind



© <http://whichfaceisreal.com/>

Frage danach, welches der beiden Bilder echt ist und welches generiert?

→ Abstimmung im Chat

manche sagen rechts ist echt & andere links

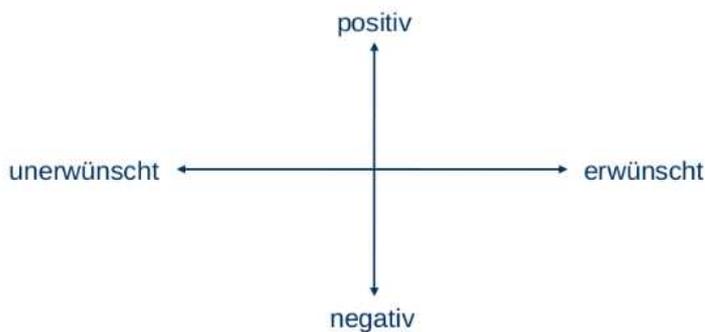
Antwort: Rechts ist das echte Bild und links ist generiert

- Stimmen generieren: <https://spik.ai/>
- Bilder generieren: https://experiments.runwayml.com/generative_engine/



Emergenz

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



Emergenz: Beispiel

- Youtube schlägt Videos vor, die man vermutlich sehen will („Recommender System“)
- Dazu beobachtet Youtube, welche Videos man sich anschaut

Erwünschtes Ziel: hohe Nutzerzufriedenheit, lange Verweildauer

Unerwünschter Nebeneffekt:

- Der Algorithmus lernt, dass Menschen immer extremere Inhalte sehen wollen
- Er lernt auch, dass Menschen, die extreme Inhalte sehen, leichter vorhersagbar sind
- Der Algorithmus extremisiert den Nutzer (durch eine sich zuspitzende Informationsblase)

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 erkennt man eine (sich zuspitzende) Informationsblase?

- Wie kann man selbst für positive, erwünschte Emergenz sorgen? (konstruktive Herangehensweise)
- Wie kann man unerwünschte, negative Emergenz vermeiden?

Voraussetzung:

- grundlegendes Verständnis verfügbarer Informationstechnologie
- Wissen über den kapitalistischen Hintergrund

**Software ist nur scheinbar kostenlos.
Wir bezahlen mit unseren Daten.**



Fragerunde:

Nachfrage zu positiv erwünschter Emergenz, als fruchtbare Schnittstelle zw. Informatik und SoA? Wie ist das möglich?

Szenarien durchspielen, die durch das Benutzen der Software entstehen

- komplexere Simulationen nachstellen

Bsp.: Youtube, bevor man es der Öffentlichkeit vorstellt simulieren um herauszufinden was für emergentes Verhalten in der Software steckt

- um sich davor zu Schützen müssen ethische Schranken eingebaut werden
- gewisse Grundregeln und Grundbedingungen in Software mit einbinden

Bsp: Computer darf keinen Menschen schaden, was darf das System und wo sind die Grenzen der KI?

KI könnte Barrieren ausschalten, um das zu umgehen gibt es einen relativ neuen Ansatz:

- vorgeben von Zielen ist eigentlich falsch
- das heutige Ziel kann in 10 Jahren durchaus angepasst werden
- Ungenauigkeit, die der Mensch der Software geben hat, unter der Anleitung der Menschen

→ Schutz vor negativer Emergenz

Literaturtip: Stuart Russell "Human Compatible"

Philipp: Thema Daten

Daten haben keinen richtigen Wert

Verständnis dafür zu haben oder zu entwickeln, wie viel Wert haben denn die Daten die ich Preis gebe?

Was schadet es mir oder der Gesellschaft wenn ich diese Daten preisgebe?

Aufgrund von fehlendem Wissen vielleicht?

Wert kann man teilweise erfragen, Bsp.: Krankenkasse: was kostet mein/der Datensatz?

Daten haben nicht immer zwangsläufig negativen Einfluss
Bsp.: Google: Dienste können nur sinnvoll genutzt werden, indem sie von vielen Nutzern genutzt werden
-->Restaurantempfehlungen als Bsp.

- für alle wertvolles Tool, egal ob man bewertet hat oder nicht
- 2 Dinge möglich:
 1. Google verdient damit viel Geld, während man selbst nichts davon hat
 2. Google hat die Daten & könnte entscheiden diese nicht mehr kostenlos anzubieten, oder diese zu manipulieren ohne das man selbst einen Einfluss hat auch wenn man etwas bewertet hat
- kann schnell ins Gegenteil umkippen

man kann nie sicher sein, das mit den Daten das passiert was man will

Durch Bezahlung besseres ranking?

Es gibt mittlerweile Onlinekurse, wie man Webpräsenz am besten zu erstellen hat, um möglichst weit oben zu landen bei einer Googlesuche

je mehr Daten ausgewertet werden und das Ergebnis zur Verfügung gestellt wird, umso schwerer ist es einen Überblick zu behalten

immer mehrere positive und negative Aspekte

Google kann bspw. suchanfragen verwenden:

- In welchen Regionen sind Zahnbürsten für Kinder besonders beliebt? → Wissen an Industrie weitergeben → google kann Analyseergebnisse verkaufen und die jeweiligen gezielten Regionen weitergeben, also wo ist die Nachfrage besonders groß?
- man selbst stellt Daten zur Verfügung
- Klarheit was daraus abgeleitet wird muss nicht zwingend der Realität entsprechen

Was sind deine und meine Daten wert? Unterschiede gibt es ja auch zwischen europäischen oder asiatischen Menschen zusätzliche Diskussion nötig: Was heißt das für Jugendliche? Was sind deren Daten wert?

deren Daten werden ihnen wieder angeboten, in Form von Produkten können wiederum die Persönlichkeit formen und der Identitätsentwicklung beitragen.

Müssen aufmerksamer werden diesbezüglich!

*Forschung, dass das immer extremer wird, wie bei Youtube immer extremere Beispiele werden angezeigt
Wie ist das Gegenbeispiel der Kochkurse da gemeint?*

Es gibt wenig gegenbeispiele

Beim kochen schaut sich jemand normale Rezepte an, sobald vegetarische Gerichte gesucht werden, wird der Algorithmus als nächstes vegane Rezepte anzeigen und so weiter → youtube algorithmus hat sich dementsprechend angepasst, um immer konkretere Sachen zu finden
Welches Gesicht ist echt und welches ist generiert?

an gewissen Kriterien kann man es schon erkennen, man muss aber genau hinschauen

Anekdote: Captures → Frage ob man ein Roboter ist
Kachelbilder auswählen, auf denen Beispielsweise Ampeln zu finden sind neuronales Netz wird trainiert für den Hersteller im Endeffekt weiß es der Computer besser

Danke an alle :)

Links aus dem Chat von BBB:

<http://nvidia-research-mingyuliu.com/gaugan/>

Kurioser Input - Microsoft hatte mal einen Twitter-Bot mit KI gebaut. Nach 16 Stunden musste er deaktiviert werden, weil er rassistische Posts veröffentlicht hat:

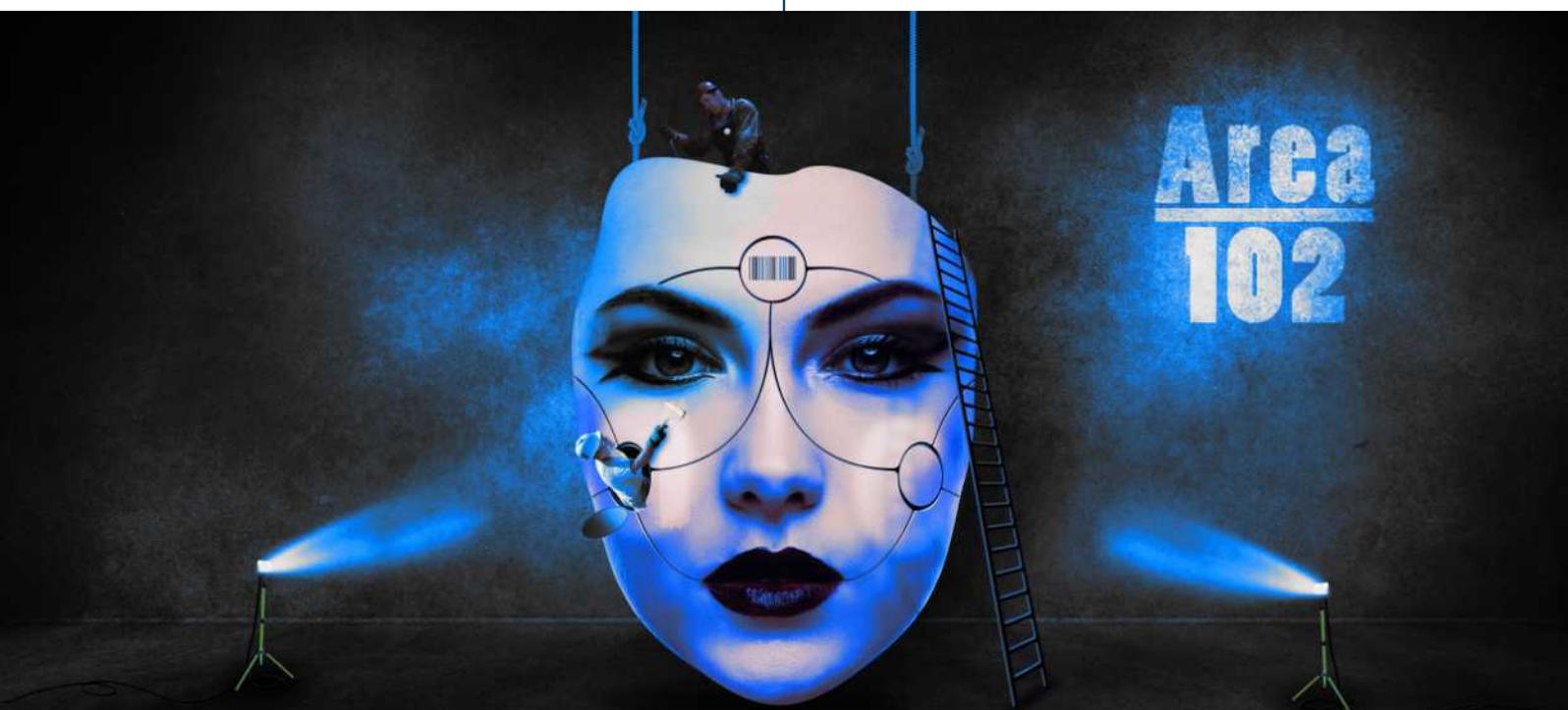
[https://en.wikipedia.org/wiki/Tay_\(bot\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Tay_(bot))

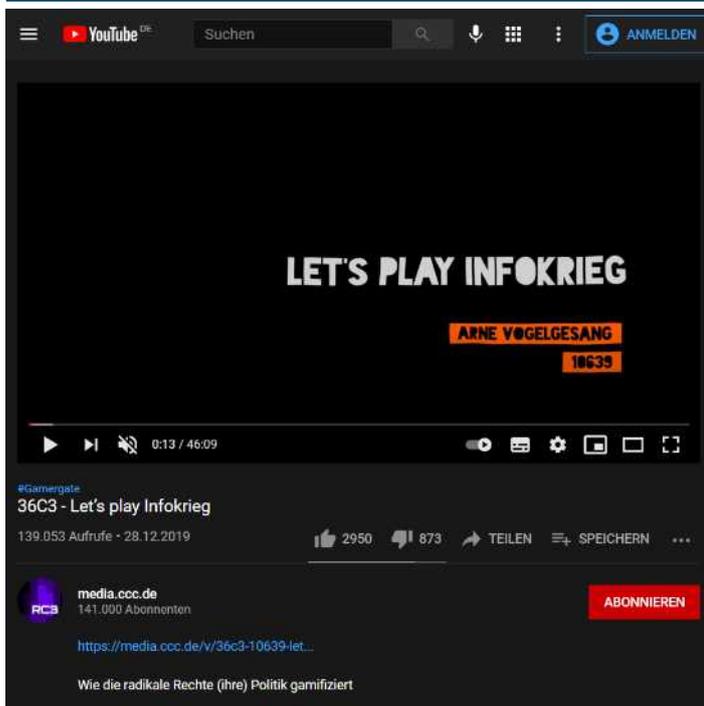
<https://www.amazon.de/Human-Compatible-AI-Problem-Control/dp/0241335205>

falls mal jemand generierte bilder braucht:
<https://thispersondoesnotexist.com/>

Sollte es weitere Beispiele wie Captcha geben, bitte gern dokumentieren :-)

<https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/buster-captcha-solver/>





Let's play Infokrieg

Wie die radikale Rechte (ihre) Politik gamifiziert

*Arne Vogelgesang
internil*

Transkript: Christian Hager

*Als Grundlage für das Transkript wurde folgende Video genutzt, da der Vortrag im Wesentlichen inhaltsgleich war:
<https://www.youtube.com/watch?v=8A9ZoC7hyoY>*

Inhaltswarnungen: Inhaltswarnungen: Rassismus, Antisemitismus, Gewalt gegen Frauen, Rechtsterrorismus. Um die besprochenen Beispiele zu verstehen und um ein besseres Gefühl für die Ästhetiken der kulturellen Räume zu kriegen, die hier beschrieben werden, ist es notwendig, das Video zu schauen.

Umfeld und Eingrenzung

Die Gamingindustrie ist die größte und bald sicher auch die einflussreichste Kulturindustrie der Welt, mit einem globalen Umsatz, der schon 2014 das doppelte der globalen Filmindustrie hatte. Mittlerweile beträgt dieser über 150 Milliarden Dollar. Der größte Anteil davon sind mobile Games. 480 Millionen Menschen weltweit spielen Minecraft. Da Online-Spiele auch soziale Räume sind, gibt es dort auch Verbreiter:innen und Anhänger:innen extrem rechter Ideologien. Es geht allerdings in diesem Vortrag nicht um Games. In diesem Feld gibt es zwar auch zahlreiche Beispiele für rechte Propagandaspiele (historisch z.B. das analoge Spiel „Pogromoly“ vom NSU oder das digitale „KZ Manager Millennium“), dennoch ist der Zugang im folgenden ein anderer.

Gamification

Es geht um Spielifizierung (bzw. Gamification) im Bereich des politischen Engagements von rechts. Zunächst soll allerdings allgemeiner der Trend der Gamification umrissen werden. Eine euphemistische Definition wäre: Wir sind alle Spieledesigner unseres eigenen Lebens. Das ist auch als

Aktualisierung von „Jeder ist seines Glückes Schmied“ lesbar. Etwas weniger euphemistisch könnte man sagen, es ist eine Herrschaftstechnik im Ludokapitalismus.



Spiele erlauben es nämlich genussvoll gegen die eigenen Interessen zu handeln. Deswegen ist Gamification sehr beliebt in der Markenkommunikation als Mittel zur Kundenbindung und ein ganz wesentlicher Kern des Hypes, der „experience economy“ heißt. Das ist jenes neue Level von Ökonomie, in dem nicht mehr Waren, Produkte oder Services verkauft werden, sondern Erfahrungen. Und das Geld kommt dann durch die Erinnerung an diese positiven Erfahrungen. Ziel ist es also ganz tief in die „Köpfe und Herzen der Menschen“ hinein zukommen. Allerdings bezieht sich das nicht nur auf Kunden. Auch den eigenen Angestellten wird ihre Arbeit gamifiziert, damit sie ihre eigene Ausbeutung als Spaß wieder konsumieren können. Gamification ist also eine Art Methode menschliches Verhalten und Engagement zu designen und genießbar zu machen. Meistens wird das spieltheoretisch fundiert. Das beginnt bei Fortschrittsbalken, denen man stundenlang zuschauen kann, wie sie sich entwickeln. Der psychologische Hintergrund ist, dass es befriedigend ist, Fortschritt zu sehen, damit den eigenen Status zu steigern. Damit wird das jeweilige eigene Ziel besser kontrollierbar und auch die Motivation dazu. Ein weiteres gängiges Beispiel ist Kalorienzählen und andere körperbezogene „Scores“. Es lassen sich mit Gamification auch bestimmte Entscheidungen regeln. Das können politische Entscheidungen (Wahl-O-Mat) sein. Wir können auch soziale Entscheidungen damit regeln: Zum Beispiel über eine einfache Handbewegung (Tinder) die Menschen zu finden, die „wirklich zu uns passen“.

Die ansprechende Radarfunktion dabei sagt: Der romantische Partner oder die romantische Partnerin ist eine Art Pokémon irgendwo in der näheren Umgebung, das nur noch erlegt werden muss. Dieser Witz funktioniert natürlich auch nur, wenn Pokémon Go bekannt ist. In Letzterem wird Bewegung im öffentlichen Raum gamifiziert. Bereits im ersten halben Jahr hatten die Nutzer:innen von Pokémon Go genug Strecke zurückgelegt, um das Sonnensystem zu verlassen. Das bescherte den beteiligten Unternehmen eine massive Datenbasis darüber, wie, wann und wohin Leute gehen. Und es gibt den riesigen Werbefaktor: Wenn eine Firma sich einen Pokéstop in der Nähe ihres Stores kauft, dann steigen die Umsätze leicht, aber messbar.

Andererseits kann man genau solche Beziehungen auch hacken. Das haben z.B. die Neonazis vom Daily Stormer in den USA gemacht. Sie haben geprüft, wo die Pokemons in den Fitnessstudios sind. Da hatten sie gleich zwei Zielgruppen ihrer Rekrutierung, nämlich jene, die gerne spielen und jene, die gerne ihren Körper stählen. Dort Flyer zu

verteilen, schrieb der Daily Stormer als die „Pokémon GoChallenge“ aus – also auch als Wettbewerbs-Spiel.

Fiktionalisierung von Verhältnissen

Seit 2012 motiviert „Zombies Run“ Jogger dazu schneller zu laufen, in dem die Vorstellung generiert wird, dass sie von Zombies verfolgt werden. Das führt auch dazu, dass mehr Strecke zurückgelegt wird. Das ist bewiesen und die Leute lieben es.

Das heißt, man kann bestimmte Tätigkeiten oder Verhältnisse fiktionalisieren und es ist sehr wirksam. Eine Stufe weiter ist Uber, wo ein ganzes Arbeitsverhältnis gamifiziert wird. Fahrer*innen werden mit ihren Kunden nur noch per App vermittelt. Damit ist die App letztlich der Arbeitgeber und die nudged¹ sie dazu immer noch ein Stückchen zu fahren und noch eine Tour zu machen.

Es gibt Gamification Services und Toolsets für Tourformate und Audiowalks. Es gibt sie für Schulen und für Lehreinrichtungen, man kann also auch den Unterricht gamifizieren. Es gibt gamifizierte Assessment Center, wo man dann vielleicht keinen Job kriegt, aber beim Bewerbungsgespräch eine großartige „candidate experience“ hatte. Man aber auch kann ganz ernsthaft zu wissenschaftlichen Erkenntnissen über Proteinfaltung kommen, indem sehr viele Leute versuchen Proteine zu falten – als eine Art Spielgemeinschaft.

Entscheidend bei all dem ist, dass Spiele freiwillig sind. Das heißt, sie generieren intrinsische Motivation. Diese empfundene Freiwilligkeit ist der Kern des Spielifizierungsprinzips.

Gamification des Politischen

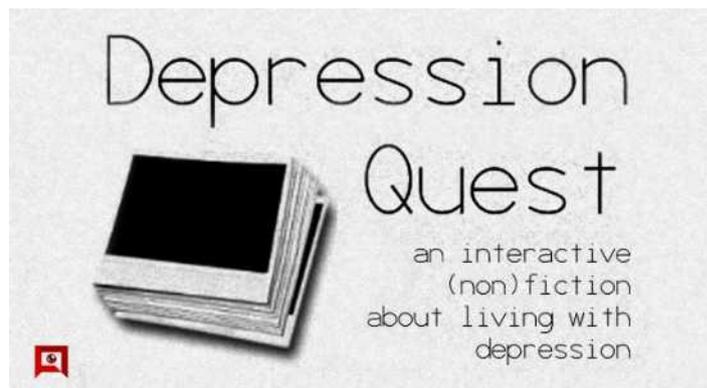
Was passiert, wenn man diese Techniken des freiwilligen Engagements benutzt, um damit politisches Engagement zu stimulieren oder zu kanalisieren? Welche Folgen könnte so eine Stimulation haben in Gesellschaften, die sowieso die Tendenz haben immer größere gamifizierte Welten zu erzeugen – ob Disney World oder soziale Werbepattformen wie Facebook? Die These ist, dass sich ab einer bestimmten Größe solche Welten politisieren, weil irgendwie das Zusammenleben der Leute dort geregelt werden muss. Spezifisch politisieren sie sich entlang ihrer Designregeln. Diese Regeln sind aber von den Unternehmen vorher entworfen worden, die diese Welten kontrollieren. Das heißt an dieser Stelle entstehen ganz neue Herrschaftsformen. Verschärft wird das Problem, wenn diese Firmen die Politik, die nötig wäre um das Zusammenleben zu gestalten, vorher nicht bedenken, weil sie hauptsächlich ihren Profit im Auge haben.

Spiele beherrscht, wer die Regeln macht. Oder wer erfolgreich die Regeln bricht. Und wer andere dazu bringt, das eigene Spiel mitzuspielen. Für die politische Anwendung von Spielifizierung nun einige Beispiele.

#gamergate

2012 startete die feministische Medientheoretikerin Anita Sarkeesian einen Kickstarter für eine Videoserie über stereotype Darstellungen von Frauen in Videospiele. Sie wollte 6000 Dollar damit einwerben und bekam 160.000 Dollar. Es gab also großes Interesse dafür. Sie bekam aber auch eine Welle von Hass, bis hin zu Todes- und Vergewaltigungsdrohungen.

Jemand machte ein Computerspiel, in dem man sie grün, blau und blutig schlagen konnte. Das war ein Vorgeschmack auf das, was noch kommen sollte.



Anfang 2013 erschien das Textadventure „Depression Quest“ der Indie-Spielmacherin Zoe Quinn, die daraufhin auch monatelang Bedrohungen ertragen musste. Den Grund dafür kann man darin sehen, dass sie als Frau in der Männerdomäne der Spiele auftrat und darüber hinaus das Thema Depression bearbeitete. Bei diesem Thema sahen sich die Protagonisten der Hasswelle allerdings als Experten, weil sie sich häufig selbst Depressionen zuschrieben. Dann beschwerte sich ihr Exfreund online in einem sehr ausführlichen Blog Eintrag, dass sie ihn betrogen habe mit mehreren Spiele-Journalisten. Das war die Basis für eine unterstellte Verschwörung linksliberaler Feministinnen und Spieleproduzentinnen mit Journalisten, um „unsere Spiele kaputt zu machen“: Gamergate Eine Art „Wir sind das Volk!“ für Gamer dar. Aus dem Konflikt um Deutungshoheit innerhalb der Spielkultur wurde sehr schnell ein ausgewachsener Kulturkrieg zwischen links und rechts entlang der politischen Divide der USA.

Wir wissen heute, dass Verschwörungserzählungen ein Haupttreiber für rechte Politisierung überhaupt sind. Mit ihnen lässt sich auch Gewalt leichter legitimieren. „Gamergater“ wandten verschiedene Methoden des Psychoterrors gegen ihre Hassobjekte an: Von Doxxing² über Swatting³ bis hin zu Bombendrohungen bei Veranstaltungen. Letztere mussten dann abgesagt werden mussten. Das Selbstbild der Akteure war dabei ein anderes: Sie wollten angeblich eigentlich nur über Ethik im Spielejournalismus diskutieren und schlugen dafür ab und zu mal über die Stränge. Im Englischen nennt man einen Kriegsschauplatz „Theatre of War“. Der Erfolg in so einem speziellen Theater kann davon abhängen, für wen dieser Krieg ein Schauspiel sein kann. Die Frage ist also: Für wen es ist ein Spiel und für wen ist das Ganze Ernst? Das ist in den beschriebenen Situationen sehr ungleich verteilt. Die Ungleichverteilung ist auch weiterhin aktuell in dem Konflikt. „Gamergate“ dauert nämlich immer noch an oder wird immer wieder hochgekocht.

1 <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/nudging-99919>

2 Veröffentlichen privater Daten, wie Adresse, Telefonnummer etc., was dazu führen kann, das Betroffene aus Angst aus ihren Wohnungen ausziehen müssen
3 Von S.W.A.T. – bedeutet, dass gezielt Notrufe abgesetzt werden mit der Adresse des „Gegners“, um die Polizei zu Notmaßnahmen bei der betreffenden Wohnung zu verleiten.



Der Skandalhashtag selber wurde vom Schauspieler Adam Baldwin (Siehe oben) auf Twitter geprägt. Twitter war die Mainstage of Operations in diesem Krieg. Mehr als zwei Millionen Tweets mit dem hashtag #gamergate wurden in zwei Monaten gepostet. Radikal rechte Medien realisierten relativ schnell, was sich anbahnte und dass sie sich von dem Kuchen eine Scheibe abschneiden konnten. Allen voran Breitbart, die die ganze Diskussion verschärften. Steve Bannon engagierte den Shootingstar Milo Yiannopoulos. Letzterer postete dann „Leaks“ angeblicher konspirativer Mailinglisten von Spielejournalist*innen, um die Verschwörungstheorie weiter zu befeuern. Ziel war dabei die ideologische Rekrutierung all jener zu fördern, die für rechte Ideen besonders empfänglich waren. Die Folge war einerseits eine Kulturkrise der Spieleindustrie und andererseits die Popularisierung des Konzepts der „Alt-Right“. Das ist im Grunde das, was in Europa von der sogenannten „Neuen Rechten“ Metapolitik genannt wird. Gamergate war ein wichtiger Meilenstein für die politische Selbstorganisation und Mobilisierung dieses Flügels. Bevor allerdings Gamergate näher beleuchtet wird, ist es notwendig auf die Rolle von Imageboards einzugehen.

Die Rolle der chan-Imageboards

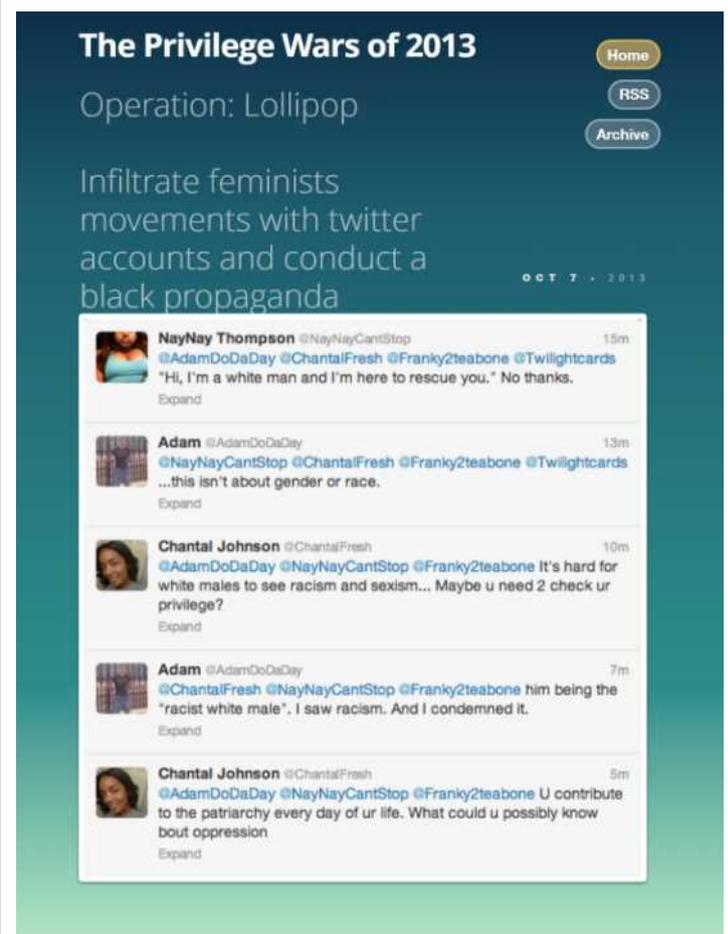
Das Image Board 4chan gab es seit 2003. Raids, also Schwarmattacken, waren relativ schnell Teil der Kultur geworden. Zunächst als Angriffe auf soziale Räume im Internet, deren soziale Verhältnisse künstlich aufgebaut worden waren und die man so ein bisschen unter Stress setzen konnte. Im Grunde war das soziales Penetration Testing. Wie funktionieren eure Spielregeln? Wo kann man sie brechen? Wo kann man sie unterlaufen?

Dann wechselten die Raids auch in die physische Welt. „Operation Chanology“ richtete sich 2008 gegen Scientology an verschiedenen Orten auf der Welt gleichzeitig. Die nächste Aktion richtete sich gegen Copyright Lobbyisten - „Operation Payback“. 2010/2011 kam Occupy Wall Street. Und spätestens ab dann spalteten sich verschiedene Strömungen, die politisch uneins waren, voneinander ab.

2012 kam „Operation Dub the Dew“. Ein US-amerikanischer Softdrinkhersteller wollte einen Apfeldrink rausbringen und dachte: „Fragen wir doch einfach mal unsere Kunden, wie wir ihn nennen sollen. Machen wir eine Onlineumfra-

ge.“ Den ersten Platz gewann „Hitler did nothing wrong“. Die anderen Plätze waren auch nicht so gut. Die Befragung wurde dann abgebrochen. Es war also auch eine Beweisführung darüber, dass die Zielgruppenpolitik von Unternehmen oft nicht aufgeht, wenn sie an eine Öffentlichkeit geraten, die mehr enthält als nur ihre Zielgruppe.

2012 war aber auch das Jahr, wo im Nazi Forum „Stormfront“ sich einige Leute zusammaten, um gezielt 4chan zu „redpillen“⁴. Also die anderen User aufzuklären über die „Race Reality“, wie sie es nannten, die angebliche Unterdrückung und Vernichtung der Weißen. Gängige Floskeln in diesem Bereich waren und sind: Volkstod, White genocide, Großer Austausch und so weiter. Sie organisierten das mit einem Brückenkopf auf „/pol/“ dem „politically incorrect board“ auf 4chan. In diesem Board posteten Menschen und nach der letzten Ziffer des Post wurde dann entschieden, welches Board geredpilled wurde an dem Tag. Das Ganze war also schon als Propagandaspiel konzipiert. Ziel des Spiels war es jeweils entsprechend der dortigen Zielpublika angemessen die entsprechenden Inhalte zu verteilen. Also wie können die Gamer beeinflusst werden? Welche Inhalte müssten auf einem Katzen-Imageboard verteilt werden, um die User zu „erleuchten“? Sie waren tatsächlich relativ erfolgreich mit dieser koordinierten Propaganda-Aktion.



Der nächste große Raid (2013) war Operation Lollipop. Von 4chan aus wurden eine Menge Fakeaccounts auf Twitter angelegt. Es wurden „Social-Justice-Warriors“ kreiert. Beispielsweise ließ man erfundene extreme schwarze

4 Redpilling ist eine Referenz auf eine Szene im Film „Matrix“, in der dem Protagonist durch eine rote Pille eine fundamentale Erkenntnis zu Teil wird.

Frauenrechtlerinnen die absurdesten Sachen sagen, mit dem Ziel Streit innerhalb der linken Blase auszulösen. Dieses „trollen“ zielt darauf, dass sich dann einige von den absurden Aussagen distanzieren, während andere sie verteidigen. Wenn dann der Konflikt entfacht ist, ist die Rechte lachender Dritter.

2014, ein Jahr später kam Gamergate und an diesem Punkt eskalierte die ganze Sache. Auf 4chan wurden Diskussionen und Verabredungen zu Gamergate gebannt. Das hieß für die beschriebenen Gruppen, dass sie irgendwo anders hin mussten. Es brauchte einen neuen Ort dafür. Das war Infinitechan oder 8chan.

Die Hauptattacken gegen Zoe Quinn, 2014, waren ursprünglich ausgegangen von einem anderen Image-Board, nämlich von Wizardchan. Das war eine kleine Ausgründung von 4chan nur für männliche Jungfrauen. Diesen Teil der „manosphere“ nennen sich heute die Incels⁵. Damals hießen sie Wizards, wegen den Zauberern in den Rollenspielen. Diese haben so viel mit der Magie zu tun. Die können einfach nicht mit Frauen, weil sie so klug sind. Das war in der Umkehrung das Selbstbild: Wenn du mit 30 immer noch Jungfrau ist, kriegst du magische Kräfte. Das ist auch ein gutes Beispiel dafür, wie in der Szene bestimmte Defizite glorifizierend angeeignet werden, indem sie überaffirmiert werden. Wie bereits erwähnt gehörte zum Selbstbild dieser Subkultur auch das Spezialistentum bezüglich Depression. Das heißt der Kampf gegen das Spiel von Zoe Quinn war nicht nicht nur eins gegen eine Frau, die in die Männerdomäne eindringt, indem sie ein Spiel macht. Sondern gegen eine Frau die darüber hinaus das Spiel nutzt um etwas über Depressionen zu vermitteln.

Und das inhaltlich sicherlich anders aufbereitet, als in der toxischen Männlichkeitsblase sonst kolportiert. Einer der Moderatoren von Wizardchan gründete 2013 8chan, und das wurde eine neue Basis für #Gamergate, als Diskussionen darüber auf 4chan gebannt wurden. 2016 hat Fredrick Brennan 8chan wieder verlassen und ist heute erschrocken über das, was er angerichtet hat.

Es sind sehr viele verschiedene Männerbilder zusammengekommen in Gamergate und der Alt-Right. Und das Board 8chan wurde ein Ort für die Verschmelzung der soziopolitischen Kriegsspiele und verschiedenen Szenen wütender Männer. Eine solche Szene, die auch dazu kam, war die Pick-up-Artist-Szene, für Leute die es für ein großartiges Spiel halten möglichst viele Frauen „aufzureißen“. Die brachten ihren eigenen Spielebegriff mit.

In der Rückschau darauf klingt der eingangs erwähnte Satz: „Wir sind alle Spieledesigner unseres eigenen Lebens“ noch mal ein bisschen anders. Er hat eine dunkle Seite. Es gibt ja kein absolut eigenes Leben. Es gibt nur geteilte Leben. Wir leben nicht alleine. Wenn die eine Partei beschließt, das, was wir miteinander tun, sei ein Spiel und die andere Partei weiß das nicht, dann gibt es Probleme. Das Machtpotenzial oder Missbrauchspotenzial von solchen Spielframes hat die „manosphere“ und die Pick-up-Artist-Szene relativ gut erforscht. Die Erkenntnisse brachten sie dann mit in die spezifische Mischung, die auf dem politically incorrect Board „/pol/“ von 8chan verschmolz. Identitäre, Rechtslibertäre, Faschisten, Gamer, traurige junge Männer im Keller – all diese verschiedenen

Männer mit ihren Auffassungen kamen da zusammen, tauschten sich miteinander aus und wurden aktiv. Ihre Männerbilder waren sehr unterschiedlich. Aber die eine Sache, die alle miteinander verband, war Antisemitismus.



Pol – 8chan

Das /pol/-Board auf 8chan wurde schnell ein zentraler Knotenpunkt zur Produktion rechter Memes⁶: Hitlermemes, extremer Antisemitismus, white supremacy jokes, Pepe the Frog in 1001 Variationen und Evolutionen. Ein ganzes großes selbstbezügliches Figuren- und Verweisuniversum für die verschiedenen Männer, die dort waren. Es gab, abgesehen von den Selbstbezügen für die Ingroup, natürlich auch die Figuren für die Outgroup. Für die nicht dazu gehörten, im dortigen Jargon die NPCs, also die Nichtspieler-Charaktere. Diejenigen, die in den Spielen keine eigene Agency haben, die immer nur dem gleichen Skript folgen, weil sie so programmiert wurden vom System. Die gehirngewaschenen social justice warriors, die Gutmenschen, die Demokratiegläubigen. Also kurz gesagt: Der Feind. Eine ganze eigene große selbstreferenzielle Kultur mit Selbstbildern und Feindbildern zum politischen Rollenspielen. Über die Jahre hinweg konnten sich die Mitglieder zunehmend selbst aufputschen und radikalieren.

Die Praxis

Das brach im März des Jahres 2019 aus mit dem Terroristen von Christchurch, der seine Tat auf 8chan ankündigte und dort postwendend zum Heiligen erklärt wurde. Er konzipierte seinen Massenmord auch und vor allem als Unterhaltungsprogramm für die Community auf 8chan. Das reichte vom Manifest bis zur Musikbegleitung, von den eigenen Kommentaren, bis zum shit posting an die Presse und den ganzen Insidejokes aus der eigenen Kultur, die eingearbeitet waren in seinen Massenmord. Dazu gehörte auch die eigene Tat als Livestream zur Verfügung zu stellen. Das ist auch was, die die radikale rechte Szene vom globalen Dschihadismus gelernt hat. Letzterer hat vorher schon mit Livestreams gearbeitet. Die First Person Perspektive führte auch dazu, dass der gesamte Terroran-

5 https://www.deutschlandfunk.de/incels-toxische-maennlichkeit-als-internetkult.807.de.html?dram:article_id=487229

6 <https://www.wortbedeutung.info/Meme/>

schlag aussah wie ein gigantisches Let's play.⁷ Also jenes VideofORMAT, in dem man anderen Leuten beim Spielen, meist beim Schießen zuschaut aus genau der gleichen Perspektive. So ein Let's play kommuniziert direkt folgendes implizit mit: „So spiele ich das Spiel. Wie spielst du das denn? Könntest du es auch so gut machen? Könntest du es besser machen als ich?“ Das ist die Botschaft, die auch vermittelt wird. Dass dabei Leute getötet werden, ist dann fast schon nebensächlich. Das gehört halt dazu, das ist Teil der „rules of the game“. Der Attentäter war selber nur Nachahmer von Anders Breivik. Dieser hält immer noch den höchsten Highscore für „First Person Solo Shooter“ in der Encyclopedia Dramatica, das ist die Wikipedia der Szene. Wiederholbarkeit, in dem Fall Wiederholbarkeit von dem was Breivik gemacht hat, ist auch ein wesentliches Spielprinzip. Es ist kein Spiel, wenn es nicht wiederholbar ist. Es ist aber eben auch ein politisches Prinzip. Damit ist rechter Terror seitdem in so eine Art Coverphase eingetreten. Das heißt es gibt eine Folge von Terror-Alleinunterhaltern, die immer noch mal das Gleiche „neu interpretieren“ und dabei versuchen ein bisschen was dazu zu geben.

Rückkoppelungen

Zur Förderung dieser Wiederholung wurden auf 8chan direkt die Memes produziert und verbreitet. Es gab einen „memetic warfare thread“ im Namen des Christchurch-Mörders. Als der erste voll war (d.h. das Bump Limit wurde überschritten), musste man den zweiten Thread aufmachen, um neue Bilder zu produzieren. Dann war der zweite voll, da musste man den dritten machen. Dann kam der vierte, dann der fünfte, der sechste. Bis zu 15 und das wäre vermutlich auch eine Weile so weiter gegangen. Aber dann wurde 8chan der Saft abgedreht.

Es wurde ein Spiel aus der Szene heraus produziert, indem man Hitler spielen kann, Mussolini, Trump, Pepe the Frog oder auch den Terroristen von Christchurch, um liberale Demokraten, queere Menschen oder Frauenrechtlerinnen zu erschießen. Folgerichtig dauerte es nicht lange bis es Nachahmer gab. Erst in Poway, da wurden Juden erschossen. Dann in El Paso, da ging es darum Latinos zu töten. Dann in Oslo, da ging es darum Muslime zu töten und kürzlich um die Ecke hier in Halle, da ging es darum Juden zu töten, aber als die Tür der Synagoge stärker war eigentlich nur noch darum überhaupt irgend jemanden zu töten – zu „liefern“. Der Attentäter von Halle übernahm nicht nur von seinen Vorbildern diverse Spielelemente, wie zum Beispiel Achievements zu definieren, die möglichst zynisch und „lustig“ für die Ingroup daherkommen.

The Objectives

1. Prove the viability of improvised weapons.
 2. Increase the moral of other suppressed Whites by spreading the combat footage.
 3. Kill as many anti-Whites as possible, jews preferred.
- Bonus: Don't die.

Er livestreamte seinen Terroreinsatz folgerichtig auf Twitch - der zentralen Streamingplattform für Let's-play-

⁷ <http://netzfeuilleton.de/studie-darum-sind-lets-play-videos-so-beliebt/>

Formate. Er fügte dem Ganzen auch ein neues Computerspiel-Element hinzu, nämlich Crafting. Er druckte alle seine Waffen per 3d-Druck selber. Ausdrücklich sagt er in seinem Dokument „The whole deal is to show the viability of improvised guns.“ Die Aussage ist also: „Klar gibt es Tote, aber die Toten gehören ja sowieso dazu. Ich will vor allen Dingen beweisen, dass alle die, in den Ländern, wo man nicht so leicht an Waffen kommt, auch total erfolgreich sein können, in diesem Spiel was wir miteinander spielen.“ Seine Waffen haben glücklicherweise nicht so gut funktioniert, aber trotzdem noch zu gut.

Die Terroristen von Christchurch, von Poway, von El Paso posteten alle auf 8chan ihre Ankündigungen. 8chan wurde dann vom Netz genommen, weil es irgendwann zu viel wurde. Der Attentäter von Oslo postete auf Endchan, dem Ende des Internets, einem Klon von 8chan, und der Mörder von Halle möglicherweise im Zeronet, möglicherweise auch auf Kohlchan - das Board nahm der Admin aber zum Zeitpunkt des Attentats vom Netz. Auf jeden Fall gab es einen Post auf Meguca, einem kleinen Anime-Imageboard.

Warum diese Wanderung von einzelnen Posts an noch obskürere Orte? Nachdem 8chan geschlossen wurde oder zumindest keinen Ort mehr hatte, war die Szene immer noch da. Die Betreiber waren auch immer noch da. Es gab nur keinen sicheren Server mehr. Es waren plötzlich 1,7 Millionen Besucher pro Monat heimatlos geworden. So viele waren vorher auf 8chan gewesen. Sie suchten alle eine neue Heimat.

Diese neue Heimat gibt es seit Anfang November 2019. Es ist 8kun. Der Server wird vom gleichen Menschen betrieben wie vorher 8chan. Das ist James Watkins. Er war beispielsweise zu einer Anhörung vor dem US-Kongress mit einem QAnon-Pin am Revers und wurde dafür gefeiert. 8kun startete szeneintern unter großer Aufmerksamkeit mit Instanzen im Tornetz und auf Lokinet. Es verhalf Letzterem damit zu einem Bekanntheitsschub.

Versuch einer Gegenstrategie

All diese bisherigen Beispiele für Kriegserklärungen und für Gewalt waren einseitig. Also im Grunde ist die Haltung dabei: „Hey, wir spielen jetzt dieses Spiel. Ihr wusstet davon nichts, aber jetzt seid ihr tot.“ – Aber was ist, wenn die Gegenseite diesen Kampf annimmt?

Das geht natürlich nicht beim Töten. Aber auf einer niedrigeren Eskalationsstufe kann man sich auf so ein Spiel einlassen. Was passiert dann? Da gibt es auch ein gutes Beispiel. Grundlage ist eine Kampagne der chan-Szene, die vor zwei Jahren begonnen hat und die auch Fragen von politischer Kunstproduktion, von Partizipation und von Repräsentation stellt. Eine Kampagne gegen „He will not divide us“. Am 20 Januar 2017, dem Tag der Vereidigung von Donald Trump als Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika, eröffnete das Künstlertrio LaBeouf, Rönkkö und Turner eine Videoinstallation an der Außenwand des Museums of Moving Image in New York. Da war eine Kamera angebracht unter der Überschrift: „He will not divide us“ und die streamte 24 Stunden live auf die Website hewill-notdivide.us. Besucher und Passanten waren eingeladen, so oft sie wollten in die Kamera hinein „He will not divide us. He will not divide us.“ zu sprechen. Ziel war eine Art Mantra zu generieren, das ein Gefühl von Zusammengehörigkeit und Empowerment erzeugen sollte. Zielgruppe sollten die sein, die geschockt davon waren, dass dieser

Mann jetzt Präsident der USA geworden war. Die ganze Installation sollte vier Jahre in Betrieb sein, also die komplette Amtszeit von Donald Trump. Einer der Künstler, Shia LaBeouf, ist allerdings ein recht berühmter Schauspieler. Vielleicht kennen einige „Just-do-it“. Es war das meist gesuchte gif des Jahres 2015. Damit war er ein sehr gutes Target für Pol. Die Menschen auf dem Board hatten sehr viel für Trump gememet, waren also naturgemäß auf der anderen Seite des politischen Konfliktes. Es wurde ein RAID geplant. In Form eines Spiels diesen Livestream mit Memes und allen möglichen Aktionen zu trollen⁸, die gerade in waren. Es waren in der Folge unzählige Pepe the Frog Referenzen und Nazi Referenzen z.B. „Hitler did nothing wrong“ etc. im Livestream zu sehen. Nach noch nicht einmal vier Wochen der geplanten vier Jahre brach das Museum die Installation ab. Die Trolle schafften es nämlich LaBeouf so weit zu eskalieren, dass er jemanden körperlich angriff. Der stellte sich tragischer Weise dann auch noch als eigentlicher Unterstützer heraus. Die Polizei kam und nahm ihn fest im Livestream. Es wurde vor der Installation ein Zaun gebaut. Auf /pol/ jubelte man, denn es war quasi ein Sieg.



Das Bild stammt einer Zusammenfassung von „Staffel eins“ (Video: The triggering of Shia / He will not divide us). Denn „He will not divide us“ stellte sich recht schnell als serielles Unterhaltungsformat heraus. Shia LaBeouf ist nämlich auch ein bisschen kampflustig. Eine Woche später tauchte die Installation in Albuquerque wieder auf. An einem anderen Museum ebenfalls mit dem Livestream. Sie wurde auch dort getrollt und nach drei Wochen abgebrochen, als jemand vor der Kamera eine Waffe zog. Daraufhin stellte das Künstler*innen-Trio die Partizipation als Element komplett ein und verlegte die Botschaft „He will not divide us“ als eine Flagge an einen unbekanntes Ort vor dem Livestream. Dort sollte sie dann vier Jahre lang wehen. Daraufhin triangulierten die Leute auf /pol/ den Livestream nach dem Sonnenstand und nach Flugzeug-Kondensstreifen, die sie mit Flugplänen abglichen und stalkten den Twitterfeed von LaBeouf auf Ortshinweise. Irgendwann gelang es tatsächlich ein paar QAnonanhängern, nachdem man den Ort ausfindig gemacht hatte, in einer Nacht und Nebelaktion die Flagge runter zuziehen und eine eigene zu hissen. Man hatte gewonnen. Das ist das aus Computerspielen bekannte capture the flag! Zwei Wo-

8 https://de.wikipedia.org/wiki/Troll_%28Netzkultur%29

chen später tauchte eine neue Flagge auf dem Dach der Foundation for Art and Creative Technology in Liverpool mit bewachtem Zugang auf. Das Szenario in ein bewachtes Gebäude einzudringen und dort irgendwas rauszuholen ist relativ typisch für Computerspiele. Es war eine Herausforderung. Leute fingen an das Gebäude auszuspionieren. Sie versuchten mit einem starken Laser diese Flagge anzuzünden. Jemand bastelte eine Drohne mit einem Flammenwerfer dran. Es gab Psyops und Emails an die Beschäftigten der Foundation um diese irgendwie zu für sich zu gewinnen oder Unsicherheit zu sähen. Irgendwann schafften ist dann tatsächlich 3 Leute übers Dach nach oben in den Livestream hinein. Sie hatten jedoch eine Schere vergessen, um die Kabelbinder abzumachen. Sie wurden dann allerdings von der Security und der Polizei über das Dach gejagt. Daraufhin brach die Stiftung auch dort die Installation ab, weil es ihnen zu gefährlich wurde. Nach einigen Wochen tauchte die Flagge wieder an einer Wand in einem Innenraum auf. Weiße Wand, keinerlei Merkmale, nur die Flagge. Wieder eine ganz klare Herausforderung. Es dauerte vier Stunden, dann hatte irgendjemand diese Wohnung gefunden. Es war die Wohnung von einem der beteiligten Künstler von Luke Turner. Die Leute auf Pol bestellten ein paar Pizzen dahin und taten weiter nichts, denn sie hatten offensichtlich wieder gewonnen. Was angefangen hatte als eine partizipative Installation, bei der Leute in die Kamera sprechen sollten, hatte sich jetzt in dieses Ding verwandelt. Das Ganze läuft aber immer noch weiter. Die Flagge gab es kurzzeitig in Polen. Sie wehte auf irgend einer unbekanntes Hütte in Skandinavien.



In der letzten Zeit ist sie aber auf dem Dach des Kunstorts Le Lieu Unique in Nantes. Überall, wo immer sie auftauchte, wurde entweder der Stream, der Zusammenhang in dem mit den Künstlerinnen gesprochen werden konnte oder eben die Flagge selber attackiert. Die Attacken waren vielfältig. Per Drohne mit Tinte bespritzt, angezündet, zerrissen etc. Im Moment weht sie im Livestream völlig zerstört.

Das war der vorläufige Endzustand und ist damit das Dokument dieses auf dem Feld der Kunst ausgetragenen politischen Kulturkampfes.

Die ganze Ereignisfolge ist ein Paradebeispiel für die Gamification von einem Verhältnis in der realen Welt und von



HE WILL NOT DIVIDE US

HEWILLNOTDIVIDE.US is an ongoing durational artwork by LaBeouf, Rönkkö & Turner.

Serialisierung als Entertainment. Es zwingt viele Leute, Künstler aber auch andere Leute, die mit Öffentlichkeit(en) zu tun haben, zu einem neuen Verständnis davon, was Öffentlichkeit und Teilhabe eigentlich bedeuten soll. Dieser Zwang nimmt zu in dem Maße, wie sich politische Verhältnisse eskalieren. Etwas Ähnliches gab es auch schon in Deutschland ein bisschen früher und ohne das politische Element. Nämlich das Drachengame⁹. Es soll hier nicht näher ausgeführt werden, da es vielen bereits bekannt ist.

Schlaglicht auf deutsche Entwicklungen

Im Folgenden soll anhand von Reconquista Germanica (RG) auf die Frage eingegangen werden, wie in Deutschland diese Impulse des memetic warfare der Chans und der Alt-Right umgesetzt wurden. Das Logo von Reconquista Germanica ist zusammengesetzt aus dem r und dem g des germanischen Runenalphabets, sieht aber auch aus wie ein abgebrochenes Bluetooth Logo oder ein christliches Chi-Rho.



Bekannt geworden sind sie durch organisiertes Memen und das Unterstützen der AfD vor dem letzten Bundestagswahlkampf. Der breiteren Öffentlichkeit kamen sie ins Blickfeld durch den Gegenangriff von Jan Böhmermann mit Reconquista Internet. RG hat beispielsweise Sarah Rambatz aus dem Bundestagswahlkampf geshitstormt oder den Spiegel mit zeitweise bis zu 7000 Tweets pro Stunde bombardiert.

Es hat, wie man an den Memes zur Rekrutierung sieht, einen ganz eigenen ästhetischen Schwerpunkt gesetzt. Er soll wohl „teutonisch“ sein. Es gab unabhängig von RG auch Kraut-Pol (Krautchan bzw. heute Kohlchan ist das deutsche 4Chan-Äquivalent), die sehr viel gememet haben. Sie unterstützten auch die AfD, haben aber nicht so viel Aufmerksamkeit bekommen. Deshalb waren sie nicht so viel Repressionen ausgesetzt wie Reconquista Germanica. Um sich zu schützen musste sich RG als Satire oder auch als Live Action Role Play deklarieren, als sie sich wieder zurückmeldeten nach der erste Welle von Repressionen. Das erste Video dazu ist aus dem Herbst 2018, drei Jahre nach der „Invasion“. Es bezieht sich also auf 2015, auf die sogenannte Flüchtlingskrise. Diese ganze Stahlhelm-Romantik ist einerseits unironisches Live-Rollenspiel und andererseits Satire auf das Bild, was Jan Böhmermann von Reconquista Germanica gezeichnet hatte. Das sah im Video so aus.



Einer der Protagonisten, Nikolai Alexander, war ein relativ erfolgreicher rechter YouTuber unter dem Namen „Reconquista Germania“ vor dem Start dieses Projektes. Er startete Reconquista Germanica auf Discord. Dieser Wechsel war als Schritt in die Praxis gedacht. Discord ist eine Chat-Server-Plattform, die sich hauptsächlich an Gamer richtet und auf der sich unkompliziert viele Gamification-Features installieren lassen: zum Beispiel Erfahrungspunkte, die gesammelt und Levels, die aufgestiegen werden können. Als Belohnung werden bestimmte Räume freigeschaltet. Dieses System übersetzte man für Reconquista Germanica in eine Hierarchie mit Reichswehr-Metaphern, wo man diese verschiedenen Level vom Rekruten bis zu Generalrängen aufsteigen konnte. Es waren lauter Rollenangebote fürs aktivistische meme-Spiel oder KulturkriegsLARPen.

Zur Erklärung: LARPen ist Rollenspiel als Live Freizeitbeschäftigung. Leute verkleiden sich und spielen Geschichten. Das ist an sich keine schlimme Sache. Viele Leute machen das. Es gibt eine Vielzahl eigener Welten, die entwickelt wurden. Da finden sehr komplexe großartige Events statt. Die Leute haben sehr viel Spaß dabei. Es gibt das Format natürlich auch im Militär als Planspiel. Es gibt es auch als historisches Reenactment. Letzteres bringt dann

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=JeljvCSu00U>

mitunter etwas fragwürdige Filme hervor mit hunderten von Weltkriegsromantikern, die freiwillig irgendwo im Gelände herumkriechen, um die guten alten Zeiten nach zu spielen. Es gibt aber auch im politischen Bereich LARPer. Zum Beispiel die LARPer vom dritten Weg, eine kleine Neonazi Partei, die die Grenzen politischer Ästhetik auf der Straße austestet, indem sie die Hitlerjugend nachspielt. Oder die LARPer von der USamerikanischen Atomwaffendivision, die einerseits mit Softairwaffen posieren, martialisch aussehen und andererseits auch real Menschen töten. Bis jetzt ausschließlich in den USA. Eins der Probleme dabei ist, dass nicht mehr klar ist, ob eine Terrorankündigung real ist oder ob der Originalpost nur LARPt, also nur so tut als ob, wenn irgendwas auf einem einschlägigen Forum auftaucht.

Irgendwo in diesem Kontinuum aktivistischen Rollenspiels war Reconquista Germanica. Wo genau ist schwer zu sagen, wenn alles Satire und Ironie ist. Man weiß nie genau, wie man es deuten soll. Im öffentlichen Raum sahen Trolle von Reconquista Germanica mitunter ganz anders aus.



Nicht mit Stahlhelm, sondern eher wie eine Art rechter Punks. Die Repressionen nachdem Fördern der AfD, also nach der ersten Welle und nach Böhmermanns Reconquista Internet, machten eine andere Strategie nötig. Das neue Programm war eine Elitisierung. Vorher waren viel zu viele Leute dabei und als es dann wirklich ernst wurde, waren die plötzlich weg. Also war das Ziel eine Art digitales Freikorps mit anspruchsvoller Auslese. Nur die Besten werden reingelassen als ein kleiner aktiver Stosstrupp. Um dieses Selbstverständnis und den spezielle Tonfall zu verstehen wird im Folgenden der O-Ton aus dem Video wiedergegeben. *„Die Schergen des Systems proklamieren gerne eine rechte Gefahr. Ich kann sie beruhigen. Es gibt überhaupt keine rechte Gefahr. Noch nicht. Denn dieses Land ist derart mit linkem Gedankengut verpestet worden, dass selbst die Rechten, dass selbst die Rechtsextremen in Wahrheit Linke sind. Es ist ein alles verschlingender Sumpf, der nicht nur keinen festen Punkt bietet, sondern gleich Treibsand alles was fest ist, gar noch zu absorbieren, aber darüber hinaus auch weich zu machen, zu zersetzen und mit seiner Fäulnis zu durchdringen versucht. Die Rechten, das sind im Grunde social justice warriors in reverse. Es ist im Kern genau die gleiche Sorte Mensch, die sie vorgeben zu bekämpfen. Nur unter einem anderen Etikett. Und diese Sorte Mensch gehört nicht meiner Spezies an, auch wenn sie ebenso wie ich auf zwei Beinen gehen mag. Und ich werde nicht eine weitere Sekunde meines Lebens mit Menschen verbringen, die nicht derselben*

Spezies angehören. Ich würde sie mir nicht einmal als Haustier halten. Ich werde sie aus meinem Leben heraus schneiden, wie das Pfund Fleisch für den Kaufmann von Venedig und ich werde sie der Reconquista Germanica aussaugen, wie Gift aus einer Wunde. Der Wahnsinn hat hier ein Ende. Es wird keine Toleranz mehr geben für Schwäche, denn sie ist der Grund für alles. Schwäche hat uns all das hier eingebracht. Schwäche hat unser ganzes Land zerstört, unsere Kultur und unser Volk.“ Es geht 50 Minuten lang in dem Stil. Verbal ist das reiner Faschismus. Es ist allerdings auch eine Art von geLARPe, denn das ist eins zu eins aus Freikorpsliteratur des frühen 20. Jahrhunderts rauskopiert. Das heißt wir haben es hier einem LARP zu tun, in dem Faschisten Faschisten spielen. Aus der Theaterperspektive ist das sehr interessant. Wenn Ernst und Ironie so total in eins fallen, dann heißt das aber, dass entweder nur noch das Prinzip „Taten statt Worte“ gelten kann. Weil das das Einzige ist, an dem man überhaupt noch festmachen kann, ob die Leute jetzt nun politisch etwas meinen oder nicht. Oder man streitet sich nur noch ästhetisch und kulturell. In der ersten Phase waren diverse Influencer, AfD-Leute und Leute aus der identitären Bewegung Teil von dem Projekt gewesen.



Nikolai Alexander
versus Martin Sellner

Nikolai Alexander
YouTube - 25.12.2018



Scherzhafte
Verwendung von NS-
Symbolen ja oder nein?

Martin Sellner
YouTube - 07.01.2019

Zu den elitären Zeiten in der zweiten Phase stritten sich dann Martin Sellner und Nikolai Alexander öffentlich über Stahlhelme und Zielgruppenansprache. Im Grunde ging es darum mit welcher Ästhetik man Politik betreiben sollte. Nikolai Alexander argumentierte aus strategischen Gründen gegen Terror. Er wollte also gar nicht, dass jetzt Leute losziehen und andere Leute erschießen, weil er meinte das funktioniert jetzt noch nicht. Sie wären zu wenige. Race-war? Ja, aber dann später. Das half aber nichts. Ende 2019, als der Verfassungsschutz die Beobachtung von RG ankündigte, verkündete Nikolai Alexander per Video die Auflösung dessen, was übrig geblieben war von Reconquista Germanica. Er klagte über die Beobachtung und meinte er würde nun das Schlachtschiff selbst versenken, damit es dem Feind nicht in die Hände fällt. Dazu wurden dann sehr viele sentimentale Bilder von den großen Zeiten mit Reconquista Germanica reingeschnitten.

Im Workshop für die Sächsische Landjugend e.V. ging der Referent noch auf zwei weitere Beispiele aus der identitär-neurechten Szene ein: Den Querfront-Coup um den Hamburger Linken-Abgeordneten Tom Radtke Anfang 2020 und auf die identitäre Gamifications-App „Patriot Peer“.

Die WECHANGE eG

Genossenschaftliche Plattform für den ökosozialen Wandel

Markus Kollotzek
(wechange eG)

1. WECHANGE Genossenschaft
2. Vorstellung WECHANGE Plattform
3. Funktionsüberblick der Plattform
4. Gründungshistorie / Idee WECHANGE
5. WECHANGE für Städte, Kommunen und Regionen
6. Geschäftsmodell

1. WECHANGE ist...

Eine Genossenschaft eine Online-Plattform Ein Empowermentakteur



Die WECHANGE Genossenschaft unterstützt Dich in Deinem Engagement

- mit Seminaren, Beratung und Online-Tools für eine sichere Zusammenarbeit.

Seminare

Du möchtest zu Deinem gesellschaftlichen Anliegen effektiver zusammenarbeiten, Dich vernetzen und mit deinen Aktivitäten besser sichtbar werden? Die WECHANGE-Genossenschaft unterstützt dich dabei.

Wir bieten Seminare und Workshops zu allen Themen rund um digitale Kollaboration und Online-Projektmanagement, aber auch zu praktischer Teamzusammenarbeit, Storytelling und vielem mehr. Dafür kommen unsere Experten auch zu Dir. Nimm gerne Kontakt mit uns auf!

Beratung und Vernetzung

Du hast weiterführende Fragen zu den Möglichkeiten und Grenzen der Online-Zusammenarbeit? Brauchst fachliche Unterstützung bei der Auswahl geeigneter Tools? Oder benötigst Coaching und Beratung in Sachen Change-Management? Frag unsere Berater! Bei uns findest Du die technische Expertise und die nötigen Kompetenzen in Sachen Prozessgestaltung, Organisationsentwicklung und Kommunikation, Gerne unterstützen wir Dich bei der Vernetzung mit anderen Akteuren im Deinem Themenfeld.

Online-Tools

Wer online zusammenarbeiten, sich organisieren und vernetzen will, schafft das heute kaum ohne Softwarelösungen internationaler Konzerne mit fragwürdigen Datenschutzbedingungen. Das wollen wir ändern! Unsere Plattform wechange.de bietet Dir die Werkzeuge zur sicheren Online-Zusammenarbeit, Vernetzung und Präsentation in der Community für den Wandel - Open Source und genossenschaftlich. Log Dich ein und sei der Wandel, den Du sehen willst in der Welt!



WARUM GENOSSENSCHAFT?

Datenschutz	absolute Hoheit über die Nutzerdaten
Ownership	Software in der Hand der Nutzer
Demokratisch	1 Kopf - 1 Stimme
Genügsam	Kein Anspruch auf Profitmaximierung
Unverkäuflich	Vereinnahmung durch Softwarekonzern ausgeschlossen
Langfristig	Rechtsform mit der geringsten Insolvenzrate

2. Die Plattform

ZAHLEN UND FAKTEN



NUTZER*INNEN...



PLATTFORMEN



WWW.WECHANGE.DE ...VEREINT:

- Die wichtigsten Werkzeuge für digitale Teamarbeit
- Viele Möglichkeiten und Ebenen der digitalen Vernetzung
- Viele Wege mit eigenem Engagement sichtbar zu werden

WWW.WECHANGE.DE ...BIETET:

- Zertifizierten Datenschutz (TÜV)
- Serverstandort Deutschland
- Opensource Software
- mehrsprachige Genossenschaft
- demokratisch organisiert

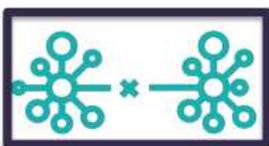
ZUSAMMEN ARBEITEN



Dashboard	Voting	Taskmanager
Calender	Colab.editor	Search
Doodle	Dropbox	Membership



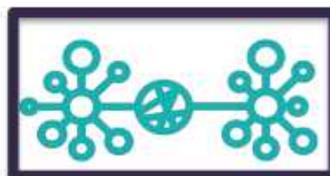
SICH VERNETZEN



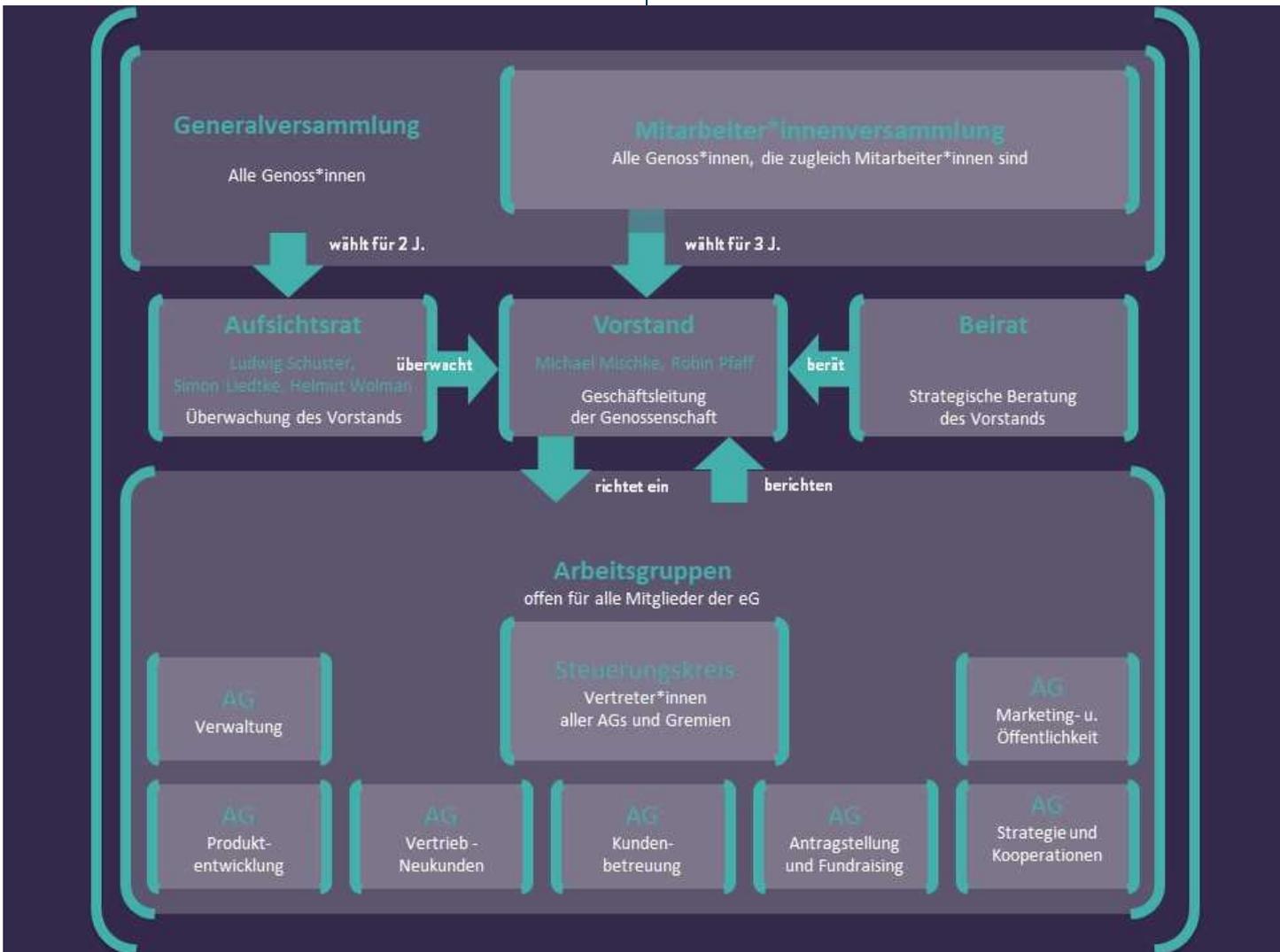
Map/Search	Calender
Forum	Messenger



SICHTBAR SEIN



Profile and Settings	Map for People, Ideas, Topics
Microsite	Calender





WWW.WECHANGE.DE

Zusammenarbeit	Vernetzung	Sichtbarkeit
<ul style="list-style-type: none"> - In Projekten - In Gruppen 	<ul style="list-style-type: none"> - In Projekten/ Gruppen - Als Projekt - Als Individuum 	<ul style="list-style-type: none"> - Als Projekt - As Individuum - Mit Veranstaltungen, Dokumenten, etc.

3. Funktionsüberblick der Plattform

WIE FUNKTIONIERT DIE WECHANGEPLATTFORM?



EMPOWERMENT AKTEUR

WIR UNTERSTÜTZEN DEN WANDEL

- Online-Tools & -Plattformen für Vernetzung und Zusammenarbeit,
- Seminare & Workshops zu
 - Digitalisierung,
 - Datenschutz,
 - Förderung zivilgesellschaftlichen Engagements, uvm.
- Beratung und Vernetzung z.B.
 - durch Organisation von Konferenzen und Events

WIR HABEN DAFÜR ...

- EINE VISION
- EINE MEINUNG
- EINE SATZUNG



NACHHALTIGKEIT

Unsere Software ist opensource

- Damit andere sie weiterentwickeln können

In unserer Satzung beziehen wir uns auf die Gemeinwohl-Ökonomie:

- Wir achten die Menschenwürde.
- Wir setzen uns für globale Fairness und Solidarität ein.
- Wir leben ökologische Nachhaltigkeit.
- Wir fördern soziale Gerechtigkeit.
- Wir üben partizipative Mitbestimmung.

DIGITALISIERUNG

Wir glauben das Digitalisierung Nachhaltigkeit in allen Aspekten fördern kann

- Indem sie die richtigen Akteure zusammenbringt und Synergien schafft
- Indem sie Plattformen für Zusammenarbeit ermöglicht

4. GRÜNDUNGSHISTORIE

GEMEINSAM. OFFLINE. VOR ORT.

- 2013 Gründung der Thinkfarm als Hub für Change-maker

Sinn der Sache:

- zufällige Begegnung und aktive Vernetzung,
- vertrauensvolle, offene Arbeitsumgebung
- Teilen von Ressourcen wie Wissen und Infrastruktur,
- unkomplizierte Zusammenarbeit

Ziel: gemeinsam mehr erreichen, mit weniger Aufwand und mehr Spaß.

→ Sichtbarkeit, Vernetzung, Zusammenarbeit.

GEMEINSAM. ONLINE? DEZENTRAL?

- 2013/14 sinnwerkstatt entwickelt eine Online-Plattform im Auftrag des Netzwerk Wachstumswende.

Sinn der Sache:

- zufällige Begegnung und aktive Vernetzung,
- vertrauensvolle, offene Arbeitsumgebung
- Teilen von Ressourcen wie Wissen und Infrastruktur,
- unkomplizierte Zusammenarbeit,



Ziel: gemeinsam mehr erreichen, mit weniger Aufwand und mehr Spaß.

→ Online-Sichtbarkeit, Online-Vernetzung, Online-Zusammenarbeit.

VOM PRODUKT ZUR GENOSSENSCHAFT

- 2014 wachstumswende.de beta-online & Anfragen für ähnliche, aber eigenständige Plattformen (netzwerk n, Pluralos, Transition Towns...)
- 2015 plattform.netzwerk-n.org geht online & weitere Anfragen

Problem: Alle haben einzeln zu geringe Ressourcen!

Lösung:

- Bündelung von Ressourcen (Cofinanzierung von Features, Support) Förderanträge
- Gemeinsam abgestimmte Weiterentwicklung von wechange.de als
- „Metaplattform“
- 2015 Launch von wechange.de, Aufbau Beratungs- und Seminarangebot
- 2016 Gründung der WECHANGE Genossenschaft

GEPLANTE FUNKTIONEN

- Ein persönliches Dashboard
- Eine Chat-Funktion, die auch als App funktioniert
- Eine nextcloud-Anbindung
- Ein Redesign
- Eine API, die WECHANGE mit
- anderen Plattformen verbindet

5. WECHANGE FÜR KOMMUNEN, STÄDTE UND REGIONEN

VERNETZE REGION

Bürgerplattformen umgesetzt mit WECHANGE

DIE ZIVILGESELLSCHAFT...

... entwickelt ‚Soziale Innovationen‘ zur Lösung gesellschaftlicher Herausforderungen

... leistet einen wichtigen Beitrag für die Erreichung gesellschaftlicher Ziele wie Klimaschutz, SDGs, etc.

DIGITALISIERUNG KANN HELFEN, DASS...

... sich Zivilgesellschaft effizienter organisieren kann.

... Bottom-up und Top-down Strategien für eine gesellschaftliche Transformation ineinandergreifen können.

KOMMUNEN...

... möchten zivilgesellschaftliche Akteure in ihrem Engagement für eine nachhaltige Entwicklung unterstützen und fördern.

DIE WECHANGE eG...

... unterstützt Akteure in Ihrem Engagement für eine Nachhaltige Entwicklung,

... betreibt die Online-Plattform www.wechange.de mit 25.000 Nutzer*Innen,

... ist als Genossenschaft demokratisch und gemeinschaftlich organisiert und finanziert.

DIE WECHANGE eG UNTERSTÜTZT STÄDTE, KOMMUNEN & REGIONEN DURCH...

- Online-Tools & -Plattformen für Vernetzung und Zusammenarbeit,
- Seminare & Workshops zu Digitalisierung, Datenschutz, Förderung zivilgesellschaftlichen Engagements, uvm.

DIE WECHANGE eG BIETET...

- Komplettlösungen für eigene Bürgerplattform im eigenen Design,
- Open-Source-Code, klimaneutrale Server und höchste Datenschutz-Standards genossenschaftlich organisiert.
- Anbindung an die WECHANGE-Community mit 25.000 Nutzerinnen.

KOMMUNEN KÖNNEN MIT WECHANGE...

- Bürgerschaftliches Engagement in ihrer Stadt oder Region fördern.
- engagierte Akteure und Initiativen sichtbar machen.
- Zivilgesellschaftliche Akteure miteinander vernetzen

BÜRGER*INNEN KÖNNEN MIT WECHANGE...

- wissen, wo sie sich engagieren können/ Beteiligungsmöglichkeiten finden.
- in ihrer eigenen Initiative/ Projekt effizient mit anderen zusammenarbeiten.
- sich mit anderen Engagierten vernetzen/ Mitstreiter*Innen finden.

BEST PRACTICE

Bürgerplattform für die KielRegion, umgesetzt mit



WECHANGE-PROJEKTZIEL

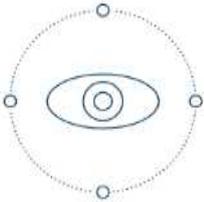
„Etablierung einer digitalen Bürgerplattform in der KielRegion zur Motivation und Stärkung der zivilgesellschaftlichen Selbstorganisation und Vernetzung für eine nachhaltige Entwicklung.“



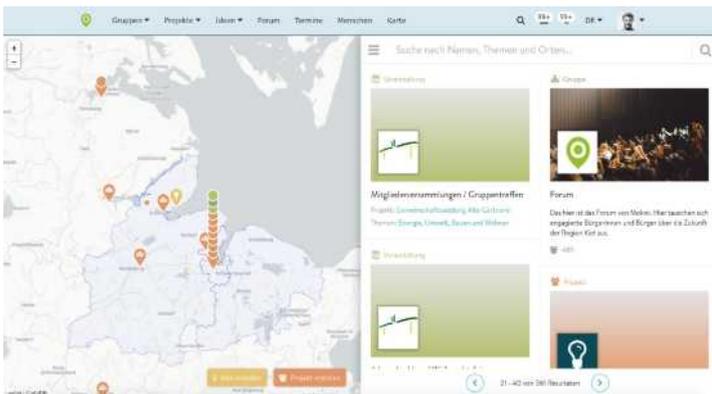
> Kommune unterstützt BürgerInnen, gesellschaftliche Herausforderungen vor Ort praktisch zu lösen

FUNKTIONEN

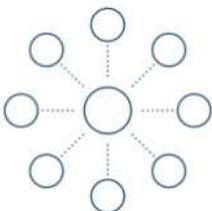
ENTDECKEN



- Ideen, Projekte und Initiativen in und für die Kiel-Region entdecken und teilen
- herausfinden, wie sich andere engagieren und wo man sich einbringen kann.

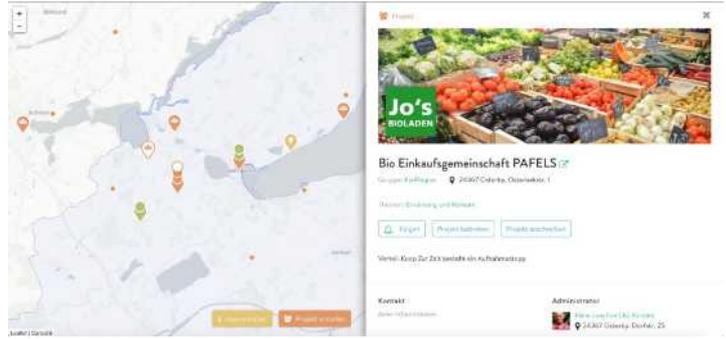


VERNETZEN

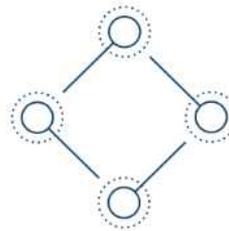


sich mit anderen Projekten und Initiativen in der Region vernetzen

- Kontakt aufnehmen
- sich austauschen
- Veranstaltungen finden und veröffentlichen.



GEMEINSAM ARBEITEN



- als Gruppe oder Projekt online zusammenarbeiten
- alles an einem Ort
- grüner Server
- höchste Datenschutzerfordernungen

<p>Neuigkeiten</p> <p>Bringe Dich auf den neuesten Stand über aktuelle Themen im Bereich der nachhaltigen Hochschulentwicklung oder teile Neuigkeiten im Forum mit der gesamten Community.</p>	<p>Veranstaltungskalender</p> <p>Erstelle Veranstaltungen, die in in Deiner Gruppe oder Deinem Projekt, oder im Forum in einem gemeinsamen Kalender angezeigt werden und stimme über Terminvorschläge ab.</p>	<p>Marktplatz</p> <p>Auf dem Marktplatz unserer Plattform findest du Stellenanzeigen und Preisausschreibungen. Du kannst ihn auch dafür nutzen, Referent_innen zu suchen.</p>
<p>Gemeinsame Dokumentenerstellung</p> <p>Gestalte gemeinsam mit anderen Dokumente und Tabellen. Sammle Ideen, Forderungen, Visionen in einem Dokument, das von allen gleichzeitig bearbeitet werden kann.</p>	<p>Umfragen erstellen und auswerten</p> <p>Fertige Umfragen mit selbstgewähltem Thema und Umfrage-Wahrmöglichkeiten an und werte sie aus.</p>	<p>Dateiablage</p> <p>Nutze die Plattform als Dateiablage für Dokumente, Fotos, PDFs, Präsentationen etc. in deinen Gruppen und Projekten.</p>

6. Geschäftsmodell

- Aufbau Portal + eigene Landingpage
- Lizenz-Gebühren
- (pot.) Prozessbegleitung
- (pot.) Kommunikations-Kampagne
- (pot.) Entwicklung neuer Funktionen

KONTAKT

WECHANGE eG
Oberlandstraße. 26-35
12099 Berlin

Mail: info@wechange.de

WE: wechange.de/group/wechangegegenossenschaft/

fb: fb.com/wechangePlatform

Instagram: wechange_alot

twitter: @wechange_alot

Ansprechpartner für Städte, Kommunen & Regionen:

Robin Pfaff

robin.pfaff@wechange.de

M: 0176-20775864

Digitale Identität und Personenrecht / Persönlichkeitsrecht

Prof. Dr. Simone Janssen
ehs Dresden

Fallbeispiele

Menschenwürde (Ehre), Recht der körperlichen Unversehrtheit 13jährigen, die als Prostituierte in Second Life Taschengeld verdiente:

"So wurde Barbara von ihren virtuellen Freiern nicht nur zu derben sexuellen Handlungen mit Tieren angehalten, sondern auch gefoltert und zerstückelt. „Virtuelle Körper von Männern, sogenannte Avatare, hätten sie (ihren Avatar) sexuelle missbraucht, virtuelle Hände hätten sie (ihren Avatar) berührt, begrapscht, gefoltert und zerstückelt. Es habe sich alles unmittelbar und echt angefühlt."

„Rüstung und Waffen“/ „Phoenixschuhe“

Ein 16-Jähriger hatte die Rüstung und Waffen von zwei Computerspielfiguren seiner Freunde verkauft, die ihm ihre Zugangsdaten in dem Glauben gegeben hatten, er würde helfen, ihre Avatare aufzuwerten. Stattdessen tat er genau das Gegenteil. Pikant, da die geschädigten Spieler die Ausrüstung der Avatare für reales Geld erworben hatten. Der Schaden im realen Leben wurde vom AG Augsburg 2010 mit einer Strafe in selbigem bedacht: 80 Stunden gemeinnützige Arbeit. Ähnlich der Diebstahl von Phoenixschuhen im Jahr 2009; Täter und Opfer jeweils Avatare im online-Spiel.

Ausgangspunkt

Rechtsprechung und juristischer Literatur

- umfangreich zum Persönlichkeitsschutz und Sozial Media
- zu virtuellen Welten stark fokussiert auf materielle Rechte:
 - Schutz von virtuellem Eigentum
 - Markenschutzrecht
 - Urheberrecht
 - Schutz virtueller Anteile/Anteilsoptionen an AG/GmbH
 - virtuelles Hausrecht

→ **Schutz** der Person, des Persönlichkeitsrechts, einer digitalen Identität über Sozial Media hinaus **in virtuellen Welten?**

Gliederung

1. Teil

- Digitale Identität und Sozial Media
- Allgemeines Persönlichkeitsrecht, Schutz und Schadensersatz

2. Teil

- Virtuelle Welt
- Avatar als virtuelle Persönlichkeit
- Schutz der virtuellen Persönlichkeit?

3. Teil

- Fazit und Fragen/Forschungsbedarfe

Digitalisierung – eine Begriffsbestimmung

Digitalisierung bedeutet Umwandlung. Die einfachste Definition von Digitalisierung besagt, dass **analoge Inhalte**

oder Prozesse in eine digitale Form oder Arbeitsweise umgewandelt werden.

Identität / Persönlichkeit

Juristisch

Der Mensch bestimmt selbst nach seinem Willen:

- was für ihn als Persönlichkeit von Relevanz ist (geschlechtliche Identität, BVerfG, Beschl. v. 10.10.2017 – 1 BvR 2019/16; Haartracht – BVerwG, Beschl. v. 31.1.2019 – 1 WB 28/17)
- wie er sich nach außen darstellen möchte
- wie er wahrgenommen werden möchte

→ der praktischen Selbstentwurf des Menschen nach seinem Willen

Soziologisch/psychologisch

- personaler Identität
- sozialer Identität

Gekennzeichnet von Merkmalen, welche vom Individuum oder Gemeinschaft als wesentlich bezeichnet werden.

→ Selbstkonzept = die von einem Menschen entwickelte Sicht auf sich selbst

Digitale Identität

= Abbildung einer realen Person in einer eindeutig identifizierbaren Datenform

Mögliche Attribute einer digitalen Identität:

- Benutzername
- Passwort
- Chipkarten
- Token
- biometrische Daten



Eine digitale Identität ist die Abbildung einer realen Person oder eines physikalischen Objekts in einer eindeutig identifizierbaren Datenform. (Bild: Pixabay / CCG)

Sozial Media und digitale Identität

Social Media

- digitale Medien und Methoden
- ermöglicht Vernetzung, Austausch sowie Erstellung, Weitergabe etc. von Inhalten im Internet

Digitale Identität

Art und Weise, wie Menschen sich selbst in der computervermittelten Kommunikation darstellen, präsentieren → Digitale Identität wird konstruiert

- kann sich stark von der Realität unterscheiden
- nicht „Wer ich bin?“
- sondern „Wer könnte/möchte ich sein?“

Art. 2 Abs. 1 GG – Allgemeines Persönlichkeitsrecht

Art. 2 (1) GG: Jeder hat das Recht auf die freie Entfaltung seiner Persönlichkeit, soweit er nicht die Rechte anderer verletzt und nicht gegen die verfassungsmäßige Ordnung oder das Sittengesetz verstößt.



<https://media-bubble.de/wer-bin-ich-das-identitaetsdilemma-im-digitalen-zeitalter/>

- Schutz enger persönlicher Lebensbereich und Entfaltung seiner Grundbedingungen (OLG München, Ur. v. 7.1.2020 – 18 U 1491/19Pre)
- des praktischen Selbstentwurf des Menschen nach seinem Willen/Selbstkonzept

Inhalte (z.B.)

- Verfügungsrecht über die Darstellung der eigenen Person
- soziale Anerkennung
- persönliche Ehre

Grenzen

- Rechte anderer
- verfassungsmäßige Ordnung
- Sittengesetz

(BGH, Urteil vom 10.07.2018, Az. VI ZR 225/17)

Einfachgesetzliche Umsetzung u.a. in:

- § 823 Abs. 1 BGB
- KunstUrhG
- Normen des Strafrecht

§ 823 Schadensersatzpflicht BGB

(1) Wer vorsätzlich oder fahrlässig das Leben, den Körper, die Gesundheit, die Freiheit, das Eigentum oder ein **sonstiges Recht** eines anderen widerrechtlich verletzt, ist dem anderen zum Ersatz des daraus entstehenden **Schadens** verpflichtet. (2) Die gleiche Verpflichtung trifft denjenigen, welcher gegen ein den Schutz eines anderen bezweckendes Gesetz verstößt. Ist nach dem Inhalt des Gesetzes ein Verstoß gegen dieses auch ohne Verschulden möglich, so tritt die Ersatzpflicht nur im Falle des Verschuldens ein.

Schutz der Digitale Identität/des sozialen Profils in Sozial Media (Beispiele)

Soziale Netzwerke (facebook)

- Recht, selbst zu bestimmen, ob und wie der Mensch sich in der Öffentlichkeit darstellt (Kommunikation(sinhalt) – LG Saarbrücken, Ur. v. 23.11.2017 – 4 O 328/17)
- Recht des Einzelnen auf Achtung seiner persönlichen und sozialen Identität und Entfaltung seiner individuellen Persönlichkeit („Internet-Mobbing“ – LG Memmingen, Ur. v. 3.5.2015 – 21 O 1761/13)

Whatsapp

- Schutz vor Beleidigung (Schulausschluss – VG Stuttgart, Beschl. v. 1.12.2015 – 12 K 5587/12)
- Schutz vor Beleidigung und Drohung (VG Ansbach, Ur. v. 18.7.2017 – AN 2 K 17.00250)

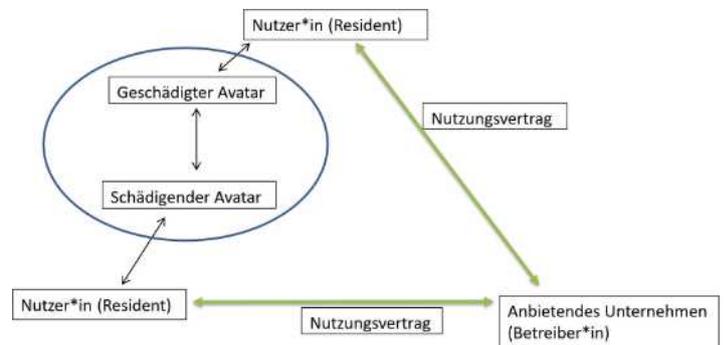
Zwischenfazit

Befugnis, selbst darüber zu befinden, wie sich der*die Grundrechtsträger*in (als realer Mensch) gegenüber Dritten auch in der **virtuellen Welt darstellen will** und was seinen*ihren **sozialen Geltungsanspruch** ausmachen soll (virtuelle Todesanzeige – LG Saarbrücken, Ur. v. 14.2.2014 – 13 S 4/14)

- **Digitale Medien als (Handlungs-)Werkzeug** zur Kommunikation etc. **mit Auswirkungen auf die reale Welt**
- **Kommunikation zwischen Rechtssubjekten (Mensch)**

Virtuelle Welt

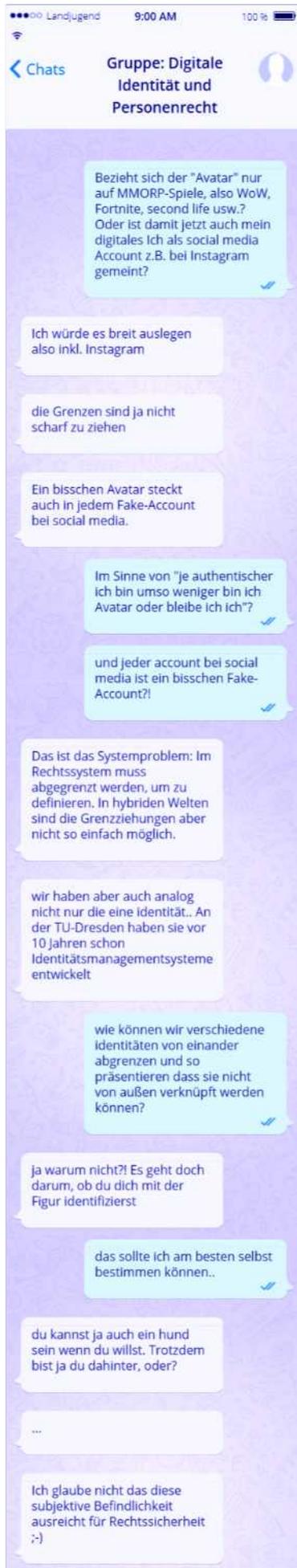
- virtuelle Welt – nicht echt/real, jedoch in ihrer Funktionalität oder Wirkung vorhanden und erlebbar – **Was wir in der virtuellen Welt erleben, fühlt sich echt an.**
- gemeinsame Nutzer*innen
- existiert immer, unabhängig von Nutzer*innen
- Nutzer*innen von Avataren repräsentiert und können über diese Interaktionen ausführen = **handeln in digitalen Medien** als Teil der virtuellen Welt → **medialisiertes Handeln** → **digitale Medien als (virtueller, nicht realer) Raum, nicht mehr nur (Handlungs-)Werkzeug**



Virtuelle Welt – rechtliche Beziehungen

- Avatare werden durch Menschen geleitet
- Handlungen zwischen den Rechtssubjekten „Mensch“ über Avatare (medialisiertes Handeln)
- hinter jedem Avatar steht ein handelnder Mensch

Thesen:



- Avatare besitzen keine Subjektqualität
- Handlungen von Avataren (medialisiertes Handeln des Menschen) haben Auswirkungen auf:
 - andere Nutzer*innen (Menschen)
 - auf das handelnde Subjekt (Mensch)

medialisierte Handlungen – Modus einer Zeichendifferenz

- medialisierte Handlungen werden als Handlung vom Handelnden intendiert, vollzogen und erlebt
- medialisierte Handlungen – Erweiterung unseres sozialen Seins um einen erweiterten Raum
- Avatare gehören zur Subjektivität des*der handelnden Person – Identifizierung mit dem Avatar nicht fiktiv

Avatar

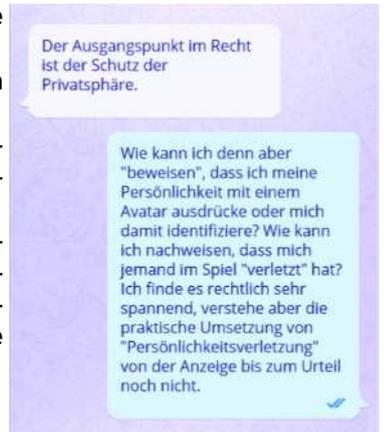
- Virtuelle Persönlichkeit als grafische Darstellung
- <https://socialmediaone.de/avatar-digitale-persoenlichkeit-grafische-darstellung/>
- eigene Charaktere, Phantasie keine Grenzen gesetzt: von Rasse bis Hautfarbe, Statur, Mimik, Frisur, Geschlecht und Haarfarbe
- persönliche geistige Schöpfung (UrhG) – äußere Erscheinung & Charakter

→ Erschaffung neuer Identität



Avatar – Teil der Persönlichkeit

- Avatar = optische Identifikationsfigur in der virtuellen Welt
- Aussehen nach eigenen Wunschvorstellungen
- Bestimmte, gewählte Charaktereigenschaften Figur, die so ist, wie wir sein wollen.
- Selbstkonzept/Selbstentwurf nach eigenem Willen → **Avatar (virtuelle Identität) Teil der Persönlichkeit/Identität der realen Person (zumindest zeitweise)**



Avatar – kein (digitales) Rechtssubjekt

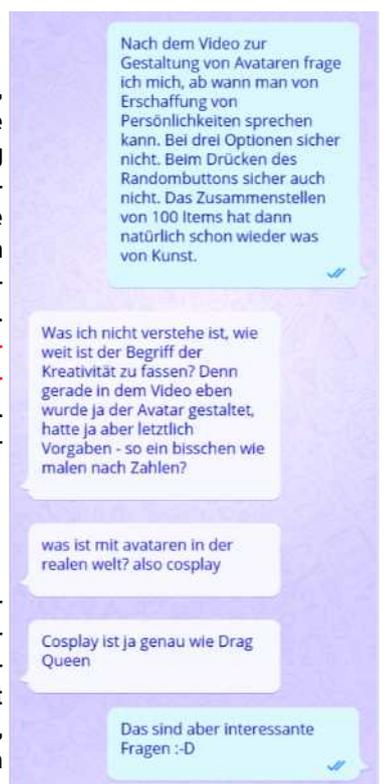
- Avatar (im oben beschriebenen Sinne) – **geistige „Schöpfung“** über der sog. Schöpfungshöhe **nach § 2 UrhG** in digitaler Darstellung
- **KEIN Rechtssubjekt** (Träger von Rechten und Pflichten)
- **verkehrsfähiges Rechtsgut** (mit Nutzungs-, Verwertungs-, Ausschlussrechten)

§ 14 Entstehung des Werkes UrhG

Der Urheber hat das Recht, eine Entstellung oder eine andere Beeinträchtigung seines Werkes zu verbieten, die geeignet ist, seine berechtigten geistigen oder persönlichen Interessen am Werk zu gefährden. → Urheberrecht: **Änderungs- und Entstellungsschutz des Avatars** (evtl. abhängig vom Nutzungsvertrag)

Rechtliches Problem

„Wenn jemand in einer virtuellen Spielewelt pornografische Bilder von Kindern verbreitet, dann ist das genauso eine Straftat, wie wenn er jemandem ein



Ich finde den Aspekt von Körperlichkeit bei dem Thema spannend: Gibt es Körperliche Versehrtheit von Avataren?

ich denke, die rechtsgrundlage bezüglich versehrtheit sollte sich auf den jeweiligen spielkontext beziehen

Das töten der Spielfigur ist ja teil der Spielmechanik und ein Avatar in einem Rollenspiel tötet regelmäßig andere Spieler.

Das ist aber schwierig, weil wenn das Spielziel das Eliminieren von anderen Spielern ist, kann ich das nicht übertragen - Mord ist im realen Leben eine Straftat, aber Ziel des Spiels. Während z.B. Kinderpornografie für mich auch im virtuellen Raum eine Straftat ist.

Vielleicht muss man nochmal trennen zwischen Handlungen, die im Rahmen des Spiels erlaubt, erwünscht, "Normalität" sind und den Handlungen, die nichts mit dem der Rahmung der virtuellen Realität zu tun haben (Beispiel Beleidigung, bedrohen, pornografische Inhalte etc.)

Die Verdeutlichung der Grenze von im Rahmen des Spiels erlaubter Handlungen (welche dann ihrerseits wieder Gesetzgebung unterliegen) und allgemeiner Handlungen im virtuellen Raum macht die Entscheidung nochmal deutlicher... es kommt ja auch immer auf die aktuelle Gesetzgebung an...

was ist mit Ländern, bei denen Versammlungen verboten sind...

oder die freie Rede...

oder das Versammlungsrecht...

Die Kopplung an die nationale Gesetzgebung ist ein spannender Punkt!

Heftchen mit solchen Bildern in die Hand drückt. Aber wenn ein Avatar den Avatar eines Mitspielers tötet, ist das natürlich nicht das Gleiche, wie wenn ein Mensch in der realen Welt einen anderen umbringt."

<https://news.rub.de/presseinformationen/wissenschaft/2019-08-27-jura-inwieweit-handlungen-virtuellen-welten-straftbar-seinsollten>

Medialisiertes Handeln = handeln als/über eine Figur im nicht realen virtuellen Raum

In welchem Verhältnis steht die Handlung des Avatars zu uns als Rechtssubjekt?

Sind die Handlungen des Avatars dem Menschen zuzuordnen? Ja / Nein

Sind die Handlungen des Avatars dem Menschen zuzuordnen?

Wenn nein, dann keine rechtlich erhebliche Handlung im virtuellen Raum, z.B. kein Erwerb von virtueller Währung. Rechts-handlung = rechtlich erhebliches Handeln, Dulden oder Unterlassen, bei dem die hieran von der Rechtsordnung geknüpften Rechtsfolgen unabhängig vom Willen des Handelnden eintreten. Rechtlich erhebliche Handlungen erfordern ein Rechtssubjekt – Avatar ist kein Rechtssubjekt

Wenn ja, dann rechtlich erhebliche Handlung vermittelt durch den Avatar (Avatar quasi als Werkzeug) → **Rechtlich erhebliche Handlung durch hinter dem Avatar stehende Person -> auf diese (den handelnden Menschen) ist abzustellen**

<https://www.ardmediathek.de/br/player/Y3JpZDovL2JyLmRIL3ZpZGVvLzUxZTlkZGJjLWVmNmItNDgwNi05ZmMzLTJjMDQ5WEzZTUzOQ/> - 4:25

- Pause -



Impressionen vom Pausenwhiteboard

Was in der realen Welt verboten ist, muss auch in der virtuellen Welt verboten sein. → Ja/nein

Ja

- Eingriff in die freie Entfaltung der Persönlichkeit?
- Möglichkeiten der Identitätsschaffung und Verwirklichung werden eingeschränkt

Nein

- Eingriff in die freie Entfaltung der Persönlichkeit?
- durch Erlebbarkeit der virtuellen Welt Rechtsgutsverletzungen real möglich

→ Ausgleich der betroffenen Persönlichkeitsrechte

Schutz der handelnden Person

Natürliche Personen (Mensch) -> Rechtssubjekte → mit Rechten und Pflichten OLG München, UrT. v. 7.1.2020 – 18 U 1491/19Pre

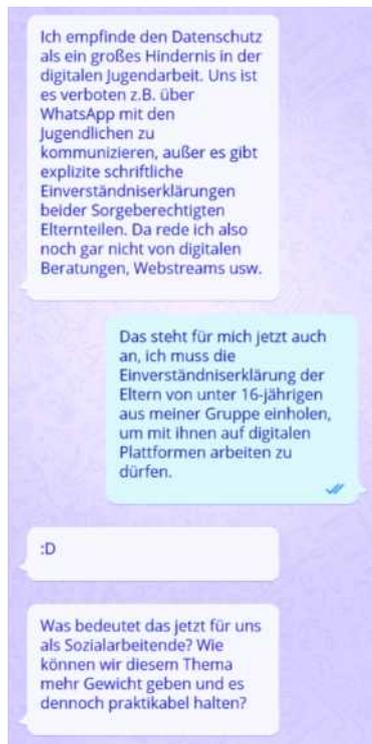
- Anspruch auf Wahrung der Grundrechte (Persönlichkeitsrecht)
- Pflicht zur Wahrung der Grundrechte (Persönlichkeitsrecht)
- über sog. mittelbare Drittwirkung der Grundrechte im Zusammenleben zw. Privatpersonen
- Grundrechtsentfaltung findet Grenze an den Grundrechten anderer (hier u.a. an der Entfaltung der individuellen Persönlichkeit)
- Gleichberechtigte Entfaltung der kollidierenden Grundrechte
- Anwendung über Generalklauseln und auslegungsfähige sowie -bedürftige Rechtsbegriffe OLG München, UrT. v. 7.1.2020 – 18 U 1491/19Pre

Vor dem Hintergrund der national-global-Debatte ist der strategisch-politische Ansatzpunkt vielleicht gar nicht unbedingt die pauschale Übertragung "analoger" Gesetzgebung (u.U. national) auf die virtuelle Welt - sondern eben die Stärkung einer virtuellen Ethik (inkl. Schutz der Menschen- und Persönlichkeitsrechte), welche dann in Gesetzen umgesetzt wird.

Hm... wenn ich digital beleidigt werden fühlt es sich ja auch im Anschluss analog scheiße an.

Weil mein digitaler Avatar ja ein Teil meiner Persönlichkeit und Identität ist...

Es müssen daher jede Ethik und Gesetze immer an das persönliche Erleben und Empfinden angepasst sein und eben dadurch wird der Zugang zur digitalen Welt wenigstens rechtlich beschränkt werden.



Medialisiertes Handeln
Handlungen zwischen Avataren → Verwirklichung des Selbstentwurfs „virtuelle Identität“ durch/ über Avatar (medialisiertes Handeln) – Grenze: Grundrechte anderer

- Virtuelle Beleidigung → Grundrechtsverletzung – Ehrverletzung als Bestandteil des Persönlichkeitsrechts?
- Virtuelle Folter → Grundrechtsverletzung – Recht auf körperliche Unversehrtheit – zufügen von Schmerzen ohne körperliche Substanzverletzung?

(Holosuit (VR-Ganzkörperanzug); Ansprechen menschlicher Sinne)

- Virtuelle Vergewaltigung → ??? Schmerzen? psychische Beeinträchtigungen?
- Zerstörung/Diebstahl des Avatars → ??? Identitätsverlust? Auswirkungen?



Schadensersatzpflicht - § 823 Abs. 1 BGB

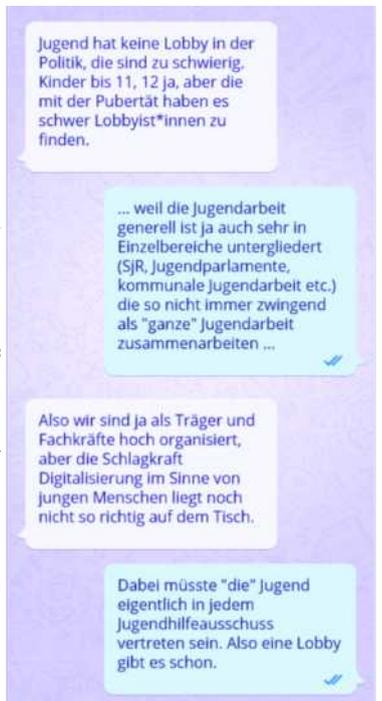
(1) Wer vorsätzlich oder fahrlässig das Leben, den Körper, die Gesundheit, die Freiheit, das Eigentum oder ein sonstiges Recht eines anderen widerrechtlich verletzt, ist dem anderen zum Ersatz des daraus entstehenden Schadens verpflichtet.

	Avatar	Mensch
Wer (Rechtssubjekt)	----	Ja
Rechtsgutsverletzung eines anderen		anderer

- Leben	----	----
- Körper	----	----
- Gesundheit	----	möglich, vor allem psychisch?
- Sonstiges Recht (Verletzung / Beeinträchtigung etc. der virtuellen Identität als Teil des Persönlichkeitsrechts) (Schutz des Selbstentwurfs, d.h. der virtuellen Identität (Avatar))	----	Mobbing, Beeinträchtigung des sozialen Geltungsanspruchs in der virtuellen Welt; Verlust der virtuellen Identität – Verletzung des Persönlichkeitsrecht (personale und soziale Identität in der virtuellen und/oder realen Welt)?
Verletzende Handlung	----	Ja, wenn Zuordnung Avatar – Mensch
Kausalität (Handlung – Erfolg)	Beweisproblem	
Verschulden (Vorsatz, Fahrlässigkeit)	----	Wissen über Auswirkung der Handlung, d.h. Rechtsgutsverletzung(en)
Rechtswidrigkeit	----	Problem: Einwilligung
Kausaler Schaden	aus der Verletzung der virtuellen Identität?	

Rechtlich zu klären (unter anderem):

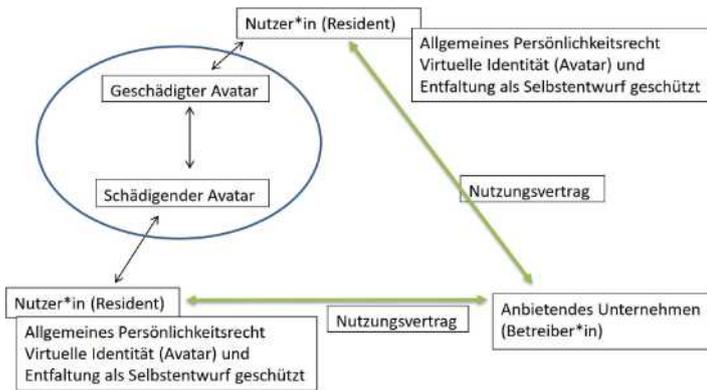
- Kausalität (schwierig; Beweisproblem?)
- Verschulden (Beweisproblem?) Oder können wir wissen, welche Auswirkungen das Handeln unseres Avatars auf den Menschen hinter dem geschädigten Avatar hat?
- Setzen auf Eigenverantwortlichkeit? D.h. wer sich in die virtuelle Welt begibt, weiß, worauf er sich einlässt? = Einwilligung in Rechtsgutsverletzungen? Unter welchen Voraussetzungen?
- Mitverschulden oder eigenes Verschulden, wenn virtuelle Welt nicht verlassen? – Nötigung zum Verlassen?



Virtuelle Welt – Schutz der Persönlichkeit

Kein Schutz des Avatars (der virtuellen Identität)

Schutz als Teil der (Gesamt-)Identität/Persönlichkeit des Menschen



Fazit und Fragen

- Die virtuelle Welt ist ein technisches Konstrukt und weder ein rechtsfreier Raum noch ein reines Geistesgebilde. (AG Frankfurt a.M., UrT. v. 1.7.2005 – 991 Ds 6100 Js 226314/01)
- (Allgemeingültiger) Verhaltens-Kodex für Nutzer*innen von virtuellen Welten?
- Kodex für Betreiber*innen von virtuellen Welten? – mittelbare Drittwirkung von Grundrechten (BVerfG, Beschl. v. 22.5.2019 – 1 BvQ 42/19; LG Nürnberg-

Fürth, Beschl. v. 7.6.2019 – 110 3362/19 – für Sozia-Media-Plattformen)

- Besonderer Schutz von minderjährigen Nutzer*innen?
- Besonderer Schutz von minderjährigen Avataren? (kindlicher Avatar ein Erwachsener)
- Reicht die Anwendbarkeit des Jugendschutzgesetzes aus? Braucht es eines besonderen Schutzes in Bezug auf – die noch nicht abgeschlossene – Persönlichkeitsentwicklung?
- Welche Auswirkungen hat die virtuelle Welt auf die Identität?
 - Identitätsverlust?
 - Identitätsveränderung?
- Muss Identität neu/anders definiert werden?

Das ist echt mal wieder ein typisch Beispiel von "über" aber nicht mit Jugendlichen bzw. sie zu beteiligen in den Europäischen Nachbarländern wie in Skandinavien oder Niederlande klappt das besser und direkter.

Es gibt auch Vertreter*innen die Jugend lobbyistisch unterstützen im Jugendhilfeausschuss aus Politik und freien Trägern. Aber einlagbare Infrastrukturen wie für Kinder hat es nicht - als Beispiel Kitas. Jugendgerechte Kommunen, diese Schlagworte gibt es, mit denen sich Städte schmücken, aber was das heißt räumlich, örtlich, finanziell ... das gibt es hier bei uns in Deutschland so nicht umfassend...



Smarte Jugendarbeit im europäischen Vergleich

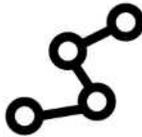
Vom Beschluss zur Umsetzung, was ist wo passiert?

*Michael Scholl
Deutscher Bundesjugendring
Leitung Medien & Kommunikation*

Die Lage

JUGENDPOLITIK > JUGENDARBEIT+DIGITALES

2015:	Arbeitsplan der Europäischen Union für die Jugend (2016-2018)
2016:	Expert:innengruppe Smart Youth Work
06/2017:	Draft Council Conclusions to Smart Youth Work
07-12/2017:	Ratspräsidentschaft Estland
12/2017:	Council Conclusions to Smart Youth Work



JUGENDARBEIT

- Soziale Räume zum Austausch von Informationen verwenden
- Jugendberatung
- Kompetenz unterstützen
- Partizipation ermöglichen
- Kulturellen Jugendarbeit gestalten
- Entwicklung von Fähigkeiten fördern
- Spiele einsetzen
- Methoden anbieten, die passend sind oder passend gemacht werden



JUGENDARBEIT+DIGITALES

- Soziale Medien zum Austausch von Informationen verwenden
- Online-Jugendberatung
- Digitale Kompetenz unterstützen
- Partizipation mit digitalen Prozessen ermöglichen
- Kulturellen Jugendarbeit online gestalten
- Entwicklung technologischer Fähigkeiten fördern
- Digitale Spiele einsetzen
- Digitale Werkzeuge anbieten, die passend sind oder passend gemacht werden



Die Aufgabe:

HUB: VERSORGEN+VERNETZEN

- Tools und digitale Gestaltungsräume
- Förderung der Partizipation: Peer-to-Peer und selbstbestimmt
- Digitale Angebote zu Wertebildung und Demokratiebildung

- Digitales Ehrenamt
- Qualifizierung von ehrenamtlichem und hauptberuflichem
- Personal
- Unterstützung und Hilfe zu emanzipatorischer und kritischer Digitalkompetenz



ORIENTIERUNG

- kooperieren und zusammenarbeiten
- reflektieren und hinterfragen
- Learning by doing
- neu und anders denken



Die Politik

TEILHABE+EMANZIPATION+EMPOWERMENT

- Offene Zugänge und Offene Software
- Dezentrale und sinnvoll vernetzte Infrastrukturen
- Datensouveränität und Datenschutz
- Digitale Verbraucher:innen-/Bürger:innen-Rechte
- Creative Commons und Urheber:innenrecht, Tools, digitale Räume
- Medienkompetenz
- Digitale Freiräume
- Digitale Werkzeuge



FORDERUNGEN

- Wert der Jugendarbeit würdigen und fördern.
- Digitale Jugendarbeit in Jugendstrategien, -politik und -gesetzgebung integrieren.
- Kapazitäten und professionelle Rahmenbedingungen für Fachkräfte aufbauen.
- Bedarf der Jugendarbeit an digitalen Tools erkennen und erfüllen.
- Forschung zur Rolle und Bedeutung der Jugendarbeit im digitalen Zeitalter unterstützen.



Das Fazit

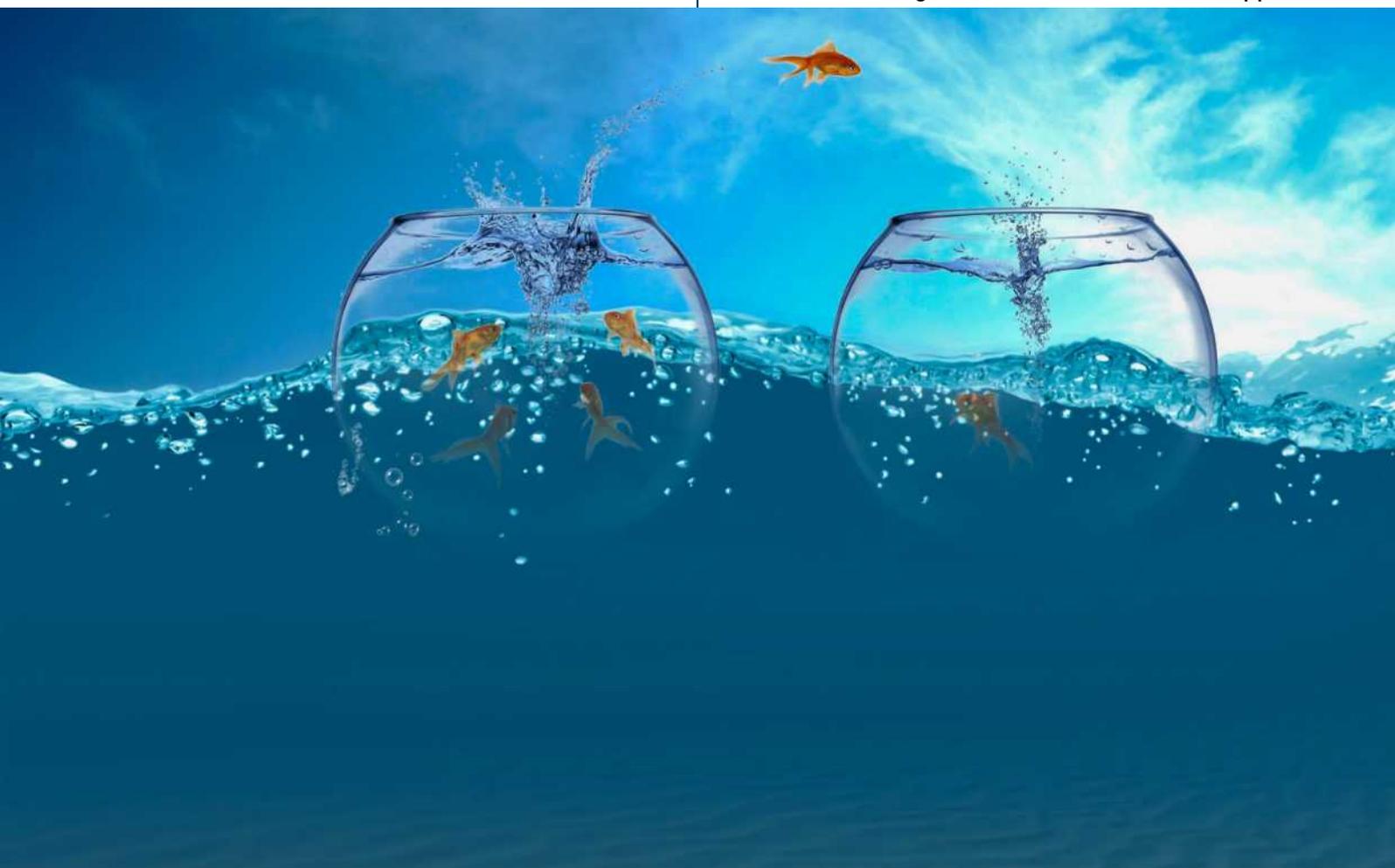
JUGENDARBEIT+DIGITALES → JUGENDPOLITIK

Chat des Fishbowls

*Alle Teilnehmer*innen
von Let's Play Smarte Jugendarbeit II*

[12:21] P1: Hurra!!!
 [12:21] P2: hallo?
 [12:21] P3: Wieder drin
 [12:22] P4: Sooo...
 [12:22] P5: Junge. Voll der Breakdown :D Passiert :)
 [12:22] P2: Guter Zeitpunkt für die Mittagspause.
 [12:22] P6: na hallo
 [12:22] P7: Gehört auch mal dazu :)
 [12:22] Willkommen im Konferenzraum „Smarte Jugendarbeit II - Plenum (und Lobby)“ weitere Informationen zur verwendeten Software stehen folgende <http://www.bigbluebutton.org/Anleitungs-Videos> zur Verfügung. Um der Audio-Konferenz beizutreten, klicken Sie auf den Telefon-Button. Verwenden Sie ein Headset um Hintergrundgeräusche zu vermeiden. Dieser Server wird von "https://wechange.de/" betrieben.
 [12:22] P8: hier auch
 [12:22] P1: jep
 [12:22] P8: WB an alle :)
 [12:23] P7: Vermutlich weils neue Session ist. Hoffentlich irgendwo dokumentiert?
 [12:23] P7: Top!
 [12:24] P7: Gab es Einladungen an politische Vertreter*innen zu dieser Tagung?
 [12:26] P1: :D

[12:26] P9: @P0: das lustige ist bei uns, die stadträte wollten ja z.B. auch das jugendparlament auf antrag der jugendparteien und kommen auch zu den sitzungen, aber ein bisschen belächeln und geht nicht weil.....ist immer noch dabei. also Geduld und Penetranz ist auf jeden Fall wichtig
 [12:28] P10: :-)
 [12:29] P1: Na Dann lauf ich dann gleich los
 [12:29] P1: :D
 [12:29] P11: Sehr geil P6!
 [12:29] P12: Super P6! :-)
 [12:29] P5: +1
 [12:31] P11: An dieser Stelle mal ein fettes Danke an euch in der Geschäftsstelle, an den Vorstand und alle Aktiven zur Tagung!
 [12:31] P1: @P0Schreibst du das nochmal als kleine Einführung für die doku?
 [12:31] P10: ich hatte letztes jahr persönlich mit herrn kretschmer über die situation an den schulen gesprochen (aus chaos macht schule perspektive), da hatte er mir nur versichern wollen, dass das vom kultus her alles super geplant sei und ich solle mir keine sorgen machen
 [12:32] P10: dulig hat das mehr aufm schirm, ist ja auch pädagoge
 [12:33] P13: Was genau läuft seiner Meinung nach gut an Schule?
 [12:33] P14: in rlp sehe ich eine gute möglichkeit in der verbindung mit bne.
 [12:34] P5: Kampagne von "Public Money Public Code"
 [12:34] P10: na er mneinte "digitalkonzepte werden vom ministerium gut vorbereitet und dann klappt das



schon" wie auch auf den wahlplakaten stand "schulen digitalisieren"

[12:34] P5: <https://publiccode.eu/de/>

[12:34] P13: :D auf jeden Fall läuft das richtig gut ;-)

[12:35] P13: Flickenteppich

[12:35] P10: beim chaos macht schule kommen aber regelmäßig mails von lehrer*innen rein, die sagen dass zwar geld da ist aber keine konzepte wie die technik denn sinnvoll eingesetzt werden soll.. und fördermittel müssen schnell abgerufen werden. das wollte herr kretschmer nicht hören

[12:35] P15: thx für den Link P5

[12:36] P10: einfach material anschaffen löst das problem nicht

[12:36] P5: @P10. In der Pädagogik-Mailingliste von Digitalcourage wird darüber viel gesprochen und Erfahrungen ausgetauscht, was Schulsoftware betrifft

[12:36] P10: oh cool ja da bin ich noch nicht drauf

[12:37] P2: @ P10 Das kann ich leider nur bestätigen. Ich habe eine persönliche Bekannte Lehrerin, welche für die Beschaffung in ihrer Schule verantwortlich ist.....weder Plan noch Idee noch Kenntnis. Absolut Schade.

[12:37] P13: Wohl wahr. Es ist gruslig, was die derzeitige Situation diesbezüglich zu Tage fördert. (Kompetenzen, technische Möglichkeiten, Einsatz LernSax,...)

[12:37] P10: jep

[12:38] P16: Die Coronakrise gibt uns auch ansich die Möglichkeit europäische software lösungen zu importieren und gut und groß zu machen

[12:38] P17: danke

[12:38] P4: Vielen Dank für den Plot, Michael, P0 und P6!

[12:38] P10: ja danke!

[12:38] P18: :)

[12:39] P9: war super danke :-)

[12:39] P2: @P5: gibt es noch andere Stellen, an welche sich überforderte Lehrer wenden können?

[12:40] P5: Für Lehrende kenne ich nur Pädagogik-Mailingliste von digitalcourage... Ist ja auch die Frage, was "überfordert" heißt. Womit genau?

[12:41] P2: mit folgender Situation: hier 2 Millionen, mach was.

[12:42] P5: Naja. Die Kultusminister der Länder :D

[12:42] P10: ja genau solche mails kommen bei der cms liste in dresden rein.

[12:42] P2: also: na dann kaufen wir mal 30 tablets und 3 E-Boards...fertig

[12:42] P5: :D

[12:43] P10: die firmen drängen da jetzt auch mehr und mehr rein und wollen pakete verkaufen..

[12:43] P10: die dann markenbindung schaffen

[12:43] P19: noch mal kurz, wann geht es weiter?

[12:44] P10: @janina. gute frage ;-)

[12:44] P2: davon mal abgesehen...ich sehe ja noch nichtmal eine Idee, wo es hingehen kann bei den zuständigen Lehrerinnen, die wiederum Hilfe brauchen, beim Freigeben von Mikros

[12:44] P5: Also, ich war ein paar Jahre in einer Schule tätig. Erfahrung: Vernetzung an der Basis mit Informatik-Lehrer*innen macht Sinn, schauen, welche Kompetenzen vielleicht auch Eltern mitbringen (Die Schule hat eine eigene App dadurch)... Schulleitung auf den Prozess mitnehmen... Stammtische besuchen... Keine Ahnung...

[12:44] P10: ganz genau, da tut sich eine schere auf

[12:45] P5: Klar. Die ist aber gesamtgesellschaftlich da.

[12:45] P5: Und müsste durch kompetente Menschen in der jeweiligen Schule gelöst werden...

[12:45] P10: nur bei den schulen ists grad besonders doll.. und da kann ich das schwer hören, wenn Herr Kretschmer sagt, ich solle mich da aufs Ministerium verlassen

[12:46] P5: Ich sehe, was OpenSource / Datenschutz betrifft immer erst die Lösung an der Basis. Auch wenn das nervt.

[12:46] P10: ja stimmt. also mehr vernetzung und austausch an der basis?

[12:46] P5: Meine Erfahrung zumindest...

[12:46] P2: Klar. Aber in den Fall ist keine Basis da, weil die Zeit fehlt, die Leute mit grundlegenden Basics auszustatten.

[12:47] P10: wo soll die zeit herkommen, sich damit zu beschäftigen..

[12:47] P2: Das müssen die z.T bis Start nächstes Schuljahr angeschafft und erarbeitet haben.

[12:47] P2: schwierig....

[12:48] P10: das ist die schere anscheinend auch zwischen basis und ministerium weit offen

[12:48] P2: ok versorg erstmal die Bälger mit was Essbaren. Bis dann.

[12:48] P10: bis später

[12:49] P20: Etwas aus dem Kontext heraus: Ich suche momentan nach Interviewpartner*innen für meine Bachelorarbeit. Darin beschäftige ich mich mit den persönlichen Gründen, aus denen sich Fachkräfte der Jugendarbeit dafür entscheiden im ländlichen Raum zu arbeiten. Dabei beschränke ich mich auf Sachsen. Falls sich irgendwer angesprochen fühlt oder jemanden kennt, kann er*sie mich gern anschreiben.

[13:27] P17: @P0: Gibt es die Möglichkeit in die Dokumente der anderen Foren/Workshops einen Blick zu werfen?

[13:30] P17: danke

[13:31] P7: Kommen in die Doku des Fachtags auch die ganzen gesammelten Dateien, Links, Notizen und eine Quintessenz der Chatverläufe?

[13:33] P7: Digital/Online wäre völlig ausreichend :)

[13:33] P10: soso

[13:34] P10: das ist ja meterweise chat

[13:34] P1: Ist gesaved

[13:34] P1: t

[13:34] P7: Super! Ja, das wird sicher noch eine intensive Nachbereitung

[13:34] P6: supi

[13:34] P1: Geringfügig. :)

[13:35] P5: Ich mag bludit.

[13:35] P5: ein simple cms

[13:36] P5: gibt noch viele weitere OpenSource simpleCMS

[13:36] P7: Ich hab mal mit WIX ne Homepage gebaut.

[13:36] P7: <https://de.wix.com/>

[13:36] P9: @P6 <https://de.page4.com/>

[13:37] P6: Danke euch

[13:37] P21: Ich kenne noch jimdo.com, wo websites erstellt werden können.

[13:38] P22: padlet

[13:39] P5: Also digit.social habe ich mit bludit versucht zu bauen... bissl Frickelei aber ganz geil und wesentlich schlanker als wordpress

[13:40] P6: www.hybride-streetwork.de

[13:42] P10: der ccc kongress in in leipzig ist auch eine gesellschaftliche zukunftsblase

[13:42] P0: <https://digit.social>

[13:44] P10: hacking und gfk-workshops nebeneinander

[13:46] P0: <https://www.dbjr.de/themen/digital/>

[13:46] P1: Ach ja. Der Lobbyarbeitsartikel ist im Grunde social hacking

[13:47] P1: ;)

[13:47] P0: bis jetzt noch analog, vielleicht aber auch irgendwann digital?:
<https://www.dbjr.de/artikel/workshopreihe-digitale-jugendarbeit/>

[13:47] P23: bitte kontinuierlichen und/oder dauerhaften Ort zum Austausch ... auch mir platzt manchmal (geföhlt) der Kopf

[13:47] P10: ging mir vorhin auch so

[13:48] P24: bin ich dabei :)

[13:57] P0: Definition Hub:
https://www.duden.de/rechtschreibung/Hub_Drehpunkt_Umschlagplatz

[13:57] P10: drei stühle eine meinung ;-)

[13:58] P9: @P23 fänd ich auch super gut, wenn es für die runde hier einen dauerhaften austausch gäbe auch nach dem seminar

[13:58] P15: also ich höre den dreien einfach gerne zu (:

[13:58] P7: Ja, gern ein digitaler Stammtisch 1 - 2 mal im Monat :)

[13:59] P23: @ P0, P6 ... könnt ihr das in die Hand nehmen, also die Möglichkeiten?

[13:59] P10: wir brauchen auch gegenseitige bestärkung

[13:59] P7: Super! :D

[14:00] P10: cool formuliert

[14:02] P24: selten xD

[14:03] P25: deshalb denke ich auch, nicht auf zuviel hochzeiten gleichzeitig tanzen #fokus

[14:03] P5: Welche Hochzeiten gibt'S denn?

[14:04] P6: das war jetzt aber kein Mut machen

[14:04] P25: ich meine, sich nicht im www zu verlieren

[14:04] P25: nicht jeder muss alles machen

[14:05] P10: ich sehe auch die gefahr, dass das thema dann übergroß erscheint, wenn man zu viel gleichzeitig macht/möchte

[14:05] P0: Tom willst du deine Kamera schon mal an machen?

[14:06] P7: Klar, sollte es schon einen digitalen Stammtisch geben, muss keiner neuer erfunden werden. Ich will mich damit auch nicht verpflichten, an jedem Termin teilnehmen zu müssen aber ich habe für die nächste Zeit ein konkretes Anliegen mit meinem Projekt, welches ich digitaler Gestaltung möchte und fänds gut, dann eine Austauschmöglichkeiten zu haben.

[14:06] P10: +1

[14:07] P27: @P6: Tut mir leid, wenn das wenig Mut macht. Aber Mut entsteht unter anderem durch Ehrlichkeit und Aufrichtigkeit. Um Angela Merkel zu zitieren: Wir schaffen das - mit langem Atem.

[14:07] P6: :)

[14:07] P22: Und inklusiv gedacht haben wir bei smarterer Jugendarbeit bisher für mich nicht, hier warten auch noch fette Bretter.

[14:12] P6: Ich denke wir dürfen da ruhig an alle Netzwerke mit unseren positiven Gedanken zu Smarterer Jugendarbeit ranretten und dann darauf Aufmerksamkeit machen was wir genau brauchen. Wir brauchen Menschenpower die sich keine Gedanken machen müssen wann Sie wieder gehen dürfen und mit den materiellen Ressourcen ausgestattet sind um Menschen im Arbeitsfeld Fachberatung zur Verfügung zu stellen. Diese könnten bei der neuen Bundesstiftung angesiedelt werden.

[14:13] P7: Gute Idee

[14:13] P10: wo soll ich mich bewerben? :-)

[14:16] P15: bedeutet das, es entsteht ein Positionspapier aus dieser Fachtagung?

[14:18] P1: Und a reden wir noch gar icht vom HzE Bereich

[14:18] P2:

[14:18] P13: und noch nicht von der Ebene unter den Landesjugendringen.

[14:20] P25: wir brauchen aber auch im kollegium die bereitschaft, transparent hand in hand zu arbeiten und nicht einfach machen und schauen, was passiert. ich bin aus dem raum köln die einzige, die diese fortbildung besucht. und ich habe nicht mühsam recherchiert, um euch zu finden, ich wurde mit der nase von oberer verwaltungsstelle drauf gestoßen. wie über 100 andere kollegen auch

[14:20] P27: Die neue Bundesstiftung hatte mal eine Säule Digitalisierung und Jugend. Wurde gestrichen, nachdem BMI und BMEL gemeinsam mit dem BMFSFJ in die Stiftung eingestiegen sind.

[14:20] P10: coole idee, ich glaube da fehlt das bewusstsein der ermächtigung

[14:34] P28: ah mist, war kurz nicht am Rechner ... Pause?

[14:35] P16: jep

[14:35] P10: jep 10 minuten?!
 [14:35] P28: ok, wie sieht den der restliche Plan heute aus?
 [14:36] P10: ich glaub bis ca halb4 noch diskussion
 [14:36] P6: schon älter aber witzig
<https://bewerbung.com/referenten-fuer-digitalisierung-im-bundeskanzleramt/>
 [14:36] P10: dann abschluss, P6?
 [14:36] P6: ?
 [14:36] P10: restlicher plan?
 [14:37] P6: ah, frag lieber P0, der hat bissel umgeplant
 [14:37] P10: ok
 [14:40] P9: ich musste kurz weg, was macht ihr?
 [14:40] P10: pause
 [14:40] P10: noch wenige minuten
 [14:40] P9: ahh :-)
 [14:41] P10: 14:45 gehts weiter
 [14:48] P6: achja zum weiterdenken, aus dem Eid. Ich werde die mir von ihnen gegebenen Informationen und Daten nicht unbefugt weitergeben und mich für digitale Freiheitsrechte einsetzen.
<http://www.sozialer-eid.de/>
 [14:50] P15: nur zur Ergänzung: im Vordergrund des Raumes nach der Tagung steht meines wissens die Frage , wie Fördermittelgeber, Träger, Kolleg*innen überzeugt werden können, dass die digitale Jugendarbeit relevant ist. ZUmindest habe ich P3 so verstanden. Korrigier mich bitte, wenn nicht. (:
 [14:50] P5:
<https://www.l-iz.de/leben/gesellschaft/2020/05/These-18-Der-Kampf-um-den-Erhalt-von-oeffentlichen-Raeumen-muss-auch-digitale-Raeume-einschliessen-329010>
 [14:52] P23: aus Diskussionen in der Lehre habe ich eher mitgenommen, dass junge Menschen mit Beeinträchtigungen bevormundet werden - im Sinne von keine Medienmündigkeit
 [14:54] P14: ich mache seit jahren sehr gute erfahrung im Kontakt mit einem jungen mann mit autistischer spektrum-störung, weil das sprechen ihm offensichtlich digital vermittelt leichter fällt, flüssiger ist. er hat mir auch geholfen, den discord-channel unserer Jugendbegegnungsstätte einzurichten ;-)
 [14:54] P15: stimme dir zu, P23 und erlebe ich selbst in meiner arbeit
 [14:54] P22: @P, das ist aus meiner Erfahrung auch so. Junge Erwachsene, die in Einrichtungen leben, haben überhaupt keinen Zugang zu Technik oder Teilhabe ... im weitesten Sinne.
 [14:55] P10: aber vorsicht vor kultureller kolonialisierung, sollen ja nicht alle "hacker*innen" werden müssen
 [14:55] P23: ich sehe dort einen ganz großen Handlungs-, Weiterbildungsbedarf
 [14:56] P15: ich erlebe, dass zum beispiel e-mail-kontakte nicht direkt über die kinder und jungen menschen gehen, also diejenigen, die ich explizit ansprechen möchte, sondern dass sind dann häufig die

mailadressen der eltern. Ich muss dazu sagen, dass ich an einer schule arbeite, die komplett digitalisiert arbeitet, ein eigenes internes portal hat und jede*r schüler*in hat von der schule einen laptop
 [14:56] P15: zustimmung @P23
 [14:59] P10: :-D
 [14:59] P15: knistert P0 bei euch auch so oder ist das nur bei mir?
 [14:59] P29: es knistert ;)
 [14:59] P10: beimir auch, schwankt schon seit mittag
 [14:59] P27: Er knistert.
 [14:59] P24: nene, bei mir auch
 [14:59] P18: ItÁ's knistering
 [14:59] P15: ich schreibs ihm mal
 [15:00] P0: P29, du kannst deine Cam schonmal anmachen. ich mach meine aus. Bist als nächster dran ;-)
 [15:02] P7: @P14: Mir gehts ähnlich, ich kooperiere mit Schulen und aktuell erreiche ich die Jugendlichen über die Schulen, über die Eltern und erhoffe mir mit der Umstellung auf Wechange einen direkten datensicheren digitalen Kontakt. Nicht nur Kontakt sondern Kommunikation, Organisation und gemeinsame Arbeit ... und ein Smartphone haben sie alle.



[15:02] P23: der so ausgelegte Schutzaspekt hat den "Anstrich" von Entmündigung und beruht irgendwie auf einem falschen Verständnis von Medien(anwendung) bei Fachkräften
 [15:03] P5: @MP23; Volle Zustimmung
 [15:03] P10: bewahrpädagogischer ansatz? gabs auch im letzten jahrtausend schon
 [15:05] P10: yay
 [15:05] P17: Ich arbeite mit und für (bildungs-)benachteiligten Jugendlichen und trotz Smartphonebesitz fehlt es an einfachster Medienkompetenz. Ein Austausch mit den Jugendlichen z.B. über wechange ist daher nicht durchzuführen. Für mich bedeutet das: smarte / digitale Jugendarbeit benötigt einfache grundlegende Medienkompetenz.
 [15:09] P14: digitalisierung steht in der OKJA bei uns im wesentlichen unter dem präventionsparadigma und/oder in didaktisierter form von projekten. die arbeit im und am offenen dialog mit jungen menschen

ist schwerer (be)greifbar und wird kaum und unzureichend fachlich kommuniziert.

[15:11] P10: das ist mit einem workshop nicht so leicht vermittelbar, sondern braucht einen längeren prozess der auseinandersetzung

[15:12] P10: (unsere Erfahrung)

[15:14] P0: Bestenfalls das Bundesinstitut für Raumforschung?!

[15:14] P22: Der Ton ist jetzt leider zu lang zu anstrengend. Ich sage tschüss und allerbesten DANK! Und toll gemacht.

[15:15] P0: Tschüss ;-)

[15:15] P10: tschüss

[15:15] P24: Ich hab gute Erfahrung mit Eltern-Jugendliche-Themennachmittagen gemacht, um Erziehungs- und Bildungsthemen nachhaltig anzubringen. Ist bestimmt in einigen Bereichen so nicht praktikabel, könnte ich mir aber gerade zum Thema digitale Medien als große Veranstaltungsreihe gut vorstellen :)

[15:16] P5: Gute Idee P24

[15:17] P10: ist das realistisch, von Digitalisierung Entlastung zu erwarten?

[15:18] P10: ist ne herausforderung

[15:18] P7: Als mittelfristiges Ziehl, ja. Aber erst muss investiert werden (Zeit, Personal, Finanzen)

[15:18] P7: ... huch ... Ziel natürlich :)

[15:19] P27: Hackatons mit Jugendarbeiter:innen, Entwickler:innen und Jugendlichen.

[15:19] P0: Der DBJR starten einen Hackaton

[15:20] P27: In diese Richtung sollten wir unsere Workshopreihe weiterentwickeln, ja.

[15:20] P10: Ich vermute, dass sich durch die Digitalisierung kulturell einige Dinge ändern, so dass durch Entlastung entstandene Lücken schnell wieder gefüllt werden..

[15:21] P5: Nachteil: Der Hackathon in BaWü war auf Zoom :D

[15:21] P10: Wenn wir uns an die neue Kultur ranhängen wollen, ohne die Digitalisierung richtig mitzumachen, dann wirds dagegen schnell überfordernd

[15:21] P5: (glaub ich)

[15:21] P10: ;-)

[15:22] P5: <https://paritaet-bw.de/CAREhackCORONA>

[15:23] P10: ser server spiegelt den zustand meines kopfes wieder :-)

[15:23] P5: Gerne. Danke auch :)

[15:23] P24: Vielen Dank an Alle :)

[15:23] P10: danke an alle und an den server

[15:24] P30: Danke P0!!!

[15:24] P10: +2

[15:24] P31: vielen Dank! euch allen!

[15:24] P32: so viel Dank für die zwei Tage!

[15:25] P1: Danke an alle :)

[15:25] P7: Vielen Dank an alle, besonders an P0! und danke für den Austausch, die Inputs und Anregungen ... muss ich jetzt auch erst einmal alles sortieren und verarbeiten. Bin gespannt auf die Doku.

[15:25] P33: Vielen Dank an alle!

[15:25] P28: Vielen Dank!!!

[15:25] P34: Danke an P0 und alle Anderen Menschen !!!

[15:25] P3: Thnx euch allen! War echt stark!

[15:25] P14: vielen dank; ich konnte auch nur teilnehmen, weil die tagung digital war. analog ist mir aber viel lieber, mich mit euch zu treffen.

[15:25] P5: Wer Interesse an einer Leipziger Vernetzung zu haben: Mail an xxxxxxxxxxxxxxxxx@posteo.-de

[15:25] P5: :)

[15:25] P28: Braucht Ihr eigentlich noch was von den Teilnehmenden?

[15:25] P35: Vielen lieben Dank für die gute Orga, Input ...!

[15:25] P36: danke für die tolle tagung

[15:25] P37: Danke und tschüss!

[15:26] P10: ciao

[15:26] P10: bis bald!

[15:26] P16: danke und schtüss

[15:26] P38: Danke und bis bald.

[15:26] P39: Danke und Tschüss

[15:26] P40: danke

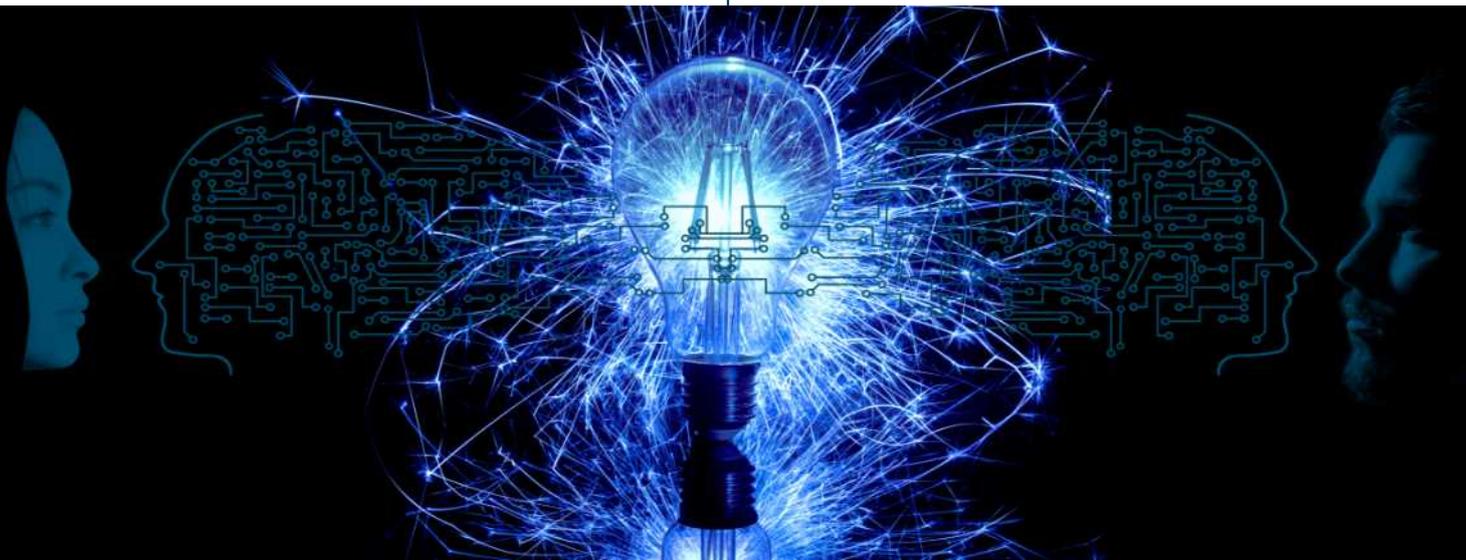
[15:26] P8: dankeschön!

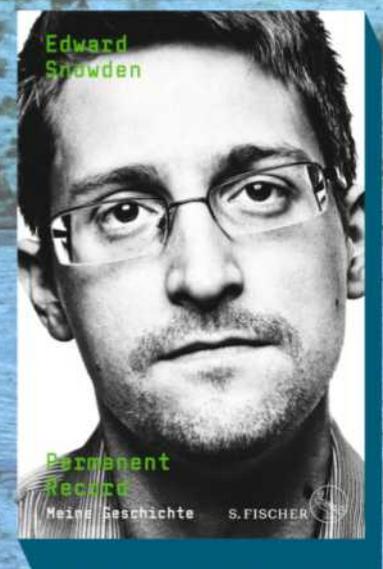
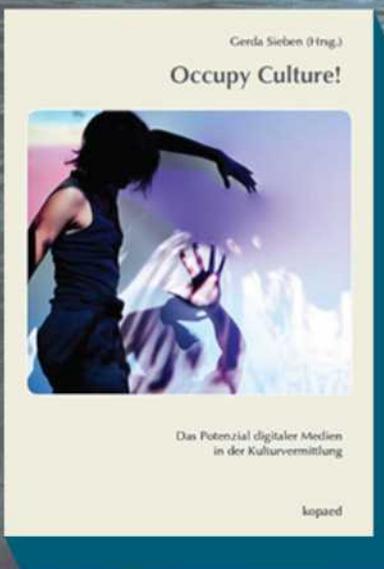
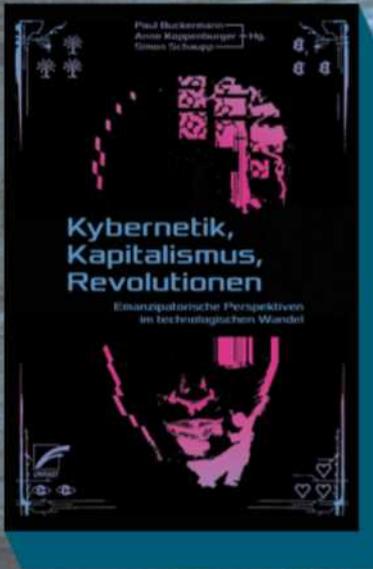
[15:26] P41: Lieben Dank :)

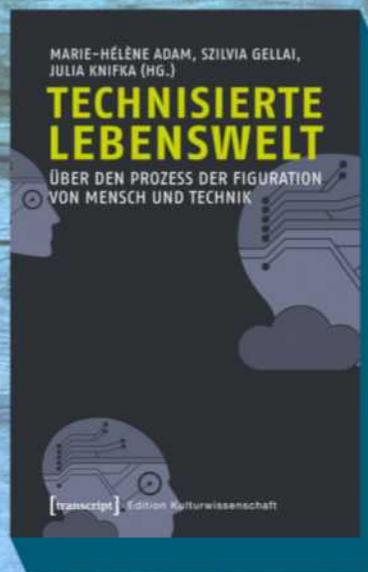
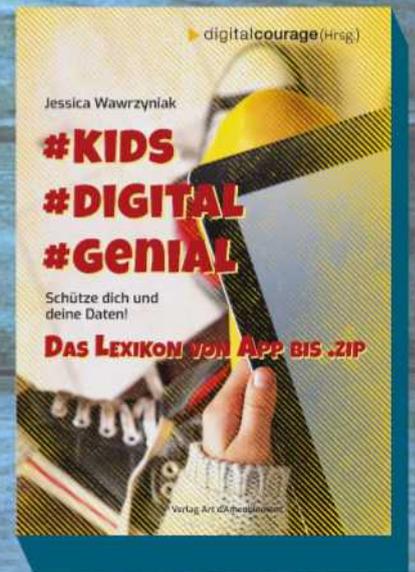
[15:26] P10: jetzt geh ich wandern zur boxdorfer mühle

[15:26] P42: Vielen Dank

[15:26] P43: Danke und ciao









Diese Tagungsdokumentation wurde ehrenamtlich erstellt.

Wer unsere Arbeit unterstützen will, kann uns eine Spende auf folgendes Konto überweisen:

Sächsische Landjugend e.V.
IBAN: DE31 8505 0300 3200 0377 91
BIC: OSDDDE81XXX (Ostsächsische Sparkasse Dresden)
Betreff: Spende – Name, Vorname – (Adresse)

Wer eine Spendebescheinigung möchte, sollte die Adresse in der Überweisung angeben oder uns zusätzlich kontaktieren. Wir schicken dann eine Spendebescheinigung zu.

Vielen Dank!



Die digitale Variante dieses Dokuments ist kostenfrei verfügbar unter:

<https://landjugend-sachsen.de/wp-content/uploads/2021/01/Doku-Lets-Play-Smarte-Jugendarbeit-II.pdf>

Ziel der Tagung war die Weiterentwicklung der Jugendarbeit im ländlichen Raum und darüber hinaus mit dem Fokus auf Hybride Lebenswelten und dem Schutz der eigenen Daten. In diesem Rahmen wurde die Qualifizierung von Fachkräften der Jugendarbeit im Umgang mit verschiedenen Aspekten der Digitalisierung sowie der Nutzung von technischen Neuerungen umgesetzt. Eingebettet war der Austausch zwischen Fachkräften zur (Weiter-) Entwicklung einer Smarten Jugendarbeit in den Rahmen der Beschlüsse des Europäischen Rates.

Inhalte der Dokumentation sind:

- Die Darstellung des digitalen Tagungshauses
- Rechtliche Reflexionen
- Theoretische Perspektiven
- Tools und Methoden
- Ein Einblick in die Diskussionen der Teilnehmer*innen

„Heute und in Zukunft – stark für die Jugend“

Die Sächsische Landjugend ist...

...ein Dachverband für alle Jugendgruppierungen des ländlichen Raumes und juristische Personen, welche unsere Satzung anerkennen,
...die Fachstelle für Jugend und Jugendarbeit im ländlichen Raum Sachsens
...und ein Verband für Auszubildende und Interessierte im Bereich „grüne Berufe“.

Entsprechend verstehen wir uns als...

...Vertreterin der Interessen der Jugendlichen in den ländlichen Regionen Sachsens.
...Unterstützerin für Vereine, Organisationen und Initiativen in den ländlichen Regionen, die sich der Jugendarbeit sowie der Ausbildung in den „grünen Berufen“ widmen und für welche wir Ansprechpartnerin und Dienstleisterin sind.

Getreu unserem Leitziel:

Wir schaffen und erhalten Lebens- und Bleibeperspektiven für junge Menschen im ländlichen Raum.

