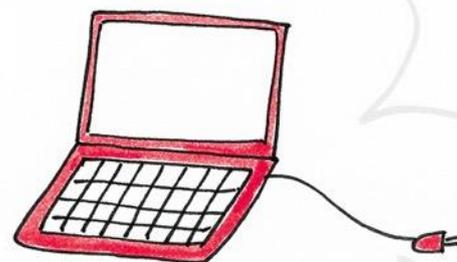


**# DIGITALE jugendarbeit**  
OFFENE JUGENDARBEIT IN DER DIGITALEN GESELLSCHAFT





Herausgeber: bOJA – Bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit  
Lilienbrunnngasse 18/2/47, 1020 Wien | ZVR-Nr.: 78 54 32 196  
[www.boja.at](http://www.boja.at) | [boja@boja.at](mailto:boja@boja.at)

Redaktion: bOJA – Bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit  
Foto Cover: Selina Englmaier | Fotos: Stefan Sandholzer, bOJA | Layout: Catherine Lechner  
Jänner 2018

In dieser Broschüre wird die Schreibweise des Gender Gap verwendet. Sie lässt neben Frau und Mann auch Raum für andere Geschlechter. Dazu wird zwischen der männlichen und der weiblichen Schreibweise ein Unterstrich eingefügt. So werden Geschlechter, die bisher unsichtbar waren, sichtbar.

Die inhaltliche Verantwortung für die einzelnen Beiträge liegt bei den jeweiligen Autor\_innen.

# INHALT

## VORWORT

Werner Prinzjakowitsch .....	4
------------------------------	---

## FACHARTIKEL

Digitale Jugendarbeit: „Es ist an der Zeit!“ <i>Anu Pöyskö &amp; Barbara Buchegger</i> .....	6
Digitale Jugendarbeit in Österreich: Umsetzungspraxis und Entwicklungsbedarf <i>Hemma Mayrhofer</i> .....	11
Ich poste, also bin ich <i>Franz Josef Röhl</i> .....	14
Medienkritik 4.0 – neue Methoden zu Big Data Analytics <i>Gerda Sieben</i> .....	21
Die Trickfilmmaschine – ein Tool zur partizipativen Visual- und Videogestaltung <i>Bernd Rohrauer</i> .....	26
OpenSource-Tools als pädagogische Chance <i>Eike Rösch</i> .....	27
„Oh ja, schicks mir!“ SeXtalks 2.0 – Sexualität & digitale Medien <i>Elke Prochazka</i> .....	29
Jamal al_Khatib – Eine Online- Kampagne mit politischem Bildungsansatz <i>Florian Neuburger &amp; Fabian Reicher</i> .....	31
#jugendarbeit medienkompetent <i>Manuela Smertnik</i> .....	33
Über Sucht und Glücksspiel bei digitalen Spielen <i>Markus Meschik</i> .....	35
Ethik im Netz <i>Sonja Waldgruber</i> .....	37

## PLAYGROUND

Area 52, Bupp.at, WienXtra Medienzentrum, Verein Wiener Jugendzentren, HappyLab, Österreichische Computer Gesellschaft, Computeria Landeck, Ecpat Österreich, WienXtra-ifp, Saferinternet.at, Social Wall, No Hate Speech.....	38
--	----

# VORWORT



## #digitale Jugendarbeit - Offene Jugendarbeit in der digitalen Gesellschaft

Der gesellschaftliche Wandel in den letzten beiden Jahrzehnten, vor allem in Richtung Digitalisierung und Veränderung der Medienlandschaft ist unübersehbar und betrifft vor allem auch Jugendliche sehr unmittelbar. Damit gehen auch substantielle Veränderungen im Bildungs- und Freizeitbereich einher.

In dieser zunehmend digital geprägten Gesellschaft gilt es, die Teilhabe und Handlungsmöglichkeiten von Jugendlichen umfassend zu stärken.

Der Begriff „digitale Jugendarbeit“ steht nicht nur für den Einsatz von digitalen Medien in der Jugendarbeit, sondern insbesondere auch für die kritische Reflexion dieser Gesellschaft. Digitale Jugendarbeit umschließt daher alle Bereiche der Jugendarbeit, unterstützt ihre Ziele und trennt nicht zwischen On- und Offline-Angeboten, denn Digitalisierung ist auf vielfältige Art und Weise in den Alltag und die kulturellen Praxen von Jugendlichen verwoben.

Im Zuge der 11. Fachtagung Offene Jugendarbeit von bOJA, dem bundesweiten Netzwerk Offene Jugendarbeit, setzten sich in Wien weit über 300 Jugendarbeiter\_innen mit diesem Thema auseinander. In Diskussionen, Workshops und praktischen Übungen wurden vielerlei Aspekte behandelt. Sei es die Frage der Erreichbarkeit Jugendlicher online, die Verknüpfung von Online- und Offline Aktivitäten, Media Literacy, Hate Speech, der Umgang mit Fake News oder viele andere Aspekte digitaler Jugendarbeit. Alle werden uns in diesem sehr dynamischen Feld in den kommenden Jahren beschäftigen und auch die Offene Jugendarbeit nachhaltig verändern.

In der neuen Ausgabe unseres Magazins Explizit erhalten Sie eine umfangreiche Dokumentation ausgewählter Veranstaltungsinhalte, die hoffentlich Hilfe für die Praxis und Anregung für weitere Auseinandersetzung ist.

**Werner Prinzjakowitsch**

bOJA Vorsitzender 2016/2017

Pädagogischer Leiter im Verein Wiener Jugendzentren





**FACHARTIKEL**

Anu Pöyskö & Barbara Buchegger

# **DIGITALE JUGENDARBEIT: „ES IST AN DER ZEIT!“**

---

„Digitale Jugendarbeit“ ist ein Schlagwort, das derzeit in aller Munde ist. Warum wir es dringend brauchen, was es in der Praxis bedeuten kann, zeigt der folgende Artikel auf.

Digitaler Wandel war eines der Buzzworte der letzten Jahre. Digitalisation verändert die Art, wie wir lernen und arbeiten, wie wir miteinander kommunizieren und unsere Beziehungen gestalten. Digitalisation ist Alltag: Niemand kann sich dem entziehen.

Was wir jetzt schon über den digitalen Wandel wissen: die Gesellschaft wurde durch die Digitalisation nicht wie durch Zauberhand gerechter, demokratischer oder transparenter. Die Teilhabe an der digitalen Gesellschaft ist an viele Voraussetzungen geknüpft und Bildung ist der Schlüssel. Es entstehen neue Benachteiligungen und gesellschaftliche Klüfte, denen – mit Bildung – gegengesteuert werden muss.

Es gibt keine „digital natives“ – wer das von Jugendlichen behauptet, bürdet ihnen unzumutbar viel Verantwortung auf, es irgendwie alleine zu schaffen. Wir alle sind „digital learners“ und werden es bis an unser Lebensende bleiben.

Die Fähigkeiten und Fertigkeiten, die wir für eine volle Teilhabe an der digitalen Gesellschaft benötigen, gehen weit über die bloßen Nutzungskompetenzen hinaus. Wir brauchen kreative und gestalterische Fähigkeiten genauso wie auch ein grundlegendes Verständnis der digitalen Technologien. Digitale Technologien brechen nicht wie ein Unwetter über uns herein. Sie sind von Menschen gemacht und gestaltbar.

Was auch viele erkannt haben: Die Bedeutung von kritischen und analytischen Fähigkeiten im Umgang mit Medien nimmt zu.

Viele Themen, mit denen wir uns in den letzten Jahren in der Jugendarbeit auseinandergesetzt haben, von Radikalisierung bis Rechtsruck, haben eine starke mediale Komponente.

Wir leben in einer komplexen Welt mit vielschichtig ineinander verwobenen, globalen Kausalitäten. Das, was wir über diese Welt wissen oder zu wissen glauben, ist größtenteils medial vermittelt.

Eine funktionierende Demokratie setzt mündige Bürger\_innen voraus, die Lust darauf verspüren, sich mit dieser Komplexität auseinanderzusetzen, sich zu informieren, Qualität von Informationen zu beurteilen, auch in Diskussion mit anderen. Sobald ich mich von der Komplexität geschlagen gebe, wenn ich die Lust zur Auseinandersetzung damit verliere, oder sie gar nicht erst entwickle, bin ich für Rattenfänger\_innen, die einfache Antworten auf komplexe Fragen anbieten, ein leichtes Opfer.

Wie können wir aus der Jugendarbeit auf die Herausforderungen des digitalen Wandels antworten?

Jugendarbeit hat das Ziel, Kinder und Jugendliche ganzheitlich zu stärken und sie bei ihrer Entwicklung zu begleiten. Schlagworte, wie Förderung der persönlichen und sozialen Kompetenzen, Förderung der Selbstständigkeit, der Selbstwirksamkeit, der Gemeinschaftsfähigkeit, der Kooperations- und Kritikfähigkeit oder Ausbau der gesellschaftlichen Mitverantwortung fallen in diesem Zusammenhang.

Wenn wir also dem Grundsatz, Kinder und Jugendliche in ihrer Gesamtheit zu stärken, folgen wollen, müssen wir zweifelsohne auch die Online-Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen mit einbeziehen.

In der EU wurde eine Expert\_innengruppe zu „Digitaler Jugendarbeit“ von 2016 bis 2017 eingesetzt, die eine Arbeitsdefinition zu „Digitaler Jugendarbeit“ entwickelt hat: „Unter digitale Jugendarbeit fällt die Nutzung von digitalen Medien und digitalen Technologien in der Jugendarbeit. Digitale Jugendarbeit ist keine eigenständige Form der Jugendarbeit, sondern wird in herkömmliche Jugendarbeitssettings integriert, wie zum Beispiel in der offenen Jugendarbeit, der Jugendinformation, der Beratung oder der aufsuchenden Jugendarbeit.“

Insofern verfolgt digitale Jugendarbeit die gleichen Ziele wie Jugendarbeit im Allgemeinen, mit dem Unterschied, dass digitale Medien und Technologien zur Umsetzung genutzt werden. Digitale Jugendarbeit kann im Online- oder im Offline-Setting sowie in Mischformen stattfinden. Digitale Medien und Technologien können entweder als ein Tool, als eine Aktivität oder als Inhalt in der digitalen Jugendarbeit genutzt werden.“ (Expert\_innengruppe, 2016, eigene Übersetzung)

In den Diskursen über digitale Jugendarbeit geht es nicht darum, Jugendarbeit neu zu erfinden. Alle Ziele, Grundsätze und Qualitätsmerkmale von professioneller Jugendarbeit behalten ihre Gültigkeit.

Jugendarbeit hat einen Bildungsauftrag und sie war immer schon zukunftsorientiert. Es geht um Unterstützung unserer Zielgruppen bei der Identitätsbildung, Lebensbewältigung und Orientierung, in der Gesellschaft, in der wir jetzt leben, und in der Gesellschaft, in der die heutigen Jugendlichen als Erwachsene leben werden, die sie mitgestalten werden. Digitalität ist ein konstituierender Bestandteil dieser Gesellschaft.

Lebensweltorientierung als ein Eckpfeiler professioneller Jugendarbeit schließt heute digitale Medien als einen essentiellen Bestandteil jugendlicher Lebenswelten selbstverständlich mit ein. Wir Jugendarbeiter\_innen sind aufgefordert, diese zu kennen und zu nutzen.

In der Sozialraumorientierung, ebenso ein Grundpfeiler der professionellen Jugendarbeit, sollten wir heute die digitalen Räume ebenso berücksichtigen, wie die physischen. Denn die Jugendlichen selbst begreifen ihre Lebenswelten als hybride Räume und trennen schon lange nicht mehr zwischen online und offline.

Die Diskurse über die Vermittlung von Medien- und digitalen Kompetenzen waren bislang stark auf die Schule ausgerichtet. Es ist wichtig, dass wir aus der Jugendarbeit uns zu Wort melden und darauf aufmerksam machen, was wir – als komplementäre Sozialisationsinstanz – beitragen können.

Genau das, was die Jugendarbeit ausmacht, definiert auch unsere Stärken in der Vermittlung von digitalen Kompetenzen:

Jugendliche sind tagtäglich damit beschäftigt, sich aus dem, was ihnen in ihren digitalen Medienwelten begegnet, einen Reim zu machen.

Für diese Orientierungsprozesse benötigen sie auch erwachsene Gegenüber und Jugendliche sind dabei (zurecht) wählerisch. Eine vertrauensvolle, auf gegenseitiger Wertschätzung basierende Beziehung ist wichtig. Und genau diese aufzubauen, ist eine Kernkompetenz der Jugendarbeit. Jugendarbeiter\_innen neigen häufig dazu, die eigene Wirksamkeit zu unterschätzen. Dabei ist bereits dann, wenn Jugendliche beginnen, mit uns über Medienerlebnisse zu reden, viel erreicht. Laut einer aktuellen Umfrage der MA13 unter Wiener Jugendarbeiter\_innen passiert dies täglich oder mehrmals die Woche.

Jugendarbeit ist auch Beziehungsarbeit – zwischen uns Erwachsenen und Kindern/Jugendlichen.

Nehmen wir hier das Beispiel der YouTuber oder Influencer. Wenn ein Jugendlicher zu mir kommt und sagt: „Kennst du die Katja Krasavice?“, dann müssen wir wissen, dass der Jugendliche oder das Kind über Sex reden will. Wenn der Jugendliche fragt, „Kennst du Novritsch?“, dann geht es um Gewalt oder zumindest den Unterschied zwischen realer und virtueller Gewalt. Und wenn sich jemand auf BibisBeautyPalace bezieht, sollten wir wissen, dass es sich hier nicht um Beautytipps handelt, sondern um Pranks oder Produktetests.

Ein riesiges Plus sind häufig auch die flexiblen und ergebnisoffenen Angebotsformen der Jugendarbeit: Wir können Themen dann Platz bieten, wenn sie für die Jugendlichen gerade aktuell sind.

Wie kann digitale Jugendarbeit in der Praxis aussehen?

Die EU Arbeitsgruppe „Digitalisation and Youth Work“ hat sich eben solche Beispiele aus der Praxis angesehen. Folgende Bereiche wurden bei der Recherche unterschieden:

- Informationen online für Jugendliche, auch mit Sozialen Netzwerken
- Online Beratung
- Digital Literacy – Projekte zur Entwicklung dazu, also z.B. der Bewertung von Online-Quellen
- Jugendpartizipation mit Hilfe von digitalen Tools
- Kultur und Jugendarbeit (medienpädagogische Projekte)
- Die Entwicklung von technischen Fähigkeiten
- Digital Gaming

Die Haltung der Jugendarbeiter\_innen ist entscheidend.

In den Diskussionen zur Entwicklung von Kompetenzen, die digitale Jugendarbeiter\_innen brauchen, kam immer wieder eines zur Sprache: Die Haltung, welche Grundvoraussetzung für jede\_n Jugendarbeiter\_in ist. Hier geht es um eine den digitalen Medien und der Lebenswelt der Jugendlichen gegenüber aufgeschlossene Haltung. Damit verbunden ist die Bereitschaft, sich auf diese Welt der Jugendlichen wertschätzend und interessiert einzulassen. Ja, kein Problem: Mich selbst muss Snapchat, Instagram und YouTube nicht interessieren. Ich darf mich als Privatperson davon fern halten und mich nicht damit beschäftigen. Aber in meiner Profession als Jugendarbeiter\_in, als Kontaktperson zu Jugendlichen muss ich mich damit beschäftigen. Ich muss wissen, warum ein „Streak“ eine solche Bedeutung im Leben der Jugendlichen hat und was die Folgen sein können.

Ich sollte mir also mit Neugierde und Offenheit erzählen lassen, was online gerade abgeht, wie neue Apps funktionieren, wie sie auch in der Praxis verwendet werden. Ein Beispiel gefällig? Bei Kindern im Volksschulalter führen Kettenbriefe in WhatsApp oft zu großer Angst und Verunsicherung.

Kinder zwischen 11 und 14 Jahren nutzen genau dieselben Kettenbriefe als Spiele in ihren Fotostories auf WhatsApp: Hier steht dann weniger die inhaltliche Rezeption als der kreative Umgang damit im Vordergrund. Im Gespräch mit den Kindern brauche ich als Jugendarbeiter\_in Offenheit, um eben diese beiden Aspekte zu verstehen.

### **Digitale Kompetenzen von digitalen Jugendarbeiter\_innen**

In der Arbeitsgruppe „Digitalisation and Youth Work“ haben wir uns mit den Trainingsfeldern für Jugendarbeiter\_innen beschäftigt. Ausgehend von den digitalen Kompetenzen, die im Rahmen des Digicomp Frameworks der EU entwickelt wurden und den Kompetenzen der Jugendarbeit aus dem MENDEP Projekt, konnten wir folgende Bereiche identifizieren.



*Fallbeispiel Kouvola aus Finnland*

Finnland gilt als ein europäisches Musterexemplar in Sachen digitaler Jugendarbeit, und die Kleinstadt Kouvola ist ganz vorne mit dabei. Was die Jugendarbeit von Kouvola auszeichnet, ist die Flexibilität, mit welcher Jugendarbeiter\_innen Dinge ausprobieren, scheitern und daraus lernen. Und die Offenherzigkeit, mit welcher sie darüber reden. Ihr Beitrag zu einer aktuellen Publikation über digitale Jugendarbeit in Finnland heißt bezeichnenderweise „Digital bruises“ („unsere digitalen blauen Flecken“).

Vor einigen Jahren wurde in Kouvola eine neue Stelle geschaffen, explizit mit der Aufgabe, sämtliche Online-Angebote der Jugendarbeit zu betreuen. Was zunächst von allen anderen Kolleg\_innen als Entlastung erlebt wurde, zeigte bald auch negative Auswirkungen: Dadurch, dass sie nicht mehr aufgefordert waren, sich mit den digitalen Online-Gemeinschaften zu beschäftigen, bekamen viele das Gefühl, den Anschluss an die digitalen Lebenswelten der Jugendlichen zu verlieren. Man reagierte rasch und definierte die Stelle des neuen Kollegen um: Es wurde zu seiner Aufgabe, alle anderen Kolleg\_innen bei der Entwicklung von neuen digitalen Angeboten zu unterstützen und zu begleiten.

Kimmo Hölkki, der Leiter der Jugendarbeit in Kouvola, fasst diese Erfahrung in einem einfachen Rechenbeispiel zusammen: „Wenn 20 Menschen 5 Schritte machen, entfaltet es mehr an Wirksamkeit, als wenn einer alleine 100 macht.“

Mangelhafte Ausstattung soll kein Hindernis sein, beschloss man in Kouvola. So wurde zunächst ganz viel Equipment angeschafft: Jede\_r Mitarbeiter\_in bekam ein persönliches Dienst-iPhone und iPad. Heute betonen sie: Ausstattung alleine, ohne die wichtigste Komponente – die Jugendarbeiter\_innen – gut mitzunehmen, macht noch keine digitale Jugendarbeit, sondern erzeugt hauptsächlich Druck.

Aus der Erfahrung in Kouvola leitet sich eine dritte Erkenntnis ab: Wir brauchen in unseren Organisationen und Teams neue Lern- und Experimentierkulturen. Fortbildungen sind wichtig, aber wir dürfen uns nicht dahinter verstecken, denn diese hinken den aktuellen Entwicklungen immer etwas hinterher. Viele der für die Jugendlichen relevanten digitalen Phänomene sind sehr kurzlebig - ein schnelles, flexibles und versuchhaftes „Lasst uns ausprobieren, ob wir etwas damit machen können“ ist gefragt. Das gilt es zu kultivieren.

Auf wen kommt es nun an? Auf alle! Auf die einzelnen Personen genauso, wie auf das Team und die gesamte Organisation.

### **Als Person...**

Als einzelne Person kann ich schon eine Menge machen, auch wenn mir die Rahmenbedingungen für weitere Entwicklungen fehlen. Ich kann meine Haltung ändern.

Ich kann mich im Gespräch mit Jugendlichen informieren, ich kann auch für mich selbst ausprobieren. Ich kann als Ansprechperson für Jugendliche zur Verfügung stehen und auch selbst aktiv das Gespräch suchen.

### **Wir als Team....**

Was heißt das für uns als Team? Müssen denn wirklich alle in diesen digitalen Zug einsteigen? Reicht es nicht wenn das eine\_r tut? Das Beispiel aus Kouvola zeigt eindrücklich: Nein, es reicht nicht. Digitale Jugendarbeit geht uns alle etwas an. Früher gab es in vielen Teams diesen einen Medienwuzzi, der dann für alles rund um Medien zuständig war. Die Themen rund um Digitalität sind jedoch so zentral und so breit, dass sie sich nicht an ein Teammitglied delegieren lassen.

Gleichzeitig gibt es eine Entwarnung: Es müssen aber auch nicht alle alles alleine tun. Wir begegnen der digitalen Herausforderung als Team, nicht als Einzelkämpfer\_innen.

Wir sollten die vorhandenen, unterschiedlichen Interessen, Stärken und Schwerpunkte der Teammitglieder als Ressource begreifen und uns fragen, wo man damit im Digitalen gut andocken kann. Die digitalen Welten sind groß: Es finden sich spannende neue pädagogische Spielwiesen für Leute mit kommunikativen, kreativ-künstlerischen oder spielpädagogischen Interessen.

Wer z.B. von der Wichtigkeit des haptischen, handwerklichen Tun überzeugt ist, findet sein/ihr neues digitales Zuhause in der Making-Ecke.

Digitalität beschleunigt Veränderungsprozesse, unsere Handlungsumgebungen verändern sich schneller. Wie tragen wir dafür Sorge, als Team da mithalten zu können? Welche Lernkulturen kultivieren wir, welche Lernräume schaffen wir im Alltag? Jugendarbeiter\_innen benötigen Zeit, um sich eigenständig Neues anzueignen, für den Austausch mit Kolleg\_innen und um gemeinsam mit und von den Jugendlichen zu lernen.

Es geht dabei allen voran um ein Gefühl, mithalten zu können. Kein Team wird überall ganz vorne dabei sein können. Was wir aber auf jeden Fall können: mit unserer Lernfähigkeit, Flexibilität und Offenheit für die Jugendlichen ein gutes Vorbild des lebenslangen Lernens abgeben.

### **Wir als Organisation**

Die Rahmenbedingungen, die eine Organisation anbietet, lassen die Gestaltungsspielräume für die Teams und Einzelpersonen noch größer werden.

Allen voran hilft es, eine einheitliche Strategie als Organisation zu entwickeln. Dies kann in größeren, wie auch in kleineren Organisationseinheiten umgesetzt werden.

Folgende Leitfragen können bei der Entwicklung einer solchen Strategie helfen:

- Welchen Stellenwert haben digitale Medien im Alltag der Jugendlichen und im Alltag unserer Arbeit?
- Wie und in welchem Ausmaß nutzen wir digitale Medien? Z.B. bei Aktivitäten, Auftritten in Sozialen Netzwerken, Kommunikation mit unserer Zielgruppe, Kommunikation im Team
- Welche Ressourcen stehen uns zur Verfügung bzw. stellen wir zur Verfügung?
- Wer ist bei uns wofür zuständig oder auch: Wer arbeitet sich in welche Themen vorrangig ein?

Der Bereitstellung der Infrastruktur kommt dabei natürlich eine zentrale Rolle zu:

- Gibt es Dienst-Smartphones, mit denen Anwendungen ausprobiert werden können und mit denen aber auch konkret Arbeit umgesetzt werden kann?

- Gibt es zeitliche Ressourcen – sowohl für die Weiterbildung, als auch die konkrete Umsetzung? Darf Jugendarbeit auch online passieren und kann dies als Arbeitszeit angerechnet werden?
- Gibt es Infrastruktur auch für die Jugendlichen der Einrichtungen, wie z.B. ein WLAN, das der Zielgruppe auch außerhalb der Öffnungszeiten zur Verfügung stehen kann (damit sie nicht nur auf kommerzielle Angebote in der Region angewiesen sind)?
- Kann aufsuchende mobile Jugendarbeit auch online angeboten werden? Dies könnte in Online-Chaträumen, Sozialen Netzwerken oder Spielen umgesetzt werden.

Um kompetenten Jugendarbeiter\_innen die Arbeit auch zu ermöglichen, ist eine laufende Weiterbildung nötig. Dies kann nicht immer in Kursen oder ähnlichen Formen umgesetzt werden, sondern passiert häufig durch autodidaktisches Ausprobieren. Hierfür braucht es sowohl Zeit, Interesse, Rahmenbedingungen wie Geräte und Zugänge als auch durchaus die Verpflichtung dies wirklich zu tun.

Und zum Schluss noch eine wichtige Anmerkung: Auch der Datenschutz muss in den Einrichtungen eine Rolle spielen. Nicht nur auf Grund der europäischen Datenschutzgrundverordnung, sondern auch um als Vorbild für die Kinder und Jugendlichen zu wirken. Auch Kinderrechte sind hier relevant.

Konkret kann es unter anderem um folgende Bereiche gehen:

- Speichern von Namen und Telefonnummern
- Umgang mit Fotos
- Sensible Informationen zu Gesundheit und Religion der Jugendlichen

Was nun? Wie gehen wir es an? Empfehlungen und Warnungen

Es besteht für uns aus der Jugendarbeit kein Grund dafür, uns dem digitalen Wandel geschlagen zu geben. Das meiste, was dazu gehört, „unsere“ Jugendlichen gut zu begleiten und zu unterstützen, haben wir bereits drauf – der Rest ist erlernbar.

In diesem Sinne möchten wir euch vier Empfehlungen und zwei Warnungen mit auf den Weg geben:

- Jedes Mal, wenn die Kids beginnen, mit dir über Mediendinge zu reden: Freue dich!
- Kauf dir ein Handy mit ausreichend Speicherplatz.
- Frage die Jugendlichen über neue Apps aus und lasse sie dir erklären.
- Spiele ein Spiel, das dir die Kinder empfehlen, mindestens bis Level 10. Gib nicht auf!
- Trenne nicht zwischen digital und analog, denn das ist eines.
- Fühle dich nicht alt. In den digitalen Medien sind wir alle alt.



## ANU PÖYSKÖ

*Studierte Journalismus und Medienpädagogik an der Universität Tampere in Finnland. Sie hat langjährige Erfahrung in der medienpädagogischen Projektarbeit mit Kindern und Jugendlichen im schulischen und außerschulischen Bereich. Sie ist Referentin für Medienpädagogik/Medienbildung in der Aus- und Fortbildung für Pädagog\_innen. Seit 2004 leitet sie das wienXtra Medienzentrum, eine der größten medienpädagogischen Praxiseinrichtungen Österreichs.*



## BARBARA BUCHEGGER

*Studierte in Wien, New York und absolvierte das Masterstudium „Organisationsentwicklung in Expert\_innenorganisationen“ an der Universität Linz. Sie zählt zu den Pionieren des kooperativen E-Learning in Österreich. Seit 1997 setzt sie aktiv E-Learning-Projekte um und begleitet Bildungsorganisationen von der Planung bis zur Umsetzung in allen relevanten Fragen des E-Learning. Im Projekt Saferinternet.at fungiert sie als pädagogische Leiterin und bringt ihre umfassenden Erfahrungen im Bereich Medienkompetenzförderung und digitale Medien ein.*

Hemma Mayrhofer, Florian Neuburg, Christina Schwarzl

# DIGITALE JUGENDARBEIT IN ÖSTERREICH: UMSETZUNGSPRAXIS UND ENTWICKLUNGSBEDARF

## Soziale Transformationen in einer digitalisierten Gesellschaft

Mit der aktuell stattfindenden Digitalisierung der Gesellschaft bilden sich neue Kommunikationskulturen und Beziehungsformen aus. Die neuen Mediensysteme werden insbesondere von Jugendlichen genutzt und zum Teil weiterentwickelt. Diese bauen ihre Selbst- und Fremdbezüge in hohem Ausmaß darauf auf und formen sie dadurch. Es ist evident, dass Offene Jugendarbeit von diesen Veränderungen grundlegend betroffen ist. Jugendarbeiter\_innen sind zunächst mit der veränderten Lebenswelt und den damit einhergehenden Herausforderungen bzw. Risiken für die Jugendlichen konfrontiert. Weiters stehen sie vor der Notwendigkeit zu prüfen, welche Folgewirkungen die neuen Kommunikations- und Beziehungsformen auf Seiten ihrer primären Zielgruppe für ihre bisherigen fachlichen Arbeitsweisen und Haltungen haben.

## Zur Studie E-YOUTH.works

Das KIRAS-Forschungsprojekt „E-YOUTH.works“<sup>1</sup> verfolgt die Zielsetzung, vorhandenes Knowhow und Erfahrungen mit digitaler Jugendarbeit systematisch zu erfassen und zugänglich zu machen, konkrete Entwicklungsfelder aufzuzeigen und Wissen für eine evidenzbasierte Praxis bereitzustellen. Damit sollen auch Maßnahmen in der Aus- und Weiterbildung von Jugendarbeiter\_innen angeregt werden.

Hierfür wurde in einer ersten Projektphase eine österreichweite Bestandsaufnahme zur aktuellen Umsetzungspraxis Offener Jugendarbeit in und mit digital-interaktiven Medien durchgeführt. In einer Online-Erhebung wurden Fachkräfte der Offenen Jugendarbeit (n=211) zum Thema befragt. Auf diesen Erkenntnissen aufbauend finden aktuell in der zweiten Projektphase vertiefende Fallstudien zu beispielhaften Anwendungen von e-youth work-Ansätzen<sup>2</sup> in Österreich statt.

Die Ergebnisse der Bestandsaufnahme verweisen darauf, dass Offene Jugendarbeit noch eher am Anfang der fachlichen Auseinandersetzung mit den digitalen Veränderungen steht. Im Folgenden werden ausgewählte Erkenntnisse der ersten Forschungsphase zusammengefasst und Empfehlungen abgeleitet. Alle bislang vorliegenden Ergebnisse können im working paper 19 des IRKS nachgelesen werden.<sup>3</sup>

## Informieren, Kontakt halten und „Awareness-Interventionen“ im „Offline“

Für die Analyse der aktuellen Nutzungsweisen Sozialer Medien in der Offenen Jugendarbeit wurde zwischen medienvermittelter und medienbezogener Jugendarbeit unterschieden. Erstere kommuniziert mithilfe digital-interaktiver Medien mit den Jugendlichen, zweitere macht diese zum Inhalt der Interaktion bzw. Intervention. Medienvermittelte Offene Jugendarbeit bedeutet gegenwärtig vor allem die Nutzung der Online- und Sozialen Medien zur Informationsbeschaffung und -verbreitung.

1 Das Forschungsprojekt wird im Sicherheitsforschungs-Förderprogramm KIRAS vom Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie finanziert. Projektpartner\_innen des IRKS – Institut für Rechts- und Kriminalsoziologie (= Projektleitung und Forschungspartner) sind das bundesweite Netzwerk Offene Jugendarbeit bOJA, der Verein Wiener Jugendzentren (VJZ), das Bundesministerium für Familien und Jugend (BMFJ) sowie das Bundesministerium für Inneres (BM.I).

2 Die Begriffe „e-youth work“ und „digitale Jugendarbeit“ werden in dieser Studie synonym verwendet. Mit ihnen soll Offene Jugendarbeit zu, in und mit Online- bzw. Sozialen Medien bezeichnet werden.

3 Das IRKS-working paper steht unter folgendem Link zum Download bereit: [https://www.irks.at/assets/irks/Publikationen/Working%20Paper/IRKS\\_WP19\\_E-Youth\\_Bestandsaufnahme.pdf](https://www.irks.at/assets/irks/Publikationen/Working%20Paper/IRKS_WP19_E-Youth_Bestandsaufnahme.pdf)

Direkte Interaktion mit den Jugendlichen im virtuellen Raum findet deutlich weniger statt bzw. bewegt sich meist auf Ebene des Kontakthaltens. Die raschen und guten Kontaktmöglichkeiten zu den Jugendlichen werden von den befragten Fachkräften auch am häufigsten als wichtiger Vorteil Sozialer Medien genannt. Möglicherweise werden lockere Online-Unterhaltungen mit den Jugendlichen – einzeln oder in Gruppen – auch ungenügend als jugendarbeiterische Interventionen wahrgenommen.

Medienbezogene Interventionen mit dem Ziel, die Kompetenzen der Jugendlichen für ihr Leben in einer digital-interaktiven Welt zu stärken, finden gegenwärtig vorrangig offline statt, indem zumeist alltägliche „Awareness-Interventionen“ in der direkten Begegnung mit den Jugendlichen gesetzt werden. In eher geringem Ausmaß werden medienpädagogische Interventionen auch in der Online-Kommunikation gesetzt, wenn etwa Jugendliche darauf aufmerksam gemacht werden, dass sie problematische Bilder posten, ihr Profil mangelnde Datensicherheits-Einstellungen aufweist etc. Inhaltlich geht es zumeist um Aspekte des Datenschutzes und der Datensicherheit, der Privatsphäre sowie um persönliche Rechte im Netz. Relativ häufig beziehen sich die medienpädagogischen Impulse auch auf Fake-News bzw. Quellenkritik sowie auf Hate Speech und Cyber Mobbing.

### **Herausgeforderte fachliche Prinzipien und Arbeitsweisen**

Ein großes Spannungsfeld beim Arbeiten in Sozialen Medien besteht für Jugendarbeiter\_innen bei der Realisierung der fachlichen Prinzipien von Vertraulichkeit und Anonymität, die durch die digitalen Technologien und Netzwerke herausgefordert bzw. unterlaufen werden. Entsprechend wurden mangelnder Datenschutz bzw. unzureichende Kontrolle der generierten Daten im Netz auch häufig als bedeutsame Nachteile bzw. Risiken in der Online-Jugendarbeit benannt.

Nur vereinzelt wurden medienpädagogische Interventionen zu Selbstinszenierungen und Identitätsarbeit Jugendlicher in den Sozialen Medien erkennbar, obwohl die Medien eine hohe Bedeutung hierbei haben und diese Bereiche zentrale Inhalte jugendarbeiterischer Tätigkeiten darstellen.

Gleichfalls fanden sich nur wenige Hinweise darauf, wie Jugendarbeiter\_innen auch in virtuellen Räumen als Role Models für die Jugendlichen wirken können. Diese Arbeits- und Wirkbereiche Offener Jugendarbeit in die Online-Begegnungen zu transferieren, wird als methodisch-didaktisch besonders herausfordernd beschrieben. Zudem dürfte es an einer ausreichenden Wissensbasis zur Rolle Sozialer Medien in der (Selbst-)Sozialisation und Identitätsentwicklung bei sozial und ökonomisch marginalisierten Jugendlichen mangeln.

### **Benötigtes Knowhow und Ressourcen**

Es überrascht insofern wenig, dass die Ergebnisse der Online-Befragung auf Ebene des methodisch-pädagogischen Knowhows den stärksten Mangel für das Arbeiten in und mit Sozialen Medien aufzeigen, gefolgt von technischem Knowhow für e-youth work. Weiters verweisen zahlreiche der antwortenden Einrichtungsleitungen auf zu geringe Zeitressourcen für das Arbeiten mit und in Online- bzw. Sozialen Medien. Die Erfahrungen zeigen, dass Online-Jugendarbeit nicht die direkten Begegnungen mit den Jugendlichen ersetzen kann und soll, sondern als neuer Arbeitsbereich hinzukommt. Gegenwärtig können die befragten Fachkräfte durchschnittlich nur 5-10% ihrer Arbeitszeit für Online-Jugendarbeit aufwenden. In den qualitativ-explorativen Erhebungen wurde zudem ein Bedarf an vertiefendem Wissen über das Medienverhalten der Jugendlichen und die damit einhergehenden Veränderungen im Lebensalltag und den Beziehungen benannt.

Gegenwärtig eignen sich die Fachkräfte Offener Jugendarbeit Wissen und Kompetenzen für e-youth work vor allem in informellen Lernsettings an, etwa einfach im Tun durch Ausprobieren, über die Vernetzung mit Kolleg\_innen oder im Kontakt mit den Jugendlichen. Letzterem wird besondere Bedeutung zugesprochen, da damit den Jugendlichen zugleich die Erfahrung ermöglicht wird, Expertise zu besitzen und weitervermitteln zu können. Zudem bieten solche Interaktionssettings manchmal auch noch die Möglichkeit, eine kleine medienpädagogische Intervention zu setzen, indem die jugendlichen Nutzer\_innen durch dezente Nachfragen im Gespräch beispielsweise der Datenschutzrisiken (wieder) gewahr werden.

Schulungen und Weiterbildungen kommt für die Knowhow-Aneignung der Fachkräfte eine mittlere Bedeutung zu, ebenso Fach-Expert\_innen wie von Saferinternet.at. Die Ausbildung hat für die Vermittlung entsprechender Kompetenzen gegenwärtig die geringste Bedeutung, von interviewten Expert\_innen wird auf Seiten der Ausbildungseinrichtungen ein hoher Nachholbedarf wahrgenommen. Zugleich wird teilweise auch eine mangelnde Nachfrage durch die Jugendarbeiter\_innen beobachtet, obwohl oft Kompetenzen mangeln.

Einen großen Wissensbedarf lassen die bisherigen Forschungsergebnisse in Bezug auf die Bedeutung unterschiedlicher Dimensionen sozialer Ungleichheit (z.B. sozioökonomische Faktoren, Gender, ethnisch-kulturelle Differenzen etc.) für digitale Aneignungs- und Teilhabechancen Jugendlicher erkennen. Auf diesem Wissen aufbauend benötigt Offene Jugendarbeit auch in der medienpädagogischen Arbeit eine hohe Sensibilität für Aspekte sozialer Ungleichheit, um eingeschränkten Möglichkeiten und Entwicklungspotenzialen von Jugendlichen aus ressourcenärmeren sozialen Kontexten entgegenarbeiten zu können.

### **Bedarf an Social Media-Guidelines**

Nur in einem Teil der Einrichtungen Offener Jugendarbeit, die sich an der Online-Umfrage beteiligten, stehen den Mitarbeiter\_innen Richtlinien für das Arbeiten in bzw. mit Sozialen Medien zur Verfügung. Anleitungen bzw. Vorlagen für die Entwicklung von Social Media-Guidelines könnten wertvolle Hilfestellungen bei der fachlichen Fundierung von digitaler Jugendarbeit geben.

Solche „Muster-Guidelines“, die etwa von Dachverbänden der Offenen Jugendarbeit bzw. übergeordneten Fachstellen der Jugendpolitik und Jugendarbeit bereitgestellt werden könnten, sind als unterstützende Arbeitsmaterialien zu verstehen, die von jeder Einrichtung spezifisch angepasst und verändert werden können. Gerade kleinere Einrichtungen, die nicht Teil eines größeren Trägers sind, verfügen teilweise nicht über ausreichend Ressourcen, solche Regelungen selbst von Grund auf zu erarbeiten. Zudem stellen sich viele zu regelnde Fragen und Thematiken in den Einrichtungen in ähnlicher Weise, sodass es sinnvoll ist, sich Anregungen von anderen zu holen.

### **Bottom up-Initiativen und top down-Auftrag**

Angesichts der fundamentalen Bedeutung der beschriebenen Veränderungen und der damit einhergehenden fachlichen Herausforderungen und Entwicklungsbedarfe reicht es nicht aus, auf bottom up-Initiativen in der Offenen Jugendarbeit zu setzen, wie wichtig und innovativ solche auch sein können. Es braucht zudem einen klaren top down-Auftrag für die Integration von e-youth work bzw. digitaler Jugendarbeit von Seiten der Jugendpolitik, politischen Verwaltung bzw. Fördergeber\_innen und Trägerorganisationen für die Einrichtungen und Fachkräfte in der Offenen Jugendarbeit, der vom Bereitstellen entsprechender Rahmenbedingungen in wissensbezogener, methodischer und ressourcenmäßiger Hinsicht begleitet wird.



---

## **HEMMA MAYRHOFER**

*Soziologin, wissenschaftliche Geschäftsführerin am Institut für Rechts- und Kriminalsoziologie sowie Lehrbeauftragte am Institut für Soziologie der Universität Wien. Ihre inhaltlichen Schwerpunkte sind u.a. Soziologie der Sozialen Arbeit, soziale Inklusion/Exklusion, Disability Studies, Organisationssoziologie, Evaluationsforschung im Sozialbereich. Aktuell wird unter ihrer Leitung das Forschungsprojekt E-YOUTH.works am IRKS durchgeführt, das sich mit Offener Jugendarbeit mit und in Online-Medien bzw. Sozialen Medien auseinandersetzt.*

Franz Josef Röhl

# ICH POSTE, ALSO BIN ICH

---

Die Beschleunigung von Prozessen und Ereignissen lässt sich als Kennzeichen und Grundprinzip von modernen Gesellschaften betrachten. Der Soziologe Hartmut Rosa (2005: 161ff.) belegt die Relevanz von Beschleunigungsprozessen anhand von drei Erscheinungsformen. Er konstatiert eine technische Beschleunigung, eine Beschleunigung der sozialen und kulturellen Veränderungsraten sowie eine Beschleunigung des Lebenstempos. Die technische Beschleunigung ist nicht die Ursache, sie bildet jedoch die materiale Basis für die beiden anderen Beschleunigungsprozesse. Gleichzeitig kommt es zu Wechselwirkungen. Aktuell bedeutet dies, dass sich nicht nur die herrschende Kommunikationskultur verändert, sondern auch unsere soziokulturelle Umwelt sowie die Beziehungen zu anderen Menschen. Meist stehen dabei Chancen und Risiken dieser Veränderungsprozesse in einem interdependenten Zusammenhang.

Das Tempo des sozialen Wandels führt zu intergenerativ unterschiedlichen Adaptionen. Während in der Frühmoderne die Veränderungsbeschleunigung von einem intergenerationalen Tempo bestimmt war (Veränderungen bedürfen mehrerer Generationen), verläuft die Synchronisation in der Moderne innerhalb einer Generation. Nunmehr ist eine Beschleunigungsstufe erreicht, bei der es bereits innerhalb einer Generation zu Brüchen kommt, daher kann von einem intragenerationalen Tempo gesprochen werden. Es ist zu erwarten, dass dies zu weitreichenden Konsequenzen für die soziale Integration und kulturelle Reproduktion führen wird und damit auch die Offene Kinder- und Jugendarbeit verändert.

## **Wahrnehmungsdispositive und Individualisierung**

Jedes Medium begünstigt spezifische Wahrnehmungsdispositive, die die Modalitäten des Denkens und Wahrnehmens prägen. Erlebnisqualität, Teilhabe- und Realitätseindruck werden von dem jeweils dominant genutzten Medium beeinflusst.

Das Buch ermöglicht zeit- und ortsunabhängige Lektüre. Es ist ein ideales Speichermedium für individuelle Erinnerungen und gesellschaftliche Wissensbestände. Der inhaltliche Aufbau fördert und fordert das sequenzielle Denken. Das Modell der beobachtenden fokussierenden Beobachtung wird durch das Medium Theater und das Medium Film geprägt. Während sich beim Theater der Kopf bewegt, folgen beim Kino die Augen dem Handlungsgeschehen auf der Leinwand. Wir werden beim Kino dadurch allumfassend von den Geschehnissen gefangen. Wir entwickeln daher beim Zuschauen sehr intensive Beziehungen zu den Akteur\_innen. Film und Fernsehen begünstigen eine visuelle Disposition zur Welt.

Die Mensch-Apparate-Anordnung ist beim Fernsehen nicht von der Alltagswelt getrennt. Durch die Mobilität des Zuschauers oder der Zuschauerin ist die axiale Ausrichtung auf die Bildfläche tendenziell aufgehoben. Fernsehen verlangt keine konzentrierte Betrachtung. Die Konsumhandlung kann auch im Zustand der Zerstreuung stattfinden. Das Fernsehdispositiv begünstigt audiovisuelles Abstraktionslernen und fördert eine sinnliche Vergegenwärtigung. Wir verfügen über die Macht des Ein- und Ausschaltens und können den Raum mit dem Fernseher jederzeit verlassen. Waren die ersten Fernsehgeräte noch ein Anlass, sich zu treffen und gemeinsam ein (ausgewähltes) Programm zu verfolgen, so beschränkte sich dies mit zunehmender Verbreitung bald auf die einzelnen Familien. Das Fernsehen kollektiviert aber auch zugleich. Einzelne Sendungen waren generationsübergreifend Gesprächsstoff. Das veränderte sich 1984 mit der Einführung der privaten Fernsehkanäle und der drastischen Erweiterung des Angebots. Die Fernbedienung und die Vervielfachung des Angebots durch private Anbieter\_innen führte Mitte der 80-er Jahre zur Differenzierung der Fernsehgenerationen. Fernsehen wirkt seitdem generationsbezogen und fördert die Individualisierung.

Kommunikation über das Gesehene findet nicht mehr gesamtgesellschaftlich statt, sondern gruppenbezogen (Milieu, Peer). Es gibt immer weniger eine gemeinsame Übereinkunft über Inhalte und deren Interpretation. Gleichwohl bieten die Medien-erfahrungen das Reservoir für Orientierung und für Wertemuster.

### **Medien als hidden curriculum einer beschleunigten Gesellschaft**

Interessant ist die Entwicklung der Dramaturgie und der Schnittfolgen bei Filmen im Fernsehen. Betrachten wir „Denver Clan“ und vergleichen dies mit der Serie „Miami Vice“, (ab 1984) können wir erkennen, dass der Schnitt viel schneller geworden ist und die Dramaturgie mehrere Höhepunkte aufweist. Wie im heutigen Leben. Nur noch selten haben Berufe und Beschäftigungsverhältnisse über ein ganzes Erwerbsleben Bestand. Die aktuellen Befunde auf dem Arbeitsmarkt belegen, dass sich die Zeitdauer der durchschnittlichen Beschäftigung deutlich verkürzt hat. Beschleunigungsprozesse gibt es jedoch nicht nur in der beruflichen Situation, sondern auch bei der Vereins- und Parteienpräferenz sowie bei der Wahl von Intimpartner\_innen. Die Zeiträume, in denen unsere Lebensverhältnisse konstant bleiben, verkürzen sind ständig. Gleichzeitig steigern sich die Verfallsraten von handlungsorientierten Erfahrungen und Erwartungen. Dies führt zu einer kulturellen Verhaltensgeschwindigkeit.

Schon in den 20-er Jahren des letzten Jahrhunderts bemerkte Walter Benjamin, dass die Medien helfen, die soziale Wirklichkeit besser zu verstehen. Er stellte fest, dass das Prinzip des Schnitts im Film, die Montage, vergleichbar ist mit dem Leben in Städten. Wer Filme gesehen hat, so Benjamin, ist besser in der Lage, in einer segmentierten Stadt zu leben (Arbeit, Wohnen, Freizeit sind getrennt), weil er sich dabei ein Dispositiv angeeignet hat, das ihm auch im Alltagsleben hilft. Hier wie dort muss man lernen, verschiedene Erlebnisse und Erfahrungen, die in keinem direkten Zusammenhang stehen, im Kopf zusammenzufügen. Damals wie heute befähigen uns Medien die Herausforderungen des Lebens zu bewältigen. Die Medien wirken wie ein heimlicher Lehrplan, der unser Wahrnehmungssystem verändert.

### **Interaktivität und Delinearität**

Das wird deutlich wenn man sich das Dispositiv des Mediums Internet genauer anschaut. Das Internet besteht aus miteinander verbundenen Knoten eines multifunktionalen und multimedialen Gewebes (ab 1991). Die Struktur dieses Gewebe-Netzes ist mehrdimensional. Durch die Hypermediastruktur wird die Linearität bisheriger Kommunikationsformen durch ein System von unterschiedlichen vernetzten Websites ersetzt. Beim Internet ist die Bildfläche für den/die User\_in ein zu erkundendes Gebiet. Der „Raum“ steht daher als Metapher für das Internet. Interaktivität, Delinearität und subjektgesteuertes Handeln prägen dieses Dispositiv.

Im Internet gibt es keinen abschließenden Diskurs. Die Nutzer\_innen müssen selbstverantwortlich entscheiden wann sie aufhören zu suchen, zu interagieren oder zu kommunizieren. Zudem bekomme ich Antworten auf Fragen, die ich als Nutzer\_in gar nicht gestellt habe. Das Internet fördert die körperliche Individualisierung mehr als jedes andere Medium. Ich sitze allein vor dem PC und suche mir allein meine Inhalte aus. Austausch und Kommunikation und damit auch Vergesellschaftung erfolgt virtuell. Raum, Körper und Zeit als Konstanten der Erfahrung lösen sich auf. Vor allem jüngere Generationen nutzen bevorzugt die mobilen Medien als second screen. Während sie Fernsehen schauen, interagieren sie mit ihren Peers, sind mit Hilfe der Sozialen Medien mit mehreren Personen bzw. Bezugsgruppen verbunden. Das Bezugssystem für die Kommunikation bildet eine Wahlgemeinschaft (Geschmackskoalition) und nicht mehr wie früher das Milieu oder die Bezugspersonen der Lebenswelt. Dies verändert, wie ich noch ausführen werde, die soziale Konstitution der Identitätsbildung. Jugendliche können in unterschiedlichen Portalen und Sozialen Netzwerken wie Facebook lernen, wie sie auf andere wirken. Durch die Reaktion der anderen modelliert sich auch ihr Verhalten. In unterschiedlichen Netzwerken können sie unterschiedliche Rollen erproben und so lernen, welche Vielfalt in ihnen steckt. Zugleich können sie im Internet Personen finden, die ähnliche Interesse und Bedürfnisse haben.

### Das Internet als Beziehungsmedium

Damit ist schon auf einen weiteren Wandel hingewiesen. Schon 12-Jährige nutzen das Internet um neue Beziehungen einzugehen oder vorhandene zu pflegen. Das führt dazu, dass die Alltagserfahrungen im Internet kommuniziert werden. Bei Social Media (Web 2.0) ist die Kommunikation auf Beziehung gerichtet (ab 2003). Sie muss daher dynamisch gedeutet werden, als Wirken und Bewirken steht sie in einem interdependenten Zusammenhang. Mit Web 2.0 verschwindet das klassisch illusionistische Dispositiv. Die Nutzer\_innen nehmen sich nicht mehr als Beobachter\_innen wahr, sie definieren sich als Informationsverarbeitungseinheiten und damit als aktiv handelnde Personen. Das neue Dispositiv ist geprägt durch die aktive Partizipation der Rezipient\_innen. Die modernistisch-selbstreflexive Dimension der Medien wird zurückgedrängt und durch eine flanierende Rezeption ersetzt. Der Blick ist schweifend und mäanderhaft. Das neue ästhetische Paradigma ist die zerstreute Rezeption. Zugleich verfügen Jugendliche über die Fähigkeit der fokussierenden Konzentration. Wenn ein Aspekt auftaucht, der sie interessiert, sind sie in der Lage, sich augenblicklich zu konzentrieren.

Zugleich ist eine Wandlung der Bedeutungszuweisung identifizierbar. Seriösen Journalist\_innen oder gesellschaftlichen Institutionen (ARD) wird immer weniger vertraut. Anerkannt werden die Meinungen von Freund\_innen und deren Freund\_innen. Inzwischen hat die Bedeutung von YouTube als Ort der Generierung von Information bei jüngeren Generationen eine höhere Bedeutung als Google.

### Patchwork-Identitäten

Damit Erwachsene Jugendliche erreichen, bedarf es der subjektorientierten Ansprache. Emotion und Beziehung sind wichtig, ansonsten besteht die Gefahr, dass Eltern und Pädagog\_innen ab einem gewissen Alter der Jugendlichen kaum noch Chancen haben, sie zu begleiten. Früher waren Glaube, Politik und Familie in der Regel ein konstanter Orientierungsrahmen für eine konsistente Ich-Bildung. Durch den Verlust der traditionellen Bindungen wird die Identitätsfindung für Jugendliche immer schwieriger.

Jugendliche denken daher in der Regel anders als Erwachsene, die in traditionellen Kulturen aufgewachsen sind. Die Identitätsbildung erfolgt durch die konkreten Erfahrungen im sozialen Alltag, vor allem im Austausch mit der Peer Group, der Gruppe der Gleichaltrigen und deren Konsummustern.

Bei George Herbert Mead liegen die Wurzeln der Identität in der sozialen Interaktion, im dialogischen Austausch. Sie ist für ihn eine Folge von sozialer Praxis. Auf Mead geht die Auffassung zurück, Identität als soziale Konstitutionstheorie zu interpretieren. Das Selbstbewusstsein ist demgemäß sozialen Ursprungs. Mead differenziert zwei Aspekte der Ich-Identität, die sich als Dialogpartner\_innen wechselseitig beeinflussen können. Das „I“ steht für das erkennende Subjekt, das „Me“ für das Selbst als Erkenntnisobjekt. Während das „I“ die Reaktion des Organismus auf die Haltungen anderer bedeutet, repräsentiert das „Me“ die Haltungen der anderen. Im „Me“ sind die Internalisierungen der sozialen Anforderungen repräsentiert. In der Interaktionssituation kommt es auf Grund sich widersprechender Normensysteme ständig zu wechselnden Erwartungen an die Selbstpräsentationen des Individuums. Das Individuum ist gezwungen, Konsistenz und Kontinuität zwischen der biographischen Selbstinterpretation und den sozialen Anforderungen herzustellen.

Die Selbst- und Fremdverständigung wird bei Jürgen Habermas von zwei Quellen gespeist, einmal durch die Zustimmung zu den Handlungen des Selbst unter normativen Gesichtspunkten, des Weiteren durch die Anerkennung als Person mittels der realisierten Biographie. Damit differenziert er das „Me“ von Mead. Gesellschaftliche Normen oder allgemeine moralische Prinzipien gelten als Orientierung für die Suche nach Zustimmung. Im Rahmen der Selbstdarstellung findet die Suche nach Anerkennung als Interaktion mit dem Gegenüber ihren Ausdruck.

Durch die Differenzierungsprozesse in der Moderne wandelt sich in der Postmoderne das Verständnis von Identität. Es wird als Spektrum von Entfaltungsmöglichkeiten der Ich-Struktur angesehen. Die Einzelnen erhalten zunehmend die Verantwortung, das eigene Leben selbst zu entwerfen, zu inszenieren und zu realisieren (vgl. Keupp u.a. 2006).

Für Jugendliche gilt es nun, aus einer Vielfalt von Handlungsstrategien, Wertemustern und Lebensentwürfen und damit Identitätsfragmenten eigenverantwortlich – oft alleingelassen – auszuwählen. Die Konstituierung einer stabilen Ich-Identität ist eine Herausforderung, die nicht ohne weiteres erreicht werden kann, eher entwickeln sich fragmentarische Identitäten. Der Sozialpsychologe Heiner Keupp spricht von der Patchwork-Identität. Es ist daher von Teil-Identitäten auszugehen, die sich immer wieder neu zusammensetzen und weiterentwickeln. Gerade die Medien bieten Anknüpfungspunkte, die eigene Identitätsbildung in Form einer Selbstnarration eigenständig zu beeinflussen. Aus diesen Gründen beinhalten Selbstdarstellungen im Internet auch Aspekte einer Identitätspräsentation.

Es gibt einen Drang im virtuellen Raum wahrgenommen zu werden: Ich poste, also bin ich. Dies funktioniert in der Regel, weil auf einen Post ein Feedback kommt. Durch die jeweiligen Posts und die erwarteten Reaktionen kann das „Me“ bzw. die gesellschaftliche Kommunikation (Intersubjektivität) beeinflusst werden. Somit kommt es zu einer Demokratisierung der Identitätskonstruktion. Dies führt zur Frage, ob die im Web am Idealselbst orientierte Identität mit der realen Identität einigermaßen in Deckung zu bringen ist. Interessant ist der Ausspruch eines Lehrlings hierzu, der meinte, man müsse heutzutage „professionell schizophran“ sein, um in der Welt klarzukommen. Er meinte damit, dass es notwendig sei, sich in den jeweiligen Teilidentitäten von anderen Teilidentitäten zu lösen. Wenn er bei einem Rave sei, wüsste er nicht, dass er Maschinenbaulehrling sei, wenn er als Lehrling arbeite, wüsste er nicht, dass er Raver ist. Jedenfalls war es wohl noch nie so schwierig, eine stabile Identität aufzubauen, da die Teilidentitäten instabil sind. Identitätsbildung wird zu einem lebenslangen, offenen Prozess.

### **Selbstnarration**

Neue Technologien bieten ein breites Reservoir an experimentellen Erfahrungsräumen, in denen die Nutzer\_innen sich präsentieren können. Durch die elektronischen Kommunikationstechniken erweitert sich das Spektrum der Entfaltungsmöglichkeiten.

Die unterschiedlichen Anwendungsbereiche differenzieren den Wirkungskreis bestehender Identitäten, wie dies in den Selbstdarstellungsräumen der Sozialen Netzwerke zu sehen ist.

Neben den Sozialen Netzwerken dient vor allem YouTube dazu die Selbstnarration zu betreiben. Beispielsweise sei auf die so genannten Haul-Videos verwiesen. Wenn Kosmetikartikel und Pflegeprodukte beschrieben und deren Anwendung gezeigt werden spricht man von Haul-Videos. Zu diesem Video-Genre gehören auch die Videos, die zeigen wie Frauen von ihren "Beutezügen" berichten und/oder ihre Shopping-Trophäen wie Mode, Kosmetik, und Accessoires präsentieren. Bei männlichen Jugendlichen gibt es eine Funktionslust als Motiv sich in YouTube zu präsentieren, bei weiblichen Jugendlichen geht es oft um die Selbstverklärung und die Glorifizierung des eigenen Körpers. Bei den Unpacking-Videos packen meist männliche Jugendliche Produkte aus und erklären was in dem jeweiligen Päckchen enthalten ist und erklären wie das Gerät funktioniert. Zu den Selbstnarration-Videos gehören auch Videos bei denen es um eine künstlerische Ausdrucksform geht. Hier sei auf den „Künstler“ Noah verwiesen, der unter dem Titel everyday Videos hochlädt, die einen Zusammenschnitt von zentralperspektivisch aufgenommenen Fotos zeigen, die er seit Jahren täglich von selbst von sich gemacht hat (<https://www.youtube.com/watch?v=iPPzXIMdi7o>).

### **Vernetzt durchs Leben navigieren**

Die Instabilität der eigenen Identitätsbildung überträgt sich auf die Art, wie Jugendliche Beziehungen eingehen, pflegen und auffassen. Mit der Explosion der Kommunikation im Netz – Chat-Rooms, E-Mails, Foren, Twitter, Facebook, WhatsApp, Instagram, Snapchat etc. – geht eine hohe Vernetzung der Jugendlichen einher. Die Anzahl der Freund\_innen und Bekannten im Netz gilt als Statussymbol. Um die Sinnhaftigkeit dieses Verhaltens nachvollziehen zu können, ist die Theorie der schwachen Beziehungen sehr hilfreich.

Computervermittelte Soziale Netzwerke erhalten eine zentrale Bedeutung bei der Strukturierung sozialer Beziehungen. Jugendliche lernen, die Sozialen Netzwerke zu nutzen, um ihr soziales Netz mit Hilfe von schwachen Beziehungen zu erweitern.

Zunehmend ist wichtig, welchen Umfang des ökonomischen, kulturellen oder symbolischen Kapitals diejenigen besitzen, mit denen man in Verbindung steht. Ein vielfältiger Freundeskreis steigert das soziale Kapital. Die Qualität des Freundeskreises selbst wird zum Indikator der kommunikativen Kompetenz und sozialen Integration. Wer sich nicht präsentiert, wird übersehen und gerät in Gefahr im gesellschaftlichen Diskurs exkludiert zu werden. Das Internet hilft somit soziales Kapital zu bilden, da Internet-User\_innen über größere private Netzwerke wie Offliner\_innen verfügen.

Die emotional schwachen Beziehungen, so hat der amerikanische Soziologe Mark Granovetter festgestellt, sind informationstheoretisch die starken Beziehungen, da über schwache Beziehungen mehr Informationen ausgetauscht werden als über starke Beziehungen. Starke Beziehungen sind wichtig für die persönliche Verortung, aber sie sind, informationstheoretisch gesehen, redundant. Informationen über gesellschaftliche Themen und neue Arbeitsmöglichkeiten laufen über schwache Beziehungen. Ebenso helfen schwache Beziehungen Kontakte zu knüpfen, die über das jeweilige soziale Milieu hinausgehen und im realen Leben eine prägende Kraft haben können. Vernetzte Onliner\_innen sind daher eher in der Lage, in einer Welt zu leben, die von der Globalisierung geprägt ist, wo es ständig notwendig ist, sich neuen Herausforderungen zu stellen.

### **Flexibler Kapitalismus**

Die Konzentration auf schwache Beziehungen kann daher auch als Antwort auf den flexiblen Kapitalismus (Richard Sennet) gedeutet werden. Zunehmend kommt es zum Abbau von Strukturen, die auf Langfristigkeit und Dauer angelegt sind. Anstelle dieser Strukturen treten netzwerkartige Gliederungen. Die Veränderung von Arbeits- und Beschäftigungsveränderungen fordern dynamische Prozessorganisation, Komplexität, Unsicherheit, Dynamik und steigende Flexibilitätsanforderungen. Das Beziehungsmanagement in Form von Kooperationen, Beziehungen und Kontakten wird immer wichtiger. Flüchtige Formen von Gemeinsamkeiten sind aus dieser Perspektive nützlicher als langfristige Verbindungen.

Starke soziale Bindungen wie Loyalität und Dienstbereitschaft verlieren ihre Bedeutung. Distanz und oberflächliche Kooperationsbereitschaft sind aus dieser Perspektive bessere Panzer im Kampf mit den gegenwärtigen Bedingungen.

### **Herausforderungen annehmen**

Die Beschleunigung der Welt löst bei vielen Menschen Stress aus. Wie weit kann sich der Mensch anpassen? Beeinträchtigen die virtuellen Lebenswelten unsere Kompetenz, angemessen mit der realen Welt umzugehen? Entsteht gar ein Spannungsfeld zwischen realer und virtueller Lebenswelt? Und wenn ja, wie wirkt es sich aus? Viele Fragen, auf die abschließende Antworten noch ausstehen. Mit jeder Innovation gehen Gewinne und Verluste einher und Wahrnehmungsgewohnheiten verändern sich. Dies kann als Bedrohung, aber auch als Chance gesehen werden, neue Ressourcen zu schaffen und zu nutzen. Die aktuelle Entwicklung, die einher geht mit einem Bedeutungsgewinn von virtuellen Erfahrungen, beinhaltet aber auch die Bewältigung von Risiken.

Das Web verlangt Offenheit. Der Missbrauch dieser Offenheit ist sehr einfach (Stichwort: Mobbing). Und das Internet vergisst nichts.

Die Erzählfragmente der Teilidentitäten bedürfen der Komplettierung und Konsistenzbildung durch die Nutzer\_innen. Die notwendige Kohärenz der fragmentierten Identitätsanteile müssen vom Individuum zu einer sinnstiftenden und bedeutungsvollen Geschichte verdichtet werden. Dies gelingt nicht automatisch. Notwendig sind Lernumgebungen, die es gewährleisten, eine aktive Passungsleistung zu ermöglichen, um die unterschiedlichen Teilidentitäten miteinander zu verknüpfen. Hier steht die Offene Kinder- und Jugendarbeit vor einer großen Herausforderung.

Die Anforderungen an die Sinnkonstruktion bei den Rezipient\_innen werden für die einzelnen Individuen höher, wie auch die Gefahren, durch die (unreflektierte) Bereitstellung von Daten berechenbar zu werden.

Neue Technologien eröffnen somit auf der einen Seite die Demokratisierung der Subjektkonstruktion und zugleich die Durchschaubarkeit von Verhalten, Motiven und Handlungen. Die Neuen Technologien tragen dazu bei, unsere Selbstwirksamkeit zu erweitern und zugleich drängen sie uns aufgrund der gegebenen gesellschaftlichen Verhältnisse in schizoide Handlungszwänge.

Die Kommunikationskulturen von Kindern und Jugendlichen folgen den Auswirkungen gesellschaftlich erzeugter Entgrenzung. Die zentrale Herausforderung besteht somit darin, sie bei ihrer ontologischen Verortung zu unterstützen, dazu beizutragen, dass sie sich selbst in Anbetracht fragmentierter Lebenserfahrungen als Einheit erleben, dass sie ihre Ressourcen erkennen und sie sich eine positive Sinnorientierung aneignen. Eine weitere wichtige Aufgabe der Offenen Kinder- und Jugendarbeit wäre, Kinder und Jugendliche bei der Identitätsfindung in einer beschleunigten, digital geprägten Lebenskultur zu unterstützen, bei gleichzeitiger Befähigung eines strategischen und selbstkontrollierten Umgangs mit den eigenen Daten.

### **Herausforderung für die Offene Jugendarbeit**

Aktuelle Konzeptionen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit gehen meist von bestehenden Angeboten und Programmen aus. Implizit ist diesen Konzeptionen eine Orientierung an wünschenswerten Sozialleistungen, sie sind daher tendenziell erziehungs- und erwachsenenorientiert. Zudem sind sie verknüpft mit den eigenen Kompetenzen und Interessen. Wegen des beschleunigten gesellschaftlichen Wandels kann dies zu potentiellen Konflikten führen, da die Wahrnehmungswelten, die Interessen und die Bedürfnisse divergieren. Es bedarf jedoch nicht nur der Hinwendung zu den digitalen Lebenswelten der Jugendlichen, weil die virtuellen Räume vermehrt von Kindern und Jugendlichen aufgesucht werden. Es bedarf zudem eines Perspektivenwechsels. Die Perspektive des Anbietens steht zur Disposition. Eine notwendige Zielorientierung der Offenen Kinder- und Jugendarbeit sollten die Lebenslagen der Jugendlichen sein. Der Blick sollte gerichtet sein auf die Chancen und Risiken bei der alltäglichen Lebensbewältigung.

Im Zentrum sollte die Frage stehen, wie wir die Ressourcen von Kindern und Jugendlichen verbessern und gestalten können, damit sie mit ihren Entwicklungsaufgaben zurechtkommen und in der Lage sind gegenüber den gesellschaftlichen Anforderungen zu bestehen. Es sollten Lern- und Erfahrungsräume geschaffen werden bei denen Jugendliche selbst zu Akteur\_innen, zu Co-Produzent\_innen der Jugendarbeit werden. Die Eigenaktivität, die Selbsttätigkeit und die Entwicklung von Kompetenzen sollte gefördert werden. Diese Angebote und Ressourcen sollten dazu dienen eine eigene soziale Realität zu schaffen. Möglichkeiten der Mit- und Umgestaltung sind wichtige Bausteine dieses Konzeptes. Es gilt Räume für Auseinandersetzung mit sich selbst und anderen bereitzustellen. Situative Offenheit, „Zulassen“ neuer Erfahrungen, sich selbst in die Rolle der Lernenden zu versetzen, könnte zu einer wichtigen Sozialkompetenz der Betreuenden werden.

Medien-, Methoden- und Sozialkompetenz sind die Schlüsselqualifikationen einer an der Wahrnehmungsd disposition von Jugendlichen angepassten Sozialpädagogik. Die Pädagogik der Navigation ist diesem Anspruch verpflichtet. Die Sozialpädagog\_innen sind nicht mehr allumfassend Wissende, die bereits das Ergebnis von Lernprozessen kennen (Erwartungshorizont). Es wird nicht von „defizitären“ Kindern und Jugendlichen ausgegangen. Es geht um die Konstitution von Lernprozessen, bei denen die Ressourcen der Beteiligten im Vordergrund stehen. Die Sozialpädagog\_innen werden zu Navigator\_innen (Mentor\_innen, Coaches) des Lernprozesses. Sie sind zuständig für die Konstituierung der Lernumgebung, sie fördern die Auseinandersetzungen der Zielgruppe mit sich, dem sozialen Umfeld und den sie betreffenden gesellschaftlichen Herausforderungen. Sie analysieren den jeweiligen Prozess der Aneignung der Lebenswelten und motivieren die Kinder und Jugendlichen zum selbstgesteuerten Lernen. Lernen wird als Selbstermächtigung angesehen, bei dem Spaß und Freude Teil des Prozesses bilden. Bei den Lösungswegen bedarf es daher der Einräumung von Spielräumen. Autonomieerleben wäre ein wesentliches Stichwort.

Strukturell gesehen entsteht ein verändertes Lernverhalten. Die gestellten Herausforderungen werden nach den Vorstellungen der Lernenden bearbeitet. Beim Handeln stehen Spielräume zur Verfügung. Kompetenzerleben wäre ein weiteres Stichwort. Die Kinder und Jugendlichen erleben sich und damit ihre eigene Wirksamkeit beim sachverständigen Lösen von Problemen. Da sie dies in einer Gruppe erleben, erfahren sie Anerkennung durch die Peer Group und somit auch soziale Einbindung.

**Literatur:**

Jürgen Ertelt & Franz Josef Röhl (Hrsg.): *Web 2.0: Jugend online als pädagogische Herausforderung. Navigation durch die digitale Jugendkultur.* Kopaed München.

Keupp, Heiner u.a. (2006): *Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne.* Reinbek.

Mead, George Herbert (1980): *Die soziale Identität.* In: derselbe: *Gesammelte Aufsätze.* Herausgegeben von H. Joas. Frankfurt 1913, S. 241-249.

Röhl, Franz Josef (2003): *Pädagogik der Navigation. Selbstgesteuertes Lernen durch Neue Medien.* München.

Röhl, Franz Josef (2013): *Kinder und Jugendliche im Spannungsfeld zwischen realen und virtuellen Lebenswelten.* In: Kristin Westphal & Benjamin Joerissen (Hrsg.): *Vom Straßenkind zum Medienkind. Raum- und Medienforschung im 21. Jahrhundert.* Weinheim und Basel, S. 49-72.

Rosa, Hartmut (2005): *Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne.* Frankfurt: Suhrkamp.



---

## FRANZ JOSEF RÖHL

Jahrgang 1949, kaufmännische Lehre, Studium der Soziologie und Diplom-Pädagogik (außerschulische Jugendarbeit und Erwachsenenbildung) an der Goethe-Universität in Frankfurt. Mehrjährige ehrenamtliche und hauptamtliche Tätigkeit im Jugendverbandsbereich, Bildungsreferent beim Institut für Medienpädagogik und Kommunikation in Frankfurt (16 Jahre). Von 1999-2015 Professur an der Hochschule Darmstadt, FB Soziale Arbeit, Schwerpunkt: Neue Medien & Medienpädagogik. Lehrt seit seiner Emeritierung weiterhin in Darmstadt.

Gerda Sieben

# MEDIENKRITIK 4.0

## NEUE METHODEN ZU BIG DATA ANALYTICS

---

Wir wissen es inzwischen: Daten werden massenhaft erzeugt und gesammelt. Quellen sind dabei nicht mehr nur die Daten, die wir bewusst eingeben, sondern v.a. „nebenbei“ anfallende Metadaten, von Sensoren unbemerkt gesammelte Informationen, Daten aus Bildinhalten, Bewegungsdaten und von vernetzten Maschinen produzierte Daten. Konsumverhalten, Informationsverhalten, Mobilität, Tippverhalten, Gesundheitsverhalten etc. können gescannt werden. Daten aus dem sogenannten Internet der Dinge, d.h. vernetzte Maschinen und Geräte und das klassische Internet menschlicher Kommunikation werden miteinander verknüpft<sup>4</sup>.

Diese Datensammlungen (Big Data) können mittels Algorithmen analysiert und so neue, auf Korrelationen beruhende Erkenntnisse gewonnen werden.<sup>5</sup> Muster und Profile und sehr genaue Prognosen können daraus ebenso gewonnen werden wie komplexe Steuerungsprozesse, künstliche Intelligenz und attraktive Dienste in Echtzeit, mit großen, vielfach noch unabsehbaren Auswirkungen auf beinahe alle gesellschaftlichen Bereiche<sup>6</sup>.

Beinahe unmöglich ist es, sich dem Zugriff der Datensammler und der Beeinflussung durch ihre Dienste und Produkte zu entziehen, jedenfalls dann, wenn man am sozialen Leben in der digitalen Gesellschaft teilnehmen will. Der „Privacy Button“ reicht nicht mehr aus. Datensparsamkeit und Kryptografie, sind zwar richtige Schritte hin zu mehr Privatheit, doch können wir nicht mehr verhindern, Datenspuren zu hinterlassen. In immer mehr Bereichen der vernetzten Lebenswelt zahlen wir mit unseren Daten oder nehmen nicht mehr teil.

Selbst wenn Inhalte der Kommunikation verschlüsselt sind, lässt sich die Nutzung der ebenso aufschlussreichen Metadaten kaum verhindern.

Einige Geräte, smart und oft kostenlos sind einzig dazu entwickelt worden, Daten zu sammeln: So eine Barbiepuppe<sup>7</sup>, die direkt aus dem Kinderzimmer sendet, Fitness-Apps, oder Computer im Auto, die alles über das Fahrverhalten aufzeichnen. Irgendwann werden alle Autos online sein und zu den großen sozialen Diensten von Google, Facebook, Amazon, WhatsApp gibt es keine vergleichbar gut vernetzten Alternativen, die einen demokratisch gesicherten Umgang mit den Daten garantieren.

Uns fehlt nicht nur eine „Sensorik für die Sensorik“ hinter den smarten Geräten, wir tun uns auch schwer, mit den durch Algorithmen gefilterten und aufbereiteten Daten und Diensten kritisch umzugehen. Wie können wir erkennen, was eine Suchmaschine uns nicht anbietet? Wie eine Filter Bubble wahrnehmen? Unter welchen Voraussetzungen können wir darauf vertrauen, dass die Analyse z.B. von Gesundheitsdaten zum richtigen Schluss kommt? Wie kann die individuelle Freiheit gegen Profile und Prognosen, z.B. hinsichtlich der Leistungsfähigkeit eines Bewerbers oder seiner Neigung, straffällig zu werden verteidigt werden? Bei welcher Datenlage darf man einen Menschen als „Gefährder“ einstufen?

---

4 vgl. Heuser, Jean Uwe: „Wir werden vermessen“ [www.zeit.de/2015/07/datenanalyse-mensch-verhalten-vorhersage-freiheit](http://www.zeit.de/2015/07/datenanalyse-mensch-verhalten-vorhersage-freiheit) (1.8. 2014)

5 vgl. Gapski, Harald <http://grimme-institut.de/imblickpunkt/pdf/IB-Big-Data.pdf#page4> (10.5.2016)

6 vgl. Gapski, Harald (2014): Nachhaltigkeit in der Big Data Gesellschaft - eine metaphorische Annäherung an neue Bildungsherausforderungen. <http://openbook.nachhaltigkeitskommunikation.de/?p=44> (10.5. 2016)

7 Modell „Hello Barbie“ der Herstellerfirmen Mattel und Toytalk, spricht per Micro und über Cloud mit dem Kind. Das Produkt war Gewinner des BigBrotherAward 2015 <https://bigbrotherawards.de/2015/technik-hello-barbie>

Die Grundprinzipien von Big Data Analytics (BDA) sind im Grundsatz leicht zu verstehen. Umfang und Qualität der technischen Möglichkeiten und die sehr weit reichenden sozialen und kulturellen Auswirkungen sind jedoch schwer einschätzbar und nicht leicht an Kinder und Jugendliche zu vermitteln. (Medien-)Pädagogik beginnt erst schrittweise, das Thema in der Praxis aufzugreifen.

Die Mischung aus kultureller und technischer Unüberschaubarkeit erschwert es, eine ethisch begründete professionelle Haltung zu finden, aus der sich die nötige Entschlossenheit für verändertes Handeln und für didaktische Konzepte entwickeln kann. Das spiegelt sich in Verhaltensmustern, bei denen wir zwar Unbehagen benennen, aber dennoch das aktuelle Verhalten beibehalten, nach dem Motto: „Ich habe doch nichts zu verbergen“ und „Ich kann ja eh nichts ändern.“

Auch wenn Einigkeit besteht, dass Kinder und Jugendliche nicht überwacht und ausgespäht werden sollen und Privatheit eine Basisvoraussetzung für Demokratie<sup>8</sup> ist, sind viele Menschen dennoch bereit, z.B. zu Zwecken der Prävention von Gesundheitsrisiken BDA zu nutzen. Viele der Anwendungsfelder von BDA öffnen ethische und moralische Fragestellungen, die sich nicht eindeutig beantworten lassen, sondern Wertekonflikte aufwerfen. Der ethisch-moralische Standpunkt, von dem aus pädagogische Angebote geplant und Ziele definiert werden könnten, muss, weil die Entwicklung sehr dynamisch ist, immer wieder neu hergestellt werden. Medienpädagogik muss wieder – gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen ethisch und politisch argumentieren.

Im Zusammenhang mit BDA kann (Medien-)Pädagogik für Probleme, die sie benennt, im Gegensatz zum bisherigen Vorgehen im Jugendmedienschutz,

keine einfachen, individuellen Handlungsmöglichkeiten anbieten. Möglicherweise verschleiern sogar zu kurz gedachte Vermeidungs- oder Verschlüsselungsaktionen die Einsicht in den umfassenden Zugriff auf unsere Daten.

Datensparsamkeit und Kryptografie reicht nicht aus. Denn wenn Ansätze wie die „digitale Selbstverteidigung“<sup>9</sup> nur für überdurchschnittlich sachkundige und selbstdisziplinierte Menschen praktikabel sind<sup>10</sup>, dann verstärkt eine Gesellschaft, in der digitale Selbstverteidigung nötig ist, tendenziell Diskriminierung und Ungleichheit. Das macht digitale Selbstverteidigung nicht zu einer schlechten Strategie; aber es zeigt: Auf gesellschaftlicher Ebene ist dem Problempotenzial von BDA mit digitaler Selbstverteidigung, also einer individuellen Strategie allein nicht beizukommen. Hier ist politisches Engagement, z.B. für mehr „Privacy by Design“ d.h. in der Software und ihrer Nutzung verankerte, kontrollierbare Datensicherheit, gefragt.

Diese unbequeme Perspektive öffnet aber auch die Chance, dass Medienpädagogik ihre Grenzen anerkennt und nicht der Tendenz folgt, gesellschaftliche Probleme individuell lösen zu wollen, bzw. die Verantwortung dafür zu individualisieren.

Vielmehr sollte Medienpädagogik daran mitwirken, Voraussetzungen zu schaffen, damit das, was mit Daten geschieht, politisch ausgehandelt wird<sup>11</sup>. Dann kann sie den/die Einzelne\_n davon entlasten, allein durch individuelles Verhalten den „Goliath zu Fall bringen zu müssen“. Aufbauend auf die gesellschaftlich zu klärende Frage, wer was mit unseren Daten tun darf, müssen wir uns auch für wirksame gesellschaftliche Institutionen/Strukturen einsetzen, die die notwendige Expertise, Reichweite und Ressourcen haben, um die Einhaltung politisch vereinbarter Regeln prüfen und sanktionieren zu können (z.B. vergleichbar dem Verbraucherschutz).

8 vgl. Institut für Digitale Ethik: Positionspapier „Privatsphäre darf kein Luxusgut sein“: [www.digitale-ethik.de/show-case/2015/02/IDE-Positionspapier\\_201502.pdf](http://www.digitale-ethik.de/show-case/2015/02/IDE-Positionspapier_201502.pdf)

9 Steffan Heuer und Pernille Tranberg: „Mich kriegt ihr nicht! Gebrauchsanweisung zur digitalen Selbstverteidigung“ (Hamburg 2013)

10 vgl. Sascha Düx: Digitale Selbstverteidigung – ein Selbstversuch in: Düx, Sascha / Sieben, Gerda: Big Data – Eine Arbeitshilfe für die Jugendarbeit: [http://www.jfc.info/data/Big-Data\\_Broschu\\_re\\_WEB\\_V9.pdf](http://www.jfc.info/data/Big-Data_Broschu_re_WEB_V9.pdf)

11 In der ethischen Handlungsempfehlung von [klicksafe.de](http://klicksafe.de) wird ein Vier-Punkte-Programm vorgeschlagen, in dem digitale Selbstverteidigung der erste Schritt ist; es folgen politisches Engagement und die Etablierung eines Big-Data-Kodex, um schließlich „Privacy by Design“ zu erreichen: „den Nutzern [sollte] durch Voreinstellungen ermöglicht werden, sich auch ohne einschlägige IT-Kenntnisse weitgehend schützen zu können (privacy by default)“.

Ob wir so etwas etablieren können, hängt vom Engagement vieler Einzelner ab. Das ist zumindest Ergebnis von Diskussionen, die wir mit Fachkräften führten, die zunächst wütend oder resigniert reagieren, wenn klar wird, dass individuelle Strategien nicht ausreichen.

### **Notwendig: „Medienkritik 4.0“**

Wir möchten uns darum für die Entwicklung einer „Medienkritik 4.0“ einsetzen. Sie nimmt die neuen Wirkungen von vernetzten und algorithmisierten Medien auf und untersucht das Darstellungs- und Manipulationspotenzial dieser Prozesse, klärt z.B. über Phänomene wie Filter-Bubble auf, sensibilisiert für die normbildenden Wirkungen des (Self-) Tracking oder die Veränderungen des Lebensgefühls bei schwindender Privatheit. Sie untersucht aber auch die Frage, wie Möglichkeiten der BDA im Sinne der Interessen von Verbraucher\_innen / Bürger\_innen genutzt werden können und entwickelt oder fördert die Partizipation an solchen Praxisansätze.

Jugendliche müssen darin unterstützt werden, die Strukturen in und hinter den Medienangeboten, die BDA verwenden, zu verstehen<sup>12</sup>. Eine solche aufklärerische und politische Perspektive kann mit zahlreichen, auch klassischen, medienpädagogischen Methoden umgesetzt werden (z.B. journalistischen Herangehensweisen, Blogs, Kampagnen, Aktionen, spielerischen, interaktiven Annäherungen, etc.).

### **Big Data Analytics - das komplexe Thema braucht Systematik und vielfältige Methoden**

Ein so großes und komplexes Thema braucht Struktur. Es ist wichtig, die verschiedenen Aspekte des Themas genauer zu systematisieren und sowohl den Annäherungsprozess an das Thema in einzelne umsetzbare Schritte zu gliedern als auch die inhaltlichen Aspekte stärker zu ordnen. An diesem Prozess sollten möglichst viele Fachkräfte beteiligt sein, Fantasie und Initiative sind gefragt.

Derzeit arbeiten wir in Köln daran, auf der Basis einer Systematisierung einen „Methodenkoffer“ zu entwickeln, in dem einzelne Methodenbausteine in eine Übersicht über das Thema und verschiedene Schritte der Annäherungen eingeordnet werden können. Zudem macht es Sinn, Zugänge für unterschiedliche Zielgruppen passend zuzuschneiden. In der Handreichung „Big Data Arbeitshilfe für die Jugendarbeit“ hatten wir zunächst drei Fragen zur Annäherung an das Thema definiert:

- Was ist Big Data?
- Welche Auswirkungen hat Big Data?
- Wie können wir auf die Herausforderung Big Data reagieren?

Entlang dieser Fragen wurden erste Methoden und Informationen zur Umsetzung dieser Fragestellungen vorgeschlagen. Die Aufbereitung von ersten Materialien geschieht derzeit an vielen Stellen in der Medienpädagogik, der politischen Bildung, der Erwachsenenbildung und im schulischen Kontext. Weitreichend ist die Systematisierung, die klicksafe<sup>13</sup> leistet. Entlang einer Roadmap bietet klicksafe interessante Materialien und Methoden an. Auch in unserer Praxis haben sich diese Schritte bewährt, auch wenn sie je nach Format des Angebotes nicht immer alle oder alle gleichwertig behandelt werden können.

Zugleich zeigte sich, dass die möglichen Inhalte, die in den jeweiligen Schritten vermittelt werden könnten, ebenfalls extrem vielfältig sind. Im Prinzip sollte es für unterschiedliche Altersgruppen und Bildungszusammenhänge jeweils passende Beispiele, Themen und Materialien geben.

Wir entwickeln aktuell eine Systematisierung, in der dann viele methodische Ansätze eingebunden oder verlinkt werden können. Einige der Methoden, die wir im jfc entwickelt haben, möchte ich hier vorstellen.

<sup>12</sup> vgl. Valentin Dander (2014) Von der ‚Macht der Daten‘ zur ‚Gemachtheit von Daten‘. Praktische Datenkritik als Gegenstand der Medienpädagogik <http://www.medialekontrolle.de/wp-content/uploads/2014/09/Dander->

Valentin-2014-03-01.pdf

<sup>13</sup> Medienethische Roadmap zu "Privatsphäre und Big Data"

### 1. Handreichung Big Data für die Jugendarbeit<sup>14</sup>,

Hier wurden erste Basisinformationen, Quellen und Hintergrundinfos, Hinweise auf medial aufbereitete Ressourcen, Videos, interaktive Lernangebote im Netz, Tools, Spiele, eine Filmliste etc. zusammengetragen.

Es wurden erste methodisch/didaktische Vorschläge entwickelt, die helfen, das Thema in der medienpädagogischen Praxis



mit Jugendlichen umzusetzen. Mit diesen Informationsangeboten kann das Thema mit Jugendgruppen eröffnet werden. Die Handreichung ist im Netz erhältlich.

### 2. Planspiel: Start up in Dataryn<sup>15</sup>



Das Planspiel simuliert die kommerzielle Nutzung von unterschiedlichen Datensätzen.

Die am Spiel teilnehmenden Gruppen erhalten unterschiedliche, fiktive Datenbestände und sollen daraus eine Geschäftsidee für ein Start-Up-Unternehmen entwickeln. Das Spiel sensibilisiert für die vielfältigen Möglichkeiten, Datensammlungen zu nutzen. Dabei werden von den Teilnehmenden sehr schnell und mit viel Spaß, sowohl sozial verträgliche als auch kriminelle Ideen entwickelt. Auf diese Weise wird die Diskussion über eine Ethik der Datennutzung angeregt. Unterstützt durch die Bundeszentrale für Politische Bildung sind seit 2016 weitere methodische Ansätze entstanden.

### 3. Dossier: Selftracking und Algorithmen

Das Dossier<sup>16</sup> bündelt eine Recherche zu Selftracking und zu Algorithmen. Es leistet eine Begriffsklärung und stellt bestehende medienpädagogische Ansätze vor.

### 4. Videogestütztes Intro zur Einführung in das Thema in der Arbeit mit Gruppen

Um mit Gruppen von Jugendlichen einen ansprechenden Einstieg in das Thema zu haben, wurde ein animiertes Video produziert, das die Teilnehmenden in eine Gesellschaft versetzt, in der Big Data Analytics - Anwendungen bereits selbstverständlich geworden sind. Das Video bietet Grundinformationen aber auch eine witzige Möglichkeit, für die Spielleitung/Moderation spielerisch/theatralisch in konkrete methodische Schritte einzusteigen.

### 5. Methodenbaustein: Was sind Algorithmen?



Während das Planspiel Startup in Dataryn für die Vielfalt der Datensammlungen sensibilisiert, bietet dieser Methodenbaustein ein Grundverständnis für das, was Algorithmen sind.

Dazu wird spielerisch ein defekter Roboter repariert und ein einfacher Algorithmus geschrieben, mit dem der Roboter aus einem Labyrinth herausfindet.



14 Dux, Sascha / Sieben, Gerda: Big Data – Eine Arbeitshilfe für die Jugendarbeit: [http://www.jfc.info/data/Big-Data\\_Broschu\\_re\\_WEB\\_V9.pdf](http://www.jfc.info/data/Big-Data_Broschu_re_WEB_V9.pdf)

15 Planspiel: [http://www.jfc.info/data/Big\\_Data\\_Planspiel\\_V3.pdf](http://www.jfc.info/data/Big_Data_Planspiel_V3.pdf) jfc Medienzentrum 2014, Sascha Dux, mit Ideen und Feedback von Henrike Boy, Dennis Brauner,

Judith Mayer

16 jfc Medienzentrum 2016, Valentin Dander, [http://www.jfc.info/data/Dossier\\_Selftracking\\_und\\_Algorithmen\\_Dander\\_2016-09-07\\_FINAL.pdf](http://www.jfc.info/data/Dossier_Selftracking_und_Algorithmen_Dander_2016-09-07_FINAL.pdf)

## 6. Methodenbaustein: Gruppenaktion zum Verständnis von Sortieralgorithmen

In diesem Baustein wird eine wichtige Funktion im Umgang mit großen Datenmengen, das Sortieren beispielhaft durchgespielt. Die Aufgabe funktioniert zunächst ohne digitale Technik: Eine Gruppe hat die Aufgabe, eine Arbeitsanweisung zu finden, nach der die Gruppenmitglieder der Größe nach geordnet werden können. Im nächsten Schritt entsteht daraus ein kleiner Programmiercode und erhält weitere Infos zum Einsatz von Sortieralgorithmen.



In ihrer Rolle müssen sie dann u.a. Fragen beantworten, sich im Raum gruppieren. So werden Profilgruppen sichtbar. Aus den Antworten erhalten sie von einem „Oracel“ überraschende Voraussagen zu ihrer Person. Mit den Fragen und der Prognose werden zentrale Funktionen von BDA simuliert und für die Teilnehmenden erfahrbar und transparent gemacht.

## 8. Methodenbaustein: Zukunftswerkstatt Digitopia

Einen Schritt von der spielerisch erfahrbaren Realität hin zur Debatte um Chancen, Risiken und Wertekonflikte aus der Anwen-



derung von Big Data Analytics leistet die Zukunftswerkstatt. Das ist keine neue Methode, aber sie ist gut geeignet, um komplexe Zusammenhänge und unterschiedliche Interessen und Ziele rund um eine realistische oder fiktive Ausgangssituation durchzuspielen. Beispiel: Fantasiephase - Vorstellungen entwerfen, wie die Gesellschaft ‚ohne Probleme‘ aussehen könnte.

Diese Methoden und Materialien (Nr.4-8) wurden für das jfc Medienzentrum entwickelt von: Valentin Dander, Lena Gauweiler und Till Horstmann. Sie stehen zum Download bereit unter:

<http://www.jfc.info/projekte-id59-seite=0>

## 7. Methodenbaustein: Life-Profiler 100Prozent 2050 / Live-Statistik ein Theatergame zum Thema Überwachung, Profilbildung und Prognose durch Big Data



Angelehnt an die Performance der Berliner Theatergruppe Rimini Protokoll „100 Prozent Stad<sup>17</sup>“ wurde ein Rollenspiel entwickelt. An die Teilnehmenden werden gesellschaftlich repräsentative Rollen vergeben. Dazu erhalten sie individuelle Briefingkarten.



## GERDA SIEBEN

*Kunsttherapeutin und Erziehungswissenschaftlerin mit kulturwissenschaftlichem Schwerpunkt. Sie beschäftigt sich mit dem Zusammenhang von innovativen Medien, Kultur und Bildungsprozessen und leitet das jfc Medienzentrum e.V. in Köln, eine landesweite Fachstelle für die kulturelle Medienbildung.*

17 [http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project\\_2417.html](http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project_2417.html)

Bernd Rohrauer

# DIE TRICKFILMMASCHINE

## EIN TOOL ZUR PARTIZIPATIVEN VISUAL- UND VIDEOGESTALTUNG

Die Trickfilmmaschine ist eine interaktive Video-Installation, die im Kontext der Offenen Jugendarbeit entstanden ist und über diese hinaus vielfältig erprobt und anwendbar ist. Allem voran handelt es sich dabei um ein Projekt, das für die allgemeine Aneignung gedacht ist. Deshalb soll in wenigen Worten erklärt werden, was es damit auf sich hat.

### a) Trickfilmmaschine: Genese

Die Trickfilmmaschine entstand aus der Anfrage ein partizipativ-interaktives visuelles Design für ein Stadtteilstück zu entwerfen. Die anfängliche Idee mit Grafiktablet und Projektionen zu arbeiten entwickelte sich schließlich weiter zum Konzept der Trickfilmmaschine.

### b) Was ist die Trickfilmmaschine

Es handelt sich um eine Installation aus Kamera, Computer und Projektor. Das Herzstück ist ein Script, das die Bilder, welche von der Kamera aufgenommen werden, automatisch weiterverarbeitet und „live“ als Videoloop auf einem Monitor bzw. einem Projektor/Beamer ausgibt.

### c) Besonderheiten der Trickfilmmaschine

Während die klassische Film- und Animationsfilmgestaltung einiges an Disziplin und Know-How erfordert, tritt bei der Trickfilmmaschine die Technik in den Hintergrund und erlaubt einen sehr niederschweligen Zugang.

Das Besondere an der Trickfilmmaschine ist außerdem die Gleichzeitigkeit von Gestaltung und Präsentation. Dass die Wirksamkeit des eigenen (Zu-)Tuns ziemlich unmittelbar sichtbar wird, vertieft die Lust am Experimentieren und ist gleichzeitig Türöffner für Beobachter\_innen selbst aktiv zu werden.

Hinzu kommt ein „erlebnispädagogisches Potential“, das anhand einer Anekdote illustriert werden soll: Im Zuge eines Festes setzte sich eine Gruppe von Akteur\_innen sehr intensiv mit der Trickfilmmaschine auseinander. Aus deren Interaktionen miteinander erschien für mich als Beobachter klar, dass es sich um eine Gruppe handelte, die sich bereits gut kannte. Diese Vorannahme wurde allerdings Lügen gestraft, als ein Akteur der Gruppe rückmeldete, dass er selbst es besonders faszinierend fand, wie man im Prozess des Gestaltens auf Grenzen vergisst und mit Fremden interagiert, getragen von der Umsetzung der prozessual entwickelten Idee eines temporären Kollektivs.

Ein weiteres Spezifikum der Trickfilmmaschine, ist die Verknüpfung bzw. Aneignung alter (Stop-Motion) mit neuen Technologien.

### d) Eigene Anwendung

Die Trickfilmmaschine basiert auf einem Software-script des Autors. Dieses wird unter: <http://www.soziale-landschaft.org/trickfilm/> ab März 2018 als open-source-Projekt zu Download, Weiterentwicklung und Nutzung zur Verfügung gestellt. Über denselben Link wird es auch ein Handbuch geben. Wem dies nicht reicht, der/die darf gerne einen kostenpflichtigen Workshop oder sonstiges anfragen. Besonders freue ich mich über Erfahrungsberichte und Anregungen zugunsten der offenen Weiterentwicklung.

Kontakt: [b.rohrauer@soziale-landschaft.org](mailto:b.rohrauer@soziale-landschaft.org)

Link zum Trickfilm-Video, das während des Vernetzungsfestes der bOJA-Fachtagung entstand: <https://vimeo.com/244788228>



## BERND ROHRAUER

Sozialarbeiter und Sozialarbeitswissenschaftler. Tätigkeitsfelder: Gemeinwesenarbeit, Sozialraumarbeit und Jugendarbeit in den Bereichen Partizipation und sozialräumliche Methodenentwicklung. Aktuell: Fachlicher Mitarbeiter bei wohnpartner Wien in der Stabstelle Fachliche Entwicklung und Qualitätssicherung und Studium Social Design (Uni für angewandte Kunst, Wien)

Eike Rösch

# OpenSource-TOOLS ALS PÄDAGOGISCHE CHANCE

---

Auch wenn die Lebenswelt von Jugendlichen grundlegend mediatisiert ist, bleibt die Aufgabe für Jugendarbeit generell die Gleiche: Es geht darum, junge Menschen in ihrer Sozialisation zu begleiten. Allerdings verändert sich diese durch Medien und damit muss auch Jugendarbeit ihre Konzepte weiterentwickeln.

Das Konzept der sozialräumlichen Jugendarbeit bietet meiner Meinung nach einen guten Ausgangspunkt für eine solche Weiterentwicklung (Rösch i.E.). Demnach sollen Angebote von Jugendarbeit u.a. an Aneignungsprozessen von Jugendlichen ansetzen: Indem diese sich handelnd mit ihrer Umwelt auseinandersetzen, wird auch die gesellschaftliche Erfahrung zum Thema. Angesichts von Mediatisierung geschieht das auch innerhalb von Medienhandeln, also indem Jugendliche Medien (Fotos, Videos, Memes, ...) produzieren, teilen, kommentieren, weitersagen.

Diese Aneignungsprozesse können in der Jugendarbeit begleitet werden, indem sie zur Querschnittsebene von Angeboten gemacht und damit für Reflexionsprozesse eröffnet werden. Digitale Jugendkultur sollte ebenso ein eigener Gegenstandsbereich von Jugendarbeit sein, analog etwa zu Hip-Hop- oder Skateangeboten.

Gemäß der Leitlinie der Lebensweltorientierung sollte Jugendarbeit dabei auch die Tools berücksichtigen, die für Jugendliche wichtig sind, also aktuell z.B. Instagram, Snapchat und andere.

Diese sind jedoch Teil von großen Konzernen und meist geprägt von asymmetrischen Machtverhältnissen, die sich als postdemokratische Strukturen beschreiben lassen (Stalder 2016). Jugendliches Medienhandeln ist damit geprägt durch fehlende Partizipationsmöglichkeiten, fehlende Entscheidungs- und Handlungsalternativen, Eingriffe in die Kommunikation, umfassende Überwachung sowie Datensammlung und -auswertung durch die Plattformbetreiber\_innen sowie die Sicherheitsbehörden.

Diese Rahmenbedingungen bestimmen also ebenfalls die jugendliche Sozialisation. Jugendarbeit ist herausgefordert, hierauf zu reagieren, um Jugendlichen Alternativen aufzuzeigen, die ihnen mehr Partizipation, Gestaltungsmöglichkeiten und neue Aneignungsformen eröffnen.

Großes Potenzial hierfür bieten so genannte „Commons“: Angebote und Strukturen, die auf Hierarchiearmut, Mitwirkung, soziale Kooperation und teilweise auch auf gemeinsames Wirtschaften abzielen bzw. darauf aufbauen. Hierzu gehören OpenSource-Softwareprojekte, aber auch Creative-Commons-Musik oder Community-Projekte wie «Funkfeuer». Sie bieten alternative Möglichkeiten für Jugendliche zu kommunizieren, Medien zu produzieren, sich zu vernetzen und sich ihre Umwelt anzueignen. Dabei bieten sich im Gegensatz zu kommerziellen Angeboten vielfältige Beteiligungsmöglichkeiten mit flachen Hierarchien und großer Transparenz.

Für die pädagogische Arbeit stecken hierin Chancen auf verschiedenen Ebenen: Zunächst lässt sich so meist eine kostengünstige Ausstattung erreichen, die vor allem aber von den Jugendlichen mitgestaltet werden kann. Dadurch können sie ihr evtl. vorhandenes Vorwissen aktivieren und viel über Medien und deren Technik lernen.

Gleichzeitig werden persönliche Daten geschützt. Die Arbeit mit Funkfeuer und anderen Commons-Angeboten braucht zwar oft ein gewisses technisches Wissen, aber auch hier bietet sich ein Potenzial, denn die Engagierten aus den entsprechenden Communities sind dankbar über Kooperationen mit anderen Akteur\_innen. So haben Jugendarbeiter\_innen die Chance, auch politisch ein Zeichen zu setzen und an Alternativen zu kommerziellen, postdemokratischen Angeboten mitzuarbeiten.

Die Partizipationschancen, die sich durch die Nutzung von Commons-Angeboten bieten, sollten nicht gegen die Lebensweltorientierung ausgespielt werden. Funkfeuer, OpenSource und andere sind eine wertvolle Ergänzung, können aber sicher nur mittelfristig andere, meist kommerzielle, Angebote ersetzen, die Jugendliche nutzen. In dieser Ergänzung steckt für die Pädagogik allerdings ein riesiges Potenzial.

Dokumentation des Workshops bei der bOJA-Fachtagung: <https://medienpad.de/p/boja2017/timeslider-1341>

**Literatur:**

Rösch, Eike (i.E.): *Jugendarbeit in einem mediatisierten Umfeld. Impulse für ein theoretisches Konzept.* Diss., Leipzig.

Stalder, Felix (2016): *Kultur der Digitalität.* Berlin: Suhrkamp.

#whatthefact – ein Online-Spiel für Wahrheitssucher



**EIKE RÖSCH**

Dozent für Medienbildung und Informatik an der Pädagogischen Hochschule Zürich. Aktuell hat er seine Dissertation zu Jugendarbeit in der mediatisierten Gesellschaft eingereicht und erprobt praktische Ansätze für eine mediatisierte Jugendarbeit. Er ist Mitbegründer und Herausgeber des Medienpädagogik Praxis-Blog [www.medienpaedagogik-praxis.de](http://www.medienpaedagogik-praxis.de)

Elke Prochazka

# „OH JA, SCHICKS MIR!“

## SEXTALKS 2.0 – SEXUALITÄT & DIGITALE MEDIEN

---

Wenn Jugendliche in einen Supermarkt gehen und sich entscheiden, einen Kaugummi zu bezahlen oder ohne Bezahlung mitgehen zu lassen, dann wissen sie, dass sie in dem einen Fall etwas tun, das verboten ist. Sie haben also die Information zur Verfügung, um für sich eine eigenmächtige Entscheidung zu treffen.

Bekommen Jugendliche allerdings ein freizügiges Foto oder Video auf ihr Handy geschickt, so fehlen ihnen in den allermeisten Fällen die Informationen, um zu wissen, in welchem Fall ein Gespeichert-Lassen des Inhalts erlaubt und in welchem Fall es klar strafbar ist. Meist geht es sogar so weit, dass sie nicht einmal eine Ahnung haben, dass dies überhaupt strafbar sein könnte. Uns von SeXtalks 2.0 ist es ein Anliegen, Jugendlichen Handlungskompetenz zurück zu geben, damit sie auch in diesem Bereich befähigt werden, eigenständig eine Entscheidung für sich treffen zu können.

Eine Voraussetzung dafür ist, Jugendlichen den §207a StGB „Pornografische Darstellung Minderjähriger“ praxisnah für ihre Lebenswelt zu vermitteln. So können sie, genauso wie beim Kaugummi, in ihrem Alltag einfach unterscheiden, mit welchen Handlungen im Bereich freizügiger Fotos und Videos sie sich strafbar machen.

Je mehr Personen, die mit Jugendlichen arbeiten, diese Informationen weitergeben, umso besser. Allerdings müssen die Informationen über den reinen Gesetzestext hinausgehen. Sie müssen so praxisnah sein, dass Jugendliche sie direkt in ihrem Alltag umsetzen können. Deshalb schulen wir österreichweit nicht nur Jugendliche, sondern auch Multiplikator\_innen.

Gerade nach der letzten Gesetzesänderung im September 2017 ist es erschreckend, wie viele falsche Informationen dazu kursieren. Nicht selten gehen die Tipps im Bereich Sexting zu einer veralteten und aus unserer Sicht nicht hilfreichen Präventionsstrategie zurück.

Um wirklich hilfreich zu sein, braucht es in der Prävention Tipps, wie sich Jugendliche schützen können, um sich selbst nicht strafbar zu machen und um sich möglichst vor einer Bloßstellung zu schützen. In der Literatur finden sich zahlreiche Veröffentlichungen, die Sexting als ein normverletzendes Risikoverhalten darstellen, dem gegenüber gestellt findet sich ebenso Literatur, die Sexting als eine zeitgenössische Form der Intimkommunikation darstellt. Entscheiden sich Jugendliche selbst, was sie im Rahmen ihres Rechtes auf eine selbstbestimmte Sexualität auch ab 14 dürfen, zu einem Sext, so können wir nur dann hilfreich sein, wenn wir als Ansprechpersonen, Sexting als eine Form der Intimkommunikation verstehen.

Fordern wir in der Prävention beispielsweise, Sexts nur an Personen zu verschicken, denen man vertraut, so vermitteln wir ein Stück weit, die Person selbst sei doch auch ein wenig dafür verantwortlich, wenn ihr im Vertrauen verschicktes Foto im Nachhinein – klar strafbar – weitergeleitet wird.

Viel wichtiger ist es hier, Jugendlichen klar zu machen, dass absolut keine freizügigen Fotos und Videos von anderen Personen weitergeleitet werden dürfen. Denn hier beginnt der strafbare Bereich. Hier können wir ansetzen, um die Verbreitung derartiger Inhalte und somit auch die Bloßstellung zu minimieren.

Jugendliche sollten wir ebenso anregen, für sich selbst zu überlegen (nicht durch von uns vorgegebenen Regeln), bei welchen Fotos, sie es für sich aushalten würden, wenn sie doch verbreitet würden. Denn jede\_r Jugendliche soll für sich selbst entscheiden, wo die individuellen Grenzen liegen. So regen wir sie zu einer Auseinandersetzung mit ihren eigenen Grenzen, zum Schutz ihrer Bloßstellung an und stülpen ihnen nicht unsere Vorstellungen und Grenzen über.

Genau dies vermitteln wir bei SeXtalks 2.0 in Workshops für Jugendliche, aber auch Multiplikator\_innen. Ebenso wird Beratung für Jugendliche, Eltern und Multiplikator\_innen über Chat und WhatsApp angeboten.

Alle Infos dazu finden sich auf <http://www.sextalks.at/>



**Ich bekomme ein freizügiges Foto bzw. Video geschickt, darf ich es gespeichert lassen?**

- **JA**, wenn die abgebildete Person bereits 14 ist und sie beim Erstellen des Videos bzw. Fotos bereits 14 gewesen ist.
- **JA**, wenn dir die abgebildete Person das Foto/Video selbst geschickt hat!
- **NEIN**, wenn die abgebildete Person zum Zeitpunkt des Erstellens des Videos bzw. Fotos unter 14 Jahre alt gewesen ist.
- **NEIN**, wenn du das Foto oder Video nicht von der abgebildeten Person selbst bekommen hast.

**Ich will selbst ein freizügiges Foto bzw. Video verschicken, darf ich das?**

- **JA**, wenn du bereits 14 bist (auch im Video/am Foto), du selbst auf dem Foto oder Video alleine zu sehen bist und die Personen, denen du das Foto bzw. Video schickst, es auch haben wollen.
- **NEIN**, wenn du nicht selbst am Foto oder Video zu sehen bist! Auch dann nicht, wenn die abgebildete Person damit einverstanden ist!



---

**ELKE PROCHAZKA**

*Klinische und Gesundheitspsychologin, langjährige Erfahrung in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen durch ihre Tätigkeit bei 147 Rat auf Draht und Saferinternet.at. Diese Erfahrung vereint sie als Projektleiterin von SeXtalks 2.0 und #M*

Florian Neuburger &amp; Fabian Reicher

# JAMAL AL KHATIB

## EINE ONLINE-KAMPAGNE MIT POLITISCHEM BILDUNGSANSATZ

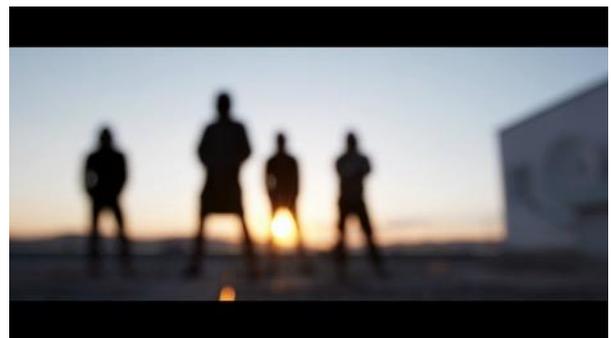
„Jamal al-Khatib – Mein Weg“ geht auf die Idee eines jungen Mannes zurück, der sich nach seinem Rückzug aus der jihadistischen Szene und seiner Distanzierung von der jihadistischen Ideologie dafür einsetzen wollte, andere Jugendliche davor zu bewahren die gleichen Fehler zu machen, die er in der Vergangenheit begangen hatte. Da er aufgrund von mehreren Delikten zu einer langen Haftstrafe verurteilt worden war, blieb ihm nur die Möglichkeit Texte zu verfassen. „Ich will ein Buch schreiben, um andere Jugendliche davon abzuhalten, sich dem IS anzuschließen“, so seine Worte. Mit Hilfe der Jugendsozialarbeiter\_innen von „Back Bone – Mobile Jugendarbeit“ entstanden so einige autobiographische Texte, Episoden aus seinem Leben und seine heutigen Gedanken dazu. Durch das gemeinsame Reflektieren der für seine Radikalisierung verantwortlichen Ereignisse und dem kritischen Hinterfragen jihadistischer Narrative während der Textproduktion wurde seine Abwendung von der jihadistischen Ideologie nachhaltig verstärkt. Er entwickelte alternative Sichtweisen seiner Religion wie auch neue Perspektiven auf seine eigene Biographie.

Die Jugendsozialarbeiter\_innen machten sich Gedanken darüber, wie die Verbreitung der Inhalte möglichst effektiv möglich wäre. Es bot sich an entlang der Texte Kurzfilme zu produzieren und diese über Onlinemedien zu verbreiten. Weitere Professionist\_innen schlossen sich dem Projekt an und ein transdisziplinäres Team entstand. Der Verein „turn - Verein für Gewalt- und Extremismusprävention“ wurde gegründet, um der gemeinsamen Arbeit einen Rahmen zu geben. Parallel dazu meldeten weitere muslimische Jugendliche Interesse an im Projekt mitzuarbeiten, manche von ihnen mit einer Vergangenheit in der jihadistischen Szene, manche ohne.

In zahlreichen Projekttreffen wurden durch die Methode der narrativen Biographiearbeit weitere Texte erarbeitet, die mit den bestehenden zusammengefügt wurden. In Zusammenspiel mit der Islamwissenschaft entstanden so authentische, alternative Narrative zu jihadistischer Propaganda.

Über das Zusammenspiel von Jugendsozialarbeit, Islamwissenschaft, Filmproduktion, Digital Management und natürlich den jugendlichen Projektteilnehmern konnten vier Kurzfilme realisiert werden. Die Inhalte wurden über die Erzählerfigur Jamal al-Khatib vermittelt.

Um die Inhalte der Zielgruppe - Jugendliche, die mit jihadistischen Weltbildern sympathisieren – zu erreichen wurde ein eigenes Social Media Konzept erarbeitet, in welches auch die jugendlichen Projektteilnehmer eingebunden wurden. Im Rahmen einer Online-Kampagne wurden die Kurzfilme über eigene Kanäle auf den Plattformen Youtube, Facebook und Twitter veröffentlicht.



Mittels Online-Streetwork mit Blick auf szenespezifische Hashtags wurden die Jugendlichen in ihren Social Media Blasen erreicht, mittels Videos angesprochen und zur Diskussion über die Inhalte der Videos eingeladen. Den Jugendlichen wurde die Möglichkeit gegeben auf unterschiedliche Arten in Interaktion treten, einerseits in der Öffentlichkeit der Kommentarspalten, aber z.B. auch über persönliche Nachrichten.



Die Filme wurden während des Kampagnenzeitraumes von sechs Wochen über 180000 Mal gesehen und 800 Mal kommentiert. Spannende und kontroversielle Diskussionen konnten geführt werden. Hauptsächlich wurden Jugendliche mit den Inhalten bei ihren Alltagserfahrungen und ihrer muslimischen Identität, aber auch bei ihrer Wut über Ungerechtigkeiten und dem Wunsch eine gerechtere Welt zu schaffen, abgeholt. Neben religiösen Fragen wurden vor allem Debatten über gesellschaftskritische Perspektiven, persönliche Unsicherheiten und Erfahrungen mit Marginalisierung behandelt.

Was bleibt sind Filme, die zur Diskussion über gewalttätigen Fanatismus einladen, aber auch über die Lebenswelten junger Muslim\_innen in Österreich bzw. in Europa, ihre alltäglichen Erfahrungen und gesammelten Eindrücke von gesellschaftlichen Gegebenheiten. Angesprochen werden Wege in den und aus dem Fanatismus heraus. Gefordert wird in jedem Fall kritisches und eigenverantwortliches Denken.

Selbstverständlich ist es die Intention des Projekts, dass die Videos auch offline diskutiert werden, vor allem überall dort, wo mit Jugendlichen gearbeitet wird. Im März wird daher ein pädagogisches Handbuch zu den Videos veröffentlicht, danach werden vom Projektteam Workshops für den schulischen wie außerschulischen Bereich angeboten.

<https://www.youtube.com/channel/UCK-mWuKvMLGHQ4Z0VaVjwYVQ>

<https://www.facebook.com/Jamal-al-Khatib-914747511996658/>

twitter: [@Jamal\\_al\\_Khatib](https://twitter.com/Jamal_al_Khatib).

---

## FLORIAN NEUBURG

*Florian Neuburg ist Soziologe/Politikwissenschaftler und seit vielen Jahren in der Offenen Jugendarbeit tätig. Daneben arbeitet er aktuell am Institut für Rechts- und Kriminalsoziologie in Forschungsprojekten zu diesem Bereich. Als Anti-Gewalt und Konfliktressourcentrainer (AGT/KRT) bietet er für Jugendliche gewaltpräventive Workshops an, die auch auf seiner mehrjährigen Erfahrung als Türsteher aufbauen. Er ist seit 2017 im Verein „turn“ aktiv.*

---

## FABIAN REICHER

*Fabian Reicher ist Sozialarbeiter arbeitet im Bereich der Ausstiegsarbeit für die Beratungsstelle Extremismus. Davor war er sechs Jahre als Streetworker bei „Back Bone –mobile Jugendarbeit“ tätig. Er ist Vortragender auf der FH Campus Wien, Studiengang Soziale Arbeit und gibt Workshops und Vorträge zu den Themen Burschenarbeit, Extremismus- und Radikalisierungsprävention. Sein Artikel „Deradikalisierung von Jugendlichen – Eine sozialarbeiterische Kritik“ erschien 2016 in: FIPU (Hg.): Rechtsextremismus Band 2: Prävention und politische Bildung.*

# #JUGENDARBEIT MEDIENKOMPETENT

Die Arbeit in und mit Medien ist ein wichtiges Handlungsfeld in der Offenen Jugendarbeit. Durch die Digitalisierung erlangt dieser Bereich noch mehr an Bedeutung. Medienbildung ist das zentrale Anliegen, Förderung der Medienkompetenz die Zielsetzung. Mit vielfältigen Methoden, Zugängen und Arrangements werden Medienbildungsprozesse angeregt und begleitet. Die Angebote im Verein Wiener Jugendzentren stellen die aktiven und selbstgestalterischen Formen des Umgangs mit Medien in den Vordergrund. Digitale Kompetenzen sind unabdingbar für gesellschaftliche Teilhabe und so sind der Einsatz von und die Auseinandersetzung mit digitalen Medien natürlich auch unabdingbar für die Jugendarbeit. Das Erlernen und Üben eines kompetenten und kritischen Umgangs mit Informations- und Kommunikationsmedien ermöglicht eine aktive gesellschaftliche Teilhabe und ist somit auch ein Beitrag für mehr Chancengleichheit.

## Lebensweltorientierung im digitalen Zeitalter

Jugendarbeit definiert Lebensweltorientierung als ein wichtiges Grundprinzip. Was bedeutet nun „Lebensweltorientierung im digitalen Zeitalter“? Lebensweltorientierung bedeutet im Wesentlichen *„Alltagsnähe der Angebote und Themen, die sich an der Lebenswirklichkeit der Jugendlichen orientieren und denen ein ganzheitliches Verständnis zu Grunde liegt“*<sup>18</sup>.

Wichtiger Teil dabei ist natürlich die digitale Lebensrealität oder besser *die Lebensrealitäten* der Jugendlichen, denn diese sind durchaus sehr verschieden. Jugendliche unterscheiden auch nicht zwischen „offline und online“. Und das ist schon ein wesentlicher Aspekt der „Lebensweltorientierung der Jugendarbeit im digitalen Zeitalter“ - online und offline Kommunikation gehen auch in der Jugendarbeit ineinander über, verlaufen parallel und mehrdimensional.

Aktive Auseinandersetzung mit den digitalen Entwicklungen und laufende Medienbildungsprozesse in der Jugendarbeit und der Jugendarbeiter\_innen selbst, sowie ein ehrliches Interesse an den digitalen Lebenswelten der Kids sind die Basis für digital medienkompetente Jugendarbeit. Nicht zuletzt stellen Aspekte der Digitalisierung auch wichtige Inhalte und Themen politischer Bildung dar (ein weiteres zentrales Handlungsfeld der Jugendarbeit). *Was passiert mit meinen Daten? Was ist Big Data und wer profitiert davon? Wie verändert sich die Arbeitswelt in der Zukunft? Welche neuen Möglichkeiten der Partizipation ergeben sich?* Und vieles mehr. Das offene Setting der Jugendarbeit und die Freiwilligkeit der Teilnahme an allen Aktivitäten erfordern kreative und flexible methodische Umsetzungen.

## Beispiele für Themen und Projekte

Das Thema „DIY“ ist ganz zentral. Filme, Clips, YouTube Tutorials oder „magic vines“ entstehen. In Maker spaces werden „LED Kleidung“ oder „tanzende Käfer“ produziert. „Musik und Medien“ ist ein weiteres Schwerpunktthema. Eigene Musik zu produzieren oder auch die Auseinandersetzung mit Plattformen wie „musical.ly“ stehen hoch im Kurs. Soziale Netzwerke und die Kommunikation im Internet werden in vielerlei Aktivitäten thematisiert: Ausprobieren, Diskutieren, Reflektieren online wie offline stehen am Programm. In der Aktion „Sei kein Fisch im Netz“ werden Themen wie „Ideal und Illusion“ oder „Die Gerüchteküche“ lustvoll aufbereitet. Sehr beliebt sind Quiz tools wie „Kahoot“. Laufend entsteht ein neues Quiz rund um Medienkompetenz. Mit der Aktion „#NettimNetz ist ansteckend“ wird das Thema Hatespeech bearbeitet.

Neben den oben genannten praktischen Projektbeispielen entfalten insbesondere situations- und bedürfnisorientierte „Mediengespräche“ im offenen Jugendarbeitssetting ihre Wirkung.

<sup>18</sup> vgl. Wirkungskonzept Verein Wiener Jugendzentren

### **e-youth work**

Jugendarbeit begegnet Jugendlichen an Orten, die für sie relevant sind und bietet Begegnungs-, Kommunikations-, Beteiligungs- und Reflexionsräume an – offline wie online. Um auch online entsprechend professionell arbeiten zu können, braucht es neben dem Wissen darum, welche online Plattformen für die Jugendlichen relevant sind und der kompetenten und bedarfsorientierten Nutzung dieser, auch einen organisationellen Rahmen, der Orientierung und Unterstützung für die Jugendarbeiter\_innen bietet. Die Bereitstellung entsprechender Guidelines ist dabei hilfreich.

### **Weitere Infos:**

[www.jugendzentren.at](http://www.jugendzentren.at)

<https://www.facebook.com/Jugendzentren/>



---

## **MANUELA SMERTNIK**

*Studium Pädagogik und Sonder-/Heilpädagogik an der Universität Wien. Masterstudium Supervision, Coaching, Organisationsentwicklung. Seit 1994 in verschiedenen Funktionen im Verein Wiener Jugendzentren tätig. Als Pädagogische Bereichsleiterin u.a. für die Medienbildungsarbeit inkl. e-youth work verantwortlich.*

Markus Meschik

# ÜBER SUCHT UND GLÜCKSSPIEL BEI DIGITALEN SPIELEN

Digitale Spiele sind aus der Lebenswelt junger (sowie vieler erwachsener) Menschen kaum mehr wegzudenken. Verständlich, dass es dabei auch Bedenken bezüglich möglicher entwicklungspsychologischer Auswirkungen dieses Mediums gibt. Während die Gewaltdiskussion nach zahlreichen kontroversen und widersprüchlichen Ergebnissen der Wirkungsforschung (vgl. Kunczik/Zipfl 2006) in der medialen Diskussion in den Hintergrund getreten zu sein scheint, ist das Thema der Sucht bei digitalen Spielen nach aktuellen Diskussionen um die Verschränkung von Glücksspiel und Videospiele ungebroschen präsent. Die Rede ist von sogenannten „loot boxes“, die in den vorangegangenen Monaten breite mediale Aufmerksamkeit erregten (vgl. Standard 2017).



Diese stellen Spielinhalte dar, die innerhalb eines Spieles käuflich erworben werden können. Käufer\_innen erhalten dabei eine virtuelle Box, in der zufällig einige Gegenstände enthalten sind. Diese Gegenstände können spielrelevant sein, Spielcharaktere beispielsweise stärker machen, oder rein kosmetischer Natur sein.

Kritikpunkt dabei ist die starke Ähnlichkeit, die diese Mechaniken mit klassischem Glücksspiel teilen. So erinnern „loot box“ - Mechaniken beispielsweise in ihrer audiovisuellen Gestaltung und dem intensiven Feedback, das beim zufälligen Finden von hochwertigen Gegenständen im Spiel erfolgt, stark an die „Slot Machines“ in Casinos (vgl. Schüll 2012), die in Österreich als das „kleine Glücksspiel“ bekannt sind. Außerdem werden diese Boxen stets mit einer spielinternen Währung erworben, etwa Juwelen in „Clash Royale“, die wiederum mit Echtgeld käuflich sind. Dem Kaufvorgang wird so in Form der Spielwährung eine weitere Ebene zwischengeschaltet, wie das auch in Casinos mit Spielchips der Fall ist. So soll eine Abstrahierung des physischen Geldes erzielt und die Hemmschwelle für einen Kauf innerhalb des Spieles weiter gesenkt werden (vg. Schüll 2012, S. 56ff; Chatterjee/Rose 2012).

Diese Entwicklungen haben nicht nur in der Videospielebranche zu Kontroversen geführt (vgl. Reddit 2017), sie sind auch Anlass von Untersuchungen auf internationaler Ebene. Aktuell wird etwa in Belgien und den Niederlanden untersucht, ob es sich bei den „loot box“ - Mechaniken um Glücksspiel handelt und dementsprechende Regulierungen zum Einsatz kommen sollten (Standard 2017a).

Für die pädagogische Praxis ist die Klärung dieser Frage vorerst zweitrangig. Fakt ist, dass viele digitale Spiele auf Geschäftsmodelle zurückgreifen, die in Form und Funktion stark an Glücksspiel erinnern und dass diese Spiele oft gezielt für eine jugendliche Zielgruppe designt werden. Ebenso kann davon ausgegangen werden, dass die Spielerbasis dieser Spiele auch von den Adressat\_innen Offener Jugendarbeit gestellt wird.

Dies bringt neue Themen und Herausforderungen mit sich, die aber auch durch die altbekannten Methoden bearbeitet werden können: Dem Informieren über das Thema, dem offenen und wertschätzenden Thematisieren von Spielgewohnheiten und deren Implikationen mit Adressat\_innen, und, wenn angebracht, dem Organisieren weiterführender intensiverer Angebote zu diesem Thema.

Wenn diesen Entwicklungen adäquat entgegengetreten werden soll, so wird es als Fachkraft für Jugendliche und deren Lebenswelten also notwendig sein, sich mit dem Thema „digitale Spiele“ und damit verbundenen Implikationen auseinanderzusetzen. Denn auch, wenn persönlich kein Interesse am Medium besteht, ist es aus dem Alltag sehr vieler junger und älterer Adressat\_innen nicht mehr wegzudenken. Auftrag an die Pädagogik ist hierbei, das digitale Spiel als die lustvolle Freizeitgestaltung, die es ist, zu verstehen und zu akzeptieren und dabei gleichzeitig die problematischen Aspekte des Mediums wahrzunehmen und angemessen darauf zu reagieren.

Angesichts zunehmender Komplexität des Themas und des Mediums Videospiele wird erneut die Dringlichkeit evident, dem Thema der digitalen Spiele einen gebührenden Stellenwert in der Ausbildung von Fachkräften der Pädagogik und Sozialen Arbeit einzuräumen.

#### **Literatur:**

Chatterjee, Promothesh ; Rose, Randall (2012): *Do Payment Mechanisms Change the Way Consumers Perceive Products?* *Journal of Consumer Research* 38. Online im WWW unter [https://www.researchgate.net/publication/239810637\\_Do\\_Payment\\_Mechanisms\\_Change\\_the\\_Way\\_Consumers\\_Perceive\\_Products](https://www.researchgate.net/publication/239810637_Do_Payment_Mechanisms_Change_the_Way_Consumers_Perceive_Products) (02.01.2018)

Der Standard (2017): *Beuten Mikrotransaktionen und Loot Boxen die Spieler aus.* Online im WWW unter <https://derstandard.at/2000067878581/Beuten-Mikrotransaktionen-und-Lootboxen-die-Spieler-aus> (05.01.2018)

Der Standard (2017a): *Belgiens Justizminister will Lootboxen EU-weit verbieten lassen.* Online im WWW unter <https://live.derstandard.at/2000068261796/Gefahrlich-fuer-geistige-Gesundheit-Belgien-will-Lootboxen-EU-weit-verbieten> (03.01.2018)

Kunczik, M./Zipfl, A.(2006): *Medien und Gewalt.* Ein Studienhandbuch, Böhlau Verlag, Berlin

Reddit (2017): *Seriously? I paid 80\$ to have Vader locked?* Online im WWW unter [https://np.reddit.com/r/StarWarsBattlefront/comments/7c7f0b/seriously\\_i\\_paid\\_80\\_to\\_have\\_vader\\_locked/dppum98/](https://np.reddit.com/r/StarWarsBattlefront/comments/7c7f0b/seriously_i_paid_80_to_have_vader_locked/dppum98/) (05.01.2018)

Schüll, Natasha Dow (2012): *Addiction by Design. Machine Gambling in Las Vegas.* Princeton University Press, Princeton.



---

## **MARKUS MESCHIK**

Sozialpädagoge mit Erfahrung in der Offenen Jugendarbeit sowie der Kinder- und Jugendhilfe in Graz, seit 2015 Zusammenarbeit mit der Bundesstelle für Positivprädikatisierung „BuPP“. Er hält Vorträge rund um das Thema digitale Spiele und soziale Arbeit, aktuell verfasst er seine Doktorarbeit zum Thema „Sucht bei digitalen Spielen“.

Sonja Waldgruber

## ETHIK IM NETZ

1995 gab es Versuche, Neulinge bei ihren ersten Schritten im Netz mit Informationen zur Internetkultur zu unterstützen. Netiquette<sup>19</sup> – ein Wort, gebildet aus Network und Etiquette, bietet Tipps für das richtige Verhalten im Netz. Zum Thema eins-zu-eins Kommunikation wird zum Beispiel bei Mail auf Kettenbriefe eingegangen: "Never send chain letters via electronic mail.". Leider hat das nicht verhindert, dass Kettenbriefe die neuen Medien erobert haben.

Die Hackerethik<sup>20</sup> zählt ethische Werte der Hackerkultur auf und basiert auf den Werten, die Steven Levy im Kapitel 2 seines Buches "Hackers"<sup>21</sup> 1984 formuliert hat. Diese Werte bestimmen leider auch nicht das Verhalten der Menschen im Netz, sie reichen jedoch richtigerweise über den Computer und das Netz hinaus.

Es gibt keine eigene Ethik im Netz! Die im Netz agierenden Menschen handeln nach ihren individuellen ethischen Grundsätzen. Das Netz geht über Länder- und Kulturgrenzen hinweg und schafft damit einen Raum in dem einander widersprechende Werte aufeinandertreffen.

Das klassische Beispiel ist hier Facebook und die Zensur von nackten weiblichen Brüsten. Filterblasen führen zu einer Isolation gegenüber Informationen, die nicht dem Standpunkt der Benutzer\_in entsprechen.

Für die Jugendarbeit bedeutet dies, dass Jugendarbeiter\_innen, Lehrer\_innen, Eltern und Jugendliche unterschiedliche Netze sehen und eine gemeinsame Kommunikationsbasis erst geschaffen werden muss.

Anfragen zu Workshops und Vorträgen:

[schule@c3w.at](mailto:schule@c3w.at)

Chaos Computer Club Wien (C3W)

Open Educational Resources (OER)

<https://projekte.c3w.at>



### SONJA WALDGRUBER

*Ist an der Schnittstelle zwischen Technik und Mensch als Produktentwicklerin, -managerin und Business Analyst tätig. Seit 2016 ist sie im Chaos Computer Club Wien aktiv und engagiert sich dort vor allem beim gemeinnützigen, medienpädagogischen Format „Chaos macht Schule“.*

<sup>19</sup> S. Hambridge, "RFC 1855 Netiquette Guidelines", 1995, IETF, <https://www.ietf.org/rfc/rfc1855.txt>

<sup>20</sup> "Hackerethik", Chaos Computer Club, <https://www.ccc.de/de/hackerethik>

<sup>21</sup> Steven Levy, "Hackers: Heroes of the Computer Revolution", 2010 (25th anniversary edition), O'Reilly Media Inc.

# PLAYGROUND

Als zentraler Programmpunkt der bOJA-Fachtagung 2017 fand ein interaktiver Playground statt auf dem sich interessante Einrichtungen, die einen Beitrag zum Thema #digitalejugendarbeit leisten, präsentieren und ihre praktischen Angebote vorstellen konnten. Hier ein Auszug davon:

## AREA 52

In der Jugendeinrichtung „Area52“ tauchen Kinder und Jugendliche in die Welt der digitalen Spiele ein. Durch ein gemeinsames Miteinander wird unter geschützten Rahmenbedingungen der soziale Austausch spielerisch gefördert. Die Betreuung erfolgt dabei von ausgebildeten Jugendarbeiter\_innen. Im Fokus stehen Projekte, die sich mit den technischen Neuerungen der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen befassen. Am Stand der Austrian Players League konnten deshalb Virtual Reality und eSport ausprobiert und erlebt werden.

[www.area52.at](http://www.area52.at)



## BUPP.AT

### **Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen**

Primäres Ziel der BuPP ist es, Eltern und anderen Erziehenden eine Orientierungshilfe bezüglich Computer- und Konsolenspielen zu geben. Dies geschieht einerseits durch unabhängige Informationen zu einem möglichst breiten Angebot an im Handel erhältlichen Spielen, andererseits durch die Empfehlung entsprechend guter Spiele, sowie durch eine Reihe weiterer Informations- und Serviceangebote. Damit sollen Erziehende unterstützt werden, sich aktiv mit der Freizeitbeschäftigung „ihrer“ Kinder am Computer oder der Spielekonsole auseinander zu setzen.

[www.bupp.at/de](http://www.bupp.at/de)



# PLAYGROUND

## WIENXTRA – MEDIENZENTRUM



Das Medienzentrum, die medienpädagogische Facheinrichtung von wienXtra, ist eine offene Produktionsstätte für Jugendliche ab 10 Jahren und ein Bildungsort für medieninteressierte Pädagog\_innen. Am Playground wurden folgende Stationen zum Ausprobieren aufgebaut:

### Youtube-Box

Medienalltag in der digital geprägten Gesellschaft, und ihr mittendrin. Alles super, oder? Wirklich jetzt? Gebt es doch zu. Es gibt Dinge, die extrem nerven. Dinge, die einfach abgeschafft gehören. Schenkt uns eine Wortspende für einen einzigartigen Raunz- und Suder-Loop – ein Muss für eine Wiener Tagungskultur.

### maker space (in Kooperation mit dem Verein Wiener Jugendzentren)

„Digitale Do-It-Yourself-Kulturen entmystifizieren Technologien und machen sie zugänglich. Probiert es selbst aus! Blinkende Buttons und Anstecker löten, Mini-Roboter aus Zahnbürstenköpfen bauen, 3D Hologramme mit dem Smartphone erzeugen.“

[www.wienextra.at/medienzentrum](http://www.wienextra.at/medienzentrum)



## VEREIN WIENER JUGENDZENTREN

Medienbildung und e-youth work im Verein Wiener Jugendzentren:  
„Informiere dich multimedial über methodische Zugänge und Aktivitäten in den Jugendeinrichtungen und teste dein eigenes Wissen zur Medienkompetenz. Bist du auch schon nett im Netz? Dann hole dir deinen Button, denn... „Nett im Netz ist ansteckend!““

[www.jugendzentren.at](http://www.jugendzentren.at)



# PLAYGROUND

## HAPPYLAB // PRINT YOUR BAG

Das Happylab bietet nicht nur Raum, sondern auch die nötigen Maschinen, um eigene Ideen zu verwirklichen. Als Fab Lab, Makerspace und offene Werkstatt ermöglicht es einer breiten Öffentlichkeit den Zugang zu digitalen Produktionsmaschinen.

„Die Station „Happylab // Print your bag“ ist ein Pop-Up Fab Lab am Playground, wo ihr euer selbstdesigntes Motiv auf eine Stofftasche drucken könnt. Zum Einsatz kommen Schneideplotter und Transferpresse, mit denen die Motive zuerst aus Folie ausgeschnitten und dann direkt auf die Stofftasche gepresst werden.“

[www.happylab.at](http://www.happylab.at)



## ÖSTERREICHISCHE COMPUTER GESELLSCHAFT

Die Österreichische Computer Gesellschaft (OCG) bietet ein breites Angebot rund um „Bildung 4.0“. Am OCG Stand erwarten euch zahlreiche Objekte, Roboter und interaktive informatische Spielereien. Um IT-Kompetenz zu zertifizieren und zu fördern, bietet die OCG verschiedene Services, wie etwa den Europäischen Computer Führerschein (ECDL), Coding Workshops sowie Schulwettbewerbe wie den „Biber-der-Informatik Wettbewerb“, der eine optimale Möglichkeit bietet, Kindern und Jugendlichen die Welt der Informatik zu vermitteln.

[www.ocg.at/de/ocg4schools](http://www.ocg.at/de/ocg4schools)



## SOCIAL WALL

„Macht mit und präsentiert eure Fotos, Gedanken, stellt Fragen und eröffnet so ein zusätzliches Forum der Interaktion und des Austauschs während der bOJA-Tagung.“

2017 gab es erstmals eine Social Wall auf der bOJA-Fachtagung. Dort wurden alle Beiträge sichtbar gemacht, die mit dem Hashtag #digitalejugendarbeit versehen waren, egal ob sie auf Twitter oder in anderen sozialen Netzwerken gepostet wurden.

[www.walls.io](http://www.walls.io)



# PLAYGROUND

## COMPUTERIA LANDECK

Die „Computeria Landeck“ ist ein generationenübergreifendes Angebot zur Unterstützung von Senior\_innen im Umgang mit neuen Technologien. Jugendliche des Jugendtreffs Landeck und der mobilen Jugendarbeit Landeck stehen interessierten Senior\_innen für Fragen zu Hard- und Software zur Verfügung und unterstützen sie in der Durchführung der gewünschten Aufgaben am Computer, Tablet oder Smartphone. Dadurch soll die digitale Kompetenz der Senior\_innen gesteigert und der Austausch zwischen den Beteiligten gefördert werden.



NETZWERK  
COMPUTERIA  
TIROL Landeck



## ECPAT ÖSTERREICH

Die "Arbeitsgemeinschaft zum Schutz der Rechte der Kinder vor sexueller Ausbeutung" setzt das Peer-Projekt „make IT safe 2.0“ in der außerschulischen Jugendarbeit um. Dabei werden Jugendliche im verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien geschult, um andere Jugendliche dabei zu unterstützen, Gefahren zu vermeiden und das Bewusstsein einer sicheren Mediennutzung zu steigern. Wie die Umsetzung der Peer-Aktivitäten passiert und welche Methoden zur Umsetzung von Peer-Projekten in der außerschulischen Jugendarbeit entwickelt werden, darüber informierte ECPAT bei diesem Infostand.

[www.makeitsafe.at](http://www.makeitsafe.at)

[www.ecpat.at](http://www.ecpat.at)

[www.peerbox.at](http://www.peerbox.at) (hier geht's zur Methodentoolbox)



#makeITsafe 2.0

# PLAYGROUND



## WIENXTRA-IFP-BÜCHERLOUNGE

Das wienXtra-institut für freizeitpädagogik (ifp) ist die Weiterbildungsstelle für die Offene, außerschulische Jugendarbeit in Wien. In der Bücherloung konnte in entspannter Atmosphäre ein Blick in die medienpädagogische Literatur geworfen werden und neben einer Auswahl an relevanter Lektüre bekamen die Tagungsteilnehmer\_innen bei dem Stand auch Informationen über das vielfältige Angebot der wienXtra-ifp Bibliothek.

[www.wienextra.at/ifp](http://www.wienextra.at/ifp)



## NO HATE SPEECH

Die 2013 vom Europarat initiierte Jugend-Kampagne „No Hate Speech Movement“ hat es sich zum Ziel gesetzt, Hassreden im Internet zu bekämpfen und junge Menschen dabei zu unterstützen, sich online wie offline für ein respektvolles Miteinander einzusetzen.

Im Rahmen des bOJA-Projekts zur No Hate Speech Kampagne entstanden neben dem Kampagnenspot Videos, die Aktionen aus Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit zeigen, die sich auf unterschiedliche Weise mit dem Thema Hate Speech beschäftigen. Diese Videos wurden am Playground präsentiert.

[www.nohatespeech.at](http://www.nohatespeech.at)

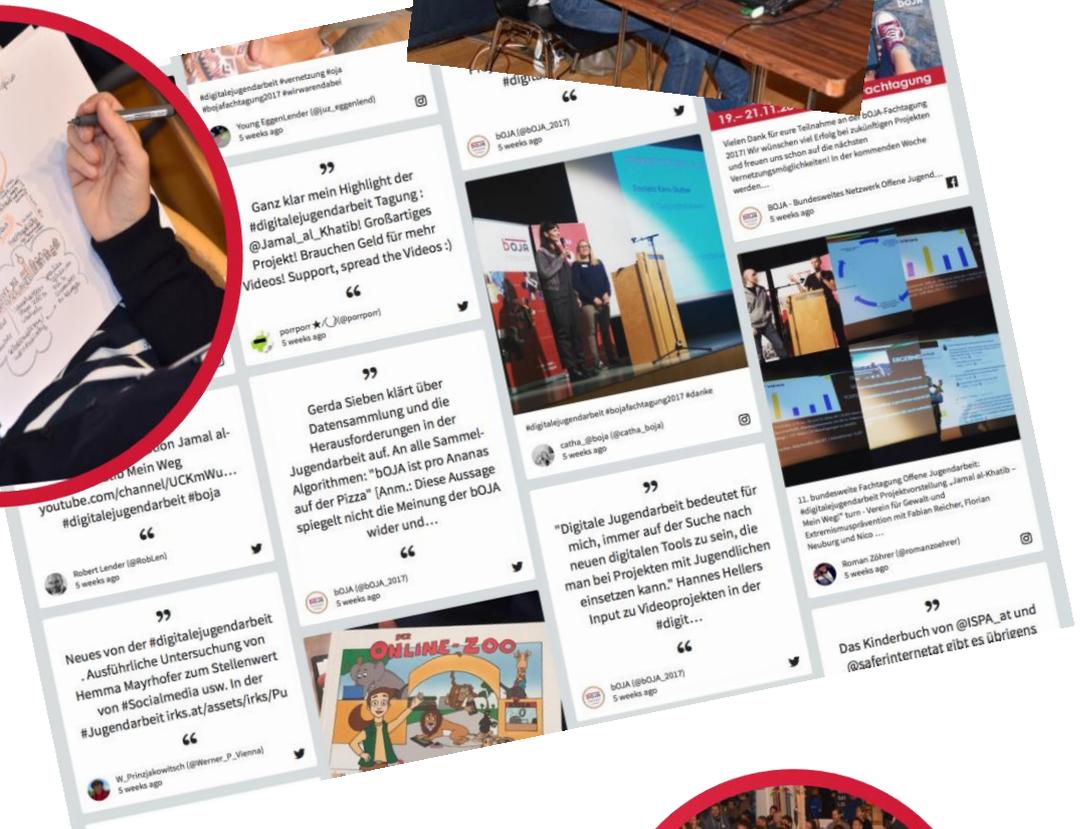


## SAFERINTERNET.AT

Saferinternet.at ist eine Initiative der Europäischen Union und unterstützt Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrende beim sicheren, kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien. Angeboten werden Informationen und Tipps zu Themen wie Jugendschutz, Schutz der Privatsphäre, Cyber-Mobbing, Privatsphäre in sozialen Netzwerken, Computersicherheit oder Internetbetrug.

[www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)







[www.boja.at](http://www.boja.at)