

- Titel der Veranstaltung:** „Digitalisierung & Hatespeech“
Ein Seminar für Multiplikator_innen in der pädagogischen Arbeit
- Datum der Veranstaltung:** 03. - 08.04.2018
- Ort der Veranstaltung:** Jugendbildungsstätte Kurt Löwenstein
- Zielgruppe:** Ein Seminar für Jugendliche und junge Erwachsene, die ehrenamtlich, freiberuflich und hauptamtlich in der politischen (Jugend-) Bildung aktiv sind oder sein werden
- Seminarleitung:** Marc Rüdiger (Bildungsreferent)
- Referent_innen:** Milena Spielvogel (freie Referentin / JBST Kurt Löwenstein)
Patrick Weinz (freier Referent / JBST Kurt Löwenstein)
Matthias Haist (Mediale Pfade)
- Methoden:** Methoden zu Ideologien der Ungleichwertigkeit, medien- und produktorientiertes Lernen, Mini-LARP, Mediennutzungsanalyse, und gruppenspezifische Interaktionsübungen
- Ziele:** Ideologien der Ungleichwertigkeit in Form von Hassrede erkennen und reflektieren können
Möglichkeiten des couragierten Entgegentretens gegen Hassrede aufzeigen
Entwicklung von Modulen zu Digitalisierung und Hate Speech, Mini-LARPs und Alternates Reality Games für die Praxis in der pädagogischen Arbeit
- Problemaufriss:**
- Wie gehen wir mit den Herausforderungen und Chancen der digitalen Zivilgesellschaft um?
- Wie kann ein Gleichgewicht zwischen Freiheit und Sicherheit einer demokratischen Gesellschaft in der digitalen Welt gefunden werden?
- Wie können wir unsere sozialen und politischen Werte im Netz erhalten?
- Unsere sozialen Interaktionen finden zunehmend in digitalen Räumen statt, in denen ein gleicher sozialer Umgang herrschen sollte wie wir ihn uns ansonsten in unserer Gesellschaft wünschen. In sozialen Netzwerken sind Ausprägungen von Ideologien der Ungleichwertigkeit in Form von Hassrede alltäglich und viele

Jugendlichen rezipieren die Meinungen ohne pädagogische Begleitung oder Werkzeuge, mit diesen diskriminierenden Äußerungen umzugehen. Die Einflussnahme von Gruppierungen auf öffentliche Diskussionen im Netz nimmt zu, hierbei wird stetig mit Netzwerken gezielt das öffentliche Bild gestört und manipuliert, womit die Online-Prozesse auch gesellschaftliche Folgen haben.

Diese diskriminierenden Äußerungen zu moderieren oder zu diskutieren ist für Einrichtungen, Verlage und Redaktionen ressourcenverschlingend. Es benötigt hierbei couragierte Menschen, die ein Zeichen für diejenigen setzen, die unentschlossen die Diskussionen mitverfolgen und nicht von einer scheinbaren Mehrheit beeinflusst werden sollen.

Zentrale Methode Mini-LARP 2084

Von der Projektgruppe „Globalisierung und Medienkommunikation“ im AdB-Programm „Politische Jugendbildung“ wurde das Mini-LARP „Datenwelten - 2084“ entwickelt. Dabei handelt es sich um eine Adaption und Anwendung von Live-Action-Role-Plays, die sich spielerisch durch die Simulation einer erdachten Zukunft bewegen. Diese sollen die Teilnehmenden zur Auseinandersetzung mit ihrem digitalen Agieren im Hier und Heute anregen. Der Titel „Datenwelten - 2084“ soll auf den Roman von George Orwell 1984 hinweisen, da die Thematisierung von digitaler Überwachung und deren Folgen im Zentrum des LARPs steht.

Das Spiel beginnt mit der Verkündung eines neuen Gesetzes. Schon im Paragraph eins macht das „Grundgesetz 7.0“ die veränderte Digitalkultur deutlich. „Die Datentransparenz eines Menschen ist unantastbar.“ „Transparenz ist erste Bürger*innen-Pflicht!“ heißt es ein paar Zeilen weiter.

Das neue „Grundgesetz 7.0“ spiegelt die gesellschaftliche Vereinbarung wider, Freiheit und Sicherheit nur über absolute Transparenz durch alleinige staatliche Datenverwaltung und -sicherung ermöglichen zu können. Eine Provokation? Im Spiel ist sie als solche geplant und wird noch durch ein „Datenvermächtnisgesetz“ mit „Datentestamentspflicht“ verstärkt. Letztere beinhaltet, dass alle bisher erhobenen und gespeicherten Daten nach dem Ableben der jeweiligen Person in Auszügen als digitales Vermächtnis veröffentlicht werden. Quellen dafür sind soziale Netzwerke wie Facebook, Google, Amazon, behördliche Datenbanken, Krankenkassen und alle anderen Webdienste. Erstellt wird dieses digitale Vermächtnis als Lebensresümee durch die staatliche Agentur Deathbook.me. Ein QR-Code auf dem Grabstein weist den digitalen Weg zur Veröffentlichung im Netz. Die Spielsituation, in die sich die Teilnehmenden begeben, ist der Warteraum dieser Agentur, denn jede_r Bürger_in kann jederzeit - nach Terminvereinbarung - Einsicht in den aktuellen Datenstand nehmen, Veränderungen oder gar Löschungen beantragen. Im Wartebereich und Agenturbüro übernehmen die Teilnehmenden festgelegte Rollen und damit verbundene Aufgaben.

Realitätsbezug:

Schöne neue Datenwelt? Facebook hat längst ein Feld eingeführt, in den der/die Erbe/-in des Account eingetragen werden soll. Der QR-Code auf Grabsteinen ist inzwischen auf Friedhöfen von Berlin bis Stuttgart zu finden - wenn auch ohne staatliche Kontrolle. Noch besetzen Privatpersonen und Agenturen diesen Platz. Nahe Utopie oder Dystopie? Das Spiel gibt keine eindeutige Meinung vor, bietet aber viele Ansätze, die Spiel-Erfahrungen auf die aktuelle Situation zu übertragen und zum eigenen Umgang mit Daten sowie zum gesellschaftlichen Wertediskurs über Transparenz, Privatheit und Sicherheit in ein intensives Gespräch zu kommen. Ist das „Ende der Privatheit“¹, wie es Facebook-Gründer Mark Zuckerberg beschreibt, schon erreicht? Geht es darum, Wege zu suchen, die in der „Post-Privacy. Prima leben ohne Privatsphäre“² ermöglichen, wie sie Christian Heller vorschlägt oder um Schutz und Weiterentwicklung bestehender rechtlicher Grundlagen unserer Demokratie?

Zentrale Methode II / Alternate Reality Game - Data-Run **EIN ALTERNATE REALITY GAME ZUM THEMA ÜBERWACHUNG**

Abhörskandal, sichere Chateinstellungen, Datenklau - das Alternate Reality Game DATA RUN bietet einen spielerischen Zugang zum Thema Überwachung und Datenschutz. Das Szenario: Kriminelle attackieren die Versorgungseinrichtungen einer Stadt! In einem spannenden Wettlauf gegen die Zeit müssen die Jugendlichen verschiedene Aufgaben lösen. Sie suchen Passwörter, arbeiten mit Crypto-Programmen und entdecken verborgene Hinweise. Virtuell und ganz konkret werden sie zu Hackern und investigativen Journalisten, um ihre Stadt zu retten. In der abschließenden Diskussion setzen sich die Jugendlichen damit auseinander, warum auch ihre Daten für Überwacher interessant sind und wie sie sich schützen können. DATA RUN eignet sich für Schulklassen ab der 7. Jahrgangsstufe. Die Teilnehmenden des Seminars sollen die Methode selbst erleben und angeregt werden selbst etwas Ähnliches in ihrer zukünftigen didaktischen Arbeit einzusetzen.

Fazit

Die Module zu Digitalisierung und Hassrede soll den Multiplikator_innen Methoden an die Hand geben, die für den respektvollen Umgang im Netz sensibilisieren und Möglichkeiten der medialen Antwort über Clips und Memes zu zivilgesellschaftlichen Einsatz im Netz bieten. Die beiden zentralen Methoden zielen darauf ab, dass Spiele zur politischen Bildung eingesetzt werden. Im Zentrum steht die antipolitische Haltung von Gruppen, die den gesellschaftlichen Diskurs verlassen und der Versuch über spielerische Methoden dazu mit Teilnehmenden über ihre eigenen Lebens- und Alltagserfahrungen ins Gespräch zu kommen und sie für eines demokratischen Wertekanon in einer digitalisierten Welt und damit in unserer Gesellschaftsordnung zu sensibilisieren.

Geplanter Seminarablauf:

¹ Zuckerberg, Michael, Facebook 2015

² Heller, Christian, Post-Privacy. Prima leben in Literatur

Mittwoch, 04.04.2018

- Bis 18:00 Uhr Ankommen, Vorstellung der Teilnehmer_innen und der Teamer_innen. Informationen zum Haus und der Umgebung.
- 18:30 Uhr Abendessen
- 20:00 Uhr Vorstellung des Ziels und des Programms des Seminars: Vorstellung der Zielstellung zu Konsequenzen von Digitalisierung und der Entwicklung verschiedener Methoden wie Meme-Werkstatt, Mini-LARP und Alternate Reality Games als attraktive Methoden, die es ermöglichen, Jugendliche zur Auseinandersetzung mit komplexen Themen der politischen Bildung zu motivieren und zu begeistern
- 22:00 Uhr Ende des Programmtages

Donnerstag, 05.04.2018

- 08:30 Uhr Frühstück
- 09:30 Uhr Einführung: „Privat und öffentlich sind obsolet!?“ Dimensionen der Digitalisierung. Wirtschaftliche, gesellschaftliche, kulturelle und politische Aspekte. Anschließend Plenumsdiskussion
- 10:30 Uhr „Visibilis!“ und „Hate Speech Bingo!“
Auseinandersetzung mit Methoden zur Sensibilisierung mit Hate Speech und Reflexion eigener Erfahrung mit Hass im Netz
- 12:00 Uhr Abschlussdiskussion zum Fragestellung „Wer schweigt, stimmt zu“
- 12:30 Uhr Mittagessen
- 14:30 Uhr Kaffee
- 15:00 Uhr Meme-Werkstatt
Methoden aus dem Bereich Counter Speech als Möglichkeiten der strategischen Handlungsmöglichkeiten
- 18:30 Uhr Abendessen
- 20:00 Uhr Exemplarisches Erleben der Methode durch das Spielen eines Mini-LARPs
- „Prälude“ Thema: Gruppendynamik / „Bus Stop“ Thema: Soziale Angewohnheiten

Freitag, 06.04.2018

- 08:30 Uhr Frühstück
- 09:30 Uhr Input: Vorbereitung eines Mini-LARPs in der politischen Bildung
- 10:00 Uhr Einführung in die Spielwelt von „Datenwelten - 2084“

- Erstellen bzw. Annahme des jeweiligen Spieler-Charakters
- 11:30 Uhr Präludien und Vorstellung der Charaktere
- 12:30 Uhr Mittagessen
- 14:30 Uhr Kaffee
- 15:00 Uhr Durchführung des Mini-LARP – „Datenwelten – 2084“
Im Rahmen eines Rollenspiels werden Mechanismen und Folgen der Digitalisierung erfahrbar gemacht.
- 18:00 Uhr Auswertung der Simulation „Datenwelten – 2084“ auf
emotionaler Ebene
- 18:30 Uhr Abendessen
- 20:00 Uhr Themenspeicher und inhaltliche Auswertung des Tages
- 22:30 Uhr Ende des Programmtages

Samstag, 07.04.2018

- 08:30 Uhr Frühstück (Lunchpakete)
- 09:30 Uhr Auswertung der Simulationen auf didaktischer Ebene
- Materialien des Mini-LARPs – Übertrag auf die Praxis. Diskussion von Herausforderungen und Problemlagen bei der eigenen Durchführung
- 12:30 Uhr Mittagessen mit Lunchpaketen
- 13:30 Uhr Exkursion Computerspielmuseum
- 15:30 Uhr Expertengespräch Chaos Computer Club
- 18:30 Uhr Abendessen und Abend zur freien Verfügung

Sonntag, 08.04.2018

- 08:30 Uhr Frühstück & Zimmer räumen
- 09:00 Uhr **Data-Run in Kooperation mit Medialen Pfaden Berlin e.V.**
- 12:00 Uhr Auswertung des Seminars auf persönlicher Ebene
- 13:00 Uhr Mittagessen
- 13:30 Uhr Auswertung des Seminars auf didaktischer Ebene
- 15:30 Uhr Abreise