



# Jugendbildungsstätte Kurt Löwenstein

**Thema:** **„DIGITALISIERT DIE WELT?“ - AUSWIRKUNGEN DER DIGITALISIERUNG AUF ARBEIT UND ÖFFENTLICHKEIT**

**Zielgruppe:** Auszubildende aus Berlin und Brandenburg

**Seminarleitung:** Frank Feuerschütz (Bildungsreferent)

**Referenten\_innen:** **N.N.** (freiberufliche\_r Referent\_innen der Jugendbildungsstätte, stehen sechs Wochen vor Beginn des Seminares fest)

**Termin:** **11.-15.06.2018**

**Ort:** Jugendbildungsstätte Kurt Löwenstein e.V., Werftpfuhl

**Ziele:**

- Reflexion von digitalen Identitätskonstruktionen
- Reflexion eigenes Nutzungsverhaltens von Internet, Apps und Wearables
- Digitalisierung verstehen und auf eigenes Handeln beziehen
- Auseinandersetzung mit medialen Vorbildern mittels der Analyse von (digitalen) Kommunikations- und Entscheidungsprozessen, Abläufen und Demokratie
- Von der Analyse zu Handlungsalternativen kommen, um für den (Arbeits-)Alltag neue Horizonte zu öffnen
- Auseinandersetzung mit Gestaltungsmöglichkeiten der digitalen Teilhabe

**Methoden:** Biographische Methoden, Mediennutzungsanalyse, Medien- und produktorientiertes Lernen, Mini-LARP, Gruppendynamische Interaktionsübungen

**Referenten\_innen:** Aufgabe der Referent\_innen/Dozent\_innen ist das Moderieren des Seminarablaufs, die Gestaltung der inhaltlichen Arbeit, die Leitung einer Seminarkleingruppe sowie die Vorbereitung, Gestaltung und Durchführung von Inputs, Referaten, Übungen und Diskussionen.

Zum Einsatz kommen Referent\_innen aus dem Honorarteam der Jugendbildungsstätte Kurt Löwenstein, im Regelfall Studierende bzw. Absolvent\_innen geisteswissenschaftlicher Studiengänge sowie freiberufliche Dozent\_innen und Trainer\_innen.

## **Seminarziele und Inhalte**

Der Zugang zum Internet ist für Jugendliche in Deutschland nahezu flächendeckend. Laut der 17. Shell Jugendstudie 2015 sind 99% der jungen

Erwachsenen inzwischen online, während es 2002 erst 66% waren. Durch das von fast allen Jugendlichen genutzte Smartphone und den damit verbundenen Apps geben die Nutzer\_innen viele Daten und damit komplexe Verknüpfungswege unbewusst frei. Dies bedeutet einen Kontrollverlust über die eigenen Daten (durch Apps und deren Verknüpfungen) im Gegensatz zu einem gesteuerten Zugang ins Netz durch Computer, bei dem man bspw. den Zugang ins Internet verschlüsseln kann.

Die Shell Studie stellt einen Zusammenhang her zwischen sozialer Herkunft und der Anzahl der Zugänge (Smartphone, Laptop, Computer, Tablet, etc.), über die Jugendliche verfügen, um ins Internet zu gelangen. Jugendliche aus „unteren Schichten“ verfügen über weniger Wege ins Internet als Jugendliche aus den „oberen Schichten“. Dies ist ein Hinweis darauf, dass Menschen aus „höheren Schichten“ aufgrund der Nutzung unterschiedlicher Hardware den Zugriff auf die eigenen Daten und die digitale Prozesse besser steuern können und damit mehr Kontrolle über die eigene digitale Identitätsbildung haben können.

Die „App-Generation“ (Howard / Davis 2014), wie heutige Jugendliche und junge Erwachsene teils schon genannt werden, hinterlässt ganz andere Spuren im Netz als die „HTML-Generation“. Durch die Verknüpfung dieser Datenspuren und die Wechselwirkung von internen (individuellen) und externen Zuschreibungen entsteht die Konstruktion einer neuen digitalen Identität.

Brisant wird es, wenn sich diese Prozesse mit Big Data verbinden. Die Verknüpfung der Daten mit Hilfe von Algorithmen und deren Auswertung schafft die Möglichkeit ihrer zielgerichteten Verwertung für einen bestimmten Zweck. Während man im letzten Jahrzehnt davon ausgegangen ist, dass man selbst dafür verantwortlich ist, welche Daten von einem im Netz verfügbar sind, hat die zunehmende Nutzung von Apps dazu geführt, dass jede\_r Nutzer\_in unbewusst Daten von sich preisgibt und auch nicht mehr unbedingt Herrscher\_in der eigenen Daten ist: Jogging-App, Nutzung von Streamingdiensten, Standortdienste, Nachrichten-Apps, Chats, die zeigen, über welche Kontakte man verfügt, etc. Durch die Sammlung und Auswertung (Verknüpfung) von personen-gebundenen Daten können Angebote im Web direkt auf die Nutzer\_innen zugeschnitten werden, was zu individualisierter Werbung, weiteren Nutzungsvorschlägen bis zu „das könnte Ihnen gefallen ...“-Angeboten, aber auch zu Vorschlägen von nutzungsfreundlichen Apps etc. führt.

Mit Blick auf das individuelle Nutzungsverhalten von den Teilnehmenden will das Seminar mit altersgerechten Inhalten und Reflexionsmöglichkeiten dafür sorgen, dass die Heranwachsenden Gelegenheit bekommen, sich alle Dimensionen des netzbasierten Alltags anzueignen. Medienkompetenz heißt dabei Informationsquellen richtig zu bewerten, über eigene Datentransparenz aufgeklärt zu werden und die Folgen eigener Beiträge (absichtlicher und unabsichtlicher) richtig einzuschätzen (vgl. Pöttinger).

Identitäten werden konstruiert - offline und online. Die Herausbildung von Identitäten im Netz ist dynamisch und prozesshaft. Die digitale Identitätsbildung birgt dabei nicht nur Chancen, sondern auch Risiken und Zwänge. Viele mögliche (Vor-)Bilder im Netz liefern hilfreiche aber auch fragwürdige Orientierungen. Die Teilnehmenden benötigen bei der Orientierungssuche Unterstützung, um der Gefahr der digitalen Entmündigung entgegenzuwirken.

Die Entwicklung der Medienkompetenz und ihre Erweiterung macht es notwendig die eigene digitale Identitätskonstruktion und die damit verbundene Selbstinszenierung immer wieder zu reflektieren und rückzukoppeln. Soziale Medien sind ein alltäglicher Kommunikationsraum, der nicht nur eine große Individualisierung und Ausdifferenzierung ermöglicht, sondern in dem sich auch eine größere vernetzte Öffentlichkeit formiert. Gerade weniger privilegierte Jugendliche, die den sogenannten „unteren sozialen Schichten“ zuzuordnen sind, benötigen Anregung und Unterstützung, um einen eigenen Standpunkt in der digitalisierten Demokratie finden zu können.

In unserem Seminar soll die digitale Identitätskonstruktion und Datensicherheit von jungen Menschen im Zentrum stehen sowie die Vor- und Nachteile der Digitalisierung diskutiert werden. Die Teilnehmenden sollen befähigt werden, Veränderungsprozesse, die durch digitale Medien in der Gesellschaft geschehen, wahrzunehmen, sich zu positionieren und diese mitzugestalten.

- Durch die Reflexion von digitalen Identitätskonstruktionen und der Auseinandersetzung mit medialen Vorbildern bzw. Zerrbildern soll der Diskurs über Privatheit und Transparenz im Netz bearbeitet werden. Die Möglichkeiten bzw. Chancen des (Selbst-)Schutzes und der Selbstinszenierung in gesellschaftlichen Prozessen sollen aufgezeigt werden.
- Die Gefahren der unreflektierten Nutzung von Apps und Weitergabe von personenbezogenen Daten sollen aufgezeigt und mittels einer „CryptoParty“ praktische Möglichkeiten der digitalen Selbstverteidigung vermittelt werden.
- Die Kommunikations- und Kritikfähigkeit der Teilnehmenden soll gestärkt werden, damit sie in ihren sogenannten Mini-Publics (vgl. Thimm 2016) und darüber hinaus in sozialen Netzwerken politisch aktiv werden können. Die Erarbeitung von gesellschaftlichen Kommunikationsregeln soll dabei Bestandteil sein.

### **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.

### **Inhalt des neuen Mini-LARPs zum Thema Digitalisierung:**

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. Eine 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.

### **Herstellen des Realitätsbezugs:**

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“, wie es Facebook-Gründer Mark Zuckerberg beschreibt, schon erreicht? Geht es darum, Wege zu suchen, die in der „Post-Privacy. Prima leben ohne Privatsphäre“ ermöglichen, wie sie Christian Heller vorschlägt oder um Schutz und Weiterentwicklung bestehender rechtlicher Grundlagen unserer Demokratie?

## Seminarprogramm

### Montag

- 10 Uhr Eintreffen der Teilnehmer\_innen. Begrüßung. Kennenlernspiele, Zimmerverteilung. Vorstellung der Teilnehmer\_innen und der Teamer\_innen. Informationen zum Haus und der Umgebung. Vorstellung und Diskussion des Seminarablaufs
- Einführung: Dimensionen der Digitalisierung. Wirtschaftliche, gesellschaftliche, kulturelle und politische Aspekte. Anschließend Plenumsdiskussion
- Einteilung der Teilnehmer\_innen in medienorientierte und themenspezifische Arbeitsgruppen
- 12.30 Uhr Mittagessen
- 14.30 Uhr Kaffee
- 15.00 Uhr Begriffsklärung „Digitalisierung“ anhand kurzer Texte aus politischer, wirtschaftlicher und kultureller Perspektive. Gemeinsames Erstellen einer Arbeitsdefinition. (Interviews von Sascha Lobo / World-Café)
- 16.45 Uhr Materialsammlung zum Thema in Arbeitsgruppen. Abfrage und Diskussion des Kenntnisstands und der Interessen der Teilnehmer\_innen zum Thema Globalisierung und deren Auswirkung auf Arbeit und Alltag  
Was verstehen die TN unter dem Schlagwort „Digitalisierung“?  
Welche Folgen bemerken oder antizipieren sie für ihre persönliche Lebensführung und Planung? Wie schätzen die TN den Einfluss ein, den die Bürger\_innen auf die Entwicklungen haben, die mit der Digitalisierung einhergehen?
- 18.30 Uhr Abendessen
- 20.00 Uhr Gemeinsames Abendprogramm in Abstimmung mit den TN

### Dienstag

#### Gruppe 1

- 8.30 Uhr Frühstück
- 9.30 Uhr Input: Einführung in die Methode Mini-LARPs
- 10.00 Uhr Theaterpädagogische Übungen um Teilnehmende auf die Methode vorzubereiten
- 11.30 Uhr Einführung in die Spielwelt von „Datenwelten - 2084“  
Erstellen bzw. Annahme des jeweiligen Spiel-Charakters
- 12.00 Uhr Mittagessen
- 14:00 Uhr Kaffee und Kuchen
- 14.30 Uhr Durchführung des Mini-LARPs „Datenwelten 2084“

18.15 Uhr Auswertung des Mini-LARPs auf emotionaler Ebene

18.30 Uhr Abendessen

20.00 Uhr gemeinsames Abendprogramm

## **Gruppe 2 Making Off Gruppe**

### **Mittwoch**

8.30 Uhr Frühstück

9.30 Uhr Auswertung des Mini-LARPs auf inhaltlicher Ebene.

Kleingruppenarbeit - Auswirkung der Digitalisierung auf das Gemeinwesen verstehen

Impuls: Die Story im Ersten: Das Darknet

Folgen für den Arbeitsmarkt und die Situation von Arbeitnehmer\_innen in Deutschland und weltweit? Recherche in unterschiedlichen Informationsquellen: (Blogs im Internet, Zeitungsartikel, Filme, Fachzeitschriften, etc.)

11.00 Uhr Digitale Selbstverteidigung versus Transparenz  
Geplantes Expert\_innengespräch mit Simon

12.30 Uhr Mittagessen

14.30 Uhr Kaffeepause

15:00 Uhr Kleingruppe 1

Crypto-Party  
Arbeit in Kleingruppen zu Sichtbarkeit im Netz

Kleingruppe 2  
Kurzfilmgruppe zum Thema - Das gute Netz

18.30 Uhr Abendessen

20:00 Uhr Gemeinsames Abendprogramm

### **Donnerstag**

8.30 Uhr Frühstück

9.30 Uhr Kleingruppe 1  
Erstellen von Tutorials in Form von Erklärfilmen in Kleingruppen zu Themen wie „Warum braucht es digitale Menschenrechte?“, „Welchen Einfluss hat die Digitalisierung auf unseren Alltag?“, „Wie können wir Herr\_innen unserer Daten werden?“

Kleingruppe 2  
Weiterarbeit am Kurzfilm

- 11.15 Uhr Arbeit an der medienspezifischen Umsetzung des Seminarthemas in Kleingruppen
- 12.30 Uhr Mittagessen
- 14.30 Uhr Kaffee
- 15.30 Uhr Fortsetzung der Kleingruppenarbeit
- 18.30 Uhr Abendessen
- 20.00 Uhr Abschlussfeier

**Freitag**

- 9.00 Uhr Abschließen der Seminardokumentation
- Präsentation der Ergebnisse in der Gesamtgruppe
- Diskussion der Präsentation.
- 12.00 Uhr Mittagessen
- 12:30 Uhr Reflexion der Arbeitsprozesse in den Arbeitsgruppen.  
Gesamtbewertung und inhaltliche, methodische Evaluation des Seminars
- 13.30 Uhr Abreise der Teilnehmenden