



HERZLICH WILLKOMMEN AUF DEM CONCEPTOPIA.CAMPUS

ONLINE-SEMINAR AM 6.5.21

EURE DOZENTINNEN



CHRISTIN FELDMANN



SVEN RADTKE

ABLAUFPLAN

MODUL 3: DIGITALE.UREINWOHNER

Modul 3: Digitale.Ureinwohner – Digitale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen				
Modul	Format	Termin	Uhrzeit	UE
3.1	Online-Seminar	6.5.	10.00 – 13.00 Uhr	3
3.2	Selbstlernphase	ab 7.5.	/	1
3.3	Online-Seminar	20.5.	10.00 – 13.00 Uhr	3
3.4	Selbstlernphase	ab 21.5.	/	1

ABLAUFPLAN

DIGITALE.UREINWOHNER - SEMINAR I

PHASE I: KULTUR ODER TREND 10:00 -11:00

PHASE II:LEBENSWELT 11:10 - 12:00

PHASE III: RISIKOFAKTOREN DIGITALER WELTEN 12:10 - 12:25

PHASE IV: MEINE ROLLE IM UMGANG MIT GEWALT 12:25 - 12:45

ORGANISATORISCHES

1. Vernetzungstreffen am 27.5. von 10.00- 15.00 Uhr

genauer Ablaufplan beim nächsten Online- Seminar am 20.5.

2. Terminfindung Abschlusstermin des CAMPUS Modul 6.2 nach den Sommerferien

Doodle: Bitte bis zum 20.5. eintragen, welcher Termin für euch möglich wäre. Werden wir per Mail schicken.

3. Evaluation der ersten 3 Module

Werden wir per Mail schicken.

PHASE I:

KULTUR ODER TREND

Jugendmedienkulturen begreifen



JUGENMEDIENKULTUR

Kai-Uwe Hugger

Digitale Jugendkulturen

Von der Homogenisierungsperspektive zur Anerkennung des Partikularen

Jugend ist gegenwärtig nicht nur Offline-Jugend, sondern zugleich Online-Jugend. Auch die in diesem Band im Mittelpunkt stehenden jugendkulturellen Vergemeinschaftungsformen, in deren Rahmen Jugendliche sich selbst darstellen, sich mit ihrer Identität auseinandersetzen und ein soziales Miteinander mit Gleichgesinnten finden können – sei es HipHop, Gothic, Techno oder sei es die Emo- oder Visual Kei-Szene –, sind heute nicht mehr denkbar ohne ihre Erweiterungen im Internet. Insofern sind Jugendkulturen immer auch digitale Jugendkulturen.]

DIGITALE UREINWOHNER VS. DIGITALE IMMIGRANTEN

- Digitale Ureinwohner? = technisch
- Kindern/ Jugendlichen ist nicht bewusst
 - ◆ dass im Internet Inhalte immer wieder abgerufen, oder weitergeschickt werden können
 - ◆oder, dass Inhalte auch von den Apps selbst abgezogen werden
 - ◆ ... oder, dass hinter einem Profil nicht immer der steckt, als der sich der Mensch ausgibt
 - ◆ dass sie nicht überall mit ihrem Realnamen im Netz unterwegs sein sollten
 - ◆ nicht Jedem ihre Daten geben sollten

DIGITALE UREINWOHNER VS. DIGITALE IMMIGRANTEN

- technologisches Wissen ist da- inhaltliche Hintergründe fehlen
 - ◆ Big Data
- soziale Kontexte der Digitalisierung sind noch in der Verhandlung
- trotzdem ist die Jugendkultur vornehmlich digital oder durch digitale Netzwerke verlängert

Die Regeln dieser Räume müssen aber erst erlernt werden! Wir alle sind virtuelle Immigranten.

WAS HABEN DIE BEGRIFFE KULTUR UND TREND DAMIT ZU TUN?

- Was ist Kultur? Was ist Trend?
- Wie erkennt man diese Unterschiede?
- Was bedeuten Sie für mich als medienpädagogische Konzeptberater*in?

NYAN CAT

Trend oder Kultur?



NYAN CAT

Trend oder Kultur?



- **Januar 2021:**

- Chris Torres (alias @PRguitarman) versteigert sein GIF für 490.000 Euro, umgerechnet rund 600 000 Dollar/ bezahlt wird mit Kryptowährung/Bitcoins
- **Krypto-Konzept:** „Non-fungible tokens“ (NFTs), („nicht-ersetzbaren Symbole“) (seit Oktober 2017 Trend)
 - nicht alle Inhalte sind künstlerische Werke = auch digitale Sammelkarten, etwa aus dem Star-Trek-Universum, Grundstücke von Minecraft, Cottagecorehäuser usw.
 - erworben wird hier nicht das Urheberrecht-/Nutzungsrecht, sondern nur die Original- Datei
 - Kontexte dürfen weiter benutzt werden
 - Umwandlung von Digitalen Werken in Krypto - Kunst- **SUBKULTUR**



FEUILLETON PODCAST AKTUELL

zum Thema

-45.10 über Subkultur und Jugendmedien- - 43.34

ABO SHOP AKADEMIE JOBS MEHR ▾

E-PAPER AUDIO APPS ARCHIV MERKLISTE ANMELDE

ZEIT ONLINE

Suche



Politik Gesellschaft Wirtschaft **Kultur** ▾ Wissen Gesundheit ▾ Digital Campus ▾ Arbeit Sport ZEITmagazin ▾ mehr ▾



PODCAST: DIE SOGENANNT GEGENWART / BLOCKCHAIN



Wir haben nichts zu verlieren als unsere Ketten!



-00:55:41

Podcast abonnieren:

[Alle Folgen](#) ▸

Die Blockchain fasziniert unsere Podcaster Ijoma Mangold und Lars Weisbrod. Warum nicht zur Abwechslung eine neue Technologie feiern? Sie wird die Welt revolutionieren!

Von **Ijoma Mangold** und **Lars Weisbrod**

3. Mai 2021, 14:14 Uhr / [24 Kommentare](#) /



© Paula Markert für ZEIT ONLINE

<https://www.zeit.de/kultur/2021-04/blockchain-bitcoin-kryptowaehrung-technologie-internet-revolution-netzwerke-spieltheorie>

WEN ES INTERESSIERT

RAP ZU BLOCKCHAIN/BITCOIN

Kryptowährungen ,Coins wie Fork, ICO,
Bubble, Referral-Link, Wallet,Blockchain

Sido & Savas "Hodln" feat. Basti DNP, Frauenarzt, Manny Marc,
Yassin, Felix Krull & Sera Finale



https://www.youtube.com/watch?v=cHf27O_IQDE&t=47s

NET. ART

kreative Auseinandersetzung mit technischen und soziologischen Aspekten der Digitalisierung

N

R

W

F

O

R

U

M

D

Ü

S

S

E

L

D

O

R

F

E

G

O

DIE ZUKUNFT DER DIGITALEN IDENTITÄT

19.09.15-17.01.16

UPDATE

AUSSTELLUNGSPARTNER

ICH, ICH & ICH

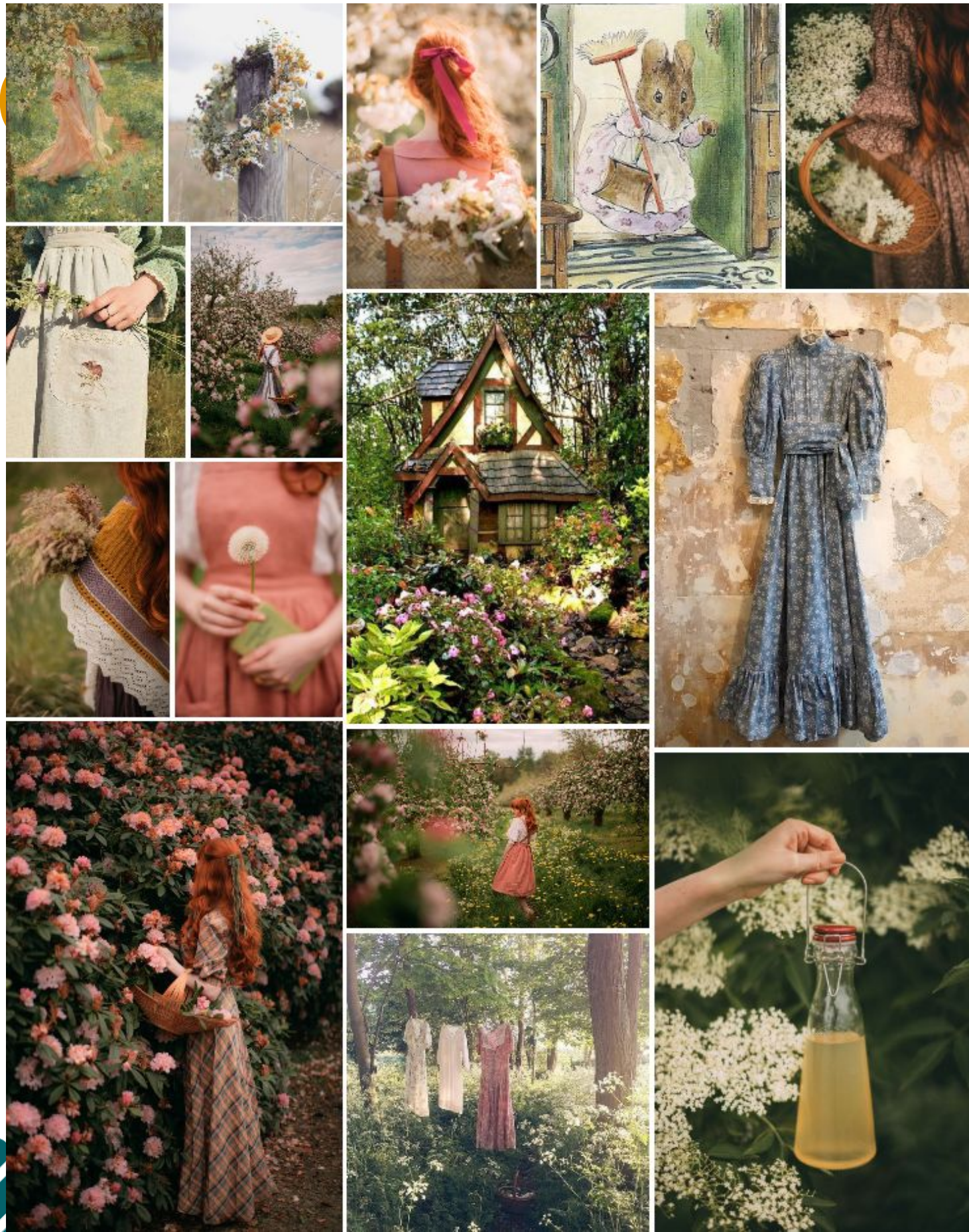
Das Ausstellungsprojekt EGO UPDATE. Die Zukunft der digitalen Identität im NRW-Forum Düsseldorf widmet sich dem Phänomen „Selfie“ und thematisiert, wie sich unsere Vorstellungen vom Menschsein unter dem Einfluss digitaler Medien verändern. Das „Ich denke, also bin ich“ scheint sich unlängst in ein „Ich fotografiere, ich dokumentiere, also bin ich“ verwandelt zu haben. Die Gruppenausstellung liefert Denkanstöße und mögliche Antworten auf die Frage, wie das digitale und technologische Weltgeschehen in die menschliche Identität eingreift und unsere Gesellschaft formt. 23 internationale und nationale Positionen zeigen auf, wie Künstler mit diesem Phänomen ihrer Zeit umgehen und das Selfie als ein eigenes visuelles Genre nutzen, welches die Fotografie als Medium und als Kunstform verändern wird.

Es ist ein popkulturelles Massenphänomen, das die grundlegende menschliche Frage „Wer bin ich?“ neu verhandelt: Das Selfie. 25 Millionen Deutsche tun es: Sie inszenieren und porträtieren sich selbst, machen sich und anderen ein Bild von sich. Düsseldorf ist sogar die Selfie-Metropole der Bundesrepublik, wie das Time magazine im Jahr 2014 erhob, weit vor H



H3K

Haus der elektronischen Künste Basel



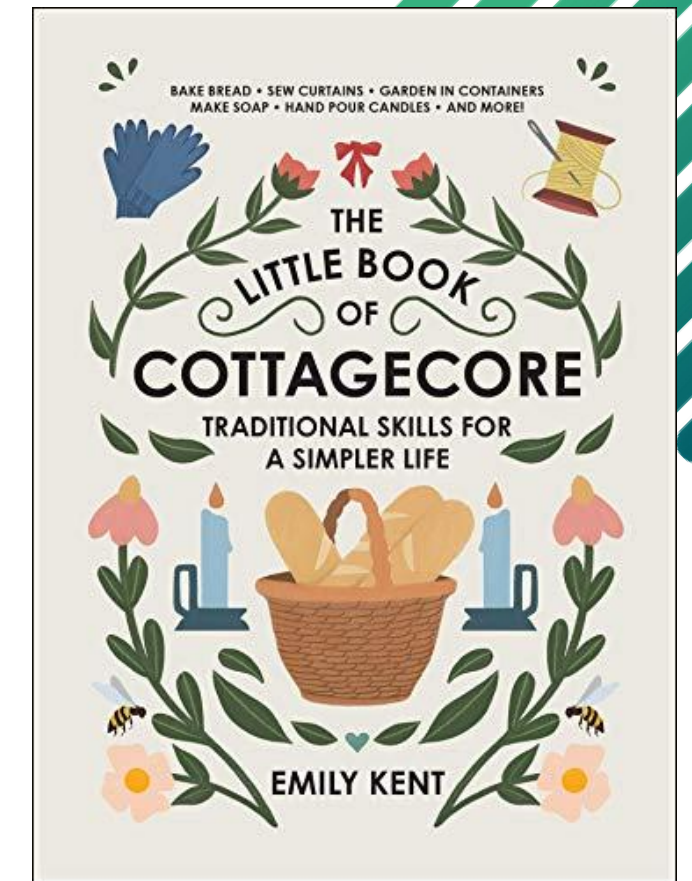
COTTAGECORE



Tiny Houses



Minecraft Cottage Core



Emily Kent: The Little Book of Cottagecore: Traditional Skills for a Simpler Life.



(Image credit: ngc922 / Mojang)

Link: [Ghibli inspired cottage \(Kiki's Delivery Service\)](#)



[@aestheticcottagecore](#)/Instagram



COTTAGECORE

Trend oder Kultur?

- englischen Wort für Landhaus, „Cottage“, + „Hardcore“:
- **Inhalt:** Leben in der Natur möglichst einem Landhaus nachzuahmen draußen sein, barfuß über Wiesen tanzen, Brot, Marmelade und Co. selbst machen, Countrymusik machen/ anhören
- Widerspiegelung in Kleidung und Ästhetik, aber auch in Games oder Musikvideos
- #Sinnfluencer als wichtigste Schnittstelle
- **Wichtigste musikalische Vertreter*innen:** Taylor Swift, Lord Huron (Frühstück mit Bären), Sufjan Stevens, Iron & Wine

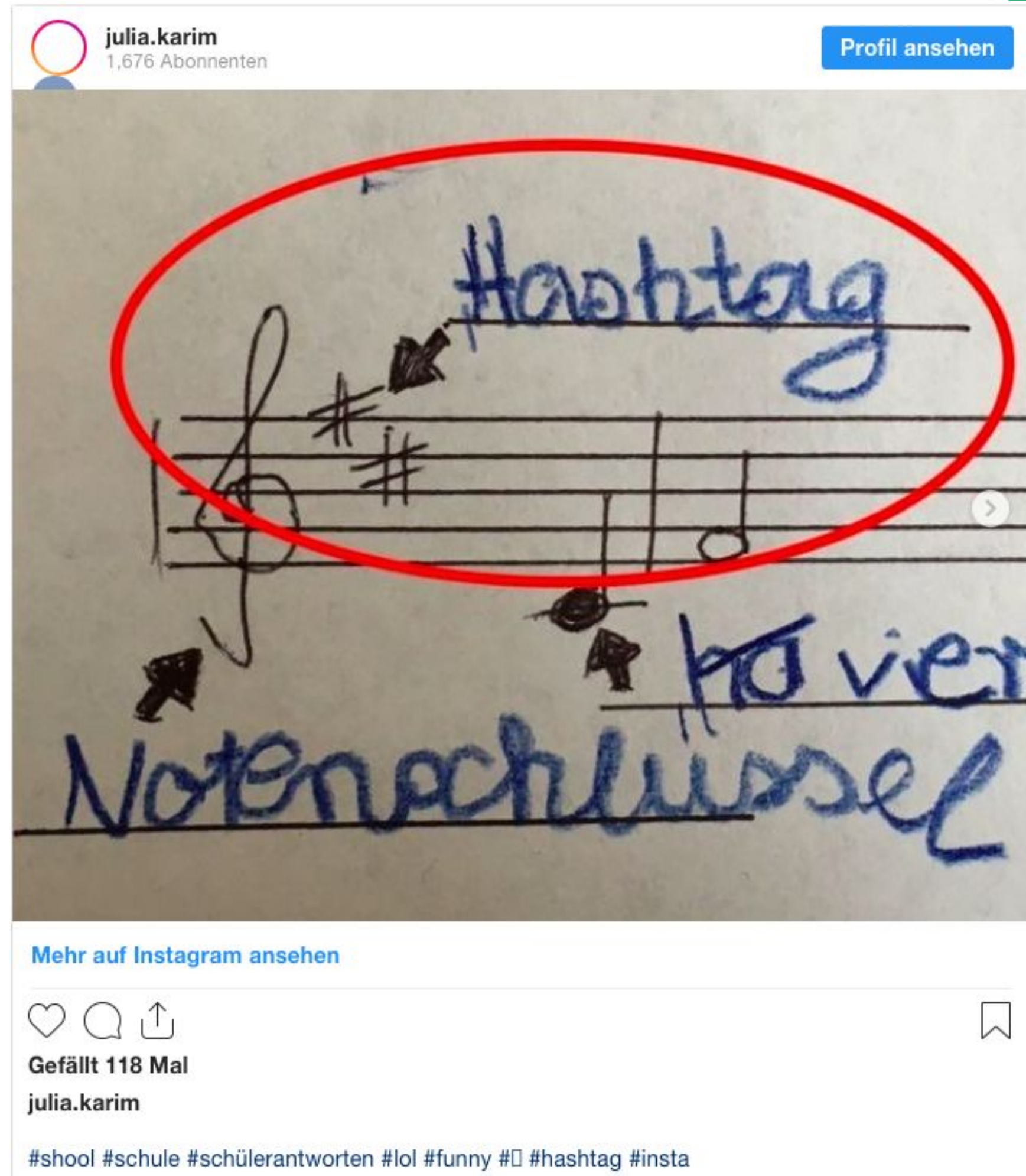
#ICE BUCKET CHALLENGE

TREND ODER KULTUR?



DER HASHTAG

TREND ODER KULTUR?



COSPLAY

TREND ODER KULTUR?



COSPLAY

TREND ODER KULTUR?

- (Sub-)Szene innerhalb der deutschen Anime/Manga-Fanszene
- eigenen Szene-Merkmale wie Rituale, Hierarchien und Treffpunkte
- geht zurück auf nordamerikanischen Science-Fiction-Fandom. Dessen Kostümierungspraxis wurde von japanischen Fans aufgegriffen und innerhalb ihres eigenen popkulturellen Kontextes modifiziert.
- **Begriff Cosplay:** entstanden in der Anime/Manga-Fanszene im Japan der späten 1970er und frühen 1980er Jahre.
- **In Deutschland:** verbreitete – v. a. im Zuge von ‘Sailor Moon’ ab 1996
- Anime/Manga-Conventions seit 1999
- dichtere kommunikative Vernetzung durch das Internet trugen zur Bildung der Szene wesentlich bei

TREND DEFINITION

Trend: kurzfristige Lebensdauer bis 5 Jahre =
auch mittlere Lebensdauer bis 15 Jahren ist noch ein Trend

Metatrend: gesellschaftliche und strukturelle Umstrukturierung

Megatrend: kulturelle Umstrukturierung aller
Gesellschaftsschichten, die man als Individuum nicht
beeinflussen kann - Dauer ca. 50 Jahre Übergang in den
Kulturbegriff

<https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/trends-grundlagenwissen/>

KULTUR DEFINITION

(1) der normative Kulturbegriff Kanon ästhetischer Werke populärer Kunst während die Alltags-, Massen- und Populärkulturen ausgegrenzt werden

(2) der totalitätsorientierte Kulturbegriff Glaubens-, Lebens- und Wissensformen

(<https://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/kulturelle-bildung/59917/kulturbegriffe?p=2>)

KULTUR DEFINITION

(3) der differenztheoretische Kulturbegriff Subsystem der sozial ausdifferenzierten "modernen Gesellschaft, das sich auf intellektuelle und ästhetische Weltdeutungen spezialisiert" und das "zum Bestand der modernen Gesellschaft bestimmte funktionale Leistungen erbringt"

(4) der bedeutungs- und wissensorientierte Kulturbegriff “ von Menschen erzeugte Gesamtkomplex von Vorstellungen, Denkformen, Empfindungsweisen, Werten und Bedeutungen aufgefasst, der sich in Symbolsystemen materialisiert. Einer solchen Begriffsbestimmung zufolge sind nicht nur materiale (z.B. künstlerische) Ausdrucksformen zum Bereich der Kultur zu zählen, sondern auch die sozialen Institutionen(z.B. Sprache) und Einbettung in einen kulturellen Kontext (z.B. eines Landes, oder einer Religion), die die Hervorbringung solcher Artefakte überhaupt erst ermöglichen”

<https://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/kulturelle-bildung/59917/kulturbegriffe?p=2>

VERÄNDERUNG VON KULTURPRAKTIKEN

FAZIT

- **technologischer Wandel verändert:**

- wie wir kommunizieren
- Medien konsumieren

- **beeinflusst:**

- Individuum
- Kulturpraktiken
- Bildungsbedarf -/möglichkeiten
- schafft auch neue Möglichkeiten für zivilgesellschaftliche Beteiligung

DIGITALISIERUNG VS. DIGITALITÄT

Digitalisierung:

Technologischer Aspekt, Schaffung einer Infrastruktur, Apps, KI, etc.

FÜNF TREIBENDE KRÄFTE DER DIGITALISIERUNG



Def.: Digitalität (kulturelle Bildung)

kulturelle Aspekte, mit denen man die Digitalisierung füllt wie: Sprache, Verhandlungsformen, Kunst, Sozialer Interaktion, Teilhabe, Meinung usw.

POSITIONSPAPIER KULTURELLE BILDUNG

- Digitale Räume eröffnen Kindern und Jugendlichen unzählige Möglichkeiten, sich auszudrücken und zu positionieren.
- Räume werden vielfach von Algorithmen gesteuert, von kommerziellen Interessen dominiert Potenziale als auch die Risiken der Digitalisierung bedürfen gesellschaftlicher Antworten und pädagogischer Aufmerksamkeit.
- Inszenieren, Interpretieren, Erzählen und Hinterfragen von Geschichten, ebenso wie die Fähigkeit, Informationen und Mechanismen kritisch bewerten zu können als Grundlagen, mit digitalen Techniken umzugehen - **Kulturbegriff**

DIGITALITÄT

„Digitalität ist selbstverständlicher Teil jugendlicher Lebenswelten und unserer Gesellschaft. Eine kulturelle Bildungspraxis, die dieser Tatsache gerecht wird, greift **neu entstehende Praxen und Ausdrucksformen** auf und integriert sie in ihre Angebote. Aufgabe von Jugendarbeit und Kultureller Bildung ist es, für kommerzielle Mechanismen zu sensibilisieren und Kinder und Jugendliche darin zu unterstützen, **Digitalität selbstbestimmend zu gestalten und zu nutzen**. Das sind entscheidende Faktoren für Bildung und Teilhabe.

“Medienkompetenz umfasst (...) sowohl Symbol- und Bildsprachenkompetenz, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit, Text- und Sprachfertigkeiten, Medienwissen und Medienkritikfähigkeit als auch ein Grundverständnis von Coding und den Wirkweisen von Algorithmen”

Digitalität gestalten. Jugendgerechte Kulturelle Bildung in der digitalen Gesellschaft, Positionspapier der BKJ

VERÄNDERTE KULTURPRAKTIKEN DURCH SOZIALE NETZWERKE

Medien:

Fotos, Videos, Gifs, Memes, Emojis, Live Contents

Selbstdarstellung

Je nach Intention: Viele Freunde, spannende Reisen, interessanter Job, gutes Aussehen, Stimmungen, Soziale Interaktion (auch in Form von Challenges)

Stellungnahmen

eigene Sichtweise, Gleichgesinnte finden, am politischen gesellschaftlichen Diskurs teilnehmen, Teilhabe, Sichtbarmachung von Diversität

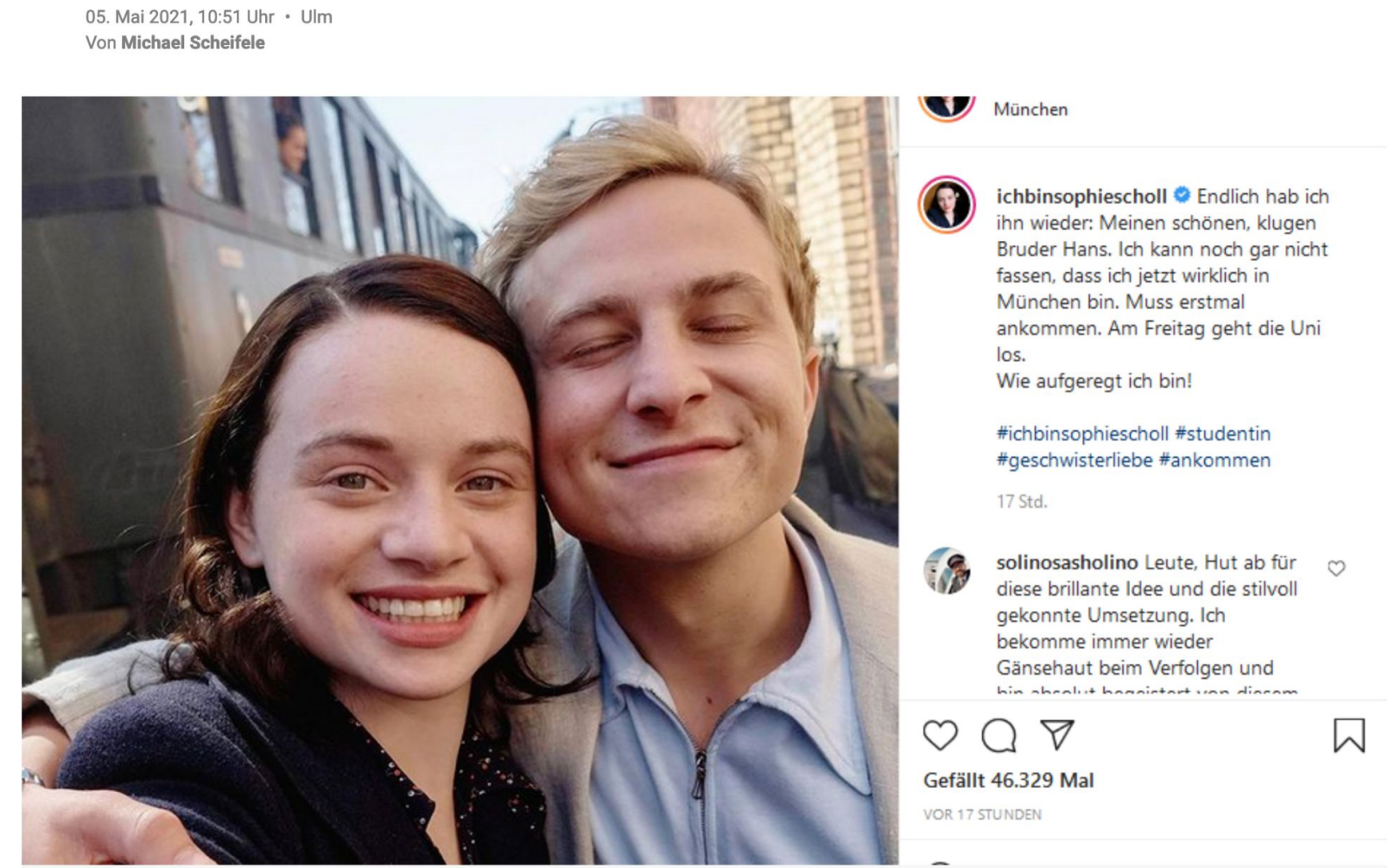
Erfahrungsberichte

Eigene Sichtweise, Gleichgesinnte finden, am politischen gesellschaftlichen Diskurs teilnehmen, sich und die Welt zu zeigen und andere Sichtweisen zu offenbaren, Verhandlungsprozesse

Gründe: Lebenswelten, Ausdruck von Gefühlen, Mitzumachen- sich auch international, auszutauschen, Bestätigung, Anerkennung von Peers, Likes, Abgrenzung, Identitätsfindung.....

AKTUELLE DEBATTE-

Kulturelle Aneignung/ Sophie Scholl in Echtzeit



ZUSAMMENFASSEND

- Trend und Kultur sind meist fluide und per Definition nicht leicht auseinanderzuhalten
- Jugendmedien sind (per Definition) im Moment nur “Trend” oder “Kulturpraktiken”
- für junge Menschen ist die Digitalisierung dennoch kulturell verankert (Digitale Ureinwohner) - für ältere Generationen eher schwierig zu begreifen
- neue Medien reichern analoge Jugendkulturen an und erweitern sie
- die Digitalisierung ist jung und muss mit kulturellen Verhandlungsformen gefüllt werden, die analogen Lebenswelten nah sind (Digitale Immigranten):
 - Sprache
 - sozialer Interaktion
 - Teilhabe/ Demokratie/ Kunst/ Gesellschaft
 - Verhaltensregeln/ Ethik

Unsere Aufgabe in der Medienkonzept-Beratung ist es, kulturelle und soziale Kontexte des Miteinanders in den digitalen Raum zu transportieren

Beispiele : Kommunikation, Netiquette, Regeln im Chat, Ethik, Erlernen von Mechanismen des Web 2.0 etc.

PHASE II: LEBENSWELTEN



LEBENSWELTORIENTIERUNG

- Zentraler Begriff der Kinder- und Jugendförderung
- Orientierung der sozialen Arbeit an den Lebenswelten und dem **Alltag** von Kindern und Jugendlichen
- fördert Partizipation
- bietet Anknüpfungspunkte für präventive Maßnahmen

→ **professionelles Interesse an Jugendkultur**

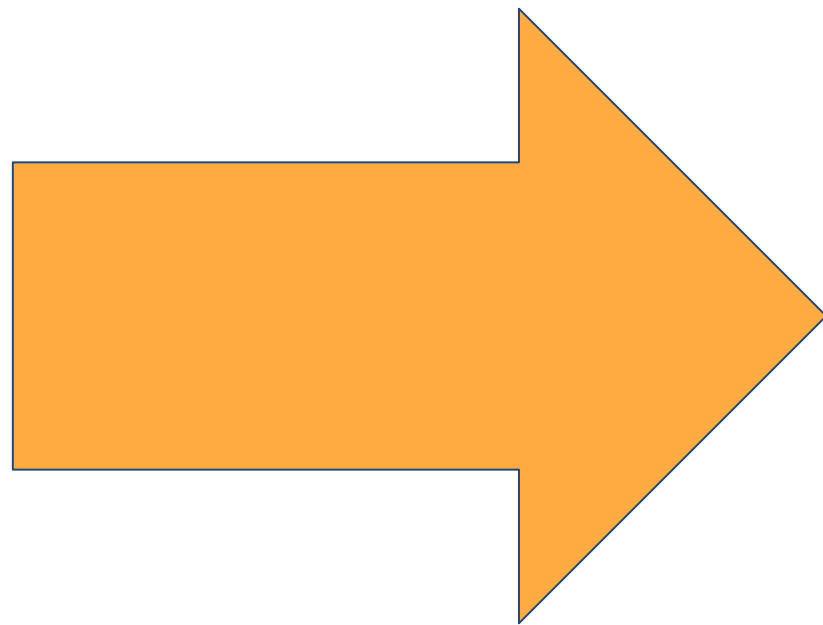
→ **Haltungsfrage!**

LEBENSWELTORIENTIERUNG ALS HALTUNG

- Teilhabe an (Jugend-)Kultur und Politik bedeutet gleichzeitig heute auch Teilhabe an Medien(kultur)
- Orientierung an Lebenswelten heißt Orientierung am Alltag d. Zielgruppe → Fokussierung auf digitale Tätigkeiten, Aufgreifen der Thematiken die KuJ beschäftigen

Außerdem: Der Zugang zu Massenmedien ist laut UN Kinderrechtskonvention Artikel 17 gesetzlich vereinbart!

LEBENSWELTORIENTIERUNG ALS HALTUNG



Fachkräfte benötigen einen Zugang zu den digitalen Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen

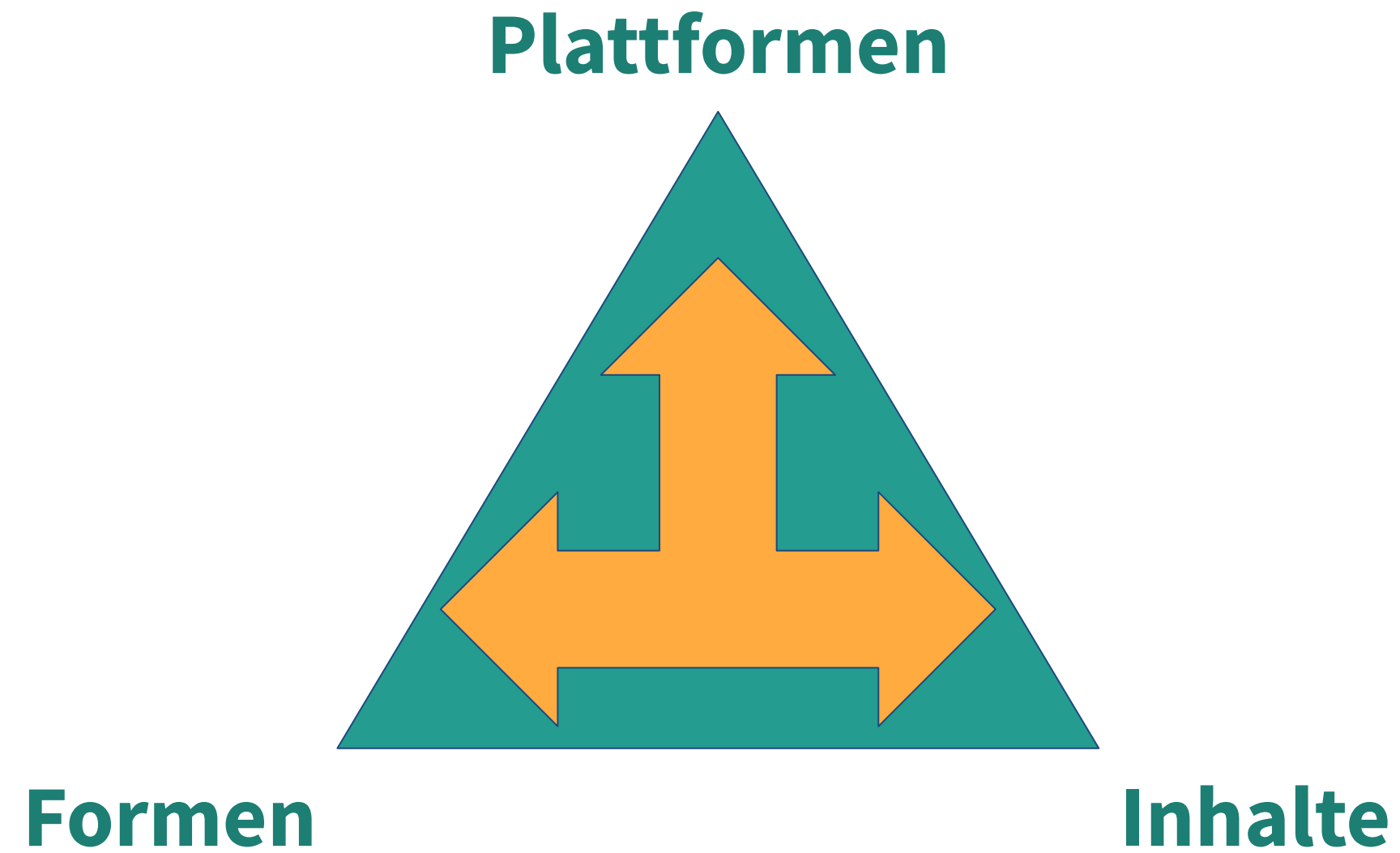


DIGITALE LEBENSWELTEN





DIGITALE LEBENSWELTEN

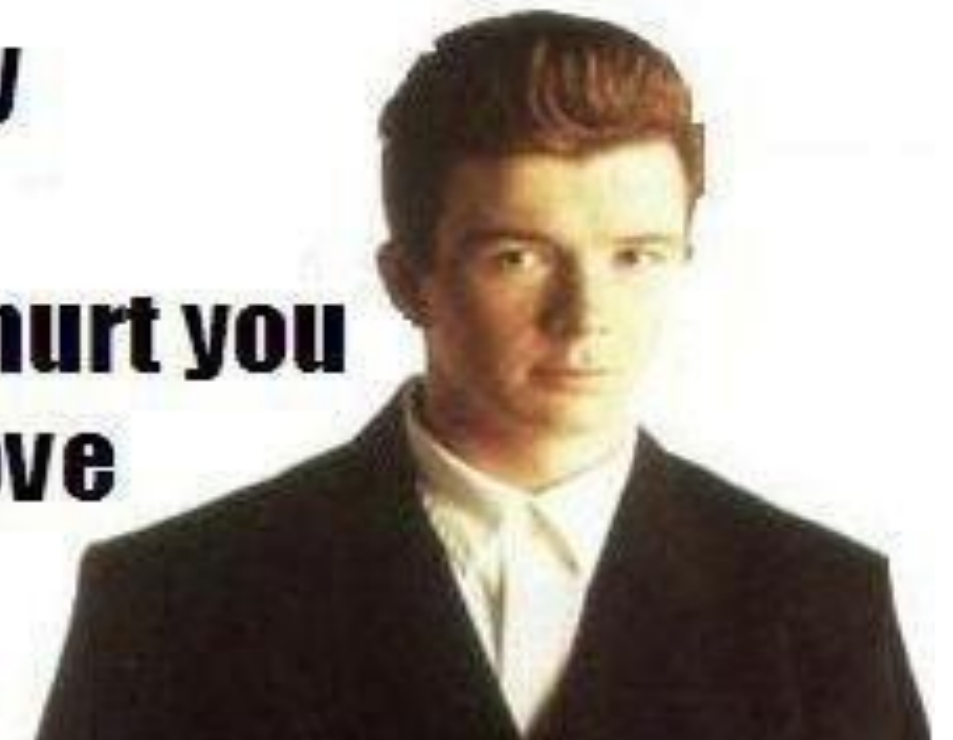


DIGITALE LEBENSWELTEN - FORMEN



Rick Astley's never gonna:

- a. give you up**
- b. let you down**
- c. run around and desert you**
- d. make you cry**
- e. say goodbye**
- f. tell a lie and hurt you**
- h. all of the above**



www.JJ.AM

DIGITALE LEBENSWELTEN - INHALTE

von verschiedenen Faktoren abhängig:

- Plattform
- Subkultur (Gaming, VLOG, Memes)
- Zeit
- Trends / aktuelle Ereignisse

Es gibt zwar Tendenzen, welche Plattform wofür und von wem genutzt wird, aber immer auch Variabilität

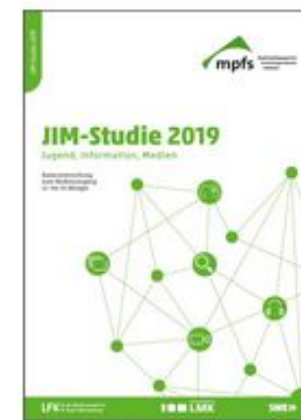
LEBENSWELTEN IM WANDEL

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

- führt seit 1998 Studien durch
- Studien zur Mediennutzung von KuJ
- KIM behandelt 6-13 J.
- JIM behandelt 12-19 J.



JIMplus 2020



JIM-Studie 2019



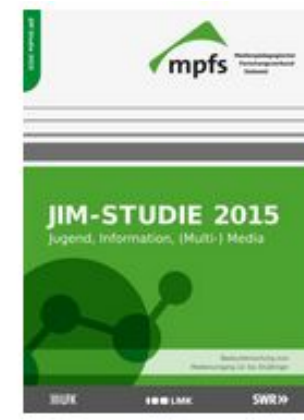
JIM-Studie 2018



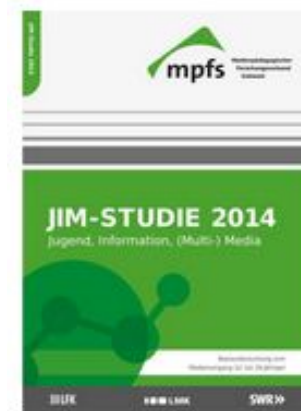
JIM-Studie 2017



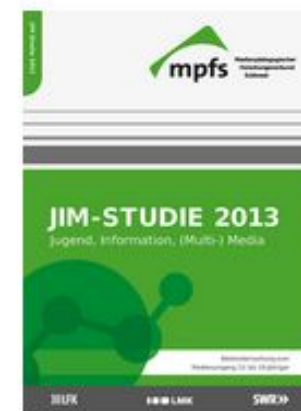
JIM-Studie 2016



JIM-Studie 2015



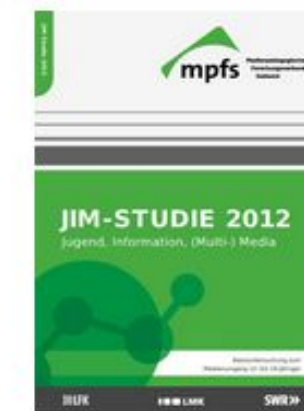
JIM-Studie 2014



JIM-Studie 2013



15 Jahre JIM



JIM-Studie 2012



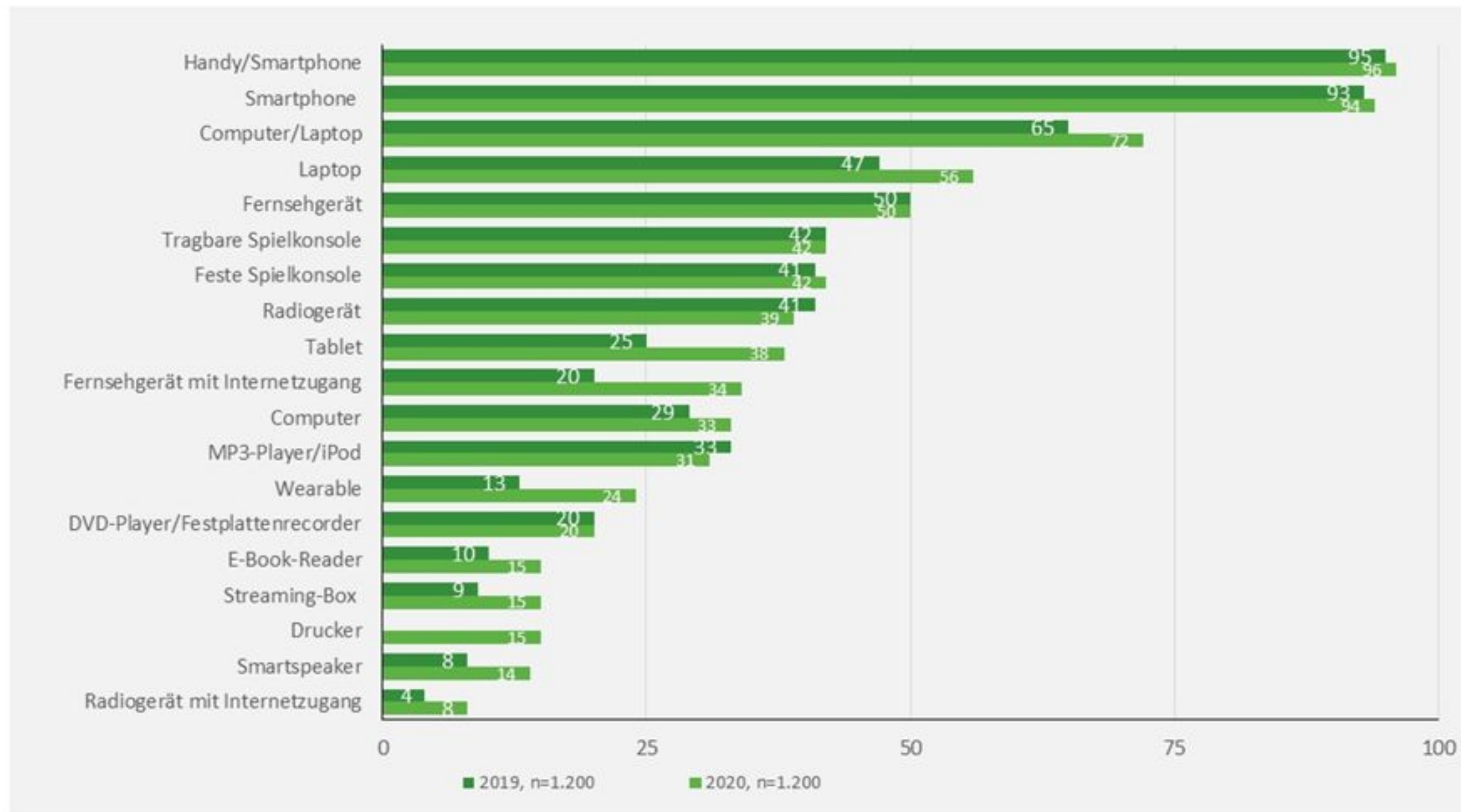
JIM-Studie 2011



JIM-Studie 2010

Gerätebesitz Jugendlicher 2020 – Vergleich 2019

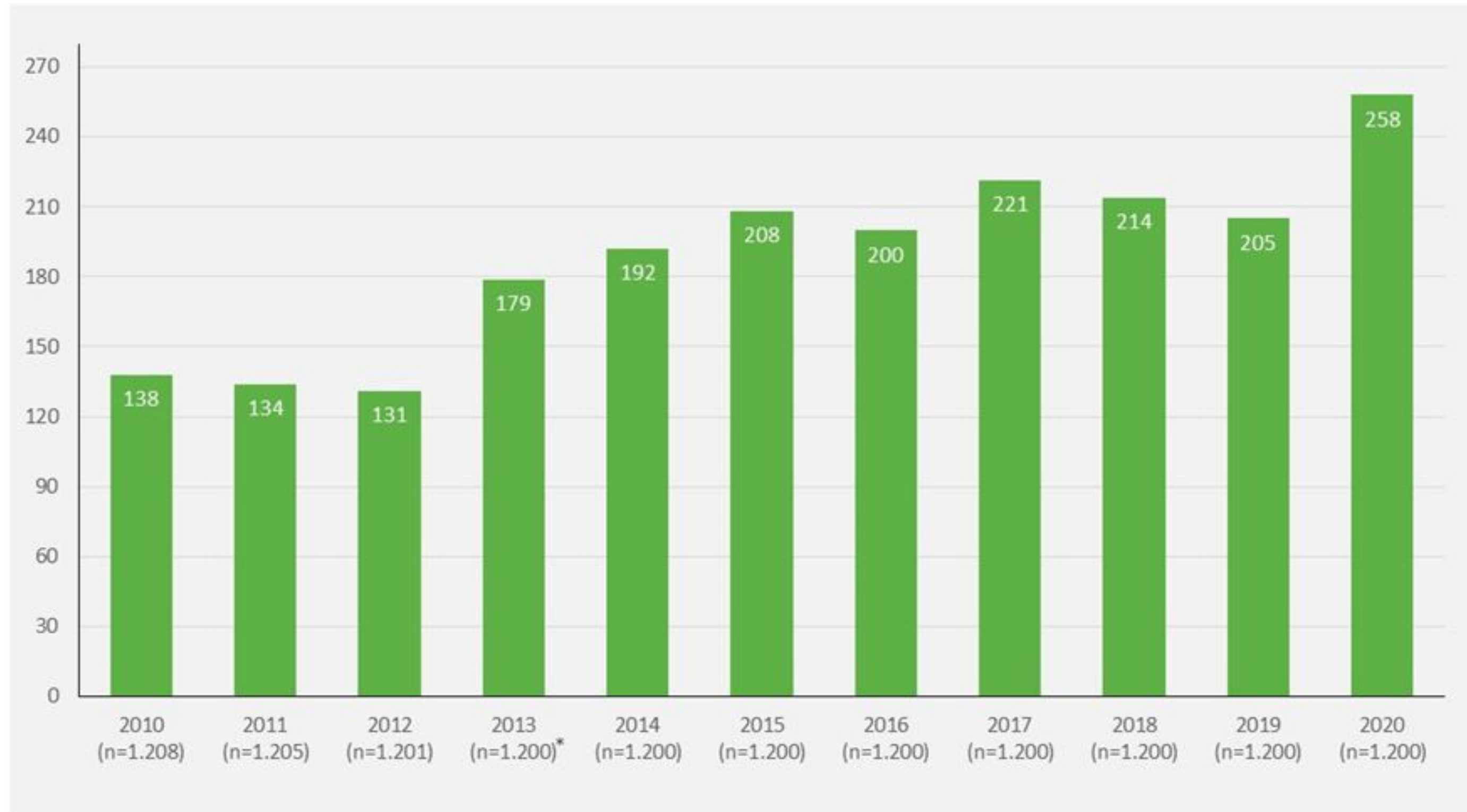
- Auswahl -



Quelle: JIM 2019, JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten

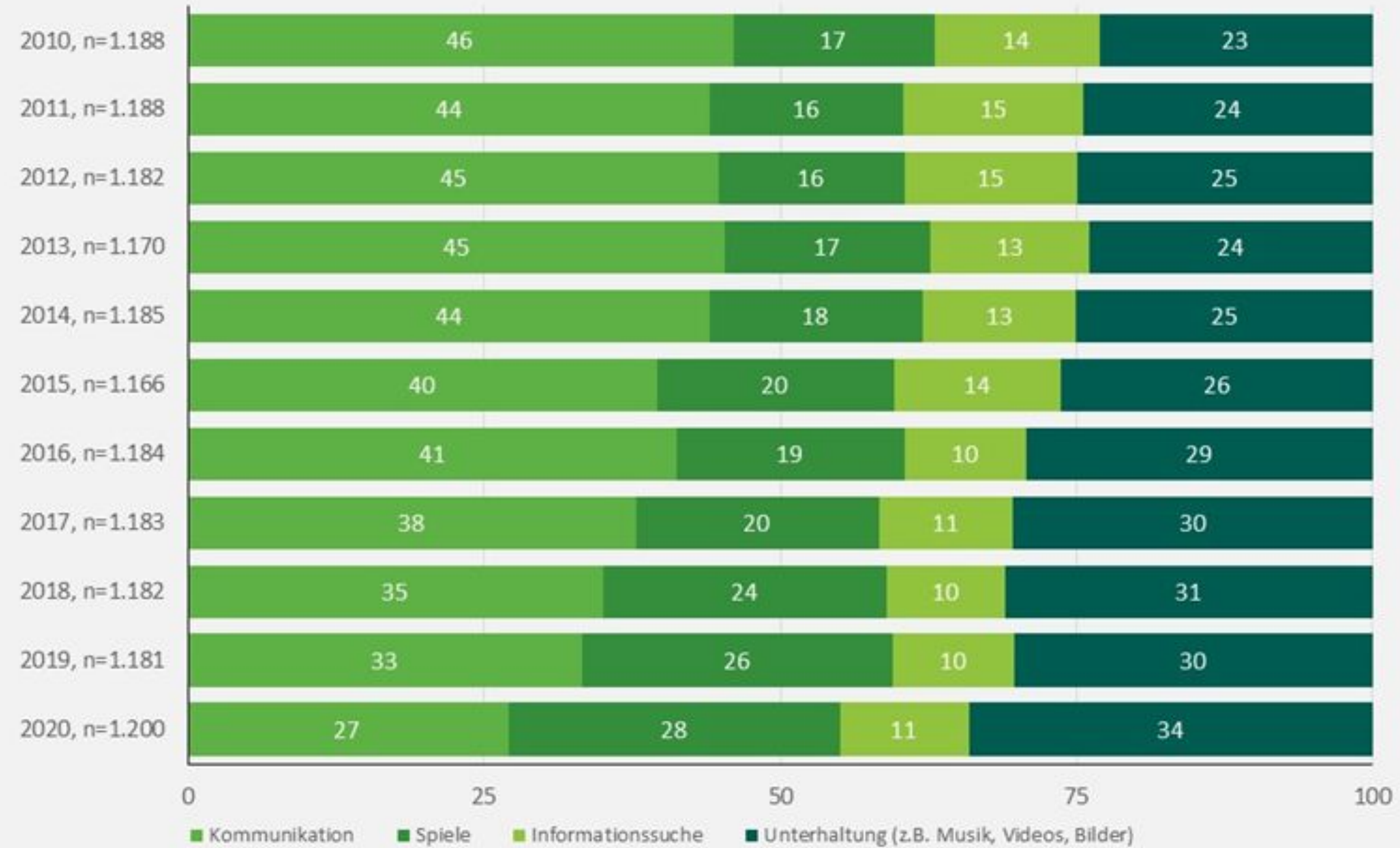
Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2010-2020

– täglich/mehrmals pro Woche –



Quelle: JIM 2010-JIM 2020, Angaben in Minuten; *Änderung der Fragestellung, Basis: alle Befragten

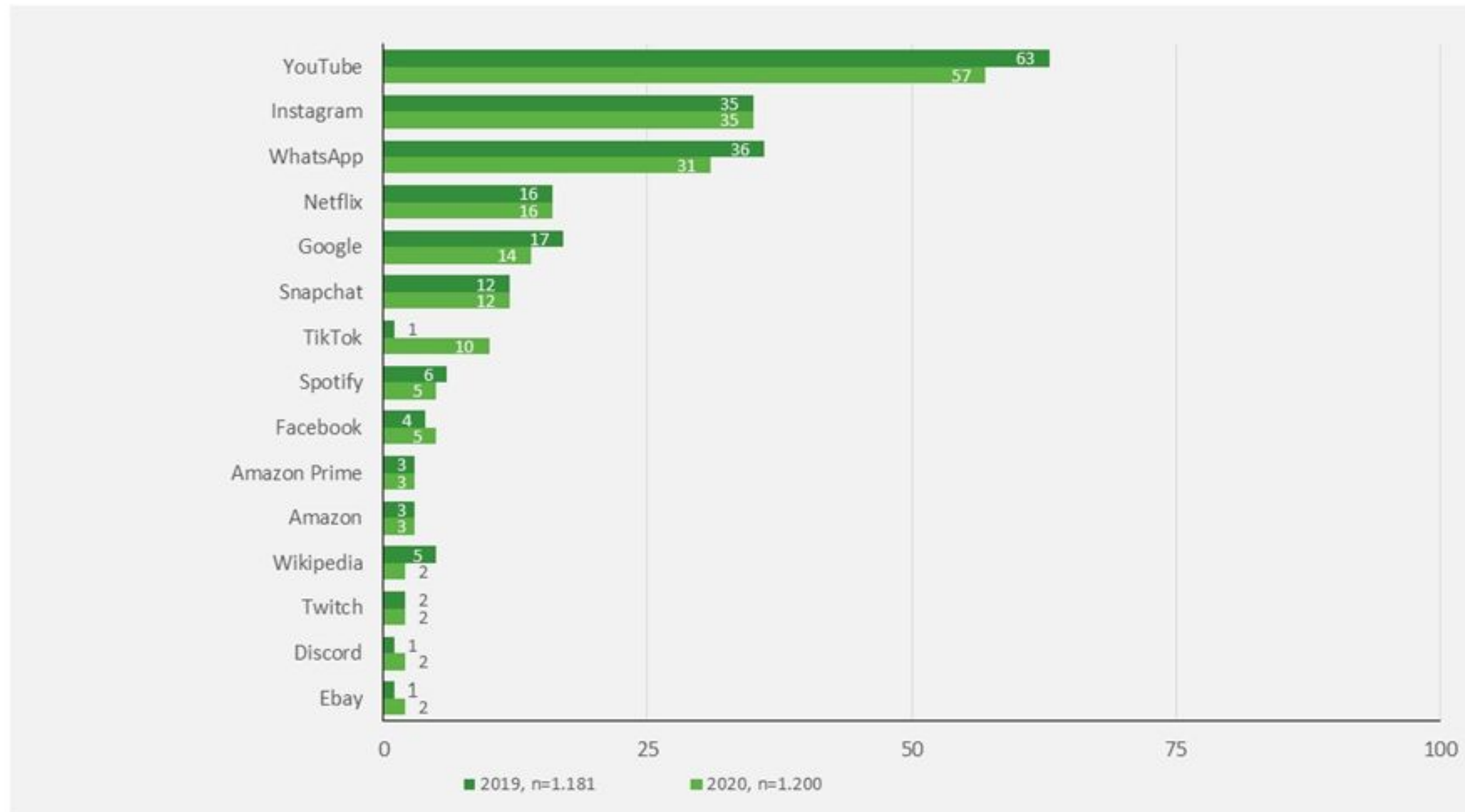
Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung 2010-2020 - in Prozent -



Quelle: JIM 2010-JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer

Liebste Internetangebote 2020 – Vergleich 2019

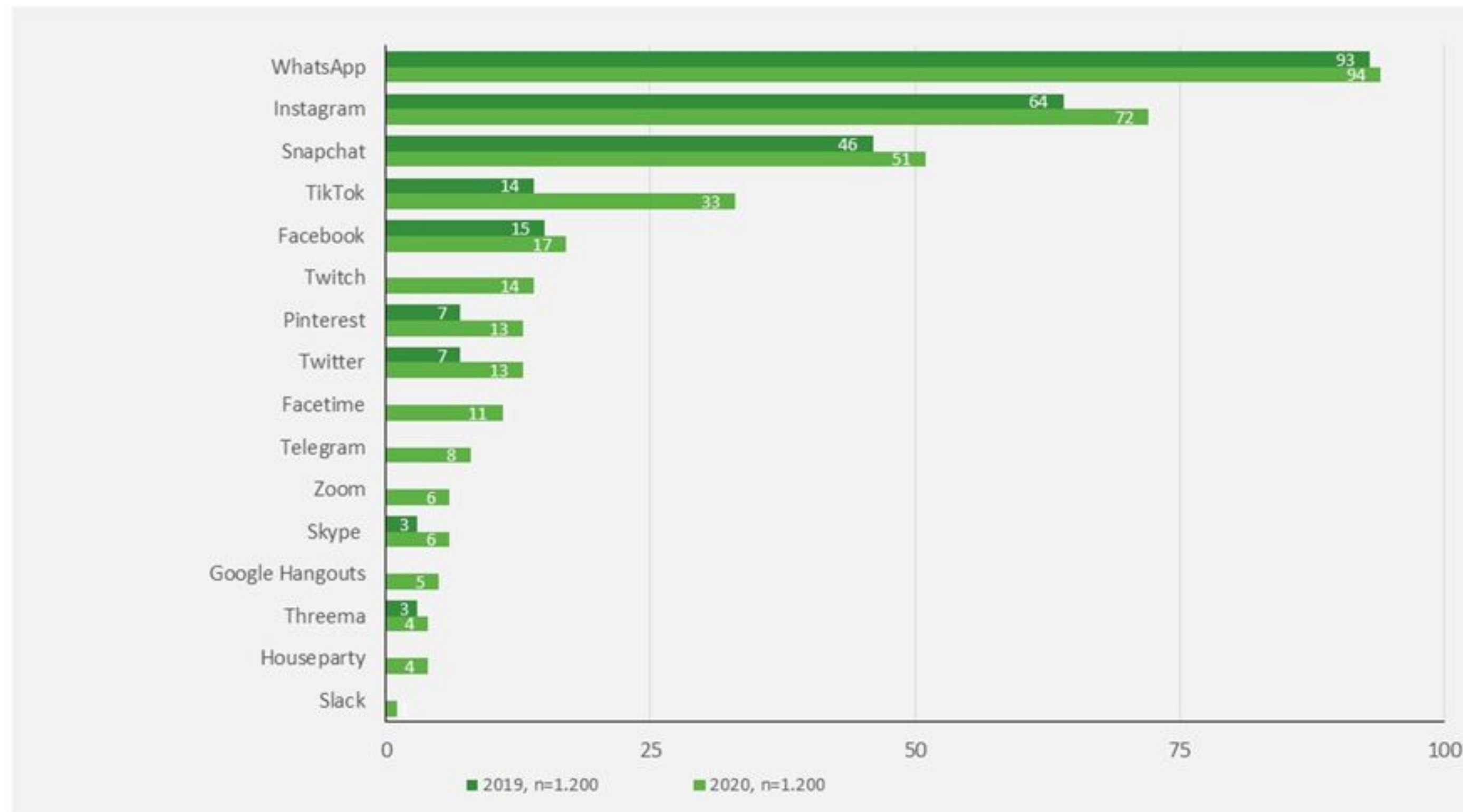
- bis zu drei Nennungen -



Quelle: JIM 2019, JIM 2020, Angaben in Prozent, Nennung ab 2 Prozent (Gesamt), Basis: Internetnutzer

Aktivitäten im Internet – Schwerpunkt: Kommunikation 2020 – Vergleich 2019

- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2019, JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten

FAZIT

Jugendkultur ist:

- digitalisiert
- dynamisch
- schnelllebig
- unvorhersehbar

→ Man verliert schnell den Anschluss (kann ihn aber auch schnell wiederfinden)
→ Für Fachkräfte besteht schnell die Gefahr der Entfremdung von der Zielgruppe

LEBENSWELTORIENTIERUNG - WIE GELINGT DAS?

- Eigene, emotionale Haltung zurückstellen → professionelles Interesse in den Vordergrund
- Über Jugendkulturelle Phänomene informieren
- Bedarfe erkennen
- Angebote entwickeln um Bedarfe aufzugreifen

LEBENSWELTORIENTIERUNG - INFORMATIONSQUELLEN

- Persönliche Gespräche (Dialog, Gesprächsrunden, Medien-AGs)
- Eigene Erfahrungen
- Studien
- Fragebögen
- Medienangebote/Workshops
- Internet

ARBEITSAUFTRAG

- Gruppe 1: Instagram: <https://padlet.com/conceptopia/y98n0zvp7d5m7cyz>
- Gruppe 2: WhatsApp: <https://padlet.com/conceptopia/yhejqu9bqcl08zhe>
- Gruppe 3: YouTube: <https://padlet.com/conceptopia/y20a6jw9wyz8pji6>
- Gruppe 4: Twitch: <https://padlet.com/conceptopia/wx97dukfrpwn074p>
- Geht auf euer Padlet und erarbeitet in euren Gruppen Antworten auf folgende Aufgaben:
 - Welche Funktionen bietet die Plattform?
 - Welche Interaktionsmöglichkeiten gibt es zwischen den Benutzer*innen?
 - Nennt drei aktuelle Trends, die sich aktuell über die Plattform verbreiten.
 - Ab welchem Alter sind die Plattformen laut AGBs?

Zeit: 20 Minuten

JUGENDMEDIENKULTUR IN DER MEDIENKONZEPTBERATUNG

→ Lebenswelten sind vielfältig und schwer durchschaubar!

- Fachkräfte müssen über die digitalen Lebenswelten aufgeklärt werden, in denen Jugendliche sich bewegen.
- Fachkräfte müssen die Risikofaktoren digitaler Lebenswelten kennen und die Affinität ihrer Zielgruppen zu selbigen einschätzen können. Daraus lassen sich wichtige Erkenntnisse für das Medienkonzept der jeweiligen Einrichtung ableiten.
- Fachkräfte sollen nicht nur die Wichtigkeit von Jugendmedienkulturen, sondern auch die Dringlichkeit der **Aktualität** verstehen und umsetzen. Medienkonzepte sollten nachhaltig geplant und ggf. aktualisiert werden. Dazu müssen Fachkräfte Mittel der Ist-Stand-Analyse kennen und anwenden können.

PAUSE

PHASE III: RISIKOFAKTOREN DIGITALER WELTEN



RISIKOFAKTOREN IN DIGITALEN LEBENSWELTEN

- Gruppenzwang
- Cybermobbing
- Cybergrooming
- Hate Speech (Rassismus, Sexismus)
- Sucht (Spielen, Glücksspiel, Scrollen, Geltungssucht)
- Kostenfallen / Abos / unbeabsichtigte Käufe
- Fake News (Selbstlernphase)
- Fear-of-missing-out
- Snuff
- Sexuelle Inhalte (Bsp: Hot Tub Twitch Trend, Montana Black lechzt nach Frauen)
- gefährliche Challenges

RISIKOFAKTOREN IN DIGITALEN LEBENSWELTEN



Gruppenzwang (auch peer pressure)

- kann sich auf Plattformen aber auch auf Inhalte beziehen
- abhängig von sozialem Umfeld, den “peers”
- entsteht bspw. durch Nutzermigration (Facebook → Instagram, bald Instagram → TikTok???)

<https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/soziale-netzwerke/faszination-sozialer-netzwerke/>

<https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/zwischen-gruppendruck-und-lebenserleichterung-lfm-studie-zur-smartphone-nutzung-von-kindern-und-ju/>



RISIKOFAKTOREN IN DIGITALEN LEBENSWELTEN



(Cyber-)Mobbing

- es ist für Opfer viel schwerer, sich zu entziehen
- kann ein potenziell sehr großes Publikum erreicht werden
- kann von „unsichtbaren“ und anonymen Tätern ausgeführt werden
- Täter sehen ihre Opfer nicht unmittelbar nach der Tat (Hemmung / Lustgewinn fällt weg)

<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/was-ist-cybermobbing--86484>

<https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das/>



RISIKOFAKTOREN IN DIGITALEN LEBENSWELTEN



(Cyber-)Grooming

- Grooming (englisch: anbahnen, vorbereiten) ist der Fachbegriff für unterschiedliche Handlungen, die einen sexuellen Missbrauch vorbereiten. Er bezeichnet das strategische Vorgehen von Tätern und Täterinnen gegenüber Mädchen und Jungen
- Annäherung über Interessen
- Vorgehensweise umfasst Kontaktaufbau, Vertrauensgewinn, Manipulation d. Wahrnehmung, Verstrickung in Abhängigkeit, Verhinderung von Hilfesuch
- Erpressung mit intimen Aufnahmen möglich

<https://beauftragter-missbrauch.de/praevention/sexuelle-gewalt-mittels-digitaler-medien/cybergrooming/>

<https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/sexuelle-belaestigung-in-sozialen-netzwerken-und-messengern/#s|sexuelle%20inhalte>



RISIKOFAKTOREN IN DIGITALEN LEBENSWELTEN



Hate Speech (Hassrede)

- unterschiedliche Richtungen: Rassismus, Sexismus, Homophobie,...
- früher analoges und womöglich intimes Gedankengut kann heute leicht verbreitet werden
- Netzwerken als Vorteil des Internets wird hier zum Nachteil
- Grenze zwischen freier Meinungsäußerung und Erfüllung von Strafrechnormen oft leider nicht klar trennbar

<https://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/hate-speech/#s|hate%20speech>



RISIKOFAKTOREN IN DIGITALEN LEBENSWELTEN



Sucht

- verschiedene Ausrichtungen: Geltungssucht, Scroll-Sucht, Spielsucht, Kaufsucht...
- Internet und soziale Medien verstärken analoge Phänomene:
 - a. Follower zählen verstärkt Drang beliebt zu sein
 - b. allgegenwärtige Online-Verfügbarkeit verstärkt Drang zum Kaufen
 - c. ...

<https://www.bundesgesundheitsministerium.de/service/begriffe-von-a-z/o/online-sucht.html>

<https://www.schau-hin.info/sicherheit-risiken/mediensucht-wann-ist-viel-zu-viel>



RISIKOFAKTOREN IN DIGITALEN LEBENSWELTEN



Kostenfallen / Abos / unbeabsichtigte Käufe

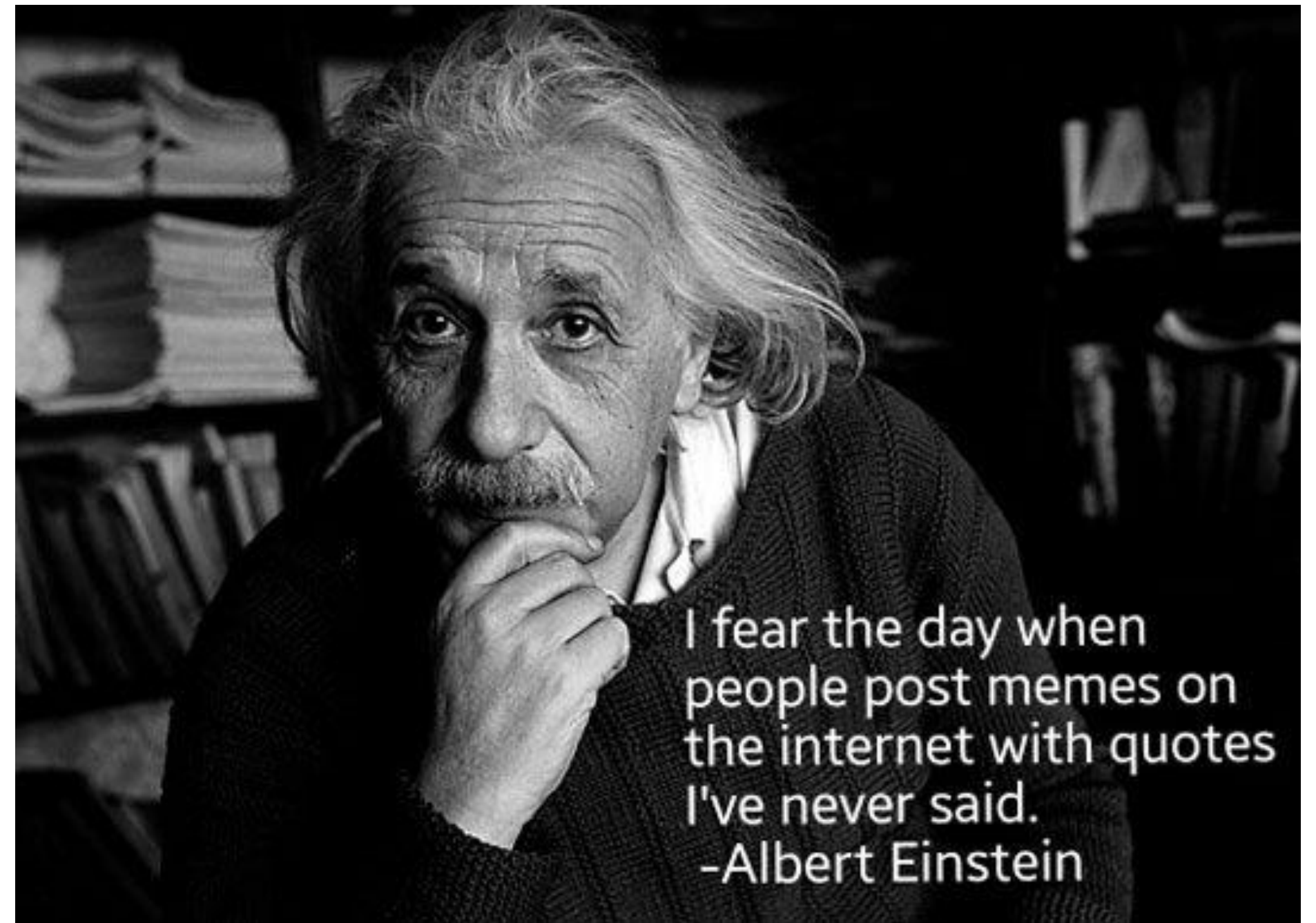
- teils von Anbietern beabsichtigte undurchsichtige Kosten → heute gesetzlich gekontert
- heute: maßgeblich Mikrotransaktionen in digitalen Spielen zu finden
- meist in “free to play”-Spielen zu finden
- Fortschritt nach gewisser Spielzeit nur noch schwer ohne Echtgeld möglich

<https://www.klicksafe.de/countries/smartphone-und-internet-sicher-nutzen/abzocke-und-kostenfallen-im-internet/>



RISIKOFAKTOREN IN DIGITALEN LEBENSWELTEN

Fake News → Selbstlernphase



RISIKOFAKTOREN IN DIGITALEN LEBENSWELTEN



Fear-of-missing-out

- bezeichnet die Angst, etwas zu verpassen → Scroll-Sucht!
- analoges Phänomen, jedoch im digitalen Raum verstärkt durch unendliche Inhalte
- Inhalte aus sozialen Medien: neue Videos der Lieblings-Influencer
- digitale Spiele: Events, Season-Modelle

<https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/zwischen-gruppendruck-und-lebenserleichterung-lfm-studie-zur-smartphone-nutzung-von-kindern-und-ju/>



RISIKOFAKTOREN IN DIGITALEN LEBENSWELTEN



Gewalt + Snuff + Kettennachrichten

- ängstigen meist junge Kinder, insbesondere wenn realistisch dargestellt
- oft durch Messenger-Dienste oder Foren geteilt
- Snuff = Videos von vermeintlichen Morden
- bisher keine sichere Bestätigung, evtl. Fakes
- Gewalthaltige Videos spornen regelmäßig zu Nachahmung an

<https://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/jugendkriminalitaet/handygewalt/>

<https://www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/irights/handys-an-schulen-haeufige-fragen-und-antworten/teil-5-gewaltdarstellungen-pornos-und-andere-strafbare-inhalte-was-genau-ist-verboden/#s|gewalt>



RISIKOFAKTOREN IN DIGITALEN LEBENSWELTEN



Sexuelle Inhalte

- pornografische Inhalte sind leicht und kostenlos im Internet zugänglich
- provokante Inhalte wie Badestreams auf twitch.tv nicht altersbeschränkt
- Verbreitung herabwürdigender Menschenbilder durch Social Media (Beispiel Montana Black)

<https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/sexuelle-belaestigung-in-sozialen-netzwerken-und-messengern/#s|sexuelle%20inhalte>

<https://www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/irights/handys-an-schulen-haeufige-fragen-und-antworten/teil-5-gewaltdarstellungen-pornos-und-andere-strafbare-inhalte-was-genau-ist-verboden/#s|gewalt>



RISIKOFAKTOREN IN DIGITALEN LEBENSWELTEN



Gefährliche Challenges

- Social Media Trends, die zur Nachahmung einladen, jedoch höchst gefährlich sind (Tide Pods)
- Gruppenzwang verleitet zur Nachahmung
- Gegenbewegung lässt oft zu lange auf sich warten um Verbreitung zu stoppen

<https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/selbstgefaehrung-im-netz-problematische-challenges-und-mutproben/#s|challenges>



PLAYLIST GEFAHREN IM NETZ

◀ 1/8 ▶

MEDIENRADAR

Ein medienpädagogisches Angebot für Schule und Jugendarbeit

Dossiers Hintergrundwissen **Mediensammlung** Lehrmaterial

PLAYLIST

Gefahren im Netz

Risiken in sozialen Netzwerken und jugendaffinen Onlinediensten

Lena Wandner
Medienradar, 09/2020

Kinder und Jugendliche müssen einen sicheren Umgang mit dem Netz erlernen. Ein kritischen und kompetenten Umgang mit Nutzungsrisiken umsetzen zu können. Die globalisierter Angebote und multifunktionaler Geräte mit vielfältigen Nutzungsweisen stoßen Nutzer*innen immer wieder auf problematische Inhalte wie Selbstgezeichnete politische Extremismus sowie Hass und Gewalt. Aufgabe des Jugendschutzes ist es, die Gefahren und Risiken hinzuweisen und dafür, wenn nötig, mit den jeweiligen Anbieter*innen direkt in Kontakt zu treten, um solche Inhalte zu melden. Die nachfolgende

Der Bericht „Jugendschutz im Internet – Risiken und Handlungsbedarf“



[Bild: jugendschutz.net]

Titelseite und Auszug aus dem Bericht „Jugendschutz im Internet – Risiken und Handlungsbedarf“ von jugendschutz.net

<https://www.medienradar.de/mediensammlung/playlist/gefahren-im-netz>

RISIKOFAKTOREN IN DIGITALEN LEBENSWELTEN (UND WAS WIR DAGEGEN TUN KÖNNEN)



Gewalt im Internet - Was tun bei konkretem Vorfall?

- Scham nehmen → keine Sanktion ohne Aufklärung!
- bei Tatbeständen: Beweise sichern
- Täter*in blockieren
- Täter*in bei jeweiliger Plattform melden
- Vertrauensperson kontaktieren (Erziehungsberechtigte / Fachkräfte)
- Verbrechen zur Anzeige bringen



PHASE IV:

Meine Rolle im Umgang mit Gefahren in der Medienkonzeptberatung

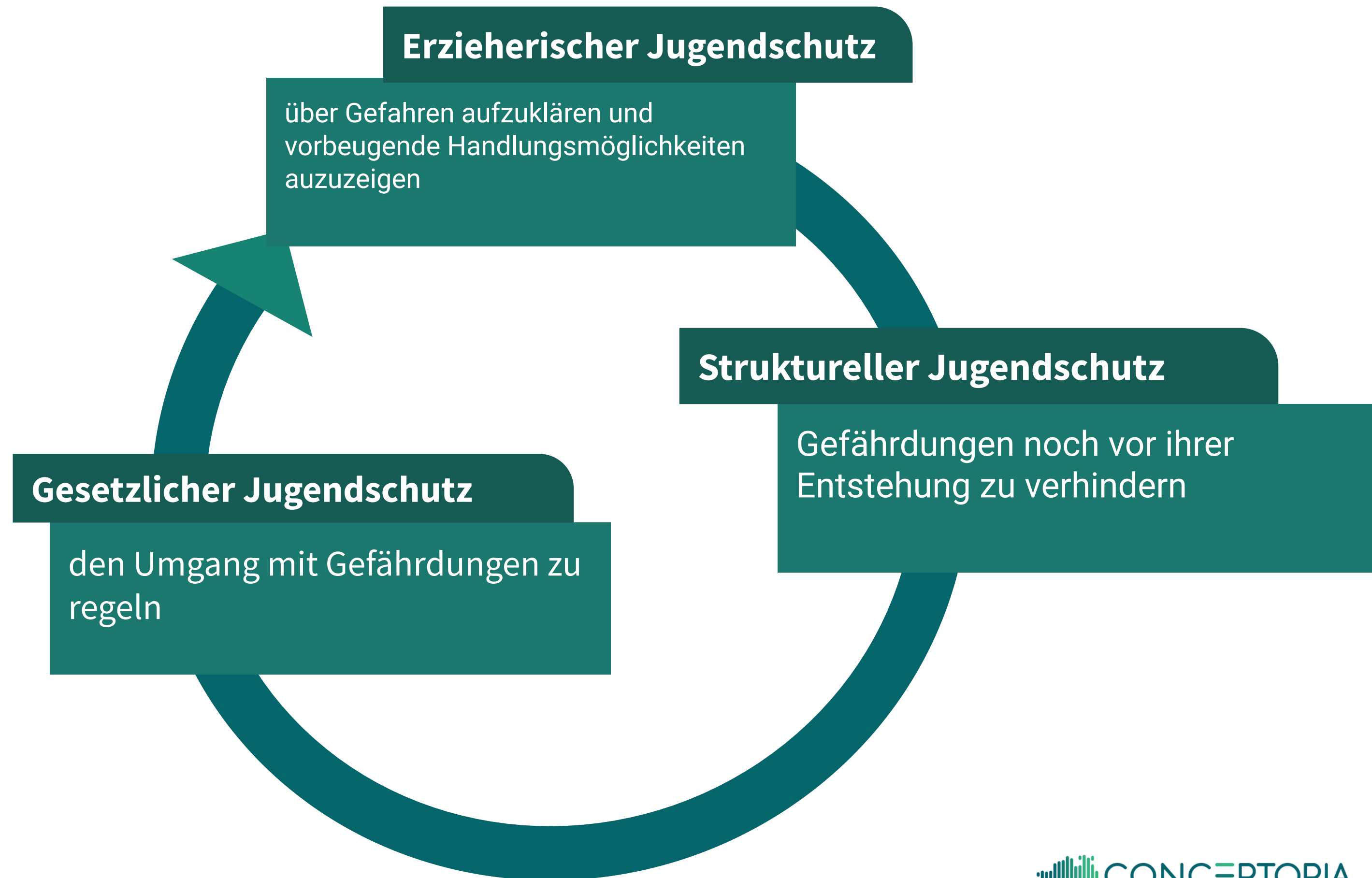


ROLLE JUGENDMEDIENSCHUTZ

staatliche Kontrolle als Schutzinstrument

- Beurteilung der Gefährdung von Medieninhalten
- Reglementierung der öffentliche Verbreitung
- Abgrenzung von medialen Erwachseneninhalten auf staatlicher Ebene
- Globalisierung erschwert Kontrollmechanismen
- wird oft als deklaratorische Funktion wahrgenommen
 - **An Richtlinien sollte man sich in der päd. Arbeit halten oder?**

JUGENDMEDIENSCHUTZ



JUGENDMEDIENSCHUTZ

Jugendschutzgesetz des
Bundes Umgang mit
Trägermedien

Staatsvertrag über den Schutz
der Menschenwürde und den
Jugendschutz in Rundfunk und
Telemedien
Umgang mit Rundfunk und in
den Telemedien

Audiovisuelle
Mediendienste-Richtlinie
Europarat

FOKUSSIERUNG AUF TECHNISCHE GESAMTGESELLSCHAFTLICHE
KONTEXTE (ÜBERGEORDNET) WIRD ALS OFTMALS VERALTET UND IN
DER PÄDAGOGISCHEN PRAXIS EHER ALS NICHT
HANDLUNGSORIENTIERT WAHRGENOMMEN

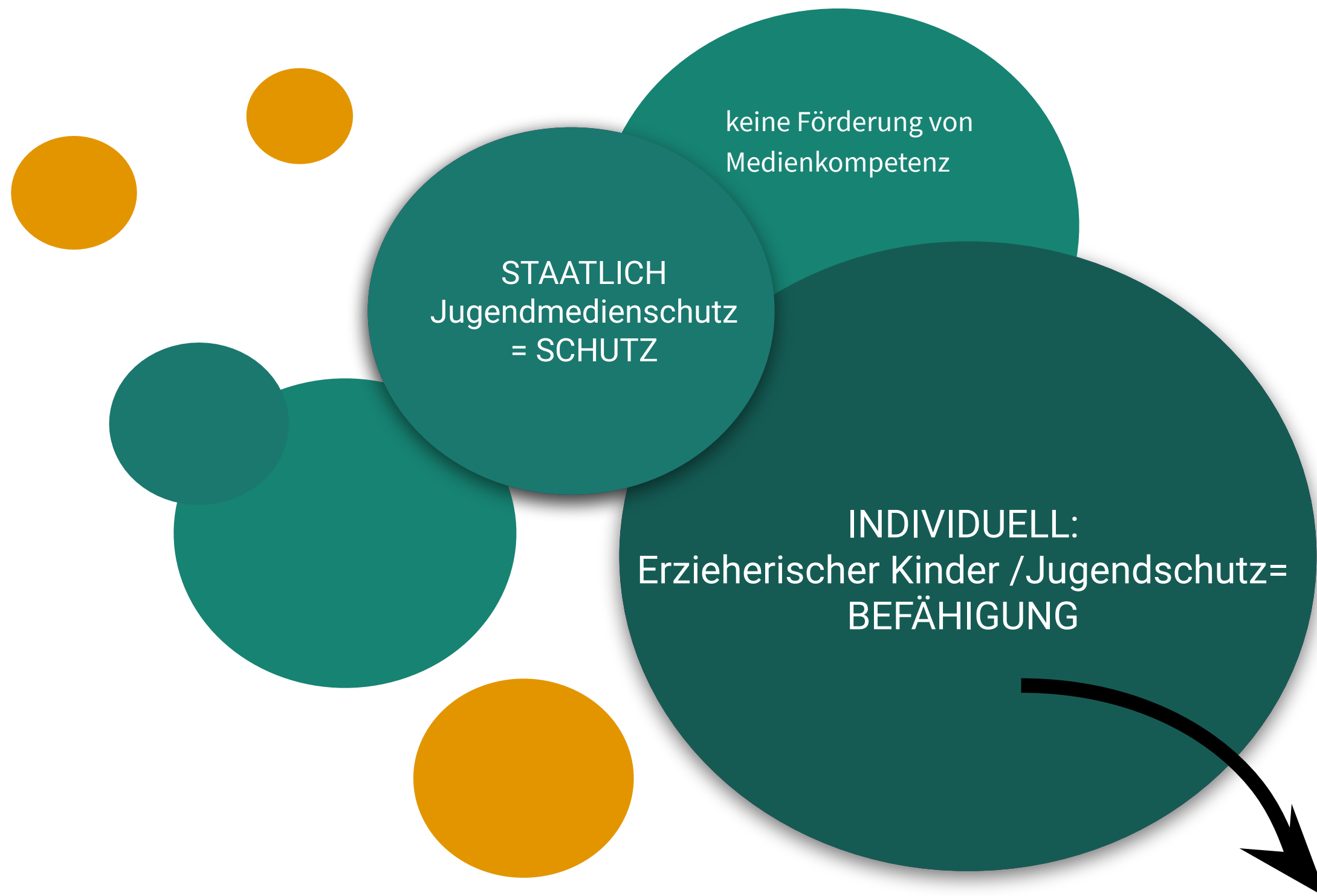
JUGENDMEDIENSCHUTZ

Bewahrpädagogik

*„Konvergente Medienwelten“ bieten Heranwachsenden nicht nur eine Fülle an Inhalten, sondern ermöglichen ihnen eine zunehmend aktive und autonome Mediennutzung. Das Bild des passiv rezipierenden Heranwachsenden ist längst überholt. Kinder und Jugendliche bringen sich in den medialen Diskurs mit ein, partizipieren. Dies geht mit Chancen, aber auch mit neuen Risiken einher. So haben es Jugendschützer*innen im Internet schon seit einigen Jahren mit (neuen) Phänomenen wie Cybermobbing, Hate Speech oder sogenannten „Challenges“ zu tun. (...)*

*Vor diesem Hintergrund kommt dem „präventivem Jugendmedienschutz“ als gesamtgesellschaftliche Aufgabe eine immer zentralere Rolle zu. **Hierbei geht es um die Förderung der individuellen Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen. Die jungen Nutzenden sind hier ebenso gefragt wie Eltern, Pädagog*innen, gesellschaftliche Institutionen und Anbieter*innen.***

<https://www.medienradar.de/hintergrundwissen/artikel/jugendmedienschutz-im-gesellschaftlichen-wandel>

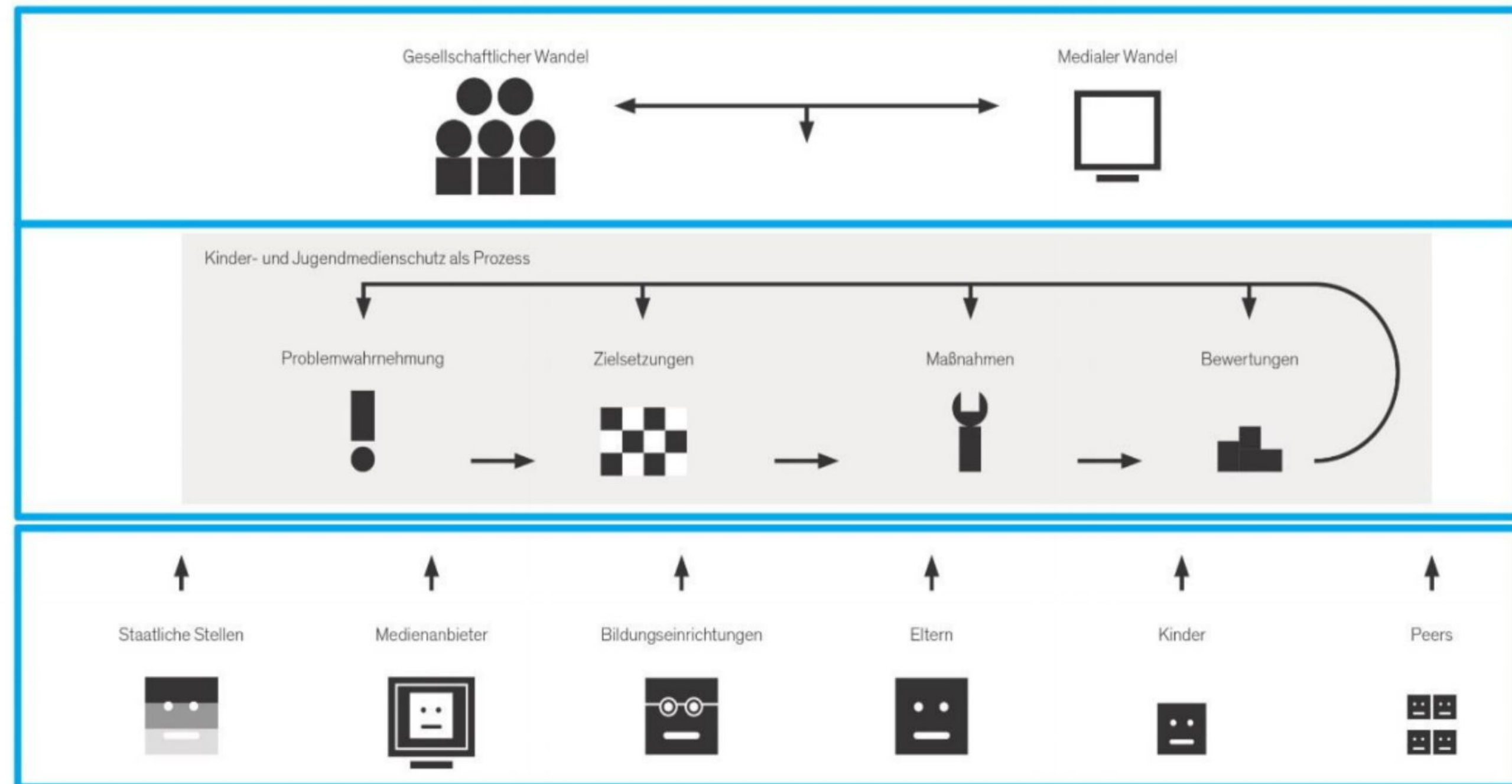


MEDIENKOMPETENZ ALS PRÄVENTIVE MASSNAHME

JUGENDMEDIENSCHUTZ

im Kontext Medienkonzept

FSM Jugendmedienschutz als gesellschaftlicher
Aushandlungsprozess



GEFÄHRLICHE JUGENDTRENDS

- schwappen immer wieder in Einrichtungen
- sind der erste Aufschlag für Medienkonzepte
- Medienkonzepte sollen präventiv fungieren, also Kids und MuM die pädagogische individuelle Auseinandersetzung mit digitalen Räumen bieten
- je weniger Medienkompetenz, desto größer ist die prekäre Mediennutzung

WAS KÖNNEN WIR TUN?

- Jugendlichen sichere digitale Räume schaffen = Medienkomptenzerziehung
- Interventions-/Präventionsmöglichkeiten durch Medienkonzept und Angebote aufzeigen
- gemeinsam überlegen, wie die Situation geklärt werden kann
- Sachverhalte dokumentieren
- Prüfen, ob andere Parteien hinzugezogen werden müssen (Erziehungsberechtigte, Lehrkräfte, Polizei)

SOUVERÄNITÄT IM KONTEXT MEDIENKONZEPTE

Prävention durch Medienkonzepte

„Digitale Souveränität bedeutet, man ist nicht hilflos den Regeln und Vorgaben von Diensten ausgeliefert. Das souveräne Individuum ist in der Lage, digitale Technologien zu verstehen, selbst zu beherrschen und zu bedienen und informierte Entscheidungen über sein Verhalten treffen zu können. [...]

Thomas Krüger, Präsident der bpb, 11.5.2017

SOUVERÄNITÄT IM KONTEXT MEDIENKONZEPTE

- Medienpädagogische Konzepte haben das Ziel konkrete Wege aufzuzeigen, wie Kinder und Jugendliche lernen, sich souverän und selbstbestimmt in der digitalen Welt zu bewegen.
- Rechte und Pflichten bewusst machen und stärken (Informationelle Selbstbestimmung, Persönlichkeitsrecht, Entwicklungsaufgaben auch digital wahrnehmen etc.)
- Gesellschaftliche Partizipation durch digitale Medien als Möglichkeit aufzeigen
- Selbstbestimmung durch Grundwissen der Funktionsweisen (sozial und technisch) von Social Media, Big Data Kommunikation, Trends, Gefahren und Co.

SOUVERÄNITÄT IM KONTEXT MEDIENKONZEPTE

- Nicht-Wissen von technischem Gerät, aktuellen Trends und Entwicklungen als Chance verstehen,
- Kinder und Jugendlichen als Expert*innen ihres eigenen Medienhandelns wahrnehmen
- Erfahrungswissen der KiJu mit kritischer, pädagogischer Reflexion auf Augenhöhe begegnen
- Interesse an den digitalen Inhalten und den jugendlichen Nutzungsmotivationen und den dahinterstehenden Dynamiken als Grundvoraussetzung= **Am Ball bleiben**

MEDIENKOMPETENZ FÖRDERN

Inhalt

Einführung	4
Leben mit Smartphones – Neue Herausforderungen.	4
App-gesichert – wie man Apps und Berechtigungen im Griff behält.	5
Was sind App-Berechtigungen?	5
Ein Freibrief zum Datensammeln?	5
Berechtigungen – sinnvoll oder problematisch?	6
Berechtigungen in Android	7
Berechtigungen in iOS	7
Mit 6 Tipps zum sicheren App-Download	8
Sicheres Smartphone – Wie man sich vor Eindringlingen schützt	9
Sicherheit am iPhone.	9
Sicherheit bei Android	9
Updates	10
Handy weg! – Was tun bei Diebstahl & Verlust?	10
Sicherheit beginnt am Bildschirm.	10
Alles gut verpackt: Verschlüsselung und Backups	11
Wenn das Smartphone weg ist: sicher in drei Schritten	11
Ausgetrickst – Wie man Kostenfallen ausweicht	12
Premium-SMS und Mehrwertdienste	12
Abofallen	12
In-App-Käufe.	13
Bewegungsprofil – Wie man unbemerkte Ortung verhindert	13
Was passiert mit den gesammelten Daten?	13
Wie kann die Ortung verhindert werden?	13
Cloud – Wie man Informationen in der Daten-Wolke sicher speichert	14
Die Cloud ist mehr als nur ein Speicher	14
Apps als Tor in die Cloud	14
Wo genau liegen meine Daten?	15
Wie steht es um die Sicherheit von Cloud-Diensten?	15
Wie im Umschlag: Verschlüsselte Datenübertragung	15
Sichere Übertragung prüfen	16
Das Problem mit dem gekündigten „Mietvertrag“	16
Die Cloud sicher nutzen – und gute Alternativen finden	17
Zukunftsvisionen – Wohin geht der Weg?	17
Links und weiterführende Informationen	18
Literaturverzeichnis	18
Übersicht über die Projekte 1-3.	19
Arbeitsblätter 1-3	



MEDIENKONZEPT UND GEWALT

Prävention

DURCH MEDIENKOMPETENZERZIEHUNG/
MEDIENKONZEPT



Intervention



MEIST SCHWIERIG

- MAN KANN DORT ABER MIT DEM MEDIENKONZEPT ANSETZEN
- HALTUNGSKONZEPTE MITEINANDER KOPPELN
- DRITTANBIETER DAZUHOLEN
-
 - ABER WO SIND DIE GRENZEN?????

MEDIENKONZEPT UND GEWALT

Grenzen

- Medienberatung ist keine Beratungsstelle für Gewaltkontexte
- es gibt für Gewaltkontexte Fachmenschen
- “Schütze Dich Schütze andere” auch in der Medienberatung
 - Snuff, Vergewaltigungsvideos usw. können psychische Schäden auslösen
 - Die Vernetzung mit Fachleuten ist darum wichtig

WEITERBILDUNG - VERNETZUNG - BERATUNG

- **Durchblick im Netz** : medienpädagogisches Projekt zur Prävention von sexualisierte Gewalt mittels digitaler Medien für Mädchen und Jungen zwischen 12 und 16 Jahren mit und ohne Behinderung <http://www.durchblick-im-netz.de/>
- **Bündnis gegen Cybermobbing**: <https://www.buendnis-gegen-cybermobbing.de/>
- **ZARTBITTER**: Schutz vor Cyber-Mobbing und sexueller Gewalt im Netz <https://www.zartbitter.de/>
- **AJS NRW**: <https://ajs.nrw/gewalt-2/>
- **Innocence in Danger e.V.** :<https://www.innocenceindanger.de/>
- **FUMA Fachstelle Gender & Diversität NRW**: <https://www.gender-nrw.de/>
- **Nummer gegen Kummer e.V.** <https://www.nummergegenkummer.de/>

FACHSTELLEN BEI RECHTLICHEN KONTEXTEN

Bei rechtlichen Kontexten

Dienststelle Cybercrime: <https://polizei.nrw/cybercrime>

Meldebehörden

- **Internetbeschwerdestelle:** <https://www.internet-beschwerdestelle.de/>
- **Sicher im Netz:** <https://www.sicher-im-netz.de/>
- **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien:** <https://www.bundespruefstelle.de/>
- **Initiative Safer Internet:** <https://www.saferinternet.de/>

PEER BERATUNG

MESSENGER-BERATUNG

EURE FRAGEN

INFOMATERIAL

Juuuport



Hilfe bei Cybermobbing, WhatsApp-Stress & Co.

Online-Beratung von jungen Leuten für junge Leute

WIR BERATEN DICH AUF JUUUPORT.DE

ODER BEI WHATSAPP



PEER BERATUNG



Was tun bei
CYBER-MOBbing?

TIPPS FÜR JUGENDLICHE

MEDIENSCOUTS
EMILIA & TOM

JEMAND HAT DICH IM INTERNET
ODER ÜBERS SMARTPHONE VERLETZT?
DU BIST NICHT ALLEIN!

ELTERN TALK ALS ERWEITERUNGSANGEBOT



Infos

Themen

Mitmachen

Standorte

Kont

Infos

Wie geht Elterntalk?

Elterntalk NRW – das sind Gesprächsrunden für Mütter und Väter zu Erziehungsfragen. Eine Gastgeberin oder ein Gastgeber lädt zu sich nach Hause bis zu acht andere Eltern ein – von Kindern bis 14 Jahren. Eine Moderatorin oder ein Moderator, selbst Mutter oder Vater, begleitet das Gespräch (den »Talk«).

Elterntalk ist kein Vortrag – sondern Austausch.

Eltern sind Experten und Expertinnen in eigener Sache, sie bringen eigene Erfahrungen und Wissen mit. Die besten Erziehungstipps bekommen Eltern von anderen Eltern. Gesprächsanregungen und aktuelle Informationen bringen die Moderator/innen ein.

- » Eine Gesprächsrunde dauert etwa zwei Stunden.
- » Für die teilnehmenden Eltern entstehen keine Kosten.
- » Falls gewünscht, findet Elterntalk in mehreren Sprachen statt.



Smartphone



Games &
Computerspiele



Fernsehen



Gesundes
Aufwachsen

Aufbau Elterntalk NRW

Elterntalk NRW ist ein Projekt der AJS NRW (Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW). Um Elterntalk NRW in die Regionen zu bringen, arbeitet die AJS mit Partnern vor Ort zusammen. Das kann zum Beispiel das Jugendamt sein, eine Familienbildungsstätte oder ein Verein. Beim jeweiligen Partner vor Ort gibt es eine Person, die für Elterntalk NRW in der Region zuständig ist. Dieser Mensch sucht und begleitet engagierte Mütter und Väter, die als Moderatorinnen und Moderatoren geschult werden.

→ **Gastgeber/-innen** sind Mütter und Väter, die andere Eltern zu sich nach Hause einladen.

Moderator/-innen sind Mütter und Väter aus der Zielgruppe: Eltern, die in ihren Lebensbezügen Gesprächsrunden initiieren und begleiten. Sie erhalten Unterstützung von Regionalbeauftragten.

Regionalbeauftragte sind pädagogische Fachkräfte, die in die lokalen Strukturen und Netzwerke der Jugendhilfe eingebunden sind. Sie sind für...



MERKE:

Von dem Angeboten sollten immer Informationsmaterial in den Einrichtungen liegen und im Medienkonzept auf die dementsprechenden Anbieter hingewiesen werden.

TIPP: Bestell ´ Informationsmaterial wichtiger Anbieter und nimm sie mit zur Medienberatung, um sie den MuM zu zeigen.

GRENZEN/ STRAFRECHTLICHE KONTEXTE

- Körperverletzung
- Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen
- Vergewaltigungen, Missbrauch
- Üble Nachrede
- Nachstellung
- Nötigung, Drohung
- Verletzung der Vertraulichkeit des Wortes
- USW....

■ Ausblick: Modul 4

GRENZEN/ PERSÖNLICHE KONTEXTE

- in der Pädagogik spielen vor allem Individual- Faktoren zur Schaffung von Angeboten im Medienkonzept die entscheidende Rolle
 - ◆ Emotionen von betroffenen Ernst nehmen
 - ◆ Grenzen sind individuell
 - ◆ Nein! und Hör auf! sind Keywords, die immer zu beachten sind
 - ◆ Sprache kann auch maßgeblich verletzen
 - ◆ Im Medienkonzept sollten Angebote ihren Platz finden, die Emotionen, die im Internet stattgefunden haben, auffangen z.b. in Angeboten zur Selbststärkung wie WenDO
 - Medienkompetenz zu schaffen, bedeutet nicht allein Angebote im Internet oder über Apps zu initiieren- **Rollenspiele- Haltungskonzepte**

BEISPIEL MEDIENKONZEPT

Raphaelshaus

1. Rechtslage
2. Gefahren und Grenzen
3. Medienkompetenz
4. Regeln und Empfehlungen
5. Chancen und Möglichkeiten
6. Nützliche Links

FEEDBACK.ABSCHLUSS



Gemeinsame Reflexion von Modul 3:

Erkenntnisse auf persönlicher Ebene?

Erkenntnisse für die Rolle als medienpädagogische Berater*in?

Erkenntnisse für euren Träger?





DANKE, GUTE HEIMREISE
UND BIS ZUM NÄCHSTEN MAL!