

Modul 6

Digitalität

& Gesellschaft

digitale
jugend
arbeit



YOUTH
POLICY
LABS

#poywe
Professional Open Youth Work in Europe

genesis
Institut für
Generationen- und
Bildungsforschung



Kofinanziert durch das
Erasmus+ Programm
der Europäischen Union

Europäischer
Digitalkompetenzrahmen
für Bürger:innen DigComp 2.1



OPEN
KNOWLEDGE
FOUNDATION
DEUTSCHLAND

Impressum

digitale
jugend
arbeit

Projekt Digitale Jugendarbeit

Das Projekt *Digitale Jugendarbeit* (DJA) ist ein Kooperationsprojekt von und mit *Demokratie & Dialog* (D&D), *Genesis Institut* (GEN), *Open Knowledge Foundation* (OKF), *Professional Open Youth Work in Europe* (POYWE) & *Youth Policy Labs* (YPL). Ihr findet uns auf digitalejugendarbeit.de.

Youth Policy Labs gGmbH

c/o *Youth Policy Labs* – gemeinnützige Gesellschaft für Jugendforschung mbH
Eingetragen im Handelsregister Berlin mit der Registernummer HRB 194069.
Unsere Umsatzsteueridentifikationsnummer ist DE316934284.
Vertreten durch Andreas Karsten, Geschäftsführung.

Youth Policy Labs gGmbH
Knesebeckstr. 77
10623 Berlin, Deutschland
T: +49 30 2300 1050
F: +49 30 2300 1051
M: ahoy@youthpolicy.org

Layout & Gestaltung → Gustav Berneburg & Tom Pincus

Projektlogo & Gestaltungskonzept → Jakob Fuchs & Simon Störk

Illustrationen → Daria Rüttimann

Druck → *Laserline Berlin*

Redaktion → Alexandra Beweis, Andreas Karsten, Anneliese Mehlmann,
David Gevers, Erik Dubs, Friedemann Schwenzer,
Gustav Berneburg, Jakob Fuchs, Marika Welz, Marc Boes,
Mathias Reymann, Maximilian Voigt, Ole Sievers,
Theresa Walter & Tom Pincus

Testpilot:innen → Alisa Ofner, Andrea Portmann, Claudia Schwegler,
Clemens Ritter, Darya Maksimenko, Frank Jannack,
Johanna Zimmermann, Karin Peham-Strauß,
Katharina Altmayer, Lisa Klette, Lisa Lohrmann,
Maria Sonnleithner, Marlen Berg, Martina Krattenmacher,
Nele Schmidt, Olaf Roschke, Otmar Brandweiner,
Patricia Fekete, Rebecca Brunner, Sarah Wilke & Sonja Rappold

Moderationsteam → Janne Ratschinski & Marvin Müller

Begleitforschung → Andreas Karsten & Johanna Böhler

Beratung & Unterstützung → Marlene Mayer & Sabine Jansen von *Jugend für Europa*, der
Nationalen Agentur für die EU-Programme *Erasmus+ Jugend in
Aktion* und *Europäisches Solidaritätskorps*.



Kofinanziert durch das
Erasmus+ Programm
der Europäischen Union

Unser Projekt wurde durch *Erasmus+ Jugend in Aktion* unter der Leitaktion 2 als Strategische
Partnerschaft mit der Projektnummer 2018-2-DE04-KA205-016683 gefördert.

Verantwortlich für den Inhalt nach § 55 Abs. 2 RStV:
Andreas Karsten, Geschäftsführung, *Youth Policy Labs gGmbH*.

Schriftfamilien: **GT Sectra** by Dominik Huber, Marc Kappeler and Noël Leu: <https://www.grillitype.com/blog/typeface-stories/gt-sectra-development> and **Stratos** by Yoann Minet and Emmanuel Labard: <https://www.productiontype.com/family/stratos>.

Diese Bildungsmaterialien sind, soweit nicht anders markiert, mit einer **Creative Commons-Lizenz** vom Typ
Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International lizenziert.
Eine Kopie dieser Lizenz könnt ihr unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de> einsehen.

Gedruckt auf FSC® zertifiziertem Recyclingpapier.

Modul 6:

Digitalität und Gesellschaft



Einleitung & Vorwort

Modul 6: Digitalität und Gesellschaft

Liebe Freund:innen der digitalen Jugendarbeit,

als sich in 2018 fünf Organisationen an der Schnittstelle von Jugendarbeit, Jugendengagement, Jugendforschung und Jugendbildung zusammenraufen, um mit großzügiger Unterstützung von *Erasmus+ Jugend in Aktion* ein modulares Curriculum für digitale Jugendarbeit auf die Beine zu stellen, war Corona weit weg, und Digitalität für viele im Jugendbereich noch recht komisch. *Fast forward* drei Jahre, und unser siebenteiliges Curriculum trifft auf eine Welt, die ganz anders auf Digitales schaut. Wie verrückt!

Unsere Idee in 3 Sätzen

Wir wollten und wollen digitale und nonformale Bildung zusammenzudenken. Dafür haben wir uns den Digitalkompetenzrahmen der Europäischen Union *DigComp 2.1* geschnappt und darauf aufbauend ein modulares Trainingsangebot entwickelt. Wir möchten damit zu einem emanzipatorischen, mündigen und konstruktiven Blick auf Digitalisierung im Jugendbereich beitragen.

An wen richtet sich dieses Handbuch?

Das Handbuch richtet sich zunächst an Trainer:innen, für die digitale Bildung mehr ist als die reine Vermittlung von Tools. Mit unserem Curriculum zielen wir genauso auf die Vermittlung von praktischen Fähigkeiten ab wie auf eine gesellschaftspolitische Auseinandersetzung mit dem Prozess der Digitalisierung. Zielgruppe für das Curriculum sind vornehmlich Jugendarbeiter:innen, die sich niedrigschwellig mit Digitalisierung auseinandersetzen wollen.

Und was heißt das konkret?

DigComp 2.1 besteht aus acht Kompetenzstufen, von Level 1 bis Level 8, und fünf Kompetenzbereichen – 1) Daten und Information 2) Kommunikation und Zusammenarbeit 3) Inhalts- und Medienentwicklung 4) Privatsphäre und Mündigkeit, und 5) Problemfindung und Lösungsentwicklung. Für unser Projekt haben wir zusätzlich zwei weitere Kompetenzbereiche entwickelt: 6) Digitalität und Gesellschaft sowie 7) Digitalität und Jugendarbeit.

Diese Kompetenzbereiche untergliedern sich in insgesamt 29 Kompetenzen. Für diese haben wir jeweils zwei Übungen entwickelt: eine zum Einstieg in die Kompetenz (führt zu *DigComp* Level 3) und eine zur Vertiefung der Kompetenz (führt zu *DigComp* Level 5). Insgesamt gibt es damit also 58 Übungen, 29 davon zum Einstieg und 29 weitere zur Vertiefung.

Was finde ich in diesem Buch?

Das Buch, welches du gerade in den Händen hältst (oder durch das du gerade scrollst) enthält den Kompetenzbereich 6, welcher 4 Kompetenzen beinhaltet.

Für jede Kompetenz findest du in diesem Buch eine Illustration, eine thematische Einführung, zwei Übungen und Arbeitsmaterialien. Die Arbeitsmaterialien sind jeweils mit @Trainer:innen oder @Teilnehmer:innen gekennzeichnet, je nachdem an wen sie sich richten.

Für jede Aufgabe führen wir die Dauer ebenso an wie die nötigen Materialien. Den Grundstock für außerschulische non-formale Bildung rund um digitale Jugendarbeit führen wir dabei als „Bildungsmaterialien“ auf. Dazu gehören Pinnwände, Flipcharts und Marker ebenso wie internetfähige Geräte für alle Teilnehmer:innen, stabiles Internet und eine Druckmöglichkeit.

digitale jugendarbeit

Kompetenzbereich
Digitalität und Gesellschaft

Enthält Kompetenzen
6.1, 6.2, 6.3, 6.4

Stufen
Einstieg und Vertiefung

Methoden
Chaosinterview, Stationenlernen, Einzelarbeit, Planspiel, Rollenspiel, 2, 4, alle, Präsentation

Dauer gesamt
8 · 90+ min. = 720+ min.

Wie können die Materialien für Bildungsarbeit eingesetzt werden?

Unser Anliegen ist, dass die Materialien so flexibel eingesetzt werden können wie möglich. Die Übungen sind deshalb keine in sich geschlossenen Workshops, sondern fokussieren sich auf den Hauptteil im klassischen Seminarphasenmodell, die Erarbeitungsphase. Um das in der Praxis rund zu machen, braucht es auf jeden Fall eine Rahmung durch Einstieg/Kontext und Abschluss/Reflexion.

Habt keine Scheu davor, Dinge neu zu kombinieren, wegzulassen, dazuzuerfinden! Bildungsarbeit gelingt am besten, wenn sie sowohl den Bedürfnissen der Trainer:innen als auch denen der Teilnehmer:innen entspricht! Damit das Remixen einfach ist, stehen die Materialien unter einer **CC-BY SA 4.0** Lizenz. Ihr könnt sie also nach Belieben anpassen, verändern und verwenden, sofern ihr irgendwo Credits an uns, das [Projekt Digitale Jugendarbeit](#), gebt und sie unter gleichen Lizenzbedingungen teilt. Na dann mal los!

Viele erfüllende Bildungserlebnisse wünschen euch

aleX, Andreas, Anneliese, Daria, David, Erik, Friedemann, Gustav, Jakob, Marika, Marc, Mathias, Max, Ole, Simon, Theresa und Tom –

und unsere Teams und Organisationen: *Digitale Jugendarbeit (DJA)*, *Genesis Institut (GEN)*, *Open Knowledge Foundation (OKF)*, *Professional Open Youth Work in Europe (POYWE)* und *Youth Policy Labs (YPL)*.



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«

Inhaltsverzeichnis

Digitalität & Gesellschaft

KOMPETENZBEREICH 6 von 7

KOMPETENZ 6.1	Kulturen der Digitalität	7
	Thematische Einführung	8
	Erfahrungsreise	9
	Deutungshoheit	12
KOMPETENZ 6.2	Identitätsbildung und Digitalität	15
	Thematische Einführung	16
	Imitation Game	17
	Widerstreit der Identitäten	19
KOMPETENZ 6.3	Macht und Digitalität	23
	Thematische Einführung	24
	Machtvolle Programme	25
	Macht schafft Bedeutung	29
KOMPETENZ 6.4	Visionen der Digitalität	31
	Thematische Einführung	32
	Am Anfang steht die Haltung	33
	Zukunftsschach	36



Kulturen der Digitalität

Unterschiedliche kulturelle Phänomene und Veränderungsprozesse der Digitalität kennen und verstehen.



Illustration: Daria Rüttimann

Kompetenzbereich

Digitalität und Gesellschaft

Kompetenz

Kulturen der Digitalität

Version 1.1
 Lizenz: Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
bit.ly/dja-material

Thematische Einführung

Die vielen Informationsmöglichkeiten und Aktivitäten im digitalen Raum fordern unsere Aufmerksamkeit und wir würden uns gerne mal ausklinken – Digital Detox – und auf die analoge Welt konzentrieren. Ein solches Zurücktreten und Besinnen kann durchaus heilsam sein, doch zeichnet es eine Welt, in der das Digitale wegzudenken ist, die ja gar nicht vorkommt. Daraus resultiert ein schwieriger Blick auf unsere Zeit und der Gedanke, dass wir uns entsagen können von digitalen Kommunikationsmitteln. Doch sie sind längst eng mit uns verbunden. Die „Digitalität“ beschreibt diese Realität: Während die Adjektive „digital“ und „analog“ versuchen zwei Bereiche voneinander abzugrenzen, hebt die „Digitalität“ die Verbindung der beiden miteinander hervor. Wir leben in beiden Welten gleichzeitig.

Was das bedeutet, zeigt sich an einem einfachen Beispiel: Eine Wohngemeinschaft kommunizierte zuerst organisatorische Fragen über eine analoge Pinnwand, jetzt aber digital durch eine App. Dadurch verändert sich die Art ihrer Gespräche, sie beziehen sich auf Inhalte im Chatverlauf, sprechen manche Themen außerhalb gar nicht mehr an. Digitale und analoge Wirklichkeit verschmelzen. Mitbewohner:innen, die keinen Zugriff auf diese App haben, können nur unter erschwerten Bedingungen teilhaben.

Diese Wechselwirkungen zwischen menschlichem Handeln und technischen Möglichkeiten haben immer schon stattgefunden: Der Buchdruck hat die Verbreitung von Büchern und das Leben der Schriftsteller:innen beeinflusst, das Auto, wie wir uns bewegen.

Digitale Tools sind nur weitere technische Mittel, die wir in unser Leben integrieren.

Die digitale Verfügbarkeit von Informationen eröffnet ganz neue Möglichkeiten, uns Themen anzueignen und uns zu beteiligen. Durch digitale Werkzeuge sind wir in der Lage, beinahe immer und überall teilzuhaben, eigene Informationen zusammenzustellen, zu veröffentlichen und ganz anders miteinander zu kooperieren. Durch Memes – montierte oder aus dem ursprünglichen Kontext gerissene Fotografien, Zeichnungen, Animationen oder Filme – setzen wir uns in Beziehung zu aktuellen Ereignissen, üben Kritik und machen uns über Sachverhalte lustig. Das Besondere rückt in den Mittelpunkt, ehemalige Eigenschaften wie Perfektion oder Allgemeingültigkeit weichen, und es wird immer wichtiger, kreativ zu sein. Die Digitalität hat unser gemeinsames Schaffen von Bedeutung verändert – das, was wir Kultur nennen.

Besonders in der Jugendarbeit entstehen durch eine strikte Trennung von analog und digital Missverständnisse. So suggeriert etwa „Gewalt im Netz“, dass es sich um ein Problem im Internet handelt, wobei es lediglich eine Verlagerung ist. Auch die immer wieder vorgebrachte Befürchtung von Jugendarbeiter:innen, dass durch die Digitalisierung der Jugendarbeit "echte Begegnungen" verloren gehen, lässt sich auf die strikte Trennung von analog und digital zurückführen. Für junge Menschen sind digitale Begegnungen nicht weniger "echt" als analoge. Für eine zeitgemäße Jugendarbeit ist also ein Verständnis von Digitalität wichtig.

digitale jugendarbeit

Inhalt	Seite
Aufgabe 1	s.09
Arbeitsmaterial 1	s.10
Arbeitsmaterial 2	s.11
Aufgabe 2	s.12
Arbeitsmaterial 1	s.13



Kultur der Digitalität nach Felix Stalder

Kultur ist nach Felix Stalder geteilte Bedeutung. Diese Sichtweise wird besonders erkennbar, wenn wir auf die Kultur der Digitalität blicken. Nach Stalder besteht diese aus drei Aspekten: Gemeinschaftlichkeit, Referentialität und Algorithmizität. Mit Gemeinschaftlichkeit meint Stalder das kontinuierliche Lernen, Einüben und Orientieren, den Austausch zwischen „Neulingen“ und „Expert:innen“ in einem gemeinsamen thematischen Feld – wie zum Beispiel in einer Gruppe innerhalb eines digitalen sozialen Netzwerks, in der über Jugendarbeit gefachsimpelt wird. Diese Praxis diene dazu, den Rahmen der geteilten Bedeutung aufrechtzuerhalten, das festgelegte Feld zu erweitern, neue Mitglieder zu rekrutieren und den Interpretations- und Handlungsrahmen an sich verändernde Bedingungen anzupassen.

Die wichtigste Ressource der Aktiven in diesem Netzwerk ist die Aufmerksamkeit, die durch Likes gesteuert wird. Felix Stalders These ist, dass Ausgewähltes und Auswählender eins werden: Indem ich etwas für bedeutend halte und es über meine Kanäle teile, eigne ich mir gewissermaßen die Bedeutung an, beziehungsweise mache sie bedeutender – insbesondere auch für meine Follower:innen. Dabei beziehen wir uns nahezu immer auf mediale Inhalte, die schon da sind und setzen sie in einen neuen Kontext – wir referenzieren. Weil die geteilten Inhalte auf digitalen Plattformen extrem zahlreich sind, wählen Algorithmen aus, was die Nutzer:innen zu Gesicht bekommen (Algorithmizität). Die Königsfrage lautet also: Wer trägt mehr zur Bedeutung bei – der Algorithmus, der mir eine Vorauswahl anbietet oder der Mensch (in meiner Gruppe, Follower:innenschaft oder in meinem Freundeskreis)?

Zur Einführung kann [diese Zusammenfassung zur „Kultur der Digitalität“](#) von Felix Stalder gelesen werden (ab Seite 10).



Identitätsbildung und Digitalität

Verstehen und reflektieren von Identität und Identitätsbildungsprozessen vor dem Hintergrund der Digitalität.



Illustration: Daria Rüttimann

Kompetenzbereich

Digitalität und Gesellschaft

Kompetenz

Identitätsbildung und Digitalität



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
bit.ly/dja-material

Thematische Einführung

Die Digitalität hat nicht nur beeinflusst, wie wir miteinander leben, sondern auch unser Verständnis von uns selbst verändert – unsere Identität. Im Netz sind wir – wie auch außerhalb dessen – in der Lage eigene Identitäten zu erschaffen und herauszuformen. Aber im Unterschied zu einem Maskenball sind sie scheinbar losgelöst von unseren Körpern und können weitaus mehr Dimensionen annehmen. Wir definieren unsere Identität zunehmend über die geteilten Inhalte in sozialen Netzwerken, in denen wir als einzelne Personen wahrgenommen werden. Wir machen uns besonders, bekommen Feedback, reagieren darauf und formen so unser Selbstverständnis – unser Profil. Manche entwerfen Charaktere, die sie schon immer darstellen wollten. Das hat positive und negative Aspekte. Einerseits können wir so sein, wie wir es uns immer gewünscht haben. Für jede:n gibt es eine Plattform, über die sie sich mit Gleichgesinnten austauschen. Andererseits kritisieren manche die Entfremdung von unseren Körpern, indem wir weniger physisch in Kontakt treten, Schönheitsidealen nahekommen und uns auf Oberflächlichkeiten reduzieren.

Durch das damit verbundene Preisgeben von Informationen stellt sich auch die Frage, welche Rolle traditionelle Privatheitsmodelle noch spielen, wenn wir unsere Identität durch das Internet prägen und auch dort zum Teil ablegen. Denn die Kehrseite sind virtuelle Abbilder unserer Bewegungen im Netz. Jedes Internetkonto repräsentiert eine individuelle digitale Identität und umfasst unterschiedlichste persönliche Angaben. Neben Informationen, die zur Authentifizierung eines Users genutzt werden, sind das sehr persönliche und sensible Daten, wie die

Bankverbindung, der Wohnort oder unsere sexuellen Präferenzen durch unser Verhalten auf Datingplattformen. Wir geben freiwillig unserer Gesundheitsdaten über Fitness-Uhren her, um Informationen über unser Wohlbefinden zu bekommen und uns selbst zu vermessen. Der Umfang und die Vielfalt der persönlichen Informationen, die eine digitale Identität definieren kann, bieten Cyberkriminellen im Falle eines Datendiebstahls umfangreiche Möglichkeiten zum Datenmissbrauch. Der Schutz digitaler Identitäten gewinnt deshalb einen immer höheren Stellenwert, um die Souveränität über unsere Daten zu erhalten. Denn die liegen oft bei ausländischen Firmen, die mit ihrer Analyse Geld verdienen.

Mit diesem leichten Zugriff auf persönliche Daten und deren Veränderung gehen auch problematische Entwicklungen wie Deepfakes einher. Das sind künstliche Abbilder unserer digitalen Identität, die durch sogenannte „künstliche Intelligenz“ in unserem Namen sprechen oder visuell auftreten – zum Beispiel indem unser Gesicht in Pornos auf andere Körper arrangiert wird. Sie zeigen, wie leicht Daten zu missbrauchen sind und Dritte in das Verständnis unserer Identität eingreifen können.

Wie können wir mit solchen Entwicklungen souverän umgehen, eine positive Identitätsbildung auch in Zukunft gewährleisten und junge Menschen dabei unterstützen? Um diese Frage zu beantworten, ist es wichtig, die Identitätsbildung in der Digitalität zu reflektieren – das ist Kern dieses Kompetenzbereichs.

digitale jugend arbeit

Inhalt	Seite
Aufgabe 1	s.17
Arbeitsmaterial 1	s.18
Aufgabe 2	s.19
Arbeitsmaterial 1	s.20
Arbeitsmaterial 2	s.21

Imitation Game

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 6.2

Die Teilnehmer:innen entwickeln eine digitale Identität und reflektieren ihre Entscheidungen. Dabei erkennen sie die Möglichkeiten digitaler Identitätsgestaltung und verstehen den Zusammenhang zwischen dem digitalen Abbild und ihrem physischen Selbst.

Ablauf

Die Teilnehmer:innen stellen sich einander vor. Dabei dürfen sie zwei Minuten erzählen, was sie an sich besonders charakteristisch finden. Anschließend entwickeln sie mit getavataars.com oder charactercreator.org einen Avatar und statten ihn mit Charaktereigenschaften aus. Für was interessiert er sich? Welche Vorlieben könnte der Charakter haben? Mit was verbringt er seine Lebenszeit? Ihre Charaktere legen sie anonym als Steckbriefe auf: conceptboard.com/de/ ab. Anschließend lesen alle Teilnehmer:innen die Steckbriefe und überlegen gemeinsam, welche der Charaktere befreundet sein könnten und formen kleine „Freundeskreise“ – aber ohne zu sagen, wer hinter welchem Charakter steckt.

Danach werden die Steckbriefe nacheinander durchgegangen und es wird in die Runde gefragt, welche reale Person im Raum hinter dem Steckbrief stecken könnte. Dazu zeigen die Teilnehmer:innen gleichzeitig auf die Person, die sie vermuten. Die Person mit den meisten Stimmen wird erst mal notiert. Wurde das mit allen Steckbriefen gemacht, erfolgt die Auflösung. Wie häufig liegt die Runde richtig? Wie oft gibt es charakterliche Überschneidungen zwischen Steckbrief und Erschaffer:in? Auf welcher Grundlage haben die Erschaffer:innen ihre Charaktere gezeichnet? Haben sie sich mit dem Abbild in irgendeiner Weise identifiziert? Haben die Avatare und Steckbriefe also eine Identität? Ist die unabhängig, isoliert oder abhängig von etwas? Wie passen diese Charaktere zur Online-Welt?

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Digitalität und Gesellschaft

Kompetenz
Identitätsbildung und Digitalität

Stufe
Einstieg

Methode
Einzelarbeit

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90 Minuten



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
[»bit.ly/dja-material«](https://bit.ly/dja-material)

Vorlage für einen Avatar mit Steckbrief

The image shows a colorful, stylized avatar of a man with blue hair, glasses, and a beard. The avatar is set against a background of orange and red. The name 'LUCAS LIGHT' is written vertically on the left side. Below the avatar, there are several text boxes and labels: 'Freizeit: Regenwürmer zählen, Lesekreis' (top right), 'Bürgerwissenschaft' (right side), 'Vorlieben: mit Klischees brechen, lange schlafen, Sauerkraut' (bottom left), '101 Globales Lernen' (bottom left), 'WISSENSCHAFTLER' (center bottom), 'ALTER 32' (bottom center), and '101 Klimagerechtigkeit' (bottom right). There are also five yellow stars above the name 'WISSENSCHAFTLER'.



Illustration: Daria Rüttimann

Kompetenzbereich

Digitalität und Gesellschaft

Kompetenz

Macht und Digitalität

Version 1.1
Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
bit.ly/dja-material

Thematische Einführung

digitale jugend arbeit

Inhalt	Seite
Aufgabe 1	s.25
Arbeitsmaterial 1	s.26
Arbeitsmaterial 2	s.27
Arbeitsmaterial 3	s.28
Aufgabe 2	s.29

Spätestens mit der Entwicklung des World Wide Web um 1989 kam das Versprechen auf, mit dem Internet Machtstrukturen aufzubrechen, indem es Informationen überall verfügbar und das Internet zu einem freien, offenen und kreativen Ort macht – und zwar für alle Menschen. Auch überwog die Hoffnung, es könne sich eine neue, gleichberechtigte Öffentlichkeit globalen Maßstabs entwickeln. Heute zeigen sich diese Hoffnungen als weitestgehend unerfüllt und Personen, wie der Begründer des World Wide Webs – Tim Berners-Lee – sehen das Internet sogar in Gefahr. Als Grund nennt er den starken Anstieg von Falschinformationen oder die isolierte Konzentration von Informationen auf großen Plattformen, die Monopole hervorbringen. Machtstrukturen wurden also nicht aufgebrochen, sondern sie haben sich lediglich verlagert.

Ein konkretes Beispiel: Computerprogramme helfen uns dabei, die unglaubliche Menge an Bildern, Nachrichten und Videos zu organisieren und zu durchsuchen. Ohne sie wären wir maßlos überfordert. Dadurch haben sie eine große Macht, denn sie beeinflussen, was wir sehen und was wir als bedeutend wahrnehmen. Das hat auch Schattenseiten. Immer wieder kommt es dazu, dass besonders Minderheiten unter der Auswahl der Programme leiden. Denn sie arbeiten auf der Grundlage von Informationen, die mit Vorurteilen belastet sind, welche ihnen durch Programmierer:innen zugetragen wurden. So werden gesellschaftlich verbreitete Ungleichheiten und damit auch Machtstrukturen von vermeintlich neutral handelnden Programmen reproduziert. Es ist wichtig, dass wir lernen Einfluss auf solche Technologien zu nehmen und für unsere Rechte und Rechte anderer einzustehen.

Macht wirkt aber nicht nur durch Algorithmen. Auch in den digitalen Sozialräumen haben wir Verhältnisse geschaffen, die neue Machtstrukturen zum Vorschein gebracht haben. Sie erscheinen uns durch subtilen Zwang, der in der vermeintlich freiwilligen Akzeptanz von Protokollen, Regeln und Normen in sozialen Netzwerken liegt. Sie regeln eine der wichtigsten Ressourcen unserer Zeit: Aufmerksamkeit. Einige Plattformen erfordern einen besonderen medialen Ausdruck, wie durch Fotos oder andere visuelle Darstellungen. Anders können wir auch dort nicht am Austausch teilnehmen. Zum Beispiel muss ich mich auf Instagram visuell ausdrücken. Auch ist eine gewisse Authentizität erwünscht – davon leben soziale Netzwerke – auch wenn alle wissen, dass sie in den meisten Fällen nur vorgegeben ist. Und das ständig: Wir müssen fortwährend aktiv sein, um in der Timeline anderer sichtbar zu sein.

Diese Zwänge funktionieren durch vermeintliche Freiwilligkeit – wir müssen ja nicht mitmachen. Wollen wir es doch, sind die Systeme so beschaffen, dass wir uns fügen müssen, um sichtbar zu werden und teilzuhaben. Denn oft haben wir keine Wahl: Weil die Plattformen oder Gruppen eine kritische Masse erreicht haben, müssen wir teilhaben, um nicht unterzugehen. Das kann uns im Privaten wie im Beruflichen passieren.

Diese Machtstrukturen zu kennen, ist wichtig, um sich souverän durch das Netz zu bewegen und Menschen bei der Lösung von Konflikten zu helfen sowie an der Mitgestaltung dieser Strukturen zu arbeiten.

Machtvolle Programme

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 6.3

Die Teilnehmer:innen erkennen, in welchen Bereichen Aspekte der Macht durch Algorithmen in Erscheinung treten und uns Computerprogramme beeinflussen. Dabei beschäftigen sie sich mit drei Beispielen detailliert und übertragen diese auf ihren Alltag.

Ablauf

Die Teilnehmer:innen teilen sich in Zweiergruppen. Jede Gruppe verfügt über einen Laptop mit Internetanschluss sowie Webcam. Anschließend bekommen die Teilnehmer:innen für jedes der folgenden Anwendungen 15 Minuten Zeit sie zu erkunden:

- Stealing Ur Feelings – Was ist Gesichtserkennung und wie wird sie genutzt?
- Survival of the Best Fit – Wie und wo betrifft uns sogenannte „künstliche Intelligenz“?
- MonsterMatch – Wie arbeiten Dating-Portale?

Dabei sollen sie sich auf folgende Fragen konzentrieren:

- Um welche Kerntechnologie geht es – was macht die Anwendung genau?
- Welche Vor- und Nachteile hat der Mensch von ihrer Anwendung?
- Was hat diese Anwendung mit Macht zu tun – inwiefern ist sie machtvoll?

Im Anschluss werden diese Fragen im Plenum diskutiert.

Hinweis zur Moderation

- Da es sich hier um englische Anwendungen handelt, ist es empfehlenswert, dafür zu sorgen, dass die Teilnehmer:innen sich gegenseitig beim Verständnis helfen. Zusätzlich kann der Übersetzer [deepl.com](https://www.deepl.com) als Übersetzer empfohlen werden.

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Digitalität und Gesellschaft

Kompetenz
Macht und Digitalität

Stufe
Einstieg

Methode
Stationenlernen

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90 Minuten



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
[»bit.ly/dja-material«](https://bit.ly/dja-material)

Stealing Ur Feelings

[Stealing Ur Feelings](#) ist ein Augmented-Reality-Film, der zeigt, wie die beliebtesten Apps die Technologie der Gesichts-Emotionserkennung nutzen können, um Entscheidungen über euer Leben zu treffen, Ungleichheiten zu fördern und die Demokratie zu destabilisieren. Mit der gleichen KI-Technologie, die in Unternehmenspatenten beschrieben wird, lernt *Stealing Ur Feelings* von Noah Levenson die tiefsten Geheimnisse der Zuschauer, indem er einfach ihre Gesichter analysiert, während sie den Film in Echtzeit ansehen.

Um welche Kerntechnologie geht es – was macht die Anwendung genau?

Welche Vor- und Nachteile hat der Mensch von ihrer Anwendung?

Was hat diese Anwendung mit Macht zu tun – inwiefern ist sie machtvoll?

Survival of the Best Fit

[Survival of the Best Fit](#) ist ein Spiel, mit dem ihr entdecken könnt, wie sogenannte „künstliche Intelligenz“ bei der Anstellung von neuen Mitarbeiter:innen genutzt wird und genutzt werden kann. Ihr begeben euch in die Rolle des:der Arbeitgeber:in eines jungen Unternehmens und nutzt Software, um potenzielle Angestellte so effizient wie möglich zu bewerten.

Um welche Kerntechnologie geht es – was macht die Anwendung genau?

Welche Vor- und Nachteile hat der Mensch von ihrer Anwendung?

Was hat diese Anwendung mit Macht zu tun – inwiefern ist sie machtvoll?

MonsterMatch

[MonsterMatch](#) ist eine Chance, eine Dating-App zu sehen, ohne tatsächlich eine zu benutzen. Vielleicht hast du eine:n Partner:in, vielleicht suchst du aber auch keine:n. *MonsterMatch* ist Dating mit gefälschten Monstern, nicht mit Menschen. Das Spiel möchte zeigen, wie Datingportale funktionieren.

Um welche Kerntechnologie geht es – was macht die Anwendung genau?

Welche Vor- und Nachteile hat der Mensch von ihrer Anwendung?

Was hat diese Anwendung mit Macht zu tun – inwiefern ist sie machtvoll?

Macht schafft Bedeutung

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 6.3

Die Teilnehmer:innen lernen in einem Spiel wie soziale Plattformen funktionieren. Sie erkennen ihre Rolle als Nutzende, welche Möglichkeiten Plattformbetreibende haben und wie Algorithmen dazwischen arbeiten. Außerdem reflektieren sie Möglichkeiten der Einflussnahme.

Ablauf

Bei dem Spiel handelt es sich um eine Erweiterung eines [Social-Network-Offline-Spiels](#) (CC-BY 4.0 SXHC – schuleunterstrom.de). Bei dem Spiel bekommen User:innen durch Aktionskarten Aufgaben, die sie in einem fiktiven sozialen Netzwerk lösen müssen. Ziel des Spieles ist es, so viele „Freundschaften“ wie möglich zu sammeln und in der Statuspyramide aufzusteigen. Die Workshopleiter:innen können das Spiel um zwei Rollen erweitern, die von Workshopteilnehmer:innen gespielt werden:

Die Algorithmen (drei Personen)

Anstatt dass User:innen selbst entscheiden, auf welche Pinnwand sie ihre Post-Karten kleben, übergeben sie diese an die Algorithmen, die sie dann „automatisiert“ an User:innen verteilen. Es gibt drei Algorithmen, die sich die so geteilten Nachrichten jeweils weiterreichen. Der erste Algorithmus prüft die Nachricht auf problematische Inhalte. Rassistische Inhalte leitet er weiter, sexuelle – wenn beispielsweise Brüste oder Geschlechtsteile sichtbar sind – nicht. Der Zweite „errechnet“ einen Wert für den Impact, basierend auf dem Vorhandensein von Bildern und der Kürze des Textes. Praktisch guckt sich die Person, die den Algorithmus spielt, die Karte an und trifft eine Bauchentscheidung. Der Dritte entscheidet letztendlich welche User:innen die Nachricht sehen, dabei berücksichtigt er die Freundschaftsbeziehungen.

Die Plattformbetreibenden (eine Person)

Die Person legt fest welche Algorithmen aktiv sind. Das Spiel beginnt indem nur der dritte Algorithmus aktiv ist. Anschließend entscheidet diese Person, welche der anderen beiden Algorithmen aktiviert wird. Außerdem kann er die Algorithmen willkürlich „umprogrammieren“, sie also anders sensibilisieren und so die Verteilung der Nachrichten an User:innen beeinflussen.

Nach dem Spiel wird diskutiert, wer welche Macht hat, welcher Einfluss daraus jeweils resultiert und wie dadurch Bedeutung verändert wird. Außerdem steht die Frage im Raum wie die Strukturen durchbrochen werden können und auf wen Einfluss ausgeübt werden könnte.

Hinweis zur Moderation

Die moderierende Person kann ebenfalls teilnehmen und Posts mit besonderem Diskussionspotenzial einstreuen, wie zum Beispiel [dieses Meme](#), welches im Rahmen der Aktion **#nippelstatthetze** entstanden ist.

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
**Digitalität und
Gesellschaft**

Kompetenz
Macht und Digitalität

Stufe
Vertiefung

Methode
Rollenspiel

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90 Minuten



Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
[»bit.ly/dja-material«](https://bit.ly/dja-material)



Visionen der Digitalität

Visionen der Digitalität verstehen, reflektieren und an ihnen teilhaben.



Illustration: Daria Rüttimann

Kompetenzbereich

Digitalität und Gesellschaft

Kompetenz

Visionen der Digitalität



Version 1.1
Lizenz: Namensnennung – Weitergabe unter gleichen
Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



Hier geht es zur
zentralen Downloadseite
der Materialien:
bit.ly/dja-material

Thematische Einführung

Die Digitalität hat unser Leben verändert und wird das auch in Zukunft tun. Wie diese Zukunft – insbesondere die junger Menschen – aussehen kann, skizzieren Expert:innen ganz unterschiedlich. Dabei orientieren sie sich an Trends und Zuständen, die schon heute sichtbar sind. Unklar ist, in welcher Intensität sie sich entwickeln werden. So ist von einer digitalen Postdemokratie die Rede, in der zwar Menschen sich über soziale Plattformen zu allem äußern können – eine breite Beteiligung am öffentlichen Diskurs also Realität ist – die eigentlichen Entscheidungen davon aber unabhängig getroffen werden.

Andere sehen genau diese Transparenz im öffentlichen Diskurs als Hebel, Machtverhältnisse aufzubrechen. Etablierte Institutionen, Routinen und Vorstellungen, deren Geltung durch Nichtwissen gestützt wurde, verlieren durch mehr Informationen ihre Selbstverständlichkeit und Bindungswirkung. Auch die Durchsetzung eines Datenkapitalismus wird immer wieder gezeichnet, in dem der Staat sich aus dem Datenschutz zurückzieht und der Markt ethische Bedenken regeln soll. Eine ganz andere Vision ist das Fab-City-Modell, in dem Städte oder Kommunen zu lokalen Produktionsstätten heranwachsen, die durch digitale Möglichkeiten organisiert und mit freiem Wissen in Kreisläufen wirtschaften.

Die Liste der Möglichkeiten ist lang. An ihr wird sichtbar, dass sich jedes Szenario in einem Spannungsfeld zwischen ökonomischen und sozialen Interessen bewegt: Soll das Internet eher den Menschen als mündige Bürger:innen dienen oder in ihrer Rolle als Un-

ternehmer:innen? Schränken wir den Zugriff auf private Daten gesetzlich ein oder überlassen wir das dem Markt, der diese Freiheit beansprucht? Sollen Bürger:innen mehr Transparenz über das staatliche und unternehmerische Handeln erhalten oder gilt das Prinzip der Geheimhaltung? Sollten Daten, Bilder und Baupläne unter freien Lizenzen im Internet für alle verfügbar sein oder durch Patente geschützt werden? Wir haben die Möglichkeit, diese Fragen mitzubestimmen und Zukunft zu gestalten, indem wir uns beteiligen und eine Vision entwerfen und bewerben. Das ist der Kern von (Netz-)Politik.

Eine grundlegende Forderung von (Netz-)Politik ist Zugang. Zugang ist nicht alleine von materiellen Ressourcen abhängig, sondern auch eine Frage der erworbenen Fähigkeiten. Seit einigen Jahren arbeiten daher Menschen in offenen Räumen, wie Maker- oder Hackerspaces, zusammen. Sie entwickeln einen eigenen Zugang zur Digitalität. Sie eignen sich technische Fähigkeiten an, setzen sich politisch auseinander und sind oft Treffpunkt netzpolitisch aktiver Menschen.

Netzpolitiker:innen engagieren sich für Reformen des Urheberrechts, Transparenz, technische Kompetenzen und stehen ein für intersektionale Positionen und den Minderheitenschutz bei der Formung von Technologie. So ist Netzpolitik kein Randphänomen, sondern Dreh- und Angelpunkt für die Gestaltung von Zukunft und damit ein wichtiges Politikfeld für Jugendliche. Jugendarbeit kann dazu beitragen, gemeinsam mit jungen Menschen eine eigene Vision digitaler Zukünfte zu entwickeln.

digitale jugend arbeit

Inhalt	Seite
Aufgabe 1	s.33
Arbeitsmaterial 1	s.34
Arbeitsmaterial 2	s.35
Aufgabe 2	s.36
Arbeitsmaterial 1	s.37
Arbeitsmaterial 2	s.38
Arbeitsmaterial 3	s.39
Arbeitsmaterial 4	s.40

Am Anfang steht die Haltung

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 6.4

Die Teilnehmer:innen entwickeln eine eigene Haltung zur zukünftigen gesellschaftlichen Bedeutung und Nutzung des Internets, von Daten und beschäftigen sich mit der Kultur des Teilens.

Ablauf

Im Zentrum stehen die Fragestellungen: Soll das Internet eher den Menschen als mündige Bürger:innen dienen oder in ihrer Rolle als Unternehmer:innen? Schränken wir den Zugriff auf private Daten gesetzlich ein oder überlassen wir das dem Markt, der diese Freiheit beansprucht? Sollten Daten, Bilder und Baupläne unter freien Lizenzen im Internet für alle verfügbar sein oder durch Patente geschützt werden?

Die Teilnehmer:innen beginnen in Zweiergruppen zu diskutieren. Dabei orientieren sie sich an den zwei Arbeitsmaterialien, in denen Hintergrundwissen und konkrete Szenarien geschildert sind. Die Ergebnisse halten sie fest und stellen sie anschließend einer weiteren Zweiergruppe vor. Auch diese Vier halten wiederum ihre Punkte fest. Am Ende steht die Diskussion in der gesamten Gruppe, in der jede Vierergruppe ihre Ergebnisse und offene Fragen vorstellt. Ziel ist es, dass jede Gruppe – sowohl die Zweiergruppe, als auch die Vierergruppe – sich auf eine Haltung versucht zu einigen. Gelingt das nicht, wird festgehalten, woran es gescheitert ist. Am Ende soll eine Reflexion dessen erfolgen.

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Digitalität und Gesellschaft

Kompetenz
Visionen der Digitalität

Stufe
Einstieg

Methode
2, 4, alle

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90 Minuten



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
[»bit.ly/dja-material«](https://bit.ly/dja-material)

Private Daten schützen, öffentliche Daten nützen?

Das Motto „öffentliche Daten nützen, private Daten schützen“ stammt aus der [Hacker:innenethik](#). Es meint, dass der Staat die Privatsphäre der Bürger:innen schützen, aber Informationen, die das Handeln des Staates betreffen, öffentlich machen soll. Das sind zum Beispiel Haushaltsdaten, die beschreiben, in welche Bereiche Steuergelder geflossen sind oder Erhebungen aller Art. Sie sollen den Bürger:innen dienen informierte Entscheidungen zu treffen und sich politisch zu beteiligen. Inzwischen sammeln aber insbesondere Unternehmen Daten, ganz besonders private Daten. Nach dem Motto „öffentliche Daten nützen, private Daten schützen“ muss der Staat hier durch Regeln dafür sorgen, dass Unternehmen Daten nicht missbrauchen und auch nur solche Daten sammeln, die sie auch wirklich brauchen. Hier kommt es aber schnell zu Konflikten. Denn einerseits lässt sich oft gar nicht nachprüfen, ob das, was die Unternehmen versprechen, wirklich eingehalten wird, weil es keinen Zugriffsrechte auf ihre Technik gibt. Andererseits basieren die Geschäftsmodelle oft auf der Nutzung sensibler Daten, würde das beschnitten werden, scheint das Produkt insgesamt gefährdet.

Besonders in der Schule kommt es deswegen immer wieder zu heftigen Diskussionen: Dürfen digitale Werkzeuge verwendet werden, die nicht datenschutzkonform, aber beliebt und vermeintlich besonders innovativ und benutzerfreundlich sind? Muss der Staat, der verantwortlich für die Schulen ist, die Nutzung verbieten? Oder überwiegt hier der vermeintlich praktische Nutzen? Müssen die Unternehmen stärker reguliert werden, auch wenn sie sagen, dass das zu Einschränkungen in der Funktionalität, höheren Kosten und Nachteilen im Wettbewerb führt? Wie kann dieser Konflikt zukünftig gelöst werden?

Was denkt ihr? Wie weit sollte der Staat sich einmischen und regulieren? Wie viel Freiheit sollte der Wirtschaft gegeben werden? Wie viel sollten die Bürger:innen geschützt werden? Wo ist eure rote Linie?

Wenn du tiefer eintauchen möchtest, kannst du dir diesen [Beitrag vom Bundesdatenschutzbeauftragten Ulrich Kelber](#) ansehen, der die Diskussion mit aktuellen Ereignissen illustriert.

Patente freigeben, Wissen Teilen?

Wissen ist Macht. Wer über Informationen verfügt, wie zum Beispiel bestimmte Technologien hergestellt werden können, die andere benötigen, hat einen Vorteil und kann die Preise bestimmen oder auch Zugang ganz verwehren. Außerdem ist es leicht, die öffentliche Meinung zu etwas zu beeinflussen, was die Öffentlichkeit nicht überprüfen kann. Zum Beispiel kann behauptet werden, dass eine bestimmte App keine sensiblen Informationen sammelt. Wenn wir aber nicht in den Quellcode hineingucken können, lässt sich das auch nicht überprüfen und uns bleibt das Vertrauen.

Die Open-Source-Bewegung bildet hier ein Gegengewicht und möchte durchsetzen, dass alle Informationen – insbesondere zu Technologien – frei einsehbar sind. Open Source bedeutet quelloffen. Das heißt, dass ein bestimmter Gegenstand gut dokumentiert vorliegt und alle ihn nachbauen, verbessern, von ihm lernen oder ihn prüfen können. Doch diese Forderung greift stark in das Selbstverständnis moderner Geschäftsmodelle ein. Während zur Zeit der Industrialisierung die Maschinen das waren, was besonderen Wert für Unternehmen hatte, sind es heute die Informationen, die Baupläne und Verfahrensweisen. Eine Offenlegung würde häufig das Geschäftsmodell gefährden – so die gängige Auffassung.

Welche Diskussionen daraus resultieren zeigt sich besonders in Krisen. So sagen Beobachter:innen, dass während der Corona-Pandemie medizinische Geräte nicht repariert werden konnten und ausfielen, weil Baupläne nicht öffentlich waren. Das habe direkt Menschenleben gefährdet oder gar beendet. Auch die Verfügbarkeit von Impfstoffen sei weltweiten Engpässen ausgesetzt, weil die Firmen, die sie entwickelt haben, die Informationen zur Herstellung für sich behalten. Darunter haben insbesondere ärmere Länder zu leiden und Menschen würden abermals gefährdet.

Die Unternehmen setzen entgegen, dass sie – trotz staatlicher Förderungen – ja Investitionen getätigt hätten, die dann nicht kompensiert werden könnten und außerdem die Anreize schwinden würden, wenn am Ende alle Informationen zur freien Verfügung stünden.

Was denkst du? Sollte in Zukunft darauf hingearbeitet werden, dass zu jedem Produkt eine umfangreiche Dokumentation geliefert wird? Brauchen wir neue Geschäftsmodelle, die nicht an das Zurückhalten von Informationen geknüpft sind? Oder müssen wir im Gegenteil daran arbeiten, dass der Kopierschutz weltweit besser durchgesetzt wird? Wie würdest du vorgehen, wenn es um dein eigenes Produkt geht?

Zukunftsschach

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 6.4

Die Teilnehmer:innen lernen zentrale Visionen und Fragestellungen der Digitalität kennen. Sie lernen diese kritisch einzuordnen, auf ihren eigenen Arbeitskontext zu übertragen.

Ablauf

Die Teilnehmer:innen befassen sich mit Zukunftsszenarien und versuchen sie auf die Zukunft junger Menschen zu übertragen: Welche der Zukünfte ist wünschenswert, welche nicht? Was muss passieren, damit diese Zukunft eintritt oder verhindert wird? Wie können sie daran im Rahmen der Jugendarbeit arbeiten?

Die Teilnehmer:innen erhalten Steckbriefe zu gängigen Zukunftsszenarien, über die sie sich tiefgreifender auseinandersetzen können. Sie können sich alleine der Aufgabe widmen oder in Gruppen mit maximal drei Personen. Wichtig ist, dass sie sich auf eine, in ihren Augen wünschenswerte, Zukunft konzentrieren und mögliche Maßnahmen sammeln, wie sie zu dieser kommen. Dabei können sie auf die Steckbriefe zurückgreifen oder ganz eigene Zukünfte entwickeln. Am Ende des Formates steht eine Präsentation, in der sie ihre Ideen einer Zukunft sowie die dafür notwendigen Maßnahmen vorstellen. Die Präsentation kann in Form von einer Collage, Folien oder anderen Präsentationsmöglichkeiten stattfinden.

Das Publikum gibt konstruktives Feedback.

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Digitalität und
Gesellschaft

Kompetenz
Visionen der
Digitalität

Stufe
Vertiefung

Methode
Präsentation

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90 Minuten

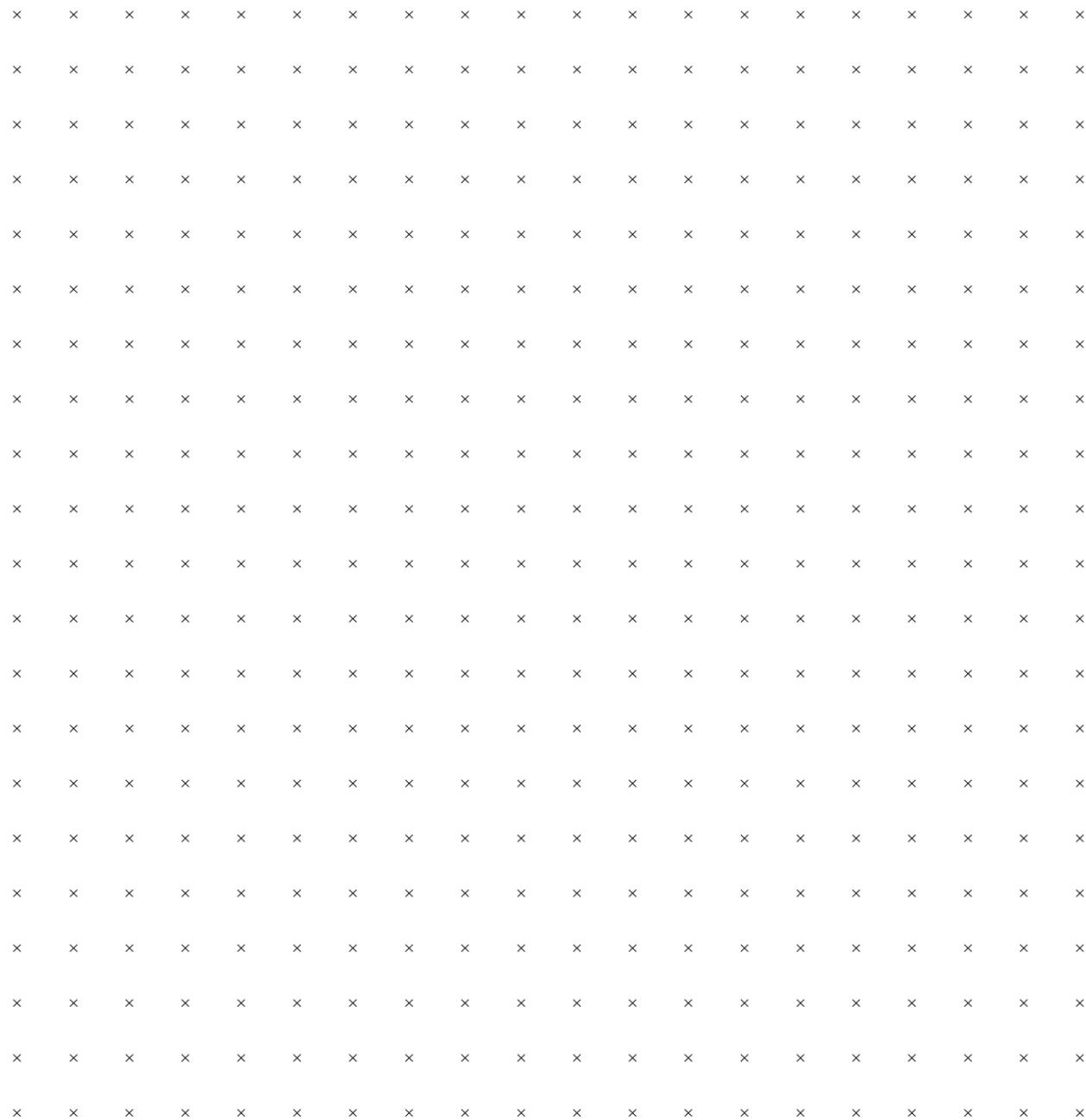


Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
>>bit.ly/dja-material<<

Post-Privacy

Warum Daten schützen, wenn wir sowieso an jeder Stelle alles preisgeben? Dann doch lieber restlos transparent sein. So haben die Daten auch keinen Wert mehr und jede Einrichtung kann sie gleichermaßen nutzen. Ein Gesetz regelt, dass alle Daten, die zu Personen erfasst werden, in ein anonymisiertes Konto fließen, das öffentlich einsehbar ist. Weil die Daten so umfangreich sind, lassen sich damit zwar Individuen zurückverfolgen, aber für Laien ist das erst einmal nicht möglich. So können sie leicht von der Wirtschaft, der öffentlichen Verwaltung und wissenschaftlichen Einrichtungen genutzt werden, um neue Technologien zu entwickeln, Prozesse zu optimieren oder wissenschaftliche Fragestellungen zu verfolgen.

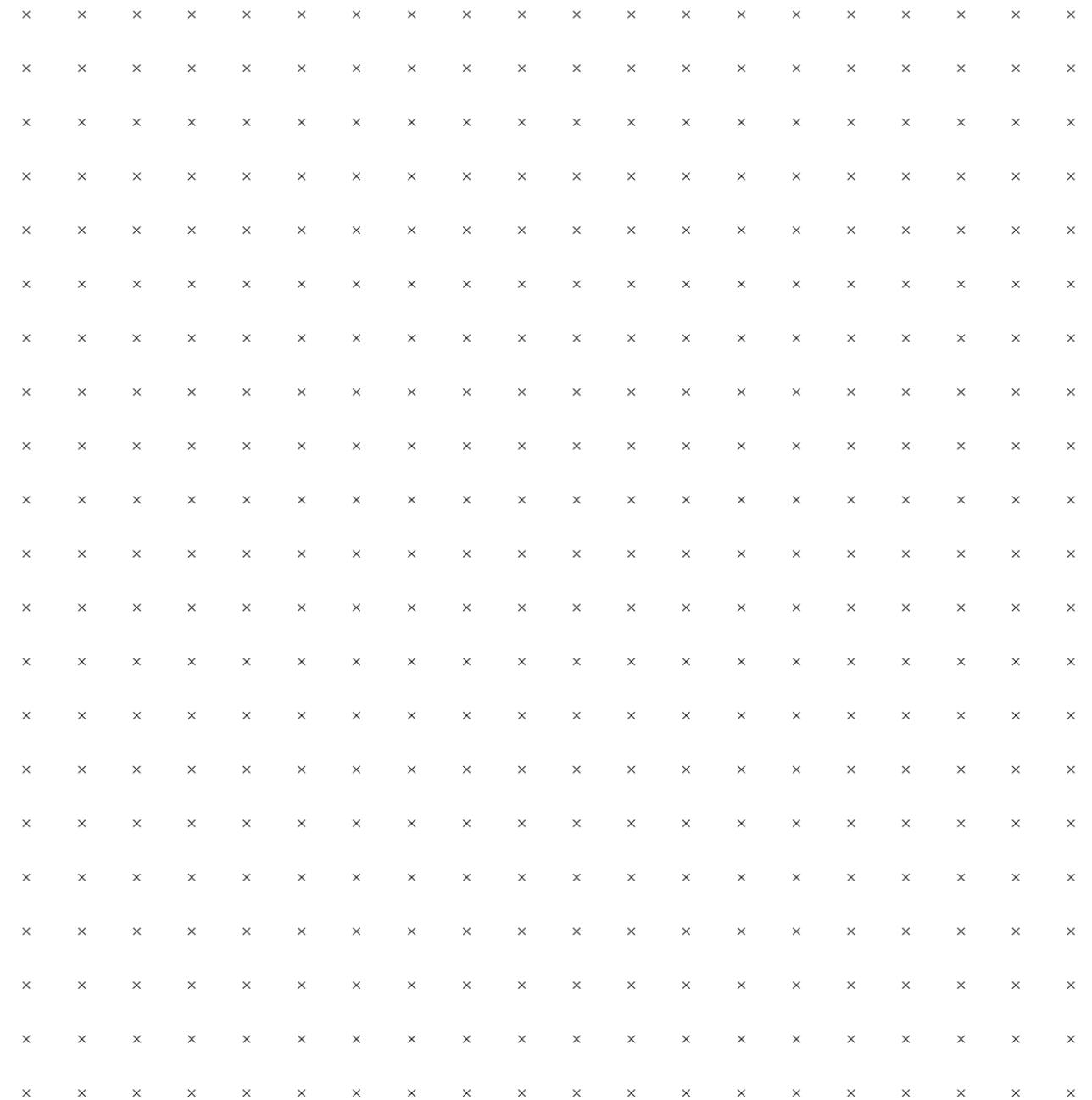
[Mehr dazu auf Wikipedia.](#) Schau dir bei Interesse auch die Quellen des *Wikipedia*-Artikels an.



Datenkonto

Wir haben die Hoheit über alle Daten, die wir im Netz preisgeben. Über eine Art Konto können wir Transferanfragen bequem gestatten oder Datenüberweisungen tätigen. So autorisieren wir beispielsweise Universitäten, unsere Bewegungsdaten in bestimmten Zonen für ein Forschungsprojekt zur Mobilität zu nutzen. Andererseits verwehren wir diese Daten dem Datingportal für ähnliche Zwecke. Solche Plattformen existieren bereits schon in Ansätzen und sind als Personal Data Storage/Locker, PIMS (Personal Information Management-System) oder Datengenossenschaften bekannt. In der Schweiz können z.B. Personen über die Plattform [MIDATA](#) Gesundheitsdaten an wissenschaftliche Projekte vergeben.

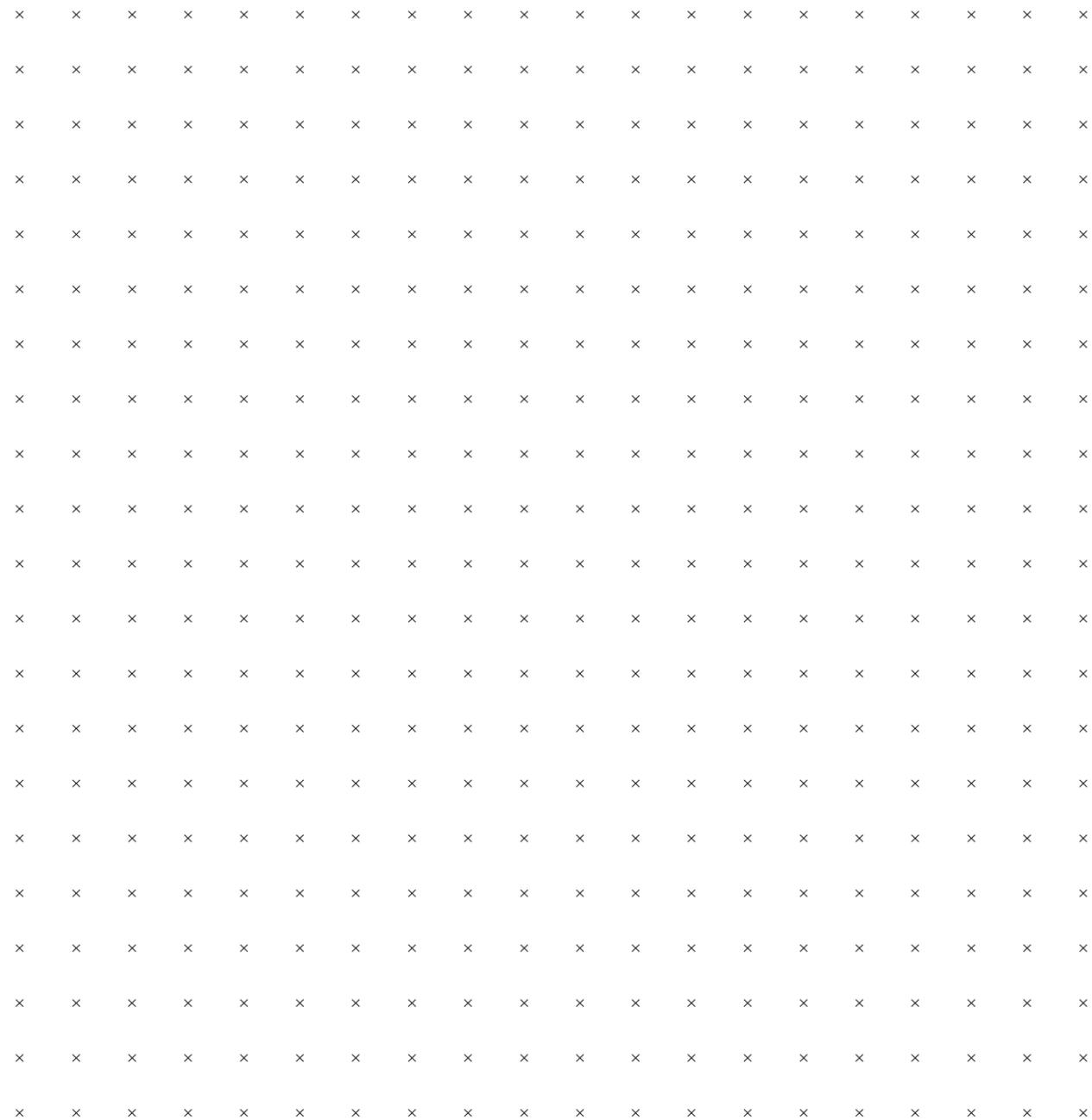
[Mehr dazu auf europa.eu.](#)



Datenkapitalismus

Der Datenschutz wurde auf gesetzlicher Seite stark gelockert. Der Markt soll regeln, welche Technologien und Anbieter ethisch vertretbar sind und die Daten verantwortungsvoll nutzen. Nutzt ein Unternehmen sie unmoralisch, so werden sie durch die Nutzer:innen abgestraft und verlieren gegen moralisch „bessere“ Produkte – so die These. Auch dürfen Firmen persönliche Daten frei nutzen, ganz ohne die Nutzer:innen zu fragen, weil sie Eigentumsrechte an ihnen haben, da sie für ihre Erzeugung den Rahmen bieten und damit zu ihrer Existenz beitragen. Das erleichtert die Entwicklung neuer Technologien und führt zu mehr Wachstum, was das oberste Ziel dieser Entwicklung ist.

[Mehr dazu auf wirtschaftsdienst.eu](http://www.wirtschaftsdienst.eu)



Die Welt der Commons

Commons haben sich flächendeckend durchgesetzt. Das sind gemeinsam hergestellte, gepflegte und genutzte Produkte und Ressourcen unterschiedlicher Art. Im Deutschen gibt es dafür das Wort Gemeingüter, was aber zu sehr auf die Ressourcen oder Produkte („Güter“) fokussiert. Daher verwenden wir auch im Deutschen das Wort Commons. In einer Welt der Commons sind alle öffentlich finanzierten Artefakte frei nutzbar und stehen unter einer freien Lizenz – wie zum Beispiel die Medien des öffentlichen Rundfunks. Außerdem wird die Praxis gelebt, wichtige Teile neuer Technologien öffentlich zu dokumentieren und für die Nutzbarkeit von Dritten zugänglich zu machen. So haben sich neue Geschäftsmodelle entwickelt, die nicht darauf basieren, dass exklusives Wissen vermarktet wird. Produkte werden mit einer umfangreichen Dokumentation geliefert, die es uns erlaubt, sie zu reparieren oder weiterzuentwickeln. Außerdem haben sich Menschen viel mehr in Kooperationen zusammengeschlossen, die auf das Teilen fokussiert sind und das durch Selbstorganisation.

[Mehr dazu auf commons-institut.org](http://www.commonsinstitut.org)

