merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Fabian Wiedel/Philip Dietrich/Thomas Knieper: Virtuelle Welten als Chance – für eine lebensweltnahe Medienpädagogik. Wie Digital Streetwork und automatisierte Nutzungsdatenanalysen eine strategisch-autonome Mediennutzung fördern können

Beitrag aus Heft »2022/06 Digitalität und Souveränität. Braucht es neue Leitbilder der Medienpädagogik?«

Dieser Beitrag begegnet den kommerziellen Machtstrukturen virtueller Handlungswelten mit einer lebensweltnahen Flexibilisierung medienpädagogischer Theorien und Arbeitsmethoden. Mit der Governance wird der Souveränitätsanspruch durch eine strategisch-autonome Digitalmediennutzung ergänzt. Zudem kann eine nutzungsbegleitende Medienpädagogik von digitalen Nutzungsdaten profitieren, wenn diese rechtlich abgesichert analysiert werden.

This article suggests to meet the intransparent and commercial digital power structures of virtual worlds with a true-to-life flexibilization of media education theories and working methods. Governance theory supplements the vision of sovereignty with a strategic, autonomous media use(r). In addition, outreach approaches to media education can also benefit from usage data if gathered and analyzed legally.

Literatur

Baacke, Dieter (1980). Kommunikation und Kompetenz. Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien. München: Juventa.

Baecker, Ronald M. (2019). Computers and Society. Oxford: Oxford University Press.

Barberi, Alessandro/Swertz, Christian (2020). Doing Digital – Ein Beitrag zur Medienkompetenzvermittlung für Entscheidungsimpulse setzende Akteur*innen. In: Dander, Valentin/Bettinger, Patrick/Ferraro, Estella/Leineweber, Christian/Rummler, Klaus (Hrsg.), Digitalisierung – Subjekt – Bildung. Kritische Betrachtung der digitalen Transformation. Opladen: Barbara Budrich, S. 77–96.

Barberi, Alessandro/Swertz, Christian (2016). Macht, Souveränität, Herrschaft. In: Medienimpulse, 54 (4). DOI: 10.21243/mi-04-16-28.

Barbu, Oana (2014). Advertising, Microtargeting and Social Media. In: Procedia – Social and Behavioral Sciences, 163, S. 44–49.

Benz, Arthur (2004). Governance – Regieren in komplexen Regelsystemen. Wiesbaden: Springer VS.

Benz, Arthur/Lütz, Susanne/Schimank, Uwe/Simonis, Georg (2007). Einleitung. In: Benz, Arthur/Lütz, Susanne/Schimank, Uwe/Simonis, Georg (Hrsg.), Handbuch Governance. Theoretische Grundlagen und empirische Anwendungsfelder. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, S. 9–25.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Börzel, Tanja (2014). Was ist Governance? In: Passauer Jean Monnet Papiere, 2, S. 1–7.

Brinda, Torsten/Brüggen, Niels/Diethelm, Ira/Knaus, Thomas/Kommer, Sven/Kopf, Christine/Missomelius, Petra/ Leschke, Rainer/Tilemann, Friederike/Weich, Andreas (2019). Frankfurt-Dreieck zur Bildung in der digital vernetzten Welt. In: merz | medien + erziehung, 63 (4), S. 69–75.

Condrobs e.V. (2022). ConAction. Projektprofil. www.condrobs.de/einrichtungen/conaction [Zugriff: 16.06.2022]

Dander, Valentin (2018). Zurück in die Zukunft der Medienpädagogik. «Subjekt», «Bildung» und «Medien*Kritik» im Lichte | im Schatten digitaler Daten. https://core.ac.uk/download/pdf/157772112.pdf [Zugriff: 24.08.2022]

Datenschutzgruppe nach Art. 29 (2017). Working-Paper 248: Leitlinien zur Datenschutz-Folgenabschätzung (DSFA) und Beantwortung der Frage, ob eine Verarbeitung im Sinne der Verordnung 2016/679 „wahrscheinlich ein hohes Risiko mit sich bringt“. https://datenschutz-hamburg.de/assets/pdf/wp248rev01_de.pdf [Zugriff: 16.06.2022]

Dinar, Christina/ Heyken, Cornelia (2017). Digital Streetwork. Pädagogische Interventionen im Web 2.0. Bericht der Amadeu Antonio Stiftung zum Projekt „// Debate“. www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2018/08/digital_ [Zugriff: 16.06.2022]

Donges, Patrick (2007). Medienpolitik und Media Governance. In: Donges, Patrick (Hrsg.), Von der Medienpolitik zur Media Governance. Köln, S. 7–23.

Eichler, Henning (2022). Journalismus in sozialen Netzwerken. ARD und ZDF im Bann der Algorithmen. Frankfurt/M. www.otto-brenner-stiftung.de/fileadmin/user_data/stiftung/02_Wissenschaftsportal/03_Publikationen/AH110_OERM_Soziale_Netzwerke.pdf [Zugriff 16.06.2022]

Europäisches Parlament (2016). Verordnung (EU) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/ EG (Datenschutz-Grundverordnung). www.datenschutz-grundverordnung.eu/
wp-content/uploads/2016/05/CELEX_32016R0679_DE_TXT.pdf [Zugriff: 16.06.2022]

Fanta, Alexander (netzpolitik.org) (2020). DSGVO. Starkes Gesetz, holprige Durchsetzung. Berlin. https://netzpolitik.org/2020/starkes-gesetz-holprige-durchsetzung [Zugriff: 17.06.2022]

Franck, Georg (1998). Ökonomie der Aufmerksamkeit: Ein Entwurf. München: Carl Hanser.

Friedrichs-Liesenkötter, Henrike/Gerhardts, Lara/Kamin, Anna-Maria/ Kröger, Sonja (2020). Editorial: Medienpädagogik als Schlüsseldisziplin in einer mediatisierten Welt: Perspektiven aus Theorie, Empirie und Praxis. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 37. https://doi.org/10.21240/mpaed/37/2020.07.19.X

Gergen, Kenneth (2015). Relational Being: Beyond Self and Community. New York: Oxford University Press.

Gesellschaft für Informatik e.V. (2016). Dagstuhl-Erklärung: Bildung in der digitalen vernetzten Welt. https://dagstuhl.
gi.de/fileadmin/GI/ Hauptseite/Aktuelles/ Projekte/ Dagstuhl/Dagstuhl-Erklaerung_2016-03-23.pdf [Zugriff: 16.06.2022]

Graf, Michael (2017). Spielesucht – Was Service-Games so gefährlich macht, und wie man der Suchtspirale entkommt. Gamestar-Podcast, Folge 21. www.gamestar.de/artikel/gamestar-podcast-folge-21-spielesucht,3322922.html [Zugriff:
20.01.2022]

Hofmann, Kai/Knieper, Thomas/Tonndorf, Katrin/Windscheid, Julian (2016). Smart New World. Über Faszination und Fluch smarter Objekte und intelligenter Umgebungen. In: merz | medien + erziehung, 60 (4), S. 37–41.

Höfler, Nele/ Krolle, Hannah (2022). Metaverse. Was hinter dem Metaverse Hype steckt. Düsseldorf. www.handelsblatt.com/technik/metaverse-was-hinter-dem-metaverse-hype-steckt/28073180.html [Zugriff 16.06.2022]

Illy, Daniel/Florack, Jakob (2018). Ratgeber Videospiel- und Internetabhängigkeit. Hilfe für den Alltag. München: Elsevier.

Iske, Stefan/Kutscher, Nadia (2020). Digitale Ungleichheiten im Kontext Sozialer Arbeit. In: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hrsg.), Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim und Basel: Beltz Juventa, S. 115–128.

Krafeld, Franz Josef (2004). Grundlagen und Methoden aufsuchender Jugendarbeit. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Kulbatzki, Josefine (2019). Auswirkungen der digitalen Selbstvermessung. Ein Eingriff in die Autonomie des Menschen. In: Burrow, Johannes/Daniels, Lou-Janna/Kaiser, Anna-Lena/ Klinkhamer, Clemens/Kulbatzki, Josefine/Schütte, Yannick/Henkel, Anna (Hrsg.), Mensch und Welt im Zeichen der Digitalisierung. Perspektiven der Philosophischen Anthropologie Plessners. Baden-Baden: Nomos, S. 97–114.

Kutscher, Nadia. (2015). Mediatisierung der Kinder- und Jugendhilfe – Herausforderungen der digitalen Gesellschaft für professionelle Handlungskontexte. In: ARCHIV für Wissenschaft und Praxis der sozialen Arbeit, 2, S. 4–20.

Lehmann, Robert/Albrecht, Jens/ Domes, Michael/ Petrlic, Ronald/ Bradl, Marion/ Burghardt, Jennifer/Kiener, Dagmar/Stieler, Mara/ Widerhold, Jean-Pierre/ Zauter, Sigrid (2021). Gutachten über die Einsatzmöglichkeiten von Künstlicher-Intelligenz-Software in aufsuchenden, digitalen Angeboten der Migrationsberatung. https://minor-kontor.de/wp-

content/uploads/2022/05/Minor_Fem.OS_Gutachten_Kuenstliche_Inteligenz_in_der_Migrationsberatung_2021.pdf [Zugriff: 16.06.2022]

Manzeschke, Arne/Brink, Alexander (2020). Ethik der Digitalisierung in der Industrie. In: Frenz, Walter (Hrsg.), Handbuch Industrie 4.0: Recht, Technik, Gesellschaft. Wiesbaden: Springer, S. 1383–1405.

Mayntz, Renate (2009). Über Governance: Institutionen und Prozesse politischer Regelung. Frankfurt/M.: Campus.

Meyer-Drawe, Käte (1990). Illusionen von Autonomie: diesseits von Ohnmacht und Allmacht des Ich. München: Kirchheim.

Minor – Projektkontor für Bildung und Forschung (2018). Praktische Erkenntnisse aus den Modellprojekten »Neu in Berlin« und »Migrationsberatung 4.0 – Gute Arbeit in Deutschland«. In: Informationsverbund Asyl und Migration e.V.; Minor – Projektkontor für Bildung und Forschung gemeinnützige GmbH (Hrsg.), Digital Streetwork in der Asyl- und Migrationsberatung. Wie Geflüchtete soziale Medien nutzen und was daraus für Beratungsstellen folgt, S. 25–27. www.asyl.net/fileadmin/user_upload/publikationen/Arbeitshilfen/2018_DigitalStreetwork_fin.pdf [Zugriff: 16.06.2022]

Mohabbat Kar, Resa/Thapa, Basanta E. P. (2020). Digitale Souveränität als strategische Autonomie. Umgang mit Abhängigkeiten im digitalen Staat. Whitepaper des Fraunhofer-Instituts für Offene Kommunikationssysteme FOKUS. https://publica.fraunhofer.de/eprints/urn_nbn_de_0011-n-6056723.pdf [Zugriff: 16.06.2022]

Montgomery, Alan/Smith, Michael. (2008). Prospects for Personalization on the Internet. Journal of Interactive Marketing, 23. DOI: 10.2139/ssrn.1169874.

Pille, Jens-Ullrich (2016). Meinungsmacht sozialer Netzwerke. Baden-Baden: Nomos Verlag.

Pritzens, Tilmann (2011). Webwork als nützliche Ergänzung zur mobilen Jugendarbeit/Streetwork. In: merz | medien + erziehung, 55(3), S. 29–33.

Scharpf, Fritz W. (1986). Policy Failure and Institutional Reform: Why Should Form Follow Function? In: International Social Science Journal, 38 (108), S. 179–189.

Schaumburg, Heike/ Doreen Prasse (2019). Medien und Schule. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Schimank, Uwe (2007). Handeln in Konstellationen: Die reflexive Konstitution von handelndem Zusammenwirken und sozialen Strukturen. In: Altmeppen, Klaus-Dieter/Hanitzsch, Thomas/Schlüter, Carsten (Hrsg.), Journalismustheorie: Next Generation. Soziologische Grundlegung und theoretische Innovation. Wiesbaden, S. 120–137.

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

Stodt, Benjamin/Wegmann, Elisa/Brand, Matthias (2015). Geschickt geklickt?! Zum Zusammenhang von Internetnutzungskompetenzen, Internetsucht und Cybermobbing bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), VISTAS.

Welsch, Wolfgang (1991). Subjektsein heute. Überlegungen zur Transformation des Subjekts. In: Deutsche Zeitschrift für Philosophie, 39 (4), S. 347–365.

Wendt, Peter-Ulrich (2015). Lehrbuch Methoden der Sozialen Arbeit. Weinheim/ Basel: Beltz Juventa.

Wiedel, Fabian/Dietrich, Philip/Knieper, Thomas (2022). Das konstruktive Moment des Shitstorms – Wie Prosument:innen eine Publikumsethik befördern. In: Gürtler, Christian/Prinzing, Marlis/ Zeilinger, Thomas (Hrsg.), Streitkulturen. Medienethische Perspektive auf gesellschaftliche Diskurse. Baden-Baden: Nomos Verlag, S. 151–168.

Wiedel, Fabian (2019). Die Grenzen der Aufmerksamkeit: Mentale Überlastungen in einer mediatisierten Gesellschaft. In: Litschka, Michael/Krainer, Larissa (Hrsg.), Der Mensch im digitalen Zeitalter. Ökonomisierung, Digitalisierung und Mediatisierung. Wiesbaden: Springer VS, S. 49–86.

Wiedel, Fabian (2022). Digital Streetwork. Zur Notwendigkeit einer aufsuchenden, psychosozialen Medienpädagogik bei exzessiver Internetnutzung am Beispiel des Gaming. Monographie zur Dissertation an der Universität Passau. München: kopaed.

ZDF Magazin Royale (2022). 404: All Cops are busy. Wo die deutsche Polizei bei der Verfolgung von Hass im Netz versagt. https://xn--tattata-p2a.fail/ [Zugriff: 16.06.2022]