



Workshop von Stefan Kühne im Rahmen der ifp-Tagung „Soziale Ausgrenzung durch Armut“ am 14.02.2019, FH Campus Wien.

Zusammenfassung

Jugendliche und junge Erwachsene sind inzwischen zu fast 100% online und in den digitalen Lebenswelten unterwegs. Dabei spielen ökonomische Voraussetzungen eine wichtige Rolle.

- **Gerätebesitz** - Der soziale Druck, ein Smartphone zu haben, ist hoch und er beginnt bei Kindern auch immer früher. Umfragen zeigen, dass 98% der Jugendlichen in Österreich ein Smartphone zu ihrer Verfügung haben. Doch was ist mit den anderen 2%? Und wie finanzieren Jugendliche überhaupt ein neues Smartphone?
- **Zugang** - Der Zugang zu den digitalen Lebenswelten mit Hilfe der Smartphones ist nicht kostenlos. Es braucht einen Datentarif, sei es durch Guthaben/Wertkarten oder durch einen Mobilfunkvertrag. Auch diese Tarife müssen von Jugendlichen finanziert werden. In der Jugendarbeit ist es nach wie vor wichtig, kostenloses W-LAN anbieten zu können. Manche Jugendliche sitzen schon zu Beginn des Monats ohne Datenvolumen in den Einrichtungen und können dann kostenlos den Zugang zu den digitalen Diensten nutzen.
- **Konsum** - Der dritte Punkt, der ökonomische Voraussetzungen benötigt, ist mit Konsum und Einkaufsmöglichkeiten in den digitalen Medien verbunden. In-App,-Käufe, Lizenzen, Streaming-Dienste, Games, Apps etc. Auch diese Dienste und Angebote müssen finanziert werden.

Fehlende **ökonomische Voraussetzungen** können gleich mehrfach zu Exklusion von und in Digitalen Medien führen: Man braucht ein Gerät (z.B. Smartphone), einen Tarif (z.B. Datenguthaben) und dann noch finanzielle Mittel, um manche (kostenpflichtigen) Dienste nutzen zu können.

Nicht vergessen werden darf bei den Angeboten von Online-Jugendarbeit, dass nicht alle Jugendlichen und jungen Erwachsenen damit erreicht werden können. Die Fraktion der **Offliner** ist klein, diese können jedoch vor allem durch einen guten Mix von Online- mit Offline-Angeboten erreicht werden.

Beispiel - Für die wienXtra-jugendinfo ist dieser Mix ganz wichtig: Öffnungszeiten mit Face-to-Face-Angeboten, Online-Informations- und Beratungsangebote, herausreichende Informationsangebote, Printprodukte, Mail- und Telefon.

Wirtschaftliche Fraktion	<ul style="list-style-type: none"> • Verlierer, Nonliner, Kapitalismuskritiker, Globalisierungskritiker
Politische Fraktion	<ul style="list-style-type: none"> • Nationalisten, Datenschützer, Situationisten, Selbstverwalter
Soziale Fraktion	<ul style="list-style-type: none"> • Romantiker, Einsame, Gottesfürchtige, Kulturpessimisten
Technologische Fraktion	<ul style="list-style-type: none"> • Paranoide, Anti-Transhumanisten, Entschleuniger, Nachhaltige

Offliner. Quelle - Joel-Luc Cachelin (2015), Offliner. Die Gegenkultur der Digitalisierung. Stämpfli Verlag.

Neben den ökonomischen Voraussetzungen, die zur Exklusion führen können, gibt es auch **soziale/kulturelle Aspekte**, die zu berücksichtigen sind:

Viele Social-Media-Angebote basieren auf Fotos und Stories. Es erhalten vor allem die Beiträge viele Likes, die cool und interessant sind und es zählen oftmals nur Erfolgsgeschichten. Man zeigt sich, wie man gerne gesehen werden möchte und das Aussehen und die aktuelle Mode spielen dabei eine wichtige Rolle. Nicht alle Jugendlichen und jungen Erwachsenen können oder möchten diese äußeren Erwartungen erfüllen.

Digitale Exklusion

- wirtschaftlich
 - Kosten für Gerät, Zugang und Konsum können nicht bzw. nur bedingt aufgebracht werden
- sozial/kulturell
 - Information, Kommunikation, Präsentation, Teilhabe, Bildung online nur eingeschränkt zugänglich
 - digital media literacy / kulturelles Kapital

Jugendarbeit ist aufgefordert, Angebote im Bereich der **digital media literacy** zu setzen. Zwar gelten Jugendliche oft als *digital natives*, dies stimmt jedoch nur bedingt. In der Handhabung der digitalen Tools und im Navigieren durch Menus und durch digitale Welten sind sie meist unbefangener und technisch geschickter. Bei den Themen „Informationskompetenz“ und (damit verbunden) „Entscheidungskompetenz“ braucht es jedoch Angebote und Formate, um die **Digitale Kompetenz** der Jugendlichen in diesen Aspekten zu stärken und auszubauen.

Wichtig – Die Nutzung von Social Media in der Jugendarbeit hat rechtliche und ethische Aspekte. Beispiel: Die Nutzung von WhatsApp mit einem eigenen Diensthandy kann aus Sicht des Datenschutzes möglich sein (Stichwort: DSGVO). Zugleich muss man sich jedoch fragen, ob man wirklich Angebote der Jugendarbeit in digitalen Räumen setzen möchte, die Firmen gehören, die mit Daten handeln und die dazu führen, dass Jugendliche dort Datenspuren (Stichwort: Metadaten) hinterlassen.

Jugendarbeit kann und darf sich den Digitalen Medien nicht verweigern, muss jedoch jeweils gut reflektieren, wo und wie diese Medien in der Jugendarbeit genutzt werden sollen – und wo auch nicht.

Weiterführende Links & Tipps

www.saferinternet.at - bei allen Fragen rund um Digitale Medien und den Einsatz in der Jugendarbeit. Auch Beratung zu allen Fragen zu „Digitalen Medien & DSGVO“ in der Jugendarbeit.

5. Oberösterreichische Medienstudie - <https://www.edugroup.at/detail/5-ooe-jugend-medien-studie-2017.html>

Einführung in Digitale Lebenswelten - [http://www.stefankuehne.net/digitale lebenswelten](http://www.stefankuehne.net/digitale_lebenswelten)

Jugend-Internet-Monitor - <https://www.saferinternet.at/jugend-internet-monitor/>

Kontakt

Stefan Kühne, MSc

Leiter der wienXtra-jugendinfo & der wienXtra-soundbase

Mitglied der Forschungsgreisslerei www.forschungsgreisslerei.at

stefan.kuehne@wienextra.at