

4

Visionen der Digitalität

Visionen der Digitalität verstehen, reflektieren und an ihnen teilhaben.



Illustration: Daria Rüttimann

Kompetenzbereich

Digitalität und Gesellschaft

Kompetenz

Visionen der Digitalität



Version 1.3
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

Die voranschreitende Digitalisierung der Gesellschaft hatte in den letzten Jahren und Jahrzehnten starke Auswirkungen auf unser gesellschaftliches Zusammenleben, Politik, die Arbeitswelt sowie unsere Interaktionen mit der Welt um uns herum und unseren Mitmenschen. Betrachten wir mehr die sozialen und kulturellen Aspekte dieser Wandlungen, sprechen wir von „Digitalität“. Und da ein Ende dieser Veränderungen nicht in Sicht ist, gibt es viele Vorstellungen dazu, wie unser gesellschaftliches Leben in Zukunft aussehen wird – die Visionen der Digitalität. Einige von diesen Vorstellungen klingen unvorstellbar oder wirken mit der Zeit immer realer und genauso scheinen einige von ihnen wünschenswert und andere nahezu erschreckend.

Eine klassische Frage für die Zukunft findet sich in der Arbeitswelt: Wann kommt die Automatisierung durch Roboter und was für Folgen hat das? Die kurze Antwort lautet: Es lohnt sich (noch) nicht wirtschaftlich. Warum? Die Kosten für diese Roboter sind nicht gering und es braucht auch noch gut ausgebildete Techniker:innen in jedem Betrieb, um sich um diese zu kümmern. Das heißt aber nicht, dass die Automatisierung nicht kostengünstig die Produktivität steigern kann. Sondern, dass schlecht bezahlte Arbeitskräfte, deren Produktivität durch Anweisungen von künstlichen Intelligenzen optimiert wird, bis jetzt einfach günstiger sind. Eine Automatisierung durch Roboter hätte aber viele Vorteile, welche jedoch erst gut genutzt werden können, wenn viele gesellschaftliche Prozesse und Perspektiven sich ändern. Bspw. muss es eine soziale Lösung für die durch Automatisierung resultierende Arbeitslosigkeit von vielen Menschen geben. Was

dann wiederum andere Fragen der fairen Verteilung und der Stellung von Vollzeitarbeit in unserer Gesellschaft angeht.

Eine ähnliche Situation findet sich in der Schule der Zukunft: Wird künstliche Intelligenz dafür eingesetzt werden, das Lern- und Sozialverhalten von Schüler:innen zu analysieren? Diese Auswertungen könnten an Lehrkräfte und Sozialarbeiter:innen weitergegeben werden, um frühzeitig zu erkennen, welche Jugendlichen zusätzliche Beratung und Hilfe brauchen. Andererseits könnten sie aber auch dazu verwendet werden, Jugendliche mehr zur Selbstoptimierung zu drängen.

Es lässt sich also feststellen, dass die digitalen Mittel der Zukunft allein nicht entscheidend für unsere Zukunft sind, sondern wie wir sie als Gesellschaft einsetzen. Letztendlich müssen wir uns aber daran erinnern, dass die Zukunft nicht vorhersehbar ist. Allerdings können wir begründete Vermutungen darüber anstellen, wie sich der Alltag der jungen Menschen von heute und morgen wandeln wird und wie sich ihre Bedürfnisse dementsprechend ändern. Von hier aus lassen sich Ideen entwickeln, wie Jugendarbeit präventiv in die richtige Richtung gelenkt und auf die Zukunft vorbereitet werden kann.

Dieses Modul nähert sich dem Thema Visionen der Digitalität, indem sich die Teilnehmer:innen in eigenen utopischen Vorstellungen zu zukünftiger Jugendarbeit kreativ austoben können. Darüber hinaus werden sie mit dystopischen Szenarien zu gewissen gesellschaftlichen Aspekten konfrontiert, welche sie mit auf den Kopf gestellten Überlegungen ins Positive umwandeln.

Inhalt

Seite

Aufgabe 1	s.69
Trainingsmaterial 1	s.70
Aufgabe 2	s.71
Trainingsmaterial 1	s.72
Arbeitsmaterial 1	s.73
Arbeitsmaterial 2	s.73
Arbeitsmaterial 3	s.74
Arbeitsmaterial 4	s.74
Arbeitsmaterial 5	s.75
Arbeitsmaterial 6	s.75
Arbeitsmaterial 7	s.76
Arbeitsmaterial 8	s.76
Arbeitsmaterial 9	s.77
Arbeitsmaterial 10	s.77

Doc Brown und die Utopien der Jugendarbeit

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 6.4

Ziel der Aufgabe ist, dass die TN digitale Konzepte und Techniken im Kontext der Jugendarbeit kennenlernen und auch anwenden können. Dabei sollen anfängliche Hemmschwellen mithilfe des Denkens in Utopien gelindert werden und es soll ein Gefühl für die Anwendungsmöglichkeiten visionärer digitaler Techniken entstehen.

Ablauf

Diese Aufgabe besteht aus 4 Teilen.

Im ersten Teil gibt die Moderation den TN einen kleinen Input (TM₁), um das Aufgabenszenario zu etablieren. Danach bekommen die TN ihren Arbeitsauftrag (TM₁).

Im zweiten Teil bilden die TN Gruppen à 2–5 Personen und fantasieren eine Utopie im Kontext der Jugendarbeit. An dieser Stelle besteht die Möglichkeit, Glückskekse mit Technologien (TM₁) als Erweiterung oder Hilfestellung mitzugeben. Dabei entstehen „utopische Entwürfe“. Jede Gruppe ist zunächst aufgefordert, ihre Ergebnisse in hauptsächlich grafischer Form festzuhalten.

Im dritten Teil stellen sich die Gruppen gegenseitig die Ergebnisse ihrer Überlegungen in einem Gallery Walk vor.

Im vierten Teil treffen sich die TN im Plenum, besprechen gemeinsam die Entwürfe und reflektieren anschließend darüber.

Vorbereitung

- Die einzelnen Glückskekse aus TM₁ müssen ausgedruckt und ausgeschnitten werden.

Hinweis zur Moderation

- Überlegungen an eine technologisch fortgeschrittene Zukunft können sich schnell ins Negative und somit eher dystopische verschieben. Die Moderation sollte an dieser Stelle darauf achten und ermuntern, im Positiven zu bleiben.
- Utopien zu entwickeln ist oft schwieriger als das Gegenteil, da es uns leichter fällt, in Problemen zu denken. Aus diesem Grund kann der Vorschlag unterbreitet werden, „rückwärts“ vorzugehen, also erst an ein eventuell bestehendes Problem zu denken und dann eine dafür (utopische) Lösung zu finden. Hierbei sollte die Moderation unbedingt darauf achten, dass die Teilnehmer:innen sich nicht zu sehr im Problemdenken verirren.
- Die Glückskekse sind optional und können bei Bedarf auf weggelassen werden.



digitale jugendarbeit

Kompetenzbereich

Digitalität und Gesellschaft

Kompetenz

Macht und Digitalität

Stufe

Einstieg

Form

Hybrid

Methode

Kopfstand + Gruppenarbeit

Ausstattung

Bildungsmaterialien

Dauer

90 Minuten



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



Input

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

»Ähnlich wie Doctor Emmett Brown aus dem Film „Zurück in die Zukunft“ seid ihr im Besitz einer Zeitmaschine und plant eine Reise in die Zukunft. Diese Zukunft ist eine utopische, in der Jugendarbeit einen großen gesellschaftlichen Wert hat und hohes Ansehen genießt.

Wie könnte ein Tag in der Jugendarbeit in dieser utopischen Zukunft, mit allen denkbaren und aktuell undenkbaeren technologischen Innovationen, aussehen? Es gilt nichts als unmöglich und ihr habt unendliche Ressourcen zur Verfügung.«

Arbeitsauftrag 1

Alle TN teilen sich in Gruppen à 2–5 Personen auf und ziehen optional 1–3 Glückskekse.

»In den Gruppen überlegt ihr zusammen, wie ein utopischer Tag in der Jugendarbeit aussehen könnte, wenn ihr unendliche Ressourcen zur Verfügung habt. Lasst dabei eurer Fantasie freien Lauf und bezieht in eure Überlegungen auch digitale Technologien (wie z. B. Virtuelle Realität) mit ein. Haltet eure Ideen hauptsächlich grafisch fest, diese werden später in einem Gallery Walk für die anderen Gruppen sichtbar sein.«

Falls die TN während der Aufgabe Schwierigkeiten haben, können sie (weitere) Glückskekse als Hilfestellungen nutzen.

Arbeitsauftrag 2

Nach Ablauf der vorher festgelegten Zeit oder wenn die TN fertig sind, werden die Entwürfe gesammelt und für den Gallery Walk im Raum verteilt. Anschließend bleibt pro Gruppe je eine Person bei ihrer jeweiligen Utopie, während die anderen Gruppenmitglieder sich die utopischen Entwürfe der anderen Gruppen anschauen. Die jeweilige Person, welche bei der eigenen Gruppen-Utopie geblieben ist, erklärt den Betrachter:innen der anderen Gruppen ihre Ideen und beantwortet eventuell aufkommende Fragen. Jene Person tauscht nach einem vorher abgesprochenen Zeitraum mit einem Gruppenmitglied, sodass alle Personen die Möglichkeit haben, die Utopien der Anderen zu sehen.

Haben alle TN die utopischen Entwürfe der jeweils anderen Gruppen gesehen, sammeln sich die TN im Plenum und besprechen gemeinsam die Arbeiten. In einer abschließenden Reflexionsrunde wird erfragt, was die TN aus diesen Utopien der Jugendarbeit jeweils für sich und ihre eigene Jugendarbeit mitgenommen haben.

Glückskekse zum ausschneiden und ergänzen

Was wäre, wenn Nerve Gear niedrigschwellig für jede:n zugänglich und allgegenwärtig ist?	Was wäre, wenn Virtuelle Realität (VR) niedrigschwellig für jede:n zugänglich und allgegenwärtig, ist?	Was wäre, wenn AR (Augmented Reality) niedrigschwellig für jede:n zugänglich und allgegenwärtig ist?
Was wäre, wenn Mind-Upload , ein Prozess, das Bewusstsein zu digitalisieren, etwas alltägliches ist?	Was wäre, wenn KI (Künstliche Intelligenz) niedrigschwellig für jede:n zugänglich und allgegenwärtig ist?	Was wäre, wenn ein Großteil des alltäglichen Lebens im Metaversum (virtuelle Parallelwelt) stattfindet?

Die Zukunft eine Dystopie? Zurück ans Reißbrett!

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 6.4

Ziel der Aufgabe ist es, dass die TN verschiedene Visionen der zukünftigen digitalen Gesellschaft kennenlernen und sich aktiv damit auseinandersetzen, welche Zukunftsperspektiven auf gesamtgesellschaftlicher Ebene wünschenswert sind.

Ablauf

Diese Aufgabe besteht aus 4 Teilen.

Im ersten Teil gibt die Moderation den TN einen kleinen Input (TM₁), um das Aufgabenszenario zu etablieren. Danach gibt die Moderation den TN ihren Arbeitsauftrag (TM₁).

Im zweiten Teil bilden die TN Gruppen à 2–3 Personen und ziehen jeweils eine dystopische Zukunftsvision für einen gesellschaftlichen Bereich aus AM_{1–10}. Danach machen sich die Gruppen mit ihrem jeweiligen Szenario vertraut und überlegen zusammen, was alles dazu geführt haben könnte, sodass ihr jeweiliges Endergebnis auftritt.

Im dritten Teil stellen die Gruppen ihre Überlegungen dazu, wie die Dystopie passieren konnte, auf den Kopf. Das heißt, sie überlegen zusammen, wie diese Dystopie verhindert werden könnte bzw. welche Weichen anders hätten gestellt werden müssen, um zu einer besseren Zukunft zu führen. Anschließend machen sich die TN Gedanken darüber, wie diese bessere Zukunft aussieht bzw. aussehen könnte.

Im vierten Teil stellen sich die Gruppen gegenseitig die Ergebnisse ihrer Überlegungen im Plenum vor.

Vorbereitung

- Die einzelnen Dystopien aus AM_{1–10} müssen ausgedruckt und ausgeschnitten werden.

Hinweis zur Moderation

- Je nach Gruppengröße oder um thematische Schwerpunkte zu setzen, können einzelne gesellschaftliche Bereiche weggelassen oder um weitere Bereiche erweitert werden.

Erweiterung

- Auf welche Art und Weise die Gruppen ihre besseren Zukünfte entwickeln, kann methodisch ein wenig abgewandelt werden. Bspw. können die TN auch einen Zeitungsartikel in ihrer Zukunft schreiben. Auch möglich ist die Schilderung eines üblichen Tagesablaufs von einem ausgewählten Menschen. Ebenfalls kann eine Jobausschreibung zu einem für die Zukunft aussagekräftigen Job formuliert werden. Wenn sich die Gruppe wohlfühlt, kann sie auch ein Rollenspiel einer tageseüblichen Situation gestalten.

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich

**Digitalität und
Gesellschaft**

Kompetenz

Macht und Digitalität

Stufe

Vertiefung

Form

Hybrid

Methode

**Kopfstand +
Gruppenarbeit**

Ausstattung

Bildungsmaterialien

Dauer

90 Minuten



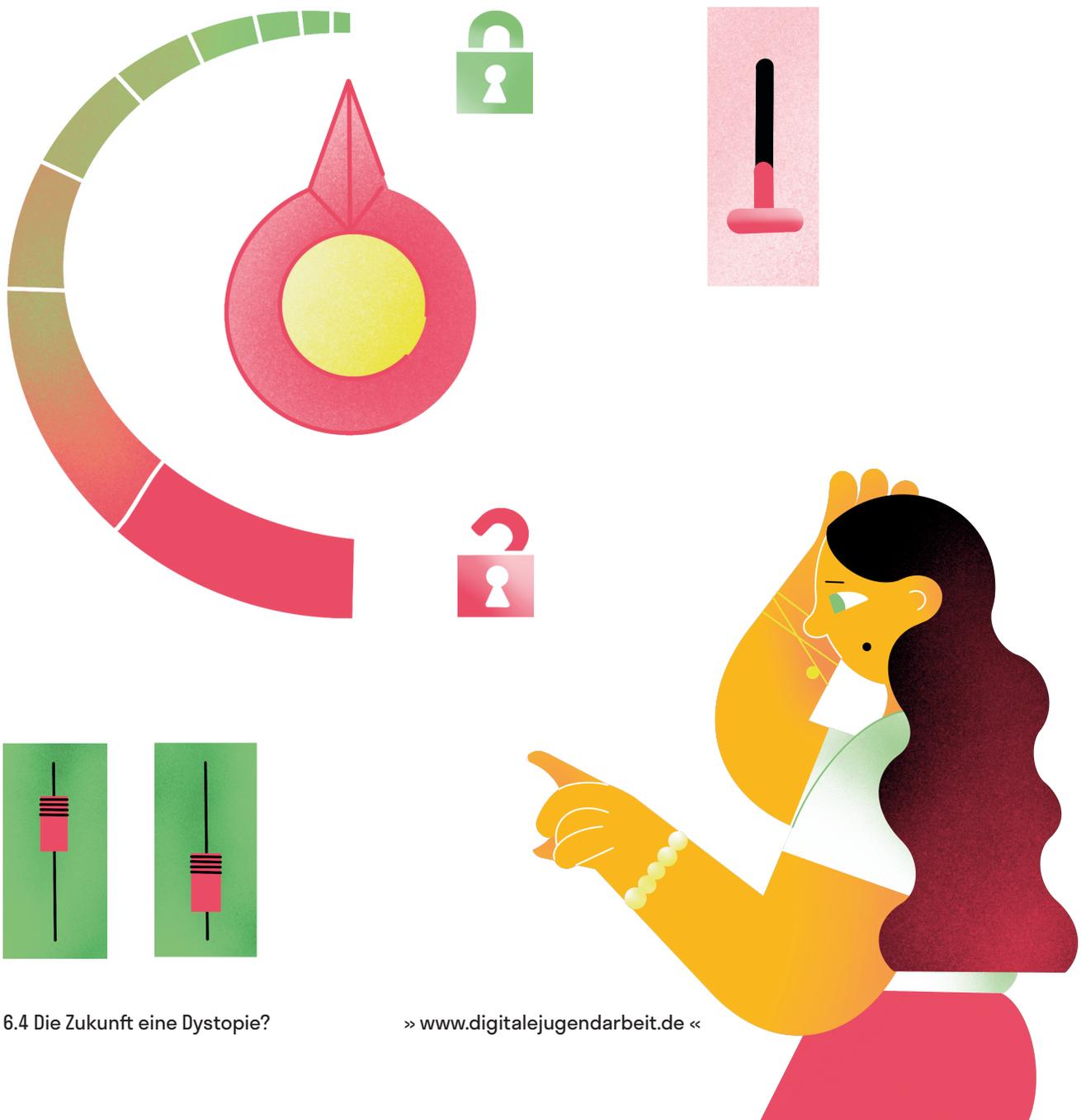
Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«

Input

Wenn wir uns unsere Gesellschaft als Stadt vorstellen, sind die verschiedenen Bereiche unseres alltäglichen Lebens wie einzelne Bezirke dieser Stadt. Nur wenn alle Bezirke einer Stadt gut versorgt sind und reibungslos laufen, können alle ihre Bewohnenden ein gutes Leben führen. Nun stellen wir uns eine futuristische Stadt vor, welche unsere Zukunft repräsentieren soll. Diese ist allerdings recht dystopisch und wir wollen herausfinden, wie es dazu kommen konnte, sowie was wir besser machen können.

Arbeitsauftrag

Alle TN teilen sich in Gruppen à 2-3 Personen auf und ziehen einen Bezirk der Stadt mit seiner dystopischen Beschreibung. Überlegt zusammen, wie diese Dystopie passieren konnte. Danach stellt ihr eure Überlegungen auf den Kopf und denkt darüber nach, wie diese Dystopie verhindert werden kann bzw. welche Schritte zu einem positiveren Ergebnis führen könnten. Abschließend probiert ihr euch vorzustellen, was aus diesen positiven Schritten für eine Utopie für euren Bezirk folgen könnte. Wenn ihr alle mit eurer Utopie zufrieden seid, kommt wieder im Plenum zusammen und stellt euch gegenseitig eure Utopien vor und beobachtet, was hieraus für eine Stadt entsteht.





Gesundheitswesen

DYSTOPIE

Sobald du krankenversichert bist, musst du verpflichtend eine intelligente Uhr am Handgelenk tragen, welche deine Vitaldaten wie bspw. Blutdruck, Herzfrequenz und Blutzuckerspiegel misst und deine sportlichen Aktivitäten, wie bspw. Schritte pro Tag aufzeichnet. Die intelligente Uhr gibt dir außerdem einmal pro Tag eine Auswertung deines Verhaltens aus gesundheitlicher Perspektive mit Empfehlungen, wie du gesünder leben sollst.

Deine Krankenversicherung verlangt außerdem von dir eine Kopie deiner DNA-Auslesung, um über eventuelle familiäre Veranlagungen zu gewissen Krankheiten Bescheid zu wissen. Abhängig von deinen persönlichen Vitaldaten und DNA-Auslesung musst du monatlich unterschiedliche Beiträge zahlen und dir wird entweder der Zugang zu gewissen Behandlungen eröffnet oder vorbehalten.

Besuche bei ärztlichen Praxen und Krankenhäusern sind nur noch in äußersten Notfällen oder durch Premium-Versicherungen möglich. Falls der Wunsch nach einer Untersuchung besteht, wird eine künstliche Intelligenz zur Beratung und Verschreibung von Medikamenten geladen. Diese stellt eine Diagnose anhand der Vitaldaten und selbstgemachten Fotos aus. Verschriebene Medikamente werden dir sofort bestellt und von deinem Konto bezahlt.



Mobilität

DYSTOPIE

Du lebst in einer deutschen Großstadt und willst zur Arbeit fahren. Du kannst entweder mit dem Auto, öffentlichen Verkehrsmitteln oder dem Fahrrad fahren. Mit dem Auto wirst du ewig im Stau stehen und kaum einen Parkplatz finden. Selbst die künstlichen Intelligenzen in den Navigationssystemen und selbstfahrenden Autos können daran nichts ändern.

Mit den öffentlichen Verkehrsmitteln musst du mit Verspätungen, Ausfällen und überfüllten Abteilen rechnen, was seit der Privatisierung dieser Verkehrsmittel nicht besser geworden ist. Nur der Ticketpreis ist höher geworden. Eine künstliche Intelligenz kann zwar eine perfekte Taktung berechnen, aber auf Grund von Profitinteresse ist die Belegschaft der betreibenden und wartenden Arbeitskräfte immer chronisch unterbesetzt.

Deine letzte Hoffnung setzt du auf das Fahrrad, aber die Straßen und Radwege sind teilweise marode oder nicht für Fahrräder konstruiert worden und du fürchtest bei jeder Fahrt halb um dein Leben wegen aggressiven und nicht umsichtigen Autofahrer:innen. Zudem priorisieren selbstfahrende Autos in möglichen Unfallsituationen immer ihre Fahrer:innen, da diese ja für den Wagen bezahlt haben.



Politische Teilhabe

DYSTOPIE

Politische Teilhabe bedeutet in der Zukunft nicht nur alle vier bis fünf Jahre einmal wählen zu gehen. Das Konzept der Volksentscheide wurde stark in den legislativen Prozess integriert. Diese finden nun nicht mehr in Person, sondern digital über ein Online-Tool statt.

Hierfür wurde ein eigenes Ministerium gegründet, welches in sehr kurzen Abständen zu immer neuen mehr oder minder wichtigen Volksentscheiden online Wahlen ausruft und die Plattform hierfür stellt. Diese Art der Wahlen werden also jetzt nur noch von diesem Ministerium einberufen und nicht mehr durch Bürger:innen-Initiativen. Das Ministerium entscheidet zudem über den Inhalt aller Abstimmungen und Antwortmöglichkeiten. Die Fragestellungen in den Wahlen sind aber oft sehr verwirrend oder manipulativ formuliert. Zudem gibt es nur ein recht kurzes Zeitfenster, um die eigene Antwort abzugeben. Dies wird mit der Gewährleistung einer sicheren Datenübertragung gerechtfertigt.

Es gibt also sehr viele Wahlen, die komplex und irreführend formuliert sind und für die man wenig Zeit hat. Falls es einmal vorkommt, dass das Ergebnis eines Volksentscheids ungünstig ausfällt, wird dieses unter dem Vorwand von Manipulation durch Hacking ignoriert und auf unbestimmte Zeit verschoben. Obgleich das nicht bedeutet, dass die Wahlergebnisse grundsätzlich einen ernsthaften Einfluss auf die politischen Entscheidungsprozesse haben. Aber durch gute Öffentlichkeitsarbeit des Ministeriums und die ständigen Wahlen, wird der Bevölkerung suggeriert, dass ihre Stimmen einen wirklichen Einfluss haben.



Arbeit

DYSTOPIE

Unbefristete Arbeitsverhältnisse wurden abgeschafft. Alle Arten von Arbeitsaufträgen sind für einzelne Aufträge auf Tage oder einzelne Projekte begrenzt. Für die jeweilige Arbeit benötigte Ausrüstung muss entweder selbst gekauft werden oder kann bei dem:r jeweiligen Arbeitgeber:in gemietet oder auf Raten gekauft werden. Im Fall eines Arbeitsausfalls durch Krankheit muss von der Arbeitnehmenden Person entweder eine Ersatzarbeitskraft organisiert oder eine Entschädigung für den Ausfall gezahlt werden.

Die gesamte Arbeitsvermittlung von Verträgen und die Überlieferung von Arbeitsanweisungen findet nur noch über Smartphone-Apps statt. Die gleichen Apps überwachen zudem das eigene Arbeitsverhalten, Produktivität, Pausenzeiten, etc. und geben am Ende einer Schicht eine Auswertung der eigenen Leistung. Diese Auswertungen werden abgespeichert und der Mittelwert dieser wird potentiellen Arbeitgeber:innen immer angezeigt. Diese Apps schicken zudem ständig Push-Benachrichtigungen, um Tipps oder Anweisungen zu geben, welche die eigene Produktivität hoch halten sollen.



Einzelhandel

DYSTOPIE

Das Einkaufen im Supermarkt, in der Drogerie oder in Bekleidungsgeschäften hat sich mittlerweile nicht nur in das Internet, sondern in die virtuelle Realität verschoben. Man begeht nun einen Laden mit einer VR-Brille in der virtuellen Realität, begutachtet hier Produkte und packt sie in den eigenen virtuellen Einkaufskorb. Nach dem Herausgehen aus dem virtuellen Laden bezahlt man automatisch und die Produkte werden einem nach Hause geliefert.

Aus diesem Grund sind physische Läden fast nicht mehr vorhanden, sondern wurden durch große Lagerhäuser ersetzt, in denen schlecht bezahlte Arbeitskräfte deine Bestellungen zusammenstellen und verschicken. Zudem wurde Bargeld abgeschafft. Jede Transaktion findet jetzt nur noch digital statt, wodurch eben auch jede Transaktion festgehalten werden kann. Hierdurch kann ein unglaubliches akkurates Profil über das Kaufverhalten jeder Person angelegt werden. Dies führt dazu, dass unangenehm genaue Werbung gezielt für jede Person geschaltet werden kann und auch der Preis einzelner Produkte unauffällig für jede Person angepasst wird, um einen möglichst hohen Gewinn zu erzielen.

Bildung



DYSTOPIE

Das deutsche Bildungssystem hat sich in zwei Pfade aufgeteilt – staatliche und private Bildungsinstitute. Staatliche Bildungsinstitute sind komplett kostenfrei und setzen nun Algorithmen ein, um Lehrpläne und Ausbildungswege planen und konzipieren zu lassen. Hierbei wird anhand von algorithmischen Auswertungen des Arbeitsmarkts und der Wirtschaft bestimmt, welche Kompetenzen und Berufe in den kommenden Jahren verstärkt gebraucht werden. Kinder bekommen dann zunächst in der Grundschule eine allgemeine Bildung und werden in „Talentsichtungstests“ auf ihre „Veranlagungen“ geprüft. Ab der Mittelstufe werden ihnen dann Berufswege mit spezifischen Kompetenzen zugeordnet, die in regelmäßigen Abständen algorithmisch angepasst werden. Das Ende des jeweiligen Bildungsweges wird dann auch algorithmisch festgelegt. Bei manchen endet es ab Hauptschulabschluss, bei anderen beim Professor:innentitel. Diese Bildungswege sind zwar qualitativ sehr gut und kostenfrei, aber den einzelnen Jugendlichen wird immer nur das beigebracht, was der Algorithmus für sie für notwendig hält. Wer mit dem ihr zugewiesenen Bildungsweg nicht zufrieden ist, kann diesen aber abbrechen und in ein privates Bildungsinstitut wechseln.

Bildungsinstitute, die von privaten Unternehmen betrieben werden, bieten dagegen nämlich „Bildungspakete“ in Abonnements an. Einzelne Fächer bzw. Kurse müssen hierbei einzeln gebucht und bezahlt werden. Um einen bestimmten Schulabschluss zu erreichen, muss eine gewisse Menge an Kursen absolviert werden. Dabei ist es aber egal, um welche Kurse es sich handelt. Wenn ein Kurs nicht bestanden wird, muss man für diesen erneut zahlen. Um Platz und Kosten zu sparen, findet Unterricht hier nur noch in virtuellen Klassenräumen in der virtuellen Realität statt, wobei die Lehrenden durch Computerprogramme ersetzt wurden. Das heißt aber nicht, dass es Einzelunterricht gibt – dafür muss man nämlich extra zahlen – es gibt immer noch Klassengrößen von mindestens 30 Leuten.



Wohnen

DYSTOPIE

In den meisten deutschen Großstädten gibt es jeweils nur noch einen Immobilienkonzern, der die meisten Wohnungen besitzt. Diese Konzerne setzen fortschrittliche Algorithmen ein, um den Profit, den sie durch Vermietungen machen so hoch wie möglich zu halten.

Durch Lobbyismus wurden Mieter:innenrechte nach und nach abgebaut. Das hat zur Folge, dass du zum Ende jedes Monats ohne Grund per automatisch generierter Textnachricht gekündigt werden kannst, bspw. da sich Personen finden lassen, die mehr für die Wohnung zahlen würden. Das Konzept von Sozialbau wurde abgeschafft, da Wohnen komplett privatisiert wurde. Neue Wohnungen gibt es fast nur noch möbliert, übersteuert und auf Zeit. Algorithmen schließen und beenden Verträge für neue Wohnungen mit Mieter:innen automatisch mit der Anweisung, dabei möglichst viel Profit herauszubekommen. Und gute Wohnungen von privaten Vermieter:innen werden ausschließlich in digitalen Auktionen an die Meistbietenden versteigert. Wohnungsbesichtigungen gibt es auch nur noch digital in virtuellen Raumansichten.



Social Scoring

DYSTOPIE

Mit der Einführung eines digitalen Ausweises für alle Bürger:innen auf dem Smartphone, der Erweiterung der Einsatzmöglichkeiten des Scoring-Systems der privaten Aktiengesellschaft Schufa und der Abschaffung von Bargeld hat sich in der gesamten Gesellschaft ein System des „Social Scoring“ durchgesetzt. Das bedeutet, dass nun jede Transaktion (bspw. Mietzahlung, Supermarkteinkauf, Vereinsbeiträge oder Kreditraten), die nun mit dem Smartphone getätigt werden, sowohl nachvollziehbar ist, als auch abgespeichert und ausgewertet wird. Anhand dieser Auswertung wird dann ein Score erstellt. Dieser gibt nun nicht mehr nur darüber Auskunft, wie kreditwürdig eine Person ist, sondern auch darüber, wie das Kaufverhalten und der daran abgelesene Lebensstil bewertet wird.

Wie genau und nach welchen Kriterien diese Auswertung abläuft, ist nicht einsehbar. Der Algorithmus dahinter bleibt ein „Geschäftsgeheimnis“. Es gibt aber noch eine weitere Komponente dieses Scoring-Systems. In Zusammenarbeit mit der Regierung wurde ein Teil des Algorithmus dazu entworfen, auch das allgemeine Verhalten der Bürger:innen zu bewerten. Hierfür werden nicht nur die Transaktionen einer Person ausgewertet, sondern auch die GPS-Daten, das Mikrofon des Smartphones und das In-Kontakt-Treten mit anderen Bürger:innen durch die Bluetooth-Funktion. Das alles wird benutzt, um herauszufinden, wer sich wie mit wem verhält und was tut. Und je nachdem, wer an der Regierung sitzt, ändern sich natürlich auch die Maßstäbe dafür, was ein „akzeptables Allgemeinverhalten“ darstellt.



Presse/Medien

DYSTOPIE

Physische Zeitungen und Fernsehsendungen wurden durch digitale Nachrichten-Streams komplett abgelöst. Die öffentlich-rechtliche Presse wurde aus ihrer Existenz verdrängt, wodurch nur noch private Pressehäuser existieren. Im Kampf um Marktsegmente wird jede Art von Presse immer reißerischer und polarisierender. Lokale Nachrichten verschwinden gänzlich von der Bildfläche, da sie nicht genug Gewinn abwerfen.

Die meisten Pressehäuser nehmen beliebte Influencer:innen aus den sozialen Medien unter Vertrag, die von nun an das Gesicht ihrer Berichterstattung sind, um deren vorhandene Zuschauer:innenschaft als Kund:innen zu gewinnen. Die Nachrichten werden nun auch stark von Produktplatzierungen begleitet, um die Profitmarge zu erhöhen. Vereinzelt mit reißerischen Clickbait-Titeln versehene, aktuelle Nachrichten-Posts müssen durch Bezahlung freigeschaltet werden. Der Zugang zu diversen Themenfeldern wie Wirtschaft, Politik und Sport muss jeweils in Abonnements erworben werden.



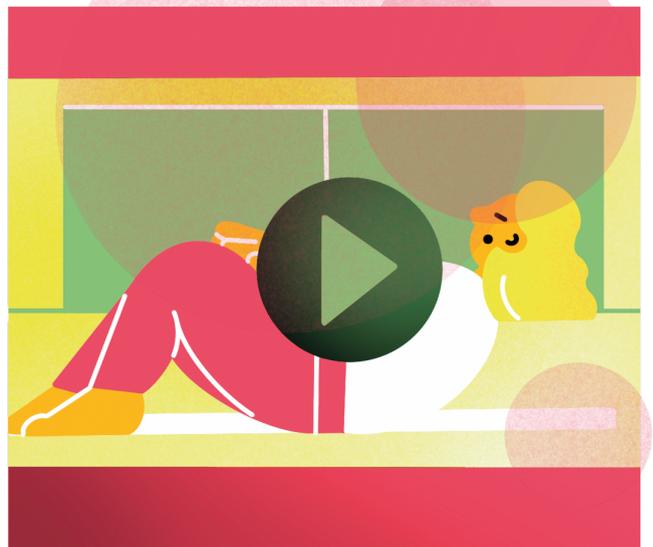
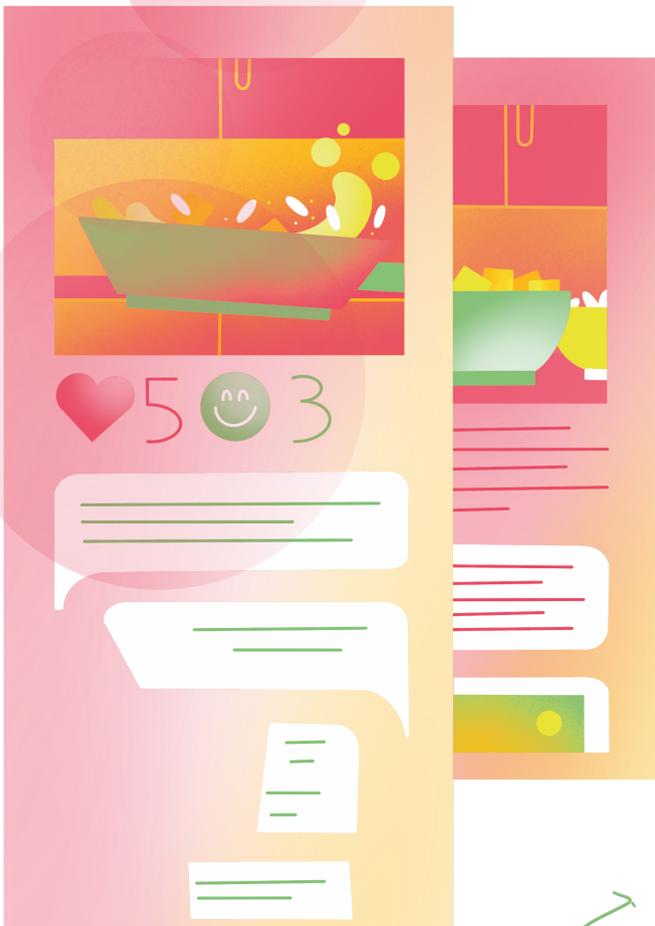
Soziale Netzwerke

DYSTOPIE

Mittlerweile gibt es nur noch ein soziales Netzwerk. Unglaublich viele Daten über persönliche Vorlieben, Interessen und Interaktionen liegen dadurch zentralisiert bei einem Konzern. Egal ob Videos, Musik, Podcasts – alle Formate, bei denen Influencer:innen mit Follower:innen interagieren, sind nur in einer Mischung aus erweiterter und virtueller Realität begehbar. Nutzer:innen tauchen entweder mit einem virtuellen Realitäts-Headset und virtuellen Avatar komplett in die virtuelle Welt des Netzwerkes ein, oder nutzen alternativ eine erweiterte Realitäts-Brille, mit der die analoge Realität überlagert wird. Du gehst beispielsweise durch eine Innenstadt und siehst durch deine Brille in der virtuellen Realität eine Influencerin, die vor einem Schuhladen Werbung macht, auf dem Marktplatz steht eine digitale Couch mit zwei Menschen und Mikrofonen (hier läuft gerade eine Folge Podcast), in einem Cafe findet eine virtuelle Autogrammstunde mit einem Sänger statt, und die Posts von anderen Nutzer:innen schwirren wie Flugblätter in deiner Umgebung herum.

Künstliche Intelligenzen stellen sicher, dass das Netzwerk profitabel bleibt. Sie generieren selbst durchgehend Posts und weisen diese Posts künstlichen Nutzer:innen mit Avataren zu, die von menschlichen Nutzer:innen nicht zu unterscheiden sind.

Da die schiere Menge an Posts und anderem Content komplett überwältigend ist, können Nutzer:innen verschiedene Filtersoftware als Abonnements erwerben. So können sie die Ästhetik, die Formate und auch die Inhalte selbst kuratieren. Verkauft wird das alles als „mentale Gesundheitshilfe“. Für die ganz schweren Fälle gibt es (gegen einen saftigen Aufpreis) ein „digitales Detox“ Paket.





digitale jugend arbeit



» www.digitalejugendarbeit.de «