Virtual Avatar

Ein [Virtual Avatar] ist ein dreidimensionaler, menschenähnlicher digitaler Körper, den Nutzer:innen in virtuellen Räumen (z. B. *VRChat*) verwenden, um ihre physische Präsenz zu simulieren. Dieser Avatar kann frei gestaltet werden und ist somit nicht an die eigene physische Erscheinung, Größe, Geschlechtsmerkmale und andere Eigenschaften gebunden.

Arbeitsauftrag

Wie wirkt sich die Möglichkeit, einen neuen virtuellen Körper für sich selbst zu entwerfen, auf die Wahrnehmung und das Verhältnis zur eigenen Identität aus?

Streamer:in/Influencer:in

& Parasoziale Beziehung

Streamer:innen sind Personen, die auf Plattformen wie *Twitch*, *YouTube* oder *Instagram* live Videoübertragungen mit ihren Inhalten abhalten. Influencer:innen sind Personen, welche auf sozialen Netzwerken eine große Follower:innenschaft besitzen und jene mit ihrer Meinung bzw. ihren Inhalten „influencen", zu deutsch also beeinflussen. Unabhängig von der Art der:des Streamer:in/Influencer:in präsentieren diese online oft eine bestimmte, meist aufgesetzte, Version ihrer Selbst gegenüber der Zuschauer:innenschaft. Im Falle von Streamer:innen gibt es dafür sogar eine Bezeichnung: „Streaming Persona". Diese Persona interagiert mit ihrer Zuschauer:innenschaft in einer sogenannten „parasozialen Beziehung". Diese ist durch eine Beziehungsasymmetrie gekennzeichnet, weil der:die Zuschauer:in ein anderes Verhältnis zum:r Influencer:in hat als andersherum. So haben Fans bspw. das Gefühl, sehr viel über diese Persona zu wissen, obwohl sie kaum etwas über die echte Person dahinter wissen. Gleichzeitig wissen Streamer:innen oder Influencer:innen fast nichts über ihre einzelnen Fans.

Arbeitsauftrag

Wie interagieren Streamer:innen und Influencer:innen mit ihren Follower:innen und wie wirkt sich diese Art der parasozialen Beziehung auf ihre Streaming-/Influencer:innen-Identität aus, mit welcher sie sich online präsentieren?

linke/liberale Slacktivist:in

Slacktivism, zu deutsch auch „Sofa-“ oder „Faulpelzaktivismus“, bezeichnet eine einfache und niedrigschwellige Form des Aktivismus. Bspw. wenn man sich während des Pride-Months ein Regenbogen-Filter über sein Profilbild legt, oder eine Petition teilt, übt man typische Praxen von Slacktivism aus. Da solche Aktionen von einigen als Alternative zu Straßen- und somit aufwändigerem Aktivismus gelten, ist der Begriff und die entsprechenden Handlungen in manchen politischen Gruppen negativ angesehen. Dennoch bietet er Menschen mit einer geringeren Mobilität Möglichkeiten zur politischen Teilhabe. Personen, die online in öffentlichen Diskursen linke Ideen und Ideologien vertreten, werden in englischsprachigen Räumen auch als „liberal“ bezeichnet. Damit ist in deutschsprachigen Räumen weniger eine wirtschaftliche Ansicht als eine freiheitliche, progressive Weltsicht verknüpft. Die Diskurse, welche diese Slacktivist:innen führen, spielen sich online oft nicht im Bereich klassischer Politik ab, sondern bspw. in Gesprächen über Popkultur.

Arbeitsauftrag

Mit welchen Inhalten und Themen befassen sich linke/liberale Slacktivist:innen hauptsächlich online und wie bzw. auf welchen Plattformen interagieren sie mit diesen?

Gesundheits-Influencer:in

Influencer:innen, das sind Personen, welche auf sozialen Netzwerken eine große Follower:innenschaft besitzen und jene mit ihrer Meinung bzw. ihren Inhalten „influencen“, zu deutsch also beeinflussen. Gesundheits-Influencer:innen beschäftigen sich konkret überwiegend mit Themen wie Workouts, Ernährung, Diäten und Sportarten wie Yoga und Pilates, neben den Besuchen im Fitnessstudio oder den Trainingsübungen für Zuhause. Inhalte von Gesundheits- oder Fitness-Influencer:innen eignen sich aufgrund der Vielzahl von Produkten zu diesen Themen und dem starken Interesse der Follower:innen den präsentierten Lebensstil zu kopieren, häufig sehr gut für Werbeplatzierungen.

Arbeitsauftrag

Wie empfindet ihr das Verhältnis zwischen ernstgemeinten Tipps zu einer gesunden Lebensführung und dem eigenen Bereichern durch das Empfehlen „gesundheitsfördernder“ Produkte? Denkt ihr außerdem, dass durch diese Art von Inhalten der gesellschaftliche Druck, „schön und schlank“ zu sein, verstärkt wird?

Gamer:in

Gamer:innen ist eine Selbstbezeichnung für Menschen, die sich viel mit Videospielen auseinandersetzen. Dabei ist hauptsächlich das aktive Spielen und Kommentieren von Videospielinhalten in online Diskursen gemeint. Viele Gamer:innen produzieren aber auch selbst digitale Inhalte mit dem Thema Videospiele auf Livestreamingplattformen wie *Twitch* oder Videoplattformen wie *YouTube*. Hierbei gibt es viele teils überschneidende Unterkategorien je nach Genre von Videospielen, mit denen sich auseinandergesetzt wird, oder die Art wie gespielt wird. Bspw. beim „Speedrunning“ versuchen die Spieler:innen ein Videospiel in möglichst kurzer Zeit durchzuspielen. In der online Gemeinschaft von Gamer:innen hat sich darüber hinaus auch ein spezifischer Humor, Slang und damit einhergehende Verhaltensregeln herausgebildet. Das Spielen von Videospielen wird in – besonders älteren – Teilen der Gesellschaft gerne mal verteufelt und als Zeitverschwendung abgetan. Jedoch wird zum „zocken“ erwiesenermaßen logisches Denken, Problemlösungsfähigkeiten und Hand-Augen-Koordination abverlangt. Gerade deshalb sind mittlerweile Karrieren als E-Sportler:in möglich. Videospiele werden aber auch oft für Eskapismus benutzt und es besteht die Gefahr von Videospielsucht.

Arbeitsauftrag

Wie empfindet ihr das Verhältnis zwischen ernstgemeinten Tipps zu einer gesunden Lebensführung und dem eigenen Bereichern durch das Empfehlen „gesundheitsfördernder“ Produkte? Denkt ihr außerdem, dass durch diese Art von Inhalten der gesellschaftliche Druck, „schön und schlank“ zu sein, verstärkt wird?

ASMRtist:in

Produzent:innen von Videos, in denen die Zuschauerschaft oft direkt mit sanfter Stimme oder geflüstert in einem Rollenspiel angesprochen wird. Alternativ werden gewisse Geräusche mit einem feinen Mikrofon aufgenommen. Beides soll zu einem Gefühl der Entspannung dienen und/oder beim Einschlafen helfen. Besonders beliebt sind Rollenspiele, in denen die/er ASMRtist die Rolle einer/s guten Freund:in, Beziehungspartner:in oder freundlichen Servicekraft einnimmt.

Arbeitsauftrag

Habt ihr das Gefühl, dass euch ASMR Videos entspannen und ihr sogar „tingles“ (eine Art Gänsehautgefühl im Gehirn) bekommt? Glaubt ihr die Beliebtheit von Rollenspielen, die ein vertrautes und freundliches bis liebevolles Verhältnis darstellen, hängt mit der zunehmenden Vereinzelung und daraus resultierenden Vereinsamung von Individuen in unserer Gesellschaft – auch „Atomisierung“ genannt – zusammen?

rechte/konservative Slacktivist:in

Slacktivism, zu deutsch auch Sofa- oder Faulpelzaktivismus bezeichnet eine einfache und niedrigschwellige Form des Aktivismus. Bspw. wenn man auf sozialen Netzwerken unter Beiträgen kontroverse Thesen verbreitet oder solche auf seinem Account teilt. Da solche Aktionen von einigen als Alternative zu Straßen- und somit aufwändigerem Aktivismus gelten, ist der Begriff und die entsprechenden Handlungen in manchen politischen Gruppen negativ angesehen. Dennoch bietet er Menschen mit einer geringeren Mobilität Möglichkeiten zur politischen Teilhabe.
Personen, die dabei online in öffentlichen Diskursen konservative und/oder rechte Ideen und Ideologien vertreten, werden auch als Slacktivist:innen bezeichnet. Die Diskurse, welche diese Slacktivist:innen führen, spielen sich online oft nicht im Bereich klassischer Politik ab, sondern bspw. in Gesprächen über Popkultur.
Von solchen Personengruppen gibt es eine Vielzahl an Ausprägungen mit ihren eigenen, teilweise sehr mythologischen und auch rassistischen und fremdenfeindlichen Ansichten.

Arbeitsauftrag

Mit welchen Inhalten und Themen befassen sich rechte oder konservative Slacktivist:innen hauptsächlich online und wie interagieren sie mit diesen? Könnt ihr hierbei bestimmte Personengruppen ausmachen und falls ja, wie werden sie genannt?

Finanz-Influencer:in

Influencer:innen, das sind Personen, welche auf sozialen Netzwerken eine große Follower:innenschaft besitzen und jene mit ihrer Meinung bzw. ihren Inhalten „influencen“, zu deutsch also beeinflussen. Finanz-Influencer:innen sind dadurch gekennzeichnet, dass sie ihren Follower:innen Investmentempfehlungen – nicht selten für Kryptowährungen – geben. Zudem befördern sie gleichzeitig eine gewisse Weltanschauung, die auf starker Arbeitsmoral, Individualismus und Unternehmer:innen- bzw. Gründer:innenschaft beruht. Im Englischen wird hier oft von der „hustle culture“ gesprochen.

Arbeitsauftrag

Sollten sich (junge) Menschen in Deutschland mehr mit Aktien, Investments und der Börse beschäftigen als Einkommensmöglichkeit und Rentenvorsorge und helfen solche Influencer:innen dabei? Oder ist die Gefahr dabei zu groß, auf betrügerische Systeme zu stoßen, die beeinflussbaren und vulnerablen (jungen) Menschen ihr Geld aus der Tasche zu ziehen?

E-Girl/E-Boy

E-Girl oder E-Boy, von „electronic girl/boy“ abgeleitet, ist ein ästhetischer Trend bzw. eine Jugendkultur, die seit den späten 2010er Jahren vor allem auf *TikTok* aufgetreten ist. Hierbei wurden diverse Elemente aus der Skaterkultur, Anime, Hip Hop, Gothic, Emo, Rave und Mode der 1990er und 2000er Jahre übernommen. Gepaart mit einem distinkten Makeup-Stil werden diese Kulturen angepasst und eine neue Ästhetik kreiert.

Arbeitsauftrag

Eine frühe Kritik an E-Girls und E-Boys war die sexualisierte Selbstdarstellung von Minderjährigen in Videos auf *TikTok*, da sie zu sexuellen Übergriffen „einladen würde“. An sexuellen Übergriffen sind natürlich niemals die Opfer (Mit-)Schuld, aber es stellt sich die verzwickte Frage: Wie sollte das Verhältnis sein zwischen: junge Menschen sich frei entfalten und darstellen lassen und diese vor den potentiellen Gefahren des Internets warnen. Und wie sollten soziale Netzwerke besser gegen Übergriffe vorgehen?

Weeaboo/K-Pop Stan

Weeaboo (Kurzform „weeb“) ist eine Bezeichnung für westliche Fans mit einer obsessiven Begeisterung für japanische Popkultur. Diese Bezeichnung wird zwar auch abwertend, mittlerweile aber ebenfalls als positive Selbstbezeichnung verwendet. K-Pop Stan (Zusammensetzung aus „Stalker“ und „Fan“) ist eine Bezeichnung für westliche Fans mit einer obsessiven Begeisterung für südkoreanische Popmusik. Da es aber noch keinen äquivalenten Popkultur Begriff zu Weeaboo auf Südkorea bezogen gibt, steht hier der Begriff K-Pop Stan ein für eine obsessive Begeisterung mit südkoreanischer Popkultur.

Arbeitsauftrag

Weeaboos und K-Pop Stans werden oft für ihre Oberflächlichkeit im Umgang mit der jeweiligen Kultur, an der sie interessiert sind, kritisiert und wirken bzw. handeln teilweise kulturell unsensibel im Umgang mit Menschen aus dieser Kultur.
Wie könnten Jugendarbeiter:innen jungen Menschen dabei helfen, sensibler mit anderen Kulturen umzugehen und gleichzeitig das Interesse an anderen Kulturen zu bestärken?