

Going live!

Aufsuchende und automatisierte Erhebung digitaler Nutzungsdaten in der Kinder- und Jugendmedienforschung

Traditionell steht die Medienpädagogik der Erhebung digitaler Nutzungsdaten eher kritisch gegenüber. Gängige Medienkompetenzmodelle rufen regelmäßig zur Datensparsamkeit auf (u.a. Baacke 1980; Schorb 2008; Stodt et al. 2015), und auch im öffentlichen Diskurs herrscht nach Datenskandalen wie Cambridge Analytica eine skeptische Grundstimmung. Dieser Beitrag sieht dennoch auch einen medienpädagogischen Mehrwert in der Speicherung und Analyse digitaler Nutzungsdaten. Denn auch Medienpädagog:innen können grundsätzlich viel über die Nutzungsstrategien und -erfahrungen, sowie schlussendlich über die Medienkompetenzen und den Unterstützungsbedarf ihrer Zielgruppen lernen, wenn sie Zugriff auf umfangreiches Datenmaterial haben. Vorgeschlagen wird hier deshalb, über rechtskonforme und zugleich inhaltlich aussagekräftige Strategien der Erhebung und Analyse digitaler Nutzungsdaten zu medienpädagogischen Zwecken nachzudenken.

Unterschieden werden dabei zwei Herangehensweisen, ein *persönlicher und händisch ausgeführter Zugang*, wie ihn beispielsweise die digitale Streetwork umsetzt, sowie *die automatisierte Datenanalyse* mit Hilfe trainierter und/oder lernfähiger Algorithmen. In beiden Fällen geht es darum, **(1)** zielführende Werkzeuge und Handlungskonzepte zu entwickeln, **(2)** die rechtlichen und ethischen Handlungskorridore zu beachten, und **(3)** die methodischen Limitationen beziehungsweise den tatsächlichen Mehrwert im medienpädagogischen Methodenspektrum auszuloten. Der Beitrag trägt für diese drei Themengebiete aktuelle Publikationen und Praxisprojekte zusammen, um daraus im Sinne einer Potenzialabschätzung die wesentlichen Implikationen für eine zeitgemäße Kinder- und Jugendmedienforschung in mediatisierten Gesellschaften (Krotz & Hepp 2012; Autor 2015) abzuleiten.

Für den Bereich der forschungspraktischen Werkzeuge und Handlungskonzepte werden drei vorstellbare Methoden präsentiert. Die *Digital Streetwork* steht als persönlicher, aufsuchender und von Jugendlichen akzeptierter Ansatz mittlerweile auf soliden modellkonzeptionellen Füßen (Autor 2022; Bollig 2020; Iske & Kutscher 2020; Pritzens 2011) und wird gerade in mehreren großen Modellprojekten evaluiert (u.a. Dinar & Heyken 2017; BJR 2022; Institut für e-Beratung 2022). Dagegen befindet sich die *automatisierte, KI-gestützte Nutzungsdatenanalyse* (Beranek 2021: 14ff.) noch im medienpädagogischen Entwurfsstadium. Erste Gutachten wie das der TH Nürnberg reißen das Spektrum von Datenquellen und Praxisanwendungen für künstliche Intelligenz im medien- und sozialpädagogischen Kontext umfassend und übersichtlich auf (vgl. Lehmann et al. 2021). Eine speziell auf medienpädagogische Bedarfe geschulte KI, die beispielsweise für individuelle Nutzer:innen Medienkompetenz-Scores berechnet, Risikoeinschätzungen abgibt oder sogar eigenständige Beratungsleistungen vollbringt, existiert bisweilen aber noch nicht. Kurzfristig

verbleiben damit (*automatisierte*) *Inhaltsanalysen* oder *verdeckte Beobachtungen*, mit denen möglichst wenig reaktive (Live-)Daten zum digitalen Medienhandeln gesammelt werden können.

Gerade der nicht-teilnehmende, verdeckte Aspekt bildet eine der bedeutendsten Herausforderungen bei der medienpädagogischen Analyse digitaler Nutzungsdaten. Rechtliche und ethische Zweifelsfreiheit werden zu essentiellen Qualitätskriterien. Unterschiedlich schattiert sind den oben benannten Forschungsmethoden deshalb qualitätssichernde Schranken gesetzt. Digitale Streetworker:innen sind den *Maximen der Transparenz und Freiwilligkeit* verpflichtet (Kutscher 2021; Autor 2022: 281ff. und 307ff.). Eine zwar teilnehmende, aber verdeckte Datenerhebung scheidet hier weitgehend aus, konsequenterweise auch dann, wenn es sich um Forschungsprojekte im Verbund mit der akademischen Medienpädagogik handelt. Die *Datenschutzgrundverordnung (DS-GVO)* des Europäischen Parlaments (2016) formuliert darüber hinaus speziell für die automatisierte, KI-gestützte Datenanalyse deutliche Einschränkungen. Solange allerdings zentrale Gebote wie die der Datensparsamkeit, der Zweckgebundenheit sowie der Anonymisierung oder Pseudonymisierung gewahrt sind, könnten für medienpädagogische Forschungsprojekte *Ausnahmeregelungen* greifen, sofern ein berechtigtes Interesse der (hier) Heranwachsenden begründet werden kann (Art. 6 und 35 DS-GVO; Working Paper 248 der Datenschutzgruppe nach Art. 29; Lehmann et al. 2021: 42f.).

Die *kritische Evaluation des medienpädagogischen Mehrwerts* einer Nutzungsdaten-Analyse komplettiert die Methodendiskussion in diesem Beitrag. Noch liegen keine fortgeschrittenen Befunde vor, das gilt insbesondere gerade im Bereich der KI-gestützten Datenerhebung und -bewertung. Allerdings wurden in der digitalen Migrationshilfe bereits erfolgreich Datencrawler und Chatbots eingesetzt, die jedoch im Wesentlichen formale Kategorien erhoben und standardisierte Informationen ausgegeben haben (Lehmann et al. 2021: 9ff.). Digitale Streetwork als Arbeitsprinzip wird momentan an mehreren Stellen wissenschaftlich begleitet, wobei die ersten Veröffentlichungen durchaus Hoffnung machen, dass der akzeptierende, niedrighschwellige Ansatz auch im Digitalen funktioniert (u.a. Stieler & Schüürmann 2022). Hier wird es vor allem darum gehen, inwiefern die Medienpädagogik synergetische Forschungsk Kooperationen anstoßen kann (unterstützend: Schemmerling & Rauch 2022). Schlussendlich muss der Mehrwert faktischer Nutzungsdaten immer auch im Lichte der zugrunde liegenden Handlungsmotivationen betrachtet werden, die gerade automatisierte Instrumente nur selten überzeugend beschreiben können. Damit ist die aufsuchende und automatisierte Erhebung von (Live-)Nutzungsdaten ein interessantes Werkzeug im Methodenkoffer digitaler Kinder- und Jugendmedienforschung, bedarf jedoch gleichermaßen der methodischen Triangulation.

Literatur:

- Baacke, Dieter (1980). *Kommunikation und Kompetenz. Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien.* München: Juventa.
- Bayerischer Jugendring (BJR) (2022). *Digital Streetwork Bayern.* Projektwebsite. <https://www.digital-streetwork-bayern.de/>.
Letzter Zugriff: 27.07.2022.
- Beranek, A. (2021). *Soziale Arbeit im Digitalzeitalter. Eine Profession und ihre Theorien im Kontext digitaler Transformation.* Weinheim Basel: Beltz.
- Bollig, C. (2020). *Digitalisierung in der Mobilen Jugend(-sozial-)arbeit – im Spannungsfeld zwischen Professionalisierung und (Alltags-)Pragmatismus.* In: Kutscher, N.; Ley, T.; Seelmeyer, U.; Siller, F.; Tillmann, A.; Zorn, I. (Hg.): *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung.* Weinheim und Basel: Beltz Juventa, 468-480.
- 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.
Letzter Zugriff: 16.06.2022.
- Dinar, C.; Heyken, C. (2017). *Digital Streetwork. Pädagogische Interventionen im Web 2.0. Bericht der Amadeu-Antonio-Stiftung zum Projekt „//Debate“.* Abrufbar unter: https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2018/08/digital_streetwork_web-1.pdf.
Letzter Zugriff: 29.10.2020.
- 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).* https://www.datenschutz-grundverordnung.eu/wp-content/uploads/2016/05/CELEX_32016R0679_DE_TXT.pdf.
Letzter Zugriff: 16.06.2022.
- Institut für E-Beratung (2022). *Begleitforschung zu Streetwork im Netz (BeSiN).* Projektwebsite. <https://www.e-beratungsinstitut.de/projekte/besin/>.
Letzter Zugriff: 27.07.2022.
- Iske, S.; Kutscher, N. (2020). *Digitale Ungleichheiten im Kontext Sozialer Arbeit.* In: Kutscher, N.; Ley, T.; Seelmeyer, U.; Siller, F.; Tillmann, A.; Zorn, I. (Hg.): *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung.* Weinheim und Basel: Beltz Juventa, 115-128.
- Kutscher, N. (2021). *Ethische Fragen Sozialer Arbeit im Kontext von Digitalisierung.* In: Kutscher, N.; Ley, T.; Seelmeyer, U.; Siller, F.; Tillmann, A.; Zorn, I. (Hg.): *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung.* Weinheim und Basel: Beltz Juventa, 347-361.
- Krotz, F.; Hepp, A. (Hg.) (2012). *Mediatisierte Welten: Beschreibungssätze und Forschungsfelder.* Wiesbaden: Springer VS.
- Lehmann, Robert/Albrecht, Jens/Domes, Michael/Petric, 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_Intelligenz_in_der_Migrationsberatung_2021.pdf.
Letzter Zugriff: 16.06.2022.
- Pritzens, T. (2011). *Webwork als nützliche Ergänzung zur mobilen Jugendarbeit/Streetwork.* In: *merz – medien+erziehung*, 55(3), 29-33.
- Schemmerling, M.; Rauch, N. (2022). *Vernetzen, qualifizieren, inspirieren, stärken. Rahmenbedingungen für eine gelingende digitale Jugendarbeit.* In: *merz – medien+erziehung*, 66 (3), 48-55.
- Schorb, B. (2008). *Handlungsorientierte Medienpädagogik.* In: Sander, U.; Von Gross, F.; Hugger, K.-U. (Hg.): *Handbuch Medienpädagogik.* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 75-86.
- Stieler, M.; Schüürmann, S. (2022). *BeSiN: Begleitforschung zu Streetwork im Netz. Vortrag auf dem Fachtag „Digitalisierung und neue Perspektiven in der psychosozialen Arbeit“ des European Centre of Clinical Social Work e.V. am 20.05.2022.*
- Stodt, B.; Wegmann, E.; Brand, M. (2015). *Geschickt geklickt?! Zum Zusammenhang von Internetnutzungskompetenzen, Internetsucht und Cybermobbing bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen.* Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), VISTAS.
- Autor (2022). *Digital Streetwork. Zur Notwendigkeit einer aufsuchenden, psychosozialen Medienpädagogik bei exzessiver Internetnutzung am Beispiel des Gaming.* München: kopaed.
- Autor (2015). *Content is King. Audience is King Kong.* In: *Medialisierung. Medienlogik und sozialer Wandel.* <https://medialogic.hypotheses.org/files/2015/03/Audience-ist-King.pdf>.
Letzter Zugriff: 16.09.2020.