

# Das sozialste Netzwerk

**Ein digitales Konzept für die Mediensuchthilfe**

5. Berliner Mediensucht-Konferenz

Dr. Stephan G. Humer

Revolution  
(laut)

## Das sozialste Netzwerk

„Eine „Revolution“ bezeichnet in der Soziologie sowie umgangssprachlich einen radikalen und meist, jedoch nicht immer gewalttätigen sozialen Wandel (**Umsturz**) der bestehenden politischen und gesellschaftlichen Verhältnisse.

Gegebenenfalls kommt es dabei zu einer **Umwälzung des kulturellen „Normensystems einer Gesellschaft“**.

Eine Revolution wird entweder von einer organisierten, möglicherweise geheimen, Gruppierung von Neuerern (vgl. Avantgarde, Elite) getragen und findet die Unterstützung größerer Bevölkerungsteile, oder sie ist von vornherein eine Massenbewegung.“

## Das sozialste Netzwerk

„Der Begriff „Revolution“ wird auch verwendet, um einen allgemeineren tiefgreifenden Wandel der Gesellschaftsstruktur zu bezeichnen, **auch wenn es sich dabei nicht zwangsläufig um besonders plötzlich und rapide auftretende Veränderungen handelt.**

So spricht man etwa von der – global mehrere tausend Jahre dauernden – „Neolithischen Revolution“ oder von der sich zwischen 1750 und 1850 von England über den europäischen Kontinent ausbreitenden „Industriellen Revolution“, die ihrerseits wiederum Vorbedingung für verschiedene politische Revolutionen in diesem Zeitraum war.“

## Das sozialste Netzwerk

- Veränderung
- Wandel
- Neuerung
  
- Radikaler Wandel der gesellschaftlichen  
Verhältnisse
- Durchaus gewaltfrei

Revolution  
(still)

# Das sozialste Netzwerk

01100100 01101001  
01100111 01101001  
01110100 01100001  
01101100

# Das sozialste Netzwerk

## Seven basic principles of *Privacy by Design*

1. Proactive
2. By Default
3. Embedded
4. Positive-Sum
5. Lifecycle Protection
6. Visibility/Transparency
7. Respect for Users

## Sociality by Design

- Dieser Erklärungsansatz ist eine “mittlere Lösung”, eine Grundlagenorientierung mit (zumindest) groben Einteilungen der Lebenswelt (-> Technik, Recht und Soziales)
  - Eine solche Lösung ist aus Sicht eines einzelnen “Internerklärers” gut handhabbar und zugleich zielführend im Kontext von Theorie und Praxis
  - Baut auf den Erfahrungen zahlreicher Forschungsprojekte, Studien von KollegInnen und Lehrvorhaben auf
- “Weniger” wäre nicht hilfreich, “mehr” wäre Anmaßung

# Rahmenkonzept „Visualisierung“

- Niedrigschwelliger Zugang zum Hilfesystem (für Betroffene, Angehörige und ExpertInnen)
- Schaffung einer Internetplattform, die eine praxis- und lebensnahe Verbindung von medialer und realer Begegnung und Kommunikation ermöglicht
- bei Bedarf frühzeitige Vermittlung in „reale“ Angebote des Hilfesystems
- Dadurch sollen insbesondere diejenigen Zielgruppen erreicht werden, die zum Thema Internetsucht bislang kaum im Hilfesystem wiederzufinden sind
- Des Weiteren soll die Internetplattform als Raum für gezielte Forschungsfragen zur Prävention von Medienabhängigkeit genutzt werden

# Digitale Visualisierung: Inhaltliches

- Informationsplattform für Ratsuchende
  - Vorrangig online, aber auch mit „Weiterleitung“ (Telefon, vor Ort, ...)
- Vernetzung der bundesweiten Hilfelandschaft zum Thema
  - Verteiler, Archiv, Datenbanken, ...
- Schaffung einer Austauschmöglichkeit
  - nicht nur professionell, sondern auch für Selbsthilfegruppen

# Digitale Visualisierung: Inhaltliches

- Berücksichtigung einer Regionalisierungsmöglichkeit
  - Vernetzen und lokal eigenständig agieren
- Langfristige thematische Auseinandersetzung mit dem Thema „exzessive Mediennutzung“
  - Beispielsweise an Schulen, aber auch anderen Einrichtungen
- Schulungs-/Präventionskomponente
  - mit fachlichen Grundlagen zu Mediensucht, Methodenbeschreibungen, Vorlagen, Hinweisen und Ideen zur Implementierung sowie ergänzenden Informationen
  - Bereitstellung von „evaluierbaren“ und bundesweit einheitlich nutzbaren Materialien zur Mediensuchtprävention

# Digitale Visualisierung: Inhaltliches

- Technische Skizzierung der Rahmenplattform
  - Domains, CMS-System, Ermittlung Programmierbedarf zur Implementierung der unterschiedlichen bisher genutzten Systeme, Dokumentationsstandards, Sicherheitsstandards (z.B. IEC/ISO 27001/BSI-IT-Grundschutz)
  - Aufbau eines modularen Systems (Kernmodule wie Videochat, Wiki, Foren, Datenschutzkonzept, Bereitstellung normierter Schnittstellen u.a.; Erweiterungsmöglichkeiten mit Optionen, um neue mediale Entwicklungen aufzugreifen und abzubilden)

# Digitale Visualisierung: Methodik

- Aufbau und dauerhafter Betrieb einer Internetplattform
  - Literaturrecherche und Expertengespräche
  - Dazu Zuschnitt auf das Plattformziel
  - Hohe Disziplin bei Dokumentation, Updates und Ausfallsicherheit
- Evaluation der Inanspruchnahme der Plattform
  - Zweiteiliges Vorgehen: Betroffene und ExpertInnen befragen
- Evaluation der präventiven Effekte der Plattform
  - Kooperationen mit zielgruppenspezifischen Einrichtungen wie Schulen

# Digitale Visualisierung: Ziele

- Dauerhafte Durchführung des Vorhabens mithilfe eines interdisziplinär besetzten Teams, vorrangig – aber eben nicht ausschließlich – aus den Bereichen (Sucht)Beratung, Prävention und Behandlung
- Enge Kooperation mit spezialisierten Suchtpräventions-, Suchtberatungs- und Therapieeinrichtungen
- Wissenschaftliche Begleitung und Evaluation in Kooperation mit einer unabhängigen Hochschule (-> Digitale Revolution)
- Berücksichtigung eines effizienten Kosten – Nutzen – Verhältnisses (-> Rahmenkonzeptidee!)
- Sicherstellung der Nachhaltigkeit über den geförderten Projektzeitraum hinaus (-> ebenfalls: Rahmenkonzept)

**Revolution**  
(erfolgreich  
gestalten)

Das sozialste Netzwerk

**Vielen Dank!**

Dr. Stephan G. Humer  
Diplom-Soziologe und Informatiker

in Zusammenarbeit mit dem  
Berliner Netzwerk Medienabhängigkeit

[www.humer.de](http://www.humer.de)  
[stephan@humer.de](mailto:stephan@humer.de)