



YOUTH TOPIA

**0000 KINOKULTUR
CINECULTURE
CINECULTURA**

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

KINOKULTUR – CINECULTURE – CINECULTURA
Untere Steingrubenstrasse 19
4500 Solothurn
Tel. 032 623 57 07 | 077 410 32 94
info@kinokultur.ch | http://kinokultur.ch

DAS DOSSIER WURDE ERARBEITET VON
KINOKULTUR – CINECULTURE – CINECULTURA
Redaktion: Ruth Köppl, Heinz Urben

UNTERRICHTSMATERIAL zu vielen weiteren Filmen kann auf der Webseite <http://kinokultur.ch> unter «Filme / Unterrichtsmaterial» kostenlos heruntergeladen werden.

**ANMELDUNG für Kinobesuche von Schul-
klassen und Filmgesprächen:**
Tel. 032 623 57 07, info@kinokultur.ch

**KINOKULTUR – CINECULTURE – CINE-
CULTURA wird finanziell unterstützt von:**
Bundesamt für Kultur | ProCinema | Schweizerische Kulturstiftung für Audiovision (Swiss Perform) | Stiftung Kulturfonds SUSSIMAGE | Egon-und Ingrid-Hug-Stiftung | SWISSLOS Kanton Aargau | SWISSLOS/Kultur Kanton Bern | Kanton Zürich | Kanton Thurgau | Kanton Appenzell AR | Kanton St. Gallen | Kanton Solothurn | Kanton Schaffhausen | Kanton Zug | Kanton Graubünden | Kanton Basel-Landschaft | Lehrerinnen und Lehrer Schweiz, LCH

PARTNERINSTITUTIONEN

Seminar für Filmwissenschaft der Universität Zürich (Filmbildung), Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (Evaluation), Kinomagie Aargau, «Kultur macht Schule» (ein Programm der Fachstelle Kulturvermittlung, Departement Bildung, Kultur und Sport, Kanton Aargau), Schule & Kultur Kanton Zürich, Solothurner Filmtage

Regie Denis Stormer
Drehbuch Dennis Stormer und Marisa Meier
Kamera Jonas Schneider
Montage Noëmi Preiswerk
Ton Daniel Fuchs
Music Supervisor Denis Stormer
Cast Lia von Blarer (Wanja), Elsa Langnäse (Greta), Lou Haltinner (Leona), Saladin Dellers (Sören), Jürg Plüss (Maul), Nicolas Rosat (Jochen), Timon Kiefer (Lukas), Regula Imboden (Eva), Nadim Ben Saïd (Herr Michael), Sabrina Tannen (Cornelia)
Original Version Deutsch mit französischen Untertiteln
Gattung Spielfilm, 85 Minuten
Produzent:innen Marisa Meier, Stefan Jäger, Katrin Renz, Dennis Stormer, Reiner Krausz, Vita Spiess
Produktion tellfilm GmbH, Badenerstr. 141 8004 Zürich, info@tellfilm.ch, 044 286 79 80 in Koproduktion mit Intuition Club, sehstern Filmproduktion



Dennis Stormer geboren in Kiel, entdeckte schon früh sein Interesse für Theater, Kunst und Film. In seiner Jugend war er Mitgründer einer Improvisationstheatergruppe und kreierte Installationen und Performances. Er zog nach Berlin, um als Filmkritiker für Negativ zu arbeiten, während er seine ersten Kurzfilme realisierte. Schließlich studierte er Regie an der Columbia University New York und an der Filmakademie Baden-Württemberg, wo er 2019 seinen Abschluss machte. Vor kurzem hat er die Produktionsfirma Intuition Club mitgegründet und ist heute in Kiel und Stockholm ansässig und neben Film im Menschenrechts- und Umweltaktivismus tätig

Filmografie
2021 YOUTH TOPIA (Spielfilm) / 2020 Full of Fire (Hybrid) Light Inside (Spielfilm) / 2019 Ich zünd dir nen Mercedes an (Experimentalfilm) 2017 Looking at Others (Dokumentarfilm)

Die Bewohner der Industriestadt Valpölvra haben ihren Schwerpunkt im Leben auf ihre berufliche Selbstverwirklichung gelegt. Ihre Traumjobs werden zuverlässig durch einen Algorithmus bestimmt, der auf Grundlage der Online-Daten jedes Einzelnen berechnet wird. Bis der Algorithmus ihren Traumjob gefunden hat, bleiben sie «Jugendliche», befreit von allen Verpflichtungen und manchen Privilegien. Sie warten und teilen ihre Interessen und Talente online, in der Hoffnung, dass der Algorithmus sie bald als reif genug erkennt, um erfolgreiche Erwachsene zu werden.

Wanja (21) lebt abseits dieser Gesellschaft, als Teil einer Gemeinschaft frustrierter Langzeitjugendlicher. Zusammen haben die fünf besten Freunde die Hoffnung aufgegeben, erwachsen zu werden. Sie sind stets bemüht, durch Unfug aufzufallen und veröffentlichen Clips ihres unreifen und asozialen Verhaltens online, damit jeder sie sehen kann. Eines Tages, zur Überraschung aller, bietet der Algorithmus Wanja die Möglichkeit, erwachsen zu werden. Sie nimmt die für sie berechnete Stelle als Architektin an. Während sie das Erwachsensein entdeckt, die neu gewonnenen Privilegien genießt, will sie mit den Jugendlichen befreundet bleiben. Diese Freundschaft ist aber bald in Gefahr.

Das Zuhause der Jugendlichen, eine alte Scheune, soll einem Umweltprojekt weichen. Wanja übernimmt die Bauleitung für das neu geplante Zuhause, das «Haus der ewigen Jugend», ein ambitioniertes Sozialprojekt der Gemeinde. Das wäre ein Meilenstein in ihrer Karriere und gleichzeitig ein Hochverrat an ihren Freunden. Wanja wird immer einsamer und beginnt zu verstehen, dass ihre Freunde etwas haben, was den Erwachsenen abhanden gekommen ist: Gemeinschaft.

DIDAKTISCHE HINWEISE

Das Unterrichtsmaterial zum Film ist als **Fundus zur Auswahl** gedacht.

Mit den **Aufgaben und Fragen zur Vorbereitung des Films** kann der Kinobesuch thematisch vorbereitet werden.

Nach der Visionierung können die **Aufgaben und Fragen zur Nachbereitung des Films** oder eine Auswahl davon besprochen werden.

Das Kapitel **Aufgaben und Fragen zu thematischen Aspekten des Films** bietet Möglichkeiten zur Vertiefung.

Die Materialien sind **fächerübergreifend** sowie **handlungs- und situationsorientiert** konzipiert.

Geeignet für die **Sekundarstufe 1 (ab 8. Klasse) und Sekundarstufe 2**

INHALTSÜBERSICHT

Aufgaben und Fragen zur Vorbereitung des Films	3
Aufgaben und Fragen zur Nachbereitung des Films	6
Aufgaben und Fragen zu thematischen Aspekten des Films	
Thema «Die Jugendlichen» und «Die Erwachsenen»	7
Thema Big Data und Algorithmen	8
Thema Utopie	13
Thema Soziale Medien und Selbstdarstellung	14
Thema Leistungs- und Erfolgsdruck	16
Thema Webserie zum Film	18



AUFGABEN UND FRAGEN ZUR VORBEREITUNG DES FILMS

1) Lest folgenden Text

«Youth Topia» spielt in der nahen Zukunft und erzählt, wie Wanja durch den allgegenwärtigen «Algorithmus» von einer Aussenseiterin zur Erwachsenen gemacht wird. Sie lässt ihr aufregendes Jugendleben als Taugenichts und ihre verpeilten Freunde hinter sich. Die neu gewonnenen Privilegien und die Anerkennung im Job fühlen sich gut an, doch wird sie davon wirklich glücklicher? «Youth Topia» ist das Porträt einer jungen Generation, die zu verstehen beginnt, dass mit dem Erwachsensein und der beruflichen Selbstverwirklichung ein einsamer Pfad eingeschlagen wird. Eine Generation, die unter dem eigens geschaffenen Erfolgsdruck eine Gemeinschaft vermisst, die das einfache Auf-der-Welt-Sein als höchste Form des Glücks empfindet.

Der Film wagt viel; ständige Formatwechsel, wackelnde Handyaufnahmen, ein Kalb im Wohnzimmer. Es ist eine roughe Art der Filmkunst, die an gängigen Social Media Content erinnert und somit ständig Bezug zur Realität schafft. Ein riesiger, weisser Staubberg der unter Electro Pop als Filmkulisse empor steigt, untermalt wiederum das Gefühl einer cineastischen Utopie. Wer den Mut hat, in der utopischen Gesellschaft von «Youth Topia» die unsere zu sehen, kriegt Gänsehaut.

Die beiden Filmemacher:innen Dennis Stormer und Marisa Meier haben einen «besonderen» Leitfaden zum produktionellen Rahmen gefasst. Dieser Rahmen umfasst folgende Produktionsgrundsätze:

- Menschlichkeit vor Kunst
- Mindestens 50 % der Beschäftigten in der Produktion sind Frauen*
- Alle Beteiligten erhalten den gleichen Lohn
- Arbeits- und Ruhezeiten, gegebene Gesetze und der Menschenverstand werden ernst genommen
- Das Spielen und der Spass an der Kreativität werden ernst genommen
- Es gibt Raum für Reflexionszeiten und Feedbackrunden
- Die filmische Gestaltung steht im Sinne der Geschichte
- Alles, was filmisch vorgeschlagen wird, ist ein Angebot und kein Kampf

Diese Grundsätze haben allen Beteiligten den Raum gegeben, Verantwortung zu tragen und kreative Freiheit zu geniessen. So konnten traditionelle Hierarchien und faschistische Strukturen hinterfragt und vermieden werden.

Quelle: Pressmappe

2) Besprecht:

- Welche Erwartungen habt ihr aufgrund dieser Informationen an den Film?
- Wie könnte er sich in der Machart von anderen Filmen unterscheiden?
- Was sagen die produktionellen Rahmenbedingungen darüber aus, wie der Film beim Dreh entwickelt und erarbeitet wurde?
- Was versteht ihr unter Erwachsensein?
- Welche Anforderungen und gesellschaftlichen Erwartungen werden an das Erwachsensein gestellt?
- Welchen Druck spürt ihr diesbezüglich?

3) Diskutiert: Was sind Algorithmen und wie beeinflussen sie unser tägliches Leben?

4) Vergleicht eure Überlegungen mit folgenden Informationen:

Algorithmen begegnen uns täglich sowohl auf der Arbeit als auch in der Freizeit und sind aus unserem modernen Leben nicht mehr wegzudenken. Meist hilfreich aber auch nicht immer unbedenklich, kommen Algorithmen immer grössere Bedeutung zu. Was Algorithmen sind und wie sie unser Leben prägen, wird in dem folgenden Artikel erläutert.

Begriff «Algorithmus». Allgemein gesagt, gibt ein Algorithmus eine Vorgehensweise vor, um ein Problem zu lösen. Anhand dieses Lösungsplans werden in Einzelschritten Eingabedaten in Ausgabedaten umgewandelt.

Besonders in der Informatik spielen Algorithmen eine große Rolle. Sie stellen eine Grundlage der Programmierung dar und sind unabhängig von einer konkreten Programmiersprache. Trotzdem sind Algorithmen nicht nur in der Informatik oder Mathematik vorzufinden. Denn Algorithmen werden nicht nur maschinell durch einen Rechner ausgeführt sondern können auch von Menschen in «natürlicher» Sprache formuliert und abgearbeitet werden.

Eigenschaften von Algorithmen

Algorithmen besitzen die folgenden charakteristischen Eigenschaften:

1. **Eindeutigkeit:** ein Algorithmus darf keine widersprüchliche Beschreibung haben. Diese muss eindeutig sein.
2. **Ausführbarkeit:** jeder Einzelschritt muss ausführbar sein.
3. **Finitheit (= Endlichkeit):** die Beschreibung des Algorithmus muss endlich sein.
4. **Terminierung:** nach endlich vielen Schritten muss der Algorithmus enden und ein Ergebnis liefern.
5. **Determiniertheit:** der Algorithmus muss bei gleichen Voraussetzungen stets das gleiche Ergebnis liefern.
6. **Determinismus:** zu jedem Zeitpunkt der Ausführung besteht höchstens eine Möglichkeit der Fortsetzung. Der Folgeschritt ist also eindeutig bestimmt.

Einsatzgebiete

Unser modernes Leben ist abhängig von Algorithmen, ohne dass uns dies immer bewusst ist. Die Einsatzgebiete von Algorithmen sind sehr vielfältig: Im Navi zeigen sie uns den kürzesten Weg, schlagen uns als Computergegner im Schach, kontrollieren unseren Satzbau in Office Word oder empfehlen uns einen passenden Partner beim Online-Dating. Ein Algorithmus steckt in vielen technischen Geräten sowie hinter unserer elektronischen Kommunikation.

Dabei sind Algorithmen nichts Neues. Bereits in seinem Buch «über die indischen Ziffern» aus dem 9. Jahrhundert erklärt der arabische Mathematiker Al-Chwarismi (der Namensgeber des Algorithmus), den Gebrauch indischer Zahlzeichen.

Eine neue Dimension der Anwendung erfährt der Algorithmus allerdings im Bereich Big Data bzw. Data Mining. Dank gesteigener Anzahl von gesammelten Daten und der gestiegenen Rechenleistungen von Computern, können grosse Datenmengen mithilfe von Algorithmen nach Mustern und Zusammenhängen durchforstet und ausgewertet werden.

Algorithmen erleichtern nicht nur unseren Alltag. Sie können auch unsere Verhaltensweise analysieren. Dies passiert nicht nur nachträglich, sondern antizipativ. Algorithmen steuern und beeinflussen uns, sortieren aus, diskriminieren und sind dabei intransparent. Google, Facebook und Co. berechnen, was wir noch selbst nicht wissen und zeigen uns im Internet die Dinge, die wir sehen sollen bzw. dürfen. So erhalten beispielsweise zwei Nutzer unterschiedliche Ergebnisse, wenn sie in der Suchmaschine den gleichen Begriff eingeben. Am Ende entscheidet der Suchalgorithmus, welche Inhalte dem Nutzer angezeigt werden. Daher wird viel darüber diskutiert, ob eine Algorithmus-Ethik eingeführt oder gar durch die Politik geregelt werden soll.

Quelle: <https://www.dr-datenschutz.de/was-ist-ein-algorithmus-definition-und-beispiele/>

4) Entwirf in wenigen Sätzen eine Zukunftsvision:

- Wie stellst du dir das Leben in etwa 50 Jahren vor?
- Welche Rolle werden die Sozialen Medien und die digitalen Entwicklungen in unserem Leben spielen?
- Wie sieht die Welt in Bezug auf den Klimawandel aus?



AUFGABEN UND FRAGEN ZUR NACHBESPRECHUNG DES FILMS

1) Fasse in wenigen Sätzen den Plot des Films schriftlich zusammen.

Das Wort Plot kommt aus dem Englischen und bedeutet allgemein Plan, graphische Darstellung, Grundriss oder auch Karte.

Übertragen auf die Literatur oder einen Film bezeichnet Plot den Grundriss einer Handlung, also das Stoff- und Handlungsgerüst einer Geschichte. Als Gerüst, das die Geschichte tragen muss, konzentriert sich der Plot vor allem auf die logische und auf die kausale, das heißt auf die folgerichtige Verknüpfung der Geschichte. Denn passen die einzelnen Teile nicht aufeinander, kann das Handlungsgerüst schnell zusammenbrechen.

Quelle: <https://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/sachbegriffe/plot.html>

2) Besprecht:

- Was unterscheidet «Youth Topia» von anderen Filmen, die ihr bisher gesehen habt?
- Die Figuren im Film sind auf Social Media sehr aktiv. War diese Darstellung eurer Meinung nach authentisch? Konntet ihr euch damit identifizieren?
- Im Film gibt es immer wieder deutliche Wechsel von Filmformat und Farbgestaltung. Was wollen die Filmemacher:innen damit bewirken oder vermitteln?
- Welche Elemente im Film «Youth Topia» könnte man als *satirisch** bezeichnen? Was stellt der Film in übertriebener Form dar oder was wird kritisiert?
- Welche Zukunftsvorstellungen und daraus resultierenden Situationen werden im Film ins Absurde übertrieben? Beschreibt einige dieser Szenen im Film.
- Wie werden die Jugendlichen im Film dargestellt?
- Warum möchten die «Langzeitjugendlichen» nicht erwachsen werden?
- Warum nimmt Wanja das Jobangebot an und möchte ein Erwachsenenleben führen?
- Welche Konflikte ergeben sich für die Hauptfigur Wanja, als sie als Erwachsene eingestuft wird?
- Warum sind die Jugendlichen gegen das Bauprojekt «Haus der ewigen Jugend»?
- Warum widerspricht dieses geplante Haus ihren gelebten Idealen?
- Was vermisst Wanja nach einer gewissen Zeit?

***Satire:** Eine Satire ist eine Erzählung in Film, Literatur, Theater oder anderen Darstellungsformen, in der aktuelle gesellschaftliche Zustände, Personen oder Ereignisse überspitzt und häufig ironisch oder humorvoll dargestellt werden. Eine Satire kann man dadurch oft auch als Kritik an dem Thema verstehen, mit dem sie sich beschäftigt.

Am Ende des Films sagt Greta:

«Der Algorithmus ist gut. Der Algorithmus hat die Welt neu sortiert, die wir zerstört haben. Er weiss, was wir brauchen. Er weiss, wer wir sind, Jugendliche, Architekten, Unzurechnungsfähige.

Wenn der Algorithmus den richtigen Ort für dich gefunden hat, dann geht's dir gut.

Warum nehmt ihr uns das Allerletzte, das wir noch haben? Warum? Weil ihr Angst habt vor uns, ihr habt Angst, vor dem Teil in euch, der genauso ist wie wir. Seht mich an, legt eure Handys weg uns seht mich an, ich bin hier. Ich entscheide für mich, dass ich nicht jugendlich bin und niemals erwachsen werde.

Wir bleiben hier!»

- Wie interpretierst du diese Rede und das Ende des Films?
- Warum stellen sich Wanja und weitere Menschen auf die Seite der Jugendlichen?

AUFGABEN UND FRAGEN ZU THEMATISCHEN ASPEKTEN DES FILMS

THEMA «DIE JUGENDLICHEN» UND «DIE ERWACHSENEN»

1) **Besprecht:**

- Wie wird die Lebenswelt der Jugendlichen im Film inszeniert?
- Wie wirkt dagegen die Erwachsenenwelt?
- Welche Vorteile/Nachteile hat das Leben als «jugendliche Person» im Film?
- Wie seht ihr Jugendliche und Erwachsene in unserer realen Gesellschaft?
- Sind Jugendliche eher asozial, unreif, chaotisch?
- Sind Erwachsene vernünftig, verantwortungsbewusst, erfolgsorientiert?
- Welcher Druck erlebt ihr von Erwachsenen?
- Wann verhalten sich auch Erwachsene nicht erwachsen?

2) **Diskutiert in der Gruppe und tragt die Ergebnisse in der Klasse zusammen.**

- Welche Freiheiten sollen Jugendlichen zugestanden werden?

Im Film Youth Topia posten die Jugendlichen Videos von ihren unerwachsenen Aktionen. Sogenannte «Challenges» sind sehr beliebt auf YouTube oder Titok wie bspw. the Chubby Bunny-Challenge, Eating-Challenges, Die Pizza Challenge, Maiskolben-Challenge oder die Ghost Chilli Pepper Challenge.

3) **Besprecht:**

- Welche Parallelen zwischen den Videos der Jugendlichen im Film «Youth Topia» und diesen Youtube-Challenges gibt es?
- Warum machen so viele Leute solche Challenges auf Youtube?
- Wie alt sind diese Leute?
- Warum schauen so viel Menschen diese Videos?
- Würdest du dieses Challenges als jugendliches Verhalten von Erwachsenen bezeichnen?



THEMA **BIG DATA UND ALGORITHMEN**

«WARUM HAST DU MIR NICHT GESAGT, DASS DU SCHWANGER BIST?», WILL EIN VATER VON SEINER TOCHTER WISSEN. WIE HAT ER DAS ERFAHREN?

1) Methode «Black Story»

- Versucht durch Befragung der Lehrperson, die die Rolle des Vaters spielt und nur mit Ja und Nein antworten darf, herauszufinden, warum er weiss, dass seine Tochter schwanger ist.

Lösung des Rätsels siehe unter:

<https://www1.wdr.de/mediathek/video-verraeterischer-kassenbon-104.html>:

Ein amerikanischer Vater beschwert sich bei einem Kaufhaus (Target) über Gutscheine für Schwangerschaftsartikel/Babyartikel, die seine 16-jährige Tochter geschickt bekommen hatte, ohne zu diesem Zeitpunkt zu wissen, dass sie tatsächlich schwanger war. Die Firma hatte dies bereits anhand der Konsumgewohnheiten der Tochter ermittelt.



2) Sag mir, was du kaufst, und ich sag dir, wer du bist!

Lebensmittel, Kleidung, Pflegeprodukte, Zeitschriften, Bücher, Spiele, Deko, Sportsachen – über deine Einkäufe kann man dich kennenlernen. Wenn man dein Konsumverhalten über eine gewisse Zeit beobachtet, kann man herausfinden, ob du alt oder jung, reich oder arm, gesund oder krank, schwanger oder nicht schwanger bist.

Auch kleine Einkäufe sagen etwas aus.

Was kannst du über die Person anhand ihrer Konsumgewohnheiten herausfinden? Schreibe auf, wer den Einkauf jeweils getätigt haben könnte und in welcher Situation sich die Person gerade befindet:

Person 1:

Einkauf im Supermarkt: Fencheltee, Salzstangen, Zwieback, DVD-Box «Twilight», Vogue

Person 2:

Warenkorb Webseite Planet Sport: Bermuda Shorts, Bikini Oberteil, Surfboard

Person 3:

Zalando Warenkorb: Pumps, Kleid, Handtasche, Haarschmuck

Person 4:

Einkauf im Supermarkt: Zero-Cola, Blu-Ray «Marvel's The Avengers», Axe Deospray, Durex Kondome

Person 5:

Rechnung Baumarkt: Stemmeisen, Stoffhandschuhe, Glasschneider, schwarze Arbeitshosen

Person 6:

Amazon Bücherliste: «Backpacker-Tipps fürs Überleben ohne Geld», «Und was kommt nach der Schule?», «TOP 50 Partystädte der Welt», «Die Welt umsonst»

Person 7:

Google Play Store Taschenlampe-App, Die besten 10 Witze, Subway Surfer, Whatsapp, Facebook, Bundesliga APP

Person 8:

App Store Dr. Schiwagos Gedächtnistraining, Blutdruckmess-App, Busfahrplan-App, die besten Strickmuster-App, Tierfutterlieferung nach Hause-App

3) Besprecht:

- Welche Vorteile bringen diese Profilbilder, die mit den Daten durch unser Kauf- und Online-Verhalten entstehen und wann wird die Nutzung dieser Daten problematisch?

4) Partnerarbeit: Wie können wir uns vor dieser Profilbildung schützen?

Sammelt Ideen und tragt sie in der Klasse zusammen

5) Vergleicht eure Überlegungen und Ideen mit folgendem Text:

Tracking, Scoring und Algorithmen

Personenbezogene Daten werden vor allem mit den Methoden Tracking und Scoring ausgewertet. Beide dienen dazu, eine Vorhersage über zukünftiges Verhalten zu ermöglichen, indem Profile einer Person oder einer Gruppe erstellt werden – über Interessen, Konsum, Aufenthaltsorte, Sozialkontakte, Kreditwürdigkeit, Verhalten oder Gesundheit.

Tracking: Zeige mir, wo Du klickst, und ich sage Dir, wer Du bist.

Beim Tracking wird das Verhalten einer Person anhand einer bestimmten Eigenschaft verfolgt. Schon ein eingeschaltetes Handy – es muss kein Smartphone sein – und die dabei entstehenden Metadaten wie Empfänger, Dauer, Anzahl der Gespräche oder Aufenthaltsort genügen, um ein detailliertes Profil und damit Einblicke in das Privatleben eines Einzelnen zu erhalten. Es ist also gar nicht notwendig, den Inhalt einer Kommunikation auszuwerten. Im Internet bedeutet Tracking, dass unser Surf-, Nutzungs- und Konsumverhalten beobachtet wird. Für das Sammeln von Informationen auf den Webseiten werden Cookies eingesetzt. Diese kleinen Dateien verfolgen uns im gesamten Web und dienen in erster Linie Werbe- und Marketingzwecken. Jeder Nutzer erhält dabei eine ID-Nummer, über die er immer wieder erkannt wird. Der Besuch einer Webseite löst im Durchschnitt 56 Tracking-Vorgänge aus, die zu 40 Prozent von grossen Werbenetzwerken ausgehen. Ziel ist es, dem Nutzer unmittelbar beim Aufruf einer Webseite eine auf ihn zugeschnittene Werbung zeigen zu können. Dazu laufen im Hintergrund Online-Auktionen ab, bei denen automatisierte Systeme in Millisekunden Werbung für Webseiten verkaufen. Nun könnte man sagen: «Prima, das ist doch toll, wenn ich auf meine Interessen zugeschnittene Werbung erhalte.» Oder: «Die Werbung beachte ich doch gar nicht, was soll's.» Das greift jedoch zu kurz. Denn unser Surfverhalten sagt viel über uns, unser Leben, über unsere Interessen, Sorgen, Vorlieben oder Gedanken aus. Eine französische Studie, die das Surfverhalten von fast 370'000 Internetnutzern ausgewertet hat, zeigt, dass sehr viele Nutzer schon nach dem Besuch von vier Webseiten von spezieller Software automatisch identifiziert werden können, weil 69 Prozent von uns eine einzigartige, unverwechselbare Surf-Historie besitzen, die wie ein Fingerabdruck ist. Wenn man sich vor Tracking nicht schützt, ist Anonymität – und somit der Schutz der Privatsphäre – beim Surfen im Netz nicht möglich. Wird überdies das Tracking aus der Onlinewelt mit dem Tracking aus der «realen» Welt (z. B. über Kreditkarten, Kundenkarten oder Bonusprogramme) verbunden, werden die Kenntnisse über jeden Einzelnen und somit auch die Manipulationsmöglichkeiten immer umfangreicher. Die Qualität der Analysen und der Vorhersagen steht und fällt mit der Menge und der Qualität der Rohdaten, die einem Individuum zugeordnet werden können – und der Algorithmen, die diese Daten auswerten.

Scoring: Big Brother is scoring you

Beim Scoring erfolgt die zahlenmässige Bewertung einer Eigenschaft einer Person durch die mathematisch-statistische Analyse von Erfahrungswerten aus der Vergangenheit, um ihr zukünftiges Verhalten vorherzusagen. Das bedeutet, einer Person wird ein individueller Scorewert als Ausdruck eines bestimmten für sie vorhergesagten Verhaltens zugeordnet. Scoring basiert dabei auf der Annahme, dass bei Vorliegen bestimmter vergleichbarer Merkmale anderer Personen ein ähnliches Verhalten vorausgesagt werden kann. So kann es auf der Basis schon weniger Daten zu einer Person – wie der Adresse – zu Risikoeinschätzungen kommen. Diese Einschätzung kann sich auf ganz verschiedene Bereiche menschlichen Verhaltens beziehen: auf die zukünftige Arbeitsleistung, auf die Vorhersage kriminellen Verhaltens oder zur Prognose des Gesundheitszustands. Am häufigsten und bekanntesten ist das Scoring hinsichtlich der Wahrscheinlichkeit, mit der eine Person eine Rechnung zahlen oder einen Kredit zurückzahlen wird. Heute nutzen viele Firmen diese Datenauswertungen, um individuelle Risikoprofile und somit individuelle Preise für Kunden zu erstellen. So wertet etwa der Versicherer Axa Global Direct nach eigenen Angaben ca. 50 Variablen aus, um daraus die individuelle Prämie zu ermitteln – darunter Browser-Cookies, das Einkaufsverhalten oder Party-Einträge bei Facebook.

Die Diktatur der Algorithmen

Fast niemand weiss, welche Daten über ihn im Umlauf sind und welche Schlussfolgerungen aus ihnen gezogen werden. Big Data ermöglicht eine umfassende und permanente Beobachtung sowie die Dokumentation und Auswertung des Online-Verhaltens – und kann damit die persönliche Freiheit jedes Einzelnen einschränken. Das Argument, wer nichts zu verbergen hat, habe auch nichts zu befürchten, stellt alle unter Generalverdacht. Denn das «Wesen der Freiheit» ist doch gerade, dass ich nicht verpflichtet bin, all das preiszugeben, was ich tue, dass ich das Recht auf Diskretion und, ja, sogar Geheimnisse habe, dass ich selbst bestimmen kann, was ich von mir preisgebe. Das individuelle Recht darauf macht eine Demokratie aus. Nur Diktaturen wollen den gläsernen Bürger. Die Tatsache der ständigen Datenerfassung kann Menschen dazu veranlassen, sich in ihrem Verhalten einzuschränken, um nicht aufzufallen. Wer unsicher ist, ob abweichende Verhaltensweisen jederzeit notiert und als Information dauerhaft gespeichert, verwendet oder weitergegeben werden, wird versuchen, nicht durch solche Verhaltensweisen aufzufallen. Sich nur stromlinienförmig zu verhalten, die eigene Meinung zu verschweigen oder gar den Kontakt zu Menschen zu unterbinden, die sich politisch kritisch äussern, hätte fatale Folgen für eine auf Meinungsfreiheit und Autonomie begründete Demokratie. Damit würde im digitalen Zeitalter eine selbstzensorische Schweigespirale in Gang gesetzt. Auch eine Anonymisierung der Daten scheint kein ausreichender Schutz zu sein, da Big Data mit mehr und vielfältigeren Daten die Re-Identifikation anonymisierter Datenbestände ermöglicht. Auch die harmlosesten Angaben können die Identität eines Menschen enthüllen, wenn jemand nur ausreichend viele Daten gesammelt hat.

Was können wir tun?

Die ersten Schritte digitaler Selbstverteidigung: Privatsphäre-Einstellungen in Netzwerken konsequent nutzen, Browserverlauf und Cookies dauerhaft löschen, statt Google eine der in den Niederlanden ansässigen Suchmaschinen StartPage oder Ixquick verwenden, statt Gmail verschlüsselte E-Mail-Dienste nutzen (z. B. von Telekom oder United Internet), WhatsApp gegen den Messenger Threema eintauschen und den Datenzugriff von kostenlosen Apps verweigern.

Digitale Selbstverteidigung reicht alleine nicht aus, um den grossen Datensammlern die Stirn zu bieten; es braucht auch politisches Engagement. Die durch den Missbrauch privater Daten und das blinde Vertrauen in Algorithmen aufgeworfenen ethischen Fragen machen deutlich, dass es sich hier nicht um eine Technikdebatte, sondern um eine gesellschaftliche Debatte handelt. Es sind die Bürger, die entscheiden müssen, ob sie ihr gesamtes Leben Effizienzkriterien unterordnen, ständig beobachtet und sekundengenau analysiert werden und ob sie ihr Verhalten von Softwareprogrammen bestimmen lassen wollen. Das kann sich in politischem Engagement und politischer Partizipation (Demonstrationen, Petitionen, Bürgerrechtsbewegungen) äussern. So gilt seit Mai 2018 in der EU eine Datenschutzverordnung. Diese Datenschutzverordnung zeigt auch US-amerikanischen Unternehmen wie Google oder Facebook Grenzen auf, denn sie gibt allen EU-Einwohnern das Recht, Einblick in die über sie erhobenen Daten zu erhalten und diese auf Wunsch dauerhaft löschen zu lassen – das sogenannte «Recht auf Vergessenwerden». Ausserdem enthält sie eine verschärfte Rechenschaftspflicht für sämtliche Verarbeiter personenbezogener Daten.

Quelle. http://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatz_Ethik/LH_Zusatzmodul_medienethik_klicksafe_gesamt.pdf

6) Informiert euch auf folgender Webseite über Desinformationen im US-Wahlkampf

<https://www.deutschlandfunk.de/desinformation-im-us-wahlkampf-wie-die-demokratie-gehackt-100.html>

7) Diskutiert:

- Wie funktioniert Wahlpropaganda in den USA?
- Können Algorithmen, Internet-Trolle und Malware die Demokratie gefährden?

8) Recherchiert und diskutiert in Gruppen:

- Gibt es in Europa und auch in der Schweiz gezielte politische Propaganda wie in den USA?
- Sammelt Aussagen und Argumente, die in der politischen Propaganda verwendet werden.
- Wie funktioniert politische Propaganda bei uns?
- Mit welchen Argumenten wird geworben?
- Wie kann man News und Fake News unterscheiden?
- Warum glauben viele Leute die Propagandaaussagen, obwohl es oft recht einfach wäre, die Argumente als Lügen oder Falschaussagen zu entlarven?

9) Tragt die Ergebnisse der Gruppenarbeit zusammen und diskutiert im Plenum.

- Gibt es politische Propaganda in Europa und der Schweiz?
- Wie funktioniert sie?
- Wer will wen mit was beeinflussen?
- Wie könnt ihr euch vor Propaganda mit Fake News und Manipulationen schützen?

10) Formuliert gemeinsam einen Ratgeber zum Thema «So schützen wir uns vor Fake News und Manipulation!»

THEMA UTOPIE

1) Diskutiert in der Gruppe:

- Was wisst ihr über den Begriff «Utopie»?
- Wie würdet ihr Utopie definieren?

2) Vergleicht eure Überlegungen mit folgenden Angaben:

Das ist doch utopisch! So wird etwas abgetan, wenn eine Idee als unrealistisch, ja unerfüllbar angesehen wird. Und doch hat sie jeder: Träume, Wünsche, Idealvorstellungen. Vielleicht ist es nur die Vision, nie wieder arbeiten zu müssen und trotzdem zeitlebens genug Geld zu haben oder sich endlich mal von einem Ort zum anderen beamen zu können. Vielleicht ist es aber auch die Vision von einer besseren Welt – ohne Armut und Ausbeutung. Und der Wunsch, dass alle Menschen frei sind, es weltweit Frieden gibt. Kurz: das Paradies auf Erden.

Der Begriff «Utopie» ist aus dem Griechischen und bedeutet «was es nirgends gibt».

«Utopie» ist ein Kunstwort, welches durch den Politiker und Schriftsteller Thomas Morus erfunden wurde. In seinem Roman «Utopia» (1516) beschreibt er den Idealzustand einer fortschrittlichen europäischen Gesellschaft, in der das Gemeinwohl über allem steht.

Utopie meint immer etwas in der Zukunft liegendes, das heute noch nicht erreicht ist und zu perfekt für die Wirklichkeit ist.

Negative Zukunftsvisionen (schwarze oder schlechte Utopien) werden Dystopien genannt. Während Utopien eine mit positiven Attributen ausgeschmückte Gesellschaft zeichnen, zeigen schwarze Utopien die Schattenseiten von Technik, Macht und Fortschritt. Sie zeigen uns, wohin es unsere Gesellschaft führen kann, wenn man die negativen Aspekte ausser Acht lässt.

3) Besprecht:

- Was ist an «Youth Topia» utopisch und was dystopisch?
- Welche Utopie habt ihr für euer persönliches Leben und welche Utopie schwebt euch als Gesellschaftsform vor?

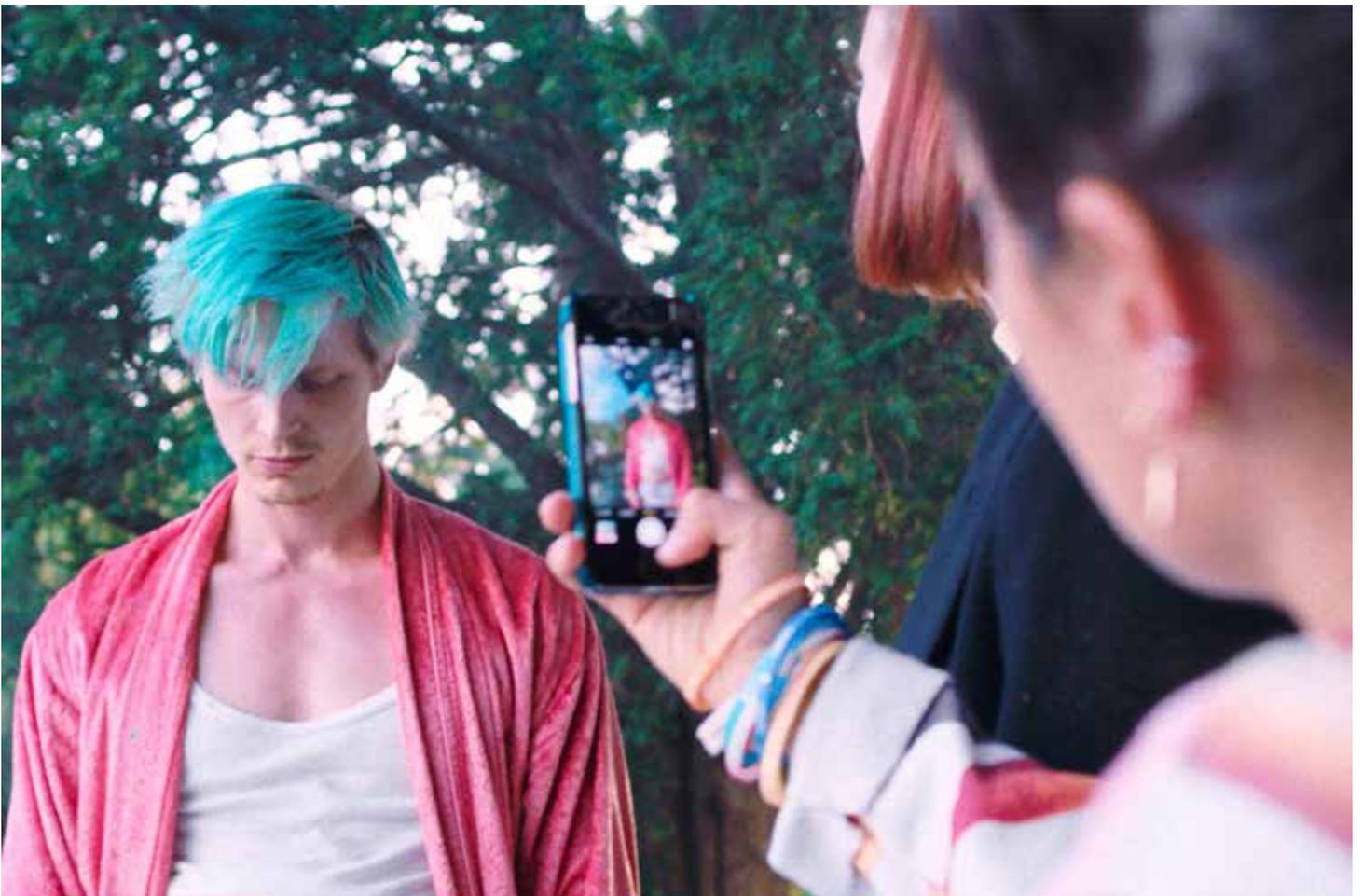
Quelle: <https://www.fluter.de/was-ist-eine-utopie>

THEMA **SOZIALE MEDIEN UND SELBSTDARSTELLUNG**

1) Besprecht zu zweit folgende Fragen und tragt anschliessend eure Überlegung im Plenum zusammen:

- Warum stellen wir uns in den sozialen Medien gerne anders dar, als wir sind?
- Ist es bloss ein Rollenspiel, das jeder von uns sowieso spielt, oder zeigen wir von uns ein selbstoptimiertes Bild, das wir nur digital so darstellen können?
- Warum sind für uns Likes und die Anzahl Follower in den Sozialen Netzwerken so wichtig?
- Fällt es uns leichter, Privates von uns «anonymen Personen» zu zeigen als Menschen, die wir kennen?
- Welche Grenzen gibt es für dich beim Teilen von Privatem in den sozialen Medien?

2) Vergleicht eure Überlegungen mit den Informationen des Artikels «Gefällt euch, wer ich bin?» auf folgender Seite.



SOZIALE NETZWERKE

GEFÄLLT EUCH, WER ICH BIN?

Alle reden davon, dass wir uns im Internet anders präsentieren und verhalten als im wirklichen Leben. Stimmt das überhaupt?

Von Josefa Raschendorfer

Eine Box, eine Ratte, ein Hebel. Drückt die Ratte den Hebel, stimuliert ein Stromimpuls über eine winzige Elektrode eine Struktur in der Mitte ihres Gehirns. Ihr gefällt das so sehr, dass sie den Hebel immer wieder ansteuert. Die Forscher wissen nun: Sie haben das Belohnungszentrum des Gehirns entdeckt; durch dessen Stimulation erlebt die Ratte einen Glücksrausch nach dem anderen.

Der Mensch hat keinen Schalter, den er einfach umlegen kann, um glücklich zu sein. Gott sei Dank, könnte man sagen, denn die Ratten, die im Experiment der fünfziger Jahre ihr Glück selbst in der Pfote hatten, starben beinahe: Vor lauter Glücksgefühlen vergaßen sie, zu fressen und zu trinken.

Etwas kommt dem Prinzip Glücksrausch auf Knopfdruck jedoch erstaunlich nahe: der Like-Button in sozialen Netzwerken. Neurowissenschaftler haben herausgefunden, dass uns Likes genauso glücklich stimmen wie ein Offline-Lob. Im Arbeitsbereich Biologische Psychologie und Kognitive Neurowissenschaft untersucht Dar Meshi an der Freien Universität Berlin die Parallelen zwischen Online- und Offline-Verhalten. In einem Experiment zeichnete Meshi bei Probanden die Aktivierungsmuster ihres Belohnungszentrums auf, wenn der Versuchsleiter sie lobte. Dieses Muster stellte er in Zusammenhang mit der Facebook-Nutzung der Probanden. Dar Meshi fand heraus: Die Probanden, deren Hirne stark auf das Lob reagierten, nutzen soziale Netzwerke besonders intensiv.

Das Belohnungszentrum, der Nucleus accumbens, ist ein cleverer Mechanismus der Evolution: Es versetzt uns in einen körpereigenen Rausch von Glück und Stärke, wenn wir etwas tun, das dem eigenen Überleben und dem Erhalt der Art nützlich ist. Bei Menschen verhelfen Essen, Sex, Geld und soziale Reputation zu Glücksgefühlen. Durch die Ausschüttung des Neurotransmitters Dopamin lernt das Gehirn: Das fühlt sich gut an, mehr davon!

Soziale Anerkennung wirkt somit wie eine Droge, für die wir fast alles tun würden. Das Problem: Das Gehirn gewöhnt sich schnell an das positive Feedback. Ein Like, noch eins und noch eins – dadurch passiert bei routinierten Postern nicht viel. Erst wenn die eigenen Erwartungen übertroffen werden, kommen die Neuronen in Schwung. 40, 50, 60 Klicks – das fühlt sich nicht schlecht an. Aber geht noch mehr? 80, 90, 100. Ja! Klingeling, das Belohnungszentrum springt an: Happy Face :-).

Damit ihre Erwartungen an Likes und Follower regelmäßig übertroffen werden, müssen die Nutzer immer bessere Inhalte abliefern. Darum werden Selbstinszenierungen in sozialen Netzwerken professioneller, Selfies waghalsiger. (Inzwischen sterben jährlich wesentlich mehr Menschen weltweit bei dem Versuch, ein Foto von sich zu schießen, als bei Hai-Angriffen. Daran wird auch kaum das inzwischen an vielen Orten geltende Selfie-Stick-Verbot etwas ändern.)

Die Wissenschaft interessiert sich immer mehr für die Frage, wie sich der Mensch im Netz darstellt. Fakt ist: Während wir in Offline-Gesprächen in nur rund 60 Prozent der Gesprächsinformationen Persönliches offenbaren, sind in sozialen Netzwerken 80 Prozent unserer geteilten Inhalte auf uns selbst bezogen. Besonders bemerkenswert ist der Grund für die Ego-Eskalation im Netz: Es liegt an der Größe des Publikums, das wir über die Online-Plattformen erreichen. Die Kommunikationswissenschaftler Alixandra Barrasch und Jonah Berger von der Universität Pennsylvania fanden heraus: Je mehr Menschen uns zuhören, desto eher sprechen wir über uns selbst. Die Forscher erklären das mit der natürlichen Egozentrik des Menschen, durch die wir Schwierigkeiten hätten, uns in die Rolle von anderen zu versetzen. Ohne dass uns jemand durch seine unmittelbare Anwesenheit darauf hinweist, dass er unsere Aufmerksamkeit sucht oder Rat braucht, gehen wir den Aufwand, die Perspektive zu wechseln, nicht ein, so die These der Forscher. Empirische Belege dafür sammelten Barrasch und Berger in sechs Experimenten mit jeweils rund 150 Teilnehmern. In ihrer Studie unterschieden sie zwischen Broadcasting -Situationen, in denen die Probanden Informationen mit einem großen Publikum teilten, und Narrowcasting -Situationen, Unterhaltungen zwischen zwei Personen.

Es bestätigte sich: Erst im Zweiergespräch legten die Probanden den Fokus jeweils auf ihr Gegenüber. Dieser Perspektivwechsel sorgte dann dafür, dass sie – anstatt über sich zu reden – Informationen mitteilten, die dem Gesprächspartner nützlich zu sein schienen. In größeren Gesprächsgruppen hingegen schlüpfen die Versuchsteilnehmer nicht nur in die Ego-Perspektive, sondern vermieden auch Informationen, die sie selbst schlecht dastehen ließen. Sie stellten Situationen zudem besser dar, indem sie weniger negative Formulierungen wie hässlich, nervig oder übel benutzten.

Quelle: <https://www.zeit.de/zeit-wissen/2016/05/soziale-netzwerke-internet-likes-verhaltenspsychologie>

THEMA LEISTUNGS- UND ERFOLGSDRUCK

Die Jugendlichen im Film «Youth Topia» verweigern sich den Erwartungen und dem Leistungsdruck der Gesellschaft und wollen daher nicht erwachsen werden.

Eine Studie, die 2014 Jugendliche zu Überforderung und Stress befragte, hat gezeigt, dass fast die Hälfte der Jugendlichen in der Schweiz unter Leistungsdruck leidet.

1) Macht eine Umfrage in eurer Klasse:

- Gib auf einer Skala von 1-10 an, wie häufig du dich in folgenden Lebensbereichen überfordert fühlst.

Schule/Ausbildung

Anforderung aus verschiedenen Bereichen gleichzeitig

Aussehen/Attraktivität

Beliebtheit bei Freunde/Kollegen und Kolleginnen

Sport

Hobbys

Präsenz Soziale Medien

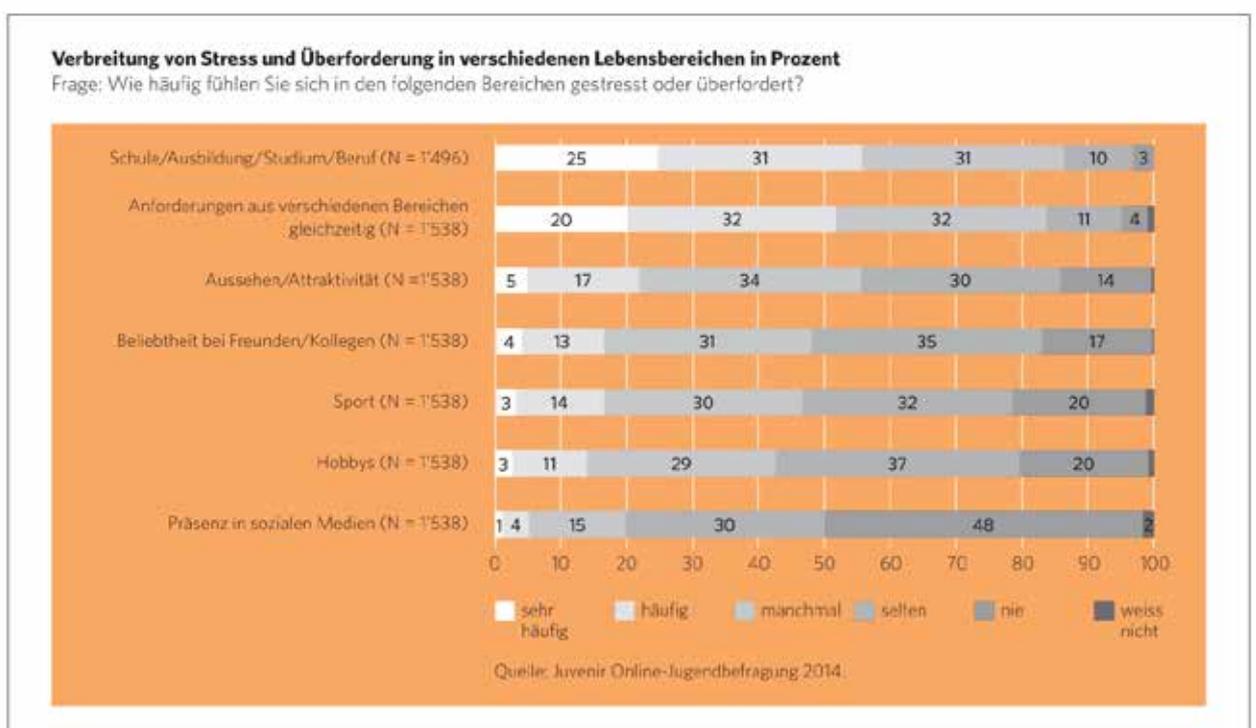
2) Schaut euch folgende Tabellen an und besprecht:

- Zeigt eure Klassen-Umfrage ein ähnliches Resultat wie Tabelle 1 der Juvenir-Studie?

- In welchen Lebensbereichen sind die befragten Jugendlichen in der Juvenir-Studie am meisten überfordert und gestresst?

- Welche geschlechtsspezifischen Unterschiede gibt es?

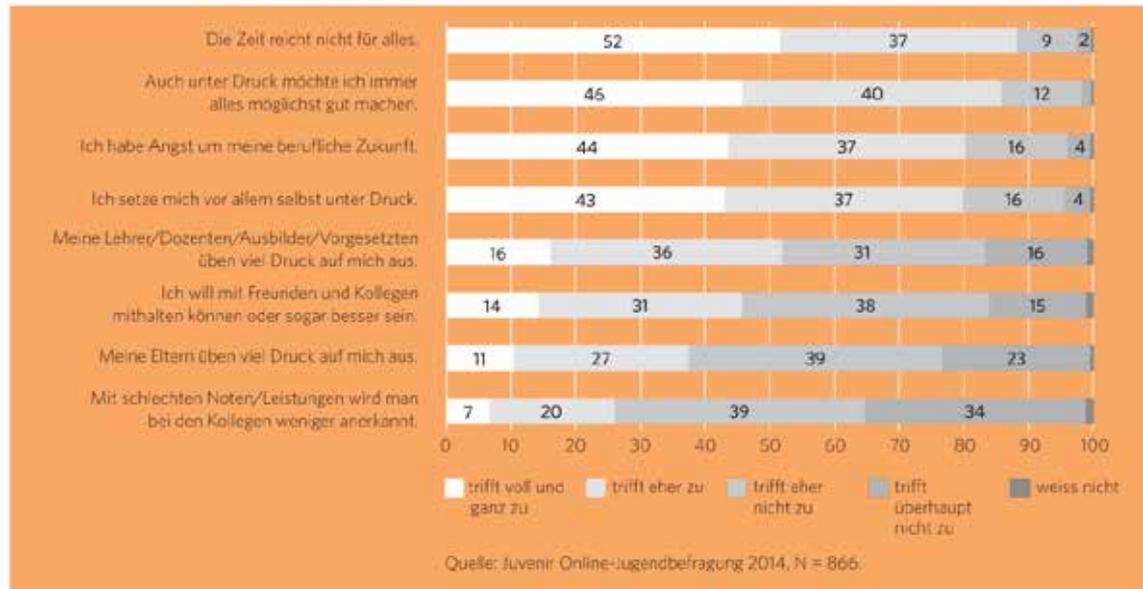
- Was könnten die Gründe für Zeitmangel, Selbstanforderung oder Angst um berufliche Zukunft sein?



Jugendliche mit Leistungsdruck: Ursachen in Prozent

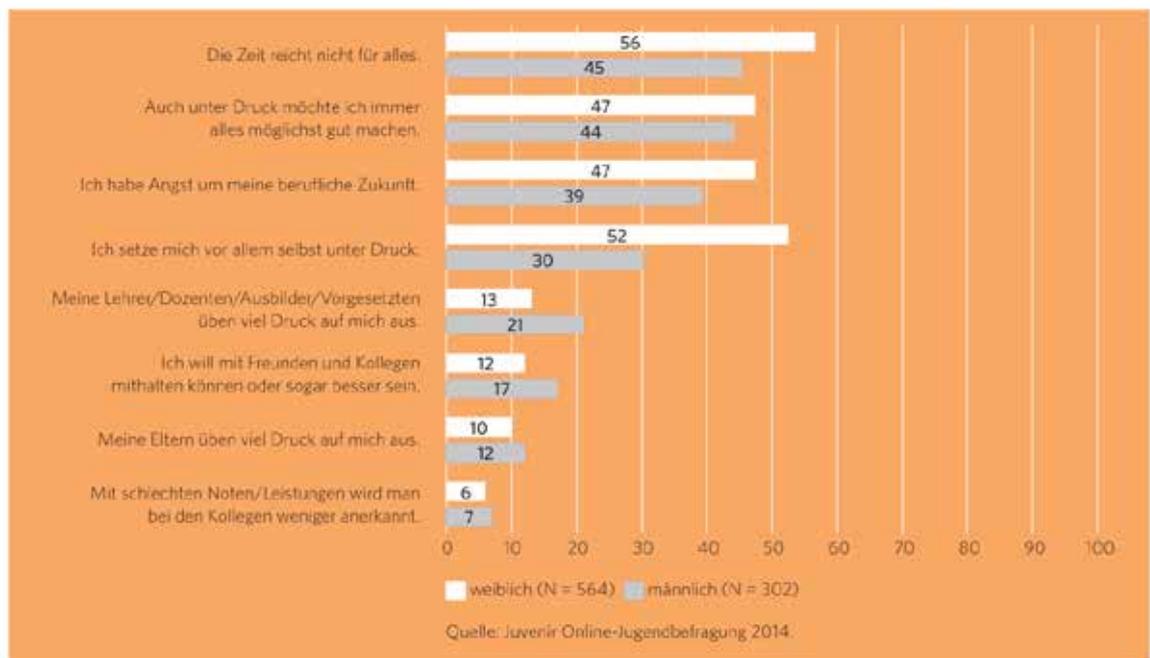
Fragen: Wenn Sie sich gestresst oder überfordert fühlen: Was spielt dabei als Ursache eine Rolle? Was führt bei Ihnen in Schule/Studium/Ausbildung/ Beruf zu Leistungsdruck?

(Nur Jugendliche, die sich in ihrer Tätigkeit sehr häufig oder häufig gestresst oder überfordert fühlen.)



Jugendliche mit Leistungsdruck: Stress-Ursachen nach Geschlecht in Prozent

Frage: Wenn Sie sich gestresst oder überfordert fühlen: Was spielt dabei als Ursache eine Rolle? (Antwortkategorie «Trifft voll und ganz zu».) (Nur Jugendliche, die sich in Schule/Studium/Ausbildung/Beruf sehr häufig oder häufig gestresst oder überfordert fühlen.)



Quelle: http://www.szh.ch/bausteine.net/f/50990/Guentzer_170238.pdf

THEMA **WEBSERIE ZUM FILM**

«Youth Topia» ist nicht nur ein Langfilm, sondern auch eine non-lineare Webserie in der Form von Instagram Accounts. Während den Dreharbeiten haben die Schauspielenden mit Smartphones ausgestattet eigenständig Inhalte aufgenommen. Diese Inhalte wurden und werden laufend auf den Instagram Kanälen geteilt und bilden ein Beiwerk zum Spielfilm. So wird die fiktionale Thematik, dass ein Algorithmus unsere Daten analysiert, in die Realität der Zuschauenden verschoben.

1) **Schaut euch die Beiträge auf den Insta-Accounts der verschiedenen Figuren an:**

wanjaphobia3000
soeren_stoeren
honig_leona
mauler975
medusagreata

2) **Besprecht in Gruppen folgende Fragen und haltet eure Überlegungen in Stichworten schriftlich fest:**

- Was posten die einzelnen Figuren?
- Ist alles nur Fiktion?
- Welchen Mehrwert bringen diese Posts für den Film «Youth Topia»?

3) **Ihr könnt auch mit den Personen chatten und Fragen zu den Dreharbeiten stellen.**

- Antworten die fiktionalen Figuren oder die Schauspieler:innen?

