

## Social media, Empowerment und nachhaltige Entwicklung

Daniel Überall, anstiftung und Kartoffelkombinat

In seinem Impulsvortrag führt Daniel Überall aus, wie neue Medien als „social media“ eingesetzt werden können und in welcher Form Jugendliche sie heute schon nutzen, um sich für eine nachhaltige Entwicklung zu engagieren.

### Funktionsprinzipien sozialer Medien

Daniel Überall zeigt innerhalb eines kurzen Überblicks, dass social media eine Vielzahl unterschiedlicher Anwendungen umfassen, mit denen sich sehr einfach Inhalte erstellen und mit anderen teilen lassen. Möglich wird das unter anderem durch die rasante Entwicklung neuartiger elektronischer Geräte in den letzten zehn Jahren. Computer, Smartphone und Tablet vereinen viele Funktionen in sich, zum Beispiel den klassischen Fotoapparat, (Bild-)Telefon, Aufnahmegerät, Kalender, Internetzugang, Radio, Fernseher, GPS-Gerät, Musikwiedergabegeräte und viele andere. Durch die Vielfalt an Nutzungsmöglichkeiten steigt auch die Nutzungsdauer; junge Menschen nutzen das Internet etwa zweieinhalb Stunden pro Tag, davon Großteils als soziales Netzwerk. Daher müssen sie sich auch mit den bekannten Schattenseiten der Internetwelt auseinandersetzen, zum Beispiel Mobbing, sozialem Druck und der Anonymität der Nutzer als Gefahrenursache. Junge Menschen sind sich dessen bewusst und die meisten von ihnen suchen Rat bei Erwachsenen – sind aber dann auch auf kompetente Unterstützung angewiesen!

### Soziale Medien als Werkzeug

Social media bedienen unterschiedliche Bedürfnisse, darunter den Voyeurismus, den Wunsch nach Aufmerksamkeit, die Möglichkeit zur Selbstdarstellung, den Wunsch nach Zeitvertreib, Vorteile materieller Art (zum Beispiel bei der Teilnahme an Gewinnspielen) und vor allem den Wunsch nach Kommunikation. Dadurch gibt es viele neue Möglichkeiten des Austauschs und der Partizipation. Als Beispiel nennt Daniel Überall zwei erfolgreiche Beteiligungsprojekte im Internet, das Spiel „Schildkrötenretter“ und ein Spiel zur Förderung einer ökologischen Mobilität. Beiden Anwendungen liegt ein spielerischer Zugang (gamification) zu Grunde und der Ansatz, über eine Verhaltensänderung zu einer Änderung der inneren Einstellung zu gelangen. Dabei werden Internet, elektronische Geräte und social-media-Anwendungen als Werkzeuge genutzt, um bei einem medienaffinen Publikum ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Social media tragen wirkungsvoll zu Transparenz, Verbraucherschutz und einem reflektierten Umgang mit dem eigenen Konsumverhalten bei. Als Beispiele nennt Daniel Überall Datenbanken, die unterschiedliche Informationen bereitstellen: zum Beispiel [codecheck.info](http://codecheck.info) über nachhaltige Produkte, [wegreen.de](http://wegreen.de) über Nachhaltigkeit von Marken, [wermachtwas.info](http://wermachtwas.info) über Tierversuche und Alternativprodukte sowie [bund.net/toxfox](http://bund.net/toxfox) über Inhaltsstoffe von Kosmetika.

Die neuen Medien ermöglichen neue Formen einer kostengünstigen, effektiven Zusammenarbeit, Gruppenorganisation und Vernetzung. Dazu zählen auch verschiedene social-media-Anwendungen, darunter [dropbox](https://www.dropbox.com/), [trello](https://trello.com/), [skype](https://www.skype.com/), [wordpress](https://www.wordpress.com/), [wikia](https://www.wikia.com/), [openpetition](https://www.openpetition.com/) und [evernote](https://www.evernote.com/), die meist einen sehr niederschwelligem Nutzerzugang bieten. Daher sieht Daniel Überall social media vor allem als starkes Werkzeug einer intensiven Kommunikation. Die vielfältigen Anwendungen sind für ihn Bausteine, um über verschiedene Kanäle ganz unterschiedliche Nutzer mit ihren jeweils spezifischen Bedürfnissen

anzusprechen. Durch Kompetenz und Nutzung der digitalen Medien eröffnen sich neue Möglichkeiten, real etwas in Richtung nachhaltiger Entwicklung zu verändern.