

s_k

Geschlechtergerechtigkeit

Die App **TELL!**

Vulnerabilität gestalten. Participatory Design & Storytelling in der Offenen Jugendarbeit

Manuela Brandstetter, Andrea Rainer Cerovská, Stefan Leipold,
Julia Rose, Lukas Spreitzer

Manuela Brandstetter, Andrea Rainer Cerovská, Stefan Leipold, Julia Rose, Lukas Spreitzer. Die App **TELL!** Vulnerabilität gestalten. Participatory Design & Storytelling in der Offenen Jugendarbeit. *soziales_kapital*, Bd. 31 (2025). Rubrik: Sozialarbeitswissenschaft. OGSA.

Printversion: <http://www.soziales-kapital.at/index.php/sozialeskapital/article/view/861/1622>

Zusammenfassung

Im Beitrag geht es um den partizipativen Entwicklungsprozess der App *TELL!* – eines nachhaltigen, nicht-kommerziellen und selbstreflexiven Tools für die digitale Biographiearbeit von Jugendlichen. Das Forschungsprojekt *TELL!* zielte auf die Steigerung des Selbstwirksamkeitserlebens der jugendlichen Nutzer*innen (14 bis 21 Jahre). Bei der Entwicklung wurde auf eine transdisziplinäre Zusammenarbeit aller beteiligter Professionen (Entwickler*innen, Ethiker*innen, Sozial- bzw. Jugendarbeiter*innen, Forscher*innen) geachtet. Die Ergebnisse zeigen: Jugendliche erweitern durch digitale Reflexionsimpulse aktiv ihre realen und imaginären Mobilitätsräume; Privatsphäre ist zentrale Voraussetzung digitaler Biografiearbeit und wird von Jugendlichen bewusst eingefordert; die Offenheit der Interaktion und Ästhetik stellen wesentliche Bedingungen für die Nutzung dar; Jugendliche nutzen *TELL!* als offenen Bildungs- und Selbstwirksamkeitsraum.

Schlagworte: Biographiearbeit, Digitalisierung, Offene Jugendarbeit, Technologieentwicklung, Participatory Design, Storytelling

Abstract

This article discusses the participatory development process behind the application *TELL!*—a sustainable, non-commercial and self-reflective digital tool designed to help young people reconstruct their personal timelines in a secure and ethically sound context. The *TELL!* research project aimed to increase self-efficacy among young users (aged 14–21), and, at the developer level, to promote transdisciplinary collaboration between all professions involved (developers, ethical experts, social workers, youth workers and researchers). The results show that young people actively expand their real and imaginary mobility spaces through digital reflection stimuli. Furthermore, they indicate that privacy is a central prerequisite for digital biography work and is consciously demanded by young people. Finally, the study found that openness of interaction and aesthetics are essential for participatory use. When these conditions are met, young people use *TELL!* as an open space for education and fostering self-efficacy.

Keywords: biography work, digitalization, open youth work, technology development, participatory design, storytelling

1 Einleitung

Jugendliche gelten seit der Pandemie, aber spätestens seit dem Werk *Kinder – Minderheit ohne Schutz* (2025) von Paul El-Mafaalani, Nico Kurtenbach und Pauline Strohmeier als gefährdete Gruppe in einer alternden Gesellschaft. Der vorliegende Beitrag bietet einen Einblick in die interdisziplinäre Technologieforschung zwischen Informatik, Ethik und Sozialer Arbeit bzw. Offener Jugendarbeit im Rahmen eines FFG-geförderten R&D Projekts.ⁱ In diesem wurde eine Raum- und Biografie-sensible App namens *TELL!* für eine österreichische Modellregion entwickelt, die neue Möglichkeiten der biografischen Reflexion sowie der sozialräumlichen (Mit-)Gestaltung für Jugendliche schaffen soll. Die als Fallstudie angelegte Untersuchung wurde nach dem Technologie-Entwicklungsansatz des Participatory Design (vgl. Simonsen/Robertson 2013) konzipiert. Erhoben wurden zum einen die biografischen Erzählungen, lokalen Raumwahrnehmungen und konkreten Gestaltungsbedürfnisse von 14- bis 21-Jährigen aus dem Sozialraum; zum anderen konnten sie ihre Anliegen zur Gestaltung der App äußern. Was ihnen hinsichtlich der Themen Erinnerung, Lebensgestaltung und Sozialraum als relevant erschien, stand dabei im Fokus (vgl. Longley 2009: 80).

Entgegen dem dominanten Narrativ der sogenannten (Post-)Covid-Jugendlichen (vgl. Ravens-Sieberer et al. 2021; Zartler/Dafert/Dirnberger 2021; Andresen et al. 2020) zeigten die Teilnehmenden eine hohe Bereitschaft zur aktiven Mitgestaltung. Sie hatten eine große Motivation, ihre Biografien und Sozialräume visuell mitzudenken, Fragen zu formulieren, digitale Funktionen zu reflektieren und rechtliche Rahmenbedingungen zu diskutieren. Für sie war Beteiligung keine symbolische Geste, sondern die reale Einflussnahme auf Räume, die sonst als vorgegeben erlebt werden. Dabei wurde Vulnerabilität sichtbar, trotzdem agierten die Jugendlichen primär als aktive Gestalter*innen. Eine daraus folgende Erkenntnis ist, dass digitale Tools in der Sozialen Arbeit nicht für, sondern mit Jugendlichen entwickelt werden müssen.

Im Folgenden skizzieren wir den Entwicklungs-Weg vom Vorläufer *KEOSITY* zu *TELL!*, die damit einhergehenden methodischen sozialwissenschaftlichen Fragen (Sampling der Fallstudie), die ethischen & datenschutzrechtlichen Erfordernisse sowie zentrale Erkenntnisse aus dem partizipativen Forschungs- und Entwicklungsprozess durch und mit den Jugendlichen.

2 Von *KEOSITY* zu *TELL!*: Entstehungsgeschichte und Anpassungen

Das Projekt *TELL!* basiert auf Ergebnissen der empirischen Forschung zur Vorgänger-Applikation *KEOSITY*, welche die technologische Grundlage, das Konzept sowie die dahinterliegende Software liefert. Diese wurde bereits mit älteren Menschen erprobt, die ihre Lebensgeschichte mittels aktivierender sogenannter „Triggerfragen“ⁱⁱ spielerisch und nicht-linear dokumentieren konnten. *TELL!* musste neue Kommunikations- und Kollaborationsaspekte integrieren, um der jüngeren Zielgruppe

gerecht zu werden, u.a. musste die Benutzeroberfläche mittels eines Nutzer*innen-zentrierten, iterativen Designprozesses neu gestaltet werden.

Die Vorgänger-App *KEOSITY* musste für die Anpassung an die neue jugendliche Zielgruppe völlig neu aufgesetzt werden. *KEOSITY* wurde für ältere Nutzer*innen konzipiert; sie unterstützte vornehmlich die private und individualisierte Sammlung persönlicher Erinnerungen und beruhte auf der gezielten Erinnerungsaktivierung durch systematisch eingesetzte Fragen zu unterschiedlichen Lebensbereichen. Für die jüngeren Menschen musste eine dynamische Benutzer*innenführung implementiert werden, da diese einerseits weniger Lebensjahre angesammelt hatten, andererseits überstiegen die Anforderungen das reine Festhalten und Präsentieren von Erinnerungen für die Nachwelt – schließlich befindet sich die jugendliche Biografie in permanenter Bewegung. Die Verarbeitung von Ereignissen ist in vollem Gang, das Selbstbild oszilliert zwischen Vergangenheit und Zukunft und definiert sich laufend neu (vgl. Hölzle/Jansen 2011; Lattschar/Wiemann 2018). Die Integration von Reflexions-, Kommunikations- und Kollaborationsaspekten war eine der geforderten neuen Komponenten. Die angedachten Impulsfragen wurden nach der Auswertung erster partizipativer Workshops durch impulsgebende Bilder erweitert bzw. ersetzt, da das Konsortium und die Jugendlichen zur Überzeugung gelangt waren, dass es hier anderer Stimuli bedarf.

3 Forschungsidee *TELL!* – Annahmen zu ‚sozialer Isolation‘ aufgrund von Mediennutzung

Die grundlegende Idee für das Projekt entstand während der COVID-19-Krise, zu einer Zeit also, zu der Jugendliche in ihrem Alltagshandeln massiv eingeschränkt worden waren. Während der Pandemie stieg die Vulnerabilität von jungen Menschen, psychische Erkrankungen und Risikoverhalten stiegen stark an. Der Fachdiskurs wies in den ersten Untersuchungen zu den Pandemieauswirkungen einen komplexen, dynamischen Zusammenhang zwischen sozialer Isolation, allgemeiner Verunsicherung, gesellschaftlicher Zuschreibung und intensiver Mediennutzung aus (vgl. dazu Eisewicht/Steinmann/Kortmann 2021: 351ff; Ravens-Sieberer et al. 2021). Die Vorstellung, dass Jugendliche nunmehr einer besonderen Aufmerksamkeit und gezielter Kriseninterventionen, biografischer Maßnahmen sowie betreuerischer Techniken und Verfahren bedürfen, erwies sich zeitgleich mit den ersten *TELL!*-Workshops als enggeföhrt.

Nach aktuellen Forschungen befinden sich moderne Gesellschaften in einem elementaren Wandel, der oftmals auch als ‚digitale Transformation‘ (vgl. dazu Bär 2018: 6f.) oder als ‚zweites Maschinenzeitalter‘ (ebd.) bezeichnet wird. Diese Veränderungen nehmen maßgeblichen Einfluss auf die Entwicklung junger Menschen, auf ihre Umgebungⁱⁱⁱ und ihr soziales Verhalten. Soziale Netzwerke, SmartPhone-Apps, ChatBots, KI und Sensorik bieten eine Vielzahl an Möglichkeiten, sich

und seine Lebensgeschichte mit anderen zu teilen, sich zu zeigen, zu vergleichen, zu erproben.

Das Konsortium von *TELL!* ging aus o.g. Gründen davon aus, dass die Digitalisierung neben zahlreichen Risiken auch positive Gestaltungsimpulse freilegen kann, zumindest sofern Jugendliche nicht nur als ‚Betroffene‘ der Digitalisierung, der Pandemie oder sozialer Risiken gesehen werden. Wenn Jugendlichen die Autonomie in (technologischen) Gestaltungsprozessen rücküberantwortet wird, so die leitende These, könnten andere Bilder von Jugendlichen sichtbar werden als ausschließlich jenes einer vulnerablen Gruppe (vgl. dazu Eisewicht et al 2021: 360f.). Ein Ziel hinter *TELL!* bestand darin, Jugendliche nicht nur als ‚gefährdete Gruppe‘ zu betrachten, sondern ihre digitalen Gestaltungsansprüche zu erforschen und diesen durch die App-Entwicklung zur Durchsetzung zu verhelfen. Die Jugendlichen wirkten von Beginn an am Entwicklungsprozess mit und brachten ihre Bedürfnisse, Vorstellungen und Gestaltungsideen in die Technologieentwicklung ein. Die Frage nach den lebensweltlichen Gestaltungsbedürfnissen erwies sich als richtungsweisend für das Forschungsprojekt.

Am Beginn des Projekts standen Paper-Pencil-Arbeitspakete.^{iv} Darin ging es um die Bedürfniserhebung der Jugendlichen aus deren Perspektive. Von Anfang an wurden zudem MEESTAR^v Workshops abgehalten, die eine laufende Selbstreflexion der Technologieentwickler*innen, Sozialwissenschaftler*innen und Sozialpädagog*innen bei der (digitalen) Biographiearbeit gewährleisten und die ethischen Mindeststandards sicherten. Ein *informed consent*, ein Datamanagementplan und eine nachvollziehbare Publikationsstrategie wurden sowohl von der Fördergeber*in *Österreichische Forschungsförderungsgesellschaft* (FFG) als auch von den Jugendlichen proaktiv eingefordert.

In weiterer Folge gehen wir auf die relevantesten Erkenntnisse ein, die über den Ansatz des Participatory Designs sowie der Conversation Analysis (vgl. Whalen/Raymond 2000) zu Tage traten. Zentral war dabei die bereits am Beginn der Forschung stehende Einsicht, dass die genannten Vorannahmen zu jugendlicher Selbstbestimmung überdacht werden müssen. Wie sich zeigte, überschreiten die Anforderungen, welche die Jugendlichen an die Entwickler*innen stellten, bei weitem das, was gemeinhin als State of the Art jugendlicher Mediennutzung gilt bzw. was dem Konsortium an Feldwissen zum Entwicklungszeitpunkt zugänglich war.

4 Ergebnisse aus Forschung & Entwicklung zu *TELL!* im Participatory Design

Am Beginn der Forschung stand die Frage: Wie kann *TELL!* Jugendliche in biographischen sowie lebensweltlichen Gestaltungsprozessen unterstützen? Welche technologischen Anforderungen müssen dafür erfüllt sein? Die Vorstellungen von gesamt 30 Jugendlichen^{vi} im Hinblick auf Lebensverläufe und sozialräumlich verortete Lebenswelten wurden mit Hilfe der Participatory-Design-Me-

thode (vgl. Simonsen/Robertson 2013; Rosenstein 2002) erhoben. Wir Forscher*innen hatten im Forschungsantrag angenommen, dass Themen wie *self care* und *mental health* zentrale jugendliche Bedürfnisse sind. Diese Hypothese musste im Verlauf der Erhebungen revidiert werden. Viele Annahmen darüber, was Jugendliche in Anbetracht ihrer postpandemischen Belastung für den vermeintlichen Übergang von der analogen in die digitale Welt brauchen (vgl. dazu Ravens-Sieberer et al 2021; Zartler et al 2021; Andresen et al 2020), erwiesen sich als nicht zutreffend bzw. mussten neu gedacht werden.

4.1 Grenzüberschreitung anhand des Geographie-Machens

In den *TELL!*-Workshops entwickelten Jugendliche alternative geographische Aktionsradien, die über das konkrete wohnräumliche bzw. kommunal-regionale Einzugsgebiet weit hinausgingen. Am Beginn stand die Untersuchungsaufforderung, Mobilitätsdynamiken in Gruppen digital zu dokumentieren bzw. zu rekonstruieren, dabei erweiterten die Befragten ihre Aktivitäten über die Gemeinde-/Regionsgrenzen hinaus. So zeigte sich in den Befragungen, Workshops und Field Trials, dass und wie sich Jugendliche im Alter von 14 bis 21 Jahren quer zu den politischen Bezirken und Territorien bewegen bzw. dass Cliques-Bildung und Peer-Group-Grenzen nicht durch kommunale oder regionale Zugehörigkeit (vor)definiert sind.

Die Teilnehmenden zeichneten völlig unerwartete Geographien: Teilweise legten sie rund 80 km an nur einem Tag zurück, wobei die Entfernungsmithilfe von Peers, Geschwistern und Freund*innen in öffentlichen und privaten Verkehrsmitteln überwunden wurden (vgl. Gruppendiskussion Workshop 3). Autonom wurden Orte wie Wien-Landstraße und Eisenstadt innerhalb weniger Stunden erreicht, was in den *TELL!*-Erinnerungen durch das von den Jugendlichen angefertigte Bildmaterial sichtbar wurde. Ob und inwieweit solche Ausflüge auch ohne den durch *TELL!* motivierten Erhebungsimpuls stattgefunden hätten, bleibt offen (vgl. dazu auch Brandstetter/Schroll-Decker/Townsend 2025). Interessant ist aber, dass die ungewöhnlich weitläufigen Bewegungsradien als grundlegend möglich erscheinen und laut den Teilnehmer*innen „immer wieder auch ohne der App“ (Workshop 2 Paper Pencil, September 2022) vorkommen.

Interessant sind diese Erkenntnisse vor allem vor dem Hintergrund der im Fachdiskurs debattierten Frage nach typisch jugendlichen Mobilitätsdynamiken (vgl. Sauter/Wyss 2013). Bekannt und gut beforscht ist, dass Jugendliche mit ihren täglichen Bewegungsaktivitäten eine Art Widerstand gegen kleine und oft als einschränkend beschriebene Heimatgemeinden zum Ausdruck bringen (vgl. ebd.). Im vorliegenden Fall war es bspw. das „kleine Fischamend“ (Workshop 1, Paper-Pencil, September 2022), das von den Untersuchungsteilnehmer*innen als „kontrollierend“ wahrgenommen worden war, oder die ähnlich erlebten Nachbargemeinden sowie die Bezirkshauptstadt

Bruck an der Leitha, die durchgehend als „bäuerlich“ beschrieben worden waren. Die Teilnehmenden berichteten, stolz darauf zu sein (vgl. ebd.), die Grenzen der üblichen Bewegungsräume überwinden zu können. Dies markiert jene subjektiv relevante, vermutlich sinnstiftende Erfahrung, die der App-Entwicklungsprozess zu Tage beförderte und die als jugendlicher Ausdruck eines Grenzen-Überwinden-Könnens zu verallgemeinern ist (vgl. Sauter/Wyss 2013; Stewart/Duncan/Chaix/Kestens 2015).

Im Hinblick auf die Forschungsfrage bedeutet dies, dass eine partizipativ gestaltete App wie *TELL!* in der Lage ist, Jugendliche in ihrem Mobilitätshandeln zu unterstützen, da ihnen ein Tool zur Reflexion der eigenen Bewegungen im Sozialraum an die Hand gegeben wird. Der Austausch mit den Jugendarbeiter*innen im Anschluss an die Bewegungen, die Reflexion über Zielorte und „Sehnsuchtsgeographien“ (Workshop 1, Paper-Pencil, September 2022) eröffnete zudem einen entscheidenden Bildungsraum – sowohl für die Jugendlichen als auch für die App-Entwickler*innen und Forscher*innen. Sichtbar wurde, dass digitale Tools offene Bildungsangebote bereitstellen können, sofern Jugendliche diese selbstbestimmt und in unmittelbarer Anbindung an ihre Erfahrungen nutzen können und sofern Aktivitäten in offenen (digitalen) Räumen besprechbar gemacht werden. Bekannt ist, dass allein die Wahrnehmung von zur Verfügung stehenden Mobilitätsmitteln ein entscheidender Faktor beim Mobilitätshandeln von Jugendlichen ist (vgl. Stewart 2015 et al.: 13), weshalb die App eine Bildungsgelegenheit darstellte.

Die Verwendung der App hat somit das Potenzial, jugendliche Nutzer*innen bei ihrem gemeinde- und grenzüberschreitenden Mobilitätshandeln und bei ihrem alltäglichen Erkunden zu begleiten. Entsprechend forderten die Jugendlichen auch proaktiv die Option ein, bei App-Nutzung ihre Erinnerungen mit Karten (oder *Google Maps*) zu verschränken (vgl. Abbildung 1). Die Möglichkeit, ihre Bewegungsradien im *TELL!*-Erlebnispfad zu dokumentieren, motivierte die jugendlichen Nutzer*innen, ihre subjektiven sowie gruppenbezogenen Räume zu erweitern, das eigene Probehandeln auszuweiten und darüber in der Gruppe und mit Sozial- und Jugendarbeiter*innen zu reflektieren.

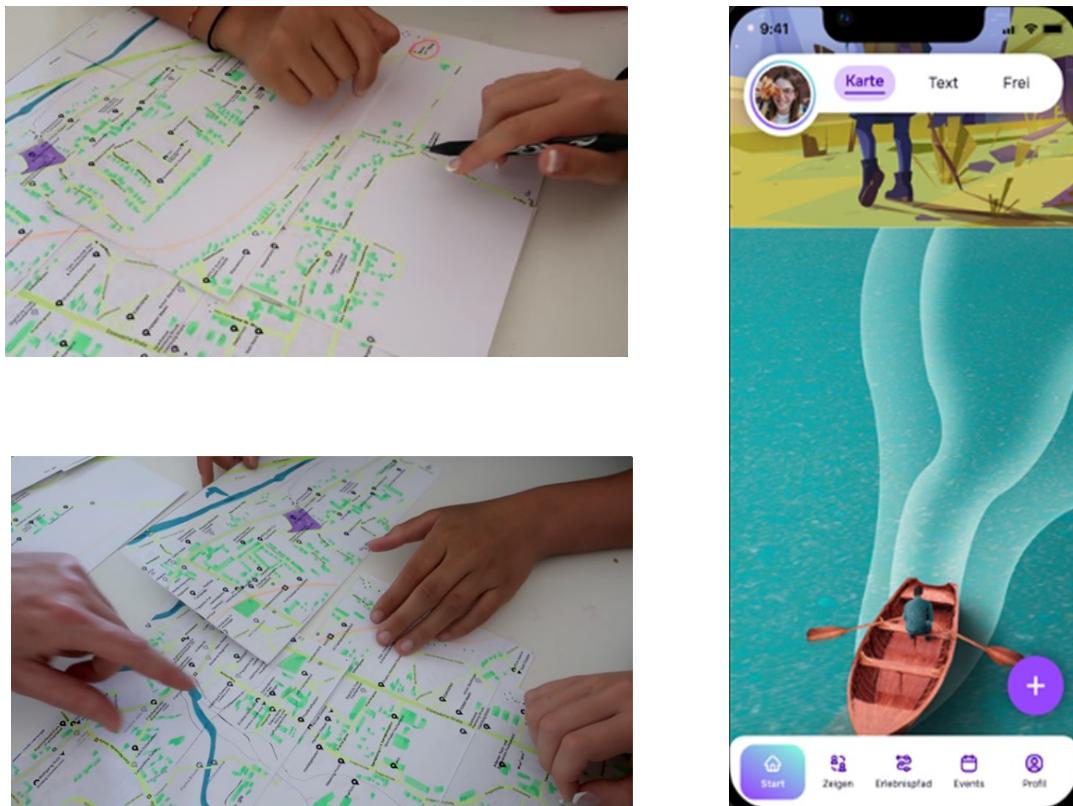


Abb. 1: Geographie-Machen

4.2 Privacy als Forderung

Ein weiteres elementares Bedürfnis der Nutzer*innen trat in der Bedarfserhebung zutage: „Wie weiß ich, dass das safe ist, was ich hier mache?“ (Workshop 2, Paper-Pencil, Mai 2022) Die Sicherheit der persönlichen Integrität war von Beginn an eine Voraussetzung für die digitale Biografiearbeit der Jugendlichen. In unterschiedlichen sprachlichen Schattierungen erkundigten sie sich bereits im Vorfeld der digitalen Anwendung nach dem Schutz der Privatsphäre und brachten ihre Bedingungen zum Ausdruck, beispielsweise mit Fragen wie: „Was tue ich, wenn jemand mein Handy findet und sich meinen Erlebnispfad anschaut?“ „Wie kann ich meine persönlichen Fotos schützen?“ (Workshop 4, Bedarfsanalyse, Mai 2022) Ursprünglich war geplant, die Jugendlichen zu einem späteren Zeitpunkt durch Ethik-Workshops (vgl. Manzeschke 2015) sowie ein Nutzer*innenhandbuch von der Sicherheit der App-Nutzung zu überzeugen. Dieser Schritt musste jedoch vorgezogen werden, weil erst die Vertrauensarbeit durch die Jugendarbeiter*innen die anfänglichen (noch nicht digitalen) Arbeiten an der Bedürfniserhebung möglich gemacht hatten. Sichtbar wurde die hohe Reflexivität der Jugendlichen im Hinblick auf ihr Datenmanagement auch daran, wie sie ihren Umgang mit digitalen Applikationen gestalten wollten bzw. was sie diesbezüglich einforderten. Unter den Nut-

zer*innen dominierte die Haltung, „nur dann bei der App mitzumachen, wenn meine Erinnerungen wirklich geschützt sind“ (ebd.).

Die Fragen, „Wer sieht das aller?“ (Workshop 2, Paper-Pencil, Oktober 2022) und „Wer garantiert mir, dass ich nicht getracked werde?“ (ebd.), bedurften in allen Erhebungsevents einer grundlegenden Klarstellung. Erst durch die ausdrücklichen Verweise auf Datenschutz- und Privatsphäre-Management durch alle Partner*innen waren die Bedingungen für die autonome App-Nutzung erfüllt. Die in der Forschung häufig thematisierte Sorge um die vermeintliche Sorglosigkeit von Jugendlichen im Umgang mit Privatsphäre-Risiken konnte im Zuge der *TELL!*-Entwicklung nicht festgestellt werden (vgl. Sagygin/Gogus 2019; Maryani/Rahmawan/Garnesia/Ratmita 2020: 176).

4.3 Maximale Offenheit als Beweggrund für Online-Activity

Eine weitere Voraussetzung für die jugendliche App-Nutzung ist die technologische Gewährleistung, dass Erinnerungen maximal autonom und frei von kategorialen Zwängen angelegt werden können (und nicht an ein Event, einen Ort, eine Begebenheit, eine Bezugsperson etc. gebunden sein müssen). Farben, Bilder, Logos, Rollen müssen von Nutzer*innen eigenständig und auf intuitivem Weg variiert werden können; thematische Vorstrukturierungen sind nur insofern zulässig, als bspw. ein bestimmter Wiedererkennungseffekt durch das Anzeigen des typischen Ausgangslogos beim Einstieg vorliegt. Konventionelle Kategorisierungen, wie etwa strukturierende Fragen oder Stimuli im Hinblick auf Geschlecht, soziale Rolle, Sozialstruktur oder Familienstand, schreckten Nutzer*innen ab. Mit anderen Worten: Tatsächlich waren die Jugendlichen erst bereit, ihre Erinnerungen in der App zu rekonstruieren bzw. ihren Content mit anderen Nutzer*innen und mit Jugendarbeiter*innen zu teilen, als sie die maximale Gestaltungshoheit über die Anordnung ihrer Features hatten.

Die Bedarfserhebung zeigte zudem, dass Jugendliche sowohl individuell als auch im Peer-Kontext klare Vorstellungen davon hatten, wann und auf welche Weise sie Unterstützung wollen. Sie waren nicht nur skeptisch gegenüber jeder Form von technologisch motivierten Stimuli, sie sahen sich auch nicht als Betroffene einer Krise einer vermeintlich peripheren (ländlichen) Lebenswelt ausgeliefert. Stattdessen begriffen sie sich als aktive Akteur*innen ihrer Lebenswelt(en), die klar in der Lage sind, offene Bildungsräume innerhalb und außerhalb der App einzufordern. Die ästhetische Ausgestaltung des Interface von *TELL!* bildete hier das adäquate Ausdrucksmittel für biographisch-offene Suchbewegungen der Nutzer*innen.



Abb. 2: Offenheit der Such-Bewegung

Aufgrund dieser Ergebnisse wurden die ursprünglich in *KEOSITY* vorgesehenen Triggerfragen ersetzt durch künstlerische Impulse, sogenannte Cultural Probes (vgl. Rosenstein 2002). Deren Offenheit inspirierte die jugendlichen User*innen, eine eigene Narration aus ihren Lebensbezügen zu entwickeln. Tatsächlich regten die angebotenen Visualisierungen (siehe Abb. 2) dazu an, sich über das Erleben der eigenen Geschlechterrolle auszutauschen; so wurde eine „Erinnerung“ im Erlebnispfad von *TELL!* erstellt und diese in Kleingruppen mit Peers und einer Jugendarbeiterin geteilt. Das von „Susi“ genutzte Piktogramm in Abbildung 3 verdeutlicht idealtypisch, dass die Jugendlichen sich selbst in der Kategorie „Mensch“ beschreiben, nicht über die Kategorien „Mann“ oder „Frau“; d.h. sie selbst verweigerten in ihren Erinnerungen die Adaption binärer Geschlechterrollen.

Die Analysen der Nutzer*innen-Erhebungen verweisen auf sehr unterschiedliche Aspekte der App und ihrer Nutzung. Während die einen jugendlichen Nutzer*innen das Schreiben heraus-

fordernd fanden und eigene Erfahrungen oder Erlebnisse schwer in Worte fassen konnten, weshalb sie sich durch Fragen inspirieren ließen, war für die anderen eine Galerie mit Kunstbildkarten der passende Ausgangspunkt, um Gefühlslagen auszudrücken. Die Möglichkeit der Erstellung von Erinnerungen als Verbindung von Text, Ton, Bild und Video fand bei den Nutzer*innen großen Anklang.

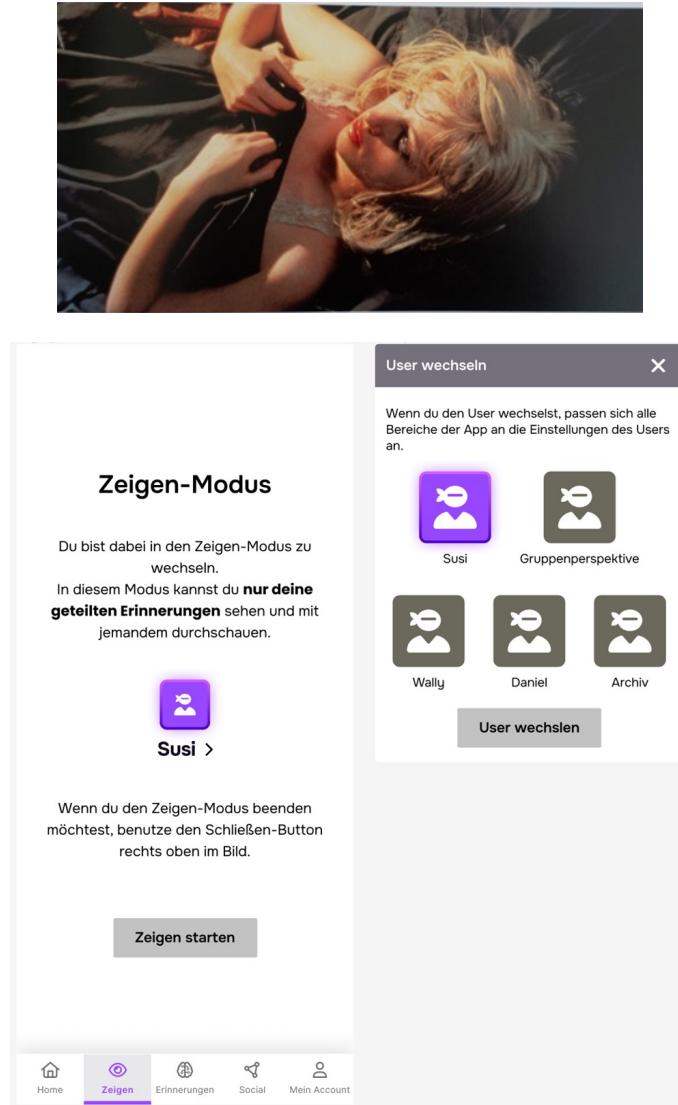


Abb. 3: Mensch im Bett

Mit anderen Worten: Die Erfahrung offener Bildung – im Sinne des sozialpädagogischen Konzepts nach Stephan Sting (2016) – ist nur dann für jugendliche Nutzer*innen möglich, wenn die technologisch auffindbare Struktur funktional undefiniert auftritt (vgl. dazu auch Walther 2014). Das bedeutet, dass visuelle Reize oder andere Nutzungsanregungen zwar gelegt werden können, die

Deutungsspektren und die von Nutzer*innen einnehmbaren Rollen und Positionierungen müssen jedoch offen bleiben. Die Workshops zeigten, dass Räume, in denen soziale Kategorien (Geschlecht, Status, Herkunft, Bildung etc.) vordefiniert sind, von den jugendlichen User*innen ungenutzt blieben. Nur Minimalstrukturen (bspw. Eckpunkte zum Einschätzen von Details der angelegten Erinnerungen) werden von Jugendlichen akzeptiert (vgl. dazu auch Abb. 4).

Deutlich wurde zudem, dass Nutzer*innen, die sich an einem biographischen Übergangsstadium und mithin in einem sozialen Statuswechsel befanden, die App auch ad hoc nutzten, um ihre Erfahrungen als „Erinnerungen“ anzulegen. So nutzten bspw. eine Jugendliche, deren Vater eine neue Frau heiratete, ein Jugendlicher, der gerade die Schule wechselte, oder ein anderer, der sich in einer prekären geschwisterlichen Situation befand, die App spontan und in der Betreuungssituation selbst, um eigene Erfahrungen auszudifferenzieren bzw. darzustellen (vgl. Workshop 7, September 2024; Workshop 14, Jänner 2025).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass der Eintrag einer „Erinnerung“ im Erlebnispfad der App offen für jedwedes Ausdrucksmittel und für jeden visuellen oder auditiv gefärbten Inhalt sein muss, der das Erfahrene stützt oder untermauert. Jede formale oder strukturelle Einschränkung, jede komplexe Norm der Wiedergabe führt zur Nicht-Nutzung, zum Weglegen, zum Nicht-Ausdruck einer Erinnerung. Wenn diese Bedingungen technisch erfüllt werden und die App tatsächlich einen offenen Bildungsraum bietet, um Erinnerungen festzuhalten bzw. zu teilen, werden tatsächlich authentische Erfahrungen dokumentiert.

So erzählten Jugendliche beim Erstellen der Erinnerung davon, wie sie mit Freund*innen in den Sommermonaten weite Strecken in die Donauauen hinein geradelt sind. Sie nahmen die Erzählung auf und untermalten die Bilder mit dieser Darstellung. Sie erzählten, dass sie im seichten Wasser geschaut hätten, ‚ob wir irgendwelche coole Sachen finden‘ und dass sie dabei auch Höhlen entdeckt hätten. An einem Tag hätten sie ‚eine Granate, Neun-Millimeter-Patronen und an einem anderen Ort eine Landmine‘ gefunden. Man einigte sich darauf, die Polizei zu kontaktieren. Am Telefon hätte es geheißen, ‚sie schauen sich's an‘. Gekommen wären sie nach zwanzig Minuten. Offensichtlich hatten sich die Jugendlichen aber direkt mit dem Bombenkommando in Verbindung gesetzt. Die Jugendlichen dokumentierten auch die zahlreichen Objekte, welche sie auf ihren Ausflügen gefunden hatten, auf ihren privaten Erlebnispfaden; diese thematisierten sie zwar, aber sie teilten sie nicht visuell mit den Jugendarbeiter*innen.



Abb. 4 Minimalstruktur beim Filtern von Erinnerungen

Die Metapher des Abenteuers ist hier geeignet, um das Bedürfnis nach Erleben, Reflexion & dem Teilen desselben interpretativ zu fassen. Wenn die App die vorhergehend genannten Bedingungen nach Privatsphäre und Offenheit ernst nimmt, bedient *TELL!* ein elementares Anliegen von jugendlichen Nutzer*innen: Sie wollen ihre Erlebnisse festhalten, davon erzählen und sie reflektieren (evtl. auch teilen). Die kleinste Irritation dieses Bedürfnisses, bspw. eine zu offensichtliche Aufforderung, über etwas zu schreiben, zu sprechen oder ein Video anzulegen, führt zum Weglegen des Testgeräts.

Insgesamt wird sichtbar, dass und wie die Teilnehmenden die eigene Biografie als Simulation denken und wie sie ihr Leben als ein Probethandeln (vorläufig) konstruieren. Ausgehend vom Participatory Design setzen sich die Jugendlichen proaktiv mit Geschlechterrollen, verschiedenen Lebensstilen und mit eigenen Chancen und Möglichkeiten auseinander. Dabei stießen sie an Grenzen, beispielsweise Umwelten, in denen Jugendliche nicht immer erwünscht sind und ihre Art der Nutzung nicht immer gefragt ist, wodurch sich auch Konfliktfelder eröffneten. Diese Räume digital

wie analog offen zu halten und auch in sozialpädagogischen Situationen das Prinzip der Offenheit zuzulassen, ist eine zentrale Lernerfahrung aus dem Projekt *TELL!*.

4.4 Unterschiedliche Blickwinkel durch „Perspektiven“

Sichtbar wurde im Rahmen des Projekts auch das jugendliche Bedürfnis, Erlebnisse aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten bzw. bei der Nutzung der App in verschiedene Rollen zu schlüpfen. Sie wollten von *TELL!* die Möglichkeit, die Rollen zu variieren, aus denen heraus sie Erinnerungen anlegen bzw. (re)konstruieren. Diese in der App als „Perspektiven“ bezeichnete Anordnung wurde mit dem Hauptaccount der jeweiligen Nutzer*in verknüpft und trug der Erfordernis Rechnung, dass Vergangenheit und Zukunft simultan und permanent auf Jugendliche einwirken. Erst wenn sie autonom und *in situ* entscheiden, in welcher Rolle sie eine Erinnerung dokumentieren (als Jugendclub-Besucherin, als Schwester, als beste*r Freund*in, als die, die ich sein will, etc.), gelingt die bereits frühzeitig von der App gewünschte Simulation.

Die Unterscheidung von Rollen bzw. Perspektiven bot den jugendlichen Nutzer*innen die Gelegenheit, die eigene Entwicklung reflexiv zu rekonstruieren, bewusst an sich selbst zu arbeiten und zu vergegenwärtigen, wie weit man innerhalb einer bestimmten Rolle mit einem bestimmten Vorhaben gekommen ist. Die *TELL!*-App diente so als eine Art Rollen- und Zeit-differenzierendes Tagebuch, mit welchem im Rückblick auf vergangene Monate, das vergangene Jahr, die eigene Entwicklung geblickt werden kann.

Fazit

KEOSITY wie auch *TELL!* machen deutlich, dass sich digitale Lösungen aus konkreten Lebenswelten (bspw. denen von Jugendlichen in bestimmten Sozialräumen) sowie aus spezifischen Praxisfeldern (bspw. der Offenen Jugendarbeit) und aus methodischen Fragen (bspw. nach biografischen Rekonstruktionen) entwickeln lassen. Die Applikationen können gezielt auf reale Problemstellungen eingehen und zur Reflexion anregen. Das Projektteam erfuhr durch die Entwicklung, welche Bedeutung die Autonomie in den Lebensvollzügen von Nutzer*innen hat und wie ernst dieses elementare Bedürfnis zu nehmen ist. Dies kann direkt auf Konzepte der Offenen Jugendarbeit übertragen werden. Dabei ist es essenziell, die Nutzer*innen als vulnerable Gruppe zu sehen, die in den Innovationsprozessen großer Technologiekonzerne oft kaum Gehör findet (vgl. Park/Humphry 2019: 940).

Digitale Biografiearbeit benötigt partizipative, ethisch fundierte und sozialraumorientierte Ansätze. *TELL!* zeigt, dass Jugendliche als Co-Designer*innen digitale Autonomie- und Bildungsräume schaffen können. Voraussetzung dafür ist die konsequente Ausrichtung an ihren Bedürfnissen: Nicht Belehrung oder technologische Vorgaben, sondern Entwicklungsarbeit, die im Alltag der

Nutzer*innen verankert ist und die gewährleistet bleiben muss, um jugendliche Teilhabe zu sichern.

Partizipation muss früh beginnen. Am besten sollte sie von Beginn an ins Forschungsdesign einfließen und es sollten die Zielgruppen als zentrale Stakeholder bei der Anforderungsdefinition eingebunden werden. Ein Umdenken im Entwicklungsprozess der App *TELL!* führte zu einer grund-sätzlichen Infragestellung des Technologiebegriffs: Technologie zeigte sich nicht mehr als neutral, sondern wurde im Laufe der Entwicklung von allen Beteiligten als sozial eingebettete Wirkmacht verstanden (vgl. Baecker/Grottke/König 2021: 157f.). Jugendliche sind vulnerable und gleichzeitig handlungsfähige Akteur*innen – Technologien müssen diese Ambivalenz anerkennen und ermöglichen.

Der für die Entwicklung von *TELL!* angewandte transdisziplinäre Technikbegriff ermöglichte es, jugendliche Lebens-, Spiel- und Bildungsräume aus unterschiedlichen wissenschaftlichen, sozialen, kulturellen, psychologischen, geografischen sowie technisch-funktionalen Perspektiven zu betrachten. Dadurch konnte die App so gestaltet werden, dass die hinter den Lebensäußerungen der Jugendlichen stehenden Erwartungen und Vorstellungen sichtbar und gemeinsam mit ihnen bearbeitbar wurden. Ethische Grundbedingungen, technische Machbarkeiten sowie soziale Must-Haves und No-Gos konnten zusammen durchgedacht werden. Inklusion wurde nicht als Nice-to-Have behandelt, sondern bekam denselben Stellenwert wie etwa die Gestaltung technologischer Schnittstellen in den digitalen Entwürfen der App (vgl. Bosse 2021: 53f.).

Die Jugendlichen der Studie nutzten *TELL!* als Bildungsinstrument, um neue Räume zu erkunden und ihre Mobilität zu dokumentieren. Dadurch wurden auch gängige Fehlannahmen aus der Forschung korrigiert, etwa die Vorstellung, Privatsphäre spiele für Jugendliche keine große Rolle. Gerade im Kontext biografischer Arbeit erwies sich die Privatsphäre als grundlegende Voraussetzung für den Aufbau von Vertrauen und die schlussendliche Nutzung.

Der durch *TELL!* geschaffene Möglichkeitsraum eröffnete auch einen neuen Blick auf die methodischen Ansätze der Sozialen Arbeit im Allgemeinen und der Biographiearbeit im Besonderen und bot Nutzer*innen zugleich einen Schutzraum zur Stärkung ihrer Selbstwirksamkeit, ohne dass pädagogische Zielsetzungen oder der Aufbau digitaler Kompetenzen ausgeblendet wurden. Die gesellschaftliche Bedeutung des Projekts liegt in der engen Verzahnung von Technologieentwicklung und Sozialer Arbeit: Entwicklung und Bildung bedürfen eines transdisziplinären Technik-Begriffs, der Fragen aus der Sozialen Arbeit ebenso betrifft wie solche von klassischen Ingenieurswissenschaften. Autonomie-Bedürfnisse von Nutzer*innen ernst zu nehmen und Kollaboration auf Augenhöhe zwischen Professionen, Disziplinen und Nutzer*innen zu bewahren und zu schützen, ist ein, wenn nicht der zentrale Lernertrag aus dem Entwicklungsprozess zu *TELL!*

Verweise

i Förderzeitraum: März 2022 bis Oktober 2025. Projektpartner: TU Wien, ovos media GmbH, Loidl Consulting, Bertha von Suttner Privatuniversität, OTH Regensburg, Kolleg Sozialpädagogik, Römerland Carnuntum Jugend und Jugend:Info NÖ. Die jugendlichen Testpersonen (N=30) waren von Beginn an in die Forschungs- und Entwicklungsarbeit nach den Grundsätzen des Participatory Designs inkludiert und wurden eng von Römerland Carnuntum Jugend begleitet. Die Auswahl erfolgte nach dem Zufallsprinzip und umfasste ausschließlich die Besucher*innen der regionalen Jugendclub-Angebote. Ein Sampling im eigentlichen Sinne (bspw. entlang von sozistrukturellen Parametern) kam nicht zur Anwendung, ging es doch in erster Linie um das Recruiting von Jugendlichen für diesen langen Zeitraum bzw. darum, sie durchgehend zu motivieren und im Entwicklungsprozess zu halten.

ii Dieser Begriff stammte aus dem KEOSITY Entwicklungsprozess. Er markiert die entscheidenden Stellen im Storytelling, an denen biografische Fragen an Untersuchungspersonen herangetragen wurden. Mit diesem Begriff wurde im Rahmen von TELL! nicht mehr hantiert, markiert er doch eine mit unangenehmen Gefühlen assoziierte Erfahrung (vgl. Ravens-Sieberer et al. 2021).

iii Probleme, die sich aus dem Nutzungsverhalten dieser neuen Medien ergeben wie bspw. Cybermobbing, werden in der öffentlichen Debatte vielfach noch und in erster Linie auf die Nutzer*innen selbst zurückgeführt und werden nur selten mit nationalstaatlichen und supranationalen Regulierungsmaßnahmen bzw. breiteren Diskursen in Zusammenhang gebracht.

iv Insgesamt gab es 40 Erhebungssituationen nach dem Participatory Design. Zum Teil fanden diese in Paper-and-Pencil-Workshops, zum Teil in Form reiner Gruppendiskussionssettings mit digitaler Unterstützung statt. Alle Workshops sind aufgezeichnet und transkribiert worden. Mittels Conversation Analysis wurden die Sprachdaten ausgewertet und in die Programmanforderungen übersetzt.

v MEESTAR ist ein standardisiertes Verfahren zur Erhebung aller offenen Fragen aus jeder Stakeholder- bzw. Interessensgruppe, die ethisch von Relevanz bzw. die widersprüchlich erscheinen. Die MEESTAR-Methode bietet einen strukturierten Ansatz zur Betrachtung aus individueller, organisatorischer und gesellschaftlicher Perspektive, wobei die Dimensionen unterschiedlich bewertet werden können (vgl. Manzeschke 2015). Zum Beispiel zeigte sich, dass Privatheit für die Jugendlichen relevanter war als für die Jugendarbeiter*innen oder Programmierer*innen. Die ethische Risikoabschätzung erfolgt in vier Stufen: von ‚unbedenklich‘ bis ‚abzulehnen‘.

vi Römerland Carnuntum Jugend rekrutierte die Untersuchungsgruppen in mehreren Jugendzentren des Bezirks und begleitete mit den Forscher*innen und Entwickler*innen das App-Design den gesamten Forschungsprozess hindurch.

Literatur

Andresen, Sabine/Heyer, Lea/Lips, Anna/Rusack, Tanja/Schröer, Wolfgang/Thomas, Severine/Wilmes, Johanna (2020): „Kindheit – Jugend – Familie in der Corona-Zeit“. Institut für Sozial- und Organisationspädagogik, Universitätsverlag Hildesheim. DOI: 10.18442/163

Bäcker, Eva Maria/Grottke, Markus/König, Andreas (2021): Chancen digitaler Technologien für die Soziale Arbeit? Überlegungen zu Social Entrepreneurship unter Einsatz von digitalen Lerntechnologien, virtuellem Kontext. In: Wunder, Maik (Hg.): Digitalisierung und Soziale Arbeit. Transformationen und Herausforderungen. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt 2021, S. 157–171. DOI: 10.25656/01:23167

Bär, Dorothee (2018): Digitale Transformation und gesellschaftliche Teilhabe: In: Bär, Dorothee/Grädler, Thomas/Mayr, Robert (Hg.): Digitalisierung im Spannungsfeld von Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und Recht. Berlin/Heidelberg: Springer, S. 1–10.

Bosse, Ingo (2021): Digitalisierung und Inklusion. In: Zugehörigkeit und Partizipation, 1(279), S. 51–59.

Brandstetter, Manuela/Schroll-Decker, Irmgard/Townsend, Mira (2025): (Bildungs)bedürfnisse junger & älterer Menschen im „ländlichen Raum“ – Raumsensible Wege aus Engführungen „des Ländlichen“. In: Füssenhäuser, Cornelia (Hg.): Perspektive der Bedürfnistheorie / Capability Approach. Weinheim: Beltz Juventa (im Erscheinen).

Eisewicht, Paul/Steinmann, Nico/Kortmann, Pauline (2021): Die globale Corona-Pandemie im Spiegel persönlicher Postings – Plattformbezogene Kommunikationsmodi in Sozialen Medien. In: Österreichische Zeitschrift für Soziologie, 46(4), S. 353–384.

El-Mafaalani Aladin/Kurtenbach, Sebastian/Strohmeier Klaus Peter (2025): Kinder – Minderheiten ohne Schutz: Aufwachsen in der alternden Gesellschaft. Köln: Kiepenheuer & Witsch.

Hölzle, Christina/Jansen, Irma (Hg.) (2011): Ressourcenorientierte Biografiearbeit. Grundlagen – Zielgruppen – Kreative Methoden. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Lattschar, Birgit/Wiemann, Irmela, (2018): Mädchen und Jungen entdecken ihre Geschichte. Grundlagen und Praxis der Biografiearbeit. Weinheim: Beltz Juventa.

Longley, Arthur. P. (2009): Digital Biography: Capturing Lives Online. In: Auto/Biography Studies, 24(1), S. 74–92.

Manzeschke, Arne (2015): MEESTAR: Ein Modell angewandter Ethik im Bereich assistiver Technologien. In: Weber, Karsten/Frommeld, Debora/Manzeschke Arne/Fangerau, Heiner (Hg.): Technisierung des Alltags: Beitrag für ein gutes Leben? Stuttgart: Franz Steiner, S. 263–283.

Maryani, Eni/Rahmawan, Detta/Garnesia, Irma/Ratmita. Reksa A. (2020): Management and Psychological Aspect: Teenagers' Awareness of Privacy in Social Media. In: Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia, 5(2), S. 168–178. DOI: <https://doi.org/10.25008/jkiski.v5i2.429>

Park, Sora/Humphry, Justin. (2019): Exclusion by design: intersections of social, digital and data exclusion. In: Information, Communication & Society, 22(7), S. 934–953.

Ravens-Sieberer, Ulrike/Kaman, Anne/Otto, Christiane/Adedeji, Adekunle/Napp, Ann-Kathrin/ Becker, Marcia/Hurrelmann, Klaus (2021): Seelische Gesundheit und psychische Belastungen von Kindern und Jugendlichen in der ersten Welle der COVID-19-Pandemie. Ergebnisse der COPSY-Studie. In: Bundesgesundheitsblatt-Gesundheitsforschung-Gesundheitsschutz, 64(12), S. 1512–1521.

Rosenstein, Barbara (2002): Video use in social science research and program evaluation. In: International journal of qualitative methods, 1(3), S. 22–43.

Sagygin, Yücel/Gogus, Aytac (2019): Privacy perception and information technology utilization of high school students. In: Heliyon, 5(5), DOI: 10.1016/j.heliyon.2019.e01614

Sauter, Daniel/Wyss, Kurt (2013): Mobilität von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Veränderungen zwischen 1994 und 2021. Analyse basierend auf dem Mikrozensus Mobilität und Verkehr. https://www.mobilservice.ch/admin/data/files/news_section_file/file/3655/zusammenfassung_en.pdf?lm=1446565257 (23.08.2025).

Simonsen, Jesper/Robertson, Toni (2013): Routledge International Handbook of Participatory Design. New York: Routledge.

Stewart, Tom/Duncan, Scott/Chaix, Basile/Kestens, Yan (2015): A novel assessment of adolescent mobility: a pilot study. In: International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity, 12(18). <https://link.springer.com/article/10.1186/s12966-015-0176-6> (25.11.2025).

Sting, Stephan (2016): Bildung im sozialen Raum. Überlegungen zu einer sozialpädagogischen Konzeption von Bildung. In: Zeitschrift für Sozialpädagogik, 14(2), S. 118–139.

Walther, Andreas (2014): Aneignung und Anerkennung. Subjektbezogene und soziale Dimensionen eines sozialpädagogischen Bildungsbegriffs. In: Deinet, Ulrich/ Reutlinger, Christian (Hg.): Tätigkeit – Aneignung – Bildung. Wiesbaden: Springer VS, S. 97–111.

Whalen, Jack/Raymond, Geoffrey. T. (2000): Conversation Analysis. In: Borgatta, Edgar/Borgatta, Maria (Hg.): The Encyclopaedia of Sociology. 2. Aufl. Santa Barbara: Macmillan, S. 431–439.

Zartler, Ulrike/Dafert, Vera/Dirnberger, Petra (2021): What will the coronavirus do to our kids? Parents in Austria dealing with the effects of the COVID-19 pandemic on their children. In: JFR – Journal of Family Research, 34(1), S. 367–393. <https://doi.org/10.20377/jfr-713>

Über die Autor_innen

Prof. Dr. habil. Manuela Brandstetter

manuela.brandstetter@oth-regensburg.de

Professorin für Methoden & Organisation an der OTH Regensburg.

Mag. (FH) Andrea Rainer Cerovská, MA

rainer-cerovska@loidl-consulting.at

Project Management bei LOIDL Consulting & IT Services GmbH.

Stefan Leipold

leipold@loidl-consulting.at

Leiter Softwareentwicklung & Forschung bei LOIDL Consulting & IT Services GmbH.

Mag. Rer. Nat. Julia Rose

jr@ovos.at

Content, Game Designer & Editor, Koordination UI/UX Design bei ovos media GmbH.

Lukas Spreitzer, MSc

ls@ovos.at

Technischer Projektleiter.