

KONZEPT FÜR DAS PROJEKT „KONRAD“

„KRAH-KRAH, DAS WAR JA KLAR!“ EIN SCHNABEL VOLL SUBSTANZ FÜR DIE SOZIALE ARBEIT

Inhaltsverzeichnis

Vorwort: Wie Konrad entstand – eine persönliche Einführung	2
1. Ausgangslage und Idee	3
2. Ziele und Nutzen	3
2.1. WISSENSVERMITTLUNG MIT HALTUNG	4
2.2. ABBAU VON BARRIEREN DURCH HUMOR	4
2.3. REFLEXIONSFIGUR FÜR DEN DIGITALEN DISKURS.....	4
2.4. ANSPRACHE NEUER ZIELGRUPPEN.....	4
2.5. ROLLENTIELFALT UND EINSATZFLEXIBILITÄT	4
3. Professioneller Einsatz in der Sozialen Arbeit	5
3.1. IN DER FORT- UND WEITERBILDUNG	5
3.2. IN DER ÖFFENTLICHKEITSARBEIT	5
3.3. IN DER PÄDAGOGISCHEN PRAXIS MIT JUGENDLICHEN	5
3.4. IN DER FACHKOMMUNIKATION UND AUF TAGUNGEN.....	6
3.5. IN DER (DIGITALEN) PARTIZIPATION	6
4. Methodische Zugänge	6
4.1. EDUTAINMENT – BILDUNG TRIFFT UNTERHALTUNG	6
4.2. AVATARE ALS „DRITTE POSITION“	6
4.3. HUMOR ALS SOZIALPÄDAGOGISCHES WERKZEUG	7
4.4. GAMIFICATION UND INTERAKTIVITÄT	7
4.5. PERSONALISIERUNG UND BEZIEHUNGSaufbau	7
5. Grenzen und Herausforderungen	7
5.1. TECHNISCHE LIMITATIONEN.....	7
5.2. GEFahr DER BANALISIERUNG	8
5.3. ZIELGRUPPENSPEZIFISCHE AKZEPTANZ.....	8
5.4. ETHISCHE VERANTWORTUNG.....	8
5.5. RESSOURCEN- UND PFLEGEaufwand.....	8
5.6. MISSVERSTÄNDNISSE & MEDIALE RAHMUNG	8
6. Vision und Weiterentwicklung	9
6.1. KONRAD ALS FESTER BESTANDTEIL DIGITALER BILDUNG.....	9
6.2. KONRAD ALS DISKURFIGUR IN FACHDEBATTEN	9
6.3. INTEGRATION IN PARTIZIPATIVE PLATTFORMEN.....	9
6.4. ÖFFNUNG FÜR CO-CREATION UND COMMUNITY-BEZUG.....	9
6.5. FORSCHUNG & DOKUMENTATION	10
6.6. NACHHALTIGE VERANKERUNG UND ETHIK	10

VORWORT: WIE KONRAD ENTSTAND – EINE PERSÖNLICHE EINFÜHRUNG

Die Idee zu **Konrad** ist nicht zufällig entstanden. Sie ist das Ergebnis meiner langjährigen Auseinandersetzung mit **Digitalisierung in der Sozialen Arbeit** – und meiner tiefen Faszination für **Rabenvögel**, die mich seit vielen Jahren begleiten. Ich betreibe dazu sogar eine eigene Website: <https://www.tiamat.at/Rabenvogel>

Rabenvögel sind für mich weit mehr als kluge Tiere. Sie stehen symbolisch für **Intelligenz, soziale Komplexität, Grenzgängertum und Ironie** – alles Eigenschaften, die ich in meinem digitalen Projekt aufgreifen wollte. In vielen Kulturen gelten Kolkraben als Boten, Beobachter und Kommentatoren – mit wachem Blick und spitzer Zunge.

So eine Figur fehlte mir im digitalen Diskurs der Sozialen Arbeit: Eine Stimme, die **humorvoll, klug und kritisch** begleitet – ohne zu belehren. Ein Charakter, der **zwischen Ernst und Ironie** pendelt und dabei zum Nachdenken anregt. Ein Vermittler, der **digitale Tiefe mit Leichtigkeit** verbindet.

Und so wurde **Konrad** geboren – mein digitaler Kolkrabe mit Haltung, Charme und einem ziemlich frechen Schnabel.

Der Moment, als Konrad das erste Mal sprach – mit seiner Stimme, seinen Bewegungen, seinem typischen Tonfall – war großartig. Es war, als hätte eine Idee plötzlich ein eigenes Leben angenommen – lebendig, interaktiv und voller Potenzial.

Konrad ist für mich mehr als ein Avatar. Er ist eine Art **digitaler Alter Ego mit Schnabel**, ein Vermittler zwischen den Welten: zwischen Fachlichkeit und Humor, zwischen Mensch und Maschine, zwischen Technik und Haltung. Mit diesem Konzept möchte ich zeigen, dass **Digitalisierung in der Sozialen Arbeit mehr sein kann als Tools und Technik** – nämlich auch Ausdrucksform, Dialogfläche und kreativer Möglichkeitsraum.



1. AUSGANGSLAGE UND IDEE

Die digitale Transformation stellt auch die Soziale Arbeit vor tiefgreifende Veränderungen. Neben technischen Herausforderungen wie Datenschutz, Plattformkompetenz oder digitaler Infrastruktur geht es vor allem um die *Frage nach neuen Formen der Kommunikation, Interaktion und Wissensvermittlung*. Fachkräfte, Studierende und Zielgruppen der Sozialen Arbeit bewegen sich zunehmend in digitalen Räumen, doch die Anschlussfähigkeit fachlicher Inhalte an diese Realitäten ist nicht selbstverständlich.

Zugleich zeigt sich in der Praxis: Viele Menschen, ob jung oder alt, reagieren auf klassische Formate (Fachtexte, PowerPoint-Präsentationen, lineare E-Learning-Kurse) mit Überforderung, Desinteresse oder dem Gefühl, nicht abgeholt zu werden. Hier braucht es neue Wege – *niedrigschwellige, kreative, aber dennoch gehaltvolle Formate*, die Fachinhalte lebendig machen, ohne sie zu trivialisieren.

Vor diesem Hintergrund entstand die Idee zu „*Konrad*“, einem digitalen Kolkraben-Avatar, der eine neue Art von Vermittlungsfigur verkörpert:

- Nicht-menschlich, aber hochkommunikativ
- Klug, ironisch, frech – aber immer mit Haltung
- Zwischen Figur und Funktion – nicht nur Maskottchen, sondern Diskurspartner

Konrad agiert als *digitale Reflexionsfigur*, die Inhalte kommentiert, hinterfragt und pointiert vermittelt. Er ist eine Mischung aus Erklärvogel, philosophischem Beobachter und charmanthem Störenfried – eine Figur, die in der Lage ist, *Wissen anders zugänglich zu machen*, Distanz zu reduzieren und Interesse zu wecken, gerade auch bei digitalen Skeptiker:innen oder bildungsferneren Zielgruppen.

Die Wahl eines *Kolkraben* ist dabei bewusst getroffen: Rabenvögel gelten als *hochintelligent, anpassungsfähig und sozial komplex* – Eigenschaften, die auch in der Sozialen Arbeit von zentraler Bedeutung sind. Sie stehen zudem symbolisch für Grenzgängerrollen, Zwischenwelten und kritische Perspektiven – ganz im Sinne eines professionellen Kommentators, der *nicht belehrt, sondern zum Denken anregt*.

In der Verbindung mit moderner Avatar-Technologie und KI-gestützter Sprachverarbeitung entsteht so ein innovatives Werkzeug, das nicht nur unterhält, sondern zur *Digitalisierung der Sozialen Arbeit auf Augenhöhe* beiträgt – und das mit einem Augenzwinkern.

2. ZIELE UND NUTZEN

Das Projekt „*Konrad*“ verfolgt das Ziel, einen neuen, innovativen Zugang zu *Wissensvermittlung, Reflexion und digitaler Interaktion* in der Sozialen Arbeit zu schaffen. In einer Zeit, in der Informationen im Überfluss verfügbar, aber oft schwer zugänglich oder wenig einprägsam sind, braucht es *Formate mit Persönlichkeit, Haltung und Wiedererkennungswert*. Konrad erfüllt genau diese Funktion – als *digitale Vermittlungsfigur mit Charakter und Tiefgang*.

2.1. WISSENSVERMITTLUNG MIT HALTUNG

Konrad übersetzt komplexe Inhalte in eine Sprache, die **verständlich, humorvoll und pointiert** ist – ohne an inhaltlicher Tiefe zu verlieren. Durch seine kommentierende und manchmal auch provokative Art regt er zur Auseinandersetzung an und kann helfen, Fachinhalte nicht nur zu vermitteln, sondern **emotional zu verankern**.

2.2. ABBAU VON BARRIEREN DURCH HUMOR

Viele Menschen begegnen digitalen Themen oder fachlichen Diskursen mit Unsicherheit oder Ablehnung. Konrad begegnet dieser Distanz mit Humor, Ironie und einem augenzwinkernden Ton. Dadurch schafft er einen niedrigschwelligen Zugang, der es ermöglicht, auch komplexe Themen **spielerisch und unterhaltsam** zu vermitteln.

2.3. REFLEXIONSFIGUR FÜR DEN DIGITALEN DISKURS

Als nicht-menschliche, aber sprechende Figur nimmt Konrad eine **besondere Position im Diskurs** ein: Er ist weder Autorität noch Zielgruppe, sondern ein intelligenter Dritter, der sich über menschliches Verhalten wundert, es hinterfragt, analysiert – und kommentiert. Diese Rolle ermöglicht neue Formen der Reflexion, gerade in Bezug auf **Machtverhältnisse, Routinen und blinde Flecken** im Feld der Sozialen Arbeit.

2.4. ANSPRACHE NEUER ZIELGRUPPEN

Gerade jüngere Menschen oder digital-affine Zielgruppen sind für klassische Formate oft schwer erreichbar. Konrad hingegen spricht durch seinen Look, seinen Humor und seinen ungewöhnlichen Kommunikationsstil besonders jene an, die sich sonst wenig mit sozialfachlichen Themen beschäftigen würden – sei es auf **Social Media, in Videos oder interaktiven Lernsettings**.

2.5. ROLLENTVIelfALT UND EINSATZFLEXIBILITÄT

Konrad ist kein statisches Maskottchen, sondern eine vielseitige Figur, die je nach Kontext unterschiedliche Rollen einnehmen kann:

- Erklärvogel in Videoclips oder Lernmodulen
- Kommentator in Präsentationen oder Tagungen
- Diskurspartner in interaktiven Formaten oder Workshops
- Mentor oder Provokateur in pädagogischen Settings

Diese Rollen können situativ angepasst werden und ermöglichen eine **hohe Anschlussfähigkeit** an unterschiedliche Formate und Zielgruppen.

3. PROFESSIONELLER EINSATZ IN DER SOZIALEN ARBEIT

Konrad ist mehr als eine nette Spielerei – er ist ein vielseitig einsetzbares **Werkzeug professioneller digitaler Praxis**, das sich methodisch fundiert in unterschiedlichste Kontexte der Sozialen Arbeit integrieren lässt. Seine besondere Stärke liegt in der Verbindung von **kommunikativer Leichtigkeit** mit **inhaltlichem Tiefgang**, wodurch er in der Lage ist, Lern- und Interaktionsprozesse wirksam zu unterstützen.

3.1. IN DER FORT- UND WEITERBILDUNG

In Seminaren, Online-Kursen und Fachvorträgen kann Konrad als **digitaler Co-Referent** eingesetzt werden. Er kommentiert Inhalte, stellt (provokante) Fragen, macht Zusammenfassungen oder regt zur Reflexion an. Dabei bricht er den klassischen „Frontalvortrag“ auf und sorgt für **Bewegung im Denken** – ganz im Sinne aktivierender Didaktik.

Beispiel:

Ein Fachvortrag zu Datenschutz in der Sozialen Arbeit wird durch Konrad ergänzt, der immer wieder „zwischenruft“, z. B.: *„Krah-krah, ihr Menschen redet von Datenschutz und postet gleichzeitig eure Mittagessen auf fünf Plattformen. Na, wie passt das zusammen?“*

3.2. IN DER ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

Konrad eignet sich hervorragend für den Einsatz auf **Social Media** – sei es als Protagonist in kurzen Erklärvideos, als Kommentator aktueller Themen oder als Stimme in interaktiven Formaten. Durch seinen Wiedererkennungswert und seinen unterhaltsamen Stil kann er **schwierige Themen zugänglich** machen und eine breitere Öffentlichkeit erreichen.

Beispiel:

Auf Instagram oder TikTok kommentiert Konrad gesellschaftliche Entwicklungen, z. B. den Einsatz von KI im Sozialbereich – stets mit Charme und Haltung.

3.3. IN DER PÄDAGOGISCHEN PRAXIS MIT JUGENDLICHEN

Gerade in der offenen Jugendarbeit oder in medienpädagogischen Projekten kann Konrad als **Icebreaker und Reflexionsfigur** wirken. Jugendliche nehmen ihn oft als „coolen“ oder „witzigen“ Charakter wahr, der gleichzeitig auch **kritische Impulse** setzt. Denkbar ist z. B. der Einsatz in Workshops zu Cybermobbing, digitaler Selbstinszenierung oder Medienkritik.

Beispiel:

In einem Workshop zur Selbstdarstellung im Netz reagiert Konrad auf Profilbilder oder Social-Media-Posts mit sarkastischen Kommentaren – und eröffnet so das Gespräch über Selbstwahrnehmung und Fremdbild.

3.4. IN DER FACHKOMMUNIKATION UND AUF TAGUNGEN

Auf Fachtagungen, Barcamps oder Online-Kongressen kann Konrad als **digitaler Begleiter oder Kommentator** eingesetzt werden. Er kann Zwischenrufe platzieren, Diskussionsbeiträge einleiten oder auf humorvolle Weise kritische Aspekte sichtbar machen. Das lockert die Atmosphäre und fördert zugleich die Auseinandersetzung mit oft „sperrigen“ Themen.

Beispiel:

Konrad wird im Livestream eingeblendet und kommentiert ausgewählte Aussagen von Vortragenden – mit einem frechen, aber respektvollen Ton. Das sorgt für Lacher, aber auch Nachdenken.

3.5. IN DER (DIGITALEN) PARTIZIPATION

In digitalen Beteiligungsformaten kann Konrad eine moderierende oder aktivierende Rolle einnehmen – zum Beispiel als **Interaktionsfigur** in Online-Plattformen, Umfragen oder virtuellen Diskursräumen. Seine „nicht-menschliche“ Art erlaubt es Teilnehmenden oft, **offener zu agieren**, da sie keine zwischenmenschliche Bewertung fürchten müssen.

Beispiel:

Nutzer:innen beantworten Fragen in einer interaktiven Umfrage, und Konrad reagiert direkt – mal zustimmend, mal ironisch – und fordert zur Begründung auf.

4. METHODISCHE ZUGÄNGE

Der Einsatz von Konrad ist nicht nur charmant und auffällig, sondern **methodisch fundiert**. Als digitale Vermittlungsfigur verbindet er unterschiedliche didaktische Ansätze, die in der Sozialen Arbeit und insbesondere in der Bildungsarbeit mit Fachkräften, Jugendlichen und digital-affinen Zielgruppen zunehmend an Bedeutung gewinnen.

4.1. EDUTAINMENT – BILDUNG TRIFFT UNTERHALTUNG

Konrad ist ein Paradebeispiel für den **Edutainment-Ansatz**: Er vermittelt Wissen nicht belehrend, sondern unterhaltsam. Dabei hält er stets die Balance zwischen Leichtigkeit und Substanz. Durch Humor, Überraschungsmomente und seine unverwechselbare Persönlichkeit bleibt er **im Gedächtnis** – und verankert Inhalte nachhaltiger als reine Informationsvermittlung. Dieser Zugang entspricht dem lernpsychologischen Prinzip der **emotionalen Anker**: Was uns zum Lachen bringt, bleibt haften – und öffnet den Weg zu tiefergehender Auseinandersetzung.

4.2. AVATARE ALS „DRITTE POSITION“

Konrad verkörpert eine sogenannte **dritte Position**: Er ist weder Teilnehmende:r noch Lehrperson, weder Fachkraft noch Klient:in – sondern steht „außen“, beobachtet, kommentiert und spiegelt. Damit erfüllt er eine ähnliche Funktion wie Figuren in **soziodramatischen Methoden** oder **Systemaufstellungen**, die zwischenmenschliche Dynamiken sichtbar machen, ohne direkt zu konfrontieren. In digitalen Settings nimmt er so eine **Moderations- oder Spiegelrolle** ein, die Reflexion

fördert, ohne Widerstand auszulösen – ideal für sensible Themen, bei denen direkte Konfrontation problematisch wäre.

4.3. HUMOR ALS SOZIALPÄDAGOGISCHES WERKZEUG

Konrad nutzt Humor nicht als reinen Unterhaltungseffekt, sondern als *pädagogisches Mittel*, das Beziehungen stärkt, Lernprozesse aktiviert und Perspektivwechsel ermöglicht. Humor entkrampft, schafft Nähe und öffnet Räume für Auseinandersetzung – gerade dann, wenn Themen herausfordernd oder emotional besetzt sind. Dabei ist Konrads Humor nie beliebig: Er ist *intelligent, manchmal sarkastisch, aber nie verletzend* – und erfüllt damit die Kriterien eines professionell verantworteten pädagogischen Zugangs.

4.4. GAMIFICATION UND INTERAKTIVITÄT

Konrad eignet sich hervorragend für *spielerische Formate*. Ob als Quizmaster, Herausforderer in kleinen Wissensduellen oder als Kommentator in interaktiven Online-Modulen – er bringt einen spielerischen Reiz ein, der zur *Aktivierung und Teilhabe* motiviert. Solche *Gamification-Elemente* können auch in eher trockene Themen (z. B. Ethik, Datenschutz, Digitalisierung) Leichtigkeit bringen. In Kombination mit digitalen Tools entstehen *vielfältige methodische Szenarien* – von Mini-Challenges bis zu komplexeren Planspielen mit Konrad als Begleiter.

4.5. PERSONALISIERUNG UND BEZIEHUNGSaufbau

Durch seine Stimme, seinen Stil und seine wiedererkennbare Persönlichkeit kann Konrad als *wiederkehrende Figur* in Lern- oder Beteiligungssettings Vertrauen aufbauen. Wenn er sich – z. B. durch KI oder bewusst eingesetzte Wiederholungen – an frühere Inhalte erinnert oder persönliche Running Gags aufgreift, entsteht ein Gefühl von *Kontinuität und Beziehung*. Gerade in digitalen Räumen, in denen zwischenmenschliche Wärme oft verloren geht, kann Konrad diese Lücke teilweise füllen – mit Witz, Haltung und einem „lebendigen“ Zugang zur Kommunikation.

5. GRENZEN UND HERAUSFORDERUNGEN

So charmant, klug und innovativ Konrad als digitale Vermittlungsfigur auch ist – sein Einsatz bringt bestimmte *Herausforderungen, Spannungsfelder und methodische Grenzen* mit sich. Diese zu reflektieren ist zentral, um *einen verantwortungsvollen, professionellen Umgang* mit Konrad zu gewährleisten.

5.1. TECHNISCHE LIMITATIONEN

Die Qualität von Konrads Kommunikation steht und fällt mit den technischen Möglichkeiten – insbesondere mit:

- Sprachsynthese & Schnabel-Synchronisation
- Animationsqualität
- Reaktionsgeschwindigkeit & Interaktivität

Je nach eingesetzter Software und Hardware können Einschränkungen in Natürlichkeit, Timing oder Ausdruck entstehen. Hier gilt: Technik sollte *unterstützen, nicht irritieren* – und darf den Inhalt nicht in den Schatten stellen.

5.2. GEFAHR DER BANALISIERUNG

Der Grat zwischen unterhaltsam und albern ist schmal. Wenn Konrad nicht klar als *reflektierende, diskursfähige Figur* positioniert wird, besteht das Risiko, dass er als bloßer Spaßvogel oder digitales Gimmick wahrgenommen wird – insbesondere von Fachpublikum. Eine *klare inhaltliche Rahmung* und Einbettung in den fachlichen Kontext sind daher essenziell.

5.3. ZIELGRUPPENSPEZIFISCHE AKZEPTANZ

Nicht alle Zielgruppen reagieren offen auf den Einsatz von Avataren oder tierischen Figuren. Manche Fachkräfte (insbesondere im klassischen Kontext) könnten den Eindruck haben, Konrad nehme Themen nicht „ernst genug“. Hier braucht es Fingerspitzengefühl:

- Wann passt Konrad – und wann nicht?
- Welche Tonalität ist angebracht?
- Wie kann Akzeptanz durch Kontextualisierung geschaffen werden?

5.4. ETHISCHE VERANTWORTUNG

Auch wenn Konrad „nur ein Avatar“ ist, bleibt die *ethische Verantwortung bei seiner menschlichen Gestalterin*. Dazu gehören:

- Keine Bloßstellung oder ironische Herabsetzung sensibler Inhalte.
- Keine Nutzung bei traumabezogenen oder hochbelastenden Themen.
- Keine pseudopartizipativen Settings, in denen Konrad „Fragen stellt“, aber reale Rückmeldemöglichkeiten fehlen.

Konrad darf also nicht zum Feigenblatt werden, hinter dem sich fehlende echte Beteiligung oder inhaltsarme Unterhaltung verstecken.

5.5. RESSOURCEN- UND PFLEGEAUFWAND

Ein Avatar wie Konrad *lebt von konsistenter Pflege*: Inhalte müssen erstellt, aktualisiert, technisch gewartet und stilistisch geschärft werden. Dazu kommt ein *hoher kreativer Anspruch*: Konrads Aussagen sollen unterhaltsam, aber substantiell sein – das verlangt Zeit, Aufmerksamkeit und Feingefühl. Auch wenn Konrad digital ist: Er braucht Zuwendung.

5.6. MISSVERSTÄNDNISSE & MEDIALE RAHMUNG

In sozialen Medien oder Videos kann es leicht zu *Missverständnissen* kommen, wenn Konrads ironischer Ton nicht erkannt oder aus dem Zusammenhang gerissen wird. Deshalb ist eine *sorgfältige mediale Rahmung* wichtig:

- Einbettung in erklärende Formate
- Klare Zielgruppenadressierung
- Sichtbare Trennung zwischen Ironie & Fakten

6. VISION UND WEITERENTWICKLUNG

Konrad ist mehr als ein einmaliges Projekt – er ist eine *lernende, mitwachsende Figur*, die sich stetig weiterentwickeln kann. Seine Stärke liegt in der *Verbindung von technischer Innovation, pädagogischer Reflexion und stilistischer Klarheit*. Die Vision ist es, Konrad als *dauerhaftes, professionelles Element* der digitalen Sozialen Arbeit zu etablieren – mit vielfältigen Einsatzmöglichkeiten und weiterem Entwicklungspotenzial.

6.1. KONRAD ALS FESTER BESTANDTEIL DIGITALER BILDUNG

In der Zukunft könnte Konrad integraler Bestandteil von *Online-Lernplattformen, E-Learning-Modulen oder Blended-Learning-Formaten* sein. Ob als animierter Kommentar, interaktives Quiz oder kritischer Gesprächspartner – er kann dort als *kontinuierliche Bezugsperson* fungieren, die Inhalte begleitet, Fragen stellt und für Reflexion sorgt.

Eine zentrale Vision ist der Aufbau einer „*Konrad-Mediathek*“ mit:

- thematischen Video-Clips
- Erklärungen zu digitalen Tools, ethischen Fragen, Praxisbeispielen
- Kommentaren zu aktuellen Entwicklungen in der Sozialen Arbeit
- interaktiven Modulen für Workshops, Selbstlernphasen oder Social Media

6.2. KONRAD ALS DISKURSGIFUR IN FACHDEBATTEN

Konrad kann sich langfristig zu einer *wiedererkennbaren Figur in fachöffentlichen Debatten* entwickeln. Er kommentiert Tagungen, Barcamps, Studien oder mediale Debatten – stets mit seinem typischen Ton: humorvoll, kritisch, klug. Durch diesen Ansatz wird er zu einem *kulturellen Ankerpunkt*, der Fachlichkeit und Humor verbindet.

Beispiel:

„Konrad kommentiert die OGSA-Tagung“ mit pointierten, ironischen Rückblicken, Zitaten und Reflexionsfragen.

6.3. INTEGRATION IN PARTIZIPATIVE PLATTFORMEN

Ein weiterer Entwicklungsschritt wäre die Integration von Konrad in *digitale Beteiligungsformate*, etwa auf Jugendbeteiligungsplattformen, bei Online-Umfragen oder als Co-Moderator in interaktiven Gruppenprozessen. Durch KI-gestützte Reaktionen könnte Konrad *direkter mit Nutzer:innen interagieren*, z. B. auf Fragen eingehen oder Inhalte „persönlich“ kommentieren. Ziel: *Beteiligung spielerisch aktivieren*, Reflexion fördern, Feedbackprozesse gestalten.

6.4. ÖFFNUNG FÜR CO-CREATION UND COMMUNITY-BEZUG

Ein besonderes Potenzial liegt in der *partizipativen Weiterentwicklung*: Nutzer:innen könnten eigene Inhalte für Konrad vorschlagen, neue Texte schreiben oder sogar kurze Gastauftritte von „Konrad-Freunden“ gestalten (z. B. andere Tiere oder Figuren mit Haltung). So entsteht *eine Community rund um digitale Vermittlungsfiguren* mit Haltung und Humor – stets mit professionellem Rahmen.

6.5. FORSCHUNG & DOKUMENTATION

Langfristig kann Konrad auch als Fallbeispiel für *digitale Innovationen in der Sozialen Arbeit* in der Forschung dokumentiert und evaluiert werden. Denkbar sind:

- Studien zur Wirkung digitaler Vermittlungsfiguren auf Lernprozesse
- Reflexion über Humor und Edutainment im sozialen Berufsfeld
- Analysen zu digitalen Diskursräumen mit non-humanen Moderator:innen

6.6. NACHHALTIGE VERANKERUNG UND ETHIK

Alle Weiterentwicklungen sollen auf einem klaren ethischen Fundament stehen. Konrad ist nicht käuflich, nicht beliebig und nicht gefällig. Seine Haltung ist Teil seines Profils – und damit auch ein *Statement für werteorientierte Digitalisierung* in der Sozialen Arbeit.