

CROSS MEDIA MIT DIEWAEHLERISCHEN.DE

ILONA WUSCHIG

Vor einigen Jahren gab es in der außerschulischen Bildung einen Hype um Bildung 2.0. Plötzlich brauchten alle einen Facebook-, dann einen Twitter-Account, um alles ins Netz zu stellen, was man so tat. Geprägt war diese Zeit von einem gewissen Aktionismus, verbunden mit einer fehlenden Vorstellung davon, warum man welche Inhalte und Informationen für welche Zielgruppe anbot.

„DieWählerischen“ (DW) bewegen sich ebenfalls im Netz, aber nicht nur dort. Sie nutzen Medien, aber nur solche, die der Information und der Interaktion mit den Nutzer/innen dienen. Dafür wurde das Projekt beim Wettbewerb ‚Preis Politische Bildung 2015‘ des Bundesausschusses für politische Bildung ausgezeichnet – eine tolle Anerkennung. Aber die größere Anerkennung ist die wachsende Zahl der Nutzer/innen. Diese Zahl steigt zwar langsam und zugegeben: Höhen von über 10.000 Abrufen werden nur mit herausgehobenen Angeboten erreicht. Hinter jedem Anstieg steckt viel Arbeit. Es gab Rückschläge; man hat viel gelernt. Dementsprechend haben sich die Plattform und die zu ihr gehörenden Angebote in den drei Jahren, seit es sie gibt, geändert – und sie werden sich weiter ändern.

DW will helfen, die Kluft zwischen politischen Akteur/innen und besonders dem jungem Publikum zu verringern und sucht daher die Kooperation mit der Kulturellen Bildung. Zum einen, um die Nutzer/innen zu ‚empowern‘, zum anderen, weil ein demokratisches System ein Legitimationsproblem bekommt, wenn größere Teile der jungen Bevölkerung einfach nicht mitmachen.

DW ist eine partizipative Plattform, die in Kooperation zwischen der Hochschule Magdeburg-Stendal und der Landesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung Sachsen-Anhalt (LKJ) hauptsächlich von Studierenden entwickelt wurde und gepflegt wird. Hinzu kommen gelegentlich Praktikant/innen bei Partnern, junge Menschen im FSJ Kultur oder auch Mitarbeitende des MDR oder des Stadtarchivs, die im Rahmen von Kooperationen einige Stunden ihrer Arbeitszeit für DW verwenden durften und dürfen.

Die Plattform wurde in zwei Studiengängen der Hochschule Magdeburg-Stendal entwickelt, deren Inhalte perfekt für diesen Zweck zusammenpassen: Journalistik/Medienmanagement (BA) und Cross Media (MA). Als vor gut drei Jahren die ersten Überlegungen zu der – damals noch namenlosen – Onlineplattform angestellt wurden, galt es, Vorurteile zu überwinden, wie etwa

- >> Die Jugend interessiert sich doch bekanntermaßen nicht für Politik, Kultur und Gesellschaft.
- >> Man könne bestenfalls Studierende der Gesellschaftswissenschaften erreichen.
- >> Die jungen Leute wollten doch keine langen Texte lesen oder längere Beiträge anschauen.

- >> Es seien doch eigentlich alle Informationen zu finden.
- >> Und mitmachen wolle ganz sicher schon gar niemand.

Die Macher/innen sagten: „Lasst es uns doch einfach probieren!“ Drei Jahre später wissen sie:

- >> Viele junge Menschen interessieren sich für Politik, Kultur und Gesellschaft; besonders, wenn sie selbst betroffen sind.
- >> Schüler/innen und junge Berufstätige sind schwerer zu erreichen als Studierende, aber es ist möglich.
- >> Junge Leute lesen erstaunlich lange Texte, wenn diese sie interessieren.
- >> Verständliche und verlässliche Informationen sind besonders für nicht akademisch gebildete junge Menschen nicht leicht zu finden.
- >> Und mitmachen wollen erstaunlich viele – wenn das Thema und die Aktion stimmen.

Der Optimismus kam einerseits aus der Kenntnis vieler junger Menschen im Umfeld der Hochschule und der LKJ. Dort gab es einige, die sich neben Studium oder Praktikum um Asylbewerber/innen, kulturelle Aktionen, Umweltschutz oder ausländische Student/innen kümmerten. Und es gab viele, die nicht so recht wussten, wo und wie sie sich informieren und engagieren könnten. Viele wollen sich nicht an eine Organisation, Partei oder feste Gruppe binden. Die Shell-Studie 2010 räumte zum wiederholten Mal mit dem Vorurteil von der unpolitischen Jugend auf: 33 Prozent der 15- bis 17-Jährigen bezeichnen sich als politisch interessiert. Parteien und klassische Politik stehen nicht hoch im Kurs, aber 77 Prozent sind bereit, sich an politischen Aktivitäten zu beteiligen, insbesondere dann, wenn ihnen eine Sache persönlich wichtig ist.

Eine Wissenschaftler/innengruppe um Martin Emmer an der FU Berlin, die zur politischen Onlinekommunikation forscht, war sich 2012 sicher, dass entscheidende Entwicklungsschübe bei netzbasierter Partizipation zu erwarten seien. Entwicklungsschübe, die im günstigsten Fall dazu führen, dass auch Menschen, die über wenig Finanzkapital verfügen, Sozialkapital erwerben können. Sozialkapital lässt sich übersetzen mit ernst genommen werden, Anerkennung bekommen, die eigenen Kompetenzen einschätzen und erweitern können.

Bei DW geht es weniger um Gesetzesvorlagen, sondern um Alltagsprobleme und -entscheidungen, die jenseits des rein Privaten auftauchen, von denen aus sich aber politische Strukturen erschließen lassen. Zwischen ‚Wie kann unser Schulesystem besser werden?‘ und ‚Rechtsradikalismus‘ ist alles möglich.



Da jüngere Menschen selten Lokalzeitungen und regionale Informationsangebote der Sender nutzen, werden sie von den Informationen, die für das Verstehen, das Sich-Zugehörig-Fühlen und das Mitwirken nötig sind, oft nicht erreicht. Ein Austausch über relevante Themen im Sozialraum und ein Zugehörigkeitsgefühl zu diesem Raum können kaum entstehen.

Hier setzen DW an. Die Plattform

- >> informiert Jugendliche und junge Erwachsene (die von den klassischen Medien unzureichend bedient werden) über für sie relevante Themen.
- >> informiert in einer Sprache, die die Zielgruppe versteht, ohne sich anzubiedern.
- >> informiert via Text, Bild, Grafik, über Videoclip oder Audiofile, da diese Medien verschiedene Bildungs- und Altersgruppen erreichen.
- >> ermöglicht eine in- und externe Diskussion, auf Wunsch mit von der Plattform eingebundenen Expert/innen.
- >> vermittelt kommunikative und mediale Kompetenzen.
- >> macht Meinungsbildungsprozesse und politische Diskurse möglich.
- >> hilft, an ‚die da oben‘ heranzukommen oder eine On- oder Offline-Veranstaltung zu einem Wunschthema anzustoßen.

Die Verbindung zwischen Netz und realer Welt ist ein besonderes Merkmal von DW. Über die Plattform kommen die Nutzer/innen mit Expert/innen in Kontakt, an die ‚nicht-organisierte‘ Jugendliche sonst nicht herankämen. Die Moderator/innen von DW stellen Fragen im Auftrag von Nutzer/innen, die sich allein nicht trauen. Der Zielgruppe-für-Zielgruppe-Ansatz

verhindert dabei weitgehend eine Top-down Kommunikation und macht es auch jüngeren und/oder so genannten bildungsbenachteiligten Jugendlichen leicht, sich zu beteiligen.

Themen und Fragen der Nutzer/innen werden immer prioritär behandelt und wertschätzend beantwortet. Gerade Jugendliche in benachteiligten Lebenslagen erleben sich so als ernst genommener Teil der Gesellschaft. Um all dies verlässlich gewährleisten zu können, wurden Partner/innen gewonnen, die als Gesprächspartner/innen, Gastautor/innen und in Kooperationsprojekten zur Verfügung stehen.

DW hilft so praktisch, das Versprechen der Demokratie, dass alle in ihr lebenden Menschen dieselben Rechte und Chancen haben, einzulösen. Da fast alle Jugendlichen über einen Zugang zu einem Computer verfügen, kann sich jede/r beteiligen – egal, ob sie/er in einer Groß- oder Kleinstadt lebt. Das Social Web birgt ein demokratisches Potenzial – mehr allerdings auch nicht. Wer grundsätzlich gebildet und kompetent ist, kann sich die neuen Möglichkeiten besser zunutze machen. DW will helfen zu verhindern, dass nur eine gut ausgebildete, netz-affine, und medien-kompetente Gruppe der Gesellschaft die neuen partizipativen Webseiten nutzt, und so die eher nicht an gesellschaftlichen Aushandlungsprozessen Interessierten weiter verdrängt.

Wo immer möglich werden Diskussionen über alle dafür sinnvollen Medien geführt, denn Fotos, Filme und Storytelling funktionieren bildungs- und altersgruppen-übergreifender als reine Texte. Nutzer/innen können z. B. nur durch das Zursenden eines Fotos oder eines Links an einer Diskussion teilnehmen. Dies entspricht nach den ARD-ZDF-Online- und nach den JIM-Studien zunehmend den Kommunikations- und Medien-nutzungsroutinen junger Menschen.



Drei Beispiele für Tools und Aktionen

1. Über YouTube führt DW sogenannte Hangouts durch, also Gesprächsrunden mit Expert/innen zu einem durch die Nutzer/innen ausgewählten Thema (siehe Links unter dem Text). Die Fragen kommen vor, während und nach dem Hangout über alle sozialen Kanäle. Vor jedem Hangout werden auf DW Informationen eingestellt. Bislang gab es Hangouts z. B. zu Rechtsradikalismus, EU und Asylpolitik. Engagement und zivilgesellschaftliches Denken können online befördert, aber – das zeigen alle Studien – nicht dauerhaft verankert werden. Deshalb organisiert DW Offline-Veranstaltungen.

Die Veranstaltung zum ‚Urban Gardening – wir machen Magdeburg bunt!‘ griff den Wunsch eines Nutzers auf. Information (Was darf ich im öffentlichen Raum? Welcher Beigeordnete ist zuständig?) wurde mit unterhaltsamen Clips gekoppelt, die zeigten, wie man so genannte Seedbombs bastelt. Diese Seedbombs wurden in einer Aktion, die zeigte, wie Magdeburg nicht nur grüner, sondern bunter werden kann, ausgebracht (<http://die-waehlerischen.de/gruen-reicht-uns-nicht-wir-wollen-bunt/>, <https://www.facebook.com/events/1485726638310920/>).

Besonders „Storytelling“, also multimedial erzählte Geschichten aus einem Guss, eignen sich sehr gut für die Ansprache jüngerer Menschen. Das Projekt <http://md45.die-waehlerischen.de>, das mit Fotos, Videos, vier fiktiven Lebensläufen sowie klassisch informativen Sachtexten von der Bombardierung und Zerstörung Magdeburgs am 16. Januar 1945 erzählte, ließ die Zugriffszahlen in die Höhe schnellen. Die selbst gestellte Aufgabe, die Bombardierung Magdeburgs für junge User greifbar zu machen, wurde mehr als erfüllt. Die

Wochenreichweiten lagen bei 12.000, einzelne Posts erreichten die 3.000er-Grenze, rund 40 neue Facebook-Freunde wurden gewonnen.

Workshops

Der Community-Aufbau läuft ebenfalls über Workshops, die über die Landeszentrale für politische Bildung oder in Kooperation mit der LKJ angeboten werden. Die Workshops von DW sind ein Angebot im Rahmen der Politischen Bildung 2.0. Im Workshop entscheidet sich eine Schüler/innengruppe für ein Thema, das sowohl verschiedene Meinungen zulässt, als auch innerhalb der gegebenen Zeit in verschiedenen Medienprodukten umsetzbar ist. Diskurs, politische Bildung und Medienbildung werden so sinnvoll kombiniert.

In der Zukunft werden sich DW gemeinsam mit Stadttheatern und der freien Theaterszene im ländlichen Raum in vier Bundesländern im Bundesmodellprojekt „Dehnungsfuge“ um die Entwicklung von Demokratie und Kultur bemühen, indem sie als medialer Kommunikator wirken und gestalten. www.dehnungsfuge.org

Prof. Dr. Ilona Wuschig leitet an der Hochschule Magdeburg-Stendal Fachbereich Kommunikation und Medien die Studiengänge BA Journalistik/Medienmanagement und MA Cross Media.

WEITERFÜHRENDE WEBLINKS

<http://die-waehlerischen.de/tag/hangout-2/>
<https://www.youtube.com/watch?v=E8e0nngX4I>
 über Twitter unter dem Hashtag #DWHangout

IMPRESSUM

Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) e. V.
Küppelstein 34, 42857 Remscheid, Fon 02191.79 43 90, Fax 02191.79 43 89
info@bkj.de, <http://bkj.de>

Greifswalder Straße 4, 10405 Berlin,
Fon 030.48 48 60-0, Fax 030.48 48 60-70, berlin@bkj.de

V.i.S.d.P.: Prof. Dr. Gerd Taube

Redaktion: Kirsten Witt, Luna Ali, Inga Biel, Ronja Bornemann, Nadine Hampel, Julia Honer, Anne Theresa Kliche, Milan Lugerth, Janina Martens, Lisa Modrakowski, Jakob Molkentini, Julian Paul

Lektorat: Dr. Marion Steinbach

Autorinnen und Autoren dieser Ausgabe: Luna Ali, Sabine Bankauf, Josephin Behrens, Maria Bliklen, Ronja Bornemann, Janine Burger, Christoph Deeg, Michael Dietrich, Claudia Engelmann, Mechthild Eickhoff, Sigrid Fahrer, Björn Friedrich, Michael Geidel, Max Gramm, Nadine Hampel, Andreas Hedrich, Julia Honer, Johanna Lambertz, Milan Lugerth, Malte Mackenrodt, Carolin Müller-Bretl, Rolf Nobel, Jenny Klein, Gerhard Knecht, Klaus Küchmeister, Torsten Meyer, Christiane Raabe, Sebastian Ring, Michael Ritter, Vera Marie Rodewald, Julia Schabos, Hendrik Schwedt, Prof. Dr. Gerd Taube, Kathrin Walter, Annekathrin Wetzell, Ilona Wuschig

Fotografie: Titel photocase.de (springmo), S. 2 Maya Hässig, S. 7 Aram Bartholl, S. 8 photocase.de (Sinais), S. 9 Maya Hässig, photocase.de (mi.la und Rike.), Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 11 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 13 UZWEI, S. 14 Etta Gerdes, S. 15 Kevin Munkel Fotografie, S. 16 photocase.de (Christophe Papke), S. 17 dbv/Katrin Neuhauser, photocase.de (Dsches), Volker Beushausen, photocase.de (nailiaschwarz), CreActing.net – Verein zur Förderung der Kreativität e. V./Wolfgang Schramm, S. 19 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 21/22 Michael Pape, S. 24 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 25 photocase.de (seelenlos), S. 26/27 Maria Bliklen, Diana Tobias, S. 28 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 29 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S.30 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 31 PA/SPIELkultur e. V., jff.de/games, Maya Hässig, S. 32 PA/SPIELkultur e. V., jff.de/games, S. 34 photocase.de (seelenlos), S. 35 photocase.de (akim!), S. 37/38 miriquidi Film, S. 40 dbv/Katrin Neuhauser, shutterstock.com (robert_s), Maya Hässig, S. 42 Internationale Jugendbibliothek München, S. 43/44 PA/SPIELkultur e. V., München, S. 45/46/47 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, Seite 49 photocase.de (seelenlos), S. 50 123comics, S. 62 Maya Hässig, shutterstock.com (Pavels Hotulevs), S. 52 PietSmiet UG, Gronkh, S. 53 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 55 Fewjar, S. 56 Zeichnung von Nevis, Fewjar, S. 58/59/60 MobileMovie Hamburg, Klaus Küchmeister, jaf- Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg, S. 62 Maya Hässig, shutterstock.com (Pavels Hotulevs), S. 64, 65, 67 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 69 dbv/Katrin Neuhauser, S. 71 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 72 Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel, S. 73 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, Seite 74 Maya Hässig, S. 75 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 77 Maya Hässig

Gestaltung: Maya Hässig, Köln **Druck:** Druckhaus Süd, Köln

Bankverbindung: Bankverbindung: Sparkasse Remscheid, Konto-Nr.: 30 46, BLZ: 340 500 00

ISSN: 1866-8178

9. Jg., Heft 13-2015

Copyright 2015 für alle gestalteten Beiträge und Entwürfe sowie der gesamten grafischen Gestaltung liegt bei der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e. V. (BKJ). Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, Aufnahme in Online-Dienste und Internet, Vervielfältigung auf Datenträger wie CD-ROM etc., auch auszugsweise, nur nach vorheriger schriftlicher Zustimmung der Herausgeberin. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Die Redaktion behält sich Kürzungen eingereicherter Beiträge vor. Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Gerichtsstand ist Remscheid.

gefördert vom:



Bundesvereinigung
Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e. V.



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Wir danken der Initiative Creative Gaming e. V. aus Hamburg, die für dieses Heft eine Fotostrecke zur Verfügung gestellt hat. Die Arbeit von Creative Gaming setzt da an, wo die Spiele als Produkt aufhören: mit Workshops, Diskussionen und Laboren. Denn Spielen gehört zum Menschen wie Essen und Trinken. Einen Großteil unserer motorischen und kognitiven Fähigkeiten erlernen wir spielerisch. Dazu gehört inzwischen auch das Spielen am und um den Computer. Daraus hat sich eine bunte Szene etabliert, die Computerspieler eher als digitalen Sandkasten, denn als Spiel mit festen Regeln begreift. Creative Gaming ist Comedy in Ballerspielen, Theater in Onlinewelten, Geschichtsunterricht mit Strategiespielen – und die Kunst, etwas Bestehendes in etwas Eigenes zu verwandeln. Das fördert die Initiative Creative Gaming. Denn ein kritischer Umgang mit den Spielen ist genauso wichtig wie ein unverkrampfter. Dies alles ist zu erleben beim jährlich stattfindenden PLAY – Festival für kreatives Computerspielen, das Spieler/innen, Künstler/innen und Interessierte zusammenführt. Das nächste Mal vom 15. bis 19. September 2015 in Hamburg. Spielen Sie mit! www.creative-gaming.eu. Fotos: Bente Stachowske, www.bentestachowske.de