

Schriften zur Medienpädagogik 62

Don't Panic!

**Medienbildung für Mut und Resilienz
in einer Welt im Umbruch**

Sabine Eder
Markus Gerstmann
Anja Roß (Hrsg.)

kopaed (München)
www.kopaed.de

Schriften zur Medienpädagogik 62

Dem Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ) danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

Herausgeberin

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur
in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e. V.

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24a
33602 Bielefeld
Fon: 0521/677 88
E-Mail: gmk@gmk-net.de
Website: gmk-net.de

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autor*innen verantwortlich.

Redaktion: Sabine Eder, Markus Gerstmann, Anja Roß, Tanja Kalwar

Lektorat: Tanja Kalwar

Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel, Hanna Niestegge

© kopaed 2026

Arnulfstr. 205
80634 München
Fon: 089/688 900 98
Fax: 089/689 19 12
E-Mail: info@kopaed.de
Website: www.kopaed.de

Pluralistische Demokratie und gesellschaftliche Konflikte

In einer pluralistischen Demokratie zu leben, kann anstrengend sein. Denn Konflikte gehören in ihr nicht nur zum Alltag, sie sind ein wichtiges Zeichen dafür, dass sie funktioniert (El-Mafaalani 2018). Dort, wo Menschen mit vielfältigen Herkunft, Religionen, Genderidentitäten, sexuellen Orientierungen und sozio-ökonomischen Hintergründen zusammenleben, gibt es unterschiedliche Vorstellungen davon, wie die Herausforderungen gesellschaftlichen Wandels und das gemeinsame Zusammenleben gestaltet werden können. Gesellschaftspolitische Konfliktthemen gibt es viele, z. B. ob Verbrennermotoren abgeschafft werden sollen, wo Gotteshäuser gebaut werden können, wer wen heiraten darf oder, ob es mehr Geld für den Autobahnausbau oder den öffentlichen Fernverkehr geben müsste. Je nach Thema bilden sich unterschiedliche Interessengruppen und es entstehen Konflikte darüber, wie das Thema bearbeitet werden soll, was die Beteiligten als wichtig und richtig ansehen und woran sich doch bitte auch „die Anderen“ orientieren sollten. Dass dieser (politische) Aushandlungsprozess prinzipiell allen Mitgliedern einer Gesellschaft zugänglich ist, macht ihn demokratisch (Frick 2018: 33 f.). Pluralistisch wird er dadurch, dass nicht nur alle teilnehmen können, sondern alle auch als gleichwertige Akteur*innen der Aushandlungen akzeptiert werden – also die gleichen Rechte und Pflichten haben.

So schwierig dieser Aushandlungsprozess im Einzelnen zu gestalten sein mag, er wird noch komplexer, wenn die Rolle von Medien in der Konfliktaushandlung dazu genommen wird. Denn die einzelnen Interessengruppen verhandeln in den meisten Fällen nicht direkt miteinander – außer sie wohnen zusammen oder sind regelmäßig persönlich in Kontakt. In gesellschaftlichen Aushandlungsprozessen begegnen sich (meistens) Mitglieder unterschiedlicher Interessengruppen am ehesten über Medien. Was die „Gegenseite“ möchte, wie sie lebt, was sie denkt und auch die Gesichter ihrer Sprecher*innen sehen oder lesen die Beteiligten oftmals nur in „den Medien“. In der Forschung wird deswegen von mediatisierten Konflikten gesprochen (Hjarvard et al. 2016). Die Idee dahinter ist, dass die medialen

Darstellungen von Konflikten einen Einfluss darauf haben, wie Konflikte verhandelt werden. In den meisten Fällen sind jedoch nicht nur die Darstellungen von Konflikten mediatisiert; auch die Aushandlung der zugrunde liegenden Konfliktfragen findet in tiefgreifend mediatisierten Lebenswelten statt (vgl. Hepp 2018). Das heißt, dass die meisten Menschen, die irgendwann darüber abstimmen bzw. (mit-)entscheiden, wie der Konflikt gelöst werden soll, sich ihre Meinung über die Medien bilden und dass diejenigen, die sich in den Konflikt einmischen (wollen), das auch vermittelt über Medien tun (können). Durch die Möglichkeiten digitaler Medien und Plattformen, wie z. B. YouTube, Instagram, aber auch Campact oder Möglichkeiten des Crowdfunding, wird die Einmischung in Konflikte einerseits leichter. Jede*r kann sich mit Kommentaren oder eigenem Content beteiligen, andere Akteur*innen unterstützen oder eine Kampagne initiieren. Andererseits wird es aber auch unsicherer, sich zu beteiligen. Denn wenige User*innen können durch die Offenheit vor allem sozialer Medien schnell viele Menschen mit Hass und Hetze überziehen (Bernhard et al. 2024). Rückzug und Silencing sind die Folgen sowie in der Konsequenz ein verzerrtes Meinungsklima in sozialen Medien, weil Hass und Hetze lauter tönen als Kompromissangebote und Vernunft.

An dieser Stelle setzt das Projekt *DISKUTOPIA – Räume für digitale Konfliktaushandlung* an. Als Innovationsprojekt im Programm „Demokratie leben“ hat es zum Ziel, medienpädagogische Formate zu entwickeln, mit denen Rückzugsbewegungen wie Silencing entgegengewirkt werden kann. Das Projekt soll junge Menschen und Fachkräfte befähigen, Prozesse mediatisierter Konfliktaushandlung mitzugestalten. Im Projektverlauf sollen über die Erprobung spielbasierter Ansätze Spiele entstehen, die Fachkräfte in der schulischen und außerschulischen Bildungsarbeit mit jungen Menschen einsetzen können.¹ Der vorliegende Text gibt einen kurzen Einblick in die Projektarbeit und stellt erste Ergebnisse unserer Arbeit vor. Im folgenden Kapitel wird weiter ausgeführt, was mediatisierte Konfliktaushandlung bedeutet und welche Konsequenzen sie hat. Kapitel „Braver und Safer Spaces für die mediatisierte (Konflikt-)Aushandlung“ beschreibt mit dem Konzept „Braver Spaces“ einen zentralen Orientierungspunkt für die medienpädagogische Arbeit. Kapitel „Partizipative Methodenentwicklung“ gibt einen Einblick in die praktische Arbeit. Kapitel „Beispiele für entwickelte Methoden“ stellt ausgewählte Methoden vor. Im letzten Kapitel gib es einen kurzen Ausblick auf die weitere Arbeit.

Mediatisierte Konfliktaushandlung als (medien-)pädagogische Herausforderung

Im Verlauf der Arbeit an DISKUTOPIA hat sich für uns die Bezeichnung „mediatisierte Konfliktaushandlung“ als treffend für den Gegenstandsbereich des Projekts erwiesen. Der Begriff bezieht sich auf Forschungen dazu, wie die digitale Transformation die Darstellung von Konflikten in den Medien (Hjarvard et al. 2016) sowie die Dynamiken ihrer medialen Aushandlung verändert hat (Lünenborg et al. 2020). Er geht jedoch über die bisherigen Fachdiskussion hinaus, indem der Begriff einerseits die (Aus-)Handlungsräume betont, die junge Menschen in Bezug auf Konflikte in ihrem Medienhandeln erleben und nutzen, und ist andererseits anschlussfähig für die Herausforderungen, die mit dem Erleben und der Nutzung dieser Räume zusammenhängen. Junge Menschen sind in ihren tiefgreifend mediatisierten Lebensräumen Teilhaber*innen der gesellschaftspolitischen Konflikte, die in diesen ausgehandelt werden. Teilhaber*innen können sie als Akteur*innen sein, wenn sie sich aktiv einbringen. Sie sind es jedoch auch als Teil des Publikums, weil sie als Publikum in digitalen, von algorithmischen Sortierungen geprägten Medien einen Einfluss auf die Reichweite von Accounts und Content haben. Welche Content-Creator*innen sie abonnieren oder ablehnen und auch welche Beiträge sie schauen, liken, teilen oder melden, bleibt nicht ohne Konsequenzen. Ihr Verhalten als Publikum beeinflusst über die damit produzierten Daten, was anderen (jungen) User*innen angezeigt wird, und die Dynamiken, die dadurch entstehen, beeinflussen wiederum, welche Positionen in Konflikten junge Menschen unterstützen und welche Meinung sie sich bilden. Eine genauere fachliche Ausarbeitung der „mediatisierten Konfliktaushandlung“ erfolgt an dieser Stelle nicht.² Hervorgehoben werden jedoch zwei Aspekte, die uns besonders wichtig erscheinen und für die wir im Projekt entsprechende Materialien entwickeln.

Die Mediatisierung von Konfliktaushandlung ist für das Medienhandeln (nicht nur) junger Menschen besonders auf einer affektiven und sozialen Ebene mit besonderen Herausforderungen verbunden. Wenn sich die Akteur*innen der Konfliktaushandlung vor allem digital begegnen, beeinflusst dies auch ihre Kommunikation miteinander. In der Forschung wird diese Veränderung als Online Disinhibition Effect bezeichnet (Suler 2004), der Online-Enthemmungseffekt. Dieser besteht jedoch nicht nur in einer negativen Enthemmung, das heißt in einer höheren Wahrscheinlichkeit für Hass und Hetze. Er ermöglicht auch, dass sich schüchterne Menschen mehr trauen oder dass das „Gegenüber“ aufgrund einer idealisierten Darstellung über-

trieben positiv wahrgenommen wird. Das ist einer der Gründe dafür, dass Emotionalisierung in sozialen Medien – in Bezug auf Wut, aber auch Rührung und Empathie – besonders gut funktioniert. Emotionalisierung funktioniert aber nicht nur bei einzelnen Personen, sondern kann sich auch gegenseitig verstärken. In der Psychologie wird das als kollektive Emotionen bezeichnet, also solche, die gemeinsam mit anderen erlebt werden und sich für eine gewisse Zeit auf ein bestimmtes Phänomen beziehen (Schemer et al. 2019). Beispiele dafür finden sich auch in sozialen Medien, wenn es bspw. um virale Videos geht, Online-Challenges oder auch Shit Storms. Dann konzentrieren sich viele User*innen gleichzeitig auf das gleiche Phänomen, ohne sich zu kennen und ohne, dass die Mehrheit von ihnen über diesen Anlass hinaus miteinander in Kontakt sein wird. Auf diese Weise entstehen große Öffentlichkeiten und können in Konfliktaushandlungen bestimmte Personen oder Positionen eine ganz besondere Reichweite entwickeln. In der Forschung werden diese digitalen Vergemeinschaftungsformen als Konnektive bezeichnet – in Abgrenzung zum Begriff „Kollektive“ (Benett/Segerberg 2012).

Diese (emotionalisierten) Konnektive sind ein Phänomen tiefgreifender Mediatisierung. Sie verändern die Dynamiken von Konfliktaushandlungen und stellen einen herausfordernden, weil oftmals schlecht zu berechnenden und tendenziell unsicheren Kontext dar, um sich mit den eigenen Positionierungen einzubringen. Für die medienpädagogische Arbeit zu mediatisierter Konfliktaushandlung sind sie eine wichtige Bezugsgröße, denn junge Menschen sind häufig selbst (bereits) Teil dieser Konnektive (gewesen).

Braver und Safer Spaces für die mediatisierte (Konflikt-) Aushandlung

Wer sich anschaut, wie es im Netz bei Fragen um z. B. den Klimawandel, das Gendern oder um Migration zugeht, wird höchstwahrscheinlich etlichen Beispielen für hoch emotionalisierte Konfliktaushandlungen begegnen. Neben sachlichen Argumentationen stehen dort Abwertungen und Diskriminierungen. Für die medienpädagogische Arbeit zur Konfliktaushandlung kann deswegen die reine Partizipation junger Menschen an diesen Aushandlungen nicht das primäre Ziel sein. Vielmehr geht es darum, sie zu befähigen, abzuwägen, in welchem Rahmen und in welcher Form sie sich an Aushandlungen beteiligen möchten – etwa aktiv als Akteur*innen oder eher in der Publikumsrolle. Beide Rollen – Akteur*in und Publikum – sind dabei von Bedeutung. Zum anderen kann man aber besonders im Rahmen mediatisierter Konfliktaushandlung auch leicht zwischen beiden wechseln, weil die Zuschauer*innen sich potenziell jederzeit auch selbst einbringen können.

Für die Entwicklung medienpädagogischer Formate für diesen von Unsicherheit geprägten Kontext orientieren wir uns im Projekt DISKUTOPIA an den Konzepten „Safer Spaces“ und „Braver Spaces“. Beide Konzepte wurden im Kontext bürgerrechtlichen Engagements marginalisierter Gruppen in den USA entwickelt. Safer Spaces sind meistens Räume, in denen sich Menschen treffen, die von Diskriminierung betroffen sind. Häufig sind diese Räume nur für Personen zugänglich, die bestimmte diskriminierungsrelevante Merkmale teilen und auf Basis dieser Gleichheit das Risiko minimieren wollen, Diskriminierung zu erleben. Safer Spaces sind Orte, an denen sich die Anwesenden freier und unbelasteter fühlen sollen, wo sie Gleichgesinnte treffen, Solidarität erleben, Ressourcen sammeln und Strategien für kollektives Handeln entwerfen können (Ali 2017). Im Kontext bürgerrechtlichen Engagements sind Safer Spaces als Rückzugs- und Sammlungsorte ungemein wichtig, für die Aushandlung der Konflikte gesellschaftlichen Wandels hin zu einer pluralistischen Gesellschaft sind sie jedoch nicht ausreichend. Für die Ermöglichung dieser Aushandlung wurde deswegen das Konzept der Braver Spaces entwickelt (Arao/Clemens 2013). Braver Spaces sind Räume, in denen Personen zusammenkommen, die nicht zur selben Gruppe gehören und oftmals in Konflikten auch nicht dieselben Interessen verfolgen. Grundlage von Braver Spaces ist, dass für die Aushandlung zwischen diesen Gruppen ein Rahmen gesetzt wird, der für die beteiligten Parteien herausfordernd sein kann, aber dem sie dennoch zustimmen können. Das heißt, es kann passieren, dass Äußerungen und Strukturen reproduziert werden, die als diskriminierend und auch abwertend erlebt werden. Diese Erfahrungen werden jedoch thematisiert und gemeinsam bearbeitet, sodass nicht nur ein Perspektivwechsel stattfinden kann, sondern sich auch die Beziehungen zwischen Beteiligten verbessern.

In DISKUTOPIA werden Ansätze der Braver Spaces gezielt in Austauschtreffen mit Jugendlichen eingebracht (vgl. Kap. „Austauschtreffen mit Jugendlichen“). Sie sollen dabei helfen, Räume zu schaffen, in denen zu aktuellen gesellschaftlichen Konfliktthemen gearbeitet werden kann. Vor allem online werden Konflikte häufig stark polarisiert dargestellt und der Content sowie Kommentare können diskriminierende oder hasserfüllte Ausdrucksformen enthalten. Gleichzeitig sollen die Jugendlichen in den Austauschformaten in DISKUTOPIA die Möglichkeit bekommen, auch über gesellschaftlich relevante Themen zu sprechen, die oftmals sonst eher vermieden werden, weil sie polarisierend und zum Teil überfordernd sein können. Ziel ist es deshalb, das (medien-)pädagogische Setting gemeinsam mit den Jugendlichen von Beginn an so zu gestalten, dass ein respektvoller und konstruktiver Austausch möglich ist und der Schutz von potenziell Betroffenen gewahrt wird.

Auf diese Weise entsteht ein medienpädagogisch gestalteter Raum, in dem möglichst alle die eigene Meinung, Unsicherheiten und Ängste äußern und besprechen können und neue Impulse und Perspektiven hinzugewinnen. Grundvoraussetzung für diesen Braver Space ist, dass sich sowohl die Jugendlichen als auch die Fachkräfte sicher und wohl fühlen. Methoden wie das gemeinsame Festlegen von Wohlfühlkriterien von Beginn an und die gemeinsame Auseinandersetzung damit, welche Faktoren einen konstruktiven Austausch ermöglichen können, sind hilfreich, um solch einen Raum zu schaffen.

In DISKUTOPIA setzen sich die Teilnehmenden also mit anderen Positionen auseinander, hinterfragen ihre eigenen Perspektiven und üben, Widerspruch und Unbehagen auszuhalten, ohne den Dialog abzubrechen. Wir gehen davon aus, dass Irritationen und Unsicherheiten ein Teil des Lernprozesses sind und alle Beteiligten gemeinsam Verantwortung für einen respektvollen, konstruktiven Austausch tragen (vgl. Materna 2025). Der Rahmen orientiert sich am zivilen, rechtlich zulässigen Spektrum. Diskriminierungssensibilität ist ein zentrales Ziel, das wir nicht voraussetzen, sondern als gemeinsame Aufgabe gestalten. Der Schutz vor Diskriminierung wird abhängig von der Gruppe ausgehandelt und kontinuierlich überprüft. Äußerungen, die diesem Schutz zuwiderlaufen, werden thematisiert: Wenn der Schutz dauerhaft nicht gewährleistet werden kann, kann dies zum Ausschluss führen – auch dann, wenn die Äußerungen juristisch unproblematisch sind.

Partizipative Methodenentwicklung

Für die Entwicklung der medienpädagogischen Formate in DISKUTOPIA verfolgen wir partizipative Ansätze. Das heißt, dass wir die im Projekt entstandenen medienpädagogischen Methoden und spielbasierten Herangehensweisen in iterativen Prozessen mit Jugendlichen erproben und entwickeln. Dafür gibt es insgesamt zwei Herangehensweisen, einmal Austauschtreffen in festen und wechselnden Gruppen und zum anderen sogenannte Spielewerkstätten.

Austauschtreffen mit Jugendlichen

Die Austauschtreffen im Projekt DISKUTOPIA finden in unterschiedlichen Gruppen offline statt und dienen als zentraler Erfahrungsraum – nicht nur für die beteiligten Jugendlichen, sondern auch für das Projektteam. Ziel ist es, einen Raum zu schaffen, in dem wir uns den herausfordernden Themen rund um Konfliktaushandlungen online lebensweltnah annähern und

spielerische medienpädagogische Methoden erproben können. Die daraus resultierenden Methoden sollen pädagogischen Fachkräften zur Verfügung gestellt werden und gleichermaßen dem Projektteam zur Inspiration für die geplante Spieleentwicklung dienen. Um möglichst breite Erfahrungen bezüglich der Zielgruppen zu sammeln, gibt es sowohl kompakte, eintägige Formate mit wechselnden Gruppen als auch längerfristige Treffen mit festen Gruppen. Bei der Akquise für die Austauschtreffen achten wir darauf, Jugendliche zu erreichen, die potenziell sozioökonomisch benachteiligt und/oder von Marginalisierung und somit stärker von Silencing betroffen sind. Diese Heterogenität der Zielgruppe stellte uns bisher immer wieder vor die Herausforderung, Methoden zu entwickeln, die sehr unterschiedlichen Wissensständen, Erfahrungswerten und Bedürfnissen gerecht werden. Gleichzeitig eröffnete sie wertvolle Perspektivenvielfalt und gewährleistet, dass die Materialien aus dem Projekt auch für möglichst viele junge Menschen sinnvoll und zugänglich sind.

In den Austauschtreffen arbeiten wir mit verschiedenen aktivierenden Methoden, die kontinuierlich weiterentwickelt werden. Im Fokus steht dabei, dass problematische Aushandlungen von Konflikten im digitalen Raum sichtbar werden und es die Möglichkeit gibt, sich in einem pädagogisch begleiteten Setting mit den unterschiedlichen Ausprägungen davon zu beschäftigen. Dabei soll immer im Blick behalten werden, welche Relevanz diese Aspekte für die Lebenswelt der Zielgruppen selbst hat. Die Jugendlichen reflektieren ihre eigene Mediennutzung, analysieren Konflikte aus sozialen Netzwerken, diskutieren Kommentarverläufe und entwickeln eigene Medienbeiträge. Es geht zum einen darum, digitale Inhalte kritisch zu hinterfragen, und zum anderen, die eigenständige Meinungsbildung zu stärken. Durch die Thematisierung aktueller, gesellschaftspolitischer Konflikte werden eigene Positionen und Werte reflektiert und eine aktive Auseinandersetzung mit gesellschaftlich relevanten Themen angeregt. Die Jugendlichen sollen außerdem die Erfahrung machen, dass ihre Meinung zählt und sie an der Aushandlung gesellschaftspolitischer Konfliktthemen teilhaben können – in der Rolle als Akteur*innen der Aushandlung oder auch als Publikum.

Ein wichtiger Bestandteil unserer Arbeit ist dabei auch die Reflexion der eigenen Praxis. Nach jedem Treffen wird Feedback der Teilnehmenden eingeholt, gemeinsam im Team ausgewertet und die Methoden entsprechend angepasst. Dabei begleiten uns kontinuierlich Fragen wie: Welche Themen sind für Jugendliche relevant? Wie tief können wir in Konflikte einsteigen? Wie lassen sich verschiedene Dynamiken mediatisierter Konfliktaushandlung verständlich machen?

Besonders intensiv beschäftigen wir uns mit der Frage, wie sichere und zugleich offene Aushandlungsräume geschaffen werden können. Die Auseinandersetzung mit Aspekten von Safer und Braver Spaces hat unser Verständnis dabei nachhaltig geprägt. Es wurde bereits deutlich, dass es – vor allem in heterogenen Gruppen oder in schulischen Kontexten – keinen „perfekten“ Raum geben kann, der allen Teilnehmer*innen gleichermaßen gerecht wird. Vielmehr geht es darum, Bedingungen zu schaffen, die möglichst viel Schutz bieten und gleichzeitig Mut zur Auseinandersetzung fördern.

Spielewerkstätten zur Erprobung von Spielmechanismen

Neben den Austauschtreffen gibt es auch sogenannte Spielewerkstätten. In den Spielewerkstätten setzen sich Jugendlichen aktiv und niederschwellig mit Spielprinzipien auseinander und entwickeln eigene spielerische Ansätze zu den Themenfeldern „Umgang mit Konflikten und Konfliktaushandlung online“. Während in den Austauschtreffen vor allem spielerisch diskutiert, analysiert und eingeordnet wird, geht es in den Spielewerkstätten darum, diese Erfahrungen in konkrete spielerische Ansätze zu übersetzen. Ziel ist es, Debattenkompetenz im digitalen Raum nicht nur zu verstehen, sondern durch spielerisches Handeln erfahrbar zu machen.

Die Spielewerkstätten sind als längere Formate konzipiert, teilweise über zwei Tage. In ihnen setzen sich Jugendliche niedrigschwellig und praxisnah mit Spielprinzipien auseinander. Sie lernen, wie Spiele funktionieren, welche Mechaniken ihnen zugrunde liegen und wie sich komplexe Themen wie Konflikt und Konfliktaushandlung online in spielerische Formate übertragen lassen. Dabei steht das eigene Ausprobieren im Vordergrund: Die Teilnehmenden denken sich in Gruppen erste Spielideen aus, testen diese und entwickeln sie weiter. So sollen erste Prototypen entstehen, in denen beispielsweise Perspektivwechsel, Rollenübernahmen oder Dilemma-Entscheidungen zentrale Elemente sind. Auch Ansätze wie Kooperation versus Konkurrenz oder Planspiele können dabei von den Jugendlichen erprobt und weitergedacht werden.

Ein wesentliches Merkmal der Spielewerkstätten ist ihr partizipativer Ansatz. Die Jugendlichen sind aktive Mitgestalter*innen. Ihre Perspektiven, aber auch ihre Spielerfahrungen und Ideen bilden die Grundlage für die Entwicklung der Spielkonzepte. Besonders wichtig ist dabei, auch Stimmen von marginalisierten Gruppen einzubeziehen. In mindestens zwei Werkstätten möchten wir deshalb gezielt Jugendliche ansprechen, die von Diskriminierung, Hatespeech oder Silencing betroffen sind. Ihre Erfahrungen fließen direkt in die Spielentwicklung ein und tragen dazu bei, differenzierte und realitätsnahe Ansätze zu entwickeln.

Auch digitale Tools, wie beispielsweise KI-basierte Chatbots, spielen in den Spielewerkstätten eine zentrale Rolle. Sie werden nicht nur zur Recherche und Reflexion genutzt, sondern auch aktiv zur Gestaltung der Spielideen eingesetzt. So gibt es in den Spielewerkstätten zum einen Raum für kreative Medienarbeit und kritische Reflexion von Mediennutzungsverhalten und zum anderen für die Auseinandersetzung mit Konfliktaushandlungen online.

Die Spielewerkstätten sollen den Jugendlichen die Möglichkeit geben, sich aktiv mit gesellschaftlichen Konflikten auseinanderzusetzen und eigene Wege zu finden, wie ein konstruktiver und demokratischer Umgang im digitalen Raum aussehen kann. Gleichzeitig liefern sie dem Projekt wertvolle Impulse für die Weiterentwicklung von spielbasierten Ansätzen, die langfristig in der pädagogischen Praxis eingesetzt werden können.

Beispiele für entwickelte Methoden

Im Projekt DISKUTOPIA werden Methoden eingesetzt, die Jugendlichen ermöglichen, konflikthafte Dynamiken digitaler Öffentlichkeiten zu verstehen und eigene Positionen in einem geschützten Rahmen zu erproben. Zentral ist dabei die Verbindung von inhaltlicher Reflexion und erfahrungsorientiertem Lernen sowie die bewusste Gestaltung von „Braver Spaces“. Im Folgenden werden exemplarisch vier im Projekt entwickelte Methoden vorgestellt:

Eine grundlegende Methode ist das gemeinsame Festlegen von Wohlfühlkriterien.³ Zu Beginn eines Workshops entwickeln die Teilnehmenden gemeinsam Kriterien für einen respektvollen und bedürfnisorientierten Raum. Ausgangsfragen wie „Wann traut ihr euch, in Diskussionen mitzusprechen?“ eröffnen einen Aushandlungsprozess, in dem individuelle Bedürfnisse, Grenzen und Erwartungen sichtbar werden. Im Sinne von Braver Spaces geht es dabei darum, möglichst vielen Teilnehmenden zu ermöglichen, sich einzubringen und zu Wort zu melden – zugleich aber auch klare Grenzen zu benennen und zu respektieren, etwa im Hinblick auf diskriminierende Aussagen.

Zentral ist dabei, dass dieser Rahmen nicht durch die Moderation vorgegeben, sondern gemeinsam ausgehandelt wird. Dadurch entsteht ein Raum, der von den Teilnehmenden selbst mitgestaltet und mitgetragen wird, was die Verbindlichkeit der Vereinbarungen erhöht. Die gemeinsam formulierten Kriterien bleiben während des gesamten Workshops präsent und bilden eine Grundlage für die Interaktion. Gerade in Workshops zu gesellschaftspolitischen Konflikten, in denen unterschiedliche Perspektiven und Erfahrungen aufeinandertreffen, ist eine solche bewusste und partizipative Rahmung zentral, um einen respektvollen Austausch zu ermöglichen und Beteiligung zu fördern.

Als niedrigschwelliger inhaltlicher Einstieg eignet sich die Methode „TikTok Watchparty“. Über einen Beamer werden gemeinsam TikTok-Videos angesehen. Mithilfe farbiger Karten entscheiden die Teilnehmenden mehrheitlich, wann zum nächsten Video gescrollt wird; eine „grüne Karte“ signalisiert zudem Gesprächsbedarf oder den Wunsch, die Kommentare anzusehen. Die Methode knüpft direkt an die Lebenswelt der Jugendlichen an und lädt sie dazu ein, eigene Erfahrungen mit der Plattform einzubringen und darüber zu berichten. So entsteht ein erster Austausch über Wahrnehmungen, Irritationen und konflikthafte Themen in digitalen Öffentlichkeiten. In einer kurzen Reflexion wird anschließend aufgegriffen, wie die Teilnehmenden TikTok nutzen, welche Rolle Kommentare spielen und welche Inhalte sie beschäftigen – und damit wird eine Grundlage für die weitere Auseinandersetzung mit digitaler Konfliktaushandlung geschaffen.

Darauf aufbauend zielt die Methode „Respektvoll Stickern“⁴ darauf ab, unterschiedliche Bewertungen von Online-Kommunikation sichtbar und verhandelbar zu machen. Anhand von Social-Media-Beiträgen ordnen die Jugendlichen die dazugehörigen Kommentare mithilfe von Stickern anonym als respektvoll, respektlos oder uneindeutig ein. Die anschließende Auswertung macht Unterschiede in den Wahrnehmungen deutlich und eröffnet Gespräche darüber, wie stark Bewertungen von eigenen Erfahrungen, Positionierungen sowie von Identität und persönlicher Betroffenheit geprägt sind. Darüber hinaus kann ein Austausch darüber stattfinden, warum bestimmte Kommentare unter bestimmten Beiträgen entstehen, welche Themen besonders polarisieren und wie Plattformlogiken sowie Aufmerksamkeitsdynamiken diese Prozesse beeinflussen. Dabei kann auch thematisiert werden, wie mit Ambivalenzen umzugehen ist, etwa wenn Inhalte als unterhaltsam wahrgenommen werden, gleichzeitig aber von betroffenen Personen als verletzend oder grenzüberschreitend eingeordnet werden. Die Methode knüpft damit direkt an zentrale Herausforderungen mediatisierter Konfliktaushandlung und dem Konzept der Braver Spaces an und fördert die Fähigkeit, zwischen legitimer Kritik und abwertender Kommunikation zu unterscheiden.

Die Methode „Was ist streitbar?“⁵ vertieft die Fragestellungen aus „Respektvoll Stickern“ und thematisiert die Frage, worüber überhaupt verhandelt werden kann. Durch ein Positionierungsspiel zu unterschiedlichen Aussagen, etwa zur Nutzung von Smartphones an Schulen, zur Besteuerung von Milliardären oder zu Fragen von Gleichberechtigung und Klimaverantwortung reflektieren die Teilnehmenden, welche Themen sie als

diskutierbar und welche sie als nicht verhandelbar betrachten. Dabei wird deutlich, dass digitale Konflikte oft dort eskalieren, wo Fakten, Meinungen und normative Grundhaltungen vermischt werden. Die Methode unterstützt Jugendliche darin, diese Unterschiede zu erkennen und einzuordnen. Gleichzeitig eröffnet sie einen Raum, um über Grenzen von Diskussionen zu sprechen, etwa wenn es um Menschenwürde oder wissenschaftlich gesicherte Erkenntnisse geht.

In der Kombination tragen die Methoden dazu bei, demokratische Konfliktaushandlung in tiefgreifend mediatisierten Lebenswelten praktisch erfahrbar zu machen: Sie ermöglichen einen lebensweltlichen Einstieg und ersten Austausch (TikTok Watchparty), schaffen einen reflexiven Rahmen (Wohlfühlkriterien), fördern Analyse- und Bewertungskompetenzen (Respektvoll Stickern) und klären grundlegende Voraussetzungen von Aushandlungsprozessen (Was ist Streitbar?). Damit leisten sie einen Beitrag zum Ziel von DISKUTOPIA, Jugendliche zu einer aktiven, reflektierten und handlungsfähigen Teilhabe an mediatisierter Konfliktaushandlung zu befähigen.

Ausblick

DISKUTOPIA ist ein Innovationsprojekt im Programm „Demokratie leben“. Es ist für vier Jahre konzipiert. Die ersten beiden Jahre sind für die Vertiefung des Gegenstandsbereichs, die partizipative Arbeit mit Jugendlichen sowie die Entwicklung von medienpädagogischen und spielbasierten Methoden vorgesehen, mit denen zu mediatisierter Konfliktaushandlung gearbeitet werden kann. Dieser Text gibt einen Einblick in den Stand, den wir nach knapp 1,5 Jahren im Projekt erreicht haben. Im dritten Jahr (2027) sollen die geleisteten Arbeiten zusammengezogen werden und verschiedene Spiele entstehen, mit denen die verschiedenen Facetten von Konfliktaushandlung im digitalen Raum in medienpädagogischen Settings bearbeitbar gemacht werden können. Diese Spiele sollten in einem vierten Jahr in Fortbildungen disseminiert und über Veröffentlichungen an pädagogische Fachkräfte vermittelt werden. Zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Textes (April/Mai 2026) steht das Projekt Ende 2026 aufgrund politischer Entscheidungen zu Veränderungen in „Demokratie leben“ vor dem Aus. Wir hoffen auf eine Weiterfinanzierung. Das Thema „mediatisierte Konfliktaushandlung“ wird uns jedoch in jedem Fall weiter in unserer Arbeit begleiten. Die im Projekt entwickelten fachlichen und methodischen Ergebnisse legen dafür eine wichtige Grundlage.

Anmerkungen

- 1 Mehr Informationen zum Projekt finden sich auf der Projektseite von DISKUTOPIA: <https://demokratie.jff.de/projekt/DISKUTOPIA/> [Stand: 07.10.2026].
- 2 Die Ausarbeitung erfolgt im Rahmen des Projekts und wird u. a. auf der in Anmerkung 1 erwähnten Projektseite veröffentlicht.
- 3 <https://demokratie.jff.de/methode/wohlfuehlkriterien-festlegen/> [Stand: 07.10.2026]
- 4 <https://demokratie.jff.de/methode/respektvoll-stickern/> [Stand: 07.10.2026]
- 5 <https://demokratie.jff.de/methode/was-ist-streitbar/> [Stand: 07.10.2026]

Literatur

- Ali, Diana (2017): *Safe Spaces and Brave Spaces. Historical Context and Recommendations for Student Affairs Professionals*. Washington.
- Arao, Brian/Clemens, Kristi (2013): *From Safe Spaces to Brave Spaces. A New Way to Frame Dialogue Around Diversity and Social Justice*. In: Landreman, Lisa M. (Hrsg.): *The Art of Effective Facilitation. Reflections From Social Justice Educators*. New York, Routledge, 135–150.
- Bennett, W. Lance/Seegerberg, Alexandra (2012): *The logic of connective action. Digital media and the personalization of contentious politics*. In: *Information, Communication & Society*, 15 (5), 739–768. DOI: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2012.670661> [Stand: 07.10.2026].
- Bernhard, Lukas/Brennauer, Jutta/Dander, Valentin/Dolezalek, Corinna/Heffe, Katharina/Höllmann, Judith/Honegg, Melina/Ickstadt, Lutz (2024): *Lauter Hass – leiser Rückzug. Wie Hass im Netz den demokratischen Diskurs bedroht: Ergebnisse einer repräsentativen Befragung. Kompetenznetzwerk gegen Hass im Netz*. Berlin.
- El-Mafaalani, Aladin (2018): *Das Integrationsparadox. Warum gelungene Integration zu mehr Konflikten führt*. 2. Aufl. Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Frick, Marie-Luisa (2024): *Zivilisiert streiten. Zur Ethik der politischen Gegnerschaft*. 5. Aufl. Ditzingen/Ergolding: Reclam, Esser printSolutions GmbH.
- Hepp, Andreas (2018): *Von der Mediatisierung zur tiefgreifenden Mediatisierung*. In: Reichertz, Jo/Bettmann, Richard (Hrsg.): *Kommunikation – Medien – Konstruktion. Braucht die Mediatisierungsforschung den kommunikativen Konstruktivismus?* Wiesbaden/Heidelberg: Springer VS, 27–45.
- Hjarvard, Stig/Mortensen, Mette/Eskjær, Mikkel Fugl (2016): *Introduction. Three Dynamics of Mediatized Conflicts*. In: Eskjær, Mikkel Fugl/Mortensen, Mette/Hjarvard, Stig (Hrsg.): *The Dynamics of Mediatized Conflicts*. New York: Peter Lang Inc., 1–27.

- Lünenborg, Margreth/Raetzsch, Christoph/Reißmann, Wolfgang/Siemon, Miriam (2020): Media Practice in performativen Öffentlichkeiten. Für eine praxistheoretische Positionierung der Journalismusforschung. In: Neujustierung der Journalistik/Journalismusforschung in der digitalen Gesellschaft: Proceedings zur Jahrestagung der Fachgruppe Journalistik/Journalismusforschung der DGPK. Eichstätt: Deutsche Gesellschaft Für Publizistik- Und Kommunikationswissenschaft e. V., 34–51.
- Materna, Georg (2025): Konflikte als Arbeitsbereich von (Medien-)Pädagogik und Entwicklungsaufgabe für junge Menschen. In: Materna, Georg/Brüggen, Niels/Mittertrainer, Mina (Hrsg.): Expertise zur Aushandlung von Konflikten in und mit Medien. Drei Impulse für die medienpädagogische Arbeit zu gesellschaftspolitischen Triggerpunkten. Im Rahmen des Projekts „Was wäre, wenn?!“ JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis: München, 4–15.
- Schemer, Christian/Kühne, Rinaldo/Sommer, Katharina (2019): Zum Einfluss von Gruppenemotionen und kollektiven Emotionen in sozialen Medien. In: Schramm, Holger/Matthes, Jörg/Schemer, Christian (Hrsg.): Emotions Meet sCognitions. Zum Zusammenspiel von emotionalen und kognitiven Prozessen in der Medienrezeptions- und Medienwirkungsforschung. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 1–19.

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber*innen sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.