



DIGITALBEZÜGE IN DER PROJEKTUMSETZUNG: ANSÄTZE, HERAUSFORDERUNGEN, BEDARFE

WISSENSCHAFTLICHE BEGLEITUNG DES INNOVATIONSFONDS
IM BUNDESPROGRAMM „DEMOKRATIE LEBEN!“

CHRISTINA KAPS, KARI-MARIA KARLICZEK, MEIKE PRILLWITZ,
DORTE SCHAFFFRANKE

BERLIN, MÄRZ 2024



Gefördert vom

im Rahmen des Bundesprogramms



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Demokratie **leben!**

Die Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des BMFSFJ oder des BAFzA dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autorinnen und Autoren die Verantwortung.



**CAMINO
WERKSTATT FÜR FORTBILDUNG,
PRAXISBEGLEITUNG UND
FORSCHUNG IM SOZIALEN
BEREICH GGMBH**

MAHLOWER STR. 24 • 12049 BERLIN
TEL +49(0)30 610 73 72-0
FAX +49(0)30 610 73 72-29
MAIL@CAMINO-WERKSTATT.DE
WWW.CAMINO-WERKSTATT.DE

1	EINLEITUNG	5
2	METHODISCHES VORGEHEN	7
3	BEGRIFFSKLÄRUNG: DIGITALBEZÜGE IN DER PROJEKTUMSETZUNG	10
4	DIGITALBEZÜGE IN DER PROJEKTUMSETZUNG: ANSÄTZE IM INNOVATIONSFONDS II	13
4.1	Der digitale Raum als Handlungsfeld pädagogischer bzw. sozialer Arbeit	13
4.1.1	Digitale Lernumgebungen	14
4.1.2	Digitale Erfahrungsräume	16
4.1.3	Digital erweiterte Kommunikations-, Vernetzungs- und Aktionsräume	18
4.2	Der Digitale Raum als Sozialraum	21
4.2.1	Transfer analoger Formate in den digitalen Raum	21
4.2.2	Die Beziehung von Analogem und Digitalem in der Projektumsetzung	22
4.2.3	Teilhabe, Partizipation und Präsenz im digitalen Raum	23
4.3	Zusammenfassung	23
5	HERAUSFORDERUNGEN UND BEDARFE DIGITALORIENTierter PROJEKTUMSETZUNGEN	25
5.1	Projektentwicklungs- und Umsetzungsdynamik	25
5.2	Infrastruktur: Technik, Logistik, Kosten	26
5.3	Präsenz im digitalen Raum	26
5.4	Rechtssicherheit und Datenschutz	28
5.5	Vernetzung, Forschung und Transfer	28
5.6	Verstärkte Aufmerksamkeit und Förderung	28
6	ZUSAMMENFASSUNG UND SCHLUSSFOLGERUNGEN	30
7	LITERATURVERZEICHNIS	32

1 EINLEITUNG

Jugendliche verbringen im Durchschnitt täglich 224 Minuten online. Dies macht die aktuelle Studie „Jugend – Information – Medien“ (JIM) deutlich, die jährlich den Medienumgang Jugendlicher im Alter von 12 bis 19 untersucht (MPFS 2023). Insbesondere die Nutzung digitaler Medien, z.B. von Streaming-Diensten und digitalen Spielen, ist hier zentral. Eine große Rolle spielen außerdem Messenger-Dienste und Soziale Medien. So nutzen 94 % der befragten Jugendlichen regelmäßig WhatsApp, 62 % Instagram, 59 % TikTok und 49 % Snapchat (ebd., 32). 93 % der Jugendlichen geben zudem an, täglich ihr Smartphone zu verwenden (ebd., 14).

Lebensweltliche Bezüge Jugendlicher vermitteln sich somit erheblich über die Nutzung digitaler Medien. Diese ermöglichen Kommunikation, soziale Interaktion, Zugang zu Informationen und eröffnen nicht zuletzt Möglichkeiten der Freizeitgestaltung und Unterhaltung. Gleichzeitig – auch das macht die JIM-Studie deutlich – sind Jugendliche dabei in einem hohen Maß negativen digitalen Dynamiken, wie z.B. Desinformation, Verschwörungsnarrativen oder Hassrede, ausgesetzt (ebd., 52). Deren Einfluss wurde in der Studie „Lauter Hass – leiser Rückzug“ (Das NETTZ et al. 2024) jüngst noch deutlicher hervorgehoben. So haben sich negative digitale Dynamiken, wie z.B. Hass im Netz, weiter verstärkt. Besonders alarmierend ist dabei, dass dies zu einem zunehmenden Rückzug Betroffener aus digitalen Räumen, insbesondere Sozialen Medien, führt. Diese ermöglichen einerseits ein neues Maß an sozialer Vernetzung und Interaktion und können so Teilhabe und Sichtbarkeit verschiedener (ansonsten marginalisierter) Perspektiven deutlich erhöhen. Gleichzeitig aber können sie zu Echokammern werden, in denen u.a. Falschnachrichten und Hassrede verbreitet und verstärkt werden (Margetts 2019, 111f.).

Der Umgang mit negativen digitalen Dynamiken stellt somit eine große Herausforderung dar. Die Studie „Quelle: Internet“ zu Informations- und Nachrichtenkompetenz der deutschen Bevölkerung (Meßmer et al. 2021) stellt z.B. fest, dass z.T. ein deutlicher Mangel besteht hinsichtlich der Fähigkeit, Desinformation, Information und Meinung voneinander unterscheiden zu können. Insgesamt wird zudem ein Zusammenhang zwischen digitaler Nachrichtenkompetenz und demokratischen Grundhaltungen festgestellt: „Menschen, die diesen Einstellungen eher ablehnend gegenüberstehen, zeigen auch eine geringere Nachrichten- und Informationskompetenz“ (ebd., 4).

Deutlich werden somit ein großer Handlungsdruck und ein Bedarf an Strategien, um mit diesen Herausforderungen umzugehen und den digitalen Raum im Sinn einer „digitalen Demokratiearbeit“ (Quent 2024, 16f.) für einen vielfältigen, offenen und diskriminierungsfreien Austausch zu bewahren.

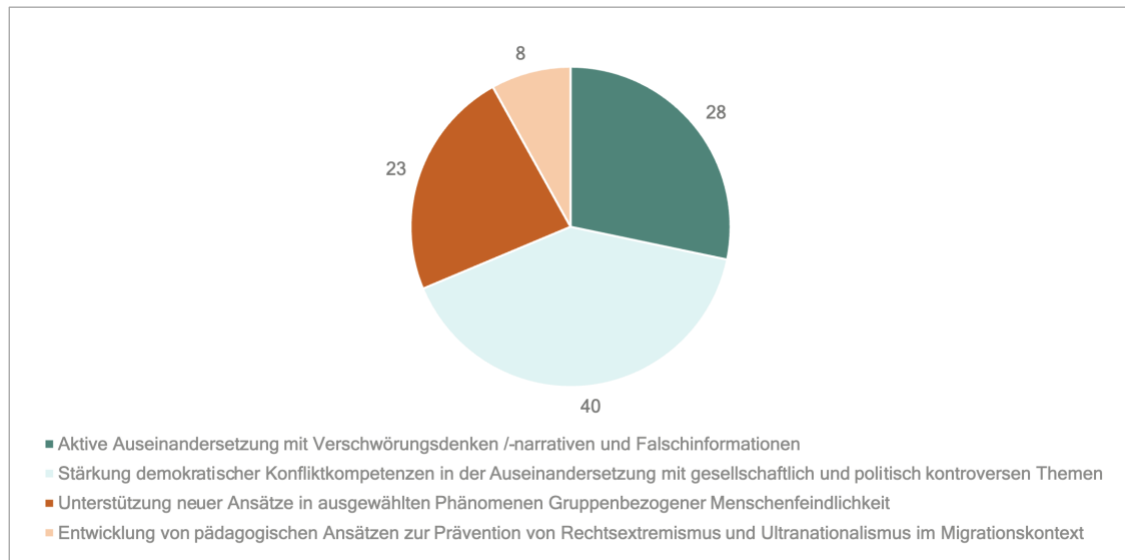
Eine Vielzahl der im Innovationsfonds II geförderten Projekte setzt mit der Entwicklung von digitalorientierten Formaten und Handlungsstrategien für den Umgang mit digitalen Dynamiken an dieser komplexen Ausgangslage an. Als Förderinstrument innerhalb des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ fokussiert der Innovationsfonds II insbesondere die Bearbeitung sich aktuell ergebender gesellschaftlicher Herausforderungen und damit die „präventiv-pädagogische Erprobung von kurz- und mittelfristigen Interventionen und Konfliktbearbeitungen oder bislang im Bundesprogramm unterrepräsentierten Handlungsansätzen“ (BMFSFJ 2022, 2).

Aktuell werden in der Förderperiode 2023/2024 insgesamt 99 Projekte innerhalb der folgenden vier Themenbereiche gefördert:

- Aktive Auseinandersetzung mit Verschwörungsdenken/-narrativen und Falschinformationen
- Stärkung demokratischer Konfliktkompetenzen in der Auseinandersetzung mit gesellschaftlich und politisch kontroversen Themen
- Unterstützung neuer Ansätze zu ausgewählten Phänomenen Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit

- Entwicklung von pädagogischen Ansätzen zur Prävention von Rechtsextremismus und Ultranationalismus im Migrationskontext

Abbildung 1: Verteilung aller Projekte des Innovationsfonds II auf die vier geförderten Themenbereiche (Projektanzahl, N = 99)



Quelle: Dokumentenanalyse (Projektskizzen, Projektanträge)

Anliegen dieses Berichts ist es, einen systematischen Zugang für die Darstellung und Analyse von Digitalbezügen der Projektumsetzungen innerhalb des Innovationsfonds II zu entwickeln, um damit verbundene Ansätze, Herausforderungen und Bedarfe mit Blick auf die notwendige Weiterentwicklung und Förderung dieses Bereichs differenziert herausstellen zu können.

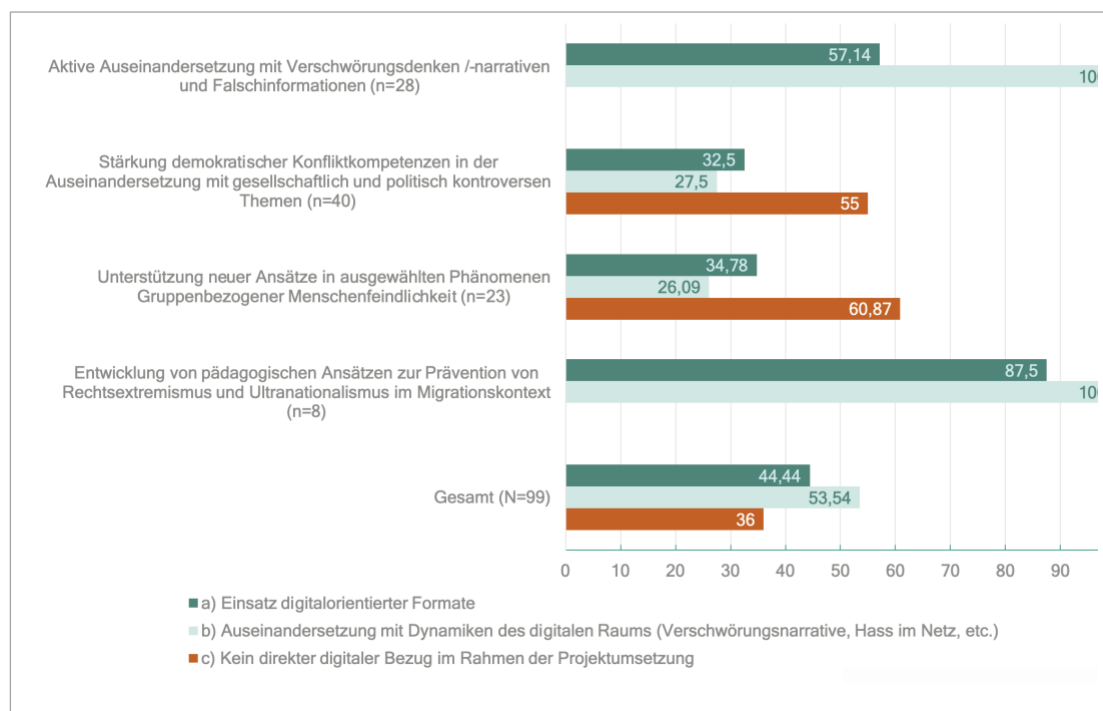
In einem ersten Schritt wird dafür zunächst das methodische Vorgehen vorgestellt und der konzeptionelle Zugriff auf die für die Analyse entwickelte Systematisierung von Digitalbezügen erläutert. Dem schließt sich eine vertiefte Darstellung digitalorientierter Ansätze sowie damit verbundener Herausforderungen an.

2 METHODISCHES VORGEHEN

Dieser Bericht beruht auf Erhebungen und Analysen, die im Rahmen der wissenschaftlichen Begleitung des Innovationsfonds II vorgenommen wurden. Dafür wurde eine umfassende Dokumentenanalyse durchgeführt, in die die Projektskizzen und Projektanträge aller im Innovationsfonds II geförderten Projekte einbezogen wurden. Ermittelt wurden deren jeweilige Digitalbezüge. Berücksichtigt wurden hier zunächst zum einen der konkrete Einsatz digitaler Formate (a) und zum anderen die Auseinandersetzung mit digitalen Dynamiken (Verschwörungsnarrative, Hass im Netz etc., (b)).

Um eine Vergleichbarkeit zwischen den zahlenmäßig unterschiedlich stark vertretenen Themenbereichen herstellen zu können, wurde zum Überblick hier zunächst eine prozentuale Darstellung gewählt (Abb. 2). Dabei wird deutlich, dass digitale Bezüge in allen Themenbereichen festzustellen sind. Inhaltlich bestimmend sind sie insbesondere für die Themenbereiche „Aktive Auseinandersetzung mit Verschwörungsdanken/-narrativen und Falschinformationen“ und „Entwicklung von pädagogischen Ansätzen zur Prävention von Rechtsextremismus und Ultranationalismus im Migrationskontext“.

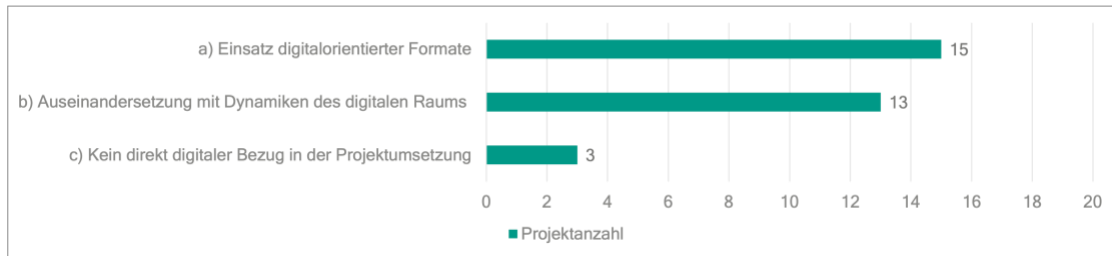
Abbildung 2: Digitalbezüge nach Themenbereichen und in der Gesamtdarstellung (Doppelbezüge zu a) und b) möglich)



Quelle: Dokumentenanalyse (Projektskizzen, Projektanträge)

Eine weitere Datenbasis für diesen Bericht liefern qualitative Interviews, die mit 20 der im Innovationsfonds II geförderten Projekte geführt wurden. Die Auswahl der befragten Projekte erfolgte entlang definierter Kriterien. Einbezogen wurden Projekte, die explizit digitalorientierte Formate umsetzen, und solche, die sich überwiegend mit negativen Dynamiken des digitalen Raums (z.B. Verschwörungsnarrativen, Hass im Netz etc.) auseinandersetzen. Befragt wurden zudem Projekte, bei denen im Rahmen der Dokumentenanalyse kein direkter digitaler Bezug sichtbar wurde (Abb. 3).

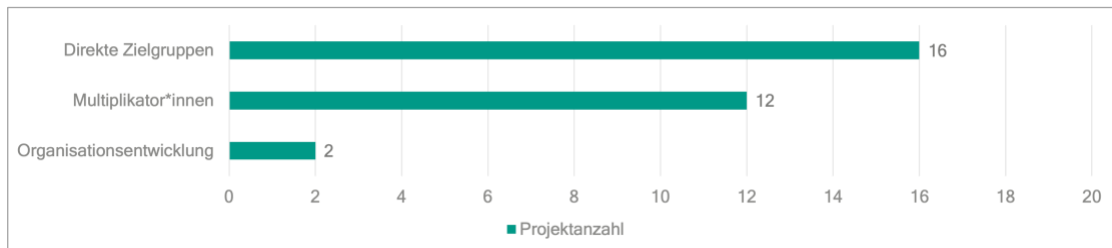
Abbildung 3: Digitalbezüge der in die Interviewauswahl einbezogenen Projekte (Projektanzahl, n = 20, Doppelbezüge zu a) und b) möglich)



Quelle: Dokumentenanalyse (Projektskizzen, Projektanträge)

Für die Auswahl der 20 einbezogenen Projekte wurden zudem die Handlungsansätze der Projektarbeit berücksichtigt: Unterschieden wurden Projekte, die vor allem primäre Zielgruppen oder Multiplikator*innen ansprechen sowie Projekte, deren Handlungsansätze sich insbesondere auf eine Organisationsentwicklungsebene ausrichten (Abb. 4).

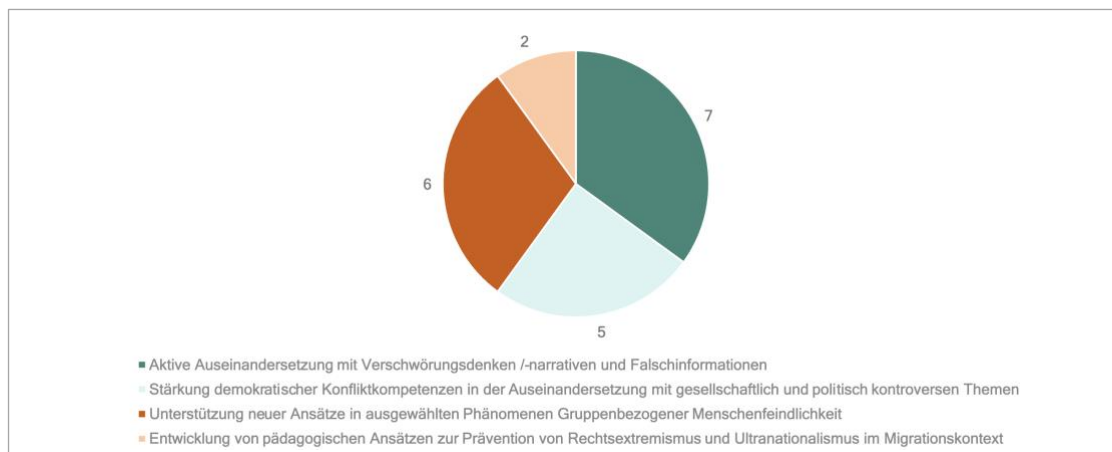
Abbildung 4: Ansatzpunkte der Projektumsetzung (Projektanzahl, n = 20, Mehrfachbezüge möglich)



Quelle: Dokumentenanalyse (Projektskizzen, Projektanträge)

Schließlich wurde bei der Auswahl der befragten Projekte eine zahlenmäßig proportionale Abbildung der im Innovationsfonds II vertretenen Themenbereiche angestrebt (Abb. 1). Da dabei gleichzeitig insbesondere digitalorientierte Projektumsetzungen berücksichtigt werden sollten, ist der Themenbereich „Stärkung demokratischer Konfliktkompetenzen in der Auseinandersetzung mit gesellschaftlich und politisch kontroversen Themen“ verhältnismäßig unterrepräsentiert und der Themenbereich „Aktive Auseinandersetzung mit Verschwörungsdenken/-narrativen und Falschinformationen“ etwas überrepräsentiert.

Abbildung 5: Verteilung der in die Interviewauswahl einbezogenen Projekte auf die vier geförderten Themenbereiche (Projektanzahl, n = 20)



Quelle: Dokumentenanalyse (Projektskizzen, Projektanträge)

Mit den für die Projektauswahl definierten Kriterien konnte ein breites Spektrum an Projektumsetzungen abgebildet und zugleich ein Schwerpunkt auf Digitalbezüge gelegt werden.

Innerhalb der leitfadengestützten Interviews mit den ausgewählten 20 Projekten wurden u.a. die jeweiligen Handlungsansätze der Projekte und die Problemlagen, auf die diese reagieren, thematisiert. Ein vertiefender Themenschwerpunkt lag zudem auf Digitalbezügen in der Projektumsetzung. Thematisiert wurden Fragen zu wahrgenommenen Einflüssen digitaler Dynamiken auf die konkrete Projektarbeit und zu den projektbezogenen Perspektiven auf digitalorientierte Methoden und Formate, deren Potenzialen und Grenzen sowie möglichen sich daraus ergebende Unterstützungsbedarfen.

Die durchgeführten Interviews wurden anschließend inhaltsanalytisch ausgewertet und mit den Ergebnissen der Dokumentenanalyse zusammengeführt.

3 BEGRIFFSKLÄRUNG: DIGITALBEZÜGE IN DER PROJEKTUMSETZUNG

Im Rahmen der Dokumentenanalyse wurden Digitalbezüge in der Projektumsetzung in einem ersten Schritt auf zwei Ebenen identifiziert (Abb. 2):

- im Einsatz digitalorientierter Formate und
- in der Auseinandersetzung mit negativen Dynamiken des digitalen Raums (z.B. Verschwörungsnarrativen, Hass im Netz etc.).

Diese erste Unterscheidung wird im Folgenden weiter ausdifferenziert, um einzelne Handlungsansätze und sich daraus ergebende Potenziale, aber auch Herausforderungen und Bedarfe systematischer sichtbar machen zu können. Zunächst wird an dieser Stelle eine kurze Darstellung konzeptioneller Implikationen gegeben, die mit den Begriffen „Digitalisierung“ bzw. „Digitalität“ verbunden und für die weiteren Analysen wesentlich sind.

Von „Digitalität“ kann, so Felix Stalder, etwa seit dem Jahr 2000 gesprochen werden (vgl. Stalder 2021, 4). Zu diesem Zeitpunkt ist der Prozess der Digitalisierung in seiner Tiefe gesellschaftlich so weit verankert, dass sich die Trennung von analogem und digitalem Raum zunehmend auflöst und sich soziale und kulturelle Möglichkeits- bzw. Handlungsräume grundsätzlich verändern: „Die Digitalität ist geprägt von anderen Vorstellungen: Nicht-Linearität; assoziative Verknüpfungen; Parallelität und Gleichzeitigkeit; Feedback, das Ursache und Wirkung verschmelzen lässt; ein Ding kann an mehreren Orten gleichzeitig sein; jede Position ist immer kontext- und zeitabhängig etc. Das sind zunächst einfach andere kulturelle Erfahrungen, die der Möglichkeitsraum der Digitalität alltäglich werden lässt, die eine andere Selbst- und Welterfahrung nach sich ziehen. Das ist per se weder gut noch schlecht, sondern einfach anders“ (ebd.).

Festzuhalten ist damit, dass digitale Medien bzw. Dynamiken des digitalen Raums unumkehrbar Einfluss nehmen auf gesellschaftliche Entwicklungen und so insbesondere Prozesse der Kommunikation, des Wissenserwerbs und des sozialen Miteinanders nachhaltig verändert haben und weiter verändern werden. Deutlich aber ist zugleich, dass diese Prozesse weder linear stattfinden noch alle Menschen im gleichen Maß erreichen. Wie in analogen Kontexten sind auch im Digitalen die Möglichkeiten der Teilhabe und Partizipation in diesen Räumen an *Zugänge* gebunden. Diese sind zum einen physischer Natur (z.B. über das Vorhandensein von Endgeräten und stabilen Internetverbindungen). Sie sind aber auch an Kompetenzen gebunden, die den Umgang mit digitalen Inhalten und Medien ermöglichen und bestimmen. Die Zugangsmöglichkeiten können sich dabei – z.B. nach Altersgruppe, Bildungsgrad oder ökonomischer Verortung – deutlich unterscheiden (Meßmer et al. 2021, 5f.).

Auch wenn Digitalisierungsprozesse Teilhabe und Partizipation in vielen Kontexten deutlich erleichtern können, liegt in ihnen damit gleichzeitig auch das Potenzial begründet, bereits bestehende soziale Ungleichheiten als *digital divide* (digitale Kluft) noch zusätzlich zu verstärken (van Dijk 2020). Der durch die covid-19-bedingten Beschränkungen verstärkte Transfer kommunikativer und sozialer Handlungsräume in den digitalen Raum wird so z.B. häufig positiv als „Digitalisierungsschub“ beschrieben. Gleichzeitig zeigt sich, dass insbesondere vulnerable Gruppen wie z.B. in Gemeinschaftsunterkünften lebende Geflüchtete, durch fehlende digitale Zugänge von diesen Handlungsräumen ausgeschlossen wurden und sich ihre soziale Situation damit noch zusätzlich verschärfte (Reinhold/Bendel 2022, 40f.).

Um die jeweiligen Potenziale, Herausforderungen und Bedarfe deutlich machen zu können, ist es daher wichtig, digitale Bezüge in Projektumsetzungen deutlich kontext-, zielgruppen- und themenspezifisch zu betrachten. Für diesen Bericht wurde daher auf Grundlage der Dokumentenanalyse eine Systematisierung entwickelt, die es erlaubt, die digitalen Bezüge der

Projekte entsprechend einzuordnen. Dabei lassen sich Digitalbezüge bei Projekten des Innovationsfonds II auf drei Ebenen beschreiben:

- bei digitalen Infrastrukturen,
- dem digitalen Raum als Handlungsfeld pädagogischer bzw. sozialer Arbeit und
- dem digitalen Raum als Sozialraum.

Diese sind in der Praxis nicht getrennt zu betrachten, finden in der konkreten Projektumsetzung jedoch unterschiedliche Gewichtung.

1) Digitale Infrastrukturen

Diese Ebene umfasst insbesondere vormals analog realisierte Arbeitsbereiche, die mittlerweile überwiegend digital geprägt sind, z.B. unterschiedliche Formen der Teamkommunikation innerhalb von Projekten und digital vermittelte Öffentlichkeitsarbeit, z.B. über Social-Media-Kanäle. Außerdem können hierzu Veranstaltungsformate gezählt werden, die in den digitalen Raum verlagert worden sind, z.B. Konferenz- bzw. Tagungsformate, die eine breite Öffentlichkeit adressieren. Schließlich können hier auch unterschiedliche Formen des Transfers gefasst werden. Dazu gehören Formate der Ergebnissicherung und Archivierung (z.B. durch die digitale Bereitstellung von Projektergebnissen in Blogs oder auf Webseiten) sowie die digitale Vermittlung von Projektergebnissen (z.B. über Videos, Podcasts etc.).

Im Rahmen der Dokumentenanalyse und der Interviews wurde deutlich, dass alle der im Innovationsfonds II geförderten Projekte Aspekte der hier genannten Teilbereiche umsetzen. Insbesondere Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit sind dabei grundlegend digital geprägt.

2) Der digitale Raum als Handlungsfeld pädagogischer und sozialer Arbeit

Auf einer zweiten Ebene sind Digitalbezüge in der konkreten pädagogischen Praxis zu beobachten: Eingesetzt werden können digitalorientierte Formate und Methoden beispielsweise als didaktisches Mittel (z.B. durch Verwendung von Apps und Elementen virtueller bzw. erweiterter Realität), als gestaltbares Material (z.B. durch die Erstellung von Videos oder *Memes* im Rahmen von *digital Storytelling*) oder um einen spezifischen Zugang zu bestimmten Zielgruppen herzustellen (z.B. im Rahmen von *digital Streetwork*). Um diese digitalorientierten Formate und Methoden umsetzen zu können, bedarf es digitaler Handlungsräume (vgl. dazu Ziegler et al. 2021, 159; Kutscher 2020).

In Bezug auf die Projekte des Innovationsfonds II, die digitalorientierte pädagogische bzw. sozialarbeiterische Formate und Methoden entwickeln und umsetzen, ist daran anschließend festzustellen, dass insbesondere die Schaffung folgender digital geprägter Handlungsräume im Zentrum steht:

- digitale Lernumgebungen (z.B. E-Learning-Plattformen)
- digitale Erfahrungsräume (z.B. virtuelle Rollenspielumgebungen)
- digital erweiterte Kommunikations-, Vernetzungs- und Aktionsräume (z.B. durch die Erstellung von Social-Media-Kanälen und -Kampagnen).

Der digitale Raum wird von Projekten aus allen Themenfeldern des Innovationsfonds II als Handlungsfeld pädagogischer bzw. sozialer Arbeit genutzt (Abb. 2). Auffällig ist, dass digital realisierte Projektmaßnahmen im pädagogischen oder sozialarbeiterischen Bereich innerhalb des Innovationsfonds II ganz überwiegend durch zusätzliche analoge Formate begleitet und damit an konkrete analoge Kontexte gekoppelt werden. Deutlich spiegelt dies die Tatsache, dass digitale und analoge Räume kaum mehr getrennt zu betrachten sind.

3) Der digitale Raum als Sozialraum

Die Auseinandersetzung mit (demokratiefeindlichen) Dynamiken des digitalen Raums (z.B. Verschwörungsnarrative, Hass im Netz etc.) und deren Auswirkungen auf analoge Kontexte kann schließlich als dritte Ebene von Digitalbezügen in der Projektumsetzung gefasst werden.

Ansätze dazu werden insbesondere von im Themenbereich „Aktive Auseinandersetzung mit Verschwörungsdenken/-narrativen und Falschinformationen“ geförderten Projekten entwickelt. In der Dokumentenanalyse wurde aber auch deutlich, dass mehr als die Hälfte aller geförderten Projekte angeben, sich mit Dynamiken des digitalen Raums auseinanderzusetzen (Abb. 2). Generell sind starke Wechselbeziehungen zwischen digitalem und analogem Raum festzustellen. Um diese aufzeigen und daraus folgende Konsequenzen, Herausforderungen, Bedarfe, aber auch Potenziale der Projektumsetzungen sichtbar machen zu können, orientiert sich die anschließende Analyse an folgenden Schwerpunkten:

- dem Transfer analoger Formate in den digitalen Raum,
- der Beziehung zwischen Analogem und Digitalem in der Projektumsetzung,
- der Teilhabe, Partizipation und Präsenz im digitalen Raum.

Insbesondere auf Ebene 2 (dem digitalen Raum als Handlungsfeld pädagogischer und sozialer Arbeit) und Ebene 3 (dem digitalen Raum als Sozialraum) lassen sich Digitalbezüge in der Projektumsetzung in der konkreten Arbeit mit Zielgruppen sichtbar machen und analysieren. Sie werden daher in diesem Bericht schwerpunktmäßig dargestellt.

4 DIGITALBEZÜGE IN DER PROJEKTUMSETZUNG: ANSÄTZE IM INNOVATIONSFONDS II

Projekte, die in ihrer Zielgruppenarbeit digitalorientierte Formate einsetzen und sich mit digitalen Dynamiken auseinandersetzen, stehen sowohl einer hohen thematischen Komplexität als auch einer großen Schnelligkeit der zu beobachtenden Phänomene gegenüber. Gleichzeitig ist dieses Feld durch polarisierende Konflikte bestimmt.

„Das Internet ermöglicht zwar viele Demokratisierungsprozesse und Partizipationsprozesse und es ermöglicht vielen Menschen, irgendwo teilzuhaben und ... entwickelt die Demokratie weiter – aber auch die Feinde der Demokratie entwickeln sich damit weiter ... und das zu verharmlosen, wäre problematisch.“ (P10)

Im Rahmen der Interviews mit den Projektumsetzenden wird deutlich, dass die Möglichkeiten des Internets und sich damit eröffnende digitale Räume sowohl stetig wachsende Potenziale als auch damit verbundene Herausforderungen mit sich bringen. Dabei können negative digitale Dynamiken wie z.B. Hassrede und Desinformation aufseiten der Projekte eine Situation konstanten Handlungsdrucks erzeugen:

„Das heißt, dass die ... Desinformation gerade einfach ein Level erreicht, ... [das] wir vorher noch nicht hatten, und ... seit Projektstart geht das ja immer weiter. Also, die Notwendigkeit steigt und nimmt nicht ab.“ (P18)

In den Interviews wird zudem deutlich, dass alle befragten Projekte mit diesen Dynamiken konfrontiert sind und sich damit auseinandersetzen müssen – unabhängig davon, ob sie diese im Rahmen ihrer Projektumsetzung direkt thematisch adressieren, digitalorientierte Methoden und Formate einsetzen oder sich überwiegend in analogen Kontexten verorten. Als zentrale Strategien, um diesen Herausforderungen zu begegnen, erweisen sich dabei u.a. die Schaffung von Anlässen, Räumen und Strukturen, in denen Auseinandersetzungen stattfinden, Selbstwirksamkeitserfahrungen gemacht und Kompetenzen im Umgang mit digitalen Dynamiken erlangt werden können.

Die Projektumsetzenden beschreiben in den Interviews zudem eine bei verschiedenen Zielgruppen festzustellende Situation der Überforderung. Angesichts sich vertiefender gesellschaftlicher Konflikte, multipler Krisen und häufig nicht greifbar erscheinender digitaler Dynamiken kann sich der Blick auf individuelle und gesellschaftliche Gestaltungsmöglichkeiten deutlich verengen. In konkreten Bedrohungssituationen wie z.B. Hass im Netz können diese kaum mehr möglich scheinen. Ein von den Projekten immer wieder formuliertes Ziel ist es daher, solche Handlungs- und Gestaltungsräume zu öffnen und sichtbar zu machen:

„Das ist uns ganz wichtig: Dass man nicht 'rausgeht nach dem Motto: ‚Na ja, wir müssen jetzt einfach hoffen, dass es besser wird‘, sondern zumindest so ein bisschen das Gefühl zu haben: Jeder kann seinen Teil beitragen und Zukunft fällt nicht vom Himmel, sondern wird von Menschen gestaltet.“ (P15)

Im Folgenden werden zunächst digitale Formate vorgestellt, mit denen Projekte diesen Herausforderungen begegnen. Daran anschließend wird analysiert, wie der digitale Raum im Rahmen von Projektumsetzungen als Sozialraum erschlossen und gestaltet werden kann.

4.1 DER DIGITALE RAUM ALS HANDLUNGSFELD PÄDAGOGISCHER BZW. SOZIALER ARBEIT

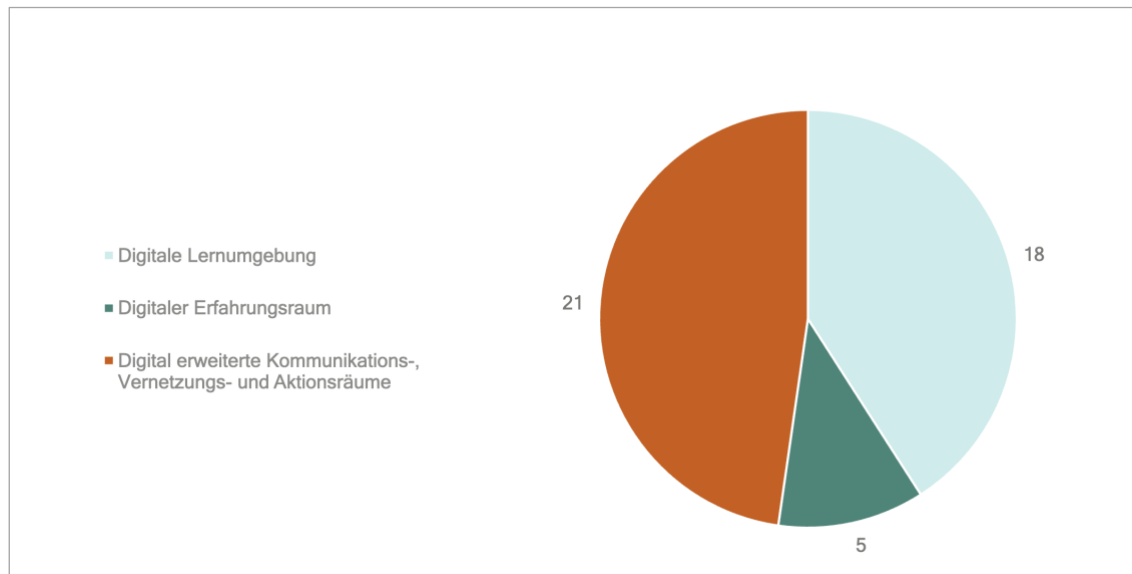
Im Rahmen der Dokumentenanalyse wurden 44 Projekte identifiziert, die digitalorientierte Formate umsetzen. Mit Blick auf die in Kapitel 3 dargestellte Systematisierung wurden diese

den folgenden drei digitalen Handlungsräumen zugeordnet, die anhand der Dokumentenanalyse für das Feld der pädagogischen bzw. sozialen Arbeit sichtbar werden:

- digitale Lernumgebungen (z.B. E-Learning-Plattformen),
- digitale Erfahrungsräume (z.B. virtuelle Rollenspielumgebungen),
- digital erweiterte Kommunikations-, Vernetzungs- und Aktionsräume.

Insgesamt 18 Projekte schaffen digitale Lernumgebungen. Fünf Projekte entwickeln digitale Erfahrungsräume und 21 weitere digital erweiterte Kommunikations-, Vernetzungs- und Aktionsräume (Abb. 6).

Abbildung 6: Einbezug digitalorientierter Formate (Projektanzahl, n = 44)



Quelle: Dokumentenanalyse (Projektskizzen, Projektanträge)

Im Folgenden werden diese drei digitalen Handlungsräume und der Einsatz digitalorientierter Formate in diesen Zusammenhängen genauer betrachtet. Dazu werden die Ergebnisse der Dokumentenanalyse mit der inhaltsanalytischen Auswertung der qualitativen Interviews zusammengeführt. Kurze Praxisbeispiele ergänzen die Darstellung.

4.1.1 Digitale Lernumgebungen

Die Entwicklung digitaler Lernumgebungen durch Projekte des Innovationsfonds II reagiert auf den hohen Bedarf an Fort- und Weiterbildungen, insbesondere für das dynamische Feld der Radikalisierungsprävention sowie die Auseinandersetzung mit Verschwörungsnarrativen. Die hierfür von Projekten des Innovationsfonds II entwickelten E-Learning-Angebote stellen dazu Inhalte bereit, die aktuellen Herausforderungen und Entwicklungen gerecht werden. Dazu können z.B. Informationen zu Handlungsoptionen im Umgang mit Verschwörungsnarrativen in der pädagogischen Praxis und weiterführende Materialsammlungen gehören. Diese werden z.B. in Blended-Learning-Formaten, Webinaren und insbesondere auf digitalen Lernplattformen bereitgestellt.

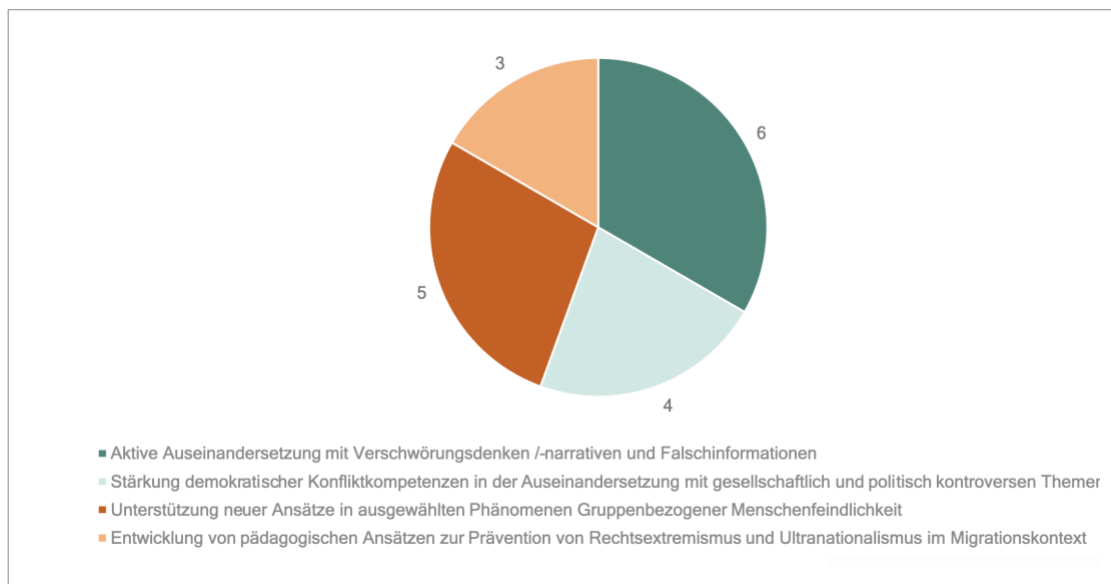
Praxisbeispiele: Digitale Lernangebote

Projekt A entwickelt ein digitales Fortbildungsprogramm für den Themenkomplex Radikalisierungsprävention und antimuslimischen Rassismus. Primäre Zielgruppe des E-Learnings sind Multiplikator*innen und insbesondere pädagogische Fachkräfte. Das Programm wird auf Basis einer Bedarfsanalyse und in enger Kooperation von Wissenschafts- und Praxispartnern entwickelt. Neben theoretischen Grundlagen werden im Rahmen der digitalen Fortbildung praxisorientierte Handlungsstrategien vermittelt. Begleitende Praxisworkshops dienen sowohl der Erprobung als auch der Vertiefung der für das E-Learning-Programm entwickelten Methoden und Inhalte.

Mit einem digitalen Selbstlernangebot für Multiplikator*innen vermittelt **Projekt B** in verschiedenen Modulen Hintergrundinformationen, Reflexionsangebote und praktische Handlungsanleitungen für den pädagogischen Umgang mit Verschwörungserzählungen. Ausgehend von der Feststellung, dass eine faktische Entkräftung von Desinformationen häufig nicht zielführend wirkt, liegt der Schwerpunkt hier insbesondere in der Auseinandersetzung mit psychologischen und sozialen Aspekten, die zu einer Hinwendung zu Verschwörungserzählungen

Im Rahmen der Dokumentenanalyse wurden 18 Projekte identifiziert, die digitale Lernumgebungen entwickeln. Diese verteilen sich auf alle vier geförderten Themenbereiche (Abb. 7).

Abbildung 7: Digitale Lernumgebungen (Projektanzahl, n = 18)



Quelle: Dokumentenanalyse (Projektskizzen, Projektanträge)

Im Rahmen der Interviews wird in Bezug auf die Entwicklung digitaler Lernumgebungen die mögliche Einbindung unterschiedlicher medialer Formate als besonders gewinnbringend hervorgehoben:

„Prinzipiell ist es für uns ein Tool, das wir mit verschiedenen Formaten füllen können, die Jugendsprache dann auch mitsprechen ... und stilistisch arbeiten können, weil: Das ist nicht einfach nur Text, sondern was die Problematik der Radikalisierung angeht, ist sehr viel Symbolik und da hilft uns ... [das Digitale] ungemein.“ (P1)

Anders als analog durchgeführte Fortbildungsveranstaltungen bleiben die einmal entwickelten E-Learning-Formate zudem bestehen, werden bei Bedarf erweitert oder – wie im Fall eines

Projekts – z.B. mehrsprachig angeboten. Damit ermöglichen sie Adressat*innen eine zeitlich unabhängige und selbstbestimmte Auseinandersetzung mit den vorliegenden Lehrinhalten:

„Wir erwarten uns durch dieses zeit- und ortsunabhängige Lernen auch ..., Personen ansprechen zu können, die vielleicht erst später von dem Projekt mitbekommen haben. Da bekommen ja nicht immer alle gleich was mit und dann ist eine Veranstaltungsreihe vielleicht einfach schon ... vorbei und dann, was dann? Das heißt, das fängt das auf. Man kann noch mal Inhalte vertiefen und das im eigenen Lerntempo machen.“ (P8)

Deutlich wird zudem, dass innerhalb des Innovationsfonds II entwickelte E-Learning-Formate auf unterschiedlich breite Zielgruppen ausgerichtet sind. So entstehen z.B. E-Learning-Plattformen, die gezielt pädagogische Fachkräfte und Multiplikator*innen adressieren und dabei interaktive Elemente integrieren, die notwendigerweise geschützte (digitale) Räume voraussetzen. Andere E-Learning-Formate adressieren wiederum bewusst eine breite Öffentlichkeit und stellen digitale Lernangebote ohne Zugangsbeschränkungen bereit. Angesprochen werden können auf diese Weise deutlich breitere Zielgruppen. Weniger gut nachvollziehbar ist allerdings hier, ob und auf welche Weise diese tatsächlich erreicht werden.

4.1.2 Digitale Erfahrungsräume

Insbesondere Jugendliche und junge Erwachsene werden mit dem Einsatz digitaler Tools in der konkreten pädagogischen Praxis angesprochen. Angeknüpft wird hier an digitale Nutzungsgewohnheiten und Erfahrungswelten, die den Alltag Jugendlicher und junger Erwachsener mittlerweile deutlich bestimmen.

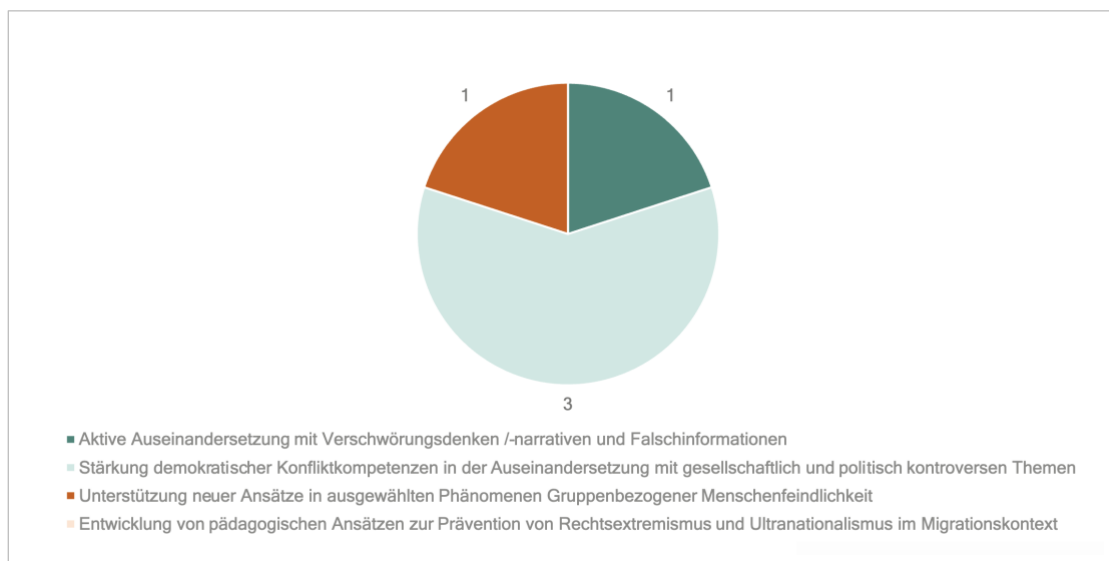
Praxisbeispiele: Digitale Erfahrungsräume

*Für eine lebensweltnahe Auseinandersetzung mit Verschwörungserzählungen entwickelt **Projekt C** ein bildungsorientiertes Live-Rollenspiel (EDU-Larp/ Educational-Live-Action-Roleplaying-Game), das durch Augmented-Reality-Elemente räumlich erweitert wird. Die am Rollenspiel teilnehmenden Jugendlichen erhalten hier die Möglichkeit, verschiedene Rollen innerhalb eines Teams zu übernehmen und so Verschwörungskomplexe, die innerhalb des Rollenspiels aufbereitet werden, auf unterschiedlichen Ebenen zu erkunden. Spielerisch und zugleich realitätsnah erleben sie dabei Mechanismen und Wirkungsweisen von Verschwörungserzählungen, positionieren sich dazu im Spiel und reflektieren diese. Das Rollenspiel wird in Form von Workshop-Tagen an verschiedenen Standorten bundesweit umgesetzt.*

***Projekt D** setzt in der Arbeit mit jugendlichen Zielgruppen die digitale Anwendung „Actionbound“ ein. Ausgehend von Problem- und Konfliktlagen der teilnehmenden Jugendlichen (z.B. Mobilität in ländlichen Räumen, Diskriminierungs- und Krisenerfahrungen) werden mit Hilfe der App gemeinsam digitale Touren in Form von Schnitzeljagden oder auch Umfragen erstellt, die diese Themen reflektieren und sie damit in ihrem direkten Umfeld unmittelbar erfahrbar machen. Die Nutzung der digitalen Anwendung ermöglicht auf diese Weise eine sowohl digitale als auch lokale Sichtbarwerdung bestehender Problemlagen aus Perspektive der teilnehmenden*

Im Rahmen der Dokumentenanalyse wurden fünf Projekte identifiziert, die digitale Erfahrungsräume – insbesondere für Jugendliche und junge Erwachsene – entwickeln. Drei dieser Projekte verorten sich im Themenbereich „Stärkung demokratischer Konfliktkompetenzen in der Auseinandersetzung mit gesellschaftlich und politisch kontroversen Themen“, jeweils ein Projekt in den Themenbereichen „Aktive Auseinandersetzung mit Verschwörungsdenken/-narrativen und Falschinformationen“ und „Unterstützung neuer Ansätze in ausgewählten Phänomenen Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit“ (Abb. 8).

Abbildung 8: Digitale Erfahrungsräume (Projektanzahl, n = 5)



Quelle: Dokumentenanalyse (Projektskizzen, Projektanträge)

Im Rahmen der pädagogischen Projektpraxis werden unterschiedliche digitale Tools und Formate eingesetzt. Dazu gehören z.B. app-gestützte Bildungsrouten, die von Jugendlichen selbst erstellt werden bzw. über die sie analoge Räume erkunden und sich – mit über digitale Endgeräten vermittelten Informationen – Wissen über diese Räume interaktiv und eigenständig erschließen können. Lokale Kontexte verbinden sich auf diese Weise mit dem digitalen Raum. Zudem werden z.B. mit der Entwicklung und Umsetzung von *Escape Rooms* spielerische Elemente (*Gamification*) insbesondere zur Sensibilisierung für Verschwörungsnarrative eingesetzt. An z.B. Ansätze des Rollenspiels und narrativen Lernens anknüpfend, werden dabei virtuell gestützte Räume geschaffen, in denen sich die beteiligten Jugendlichen in einer lebensweltnahen Umgebung befinden und dort gemeinschaftlich Lösungen für Problemstellungen entwickeln. Projektumsetzende heben in den Interviews hervor, dass die hier stattfindenden Auseinandersetzungen nicht nur kognitiv erfolgen, sondern im eigenen Tun direkt erfahren werden:

„Also diese verschiedenen Rollen einzunehmen und zu sehen: ‚Wie fühlt sich das an?‘, [das] führt dann zu einer gewissen Betroffenheit und damit nehmen sie auch das Thema noch mal ganz anders an und ernst. Das ist also keine abstrakte Sache, über die man redet, sondern es ist etwas, was man gefühlt hat und was man in kurzen Momenten erlebt hat. Also der Spaßmoment ist wichtig, damit auch eine gewisse Dynamik ‚reinkommt. Aber wir haben immer [auch, d. Verf.] diese didaktische Ebene: Dass die Werte, für die wir in den Workshops stehen, auch gefühlt werden und man merkt, warum das alles relevant ist.“ (P15)

In den Interviews wird zudem deutlich, dass das Zusammenspiel von gestalterischer Autonomie im Spiel und dem gemeinschaftlichen Handeln bei der dabei stattfindenden Lösungsfindung im Team die intrinsische Motivation der beteiligten Jugendlichen stärkt. Gleichzeitig wird damit der Kompetenz- und Wissenserwerb unterstützt:

„Dadurch, dass ich so in dieser Suche bin, in diesem Machen, in diesem Aktiven, habe ich keine lange Zeit, darüber nachzudenken: ‚Will ich mich gerade mit dem Thema wirklich auseinandersetzen? Habe ich da Bock drauf? Interessiert mich das überhaupt?‘, sondern: Ich bin in diesem Prozess des Machens und durch diesen Prozess des Handelns mit den

Händen, mit dem mentalen Dasein, bin ich empfänglich dafür, was da passiert, weil ich es verstehen muss, um in dieser Handlung, die ich gerade mache, voranzukommen.“ (P10)

Da Jugendliche und junge Erwachsene insbesondere im digitalen Raum mit z.B. Verschwörungsnarrativen konfrontiert sind, erweist sich – so die Projektumsetzenden – die Erweiterung von bereits analog erprobten Rollenspielkonzepten um digitale Elemente als notwendig und hilfreich. Mit den dafür entwickelten Tools und Formaten kann auch der digitale Raum lebensweltnah erlebt und können Problemlösungsstrategien zugleich geschützt erprobt werden:

„Der große Vorteil ist einfach, dass es einen Transfer in die Realität erlaubt, weil wir in unserer realen Welt Tablets, Handys und so weiter nutzen, und es ist eigentlich nur ein Tool, das quasi diese Realität ein wenig begrenzt. Das heißt, ... ich habe keine Möglichkeit, zwischendurch mal auf Google zu gehen und in ... andere Gefilde abzudriften oder irgendwas anderes zu machen, sondern ich werde durch diese begrenzte Software, die mich ... quasi in der Bahn hält, bei der Geschichte gehalten. Das ist der große Vorteil.“ (P10)

Neben spielerischen Elementen werden in der pädagogischen Praxis auch digitale Tools eingesetzt, die gezielt zur Erweiterung von Nachrichten- und Informationskompetenzen beitragen. Dazu gehören beispielsweise der Einsatz von Fakefinder, KI-Bildgenerierung und ChatGPT. Diese werden im Rahmen der Projektumsetzung für die Bearbeitung gestellter Aufgaben verwendet und in diesem Zusammenhang deren Wirkungsweise und Funktionalitäten problematisiert. Der eigenständige Einsatz von KI-gestützter Text- und Bildgenerierung schafft – so wird in den Interviews deutlich – eine Sensibilisierung für Wirkungsmechanismen künstlicher Intelligenz und fördert die Kompetenz, diese leichter zu identifizieren. Mit dem Einsatz und der selbstständigen Anwendung von Fakefinder wird zudem ein Hilfsmittel an die Hand gegeben, mit dem Informationen eigenständig überprüft und mögliche Desinformationen aufgedeckt werden können.

Im Rahmen der Interviews wird hervorgehoben, dass der Einsatz digitaler Tools in der pädagogischen Praxis insbesondere für Jugendliche und junge Erwachsene hohe Attraktivität besitzt und die Ansprache deutlich erleichtert. Zudem erlaubt die Erweiterung der pädagogischen Praxis um digitale Methoden und Formate eine lebensweltnahe Erprobung von Handlungsstrategien und den Erwerb von Kompetenzen für den Umgang mit digitalen Dynamiken. Gleichzeitig wird darauf hingewiesen, dass die Entwicklung von digitalen Methoden und Formaten mit einem hohen Maß an fachspezifischem, das heißt auch technischem Wissen bei den Projektumsetzenden, längeren Projektentwicklungsphasen und verhältnismäßig höheren Kosten für die Umsetzung verbunden sein kann. Außerdem setzt sie eine digitale Infrastruktur (z.B. stabile Internetverbindungen) voraus, die nach wie vor nicht flächendeckend gegeben ist (z.B. an Schulen). Die Entwicklung und Umsetzung solcher Formate kann somit als sehr voraussetzungsvoll beschrieben werden, was auch z.T. die im Vergleich mit der Schaffung anderer digitaler Handlungsräume geringere Anzahl entsprechender Projekte erklärt (Abb. 6).

4.1.3 Digital erweiterte Kommunikations-, Vernetzungs- und Aktionsräume

Die Entwicklung digital erweiterter Kommunikations-, Vernetzungs- und Aktionsräume stellt einen weiteren Handlungsraum von digitalorientierten pädagogischen Formaten innerhalb der Projektumsetzung dar. Hierzu gehört insbesondere die Einrichtung von Social-Media-Kanälen und die Gestaltung der häufig mit Zielgruppen partizipativ erstellten Inhalte für diese Kanäle. Dieser Ansatz wird von den Projektumsetzenden als notwendig beschrieben, da sich in den Sozialen Medien gesellschaftliche Konfliktthemen widerspiegeln, innerhalb dieser Plattformen ausgetragen und z.T. verstärkt werden. Ziel der hier verorteten Projekte ist es daher, innerhalb dieses Raums gezielte Informations- und Austauschangebote zu schaffen. Außerdem werden von Projekten z.B. Social-Media-Kampagnen entwickelt, die mehr Präsenz und Sichtbarkeit für

als relevant identifizierte Inhalte und Perspektiven der beteiligten Zielgruppen im digitalen Raum anvisieren.

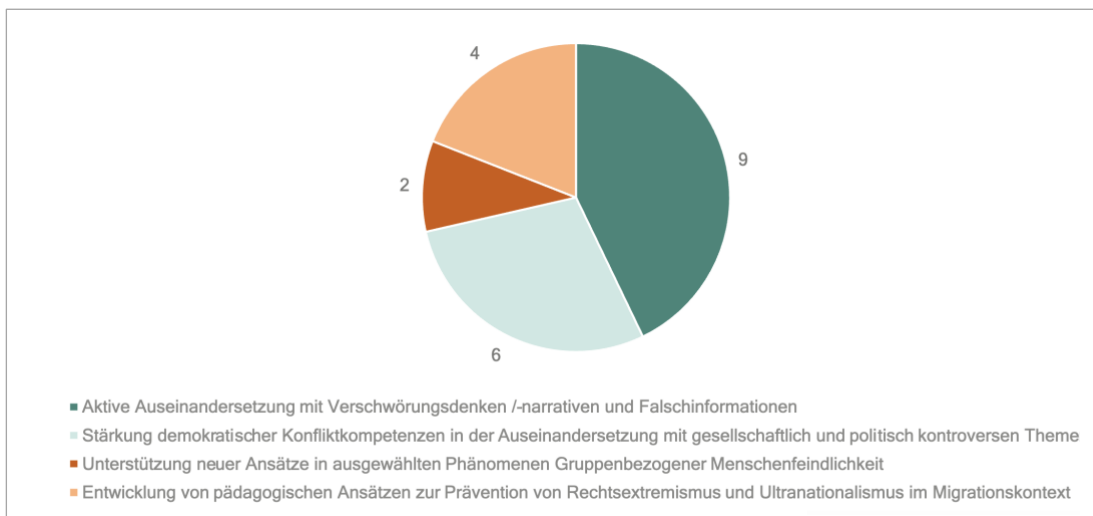
Praxisbeispiele: Digital erweiterte Kommunikations-, Vernetzungs- und Aktionsräume

*Im Rahmen von Medienkompetenz-Workshops bearbeitet **Projekt E** gemeinsam mit Jugendlichen Mechanismen und Wirkungsweisen von Verschwörungserzählungen, die sich wesentlich über Soziale Medien verbreiten. Dabei wird am Ansatz der Inokulation angeknüpft, dessen zentrales Ziel es ist, den Selbstschutz der teilnehmenden Jugendlichen gegenüber Desinformation und Verschwörungserzählungen – gleich einer Impfung – grundsätzlich zu stärken. Die teilnehmenden Jugendlichen erlernen so nicht nur wesentliche Methoden, um Desinformationen zu entlarven (z.B. fact checking, debunking). Sie entwickeln auch eigene Verschwörungserzählungen, die als Social-Media-Beiträge für den dafür eingerichteten Instagram-Kanal des Projekts aufbereitet werden. Die Arbeit im geschützten pädagogischen Raum wird damit schrittweise ins Digitale geöffnet und erhält eine zusätzliche lebensweltliche Dimension. Gleichzeitig erweitert sich der Kreis der angesprochenen Zielgruppen. Die im Projekt entwickelten Social-Media-Inhalte zur Auseinandersetzung mit Verschwörungserzählungen sind so auch einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich.*

***Projekt F** setzt partizipative Workshops um, in denen gemeinsam mit jugendlichen Zielgruppen Zukunftsszenarien entwickelt und bearbeitet werden. Dieses Format wird durch den Aufbau eines TikTok-Kanals begleitet, der ebenfalls partizipativ entsteht. Im Peer-to-Peer-Format erstellen die jugendlichen Teilnehmenden Video-Clips, die zukunftsorientierte Fragestellungen und Konflikte problematisieren und damit digitale Präsenz für ihre Themen, aber auch für deren Bearbeitung schaffen. Das digitale Engagement der an der Erstellung der digitalen Inhalte beteiligten Jugendlichen stärkt ihre medialen Kompetenzen. Außerdem können mit den für den TikTok-Kanal aufbereiteten Themen Zielgruppen über den Projektrahmen hinaus erreicht werden.*

Im Rahmen der Dokumentenanalyse konnten 21 Projekte diesem Handlungsraum zugeordnet werden. Diese verorten sich v.a. in den Themenbereichen „Aktive Auseinandersetzung mit Verschwörungsdenken/-narrativen und Falschinformationen“ sowie „Stärkung demokratischer Konfliktkompetenzen in der Auseinandersetzung mit gesellschaftlich und politisch kontroversen Themen“ (Abb. 9).

Abbildung 9: Digital erweiterte Kommunikations-, Vernetzungs- und Aktionsräume (Projektanzahl, n = 21)



Quelle: Dokumentenanalyse (Projektskizzen, Projektanträge)

Insbesondere Jugendliche und junge Erwachsene nutzen intensiv Soziale Medien wie TikTok oder Instagram – zur Unterhaltung, zur Kommunikation, zum Informationsaustausch etc. Hier aber kommen sie auch in Berührung mit Verschwörungsnarrativen und radikalisierenden Inhalten. Mit der Erstellung eigener Kanäle und Kampagnen versuchen daher einzelne Projekte in diese Räume gestaltend einzugreifen. Gemeinsam mit ihren Zielgruppen entwickeln sie Inhalte, setzen diese medial um – z.B. mit der Erstellung von Videoclips – und stellen diese als Informations- und Diskussionsangebot in Sozialen Medien zur Verfügung.

„Was wir schon versuchen wollen ... mit TikTok, was wir uns erhoffen, warum wir genau dort sind: Dass man da im Idealfall so dem ein bisschen was entgegensetzt – ... [als] Peer-to-Peer-Variante sozusagen, also dass die Jugendlichen den anderen Jugendlichen so ein bisschen dabei helfen, Luft zu holen, und so ein bisschen Orientierung bieten zum einen, aber auch Denkanstöße.“ (P7)

Mit der partizipativen Entwicklung medialer Inhalte für die erstellten Kanäle und Kampagnen erlangen die Perspektiven der beteiligten Zielgruppen Sichtbarkeit. Zugleich – so machen es die Projektumsetzenden in den Interviews deutlich – werden Recherche-, Informations- und technische Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien gefördert. Außerdem kann dabei ein direkterer Zugang zu den Zielgruppen entstehen, über den sich Inhalte vermitteln lassen:

*„Es ist schon eher so aufgemacht, dass es jetzt nicht so ein großes Label hat: ‚politische Bildung‘, aber es sind immer aktuelle Themen, die dann auch eben von sehr jungen Sprecher*innen jugendgerecht aufbereitet werden. Ich glaube, das wäre sehr viel uncooler, wenn wir das machen würden. Deswegen: Das ist schon gut [aufgehoben] in deren Händen und ich glaube, dann hat man auch eine andere Ansprache.“ (P6)*

Mit einer sich potenziell vergrößernden Sichtbarkeit von Zielgruppen können jedoch zugleich auch mögliche Angriffsflächen wachsen. Die Projektumsetzenden reflektieren dies und unterstützen hier insbesondere in der Moderation von Themen und Kommentaren:

„Es kann natürlich sein, wir exponieren unsere Teilnehmenden ..., die in den Workshops sind und Produkte aus einem geschützten Raum heraus entwickeln – und dass dann das Ganze in diesem Shitstorm, der ja auch möglich ist, völlig verbrannt wird. Also, darin ... [liegt] natürlich ein Risiko, was die Persönlichkeit, vielleicht auch die Empfindungen der Teilnehmenden angeht und den Schutzraum Schule oder den Schutzraum Jugendarbeit.“ (P16)

Partizipativ orientierte pädagogische Angebote in Sozialen Medien bewegen sich damit in einem Spannungsfeld: Während auf der einen Seite eine verstärkte Sichtbarkeit für in diesen Räumen weniger repräsentierte Perspektiven geschaffen werden soll, wird dabei gleichzeitig der notwendig geschützte Raum pädagogischer Praxis zum Teil verlassen. Dies ist insbesondere bei Jugendlichen als adressierte Zielgruppe relevant. In Bezug auf andere sowohl im analogen wie im digitalen Raum marginalisierte Gruppen kann wiederum die Repräsentation eigener Perspektiven im Digitalen deutlich weniger bedrohlich und somit ein Schutzraum sein, wenn z.B. die Gefahr konkreter Anfeindungen im analogen Raum als deutlich höher eingeschätzt wird. Projektumsetzende machen in den Interviews außerdem deutlich, dass die pädagogische Arbeit mit Sozialen Medien insgesamt stark zielgruppengebunden ist, da existierende Social-Media-Plattformen z.B. häufig altersgruppenabhängig genutzt werden. Zudem sind die erfolgreiche Vermittlung von als relevant identifizierten Inhalten und die verstärkte Sichtbarkeit marginalisierter Perspektiven nicht zuletzt auch durch Algorithmen der digitalen Plattformen bestimmt. Digitale Präsenzen müssen daher – so wird in einigen Interviews deutlich – z.T. auch durch bezahlte Werbung und gezielte Medienkooperationen gestützt werden, um notwendige digitale Reichweiten zu erzielen und die anvisierten Zielgruppen tatsächlich zu erreichen.

4.2 DER DIGITALE RAUM ALS SOZIALRAUM

4.2.1 Transfer analoger Formate in den digitalen Raum

Die Projektskizzen und -anträge der im Innovationsfonds II geförderten Projekte entstanden zu einem Zeitpunkt, als die covid-19-bedingten Beschränkungen nach und nach aufgehoben wurden. War der verstärkte Transfer kommunikativer und sozialer Handlungsräume ins Digitale bis dahin einer dringenden Notwendigkeit gefolgt, so hatten und haben die jetzt umgesetzten Projekte die Möglichkeit, genauer abzuwägen, in welchen Kontexten und für welche Zielgruppen der Einsatz digitaler Formate geeignet erscheint. In der vorangegangenen Darstellung digitaler Formate (Kap. 4.1) wurde dies z.T. schon deutlich. So zeigte sich, dass insbesondere junge Zielgruppen mit diesen Formaten besonders gut angesprochen werden können. Im Umkehrschluss, auch das machen die Projektumsetzenden deutlich, sind wiederum ältere Zielgruppen insbesondere über Social-Media-Formate weniger gut zu erreichen.

Außerdem verweisen Projektumsetzende in den Interviews auf die Notwendigkeit der Schaffung geschützter Räume, in denen insbesondere sensible Themen verhandelt werden können und Vertrauensaufbau stattfinden kann. Beides kann sich in digitalen Räumen deutlich schwieriger gestalten. So wird z.B. von Projektumsetzenden, die in Beratungs- und Mediationskontexten tätig sind, der notwendige analoge und damit direkte Kontakt betont:

„Das ist eine ganz, ganz andere Ebene, weil da ja viele Emotionen hochkommen, viele Ängste und auch positive Emotionen. Da kann man als Beratungsteam ganz anders drauf eingehen und gleichzeitig – auch wenn es Formate sind, an denen mehrere Leute beteiligt sind – ist es eine andere Dynamik. Also, ich würde schon sagen, es lebt sehr viel von diesem persönlichen Austausch ... Nach meiner Erfahrung ... funktioniert es trotzdem, aber eingeschränkter, wenn man die Sache ins Digitale verlegt.“ (P13)

Hervorgehoben werden zum einen der im Analogen leichter fallende Vertrauensaufbau und die damit verbundene Möglichkeit, sensiblere Zugänge insbesondere zu vulnerablen Zielgruppen, z.B. zu von Diskriminierung Betroffenen, zu schaffen. Zum anderen wird hier deutlich, dass Gruppendynamiken und soziale Aushandlungsprozesse im analogen Raum u.U. leichter aufgefangen werden können. Ansätze aber in den digitalen Raum zu verlagern, kann wiederum überlokale Projektumsetzungen ermöglichen und damit z.B. in ländlichen Räumen verortete Zielgruppen besser erreichen. Für Projektumsetzende ist somit abzuwägen, als wie hinderlich ein erschwerter Vertrauensaufbau mit Zielgruppen für die jeweilige digitale Projektumsetzung eingeschätzt wird und wie dieses Problem gegebenenfalls aufgefangen werden kann.

*„Das ist eigentlich ein Raum, wo wirklich Bindungen entstehen können, wo ein bestimmtes Vertrauensverhältnis entstehen kann, sowohl ... [unter] uns und den Expert*innen als auch zwischen den Jugendlichen ... und gerade das: Wir arbeiten mit Jugendlichen, die selbst einen Hintergrund haben, ... wo sie genau mit dem konfrontiert sind – die vielleicht selbst Ausgrenzungs- und Diskriminierungserfahrungen haben. Das heißt, dieser Vertrauensrahmen, den man schaffen könnte, so ein Sicherheitsnetz, dass sie sich aufgefangen fühlen und ... man da noch eine andere Öffnung kreieren könnte, das ist ein großes Defizit. Da kann man nicht drum 'rum. Das wäre, wenn wir vor Ort wären, anders als digital.“ (P18)*

Deutlich ist, dass die Einsatzmöglichkeiten digitalorientierter Formate und damit ein Transfer analoger Projektumsetzungen in den digitalen Raum stark durch die jeweiligen Projektkontexte und die zu erreichenden Zielgruppen bestimmt sind. Analoge und digitale Projektformate können damit nicht grundsätzlich gegeneinander abgewogen werden, sondern erweitern vielmehr in ihrer Verschränkung Handlungsoptionen der Projekte:

„Ich glaube, es braucht beides ... Also, der digitale Raum bietet auch die Möglichkeit, Leute an Themen heranzuführen und auf Themen aufmerksam zu machen. Das geht natürlich viel

besser, als wenn ich überall Flyer auslegen oder Plakate aufhängen muss, ... [sodass] die Leute dafür ein Auge bekommen und aufmerksam werden auf das Thema. Und gleichzeitig braucht man das andere, um vielleicht Themen noch mal stärker vertiefen zu können, beziehungsweise auch einfach, um verschiedene Lerngewohnheiten von Leuten abzudecken.“ (P8)

4.2.2 Die Beziehung von Analogem und Digitalem in der Projektumsetzung

Im Rahmen der Interview- und Dokumentenanalyse wird deutlich, dass digital umgesetzte Projekte überwiegend durch analoge Formate ergänzt werden. Sie werden so in konkret lokalen Kontexten zusätzlich verankert. Die Projekte reagieren damit einerseits auf die bereits genannten möglichen Defizite digitaler Projektformate – wie z.B. einen erschwerten Vertrauensaufbau mit Zielgruppen und die Notwendigkeit der Schaffung von geschützten Räumen.

Von Projektumsetzenden wird andererseits deutlich gemacht, dass insbesondere bei offen angelegten digitalen Formaten, wie z.B. bei der Erstellung von Social-Media-Kanälen und -Kampagnen oder ohne Zugangsbeschränkungen angelegten E-Learning-Angeboten, nicht direkt ersichtlich wird, ob diese Angebote die angesprochenen Zielgruppen tatsächlich erreichen. Projekte setzen daher ergänzende analoge Formate ein, um ihre offen angelegten digitalen Angebote zu kontextualisieren und hergestellte Beziehungen zu den angesprochenen Zielgruppen zu vertiefen. Digitale und analoge pädagogische Praxis und Bildungsarbeit können auf diese Weise, so wird in den Interviews deutlich, einander unterstützen und ergänzen.

„Wir bleiben bei unserem Kurs: Wir haben das Digitale. Wir wollen in den digitalen Raum 'reinstrahlen mit diesen Clips. Wir wollen die Clips aber nicht irgendwie ins Nichts funken lassen. Deswegen gibt es die Ausstellung ... und das immer mit dialogischen Formaten vor Ort.“ (P9)

Während hier ein weiteres Mal eine Verschränkung von analogem und digitalem Raum sichtbar wird, betonen Projektumsetzende, dass für Jugendliche und junge Erwachsene diese Bereiche grundsätzlich zusammenzudenken sind. Insbesondere sie selbst verorten sich in ihren Lebenswelten in beiden Bereichen gleichermaßen, sodass eine getrennte Betrachtung für sie, aber auch für immer mehr weitere Personengruppen künstlich erscheinen würde.

„[Ich] würde sagen und viele teilen es auch, dass man eigentlich Digital und Analog, was so den Erlebensraum von uns allen angeht, überhaupt nicht mehr trennen kann. Das Digitale und das Analoge ... sind eins.“ (P17)

Zu berücksichtigen ist dabei jedoch, dass Zugänge zum digitalen Raum sich z.B. je nach Alter, Bildungsgrad oder ökonomischer Verortung unterscheiden können und das Zusammenwirken beider Welten damit sehr unterschiedlich erlebt wird. In einem Interview wird z.B. darauf hingewiesen, dass sich dies in generationell unterschiedlichen Formen politischen Engagements zeigt. Hier wird eine (digitale) Kluft festgestellt zwischen älteren sich engagierenden Erwachsenen einerseits und Jugendlichen, die einen stark digital geprägten Aktivismus verfolgen, andererseits, auch wenn eigentlich geteilte politische Ziele verfolgt werden und intergenerationelle Solidarität hilfreich und notwendig wäre. Reagiert wird darauf z.B. mit analogen Austauschformaten, die Generationen in den Dialog bringen und das gemeinsame Engagement stärken sollen:

„Diese zwei Welten mit ihren Vorteilen zusammenzubringen, ich glaube, darum geht es am Ende. Es ist schwierig und es ist ein hehres Ziel, aber ja: Also, wie kriegen wir das Analoge ins Digitale und das Digitale ins Analoge sozusagen?“ (P11)

Auch wenn sich der überwiegende Teil der digitalorientierten Projektformate an Jugendliche und junge Erwachsene richtet, wird auch von weiteren Projektumsetzenden in den Interviews die Notwendigkeit intergenerationellen Austauschs betont. Ziel sollte es dabei sein, die z.T. sehr unterschiedlichen Erfahrungswelten nicht weiter auseinanderdriften zu lassen und voneinander zu lernen.

4.2.3 Teilhabe, Partizipation und Präsenz im digitalen Raum

Im Vorangegangenen wurde vielfach deutlich, dass Teilhabe am digitalen Raum – wie auch im Analogen – an Zugänge gebunden ist. Dies betrifft zum einen Zugänge physischer Natur, wie z.B. das Vorhandensein mobiler Endgeräte und stabiler Internetverbindungen. Deren Fehlen kann entsprechend zur Teilhabebarriere werden – auch bei der Umsetzung digitaler Projektformate. Zum anderen sind Zugänge zum digitalen Raum an Kompetenzen gebunden, die den Umgang mit digitalen Inhalten und Medien ermöglichen. Diese zu vermitteln und damit digitale Teilhabe zu verbessern oder überhaupt erst zu ermöglichen, ist zentrales Anliegen aller digitalorientierten Projektformate. In digitale Räume darüber hinaus gestaltend hineinzuwirken, ist wiederum Anliegen partizipativer Digitalformate, die z.B. Zielgruppen bei der Erstellung medialer Inhalte für Social-Media-Kanäle oder der Gestaltung analog begleitender Veranstaltungen zentral mit einbeziehen und damit den Projektentwicklungsprozess öffnen:

„Es gibt nicht eine Form der Workshop-Gestaltung und Wissensvermittlung, sondern: Wer bist du? Worauf hast du Lust? In welcher Rolle siehst du dich? Welcher Themenaspekt des Ganzen interessiert dich besonders? Welcher berührt dich? Wo siehst du einen besonderen Aufruf, dass du das wirklich vermitteln willst? Du und das Thema müssen irgendwie zusammenpassen und dann kommt es auch an. Und natürlich arbeitet man mit dem, was da kommt, und das wird komplett mitgestaltet von den Jugendlichen.“ (P18)

Von Projektumsetzenden wird in diesem Zusammenhang hervorgehoben, dass eine solche Ansatzorientierung neben einem Wissens- und Kompetenzerwerb v.a. die Motivation der beteiligten Zielgruppen stärkt. Eine bei Jugendlichen manchmal konstatierte „Politikverdrossenheit“ ist nicht festzustellen, so eine Projektumsetzende im Interview, wenn diese die Möglichkeit hätten, sich mit eigenen Perspektiven einbringen und diese z.B. im Rahmen von Social-Media-Formaten oder begleitenden Veranstaltungen sichtbar machen zu können.

„Also wir sagen immer: Wir machen Veranstaltungen von, für und mit Jugendlichen. Und das ist nicht nur so dahingesagt, sondern sie sind bei uns wirklich auch maßgeblich an Programmgestaltungen und Organisation beteiligt. Und darum geht es: Jugendliche sichtbar zu machen.“ (P6)

Hervorgehoben wird dabei zudem, dass von jugendlichen Zielgruppen selbst erstellte (mediale) Inhalte über den Projektrahmen hinaus auch erweiterte jugendliche Zielgruppen besser erreichen, da sie z.B. an thematischen Interessen sowie deren sprachlichen und bildlichen Gewohnheiten direkter anknüpfen können.

Neben Teilhabe und Partizipation im digitalen Raum können digitalorientierte Projektformate mit ihren Angeboten zudem die Präsenz bestimmter (marginalisierter) Perspektiven erhöhen und damit neue Handlungs- und Gestaltungsspielräume öffnen. Dass diese – insbesondere angesichts einer starken Dominanz demokratiefeindlicher Stimmen im digitalen Raum – dringend notwendig sind, machen Projektumsetzende in den Interviews sehr deutlich:

„Die Leute fühlen sich nicht mitgenommen. Sie fühlen sich nicht abgeholt, gerade im Digitalen nicht. Sie sehen nicht, dass sie irgendwo integriert werden. Zumindest das Gefühl, nicht mit der demokratischen Wirklichkeit verbunden zu sein, ist massiv.“ (P9)

4.3 ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Kapitel wurden digitale Räume beschrieben, die im Rahmen pädagogischer und sozialer Projektarbeit entwickelt werden. Geschaffen werden dabei digitale Lernumgebungen, digitale Erfahrungsräume sowie digital erweiterte Kommunikations-, Vernetzungs- und Aktionsräume. Mit der Entwicklung dieser Räume soll u.a. der Kompetenz- und Wissenserwerb der jeweils angesprochenen Zielgruppen im Umgang mit digitalen Medien und Inhalten unterstützt werden. Dass hierfür ein dringender Bedarf besteht, wird in den Interviews vielfach deutlich. Auch wenn sich die Entwicklung und der Einsatz digitalorientierter Formate als sehr voraussetzungsvoll erweisen können, werden von den Projektumsetzenden ebenso deutlich deren Potenziale hervorgehoben. Dazu gehören insbesondere:

- eine flexiblere und schnellere Reaktion auf Bedarfe (z.B. durch thematische Einbindung aktueller Themen und Herausforderungen auf E-Learning-Plattformen oder in Social-Media-Aktionsräumen),
- eine verbesserte Zielgruppenerreichung und Teilhabe insbesondere von Jugendlichen und jungen Erwachsenen,
- ein hohes Maß an Kompetenzerleben und Selbstwirksamkeitserfahrungen bei der notwendigerweise auf Partizipation und Interaktion ausgerichteten Gestaltung medialer Inhalte (z.B. Social-Media-Formate),
- die Sichtbarwerdung und Teilhabe marginalisierter Gruppen (z.B. durch Social-Media-Formate),
- überregionale Projektumsetzungen, die insbesondere ländlich geprägte Räume besser erreichen können, sowie
- ein perspektivisch reichweitenstarker Transfer entwickelter Projektmaterialien und damit auch ein verbesserter Austausch unter Projekten.

Deutlich wurde auch, dass Teilhabe an digitalen Räumen an Zugänge gebunden ist, sodass das Zusammenwirken analoger und digitaler Lebenswelten unter Umständen sehr unterschiedlich erlebt werden kann. Solche möglichen Einschränkungen müssen in der jeweiligen Ausrichtung digitalorientierter Angebote Berücksichtigung finden, damit der digitale Raum als Sozialraum Handlungs- und Gestaltungsspielräume für alle öffnet.

5 HERAUSFORDERUNGEN UND BEDARFE DIGITALORIENTIERTER PROJEKTUMSETZUNGEN

In der vorangegangenen Darstellung wurden Digitalbezüge im Rahmen von Projektumsetzungen differenziert sichtbar gemacht und dafür ein systematisierter Zugang entwickelt. Dabei wurde deutlich, dass dieser Zugang insbesondere zielgruppenspezifische und kontextuelle Bedingungen berücksichtigen sollte. In den Interviews mit den Projektumsetzenden zeigt sich jedoch gleichzeitig, dass auch aus projektübergreifender Perspektive Herausforderungen und Bedarfe festzustellen sind, die eine gelingende digitalorientierte Projektumsetzung bedingen. Dazu gehört insbesondere der enorme Handlungs- und Weiterentwicklungsbedarf, der mit diesem Themenfeld verbunden ist. Weitere von den Projektumsetzenden vielfach genannte Herausforderungen und Bedarfe werden im Folgenden beschrieben.

5.1 PROJEKTENTWICKLUNGS- UND UMSETZUNGSDYNAMIK

Im Rahmen der Interviews wird deutlich, dass die Entwicklung und Umsetzung der hier befragten Projekte durch unterschiedliche Dynamiken geprägt sind, die sich z.T. als herausfordernd darstellen können. Digitalorientierte Projektumsetzungen haben so z.B. die Möglichkeit, sehr kurzfristig auf sich neu ergebende Phänomene reagieren zu können und deren Bearbeitung in ihre Projektaktivitäten zu integrieren. Damit verbindet sich zum einen ein erhöhter Kommunikationsaufwand, um zu gewährleisten, dass z.B. neues Wissen innerhalb des Projektteams übertragen wird. Zum anderen wird von den Projekten die Notwendigkeit betont, genügend Zeit für die Durchdringung und Aufbereitung neuer Themen einzuplanen. Wenn diese z.B. einmal digital veröffentlicht sind, bleiben sie online bzw. sind weniger gut anzupassen oder zu korrigieren. Entsprechende zeitliche und personelle Ressourcen werden nach Angaben der Projekte eingeplant. Aufgrund der hohen Dynamik digitaler Phänomene können diese aber z.T. trotzdem höher ausfallen als erwartet.

Deutlich ist außerdem, dass für die Entwicklung und Erprobung neuer (digitaler) Formate und Methoden eine enge Einbindung der adressierten Zielgruppen als hilfreich und notwendig wahrgenommen wird. So ist z.B. für die Erprobung digitaler Tools, die in der pädagogischen Praxis eingesetzt werden sollen, der Einbezug der adressierten Zielgruppen als Endnutzer*innen zentral.

„Der Endbenutzer kommt halt auf die obskuren Ideen. Man überlegt sich dann: ‚Okay, ich hab’ mir jetzt alles überlegt. Wir haben alles sicher gemacht. Da kann nichts passieren. Er kann da hundertmal draufdrücken. Er kann das und das anfordern‘. Und dann kommt er auf die Idee, vor-, zurück-, vor-, zurück-, vor-, zurückzugehen, und da hat niemand drüber nachgedacht und dann stürzt das Ding ab.“ (P10)

Eine solche Entwicklung kann sich als langwierig erweisen und ist mit einer Testphase verbunden, in der mögliche Fehler gefunden und technische Anpassungen vorgenommen werden können.

Auch spezifisch partizipativ ausgerichtete Digitalformate sind mit besonderen Dynamiken konfrontiert, die in der Projektumsetzung aufgefangen werden müssen.

„Partizipation ist was sehr Schönes, aber eins der riesigsten Probleme ... ist, dass der ganze Prozess dann halt sehr langsam und sehr langwierig und kompliziert wird und man sich selbst ... ausbremst, weil man ganz lange keine Nägel mit Köpfen macht, sondern sehr viele Dinge diskutiert und dann noch mal in eine andere Runde mitnimmt und da noch mal sich Feedback holt. Das, würde ich sagen, ist eine der größten Herausforderungen, vor allem,

wenn man sich in einem Projektkontext bewegt, wo dann vielleicht auch mal die Zeit drängt und man ja irgendwann mal zu Ergebnissen kommen muss.“ (P7)

Eine sich so für die Zielgruppen öffnende Projektentwicklung erweist sich damit auch als weniger planbar und ist mit einem hohen Kommunikationsaufwand verbunden.

5.2 INFRASTRUKTUR: TECHNIK, LOGISTIK, KOSTEN

Die Umsetzungen digitalorientierter Formate und Methoden sind an digitale Infrastrukturen gebunden. Als elementarste Voraussetzung sind hier stabile Internetverbindungen zu nennen, die jedoch nach wie vor nicht flächendeckend vorzufinden sind.

„Wir haben gemerkt, dass es auch im Jahr 2023 in Deutschland erstaunlich viele Menschen gibt, die nicht über einen stabilen Internetzugang verfügen oder nur mit ‚mobilen Daten‘ über ihr Smartphone ins Internet kommen.“ (P3)

Auch digitale Ausstattungen von Schulen, an denen z.T. Projektumsetzungen stattfinden, sind immer noch nicht ausreichend.

„Wir sind jetzt post corona im Jahr 2023 und sprechen davon, wer ... alles Glasfaser hat und wer keine. Na ja, es gibt genug Schulen, die keine haben oder ... kein stabiles Mesh-Netzwerk ... oder ... keine Zugangsdaten für Gäste.“ (P10)

Um auf diese möglichen Herausforderungen reagieren zu können, werden von Projekten z.B. zusätzlich technisch reduzierte Versionen ihrer digitalen Angebote entwickelt. Diese können dann z.B. offline umgesetzt werden, wenn die notwendigen Voraussetzungen – wie stabile Internetverbindungen und Netzwerke – an Umsetzungsstandorten nicht gegeben sind.

Die Umsetzungen digitalorientierter Formate sind zudem jeweils mit spezifischen Kosten verbunden. So kann z.B. die Ermöglichung von Barrierefreiheit bei E-Learning-Plattformen oder die technische Erweiterung der möglichen Nutzerzugänge zum zusätzlichen Kostenfaktor werden. Im digitalen Raum – insbesondere in Sozialen Medien – umgesetzte Formate setzen zudem professionelle Technik und Mediengestaltung voraus, da sie sich an den Nutzungsgewohnheiten der Zielgruppen ausrichten müssen und dabei mit anderen Angeboten – z.B. professioneller Influencer*innen – im Vergleich stehen. Außerdem sind auch mit der Entwicklung bzw. dem Erwerb von Equipment und Software, die z.B. in digitalen Rollenspielkontexten verwendet werden, Kosten verbunden. Dies erweist sich auch als relevant für eine mögliche Weiterführung der Projekte, in deren Rahmen die entwickelte bzw. erworbene technisch-digitale Basis möglichst weitere Verwendung finden sollte. Die Entwicklung technisch aufwendig zu realisierender Digitalformate sollte daher, das wird in den Interviews mit Projektumsetzenden deutlich, möglichst mit längerfristigen Förder- und Umsetzungsperspektiven verbunden sein.

Neben der technischen Infrastruktur als Voraussetzung für die Umsetzung digitalorientierter Methoden und Formate müssen Projektumsetzende zudem neben pädagogischen auch technische Kompetenzen einbringen. Vor allem in kleineren Projektteams sind hier multiprofessionelle Fachkräfte wesentlich, die sich an der Schnittstelle von Pädagogik und Technik verorten und möglichst beides miteinander vereinen können. Hier entsprechend ausgebildete Fachkräfte zu finden kann insbesondere in ländlichen Räumen problematisch sein.

5.3 PRÄSENZ IM DIGITALEN RAUM

Alle der im Innovationsfonds II geförderten Projekte setzen zumindest Teilbereiche ihrer Öffentlichkeitsarbeit digital um (Kap. 3) und sind damit im digitalen Raum präsent. Mit digitaler Öffentlichkeitsarbeit sind in der Regel höhere Reichweiten und damit eine erhöhte Sichtbarkeit

der eigenen Inhalte und Aktivitäten verbunden. Außerdem können z.T. Zielgruppen direkter erreicht werden, z.B. über die Nutzung von Social-Media-Kanälen. Gleichzeitig verbinden sich damit aber auch Herausforderungen:

„Viele stellen sich das einfach vor: Öffentlichkeitsarbeit macht man mal so nebenbei, aber diese Arbeit im digitalen Raum – gerade ... was die Verschwörungsnarrative angeht –, die ist so groß eigentlich und da muss tatsächlich auch viel Kenntnis dahinterstecken.“ (P19)

Eine erfolgreiche Vermittlung eigener Inhalte steht dabei in ständigem Bezug zu anderen digitalen Angeboten, z.B. von reichweitenstarken Influencer*innen. Neben der notwendig kompakten Aufbereitung von Inhalten für Social-Media-Kanäle erweist sich dabei auch deren graphische und technische Umsetzung als voraussetzungsvoll. Diese kann häufig nicht allein innerhalb des Projektteams realisiert werden, sodass z.B. Medienagenturen einbezogen werden. Wenn zudem, z.B. im Rahmen von Social-Media-Kampagnen, große digitale Reichweiten erzielt werden sollen, bedarf es aus Sicht einiger Projekte bezahlter Werbung und gezielter Medienkooperationen. Projektumsetzende heben in den Interviews zudem häufig hervor, dass auch eine Social-Media-Präsenz des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ unterstützend wirken könnte. Sie böte die Möglichkeit, Projektangebote auch im digitalen Raum in Bezug zum Bundesprogramm sichtbar zu machen. Auf diese Weise könnten z.B. Vernetzungsmöglichkeiten zwischen Projekten erleichtert und Reichweiten einzelner digitaler Projektpräsenzen vergrößert werden.

Digitale Reichweiten und die damit verbundene Sichtbarkeit können die Verbreitung von Inhalten unterstützen. Nicht immer ist aber klar, ob diese die adressierten Zielgruppen auch tatsächlich erreichen. Größere Sichtbarkeit eröffnet zudem auch Angriffsflächen:

„Das bedeutet, diesen möglichen Gegenwind, den wir auf Posts oder auf Beiträge bekommen werden, der wird sich erst dann richtig einstellen, wenn mehr Leute diese Seiten kennen und darauf auch regelmäßig zugreifen. Das heißt, eine Herausforderung wird schon sein, die Kommunikation im digitalen Raum sachgemäß adäquat führen zu können.“ (P12)

Noch einmal gesonderte Herausforderungen ergeben sich, wenn z.B. gezielt präventive oder distanzierungsorientierte Inhalte an Zielgruppen vermittelt werden sollen, die diesen Themen tendenziell oder grundsätzlich skeptisch gegenüberstehen. Für die Projektumsetzenden stellt sich hier die Frage, wie transparent oder neutral solche Angebote kommuniziert werden sollten.

„Ich muss mir zum Beispiel die Frage stellen: Werde ich als Kommunikator überhaupt ... ‚glaubwürdig‘ ist nicht das richtige Wort ..., aber bin ich überhaupt ‚respektabel‘? Wird mir zugehört, wenn Menschen vorher schon wissen: Wir machen Distanzierungsarbeit, die sich gegen rechtsorientierte Einstellungen richtet? Oder bin ich schon völlig ’raus, wenn ich versuche, mit Menschen ins Gespräch zu kommen, die sich positiv zu Verschwörungserzählungen äußern?“ (P16)

Bestimmte Inhalte und damit verbundene digitale Gesprächsangebote können Vorbehalte bei den jeweiligen Zielgruppen verstärken und Abwehrreaktionen hervorrufen. Anders als im analogen Raum kann eine Kontaktaufnahme weniger schrittweise erfolgen und nicht auf die gleiche Weise Vertrauen aufgebaut werden. Zentral sind daher u.a. systematisch durchdachte „Online-Identitäten“ und Kontaktstrategien von Projektträgern und -angeboten, die langfristig angelegt werden müssen:

„Also, das muss eigentlich eine Frage sein, die von der kompletten Organisation beantwortet wird, vor allen Dingen von der Organisationsspitze, die sich klar [darüber] ist: ‚Welche Identität wollen wir in fünf bis zehn Jahren auch noch haben?‘, weil das, was ich im Netz darstelle, logischerweise auch bleibt und weil es so viele Bereiche betrifft.“ (P16)

5.4 RECHTSSICHERHEIT UND DATENSCHUTZ

Die Themen Rechtssicherheit und Datenschutz im Rahmen digitaler Projektumsetzungen sind komplex und in ihrer Gewährleistung voraussetzungsreich. So gilt es z.B., sensible Daten innerhalb digitaler Lernumgebungen zu schützen sowie Persönlichkeitsrechte von Teilnehmer*innen und insbesondere Nutzungsrechte von Minderjährigen zu wahren. Eine medienrechtliche Beratung schon zu Beginn der Projektkonzipierungen wird von einigen Interviewpartner*innen als besonders sinnvoll und notwendig hervorgehoben. Die Sicherheit der teilnehmenden Zielgruppen, aber auch die Rechtssicherheit der umsetzenden Projektträger kann damit von Beginn an in der Anlage des Projekts berücksichtigt und so möglichst gut gewährleistet werden.

5.5 VERNETZUNG, FORSCHUNG UND TRANSFER

Innerhalb des Innovationsfonds II geförderte Projekte entwickeln eine Vielzahl unterschiedlicher Methoden und Formate, die im digitalen Raum umgesetzt werden und/oder sich mit den Dynamiken des digitalen Raums auseinandersetzen. Dabei wird häufig an bereits in anderen Kontexten erprobten Ansätzen angeknüpft. Mit der Verlagerung dieser Ansätze in digitale Räume ergeben sich jedoch z.T. gänzlich neue Herausforderungen. Insbesondere in Bezug auf die Zielgerichtetheit und Wirkungen einzelner Projektmaßnahmen stellen sich dabei für die Projektumsetzenden vielfach Fragen, zu denen aus Sicht der Praxis wissenschaftlich fundierte Erkenntnisse fehlen:

„Wir haben, wenn man so will, ein Forschungsdefizit. So würde ich das nennen. Es gibt sehr viele offene Fragestellungen zu diesem Themenbereich, sodass wir gar nicht wissen: Welche Ansätze sind jetzt hier eigentlich gut und treffen den Kern des Problems?“ (P16)

In den Interviews wird deutlich, dass digitalorientierte Projekte z.T. partizipative Elemente sowie eine Erprobung der entwickelten Ansätze integrieren, sodass mögliche Anpassungen einfließen können. Eine Vielzahl der geförderten Projekte plant zudem eine digitale Bereitstellung von Projektergebnissen und erstellten Materialien. Hierfür systematisierte Zugänge zu schaffen, würde die Weiterentwicklung des Themenbereichs und den von den Projektumsetzenden häufig gewünschten Austausch untereinander unterstützen.

5.6 VERSTÄRKTE AUFMERKSAMKEIT UND FÖRDERUNG

Insbesondere die digitale Raumnahme rechtsextremer Akteur*innen wird in den Interviews immer wieder als enorm und damit als große Herausforderung beschrieben. Es braucht dringend Gegenpole, weiterwachsende Expertise und Förderung in diesem Bereich:

„Wir brauchen ein anderes Bewusstsein dafür, dass wir in eine systemische Krise hineinrutschen, wenn wir nicht erkennen, dass das Digitale uns komplett um die Ohren fliegt, weil es kein Bewusstsein dafür gibt, dass die Notwendigkeit, hier aktiv zu werden, in einer ganz anderen Dimension passieren muss als bisher.“ (P9)

Die Reichweiten und Aktivitäten einzelner Projekte sind dabei nicht ausreichend. Deutlich wird dies auch anhand des großen Austauschbedarfs, der von den Projektumsetzenden formuliert wird. Vernetzungen untereinander sowie die strategische Bündelung von Ressourcen und Strategien werden als dringend notwendig beschrieben.

6 ZUSAMMENFASSUNG UND SCHLUSSFOLGERUNGEN

Anliegen dieses Berichts ist es, digitale Bezüge in Projektumsetzungen der im Innovationfonds II geförderten Projekte differenziert sichtbar zu machen. Im Rahmen der dafür durchgeführten Interviews wird deutlich, dass alle befragten Projekte – auch wenn sie in ihrer Projektanlage nicht konkret digitalorientiert waren – sich bzw. ihre Zielgruppen mit negativen Dynamiken des digitalen Raums (insbesondere Verschwörungserzählungen, Hass im Netz etc.) konfrontiert sehen. Deutlich wird ein hoher Bedarf, in Bezug auf diese Dynamiken Handlungsstrategien zu entwickeln und Räume zu schaffen, in denen Kompetenzen erlangt, aber auch Unterstützungsangebote für den Umgang damit vermittelt werden können. Im Rahmen der Dokumentenanalyse zeigte sich zudem, dass 54 % der im Innovationsfonds II geförderten Projekte digitale Dynamiken direkt in ihren Umsetzungsformaten adressieren (Abb. 2). Wiederum 44 % aller Projekte setzen im Rahmen ihrer pädagogischen bzw. sozialen Arbeit konkret digitalorientierte Formate ein (ebd.). Damit schaffen sie digitale Lernumgebungen, digitale Erfahrungsräume und digital erweiterte Kommunikations-, Vernetzungs- und Aktionsräume, in denen Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und Inhalten erworben sowie Unterstützungsangebote wahrgenommen werden können. In diesem Bericht werden zudem Herausforderungen und Bedarfe thematisiert, die sich mit dem Einsatz digitalorientierter Formate und der Auseinandersetzung mit digitalen Dynamiken ergeben können. Daraus lassen sich folgende Schlussfolgerungen für die Weiterentwicklung und Unterstützung dieses Handlungsbereichs ableiten:

Professionalisierung und Kooperation fördern, um die Reichweite digitaler Präsenzen zu erhöhen.

Projekte sind im Rahmen digitalorientierter Öffentlichkeitsarbeit und mit dem Einsatz digitaler Formate im digitalen Raum präsent und setzen sich dafür ein, dort die Sichtbarkeit ihrer Aktivitäten zu erhöhen. Sie konkurrieren dabei zum einen mit professionellen Akteur*innen (z.B. Influencer*innen). Zum anderen sind erzielbare Reichweiten stark an die jeweiligen Plattformalgorithmen gebunden. Eine professionalisierte und reichweitenstarke Präsenz ist für die Projekte wichtig, jedoch allein oft nur schwer zu erreichen. Notwendig sind dafür zum einen technische, inhaltliche und rechtliche Beratungs- bzw. Unterstützungsangebote, die eine professionelle Umsetzung digitaler Öffentlichkeitsarbeit erleichtern. Zum anderen sind gezielte mediale Kooperationen notwendig, die größere digitale Reichweiten ermöglichen. Als hilfreiche Unterstützungsmöglichkeit wird dabei von Projektumsetzenden zudem eine Social-Media-Präsenz des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ genannt: Projekte auch im digitalen Raum mit dem Bundesprogramm in Beziehung bringen zu können, würde die Sichtbarkeit der Projektarbeit erhöhen, Vernetzungsmöglichkeiten unter den Projekten verbessern und die Projektaktivitäten auch digital in Bezug auf das Bundesprogramm kontextualisieren.

Im Umgang mit Anfeindungen und Hass im digitalen Raum sind Unterstützungsangebote und Schutzkonzepte erforderlich.

Eine erhöhte digitale Sichtbarkeit von Projektaktivitäten kann die Angriffsfläche für digitale Anfeindungen bzw. Hass im Netz – sowohl aufseiten der Projekte bzw. Träger selbst als auch aufseiten ihrer Zielgruppen – vergrößern. Notwendig sind daher gezielte präventive Informations- und Unterstützungsangebote, die Projekte auf mögliche digitale Anfeindungen vorbereiten bzw. sie bei Bedarf konkret unterstützen. Bereits bei Anlage bzw. Entwicklung digitalorientierter Projekte sollten dabei potenzielle Risiken reflektiert und insbesondere für junge bzw. besonders vulnerable Zielgruppen Schutzkonzepte entwickelt und ggf. auch im Digitalen geschützte Räume geschaffen werden.

Informationen und Unterstützung in Bezug auf Rechtssicherheit und Datenschutz verbessern

Die Präsenz von Projekten und Projektaktivitäten im digitalen Raum verändert und erhöht die Anforderungen an Datenschutz und Rechtssicherheit. Dies betrifft z.B. den Schutz sensibler Daten im Rahmen digitaler Projektaktivitäten sowie die Persönlichkeitsrechte von Teilnehmer*innen und insbesondere die Nutzungsrechte von Minderjährigen. Fragen zur rechtlichen Rahmung und Absicherung digitalorientierter Projektaktivitäten sollten daher schon zu Beginn der Entwicklungsphase geklärt und Projekte beim Zugang zu notwendigen Informationen, Beratungen und in der Umsetzung unterstützt werden.

Inklusive Gestaltung digitaler Angebote, um Teilhabechancen aller zu verbessern

Der Einsatz digitaler Formate in der Projektumsetzung kann Teilhabe und Partizipation der Zielgruppen deutlich verbessern. Es zeigt sich jedoch, dass – z.B. abhängig von Alter, Bildungsgrad oder ökonomischer Verortung – Digitalisierung auch zur Barriere werden und damit soziale Ungleichheit verstärken kann. Um Teilhabe- und Partizipationschancen von Zielgruppen im Rahmen digitalorientierter Projektumsetzungen zu gewährleisten, sollte die Entwicklung digitaler Formate inklusiv gestaltet und mögliche Barrieren reflektiert werden.

Austausch und Vernetzung auf Projektebene zur Bewältigung aktueller Herausforderungen

Im Rahmen der wissenschaftlichen Begleitung der im Innovationsfonds II geförderten Projekte wird von den Umsetzenden der Bedarf an Austausch und Vernetzung deutlich gemacht. Mit Blick auf die starke Dynamik digitaler Prozesse und Phänomene und den daraus resultierenden Handlungsdruck kann der Austausch von Erfahrungen und Strategien, die zur Bewältigung dieser Herausforderungen beitragen, Projektumsetzende unterstützen und entlasten.

Transfer erfolgreicher Ansätze sichern und Qualitätssicherung digitaler Angebote und Formate unterstützen

Digitalorientierte Projekte bewegen sich mit ihren Angeboten in einem besonders dynamischen und komplexen Handlungsfeld. Dabei müssen sie zum einen kurzfristig auf immer neue digitale Phänomene und technische Entwicklungen reagieren und diese in ihren Projektumsetzungen flexibel berücksichtigen und ggf. einbeziehen. Zum anderen wird in den Interviews deutlich, dass sie bei der Entwicklung digitalorientierter Formate dabei kaum oder gar nicht auf erprobte Ansätze zurückgreifen können. Häufig wird in der Projektentwicklung an analog erprobten Ansätzen angeknüpft. Gleichzeitig aber wird hervorgehoben, dass sich mit einer Hinwendung in den digitalen Raum z.T. gänzlich neue Herausforderungen ergeben. Insbesondere Fragen zur gelingenden Zielgruppenerreichung im digitalen Raum und zur Wirksamkeit einzelner digitaler Formate sind so häufig offen bzw. müssen im Rahmen der Projektumsetzung erprobend beantwortet werden. Mit Blick auf die perspektivische Weiterentwicklung des Handlungsbereichs sollte daher an die Erfahrungen der Projekte angeknüpft werden. Dafür ist ein systematischer Transfer erfolgreicher Ansätze erforderlich. Daran anschließen sollte die Entwicklung von Qualitätskriterien für die Umsetzung digitalorientierter Methoden und Formate, um deren Fortführung und Weiterentwicklung qualitätssichernd zu stützen.

7 LITERATURVERZEICHNIS

BMFSFJ (Hg.) (2022): Förderaufruf für Projekte im Innovationsfonds im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“. (unveröffentlicht)

Das NETTZ, Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, HateAid und Neue deutsche Medienmacher*innen als Teil des Kompetenznetzwerks gegen Hass im Netz (Hg.). (2024): Lauter Hass – leiser Rückzug. Wie Hass im Netz den demokratischen Diskurs bedroht. Ergebnisse einer repräsentativen Befragung. Berlin. https://kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de/download_lauterhass.php, 28.03.2024

Dijk, Jan van (2020): The Digital Divide. Cambridge

Kutscher, N. et al. (Hg.) (2020): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim/Basel

Margetts, Helen (2019): Rethinking Democracy with Social Media. In: The Political Quarterly, 90 (2019-01), S. 107 – 123

Meßmer, A./Sängerlaub, A./Schulz, L. (2021): „Quelle: Internet?“. Digitale Nachrichten- und Informationskompetenzen der deutschen Bevölkerung im Test. Berlin. https://www.stiftung-nv.de/sites/default/files/studie_quelleinternet.pdf, 28.03.2024

MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hg.) (2023): JIM-Studie 2023. Jugend – Information – Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf, 28.03.2024

Quent, Matthias (2024): Zwischen Regulierung und Verfolgung. Herausforderungen digitaler Demokratiearbeit. In: Becker, M. et al. (Hg.): Hass und Hetze im Netz. Herausforderungen und Reaktionsmöglichkeiten. Frankfurt/Main

Reinhold, S./Bendel, P. (2022): Brennglas Corona. Lokale Integrationsarbeit in Zeiten einer globalen Pandemie. Stuttgart. <https://www.bosch-stiftung.de/de/publikation/brennglas-corona>, 28.03.2024

Stalder, Felix (2021): Was ist Digitalität? In: Felix Hauck-Thum, Uta/Noller, Jörg (Hg.) (2021): Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven. Berlin

Stüwe, Gerd/Ermel, Nicole (2020): Lehrbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim/Basel

Wahl, Johannes et al.(Hg.) (2021): Pädagogik, Soziale Arbeit und Digitalität. Weinheim/Basel

Wunder, Maik (Hg.) (2021): Digitalisierung und Soziale Arbeit. Bad Heilbrunn

Ziegler, I./Brodführer, A./Johansson, S. (2021): Demokratieförderung und Radikalisierungsprävention digital: Ansatzpunkte für die Beurteilung von Struktur-, Konzept- und Prozessqualität pädagogisch-präventiver Arbeit im digitalen Raum. In: B. Milbradt et al. (Hg.): Evaluation von Programmen und Projekten der Demokratieförderung, Vielfaltgestaltung und Extremismusprävention. Gegenstand, Entwicklungen und Herausforderungen. Weinheim/Basel, S. 157 – 164



CAMINO
WERKSTATT FÜR FORTBILDUNG,
PRAXISBEGLEITUNG UND
FORSCHUNG IM SOZIALEN
BEREICH GGMBH

MAHLOWER STR. 24 • 12049 BERLIN
TEL +49(0)30 610 73 72-0
FAX +49(0)30 610 73 72-29
MAIL@CAMINO-WERKSTATT.DE
WWW.CAMINO-WERKSTATT.DE