



DAS AKTIONS- LABOR



Mit dem Aktionslabor **Redaktionelle Gesellschaft** schafft die ZEIT STIFTUNG BUCERIUS gemeinsam mit der **Dieter von Holtzbrinck Stiftung** eine mobile und interaktive Ausstellung zum Thema Nachrichtenkompetenz.



Das kostenfrei zugängliche Labor soll gleichermaßen Menschen informieren, durch Irritation Aufmerksamkeit generieren und auf niedrigschwellige, unterhaltsame und unkomplizierte Art ein Nachdenken über den Umgang mit Informationen anregen. Zielgruppe sind Erwachsene, die sich bisher wenig mit (Des-)Information auseinandergesetzt haben. →

WAS IST DAS AKTIONSLABOR?

Das Aktionslabor ist Teil des Themenfokus **Redaktionelle Gesellschaft** im Bucerius Lab der ZEIT STIFTUNG BUCERIUS, der auf der Medientheorie von **Prof. Dr. Bernhard Pörksen** aufbaut.

Das Konzept der **Redaktionellen Gesellschaft** beschreibt ein (noch) utopisches Zusammenleben, in dem alle Menschen kompetent mit Informationen und Medien umzugehen wissen und damit auf gleicher Grundlage im digitalen und physischen Raum teilnehmen können. Denn: Eine informierte Gesellschaft ist die Grundlage einer funktionierenden Demokratie.

In der „Redaktionellen Gesellschaft“ ist Menschen dabei bewusst, dass sie mit ihrem Umgang mit Informationen die gesellschaftliche Kommunikation mitgestalten. Ihnen ist klar, dass es eine beständige Reflexion des eigenen Kommunikationsverhaltens braucht. →



UND WELCHER NACHRICHTENNUTZUNGSTYP BIST DU?

Bonbon rausnehmen,
genießen und mit Papier
abstimmen ...

MAJA
LOVIS
KAMIL
DENNIS

QUELLENCHECK

Diese eine YouTubein hat
wirklich überzeugende Argumente dafür,
dass wir von Reptilienmenschen regiert
werden? Spannend! Aber bevor du dich dem
Widerstand gegen die Echsen anschließt,
solltest du noch einmal genau schauen: Woher
kommen die Informationen? Werden sie von
anderen bestätigt? Werden sie mit einer
bestimmten Absicht verbreitet? Und lassen
sich die zugehörigen Bilder einem Kontext
zuordnen? Nicht alles, was sich über-
zeugend anhört, lässt sich verifizieren
– und wenn das nicht möglich ist,
solltest du skeptisch sein.

MAJA

Maja interessiert sich nicht sonderlich dafür,
was in der Welt passiert. Und Informationen
haben für sie wenig Bedeutung. Auch an
Nachrichten ist sie daher wenig interessiert.
Sie nutzt keine journalistischen Quellen und
auch keine nicht-journalistischen Angehörigen
zum Beispiel in den sozialen Netzwerken.

Die Säulen des
Aktionslabors bestehen
aus einzelnen Panels, die
zusammengesteckt werden.
Diese sind extrem leicht und
durch ihre kleine Größe
einfach zu transportieren.

Die Hands-on-Ausstellung wurde
gemeinsam mit der Kreativagentur
lilazwei sowie den Agenturen **Players-
journey** und **Imaginary** gestaltet und be-
steht aus mehreren Säulen, in die
zwei digitale Spiele integriert sind.

Während die Inhaltssäulen kurz und
prägnant zu verschiedenen Aspekten der
Nachrichtenkompetenz informieren, dient
das Spiel von **Playersjourney** dazu, Be-
suchenden über VR-Brillen emotional zu
vermitteln, wie irreführend und reduziert
Schlagzeilen und Informationsausschnit-
te sein können und wie viel Wert darin
liegt, sich umfassend zu informieren. →



wiederum lösen Besuchende gemeinsam
In der Game-Anwendung von Imaginary lösen
Besuchende gemeinsam Aufgaben in einer fiktiven
Stadt und stellen dabei idealerweise fest, dass
Herausforderungen auch im Umgang mit Informationen
gewinnbringend gemeinsam gelöst werden können.

**Zu den Zielen des Aktionslabors zählt auch, Menschen,
die einander zufällig an Alltagsorten begegnen, kurz-
fristig in den Austausch zu bringen. Das Aktionslabor
bleibt dabei unterhaltsam und belehrt nicht; es soll
zwar eine kurze Irritation erzeugen, aber kein generelles
Misstrauen gegenüber Medien.**

FAQ

→ Für wen ist das Aktionslabor?

Die Hauptzielgruppe sind Erwachsene, die eher wenig Erfahrung im Umgang mit (Des-)Information haben. Hier erhalten sie Denkanstöße und bekommen die Möglichkeit, sich mit Nachrichtenkompetenz auseinanderzusetzen, um informierte Entscheidungen zu treffen.

→ Wo kann das Aktionslabor aufgestellt werden?

Das Aktionslabor ist ein ortsunabhängiges Angebot, das unter anderem an sogenannten „Dritten Orten des Alltags“ wie Bibliotheken, Begegnungsräumen, Kultur- und Freizeiteinrichtungen, Bahnhofshallen etc. platziert werden kann.

→ Wie viel Platz wird benötigt?

Die Ausstellung ist für eine Fläche von 4 Metern mal 4,5 Metern konzipiert. Allerdings können die Elemente flexibel und kreativ angeordnet werden, sodass Räume individuell bespielt werden können.

→ Muss das Aktionslabor betreut werden?

Das Aktionslabor ist eine autonom begehbare Ausstellung, die auf Eigenverantwortung basiert. Das heißt, Besuchende können sie in ihrem eigenen Tempo erkunden, ohne dass eine externe Anleitung erforderlich ist. Lediglich das Ein- und Ausschalten der Geräte muss übernommen werden.

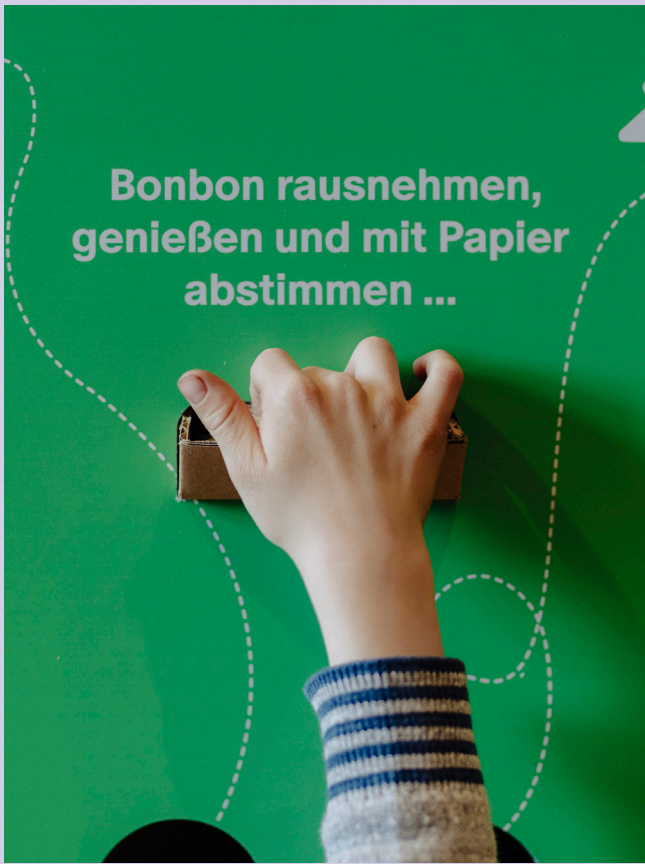
→ Aus welchen Elementen besteht das Aktionslabor?

Das Aktionslabor besteht aus drei illustrierten Säulen, die aufgebaut eine Größe von 2 x 0,5 x 0,5 Meter haben. Zwei dieser Säulen transportieren vor allem textliche und bildliche Inhalte zu dem Thema. Die dritte Säule beinhaltet das VR-Game. Außerdem gehören drei Spielpodeste mit Leinwand und Sitzhocker zur Ausstellung.

→ Welche technischen Anforderungen werden benötigt?

Es wird ein Stromanschluss benötigt, um das digitale Spiel und die VR-Säule mit Strom zu versorgen.





WER INFORMIERT SICH WIE?

In einer Welt voller Informationen ist es entscheidend, sich mit dem eigenen Medienkonsum zu befassen. Die Ausstellung stellt vier Profile unterschiedlicher Nachrichtennutzung vor und entwirft entsprechende Personas. So soll eine Auseinandersetzung mit der individuellen Informationspraxis angeregt werden. Dies wird spielerisch durch ein Bonbon-Abstimmungsmodul unterstützt. Themen wie Filterblasen, Plattformlogiken, Algorithmen und Quellenchecks vermitteln darüber hinaus Wissen zu verschiedenen Medienmechanismen hinter den Informationsquellen. Die Inhaltssäulen sollten so aufgebaut werden, dass beim Herumgehen um die Säulen die Inhalte von allen Seiten erfasst werden können.

Modul 1

INHALTSSÄULEN



DIGITALES SPIEL



Wie User:innen den Umgang mit Informationen gemeinsam bewältigen können, zeigt das interaktive Spiel Citizen Quest. Dabei lösen Menschen gemeinsam Aufgaben in einer fiktiven Stadt und werden so dafür sensibilisiert, dass es verschiedene Perspektiven braucht, um ein komplexes Thema vollständig zu erfassen. Themen wie Desinformation, Informationsbeschaffung und die Frage nach der Beteiligung am Stadtraum werden behandelt. Das digitale Spiel braucht durch drei Spielepodeste und eine Leinwand am meisten Platz.



Das Spiel lädt dazu ein, dass Fremde miteinander ins Gespräch kommen, um die Aufgaben gemeinsam zu bewältigen.



Informationsvielfalt bedeutet auch: steigende Herausforderungen für Nutzende. Die VR-Szenarien von Playersjourney laden ein, die eigene Rolle in der Informationsgesellschaft zu reflektieren. Sie machen spielerisch erfahrbar, wie die Aufmachung, Gestaltung und Kommunikation von Informationen die persönliche Wahrnehmung und Meinungsbildung beeinflussen. Die VR-Säule kommt mit je zwei integrierten Tablets und VR-Brillen. Von zwei Seiten unterstützen Hocker dabei, dass Besuchende sich ganz entspannt auf die VR-Experience einlassen können.



Modul 3

VR-MODUL

IM RAUM

Das Aktionslabor ist ein modulares Setting, das aus zwei Inhaltssäulen, einer Säule mit VR-Modul, drei Spielpodesten samt Leinwand und Sitzhockern besteht. Die Elemente können von den Besuchenden einzeln genutzt werden, idealerweise werden sie vollumfänglich erschlossen. Denn so werden Menschen angeregt, sich Grundkenntnisse über die Mechanismen von Nachrichten anzueignen.

