DAS AKTIONS-LABOR

REDAKTIONELLE GESELLSCHAFT

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.

ZEIT STIFTUNG BUCERIUS

Dieter von Holtzbrinck Stiftung

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 auseinander-gesetzt haben. →

WAS IST DAS AKTIONS-LABOR?

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. →

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 besteht 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, Besuchenden über VR-Brillen emotional zu vermitteln, wie irreführend und reduziert Schlagzeilen und Informationsausschnitte 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, kurzfristig 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 Bibilotheken, 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?

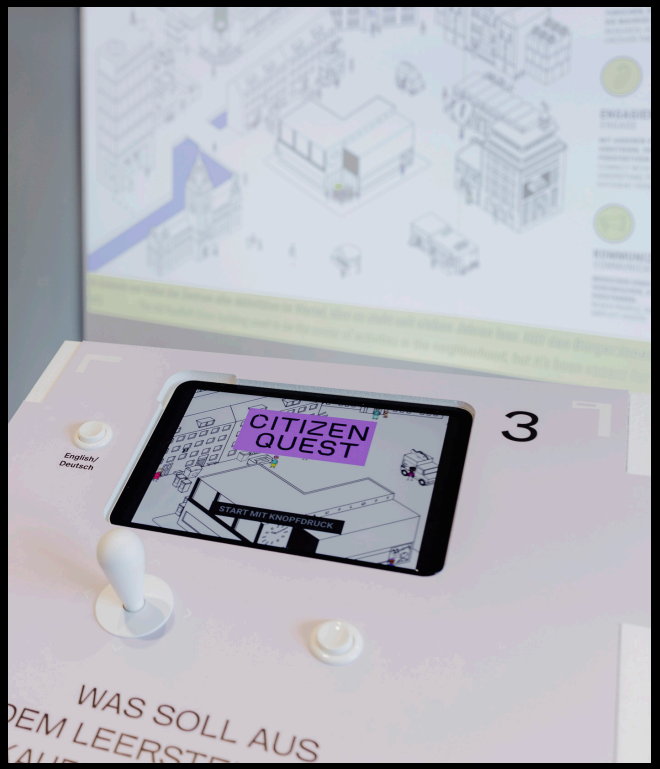
In einer Welt voller Informationen ist es entscheidend, sich mit dem eigenen Medienkonsum zu befassen. Die Ausstellung stellt vier Profile unterschiedlicher Nachrichtennutzung vor und entwirft entsprechende Personas. So soll eine Auseinandersetzung mit der individuellen Informationspraxis angeregt werden. 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

Modul 2

DIGITALES SPIEL



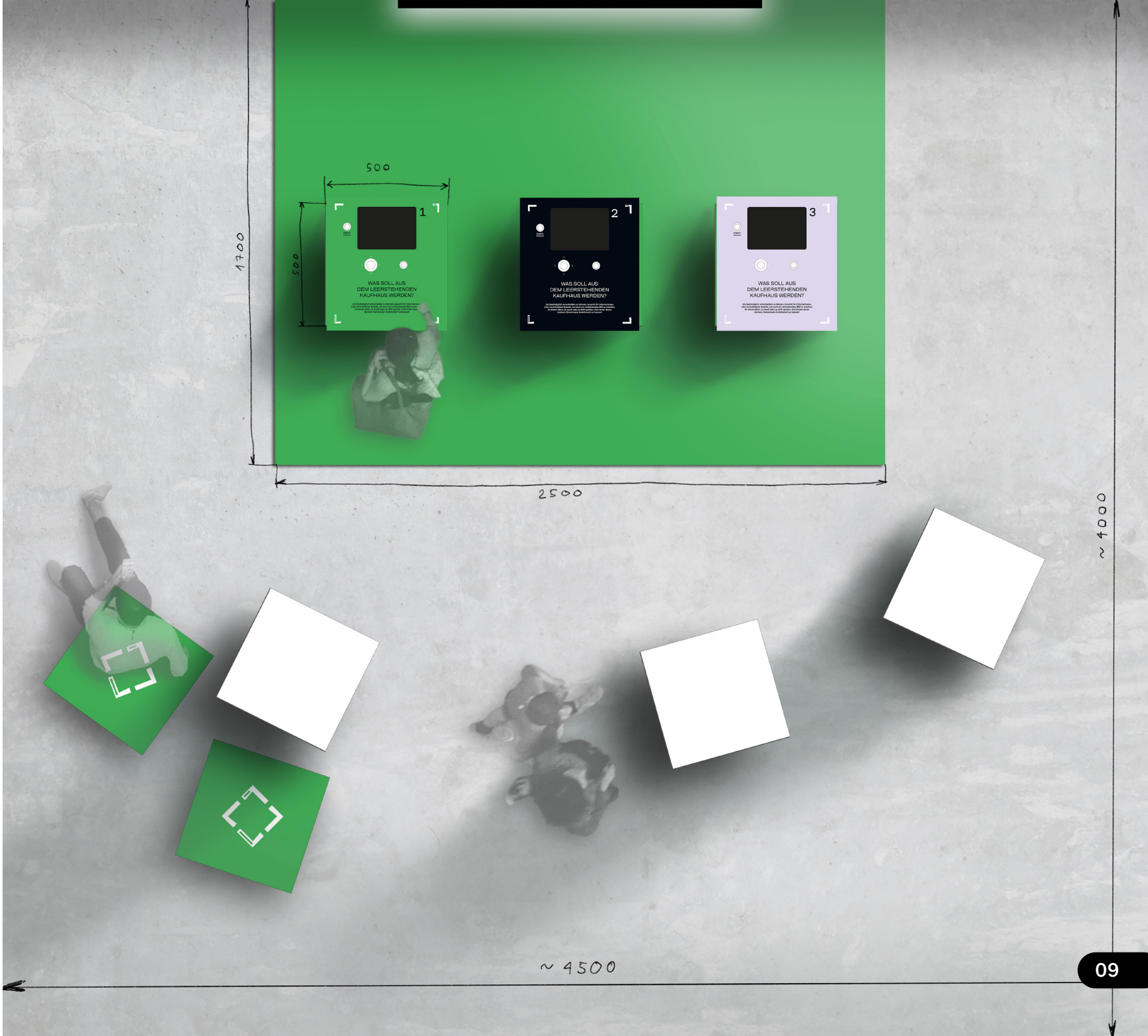
Wie User:innen den Umgang mit Informationen gemeinsam bewältigen können, zeigt das interaktive Spiel Citizen Quest. Dabei lösen Menschen gemeinsam Aufgaben in einer fiktiven Stadt und werden so dafür sensibilisiert, dass es verschiedene Perspektiven braucht, um ein komplexes Thema vollständig zu erfassen. Themen wie Desinformation, Informationsbeschaffungund 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.

Modul 3

VR-MODUL

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.

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.