

# DEMOKRATIE. DIGITAL. DENKEN

## PROJEKT #FUTURE\_FABRIC ENDET



Foto: Sebastian Philipp

**Welche Kompetenzen brauchen junge Menschen für eine aktive Teilhabe an unserer digitalisierten Gesellschaft? Welche Risiken bringt die Digitalisierung mit sich und wie lässt sich angesichts dessen die Widerstandsfähigkeit unserer Demokratie stärken? Welche Chancen für gesellschaftliche Beteiligung entstehen andererseits? Darum ging es im Projekt #future\_fabric, das Ende 2024 nach einer 5-jährigen Förderung durch das Bundesprogramm Demokratie leben! ausgelaufen ist.**

An der Schnittstelle von Demokratiebildung und Medienpädagogik entwickelte das Projekt innovative Ansätze, um junge Menschen für eine aktive Bürger\*innenrolle in der digitalisierten Gesellschaft zu befähigen. Dabei stand die Vermittlung demokratischer Grundprinzipien ebenso im Fokus wie die Förderung von Kritikfähigkeit und technischem Verständnis – Kompetenzen, die angesichts möglicher Auswirkungen der Digitalisierung auf die Demokratie an Bedeutung gewinnen.

Die Digitalisierung bringt Risiken für die Demokratie mit sich: Durch Desinformationen kann die öffentliche Meinung manipuliert werden, während Algorithmen Filterblasen verstärken, was zu gesellschaftlicher Polarisierung führt. Zudem besteht die Gefahr von Überwachung und Datenmissbrauch durch Staaten und Konzerne, wodurch unsere Privatsphäre eingeschränkt wird. Cyberangriffe können Wahlen und kritische Infrastrukturen bedrohen und die Macht weniger großer Tech-Konzerne (eines Tech-Milliardärs) über Informationsflüsse kann den demokratischen Diskurs verzerren. Um diesen Herausforderungen zu begegnen, ist Medienkompetenz essenziell.

Das Projekt #future\_fabric hat eine Vielzahl innovativer Bildungsformate entwickelt, um Jugendliche und Fachkräfte für die Herausforderungen des digitalen Zeitalters zu sensibilisieren und gleichzeitig die Potenziale zu nutzen, die diese Welt für demokratisches Engagement bietet. Die Teilnehmenden haben Wissen und praktische Handlungskompetenzen erworben, um

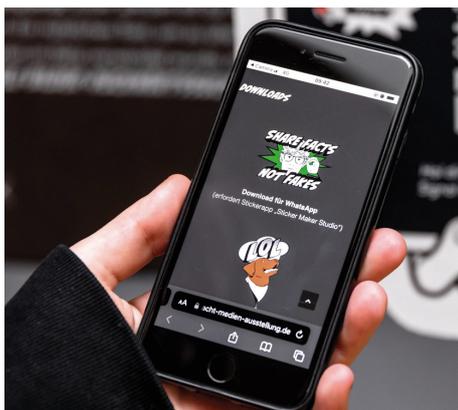
sich in der digitalen Welt sicher und verantwortungsvoll zu bewegen.

### PRAXISNAH UND AKTUELL

Die Angebote von #future\_fabric orientierten sich an der Lebenswelt der jungen Zielgruppe und basierten auf praktischem Ausprobieren und kollaborativem Arbeiten. Neben grundlegenden Fragen zu Verbreitung von Desinformationen, Verschwörungserzählungen und Hass im Netz widmete sich das Projekt auch aktuellen Trends wie Deepfakes, Künstlicher Intelligenz und politischer Meinungsmache auf TikTok. Ein weiteres Thema war die kritische Auseinandersetzung mit Schönheitsidealen in sozialen Netzwerken und deren digitaler Manipulation.

Die hohe Aktualität der Themen und die Orientierung an jugendlichen Medienwelten sorgten bei der jungen Zielgruppe für hohes Interesse. Besonders der Einsatz innovativer Medien und kreativer Tools – etwa 360°-Kameras, Augmented- und Virtual Reality-Anwendungen, Mindmapping- und Feedback-Tools sowie Quizformate – wurde von den Teilnehmenden positiv bewertet.

Spielerische Methoden machten komplexe politische Zusammenhänge greifbar und motivierten, sich intensiver mit demokratischen Prozessen zu beschäftigen. So wurde beispiels-



weise das Alternate-Reality-Escape-Game „Wo ist Franky?“ entwickelt, in dem die Teilnehmenden die verschwundene Whistleblowerin Franky befreien müssen, indem sie Botschaften entschlüsseln, Rätsel lösen und ganz nebenbei viel zu den Themen Fake News, Datenmissbrauch und Microtargeting lernen.

In der „digitalen Zukunftswerkstatt“ experimentierten Jugendliche mit Virtual und Augmented Reality, entwickelten Ideen für die Gesellschaft von morgen und lernten dabei, wie sie digitale Tools sinnvoll nutzen können.

Ein nachhaltiges Projektergebnis ist die Wanderausstellung „Macht Medien!“, die im Rahmen einer Kooperation mit dem Weser-Kurier gemeinsam mit Jugendlichen für Jugendliche konzipiert und gestaltet wurde. Die interaktive Ausstellung lädt Besucher\*innen dazu ein, spielerisch und kritisch mit Themen wie Desinformation, Journalismus und Medienethik umzugehen. Mit ihren multimedialen Stationen tourt sie seit 2023 durch Bremen und hat bereits ein großes Publikum erreicht. Die Ausstellung kann weiter kostenfrei gebucht werden, mehr Informationen dazu gibt es auf [www.macht-medien-ausstellung.de](http://www.macht-medien-ausstellung.de)

## INTERNATIONALE ANERKENNUNG UND VERNETZUNG

Das Projekt erfuhr bundesweit große Beachtung, was durch zahlreiche Interviewanfragen und Veröffentlichungen in Fachpublikationen deutlich wird. Eine internationale (Fach-)Öffentlichkeit konnte zudem durch eine Nominierung für den „Innovation in Politics Award“ – einer europaweiten Auszeichnung für besonders innovative Projekte – erreicht werden. In diesem Kontext wurde das Team im Mai 2023 nach Warschau eingeladen und konnte das Projekt im Rahmen einer Projektwerkstatt präsentieren und sich mit anderen Trägern aus dem europäischen Ausland vernetzen.

Eine weitere Gelegenheit zum internationalen fachlichen Austausch bot die polnisch-deutsche Fachkräftebegegnung „Medialiteracy in the Digital Age“, die gemeinsam mit dem City-Culture-Institut in der Bremer Partnerstadt Gdansk organisiert wurde.

## PROJEKTENDE TROTZ ANHALTENDER RELEVANZ

Die Förderung des Projekts endete mit Ablauf des Jahres 2024. Währenddessen sind Themen wie Umgang mit Desinformationen, Verschwörungserzählungen, digitaler Manipulation und Hass im Netz aktueller denn je. Dementsprechend bewegte sich die Nachfrage nach Bildungsangeboten zu genannten Themen bis zum Projektende auf konstant hohem Niveau.

#future\_fabric hat mit seinen Angeboten ein großes Spektrum von Jugendlichen angesprochen, darunter Schulklassen, Jugendverbände und Freiwilligendienstleistende. Während der gesamten Projektlaufzeit wurden **weit über 2000 junge Teilnehmende** erreicht. **Über 500 pädagogische Fachkräfte** haben an den Train-the-Trainer-Fortbildungen, Vorträgen und Fachtagen des Projekts teilgenommen, um ihre jugendliche Zielgruppe auf ihrem Weg durch die digitalisierte Gesellschaft zu begleiten. Wir bedauern sehr, dass wir dieses Projekt aufgrund fehlender Finanzierung nicht fortführen können.