

**Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)**

## **Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten**

**Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte**



**Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)**

## **Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten**

**Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte**

**Beiträge aus Forschung und Praxis**

**Prämierte Medienprojekte**

**Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)**  
**Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten**  
Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte  
**Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der Medienpädagogik**  
**Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte**

**Dieser Band wurde gefördert vom**

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

**Herausgeber**

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

**Anschrift**

GMK-Geschäftsstelle  
Obernstr. 24 a  
33602 Bielefeld  
fon 0521/677 88  
fax 0521/677 92  
email [gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de)  
homepage [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)

**Redaktion**

Dr. Friederike von Gross  
André Weßel  
Tanja Kalwar

**Lektorat**

Tanja Kalwar

**Titelillustration**

kopaed

**Druck**

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2025  
Arnulfstraße 205  
80634 München  
fon 089/688 900 98  
fax 089/689 19 12  
email [info@kopaed.de](mailto:info@kopaed.de)  
homepage [www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

ISBN 978-3-96848-770-0

## Smart Detectives

(Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)

Bei dem Medienprojekt *Smart Detectives* tauchen Jugendliche in die Welt der digitalen Spuren ein. Ausgehend von einem gefundenen Handy, das sie zurückgeben wollen, ergründen sie, welche Informationen sie anhand von Bildern, Nachrichten und Social-Media-Posts über den\*die Besitzer\*in in Erfahrung bringen können. Dabei reflektieren die Teilnehmenden, welche Spuren sie selbst im Netz hinterlassen und wie sie ihre eigenen Daten sichern. Auf der Grundlage des Lebens der Person kreieren sie mithilfe von Künstlicher Intelligenz (KI) eigene Medienprodukte wie Bilder oder Reels und erfinden Geschichten. Jede Gruppe kreierte auch neue Spuren und hinterlässt dabei Daten für die nächste Gruppe. So wächst der Datensatz der Person immer weiter und die Geschichte entwickelt sich mit jedem Workshop weiter.

### **Thema**

*Smart Detectives* beschäftigt sich mit den Themen Datensicherheit, digitaler Fußabdruck, Storytelling und Künstliche Intelligenz. Es beinhaltet aber auch das Thema Social Media.

### **Zielgruppe/n**

Schüler\*innen/Jugendliche ab 14 Jahren aller Schularten in Baden-Württemberg

### **Methoden**

Ein Workshop beginnt damit, dass die Medienpädagog\*innen den Jugendlichen ein Smartphone übergeben, das sie angeblich gefunden haben. Die Gruppe soll ihnen helfen, herauszufinden, wem das Handy gehört, damit es zurückgegeben werden kann. Die Teilneh-

menden entschlüsseln zunächst das Passwort, erhalten Zugriff auf Daten wie Chatverläufe, Fotos, Kaufbelege etc. und werden zu Detektiv\*innen, die alle Spuren sichten und nach Hinweisen suchen, die ihnen mehr über die Person verraten. Immer wieder wird dabei ein reflektierender Blick auf die eigene Handynutzung und bestimmte Einstellungen geworfen. Wie sicher ist das eigene Handy verschlüsselt? Welche Apps haben zum Beispiel eine Standortberechtigung, die gar nicht nötig ist? Was bedeutet es, Cookies zuzustimmen? Mit diesem Gamification-Ansatz und dem schrittweisen Nachvollziehen der Aktionen einer fremden Person werden diese vermeintlich trockenen, aber wichtigen Themen wie Datensicherheit den jungen Menschen handlungsorientiert und plastisch nahegebracht.

Die Beschäftigung mit den Daten der Person schafft neben den Reflexionsanreizen auch Anlässe, selbst aktiv zu werden. Beispielsweise benötigt die Person, der das Handy gehört, Hilfe: Ein Foto soll verwendet werden, auf dem allerdings Personen zu sehen sind, die entfernt werden müssen. So kommt das Thema „Bild- und Persönlichkeitsrechte“ zur Sprache. Gleichzeitig können die Jugendlichen selbst erproben, wie man mithilfe Künstlicher Intelligenz Personen aus Bildern entfernt. Immer wieder entstehen so Situationen, in denen sie Bilder bearbeiten oder manipulieren, Texte oder kleine Videoclips erstellen. Denn im Laufe des Projektes findet die Gruppe heraus, dass das Handy einer Influencerin gehört, die dringend Unterstützung bei Postings auf ihrem Instagram-Kanal benötigt.

Verschiedene KI-Anwendungen kommen im Projekt zum Einsatz. Auch hier wird sowohl auf einen praktisch-kreativen Einsatz als auch auf eine kritische Auseinandersetzung geach-

tet, die sich nicht nur abwechseln, sondern immer wieder ineinander verwoben werden. Was bedeutet Künstliche Intelligenz, wo kommt sie zum Einsatz und wo liegen Potenziale und Gefahren?

Abschließender Teil des Projektes ist das Legen neuer Spuren für die nächste Gruppe. Hier kann nochmals sehr kreativ gearbeitet werden. Es können Urlaubsbilder erzeugt, Kassenbelege erfunden oder Chatverläufe getextet werden. Da die Gruppe die Handybesitzerin inzwischen gut kennengelernt hat, kann sie passende Datensätze kreieren. So hinterlässt jede Gruppe neue Spuren für die nächste Gruppe und erzählt die Geschichte der Person phantasievoll weiter.

### **Projektlaufzeit**

Die Projektidee wurde bereits 2023 entwickelt. Mit der Umsetzung konnte dann im April 2024 begonnen werden. Das Projekt läuft noch bis Ende 2025 mit einer Förderung durch die PwC-Stiftung. In dieser Zeit wird *Smart Detectives* mehrfach an Schulen umgesetzt, wobei jeder Workshop zwei Tage dauert.

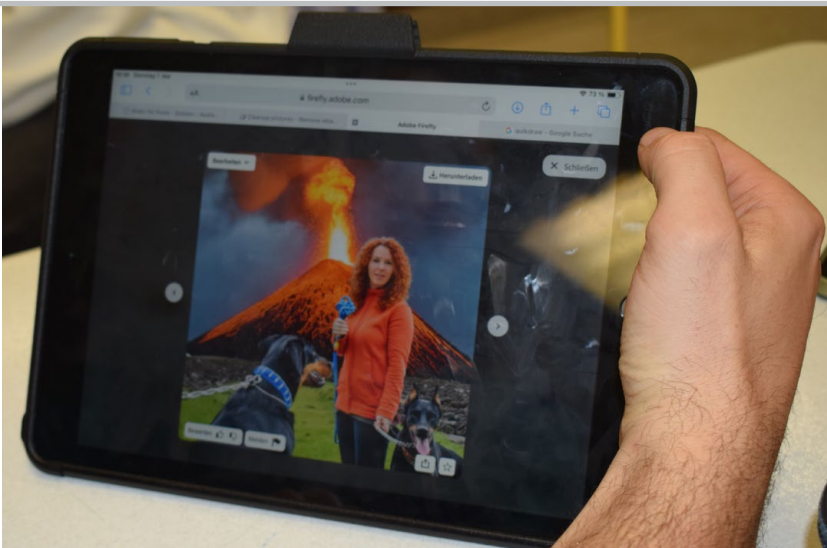
### **Ergebnisse**

Im Projekt entstehen verschiedene Medienprodukte: Es werden Bilder generiert, Bilder bearbeitet, Texte verfasst oder Reels erstellt, die mit einer KI-Stimme unterlegt sind. Auch Social-Media-Einträge werden produziert. Die Ergebnisse sind teilweise auf dem Projektblog der LKJ dokumentiert ([www.lkjbw.de/blog](http://www.lkjbw.de/blog)), sie werden auf dem projekteigenen Instagram-Kanal genutzt (@smart.loewe) und als zusätzliche Datenspuren im Handy hinterlegt, sodass der Datensatz mit jedem Workshop wächst.

---

### **Kontakt**

LKJ Baden-Württemberg e.V.  
Rosenbergstraße 50  
70176 Stuttgart  
Tel.: 0711/958 028 24  
E-Mail: [medien@lkjbw.de](mailto:medien@lkjbw.de)  
Web: [www.lkjbw.de/schule-kultur-medien/smart-detectives/](http://www.lkjbw.de/schule-kultur-medien/smart-detectives/)



## Im Interview

### Smart Detectives

Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg e.V.

Team Medienprojekte der LKJ (Jan Anderson, Maren Scharpf, Ellen Klassen)/

Andreas Harr (freier Referent)

#### *Herausragendes und Spezielles*

##### *Was ist das Besondere an Ihrem Projekt?*

Das Projekt erzählt eine Geschichte, die die Jugendlichen selbst entdecken und erforschen können. Mit diesem spielerischen Ansatz werden sie durch die oft trockene Welt der Datenspuren geführt. Fragen der Datensicherheit und auch rechtliche Fragen werden so spielerisch erfasst. Dabei betrachten sie die Spuren, die eine andere Person hinterlassen hat und reflektieren gleichzeitig ihr eigenes Verhalten im Internet. Sie müssen Hinweise finden und werden selbst kreativ. Sie tauchen in die Rolle dieser Person ein und generieren neue Spuren. Der Einsatz von KI-Anwendungen in diesem Projekt erfolgt sowohl durch eine kritische Auseinandersetzung mit dem Thema als auch medienpraktisch.

#### *Ziele und Methoden*

##### *Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?*

Die Teilnehmenden lernen Werkzeuge wie die Bilderrückwärtssuche kennen, erfahren und reflektieren nach dem Erlebten auch, wie Handybesitzer\*innen ihre Daten besser verschlüsseln oder im Internet datensparsamer agieren können.

So werden spielerisch medienpädagogische Kompetenzen vermittelt und die jungen Menschen geschult, im Internet achtsam mit persönlichen Inhalten umzugehen.

Sie werden sowohl selbst aktiv und kreativ als auch zu Produzent\*innen eigener Medienprodukte, Social-Media-Posts und Kunstwerke.

Das Thema Künstliche Intelligenz wird beleuchtet: Was ist die rechtliche Grundlage? Welche moralischen und gesellschaftlichen Fragen stellen sich? Was bedeutet Kreativität, wenn eine Künstliche Intelligenz involviert ist?

#### *Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte*

##### *a) Welche Vorkenntnisse haben die Teilnehmer\*innen?*

Die Vorkenntnisse sind in jeder Gruppe und Klasse sehr heterogen. In der Regel beobachten die Teams der Medienpädagog\*innen zwar eine hohe Sicherheit in der Nutzung mit dem Handy und sozialen Netzwerken. Einige haben schon KI-Anwendungen genutzt oder zumindest einiges darüber gehört. Bei tiefergehenden Fragen nach den Spuren, die wir täglich im Internet hinterlassen, gibt es eher wenig Wissen, was zu vielen Aha-Momenten führt. Auch fehlt meistens das Wissen über rechtliche Grundlagen, beispielsweise über Bildrechte.

##### *b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?*

Das Projekt deckt alle Bereiche der Medienkompetenz ab. Dies lässt sich gut anhand des Einsatzes von KI-Anwendungen beschreiben: Die Jugendlichen erfahren vieles darüber, wie die Anwendung funktioniert, was im Hintergrund passiert und wie man einen guten Prompt erstellt. Gleichzeitig lernen sie, wo die Grenzen der KI liegen, welche anderen Bereiche unseres Alltags von Künstlicher Intelligenz beeinflusst sind und was die Gefahren und rechtlichen Fragen sind. Sie setzen selbst verschiedene KI-Anwendungen ein und werden kreativ im eigenen Tun. Bei all der Verarbeitung von Daten wird ganz nebenbei auch gelernt, wie Daten, abgesehen von der Nutzeroberfläche, gespeichert werden und die Mediennutzung der Schüler\*innen erhält ein komplexeres Fundament. So sind sie medienkritisch und informieren sich, reflektieren die eigene Mediennutzung handlungsorientiert und werden vor allem mediengestaltend tätig.

### ***c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?***

Die Jugendlichen erfahren, welche digitalen Spuren man zwangsläufig hinterlässt und wo sie selbst bestimmen können, was sie von sich preisgeben. Sie verstehen, wie sie ihre Daten besser schützen können und wie sie mit den Daten anderer umgehen dürfen. Sie wissen, wie sie bestimmte Programme nutzen und lernen, wie man promptet, um gute Ergebnisse mit KI zu erzielen. Sie haben auch Einblick in die Mechanismen von sozialen Netzwerken wie Instagram. Und im Idealfall haben sie einen kritischen Blick auf KI-Anwendungen und gleichzeitig Ideen, wie man diese kreativ für sich nutzen kann.

### ***Probleme und Grenzen***

***Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?***

Dass es nur *ein* gefundenes Handy geben kann, aber eine ganze Schulklasse die Daten darauf durchsuchen sollte, stellte sich als Herausforderung dar. Zunächst kam die Idee auf, je eine Person darauf suchen zu lassen und dies an die Leinwand zu projizieren. Aber auch so hätte nur eine Person daran arbeiten können und die anderen hätten zuschauen müssen. Die Lösung dafür war, einen Datenordner auf einem Austauschserver zu erstellen, auf den mehrere gleichzeitig Zugriff haben und wo alle Chats, Bilder und weitere Datenspuren hinterlegt sind. Über einen QR-Code können mehrere Geräte gleichzeitig darauf zugreifen.

Pädagogisch herausfordernd war und ist die Tatsache, dass die Jugendlichen immer wieder die Gelegenheit bekommen, ihr eigenes Handy einzusetzen, um eigene Einstellungen zu prüfen. Das klappt oft gut. Aber immer wieder kommt es dazu, dass das Handy privat genutzt wird und dadurch die Aufmerksamkeit leidet. Unser Team behält das besonders im Auge und kommuniziert klar, wann die Phasen am eigenen Handy beendet sind.

### ***Technik***

***Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?***

Der Technikbedarf, was die Hardware betrifft, ist nicht sehr hoch. Es wird ein Handy benötigt, eventuell Tablets, wenn es keine Schultablets gibt, und Kleinteile wie Adapter. Ein mobiler Router ist bei jedem Projekt als Backup dabei, falls das Internet vor Ort versagt oder zu langsam ist. Es braucht aber zusätzlich einiges an Dateien, Bildern, Zugängen zu KI-Anwendungen und auch ein Instagram-Profil, das gepflegt wird.

### ***Tipps für die Praxis***

***Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessierten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?***

Bei diesem Projekt ist ein gutes Konzept wesentlich, damit die Geschichte glaubwürdig und logisch ist. Sehr hilfreich war dabei, mit mehreren Personen zusammenzuarbeiten, die mit verschiedenen Blickwinkeln auf das Projekt geschaut und Ungereimtheiten schnell entdeckt haben.

### ***Motivation***

***a) War es notwendig, die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?***

Im Allgemeinen waren alle Gruppen sehr motiviert für das Projekt. Das Team hat eine gute Ausgangslage: Der reguläre Unterricht fällt aus und etwas Neues, Spannendes passiert. Da die Vorkenntnisse in jeder Gruppe unterschiedlich sind, konnte es vorkommen, dass beim Einstieg in den Workshop manche schon gut über Passwortsicherheit informiert oder mit einzelnen Programmen vertraut waren. Andere waren hier noch nicht fit, sodass das Thema auch nicht übergangen werden konnte. Hier hat das Team abgewogen, welche Themen die Teilnehmenden schneller bearbeiten können und ist dann rasch zu den kreativen Teilen über-





gegangen. Spätestens da stieg die Motivation wieder. Die Erfahrung zeigt aber, dass nie eine ganze Gruppe stark motiviert werden musste. Durch den Gamification-Ansatz waren die meisten von Beginn an interessiert und emotional beteiligt.

***b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?***

Alle kreativen Teile des Projektes kamen sehr gut an: Ob Bilder zu generieren, Bildbearbeitung oder Reels zu drehen, alles wurde mit viel Eifer umgesetzt. Auch kleine Spiele, die zwischendurch eingesetzt wurden, kamen sehr gut an (*Which face is real*, *Quickdraw*). Das Erstellen von Spuren für die nächsten Gruppen war ebenfalls etwas, das den meisten besonders viel Spaß macht.

***c) Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?***

Besonders motivierend war es, wenn sich die Klasse intensiv bei Diskussionen eingebracht hat und eigene Erfahrungen geteilt wurden. Uns hat auch gefreut, wenn die Lehrkräfte berichtet haben, dass „Problemschüler\*innen“

oder eher ruhige Schüler\*innen in dem Projekt aufgehen. Zu sehen, wie stolz die Jugendlichen auf ihre Ergebnisse sind und was für ein Erfolgserlebnis es für sie ist, wenn ihr Bild auf dem Instagram-Kanal des Projektes erscheint, ist ebenfalls besonders motivierend. Und natürlich ist es toll, sowohl im Projektverlauf als auch zum Abschluss ein gutes Feedback zu bekommen, weil die Jugendlichen beispielsweise sagen, dass sie viel Neues gelernt haben und sich für den Spaß und die Tipps bedanken.

***Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts***

***a) Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?***

Die beschriebenen Kompetenzen sind bei allen Gruppen zu erkennen. Dazu gehört die Sensibilisierung für Themen der Datensicherheit und mehr Hintergrundverständnis für KI-Anwendungen sowie für Mechanismen in sozialen Netzwerken. Der Einsatz von KI-Anwendungen in Schulen findet gelegentlich



## **Trends und Interessen der Zielgruppe**

**a) Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in Ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?**

Das Projekt befasst sich schon mit einem Medientrend: KI-Anwendungen und -Themen sind genauso wie im aktuellen gesamtgesellschaftlichen Diskurs auch für die Jugendlichen präsent. Selbst wenn die Nutzung und das Verständnis davon oft vage sind. Ansonsten sind WhatsApp, TikTok, Instagram und Snapchat weiterhin wichtige Plattformen, die stark genutzt werden. Auch Gaming spielt nach wie vor eine große Rolle im Leben der Jugendlichen.

**b) Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie evtl. darauf ein?**

In den Medienprojekten der LKJ wird immer versucht, an die Lebensrealität der Jugendlichen anzuknüpfen und aktuelle medienpädagogische Themen aufzugreifen. Wo es möglich und sinnvoll ist, werden aktuelle Entwicklungen auch in laufende Projekte und Konzepte eingearbeitet.

schon statt. Einige Schulen haben aber durch die Projekte neue Ideen und Anregungen für den Einsatz erhalten. Bei der LKJ hat die intensive Beschäftigung mit KI-Anwendungen zu veränderten Arbeitsabläufen und neuen Einsatzmöglichkeiten geführt.

**b) Läuft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?**

Das Projekt läuft bis Ende 2025. Auch danach wird das Thema KI und Medienbildung uns beschäftigen.

### **Themen**

**Welche Themen (Inhalte) waren im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?**

Die Schüler\*innen waren besonders für Themen empfänglich, die ihre eigene Lebensrealität betreffen. Dazu gehören Infos über Tracking, Urheberrecht oder die Kennzeichnung von KI-generierten Bildern. Bei älteren Teilnehmenden war beispielsweise das Thema Bewerbung interessant. Sie wollten viel darüber wissen, wie KI bei der Auswahl von Bewerber\*innen eingesetzt werden kann und ob ihr Instagram-Profil tatsächlich von Personalverantwortlichen angeschaut wird. Jede Art von kreativen Aufgaben war ebenfalls sehr spannend für die Teilnehmenden und kam sehr gut an.

### **Perspektiven**

**Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs**

**a) für die medienpädagogische Projektarbeit in Ihrer Einrichtung?**

Die Tatsache, dass das Projekt von Schulen so gut angenommen wurde und weiterhin eine lange Warteliste an interessierten Schulen besteht, das positive Feedback der Jugendlichen und auch die Auszeichnung durch den Dieter Baacke Preis zeigten die Relevanz und Wirkung des Projektes. Wir hoffen, dass der Erfolg zu einer Verstärkung des Angebotes führt, sodass weiter Jugendliche jeder Schulart oder jeden Hintergrunds erreicht werden können.

**b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?**

Wie die große Nachfrage deutlich macht, ist der Bedarf an Schulen und außerschulischen

Einrichtungen, sich mit diesen aktuellen Themen auseinanderzusetzen, groß und die Kapazitäten der Lehr- und Fachkräfte sind begrenzt. Hier Profis an Schulen oder in Einrichtungen zu holen, die medienpädagogisch spezialisiert sind, ist eine sinnvolle Unterstützung, um einem gemeinsamen Bildungsanspruch gerecht zu werden.

## **Struktur und Rahmen**

*Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?*

Wünschenswert ist vor allem ein zuverlässiger technischer Rahmen. Funktionierende Tablets, geeignete KI-Anwendungen zur Bildgenerierung und eine stabile Internetverbindung sind die grundlegenden Voraussetzungen für einen guten Ablauf. Ein Pool aus Tablets der LKJ, die im Projekt zusätzlich zu den Schultablets eingesetzt werden können, sorgt für Sicherheit. Auch ein mobiler Router, der bei Internetschwierigkeiten eingesetzt wird, zeigte sich als wichtiger Bestandteil des Projektes. Eine wichtige Basis für das Projekt sind auch die Programme, mit denen gearbeitet wird. Hier muss man immer wieder prüfen, ob sie weiterhin genutzt werden können oder überholt sind. Die Entwicklungen in diesem Bereich sind schnelllebig. Wichtig ist außerdem, einen guten Stamm an medienpädagogischen Mitarbeiter\*innen zu haben, die das Projekt kennen und umsetzen können. Austauschtreffen, gemeinsame Absprachen und eine gute Kommunikation sind hier wichtig.

Zudem ist bei medienpädagogischer Arbeit die Finanzierung häufig unstetig. Projekt und Programm werden oftmals lediglich für ein Jahr gefördert oder es erhalten nur innovative und neue Projekte Fördermittel. Hier ist im ganzen Feld eine kontinuierliche und sichere Förderung wünschenswert.

## **Feedback**

*Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge oder weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes?*

Zu Beginn gab es den Wunsch, weniger theoretisch zu arbeiten und den detektivischen Aspekt auszubauen. Darauf hat das Team reagiert, noch mehr Hinweise zum Leben der Handybesitzerin entwickelt und die Geschichte um die Person verfeinert. Auch weiterhin wird ausgelotet, welchen Anteil Theorie und Praxis in dem Projekt einnehmen.

## **Interviewpartner\*in**

**Maren Scharpf, Jan Anderson, Ellen Klassen:** Bildungsreferent\*innen im Team Schule, Kultur und Medien der Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg. Das Team ist zuständig für Konzeption und Koordination der medienpädagogischen Projekte der LKJ.

**Andreas Harr:** Als freier Medienreferent für die LKJ tätig, unter anderem im Projekt *Smart Detectives*. Er war bei der Konzeption beteiligt und hat das Projekt mit weiteren Referent\*innen an Schulen vor Ort umgesetzt.

## **Lizenz**

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

Einzelbeiträge werden unter [www.gmk-net.de/publikationen/artikel](http://www.gmk-net.de/publikationen/artikel) veröffentlicht.