

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
homepage 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
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-770-0

Theresa Lehmann/Charlotte Lohmann

Interventionsraum TikTok

Ansätze audiovisueller Demokratiebildung

TikTok polarisiert. Bei Eltern, Pädagog*innen, Medienpädagog*innen, selbst die Nutzer*innen sind hin- und hergerissen von der App mit dem unendlichen Stream an kurzweiligen Videos. Die Plattform und ihr Mythos verstellen jedoch schnell den Blick auf ihre Chancen und Risiken – sowie auf die Tatsache, dass sie nicht nur von jungen Menschen, sondern von vielen verschiedenen Nutzer*innen täglich verwendet wird. Für einen großen Anteil junger Leute ist die Plattform Teil der Lebenswelt, neben Unterhaltung und Zeitvertreib informieren sie sich gerichtet oder ungerichtet über Kurzvideoformate auf TikTok, Instagram und YouTube Shorts. Dies gilt es, als eigene Vermittlungsform mit all ihren multimodalen Möglichkeiten des Storytellings wie auch medienpädagogisch zu durchdringen und zu bearbeiten. Welche Rolle spielen der algorithmisch kuratierte For-You-Feed, die direkte Ansprache des Publikums durch Creator*innen und das Versprechen großer Reichweite unabhängig von der Follower*innenzahl? Welchen Einfluss haben Plattformlogiken auf diejenigen, die Videos niedrigschwellig produzieren und auf diejenigen, die sie konsumieren? Und nicht zuletzt stellt sich die Frage, wie antidemokratische Akteur*innen die Kurzvideos nutzen, um junge Menschen zu erreichen und für ihre menschenfeindlichen Positionen zu gewinnen.

Wegschauen, das ist in unserem medienpädagogischen Verständnis keine Option. Vor fünf Jahren haben wir daher entschieden, TikTok als Interventionsfeld für die Onlineprävention und politische Bildungsarbeit zu erschließen. Mit dem Projekt *demo:create* bildeten wir zunächst junge Nachwuchscreator*innen zu politischen Bildner*innen aus. Heute werden im Rahmen des Projekts hybride Bildungsmaterialien für Multiplikator*innen der sozialen

Arbeit, Lehrer*innen und Medienpädagog*innen erstellt. Im Modellprojekt *pre:bunk* wurde in den letzten zwei Jahren ein Onlinepräventionskanal auf TikTok aufgebaut. Mithilfe von Videoansprachen wurde die Community über aktuelle TikTok-Phänomene aufgeklärt und an die Plattform angepasste Handlungsstrategien entwickelt für einen sichereren und kompetenteren audiovisuellen Medienkonsum. In diesem Beitrag sollen zwei Ansätze vorgestellt werden, die im Zuge der Projekte entstanden sind.

Better Fact-checked than sorry! – Das Modellprojekt pre:bunk

Prebunking beschreibt einen Methodenansatz, der einer Verbreitung von Desinformationen präventiv entgegenwirken soll. Die von uns angewendeten und entwickelten Methoden richten sich nicht nur an Creator*innen, sondern auch an mehr oder weniger passive Nutzer*innen. Im Gegensatz zu debunking, was so viel wie entlarven bedeutet, wird prebunking nicht im Nachgang eingesetzt, um faktisch falsche Behauptungen wieder geradezurücken. Vielmehr geht es darum, Menschen generell für Strategien und Bias zu sensibilisieren, die dabei helfen, Falschinformationen zu verbreiten. Hier bieten sich Erklärvideoformate an, die an der Lebenswelt Jugendlicher mit Beispielen andocken und die darin enthaltenen Strategien in einfacher Sprache erklären.

Ein Großteil der Prebunking-Methoden versucht also über allgemeingültige Aspekte dieser Täuschungsstrategien aufzuklären und Nutzer*innen beizubringen, wie sie selbst verhindern, Desinformationen und Misinformationen¹ ungewollt weiterzuverbreiten. Daneben wurden positives Communityverhalten, wie

das Angeben von Quellen, Nachfragen stellen und geregelte Bildschirmzeiten unterstützt und auch psychosoziale Ansprachen getätigt, die neben der Faktenebene auch die zahlreichen Emotionen und Affekte adressierten, die beim Scrollen über die Für-Dich-Seite, dem TikTok-Feed, hervorgerufen werden. Eine emotionale Selbstregulierung und reflektiertes Konsumieren zu fördern, kann dabei helfen, Abstand zum Gesehenen zu entwickeln, um dieses auch kritischer hinterfragen zu können. Praktische Tipps, wie die Bilderrückwärtsuche mithilfe von Suchmaschinen, oder dazu, wie man synthetische Inhalte identifiziert, rundeten das One-to-many-Angebot auf unserem TikTok-Kanal ab. Die Kommentarspalte galt dabei nicht nur als Interventionsraum, in dem nachträgliche Fragen und Abwehr weiter schriftlich bearbeitet werden konnten, sondern auch als Inspiration für neue Videothemen und Bedarfe der Community. Hier flossen Gedanken der Onlinepräventionsform Digital Streetwork mit in die Konzeption ein, die insbesondere vulnerable Nutzer*innen in digitalen Räumen adressiert. Im Rahmen des Projekts identifizierten wir als Zielgruppe daher auch junge Menschen, die bereits ein Misstrauen gegenüber faktenbasierter Berichterstattung hegen („Die Medien...“) und kein Vertrauen in demokratische Institutionen mehr haben. Ein größeres Thema unserer Ansprachen bildeten 2024 daher Wahlfälschungsnarrative, die vor, während und nach einer Wahl verbreitet werden, und das Projekt begleitete so die Europa- und Landtagswahlen.

Prebunking-Methoden können uns allen dabei helfen, im täglichen Feed nicht die Orientierung zu verlieren. Sie sind ein wichtiger Bestandteil gegenwärtiger Medienkompetenz und fassen dabei nicht nur Informations-, sondern auch Medienvermittlungskompetenzen ins Auge. Letztere vermitteln u.a. Wissen und Strategien für einen reflektierten, verantwortungsvollen Konsum auf einer audiovisuellen Content-Plattform. Sie richten sich aber nicht nur an konsumierend passive Nutzer*innen, sondern auch an aktiv Wissen aufbereitende Creator*innen. Letztere zu sensibilisieren,

funktioniert beispielsweise über das Besprechen von Themen wie Reichweite und Verantwortung. Kurze Inhalte müssen nicht zwangsläufig Verkürzung bedeuten – das kann man bei den Profis der Tagesschau und ähnlicher Formate feststellen. Wie das gelingt und wie man damit umgeht, wenn einem ein Fehler unterläuft, gehört daher auch dazu, genauso wie die kritische Reflexion von Reichweite und emotionaler Nahbarkeit von Creator*Innen (parasoziale Beziehung). Das ist eine Herausforderung, auch für die medienpädagogische Ansprache. Teamintern gab es eine engmaschige Abstimmung darüber, wo im Spannungsfeld von Aufmerksamkeitsökonomie und pädagogischen Handlungskriterien (wie dem Beutelsbacher Konsens) wir uns mit unseren Ansprachen vertreten und wieviel Raum für Reflexion und selbständige Meinungsbildung wir ermöglichen. Auch das Sicherheitskonzept im Vorfeld fiel aufgrund der wenig kontrollierbaren Exponierung unseres Teams aufwendiger aus. Nach zwei Jahren Modellprojekt ziehen wir jedoch das Fazit, dass es noch viel mehr solcher digitalen Angebote bedarf und hoffen darauf, dass andere Akteur*innen unsere Erfahrungen auch für weitere Themen und Interventionsfelder nutzen und weiterentwickeln können sowie gegenwärtige Formate und Plattformen erschließen.

demo:create – medienkompetent auf TikTok unterwegs

Das hybride Projekt *demo:create* steht für demokratische Medienbildung auf und mit TikTok. Besonderes Augenmerk liegt auf der Anerkennung des Raums: TikTok ist – wie bereits bekannt und angesprochen – nicht nur ein Ort der Unterhaltung, sondern auch eine Plattform für Inspiration und Meinungsbildung. Neben Lifehacks und kreativen Inhalten bietet TikTok Raum für politische Bildung, Aufklärung und Antidiskriminierung. Gleichzeitig nutzen rechtsextreme Akteur*innen die Plattform, um Desinformation und Hassrede zu verbreiten. Unumstritten ist, dass soziale Medien wie TikTok nicht nur positive und kreative Inhalte,

sondern auch Formen digitaler Gewalt und Demokratiefeindlichkeit enthalten. Insbesondere über TikTok wurde in den letzten Jahren in dieser Hinsicht viel diskutiert. Die App steht aktuell besonders im Fokus, da die Verbreitung von Propaganda auf der Plattform in ein schnelles, modernes Format gebracht wird und vor allem junge Menschen adressiert werden können (vgl. Franke/Hajok 2023). Rechtsextreme Akteur*innen erreichen ihre Zielgruppe auf TikTok leicht, da der Algorithmus der „For You“-Page personalisierte Inhalte ausspielt, Bindung fördert und passiven Konsum begünstigt, während kreatives Gestalten in den Hintergrund tritt (vgl. ebd.). Diese digitalen Phänomene setzen bestehende Macht- und Diskriminierungsstrukturen fort und prägen hybride Räume, in denen sich digitale und analoge Dynamiken zunehmend überlappen. Medienkompetenz ist eine demokratische Notwendigkeit, doch die öffentliche Debatte um TikTok schwankt oft zwischen Alarmismus und Forderungen nach Verboten. Expert*innen sind sich jedoch einig: Demokratie funktioniert nicht ohne Medienkompetenz – und das ist keine neue Erkenntnis. Bereits 2010 kamen Expert*innen in der öffentlichen Anhörung der Enquete-Kommission „Internet und digitale Gesellschaft“ zu dem Schluss, dass Medienkompetenz immer wichtiger wird, um aktiv am politischen und sozialen Leben teilzuhaben.² Schon damals wurde gefordert, dass Kinder, Jugendliche, aber auch Eltern und Lehrkräfte zu einem selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien befähigt werden müssen und dafür eine frühzeitige und intensive Schulung erforderlich ist. Heute, im Jahr 2025, wiederholt sich die Forderung nach mehr Medienkompetenz fast schon gebetsmühlenartig. Doch anstatt bloßer Appelle braucht es konkrete Maßnahmen. Ein bedeutender Schritt in diese Richtung wurde mit dem von der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) initiierten „Berliner Plädoyer für mehr Medienkompetenz und Demokratiebildung“ gemacht.³ In ihrem Appell, den sie an alle politischen Akteur*innen auf kommunaler Ebene, Landes- und Bundesebene sowie an

die politische Verwaltung, Wirtschaft, Verlage, Medien, Landesmedienanstalten, die Kultusministerkonferenz (KMK), Gewerkschaften, Stiftungen und weitere zivilgesellschaftlich Handelnde richten, rufen sie dazu auf, sich aktiv und entschlossen für die generationsübergreifende Förderung von Medienkompetenz und Demokratiebildung in unserer Gesellschaft einzusetzen. Hier setzt *demo:create* an. Das Projekt bot TikTok-Workshops für alle an, denn Medienkompetenz ist nicht nur eine Aufgabe für junge Menschen. Gerade Lehrkräfte benötigen TikTok-Kompetenzen, um die Plattform in ihren pädagogischen Kontexten thematisieren zu können. Besonders im Fokus stand der Abbau von Berührungängsten gegenüber TikTok. Dieser Ansatz ist nicht neu: In der Geschichte der Medienpädagogik wiederholt sich ein Muster. Neue Medienphänomene werden zunächst mit Neugier betrachtet, anschließend kritisiert und abgelehnt, bevor sie schließlich pädagogisch integriert werden (vgl. Lutz/Schemmerling/Reißmann 2023: 7).

Statt auf Verbotsforderungen setzt *demo:create* auf pädagogische Angebote, die demokratische Medienkompetenz fördern. Mit dem Actionkit möchten wir Werte wie Empathie, Solidarität und Demokratie stärken und Handlungsempfehlungen geben, die sich sowohl auf TikTok als auch in analogen Räumen umsetzen lassen. Denn digitale Phänomene wirken sich langfristig auf unsere Gesellschaft und Demokratie aus. Die Verantwortung für demokratische Medienbildung trägt nicht allein die Zivilgesellschaft. Plattformen, Politik, Justiz und Community-Management-Redaktionen müssen gleichermaßen Verantwortung übernehmen. *demo:create* sieht sich als Teil dieser Aufgabe und möchte mit seinem medienpädagogischen Ansatz TikTok als digitale Lebenswelt aufklärend begleiten. Das Projekt ist nicht nur auf der Plattform selbst aktiv, sondern leistet vor allem Bildungsarbeit in analogen Bildungskontexten und thematisiert TikTok in Workshops. Dabei begleitet es Menschen bei der Nutzung der Plattform aus einer bildungspädagogischen Perspektive. Gleichzeitig sind viele Phänomene nicht auf

eine einzige Plattform beschränkt. Deshalb verfolgt *demo:create* einen plattformübergreifenden Ansatz, um Medienkompetenz ganzheitlich zu fördern und deutlich zu machen, dass viele Herausforderungen nicht isoliert als TikTok-spezifische Themen betrachtet werden können. Dazu wurden verschiedene Methoden entwickelt und in die Praxis umgesetzt, die einerseits helfen, die eigene Mediennutzung zu reflektieren und andererseits demokratisches Handeln zu fördern. Ein Beispiel dafür ist das TikTok Booster-Kartenset⁴. Mit über 50 Fragen werden TikTok-spezifische Nutzungsaspekte thematisiert, um Gespräche anzuregen und eine reflektierte Auseinandersetzung mit der eigenen Nutzung zu fördern. Die Karten bieten Gesprächsanlässe zu Themen wie Bildschirmzeit, TikTok-Pausen oder das Zurücksetzen der „For You“-Page und helfen dabei, den persönlichen Umgang mit der Plattform bewusster zu gestalten. Darüber hinaus wird aber auch die kritische Wissensvermittlung über Demokratiefeindlichkeit auf der Plattform TikTok thematisiert. Insbesondere die eigene Verantwortung sowie der Handlungsspielraum der Nutzer*innen werden dabei in den Mittelpunkt gestellt. In einer Übung mit dem Titel „TikTok-Verbot in der Schule“ wird beispielsweise nicht direkt über die Probleme diskutiert, die TikTok in der Schule oder im Allgemeinen mit sich bringt, sondern eine Diskussionsmethode angewendet, die sich von klassischen Pro- und Contra-Diskussionen abhebt. Die kontroverse These, dass Smartphones bzw. TikTok in der Schule verboten werden sollten, schafft einen Raum, in dem sowohl Chancen als auch Herausforderungen thematisiert werden, um anschließend gemeinsam einen Plan für den Umgang mit Smartphones in der Schule zu entwickeln, statt diese nur abgeschlossen vorzugeben.

Digitale Medienwelten prägen Meinungsbildung und gesellschaftliche Teilhabe. Gleichzeitig nutzen rechtsextreme Akteur*innen personalisierte, bild- und videobasierte Inhalte zur Verbreitung menschenfeindlicher Ideologien. Durch subtile Referenzsysteme wie rechtsextreme Musik, Styling oder kulturelle Codes

entstehen vielschichtige Inhalte, die schwer zu entschlüsseln sind. Dem setzt *demo:create* Medienkompetenz, Sensibilisierung und Empowerment entgegen. Ein wichtiges pädagogisches Format sind Kurzvideos zu demokratischer Medienbildung – sowohl für Erwachsene als auch für Jugendliche. Klassische Genres, die uns von anderen Medien vertraut sind, wie Straßeninterviews und Erklärvideos, lassen sich ideal für die Auseinandersetzung mit demokratischer Medienbildung nutzen. Damit bietet *demo:create* nicht nur Werkzeuge für politische Bildung auf TikTok, sondern schafft auch Anknüpfungspunkte für die Kinder- und Jugendarbeit in analogen Räumen. Das *demo:create*-ActionKit bündelt diese Ansätze, um demokratische Werte und digitales Empowerment zu stärken – als Impulsquelle und Werkzeugkoffer für die medienpädagogische Praxis.

Medien- und Demokratiebildung müssen Hand in Hand gehen, das ist eine zentrale Voraussetzung für eine funktionierende Demokratie. Anstatt auf Verbote zu setzen, braucht es pädagogische Ansätze, die Selbstwirksamkeit stärken und eine reflektierte Mediennutzung fördern. *demo:create* zeigt, dass demokratische Medienbildung praxisnah und partizipativ gestaltet werden kann – sowohl auf TikTok als auch in analogen Räumen. Entscheidend ist, dass nicht nur die Zivilgesellschaft, sondern auch Politik, Plattformen und Bildungseinrichtungen Verantwortung übernehmen, um digitale Räume demokratisch zu gestalten.

Autorinnen

Theresa Lehmann: Hat Politikwissenschaft studiert und arbeitet im Bereich digitale Demokratiegefährdungen als politische Bildungsreferentin bei der Amadeu Antonio Stiftung; beschäftigt sich seit 2020 mit der Content-Plattform TikTok und multimodaler Kommunikation; entwickelt digitale politische Bildungsformate und Onlinepräventionsansätze wie das Digital Streetwork.

Charlotte Lohmann: Arbeitet seit 2021 als Bildungsreferentin zu Demokratie- und Me-

dienbildung bei der Amadeu Antonio Stiftung; Arbeitsschwerpunkt: die Stärkung einer demokratischen Medienkompetenz als Antwort auf Demokratiefeindlichkeit im digitalen Raum, wobei die Analyse demokratiefeindlicher Onlinekulturen und rechtsextremer Social-Media-Nutzung im Fokus steht; im Projekt *demo:create* nimmt sie TikTok in den Blick und vermittelt pädagogische Handlungsoptionen.

Literatur

- Franke, Lara/Hajok, Daniel (2023): TikTok und Rechtsextremismus – Neue Formen der Propaganda auf einer kind- und jugendaffinen Plattform. Abrufbar unter: www.bpb.de/themen/rechtsextremismus/dossier-rechtsextremismus/541511/tiktok-und-rechtsextremismus/ [Stand: 01.04.2025].
- Janus, Philine (2023): Lebenswelt Internet – Digital Streetwork als aufsuchende Sozialarbeit im Netz. Abrufbar unter: www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/542453/lebenswelt-internet-digital-streetwork-als-aufsuchende-sozialarbeit-im-netz/ [Stand: 16.02.2025].
- Lehmann, Theresa (2024): Pre:bunk – Unser Projektname ist Methode. Wie funktioniert prebunking? Abrufbar unter: <https://crm.amadeu-antonio-stiftung.de/civircm/ mailing/view?id=830&reset=1> [Stand: 17.02.2025].
- Lutz, Klaus/Schemmerling Mareike/Reißmann, Wolfgang (2023): Aktive Medienarbeit in Zeiten ihrer Entgrenzung. Editorial. In: *merz – medien + erziehung*, Jg. 67, H. 3, 7.
- Monitoring belltowernews (2024): Swipen bis zum Zweifel. So wurden Wahlbetrugsnarrative zur EU-Wahl auf TikTok verbreitet. Abrufbar unter: www.belltower.news/swipen-bis-zum-zweifel-so-wurden-wahlbetrugsnarrative-zur-eu-wahl-auf-tiktok-verbreitet-155983/ [Stand: 16.02.2025].

wurden-wahlbetrugsnarrative-zur-eu-wahl-auf-tiktok-verbreitet-155983/ [Stand: 16.02.2025].

Titz, Una/Kappl, Eva/Pantke, Michelle/Lehmann, Theresa (2024): Better fact_checked than sorry! – Prebunking & Digital Streetwork auf TikTok. Berlin: Amadeu Antonio Stiftung. Abrufbar unter: www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/better-fact-checked-than-sorry/ [Stand: 17.02. 2025].

Projektwebseiten

- www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/prebunk-digital-streetwork-im-videoformat/ [Stand: 25.02.2025]
- www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/demo-create/ [Stand: 25.02.2025]

Anmerkungen

- 1 Siehe Arbeitsdefinition des Projekts *pre:bunk*; abrufbar unter www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2024/05/AAS-Better-fact-checked-than-sorry-Prebunk-Web.pdf [Stand: 25.02.2025].
- 2 Siehe Bericht vom Deutschen Bundestag „Experten: Medienkompetenz hat große Bedeutung“; abrufbar unter: www.bundestag.de/webarchiv/textarchiv/2010/32636863_kw50_pa_medienkompetenz-204138 [Stand: 25.02.2025].
- 3 Siehe „Berliner Plädoyer für mehr Medienkompetenz und Demokratiebildung“; abrufbar unter: <https://mehr-medienkompetenz.gmk-net.de/berliner-plaedoyer> [Stand: 26.05.2025].
- 4 Siehe Kartenset „Content Chat – Lasst uns über TikTok sprechen!“; abrufbar unter: www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/content-chat-kartenset/ [Stand: 21.05.2025].

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheberinnen 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 veröffentlicht.