ISSN: 2190-4790

LBzM Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik

Online-Magazin des Interdisziplinären Zentrums für Medienpädagogik und Medienforschung an der PH Ludwigsburg

Wahrheit und Realität im digitalen Zeitalter: Medienpädagogische Perspektiven

Tagungsbericht: 47. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik

Thorsten Junge

Zusammenfassung

Künstliche Intelligenz (KI) und Deepfake-Technologien machen es möglich, täuschend echte Bilder, Videos oder Texte zu generieren. Dadurch verschwimmen zunehmend die Grenzen zwischen Fakt und Fiktion, was die Wahrnehmung von Wahrheit und Realität tiefgreifend verändern kann. Fake News und manipulierte Inhalte können (mehr oder weniger gezielt) das Vertrauen in journalistische Berichterstattung und letztendlich in demokratische Prozesse untergraben.

Inwieweit dies den professionellen Journalismus, Bildungseinrichtungen und die Medienpädagogik vor Herausforderungen stellt, wurde bei den 47. Stuttgarter Tagen der Medienpädagogik diskutiert. Die Veranstaltung bot Vorträge, Workshops und Diskussionsrunden, die zum Austausch über medienpädagogische Fragestellungen einluden. Es wurden Dimensionen von Desinformation beleuchtet und die Bedeutung von Vertrauen in Bildungseinrichtungen und Journalist*innen in einer Zeit hervorgehoben, in der Informationen in nie dagewesenem Umfang verfügbar sind.

Schlüsselbegriffe: ● *Medienpädagogik* ● *Stuttgart* ● *Tagung* ● *Künstliche Intelligenz* ● *Deepfake*

Stuttgarter Tage der Medienpädagogik

Seit nunmehr fast 50 Jahren widmen sich die „Stuttgarter Tage der Medienpädagogik“ ausgewählten Fragen der Medienerziehung und -bildung und die jährlich stattfindenden Veranstaltungen haben sich längst als Forum für den fundierten Austausch zwischen Expert*innen aus der Wissenschaft und der (medien)pädagogischen Praxis etabliert. So entwickelten sich die „Stuttgarter Tage der Medienpädagogik“ zu einer wichtigen Plattform in Baden-Württemberg für die Erörterung aktueller Problemstellungen und die Vorstellung bzw. Weiterentwicklung medienpädagogischer Konzepte. In der LBzM haben wir bereits in mehreren Tagungsberichten die jeweiligen inhaltlichen Schwerpunkte vorgestellt (vgl. Schneider 2008; Junge 2021, 2022) und auch Beiträge der mitwirkenden Akteure veröffentlicht (vgl. Niesyto 2017).

Jede Konferenz dieser traditionsreichen Veranstaltungsreihe widmet sich einem spezifischen Schwerpunktthema und bringt hierzu jährlich Fachleute aus Wissenschaft, Bildung, Politik und Praxis zusammen, um gegenwärtige Entwicklungen und Herausforderungen der Medienpädagogik zu diskutieren. In den letzten Jahren standen Themen des Digitalen Wandels wie „Einfluss im Überfluss: Influencer – Stars von heute?!" (2021), „Gemeinsam digital – Teilhabe für ALLE?!" (2022), „Gaming bildet?! Vor(ur)teile von digitalen Spielen in der Bildung" (2023) sowie „Demokratieretterin Medienbildung? Medienpädagogik in Zeiten von KI, Fake News & Co." (2024) im Mittelpunkt.

Wahrheit und Realität im digitalen Zeitalter

Am 12. März 2025 fanden nun die 47. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik in den Räumlichkeiten des SWR in Stuttgart-Ost statt und die Veranstaltung stand in diesem Jahr unter dem Motto „Wahrheit und Realität im digitalen Zeitalter: Medienpädagogische Perspektiven". Als Gemeinschaftsveranstaltung der Akademie der Diözese Rottenburg-Stuttgart, des Evangelischen Medienhauses Stuttgart, der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg, der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (LpB), des SWR und der GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. vereinte man quasi schon im Vorfeld bei der Planung und Vorbereitung wichtige Akteure miteinander.

In gewisser Weise knüpfte man inhaltlich an die Vorjahrestagung an, denn erneut ging es um die (negativen) Entwicklungen, die aus der Etablierung von KI-Technologie resultieren (können). Diesmal wurde darauf fokussiert, dass es mithilfe von KI-basierten Manipulationen immer leichter wird, die Grenzen zwischen Wahrheit und Fiktion undeutlich werden zu lassen. Es wurde deshalb als Herausforderung formuliert, dass die Begriffe *Wahrheit* und *Realität* neu zu definieren bzw. in anderer Weise zu verstehen seien.

Für die Organisatoren waren u. a. die folgenden Fragen zentral:

- Wie kann bei Erwachsenen und Heranwachsenden die Fähigkeit gefördert werden, Informationen zu prüfen und zu bewerten?
- Wie kann eine fundierte medienpädagogische Praxis in Zeiten von Fake News, Deepfakes und algorithmischen Verzerrungen entwickelt werden?
- Welchen Anforderungen müssen sich Schulen und Bildungseinrichtungen zukünftig stellen?

Die verschiedenen Beiträge beleuchteten die bislang wahrnehmbaren Auswirkungen, beispielsweise von Deepfakes, auf die Medienlandschaft und die Gesellschaft. Und die Konferenz bot den rund 200 Teilnehmer*innen sowohl bei den Vorträgen als auch in den Workshops die Möglichkeit, vor dem Hintergrund ihrer eigenen (beruflichen) Erfahrungen über aktuelle Herausforderungen und Chancen zu diskutieren.

Eröffnung, Vorträge und Expert*innenrunde

Nach der Begrüßung durch Leonie Maderstein (SWR) und einem Grußwort von Kai Gniffke (ebenfalls vom SWR) hielt Maria Pawelec von der Universität Tübingen die Keynote mit dem

Titel „Deepfakes – Gefahren und Potenziale audio-visueller generativer KI für Politik und Gesellschaft“. Die Politologin des Internationalen Zentrums für Ethik in den Wissenschaften (IZEW) widmet sich in ihren Forschungsarbeiten schon seit Jahren dem Phänomen „Deepfakes“ und sie konnte dem – zum Teil staunenden – Publikum anschaulich aufzeigen, wie man gefälschte Bilder und Videos mit passender Software in kurzer Zeit erstellen kann. Nicht nur das vermeintliche Foto von Olaf Scholz und Friedrich Merz bei einem gemeinsamen Golf-Spiel sorgte für Erheiterung und Irritation zugleich. Anhand der Reaktionen von Teilnehmer*innen in meiner Sitzreihe ließ sich erkennen, dass sie passende Beispiele ausgewählt hatte, um die Möglichkeiten von KI-Bildgeneratoren bzw. KI-Videogeneratoren wie *Midjourney*, *Stable Diffusion* oder *Sora* aufzuzeigen. Insbesondere die Tatsache, dass mittlerweile keine umfassenden technischen Kenntnisse mehr benötigt werden und man Manipulationen in sehr kurzer Zeit erstellen kann, beeindruckten das Publikum. Pawelec betonte in ihrem Beitrag auch sehr deutlich, dass man zumindest die gut erstellten Deepfakes nicht mehr problemlos als solche enttarnen könne. Gleichsam konnte sie ein wenig beruhigen, indem sie darauf verwies, dass Deepfakes zwar auch während des Wahlkampfs verbreitet werden, aber bislang keinen sonderlich großen Einfluss auf das Wahlverhalten hätten. Vielmehr würden bereits bestehende Überzeugungen gestärkt. Neben den Risiken wurden aber positive Anwendungsmöglichkeiten aufgezeigt, wenn man beispielsweise historische Kontexte näherbringen möchte, indem man verstorbene Persönlichkeiten wieder „zum Leben erweckt“.

Anstelle des ursprünglich vorgesehenen Beitrags „‘All he believes are his eyes‘ – KI als Herausforderung für die Medienpädagogik“ von Andreas Büsch (Katholische Hochschule), der leider kurzfristig absagen musste, folgte ein Vortrag von Kathrin Morasch (Juristische Referentin Jugendmedienschutz der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg) zum Thema „Medienaufsicht zwischen Freiheit und Kontrolle – Wege zur digitalen Informationskompetenz“. Hierbei wurde deutlich, dass die Wirksamkeit einer regulierenden Medienaufsicht begrenzt ist. Stattdessen rückt die Notwendigkeit der Medienkompetenzförderung immer stärker in den Vordergrund.

Der erste Block wurde durch eine Expert*innenrunde abgeschlossen. Moderiert von Leonie Maderstein (SWR) diskutierten Thomas Rathgeb (Leiter der Abteilung Medienkompetenz, Jugendschutz und Forschung bei der LFK), Fabian Karg (stellvertretender Direktor des LMZ) gemeinsam mit den beiden Referentinnen, welche Herausforderungen aus der Etablierung von Deepfake-Technologien resultieren und wie die Medienpädagogik bzw. Bildungseinrichtungen hierauf reagieren können und sollten. Hierbei wurden die Zuschauer*innen eingebunden, indem Fragen gestellt werden konnten.

Natürlich konnte die Expert*innenrunde keine einfachen Lösungen vorstellen, aber es wurden verschiedene Überlegungen diskutiert. Hierbei war ein Tenor, dass man die Verantwortung nicht den einzelnen Mediennutzer*innen zuschreiben dürfe, sondern eher übergeordnete Ansätze gebraucht würden. So wurde mit Blick auf rechtliche Möglichkeiten darauf verwiesen, dass eine Transparenzpflicht bzgl. der Verwendung von KI und die Förderung des professionellen Journalismus hilfreich sein könnte. Außerdem wurde ein Verbot sogenannter Deepfake-Pornografie gefordert.

Vor dem Hintergrund seiner (privaten) Erfahrungen spielten für Fabian Karg die Vorbildfunktion der Erwachsenen sowie der Austausch mit Kindern und Jugendlichen über ihre Mediennutzung eine wichtige Rolle. Zudem scheint es notwendig, Kinder und Jugendliche hinsichtlich ihrer Fähigkeiten zur Quellenkritik zu fördern. Gleichsam stellte sich hier die Frage, ob und wie die Schule das leisten kann und wie man Erwachsene erreichen kann, die ja eigentlich ähnliche Fähigkeiten benötigen.

Für Thomas Rathgeb war es wichtig, dass man trotz der Irritationen durch Deepfakes und ähnliche Phänomene nicht das grundsätzliche Vertrauen in Medien und mediale Berichterstattung verliert. Einen wichtigen Schlüssel sieht er darin, in der Lage zu sein, das Mediensystem zu verstehen, um zu wissen, welcher Quelle man vertrauen könne und welche Meldungen man kritisch hinterfragen müsse. Auch hierbei ging es wieder um die Qualität journalistischer Arbeit, also darum, das Vertrauen in etablierte Medien zu bestärken und der Verbreitung von Desinformationen entgegenzuwirken.

Der gesamte erste Block wurde hybrid durchgeführt, sodass man auch online teilhaben konnte. Leider gab es hierbei aber einzelne technische Schwierigkeiten, die jedoch jeweils recht schnell behoben werden konnten.

Workshops

Am Nachmittag fanden mehrere parallele Workshops statt, die praxisnahe Einblicke und wissenschaftliche Perspektiven boten. Hierbei konnte zwischen den folgenden Angeboten ausgewählt werden:

- „Fakten-Check: Ukraine Krieg: Junge Menschen im Umgang mit Fake News als Teil der hybriden Kriegsführung stärken“ von Tengiz Dalalishvili (Landeszentrale für politische Bildung) und Stefanie Jebram (Akademie der Diözese Rottenburg-Stuttgart)
- „THE FEED: Ein mobiles Serious Game zu Social-Media-Algorithmen in der Bildung“ von Christiane Diemer und Helena Stalmach (beide LFK)
- „Blick in den Maschinenraum: KI-Projekte im SWR“ von Bendix Lippe (SWR Innovationsmanagement und Digitale Transformation) und Annika Kräutle (SWR X Lab)
- „Lies, Leaks, Leads: Desinformation erkennen und bekämpfen“ von Tobias Rieger (Landeszentrale für politische Bildung)
- „Ungerechtigkeit im Code. Herausforderung: Diskriminierende Algorithmen. BITTE WAS?! Kontern gegen Fake und Hass“ von Filiz Tokat (Landesmedienzentrum Baden-Württemberg)

Trotz des vielfältigen Angebots fiel mir die Entscheidung für einen Workshop vergleichsweise leicht, weil ich mich schon seit einiger Zeit mit den Potenzialen digitaler Spiele im Bildungskontext auseinandersetze. Somit wählte ich den Workshop „THE FEED – Ein mobiles Serious Game zu Social-Media-Algorithmen in der Bildung“, der von Christiane Diemer und Helena Stalmach (beide arbeiten für die Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg) geleitet wurde. Der interaktiv gestaltete Workshop zog zahlreiche Interessierte aus unterschiedlichen Bereichen an, die mehr über innovative und konkrete Ansätze zur Vermittlung von Medienkompetenz erfahren wollten.

Im Zentrum des Workshops stand das mobile Serious Game „THE FEED“ und die dazugehörige Webseite[1], welche speziell entwickelt wurden, um Jugendlichen und jungen Erwachsenen die Funktionsweise und die Risiken von Social Media-Algorithmen spielerisch näherzubringen. Ziel des Spiels ist es, die Mechanismen hinter personalisierten Feeds, Filterblasen und der Verstärkung von (durchaus radikalen) Meinungen durch Algorithmen verständlich zu machen. Hierfür werden die Teilnehmenden in einer simulierten Social Media-Umgebung selbst zu „Akteuren“ und müssen Entscheidungen treffen, die den Algorithmus beeinflussen – und somit auch die Inhalte, die sie sehen.

Helena Stalmach, eine ehemalige Studierende der PH Ludwigsburg, führte die Teilnehmer*innen zunächst allgemein in die Thematik ein und stellte zudem das Spiel genauer vor. Christiane Diemer ergänzte schließlich die weiteren Überlegungen, die handlungsleitend bei der Konzeption des Spiels waren. Sie verwies darauf, dass nach ihrer Einschätzung viele junge Menschen zwar täglich Social Media-Anwendungen nutzen, sich jedoch allzu oft nicht bewusst seien, wie die angewendeten Algorithmen ihre Wahrnehmung und letztendlich ihr Verhalten beeinflussen. Mit dem Einsatz von „THE FEED“ soll dementsprechend bei den Heranwachsenden ein Bewusstseinswandel angestoßen werden, um die kritische Auseinandersetzung mit Social Media-Inhalten zu fördern.

Nach dem – erfrischend kurz gehaltenen – theoretischen Input wurden die Teilnehmenden eingeladen, „THE FEED“ selbst auszuprobieren. Über bereitgestellte Tablets konnten wir in Kleingruppen verschiedene Szenarien durchspielen und erleben, wie Entscheidungen – etwa das Liken, Teilen oder Kommentieren von Beiträgen – den Algorithmus im Spiel beeinflussen. Auf diese Weise haben wir einen ersten Eindruck gewonnen, auch wenn natürlich die Zeit nicht ausreichte, um das Spiel umfassend zu testen. Helena Stalmach begleitete die Teilnehmenden durch die Simulation, indem sie beispielsweise kompetent bei Bedienungsproblemen weiterhalf, und führte anschließend eine Reflexionsrunde durch.

Ein wichtiger Fokus im weiteren Austausch lag auf der tatsächlichen Anwendung im Unterricht. Die Referentinnen stellten hierzu umfassende Materialien vor, die begleitend zum Spiel eingesetzt werden können, darunter Arbeitsblätter (mit vorbereiteten Diskussionsfragen) und methodische Anleitungen. Sowohl das Begleitheft für Lehrkräfte als auch das sogenannte „Social-Media-Journal“ können interessierte Lehrkräfte aus Baden-Württemberg kostenlos bestellen. Diese sollen Lehrkräfte dabei unterstützen, mithilfe des Spiels die Themen Algorithmen und Meinungsbildung in Social Media in ihren Unterricht zu integrieren.

Die Teilnehmenden äußerten sich überwiegend positiv zu der interaktiven und praxisnahen Herangehensweise des Projekts und das entwickelte Spiel. Insbesondere die anwesenden Lehrkräfte sahen durchaus Potenzial, „THE FEED“ in Schulen und Bildungseinrichtungen einzusetzen. Schließlich bietet das einen geeigneten Impuls, um mit den Schüler*innen über die möglichen negativen Auswirkungen von Algorithmen zu sprechen und sie zu einer reflektierten Mediennutzung anzuregen. Gleichsam kamen wir im Austausch nicht umhin, kritisch festzustellen, dass das entwickelte Spiel sowohl beim Design als auch bei den Spielprinzipien nicht mit teuren, kommerziellen Computerspielen mithalten kann.

Der Workshop zeigte, wie Serious Games als innovative Methode im schulischen Kontext und in der Medienpädagogik eingesetzt werden können. Durch die spielerische Annäherung

[1] Link: https://the-feed.de/

an ein komplexes Thema wie Social Media-Algorithmen kann es gelingen, abstrakte Inhalte greifbar zu machen und Diskussionen anzuregen. Und insbesondere die begleitenden Arbeitsmaterialien waren für mich überzeugend gestaltet. „THE FEED" wird in den kommenden Monaten weiterentwickelt und soll künftig noch stärker in Schulen und außerschulischen Bildungseinrichtungen eingesetzt werden. Die LFK plant zudem Fortbildungen für Lehrkräfte, um das Spiel flächendeckend verfügbar zu machen.

Christiane Diemer und Helena Stalmach schlossen ihren gut gestalteten Workshop mit dem Appell, Jugendliche nicht nur über die Risiken von Social Media-Anwendungen aufzuklären, sondern ihnen auch die nötigen Werkzeuge an die Hand zu geben, um sich sicher und reflektiert in Online-Räumen zu bewegen. Es bleibt wohl bei dem altbekannten Credo: Medienkompetenz ist ein wichtiger Schlüssel zu einer selbstbestimmten digitalen Teilhabe.

Da alle Workshops zweimal angeboten wurden, konnte ich nach einer ausgedehnten Kaffeepause noch den Workshop von Tobias Rieger (Landeszentrale für politische Bildung) zum Thema „Lies, Leaks, Leads – Desinformation erkennen und bekämpfen" besuchen. Der Workshop richtete sich ebenfalls an Lehrkräfte, Medienpädagog*innen sowie alle Interessierten, die mehr über geeignete Strategien zur Erkennung und Bekämpfung von Desinformation erfahren wollten. Im Mittelpunkt des Workshops stand die Frage, wie gezielte Fehlinformationen – von Fake News bis hin zu manipulativen Inhalten – erkannt und adressiert werden können.

Tobias Rieger startete in seinen Workshop mit einer kurzen Vorstellungsrunde der Anwesenden, wobei die sehr vielfältigen beruflichen Hintergründe und Bezugspunkte zum Tagungsthema deutlich wurden. In seinem einführenden Impulsvortrag widmete er sich der Klärung verschiedener Fachbegriffe, den Grundlagen von Desinformation und deren historischer Entwicklung. Er beschrieb darauf aufbauend anschaulich, wie Desinformation in der digitalen Welt entsteht, welche Mechanismen zu ihrer Verbreitung beitragen und welche Ziele hinter solchen Kampagnen stehen. Besonderes Augenmerk legte er auf die Rolle von Social Media-Anwendungen, die durch Algorithmen und Echokammern die Verbreitung von Falschinformationen begünstigen. Außerdem stellte er u. a. das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (BSI) kurz vor und verwies in diesem Zusammenhang auf den Zuwachs an finanzieller Ausstattung und entsprechendem Personal.

Danach wurden die Teilnehmenden aktiv eingebunden. Anhand ausgewählter Beispiele aus aktuellen Nachrichten, Social Media-Anwendungen und viralen Posts zeigte er uns, wie man manipulative Inhalte erkennen kann. Zur Verdeutlichung der Thematik führte er mit uns verschiedene Übungen durch, u. a. zum sogenannten „Strohmann-Effekt".

Tobias Rieger stellte den Teilnehmer*innen auch verschiedene Methoden vor, darunter die Verwendung von Plattformen wie „Correctiv" oder „Mimikama", die er als wichtige Ressourcen beschrieb, die Bild- und Videoanalyse, bei der man Mithilfe von Bildrückwärtssuchen und Metadatentools manipulierte Inhalte entlarven kann. Insgesamt betonte er die Bedeutung der Überprüfung von Absendern und Kontexten, um die Glaubwürdigkeit von Informationen einzuschätzen. Im Plenum wurde dann darüber diskutiert, wie die verschiedenen Methoden in der Bildungsarbeit angewendet werden können.

Besonders hervorgehoben wurde die Bedeutung von Dialog und kritischem Denken. Rieger appellierte an die Teilnehmenden, nicht nur Faktenwissen zu vermitteln, sondern auch eine

Haltung zu fördern, die auf Offenheit, Reflexion und dem Bewusstsein für manipulative Strategien basiert.

Der Workshop „Lies, Leaks, Leads“ bot den Teilnehmenden wertvolle Einblicke in die Mechanismen der Desinformation und praxisorientierte Werkzeuge zur Stärkung der Medien- und Informationskompetenz. Tobias Rieger schloss mit der Feststellung, dass die Bekämpfung von Desinformation nicht nur eine Aufgabe für Einzelpersonen oder Bildungseinrichtungen sei, sondern eine gesamtgesellschaftliche Herausforderung darstelle. Und zum Abschluss seines Workshops benannte er noch verschiedene Ansprechpartner der Landeszentrale für politische Bildung, an die man sich bei konkreten Fragen wenden kann.

Interaktiver Abspann

Nach dem Ende der Workshop-Phase kamen die Teilnehmenden noch einmal im Plenum zusammen. Leonie Maderstein (SWR) und Simon Meier (SWR, Digitale Formate BW) wagten ein Live-Experiment. Mithilfe von verschiedenen KI-Tools erstellten sie sowohl eine inhaltliche Zusammenfassung der Tagung als auch eine grafische Darstellung der gesammelten Erkenntnisse. Auch wenn die Technik leider nicht ganz wie gewünscht funktionierte, waren dies nach meiner Einschätzung dennoch beeindruckende Impressionen und ein absolut passender Abschluss des Tages.

Resümee

Die 47. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik boten erneut wertvolle Impulse zu einem aktuellen Thema und zum Teil wurden auch konkrete Lösungsansätze für die medienpädagogische Praxis präsentiert. Die Tagung bot in diesem Jahr nicht nur spannende Vorträge und interessante Workshops, sondern insgesamt eine Plattform für praxisnahe Einblicke, die Wahrnehmung innovativer Projekte und den Austausch zwischen Akteuren unterschiedlicher Disziplinen und Arbeitskontexte. Die Pausen sowie der Abschluss im Plenum eröffneten viel Raum für intensives Networking. Nach meiner Wahrnehmung nutzten viele Teilnehmende die Gelegenheit, um sich über Best Practices auszutauschen und neue Kooperationen zu initiieren.

Mit einer stetig wachsenden Teilnehmerzahl und einem breiten Themenspektrum haben sich die Stuttgarter Tage der Medienpädagogik weiter als wichtiger Impulsgeber für die medienpädagogische Arbeit und die Gestaltung der Bildungslandschaft präsentiert. Und es wäre schön, wenn das mediale Echo zukünftig noch größer wäre (vgl. Bohl 2025; Hankele-Gauß 2025).

Von der Tagung bleibt u. a. die Idee, über eine stärkere Regulierung von KI-Technologien und vor allem ein Verbot von Deepfake-Pornografie nachzudenken. Kennzeichnungspflichten für retuschierte Inhalte und digitale Tools zur Überprüfung von (KI-generierten) Fälschungen können ebenfalls wichtige Maßnahmen sein. Noch wichtiger scheinen aber Transparenzpflichten und die Förderung von Berufsethik im Journalismus zu sein. Zudem bleibt es eine wichtige Aufgabe, heranwachsende Mediennutzer*innen durch Maßnahmen zur Medienkompetenzförderung und kritisches Hinterfragen von Quellen zu sensibilisieren. Ein weiteres Mal wurde also deutlich, dass die Förderung der Medienkompetenz – nicht nur bei Heranwachsenden – ein gesamtgesellschaftliches Anliegen sein muss. Und es bleibt für mich fraglich, ob die Schule allein diese Aufgabe bewältigen kann, solange es kein eigenständiges Schulfach „Medienpädagogik“ gibt.

Die nächste Ausgabe der Stuttgarter Tage der Medienpädagogik soll am 18. März 2026 stattfinden. Und vielleicht können sich die Organisatoren eines Tages zu einer Umbenennung durchringen, denn eigentlich ist es ja „nur“ ein „Stuttgarter Tag“ der Medienpädagogik.

Literatur

Bohl, Franciska (2025): 47. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik. Wie Deepfakes Medien und Gesellschaft beeinflussen. In: Evangelisches Gemeindeblatt. https://www.evangelisches-gemeindeblatt.de/aktuelles/wie-deepfakes-medien-und-gesellschaft-beeinflussen.

Hankele-Gauß, Madeleine (2025): Deepfakes – Vier Learnings von den Stuttgarter Tagen der Medienpädagogik. https://www.lmz-bw.de/landesmedienzentrum/aktuelles/aktuelle-meldungen/detailseite/deepfakes-vier-learnings-von-den-stuttgarter-tagen-der-medienpaedagogik.

Junge, Thorsten (2021): Tagungsbericht: 43. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik. „Einfluss im Überfluss. Influencer - Stars von heute?!“. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik, 21/2021, S. 1–10. https://doi.org/10.21240/lbzm/21/34.

Junge, Thorsten (2022): Tagungsbericht: 44. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik. „Gemeinsam Digital. Teilhabe für ALLE?!“. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik 22/2022, S. 1–11. https://doi.org/10.21240/lbzm/22/26.

Niesyto, Horst (2017): Plenumsvortrag auf den 40. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik. Macht der Internetkonzerne – Ohnmacht der Medienpädagogik? In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik 19/2017, S. 1–1. https://doi.org/10.21240/lbzm/19/18.

Schneider, Alexander (2008): Tagungsbericht: 31. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik. „Gut beraten? Forschung und Erziehungspraxis.“ In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik 11/2008, S. 5–7. https://doi.org/10.21240/lbzm/11/29.

Informationen zum Autor



Thorsten Junge ist Akademischer Oberrat in der Abteilung Medienpädagogik der PH Ludwigsburg und ist Mit-Herausgeber der *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik* sowie des Online-Sammelbands *Digitale Spiele im Diskurs* (Link: www.medien-im-diskurs.de). Zu seinen Schwerpunkten gehören die Themen Cybermobbing, Blended Learning und Digitale Spiele im Bildungskontext.

thorsten.junge@ph-ludwigsburg.de

Zitationshinweis:
Junge, Thorsten (2025): Wahrheit und Realität im digitalen Zeitalter: Medienpädagogische Perspektiven. Tagungsbericht: 47. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik. In: *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM*, 25, S. 1–8. doi.org/10.21240/lbzm/25/13.