



Crowdprozess

Audiovisuelles Storytelling zur problematischen  
Nutzung elektronischer Medien (CASPEN)

**caspem**

## Toolbox



So gelingt die Einbindung von Storytelling in einen  
Crowdsourcing-Prozess

Ein Projekt des IZT – Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung

Von: Michaela Evers-Wölk, Antonia Eichenbauer, Katja Pein, André Uhl

Das Projekt wird durch das  
Bundesministerium für Bildung und  
Forschung (BMBF) unterstützt und  
gefördert  
(FKZ 16IP106)

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

## Inhaltsverzeichnis

Toolbox .....	1
1. Hintergrund .....	3
2. Methode: Crowdprozess kombiniert mit audiovisuellem Storytelling .....	4
3. Durchführung .....	5
Phase 1: Vorbereiten .....	6
Phase 2: Sammeln .....	7
Phase 3: Auswerten .....	10
Phase 4: Gestalten .....	11
4. Anhang: Vorlagen .....	15
Phase 1: Vorbereiten .....	15
CASPEM-Informationspapier.....	15
Phase 2: Sammeln .....	18
Workshop-Moderationskonzept.....	18
Storyline .....	19
Wunderfrage .....	20
Empathy Map .....	21
Phase 4: Gestalten .....	22
Fokusgruppen-Moderationskonzept .....	22

## 1. Hintergrund

Bürgerwissenschaften - oder auch Citizen Science – beschreibt die gemeinsame Bearbeitung einer wissenschaftlichen Fragestellung durch Bürgerinnen und Bürger sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler. Der Grad der bürgerschaftlichen Beteiligung kann unterschiedlich ausgeprägt sein. Das Ausmaß reicht von kurzzeitigem bis hin zu längerfristigem, von punktuell bis strukturellem Einsatz.<sup>1</sup>

Im Vorlauf der für das Jahr 2022 geplanten Partizipationsinitiative des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) wurde ein Ideenwettbewerb ausgerufen, um neue, partizipative Methoden experimentell auf ihre Eignung im Hinblick auf den Einsatz in bürgerwissenschaftlichen Projekten zu überprüfen. Das IZT – Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung hat sich mit dem Projekt „Crowdprozess audiovisuelles Storytelling zur problematischen Nutzung elektronischer Medien“ (CASPEM) am Ideenwettbewerb beteiligt. Die Idee des Projektes ist, die Methoden Crowdprozess und das narrative Verfahren des Storytellings mit dem Ziel zu kombinieren, Bürgerinnen und Bürger in möglichst umfassender Weise in den Prozess der wissenschaftlichen Bearbeitung eines sowohl in der breiten Öffentlichkeit als auch im wissenschaftlichen Diskurs kontrovers diskutierten Themas einzubinden.<sup>2</sup> Bislang werden die praktischen Erfahrungen und Werteorientierungen von Bürgerinnen und Bürgern kaum in die Forschung einbezogen. Diese Forschungslücke soll durch das CASPEM-Projekt im Sinne der Bereitstellung und Erprobung einer Methode zur breiten Erfassung von Konflikten und Wünschbarkeiten geschlossen werden, exemplarisch dargestellt im Themenbereich der (problematischen) Mediennutzung und fokussiert auf die Gruppe junger Menschen.

Die vorliegende Toolbox gibt eine kurze Einführung zum Hintergrund des CASPEM-Projektes, stellt die Methode vor und zeigt, wie vorhandenes aber verborgenes Wissen von Bürgerinnen und Bürgern über das Erzählen von Geschichten eingesammelt werden kann und wie diese Geschichten dazu beitragen können, neue Sichten auf die Mediennutzung zu gewinnen und neue Forschungsfragen zu generieren. Die Toolbox beinhaltet Anleitungen für die Konzeption und Durchführung dieses Prozesses. Sie bildet die im CASPEM-Projekt umgesetzten Phasen der Durchführung ab und ist wie folgt gegliedert:

- Phase 1: Vorbereiten
- Phase 2: Sammeln
- Phase 3: Auswerten
- Phase 4: Gestalten

Die vier Phasen geben einerseits einen Einblick in die Durchführung der Schritte des Prozesses, andererseits werden gesammelte Erfahrungen aus dem Projekt weitergegeben. Die konkreten Projektbeispiele sind jeweils in den blau umrandeten Kästen neben dem CASPEM-Logo eingefügt. Zusätzlich gibt es im Anhang Vorlagen, die für ein eigenes Projekt mit dieser Methode genutzt werden können (s. unter 4.).

---

<sup>1</sup> [https://www.buergerschaffenwissen.de/sites/default/files/grid/2017/11/20/gewiss-gruenbuch\\_citizen\\_science\\_strategie.pdf](https://www.buergerschaffenwissen.de/sites/default/files/grid/2017/11/20/gewiss-gruenbuch_citizen_science_strategie.pdf), S. 13

<sup>2</sup> [https://www.buergerschaffenwissen.de/sites/default/files/assets/dokumente/gewiss-gruenbuch\\_citizen\\_science\\_strategie.pdf#page=14](https://www.buergerschaffenwissen.de/sites/default/files/assets/dokumente/gewiss-gruenbuch_citizen_science_strategie.pdf#page=14), S.13 ff.

## 2. Methode: Crowdprozess kombiniert mit audiovisuellem Storytelling

Das Forschungsprojekt CASPEM kombiniert das narrative Verfahren des Storytellings mit einem Crowdsourcing-Prozess. Das Kernziel im CASPEM-Projekt ist der Test dieser neuen Methode in Hinblick auf die Eignung in bürgerschaftlichen Partizipationsprozessen. Die methodische Herangehensweise ist vor allem im Zusammenhang mit Themen interessant, in denen gesellschaftliche Werte besonders divers sind oder grundlegende normative Konzepte beeinflusst bzw. in Frage gestellt werden. Um breit akzeptierte Umgangsformen und Lösungsansätze für gesellschaftlich drängende Probleme erzielen zu können, sollten nicht zuletzt auch die damit verbundenen Wertkonflikte und Spannungen herausgearbeitet werden.

Das Erfahrungswissen über Konflikte und Wünschbarkeiten bei betroffenen Bürgerinnen und Bürgern wird in Form von Geschichten („Stories“) eingesammelt und mit Blick auf die Ableitung möglicher Forschungsfragen handhabbar gemacht. Im Rahmen von Fokusgruppen mit Vertretenen der Bürger- und der Wissenschaft werden im Anschluss die wissenschaftlich ausgewerteten Ergebnisse aus dem kombinierten Crowdsourcing- und Storytelling-Prozess in Forschungsfragen überführt. Der Crowdsourcing-Prozess dient in diesem Ansatz als Ideenpool, welcher im Kontext der Darstellung von Wertkonflikten einerseits als Sammlung von bestehenden Problemen (Geschichten der Vergangenheit) als auch als Sammlung für mögliche zukünftige Gestaltungsansätze (Geschichten der Zukunft) genutzt werden kann.

Das narrative Verfahren des Storytellings knüpft ebenfalls an Erfahrungswissen an. Dabei sind Geschichten im Sinne der normativ ausgerichteten Zukunftsforschung als Spannungsfelder zwischen dem zu verstehen, was wir morgen sein wollen, und dem, was wir heute sind (Margolis 2009). Indem die Bürgerinnen und Bürger ihre ganz persönliche Sicht narrativ darstellen, kann verborgenes Wissen gehoben und im Rahmen eines Erfahrungs- und Erwartungsaustauschs für die Wissenschaft und Forschung nutzbar gemacht werden.



### 3. Durchführung

Der Crowdprozess audiovisuelles Storytelling gliedert sich in vier Phasen des Ablaufs: Vorbereiten, Sammeln, Auswerten und Gestalten.

**Phase 1: Vorbereiten** beinhaltet die grundsätzliche Themenauswahl, Auswahl eines geeigneten Ausschnittes der Bürgerschaft (Zielgruppe) und Hinweise zu rechtlichen Voraussetzungen. In **Phase 2: Sammeln** wird vorgestellt, wie Bürger und Bürgerinnen in den Kernprozess - das Sammeln von Geschichten - einbezogen werden können. In **Phase 3: Auswerten** werden die eingesammelten Stories nach wissenschaftlichen Standards qualitativ ausgewertet. In **Phase 4: Gestalten** werden die Ergebnisse in Fokusgruppen validiert, indem diese mit Bürgerschaft und Wissenschaft gemeinsam diskutiert und eingeordnet werden. Anschließend werden die Erkenntnisse in Forschungsfragen überführt.

Die nachfolgende Grafik verdeutlicht den Ablauf des Crowdprozesses.



## **Phase 1: Vorbereiten**

Ein großer Aufwandsschwerpunkt eines bürgerwissenschaftlichen Projektes liegt in der Themenauswahl, Organisation und Gestaltung der Ansprache und Aktivierung der Zielgruppe. Partizipation ist aufwendig. Wer sich dabei im Vorfeld gezielt auf einen für die Fragestellung sinnvollen Ausschnitt der Bürgerschaft fokussiert, hat es bei der Durchführung einfacher.

### **Themenauswahl**

Die hier vorgestellte methodische Herangehensweise eignet sich in besonderer Weise, um gemeinsam Themen zu bearbeiten, die in der Gesellschaft kontrovers diskutiert werden. Für die wissenschaftliche Nutzung kann es zielführend sein, die in der Gesellschaft leitenden grundlegenden Werte und Normen transparent zu machen, ggf. auch zu hinterfragen und gegeneinander abzuwägen. Hierzu können persönliche Erfahrungen und Erwartungen ausgetauscht und mit wissenschaftlicher Expertise kombiniert werden.



Wie Smartphones zu nutzen sind, ist ein stark umstrittenes Thema, gerade dann, wenn es darum geht, wie Kinder und Jugendliche mit den Geräten umgehen. Gleichzeitig sind die Stimmen der jungen Menschen im gesellschaftlichen Diskurs nicht so laut wie die der Älteren. Aus diesem Grund fokussierte sich das Projekt CASPEM auf die Einstellungen von Schülern und ihrem Umfeld zu Smartphones. Wann wird die Nutzung als problematisch empfunden? Welche Lösungsansätze gibt es für die identifizierten Probleme? Und wie kann die Wissenschaft hier Hilfestellung leisten?

### **Ausschnitt der Bürgerschaft: Zielgruppe definieren**

Da die Bürgerschaft nicht als Ganze befragt werden kann, wird sie zunächst in einen bearbeitbaren Ausschnitt eingegrenzt. Dafür kann in Abhängigkeit zur gewählten bürgerwissenschaftlichen Fragestellung ein bestimmtes Setting, also ein überschaubares sozial-räumliches System, ausgewählt werden oder eine durch andere Merkmale klar umgrenzte Gruppe der Bevölkerung. Die gewählte Gruppe sollte Bezüge und einen leichten Zugang zum ausgewählten Thema haben, so dass Erfahrungswissen gut abrufbar ist. Um an den ausgewählten Ausschnitt der Bürgerschaft heranzukommen, können verschiedene



Im Projekt CASPEM sollte die Mediennutzung von Jugendlichen erforscht werden. Aus diesem Grund wurde das Setting Schule gewählt. Die Lebenswelt der Heranwachsenden ist maßgeblich durch den Schulbesuch geprägt. Dabei kommen junge Menschen unterschiedlicher Herkunft regelmäßig zusammen. Neben den Schülern ist deren dortiges Umfeld Ziel des Partizipationsprozesses: Eltern- und Lehrerschaft beziehungsweise pädagogisches Fachpersonal allgemein, einschließlich Sozialarbeiter und Schulpsychologen. Alle diese Gruppen kommen häufig direkt schon in dem Setting mit dem Thema der Mediennutzung in Berührung, beispielhaft hierfür ist die Diskussion um Handyverbote auf dem Schulgelände.

Die Ansprache der Schülerinnen und Schüler fand über die Schulleitung und die jeweiligen

Akquisitionsstrategien genutzt werden: entweder erfolgt die Ansprache über zielgruppenspezifische Medien oder über Institutionen, die im gewählten Setting eine Rolle spielen bzw. zu denen die avisierte Zielgruppe Zugang hat.

### **Rechtliches**



Für das durchgeführte CASPEM-Projekt im Kontext Schule war die Genehmigung durch die zuständige Schulaufsichtsbehörde Voraussetzung für die Durchführung des Projektes. Eine übersichtliche Sammlung der Anforderungen an ein wissenschaftliches Begleitprojekt an Schulen bietet diese Webseite: <https://www.forschungsdaten-bildung.de/genehmigungen>

Allgemeiner Datenschutz und eine Anonymisierung der Daten müssen gewährleistet sein. Je nach Kontext gibt es unterschiedliche Anforderungen. Zu beachten sind auch rechtliche Vorschriften für eine geplante Veröffentlichungen von Beiträgen aus dem Projekt. Es bietet sich an, zu Projektbeginn alle Beteiligten in einem Informationspapier über den Ablauf des Projektes, den zugrundeliegenden Datenschutz und die Verwendung der Stories zu informieren. Dies sollte in übersichtlicher Form und eindeutiger Sprache erfolgen.

### Sammeln der Stories

Anonym und, wenn sie digital gesammelt werden, verschlüsselt sollen die Stories von den Teilnehmenden zu den Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern gelangen. Die Vorgänge der Anonymisierung und sicheren Übermittlung der Stories sollten so an die Teilnehmerschaft vermittelt werden, dass sie Vertrauen in das Team der Wissenschaftler und Wissenschaftlerinnen schaffen. Dann sind die Teilnehmenden eher bereit, sich in ihren Stories zu öffnen.



CASPEM hat für das Sammeln der Stories die sichere Messenger App Signal gewählt. Diese bot einerseits einen niedrigschwälligen Zugang zur Zielgruppe über das eigene Smartphone und gewährleistet andererseits eine sehr hohe Datensicherheit und Datenschutz.

Im Anhang (s. 4.) finden Sie das im Projekt CASPEM verwendete Informationspapier als Beispiel zur Ansprache von Schülerinnen, Schülern und Lehrenden zur Vorbereitung der Workshops, in denen Geschichten zur problematischen Meidennutzung entwickelt und gesammelt wurden.

### Phase 2: Sammeln

Die Zielgruppe lässt sich je nach Zielsetzung und Rahmen des Projektes unterschiedlich aktivieren. Ein Weg, um Teilnehmende zu gewinnen, können Storytelling-Workshops sein. Sie dienen dazu, Bürger und Bürgerinnen an ein kontrovers diskutiertes gesellschaftliches Thema heranzuführen und dieses strukturiert zu bearbeiten. Dabei geht es zuerst darum, bestehende Probleme zu schildern und zu sammeln. In einem weiteren Schritt wird nach möglichen Gestaltungsansätzen gesucht, um für bestehende Probleme zukünftig einen anderen Umgang zu ermöglichen. Andere denkbare Wege wären eine Kampagne über bei der Zielgruppe beliebte Medien oder Kooperationen mit Multiplikatoren.

## **Workshop-Durchführung**

In Workshops können die Bürgerinnen und Bürger persönlich vom Forschungsteam aktiviert werden. Den Teilnehmenden sollen dabei gezielt Anreize gegeben werden, ihre Erfahrungen zu reflektieren und ihre Gedanken zum Thema in Geschichten auszuformulieren. Die Durchführung von Workshops zum Einsammeln der Stories kann als Präsenz- oder Online-Veranstaltung abgehalten werden. Jedes Format hat Vor- und Nachteile. Eine Präsenz-Veranstaltung ermöglicht einen sehr direkten Kontakt zur Zielgruppe, unmittelbare Interaktion und kurzfristige Interventionsmöglichkeiten bei Planänderungen oder Abweichungen vom Zeitplan. Online-Veranstaltungen sind hingegen wegen ihrer flexiblen Möglichkeiten zur Teilnahme ohne Wege- und Anreisezeiten eine gute Möglichkeit, auch größere Crowdprozesse durchzuführen und damit viele Geschichten einsammeln zu können. Nachteile einer Präsenz-Veranstaltung liegen in einer womöglich geringen Beteiligung der Zielgruppe und einem höheren Organisations- und Kostenaufwand, während Online-Veranstaltungen wegen einer möglicherweise kürzeren Gesamtdauer eine striktere Einhaltung der Moderation als Präsenz-Veranstaltungen erfordern.



Die Schülerinnen und Schüler wurden bei CASPEM in Storytelling-Workshops dazu motiviert, ihre persönlichen Erfahrungen mit Smartphones und ihren gewünschten Umgang mit denselben in Form von Video- oder Audio-Nachrichten mit der Wissenschaft zu teilen. Die Workshops fanden jeweils in der Unterrichtszeit statt, zwei als Präsenzveranstaltungen, zwei als digitale Workshops. Auch die Lehrkräfte und die Eltern der Schülerinnen wurden angesprochen. Die Stories konnten direkt im Workshop an das Forschungsteam gesendet werden – aber auch noch eine gewisse Zeit danach. Das Mindestalter zur Teilnahme lag bei 16 Jahren, da ab diesem Alter ein gewisses Reflektions- und Abstraktionsvermögen angenommen und die Entscheidung für oder gegen die Teilnahme am Projekt eigenverantwortlich getroffen wurde.

## **Workshop-Moderation**

Um die teilnehmenden Bürger und Bürgerinnen an das Sammeln der Geschichten heranzuführen, kann es im Rahmen eines Workshops sinnvoll sein, partizipative Methoden aus der Zukunftsforschung sowie Kreativtechniken einzusetzen. Eine partizipative Methode der Zukunftsforschung ist die Zukunftswerkstatt, die von Robert Jungk entwickelt wurde.<sup>3</sup> Sie bindet Beteiligte in eine konkrete, gemeinsame Problembearbeitung ein und dient der Entwicklung von Lösungsideen, die zukünftig umgesetzt werden können.

Die Durchführung erfolgt nach Robert Jungk in drei Phasen:

- Kritikphase: Bestimmung des Ist-Zustandes
- Utopiephase: kreatives Ausloten der Wünsche der Teilnehmenden
- Verwirklichungsphase: Planung erster Schritte zur Umsetzung

<sup>3</sup> Müllert, Norbert: Zukunftswerkstätten – Über Chancen demokratischer Zukunftsgestaltung. In: Reinhold Popp, Elmar Schüll (Hrsg.): Zukunftsforschung und Zukunftsgestaltung. Heidelberg 2009.

Für das partizipative Projekt CASPEM wurde das Konzept der Zukunftswerkstätten modifiziert und eine Phase der Begriffs- und Situationsbestimmung vorgeschaltet, die das beispielhaft für die Nutzung elektronischer Medien gewählte Smartphone und dessen Funktionen näher beleuchtete. Im Rahmen einer modifizierten Utopiephase wurden in einem fließenden Übergang Schilderungen der Teilnehmenden von Problemen und mögliche Gestaltungsansätze gesammelt. In der Utopiephase wurden zudem Kreativtechniken eingesetzt, um den Teilnehmenden den Schritt in die Zukunft zu erleichtern. Im Anhang (s. 4.) finden sich Vorlagen für ein Moderationskonzept für Storytelling-Workshops, die Kreativtechniken Storyline, Wunderfrage und Empathy-Map.



Im Projekt CASPEM wurde der Workshop anlehnend an die Zukunftswerkstatt eingeteilt:

1. Begriffs- und Situationsbestimmung: Über ein gemeinsames Brainstorming wurde das Themenfeld erkundet und eingegrenzt. Dabei wurden die Schülerinnen und Schüler gefragt, welche Funktionen ein Smartphone hat und in welchen Situationen sie diese Funktionen nutzen.

2. Kritikphase: Es wurden den Teilnehmenden zwei Ansätze zur Wahl gestellt. Die Kritik konnte in Form eines gemeinsamen Brainstormings erfolgen, bei dem die Ergebnisse für alle sichtbar festgehalten wurden. Da es sich aber um sensible Themen handelt, wurde den Schülern und Schülerinnen auch die Möglichkeit gegeben, einzeln nachzudenken und die Probleme für sich zu notieren. Dabei wurde in der Moderation Bezug zu den genannten Funktionen und Situationen genommen.

3. Utopiephase (modifiziert): Im Projekt CASPEM wurde die Wunderfrage eingesetzt, um es den Teilnehmenden zu erleichtern, Visionen zu entwickeln. Die Wunderfrage eignet sich allerdings nur, wenn keine Lösungswege gefunden werden sollen, da sie bewusst ausklammert, wie das Wunder zu erreichen ist. Um die gewünschte Welt leichter ausgestalten zu können, wurde den Teilnehmenden die Empathy-Map an die Hand gegeben. Dort konnten sie eintragen, was sie in der neuen, perfekten Welt hören, was sie sehen, selbst sagen und was sie denken oder fühlen.

Um eine Orientierung zum Erzählen der Geschichten zu geben, wurde den Schülerinnen und Schülern eine Storyline vorgeschlagen. Die Probleme im Umgang mit dem Smartphone sollten sich bis zu einem Höhepunkt zuspitzen, um dann am Schluss in der Vision einer erwünschten Zukunft aufgelöst zu werden. Die Schüler konnten selbst entscheiden, ob sie ihre Geschichten im Audio- oder Videoformat oder als Text verschicken wollten.

## Nachbereitung

Bürgerinnen und Bürger beteiligen sich an partizipativen Forschungsprojekten freiwillig und in ihrer Freizeit. Sie bekommen dafür Forschungsergebnisse, die Antworten auf ihre Fragen oder Anregungen für weitere Reflektionen liefern. Darüber hinaus ist es im Sinne des respektvollen Umgangs miteinander sinnvoll, die Beiträge der Bürgerinnen und Bürger für die Forschung vom Forschungsteam in expliziter Form anzuerkennen. Neben dem „Danke sagen“ ist eine weitere Möglichkeit in Abhängigkeit der Ausstattung des Projektes auch die Herausgabe von Incentives wie Gutscheine, Bücher oder Ähnliches.



Im Projekt CASPEM wurden die Stories über die Messenger-App Signal eingereicht. So konnte jedem Schüler und jeder Schülerin persönlich für die Einreichung und Beteiligung gedankt werden. Darüber hinaus bekamen alle beteiligten Schülerinnen und Schüler zum Abschluss des Projektes ein Zertifikat, das ihre Teilnahme am Storytelling-Workshop und an der Fokusgruppe honorierte. Die Lehrkräfte, welche die Workshops ermöglicht haben, bekamen eine Dankes-

## Phase 3: Auswerten

Im Anschluss an den Workshop werden die eingesammelten Geschichten wissenschaftlich ausgewertet. Aus der qualitativen Inhaltsanalyse ergeben sich Themencluster. Diese sollen dann in Fokusgruppen mit wissenschaftlichen Expertinnen und Experten diskutiert und in Bezug auf Forschungsfragen handhabbar gemacht werden.



CASPEM hat sich der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring bedient und dafür die Software MAXQDA genutzt. Alle eingegangenen Sprachnachrichten wurden transkribiert und zusammen mit den Textnachrichten in MAXQDA importiert. Der Fokus lag dabei auf den Problemen, die die Schülerinnen genannt haben. Insgesamt wurden aus den Nachrichten der Teilnehmenden auf dem Weg der induktiven Zusammenfassung zehn Themenbereiche identifiziert, die jeweils in verschiedene konkrete Subthemen eingeteilt werden können.

Die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring<sup>4</sup> ist eine kategoriegeleitete Textanalyse. Sie geht systematisch, also regelgeleitet, vor und strebt interpersonelle Nachvollziehbarkeit an.

### 1. Quellenkritik

- Festlegung des Textkorpus: In diesem Prozess sind das die eingesammelten Stories.
- Analyse der Entstehungssituation: In diesem Schritt wird festgehalten, wer wann und wo in welchem Rahmen und in welchem Zustand für wen die Story verfasst hat und welchen sozialen und kulturellen Hintergrund die Verfassenden haben.
- Formale Charakteristika: Art des Textes und der Transkription, aber auch Informationen über die Länge und das ursprüngliche Format der Stories werden hier notiert.

### 2. Fragestellung

- Richtung der Analyse und Einbettung in ein Kommunikationsmodell: Sollen am Ende der Analyse Antworten zum Inhalt der Stories, zu den Eigenschaften der Verfassenden oder zur Wirkung der Stories gegeben werden?

<sup>4</sup> Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse – Grundlagen und Techniken. 12. Auflage. Weinheim / Basel: Beltz Verlag 2015.

- Theoriegeleitetheit: Die Frage sollte an eine Theorie anknüpfen und sie fortführen.

### 3. Kategoriensystem

- Um die Kategorien zu finden, mit denen die Stories systematisch analysiert werden, kann auf verschiedene Weise vorgegangen werden.
  - Induktiv-zusammenfassend: Die Stories geben die Kategorien vor, in denen die verschiedenen Aussagen zusammengefasst werden.
  - Deduktiv-strukturierend: Aus der Theorie wird ein Kategoriensystem übernommen und damit werden die Inhalte strukturiert.
  - Explikation und Kontextanalyse: Aussagen aus den Stories werden mithilfe des Kontextes erläutert.

### 4. Analyse

- Nach einem vorab festgelegten Ablaufmodell, in dem die Schritte 1 bis 3 festgehalten sind, werden die Stories analysiert und interpretiert.

## Phase 4: Gestalten

In der Fokusgruppe treffen Bürger auf Expertinnen aus Wissenschaft und Forschung. Ziel ist es einerseits, die Ergebnisse aus den Stories gemeinsam mit den Teilnehmenden der Fokusgruppen zu reflektieren. Andererseits soll der Teilnehmerschaft aus Wissenschaftsbetrieb und sozialer Praxis ein Angebot zum Aufgreifen dieser Forschungshypothesen für ihre wissenschaftliche Arbeit unterbreitet werden. Auf diese Weise erfolgt eine mittelbare Integration des Inputs der Bürger- und Teilnehmerschaft in den Forschungsprozess.



Im Projekt CASPEM wurden zwei Fokusgruppen zur Validierung der Ergebnisse durchgeführt, jeweils eine mit den zwei kooperierenden Schulen. Dazu waren neben den Schülern, Schülerinnen und ihren Lehrkräften Experten und Expertinnen aus den folgenden wissenschaftlichen Bereichen eingeladen: Medien-pädagogik, Medienrecht mit Fokus auf Jugendschutz und Kinderrechte sowie Technikfolgen-abschätzung. Dazu kamen aus dem zivilgesellschaftlichen Bereich Personen, die sich mit ihrer Arbeit gegen Cybermobbing beziehungsweise für Chancengleichheit im Umgang mit digitalen Medien einsetzen. In den beiden 90-minütigen Fokusgruppen wurden die Werte in Bezug auf den Umgang mit Smartphones und Gestaltungsansätze zur Lösung der identifizierten Probleme diskutiert. Beide Fokusgruppen fanden auf Grund der Corona-Pandemie als Videokonferenz statt.

## Fokusgruppe vorbereiten

Der thematische Schwerpunkt der Fokusgruppe ergibt sich aus der qualitativen Auswertung der eingegangenen Stories im Abgleich mit einer Einschätzung der allgemeinen gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Relevanz dieser Thematiken. Es sollte also abgewogen werden zwischen den formulierten Problemen und Wünschen der Bürgerschaft und dem aktuellen gesellschaftlichen Diskurs. Für das ausgewählte Thema werden Leitfragen formuliert, die durch die Diskussion führen.

## Ausschnitt der Wissenschaft: Expert\*innen auswählen

Die qualitative Auswertung der eingesammelten Stories ergibt Themencluster, welche in der

Fokusgruppe diskutiert werden sollen. Zur Einordnung in einen wissenschaftlichen Kontext und zur späteren Ableitung von Forschungsfragen sind geeignete Experten und Expertinnen auszuwählen und einzuladen. Die Expertinnen und Experten, die zu der Fokusgruppe eingeladen werden sollen, müssen tatsächliches Expertenwissen mitbringen. Das bedeutet, sie sollen

- Praxis- und Erfahrungswissen zu dem Problemfeld haben.
- Wissen mitbringen, das nicht jedem zur Verfügung steht, um die Diskussion zu bereichern und den Blick zu weiten.
- für eine größere organisatorische Einheit sprechen, um so das Wissen dieser Organisation ebenfalls einbringen zu können.

#### Suche der Expertinnen und Experten

- Wer veröffentlicht wissenschaftliche Fachartikel oder Bücher zu dem Thema?
- Wer wird von Medien zu dem Thema interviewt?
- Welche Initiativen, Netzwerke und Institutionen engagieren sich in diesem Bereich?  
Wer spricht für diese Organisationen in der Öffentlichkeit?
- Mit wem hatte die Organisation, die die Fokusgruppe durchführt, schon Kontakt, der zu dem Thema passt?

Um sich für Personen zu entscheiden, hilft es sich zu überlegen, ob diese Leute wohl gut mit den anderen Teilnehmenden der Fokusgruppe kommunizieren können, also ob sie ihr Expertenwissen verständlich formulieren können. Darüber geben Videos von Vorträgen oder Interviews Aufschluss. Am aussagekräftigsten sind allerdings persönliche Erfahrungen aus dem Team mit diesen Personen. Außerdem sollte bei der Auswahl der Expertinnen auf eine Interdisziplinarität geachtet werden, so dass die Diskussion in der Fokusgruppe aus verschiedenen Blickwinkeln geführt werden kann.



Aus den Stories im Projekt CASPEM ließ sich ablesen, dass eine große Zahl der Schülerinnen und Schüler ein Gefühl der Abhängigkeit vom Smartphone empfinden. Weitere Problemfelder wurden benannt, darunter technische Probleme, Cybermobbing, eine Verzerrung der Realität und Ablenkung im Straßenverkehr. Da die exzessive Nutzung von digitalen Medien ein stark umstrittenes Forschungsfeld ist und von den Teilnehmenden am häufigsten genannt wurde, sollten zur Fokusgruppe Experten aus diesem Bereich eingeladen werden. Da aber auch Gewalt im Netz, unter anderem in Form von Cybermobbing, in Politik und Forschung von großer Bedeutung ist, wurde dieses Thema als zweiter Schwerpunkt gewählt.

Bei der Expertenauswahl konnte auf bestehende Kontakte des IZT zurückgegriffen werden. Die EU-Initiative klicksafe engagiert sich für die sichere Nutzung digitaler Medien – gerade von Jugendlichen. Die Liste der Vertreter des deutschen Beirats hat einen guten Anknüpfungspunkt gegeben, um passende Experten auszuwählen.

## Moderation der Fokusgruppen

Wichtigste Aufgabe der Moderation ist es, allen Teilnehmenden Raum zu geben, ihre Haltung zur Fragestellung vorzustellen, und dabei stets das Ziel im Auge zu behalten, Fragen an die Wissenschaft zu formulieren. Soll es eine Aufzeichnung zur Dokumentation der Fokusgruppe geben, muss dafür am Anfang das Einverständnis aller Teilnehmenden eingeholt werden.

Bei der Moderation kann wie folgt vorgegangen werden:

1. Einleitung – Vorstellung des Projektes, der Ziele der Fokusgruppe und Präsentation der bisherigen Ergebnisse
2. Statements zur Leitfrage
  - a. Bürgerschaft
  - b. Experten
3. Diskussion der Leitfrage
4. Abschluss – Reflexion des Forschungsprojektes und der Fokusgruppe
  - a. Welchen Input aus der Bürgerschaft nehmen die Expertinnen mit?

Geschichten  
der Vergangenheit



Geschichten  
der Zukunft



Im Projekt CASPEM teilte sich die Fokusgruppe in zwei Teile. Im ersten Teil wurden die Geschichten der Vergangenheit durch die Frage „Was sind die größten Probleme bei der Nutzung von Smartphones im Alltag? Und welche zentralen Wertekonflikte zeigen sich?“ diskutiert.

Die Leitfragen orientierten sich am

Im zweiten Teil wurden die Geschichten der Zukunft als Gestaltungsansätze thematisiert. Die beteiligten Schülerinnen und ihre Lehrer sowie im Anschluss die geladenen Expertinnen antworteten auf die Frage „Welche Ideen gibt es, um die Probleme lösen? Und welchen Beitrag kann die Wissenschaft zur Problemlösung leisten?“

### **Nachbereitung: Ableitung von Forschungsfragen**

Aus der Diskussion von Wissenschaft und Bürgerschaft in den Fokusgruppen können Forschungsfragen und Handlungsaufträge an Wissenschaft abgeleitet werden. Die Fragen können in den Fokusgruppen formuliert werden oder im Nachgang Teil der Auswertung sein. Dabei sollte stets ein Abgleich stattfinden, ob zum einen die Fragen schon Teil der wissenschaftlichen Auseinandersetzung sind und ob sie zum anderen überhaupt mit den Mitteln der Forschung gelöst werden können. Dies kann zum Teil schon in der Fokusgruppe mit den eingeladenen Experten und Expertinnen eingeordnet werden.

Aus den Aussagen der Bürgerinnen und Bürger in den Fokusgruppen können sich aber auch Handlungsaufforderungen an Politik und Institutionen der Zivilgesellschaft ergeben.



Zwei Fokusgruppen wurden im Projekt CASPEM durchgeführt. Dabei lag der Schwerpunkt auf der Diskussion möglicher Gestaltungsansätze, um Probleme im Umgang mit Smartphones zu lösen. Durch die Auswahl der Experten wurde schon eine Richtung eingeschlagen: Ein Jurist sieht Lösungswege in Regularien, eine Medienpädagogin eher im Kompetenzaufbau.

Im Nachgang wurden die Aufzeichnungen und Protokolle der Fokusgruppe auch dahingehend ausgewertet, welche expliziten und impliziten Forderungen aufgestellt wurden. Welche davon sich an die Wissenschaft richten und von der Wissenschaft auch erfüllt werden können, analysierte das Team des IZT und leitete daraus Fragen für künftige Forschungsprojekte ab.

Die Leitfragen orientierten sich am grundsätzlichen Projektaufbau: Die Geschichten der Vergangenheit wurden durch die Frage "Was sind die größten Probleme bei der Nutzung von Smartphones im Alltag? Und welche zentralen Wertekonflikte zeigen sich?" aufgegriffen. Mit der Frage "Welche Ideen gibt es, um die Probleme lösen? Und welchen Beitrag kann die

## 4. Anhang: Vorlagen

### Phase 1: Vorbereiten

CASPEM-Informationspapier



## Crowdprozess

# Audiovisuelles Storytelling zur problematischen Nutzung elektronischer Medien (CASPEM)

**caspem**

### **CASPEM – Worum geht es?**

Smartphones führen in nahezu allen Familien, Beziehungen und auch der Schule gerne mal zu Streit. Aber was ist eigentlich das Problem? Oder sind es gleich mehrere? 13 Jahre nachdem Smartphones eine nennenswerte Verbreitung in der Bevölkerung gefunden haben, sind wir alle uns noch immer ziemlich uneins, wie man „richtig“ mit dieser Technik umgeht.

Das Forschungsprojekt CASPEM möchte audiovisuelle Stories zur Nutzung von Smartphones sammeln. Schülerinnen und Schüler, Lehrpersonal und Eltern können erzählen, was aus ihrer persönlichen Sicht im Alltag falsch läuft und wie in einer perfekten Welt Menschen mit ihren Smartphones umgehen.

Welche Probleme tauchen im Alltag bei der Nutzung von Smartphones auf? Anhand dieser Frage soll eine Geschichte darüber erzählt werden, welche Rolle Handys in der Vergangenheit im Leben der Teilnehmenden gespielt haben. In einer zweiten Story wird geschildert, wie es ist, wenn sich diese Probleme in Luft aufgelöst haben. Denn eine gute Fee hat sie über Nacht weggezaubert.

### **Sammlung der Stories – Wie läuft es ab?**

Über die Messenger-App Signal können alle, die älter als 16 Jahre sind, ihre Geschichten zur Smartphonenuutzung als kurzes Video oder Sprachnachricht (maximal zwei Minuten lang) oder als Textnachricht einreichen. Alle Einsendungen, welche die Forschungsgruppe erreichen, werden vom IZT-Team wissenschaftlich ausgewertet. Anschließend werden in Workshops neue Fragestellungen für die Bürgerforschung zusammen mit Jugendlichen, Eltern, Lehrkräften sowie Experten und Expertinnen erarbeitet. Aus den Einsendungen soll auf mögliche Forschungsfragen und Hypothesen geschlossen werden. Die Ergebnisse des gesamten Forschungsprojektes werden im März 2021 veröffentlicht.

### **Signal – Warum wird dieser Messenger genutzt?**

Signal ist der Messengerdienst, der Daten aus Sicht von Expertinnen und Experten besonders verlässlich und sicher verschlüsselt. Diese von einer gemeinnützigen amerikanischen Stiftung entwickelte App verwendet ein Open-Source Verschlüsselungsprotokoll, das inzwischen als „Goldstandard“ in diesem Bereich gilt. Die App gibt es für alle Smartphones, Tablets und auch für den Computer (nach der Installation auf einem mobilen Gerät). Signal kann über den Google Play Store und den App Store kostenlos und einfach heruntergeladen werden. Die App führt neue Nutzende durch die Installationsschritte. Nach Wahl eines Pseudonyms kann es losgehen.



## Datenschutz – Was passiert mit den Daten und den Stories?

Die Teilnahme am Projekt CASPEM ist freiwillig. Alle Teilnehmenden, die ein Video, eine Sprachnachricht oder einen Text an die unten angegebene Nummer per Signal schicken, willigen damit ein, dass ihre Stories ausschließlich im Rahmen des Forschungsprojektes CASPEM verarbeitet und wissenschaftlich ausgewertet werden dürfen.

Für die wissenschaftliche Auswertung werden alle eingereichten Storys anonymisiert gespeichert. Mit Abschluss der Projektförderung werden die Daten gelöscht. Von den Video- und Audio-Dateien werden Transkripte erstellt. In allen Phasen des Projektes CASPEM werden im Sinne der DSGVO so wenig Daten wie möglich erhoben, gespeichert und verarbeitet.

## IZT und BMBF – Wer steht hinter CASPEM und welche Ziele werden verfolgt?

CASPEM ist ein Forschungsprojekt des IZT – Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung, einer gemeinnützigen Forschungseinrichtung in Berlin. Das Projekt wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) im Rahmen des „Ideenwettbewerb für innovative analoge und digitale Partizipationsformate und -technologien“ gefördert.

CASPEM testet einen experimentellen Ansatz der Bürgerforschung, mit dem die Konflikte und Wünsche zum Thema Smartphonenuutzung von Jugendlichen und in deren Umfeld über das Erzählen von Geschichten herausgearbeitet werden sollen. Die in CASPEM erzielten Erkenntnisse zum Nutzen der Methode des Storytellings wie auch des Crowdsourcings werden aufbereitet und online allen zur Verfügung gestellt, die sich der gleichen Methodik bedienen wollen. Forschungspolitische Entscheidungsträger bekommen die Ergebnisse ebenfalls überreicht. Als schulische Partner unterstützen der Da-Vinci-Campus Nauen sowie das Dreilinden-Gymnasium Berlin das Projekt.

### Telefonnummer

An diese Telefonnummer können die Stories als Video-, Sprach- oder Textnachricht geschickt werden: **+49 (0) 157 35 34 51 93** (nur über die Signal-App)

### Kontakt

IZT – Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung gGmbH

**izt** Schopenhauerstraße 26  
14129 Berlin

Ansprechpartnerinnen: Katja Pein  
Michaela Evers-Wölk  
E-Mail: caspem@itz.de  
Telefon: 030 - 80 30 88-35

Das Projekt wird durch das  
Bundesministerium für Bildung und  
Forschung (BMBF) unterstützt und  
gefördert

## Phase 2: Sammeln

### Workshop-Moderationskonzept

Uhrzeit	Dauer in Min.	Phase	Ziel / Inhalt	Fragen (intern)	Person	Material
		Willkommen				z.B. Power-Point-Präsentation; Whiteboard
		Begriffsbestimmung Gemeinsames Verständnis für das ausgewählte Themenfeld entwickeln	Eingrenzung des Themenfeldes			
		Kritik-/ Problemphase: Reflexion über eigene Erfahrungen und Probleme	Brainstorming zu bestehenden Problemen (Story der Vergangenheit)			
		Utopiephase: Vision einer wünschbaren Zukunft entwickeln, in der die Probleme gelöst sind	Entwicklung von wünschbaren Zukünften mittels Kreativtechniken (Wunderfrage <sup>5</sup> und Empathy Map)			
		Umsetzung: Umsetzung der Vision als audiovisuelle Story	Erstellung eigener Geschichten anhand des Storyboards (Story der Zukunft), Einsenden der erstellten Geschichten			

<sup>5</sup> de Shazar, Steve; Berg, Insoo Kim: Solution Focused Brief Therapy

## Storyline

### Höhepunkt

Was lässt das Problem eskalieren?  
Wie fühlst du dich in diesen Momenten?



### Set-up

Wer handelt wo und in  
welchem Zusammenhang?

### Auflösung

Wie sieht die neue perfekte Welt aus?  
Wie fühlt sie sich für dich an?



Crowdprozess Audiovisuelles Storytelling zur problematischen Nutzung elektronischer Medien

Das Projekt wird durch das  
Bundesministerium für Bildung und  
Forschung (BMBF) unterstützt und gefördert  
(FKZ: 16P1106)



## Wunderfrage

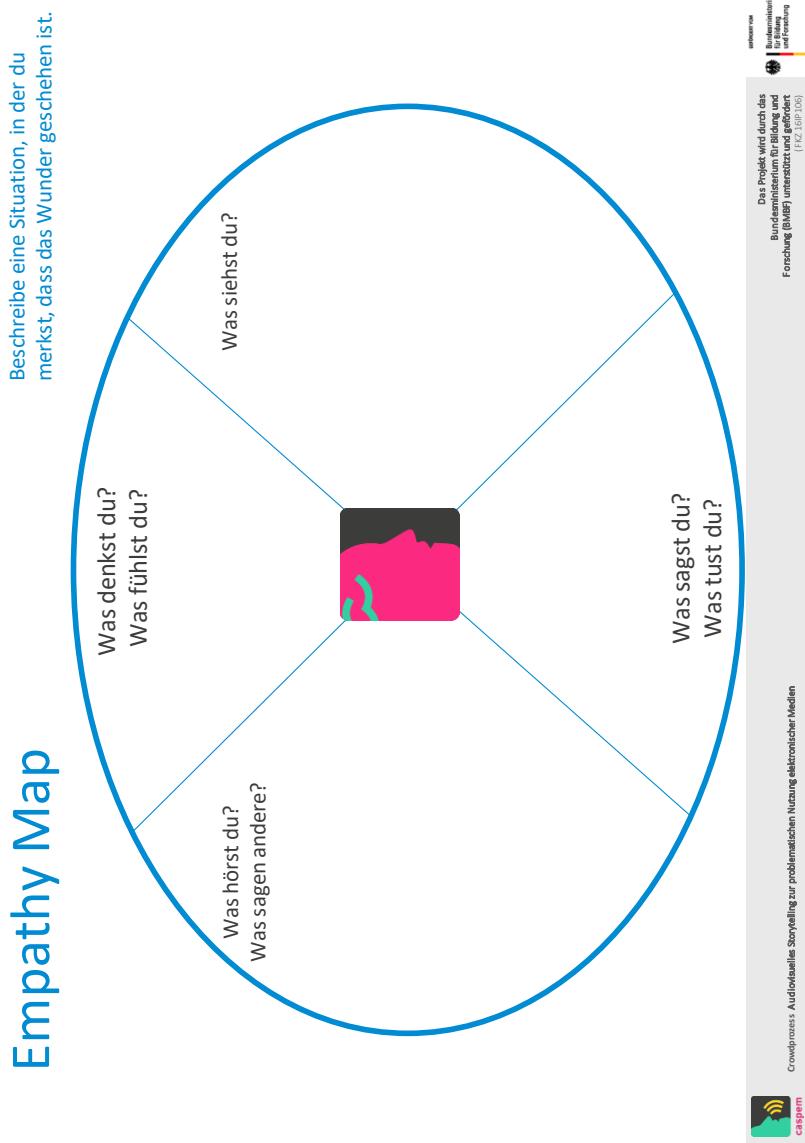
Über Nacht ist ein Wunder geschehen. Ein Zauberer hat alle Probleme gelöst. Auch die, die dich am meisten stören. Du hast davon jedoch nichts mitbekommen, weil du geschlafen hast. Nun wachst du in dieser neuen Welt auf.

Woran merkst du, dass ein Wunder geschehen und die Probleme gelöst sind? Was ist anders?



soziale netze  
Bundesministerium  
für Bildung und  
Forschung (BMFSFJ) unterstützt und gefördert  
(FKZ: I 61 P 036)

## Empathy Map



#### Phase 4: Gestalten

##### Fokusgruppen-Moderationskonzept

Uhrzeit	Dauer in Min.	Ziel	Inhalt	Person und Material	Anmerkungen
		Begrüßung			
		Vorstellung des Projektes und der Ergebnisse			
		Leitfrage I: Statements			
		Leitfrage I: Diskussion			
		Zusammenfassung, Resümee und Ausblick			