Wertekonflikte und Meinungsbildung von Jugendlichen in digitalisierten Öffentlichkeiten

Die digitale Öffentlichkeit bietet Jugendlichen viele Möglichkeiten zur demokratischen Teilhabe. Auf der anderen Seite tragen die Fülle von Informationen im Netz, Falschmeldungen, populistische Narrative und Verschwörungserzählungen dazu bei, dass es – nicht nur – für Jugendliche schwer ist, Wahres von Unwahrem zu unterscheiden. Prof. Dr. Petra Grimm geht der Frage nach, was es für den Zusammenhalt einer Gesellschaft bedeutet, wenn die drei Säulen einer gut informierten Öffentlichkeit – Glaubwürdigkeit, Wahrhaftigkeit und Vielfalt der Medien – ins Wanken geraten und zeigt auf, wie Jugendliche zur informationellen Resilienz gegenüber Desinformation in digitalen Öffentlichkeiten befähigt werden können.

von Petra Grimm (Institut für Digitale Ethik der Hochschule der Medien, Stuttgart)

Abb. 1, Quelle (https://www.freepik.com/vectors/people)

Jugendliche wachsen gegenwärtig in einer Welt auf, in der sie einfach und direkt einen Zugang zu einer Fülle an Informationen haben. Über ihr Smartphone und soziale Medien wie *YouTube*, *TikTok*, *Instagram* und *Facebook* können sie Informationen jederzeit und überall nicht nur empfangen, sondern auch bewerten und

teilen sowie selbst Mitteilungen erstellen. Das ist an und für sich positiv, denn somit haben Jugendliche mehr Möglichkeiten zur demokratischen Teilhabe. Zudem haben sich aber in einer digitalisierten Öffentlichkeit die Menge und das Spektrum der verfügbaren Informationen deutlich vergrößert. Die Vielzahl an Medieninhalten kann für Jugendliche auch bedeuten, dass sie unbeabsichtigt mit Angeboten konfrontiert werden, die extremistischer Natur sind, verschwörungstheoretische (https://rise-jugendkultur.de/glossar/verschwoerungstheorien-auch-verschwoerungsmythen/) Positionen vertreten oder Teil organisierter Desinformationskampagnen sind. Des Weiteren vermischen sich seriöse publizistische Inhalte in sozialen Medien immer mehr mit unseriösen. Die Beurteilung einer Information hinsichtlich ihres Wahrheitsgehaltes wird für Jugendliche dadurch komplizierter. Es kann zu Einordnungsschwierigkeiten kommen und die eigene Medienkompetenz überfordern. Es fällt Jugendlichen, aber auch Erwachsenen, zunehmend schwer, Wahres von Unwahrem zu unterscheiden.

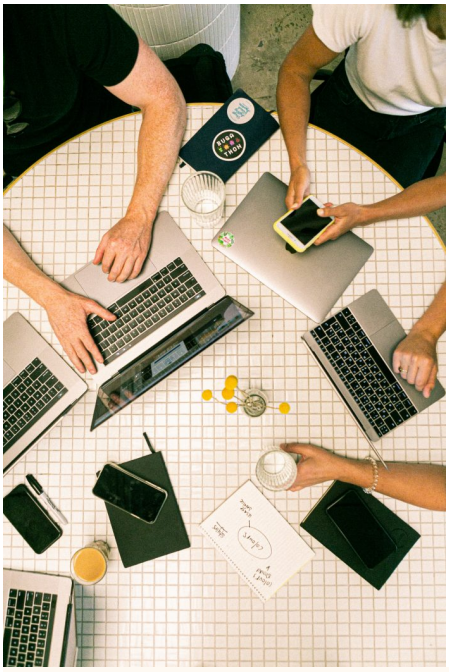

Abb. 2, Soziale Medien vereinfachen den Zugang zu Informationen Quelle (https://www.pexels.com/de-de/foto/foto-von-menschen-mit-laptop-3194519/)

Falschmeldungen, populistische Narrative und Verschwörungserzählungen können demokratische Prozesse unserer Mediengesellschaft gefährden und destabilisieren. Mangelnde Kompetenzen im Umgang mit diesen Phänomenen befeuern Misstrauen gegenüber Politik, Wissenschaft und Journalismus und stärken letztendlich antidemokratische Kräfte. Die zwei Fragen, die sich hier aufdrängen, lauten: (1) Was bedeutet es für den Zusammenhalt einer Gesellschaft, wenn die drei Säulen einer gut informierten Öffentlichkeit – Glaubwürdigkeit, Wahrhaftigkeit und Vielfalt der Medien – ins Wanken geraten? (2) Und wie können Jugendliche zur informationellen Resilienz (https://rise-jugendkultur.de/glossar/informationelle-resilienz/) gegenüber Desinformation in digitalen Öffentlichkeiten befähigt werden?

Informationelle Resilienz meint hier:

- sich gegen Falschnachrichten, Hass, Verschwörung etc. widerständig zeigen,
- die Aufgaben und Funktionen der Medien in einer Demokratie verstehen,

- Informationen differenziert beurteilen und auf ihren Wahrheitsgehalt überprüfen, um
- eine fundierte Meinung auszubilden.

Beginnen wir mit der ersten Frage, die den Einfluss der manipulativen Phänomene auf Heranwachsende betrifft.

Warum sind Fake News gefährlich? Einfluss von Desinformationen auf unsere Gesellschaft

Bei *Desinformationen* handelt es sich um Falschinformationen, die darauf ausgerichtet sind, die öffentliche Meinung zu politischen und gesellschaftlichen Themen zu manipulieren. Desinformationen können auf unterschiedliche Art wirken und das Werteverständnis in einer Gesellschaft beeinflussen:

1. Durch Desinformation kann sich der *Trend zur Relativierung der Wahrheit* verstetigen.

Damit ist gemeint, dass Wahrhaftigkeit, also die Suche nach Wahrheit, nicht mehr als Wert (https://rise-jugendkultur.de/glossar/werte/)erscheint: Wenn jede Person sich ihre eigene Wahrheit bastelt, verhindert dies, dass wir uns auf eine gemeinsame Realität beziehen und nach Lösungen suchen können. Mit jemandem, der den Klimawandel bestreitet oder die schweren gesundheitlichen Folgen einer Covid-19-Infektion leugnet, kann man kaum nach Lösungen suchen.

Ob Corona, Brexit oder die HPV-Impfung – wir können uns über Sachverhalte, die wir nicht aus eigener Erfahrung kennen, nur dann eine vernünftige Meinung bilden, wenn Medien über die Fakten seriös informieren und eine entsprechende Einordnung vornehmen. Sich eine Meinung zu bilden, heißt für Hannah Arendt, sich in mehrere Perspektiven hineinversetzen zu können:„ Je mehr solcher Standorte ich in meinen eigenen Überlegungen in Rechnung stellen kann, und je besser ich mir vorstellen kann, was ich denken und fühlen würde, wenn ich an der Stelle derer wäre, die dort stehen, desto besser ausgebildet ist dieses Vermögen der Einsicht (...) und desto qualifizierter wird schließlich das Ergebnis meiner Überlegungen, meine Meinung sein.“(Arendt 2019, S. 61f.). Doch wie kann ich mir die unterschiedlichen Perspektiven vergegenwärtigen? Grundlage hierfür ist zum einen ein vielfältiges Medienangebot, das auf Qualitätsjournalismus sowie Presse- und Informationsfreiheit basiert; zum anderen braucht es eine entsprechende Informations- (https://rise-jugendkultur.de/glossar/informationskompetenz/)bzw. Meinungsbildungskompetenz (https://rise-jugendkultur.de/glossar/meinungsbildungskompetenz/)der Nutzenden, um die verschiedenen

Perspektiven einordnen und bewerten zu können.

2. Desinformation kann des Weiteren zu Verunsicherung und einem erhöhten Bedarf an Informationskompetenz führen.

So zeigen die Ergebnisse der Studie „Werte, Ängste und Hoffnungen" (Grimm et al. 2021), dass sowohl ältere als auch jüngere Bürger*innen zunehmend verunsichert über den Wahrheitsgehalt von Informationen sind und sich bei der Aufdeckung von Desinformation überfordert fühlen. Dass ein Bedarf an schulischer Förderung der Informationskompetenz besteht, zeigt zudem eine Studie im Auftrag der Vodafone Stiftung (Vodafone Stiftung Deutschland 2020), wonach Jugendliche häufig mit Falschnachrichten in Berührung kommen. So werden 76 Prozent der 14- bis 24-Jährigen in Deutschland mindestens einmal pro Woche mit Falschnachrichten konfrontiert. Das sind doppelt so viele wie vor zwei Jahren. Jugendlichen fällt es insbesondere bei Meldungen zu Covid-19 schwer, verlässliche von unseriösen Informationen zu unterscheiden. 85 Prozent der Jugendlichen fordern deshalb, das Thema „Desinformation" in den Lehrplan mit aufzunehmen.

3. Schließlich kann Desinformation auch den Zusammenhalt der Gesellschaft schwächen.

So kann Desinformation zu einer politischen Polarisierung führen, wie es z.B. bei der Wahl von Donald Trump und bei dem Brexit-Referendum der Fall war. Desinformation kann zudem antidemokratische Kräfte stärken, wie z.B. den Rechtspopulismus. Ebenso kann Desinformation das Misstrauen in den Journalismus und die Politik schüren. So schenkt zwar ein Großteil der Bevölkerung den Medien (insbesondere den Öffentlich-Rechtlichen und den Tageszeitungen) nach wie vor Vertrauen, gleichwohl zeichnet sich bei einem bestimmten Teil der Bevölkerung eine Vertrauenskrise und zunehmende Polarisierung ab: Etwa ein Fünftel glaubt den Medien nicht, und ein Viertel unterstellt den Medien, gemeinsame Sache mit der Politik zu machen (vgl. Jackob et al. 2019). Auch die „Langzeitstudie Medienvertrauen" der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (2020) zeigt eine Polarisierung, wobei sich diese im Zuge der Corona-Pandemie wieder abschwächte: 56 Prozent der Bevölkerung ab 18 Jahren meint, man könne den Medien in wichtigen Fragen „voll und ganz" oder „eher" vertrauen. 16 Prozent hingegen sagen, man könne Medien „eher nicht" bzw. „überhaupt nicht" vertrauen, und 28 Prozent „teils, teils". Ein signifikanter Kern an Kritiker*innen, der die etablierten Medien pauschal verurteilt, etwa als „Lügenpresse" oder „Staatsfunk", bleibt demnach weiter bestehen.

Desinformation kann aber nicht nur Demokratien destabilisieren, sie kann auch Leben kosten, wie die Geschichte zur HPV-Impfung in Japan veranschaulicht: Dort leiden Mädchen und Frauen doppelt so häufig an Gebärmutterhalskrebs wie in den USA. 2013 ließ die Regierung deshalb die HPV-Impfung zu. Die Impfquote lag bei 80 Prozent. Studien konnten nachweisen, dass die Rate von Krebsvorstufen an der Gebärmutter bei geschützten Frauen um zwei Drittel niedriger liegt.

Dann tauchten die ersten Fake-Videos auf, in denen angebliche Nebenwirkungen der Impfung zu sehen waren. Sie wurden erst in den sozialen Medien und später auch durch den Rundfunk verbreitet. Die Folge war, dass kaum noch Mädchen und Frauen geimpft wurden. Die Impfquote sank auf *ein* Prozent. Das Risiko, an Gebärmutterkrebs zu erkranken, ist damit wieder deutlich gestiegen (Tauber/Wallenfels 2019). Diese Entwicklung veranschaulicht eindrücklich, dass Desinformation im Internet in das „reale" Leben eingreifen und die Entscheidungsautonomie von Menschen untergraben kann.

Werte, Konflikte und Werthaltung

Wenn zunehmend mehr Desinformationen verbreitet werden, dann hat dies auch Auswirkungen auf das Wertgefüge und die Konflikte in einer Gesellschaft. Bevor diese Wertekonflikte analysiert werden, ist zu klären, was unter Werten zu verstehen ist. Werte lassen sich in einer ersten Annäherung in dreierlei Weise unterscheiden: (1) Etwas *ist* ein Wert (z.B. Freundschaft), (2) etwas *hat* einen Wert (z.B. ein Buch) und es gibt (3) handlungsleitende Werte (z.B. zu anderen ehrlich sein) (vgl. Hubig 1993, S. 133–134). Allgemein lassen sich Werte als Vorstellungen, Ideen oder Ideale verstehen. Sie bezeichnen, was wünschenswert ist, und sind bewusste oder unbewusste Orientierungsstandards und Leitvorstellungen. Für Heranwachsende haben Werte im Wesentlichen drei Funktionen: Werte motivieren Jugendliche in ihrem Handeln, sie beeinflussen ihre Wahrnehmung und sie geben Orientierung für ihr Handeln. Abhängig von dem Entwicklungsstand eines Heranwachsenden, dessen Fähigkeit zur Perspektivenübernahme und zur Selbstrelativierung (dem Absehen von der eigenen Perspektive) kann eine Werthaltung überhaupt erst gebildet werden. Wenn Werte miteinander konkurrieren oder die Werturteile der anderen mit den eigenen in Konflikt geraten, bedarf es der Bereitschaft, sich mit diesen Konflikten auseinanderzusetzen. Dazu ist es notwendig, eine reflektierte Haltung zu entwickeln. Haltungen lassen sich als die DNA einer Wertebildung verstehen, denn die Persönlichkeit und der Charakter eines Menschen bilden sich durch ein werteorientiertes Handeln. Eine Werthaltung zeigt sich im Handeln. Sie erlangt man, indem man sie einübt. In diesem Verständnis ist Haltung ein dynamisches Prinzip, das sich im Laufe der Zeit in das Selbstkonzept eines Menschen einschreibt.

» Um ein selbstbestimmtes Leben in einer digitalen Gesellschaft zu ermöglichen, braucht es eine digitale Öffentlichkeit, die nicht durch Desinformation destabilisiert wird, sondern auf Meinungsfreiheit, Verständigung, Wahrhaftigkeit und dem Aushandeln politischer, sozialer und wirtschaftlicher Interessen beruht.

«

Diese Werte zu sichern, ist Aufgabe der Politik und des Rechtssystems, aber auch der einzelnen Nutzenden. Um mit Wertekonflikten umzugehen, bedarf es einer entsprechenden Werthaltung und Reflexionsfähigkeit: Zum Beispiel sollten Jugendliche dabei unterstützt werden, nicht aus Bequemlichkeit unreflektiert zu konsumieren und nicht darauf zu verzichten, Nachrichten, Mitteilungen oder sonstige Informationen kritisch zu lesen. Jugendlichen sollte vielmehr die Lust daran vermittelt werden, vielfältige Informationen zu suchen, anstatt sich vorschnell aus Bequemlichkeit mit spektakulären Videos, Bildern oder vordergründigen Headlines zu begnügen.

Ein weiterer Wertekonflikt wird sichtbar, wenn man die zeitlichen Ressourcen eines Mediennutzenden in den Blick nimmt: Sich differenziert zu informieren, kostet Zeit, und diese ist in der beschleunigten Lebenswirklichkeit ein knappes Gut. Sensationelle und emotionalisierende Meldungen können, weil sie Aufmerksamkeit auf sich ziehen und schneller konsumierbar sind, in Konkurrenz zu Informationsvielfalt und Informationstiefe stehen. Die algorithmenbasierte Vorschlagsfunktion in sozialen Medien wie *YouTube* sorgt zudem dafür, dass sich die Nutzer*innen immer spektakulärere Videos in Folge ansehen. Es wird ihnen damit schwer gemacht, sich gegen eine solche angetriggerte Sensationssuche zu wehren.

Abb. 3, Gruppenloyalität kann zu einer Schweigespirale führen Quelle (https://www.pexels.com/de-de/foto/mann-in-der-braunen-jacke-die-madchen-in-der-weissen-jacke-tragt-6146931/)

Ein weiterer Konflikt kann die Dynamik einer Schweigespirale in Gang setzen: So stellen Gruppenloyalitäten für Jugendliche sicher, in der Gruppe anerkannt zu werden, gleichzeitig aber

erfordern sie, möglichst keine abweichende Meinung zu vertreten. Dies kann aber in Konflikt mit dem Wunsch nach autonomer und selbstbestimmter Meinungsbildung stehen. So können Diskussionen für einige von der Angst geprägt sein, mit der eigenen Meinung nicht gut anzukommen und in der Gruppe als Außenseiter dazustehen. Für sie stellt sich dann die Frage: Soll ich sagen, was ich denke und wovon ich aufgrund meines Wissenstandes überzeugt bin, auch wenn die Mehrheitsmeinung in der Gruppe dem widerspricht? Der Wunsch, die eigene Überzeugung zu vertreten, kann dem Wunsch der sozialen Eingebundenheit gegenüberstehen. Das Konfliktpotenzial kann zunehmen, je mehr es sich um normativ sensible Themen ihrer Lebenswelt handelt und die Gruppe an rigiden bzw. für sie als absolut gesetzten Meinungen festhält.

» Dreh- und Angelpunkt einer reflektierten Werthaltung ist die Ausbildung einer Informations- und Meinungsbildungskompetenz. Sie ist zudem ein wichtiges Fundament, um die digitale Entwicklung mitzugestalten und eine informationelle Resilienz auszubilden. «

Wie viel Mühe ist mir gute Information wert? Zur Informations- und Meinungsbildungskompetenz

Der Philosoph Bernard Williams hebt in „Wahrheit und Wahrhaftigkeit" (2013) hervor, dass es einer „Untersuchungsinvestition" bedarf, wenn man sich eine Meinung bilden möchte: Das würde bedeuten, „dass eine Information – der Erwerb einer wahren Überzeugung bezüglich einer bestimmten Frage – ein Kostenpunkt sein kann im Hinblick auf Zeit, Kraft, vergeudete Chancen und vielleicht auch Gefährdungen. Hier stellen sich also Fragen wie: , Wieviel Mühe ist es wert, hierüber etwas herauszufinden?'" (Williams 2013, S. 135f.). Das Prinzip der Wahrhaftigkeit als Ausdruck des Willens zur Wahrheit hat schon Gotthold Ephraim Lessing beschrieben. Demnach ist vor allem *die Suche* nach Wahrheit erstrebenswert: „Nicht die Wahrheit, in deren Besitz irgend ein Mensch ist, oder zu seyn vermeynet, sondern die aufrichtige Mühe, die er angewandt hat, hinter die Wahrheit zu kommen, macht den Werth des Menschen. Denn nicht durch den Besitz, sondern durch die Nachforschung der Wahrheit erweitern sich seine Kräfte, worinn allein seine immer wachsende Vollkommenheit bestehet." (Lessing 1778/1979, S. 33).

Williams und Lessings Gedanken leiten über zu der Frage, welche Fähigkeiten im Umgang mit Informationen und bei der Bildung einer fundierten Meinung in einer digitalisierten Gesellschaft erforderlich sind. Hierzu möchte ich ein zweistufiges Kompetenzmodell vorschlagen – das der Information und der Meinungsbildung:

Unter *Informationskompetenz* ist die Fähigkeit zu verstehen, selbstbestimmt Informationen/Nachrichten zu finden, zu erkennen, zu analysieren, Medien und Quellen einzuordnen sowie die Informationen auf ihre Relevanz und ihren Wahrheitsgehalt hin bewerten zu können. Ziel einer solchen Befähigung ist ein souveräner und selbstbestimmter Umgang mit Informationen als Grundlage zur Meinungsbildung und damit zur Handlungsfähigkeit in einer digitalisierten Gesellschaft. Darüber hinaus bedarf es aber auch einer *Meinungsbildungskompetenz* , die über die Informationskompetenz hinausgeht: Sie bezeichnet die Fähigkeit, Informationen in einen Kontext einzuordnen und zu bewerten sowie damit verknüpfte gesellschaftliche und ethische Fragestellungen zu reflektieren. Ziel ist es, einen eigenen Standpunkt bzw. eine Haltung zur Gesellschaft und zur Welt zu entwickeln, die durch Wahrnehmen, Urteilen und Empfinden zustande kommt (vgl. Grimm 2019). Meinungsbildung wird dabei als ein Prozess verstanden, in dem die Beurteilung der erhaltenen Informationen und der damit verknüpften Sachverhalte immer wieder überprüft wird. Meinungsbildungskompetenz basiert auf der Informationskompetenz und erfordert zudem die Fähigkeit des Zuhörens sowie die diskursive Auseinandersetzung mit den Meinungen anderer. Im Zuge des digitalen Wandels sind diese Kompetenzen eine wichtige Voraussetzung für die Entwicklung eines Ethos der Wahrhaftigkeit und der Wertschätzung der Demokratie. Wie man sich Meinungsbildungskompetenz aneignen kann, zeigen beispielsweise die für Schulen entwickelten Arbeitsmaterialien „Ethik macht klick. Meinungsbildung in der digitalen Welt“ (Grimm et al. 2020). Sie verdeutlichen anhand einer medienethischen Roadmap, wie Heranwachsende für das Thema der Meinungsbildungskompetenz sensibilisiert und für den Umgang mit Desinformation fit gemacht werden können.

veröffentlicht am 05.10.2021

Literaturverzeichnis

Arendt, Hannah (2019). Wahrheit und Politik. In: Dies., Wahrheit und Lüge in der Politik. München: Piper, S. 44–92.

Czieslik, Björn (2020). Ex-US-Präsident Barack Obama beunruhigt die Spaltung der Gesellschaft. www.turi2.de/aktuell/zitat-ex-us-praesident-barack-obama-beunruhigt-die-spaltung-der-gesellschaft/ (http://www.turi2.de/aktuell/zitat-ex-us-praesident-barack-obama-beunruhigt-die-spaltung-der-gesellschaft/)[Zugriff: 20.08.2021]

Grimm, Petra (2019). Haltung in einer digitalisierten Kindheit. Die Perspektive der narrativen Ethik. In: Stapf, Ingrid/Prinzing, Marlis/Köberer, Nina (Hrsg.), Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend. Baden-Baden: Nomos, S. 85–99.

Grimm, Petra/Neef, Karla/Kirste, Katja/Kimmel, Birgit/Rack, Stefanie (2021). Ethik macht klick. Meinungsbildung in der digitalen Welt. Desinformation – Fake News – Verschwörungserzählungen. Arbeitsmaterialien für Schule und Jugendarbeit. www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/lehre/ethik_macht_klick/bilder/klicksafe_handbuch(http://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/lehre/ethik_macht_klick/bilder/klicksafe_handbuch)[Zugriff: 23.08.2021]

Grimm, Petra/Müller, Michael/Trost, Kai Erik (2021). Werte, Ängste, Hoffnungen. Das Erleben der Digitalisierung in der erzählten Alltagswelt. Baden-Baden: Nomos.

Hubig, Christoph (1993). Technik- und Wissenschaftsethik. Ein Leitfaden. Berlin, Heidelberg, New York: Springer-Verlag.

Jackob, Nikolaus et al. (2019). Medienvertrauen im Zeitalter der Polarisierung. Mainzer Langzeitstudie Medienvertrauen 2018. In: Media Perspektiven 5/2019, S. 210–220.

Johannes Gutenberg-Universität Mainz (2021). Langzeitstudie Medienvertrauen, Forschungsergebnisse der Welle 2020. https://medienvertrauen.uni-mainz.de/forschungsergebnisse-der-welle-2020-3/(https://medienvertrauen.uni-mainz.de/forschungsergebnisse-der-welle-2020-3/)[Zugriff: 17.08.2021]

Lessing, Gotthold Ephraim (1979). Theologiekritische Schriften III. Werke, hrsg. v. Herbert G. Göpfert, Band 8. München: Hanser Verlag.

Tauber, Jonas/Wallenfels, Matthias (2019). Folgenreiche Fake News. HPV-Impfung in Japan verteufelt. In: Ärzte Zeitung online, 06.03.2019. www.aerztezeitung.de/Medizin/HPV-Impfung-in-Japan-verteufelt-314004.html(http://www.aerztezeitung.de/Medizin/HPV-Impfung-in-Japan-verteufelt-314004.html)[Zugriff: 22.08.2021]

Vodafone Stiftung Deutschland gGmbH (Hrsg.)(2020). Die Jugend in der Infodemie. Eine repräsentative Befragung zum Umgang junger Menschen in Deutschland mit Falschnachrichten während der Coronakrise. Dezember 2020. www.vodafone-stiftung.de/wp-content/uploads/2020/12/Studie-Vodafone-Stiftung-Umgang-mit-Falschnachrichten.pdf (http://www.vodafone-stiftung.de/wp-content/uploads/2020/12/Studie-Vodafone-Stiftung-Umgang-mit-Falschnachrichten.pdf)[Zugriff: 24.09.2021]

Williams, Bernard (2013). Wahrheit und Wahrhaftigkeit. Aus dem Amerikanischen von Joachim Schulte. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Die Textteile (nicht die Bilder) des Artikels Wertekonflikte und Meinungsbildung von Jugendlichen

in digitalisierten Öffentlichkeiten von Petra Grimm sind lizenziert mit CC BY-ND 4.0.

Zitationsvorschlag

Petra Grimm 2021: Wertekonflikte und Meinungsbildung von Jugendlichen in digitalisierten Öffentlichkeiten. Im Rahmen des Projektes RISE - Plattform für Jugendkultur, Medienbildung und Demokratie
Online verfügbar: https://rise-jugendkultur.de/artikel/wertekonflikte-und-meinungsbildung-von-jugendlichen-in-digitalisierten-oeffentlichkeiten/

Online verfügbar: https://rise-jugendkultur.de/artikel/wertekonflikte-und-meinungsbildung-von-jugendlichen-in-digitalisierten-oeffentlichkeiten/

RISE ist ein Projekt des JFF. Der Aufbau der Plattform wurde in den Jahren 2019 bis 2021 gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien.