

Ulrich Tausend: re:publica 2015 – Erfahrungsbericht eines Medienpädagogen

Beitrag aus Heft »2015/03: Digitale Medienwelt: Werte und Verwertung«

Was das Internet mit der Gesellschaft macht und was die Gesellschaft mit dem Internet anstellen kann – um diese Fragen zu diskutieren, treffen sich jedes Jahr Tausende zur Konferenz re:publica in Berlin. Im Mai 2015 waren es 7.000 Gäste (44 % davon weiblich) aus 60 Ländern, die in drei Tagen auf 17 Bühnen 850 Speakerinnen und Speakern gelauscht haben. Allerdings habe ich von dem zentralen Thema Finding-Europe leider nicht viel mitbekommen. Das lag zum einen am re:learn-Track, in welchem Kinder selbst erklärten, wie man mit der Suchmaschine fragFINN sucht. Daneben habe ich Visionen über ein total überwachtes Bildungssystem gehört und Diskussionen über netzpolitische Bildung mit YouTube gelauscht. Zum anderen lag es daran, dass ich selbst an zwei Vorträgen, an sogenannten Sessions, beteiligt war und deren Vor- und Nachbereitung einiges an Aufmerksamkeit gekostet hat. Für die re:publica lässt man sich schließlich besser etwas Außergewöhnliches einfallen. So fand unsere Präsentation zum Thema Stadtplanungs-Beteiligungsprojekte mit dem Spiel Minecraft direkt im Spiel statt und es entstand während der Konferenz ein ‚Konferenzzentrum der Zukunft‘.

In Zukunft soll übrigens auch die re:publica selbst weiterentwickelt werden, es soll eine Art Ableger für die Jugend entstehen: TINCON; auch dort wird Minecraft mit vertreten sein. Spontan ergab sich für mich schließlich auch noch die Möglichkeit, meine Idee eines Lightpainting- Weltrekordes während der ‚Closing Session‘ zu realisieren. So konnte ich die Konferenz mit Blick auf 2.500 Lichter beschließen. Aber selbst damit ist die inhaltliche Beschäftigung mit der Konferenz für mich jetzt nicht vorbei.

Denn einige Sessions wurden gefilmt und können auf www.re-publica.de abgerufen werden.