

informiert  
bietet  
liefert

PädagogInnen über aktuelle Kinofilme  
Diskussionsansätze auf Grundlage der Lehrpläne  
thematische und ästhetische Hintergrundinformationen zur Filmbesprechung

## The Social Experiment

**Produktion:** Gipfelstürmer Film GmbH (Andreas Schlieter, Kai Steinmetz, Pascal Schröder und Raffaella Kraus). **Regie:** Pascal Schröder. **Drehbuch:** Raffaella Krauss, Pascal Schröder. **Produktion:**. **Kamera:** Daniel Schua. **Schnitt:** Zenon Kristen. **Musik:** Oliver Jensen. **Ton:** Michael Manzke, Lennart Bollmann. **Szenenbild:** Iris Trscher-Lorenz. **Animation/VFX:** Dan Weigl, Marco Numoz, Kai Steinmetz, Marco Del Bianco. **Besetzung:** Marven Gabriel Suarez-Brinkert (Adrian), Raffaella Kraus (Iris), Emilia Djalili (Nancy), Marion von Stengel (KIRA), Claudiu Mark Draghici (Kai), Elmo Anton Stratz (Dustin), Gustav Strunz (Luke), Thapelo Mashiane (Neil). **Kinostart:** 27.10.2022. **Verleih:** Gipfelstürmer Film GmbH. **Vertrieb:** TOBIS Film GmbH. **Länge:** 97 Min. **FSK:** ab 12 Jahren.

### IKF-Empfehlung:

|          |   |
|----------|---|
| Klassen: | Sekundarstufe I/II (Klasse 7-10)<br>Förderschule  |
| Fächer:  | Sozial-/Gemeinschaftskunde<br>Ethik<br>Medien und Kommunikation                             |
| Themen:  | Social Media/Influencer<br>Psychologie<br>Peer Groups<br>Identitätssuche<br>Erwachsenwerden |



### Handlung

---

Adrian ist 16 und ein angehender Social-Media-Star. Gemeinsam mit seiner Freundin Nancy und seinen besten Freunden Neil, Dustin und Luke will er an einem lukrativen Gewinnspiel in einem Escape Room in Hamburg teilnehmen. Doch das vermeintliche Abenteuer wird zum Albtraum: der Escape Room entpuppt sich als Forschungseinrichtung, in dem verhaltensanalytische Experimente durchgeführt werden. Die Gruppe wird von den Wissenschaftler:innen Iris und Kai in Extremsituationen geschickt und manipulativ auf die Probe gestellt, um an ihnen die Möglichkeiten der künstlichen Intelligenz Kira zu testen. Kira wird mit sämtlichen Social-Media-Daten der Jugendlichen gefüttert und nutzt diese aus, um sie mit ihren Problemen, Ängsten und Sorgen zu konfrontieren und so voneinander zu isolieren. Schockiert muss Adrian erkennen, dass er durch sein Streben nach Aufmerksamkeit die Probleme seiner besten Freunde ignoriert hat: Nancy verzweifelt daran, dass ihre Mutter gestorben ist und der unbeliebte Luke hat mit der häuslichen Gewalt seines Vaters zu kämpfen. Adrians Selbstbild gerät noch mehr ins Wanken, als er erfährt, dass Nancy und Neil sich geküsst haben, und dass er gar nicht so beliebt ist, wie er geglaubt hat.

Doch nicht nur die Freunde stellen sich selbst in Frage, denn als Reaktion auf das unerwartete Verhalten der Proband:innen verschärft Kira die Regeln, übernimmt die Kontrolle und schreckt auch vor einem tödlichen Ausgang nicht mehr zurück. Grund genug für die Wissenschaftlerin Iris, ihre Überzeugungen zu überdenken, die Seiten zu wechseln und sich als neue Spielteilnehmerin den Jugendlichen anzuschließen. Doch Kai hat Gefallen an dem morbiden Spiel gefunden und beharrt unbarmherzig auf der Vollendung des Experiments. Zur Schlüsselfigur im Kampf gegen Kai und Kira wird ausgerechnet der bodenständige Dustin. Denn die größte Waffe der Freunde ist ihr Zusammenhalt und Kira hat eine entscheidende Schwäche.

## **THE SOCIAL EXPERIMENT im Schulunterricht**

---

Der Jugendthriller verknüpft Elemente gängiger Genres mit einer Vielzahl aktueller Themen und einer hochmodernen Virtual Reality LED-Technik. Regisseur Pascal Schröder setzte bei seinem Film zusammen mit seinem Team, der Drehbuchautorin und Darstellerin Raffaella Kraus sowie den Produzenten Andreas Schlieter und Kai Steinmetz von GIPFELSTÜRMER FILM, als einer der ersten deutschen Regisseure auf die Vorteile dieser Technologie, die man bislang allenfalls aus amerikanischen Serien wie „The Mandalorian“ kannte. Dabei wird der altbekannte Greenscreen durch große LED-Leinwände ersetzt, was es möglich macht, in wenigen Drehtagen mit verhältnismäßig kleinem Budget realistisch wirkende Szenerien auf dem Mond, in der Wüste oder in einer Eislandschaft zu realisieren.

Die Story gleicht einer fast dystopischen Zuspitzung aktueller Social Media-Entwicklungen und lässt Vergleiche mit Problemlagen zu, die für Kinder und Jugendliche als „digital natives“ besonders relevant sind: die zunehmenden Abhängigkeiten von Social Media-Plattformen, Filterblasen und die Ausbeutung privater Daten, die in den falschen Händen zu Waffen werden können, die neuen Herausforderungen für zwischenmenschliche Beziehungen durch umfassende Verlagerungen ins Virtuelle bis hin zu den verheerenden Folgen von Mobbing und Vorverurteilungen.

Die hier empfohlene Arbeit mit dem Film gliedert sich in drei Bereiche: eine Rekapitulation der wesentlichen inhaltlichen Aspekte zur Schulung des kognitiven Filmverstehens, eine Analyse der Anfangssequenz sowie eine Beschäftigung mit zwei wesentlichen Motiven, die das zentrale Filmthema „Social Media“ betreffen: „Virtual“ vs. „Real Life“ sowie „Schwarz und Weiß“. Verschiedene Screenshots aus dem Film sollen dabei helfen, sich auch mit der Bildsprache auseinanderzusetzen. Kurze Analysen zu den benutzten Screenshots finden sich als Anregung auf zwei gesonderten Seiten am Ende, so dass die Aufgabenblätter direkt als Arbeitsmaterial benutzt werden können.

### **1) Inhalt und kognitives Filmverstehen**

Zur Aneignung und Rekapitulation der Handlung können die Schüler:innen zunächst die Hauptfiguren näher charakterisieren und wesentliche inhaltliche Punkte und Gestaltungsmerkmale erarbeiten. Der gegenseitige Austausch in der Gruppenarbeit kann für die vertiefende Beschäftigung mit dem Film und seinen thematischen Schwerpunkten besonders hilfreich sein.

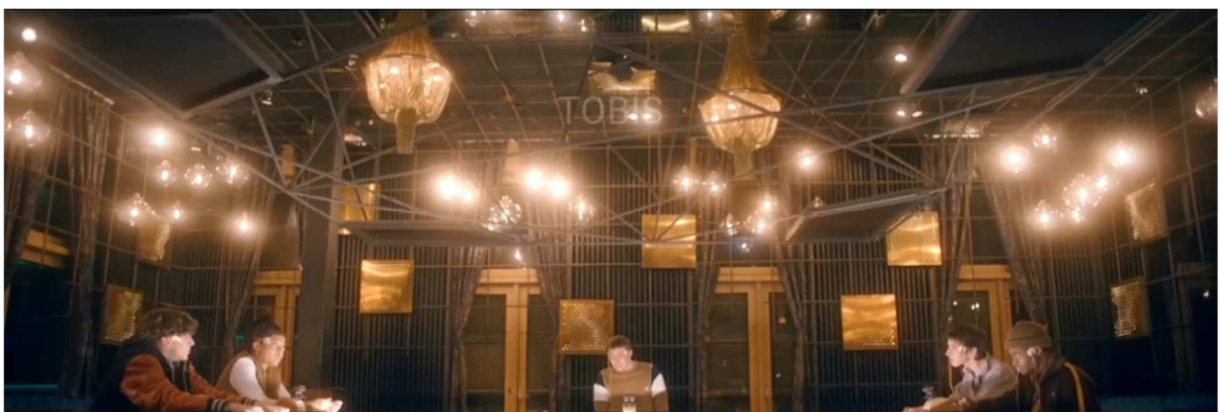
## 1) Aufgaben: Inhalt und kognitives Filmverstehen

- Die Gruppe der jugendlichen Protagonist:innen setzt sich aus sehr verschiedenen Charakteren zusammen: Adrian, Dustin, Luke, Nancy und Neil. Beschreibe drei von ihnen genauer: Was zeichnet sie aus, welche Szenen sind für sie wichtig und wie entwickeln sie sich im Laufe des Films?
- Mit welchem dieser Charaktere kannst du dich selbst am besten identifizieren und warum?

- Der Hauptprotagonist Adrian macht durch das „Experiment“ eine besondere Entwicklung durch. Beschreibe diese Entwicklung und nenne Momente im Film, die hierbei besonders wichtig sind.



- Hältst du ein Szenario mit einer künstlichen Intelligenz, wie es der Film darstellt, in naher oder ferner Zukunft für realistisch? Bitte begründen!
- In echten Escape Rooms müssen Gruppen in der Regel spielerisch kooperieren oder gemeinsam Rätsel lösen, um den Ausgang zu finden. Wie funktionieren die Escape Rooms im Film? Nenne zwei Beispiele!
- Wenn der Film eine Kernaussage als Botschaft hat – wie würdest du diese in einem Satz zusammenfassen?
- Sieh dir folgendes Bild aus der „Wahrheit-oder-Strom-Challenge“ genauer an. Die Bildkomposition, die Ausstattung, die Kameraperspektive und weitere Merkmale sagen viel über die Rolle der Jugendlichen in diesem Experiment aus. Untersuche und interpretiere diese Darstellung!



*(Screenshot-Analyse: S. 9, Abb. 1)*

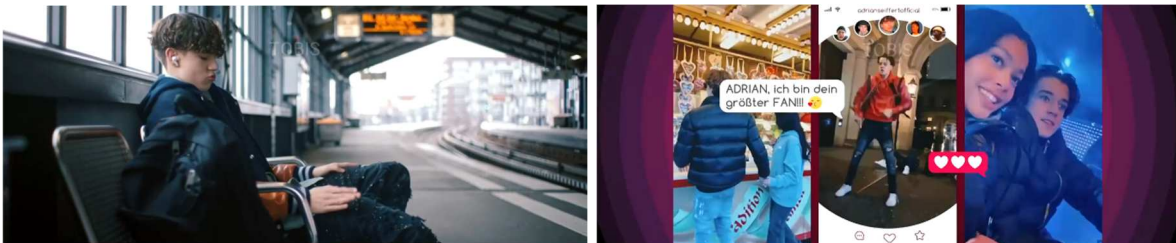
## 2) Die Anfangssequenz

Dass der Film in seinem ersten Bild keine Menschen oder etwas anderweitig Reales zeigt, sondern Messenger-Nachrichten, spiegelt Adrians Wahrnehmung wieder, in der die Smartphone-Oberfläche und Social Media-Aktivitäten zum Lebensmittelpunkt geworden sind: „Mit nur 10 Likes kann ich dich besser einschätzen als dein Klassenkamerad. Mit 70 Likes weiß ich mehr über dich als dein bester Freund“, sagt Kiras Stimme prophetisch und kommt dabei in einer unschuldig-kindlichen pinken Grafik daher.

Was Adrian abgesehen von der Dauer-Berieselung mit virtueller guter Laune so beharrlich bei der Stange hält, wird ebenfalls bald klar: eine fiktive KI namens YUMA teilt ihm mit, dass sein neuestes Tanzvideo um 20 % erfolgreicher sei als seine bisherigen. Selbst als Adrian dann seine Freunde trifft, dient die soziale Interaktion schon wieder nur einem Social Media-Zweck: das nächste Tanzvideo muss gedreht werden. Und als Nancy sich ihm nähert, lässt sich Adrian lieber von zwei Groupies ablenken, die ein Selfie mit ihm machen wollen.

## 2) Aufgabe: Analyse der Anfangssequenz

- Schau dir die Anfangssequenz genauer an – bis zur 6. Minute bei der Ankunft der Freunde in der „Escape Room-Zentrale“. Was passiert, wie werden Adrian und seine Freunde vorgestellt und was sagen die Bilder über sie aus? Benutze zur Unterstützung auch diese beiden Screenshots:



(Screenshot-Analysen: S. 9, Abb. 2/3)

- Die Sequenz zeigt viel Spaß und eine sympathische Gruppe von Jugendlichen, gibt aber auch schon kleine Hinweise auf unterschwellige Probleme und „Schieflagen“, die später im Film noch wichtiger werden. Welche sind das?
- Gibt der Film hier ein realistisches Bild von jugendlichen Freunden und ihrer Social-Media-Präsenz ab, in dem du dich selbst wiederfinden könntest? Bitte begründen!

### 3) Virtuell vs. „Real Life“

Die futuristische Welt der als Escape Rooms getarnten Forschungseinrichtung ähnelt Laborarstellungen in Comicverfilmungen: Immer wieder sehen wir den Forscher:innen über die Schultern auf ihre Überwachungs-Bildschirme, mit Live-Bildern, Statistiken, Persönlichkeitsprofilen und Live-Berechnungen.

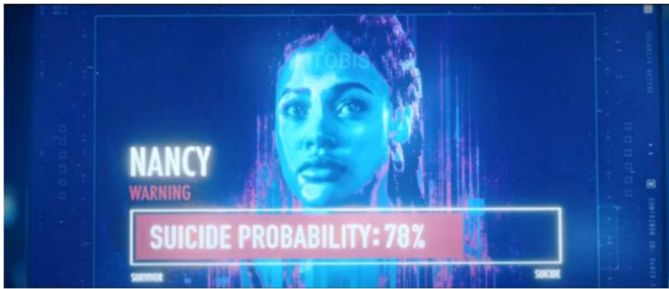


Diese Perspektive wirkt wie eine „Hinterbühne“, die sich hinter den bunten Gute-Laune-Oberflächen auf Adrians Smartphone verbirgt. Im Labor sehen wir die Algorithmen und kühlen Berechnungen, mit denen die Zielgruppe zu kommerziellen Spielbällen degradiert werden, ohne dass sie selbst etwas davon merken sollen. Dementsprechend kühl und schattenhaft sind die mit Bildschirmen gespickten Räume und ihre Nutzer in Szene gesetzt.

Dabei macht der Film an verschiedenen Stellen deutlich, dass im „real life“ der fünf Freunde Missverständnisse und unausgesprochene Konflikte schlummern, die im starken Kontrast dazu stehen, wie sie sich vordergründig oder in ihren Selfie-Videos präsentieren. Kira bringt diese Konflikte schonungslos ans Licht, um die Proband:innen voneinander zu isolieren: So erfährt der „Choleriker“ Luke schon in der ersten Challenge, dass sämtliche seiner Freunde ihn auswählen würden, wenn sie jemanden in einem brennenden Haus zurücklassen müssten. Später erzählt er Neil in einem vertrauten Gespräch von der häuslichen Gewalt seines Vaters – es scheint sich bislang nur niemand dafür interessiert zu haben.

Oft sind es die scheinbar harmlosen oder beiläufigen Verhaltensweisen und Kommentare, die im Film die sprichwörtliche zerstörerische Lawine auslösen: als Luke in einer Wüstenlandschaft gefangen ist, erklärt er sich dazu bereit, einem seiner Freunde einen Arm zu brechen und sein größtes Geheimnis zu verraten. Für etwas Wasser und einen Ausweg verrät er Kira, dass Neil und Nancy sich geküsst haben – eine Information, die Kira sofort ausnutzt und Adrian zuspiziert, um den gewünschten Konflikt herbeizuführen.

Isoliert in einer Kammer aus symbolträchtigem roten Licht wird Adrian noch mit weiteren unangenehmen Wahrheiten konfrontiert: seine Freundin Nancy wurde durch den Tod ihrer Mutter völlig aus der Bahn geworfen, doch als sie sich hilfeschend an ihn wenden wollte, hatte er nicht zugehört und stattdessen von einem Auto geschwärmt, dass er zum Geburtstag bekommen würde. Erst als Kira ihm sein Verhalten erneut vor Augen führt, beginnt Adrian, die Folgen seiner Selbstbezogenheit zu reflektieren. Diese gehen so weit, dass Nancy suizidgefährdet an einem Abgrund steht – eine Schlüsselszene, die die Wissenschaftlerin Iris sogar dazu bewegt, die Seiten zu wechseln. Als Kira Adrian dann auch noch negative Kommentare über sich und seine vermeintlich so erfolgreichen Videos vorführt, bricht sein Selbstbild vom allseits beliebten zukünftigen Star in sich zusammen.



Wendepunkt in der Mitte des Films: Nancy steht suizidgefährdet an einem Abgrund und Kira berechnet aus den ihr zu Verfügung stehenden Informationen die Wahrscheinlichkeit, dass sie springt.

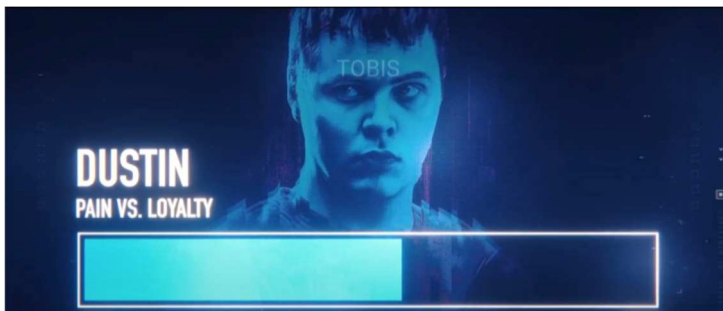
### 3) Aufgaben: Virtuell vs. „Real Life“

- Welche Konflikte zwischen den Jugendlichen tauchen im Film auf und wo liegen die Gründe dafür?
- Im Experiment versucht Kira auf verschiedene Weise, die Freundschaft innerhalb der Gruppe zu zerstören. Nenne drei Beispiele!
- Die Jugendlichen bekommen es mit Extremsituationen zu tun, die viel mit dem Körper und seiner Verletzlichkeit zu tun haben. Nenne drei Beispiele und suche nach Gründen, warum Körperlichkeit im Film wichtig ist.
- Was wären die Konsequenzen, wenn deine eigenen Social Media-Aktivitäten – Surf-Verhalten, Likes, Kommentare, Videos – für alle sichtbar wären?
- Stell dir vor, jemand äußert diese These: *„Soziale Medien und Influencer-Videos sind unecht, die entscheidenden Fragen im Leben stellen sich nur im „real life“.“* Schreibe deine Meinung dazu!
- Bewerte den Film mit einer kleinen Filmkritik. Wie beurteilst du das Schauspiel, die visuellen Effekte, den Spannungsaufbau, die Glaubwürdigkeit und die Auseinandersetzung des Films mit dem Thema Social Media?

#### 4) „Schwarz“ und „Weiß“?

Die gesichtslose künstliche Intelligenz Kira erinnert mit ihren bis ins Sadistische reichenden Manipulationen und ihrer süffisanten, betont freundlichen Stimme an altbekannte Antagonisten verschiedener Genreklassiker – vom Computer HAL in Stanley Kubricks 2001 – ODYSSEY IM WELTRAUM (1968) und der Schlange Kaa in Wolfgang Reithermans DAS Dschungelbuch (1967) bis hin zu Jigsaw in James Wans SAW (2004), der seine Opfer in Folter-Räumen mit ihren Schwächen und Sünden konfrontiert.

In THE SOCIAL EXPERIMENT nutzt Kira die Social-Media-Daten der Jugendlichen aus, um sich ihnen als einzig wahre Vertraute anzubiedern, sie voneinander zu isolieren und von ihr abhängig zu machen. Mit dem erklärten Ziel, herauszufinden, ob aus besten Freunden Mörder werden können, werden aus ihren Daten personalisierte Spiel-Levels maßgeschneidert, die nach Kiras Berechnungen zur Katastrophe führen müssen. Doch eine bestimmte Eigenschaft wird Kira zum Verhängnis: sie kennt nur „schwarz“ und „weiß“ – eine Analogie zu dem Umstand, dass auch der intelligenteste Computer nur Einsen und Nullen verarbeiten kann.



Dementsprechend vereinfacht sind Kiras Persönlichkeitsprofile, mit der sie die ProbandInnen auf vermeintlich berechenbare und somit verwertbare „User“ reduziert: „der Egoist“, „die Lügnerin“, „der Choleriker“, „der Empathische“ und „der Mitläufer“. Verhalten sich die Versuchskaninchen nicht so wie

berechnet, verschärft Kira mit Kais Hilfe die Regeln, wird dadurch immer mächtiger und geht schließlich so weit, dass selbst der Tod der Jugendlichen zu einer Option wird. Erst als Dustin mit Iris' Hilfe seinen eigenen Tod vortäuscht, wird er für Kira unsichtbar, weil er nicht mehr in ihre polarisierende Programmierung passt – so kann er sich unbemerkt ins Rechenzentrum schleichen und Kira seinerseits manipulieren. Am Ende ist Kira dann sprichwörtlich mit einem „Oxymoron“ aus dem echten Leben überlastet: der Hassliebe zwischen Adrian und Luke, die in keinen Algorithmus passt.

## 4) Aufgaben: „Schwarz“ und „Weiß“?

- Die künstliche Intelligenz Kira kennt nur „schwarz“ oder „weiß“, was sich auf viele Themen übertragen lässt: Freunde oder Feinde, Leben oder Tod, gewinnen oder verlieren. Nenne Beispiele aus dem Film, die diesem Prinzip entsprechen und analysiere diesbezüglich diese drei Screenshots!



*(Screenshot-Analysen: S.10, Abb. 4/5)*

- Wie können sich die Jugendlichen von Kai und der künstlichen Intelligenz Kira befreien und welche Charaktereigenschaften sind dabei entscheidend?
- Was glaubst du: Können die Rechenzentren, die hinter den bekannten Internet-Plattformen stecken, sogar schon heute menschliches Verhalten so berechnen, wie es Kira im Film tut?
- Die Jugendlichen geraten in lebensgefährliche Situationen, werden beinahe voneinander getrennt und sogar ein Selbstmord kann gerade noch verhindert werden. Wer oder was trägt Schuld daran?
- Der Begriff „Filterblase“ beschreibt das Phänomen, wenn jemand eine eingeschränkte Wahrnehmung bekommt, weil ihm im Internet nur noch die für ihn passenden (oder lukrativen) Informationen präsentiert werden. Inwiefern kann man den Begriff auf den Film anwenden?
- Pascal Schröder, der Regisseur von THE SOCIAL EXPERIMENT, weist im Presseheft zum Film auf eine Studie hin, die zum Ergebnis kommt, dass die großen Social Media-Plattformen Depressionen fördern und zu Abhängigkeit führen können. Wie bewertest du diese These und wo findet sich das im Film wieder?
- Der Film endet mit einer Wendung, als die vermeintlich freie Iris plötzlich bei einem Straßenzauberer auf „Kira – Level 2“ stößt. Ein guter Schluss oder hätte dir ein Happy End besser gefallen? Bitte begründen!



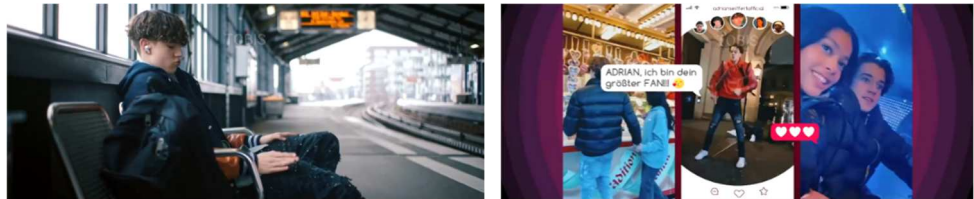
## Screenshot-Analysen:

### Aufgabe 1) Abb. 1



Eine Mischung aus Lügendetektor und dem Spiel „Dominion“ in Irvin Kershners James-Bond-Film SAG NIEMALS NIE (1983): die Freunde werden an Stromkabel angeschlossen, müssen intime Fragen über ihre gegenseitigen Beziehungen beantworten und werden bei Falschaussagen mit Stromschlägen malträtirt. Werden die Schmerzen zu groß, können sie mit einem speziellen Hebel die Stromstärke auf ihre Freunde verteilen. Die Kamera-Totale und die senkrechten Trennlinien unterstützen die geplante Isolation und Grüppchen-Bildung, wie auch die zentrale Rolle des bodenständigen Dustin. Das Gestänge, die goldenen Spiegel und die grellen Lichter zeugen von Symbolkraft: ein Spinnennetz mit verlockendem Glamour und Rundum-Beleuchtung; die ahnungslosen Freunde werden zu unbedeutenden Gefangenen und können nur noch reagieren.

### Aufgabe 2) Abb. 2/3



Die Anfangssequenz, in der Adrian als zentrale Figur etabliert wird, betont einen starken Kontrast: immer wieder teilt sich das Bild zu einer Collage aus Adrians bunten Social-Media-Welten mit lustigen Selfie-Videos, Live-Kommentaren und gegenseitigen – natürlich positiven – Bewertungen. Im Gegenschnitt sehen wir die triste Real-Life-Umgebung des Bahnhofs, wo er alleine sitzt, auf den Zug wartet und mit Musik auf den Ohren seine Michael-Jackson-Moves übt. Auch der Bahnhof ist in Filmen häufig ein symbolischer Ort: er versinnbildlicht eine Suche nach Richtung und Orientierung oder eine Sehnsucht nach Veränderung. Adrian wird hier als „Einzelmensch“ in der „physischen Realität“ vorgestellt, der sein soziales Netzwerk immer auf dem Smartphone dabei und für seine Umgebung keine Augen mehr hat. Vom Warten auf der Bank und der Bahnfahrt bis zum Treffen mit seinen Freunden – Adrians Wahrnehmung gleicht einer Weltflucht hinein in Musik, Fun und Selbstbespiegelung.

## Aufgabe 4) Abb. 4/5



Nancy und Neil bei der „Mond-Challenge“: es gilt eine Sauerstoffflasche zu finden, die dann aber nur für eine Person ausreicht. Egoismus kostet einen von ihnen das Leben, Kooperation womöglich beiden. „Schwarz“ und „Weiß“ prägen das Bild, die beiden Freunde werden sowohl vom Rest der Welt als auch voneinander räumlich getrennt. Die Erde ist symbolträchtig geteilt in Licht und Schatten, doch eine horizontale Verbindungslinie am Horizont verheißt noch Hoffnung.



Zwei Türen für fünf Freunde – das Escape Room-Spiel ist von Beginn an auf Spaltung ausgelegt. Passend zu Kiras Schwarz-Weiß-Ideologie sind Yin und Yang getrennt. Dazu die Bildkomposition mit der Grüppchenbildung, Adrian als isolierte Figur im Lichtkegel und die lichtdurchflutete verschneite Berglandschaft, die mit buddhistischen Motiven wie Erkenntnis und Weisheit assoziiert werden kann.



Zentrierte Frontalansichten wirken im Film fast immer bedrohlich, weil unsere Augen keinen Fluchtweg sehen. Kai ist hier der Alleinherrscher des Labors, der Blick in Richtung Kamera involviert die Zuschauer:innen und erinnert sie daran, dass auch sie zur Zielgruppe von Algorithmen und Datenverwertung gehören. „Schwarz“ und ein bisschen „Weiß“ dominieren, Kais Mitarbeiter sind nur anonyme, ausführende Gestalten.

## Lehrplanbezüge

---

Im Folgenden möchten wir auf einige mögliche Lehrplanbezüge hinweisen, beispielhaft aus den aktuellen Lehrplänen in Rheinland-Pfalz (<https://lehrplaene.bildung-rp.de>). Der Film ist selbstverständlich auch im Rahmen vergleichbarer Lehrpläneinheiten anderer Jahrgangsstufen, Schularten und Bundesländer einsetzbar.

### Gemeinschaftskunde/Gesellschaftslehre:

| Klassen | Themenschwerpunkte   |
|---------|--|
| 7/8     | <p><i>Thema 8: Mädchen und Jungen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rollenbilder und geschlechtsspezifische Erziehung</li> <li>• Mädchen und Jungen in ihren Lebenswelten</li> </ul> <p><i>Thema 10: Mediale Welten und Kommunikation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mediennutzung</li> <li>• Medien als Manipulateure</li> </ul> |
| 10      | <p>Thema 4: Gesellschaft der Zukunft</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leben und Versorgung</li> <li>• Medien als Manipulateure</li> </ul>  |

### Ethik:

| Klassen      | Themenschwerpunkte  |
|--------------|---|
| 7/8          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Idealisierung primärer Bezugspersonen</li> <li>• Konkurrierende Ansprüche von Ideal und Wirklichkeit</li> <li>• Leidenserfahrungen und Idee des guten Lebens</li> <li>• Lebensideale</li> </ul>  |
| Förderschule | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ich als Individuum:</i><br/>2.1 Was ich gerne habe, 7.1 Befreundet und Verliebt sein, 8.1 Erwachsen werden</li> <li>• <i>Soziale Beziehungen und Strukturen:</i><br/>1.2 Jeder ist anders, 3.2 Manches gelingt gemeinsam besser</li> <li>• <i>Lebensorientierung und Verantwortung:</i><br/>1.3 Wer ist für mich da?, 7.3 Wir erleben Glück und Leid</li> </ul> |

### Medien und Kommunikation:

| Klassen | Themenschwerpunkte   |
|---------|--|
| 6/7/8   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernfeld A1: Kommunikation im Wandel der Zeit</li> </ul>  |
| 9/10    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernfeld A6: Kommunikationsmodelle</li> <li>• Lernfeld B6: Kommunizieren im Internet</li> </ul> |

## Literatur und Webtipps

---

*Zum Film:*

<https://tobis.de/titel/the-social-experiment>  
<https://www.gipfelstuermer-film.com/about-tse>

*Weiterführend zum Thema Soziale Netzwerke / Influencer:*

- Ole Nymoen, Wolfgang M. Schmitt: *Influencer: Die Ideologie der Werbeköpfe*. Berlin: Suhrkamp 2021
- *Bedeutung von Influencer Marketing in Deutschland 2017. Eine Studie im Auftrag von BVDW und INFLURY*, Berlin 1017
- *Digitalisierte Jugend*. TV Diskurs 85 / 3/2018. Berlin: Herbert von Halem Verlag.  
<https://mediendiskurs.online/heft/digitalisierte-jugend/>
- *Künstliche Intelligenz – Was kann sie wirklich?* TV Diskurs 85 / 3/2018.  
Berlin: Herbert von Halem Verlag.  
<https://mediendiskurs.online/beitrag/kuenstliche-intelligenz-was-kann-sie-wirklich/>
- *Mehr als Kommunikation - Mediennutzung in der digitalen Welt*.  
TV Diskurs 85 / 3/2018. Berlin: Herbert von Halem Verlag.  
<https://mediendiskurs.online/beitrag/kuenstliche-intelligenz-was-kann-sie-wirklich/>
- *Eva Maria Lürrike: Generation Z und die heile Welt auf Instagram*.  
In: TV Diskurs 91 / 1/2020, S. 10-11. Berlin: Herbert von Halem Verlag.  
<https://mediendiskurs.online/beitrag/generation-z-und-die-heile-welt-auf-instagram/>