

# Chancen der Digitalisierung in der Politischen Bildung



Jahrbuch 2023/2024

**Arbeit und  
Leben**

## Impressum

Verantwortlich für den Inhalt:

Barbara Menke

Redaktion:

Carina Schönberger, Samir Čolić

Bildnachweise:

Titel: Adobe Stock\_Emil\_generiert mit KI • S. 4: merlin\_212276709\_3104aef5-3dc4-4288-bb44-9e5624db0b37-superJumbo-1 • S. 6: iStock.com\_iantfoto • S. 10: iStock.com\_JohnnyGreig • S. 13: iStock.com\_NosUA • S. 14: iStock.com\_pp76 • S. 25: iStock.com\_Fokusiert  
S. 26: diesektion\_network\_drawn\_with\_chalk\_on\_a\_whiteboard\_6b1b3219-12b4-489d-8e26-dbf3a7eba37d • S. 31: iStock.com\_Guillaume  
S. 40: diesektion\_computer-games\_fighting\_neonazis\_875f593d-41fb-48ea-aa67-32647ca8f884 • S. 43: diesektion\_gamer\_incel\_alone\_in\_a\_room\_only\_with\_his\_computer\_s\_a167f437-15ce-444c-bd27-4f9d2f23deb8 • S. 44: diesektion\_gamer\_incel\_alone\_in\_a\_room\_only\_with\_his\_computer. \_\_39eeb4d6-e61a-4826-99aa-0003ffa72757 •  
S 47: iStock.com\_metamorworks • S. 48/50: Sarah Gourvil, RoboCup Mai 2023 • S. 52: Reza Boshoff • S. 54-55: Johannesburg Holocaust & Genocide Centre • S. 62: iStock.com\_JackF • iStock.com\_BeritK  
S. 66: iStock.com\_Olemedia • S. 70-74: AuL, Projekt Silent Voices  
S. 72: mockup (bearbeitet): Evgeniy Zimin\_AdobeStock •  
S. 76: iStock.com\_Worawut Prasuwan

Layout:

a+ design, Antje Solenski

Druck:

[www.dieUmweltDruckerei.de](http://www.dieUmweltDruckerei.de), Hannover

Wuppertal, März 2024

Herausgeberin:

Bundesarbeitskreis Arbeit und Leben e.V.

Robertstraße 5a

42107 Wuppertal

T 0202 97404-0

[bildung@arbeitundleben.de](mailto:bildung@arbeitundleben.de)

[www.arbeitundleben.de](http://www.arbeitundleben.de)

[www.politische-jugendbildung.blog](http://www.politische-jugendbildung.blog)

# Inhalt

Vorwort .....	05
<b>Digitales Lernen im Fokus:</b>	
Jugendliche Perspektiven auf Erfolge, Herausforderungen und Zukunftsvisionen .....	07
Politische Bildung im Zeitalter der Digitalisierung (Christoph Feick) .....	11
Schnittmengen von Politischer Bildung und Medienbildung (Annabell Brosi / Dirk Posenau) .....	15
Lernen miteinander: Wenn Inklusion auf Politische Bildung trifft (Stefanie Trzecinski) .....	21
Möglichkeiten Künstlicher Intelligenz in der Politischen Jugendbildung (Johannes Kemnitz) .....	27
Gaming in der politischen Bildung [und Extremismusprävention] (Marie Jäger) .....	33
10 Jahre Gamergate: Tote Kanarienvögel zwitschern nicht (Sören Musyal / Patrick Stegemann) .....	41
<b>Globale Perspektiven: Digitalisierung und Bildung</b>	
Digitale Bildung in Frankreich: Evolution und Innovation (Sarah Gourvil) .....	49
Spanien und die digitale Transformation in der Bildung (Sergio Fidalgo) .....	51
Opportunities Of Digitalisation For Political (Youth) Education (Johannesburg Holocaust & Genocide Centre (JHGC) Education Team) .....	53
<b>Projektvorstellungen</b>	
Actionbound – Geschichte erleben und bewegen (Gesa Lonnemann, Inga Steengrafe, Christian Weber) .....	57
Urteilkraft im digitalen Raum – ein Ansatz für die intergenerationelle politische Bildung? (Lisa Renner und Elisa Schöbe) .....	63
Politik ins Ohr: Wie ein Hörspiel junge Menschen mobilisiert und bildet (Johannes Kemnitz) .....	67
„Silent Voices – Betroffenen eine Stimme geben“ (Jasmina Bindner, Ronja Kiese, Gesa Lonnemann, Marie Wilke) .....	71
<b>Politische Bildung testet digitale Tools:</b>	
Fake It To Make It / Twine / Verschwörungsschecker / Escape Fake / Was wa(h)r .....	76
Vom Scrollen zur Veränderung: Das Smartphone lädt zur Partyzipation ein! (Aygün Habibova / Charlotte Lohmann) .....	83



**Das Bild „Théâtre d'opéra Spatial“ steht symbolhaft für das gesellschaftliche Hadern mit der aktuellen technologischen Umwälzung.** Das Gemälde machte Schlagzeilen, als es 2022 den jährlichen Kunstwettbewerb der Colorado State Fair gewann. Allerdings hatte der Künstler das Bild nicht allein, sondern mit Hilfe einer bildgenerierenden künstlichen Intelligenz namens „Midjourney“ geschaffen und dies erst nach der Preisverleihung bekannt gegeben. Die Kunstwelt war in Aufruhr und später auch die Gerichte. Denn Jason Allen wollte sich auf das Bild ein Urheberrecht sichern, da er nach eigener Angabe hunderte Stunden in die Nachbearbeitung gesteckt hat. Doch das Gericht lehnte ein Urheberrecht auf ein von einem Computerprogramm geschaffenes Bild ab. Künstliche Intelligenz fordert die Gesellschaften auf unterschiedlichen Ebenen heraus, doch eins ist klar: Sie wird nicht wieder verschwinden.

# Vorwort

## **So ein Bild haben Sie bei einem Jahrbuch von Arbeit und Leben noch nie gesehen, oder? Und was hat das Bild mit Politischer Jugendbildung zu tun?**

Wenn wir über Chancen der Politischen Bildung in einer digitalen Welt sprechen, kommen wir an der Debatte um künstliche Intelligenz nicht vorbei. Im vorliegenden Jahrbuch nähert sich Arbeit und Leben dem Themenkomplex auf ganz unterschiedlichen Wegen – sowohl theoretisch als auch praktisch. Dabei wird KI als ein wesentlicher Aspekt der voranschreitenden Digitalisierung verstanden, der Fokus jedoch breiter gefächert: Ob Barrierefreiheit in der digitalen Bildung, digitale Bildungsangebote in anderen Ländern oder die GamerGate-Kontroverse, die ausgelöst von Debatten über Sexismus in der Videospielebranche als Ausdruck eines Online-Kulturkampfes gesehen wird. Politische Bildung ist im digitalen Raum so relevant wie eh und je!

Arbeit und Leben interessieren insbesondere fachliche Fragen im Spannungsfeld von Medienpädagogik und Politischer Bildung und die Umsetzung in entsprechenden Seminarangeboten zu politischer Partizipation mit und in digitalen Medien, Datenschutz und informationeller Selbstbestimmung.

Wir hoffen, mit dem Jahrbuch zu angeregten Debatten in der Community beizutragen und wünschen viel Freude bei der Lektüre.

Wuppertal, März 2024

**Barbara Menke**  
Bundesgeschäftsführerin



# Digitales Lernen im Fokus:

Jugendliche Perspektiven auf Erfolge, Herausforderungen und Zukunftsvisionen

**Die rasante Entwicklung der digitalen Technologien hat das Leben von Jugendlichen in vielfacher Hinsicht geprägt. Die Corona-Pandemie hat diesen Prozess noch verstärkt, indem sie die Bedeutung der digitalen Welt für Bildung, Kommunikation und Freizeitaktivitäten in den Vordergrund gerückt hat. In schriftlichen Interviews haben wir Jugendliche um ihre persönlichen Perspektiven auf die Auswirkungen der Digitalisierung während der Pandemie gebeten. Was lief gut, was nicht und was wünschen sie sich und wie sollte digitales Lernen in der Zukunft aussehen? Die Stimmen der Jugendlichen bieten Einblicke in eine Generation, die in einer Ära der digitalen Transformation aufwächst und gleichzeitig mit den besonderen Umständen der Pandemie konfrontiert wurde.**

*Unsere Interviewpartner\*innen waren zum Zeitpunkt der Interviews zwischen 17 und 18 Jahren alt. Sie leben in Thüringen und Hessen.*

**Digitale Formen des Lernens gibt es viele, mit welchen hast du schon gearbeitet?**

**Mia:** Videos, Podcasts, Interviews, E-Books, digitale Präsentationen, Apps, Spiele, Video-Anrufe, etc.

**Mary:** Videos, Podcasts, Apps, Programme, Internetseiten, digitale Präsentationen, Videokonferenzen

**Ese:** Videos, Podcasts, E-Books, digitale Präsentationen, Online Quiz

**In den letzten Jahren gab es, insbesondere durch die Corona-Pandemie, viel digitales Lernen. Was hat deiner Meinung nach gut funktioniert?**

**Mia:** Viele Lehrer\*innen haben es schnell geschafft den Unterricht anzupassen. Einige jedoch, kommen mit dem Thema Digitalisierung und „online sein“ immer noch nicht zurecht. Das gleiche gilt bei den Schülern. Diese haben sich allerdings schneller & besser zurechtgefunden.

**Mary:** Die Arbeit mit Programmen, wie dem Schulportal (Lanis) hat nach etwas Übung gut funktioniert. Lernvideos auf

# Zukunftsszenarien

Wie sieht die Arbeitswelt in Zukunft aus?

Wie werden wir uns fortbewegen?

Wo werden wir leben?

Welche Auswirkungen haben die  
Globalisierung, Digitalisierung aber  
auch der Klimawandel?

Wir haben Zukunftsszenarien entworfen.

Lasst und gemeinsam in utopische und dystopische Szenarien eintauchen.

Welche Entscheidungen müssen wir heute treffen, um unsere Zukunft  
nachhaltig zu gestalten?

Teilnehmendenzahl: 15–25

Alter: ab 16 Jahren

Zeitlicher Umfang: ca. 100 Minuten



Die Erstellung der Methode wurde durch den Kinder- und Jugendplan  
des Bundes ermöglicht.

<https://politische-jugendbildung.blog/szenarien-methode-2050>



YouTube waren auch immer wieder hilfreich. Zudem ist die Arbeit mit einem iPad sehr zu empfehlen. Besonders wegen des Zugangs zu digitalen Angeboten.

**Ese:** Die Ordnung, bei mir konnte nichts mehr verloren gehen. Ich konnte Ordner erstellen, die immer ordentlich waren, nicht so wie die losen Zettel im Rucksack. Ebenfalls gibt es digital viele Möglichkeiten zu lernen, das hat den ganzen Prozess spannender gestaltet und mir Abwechslung geboten. Mir hat es gut gefallen mit Videos zu lernen, da es zu einem Thema verschiedene Menschen gab, welche Videos zu diesem Thema erstellt haben und es auf ihre Weise erklärt haben. So konnte ich mir meine passende Erklärweise selbst suchen und besser verinnerlichen.

### Was hat beim digitalen Lernen nicht gut funktioniert?

**Mia:** Schlecht koordinierte Lehrer\*innen & schlechte Internet-Verbindungen.

**Mary:** Mangelnder Internetzugang, keine funktionierenden Möglichkeiten auf digitale Angebote zugreifen zu können, kein einheitliches Handeln der Lehrer\*innen auf den Schulportalen (z. B. manche laden die Stundeninhalte und Hausaufgaben hoch, manche nicht)

**Ese:** Viele meiner Lehrer\*innen kamen nicht mit ihrer Technik klar oder haben für Aufgaben weniger Zeit berechnet und nicht den Fakt betrachtet, dass selbstständiges digitales Arbeiten manchmal zeitintensiver sein kann. Somit kam es mir vor, als würden Aufgaben kein Ende haben. Ebenfalls waren die verschiedenen Plattformen, welche Lehrer\*innen nutzen stressig, eine übergreifende hat Anfangs gefehlt. Diese wurde dann aber eingeführt. Unglaublich ätzend war es, dass manchmal Plattformen wie Schulcloud abgestürzt sind, weil sie überlastet waren. Somit ging manches verloren. In meiner Schule war digitales Arbeiten mühselig, da die Technik veraltet war und ebenfalls kein WLAN existierte.

### Wie denkst du, sollte Lernen in Zukunft aussehen?

**Mia:** Das Schulsystem sollte angepasst werden, sodass Schüler\*innen nach ihrem Interesse & ihren Leistungen lernen können. Präsenzunterricht ist besser als Onlineunterricht, weil man z. B. mehr soziale Kontakte hat.

**Mary:** Ich denke es sollte viel über das Internet laufen, wobei darauf geachtet werden muss, dass alle den gleichen Zugang haben. iPads etc. Sollten von Schulen/Unis bereitgestellt werden.

**Ese:** Eine gesunde Mischung aus digitalem und analogen (?) Lernen. Ich finde nämlich, viele Variationen können einerseits natürlich überfordernd wirken aber bieten auch großen Platz zur Entfaltung der Individualität beim Lernen. Für jeden könnte etwas dabei sein und niemand muss sich einem Lernstil einpassen bzw. zwingen.

### Bei welchen digitalen Themen fühlst du dich noch unsicher? Wo würdest du dir mehr Informationen wünschen?

**Mia:** Arbeiten am PC – Tastenkombination

**Mary:** Bei Videokonferenzen

**Ese:** Umgang mit Excel, und eventuell wie man die richtigen Materialien im großen Weiten Netz findet.



**Autor\*innen-Info**

*Christoph Feick* ist Jugendbildungsreferent bei Arbeit und Leben Rheinland-Pfalz / Saarland

# Politische Bildung im Zeitalter der Digitalisierung – Inklusiv, adaptiv und zukunftsgerichtet

Von Christoph Feick

Die Digitalisierung und die damit einhergehenden gesellschaftlichen Veränderungen berühren auch die politische Bildung auf verschiedenen Ebenen. Wenn ein zentrales Ziel der politischen Bildung die Mündigkeit der Bürger\*innen ist, muss diese Mündigkeit auch in der digitalen Welt gelten. Es geht darum, Menschen zu befähigen, sich ein eigenes Urteil zu bilden und nach eigenen Maximen zu handeln.

Aber wie können politisch Bildende konkret auf die digitale Transformation reagieren, sie inhaltlich aufgreifen und mit ihren Bildungsangeboten zur Teilhabe und Mitgestaltung befähigen? Wie geht gute digitale politische Bildung und was ist dafür nötig?

## Kompetenzrahmen im Themenfeld Digitalisierung

Mehrere Konzepte strukturieren bereits, welche Kompetenzen im Themenfeld Digitalisierung zu entwickeln sind – am relevantesten vielleicht der Kompetenzrahmen<sup>1</sup>, den die Kultusministerkonferenz (KMK) bereits im Dezember 2016 im Rahmen ihrer Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ vorgelegt hat, sowie auf EU-Ebene der „Digital Competence Framework for Citizens“<sup>2</sup> (DigComp). Beide Konzepte entsprechen sich weitestgehend und formulieren generell sowohl kritisch-reflexive als auch instrumentelle Fähigkeiten. Hier werden viele Bezüge zur politischen Bildung offensichtlich. So formuliert die KMK beispielsweise unter Kompetenzfeld 1.2.1 die Fähigkeit „Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten“. Noch deutlicher wird der Zusammenhang unter 6.2.5 („Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und die Entscheidungsfindung kennen und nutzen“) oder 6.2.6 („Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren“).

## Themen der digitalen Gesellschaft

Über solche Kompetenzrahmen hinaus muss die politische Bildung aber ganz konkret auch Themen- und Fragestellungen aufgreifen, die aus der „Digitalisierung der Gesellschaft“ resultieren. Das Feld umfasst zum Beispiel Formen der politischen Partizipation mit digitalen Medien, Datenschutz und informationelle Selbstbestimmung, künstliche Intelligenz oder die Herausforderungen durch Falschmeldungen, Verschwörungserzählungen und Hassrede im Netz. Für die politische Bildung ist evident, dass sich digitale Bildung nicht von technologischen, ökologischen, wirtschaftlichen, sozialen, kulturellen oder politischen Rahmenbedingungen abstrahieren lässt.

1 | [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK\\_Kompetenzen\\_-\\_Bildung\\_in\\_der\\_digitalen\\_Welt\\_Web.html](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK_Kompetenzen_-_Bildung_in_der_digitalen_Welt_Web.html),  
Abruf: 06.08.2023

2 | <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>,  
Abruf: 06.08.2023

Digitalisierung ist dabei untrennbar mit Fragen der Gestaltung gesellschaftlicher Lebensbedingungen, Strukturen sozialer Ungleichheit, politischer und wirtschaftlicher Macht sowie mit demokratiefördernden und -gefährdenden Prozessen verbunden. Entsprechend hat Sebastian Kauer in seinem Beitrag „Kompetenzen für die ‚digitale Welt‘ und politische Bildung“<sup>3</sup> dargestellt, dass politische Bildung mehr umfassen muss als die KMK-Kompetenzen zu integrieren.

Um diesen Ansprüchen gerecht zu werden, müssen seitens der politischen Bildner\*innen selbst verschiedenen Kompetenzen mitgebracht und Aspekte im Bildungsprozess beachtet werden<sup>4</sup>. Diese organisatorisch und strukturell zu ermöglichen, ist Aufgabe der entsprechenden Bildungseinrichtungen bzw. Förderprogramme.

### **Soziale Ungleichheit berücksichtigen**

Bildung mit und über die digitalen Medien muss verstärkt soziale Ungleichheit berücksichtigen und entsprechend konsequent an der Lebenswelt der Teilnehmenden ansetzen. Das Informations- und Kommunikationsverhalten der Menschen ist gerade im digitalen Raum sehr unterschiedlich. Dies hat unter anderem seine Ursachen in verschiedenen Milieupräferenzen, aber vor allem in ungleichen Zugangsmöglichkeiten.

Fehlender oder eingeschränkter Zugang zu digitaler Infrastruktur (Endgeräte, Internetzugang) muss inhaltlich, aber vor allem methodisch in der Konzeption von Bildungsangeboten berücksichtigt werden. Das beginnt bei der Bereitstellung von Leihgeräten und Internetzugang und setzt sich bei dem ressourcensparenden Einsatz digitaler Tools und Plattformen (ggf. nur über Smartphones nutzbar) fort.

3 | <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/298882/kompetenzen-fuer-die-digitale-welt-und-politische-bildung/>, Abruf: 06.08.2023

4 | Vgl. hierzu auch: <https://demokratie.niedersachsen.de/startseite/news/aktuelles/politische-bildung-in-einer-digitalen-welt-187340.html>, Abruf: 20.08.2023

5 | Vgl. bspw.: <https://politische-jugendbildung.blog/materialsammlung/medien-digitales>, Abruf: 20.08.2023

Bildungsangebote, die soziale Ungleichheit verstärkt beachten, zeichnen sich zudem durch eine Konzeption aus, die sich an den sprachlichen Kompetenzen sowie technischen Vorkenntnisse der Teilnehmer\*innen orientieren. Genaue Kenntnis der Zielgruppen und deren vorhandenen Ressourcen ist hierbei entscheidend. Über die politische Jugendbildung hinausgehend stellt sich dieser Anforderung beispielsweise auch bei der Herstellung digitaler Teilhabe älterer Menschen. Hier sind die Anforderungen bezüglich Niedrigschwelligkeit in Form von wertschätzender Ansprache, die Hemmungen ernst nimmt, Bedienungshilfen, Tool-Design, Themenwahl oder individuelle Lernunterstützung besonders offensichtlich.

### **Anpassung an die Lebenswelt der Teilnehmenden**

Inhaltlich ist es von Vorteil, thematisch an den Lebenswelten bzw. den digitalen Präferenzen und dem Nutzungsverhalten der Teilnehmenden anzudocken und Lernziele darauf aufzubauen. Die jeweiligen sozialen Medien sind die zentralen Kommunikationsräume, in denen politische Bildung stattfinden muss. Dies rückt bspw. auch Formate wie (Online-) Games in den Fokus. Hier gibt es bereits zahlreiche spannende Adaptionsbeispiele für die politische Bildung<sup>5</sup>. Sie bieten die Chance, zahlreiche Vorteile der digitalen Medien für den Lernprozess nutzbar zu machen: selbstgesteuertes, aber auch kollaboratives Lernen/Spielen, Niedrigschwelligkeit durch ortsunabhängiges Lernen sowie eine gute responsive Anpassung an vorhandene Endgeräte oder hohe Lernmotivation durch affektives Lernen in Form von Spielspaß. Die besondere Beachtung von lebensweltlicher Orientierung und Niedrigschwelligkeit durch Technik- und Themenwahl kann somit Teilhabe ermöglichen und soziale Ungleichheit (zumindest im Bildungsprozess) ausgleichen.

### **Instrumentelle-technische Kompetenzen**

Des Weiteren benötigen Bildner\*innen grundlegende instrumentelle-technische Kompetenzen und Anwendungskennntnisse, um mit und zu (neuen) digitalen Medien und Plattformen arbeiten zu können.

Erst das Verständnis der grundlegenden Funktionsweisen digitaler Tools und Medien ermöglicht es Bildner\*innen, die gesellschaftlichen Fragen und Herausforderungen in Bildungsangeboten zu thematisieren, die sich aus ihrer Nutzung ergeben. Ein Beispiel dafür sind die Funktionslogiken von Algorithmen in sozialen Medien und die daraus folgende Fragen der Sichtbarkeit von Meinungen bzw. sozialen Milieus.

### Methodisch-didaktische und technische Anpassungen

Zu entwickelnde instrumentelle-technischen Kompetenzen sind darüber hinaus Grundlage für die methodisch-didaktischen Anpassungen, die in Bildungsangeboten mit und über digitale Medien vorzunehmen sind. Um die Vorteile der neuen Techniken im Lernprozess nutzbar zu machen, um bspw. eigenständiges sowie kollaboratives Lernen, zeit- und ortsunabhängig, oder unmittelbares Feedback zu ermöglichen, müssen die entsprechenden Tools bekannt und erprobt sein. All dies verlangt die entsprechende (technische) Ausstattung bei den Bildungsträgern, die kontinuierliche Fortbildung der Bildner\*innen, um die rasante Entwicklung der Technik adaptieren zu können, sowie zeitliche Ressourcen der Sichtung, Prüfung und Erprobung inkl. einer offenen Fehlerkultur. Interne Lernzirkel und kollegialer Austausch können hier nützlich sein, um passgenaue, zielgruppenorientierte Tools und Methoden zu finden, und eine Kultur des „freien Experimentierens“ ermöglichen.

### Reflexion der veränderten Beziehung zwischen Bildner\*innen zu Lernenden

Schließlich gehört zu guter digitaler politischer Bildung, die veränderte Beziehung von Bildner\*innen zu Lernenden zu reflektieren. Dies betrifft gleichwohl nicht nur die politische oder digitale Bildung, ist bei dem Einsatz digitaler Tools dennoch von entscheidender Bedeutung. Bereits seit Längerem wird der Wandel von Lehrenden von allwissenden Wissensvermittler\*innen zu Lerncoaches bzw. Lernbegleiter\*innen, die Lernenden bei ihrem Erwerb von Wissen begleiten und unterstützen, thematisiert. Dort, wo mit und zu neuen Techniken

gelernt wird, ist die individuelle Unterstützung der Lernenden vielleicht noch entscheidender. Lernbegleiter\*innen wissen um die individuellen Ressourcen der Lernenden, konstruieren entsprechende Lernpfade, bieten Erprobungsräume, ermöglichen individuelle Rückfragen (in Selbstlernphasen) und moderieren gemeinsame Reflexions- und Austauschphasen.

Methodisch-didaktische Anpassungen bei Bildungsangeboten sind wichtig



Die fortschreitende Digitalisierung erfordert eine Neuausrichtung der politischen Bildung. Diese muss nicht nur die technologischen Kompetenzen vermitteln, sondern auch soziale Ungleichheiten ausgleichen und individuelle Bedürfnisse berücksichtigen. Rahmenkonzepte bieten Grundlagen, doch die politische Bildung muss über diese hinausgehen und sich den spezifischen Herausforderungen der digitalen Gesellschaft stellen.

Die Kombination aus instrumentellen-technischen Fähigkeiten und adaptiven Bildungsformaten ist entscheidend. Bildner\*innen agieren als Lernbegleiterinnen und -begleiter, die individuell fördern und unterstützen. Durch diese Herangehensweise wird politische Bildung nicht nur inklusiver, sondern auch zukunftsgerichtet und den Anforderungen der digitalen Ära gerecht.

In einer Zeit, in der die digitale Welt immer mehr in den Fokus rückt, ist eine zeitgemäße politische Bildung von größter Bedeutung. Die Gestaltung der digitalen Gesellschaft erfordert einen integrativen Ansatz, der die technologischen, sozialen, kulturellen und politischen Aspekte gleichermaßen berücksichtigt. Indem wir die Chancen der Digitalisierung nutzen und gleichzeitig auf die Bedürfnisse aller Lernenden eingehen, können wir eine inklusive, zukunftsweisende politische Bildung verwirklichen, um Jugendliche und Erwachsene zu befähigen, aktiv an politischen Prozessen teilzunehmen und die digitale Gesellschaft mitzugestalten. ■



### **Autor\*innen-Info**

*Annabell Brosi und Dirk Posenau, Erziehungswissenschaftler\*innen, arbeiten als wissenschaftliche Referent\*innen bei Transfer für Bildung e.V. im Projekt Fachstelle politische Bildung – Transversalen. Ziele des Projekts sind u.a. die Förderung gegenseitiger Wahrnehmung, Wissen, Austausch und Zusammenarbeit zwischen und innerhalb von Wissenschaft und Praxis politischer Bildung.*  
<https://transfer-politische-bildung.de/>

# Schnittmengen von Politischer Bildung und Medienbildung

Von Annabell Brosi und Dirk Posenau – Transfer für Bildung e.V. / Fachstelle politische Bildung – Transversalen

Digitale/soziale Medien gehören zum Aufwachsen und der Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen und beeinflussen damit auch die politische Sozialisation und Partizipation junger Menschen. In diesem Artikel wird dem aktuellen Forschungsstand zu politischer Bildung und Digitalisierung in der Jugendbildung/Jugendarbeit nachgegangen und versucht, eine konzeptionelle Brücke zwischen politischer Medienbildung und unterschiedlichen Bildungssettings politischer Bildung in der Jugendbildung/Jugendarbeit zu schlagen.

Wir leben zweifellos im digitalen Zeitalter und das Internet ist für Kinder und Jugendliche kein unbekanntes Terrain, sondern ihre alltägliche Lebensumgebung. Kinder und Jugendliche wachsen nicht nur in einem von digitalen Medien und Endgeräten geprägtem Umfeld auf, sondern auch ein Großteil ihres Alltags, wie Kommunikation, Wissens- und Informationsbeschaffung oder Unterhaltung, wird darüber bestritten. Die digitale Lebenswelt hat damit einen essenziellen Einfluss auf das Aufwachsen junger Menschen und damit auch auf ihre politische Sozialisation. Der digitale Raum und digitale Endgeräte bieten Jugendlichen die Möglichkeit, sich politisch zu informieren, über Politisches zu kommunizieren und auch politisch aktiv zu werden. Eine politische Jugendbildung/Jugendarbeit, die sich als subjekt- und lebensweltorientiert versteht, muss dieser Realität Rechnung tragen und sich nach dem digital-medialen Nutzungsverhalten Kinder und Jugendlicher ausrichten.

## Politische Bildung und digitale Medien in der Kinder- und Jugendarbeit

Grundlage der Kinder- und Jugendarbeit (KJA) und der Jugendverbandsarbeit ist das SGB VIII, § 11 und 12. Kinder- und Jugendarbeit lässt sich in unterschiedliche Praxisfelder unterteilen, beispielsweise Offene Kinder- und Jugendarbeit (OKJA), Internationale Jugendarbeit, Jugendarbeit in Sport, Kulturelle Jugendbildung, politische Jugendbildung, naturkundliche und technische Bildung usw.<sup>1</sup> Strukturmerkmale der Kinder- und Jugendarbeit ist die Freiwilligkeit der Teilnahme sowie ihre Orientierung an den Interessen und Bedürfnissen der Jugendlichen. Damit hat KJA den gesetzlichen Auftrag und pädagogischen Anspruch, dass die jungen Menschen selbstbestimmt an den Angeboten der Kinder- und Jugendarbeit partizipieren und diese mitbestimmen und mitgestalten:

*„Jungen Menschen sind die zur Förderung ihrer Entwicklung erforderlichen Angebote der Jugendarbeit zur Verfügung zu stellen. Sie sollen an den Interessen junger Menschen anknüpfen und von ihnen mitbestimmt und mitgestaltet werden, sie zur Selbstbestimmung befähigen und zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und zu sozialem Engagement anregen und hinführen.“*

(SGB VIII, § 11 Absatz 1)

1 | Eine systematische Darstellung der verschiedenen Felder der Kinder- und Jugendarbeit finden Sie in der Topografie der Praxis politischer Bildung (Hrsg. Transfer für Bildung e.V.): <https://transfer-politische-bildung.de/transfermaterial/topografie-der-praxis/>

Ein Schwerpunkt der KJA ist politische Bildung (SGB VIII, § 11 Absatz 3). Sie ist entweder expliziter Fokus der Bildungsarbeit, z.B. im Rahmen politischer Jugendbildung in Jugendbildungsstätten, oder sie kann Teil des Bildungsangebots sein, muss sie aber nicht, z.B. in einem Jugendzentrum<sup>2</sup>. Medien und Digitalisierung hingegen sind – bis jetzt – in SGB VIII § 11 nicht als Schwerpunkte der KJA genannt. Trotzdem sind sie aus den zuvor genannten Gründen in der KJA nicht mehr wegzudenken und spielen direkt und indirekt immer eine Rolle.

Für politische Bildung in der Jugendbildung/Jugendarbeit stellen sich in Bezug auf digitale/soziale Medien mehrere Fragen: Welches Wissen haben Kinder und Jugendliche zu Mechanismen und Funktionslogiken digitaler/sozialer Medien und welche Rolle kann Jugendbildung/Jugendarbeit hierbei spielen? Welche Rolle spielen digitale/soziale Medien für die politische Informiertheit von jungen Menschen und pädagogischen Fachkräften? Inwiefern bieten digitale Medien Chancen und Möglichkeiten, sich politisch zu engagieren?

### **Politische Jugendbildung/Jugendarbeit und Digitalisierung in der Forschung**

Diese und noch viel mehr Fragen gilt es in Wissenschaft und Praxis zu bearbeiten und Antworten zu finden, z.B. mit Hilfe geeigneter pädagogischer Konzepte, welche die Logiken und Rahmenbedingungen der Kinder- und Jugendarbeit mit Konzepten politischer Bildung und Medienbildung verbinden. Für eine Professionalisierung solcher Konzepte sind jedoch empirische Kenntnisse notwendig. Aktuell ist festzustellen, dass sich die Forschung zu dieser Thematik auf unterschiedliche Schwerpunkte konzentriert: (1) die Medialisierung/Digitalisierung jugendlicher Lebenswelten und deren Einfluss auf KJA (vgl. z.B. Rösch 2019; Steiner/Goldoni 2013; Hugger 2014), (2) Theorien und empirische Forschung zu Medienpädagogik und Medienbildung (vgl. z.B. Moser 2019; merz 2022/3; Schiefner-Rohs 2013), (3) politische Bildung/Demokratiebildung in

der KJA (Becker 2020; Sturzenhecker/Schwerthelm 2016; Sturzenhecker/Glaw/Schwerthelm 2015-2020; Ahlrichs 2019) sowie (4) das Lernen und Bilden mit digitalen Medien (Formate, Methoden) in der KJA (vgl. z.B. DBJR 2021; von Gross/Röllecke 2021).

Eine verbindende Perspektive dieser vier Forschungsschwerpunkte gibt es teilweise, in der Regel geht es dann um die politische Sozialisation von Jugendlichen durch Medien/Digitalisierung sowie die Förderung politischer Partizipation von jungen Menschen durch digitale/soziale Medien (vgl. z.B. Kutscher et al. 2015; Spaiser 2013; Tillmann 2018).

Vor allem die Coronapandemie hat Fragen von Bedeutung, Nutzen, Chancen und Herausforderungen digitaler/sozialer Medien für die politische Bildung in den Fokus gerückt. Helle Becker stellte 2019 fest, dass es gerade in der außerschulischen nonformalen Jugendbildung viele politische Bildner\*innen gibt, die gut mit digitalen Medien umgehen können und avancierte Ansätze haben. Leider sei dies jedoch noch immer ein Spezialthema, die Schnelllebigkeit digitaler/sozialer Medien sowie fehlende Forschung würden dazu führen, dass es wenig Austausch und Fortbildungen zum Thema politische Medienbildung gebe (siehe Becker 2019). Hat sich dies nach der Coronapandemie geändert, weil sich die Bildungsangebote ins Digitale verlagert haben?

Teilweise. So untersuchte Anna Marie Krämer Erfolge, Schwierigkeiten und Chancen der durch die Coronapandemie bedingten Verlagerung der Bildungsprogramme von Präsenz- zu Onlineformaten im nonformalen politischen Bildungsbe- reich. Ein Fokus der Studie liegt auf Möglichkeiten und Herausforderungen für eine inklusive digitale politische Bildung (vgl. Krämer 2021). 2023 erschien der Sammelband „Politische Bildung und Digitalität“ (vgl. Busch/Keuler 2023), jedoch kommen hier v.a. politikdidaktische Wissenschaftler\*innen zu Wort, deren Bezugspunkt in der Regel das Praxisfeld Schule und eben nicht die nonformale Jugendbildung/Jugendarbeit ist. Mittlerweile stößt man jedoch häufig auf Materialien für die KJA, in denen mithilfe digitaler/sozialer Medien politische Sachverhalte bearbeitet werden können (vgl. z.B. Grimm et al. 2021; Bröckling et al. 2021; AdB o.J.)

*2 | In diesem Artikel ist deshalb immer von Jugendbildung/Jugendarbeit die Rede. Dies soll deutlich machen, dass Jugendbildung zwar Teil der allgemeinen KJA ist, gleichzeitig aber auch ein eigenes Praxisfeld innerhalb der KJA. Gleichzeitig ist mit Jugendarbeit mehr als nur Jugendbildung gemeint.*



### Auf dem Weg zu einer politischen Medienbildung

Relative Einigkeit in Forschung und Praxis besteht in der Auffassung, dass sich politische Jugendbildung/Jugendarbeit an die digitale Welt von Kindern und Jugendlichen anpassen und ihre Angebote, Themen und Methoden entsprechend ausrichten muss. Auch der Einfluss digitaler Medien auf die Gesellschaft, den politischen Diskurs, die Herstellung medialer Öffentlichkeit und Möglichkeiten politischer Teilhabe verweisen in dieselbe Richtung. Für die Fachkräfte bedeutet das, dass sie sich mit medienpädagogischen Konzepten und die von den Jugendlichen genutzten digitalen/sozialen Medien und den dort verhandelten Themen auseinandersetzen sollten bzw. müssen, um angemessen auf die digital geprägten Interessen, Lebensrealitäten und Bedürfnisse der jungen Menschen eingehen zu können. Denn: Die erwachsenen Fachkräfte „erleben sich [...] häufig als weniger medienkompetent als Kinder und Jugendliche. Dies erschwert ihnen die Begleitung bzw. die Kontrolle und kann zu Hilflosigkeit führen. Der gewohnte Wissens- und Kompetenzvorsprung ist nicht mehr uneingeschränkt vorhanden; das professionelle Rollenverständnis muss dann neu definiert werden. Dieser Umstand bietet somit auch eine enorme Chance für die Stärkung dialogischer und partizipativer Bildungsansätze, die auf der aktiven Beteiligung und Zusammenarbeit von Lernenden und Lehrenden basiert. Professionelle Strategien und unterstützende Strukturen, die den Fachkräften Sicherheit geben und eine professionelle Haltung im Umgang mit jugendlicher Mediennutzung ermöglichen könnten, fehlen zu häufig, sind nur schwer zugänglich oder werden durch die Träger im Rahmen ihrer Verantwortung für die Fortbildung von Fachkräften nicht hinreichend genutzt.“ (AGJ 2014: 6).

Der 16. Kinder- und Jugendbericht fasst die Bedeutung der digitalen Transformation für die politische Bildung im Kindes- und Jugendalter wie folgt zusammen: „Politische Bildung und Medienbildung sollten im Verbund und im Zusammenhang interpretiert und praktiziert werden. Kritische Medienbildung ist immer kritische politische Bildung und umgekehrt.“ (siehe BMFSFJ 2020: 326).

Im April 2022 veröffentlichten die Landeszentralen für politische Bildung ein Positionspapier zu politischer Medienbildung, „welche die Reflexion von technischen, ökonomischen, gesellschaftlichen und politischen Entwicklungen der Digitalisierung, den selbstbestimmten Umgang mit Daten sowie die Teilhabe aller Gesellschaftsmitglieder umfasst“ (Landeszentralen 2022: 1). Dafür sollten, so die Landeszentralen, Ziele und Leistungen von Medienpädagogik sowie politischer Bildung zusammengedacht werden (siehe ebd.: 2). Vorgeschlagen wird dementsprechend die Verknüpfung von Medienkompetenz und politischer Kompetenz<sup>3</sup>:

#### 1. Sachkompetenz (siehe ebd.: 4)

- Digital- und Medienkunde, z.B. „Wissen über den Medienwandel und die gesellschaftlichen, ökonomischen und politischen Auswirkungen der digitalen Transformation“ (ebd.)
- sachgerechte Mediennutzung, z.B. „[r]eflektierte Nutzung etablierter journalistischer und digitaler Medien als politische Informationsquellen“ (ebd.)
- selektive Nutzung digitaler Medien, d.h. die bewusste/selektive Nutzung digitaler Kommunikations- und Informationskanäle im Sinne einer demokratischen Teilhabe (siehe ebd.)

#### 2. Urteilskompetenz (siehe ebd.)

- Nutzung politischer Medieninhalte, z.B. „Hintergrundwissen zur Medienlogik politischer Kommunikation in etablierten journalistischen Quellen sowie in neuen Medien“ (ebd.)
- Medienkritik, z.B. „Einschätzung von Meinungsklimata im Netz sowie Auswirkung von Hassrede auf politische Partizipation“ (ebd.)
- Digitalkunde, z.B. „Verständnis für globale Zusammenhänge von Digitalisierung“ (ebd.: 5)

#### 3. Handlungskompetenz (siehe ebd.)

- kommunikative Handlungskompetenz, z.B. „[s]ozial verantwortliche und medienökonomisch kritische Beteiligung durch Mediengestaltung“ (ebd.)
- „Wahrung von Grundrechten in einer digitalisierten Gesellschaft“ (ebd.)
- partizipative Handlungskompetenz, z.B. „selbstbestimmter Umgang mit Daten und Informationen im Internet“ (ebd.)

3 | Ähnliches schlägt Inken Heldt, Politikdidaktikerin, vor (vgl. 2022).

Für Fachkräfte in der Jugendbildung/Jugendarbeit gilt es nun, die zuvor vorgestellten Kategorien einer politischen Medienbildung in die eigene Arbeit zu integrieren. Selbstverständlich können nicht alle Kategorien und ihre Ausprägungen gleichermaßen bearbeitet werden. Je nach Situation, Bildungsanlass und -ziel sowie Rahmenbedingungen können einzelne Kategorien mehr oder weniger relevant sein. Hilfreich kann dafür die Unterscheidung verschiedener Bildungsmöglichkeiten in der Jugendbildung/Jugendarbeit sein. Helle Becker schlägt hierfür ein „Integrationsmodell für politische Bildung in der Jugendbildung/Jugendarbeit“ vor (siehe Becker 2022).

Sie unterscheidet zwischen

### 1. Politische Bildung/Demokratiebildung durch anlassbezogene Auseinandersetzung mit politischen Themen

(siehe ebd.: 50)

„Im jugendarbeiterischen Alltag entstehen spontane Anlässe für politische Themen und dementsprechend auch für politische Bildungsprozesse. Politische Themen ergeben sich aus einer bestimmten Situation heraus oder werden von den Jugendlichen zum Ausdruck gebracht.“ (ebd.)

*Beispiel: Ein Video eines bekannten Youtube-Content Creators, in dem er über einen aktuellen Korruptionsskandal in der Bundesregierung berichtet, wird von Teilnehmenden eines Bildungsseminars beim Mittagessen besprochen. Die Workshop-leiterin fragt die Jugendlichen, für wie vertrauenswürdig sie das Video halten und was sie denken, warum gerade dieses Video so viele Aufrufe erhält.*

### 2. Politische Bildung/Demokratiebildung durch demokratische Partizipationserfahrungen

(siehe ebd.: 51)  
In einer Einrichtung/Organisation gibt es demokratische Verfahren und Instrumente, sodass die Jugendlichen „in demokratischen Prozessen bestimmen können, wie die gemeinsamen Angelegenheiten geregelt werden sollen“ (ebd.).

*Beispiel: Eine Jugendbildungsstätte richtet eine digitale Beteiligungsplattform ein, in der Kinder und Jugendliche über das Programm und die Gestaltung der Einrichtung mitentscheiden können.*

### 3. Politische Bildung/Demokratiebildung durch gesonderte Auseinandersetzung in eigens arrangierten thematischen Settings

(siehe ebd.: 49)  
Politische Bildungsangebote werden „als Projekt, Workshop, Thementag, durchgeführt“ (ebd.). Dabei geht es immer „um die gemeinsame Bearbeitung eines bestimmten politischen Themenbereichs/Sachverhalts, der die beteiligten Kinder oder Jugendlichen interessiert und der sich auf Wunsch/Interesse der Jugendlichen und/oder aufgrund gesellschaftlicher Aktualität und Relevanz (Wahlen, gesellschaftspolitische Ereignisse, Krisen etc.) ergibt“ (ebd.).

*Beispiel: Die Ortsgruppe eines Jugendverbandes bucht ein Seminar bei einer Jugendbildungsstätte zur EU-Urheberrechtsreform.*

In der jugendarbeiterischen Praxis weisen diese unterschiedlichen Formen politischer Bildung/Demokratiebildung häufig „Überschneidungen, Mischformen, Gleichzeitigkeiten und vor allem Übergänge zwischen den Handlungs- und Wahrnehmungsmodi“ (ebd.: 54) auf. Im Sinne einer professionellen politischen Medienbildung in der Jugendbildung/Jugendarbeit müssen demnach sowohl die verschiedenen Bildungsmöglichkeiten/-settings als auch die unterschiedlichen Kategorien politischer Medienbildung berücksichtigt, reflektiert und zusammengedacht werden. ■

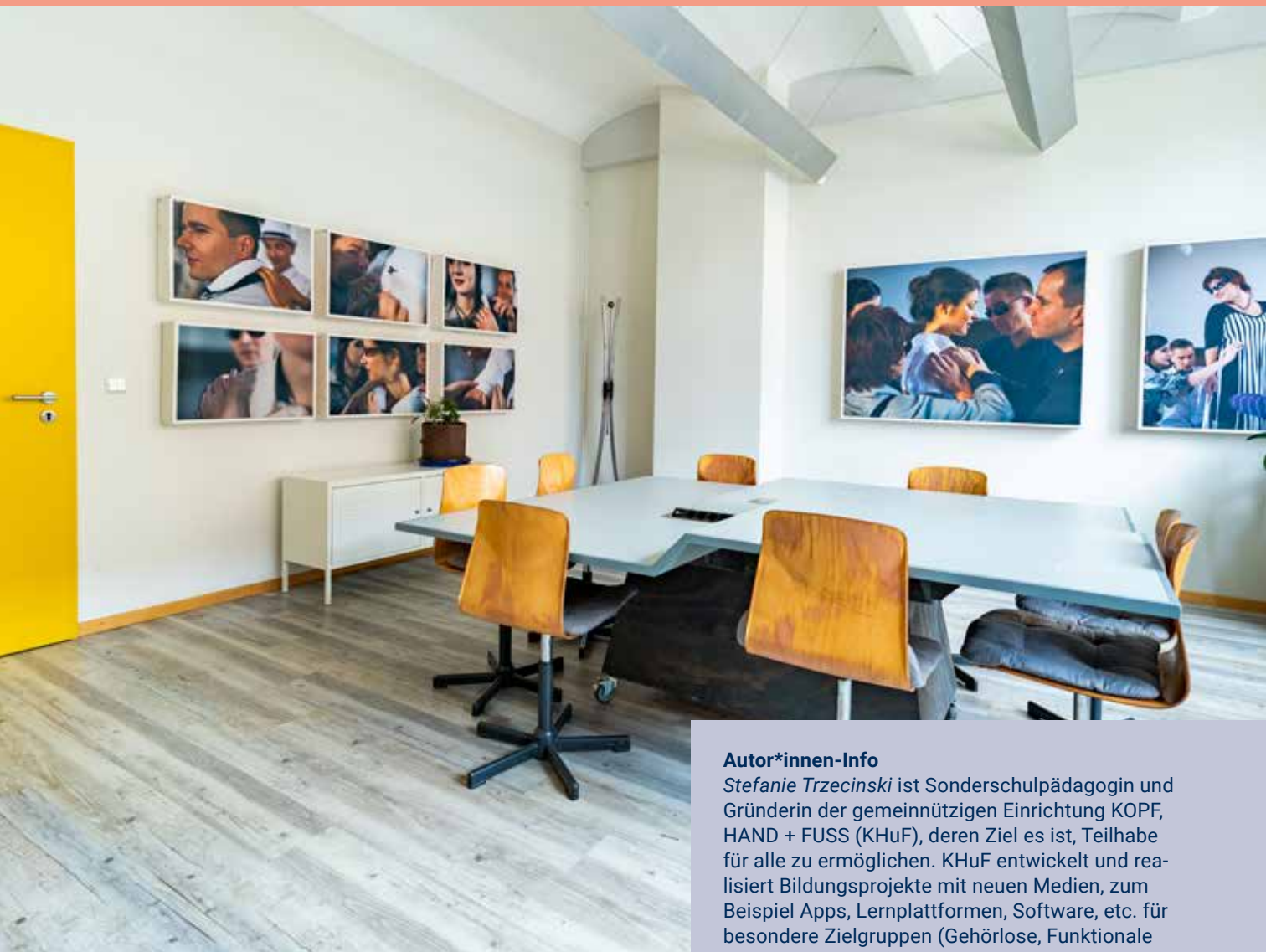
#### Literatur

AdB – Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten e.V. – Fachgruppe Digitale Medien und Demokratie (o.J.): ARCHIOSPACE. Ein Escape Game zum Thema Digitalisierung. Berlin, online: [https://www.adb.de/download/publikationen/ARCHIOSPACE%20-%20Ein%20Escape%20Game%20zum%20Thema%20Digitalisierung\\_0.pdf](https://www.adb.de/download/publikationen/ARCHIOSPACE%20-%20Ein%20Escape%20Game%20zum%20Thema%20Digitalisierung_0.pdf) (abgerufen am 23.08.2023)

AGJ – Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe (2014): „Mit Medien leben und lernen – Medienbildung ist Gegenstand der Kinder- und Jugendhilfe!“ Positionspapier der Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe. Berlin, online: <https://www.agj.de/fileadmin/files/positionen/2012/Medienbildung.pdf> (abgerufen am 16.08.2023)

Ahlrichs, Rolf (2019): Demokratiebildung im Jugendverband. Grundlagen – empirische Befunde – Entwicklungsperspektiven. Weinheim/Basel

- Becker, Helle (2022): Teil B. Integrationsmodell für politische Bildung in der Jugendbildung/Jugendarbeit.** In: Fachstelle politische Bildung – Transversalen c/o Transfer für Bildung e.V.: *Politische Bildung und Jugendarbeit. Handreichung für eine verbindende Perspektive.* Essen
- Becker, Helle (2020): Demokratiebildung und politische Bildung in den Handlungsfeldern der Kinder- und Jugendarbeit (SGB VIII § 11-13)** (hrsg. vom Deutschen Jugendinstitut). München, online: [https://www.dji.de/fileadmin/user\\_upload/bibs2021/KJB\\_Becker\\_Exp16KJB\\_16032021.pdf](https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bibs2021/KJB_Becker_Exp16KJB_16032021.pdf) (abgerufen am 22.08.2023)
- Becker, Helle (2019): Öffentlichkeit im Netz – Chancen der Digitalisierung für die politische Bildung.** Interview mit Ulrika Engler, Direktorin der Niedersächsischen Landeszentrale für politische Bildung. Online: [https://demokratie.niedersachsen.de/startseite/themen/digitalisierung/digitalisierung\\_und\\_demokratie/offentlichkeit-im-netz-chancen-der-digitalisierung-fur-die-politische-bildung-180988.html](https://demokratie.niedersachsen.de/startseite/themen/digitalisierung/digitalisierung_und_demokratie/offentlichkeit-im-netz-chancen-der-digitalisierung-fur-die-politische-bildung-180988.html) (abgerufen am 23.08.2023)
- Bröckling, Guido / Wörz, Fabian / Hellmuth, Fabian (2021): Jugendarbeit & Digitale Technologien. Tipps und Hinweise zur medienpädagogischen Projektarbeit rund um Making, Coding, Game Design, Robotik und virtuelle Welten** (herausgegeben von JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis). Berlin, online: <https://www.telekom-stiftung.de/sites/default/files/files/GestaltBar-Handreichung-Jugendarbeit-Digitale-Technologien.pdf> (abgerufen am 23.08.2023)
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.) (2020): 16. Kinder- und Jugendbericht. Förderung demokratischer Bildung im Kindes- und Jugendalter.** Berlin, online: <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/162232/27ac76c3f5ca10b0e914700ee54060b2/16-kinder-und-jugendbericht-bundestagsdrucksache-data.pdf> (abgerufen am 16.08.2023)
- Busch, Matthias / Keuler, Charlotte (Hrsg.) (2023): Politische Bildung und Digitalität.** Frankfurt am Main
- Deutscher Bundesjugendring (DBJR) (2021): FORDERUNGEN für einen Digitalpakt Kinder- und Jugendarbeit.** Online: <https://www.dbjr.de/fileadmin/Positionen/2021/2021-Digitalpakt-Jugendarbeit.pdf> (abgerufen am 22.08.2023)
- 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** (herausgegeben von klicksafe c/o Medienanstalt Rheinland-Pfalz). Ludwigshafen
- Heldt, Inken (2022): Medienbildung im Zeitalter der Digitalisierung.** In: Sander, Wolfgang / Pohl, Kerstin (Hrsg.): *Handbuch politische Bildung.* Frankfurt am Main, S. 374-381
- Hugger, Kai-Uwe (2014): Digitale Jugendkulturen.** Wiesbaden
- Krämer, Anna Maria (2021): Politische Bildung online: all inclusive? Ein- und Ausschlüsse in digitalen Formaten der außerschulischen politischen Bildung – eine Studie aus machtkritischer und intersektionaler Perspektive.** Herausgegeben vom Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten e.V. Berlin, online: [https://www.adb.de/Studie\\_Politische\\_Bildung\\_online\\_all\\_inclusive](https://www.adb.de/Studie_Politische_Bildung_online_all_inclusive) (Abruf: 23.08.2023)
- Kutscher, Nadia / Ahrens, Wiebke / Franken, Rabea / Niermann, Klara Maria / Leggewie, Leonie / Vahnebruck, Katharina (2015): Politische Netzwerkaktivitäten junger Menschen.** In: Forschungsverbund Deutsches Jugendinstitut e. V./Technische Universität Dortmund (Hrsg.): *Politische Partizipation Jugendlicher im Web 2.0 – Chancen, Grenzen, Herausforderungen,* Dortmund, S.109-176, online: [https://www.researchgate.net/publication/274703284\\_Politische\\_Netzwerkaktivitaeten\\_juenger\\_Menschen](https://www.researchgate.net/publication/274703284_Politische_Netzwerkaktivitaeten_juenger_Menschen) (abgerufen am 22.08.2023)
- Landeszentralen für politische Bildung (2022): Positionspapier Politische Medienbildung.** Online: [https://www.lpb-bw.de/fileadmin/lpb\\_hauptportal/pdf/Positionspapier\\_politische\\_Medienbildung.pdf](https://www.lpb-bw.de/fileadmin/lpb_hauptportal/pdf/Positionspapier_politische_Medienbildung.pdf) (abgerufen am 28.08.2023)
- merz – Zeitschrift für Medienpädagogik (2022): Digitale Jugendarbeit – Perspektiven zur Professionalisierung.** 66. Jahrgang, Heft 3, München
- Moser, Heinz (2019): Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im digitalen Zeitalter.** Wiesbaden
- Rösch, Eike (2019): Jugendarbeit in einem mediatisierten Umfeld. Impulse für ein theoretisches Konzept.** Weinheim
- Schiefner-Rohs, Mandy (2013): Medienpädagogik. Strömungen, Forschungsfragen und Aufgaben.** In: Ebner, Martin / Schön, Sandra (Hrsg.): *Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien.* Online: <https://13t.tugraz.at/index.php/LehrbuchEbner10/issue/view/9/showToc> (abgerufen am 22.08.2023)
- Spaiser, Viktoria (2013): Neue Partizipationsmöglichkeiten? Wie Jugendliche mit und ohne Migrationshintergrund das Internet politisch nutzen,** Weinheim/Basel.
- Steiner, Olivier / Goldoni, Marc (Hrsg.) (2013): Kinder- und Jugendarbeit 2.0.** Weinheim
- Sturzenhecker, Benedikt / Glaw, Thomas / Schwerthelm, Moritz (2015-2020): Gesellschaftliches Engagement von Benachteiligten fördern – Band 1-3.** Gütersloh
- Sturzenhecker, Benedikt / Schwerthelm Moritz (2016): Die Kinder- und Jugendarbeit nach § 11 SGB VIII. Erfahrungsraum für Subjekt- und Demokratiebildung.** Hamburg, online: <https://www.ew.uni-hamburg.de/einrichtungen/ew2/sozialpaedagogik/files/schwerthelm-sturzenhecker-2016-jugendarbeit-nach-p11.pdf> (abgerufen am 22.08.2023)
- Tillmann, Angela (2018): Politische Medienbildung in digitalen Medienwelten: Digitales Informations- und Meinungsbildungsverhalten Jugendlicher.** In: Hug, Theo (Hrsg.): *Medienpädagogik: Herausforderungen für Lernen und Bildung im Medienzeitalter.* Innsbruck, S. 33-48
- von Gross, Friederike / Röllecke, Renate (Hrsg.) (2021): Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln. Medienpädagogik als Experimentier- und Erfahrungsfeld digitaler Jugendarbeit.** Schriftenreihe Dieter Baacke Preis Handbuch, Band 16. München



HelenNicolai Raum in dem Coworking-Space TUECHTIG

#### **Autor\*innen-Info**

*Stefanie Trzecinski* ist Sonderschulpädagogin und Gründerin der gemeinnützigen Einrichtung KOPF, HAND + FUSS (KHuF), deren Ziel es ist, Teilhabe für alle zu ermöglichen. KHuF entwickelt und realisiert Bildungsprojekte mit neuen Medien, zum Beispiel Apps, Lernplattformen, Software, etc. für besondere Zielgruppen (Gehörlose, Funktionale Analphabeten etc.).

# Lernen miteinander: Wenn Inklusion auf Politische Bildung trifft

Von Stefanie Trzecinski

In diesem Erfahrungsbericht wird ein dreitägiges Projekt vorgestellt, in dem sich Jugendliche mit Inklusion beschäftigen. Das Projekt findet im Coworking-Space TUECHTIG statt – einem Ort, der ebenfalls inklusiv ist, in dem Menschen mit und ohne Behinderung eine an ihre Bedürfnisse angepasste Arbeitsumgebung nutzen können.

## **Inklusion und Politische Bildung**

Inklusion geht über die bloße Integration von Schüler\*innen mit besonderem Förderbedarf hinaus. Es geht stattdessen darum, eine Lernumgebung zu schaffen, in der unterschiedliche Fähigkeiten, kulturelle Hintergründe und Lebensrealitäten als bereichernd wahrgenommen werden. Die politische Bildung wiederum zielt darauf ab, junge Menschen zu kritisch denkenden und aktiven Bürger\*innen werden zu lassen, die ihre demokratischen Rechte und Pflichten verstehen und ausüben können. Die Verbindung dieser beiden Ansätze verspricht nicht nur eine inklusive Bildung, sondern auch eine Generation von Personen, die die gesellschaftliche Vielfalt schätzen und respektieren. Wie könnte die Kombination beider Ansätze aussehen?

## **Politische Bildung + Inklusion: Ein Beispiel aus der Praxis**

Das dreitägige Projekt vor den Sommerferien 2022 setzte auf die Idee des Perspektivwechsels: Schüler\*innen einer Berliner Schule mit besonderen Herausforderungen nahmen die Rolle von Lehrkräften ein.

Dies geschah nicht in den gewohnten Klassenzimmern, sondern im Coworking-Space TUECHTIG, dem einzigen inklusiven Coworking-Space in Deutschland, in dem Menschen mit und ohne Behinderung eine optimale Arbeitsumgebung vorfinden.

Zwei erfahrene Pädagog\*innen von außerhalb der Schule leiteten das Projekt. Die Lehrkräfte der Schule haben während des Projekts nicht am Unterricht teilgenommen, sondern erst bei der Präsentation des Unterrichts am letzten Tag.

Die Gruppe bestand aus 20 Jugendlichen aus unterschiedlichen Klassen im Alter zwischen 13 und 16 Jahren, mit vielfältigen Hintergründen (Migrationsgeschichte, sprachliche Kompetenzen und verschiedene Förderbedarfe).



Das Ziel des Projekts war es, Schüler\*innen in die Thematik der Inklusion einzuführen, indem sie eine eigene Unterrichtsstunde zu dem Thema entwickeln und halten sollten.

Mit dem Wechsel von der Schüler\*innen-Perspektive zur Lehrkraft-Perspektive waren folgende Ideen verbunden:

1. Die Schüler\*innen sollten selbst den Begriff „Inklusion“ erarbeiten – mit den Facetten, die sie persönlich interessieren.
2. Und sie sollten für ihre Rolle als Lehrkraft Ideen entwickeln, wie sie ihre selbst erarbeiteten Inhalte möglichst so vermitteln, dass die gesamte Klasse sie verstehen würde.

Das Projekt bot Schüler\*innen die Gelegenheit, sich in einem geschützten Raum mit dem Konzept der Inklusion im Inhalt, aber auch in der Umsetzung auseinanderzusetzen. Denn Inklusion bedeutet nicht nur das Einbinden von Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Hintergründen, sondern auch die Schaffung einer Umgebung, in der jeder seine Meinung äußern und sich aktiv beteiligen kann. Durch Diskussionen, Recherchen und den Austausch von persönlichen Erfahrungen erweiterten die Teilnehmenden ihr Verständnis für die Vielschichtigkeit des Themas.

## Die Umsetzung

### Tag 1: Aufbau und Grundlagen

Ein erfolgreicher Unterricht geht über das bloße Vermitteln von Wissen hinaus. Er schafft eine Umgebung, in der Schüler\*innen nicht nur lernen, sondern sich auch respektiert, gehört und ermutigt fühlen. Deshalb wurde zu Beginn des Projekts gemeinsam mit den Schüler\*innen mithilfe einer Abstimmung erarbeitet, welche Verhaltensweisen ihnen wichtig sind, damit sie sich wohlfühlten.

Hier das Ergebnis:

**1. Aktives Zuhören:** Aktives Zuhören ist für die Jugendlichen von großer Bedeutung, da es ihnen ein Gefühl der Wertschätzung vermittelt. Wenn Lehrkräfte oder Mitschüler\*innen aktiv zuhören, erfahren sie Anerkennung für ihre Gedanken und Meinungen, was ihr Selbstwertgefühl positiv beeinflusst. Diese aufmerksame Zuwendung fördert zudem die Offenheit und schafft eine Atmosphäre des Verständnisses. Dadurch fühlen sich Schüler\*innen ermutigt, ihre Gedanken und Fragen zu teilen, da sie sicher sind, dass diese ernst genommen werden. Diese Kommunikationsdynamik trägt nicht nur zu einer verbesserten Interaktion bei, sondern vertieft auch den Lernprozess. Indem sie merken, dass ihr\*e Gesprächspartner\*in ihnen aufmerksam folgt, sind sie motivierter, Fragen zu stellen und Konzepte besser zu verstehen.

**2. Vermeidung von Auslachen oder Herabsetzen:** Ein sicherer Unterrichtsraum sollte frei von Angst vor Spott oder Herabsetzung sein. Die Angst vor Spott oder Herabsetzung kann die Lernmotivation stark beeinträchtigen. Schüler\*innen könnten zögern, Fragen zu stellen oder Unsicherheiten anzusprechen, aus Angst, sich lächerlich zu machen. Wenn jedoch ein respektvolles Umfeld herrscht, in dem Fehler als Teil des Lernprozesses betrachtet werden, werden sie eher bereit sein, sich aktiv am Unterricht zu beteiligen und ihre Lernziele zu verfolgen.

**3. Vermeidung von Unterbrechungen:** Unterbrechungen können den Fluss des Unterrichts stören und dazu führen, dass sich die sprechende Person entmutigt fühlt. Ein respektvoller Umgang erfordert, dass jede Person die Möglichkeit hat, ihre Gedanken auszudrücken, bevor eine Antwort oder Reaktion erfolgt. Dies schafft Raum für vielfältige Meinungen und Ideen.

Schon das Herausarbeiten der drei obigen Prinzipien führte zu einem positiven Lernumfeld. Die Jugendlichen fühlten sich respektiert, wertgeschätzt und ermutigt, aktiv am Unterricht teilzunehmen.

Im Anschluss wurde das Thema Inklusion eingeführt. Was wussten die Teilnehmenden? Was verstanden sie unter dem Begriff? Die beiden Projektleiter\*innen haben nicht den Begriff erläutert oder mit Inhalten gefüllt. Stattdessen wurde mit der Gruppe erarbeitet, welche Möglichkeiten es gibt, mehr Informationen zu dem Thema zu bekommen. Ihnen wurde gezeigt, wie sie im Internet recherchieren können (Laptops wurden ihnen zur Verfügung gestellt), welche Quellen glaubhaft sind und welche nicht. Zudem wurden Interviewpartner\*innen aus dem TUECHTIG vorgestellt, die den Teilnehmenden praktische Einblicke in die Thematik gaben. Insgesamt zielte der erste Tag darauf ab, nicht nur Wissen zu vermitteln, sondern auch soziale Kompetenzen zu fördern, eine positive Lernatmosphäre zu schaffen und die Jugendlichen dazu zu ermutigen, aktiv zu lernen, sich auszudrücken und respektvoll miteinander umzugehen.

### Tag 2: Vertiefung und Praxis

Der zweite Tag widmete sich der Vertiefung der Themen und einer aktiven Auseinandersetzung mit verschiedenen Unterrichtsmethoden. Auch hier teilten die Jugendlichen zu Beginn ihre persönlichen Erfahrungen zu den erlebten Unterrichtsmethoden mit und identifizierten, was sie als motivierend und was sie als langweilig empfanden. Im Anschluss teilten die beiden Projektleiter\*innen die Teilnehmenden in Gruppen ein, welche gemeinsam den Unterricht für den dritten Tag halten sollten.

Bevor die verschiedenen Gruppen jedoch ihren Unterricht planen sollten, wurde in der Gruppe überlegt, wie ihre eigenen Lehrer\*innen den Unterricht aufbauen. Dafür erzählten die Schüler\*innen von deren erfahrenen Unterricht, womit dieser beginnt und was die verschiedenen Stufen sind. Durch die Analyse des Unterrichts entwickelten sie ein besseres Verständnis für dessen Struktur.

Darauf aufbauend und mit dem Wissen über das Thema Inklusion aus dem vorherigen Tag, sowie den Anregungen zu den verschiedenen Methoden, planten die Schüler\*innen im Anschluss in ihren Gruppen ihre eigenen Unterrichtseinheiten. Sie nutzten die geführten Interviews mit den Interviewpartner\*innen aus dem TUECHTIG, entwickelten eigene Spiele und gestalteten Arbeitsblätter. Am Ende des Tages präsentierten die Gruppen ihre Unterrichtskonzepte und erhielten konstruktive Rückmeldungen von den anderen Gruppen.

### **Tag 3: Präsentation und Stolz**

Der dritte Tag war dem Präsentieren der erarbeiteten Unterrichtseinheiten gewidmet. Die Schüler\*innen hatten zu Beginn des Tages Zeit, die letzten Details ihrer Präsentationen vorzubereiten. Es wurde deutlich, dass sie nicht nur während der Projektzeit, sondern auch außerhalb intensiv an ihren Konzepten gearbeitet hatten. Arbeitsblätter, Quizfragen und Interviews wurden gekonnt in die Präsentationen eingebunden.

Das Schöne: Die Schüler\*innen übernahmen unterschiedliche Rollen in der Durchführung des Unterrichts und sprangen gegenseitig ein, wenn Nervosität aufkam. Den einzelnen Gruppen war es wichtig, dass sie einen guten Unterricht hielten, sodass sie den anderen Schüler\*innen ihre Inhalte gut vermitteln konnten. Es war ein starkes Zusammengehörigkeitsgefühl und eine offene Lernatmosphäre zu spüren.

### **Das Projekt – unsere Erkenntnisse**

Das Projekt führte nicht nur zu einem tieferen Verständnis für das Thema Inklusion, sondern vermittelte den Jugendlichen auch wertvolle überfachliche Kompetenzen:

#### **• Eigenverantwortung**

Die Schüler\*innen übernahmen Verantwortung für ihre eigenen Lernprozesse und erkannten, dass sie in der Lage sind, aktiv zum Unterricht beizutragen.

#### **• Kommunikation**

Die erarbeiteten Regeln und die Zusammenarbeit in Gruppen förderten eine offene Kommunikation auf Augenhöhe.

#### **• Selbstwirksamkeit**

Die Präsentationen vor der Gruppe stärkten das Selbstvertrauen der Schüler\*innen und zeigten ihnen, dass sie in der Lage sind, Wissen auf überzeugende Weise zu vermitteln.

#### **• Aufweichen von Rollen**

Der Perspektivwechsel von Schüler\*innen zu Lehrkräften führte zu einer neuen Dynamik im Unterricht. Die Schüler\*innen empfanden es als motivierend, nicht nur Wissen zu empfangen, sondern aktiv dazu beizutragen.



### Schlussgedanken

Die Jugendlichen haben mit viel Kreativität, Ausdauer und Engagement am Projekt teilgenommen. Ihre regelmäßige Anwesenheit, selbst an anstrengenden Tagen, zeugt von ihrer Entschlossenheit und ihrem Eifer, das Projekt erfolgreich umzusetzen. Es war beeindruckend zu beobachten, dass sie sogar ihre Zeit außerhalb der Schule nutzten, um sich aktiv einzubringen.

Die Tatsache, dass andere Klassen in anderen Projekten Fußball spielten, zeigt, dass die Schüler\*innen nicht nur aus Pflichtgefühl, sondern aus echtem Interesse und Enthusiasmus teilgenommen haben. Dies hat dazu geführt, dass sie nicht nur pünktlich waren, sondern auch Verantwortung übernahmen und aktiv Wissen vermittelten.

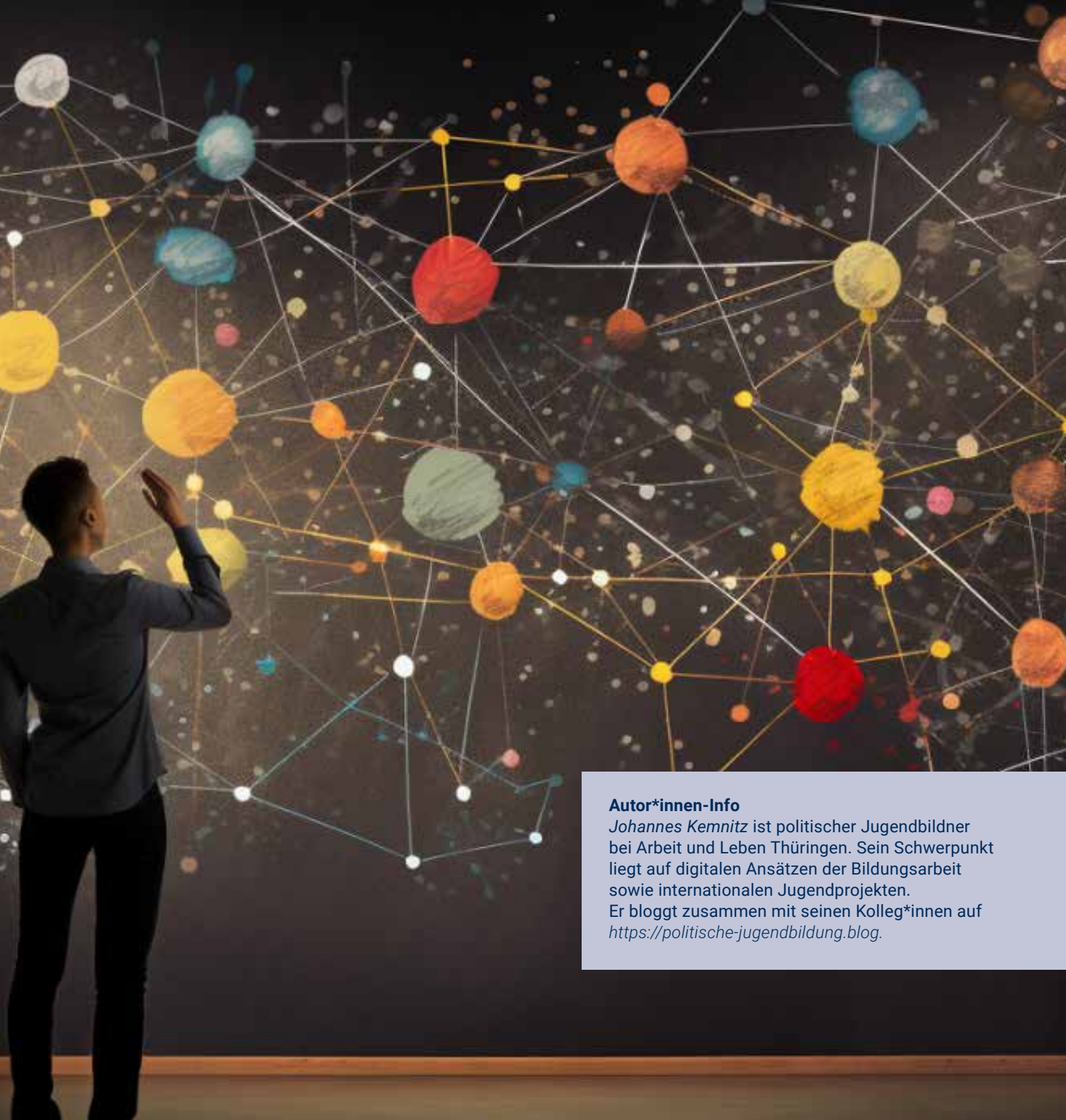
Auch die Lehrkräfte, die an der Präsentation des Unterrichts teilnahmen, waren von dem Engagement der Schüler\*innen beeindruckt. Insbesondere ein Jugendlicher mit Förderstatus „Lernschwierigkeiten“ stach hervor, weil er im Klassenunterricht kein Tafelbild abmalen konnte. Im Projekt übernahm er

hingegen die Verantwortung für seine Gruppe und dem Unterricht, sprang ein, wenn jemand den Faden verloren hatte und motivierte die Teilnehmenden am Rätsel teilzunehmen.

Es war für alle Mitwirkenden ein anstrengendes, aber ein erfolgreiches Projekt. Nicht nur aufgrund der erzielten Ergebnisse, sondern auch wegen der Veränderungen, die es bei den Jugendlichen bewirkt hat. Die Begeisterung, das Engagement und die Übernahme von Verantwortung sind Zeichen für eine umfassende Bildung, die nicht nur auf akademisches Wissen, sondern auch auf persönliches Wachstum abzielt.

Dieses Projekt verdeutlicht somit eindrucksvoll, wie die Kombination von politischer Bildung und Inklusion nicht nur Wissen vermittelt, sondern auch den Weg zu einer gerechten und gemeinschaftlichen Gesellschaft ebnet, in der Vielfalt als Stärke betrachtet wird und jeder Einzelne befähigt wird, aktiv am demokratischen Gestaltungsprozess teilzunehmen. Das Projekt wurde in Kooperation mit Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg durchgeführt. ■





#### **Autor\*innen-Info**

*Johannes Kemnitz* ist politischer Jugendbildner bei Arbeit und Leben Thüringen. Sein Schwerpunkt liegt auf digitalen Ansätzen der Bildungsarbeit sowie internationalen Jugendprojekten. Er bloggt zusammen mit seinen Kolleg\*innen auf <https://politische-jugendbildung.blog>.

# Die vielversprechenden Möglichkeiten Künstlicher Intelligenz in der Politischen Jugendbildung

Von Johannes Kemnitz

Wir leben in einer digitalen Ära, die von uns, aber auch von den Jugendlichen, verlangt, mit einer Vielzahl technologischer Innovationen umzugehen. Der technologischen Entwicklung ist inhärent, dass immer wieder neue Produkte entwickelt werden, die unsere Aufmerksamkeit und unsere Auseinandersetzung mit ihnen verlangen. Dabei gilt es fortwährend auszusortieren, welches neues technologische Werkzeug Bestand haben wird und welches nach einem kurzen Hype wieder in der Versenkung verschwindet. In diesem Text werfen wir einen Blick zurück auf die Digitalisierungstrends der letzten Jahre und schauen uns an, warum der aktuelle Trend „künstliche Intelligenz“ hier anders ist, was wir als Politische Jugendbildung mit der KI machen können und einen Blick in die Zukunft wagen.

## Die KI Halluzination

Beginnen wir mit einem Missverständnis: Spätestens als im Herbst 2022 die Firma OpenAI das Angebot „ChatGPT“ als offene Beta-Version für (fast) alle öffnete, ist künstliche Intelligenz in aller Munde. Doch der Textgenerator ist von einer künstlichen Intelligenz weit entfernt. Noch ist wissenschaftlich umstritten, ob es überhaupt möglich ist, jemals eine richtige künstliche Intelligenz zu schaffen. Nicht zuletzt deswegen, weil noch immer fraglich ist, was eigentlich (menschliche) „Intelligenz“ ist.

Was wir heute sehen, wenn wir von „künstlicher Intelligenz“ sprechen, sind Computeralgorithmen, die mit enormen Datenmengen gefüttert wurden und auf Eingaben (Prompts) mit berechneten (Wahrscheinlichkeits-)Ergebnissen antworten. Diese Antworten sind auch für die Entwickler:innen eine Blackbox. Das heißt, niemand kann derzeit vorhersagen, was

genau bei einem Prompt herauskommt und wie das System die zugrundeliegenden Daten verarbeitet. Wir reden hier von Wahrscheinlichkeitsergebnissen, die berechnet werden und damit Wissen und ein Verstehen vorgaukeln. Das Ergebnis wird als „KI-Halluzination“ bezeichnet. Da wir nicht hinter die Vorhänge der Algorithmen schauen können und die Ergebnisse so beeindruckend echt wirken, halluzinieren wir in die Wahrscheinlichkeitsalgorithmen der Programme eine Intelligenz hinein.

## Statistik wird zur Wahrheit

Darin liegt eine große Gefahr, die schon mehrfach beschrieben wurde: die großen Natural Language Generation<sup>1</sup> (NLG) – Programme wie OpenAIs ChatGPT oder Amazons Alexa wirken auf uns allwissend. Jede Frage wird beantwortet und



Symbolbild Midjourney | prompt: JKemnitz

wenn das Modell über eine solide Datenbasis verfügt, sind viele belegbare Fakten auch richtig abrufbar. So wird die Frage „Wann endete der Zweite Weltkrieg?“ für eine KI sehr einfach und richtig zu beantworten sein. Aber auf die Aufforderung, eine Biografie für den Autor dieses Artikels zu schreiben, lieferte ChatGPT4 im Sommer 2023 folgende Antwort:

*„Johannes Kemnitz is a renowned author and social activist, known for his influential contributions in the fields of literature and human rights advocacy. Born on July 12, 1975, in Berlin, Germany, Kemnitz developed a passion for storytelling and writing from an early age. [...]“*

An dieser Biografie stimmt nichts! Erst auf Nachfrage, wie ChatGPT auf diese Biografie kommt, erhält man folgende Antwort:

*„Als KI-Modell habe ich keinen direkten Zugriff auf Informationen über spezifische Personen wie Johannes Kemnitz. Die von mir generierte Biografie basiert auf generischem Wissen und gängigen Biografie-Strukturen. Die Informationen sind allgemein gehalten und spiegeln keine konkreten Details oder Fakten über eine tatsächliche Person wider. Es handelt sich lediglich um eine fiktive Biografie, die auf allgemeinen Merkmalen und Erfahrungen basiert.“*

1 | deutsch: Generierung natürlicher Sprache

2 | ein anderes Beispiel, dass ChatGPT manchmal fakten „erfindet“ findet sich hier: <https://www.spiegel.de/netzwelt/web/richter-verurteilt-anwaelte-wegen-chatgpt-possesse-zu-einer-geldstrafe-a-38c8535e-d99d-4562-98d8-bbe35dad289c> [Link geprüft am 17.08.2023]

3 | <https://de.wikipedia.org/wiki/Sozialkredit-System> [Link geprüft am 17.08.2023]

4 | 17,5 Mio Flugtickets und 5,5 Mio Zugtickets wurden Menschen in China wegen ihres schlechten Social Credits verweigert <https://www.independent.co.uk/news/world/asia/china-social-credit-flight-travel-plane-tickets-xi-jinping-blacklist-a8792256.html> [Link geprüft am 17.08.2023]

5 | Natural Language Processing ist die Übersetzung „menschlicher“ Sprache (gesprochen oder geschrieben) in eine Form, die ein Computer „verstehen“ kann. (Siehe Computerlinguistik)

6 | <https://politische-jugendbildung.blog/schwerpunkt-2023/2024-chancen-der-digitalisierung-in-der-politischen-bildung/ki-chat-mit-einer-person-der-geschichte> [Link geprüft am 17.08.2023]

7 | <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/297774/vr-ar-in-der-historisch-politischen-bildung-chancen-und-risiken> [Link geprüft am 17.08.2023]

Anders sieht es hingegen beim maschinellen Lernen auf Basis großer Datenmengen (Stichwort der 00er Jahre: „Big Data“) aus. Hier ist keine kreative Umsetzung gefragt, sondern die Systeme haben eine klar umrissene Aufgabe, um beispielsweise innerhalb von Sekunden große Datensätze nach Mustern abzusuchen. Die Suche nach dem Coronaimpfstoff wäre ohne das maschinelle Lernen niemals so schnell vorangegangen, weil Algorithmen programmiert wurden, die die Wirkung von Millionen Wirkstoffkombinationen in kurzer Zeit durchrechneten. Oder moderne Logistikplanung, die ohne die Unterstützung von automatisierten Computerprogrammen kaum so effizient arbeiten würde.

Aber das Beispiel der „Social Scoring“-Pilotprogramme in China zeigt eben auch die Gefahren schon jetzt verfügbarer KI im Alltag. Hier bewerten die Behörden das Verhalten ihrer Bürger:innen sowohl on- als auch offline. Nicht konformes Verhalten kann von der Drosselung der Internetgeschwindigkeit über höhere Steuern bis hin zur Einschränkung der Reisefreiheit führen.

### **Künstliche Intelligenz und die Politische Bildung**

In der Politischen Bildung müssen wir uns intensiv mit Künstlicher Intelligenz auseinandersetzen. Sowohl auf einer gesamtgesellschaftlichen Ebene als auch individuell. Wir müssen auf Gefahren und Potentiale der KI hinweisen und die Debatte moderierend begleiten. Zusätzlich können wir aber auch überlegen, KI als Werkzeug in unserer Bildung einzusetzen.

### **Personalisierte Lerninhalte**

Eine der Stärken von Künstlicher Intelligenz liegt in ihrer Fähigkeit, personalisierte Lerninhalte bereitzustellen. Jede:r Jugendliche hat unterschiedliche Interessen, Kenntnisse und Lernstile. KI kann Daten über das individuelle Lernverhalten und die Präferenzen von Jugendlichen analysieren, um maßgeschneiderte Lernmaterialien anzubieten. Dadurch können Bildungsinhalte auf eine ansprechende und relevante Weise vermittelt werden, was das Interesse und die Motivation in der Zielgruppe steigert.

Chatbots und virtuelle Assistenten können Jugendlichen als interaktive Lernpartner dienen. Sie können Fragen beantworten, Informationen bereitstellen und Diskussionen über politische Themen initiieren. Durch den Einsatz von Natural Language Processing können Chatbots komplexe Fragen verstehen und adäquate Antworten liefern. Sie können Jugendlichen helfen, sich mit politischen Inhalten auseinanderzusetzen und ihr Wissen zu erweitern. Das lässt sich bereits heute erproben beispielsweise in einem virtuellen Austausch mit historischen Persönlichkeiten basierend auf KI wie es heute bereits die Apps „Hello History“ oder „Historial Figures Chat“ anbieten.

### **Interaktive und immersive Lernerfahrungen über VR und AR**

KI-basierte Technologien in virtueller Realität (VR) und erweiterter Realität (AR) eröffnen neue Wege für immersive Lernerfahrungen. Durch den Einsatz von VR können Jugendliche beispielsweise historische Ereignisse hautnah erleben. Sie können virtuelle Simulationen nutzen, um politische Entscheidungen zu treffen und deren Auswirkungen zu erkunden. Durch solche interaktiven Erfahrungen wird die politische Bildung lebendig und greifbar, was das Verständnis und die Beteiligung der Jugendlichen fördert.<sup>7</sup>

### **Datenanalyse für Einblicke und Prognosen**

Die politische Welt ist komplex und oft schwer zu verstehen. Hier kann KI helfen, indem sie große Mengen an Daten analysiert und Muster sowie Trends identifiziert. Durch die Verarbeitung von Informationen aus verschiedenen Quellen kann KI Einblicke in politische Prozesse, Meinungsumfragen und politische Debatten liefern. Diese Datenanalyse kann Jugendlichen helfen, politische Entwicklungen besser zu verstehen und fundierte Entscheidungen zu treffen. Darüber hinaus kann KI auch Prognosen über politische Ereignisse und Trends erstellen, was jungen Menschen ermöglicht, besser auf die Zukunft vorbereitet zu sein.

## Förderung von Dialog und Diskussion

Künstliche Intelligenz kann auch dazu beitragen, den Dialog und die Diskussion über politische Themen zu fördern. Chatbots und virtuelle Assistenten können Jugendliche bei Fragen unterstützen und ihnen Informationen zu politischen Themen bereitstellen. Durch interaktive Chat-Schnittstellen können Jugendliche ihre Meinungen austauschen, verschiedene Standpunkte kennenlernen und ihre Argumentationsfähigkeiten verbessern. Auf diese Weise wird KI zu einem Begleiter, der Jugendliche dabei unterstützt, sich in politischen Diskussionen zu engagieren und ihre eigene Stimme zu finden.

## Mit Simulationen Konsequenzen erkennen

KI-basierte Simulationen können Jugendlichen ermöglichen, politische Entscheidungen zu treffen und deren Auswirkungen zu erleben. Durch die Teilnahme an virtuellen Simulationen können sie verschiedene Szenarien durchspielen und die Folgen ihrer Entscheidungen verstehen. Dies fördert kritisches Denken, Problemlösungsfähigkeiten und politisches Verständnis.

- 8 | <https://www.derstandard.de/story/2000145767976/nicht-immer-intelligent-welche-inhalte-tech-konzerne-fuer-das-ki> [Abruf: 17.08.2023]
- 9 | <https://taz.de/Kuenstliche-Intelligenz/!5948779> [Abruf: 17.08.2023]
- 10 | <https://noise-podcast.podigee.io/10-neue-episode> [Abruf: 17.08.2023]
- 11 | <https://aclanthology.org/2023.acl-long.656.pdf> [Abruf: 17.08.2023]
- 12 | <https://www.heise.de/hintergrund/Neue-Tools-zeigen-wie-voreingenommen-KI-Bildgeneratoren-sind-7744035.html> [Abruf: 17.08.2023]
- 13 | <https://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/risiko-der-ausloeschung-ki-koryphaeen-von-openai-und-google-warnen-a-b5c4539b-26cc-4461-8884-a784061e4e25> [Abruf: 17.08.2023]
- 14 | <https://www.firstpost.com/world/openai-made-chatgpt-using-underpaid-exploited-kenyan-employees-who-forced-to-see-explicit-graphic-content-12053152.html> [Abruf: 17.08.2023]
- 15 | <https://expatguideturkey.com/chatgpt-artificial-intelligence-explains-how-to-make-bombs-and-thefts/> [Abruf: 17.08.2023]

## Sprach- und Stimmungsanalyse

KI kann die Stimmung und den Ton politischer Diskussionen in sozialen Medien oder anderen Online-Plattformen analysieren. Durch die Verwendung von Natural Language Processing (NLP) können Algorithmen den Tonfall, die Stimmung und die Haltung der Menschen in Bezug auf politische Themen erkennen. Diese Analyse kann Jugendlichen helfen, verschiedene Standpunkte zu verstehen und eine kritische Betrachtung der öffentlichen Meinung zu entwickeln. Auch die Gefahren sich im Internet rasant verbreitender Fake News können durch KI-Modelle schnell erfasst werden und die Jugendlichen vor der Weiterverbreitung warnen.

## Unterstützung von Jugendlichen mit besonderen Lernbedarfen

Vor allem KI-Sprachmodelle können in der Zukunft Inklusion vereinfachen in dem sie bspw. komplizierte Texte in einfache Sprache übersetzen. Auch für hör- oder sehbehinderte Jugendliche können Inhalte durch Assistenzsysteme wie KI-basierte Sprachassistenten oder Untertitelung automatisiert zugänglich gemacht werden.

## Risiken in der Anwendung von KI

Wie bereits erwähnt, ergeben sich aus dem Einsatz von Künstlicher Intelligenz aber auch einige Herausforderungen und Kritikpunkte, die in der Politischen Bildung zumindest Erwähnung finden müssen:

### „graues“ Ausgangsmaterial

Um künstliche Intelligenzen zu trainieren brauchen diese so viel Ausgangsmaterial wie möglich. So wurden bspw. Bild-KIs wie Midjourney oder Dall-E an Millionen urheberrechtlich geschützter Bilder trainiert. Text-KIs wiederum haben mit großer Wahrscheinlichkeit sogar Raubkopien zum Trainieren verwendet<sup>8</sup>. Ob und wie menschliche Urheber:innen dafür entschädigt werden, wird Gesellschaft und Gericht noch lange beschäftigen.

### KIs und Fake News

Künstliche Intelligenzen eignen sich hervorragend um schnell große Mengen an Falschnachrichten herzustellen. Aber auch die KIs selbst sind bei weitem nicht unfehlbar (siehe „Statistik wird zur Wahrheit“) und da eine KI an ihren Nutzenden trainiert wird, nimmt sie auch deren Fehler mit auf. Denn sie kann nicht entscheiden was wahr und was falsch ist! Daher haben bereits im Sommer 2023 Forschende nachgewiesen: „ChatGPT wird dümmer“<sup>9</sup>.

### Datenschutz

Wir haben nur eine ungefähre Vorstellung davon wie KI-Modell trainieren und welche Daten da einfließen. Aber jede unsere Nutzung der KI trainiert diese weiter und die Daten werden gespeichert und verarbeitet. Je persönlicher diese Nutzung ist, desto mehr werden wir zu „gläsernen“ Menschen.

### soziale Interaktion

Es gibt bereits heute KI-Modelle die als sogenannte „Companions“ Menschen ihr Leben lang begleiten (sollen). Von einigen wird das als Ausweg aus der Einsamkeit gefeiert. Andere befürchte hier eine Becshleunigung der Hyperindividualisierung. Welche Auswirkungen das bereits heute haben kann lässt sich bspw.an der KI „Replika“ der Firma Luka nachvollziehen.<sup>10</sup>

### Bias der KI

Auch wenn wir versucht sind in den KI-Modellen eine neutrale „Computergottheit“ zu sehen: Das stimmt nicht. Forscher:innen haben nachgewiesen, wie politische Voreingenommen unterschiedliche KI-Modell arbeiten.<sup>11</sup> Aber auch Bild-KIs haben noch mit Vorurteilen zu kämpfen.<sup>12</sup>

### Ablenkung von anderen Problemen

Es wirkte absurd, als im Frühjahr 2023 ausgerechnet die Techpioniere, die uns KI gebracht haben, nun plötzlich vor dem „Ende der Menschheit“ (ausgelöst durch KI) warnten.<sup>13</sup> Auch wenn die Zukunftssorgen von Altman, Hassabis und Co sicherlich spannend sind, lenken sie doch auch von den bereits jetzt existierenden Problemen des KI-Booms ab. Ob das die ausgebeuteten Prompt-Prüfer:innen in Kenia<sup>14</sup> sind, die raubkopierten Trainingstexte oder eine KI die



Bauanleitungen für Bomben<sup>15</sup> liefert. Außerdem droht mit dem KI-Boom eine Ablenkung von den Herausforderungen des Klimawandels oder der Sozialen Frage. Der Untergang der Menschheit durch KI ist ein theoretisches Gedankenspiel. Die Flucht von Millionen Menschen vor den Folgen des Klimawandels werden aber schon bald Realität werden.

### Fazit

Die Integration von Künstlicher Intelligenz in die Politische Jugendbildung bietet aufregende Möglichkeiten, um das Lernen, die Beteiligung und das Verständnis der Zielgruppe zu verbessern. Von personalisierten Lerninhalten über interaktive Simulationen bis hin zur Datenanalyse und Entscheidungsunterstützung kann KI Jugendlichen dabei helfen, politische Prozesse zu verstehen, fundierte Entscheidungen zu treffen und sich aktiv an politischen Diskussionen zu beteiligen. Es ist wichtig, diese Technologien sorgfältig einzusetzen, um die ethischen, rechtlichen und datenschutzbezogenen Aspekte zu berücksichtigen und sicherzustellen, dass die politische Bildung weiterhin kritisches Denken fördert. Künstliche Intelligenz ist gekommen, um zu bleiben und wir müssen schnell lernen mit ihr umzugehen. ■



Grafikdetail aus  
Adamara Harsh Waters

#### **Autor\*innen-Info**

*Marie Jäger* arbeitet seit 2011 für den Verein Cultures Interactive e.V. an der Schnittstelle von Subkulturen und politischer Bildung. Sie beschäftigt sich schwerpunktmäßig damit, wie politische Anliegen in Subkulturen verhandelt werden. Ab und zu veröffentlicht sie dazu Artikel in Sammelbänden.



# Gaming in der politischen Bildung (und Extremismusprävention)

Von Marie Jäger

Spiele sind weit mehr als der schlechte Ruf einiger Computerspiele oder des „Daddelns am Handy“: Sie erzählen Geschichten, erfordern das Begreifen von Regeln, sie bringen Menschen zusammen und bieten Identifikationsmöglichkeiten, zum Beispiel über Charaktere in Computerspielen. Spielen ist so sehr Teil des Menschseins, dass der Theoretiker Huizinga vom „Homo Ludens“ sprach (Huizinga 1956; 2013). Dieses Medium mit seinem Zugang zu Jugendlichen lassen sich auch Akteur\*innen des Rechtsextremismus oder islamisch begründetem Extremismus nicht entgehen und nutzen insbesondere digitale Spiele für ihre Propaganda. 43 Prozent der befragten Jugendlichen gaben an, online sowohl bereits mit extremen politischen Ansichten wie auch Verschwörungserzählungen konfrontiert gewesen zu sein (JIM 2022: 54). Alles gute Gründe, sich anzuschauen, was mittels Gaming in der (politischen) Bildung möglich ist und wie in der Extremismusprävention der Gaming-Ansatz genutzt wird.

## Lebenswelt Gaming

Humanistische Lerntheorien sehen Lernprozesse als etwas Ganzheitliches, wozu auch soziale Beziehungen und Spielen gehören. Die meisten digitalen Spiele unterstützen Handlungen des Ausprobierens und Experimentierens und erhöhen das Gefühl der Selbstwirksamkeit. Typisch für digitale Spiele ist der beim Spielen entstehende Flow-Effekt, der als Teiltheorie humanistischer Lerntheorien gilt (vgl. Preisinger 2022, S. 91). Wie Untersuchungen gezeigt haben, ist der Unterschied zwischen Spielspaß und Lernen nicht groß: Der Spaß in Spielen rührt ähnlich wie in gelungenen Lernerfahrungen vom Ehrgeiz, Mechaniken und Zusammenhänge zu verstehen, Herausforderungen zu meistern sowie dem Stolz, der sich einstellt, wenn der Lernprozess erfolgreich abgeschlossen ist (vgl. Schutz/Schwarz 2022, S. 27 ff.).

Auch im Sinne eines an der Lebenswelt von Jugendlichen orientierten Ansatzes kann Gaming in den Blick genommen

werden. Der lebensweltorientierte Ansatz nimmt die Zielgruppe – in diesem Fall Jugendliche –, als Expert\*innen für ihr Leben ernst und agiert auf Augenhöhe (vgl. Thiersch 2020). Das bedeutet, Gaming weniger als „Störfaktor“ für Bildungsprozesse zu betrachten, sondern vielmehr als Betätigungs- und – wie oben beschrieben – Lernfeld von Jugendlichen ernst zu nehmen. Elemente des Gaming können in den Fachunterricht integriert werden, Gaming eignet sich aber insbesondere auch als Methode in politischen Bildungskontexten. Das kann zum einen bedeuten, Inhalte über Spiele zu vermitteln, zum anderen aber auch, Gaming – und die Gaming-Szene – als politisches Thema zu begreifen. Im Zuge dessen können verschiedene Aspekte betrachtet werden:

**1. Die Spielgewohnheiten:** Sowohl die Häufigkeit und Dauer als auch Spielwahl geben Aufschluss darüber, wie Jugendliche sich und ihre Umwelt wahrnehmen: Spielen sie, um sich abzulenken, zu beruhigen, Welten zu entdecken, Zeit totzuschlagen oder um sich zu beweisen? Welche Spiele sprechen

sie an? Sind sie aktiv in Gaming-Communities?  
Welche Figuren finden sie ansprechend? Was denken sie, für welche Zielgruppen welche Spiele produziert werden?

**2. Die Spielmechaniken:** Spielmechaniken sind nichts anderes als Regeln und Setzungen, die bestimmen, mit welchen Handlungen der\*die Spielende im Spiel vorankommt und was das Vorankommen bremst. Spielen bedeutet, diese Mechaniken zu verstehen und gezielt zu nutzen. An Spielmechaniken lässt sich folglich die Nützlichkeit von Regeln ebenso bebildern wie die Problematik an ihnen: Nicht verstandene oder nicht eingesehene Regeln werden missachtet – mit entsprechenden Konsequenzen. Spiele definieren immer Regeln, die wir als gegeben hinnehmen. Das Hinterfragen dieser Spielmechaniken kann ein wichtiger Impuls in der politischen Bildung sein.

**3. Themen der Spiele:** Spiele können sehr komplexe Geschichten entwickeln, auch wenn es sich nicht um Serious Games handelt, die den Zweck verfolgen bestimmte Lerninhalte zu vermitteln. Es kann lohnenswert sein, zum Einstieg mit Jugendlichen zu sammeln, welche Themen in ihren Lieblingsspielen verhandelt werden. Ebenso können Spiele aber auch eingesetzt werden, um bestimmte Inhalte zu vermitteln – so etwa das Spiel „Through the darkest of times“, das in Berlin ab 1933 spielt, den Widerstand gegen Nationalsozialist\*innen zum Thema macht und darüber hinaus Wissen etwa über die Verfolgung von Roma und Sinti im NS vermittelt.

Für einen lebensweltorientierten Ansatz mittels Gaming gilt es zu beachten, dass Jugendliche sich häufig nicht darüber im Klaren sind, dass ihre Themen und Konflikte durchaus unter den Begriff „Politik“ fallen, da sie Politik oftmals mit Parteipolitik, Gesetzen oder Polit-Talkshows assoziieren. Das wichtigste Ergebnis lebensweltorientierter Zugänge ist die empowernde Erkenntnis, eine politische Person zu sein.

## Gamification und Game-based-Learning

Beim Einsatz von Gaming in der (politischen) Bildung wird unterschieden zwischen Gamification und Game-based-Learning. Gamification bezeichnet den Einsatz von Spielelementen in vermeintlich spielfremden Kontexten: So etwa, wenn Kahoot-Quizzes im Unterricht eingesetzt werden, um Wissen zu vermitteln oder abzufragen. Auch die Sprach-Lern-App „DuoLingo“ macht sich Spielelemente wie Belohnungen, Ranglisten, Challenges und „Beat the Clock“-Sprachlernspiele zunutze, um App-User\*innen zum täglichen Lernen zu motivieren.

Game-based-Learning bezieht sich auf die Verwendung von Videospielelementen in Bildungskontexten. Dieser Ansatz nutzt die motivierende Wirkung von Spielen, um Lernziele zu erreichen und Wissen zu vermitteln. Im Gegensatz zur Gamification basiert Game-based-Learning auf dem Einsatz vollständiger Spiele.<sup>1</sup>

Gamification findet in der politischen Bildung häufig bereits statt, wenn etwa Methoden wie „Ein Schritt nach vorn“ eingesetzt werden (vgl. DGB-Bildungswerk Thüringen e.V. 2004).

*1 | Beide Strategien sind von der extremen Rechten und im islamisch begründeten Extremismus bzw. Jihadismus bereits genutzt wurden, um die Attraktivität der jeweiligen Szene zu erhöhen. Die extreme Rechte nutzt dabei neben Gaming-Plattformen auch Spiele, Modifikationen von Spielen sowie Gamification-Elemente in der Propaganda (vgl. den Sammelband von Baeck/Speit 2020 und die Broschüre von Hoang/Prinz 2021). Im islamisch begründeten Extremismus fand Game-Entwicklung oder Gamification – zum Beispiel in der Darstellung der eigenen Gewalt – vor allem im Umfeld jihadistischer Gruppen statt (vgl. Lakomy 2021, Schlegel 2021).*

*2 | Das Battle Royale Genre beruht auf dem Erfolg der Buch- und Filmreihe „Die Tribute von Panem“, welche wiederum große Ähnlichkeit mit dem japanischen Film „Battle Royale“ und Ähnlichkeiten zu den Büchern „Todesmarsch“ und „Menschenjagd“ von Stephen King aufweist. Nach dem Erfolg der Trilogie kamen Battle Royale Spiele in Mode.*

Auch (analoges) Game-based-Learning wurde, unter anderem von dem Projekt „X-Games“, bereits eingesetzt. In diesem Spiel werden die Teilnehmenden mit Argumenten und Denkweisen von extremistischen Gruppen konfrontiert, um sie zu moralisch bedenklichen Handlungen im Spiel zu bewegen.

### Einsatzmöglichkeiten von Spielen

Der Bezug auf Gaming im Rahmen von (politischer) Bildung erscheint auch technisch erst einmal voraussetzungsreich: Neben einem stabilen Internetzugang braucht es auch die passenden Geräte. Nicht alle Schulen und Jugendclubs sind gut mit Smartboards, Tablets oder einem Computerkabinett ausgestattet. Es gilt also bei der Konzeption eines Gaming-Workshops die technischen Voraussetzungen mitzubedenken: Welche Technik ist vor Ort? Besitzen alle Jugendlichen ein Smartphone? Welche Spiele laufen auf den in der Schule befindlichen Geräten? Ebenso empfiehlt es sich, mit den Jugendlichen ins Gespräch darüber zu kommen, welche Spiele ihnen gefallen und was ihre Spielgewohnheiten sind. Die verschiedenen Spieler\*innentypen sind nicht nur bedeutsam für Hinwendungsprozesse zum Extremismus (vgl. Schlegel 2021), sondern auch für die Konzeption von Bildungsangeboten: Suchen die Jugendlichen vor allem Kontakt zu anderen, wenn sie spielen? Ist ihnen Action wichtig? Oder Wettbewerb und Konkurrenz? Nutzen sie sogenannte Casual Games vor allem, um sich zu beschäftigen, wenn sie an der Bushaltestelle stehen? Nicht alle Jugendlichen wollen in komplexe Spielwelten eintauchen und sich mit einer umfangreichen Spielmechanik vertraut machen. Angesichts des Umfangs des Spielangebots stellt sich also weniger die Frage, mit welchen Spielen sich politische Bildung gestalten lässt, sondern eher wie.

Prinzipiell gibt es eine Reihe beliebter Spiele, die sich aufgrund ihrer komplexen Geschichte für den Einsatz in der (politischen) Bildung eignen, beispielhaft sei hier auf Rollenspiele wie „The Witcher 2“ (USK 16 Jahre) sowie das bei Jugendlichen beliebte Spiel „Fortnite“ (USK 12 Jahre) und „Among Us“ (USK 6) verwiesen. So ließe sich zum Beispiel anhand der Computerspielreihe „The Witcher“ mit Jugendlichen zu Fragen

von Ausgrenzung und Diskriminierung ins Gespräch kommen. In diesem Spiel wird die Geschichte eines Monsterjägers erzählt, der zwar nicht gemocht, aber von den Einwohner\*innen diverser Dörfer immer dann um Hilfe gebeten wird, wenn ein Monster den Ort bedroht.

Mit Ausgrenzung und Vorurteilen sehen sich im Spiel neben dem Witcher aber auch Zauber\*innen und Elfen konfrontiert. „The Witcher“ stellt sich angesichts der massiven Verfolgung der Elfen und der von Menschen angezettelten Kriege zudem zunehmend die Frage, wer eigentlich die bedrohlichen „Monster“ sind und zeigt die Folgen von Diskriminierung auf (vgl. Pepito 2020).

Auch das bei Jugendlichen beliebte Spiel „Fortnite“ bietet Gesprächsanlässe und kann in der (politischen) Bildungsarbeit eingesetzt werden.

Das Spiel gehört zum Battle Royale Genre<sup>2</sup>. Battle Royal beschreibt Spiele, in welchen der\*die Spielende gegen andere Spielende antritt. Der\*die letzte Überlebende, bzw. das letzte überlebende Team, gewinnt. „Fortnite“ ist in einigen Versionen des Spiels auch auf dem Handy spielbar. Die beiden Spielmodi sind der kostenpflichtige „Rette die Welt“-Modus, in dem ein Team versuchen muss in einer postapokalyptischen Welt neue Lebensgrundlagen zu schaffen, im kostenfreien „Battle Royale“-Modus tritt der\*die Spielende gegen bis zu 100 andere Spieler\*innen an. „Battle Royale“-Spiele bieten sich zum Beispiel an, um mit Jugendlichen dazu ins Gespräch zu kommen, was Konkurrenz und ein Kampf „aller gegen alle“ für die Welt und ihr Leben bedeutet. „Spielregeln dokumentieren nicht nur Normen und Werte, sondern auch temporale Ordnungsvorstellungen (...)“ (Buchsteiner/Jahnke 2021, S.2). Diese lassen sich diskutieren – auch vergleichend, wenn zum Beispiel verschiedene Gameplay-Möglichkeiten nebeneinander gestellt werden:

Wie fühlt es sich an, allein gegen alle zu spielen und wie ist es, als Gruppe gegen ein Spiel anzutreten?

Und was wiederum ist die Herausforderung an einem Spiel wie „Suspects“ bzw. „Among Us“, in dem eine Gruppe von Spielenden den\*die „Mörder\*in“ unter ihnen finden muss?

„Among Us“ lässt sich in Gruppen als Auflockerung einsetzen, ebenso können anhand des Spiels im Anschluss aber auch verschiedene Themen diskutiert werden. Es empfiehlt sich



Grafikdetails aus Adamara Harsh Waters;  
oben: Gestalten eine Charakters

ein niedrigschwelliger Einstieg entlang folgender Fragen zu finden: Wie habt ihr das Spiel erlebt? Habt ihr versucht, rauszufinden, wer der „Mörder“ ist und wenn ja, wie? Wie war es, den\*die Mörder\*in zu spielen? Wurde jemand zu Unrecht verdächtigt? Wie hat sich das angefühlt? Insbesondere die letzten beiden Fragen legen den Übergang zu Gesprächen über Mobbing und/oder gesellschaftliche Diskriminierung nahe.

Das Thema der Spielvorlieben von Jugendlichen eignet sich aber auch für einen Einstieg in die Diskussion darüber, wie Menschen in Spielen dargestellt werden: Wer ist der\*die Held\*in in ihrem Lieblingsspiel? Wie sehen Held\*innen in Spielen häufig aus? Wie werden die „Terroristen“ in der Counter Strike Spielreihe porträtiert? Wie werden Spielwelten und Charaktere in anderen Weltregionen in Spielen wie „Crusader Kings“ oder „Call of Duty“ dargestellt?

### Analoge Gaming-Methoden

Neben konkreten Spielen können auch Methoden, die analog funktionieren, sich aber unmittelbar auf Gaming beziehen, in Bildungskontexten eingesetzt werden. Die einfachste Variante ist ein Bilderspiel mit Gaming-Charakteren aus verschiedenen Spielen und Spiel-Genres. In der Spielentwicklung werden, obwohl insbesondere Independent Game-Hersteller\*innen zunehmend um Diversität bemüht sind, häufig noch immer sexistische und rassistische Bilder reproduziert (vgl. u.a. den Sammelband von Malkowski/Russworm 2017, sowie Murray 2018). Mittels dieses Bilderspiels kann mit Gruppen thematisiert werden, mit welchen Ästhetiken Eigenschaften wie „stark“, „cool“, „schlau“ usw. häufig assoziiert werden – und mit welchen eher nicht. Im Anschluss an diese Methode kann zum Beispiel die Aufgabe gegeben werden, einen Avatar zu gestalten<sup>3</sup> oder anhand vorgegebener Begriffe („mutig“, „selbstlos“, „böse“, „Held\*in“) in Kleingruppen einen Gaming-Charakter zu entwickeln, dem die Gruppe dann wiederum Eigenschaften zuordnen soll.

Eine andere Möglichkeit bietet die Methode „Entweder – Oder“. Diese Methode beruht auf der Erkenntnis, dass digitale Spiele den Spielenden Entscheidungen und damit Sach- und Werturteile abnötigen (vgl. Preisinger 2022, S. 125), aber auch die Konsequenzen von Entscheidungen sichtbar machen. Das kann eingesetzt werden, um mit Jugendlichen verschiedene (Re)Aktionsmöglichkeiten auszutesten, seien es Klassen-, Familien- oder auch politische Konflikte. Die Methode beginnt mit einem Satz (oder einer Situation), die sich die Jugendlichen ausdenken und fächert über mehrere Runden mögliche Reaktionen auf. Die Methode lässt sich sowohl online mittels „Twine“<sup>4</sup> als auch offline auf Metaplankarten umsetzen. Der Vorteil der Methode besteht darin, dass sie sowohl politisches als auch soziales Lernen anstößt und den Teilnehmenden die Möglichkeit bietet, die Folgen auch beleidigender, aggressiver Äußerungen oder Reaktionen „in der Theorie“ durchzuspielen. Beide Methoden werden in der Handreichung des Projekts „Call of Prev“ ausführlich beschrieben (vgl. Cultures Interactive 2023).

3 | Als Avatare gelten in Spielen diejenigen (spielbaren) Charaktere, die zu Beginn des Spiels selbst gestaltet und oftmals im Verlauf des Spiels weiter entwickelt werden können. Avatare können als die virtuelle Verkörperung realer Spieler\*innen verstanden werden und bieten damit die Möglichkeit, das eigene Selbstverständnis optisch darzustellen (vgl. Misoch 2010).

4 | „Twine“ ist eine kostenlose Open Source Software, die für die Entwicklung interaktiver Geschichten genutzt werden kann. Die Bedienung ist sehr niedrigschwellig, eignet sich also zum Einsatz in verschiedenen Settings. Siehe auch: <https://twinery.org/>

5 | [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)

6 | Der phänomenübergreifende Ansatz nimmt nicht nur einen Extremismus in den Blick, sondern arbeitet gleichzeitig präventiv in Hinblick auf Rechtsextremismus sowie islamisch begründeten Extremismus und seine verschiedenen Erscheinungsformen. Zum Einen vermeidet das eine Zielgruppenstigmatisierung (wenn etwas islamisch begründeter Extremismus vor allem in Neuköllner und Rechtsextremismus überwiegend in Brandenburger Schulen verortet wird), zum anderen bietet der Ansatz die Möglichkeit Wechselwirkungen und inhaltliche Überschneidungen (Antisemitismus, patriarchale Vorstellungen und LGBTQI-Feindlichkeit) zu thematisieren (Baer et al 2020; Baaken/Ruf 2018).

## Serious Games

Einen Überblick über sogenannte Serious Games, die im Unterricht oder im Rahmen von Workshops der politischen Bildung eingesetzt werden können, bietet die Seite „Spielbar“<sup>5</sup> der Bundeszentrale für politische Bildung. Hier werden nicht nur Story und Gameplay der Spiele beschrieben, sie werden auch auf ihre Potenziale in Bezug auf Bildung hin untersucht.

Auch im Bereich der Extremismusprävention lassen sich eine Reihe von Projekten finden, die mittels Gaming arbeiten. Hier scheinen Träger auf einen phänomenübergreifenden Ansatz<sup>6</sup> zu setzen – das gilt für das Spiel „Hidden Codes“ der Bildungsstätte Anne Frank, für das Spiel „Decount“, das von Bloodirony in Kooperation mit der Beratungsstelle Extremismus und dem BMI Österreich entwickelt wurde und ebenso für das Spiel „Adamara: Harsh Waters“ von Cultures Interactive e.V, welches im Rahmen des Projekts „Call of Prev“ entwickelt wurde. In Hidden Codes gilt es, in vier verschiedenen Geschichten jeweils eine Person des eigenen Umfelds von Hinwendungsprozessen zu einem der Extremismen abzuhalten. Dafür müssen im Rahmen diverser Social Media-Interaktionen die richtigen Worte gefunden, aber auch extremistische Codes entschlüsselt werden: Ist die neue Freundin der Freundin einfach nur engagiert oder Teil einer rechten Gruppe? Woran lässt sich das erkennen? Was bedeuten verschiedene Symbole?

In den vier spielbaren Geschichten in „Decount“ ist der\*die Spielerin selber in der Situation, sich für oder gegen eine Gruppe Extremist\*innen entscheiden zu müssen, die Lösungen für die Probleme des spielbaren Charakters versprechen und sich zum Beispiel als den besseren Freund\*innen darstellen als die Clique, die nach einem Diebstahl eben nicht unterstützend ist. In die vier Storys, deren Handlung ebenso größtenteils im Rahmen von Social Media verhandelt wird, sind kleine Mini-Games eingebaut, die den Spielspaß erhöhen sollen.



**Grafikdetails aus dem Spiel Adamara Harsh Waters; unten: Von Jugendlichen selbst geschriebener Quest**

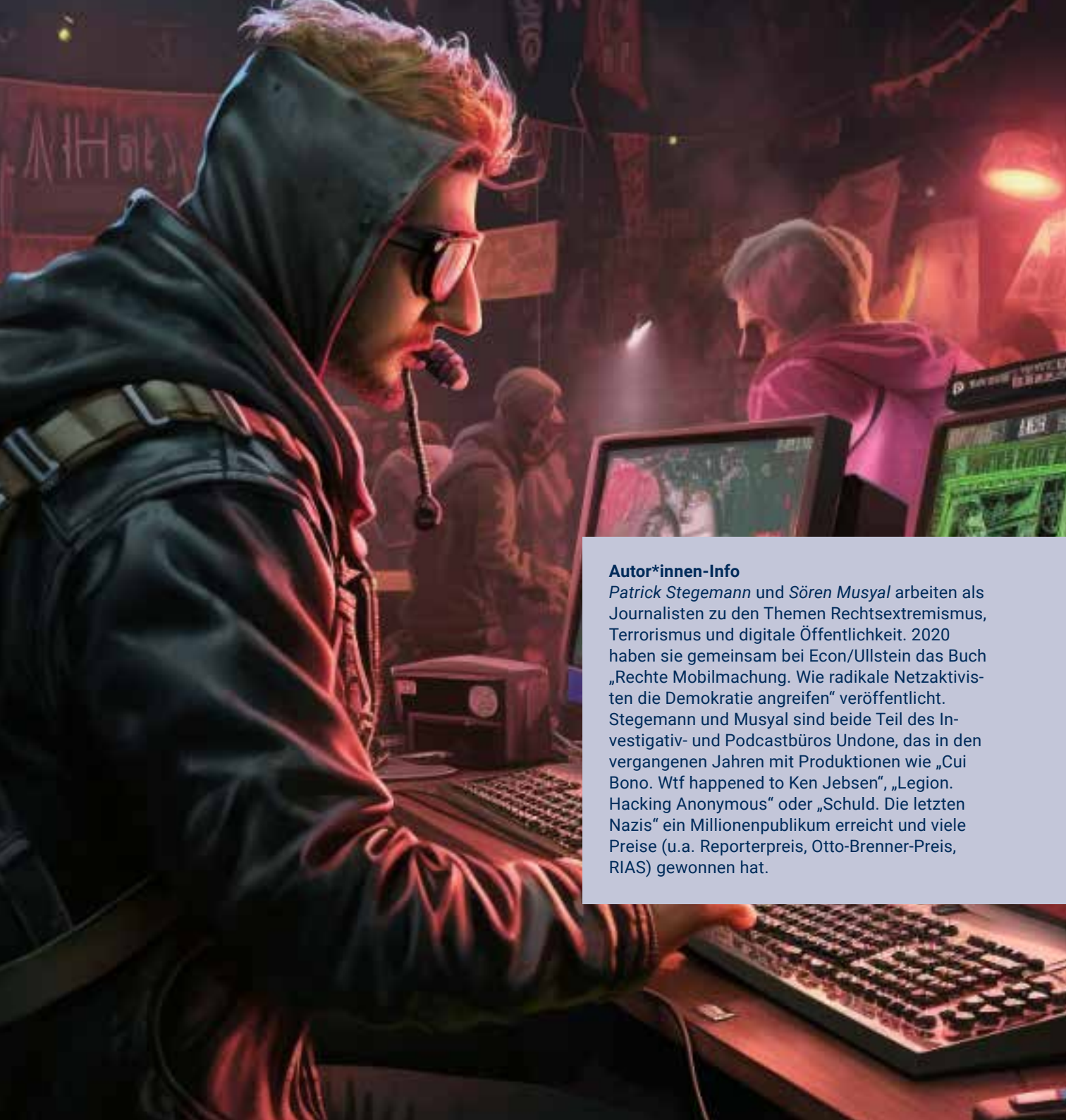
Ein ganz anderes Konzept verfolgt das Spiel „Adamara: Harsh Waters“: Hier werden weder Extremismus noch politische Haltungen klar benannt, vielmehr gemahnen Quests und Aufbau des in einem postapokalyptischen Szenario angesiedelten Spiels an Konflikte und Narrative, die den spielenden Jugendlichen bekannt sein dürften: Anstrengende Autoritätspersonen und Beziehungskonflikte werden ebenso verhandelt wie die Schere zwischen Arm und Reich und konkurrierende Weltdeutungsmuster. Im Unterschied zu den anderen beiden Spielen finden Lernprozesse hier nicht schon bereits im Spiel, sondern in der Nachbesprechung des Spiels statt, ebenso aber auch über den zum Spiel gehörenden Editor, der den Jugendlichen ermöglicht, eigene Welten und Quests zu gestalten. Diese Kombination entfaltet je nach Gruppe unterschiedliche Themen, Diskussionen und damit Lernprozesse. Besonders die Arbeit mit dem Editor hat sich in der Praxis als geeignetes Tool bewährt.

## Fazit

Spiele, Methoden mit Spielbezügen und Spielelemente lassen sich also in verschiedenen Kontexten einsetzen und bieten Gesprächsanlässe zu Themen wie Konkurrenz, Diskriminierung, Genderstereotypen und vielem mehr. Daneben bieten viele „Serious Games“ die Möglichkeit, Inhalte spielerisch zu vermitteln. Methoden mit Gaming-Bezug können auch mit weniger Zeit in den Unterricht oder Angebote eingebaut werden. Tools wie Twine, der Editor des Projekts „Call of Prev“ und „Minecraft Tools“ bieten die Möglichkeit, mit Jugendlichen Spielwelten zu entwickeln. Für Fachkräfte, die bisher weniger Erfahrung im Bereich Gaming haben bietet es sich an, einige Spiele selbst einmal auszuprobieren. Die Angst vor Fehlern ist dabei unbegründet: Jugendliche schätzen es ganz besonders, sich selbst als Expert\*innen zu erleben und ihr technisches Können zu präsentieren. Der Hauptfokus in der Vorbereitung sollte daher nicht unbedingt darauf liegen, die eigene Versiertheit im Umgang mit Technik zu trainieren, sondern die Lernanlässe verschiedener Spiele, Spielgewohnheiten, Tools oder Methoden im Hinblick auf die Zielgruppe herauszuarbeiten. ■

### Literatur

- Baeck, Jean Philipp & Speit, Andreas (2020):** Rechte Egoshooter – Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat, Ch. Links Verlag.
- Baer, Silke, Groß, Anna & Jäger, Marie (2020):** Phänomübergreifende und gendersensible Präventionsarbeit im Projekt PHÄNO\_cultures. In: **Höfl, Stefan, Jamal, Lobna & Schellenberg, Frank:** Politische Bildung im Kontext von Islam und Islamismus. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Buchsteiner, Martin/Jahnke, Patrick (2021):** Digitale Spiele im Geschichtsunterricht, Wochenschau Verlag.
- Cultures Interactive e.V. (2023):** Call of Prev. Handreichung für die politische Bildungsarbeit im Bereich Gaming. [https://www.cultures-interactive.de/files/publikationen/Flyer%20Broschueren%20Dokumentationen/2023\\_Call%20of%20Prev\\_Handreichung.pdf](https://www.cultures-interactive.de/files/publikationen/Flyer%20Broschueren%20Dokumentationen/2023_Call%20of%20Prev_Handreichung.pdf) (Abfrage: 30.11.2023).
- DGB-Bildungswerk Thüringen e.V. (2004):** Baustein zur nicht-rassistischen Bildungsarbeit. Erfurt: DGB-Bildungswerk Thüringen. S. 61ff.
- Hoang, Viet/Prinz, Mick(2021):** Gaming und Rechtsextremismus. <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2021/04/GamingUndRex-PixiHeft.pdf> (Abfrage: 4.4.2023).
- Huizinga, Johan (1956;2013):** Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Kunczik, Michael (2017):** Medien und Gewalt. Überblick über den aktuellen Stand der Forschung und Theoriediskussion, Springer VS.
- Lakomy, Miron (2021):** Islamic State´s Online Propaganda. A comparative Analysis. London/New York: Routledge.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2022):** JIM Studie 2022, Jugend, Information, Medien.
- Misoch, Sabine (2010):** Avatare: Spiel(er)figuren in virtuellen Welten. In: **Hugger, Kai-Uwe:** Digitale Jugendkulturen, Springer VS.
- Murray, Soraya (2021):** On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space, London: Bloomsbury Publishing.
- Pepito, Christian (2020):** The Witcher Series Showed the Consequences of Race, Gender Discrimination; Cyberpunk 2077 Shows Same Vibe. <https://sirusgaming.com/witcher-cyberpunk-2077-consequence-discrimination/> (Abfrage 17.7.2023)
- Preisinger, Alexander (2022):** Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung, Wochenschau Verlag.
- Malkowski, Jennifer and Russworm, Treaandrea M. (2017):** Gaming Representation. Race, Gender, and Sexuality, Bloomington: Indiana University Press
- Schlegel, Linda. (2020):** Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. *Journal for Deradicalization*. 23. S. 1-44.
- Schlegel, Linda (2021):** Connecting, Competing, and Trolling: "User Types" in Digital Gamified Radicalization Processes. *Perspectives on Terrorism*, Ausgabe 15, Nr. 4
- Schutz, Thomas/Schwarz, David (2022):** Digital Game-based Learning. Komplexe Problemlösungen und Kompetenzen für Bildung, Wirtschaft und Politik entwickeln, Springer Gabler.
- Speit, A., & Baeck, J.-P. (2020):** Rechte Egoshooter: Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat
- Thiersch, Hans (2020):** Lebensweltorientierte Soziale Arbeit – revisited. Grundlagen und Perspektiven, Beltz Juventa.



#### **Autor\*innen-Info**

*Patrick Stegemann und Sören Musyal* arbeiten als Journalisten zu den Themen Rechtsextremismus, Terrorismus und digitale Öffentlichkeit. 2020 haben sie gemeinsam bei Econ/Ullstein das Buch „Rechte Mobilmachung. Wie radikale Netzaktivisten die Demokratie angreifen“ veröffentlicht. Stegemann und Musyal sind beide Teil des Investigativ- und Podcastbüros Undone, das in den vergangenen Jahren mit Produktionen wie „Cui Bono. Wtf happened to Ken Jepsen“, „Legion. Hacking Anonymous“ oder „Schuld. Die letzten Nazis“ ein Millionenpublikum erreicht und viele Preise (u.a. Reporterpreis, Otto-Brenner-Preis, RIAS) gewonnen hat.



# 10 Jahre Gamergate: Tote Kanarienvögel zwitschern nicht

Von Sören Musyal und Patrick Stegemann

2014 kam es innerhalb der Gaming-Community zu einer Kontroverse, die unscheinbarer nicht hätte beginnen können. Anfangs ging es um die Bewertung eines Computerspiels der Entwicklerin Zoe Quinn. Daraus wurde ein Wendepunkt in der Geschichte der Internetkultur, die uns noch heute viel über rechte Vereinnahmungsstrategien erzählt – und darüber, was wir für die politische Bildung daraus lernen sollten.

In Deutschland ist „Gamergate“ noch immer kein landläufig bekannter Begriff, kein historisches Ereignis, auf das man selbstverständlich verweisen kann. Dabei ist Gamergate der Schlüsselmoment für eine internationale rechte Netzbewegung, die viele kommunikative Tools und Tricks erfunden hat, die bis heute von Rechtsradikalen auf der ganzen Welt genutzt werden. Gamergate ist eine Art Schlüsselereignis bei der letztendlichen Entstehung der Alt-Right. Und noch immer – so scheint es – ist es um das Wissen um diese Zäsur rar gesät. 2016, also zwei Jahre nach Gamergate, schreibt der Journalist Matt Lees im britischen Guardian: „Dieses Hashtag war der Kanarienvogel in der Kohlenmine und wir haben ihn ignoriert.“ #Gamergate als Warnung also, die ignoriert wurde? Vieles spricht dafür. Und manches dafür, dass wir auch die Folgen noch immer ignorieren.

Am Anfang, bevor Gamergate zu einem „Hashtag“ wird, stehen die Spieleentwicklerin Zoë Quinn und ihr Spiel „Depression Quest“. Ihr textbasiertes Werk erscheint im Jahr 2013

und behandelt Quinns eigenen Erfahrungen mit krankhaften Depressionen. Ein Indie-Produkt, ein im Kleinen programmiertes Spiel, das mit üblichen Spielgewohnheiten bricht, und zu einem der wichtigsten Ereignisse für die Alt-Right führen wird. Schon kurz nach Erscheinen wird Quinn über Monate online belästigt und beleidigt. Zu unkonventionell erscheint das Werk, zu wenig fokussiert auf die üblichen Kernaspekte beliebter Spiele: Können, Anstrengung und Gewalt. In der Szenepresse jedoch wird „Depression Quest“ durchaus positiv aufgenommen. In dieser Zeit tauchen vermehrt Spiele wie Depression Quest auf, die nicht etwa auf Spaß setzen, sondern darauf, die Möglichkeiten des Mediums zu nutzen, um auf wichtige – auch düstere – Themen aufmerksam zu machen. Seien es Depressionen wie in Quinns „Depression Quest“ oder die unheilbare Erkrankung des eigenen Kindes wie im Spiel „That Dragon, Cancer“. Es ist wohl auch dieser Wandel in der Computerspielszene selbst, der zur Entstehung Gamergates beiträgt.

Denn was viele Gamer jener Tage empört, ist die vermutete Medienverschwörung und die Kritik daran, dass „Depression Quest“ gemessen an seiner Qualität zu oft in den Medien besprochen würde. Statt also das Spiel an den Standards der Gamer zu messen, so die Unterstellung, werde eine politische Botschaft untergejubelt, die die Szene verändern soll. Dass der Hass, der Quinn von Anfang an entgegengebracht wird, zu einer intensiveren Berichterstattung geführt haben mag, kommt den Beteiligten nicht in den Sinn.

**Den eigentlichen Startpunkt Gamergates** aber liefert ein junger Mann. In einem Blogpost, den er am 15. und 16. August 2014 auf verschiedenen Seiten veröffentlicht, bezichtigt er seine Ex-Freundin der Untreue und des Geschlechtsverkehrs mit Journalisten als Gegenleistung für gute Rezensionen. Seine Ex-Freundin: Spieleentwicklerin Zoë Quinn. Erst eine Woche später wird sein Arbeitgeber, daszenebekannte Magazin *Kotaku*, die Vorwürfe entkräften. Noch später, im November, wird Quinns Ex-Freund zugeben, dass sein Post nie von irgendeinem Interesse an journalistischer Ethik geleitet war, sondern ausschließlich von Rachegeleuten an seiner Ex-Freundin. Es ist symptomatisch: Eine sich über Jahre ziehende Welle des Hasses und eine der gewaltigsten antifeministischen Bewegungen wird geboren aus den verletzten Gefühlen eines Mannes, nachdem eine kurze Liebelei in die Brüche geht.

**Als der Gekränkte im November 2014 seine wahre Motivation zugibt**, ist schon viel passiert. Kleine Zeitsprünge können einen Eindruck der Vehemenz und Impulsivität dieser Bewegung vermitteln. Wir beginnen also am 16. August 2014. Der „Zoe-Post“ erscheint – ein etwa 10.000 Zeichen langer Text, in dem der Autor seiner Ex-Freundin Untreue vorwirft. Dazu veröffentlicht er Auszüge aus gemeinsamen Facebook-Unterhaltungen. Noch am gleichen Tag bildet sich auf 4chan eine Front gegen Quinn. Einen Tag später entsteht auf reddit, einem der am häufigsten aufgerufenen Webforen der Welt, das Unterforum „KotakuInAction“. Es wird eines der wichtigsten Zentren der Gamergate-Unterstützer\*innen. Am 18. August ruft ein Nutzer in einem Chatroom namens „BurgersAndFries“ die „Quinnspiracy“ aus. Das Ziel: „Wir zertrümmern ihre Karriere. Es wird keine Überlebenden geben“. Am 19. August

wird Quinn das erste Mal gedoxt, ihre Adresse und Telefonnummern im Internet veröffentlicht. Am 22. August lädt 8chan-Gründer Frederick Brennan die Gamergaters zu 8chan ein, weil 4chan-Moderator\*innen wiederholt Doxings von Quinn gelöscht hatten. Am 25. August erscheint das Youtube-Video „Tropes vs. Women in Videogames“ der feministischen Journalistin Anita Sarkeesian, in dem sie die Rolle von Frauen in Computerspielen kritisiert. Sarkeesian moniert, dass diese nur schmückendes Beiwerk für die meist männlichen Hauptrollen seien und dass viele Spiele genussvolle Gewalt gegenüber Frauen verkauften. Sie wird daraufhin zum zweiten prominenten Opfer des Hasses. Nur zwei Tage später, am 27. August, flieht sie aus ihrem Zuhause, weil sie sich aufgrund der Unmenge an Todes- und Vergewaltigungsdrohungen nicht mehr sicher fühlt. Zoë Quinn gibt am selben Tag bekannt, dass sie ebenfalls ihre Wohnung verlassen habe. Der Schauspieler Adam Baldwin twittert, ebenfalls am 27. August, über #GamerGate und verhilft dem Ganzen so zu seinem Namen. Am 28. August erscheint ein viel beachteter Text im Online-Magazin *Gamasutra*: Leigh Alexander erklärt dort aufgrund des tobenden Shitstorms, „Gamers are over“. Viele andere Medien greifen den Artikel auf – Wasser auf die Mühlen der Medienverschwörungstheoretiker\*innen.

**In dieser Schlagzahl könnte man weitermachen**, man könnte aufzählen, welche Personen ebenfalls zu Opfern des „Hass-Mobs“, wie Quinn die Gamergate-Trolle nennt, werden. Man könnte auflisten, welche Gamergate-Opfer aber auch -täter\*innen gedoxt werden. Allein die Zahl der namentlich bekannten Personen ist schier riesig. Die anonymen Trolle der chans, von Reddit und dem IRC-Chat „Burgersandfries“ noch nicht mitgezählt. Doch letztlich geht es darum auch gar nicht. Vielmehr zeigen diese Meilensteine, wie schnell eine Debatte, die sich vermeintlich nur um Computerspiele dreht, gekapert und thematisch vereinnahmt wird. Die Folgen dieser Vereinnahmung sind noch heute zu spüren.

Schon Ende August wird aus der Gamerdebatte eine explizit **politisch-strategische Sache**: Am 31. August schließt sich Mike Cernovich Gamergate an. Cernovich ist Moderator bei der rechtsextremen und verschwörungstheoretischen Website infowars.com. Einen Tag später springt auch Milo Yiannopoulos auf, der schräge Vogel der Alt-Right, der durch seine offene Homosexualität vor allem im eigenen Lager für Verwirrung sorgt. Bei Breitbart veröffentlicht er den Text „Feministische Mobberinnen spalten die Videospieleindustrie“. Einige Wochen später, am 22. September hält Yiannopoulos einen Talk auf 8chan und trägt weiter zur Bekanntheit des Forums bei, das zum Ort der Gamergater geworden ist. In der Folge springen immer mehr Neonazis und White-Supremecists auf und entdecken ihre Gaming-Leidenschaft. In einem der ältesten rechtsextremen Foren Stormfront erkennen immer mehr Nutzer den Wert des Gameraufstandes. Der Nutzer „WakeUp-WhiteMan“ schreibt: „Gamergate hat breite Unterstützung von jungen weißen Männern, denen politischen Themen ansonsten egal sind. Das ist die perfekte Gelegenheit, langsam ihre Augen zu öffnen für die jüdische Frage.“ Die jüdische Frage ist ein häufig benutzter Ausdruck für die jüdische Weltverschwörung.



### „Politik ist der Kultur nachgelagert“

Das Aufspringen der extremen Rechten auf die Gamergate-Kontroverse folgt einem doppelten Kalkül: Es ist eine übliche Social Media Strategie, auf ohnehin prominente Debatten aufzuspringen, um selber Bekanntheit, also Follower\*innen und Abonnent\*innen, abzugreifen. Zweitens aber, wittern rechte Demagogen wie Yiannopoulos und Breitbart ihre Chance: So wie der User von Stormfront schrieb, hoffen sie, die sich wild politisierende Menge in ihre Richtung leiten zu können. Dazu greift Breitbart, das schon damals ein zentrales Organ der Rechten ist, einzelne Elemente der Gamergate-Kontroverse auf und generalisiert sie. Andrew Breitbart, Namensgeber und Gründer der rechten Seite, hatte selbst die Doktrin ausgegeben: „Politik ist der Kultur nachgelagert. Ich will das kulturelle Narrativ verändern.“ Die Gegenkultur der Gamer scheint dafür wie gemacht.

### Der Journalist Matt Lees spricht von einer gängigen Masche.

Er nennt sie „Broadening the war“. Im Deutschen bietet sich die Übersetzung „Ausweitung der Kampfzone“ an – eine Floskel, die die Neue Rechte gerne nutzt. Diese Masche besteht darin, auf Einzelthemen aufzuspringen, sich hier Vertrauen der Leser\*innen zu erarbeiten und diese dann in allen anderen Themen zu indoktrinieren. Dass dies bei Gamergate geschehen ist, lässt sich leicht daran nachvollziehen, wie eine sehr einfache Geschichte erzählt wurde: Erst bedrohe der Feminismus die Videospielebranche und dann die ganze Gesellschaft. Aus dem herbei fantasierten politisch korrekten Umbau der Gamingszene wird der politisch korrekte Umbau der Gesellschaft. Diese rhetorischen Muster finden wir heute sowohl in der Alt-Right als auch im deutschen rechten Diskurs. Aktuell zeigt er sich überall im politischen Diskurs: von der „Impf-Debatte“ in Hochzeiten der Pandemie, über die Debatte um energetische Sanierung („Heizungshammer“) bis zur rechten Instrumentalisierung von Transmensch\*innen, von Anti-LGBTQI+-Themen und ihrer Akteure\*innen.

**Gesetztes Ziel Gamergates war die Zerstörung** der Karriere Quinns gewesen. Sie sollte also nicht mehr mitreden dürfen, schon gar nicht Computerspiele programmieren und noch weniger Geld damit verdienen. Kritische Stimmen sollten zum



Schweigen gebracht werden; die beteiligten Gamer\*innen übten eine gewaltvolle Art der Zensur aus – und inszenierten sich dabei selbst beständig als Opfer. Nicht sie sind die Zensurierenden, sondern die vermeintlichen Feminist\*innen, die ihnen ihre Spiele madig machen wollten. Dabei ist die feministische Kritik von Spielen ja keinesfalls deren Zensur. Im Gegenteil: Sie ist die Einbindung der Spielekultur in einen größeren gesellschaftlichen Kontext. Die Gamer\*innen interessieren das nicht. Sie kehren das Täter\*innen-Opfer-Verhältnis um und schaffen damit eine Schablone, die die Rechte auch heute anwendet. Wir finden dieses Muster etwa dann, wenn Menschen, die Vielfalt hochhalten, als Rassist\*innen bezeichnet werden, weil sie so die „weiße Rasse“ bedrohen. Oder wenn Menschen, die Volksverhetzung im Internet verbreiten und juristisch belangt werden, von Zensur sprechen. Jüngstes Beispiel sind die NS-verherrlichenden Chatgruppen deutscher Polizist:innen, die verteidigend als „Satire“ bezeichnet werden.

## „Gamers are over“

Der vor allem us-amerikanischen Rechten gelingt im Zuge Gamergates etwas sehr Wichtiges: Sie können eine zunächst politisch ziellose Empörung für ihre Zwecke gewinnen und ihr eine Richtung geben. Dass dies gelingt, liegt auch an tatsächlichen kulturellen Verschiebungen in der Gamingszene, die lange vor allem um Männer und Männlichkeit kreiste. Die Gaming-Journalistin Leigh Alexander fasst die Quintessenz des damaligen Mainstreams so zusammen: „Hab Geld. Hab Frauen. Besorg Dir eine Knarre, dann besorg Dir eine größere. Sei ein Außenseiter. Und feiere das. Besiege jeden, der Dich bedroht. Du brauchst keine kulturellen Referenzen. Du brauchst nichts weiter als Gaming.“ Doch die Industrie verändert sich. Spiele, wie jenes von Zoë Quinn sind Ausdruck des cultural turns, demnach Computerspiele zu mehr werden als das Stillen männlicher Konsuminteressen. Sie werden zu Kunstformen, werden für ihr romaneskes Storytelling gefeiert und finden inzwischen in literaturwissenschaftlichen Seminaren statt. „Traditionelles Gaming schlägt seinen Panzer ab wie ein Käfer, kulturell und ökonomisch“, schreibt Alexander. Und der Journalismus folgt diesem Beispiel. Wenn Alexander also behauptet, „Gamers are over“, dann meint sie damit jene Entwicklung, die sich in der ganzen Gamingbranche vollzieht und die die Stellung des weißen männlichen Gamers erheblich schwächt. Sie müssen fortan teilen mit Hausfrauen, Studierenden, Feministinnen. „Es ist hart für sie zu hören, dass ihnen nichts gehört, nicht mehr, dass sie nicht mehr die wichtigsten demographischen Konsumenten sind“, so Alexander. Und genau hier liegt der Kern.

**Kommt uns diese Erzählung nicht bekannt vor:** die Geschichte einer ehemals privilegierten Gruppe, die ihre Etabliertenvorrechte nach und nach einbüßt und deshalb zur Gegenbewegung ausholt? Hier liegt der Anknüpfungspunkt für die radikale Rechte. Wieso wohl sorgen sich Leute wie Yiannopoulos und Cernovich plötzlich um die Befindlichkeiten weißer Kellerkinder, die Ballerspiele zocken? Wieso ergreift ersterer plötzlich Partei für eine Gruppe, die er, wie er selbst schreibt, jahrelang missachtet hat? Weil sie erkannt haben, dass sich in Gamergate der Kulturkampf, den sie selber zu

führen versuchen, im Kleinen vollzieht. Die Breitbart-Masche, das Ausweiten der Kampfzone, ist wie geschaffen, um in ihrem Stolz verletzte Gamer\*innen über die ganz universellen Gefahren der Political Correctness und des Feminismus aufzuklären. Die vermeintliche Abschaffung „des Gamers“ als einzig relevante Kategorie in der Branche wird ausgeweitet auf die westliche Zivilisation, die „weiße Rasse“ und die Vorherrschaft des männlichen Geschlechts. Durch diese Öffnung der Kategorien – es können fortan nicht mehr nur Gamer\*innen und Incels<sup>1</sup> bei Gamergate mitmachen – ziehen die Treffpunkte der Unterstützer\*innen fortan vermehrt radikale Rechte an.

**Bisher eher unbekannte Rechtsradikale** wie Yiannopoulos und Cernovich oder auch der inzwischen in der rechten Szene wichtige britische Youtuber Carl Benjamin (aka. Sargon of Akkad) werden zu relevanten Größen einer Szene, die nur auf sie aufmerksam wird, weil sie sich plötzlich für sie einsetzen – und in der Folge an die Ideologie der Alt-Right heranführen. Sie springen auf eine Welle der Empörung auf und schaffen es, diese in ihre Richtung zu lenken. Auf diese Weise wird Gamergate zur Geburtswiege der Alt-Right. Deren Methoden, deren Strategien einer Kommunikations-Guerilla haben sind längst aus special-interest-Gruppen aus dem Internet in den Mainstream gesickert. Spätestens seit der Pandemie sind Strategien der „Ausweitung der Kampfzone“ fester Teil der Kommunikationsstrategie extrem rechter Akteure. Es bedarf nicht allzu viel Phantasie, auch in der Umarmung der Corona-Leugner\*innen-Szene oder der Kilmawandelleugner\*innen durch die AfD Fragmente dieser in Gamergate erprobten Strategien zu erkennen. Die Taktiken des Online-Mobs, die während der Gamergate-Kontroverse zum Einsatz kommen, gehen ein in das Arsenal des rechten Infokrieges. Das Organisieren und Koordinieren von Mobs, das Vernetzen unterschiedlicher Interessengruppen und ein reaktionärer Populismus sind heute fester Bestandteil des rechtsradikalen Agierens im Netz – in den USA, aber auch in Deutschland und anderswo.

Der von Rechten gezielt heraufbeschworene Kulturkampf um popkulturelle Waren wie der Neuverfilmung von Ariel oder der Amazon-Serie „Der Herr der Ringe“ unterstreicht dabei, dass zunehmend auch Erzeugnisse mit jugendlichen Zielgruppen in den Fokus rücken. „Die Ausweitung der Kampfzone“ macht auch für Kindern nicht Halt – oder vor den Dingen, die ihnen eigentlich Spaß bereiten sollten.

### **Politische Bildung: Strategien durchschauen**

**Für die politische Bildung bedeutet dies umso mehr, die Strategien der radikalen Rechten zu durchschauen und auf sie zu reagieren.** Denn gelingt es radikalen Akteur\*innen junge, vulnerablen Gruppen für sich zu gewinnen, so droht nicht nur ein Fortschreiten der Erosion des öffentlichen Diskurses. Wesentlich schlimmere Szenarien sind denkbar: Gerade verantwortlich sich ein Jugendlicher in Potsdam vor Gericht. Wegen der Vorbereitung einer staatsgefährdenden Straftat. Mit 16 Jahren baute er seine erste Bombe. Radikalisiert hat er sich im Netz.

*1 | Incel (Kofferwort aus involuntary, dem englischen Wort für ‚unfreiwillig‘, und celibate, dem englischen Wort für ‚sexuell enthaltsam‘, wörtlich: ‚zölibatär‘) ist die Selbstbezeichnung einer in den USA entstandenen Internet-Subkultur von heterosexuellen Männern, die nach Eigenaussage unfreiwillig keinen Geschlechtsverkehr bzw. keine romantische Beziehung haben und der Ideologie einer hegemonialen Männlichkeit anhängen. (zitiert nach Wikipedia, 19.10.2023, <https://de.wikipedia.org/wiki/Incel>)*

# Arbeiten: Weltweit.

## Digitale Weltkarte und Methodensammlung



Viele Menschen verlassen ihr Zuhause, um an einem anderen Ort der Welt zu arbeiten oder sich ausbilden zu lassen. Die Gründe für die Mobilität in der Arbeitswelt sind so unterschiedlich, wie die Menschen selbst. Einige haben uns die Geschichte ihrer globalen Arbeitsbiografie erzählt. Dabei erfahren wir Neues über Migrationsgründe sowie Herkunfts- und Aufenthaltsländer. Wir laden ein, auf eine digitale Weltreise.



Die Erstellung der Methode wurde durch den Kinder- und Jugendplan des Bundes ermöglicht.

<https://politische-jugendbildung.blog/arbeiten-weltweit?highlight=WyJhcmJlaXRibilsIndlbHR3ZWl0I10=>

# Globale Perspektiven: Digitalisierung und Bildung

The background of the page features a stylized globe with a network of nodes and lines overlaid on it, representing global digitalization and education. The globe is centered and surrounded by a complex web of connections, with nodes of varying sizes and colors (red, black, grey) connected by thin lines. The overall aesthetic is modern and technological, with a light blue and white color palette.

Für dieses Jahrbuch haben wir drei Fachleute aus dem Bildungssektor aus verschiedenen Teilen der Welt darum gebeten, ihre ganz subjektiven Einsichten und Erfahrungen zum Thema Digitalisierung und Bildung mit uns zu teilen. Ihre Geschichten bieten einen faszinierenden Einblick in die vielfältigen globalen Perspektiven der Digitalisierung im Bildungswesen.



#### **Autor\*innen-Info**

*Sarah Gourvil* ist seit 2016 Projektleiterin für Bildung, Jugend und Digitales beim Bildungsträger Ligue de l'Enseignement Nouvelle-Aquitaine. Außerdem ist sie freiberufliche Fotografin.  
<https://liguenouvelleaquitaine.org/>



# Digitale Bildung in Frankreich: Evolution und Innovation

Von Sarah Gourvil

**In Frankreich ist digitale Bildung seit 1970 in die Lehrpläne der Schulen integriert. Zunächst war der Unterricht dem Studium der Informatik gewidmet, doch mit der allmählichen Veränderung der Nutzungsgewohnheiten und der Digitalisierung in allen Lebensbereichen wurde der Unterricht vielfältiger.**

Die kürzlich (Januar 2023) verabschiedete nationale digitale Bildungsstrategie für den Zeitraum 2023-2027 basiert auf einer Reihe von Maßnahmen zur Stärkung digitaler Kompetenzen von Schüler\*innen und dem verstärkten Einsatz digitaler Werkzeuge in der Bildung.

Die Ziele sind folgende: Stärkung der nationalen und lokalen Zusammenarbeit zwischen den Akteur\*innen im Bildungsbereich, Entwicklung der digitalen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler durch die Entwicklung kritischen Denkens und die Stärkung der Medien- und Informationskompetenz, sowie die Bereitstellung eines Angebots an Werkzeugen und Ressourcen für Lehrkräfte.

Bei der Ligue de l'enseignement, einem großen außerschulischen Bildungsträger, ist die Digitalisierung ein Querschnittsthema, das im Laufe der Jahre ebenfalls einen festen Platz im Bildungsangebot eingenommen hat.

Das Jahr 2015 markierte mit der Einführung des nationalen Programms „D-Clics numériques“ (Digitale Klicks) einen Wendepunkt der digitalen Bildung: Ziel des Programms war es, „schlüsselfertige“ pädagogische Materialien für Bildungsakteur\*innen zu digitalen Themen (Coding und Videospiele, digitale Fotografie, soziale Medien) zu erstellen und umfangreiche Multiplikator\*innen-Schulungen durchzuführen. Dies bedeutete Bildung für und durch digitale Medien als Werkzeug für soziale Transformation und Emanzipation nutzen zu können. Dank dieses Projekts haben zahlreiche Verbände in den französischen Departments die Möglichkeit erhalten, sich an der Entwicklung von digitalen Bildungsprogrammen zu beteiligen.

Die Ligue de l'enseignement Nouvelle-Aquitaine (LENA) gehört zu den Strukturen, die von den Impulsen dieses Projekts profitiert haben. Heute beschäftigt ihr digitaler Bereich zwei Personen (eine Vollzeitangestellte und einen Auszubildenden zum „Verantwortlichen für digitale Vermittlungsräume“) und führt zahlreiche Angebote für lokale Strukturen zu digitalen Werkzeugen und deren Nutzung durch. Wir koordinieren Projekte auf lokaler, regionaler oder europäischer Ebene, schulen Bildungsakteur\*innen zu digitalen Themen und führen Workshops für Jugendliche durch. Die Nachfrage in der Region ist groß und die Arbeit, die im Bereich digitale Bildung der LENA geleistet wird, ermöglicht es, zahlreiche Strukturen zu vereinen. Darunter auch die anderen Departement-Gliederungen der Ligue de l'enseignement, die an unseren Projekten teilnehmen und von unserer Begleitung profitieren. Eine Besonderheit des digitalen Zentrums der LENA liegt in der Durchführung von Angeboten im Bereich der pädagogischen Robotik, unter anderem der Ausrichtung des „RoboCup“, eines internationalen Robotikwettbewerbs und der Koordinierung eines Erasmus+-Projekts „EU-RATE“. Vereinsstrukturen wie auch Schulen (im außerschulischen Bereich) sind auf der Suche nach innovativen Vorschlägen und Angeboten der digitalen Bildung. Das digitale Werkzeug, das den Jugendlichen vertraut ist und von ihnen geschätzt wird, wird als ein Hebel gesehen, um diese zu erreichen. Zu diesem Zweck schlägt die LENA Programme vor, die eine langfristige thematische Auseinandersetzung der Jugendlichen über Großprojekte wie den RoboCup ermöglichen, bei denen sie eine Reihe von Kompetenzen und Fertigkeiten erlangen können, beispielsweise „hacken“ lernen und so zu aktiven Nutzer\*innen digitaler Werkzeuge werden, anstatt nur passive Nutzer\*innen zu sein. ■



# Spanien und die digitale Transformation in der Bildung

Von Sergio Fidalgo

Es ist klar, dass digitale Technologien die Gesellschaft rasant verändern und gleichzeitig tiefgreifende und beispiellose Herausforderungen mit-sichbringen. In diesem Sinne hat beispielsweise die COVID-19-Pandemie die Bedeutung der digitalen Transformation und Konnektivität für die Aufrechterhaltung des persönlichen, sozialen und beruflichen Lebens aller Bevölkerungsgruppen hervorgehoben.

## **Autor\*innen-Info**

*Sergio Fidalgo* koordiniert die internationalen Projekte für IKASLAN MOBILITY in Spanien. IKASLAN ist der Zusammenschluss der Direktoren von 27 öffentlichen Berufsbildungszentren im Baskenland. Dort befinden sich 11.272 Auszubildende in der Erstausbildung. Die Organisation ist auch auf lebenslanges Lernen ausgerichtet und bietet mehr als 400 Kurse für Arbeitssuchende und Berufstätige in allen Bereichen an. Darüber hinaus verwaltet IKASLAN die Programme Erasmus+ und Global Training und kooperiert in diesem Zusammenhang als langjähriger Projektpartner mit den Arbeit und Leben-Landesorganisationen im Bereich der beruflichen Mobilität.

In Spanien ist die Ausbildung durch digitale Formate je nach Landesteil unterschiedlich. Tatsächlich investiert die spanische Regierung große Summen, um die digitale Kluft im Land selbst zu vermeiden.

Im Baskenland, wo unser Berufsbildungsverband seinen Sitz hat, verfügen wir über das Integrierte Berufsbildungszentrum für virtuelles und digitalisiertes Lernen (BIRTLH).

BIRTLH ist ein einzigartiges Zentrum, das flexible Schulungen mit einem modularen Angebot bietet, um unterschiedliche Lernpläne für diejenigen zu ermöglichen, die keinen Zugang zu Präsenzs Schulungen haben. Wenn die Kompetenzen der verschiedenen Fächer es erfordern, kann das E-Learning mit Präsenzunterricht kombiniert werden, was über ein umfangreiches Netzwerk kooperierender Berufsschulen angeboten wird, wodurch es möglich ist, den Schüler\*innen im gesamten Baskenland einen Service anzubieten.

Im Laufe dieser Jahre hat das Zentrum sein Schulungsangebot erweitert und diversifiziert. Derzeit werden zwölf verschiedene Ausbildungszyklen und zwei Berufszertifikate angeboten. ■

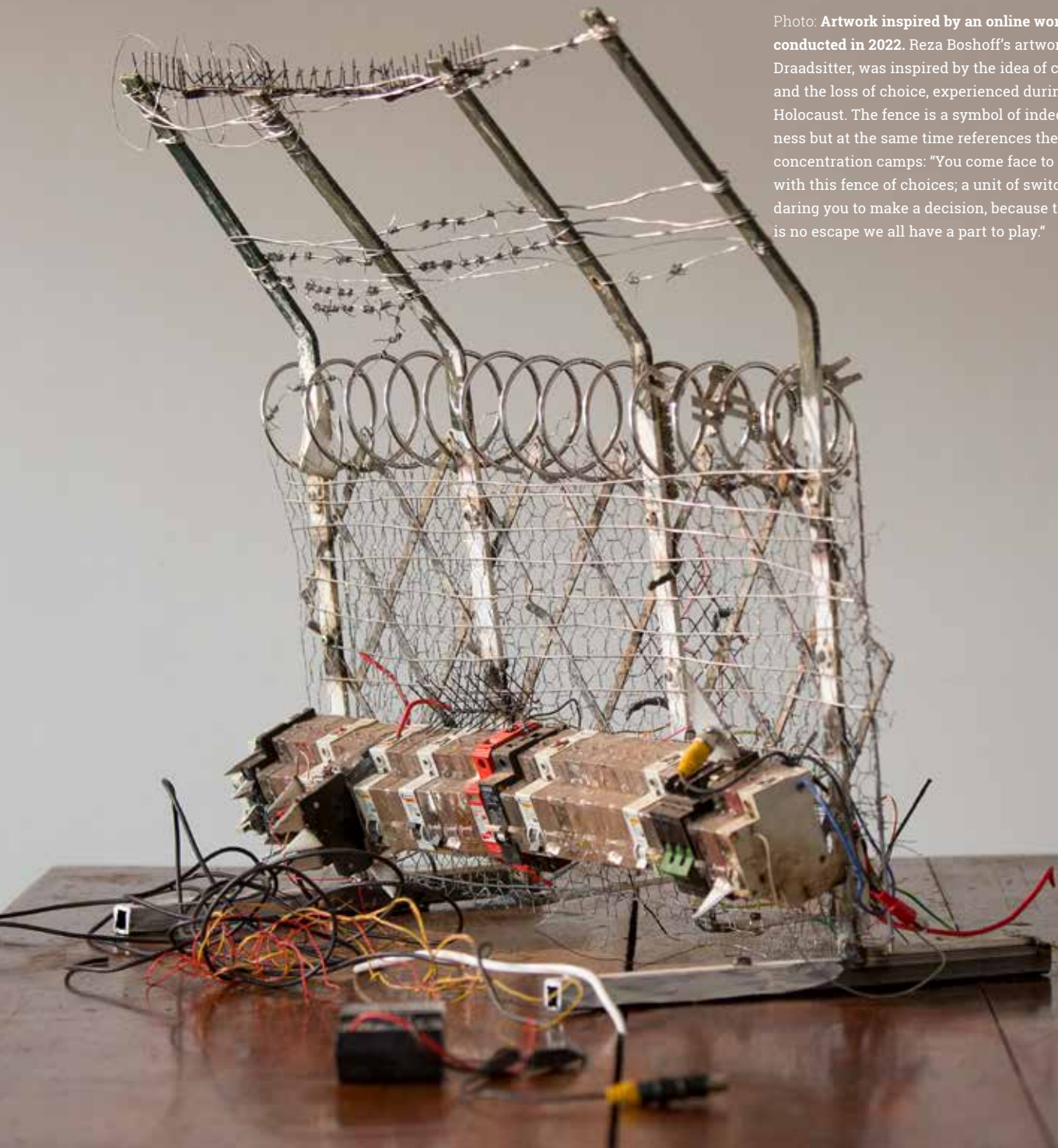


Photo: **Artwork inspired by an online workshop conducted in 2022.** Reza Boshoff's artwork, titled *Draadsitter*, was inspired by the idea of choices, and the loss of choice, experienced during the Holocaust. The fence is a symbol of indecisiveness but at the same time references the concentration camps: "You come face to face with this fence of choices; a unit of switches daring you to make a decision, because there is no escape we all have a part to play."

# Opportunities Of Digitalisation For Political (Youth) Education

Johannesburg Holocaust & Genocide Centre (JHGC) Education team

The Johannesburg Holocaust & Genocide Centre (JHGC) has been actively involved in genocide education and commemoration. Initially, promoting in-person programmes and events as well as sharing its mission, vision and purpose through its digital and online platforms. However, with the onset of the COVID-19 pandemic, the Centre had to adapt and shift its education programming to the digital space. While this transition posed challenges, it also presented numerous opportunities.

## **Autor\*innen-Info**

Das Johannesburg Holocaust & Genocide Centre arbeitet zur Geschichte des Völkermords im 20. Jahrhundert, insbesondere zum Holocaust und dem Völkermord in Ruanda 1994.

Ausstellung und Bildungsprogramm sensibilisieren für die Folgen von Vorurteilen, Diskriminierung und Fremdbestimmung.

<https://www.jhbholocaust.co.za/>

The Centre reached tens of thousands of people in more than 30 countries through podcasts, social media, virtual tours, webinars, education workshops, and commemorations. Additionally, the Centre created online publications featuring stories of survival from the Holocaust and the genocide in Rwanda and more. One significant advantage of this shift to digital engagement was the ability to connect with international speakers and experts allowing for a cutting edge global perspective.

The online education workshops organized by the Centre also reached students and the public from various countries, including young leaders and activists from Africa and the Middle East involved in the AMEL Leadership Project, which aims to promote active citizenship and encourage inclusive societies. The online workshops offered an opportunity to share ideas and solutions with participants working in the field. The global reach of these workshops and the international connections and partnerships built during this period, continue to benefit local educators, students, and the wider community in Johannesburg, as well as establish the Centre's presence on the continent.



A grade 9 learner engages with the digital biography of Holocaust survivor, Pinchas Gutter. Her questions prompt real-time answers from the pre-recorded video interviews.

In South Africa, the JHGC's education team has ran online workshops which, for example, allowed connection with students from the Fine Art department at the University of the Free State. The workshop focused on the moral choices made by individuals and institutions during the Holocaust, exploring the outcomes and consequences of each choice. Through testimonies and personal reflections, participants connected these historical choices to their own experiences, with the aim of encouraging active citizenship in their communities and families. Inspired by the workshop, the students created sculptures using found objects, responding to and translating themes and ideas discussed online into tangible artworks. These works of art were then shared with the JHGC and the broader community through social media platforms, showcasing the deep reflection and impact possible during an online session.

The importance and growth of digital education is seen across South Africa, with many schools, universities and education institutions embracing online learning. However, it is important to acknowledge what has become known as the digital divide and how it remains a significant obstacle to online education for many South Africans. Large numbers of students still lack access to the necessary technology and internet connectivity required for full participation in online learning. This challenge emphasizes the pressing need for solutions that ensure equal access to education for all.

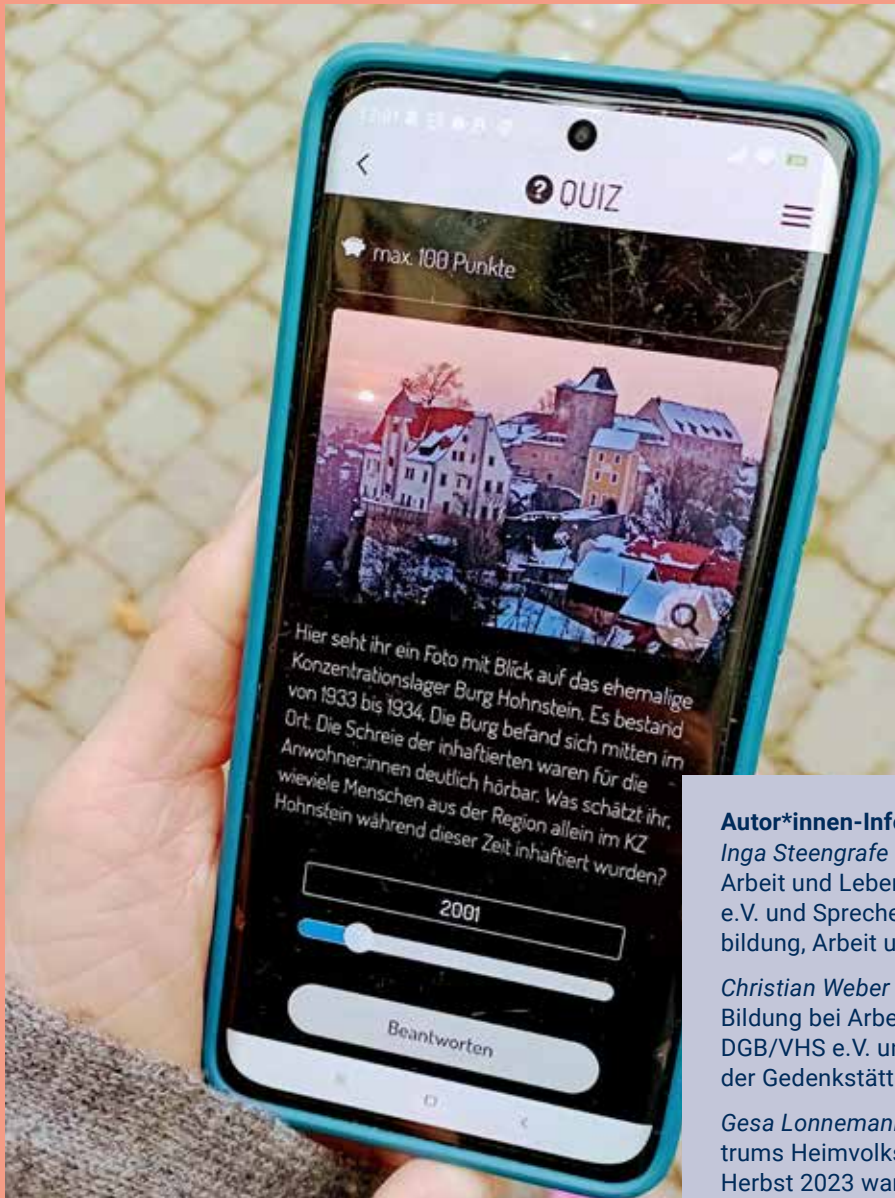
Through interactive online platforms, the JHGC has been able to expand its reach, engage with international experts, forge global partnerships, and inspire meaningful reflections and creative expressions from participants. However, the digital divide highlights the importance of addressing disparities in access to ensure that all individuals, regardless of their background, can benefit from digital education. The JHGC remains committed to leveraging digitalisation for youth education, ultimately striving for a more informed and inclusive society.



Irene Klass, Holocaust survivor and JHGC volunteer, interacts with a classroom of international students – sharing her story and answering their questions.



Subscribe to our podcast series at JHGCentre on Spotify and SoundCloud



Actionbound „Gedenkwanderung NS-Verbrechen und Widerstand in der Sächsischen Schweiz“, der in Kooperation mit Educat e. V. erstellt wurde

#### **Autor\*innen-Info**

*Inga Steengrafe* ist Jugendbildungsreferentin bei Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg DGB/ VHS e.V. und Sprecherin der Fachgruppe „Für gute Ausbildung, Arbeit und Bildungsgerechtigkeit“.

*Christian Weber* war Referent der Politischen Bildung bei Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg DGB/VHS e.V. und arbeitet mittlerweile im Bereich der Gedenkstättenpädagogik.

*Gesa Lonnemann* ist Leiterin des Bildungszentrums Heimvolkshochschule Hustedt e.V. Bis Herbst 2023 war sie Referentin der Geschäftsführung und Jugendbildungsreferentin bei Arbeit und Leben Niedersachsen.



# Actionbound – Geschichte erleben und bewegen

Von Gesa Lonnemann, Inga Steengrafe, Christian Weber

**Die Kernaufgabe der historisch-politischen Jugendbildung liegt darin, Jugendlichen und jungen Erwachsenen Geschichte nicht als abgeschlossenes historisches Moment zu vermitteln, sondern uns als Teil von ihr zu begreifen. Es geht um die Verbindungen der Zeiten und um das Verständnis für gesellschaftliche wie auch politische Entwicklungen. Denn nur wenn wir diese verstehen, können wir auch partizipieren.**

Partizipation meint dabei im klassischen Sinne die Teilhabe und Mitbestimmung. Doch sollte, vor allem mit Fokus auf historisch-politische Bildung, das Konzept Partizipation weiter gefasst werden, so umschließt es doch auch die Elemente der Mitverantwortung.

Wir können nicht umhin uns mit der Historie der Orte, an denen wir leben, auseinanderzusetzen; unabhängig davon, ob wir schon immer an diesem Ort leben oder zugezogen sind. Dabei sind die heutigen Generationen nicht für die Entscheidungen, oder gar Verbrechen verantwortlich, die vergangene Generationen an diesen Orten getroffen oder verübt haben. Aber wir tragen die Verantwortung eben an diesen Orten mit diesem Erbe zu leben und bestimmen, ob und wie an die Vergangenheit erinnert wird. Dabei sollte uns auch bewusst sein, dass die Art wie wir heute bestimmten historischen Ereignissen erinnern, mehr über unsere heutige Gesellschaft und ihre Bedürfnisse aussagt als über den historischen Moment, auf den sich die Erinnerung bezieht.

Auffällig ist dabei zum Beispiel, dass sich Erinnerungsarbeit in Deutschland oft in bestimmten Zentren abspielt. Es gibt die großen, zentralen, bedeutenden Orte an denen Geschichte geschrieben wurde. Diese Orte sind wichtig und dies braucht hier auch keine Erklärung! Partizipation bedeutet aber auch, dort mitzubestimmen und Verantwortung zu übernehmen, wo man gerade ist. Eine dezentrale Auseinandersetzung mit Geschichte ermöglicht es, die gesellschaftlichen und politischen Verbindungen zur erkennen. Denn Geschichte wurde noch nie an nur einem bestimmten Ort, von nur einer bestimmten Person, zu nur einem bestimmten Tag geschrieben. Viele kleine Schritte, die meist durch die Mehrheitsgesellschaft beeinflusst wurden, führten zu diesem einen Ereignis, das nun seinen Platz in den Geschichtsbüchern findet. Die Methode „Action Bound“ bietet die Möglichkeit, Geschichte überall erfahrbar zu machen und so der notwendigen Betrachtung des Gesamtgefüges einen Schritt näher zu kommen.

Action Bounds sind interaktive Ortserkundungen, die kostenlos in einer App gespielt werden können. Dafür lädt man die App Actionbound auf das Smartphone und scannt den QR-Code des Bounds, den man spielen möchte oder lässt einfach Bounds in der Nähe suchen. Und schon kann es losgehen! Für alle richtig beantworteten Fragen und erfüllten Aufgaben gibt es Punkte, sodass man kann die Bounds auch gut gegeneinander spielen kann. Somit kann mit Hilfe von Action Bound ein Ort erkundet und zugleich spielerisch Informationen vermittelt werden.

### **Was heißt das für Politische Bildung?**

Viele Präsenzseminare führen an authentische Orte. Dort können wir den Ort erkunden, etwas über ihn erfahren, Input geben und eine Diskussion anregen. Zum einen kann ein Bound ein alternatives Angebot darstellen zur eigenständigen Erkundung außerhalb von Seminarangeboten. Zum anderen kann der Bound in Seminare und sogar in Webinare integriert werden: Die Teilnehmenden spielen in Kleingruppen und kommen im Anschluss für eine gemeinsame Auswertung und Diskussion wieder zusammen. Dies ermöglicht eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Thema, die der Bound allein nicht in diesem Umfang leisten kann. Bounds sind also kein zukünftiger Ersatz für Seminare, sondern können es Interessierten ermöglichen, sich einem Thema selbstständig zu nähern und zudem als interaktives und abwechslungsreiches Element im Seminar dienen. Erfahrungsgemäß werden Bounds eher weniger auf eigene Initiative hin genutzt, in Seminaren aber oft als Bereicherung erfahren.

Actionbounds bieten die Möglichkeit, digitales Lernen und Politische Bildung zu verknüpfen, hierbei sind verschiedene Ebenen möglich. Einerseits können Jugendliche Bounds spielen und anschließend beispielsweise in Kleingruppen besprechen und reflektieren. Andererseits kann die Erstellung eines Bounds selbst der Seminarinhalt sein. Dies bietet spannende Möglichkeiten für Teilnehmende, sich einzubringen und zu gestalten:

- **Jugendliche können Themen und Orte zusammen festlegen, zu denen sie einen Bound machen möchten und darüber sprechen, was ihnen wichtig ist und warum.**
- **Jugendliche werden aktiviert, zu ihren gewählten Themen und Orten zu recherchieren und lernen Methoden des story tellings und die digitalen tools der Bound-Erstellung kennen.**
- **Es kann ein peer-to-peer-Ansatz verfolgt werden, sodass Jugendliche Bounds spielen, die auch von Jugendlichen erstellt wurden.**

Ein weiteres tool in der App sind switches: Je nachdem, welche Entscheidung ein\*e Spieler\*in trifft, geht der Bound anders weiter. Wer den Bound erstellt, muss also zwei weitere Verläufe erstellen. Dies kann in der Politischen Bildung eingesetzt werden für das Arbeiten in Teams von zwei Personen, welche aufeinander angewiesen sind, um die Aufgabe des Bounds gemeinsam zu lösen. Dies kann neben dem kompetitiven Charakter des Spiels einen stärkeren Fokus auf die Kooperation miteinander legen.

## Wie erstelle ich selbst einen Bound? Worauf kommt es hierbei an?

Zentral bei der Erstellung eines eigenen Action Bounds ist die Ansprache der potenziellen Nutzer\*innen. Besonders die Beschreibung und der Auftakt eines Bounds sind wichtig, damit schnell und leicht erfasst werden kann, worum es thematisch geht. Bei Action Bound handelt es sich um ein Modul der Serious Games. Dies meint Wissensvermittlung durch spielerische Elemente. Nicht alle Themen eignen sich für Serious Games oder bedürfen einer engen Anleitung und Begleitung. Action Bound bietet hier die Möglichkeit je nach Thema verspielte Bounds mit vielen Aufgaben und Quizfragen zu gestalten oder aber eher sachlich-informativen Stadtrundgängen ohne derlei Elemente.

Ein Thema in ein Spiel zu überführen, bedeutet nicht, dass es albern werden muss. Trotzdem sind wir überzeugt davon, dass sich nicht jedes Thema für einen Action Bound eignet. Das liegt durchaus auch an Design-Elementen, die wir als Erstellende nicht beeinflussen können. Für richtig gelöste Aufgaben werden Punkte vergeben. Diese werden durch Grotschen, welche in ein Sparschwein fallen, symbolisch dargestellt. Aus unserer Sicht ist es generell problematisch (Lern-)Erfolge in Geld dazustellen. Für bestimmte Themen stellt die Symbolik zusätzlich eine inhaltliche Schwierigkeit dar. Sollen der Raub von Vermögen von NS-Verfolgten oder von rassistischen Unterschieden in der ohnehin geringen Entlohnung von zivilen Zwangsarbeitenden im Nationalsozialismus thematisiert werden, eignet sich diese Symbolik beispielsweise nicht.

Bei der Erstellung von Action Bounds sind aus pädagogischer Perspektive noch weitere Aspekte von Bedeutung. Diese sind allgemein auf das didaktische Mittel von Quiz übertragbar und nicht dem Tool Action Bound eigen.

Bei Erstellung eines Quiz sollte sich so über suggestive oder gar manipulative Lenkungen Gedanken gemacht werden, um diesen vorzubeugen. Wissensfragen eignen sich für eine Punktevergabe am besten. Bei Fragen, auf die es keine eindeutig richtigen Antworten gibt, sollte es vermieden werden, Punkte für vermeintlich richtige Antworten zu geben. Gerade bei Fragen nach individuell-persönlichen Handlungsoptionen

in fiktiven Situationen oder Szenarien sollte auf Moralisierung verzichtet werden, um dem Pluralismus legitimer Werturteile Raum zu geben, ohne allerdings ethische Standards zu verlassen.

Action Bound ist ein Tool, welches zunehmend in der politischen Bildungsarbeit genutzt wird, aber nicht explizit für diese Anwendung entwickelt wurde. Es geschieht häufig, dass sich politische Bildner\*innen digitalen Tools bedienen. Hierbei gilt es stets sich der Begrenzungen des Tools bewusst zu sein. Anders als im Seminarkontext kann der Bound beispielsweise keine aufgeworfenen Nachfragen beantworten. Auch das Diskutieren von abgerufenen Erfahrungen und ausgelösten Gefühlen – ein zentraler Aspekt von politischer Bildung – entfällt. Es sei denn das Spielen eines Bounds wird in ein Seminar eingebettet. In der Erprobung wurde dabei deutlich, dass das Tool kein Ersatz für einen Workshop oder ein Seminar sein kann.

Wird der Bound im Seminarkontext verwendet, empfiehlt es sich, die Teilnehmer\*innen zu bitten, die App und den entsprechenden Bound bereits bei WLAN-Nutzung am Seminarort herunterzuladen. Ebenso empfiehlt es sich bei Erstellung eines Bounds nach Möglichkeit einen Startpunkt mit öffentlichem WLAN auszuwählen, damit sich Nutzer\*innen dort den Bound herunterladen können und für das Spielen nicht auf die Nutzung ihrer mobilen Daten angewiesen sind.

Zuletzt ist die Actionbound GmbH eine kommerzielle Anbieterin. Sich für eine kostenpflichtige Lizenz bei Actionbound zu entscheiden, heißt auch, sich in eine gewisse Abhängigkeit zu begeben. Denn sollen die Bounds langfristig auffindbar und spielbar bleiben, muss die Lizenz jährlich neu erworben werden. Gerade bei kurzzeitiger Projektförderung ist dies im Sinne der Nachhaltigkeit des pädagogischen digitalen Angebots ein bedenkenswerter Aspekt.

### Aus der Praxis:

#### Actionbound „Oldenburg im Nationalsozialismus“

Der Bound führt in zehn Stationen und auf insgesamt 4 Kilometern durch die Innenstadt und das ehemalige Regierungsviertel. Durch den Text, der im Bound enthalten ist, aber mehr noch durch die Bilder, wird einigen inzwischen unscheinbaren Häusern ihre geschichtliche Prägung wieder zuteil, werden Orte wieder als Orte der Täterschaft sichtbar. Gerade in Oldenburg, wo die NSDAP schon früh Wahlerfolge feiern konnte, ist es wichtig die Geschichte präsent zu halten. Am Pferdemarkt startend führt der Bound durch die Innenstadt hin zum alten Landtag und endet schließlich an der Gedenkwall für die jüdischen Opfer des Holocaust.

Der Stadtrundgang via App richtet sich an alle Interessierten. Er eignet sich für Einzelpersonen, Gruppen, Schulklassen. Für Gruppen ist es sowohl möglich, dass sich einzelne Personen anmelden und die Koordination und Information weitergeben oder ein individuelles Erarbeiten, mit eigenen Handys. Dabei kann z.B. auch ein kleiner „Wettkampf“ um die höchste Punktzahl eingebracht werden. Oder die einzelnen Teilnehmenden kooperieren und helfen sich gegenseitig, damit alle die höchste Punktzahl erreichen. Pädagogische Möglichkeiten sind da durchaus gegeben.

In den Jahren 2022 und 2023 wurde im Rahmen der Lockerung der Coronamaßnahmen der Stadtrundgang auch als Stadtführung ohne digitale Anbindung angeboten. Dieses Angebot wurde sehr gut angenommen und wird inzwischen auch von einzelnen Gruppen angefragt. Lehrkräfte haben den Rundgang schon mit Schüler\*innen durchgeführt und für gut befunden, Einzelpersonen haben via App positive Rückmeldungen gegeben und auch nach den durchgeführten Stadtrundgängen gab es viel positives Feedback.



Actionbound „Oldenburg im Nationalsozialismus“

## Actionbound „Proletarier aller Städte“

„Proletarier aller Städte“ ist ein Kooperationsprojekt von Arbeit und Leben Niedersachsen, Bremen und Sachsen-Anhalt entstanden und wird finanziert von der DGB Jugend Niedersachsen – Bremen – Sachsen-Anhalt. Gemeinsam wollen wir die Geschichte der Arbeiter\*innenbewegung erzählen und dafür die App „Actionbound“ nutzen. Dahinter steht die Idee, die Auseinandersetzung mit Geschichte positiv zu gestalten, da Erinnerungsarbeit sich generell eher auf die dunklen Kapitel der Menschheitsgeschichte fokussiert und mahnt, daraus die Lehren für das heutige gesellschaftliche (Zusammen-)Leben zu ziehen. Als Teil der Stadtgeschichte ist die Arbeiter\*innenbewegung heute noch zu sehen. So erzählen Gebäude, Straßen, Gedenkorte oder Plätze, was sich dort abspielte und welche Bedeutung sie für die Menschen hatten. Die Actionbounds werfen eine neue Perspektive auf die jeweiligen Orte und lassen die Stadt dadurch neu erkunden.

Den Anfang für die „Proletarier aller Städte“ machen Hannover, Bremen und Magdeburg. Die drei Routen führen über städteeigene Momente der Arbeiter\*innenbewegung und zugleich über gemeinsame Meilensteine, die deutschlandweit in den Städten durchlebt, überstanden und gefeiert wurden. Wir sehen das Projekt als den Auftakt für eine ganze Reihe an interaktiven Stadtrundgängen, die die Menschen in Bewegung bringen mögen.

Verbunden werden die einzelnen Bounds in den Städten durch die Webseite [www.proletarierallerstaedte.de](http://www.proletarierallerstaedte.de). Hier ist zudem ein Zeitstrahl hinterlegt, der einzelne Kapitel der Geschichte der Arbeiter\*innenbewegung beleuchtet. Das Besondere an diesem Actionbound ist, dass die Auseinandersetzung mit der Geschichte sowohl lokal als auch überregional stattfindet. Somit wird deutlich, dass die Ereignisse, welche in einer Stadt passierten in einem größeren Kontext zu sehen sind.

## Actionbound „Gedenkwanderung „NS-Verbrechen und Widerstand in der Sächsischen Schweiz“

Auf Wanderwegen die Geschichte von NS-Regime und Widerstand nachzuvollziehen, ist seit Jahren eine Bildungsreise von Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg und wird als Seminar sowohl in einer Version für Erwachsene als auch in einer anderen für Jugendliche angeboten. Pandemiebedingt wurden Teile des Seminars als Bound bereitgestellt, und dieser wiederum in Präsenzseminare integriert, sobald sie wieder stattfinden konnten. Hier zeigte sich, dass Bounds auch mit anderen Formaten kombiniert werden können als einer klassischen Stadterkundung zu Fuß – wie beispielsweise Fahrradtouren oder eben Wanderungen. Hierbei handelt es sich jedoch auch um einen wenig barrierearmen Zugang.

Die eigenständige Erkundung in kleinen Gruppen und die vielfältigen Elemente wurden positiv von Teilnehmenden hervorgehoben, jedoch wurde wiederholt zurückgemeldet, dass ein Bound kein Ersatz für ein Seminar darstellen kann.

**Schlussendlich ist die Anleitung und Anmoderation, die Begleitung und besonders die Auswertung zentral für einen gelungenen Einsatz von Actionbounds, insbesondere bei emotional bewegenden und inhaltlich komplexen Themen wie sie die historisch-politische Erinnerungsarbeit darstellt. Hier muss für den spezifischen Kontext und die Zielgruppe entschieden werden, ob der Aufbau und die Stilelemente der App passend sind.**

Werden sie als passend bewertet, kann Actionbound durch den Einsatz (eigener) Smart-Phones, durch Erkundung und Ortswechsel und durch den spielerischen Charakter, der auch das eigene kreativ und gestaltet werden ermöglicht, eine bereichernde Ergänzung darstellen.



**Autor\*innen-Info**

*Lisa Renner* und *Elisa Schöbe* arbeiten für Arbeit und Leben Sachsen.

# Urteilstkraft im digitalen Raum – ein Ansatz für die intergenerationelle politische Bildung?

Von Lisa Renner und Elisa Schöbe

Wie kann die politische Bildung generations- und plattformübergreifend wirken? Können sich jüngere und ältere Generationen mit ganz unterschiedlichen Erfahrungswerten gegenseitig dabei stärken, in einer sich stetig wandelnden Welt mit sich immer weiter diversifizierenden Informationskanälen, den Durchblick zu wahren und so mehr Resilienz gegen das Aufkommen von Verschwörungstheorien und Fake News zu entwickeln? Dieser Frage widmete sich in Sachsen das Projekt „Urteilstkraft im Digitalen Raum“ von Arbeit und Leben, in dem das Urteilsvermögen dreier Generationen im digitalen sozialen Umfeld untersucht wurde: jüngerer Menschen, deren Eltern- und Großelterngeneration.

Die Covid-19-Pandemie hat mit ihrem Beginn im Jahr 2020 einen zuvor nicht dagewesenen Digitalisierungsschub ausgelöst. Weite Teile der Gesellschaft waren gezwungen, sich neuen Gegebenheiten in diesem Bereich schnell anzupassen, technologische Infrastruktur wurde auf die Probe gestellt. Schulen und andere Bildungseinrichtungen mussten für ihren Unterricht plötzlich digitale Lernplattformen nutzen, aber auch das Alltagsleben wurde für viele Personen in die Online-welt verlagert. Eltern und ähnliche Bezugspersonen mussten Wege finden, ihren Kindern das Lernen zu Hause zu ermöglichen und sie dabei nach Möglichkeit pädagogisch zu unterstützen. Viele ältere Menschen reduzierten ihre sozialen Präsenz-Kontakte, um das Infektionsrisiko einer Covid-Infektion zu reduzieren und mussten digitale Kommunikationswege für sich neu entdecken.

Junge Menschen der heutigen Zeit sind als True Digital Natives mit digitalen Endgeräten und ihren Funktionen und Anwendungen aufgewachsen. Älteren Generationen fehlte bei der Nutzung digitaler Medien inklusive Social-Media-

Plattformen bisher oft die Erfahrung. Nicht selten fand die intensive Auseinandersetzung mit technischen Geräten, digitalen Plattformen und deren Inhalten zu diesem Zeitpunkt erstmals statt. Dabei nahm der digitale Medienkonsum aller Generationen zu, was die Verbreitung von Falschnachrichten, Fake News und Verschwörungstheorien begünstigte.

Fake News sind keine Erfindung Donald Trumps. Was der US-amerikanische Präsident bis über seine Amtszeit hinaus zu instrumentalisieren wusste, nutzen Menschen wahrscheinlich schon so lange, wie sie miteinander kommunizieren. Die Kanäle jedoch, über die gezielt Informationen verbreitet werden, haben sich verändert: Was einst mündlich weiter-erzählt oder aufwändig in Artikel in Zeitungen gesetzt werden musste und stets nur eine begrenzte Anzahl Zuhörer\*innen und Leser\*innen hatte, kann heute einfach über einen Klick von Millionen von Menschen weltweit gleichzeitig rezipiert werden.

## Die Pandemie als Digitalisierungsschub

Der Digitalisierungsschub kommt natürlich nicht nur mit Nachteilen. Ältere Personen können von Jugendlichen viel Neues lernen: Wie klappt das Chor-Treffen auch über Zoom? Wie stellt man bei WhatsApp selbstlöschende Nachrichten ein und schützt Privatsphäre und eigene Daten besser? Wie sticht man eigentlich ein TikTok, wenn man das Medium einmal für sich entdeckt hat (der Hashtag #grannytok hatte im August 2023 auf TikTok knapp 29 Millionen Aufrufe)? Die Großelterngeneration wiederum kann für jüngere Personen in ihrem Leben eine Orientierungshilfe schaffen. Sie können durch eine größere Lebenserfahrung manche Situationen besser einschätzen, verlieren durch ihr häufig stärkeres Verhaftetsein in der analogen Welt nicht den Blick für diese und können das Bewusstsein Jüngerer für wichtige Dinge schärfen.

Der digitale Raum bietet Multiplikator\*innen der politischen Bildung auch die Möglichkeit, Austausch und Weiterbildung auf interaktive und innovative Weise zu gestalten. Online-Plattformen und soziale Medien ermöglichen den Austausch von Ideen, die Diskussion über politische Themen und die Teilnahme an virtuellen politischen Veranstaltungen. Durch die digitale Vernetzung kann eine breitere Palette an politischen Ansichten und Informationen erreicht werden, was zu einer pluralistischeren und inklusiveren politischen Bildung führt.

## Feldforschung in Sachsen

Um zu untersuchen, inwiefern die gestiegene Nutzung digitaler Medien nicht nur zu erhöhtem Nutzungsverhalten der einzelnen Generationen selbst, sondern auch zu mehr Interaktion zwischen den Generationen führte, hat ABREIT UND LEBEN Sachsen im Jahr 2022 das Projekt Urteilskraft im digitalen Raum mit Fördermitteln der Bundeszentrale für politische Bildung umgesetzt. Dafür wurden jeweils Workshops und Seminare für die drei oben bereits erwähnten Generationen angeboten: für jüngere Menschen ab 14 Jahren, deren Eltern und Großeltern und ähnliche Bezugspersonen. „Die jungen Generationen haben wir vor allem im Kontext ihrer Schulen oder Berufsschulen direkt vor Ort getroffen.

Uns hat beeindruckt, dass ihre Urteilskraft wirklich schon gut ausgeprägt war, dass sie sehr schnell erkennen konnten, wenn Inhalte stark manipulierend gestaltet waren. Wir haben gemeinsam erschließen können, welche subtilen Mittel der Manipulation es außerdem gibt, denn wo Möglichkeiten sind, finden auch Fake News ihren Weg. Die jungen Sächs\*innen haben in Bezug auf Verschwörungstheorien oft von Erfahrungen aus ihrem engeren Familienumfeld und der manchmal empfundenen Machtlosigkeit demgegenüber berichtet“, erinnert sich Projektmitarbeiterin Elisa Schöbe.

Die Eltern wiederum zeigten ein größeres Interesse an spezifischen Inhalten und den Themen, mit denen sich ihre (Stief-, Pflege-, Zieh-)Kinder beschäftigen – *Was macht mein Kind eigentlich den ganzen Tag am Smartphone?* Dazu schien die Gruppe der Eltern auch bei Aspekten des Datenschutzes aufmerksam zu sein – *Welche Daten gibt mein Kind von sich im Internet preis?*

Schöbe: „In den Seminaren mit der Großeltern-Generation waren wir überrascht, dass sie neben allgemeinen Aspekten zur Funktionsweise sozialer Netzwerke auch stark daran interessiert waren, welchen ideellen Stellenwert digitale Medien und der Zugang dazu über mobile Endgeräte im Leben ihrer Enkelkinder einnehmen.“ Das Bewusstsein dafür, dass alle Aspekte, die das Internet mit sich bringt, nicht mehr wegzu-denken oder umzukehren sind, war bei den Seminar-Teilnehmer\*innen durchaus vorhanden. Die Ausmaße der überbordenden Informationsangebote jedoch überraschten.

Alles in allem zeigte sich, dass Eltern, Großeltern und ähnliche Bezugspersonen durch die verstärkte Internetnutzung ihrer jüngeren Familienmitglieder die Möglichkeit bekamen und nutzten, die jüngere Lebenswelt besser zu verstehen und daran teilzuhaben. Durch den Austausch von Erfahrungen, Meinungen und Interessen entstand eine neue Ebene der Beziehung, die familiäre Bindungen stärken konnte.





**In Zeiten von Desinformation und polarisierten Meinungen ist eine fundierte politische Bildung essentiell**

Die gegenseitige positive Einflussnahme der Generationen aufeinander kann die familiären Beziehungen stärken und dazu beitragen, das Urteilsvermögen im digitalen Raum zu schärfen. Fehlen jedoch Wille, Möglichkeit oder Bewusstsein für die positive Beeinflussung, kann auch eine weitere Polarisierung und ein Auseinandertreiben der Generationen einer Familie die Konsequenz sein.

In Zeiten von Desinformation und polarisierten Meinungen ist eine fundierte politische Bildung essentiell, um eine informierte und demokratische Gesellschaft zu fördern. Durch die verstärkte digitale politische Bildung und die Einbindung älterer Generationen kann dazu beigetragen werden, die Gesellschaft widerstandsfähiger gegenüber Manipulationen und Falschmeldungen zu machen. Schulen sind ein wichtiger Zugangspunkt für Familien: Schüler\*innen werden während der Unterrichtszeit erreicht, Eltern und sogar Großeltern können im Kontext von Abendveranstaltungen akquiriert werden.

### **Politische Bildung im Kontext der Generationen**

Dieser intergenerationale Austausch wirkt sich auch positiv auf die politische Bildung aus. Ältere Generationen, die zuvor möglicherweise weniger Interesse an politischen Themen hatten, wurden durch ihre Kinder und Enkelkinder angeregt, sich aktiv mit aktuellen Entwicklungen auseinanderzusetzen. In WhatsApp-Chatgruppen wurde – auf Distanz statt am Esstisch – auf einmal über den Wahrheitsgehalt von Nachrichten zu Corona-Impfstoffen oder Falschmeldungen diskutiert. Gleichzeitig ermöglichten die Erfahrungswerte der Großeltern den jüngeren Familienmitgliedern einen differenzierteren Blick auf politische Fragestellungen und auch einen etwas geduldigeren Blick auf die Entwicklungen der Pandemie.

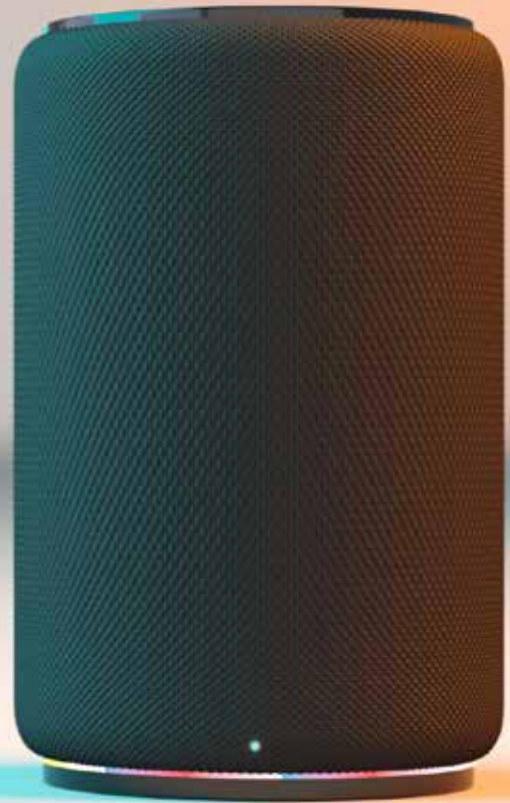
### **Mit Wissen und Spürsinn gegen Fake News**

In Zeiten sich immer weiter diversifizierender Informationswege sind ein bewusster Umgang mit digitalen Medien und die Fähigkeit, Fakten von Fiktion zu unterscheiden, essenziell, um den potentiell manipulativen Charakter von Informationsangeboten identifizieren und sich dem operativen Teil ggf. entziehen zu können. Indem jüngere und ältere Generationen zusammenarbeiten, können sie ein Bewusstsein für die Verbreitung von Falschmeldungen und Verschwörungstheorien schaffen und einander unterstützen, kritische und informierte Entscheidungen zu treffen.

### **Fazit**

Abschließend zeigt sich, dass die digitale politische Bildung in der Covid-19-Pandemie nicht nur eine Möglichkeit bietet, Wissen zu vermitteln, sondern auch eine einzigartige Gelegenheit ist, das Verständnis zwischen den Generationen zu stärken und gemeinsam zu einer aufgeklärten und informierten Gesellschaft beizutragen. Wenn Eltern, Großeltern und ähnliche Bezugspersonen die Chancen der digitalen Welt nutzen, entsteht daraus die große Chance, mit eigenen Kindern und Enkelkindern aktiv politische Themen zu diskutieren und kritisch zu hinterfragen. Voraussetzung dabei ist jedoch die Bereitschaft, sich aufeinander einzulassen und Zeit und Aufwand in gegenseitiges Verständnis füreinander investieren zu wollen. Die Abwesenheit dieser Bereitschaft kann das komplette Gegenteil zur Konsequenz haben. Der intergenerationale Dialog ist nicht nur erstrebenswert, sondern auch essentiell für den Erhalt demokratischer Grundwerte und sollte daher weiter erforscht werden. ■

Mit Smart Speakern Desinformation begegnen



**Autor\*innen-Info**

*Johannes Kernitz* ist politischer Jugendbildner bei Arbeit und Leben Thüringen. Sein Schwerpunkt liegt auf digitalen Ansätzen der Bildungsarbeit sowie internationalen Jugendprojekten.

Er bloggt zusammen mit seinen Kolleg\*innen auf <https://politische-jugendbildung.blog>.

# Politik ins Ohr: Wie ein Hörspiel junge Menschen mobilisiert und bildet

Von Johannes Kemnitz



*Der vierjährige Lino ist verschwunden! Seine Mutter Liz und Oma Merle versuchen herauszufinden, was passiert ist. Der Vater eines anderen Kindergartenkinds raunt derweil von geheimen Machenschaften und vermutet den Hausmeister hinter Linos Verschwinden. Oma Merle lässt sich von ihm überzeugen, dass sie hier einer ganz großen Verschwörung auf der Spur sind ...*

**Im interaktiven Hörspiel „Unter Verdacht“ übernehmen die Spielenden die Rolle von Linos Mutter und haben aktiv Einfluss auf den Verlauf der Geschichte. Als erstes interaktives Hörspiel im Bereich der politischen Bildung verbindet dieses Projekt spannende Unterhaltung mit einem Bildungsauftrag.**

## Warum ein interaktives Hörspiel?

In einer Zeit, in der Fake News, Verschwörungserzählungen und extremistische Haltungen sich wie ein Lauffeuer über das Internet verbreiten, stellt sich die Frage, wie wir junge Menschen aber auch Erwachsene darauf vorbereiten können, diesen Bedrohungen zu begegnen. Hier setzt das Projekt „HAST DU SCHON GEHÖRT...“ mit dem interaktiven Hörspiel „Unter Verdacht“ an.

„HAST DU SCHON GEHÖRT...“ kombiniert das Medium des Hörspiels mit moderner Technologie – Smart Speakern. Das interaktive Hörspiel bietet den Nutzenden eine partizipative Erfahrung, in der sie sich spielerisch mit Themen wie neurechten Verschwörungserzählungen, Antisemitismus und Rassismus auseinandersetzen können.

Im Gegensatz zu traditionellen digitalen Bildungsformaten, wie Webvideos oder Podcasts, bietet das interaktive Hörspiel einen partizipativen Raum, in dem die Nutzenden selbst Entscheidungen treffen und den Verlauf der Geschichte beeinflussen können. Gleichzeitig ist das nicht ein klassisch „überpädagogisiertes“ Spiel. Den Spielenden wird nicht leicht gemacht die „richtigen“ Entscheidungen zu treffen. Dies fördert nicht nur das Engagement und die Beteiligung, sondern ermöglicht es der Zielgruppe auch, die Thematik aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten und kritisches Denken zu entwickeln. Außerdem erreicht das interaktive Hörspiel die Nutzenden an einen Ort an dem normalerweise keine Politische Bildung stattfindet: dem eigenen Zuhause.



# UNTER VERDACHT

EIN INTERAKTIVES HÖRSPIEL

Arbeit und  
Leben

**undone**



## Warum zu diesem Thema

Aktuelle Ereignisse, wie die Verschwörungserzählungen rund um die Gruppe „Patriotische Union“ um Heinrich XIII. Prinz Reuß, zeigen, wie dringend wir verschiedene und neue Bildungsansätze für diese Thematik benötigen. Gleichzeitig müssen wir auch feststellen, dass Verschwörungserzählungen besonders in den sogenannten „neuen Medien“ eine große Verbreitung erfahren. Die Politische Bildung hadert nach wie vor noch mit der Sichtbarkeit in den sozialen Netzen und auf neuen Plattformen. Umso wichtiger ist es, hier Möglichkeiten zu erproben.

## Herausforderungen und Lernergebnisse

Beschränkt durch eine sehr kurze Projektlaufzeit von nur einem Jahr und einem holprigen Start in die Projektlaufzeit gab es auch im Prozess einige Herausforderungen zu meistern. Am schwersten wog die fehlende Zeit um eine gelungene Evaluation der Ergebnisse mit der Zielgruppe durchzuführen. Aber auch Fragen der Lizenzierung des Angebots in den Appstores der Plattformen oder Fragen des Datenschutzes haben eine große Aufmerksamkeit des Projektteams erfordert.

Daher bleibt als wichtigste Erkenntnis, neue Bildungsansätze mit einer gehörigen Portion Zeit zu planen und in der Umsetzung mit vielen Hindernissen zu rechnen.

## Abschlussbemerkungen – was wir mitnehmen

Das Projekt „HAST DU SCHON GEHÖRT...“ ist ein Vorreiter in der Nutzung moderner Technologie für die politische Jugendbildung. Es zeigt nicht nur, wie wichtig es ist, junge Menschen für aktuelle gesellschaftliche Herausforderungen zu sensibilisieren, sondern auch, wie man sie mit den richtigen Werkzeugen und Ansätzen erreichen kann. Dieses Projekt ist ein gelungenes Beispiel dafür, dass politische Bildung mutig, innovativ und vor allem relevant sein muss, um in dieser schnelllebigen, digitalen Welt Wirkung zu zeigen. ■



[www.unter-verdacht.de](http://www.unter-verdacht.de)



direkt zum Alexa-Skill





# Einblick in die pädagogische Praxis: Das Projekt „Silent Voices – Betroffenen eine Stimme geben“

Von Jasmina Bindner, Ronja Kiese, Gesa Lonnemann, Marie Wilke

Mit der Onlineplattform „Silent Voices – Betroffenen eine Stimme geben“ wurde ein Bildungsangebot geschaffen, welches in Interviewform politische Inhalte durch eine interaktive Anwendung vermittelt. Dadurch ist es gelungen den Titel des Förderprogramms „Demokratie im Netz“ in doppelter Weise zu erfüllen. Zum einen werden antidemokratisches Verhalten in sozialen Medien (Hate Speech) thematisiert. Zum anderen ist Silent Voices ein demokratie-stärkendes Projekt, welches sich ganz und gar im digitalen Raum bewegt.

Das Projekt besteht aus einem Einführungsvideo und sechs Interviews, in denen sieben Personen, die im Netz Hate Speech und digitale Gewalt erleben, von ihren Erfahrungen, ihren Umgangsweisen, ihren Vorbildern und Wünschen für die Zukunft berichten.

Die Protagonist\*innen sind selbst Betroffene von Hate Speech. Das Projekt Silent Voices stellt somit die Perspektive der betroffenen Personen in den Mittelpunkt. Erstmals kommen in einem politischen Bildungsangebot ausschließlich betroffene Personen selbst zu Wort. Die Aussagen werden weder moderiert noch kommentiert. Die Schilderungen der sehr persönlichen Erfahrungen von Anfeindungen, Ablehnung und Androhungen im digitalen Raum konfrontieren die Nutzer\*innen und fordern sie auf, sich zu positionieren und zu handeln. Silent Voices folgt damit dem didaktischen Spiegel- und Fensterkonzept, welches aus Kinderbüchern bekannt ist und mittlerweile zu einem festen Grundpfeiler der politischen Bildung geworden ist.

Nutzer\*innen, die selbst (bisher) nicht durch Hate Speech betroffen sind, wird ein Fenster geboten. Sie erhalten Einblick in eine Perspektive, die sie selbst nicht einnehmen können. Sie erfahren, welches Handeln von ihnen als Verbündete („Allies“) gewünscht oder auch gefordert ist, und welche Auswirkungen diskriminierende Sprache und Verhalten auf Betroffene hat.

Nutzer\*innen, die selbst Erfahrungen als Betroffene von Hate Speech haben, wird ein Spiegel geboten. Ihnen werden Teile ihrer eigenen Biografie gespiegelt. Somit wird ihnen zum einen gezeigt, dass sich ein Projekt der politischen Bildung ihren Geschichten und Erfahrungen annimmt; dass diesem Thema eine gesamtgesellschaftliche Bedeutung zugesprochen wird. Zum anderen werden ihnen Beratungs- und Unterstützungsangebote aufgezeigt, an die sich Betroffene wenden können. Das Erlernte bzw. die neugewonnenen Informationen haben einen direkten Einfluss auf die Nutzer\*innen und zeigen konkrete Handlungsmöglichkeiten für den Alltag auf. Silent Voices fördert damit die Partizipation am gesellschaftlichen und politischen Leben.



Das Projekt wurde im März 2023 erfolgreich abgeschlossen und ist nun auf der Website <https://silentvoices.aul.app/> vor allem für interessierte Jugendliche und junge Erwachsene, aber auch für pädagogische Multiplikator\*innen einsehbar und nutzbar. Finanziert wurde das Projekt in der Förderlinie „Demokratie im Netz“ der Bundeszentrale für politische Bildung. Umgesetzt wurde es in Zusammenarbeit mit der Produktionsfirma FLMH – Labor für Politik und Kommunikation aus Berlin.



## Learnings

Nach Fertigstellung und Veröffentlichung der Videos zogen wir ein Resümee unserer Projektarbeit. Was haben wir in den unterschiedlichen Phasen der Konzeptionierung, Vorbereitung und Umsetzung gelernt? Was würden wir bei einem neuen Projekt anders angehen?

Während der einjährigen Projektlaufzeit kam es zu einigen Hürden, die wir überwinden mussten und natürlich auch zu Fehlern, aus denen wir lernten. Gleich zu Beginn stellten wir fest, dass das Vergabeverfahren für die Produktionsfirma, die die interaktiven Videos erstellen sollte, noch komplexer und herausfordernder war, als erwartet. Die beschränkte Ausschreibung mit Teilnahmewettbewerb nach Unterschwellenvergabeordnung (UVgO) unterlief genausten Vorgaben, die es zu beachten galt. Mit einem Verfahren dieser Größenordnung hatten wir als Projektteam bis dato noch keinerlei Erfahrung gemacht. Umso sorgsamer versuchten wir uns einen Überblick über die Vergabeordnung zu verschaffen und starteten im Juli 2022 schließlich einen Aufruf zur Teilnahme am Vergabeverfahren zur externen Erteilung von Aufgaben im Projekt. Im Folgemonat musste das laufende Verfahren jedoch nach juristischer Beratung eingestellt werden, da eine missliche Kommunikation zu den Bewerber\*innen als Verstoß gegen den Gleichbehandlungsgrundsatz hätte interpretiert werden können. Somit mussten wir den ganzen Prozess von vorne starten, zunächst die Bewerber\*innen über die Aussetzung in Kenntnis setzen und dann das neue Verfahren vorbereiten. Vor Veröffentlichung ließen wir dies von einer juristischen Beratung gegenprüfen. In Anbetracht der kurzen Projektlaufzeit war die Neuaufrichtung des Verfahrens mehr als ärgerlich. Wir mussten unseren Zeitplan kurzerhand umwerfen und einen neuen Plan für die restlichen Monate aufstellen. Zum einen lernten wir aus der Situation, dass wir bei einem weiteren Projekt mit einem derartigen Ausschreibeverfahren die Formalia besser einschätzen können, um ggf. eine juristische Beratung in Anspruch zu nehmen. Zum anderen übten wir uns darin, mit unvorhergesehenen Umdisponierungen umzugehen, was bei jedem Projekt durchaus vorkommen kann.



Dadurch, dass wir etwa die Zeit sinnvoll damit nutzten, die Skripte vorzubereiten und mit den Protagonist\*innen in den Austausch zu gehen, fiel die Umplanung und der verzögerte Drehstart nicht mehr so arg ins Gewicht.

**Gerade die Vorbereitungsphase erwies sich als wertvoll für ein gutes Gelingen der Projektrealisierung.** In dieser Phase stellten wir den Kontakt zu den Protagonist\*innen her, die wir zum Teil aus bereits bestehenden Netzwerken kannten. In den ersten Kennlerngesprächen tauschten wir uns über den Ablauf der Drehs sowie die Inhalte der Interviews aus und erfuhren zugleich mit welchen diskriminierenden Erlebnissen sie konfrontiert waren. Gemeinsam kalibrierten wir die Richtung für die anstehenden Interviews und klärten vorab Fragen, was uns wichtig ist, über was die Protagonist\*innen reden wollen, über was nicht oder welche Aspekte wir mitdenken sollten. Die zeitintensive und detaillierte Vorbereitung sicherte einen reibungslosen Ablauf der Video-Drehs und sorgte für einen respektvollen Umgang mit den Protagonist\*innen. Neben den sorgsamem Vorabgesprächen mit den Protagonist\*innen beschäftigten wir uns als Projektteam auch mit den eigenen Unsicherheiten. Daher nahmen wir an zwei internen Workshops zur Selbstbildung sowie Wissensvermittlung teil und stärkten dabei das Bewusstsein für eine diskriminierungssensible Arbeitsatmosphäre.

Das Feilen am inhaltlich-konzeptionellen Ablauf der Interviews zeigte uns während der Vorbereitung und Umsetzung der Videos auf, was wir in der konzeptionellen Phase noch nicht mitbedacht hatten. So hatten wir zu Projektbeginn wenig Vorstellung von dem Spannungsfeld des Betroffenseins und nicht Betroffenseins von Diskriminierungserfahrungen. Erst im Laufe der konkreten inhaltlichen Arbeiten stellten wir fest, dass eine Differenzierung von großer Bedeutung ist, denn es macht einen Unterschied, ob wir in den interaktiven Videos Menschen ansprechen, die Diskriminierungserfahrungen selbst erlebt haben, oder ob es sich um Menschen handelt, die nicht von einer bestimmten Diskriminierungsform betroffen sind. Die Frage nach Handlungsoptionen wollten wir daher stets aus der Perspektive stellen, wenn der\*die User\*in eine Situation von Hate Speech beobachtet, aber nicht selbst erlebt. Damit wollten wir verhindern, dass das Agieren von

Betroffenen bewertet wird, und vielmehr auf die Handlungsmöglichkeiten von den Mitmenschen hinweisen. Diese differenzierte inhaltliche Ausrichtung war uns zu Beginn nicht klar und ist wahrscheinlich ein ganz natürlicher Entwicklungsprozess einer Projektarbeit. Bei einer Weiterentwicklung des Projekts würden wir diese Überlegung nun mitdenken.

**Ein Ziel unserer Projektarbeit war es, ein möglichst barrierearmes Produkt zu entwickeln.** Uns wurde jedoch bald klar, dass wir dafür mehr zeitliche und finanzielle Ressourcen benötigt hätten. Wir haben die Videos mit einem Voiceover versehen, das auch Bedienelemente vertont. Allerdings kam es gegen Ende der Fertigstellung zu dem Fall, dass ein Text nachträglich eingefügt werden musste, dieser dann aber nicht mehr von der Sprecherin eingesprochen werden konnte. Die Situation zeugt von der besonders zeitintensiven Vorbereitung für eine barrierearme Gestaltung. Wir lernten daraus, dass sowohl mehrere Korrekturschleifen als auch ein Testverfahren mit unterschiedlichen Personengruppen wichtig für ein gutes barrierearmes Online-Angebot ist. Auch die frühzeitige Thematisierung mit allen Teilnehmenden ist essenziell, denn ein barrierearmes Angebot zu schaffen, setzt etwa eine einfachere Sprache voraus. Das muss bereits im Vorfeld der Interviews abgesprochen werden. Dabei wäre die Begleitung einer fachlichen Expertise sinnvoll, allein um sicherzustellen, dass alle Bereiche abgedeckt sind.

### **Zur Arbeit mit den interaktiven Videos und der Silent Voices-Website als Werkzeuge der politischen Bildung**

Im Rahmen des Oldenburger Jugendforums trafen sich im April 2023 Schüler\*innen der Sekundarstufe 1 und 2, um über politische und gesellschaftliche Themen zu diskutieren und Möglichkeiten zu finden, ihre Ideen für Oldenburg umzusetzen. In Kooperation mit den Partnerschaften für Demokratie Oldenburg wurde das Projektteam eingeladen, einen Kurz-Workshop mit dem Titel „Haters gonna hate?! Hass im Netz erkennen und begegnen“ durchzuführen. Kernelement dieses Workshops war die Nutzung unseres Intro-Videos, das das gewaltvolle Phänomen Hate Speech im Internet erklärt und



### **Autor\*innen-Info**

*Jasmina Bindner* ist bei Arbeit und Leben Niedersachsen in verschiedenen Projekten tätig. Inhaltlich arbeitet Jasmina hauptsächlich zu diskriminierungskritischen Fragestellungen, mit den Schwerpunkten Queerfeindlichkeit, Sexismus, Klassismus und Rechtsextremismus.

*Ronja Kiese* arbeitet als Bildungskordinatorin bei Arbeit und Leben Niedersachsen. Dort realisiert sie Projekte der politischen und allgemeinen Bildung mit dem Schwerpunkt digitale Medien: Zuletzt das Serious Game „Passwort123 – Rette deine Daten!“.

*Gesa Lonnemann* ist Leiterin des Bildungszentrums Heimvolkshochschule Hustedt e.V. Bis Herbst 2023 war sie Referentin der Geschäftsführung und Jugendbildungsreferentin bei Arbeit und Leben Niedersachsen e. V. und koordinierte das Projekt „Silent Voices – Betroffenen eine Stimme geben“.

*Marie Wilke* ist als Projektmitarbeiterin bei Arbeit und Leben Niedersachsen tätig. Schwerpunkte zu denen sie arbeitet, sind intersektionale Diskriminierungs- und Rassismuskritik, Menschenrechtsfragen und lokale wie globale Gewalt- und Machtverhältnisse.

<https://silentvoices.aul.app/>

<https://www.aul-nds.de/>

die Personen, die wir zu ihren Erfahrungen, ihrer Analyse und ihren Umgangsweisen mit Hate Speech interviewt haben, vorstellt. Ebenso nutzten wir die weiterführenden interaktiven Videos für eine tiefere Auseinandersetzung in Form einer Gruppenarbeit.

20 Jugendliche, von der 5. bis zur 12. Klasse, entschieden sich aus einer breiten Workshopauswahl für unser Angebot. Die Basis der Freiwilligkeit war für uns als Pädagog\*innen an dieser Stelle von besonderer Wichtigkeit. Einerseits zeugt dies für uns von einem spezifischen Interesse der Teilnehmenden, auf das man als pädagogische Anleitung aktiv eingehen kann. Andererseits wird durch den Titel klar, dass hier auch Themen wie Gewalt und Diskriminierung eine Rolle spielen. So können sich die Jugendlichen selbst entscheiden, ob sie gerade in der Lage sind, sich damit auseinanderzusetzen. Jedes Video enthält darüber hinaus eine Content Note, um mögliche Retraumatisierungen der Teilnehmenden einzudämmen. Das Format des Workshops hat darüber hinaus den Vorteil, dass wir als Pädagog\*innen als Ansprechpersonen zur Verfügung stehen, wenn es nötig ist.

Bevor die Videos, und damit unsere Protagonist\*innen, zur Sprache kamen, fingen wir mit einer kurzen Einführung zum Begriff „Hate Speech“ an. Vielen waren Phänomene und Auswirkungen von Hate Speech bekannt, einigen der jüngeren Schüler\*innen aber auch nicht. So entspann sich zu Beginn schon eine Diskussion, was Hate Speech eigentlich konkret bedeutet. Ein großer Diskussionspunkt war, ob Mobbing sowohl in der Schule als auch online auch Hate Speech ist oder wo die Unterschiede liegen. Obwohl hier der weitere geplante Workshopverlauf verzögert wurde, nahmen wir die Diskussion als bereichernd für alle Teilnehmenden wahr. Hier wurden schon in den ersten 20 Minuten auch eigene, berührende Erfahrungen mit Hate Speech geteilt, auf die wir als Pädagog\*innen mit einem aufmerksamen Zuhören, dem Ausloten von Bedürfnissen und dem Verweisen auf Unterstützungsmöglichkeiten reagieren konnten.

Was hier bleibt, ist die Frage der adäquaten Reaktion im Gruppensetting auf eine individuelle Gewalterfahrung, die in der Aushandlung von Hate Speech in medialisierten

Gesellschaften immer der Fall sein kann. Hilfreich war für uns hier die Möglichkeit, direkt auf unsere Website und die (Online-)Beratungsangebote zu verweisen, die zum Beispiel die Organisation Hate Aid bereithält, sowie auch als pädagogische Akteur\*innen Beratungsstellen vor Ort benennen zu können, die konkrete Unterstützung anbieten.

**Im zweiten Teil des Workshops sind wir in die Arbeit mit den Videos übergegangen.** Obwohl alle mit dem Medium des Films sehr vertraut waren, sind die Erarbeitungen unterschiedlich erfolgreich ausgefallen. Die phänomenspezifischen Videos enthalten viele unterschiedliche Ebenen: Als Zuschauer\*in lernt man eine neue Person und ihre Geschichte kennen, auch werden Definitionen und Fakten rund um ein Phänomen aufgearbeitet. Gleichzeitig finden sich hier interaktive Elemente, die zum Reflektieren des eigenen Handelns anregen sollen und schließlich ein Blick in die Zukunft wagen und Möglichkeiten zum Weiterdenken anbieten. Für diese vielen Eindrücke ist eine gründliche und klare sowie leicht verständliche Aufgabenstellung dringend notwendig.

Beachtet werden muss, dass die Kleingruppenarbeit mit mehreren Videos nicht in einem Raum stattfinden kann, da die akustische Belastung schnell zu groß wird. Auch die technischen Möglichkeiten müssen vorher abgeklärt sein. Welche technischen Möglichkeiten gibt es vor Ort? Wer kann die Videos auf welchem Gerät abspielen? Ist ein selbständiges Anschauen möglich?

**Wie erhofft, eignen sich die Videos sehr gut, um mit verschiedenen Altersgruppen die Phänomene von Hate Speech zu thematisieren.** Durch das Medium des Films ist es dabei leicht möglich, kurze präzise Fragestellungen und Problemstellungen zu bearbeiten, oder in die vertiefende Auseinandersetzung zu gehen. Dasselbe Prinzip macht die Videos für verschiedene Altersgruppen zugänglich. Daraus ergibt sich für die pädagogische Praxis ein weiterer Vorteil, der darin besteht, dass die Gruppe, mit der gearbeitet wird, nicht homogen sein muss, sondern in Alter und Vorwissen sehr variieren kann. ■



# Politische Bildung testet digitale Tools

Im Internet finden sich zahlreiche digitale Tools, die in der politischen Bildung eingesetzt werden können. Fünf solcher Tools haben wir auf unserem Arbeit und Leben Blog **Politische Bildung** getestet und stellen euch diese im Folgenden vor. Ausführlichere Artikel findet ihr unter: [www.politische-jugendbildung.blog](http://www.politische-jugendbildung.blog)

## Fake It To Make It – wie verbreiten sich Falschinformationen?

fakeittomakeit.de

### ZIELGRUPPE

**Jugendliche ab 14 Jahre, aber auch Erwachsene (z.B. in der Elternarbeit oder in der Weiterbildung für Multiplikator\*innen);**

**Textverständnis bzw. eine grundlegende Lesekompetenz notwendig**

### DAUER

**30 – 60 Minuten**

### HERAUSGEGEBEN VON

**Bundeszentrale für politische Bildung**

### KURZ ZUSAMMENGEFASST

Das Online-Spiel wurde von der US-amerikanischen Programmiererin Amanda Warner als Reaktion auf die zahlreichen Falschinformationen entwickelt, die während des Präsidentschaftswahlkampfes 2016 im Internet kursierten. Im Spiel wird simuliert, wie Falschinformationen im Internet erzeugt und verbreitet werden können. Dazu werden die Lernenden in die Rolle von Urheber\*innen von „Fake News“ versetzt, die durch die Erzeugung und Verbreitung von Falschinformationen Geld verdienen wollen. Das Spiel bietet dadurch einen niedrigschwelligen Einstieg in die „Fake News“-Thematik und darüber hinaus Anknüpfungspunkte für weitere digitalisierungsspezifische Themenbereiche.

Für das Spiel werden PCs, Laptops oder Tablets (ca. zehn Zoll Bildschirmgröße als Minimum) mit Internetanbindung und einem aktuellen Browser benötigt. Smartphones eignen sich weniger, da das Spiel (noch) nicht für mobile Endgeräte angepasst worden ist. Die Anzahl der Geräte ist abhängig von der Anzahl der Lernenden – wobei ein Endgerät für maximal zwei bis drei Personen zur Verfügung stehen sollte. Darüber hinaus werden Medien benötigt, um die Arbeitsergebnisse festzuhalten. Dies kann in klassischer Form mittels Flipcharts oder Moderationskarten sowie einer Pinnwand erfolgen oder auch in digitaler Form mittels Texteditoren, die zum Teil eine gleichzeitige kollaborative Bearbeitung ermöglichen.

Die Spielenden sind verantwortlich für die Entstehung und die Verbreitung von reißerischen und falschen Nachrichten. Am Anfang wird ein Nachrichtenportal erstellt. Dieses wird mit fremden Artikeln (natürlich, ohne sie vorher zu prüfen) und eigenen gefüttert. Diese „News“ werden mit gekauften Profilen in Gruppen auf sozialen Plattformen geteilt, je nachdem, für welche Themen sich die Gruppen interessieren. Wie im echten Leben ist alles dabei: Tierliebhaber\*innen, Elterngruppen, Lifestyle- und Ernährungsbewusste, aber auch politisch Interessierte. Es sollen viele Klicks generiert werden, um durch geschaltete Werbung auf der eigenen Website Einnahmen zu bekommen. Es müssen also möglichst interessante, glaubhafte oder dramatische Nachrichten in Umlauf gebracht werden – die Richtigkeit der Meldungen spielt keine Rolle. Die Reaktionen auf Posts werden direkt als Kommentare angezeigt. Eine Statistik über Aufrufe, Likes, Shares, und Einnahmen ist das ganze Spiel über eingeblendet. Die einzigen Erschwernisse sind Kosten, zum Beispiel für die Domain der Website oder Nutzerprofile mit großem Netzwerk, und dass die Falschnachrichten als solche enttarnt werden könnten.

### UNSERE EINSCHÄTZUNG

Das Online-Spiel bietet einen guten, niedrigschwelligen Zugang zum Themenkomplex Fake News. Durch die verschiedenen Aktionen, wie zum Beispiel Fake News mit einer speziellen Botschaft/Intention zu erstellen, Inhalte über Social Media Kanäle zu verbreiten oder „Stimmungen“ der Leser\*innen zu bedienen, wird ein guter Überblick über die verschiedenen Facetten und Hintergründe dieses Phänomens geboten.

### AUSFÜHRLICH DAZU



# Twine – welche Geschichten möchten erzählt werden?

twinery.org

## ZIELGRUPPE

**Jugendliche ab 14 Jahre, aber auch Erwachsene (z.B. in der Elternarbeit oder in der Weiterbildung für Multiplikator\*innen); Lese- und Schreibkompetenz notwendig**

## DAUER

**Die Dauer hängt vom Einsatz ab. Kurze Geschichten lassen sich in wenigen Minuten entwickeln, komplexere Erzählungen können ein paar Stunden bis hin zu einer oder mehrerer Seminarwochen dauern. Nach oben gibt es fast keine Grenzen.**

## HERAUSGEGEBEN VON

**Interactive Fiction Technology Foundation**

## KURZ ZUSAMMENGEFASST

Es handelt sich um ein Werkzeug, mit dem sich interaktive, nicht-lineare Geschichten in Textform erzählen lassen. Das Ergebnis ist einfach, fast spartanisch, aber das bedeutet auch, dass selbst unerfahrene Nutzende schnell die Handhabung erlernen können. Die Ergebnisse sind exportierbar und damit auf vielen Webseiten einsetzbar.

Es ist keine Registrierung oder Anmeldung nötig. Stattdessen kann jede:r im eigenen Browser starten und mit dem Erzählen der eigenen Geschichte beginnen. Die Daten werden lokal im eigenen Browser gespeichert. Alternativ lässt sich aber auch eine Desktop-App (Linux, Windows, MacOS) herunterladen. Nach einem Klick auf „Use in your Browser“ landen wir in der Übersicht, der in unserem Browser hinterlegten „Twines“. Das sind die Geschichten, die wir angefangen haben, zu erzählen. Entweder können diese weiterbearbeitet werden, oder mit Klick auf „Neu“

kann eine neue Geschichte angefangen werden. Nach dem Klick auf „Neu“ geben wir der Geschichte zuerst einen Namen und finden uns dann auf einer Art Millimeterpapier wieder. Hier starten wir mit einem Doppelklick im vorgegebenen Fenster unsere Geschichte. Mit zwei sich öffnenden eckigen Klammern bieten wir Entscheidungen an. Sobald wir zwei schließende eckige Klammern an das Ende eines Worts oder einer Wortgruppe setzen, wird daraus automatisch eine Entscheidung und ein neuer „Ast“ der Geschichte entsteht. Ist die Geschichte zu Ende geschrieben oder soll getestet werden, geht man auf „Build“ und dann auf „Spiele“ und schon beginnt das Ausprobieren. Keine Angst, alles lässt sich im Nachhinein auch einfach ändern.

Der große Vorteil ist gleichzeitig auch ein großer Nachteil: die Datenarmut. Wer regelmäßig Browserdaten, Cookies und Co. auf dem eigenen Computer löscht, löscht auch die angelegten Twines. Zwar lassen diese sich auch sichern, aber das ist ein bisschen komplizierter.

## UNSERE EINSCHÄTZUNG

Twine ist ein leicht zu bedienendes Tool, welches sich sowohl in digitalen Seminarsettings als auch im klassischen Präsenzseminar einsetzen lässt. Da es Daten nur lokal zwischenspeichert und keine Anmeldung braucht, ist es hervorragend für den Einsatz bei Jugendgruppen geeignet. Der Look ist zwar etwas in die Jahre gekommen, kann aber auch als Retro verkauft werden. Das Werkzeug ist nicht geeignet für den Einsatz unter Zeitdruck oder mit Gruppen, die keine Lust auf kreative Geschichten haben.



## AUSFÜHRLICH DAZU



## Verschwürungschecker – welchen Wahrheitsgehalt haben Verschwörungserzählungen?

[verschwoerungschecker.org](http://verschwoerungschecker.org)



### AUSFÜHRLICH DAZU



#### ZIELGRUPPE

**Jugendliche und junge Erwachsene, aber auch Fachkräfte der Bildungsarbeit und Lehrkräfte**

#### DAUER

**Der eigentliche Test dauert 3-5 Minuten. Mit der weiteren Recherche auf der Seite kann beliebig viel Zeit verbracht werden.**

#### HERAUSGEGEBEN VON

**Amadeu Antonio Stiftung**

#### KURZ ZUSAMMENGEFASST

Wird das Coronavirus über Handynetze verbreitet? Ist die Mondlandung fake? Oder ist das alles Quatsch? Finde es jetzt heraus! Mit dem Verschwürungschecker können Nutzer\*innen jede beliebige Verschwörungserzählung auf ihren Wahrheitsgehalt überprüfen. Um den Check zu machen, überlegt man sich zu Beginn des Tests eine Verschwörungserzählung, von der man schon mal gehört oder gelesen hat. Anschließend wird man durch einzelne Fragen mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten geführt. Zum Schluss ermittelt der Verschwürungschecker, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass es sich bei der überprüften Aussage tatsächlich um eine Verschwörung handelt. Das Ergebnis wird auf einem Barometer zwischen den Polen „ziemlich sicher Nonsense“ und „möglichst wahr“ angezeigt. Abschließend erscheint als eine Art Disclaimer eine Infobox mit folgender Aussage: „Bitte denk selbst mit! Der Verschwürungschecker zeigt Wahrscheinlichkeiten auf und ist keine Garantie für ein richtiges Ergebnis.“

#### UNSERE EINSCHÄTZUNG

Der Verschwürungschecker ist ein unterhaltsames Tool, welches z.B. als lockerer Seminareinstieg zum Thema Verschwörungserzählungen genutzt werden kann. Da eine relativ genaue Kenntnis der jeweiligen Verschwörung und deren Funktionsweise nötig ist, um die Fragen beantworten zu können, ist die Anwendung eher für die Zielgruppen der (gymnasialen) Oberstufe oder Multiplikator\*innen geeignet – oder für den WG-Tisch! Die weiteren Inhalte der Seite wie z.B. die FAQ oder das Glossar erklären in kurzer und klarer Weise Zusammenhänge und Gefahren, die mit Verschwörungserzählungen einhergehen und eignen sich daher für die

Vertiefung des Themas und selbstständige Recherche. Im Seminarkontext sollten die Erfahrungen beim Durchspielen des Tests und die einzelnen Testergebnisse zusammengetragen und offene Fragen im Rahmen des Seminars weiterbearbeitet werden. Zur Treffsicherheit der Wahrscheinlichkeitsberechnung: die Aussage „5G-Netze verbreiten Corona“ wurde vom Verschwürungschecker eher als „Nonsense“ eingeordnet wohingegen der Dieselskandal („Autohersteller umgehen mit illegalen Manipulationen vorgegebene Grenzwerte für Autoabgase“) mit hoher Wahrscheinlichkeit als „möglichst wahr“ beurteilt wurde.

# Escape Fake – wie kann man sich spielerisch mit Desinformation auseinandersetzen?

[escapefake.org](http://escapefake.org)

**ZIELGRUPPE Jugendliche und junge Menschen ab ca. 12 Jahren**

**DAUER 40 – 60 Minuten**

**HERAUSGEGEBEN VON Polycular GmbH (Firma in Österreich zur Entwicklung von Software zum spielerischen Lernen)**

## KURZ ZUSAMMENGEFASST

Der Herausgeber des Tools bezeichnet dieses selbst als „Mixed Reality Escape Room“. Es soll einen spielerischen Einstieg in die Thematik von Desinformationen durch Nachrichten geben. Gespielt wird mit Hilfe von Smartphones oder Tablets mit Kamerafunktion sowie ausdrückbaren Bildern, die in einem Raum platziert und von den Geräten abgefilmt werden.

Zur Vorbereitung müssen fünf Bilder ausgedruckt und an Wänden sowie am Boden eines Raumes platziert werden. Die Teilnehmer\*innen am Spiel benötigen ein Smart Device mit Kamera, um darauf die Application „Escape Fake“ zu installieren. Die App ist sowohl beim Play Store (Android-Betriebssysteme) als auch iTunes (iOS von Apple) erhältlich. Das Spiel startet mit der Einblendung eines interaktiven Chat-Dialogs, in dessen Verlauf eine Falschinformation verbreitet wird: Ein Busfahrer sei als sogenannter „Schleuser“ von Geflüchteten entlarvt worden. Die Aufgabe der Spieler\*innen ist es, aufzudecken, dass es sich um eine

Falschnachricht handelt.

Nach dem kurzen Dialog wird das Kamerabild des benutzten Geräts eingeblendet, mit dem der Raum gefilmt wird. Sobald die aufgehängten Bilder ins Kamerabild gelangen, werden Elemente wie Schreibtische mit verschiedenen Geräten, ein Wandkalender und andere Dinge mehr eingeblendet.

Mit den eingeblendeten Elementen können die Spieler\*innen agieren. Das Spielprinzip erinnert dabei an Videospiele des „Point-and-click“-Genres: Gegenstände können in einem Inventar gesammelt werden und müssen anschließend mit anderen Gegenständen sinnvoll kombiniert werden, um im Spiel weiterzukommen. Ebenso müssen von den Spieler\*innen Hinweise wie Zahlenkombinationen gesammelt und genutzt werden. Während des gesamten Spielverlaufs müssen nacheinander zwei Falschnachrichten in zwei verschiedenen Räumen aufgedeckt werden. Zwischen den Spielpassagen erfolgen immer wieder Abschnitte mit Quiz-Fragen zum Thema Desinformation. Thematisch behandeln diese neben allgemeinen Informationen zu Desinformation unter anderem das Thema Bildmanipulation, „Deep Fake“ oder sogenanntes Phishing privater Daten.

## UNSERE EINSCHÄTZUNG

Escape Fake ist ein spaßiges und durch seine Funktionsweise interessantes Tool, das einen Einstieg ins Thema Desinformation durch Nachrichten bietet. Aufgrund technischer Probleme und Schwierigkeiten beim Lösen der Rätsel kann es bei den Teilnehmer\*innen jedoch zu Frust kommen.

Die Leiter\*innen sollten die Lösungswege deshalb kennen und das Spiel am besten vorab bereits selbst durchgespielt haben, um bei Bedarf Unterstützung zu leisten.

## AUSFÜHRLICH DAZU





# Was wa(h)r – was ist meine Familiengeschichte im Nationalsozialismus

waswahr.de

## ZIELGRUPPE

**Jugendliche und Erwachsene; Alle, die über Familiengeschichte(n) recherchieren und einen Überblick über die Archivlandschaft gewinnen möchten.**

## DAUER

**Das hängt von den vorhandenen Informationen über das Familienmitglied ab. Der Weg zu empfohlenen Archiven ist kurz und übersichtlich. Die eigentliche Recherche in einzelnen Archiven fängt dann erst an.**

## HERAUSGEGEBEN VON

**Lena Voelk und Nina Geromin und weiteren Mitwirkenden, mit Unterstützung des Vorhabens im Rahmen des Stipendienprogramms „Junge Kunst und neue Wege“.**

## KURZ ZUSAMMENGEFASST

Die Webseite bietet allen, die mehr über ihre eigene Familiengeschichte in der Zeit des Nationalsozialismus erfahren möchten, einen Einstieg und eine Unterstützung in die Recherche. Es ist eine Sammlung von Archiven mit Informationen über Verfolgte wie Täter\*innen. Ein weiterer Themenstrang sind Interviews mit Expert\*innen rund um die Familienforschung. Ziel des Vorhabens von „was wa(h)r“ ist es auch, „eine bewusste Verbindung der eigenen Familie zur Geschichte und ihren Auswirkungen bis heute zu schaffen“, so die Initiator\_innen und Ideengeber\_innen Lena Voelk und Nina Geromin.

Die Webseite bietet zwei übergeordnete Funktionen an: Archivsuche und Interviews. Die Archivsuche ist in zwei Kategorien unterteilt. Die Nutzer\*innen können entweder direkt zur Übersicht aller Archive gehen, oder über die individuelle

Suchfunktion zur Auswahl von vorgeschlagenen Archiven gelangen. In ihrer Recherche werden die suchenden Personen mit weiterführenden Fragen unterstützt, so dass ihnen am Ende eine Auswahl von Archiven vorgeschlagen wird, die für ihre Suche passend bzw. interessant sein könnten.

Wenn die Suchenden keine Informationen über das Familienmitglied haben, bekommen sie als Unterstützung weiterführende Fragen an ihre Familien sowie im Anschluss ebenfalls eine Auswahl von Archiven.

## UNSERE EINSCHÄTZUNG

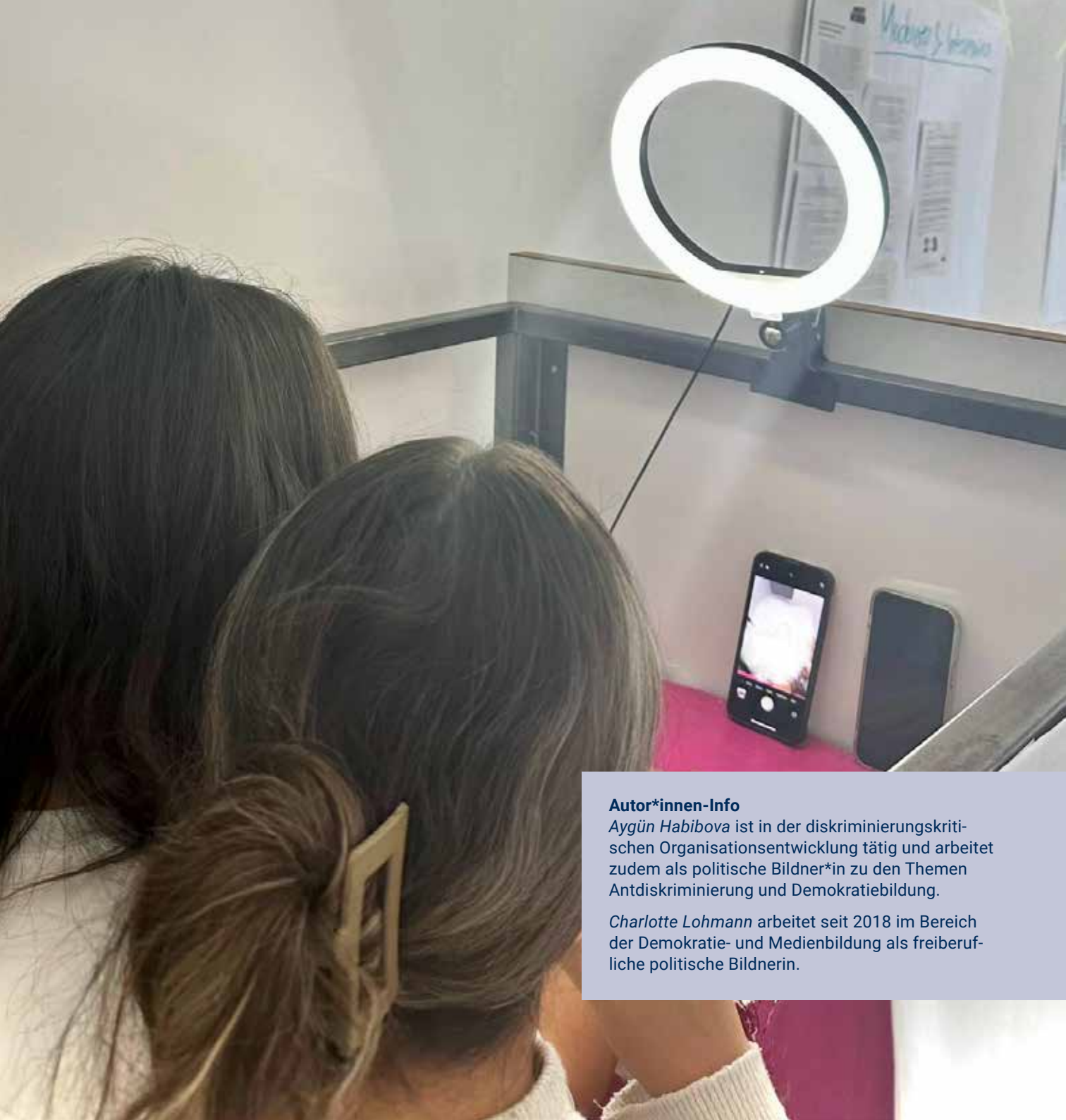
„Was wa(h)r“ ist eine sehr gute Einstiegsplattform in die Recherche und ist sowohl für Jugendliche als auch für Erwachsene geeignet, mit oder ohne Wissen um die eigene Familiengeschichte. Allein die Auflistung von ca. 70 Archiven weltweit ist sehr hilfreich.

## AUSFÜHRLICH DAZU



## Fragen an deine Familie

Wie heißt das Familienmitglied mit vollem Namen?  
 Wie lautet der Mädchenname des Familienmitglieds, falls es weiblich ist?  
 Wann und wo wurde das Familienmitglied geboren?  
 Wo hat das Familienmitglied während der NS-Zeit gelebt?  
 Welche Rolle hat das Familienmitglied während der NS-Zeit eingenommen?  
 War es in der Armee, hat es gearbeitet oder anderes?  
 Welcher Religion gehörte das Familienmitglied an?  
 Wie erging es dem Familienmitglied während der NS-Zeit?  
 Was kannst du sonst noch über deine Familie herausfinden?



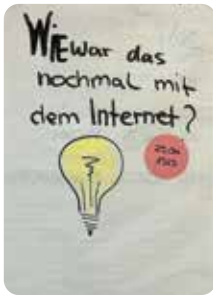
#### **Autor\*innen-Info**

*Aygün Habibova* ist in der diskriminierungskritischen Organisationsentwicklung tätig und arbeitet zudem als politische Bildner\*in zu den Themen Antidiskriminierung und Demokratiebildung.

*Charlotte Lohmann* arbeitet seit 2018 im Bereich der Demokratie- und Medienbildung als freiberufliche politische Bildnerin.

# Vom Scrollen zur Veränderung: Das Smartphone lädt zur Partizipation ein!

Von Aygün Habibova und Charlotte Lohmann



Wie war das nochmal mit dem Internet?

Wann bist Du das erste Mal mit dem Internet in Berührung gekommen? – Wenn Du Dich daran noch aktiv erinnerst, gehörst Du wahrscheinlich zu der Generation, die den digitalen Wandel noch bewusst erlebt hat. Während sich die Generation der Boomer noch an die kommerzielle Einführung des Internets erinnern kann und sich erst nach und nach in der digitalen Welt zurechtfinden musste, sind Millennials in die digitale Welt „hineingeschlittert“. Die darauffolgenden Generationen dagegen erleben die Existenz des Internets als einen Automatismus – es stellt eine Konstante in ihrem Leben dar, das seit ihrer Geburt existiert, sie fortwährend begleitet, durch das sie weiter geformt werden und welches sie selbst mitgestalten.

Die rasante Entwicklung der digitalen Technologien hat generationenübergreifend die Art und Weise, wie wir Informationen konsumieren, kommunizieren und uns im digitalen Raum bewegen, radikal verändert. Doch während der digitale Wandel in vollem Gange ist, ist die flächendeckende Förderung von Medienkompetenz an, aber auch außerhalb der Institution Schule, nach wie vor eine Seltenheit. Die Folgen sind vielfältig und gefährlich für unser demokratisches System: Hate Speech, Desinformation und digitale Gewalt sind in den Sozialen Medien leider keine Seltenheit und haben Auswirkungen auch für den sozialen Umgang in der analogen Welt.

## **Reels for Real – (Wie) Position beziehen auf Social Media und Co.?**

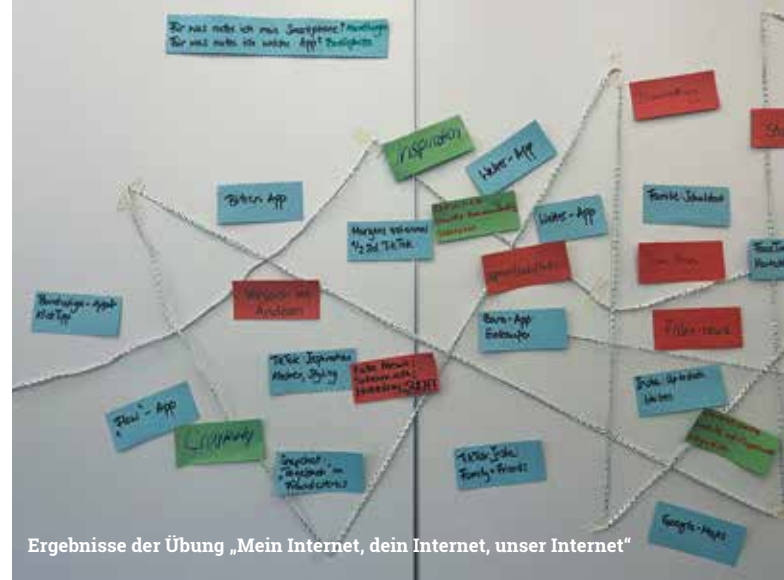
Im Rahmen des Seminars „Reels for Real“ von Arbeit und Leben Hessen erkundeten wir vom 10. bis zum 15. September 2023 gemeinsam mit 16 engagierten Teilnehmerinnen, die angehende kaufmännische Angestellte der Stadtverwaltung Frankfurt sind, die Chancen und Herausforderungen der digitalen Gegenwart. Die Veranstaltung wurde innerhalb des Schwerpunkts „Chancen der Digitalisierung in der Politischen Bildung“ als Modellseminar im Kinder- und Jugendplan ausgerichtet. Der Kreis der Teilnehmenden setzte sich zusammen aus Auszubildenden im Alter von 16 bis 30 Jahren. Die unterschiedlichen Biografien der Teilnehmerinnen (Migrationsgeschichte, Elternschaft etc.) spiegelten sich auch in einem unterschiedlichen Nutzungsverhalten des Smartphones wider.



links: Ergebnis der Einzelarbeit aus der Übung „Mein Feed und ich“  
rechts: ... während der Übung „2 Fakten, 1 Lüge“

Jeder Tag des fünftägigen Seminars stand unter einem anderen Vorzeichen: Am Montag befassten wir uns mit den Grundlagen von Diskriminierung. Die Auszubildenden lernten spielerisch Gruppenbildungsprozesse kennen und wurden für soziale Ein- und Ausschlussmechanismen sensibilisiert. Anschließend zeichneten wir gemeinsam die Geschichte des Internets nach – seit der Geburtsstunde am 29. Oktober 1969 bis hin zum Aufkommen der aktuell meistgenutzten Social Media Plattformen, wie Facebook, Instagram und TikTok.

In der Übung *Mein Internet, dein Internet, unser Internet*, reflektierten die Teilnehmenden ihre Erwartungen an das Internet, benannten ihre Bedürfnisse und identifizierten anschließend die Rolle von Apps auf ihrem Smartphone in der Alltagsbewältigung. Die Methode orientiert sich an dem *Uses-and-Gratification- Approach*<sup>1</sup>. Bei diesem Ansatz handelt es sich um ein Modell der Mediennutzungsforschung, das die aktive Rolle der Rezipient\*innen im Umgang mit Massenmedien in den Mittelpunkt rückt. Der Ansatz geht davon aus, dass Medienprodukte insbesondere dann erfolgreich sind, wenn sie mit den Bedürfnissen der Nutzer\*innen einhergehen. Dieser kommunikationstheoretische Ansatz setzt nicht sofort bei der Wirkung, sondern am Nutzungsverhalten an und fragt, was wir eigentlich mit den uns zur Verfügung stehen Medien machen.



Ergebnisse der Übung „Mein Internet, dein Internet, unser Internet“

Die Übung und das daraus entstandene „Netz“ begleiteten uns die ganze Woche, so wurde das Wandbild am darauffolgenden Tag mit Schlüsselbegriffen zu den Chancen und Herausforderungen der Internetnutzung ergänzt. Einerseits erkannten die Teilnehmenden das Internet als Ort der Vernetzung, des kreativen und inspirierenden Austausches, benannten jedoch auch das Soziale Vergleichen, Fake News und Hate Speech als Gefahren im digitalen Raum. Anschließend nahmen sie mittels der Videos der Online Plattform „Silent Voices and Loud Experiences“<sup>2</sup> einen Perspektivwechsel vor und lernten durch Geschichten, Erfahrungen von Betroffenen Diskriminierung im Netz kennen und anhand von Fachbegriffen wie Ableismus, Geflüchtetenfeindlichkeit, Queerfeindlichkeit, Antiziganismus, Antisemitismus und Rassismus einzuordnen. Der Tag schloss mit empowernden Übungen zu Counter Speech ab, in denen Haltung gegenüber hasserfüllten Kommentaren und Solidarität erprobt wurden.

1 | Mehr zu Ansätzen der Mediennutzung, siehe: Brentel, Inga (2023): *Online media consumption in Germany: The role of political information: An analysis of German mass communication online.*

2 | Zugang zu „Silent Voices und Loud Experiences“: <https://silentvoices.aul.app/>

»[...] die Erkenntnisse, die ich am meisten aus dem Seminar mitgenommen habe, dass Hate Speech immer noch eine sehr große Rolle auf Social Media einnimmt und es nicht immer einfach ist dagegen vorzugehen. Zudem behandelten wir einige Formen der Diskriminierung, die uns aufzeigten, dass Diskriminierung viele Gesichter hat. Hier waren mir persönliche einige Begriffe neu und konnte daraus viel für die Zukunft mitnehmen.«

Teilnehmende M\_1 aus dem BU Reels for Real

Am Mittwoch wiederholten wir das bis dato Gelernte und welche Handlungsmöglichkeiten es gibt, bei Hate Speech zu intervenieren:

»Melden ist nie nutzlos. Jede Meldung zählt auch wenn nicht direkt etwas passiert. Für wen kommentieren wir? Nicht unbedingt für den Ersteller des Beitrags, sondern für Mitlesende.«

Teilnehmende A. des Seminars Reels for Real

Anschließend griffen wir die Erkenntnisse der Teilnehmenden auf und analysierten gemeinsam rechte Narrative anhand von ausgewählten Memes. Im Anschluss erstellten die Teilnehmenden anhand von eigenen Memes Gegenarrative.

Der vierte Tag war bestimmt vom Kernstück des Wochen-seminars: der Praxisphase und die eigens erstellten Audio- und Videopost gegen Diskriminierung. Am Vormittag eigneten sich die Teilnehmenden in einer Stationsarbeit Wissen zu Bildkomposition und -schnitt, Ton-, Lichteinstellungen an. Gewappnet mit Instrumenten für die eigenständige Audio- und Videoproduktion, erkundeten sie Hamburg, suchten nach



links: Ein Ergebnis der Übung „AntiDis Memes“

rechts: Videostandbild (Still) des aus der Praxisphase entstandenes Videoproduktes der Gruppe Red Flags

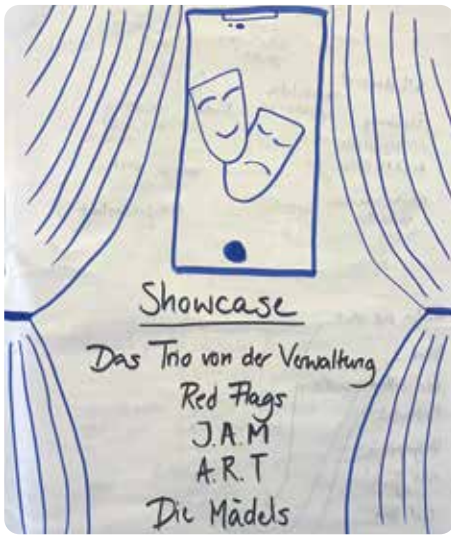


Bildmaterial, und erstellten beispielhafte Social Media Posts in Form von Reels und Podcasts zu Themen wie Alltagsrassismus, Schule ohne Rassismus, Ableismus und Diskriminierung am Arbeitsplatz, Aufklärung über die Pille und Barrierere(un)-freiheit im Alltag.

»Nach dem Seminar habe ich mich selbst gefragt: ‚Wie oft habe ich Diskriminierung einfach ignoriert? Und nur weil es mich nicht persönlich betrifft.‘ Wenn ich jetzt nicht damit aufhöre, Diskriminierung zu ignorieren, wie kann ich dann jemand anderem erklären, was man gegen Diskriminierung tun kann?«

Teilnehmende J. aus der Veranstaltung Reels for Real

Am Freitag sahen und besprachen wir im **Showcase** die Produkte der Teilnehmenden, die in ihrer Produktionsqualität anspruchsvoll und beeindruckend waren. Entscheidend war jedoch, dass die Teilnehmenden die Gelegenheit erhielten Haltung zu zeigen und dabei ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen.



Visualisierung der Methode Showcase

»Das Seminar hat mir gezeigt wie verschieden Ansichten und Meinungen sein können. Ebenso habe ich gelernt welche unterschiedlichen Formen es von Diskriminierung gibt und wie sie uns als Gesellschaft beeinflussen. Ich bin dankbar, dass ich die Erfahrungen mitnehmen darf [...].«

Teilnehmende M\_2 des Seminars Reels for Real

## Medienkompetenz – Vom Buzzword zur Kernkompetenz der politischen Bildung

Reels for Real war ein Bildungsprojekt, das das Thema „demokratische Medienkompetenz“ in den Mittelpunkt rückte. Der Begriff Medienkompetenz ist in den letzten Jahren zum Buzzword der politischen Bildung geworden. Was bedeutet jedoch kritische Medienkompetenz hinsichtlich der aktuellen gesellschaftspolitischen Herausforderungen? Die Amadeu Antonio Stiftung beschreibt demokratische Medienkompetenz als die Verbindung von demokratischer Bildung und digitalen Fähigkeiten. Diese Verknüpfung stärkt die demokratische Debatte durch digitale Bildung und fördert einen verantwortungsvollen Umgang in analogen und digitalen Räumen. Die Kombination von digitaler und politischer Bildung wird dann essenziell, um den digitalen Raum als demokratischen Lebensraum zu gestalten (vgl. Amadeu Antonio Stiftung, 2022, S.10)<sup>3</sup>.

Hier knüpfte Reels for Real an und thematisierte, welche Kenntnisse und Fähigkeiten wir benötigen, um das demokratische Zusammenleben unter dem Dach der Digitalisierung zu gestalten. Das Smartphone, das in Lehrkontexten häufig als ablenkend und lästig angesehen wird, spielte eine zentrale Rolle und wurde als Werkzeug betrachtet, um die Welt zu beeinflussen und neue Wege der demokratischen Teilhabe im Sinne der Partizipation zu ergründen. Im Laufe der Woche hatten wir uns Themen wie Hassrede, Desinformation und Diskriminierung gestellt, weil es eine empowerte Zivilgesellschaft braucht, die das Internet zu einem besseren Ort macht. Gemeinsam mit den Teilnehmenden hatten wir den Blick über den Tellerrand gewagt, sowohl inhaltlich auch methodisch. ■

3 | [https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2023/10/Glossar\\_Firewall.pdf](https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2023/10/Glossar_Firewall.pdf)



# Arbeitskämpfe weltweit

## in der Textilbranche



Interaktive Methode und Material  
für die Politische Jugendbildung



**Arbeit und  
Leben**

Die Arbeitswelt ist ein großes globales Netzwerk. Lieferketten sind hierfür ein anschauliches Beispiel. Ein Produkt wird an verschiedenen Orten dieser Welt entwickelt, produziert und vermarktet. Alles hängt zusammen. Aber Arbeitskämpfe werden weltweit eher vereinzelt geführt. Was können wir von verschiedenen Arbeitskämpfen lernen? Wie kann daraus weltweite Solidarität entstehen? Was heißt das für mich und mein Handeln?

Die Erstellung der Methode wurde durch den Kinder- und Jugendplan des Bundes ermöglicht.

<https://politische-jugendbildung.blog/arbeitskaempfe?highlight=WyJ0ZXh0aWwiXQ==>



## Förderung

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

**Bundesarbeitskreis  
Arbeit und Leben e.V.**

Robertstraße 5a  
42107 Wuppertal

T 0202 97404-0  
[bildung@arbeitundleben.de](mailto:bildung@arbeitundleben.de)  
[www.arbeitundleben.de](http://www.arbeitundleben.de)  
[www.politische-jugendbildung.blog](http://www.politische-jugendbildung.blog)