

Jantschek, Ole; Jordan, Anne (Hrsg.): Big Tech, Big Mess – Politische Medienbildung für eine demokratische Digitalisierung. Jahrbuch 2025



Jahrbuch 2025

INHALT

Mit der rasanten Weiterentwicklung von Technologien wie Künstlicher Intelligenz und der zunehmenden Bedeutung von digitalen Informations- und Austauschplattformen, rücken auch die damit einhergehenden Gefahren für demokratische Systeme immer mehr in den Fokus politischer Jugendbildung. So können mit Hilfe von personalisierten Inhalten durch Social Media-Algorithmen, politisch motivierte Akteure gezielt Desinformation verbreiten, um Wahlen zu beeinflussen und gesellschaftliche Konflikte zu schüren, die den gesellschaftlichen Zusammenhalt bedrohen. Um die Demokratie in einer digitalisierten Welt zu erhalten und weiterzuentwickeln, gewinnt die politische Medienbildung zunehmend an Bedeutung. Sie hilft jungen Menschen, unter anderem das Bewusstsein für den Einfluss dieser Algorithmen zu schärfen und zu verstehen, wie sie die politische Meinungsbildung beeinflussen. Gleichzeitig eröffnet die digitale Welt zahlreiche Möglichkeiten für politisches Handeln: im Bereich der politischen Teilhabe, in der Gestaltung von politischen Prozessen und durch eine erweiterte Reichweite und Sichtbarkeit von Informationen. In der politischen Bildung gewinnen dabei innovative Ansätze, wie zum Beispiel das Game-based Learning, zunehmend an Bedeutung, da sie spielerisch den Umgang mit digitalen Medien und in politischen Diskursen fördern können.

Vor diesem Hintergrund nimmt das Jahrbuch 2025 für die politische Jugendbildung in den Blick, wie politische Bildner*innen junge Menschen dabei unterstützen können, ihre Mündigkeit im digitalen Raum zu entwickeln, insbesondere in einer Medienlandschaft, die von Desinformation und Polarisierung geprägt ist.

1. Das undemokratische Netz

- Dr. Hannah Schilling: Möglichkeitshorizonte stärken und Reibung zulassen – Künstliche Intelligenz in der politischen Bildung
- Katharina Adams: Should i stay or should i go? Dilemmata in der Nutzung digitaler Plattformen
- Tobias Thiel: Offene Software – offene Gesellschaft

2. Smart Users, Smart Citizens

- Claudia Rauch, Max Wejwer: Hashtags aus dem Paradies? Digitale Sehnsüchte und politische Sprengkraft
- Dr. Philipp Buchallik, Nils Klowait: How to promt battle – KI ausprobieren, verstehen und reflektieren
- Dr. Annika Schreiter, Konrad Magirius: Wahlen im Cyberspace. Game-based Learning als Methode politischer Medienbildung in einem demokratieskeptischen Umfeld

3. Spiele in der politischen Medienbildung

- Ole Jantschek: Ready2Pair – Spiele in der politischen Jugendbildung
- Jakob Rosenow: Questzettel als Tagungselement bei Ready2Pair
- Dr. Anne Jordan: Wirungserfassung bei Ready2Pair

4. Aus dem Innovationslabor

- Johannes Scholz-Adam, Annette Lorenz: Mission Ganymed und das Mysterium der verschwundenen Bäume – ein Serious Game zu Verschwörungserzählungen
- Michael Moser: Verschwörungserzählungen. Die Logik der Vereinfachung als Herausforderung der politischen Bildung.
- Jana Preuß: Unbox it! 7 Methoden zur digitalen Selbstbestimmung
- Steffen Göpfert: Digitale Gewalt. Fit und sicher im Netz
- Annika Gramoll: General Solutions – Das Escape Game oder wie es ist, die eigene Zukunft zu erreichen