



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 63, Nr. 1, 2025  
doi: 10.21243/mi-01-25-12  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

# Brücken bauen: Politische Teilhabe junger Menschen fördern

Amina Ovcina Cajacob

Yvonne Herzig Gainsford

*Das Projekt „Politik für alle – den soziodemografischen Graben überbrücken“ analysiert die Ursachen des politischen Desinteresses von Kindern und Jugendlichen. Das mehrstufige Projekt zielt darauf ab, junge Menschen langfristig für eine politische Beteiligung zu motivieren. Zentraler Bestandteil ist die Entwicklung eines Serious Games, das die intrinsische Motivation zur politischen Beteiligung fördern soll. Die theoretische Grundlage dieser Studie ist die Wissensklufthypothese, die besagt, dass der Zugang zu Wissen in der Bevölkerung ungleich verteilt ist. Studien zeigen, dass Menschen mit höherem Bildungsniveau und höherem Einkommen tendenziell politisch aktiver sind. In einem ersten Schritt wurde eine quantitative Onlinebefragung bei der Zielgruppe durchgeführt. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass*

*der sozioökonomische Hintergrund eine wichtige Rolle für die politische Partizipation spielt und dass Serious Games grosses Potenzial haben, junge Menschen für Politik zu interessieren.*

*The "Politics for all – bridging the sociodemographic divide"-project analyses the causes of political disinterest among children and young people. This multi-stage project aims to motivate young people to participate in politics in the long term. A central component of the project is developing a serious game that aims to promote intrinsic motivation for political participation. The theoretical basis of this study is the knowledge gap hypothesis, which states that access to knowledge is unequally distributed in the population. Studies show that people with a higher level of education and higher income tend to be more politically active. As a first step, a quantitative online survey was conducted among the target group. The survey results indicate that socioeconomic background plays an important role in political participation and that serious games have great potential to get young people interested in politics.*

## 1. Einleitung

Die politische Partizipation von Jugendlichen spielt eine zentrale Rolle für die Stabilität und Zukunft von demokratischen Gesellschaften. Gemäss dem Bundesamt für Statistik (2019) nehmen Menschen mit höherem Bildungsgrad und Einkommen tendenziell aktiver am politischen Leben teil. Gleichzeitig weiß man, dass die Familie ein wichtiger Ort für die politische Bildung ist (Ovcina Cajacob 2014). Wenn jedoch in der familiären Umgebung das Gespräch über die Bedeutung von Politik nicht oder zu wenig stattfindet, steigt die Gefahr, dass sich kein politisches Bewusstsein

entwickeln kann. Strukturelle Ungleichheiten führen zu einem sogenannten „soziodemografischen Graben“, der sich in der ungleichen Verteilung von Wissen und Möglichkeiten widerspiegelt.

Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, wie bei Kindern und Jugendlichen aus weniger privilegierten sozioökonomischen Verhältnissen das politische Interesse gefördert werden kann. Das Projekt *Politik für alle – den soziodemografischen Graben überbrücken* der Fachhochschule Graubünden (FHGR) setzt genau hier an. Ziel ist es, die Ursachen für das politische Desinteresse junger Menschen zu erforschen und innovative Lösungsansätze zu entwickeln. Ein besonderer Fokus liegt darauf, Jugendliche aus sozioökonomisch schwächeren Gruppen für Politik zu sensibilisieren und ihnen zu zeigen, wie politische Entscheidungen ihr Leben direkt beeinflussen.

In einem ersten Schritt wurde untersucht, wie digitale Medien, insbesondere Serious Games, genutzt werden können, um das politische Interesse bei der Zielgruppe zu fördern. Dazu wurden mithilfe einer quantitativen Onlinebefragung von Kindern und Jugendlichen nicht nur ihre Einstellungen zur Politik, sondern auch ihr Mediennutzungsverhalten, ihr sozioökonomischer Hintergrund und ihr politisches Engagement analysiert. Die Ergebnisse sollen nicht nur Erkenntnisse über die politische Partizipation liefern, sondern auch die Grundlage für die Entwicklung eines Serious Games schaffen, das Politik zugänglicher machen soll.

Diese innovative Verbindung von Forschung und Praxis zielt darauf ab, neue Wege in der politischen Bildung zu gehen und Ju-

gendliche durch kreative und digitale Ansätze stärker in den demokratischen Prozess einzubinden.

## 2. Theoretische Grundlage

Die theoretische Grundlage dieser Studie basiert auf der Wissensklufthypothese von Tichenor, Donohue und Olien (1970), die besagt, dass der Zugang zu Wissen in der Bevölkerung ungleich verteilt ist. Personen mit höherem sozioökonomischem Status und besserer Bildung verfügen in der Regel über mehr Zugang zu Informationen, insbesondere durch Massenmedien. Diese Wissenskluft kann zu einer signifikanten Ungleichheit im politischen Engagement führen, da Wissen eine wesentliche Voraussetzung für die politische Partizipation darstellt. (Tichenor et al. 1970)

Durch die digitalen Medien wird diese Kluft potenziell verstärkt, da sozial und ökonomisch benachteiligte Gruppen oft weniger Zugang zu modernen Informationsquellen wie Internet und sozialen Netzwerken haben (Norris 2001).

Norris (2001) identifiziert drei Dimensionen der digitalen Kluft:

1. *Globale Kluft*: Unterschiede im Internetzugang zwischen industrialisierten und Entwicklungsländern
2. *Soziale Kluft*: Ungleichheiten innerhalb von Nationen, wobei wohlhabendere und besser gebildete Individuen tendenziell besseren Zugang zum Internet haben als ärmere und weniger gebildete Bevölkerungsgruppen.

3. *Demokratische Kluft*: Unterschiede in der Nutzung des Internets für politische Partizipation, wobei bestimmte Gruppen das Internet effektiver zur politischen Mobilisierung einsetzen als andere.

Norris (2001) argumentiert, dass diese digitalen Klüfte bestehende soziale und ökonomische Ungleichheiten verstärken können. Sozial und ökonomisch benachteiligte Gruppen haben oft weniger Zugang zu digitalen Technologien, was ihre Möglichkeiten zur Informationsbeschaffung, Bildung und politischen Partizipation einschränkt. Dies kann dazu führen, dass bestehende Ungleichheiten weiter zementiert werden, da privilegierte Gruppen ihre Vorteile durch besseren Zugang zu Informationen und Netzwerken ausbauen können. Die Autorin betont die Notwendigkeit politischer Massnahmen, um diese digitalen Ungleichheiten zu adressieren und sicherzustellen, dass alle Gesellschaftsschichten gleichermaßen von den Vorteilen der digitalen Revolution profitieren können. Dies umfasst Investitionen in Infrastruktur, Bildung und Programme zur Förderung der digitalen Kompetenz, insbesondere für benachteiligte Gruppen.

Auch Zillien (2009) betont diese Perspektive, dass die zunehmende Digitalisierung die bestehenden Ungleichheiten weiter verschärfen kann. Digitale Ungleichheit – also die ungleiche Verteilung von Zugang und Nutzungsmöglichkeiten neuer Technologien – führt dazu, dass sozial und ökonomisch benachteiligte Gruppen oft weniger von den Vorteilen der digitalen Transformation profitieren. Die Autoren Zillien und Haufs-Brusberg (2014) unterstrei-

chen, dass der sogenannte Digital Divide nicht nur eine Frage des Zugangs zu Technologien ist, sondern auch Unterschiede in der Fähigkeit zur Nutzung und in der Anwendungskompetenz umfasst. Diese Dimensionen verstärken die bestehenden sozialen Ungleichheiten und manifestieren sich besonders deutlich im Kontext politischer Partizipation.

Bonfadelli (2022) beschreibt, dass diese Unterschiede auch in der Medienpädagogik berücksichtigt werden müssen, da sie einen zentralen Einfluss auf die Bildungschancen und das politische Bewusstsein haben. Gerade in der Wissenskluftperspektive zeigt sich, dass die Verbreitung von Medienangeboten allein nicht ausreicht, um gesellschaftliche Disparitäten zu überwinden; es bedarf spezifischer Ansätze, um benachteiligte Gruppen gezielt zu fördern.

Neuere Forschungen zeigen, dass digitale Medien sowohl als Verstärker als auch als Ausgleichsfaktor wirken können. Während sozial benachteiligte Gruppen oft weniger Zugang zu modernen Informationsquellen wie dem Internet haben, bieten soziale Medien Plattformen, die den Zugang zu politischen Informationen und Diskussionen demokratisieren können (Bossetta 2018). Gleichzeitig wird die Gefahr hervorgehoben, dass Algorithmen von Plattformen wie Instagram oder TikTok Inhalte verzerren und die Bildung politischer Echokammern begünstigen (Cinelli et al. 2021).

Die Wissenskluft manifestiert sich auch in der politischen Partizipation von Jugendlichen. Empirische Untersuchungen zeigen, dass Jugendliche aus sozioökonomisch privilegierten Schichten

eher politisch aktiv sind und ein höheres Verständnis für politische Prozesse aufweisen (Hoskins et al. 2016; Mays/Hambauer 2016). Im Gegensatz dazu zeigt sich bei Jugendlichen aus sozial benachteiligten Schichten oft ein geringeres politisches Interesse und eine stärkere Abkehr von politischen Institutionen. Die familiäre Umgebung spielt dabei eine entscheidende Rolle. Jugendliche, die in Haushalten mit höherem Bildungsniveau aufwachsen, erhalten nicht nur mehr Unterstützung in ihrer politischen Bildung, sondern haben auch mehr Zugang zu Medien, die politische Inhalte vermitteln (Ovcina Cajacob 2014).

Zudem wurde in einer Studie von Zych et al. (2022) gezeigt, dass Peer-to-Peer-Interaktionen in digitalen Kontexten einen positiven Einfluss auf die politische Bildung haben können. In dieser Studie untersuchen die Autoren den Einfluss von Peer-Beziehungen auf das politische Engagement von Jugendlichen in Onlineumgebungen. Die Ergebnisse zeigen, dass positive Peer-Interaktionen in digitalen Kontexten das Interesse und die Teilnahme von Jugendlichen an politischen Aktivitäten fördern können. Dies unterstreicht die Bedeutung von Peer-Netzwerken bei der Entwicklung politischer Bildung und des Engagements in der digitalen Ära.

Das Projekt *Politik für alle – den soziodemografischen Graben überbrücken* stützt sich auf diese theoretischen Überlegungen und untersucht, wie digitale Medien genutzt werden können, um diese Ungleichheiten zu überwinden. Ziel ist es, die politische Partizipation von Kindern und Jugendlichen zu fördern, indem insbesondere sozial benachteiligte Gruppen durch innovative Ansätze wie

Serious Games für politische Themen sensibilisiert werden. Studien zu digitalen Lernformaten, insbesondere zu Serious Games, haben gezeigt, dass spielerische Lernumgebungen positive Effekte auf das Engagement und die Motivation haben können (Gee 2007). Gee (2007) argumentiert, dass gut gestaltete Spiele Lernprinzipien integrieren, die das Engagement und die Motivation der Spielenden fördern. Insbesondere wird betont, dass Spiele durch interaktive und immersive Umgebungen die aktive Teilnahme der Lernenden anregen und somit effektives Lernen unterstützen.

In ihrer Publikation *Serious Games in der politischen Bildung* untersuchen Kämpf und Koenen (2023) den Einsatz von Serious Games in der politischen Bildung. Sie betonen, dass diese Spiele das Potenzial haben, politische Inhalte auf innovative und interaktive Weise zu vermitteln, wodurch das Engagement und die Motivation der Lernenden gesteigert werden können. Durch die Simulation politischer Prozesse und die Möglichkeit, verschiedene Rollen einzunehmen, ermöglichen Serious Games ein tieferes Verständnis politischer Zusammenhänge und fördern die aktive Teilnahme am politischen Diskurs. Die Autoren heben hervor, dass die Integration von Serious Games in Bildungskontexte dazu beitragen kann, komplexe politische Themen zugänglicher zu machen und das kritische Denken der Lernenden zu schärfen. Sie plädieren für eine verstärkte Nutzung solcher digitalen Lernformate in der politischen Bildung, um den Herausforderungen der digitalen Gesell-

schaft gerecht zu werden und die politische Partizipation, insbesondere bei Jugendlichen, zu fördern.

Die übergreifenden Forschungsfragen des gesamten Projekts lauten daher: Inwieweit unterscheiden sich die Wahrnehmung und das politische Interesse von Kindern und Jugendlichen aus verschiedenen sozioökonomischen Hintergründen, und wie können digitale Mittel – insbesondere Serious Games – genutzt werden, um die Unterschiede in der Verteilung von politischem Wissen und der politischen Partizipation verringern.

Die hier aufgezeigte Projektphase, die quantitative Onlinebefragung von Kindern und Jugendlichen, stellt den ersten Schritt des Gesamtprojekts dar. Die Erkenntnisse daraus dienen als Grundlage für die Entwicklung eines Serious Games.

### 3. Methodik

Die quantitative Onlineumfrage wurde entwickelt, um das Interesse an Politik und das Engagement von Kindern und Jugendlichen im Alter von 10 bis 17 Jahren zu erfassen. Die Ergebnisse dieser Umfrage stehen im Zentrum der folgenden Ausführungen. Dabei geht es einerseits um die Frage, wie sich sozioökonomische Unterschiede auf das politische Interesse und die Beteiligung von Jugendlichen auswirken, andererseits, wie digitale Medien, insbesondere digitale Spiele, genutzt werden.

### 3.1 Design der Umfrage

Durchgeführt wurde die Umfrage zwischen dem 01. und 15. März 2024 mithilfe des Online-Tools LimeSurvey. Sie umfasste eine Reihe von geschlossenen und halboffenen Fragen, die verschiedene Aspekte der politischen Partizipation, des politischen Interesses, der Mediennutzung und der familiären sozioökonomischen Verhältnisse abdecken. Die Fragen wurden auf der Grundlage bestehender Forschung (siehe Kapitel 2) zum politischen Engagement und zur Nutzung digitaler Medien formuliert und zielen darauf ab, Unterschiede in der Wahrnehmung und im Verhalten zwischen verschiedenen sozioökonomischen Gruppen zu identifizieren. Die Umfrage besteht aus den folgenden Frageblöcken:

- *Soziodemografische Daten*: Alter, Geschlecht, Schulform, sozioökonomischer Status der Eltern.
- *Politisches Interesse*: Fragen zu Interesse an kommunaler, nationaler und internationaler Politik.
- *Politisches Engagement*: Bereitschaft und bisherige Erfahrungen in politischer Partizipation.
- *Mediennutzung*: Art und Häufigkeit der Nutzung digitaler Medien für politische Informationen.
- *Gaming und Serious Games*: Interesse und Vorerfahrungen mit Serious Games sowie Einstellungen zu deren potenzieller Nutzung für politisches Lernen.

Um eine möglichst breite und repräsentative Stichprobe zu erhalten, wurden Schulklassen aus verschiedenen Regionen der Schweiz zur Teilnahme eingeladen. Dadurch sollte sichergestellt werden, dass nicht nur politisch interessierte Kinder und Jugendliche, sondern auch jene ohne grosses politisches Interesse in die Umfrage einbezogen wurden.

### 3.2 Profil der Teilnehmenden

Die Fragebögen von 865 Kindern und Jugendlichen aus der Deutschschweiz wurden ausgewertet. Die Befragten stammen aus verschiedenen Schulstufen, darunter Primarschule, Oberstufe, Gymnasium und Berufsschule. Die Mehrheit der Teilnehmenden ist im Alter von 14 bis 17 Jahren (70 %), während 30 % der Befragten zur jüngeren Gruppe der 10- bis 13-Jährigen gehören.

Das Geschlechterverhältnis der Teilnehmenden ist nahezu ausgeglichen, mit 49 % weiblichen und 48 % männlichen Befragten. 3 % der Teilnehmenden wählten die Option *Anderes* beim Geschlecht. Auch hinsichtlich der Herkunft zeigt sich ein diverses Bild. 17 % der Befragten sind ausländische Staatsangehörige ohne Schweizer Pass, 70 % besitzen den Schweizer Pass und 13 % haben die Staatsangehörigkeit von zwei oder mehr Ländern.

### 3.3 Auswertungsmethoden

Die Auswertung der erhobenen Daten erfolgte mittels der Statistiksoftware SPSS, wobei Häufigkeitstabellen und Kreuztabellen die Hauptwerkzeuge der Analyse darstellten. Häufigkeitstabellen wurden verwendet, um die Verteilung von Antworten über die

verschiedenen demografischen Kategorien hinweg darzustellen, während Kreuztabellen die gemeinsame Verteilung zweier Variablen veranschaulichen. Diese Methode ermöglicht es, Unterschiede und Zusammenhänge zwischen verschiedenen Gruppen sichtbar zu machen, etwa im Hinblick auf Geschlecht, sozioökonomischen Status oder politisches Interesse. Da gewisse Fragen nur den älteren Teilnehmenden gestellt wurden, gab es je nach Frage eine Aufteilung in eine Gruppe der 10- bis 13-Jährigen und eine Gruppe der 14- bis 17-Jährigen.

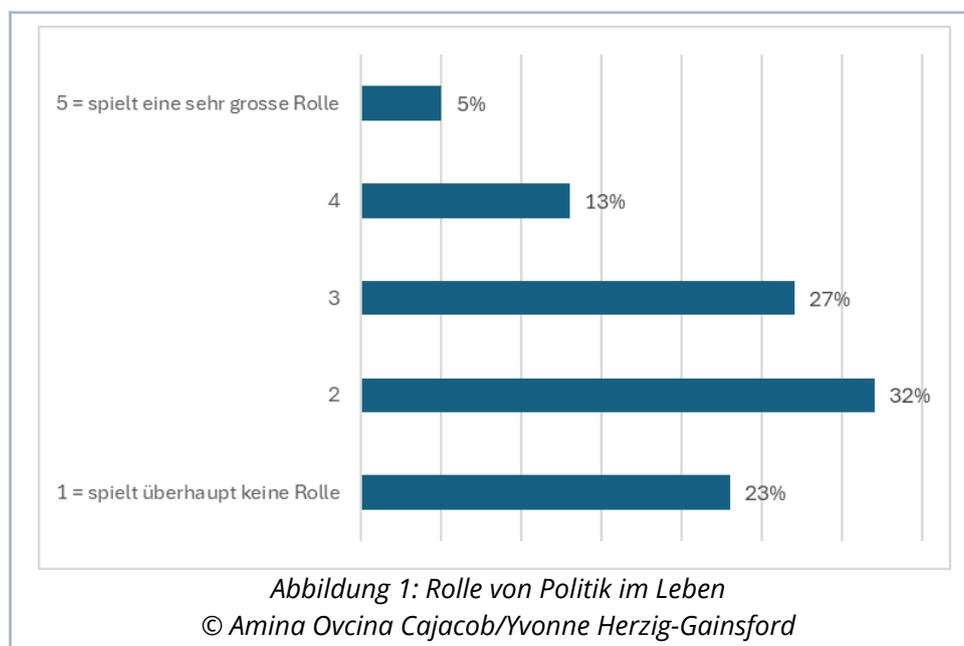
Zur Prüfung statistisch signifikanter Zusammenhänge wurde der Chi-Quadrat-Test angewendet. Dieser Test ermöglicht es, festzustellen, ob die beobachteten Unterschiede zwischen den Gruppen zufällig sind oder auf systematischen Unterschieden beruhen. In Fällen, in denen der p-Wert kleiner als 0,05 war, wurde ein statistisch signifikanter Zusammenhang zwischen den Variablen angenommen.

#### 4. Umfrageergebnisse

Die Umfrageergebnisse geben einen wichtigen Einblick in das politische Interesse und Engagement von Kindern und Jugendlichen in der Schweiz. Dabei werden auch Unterschiede in Bezug auf den sozioökonomischen Status und den Bildungsgrad der Eltern sichtbar. Zudem zeigen sich deutliche Tendenzen bei der Nutzung von Medien zur politischen Information sowie Potenziale für die Verwendung von Serious Games als Mittel zur Förderung des politischen Interesses.

## 4.1 Politisches Interesse und Engagement

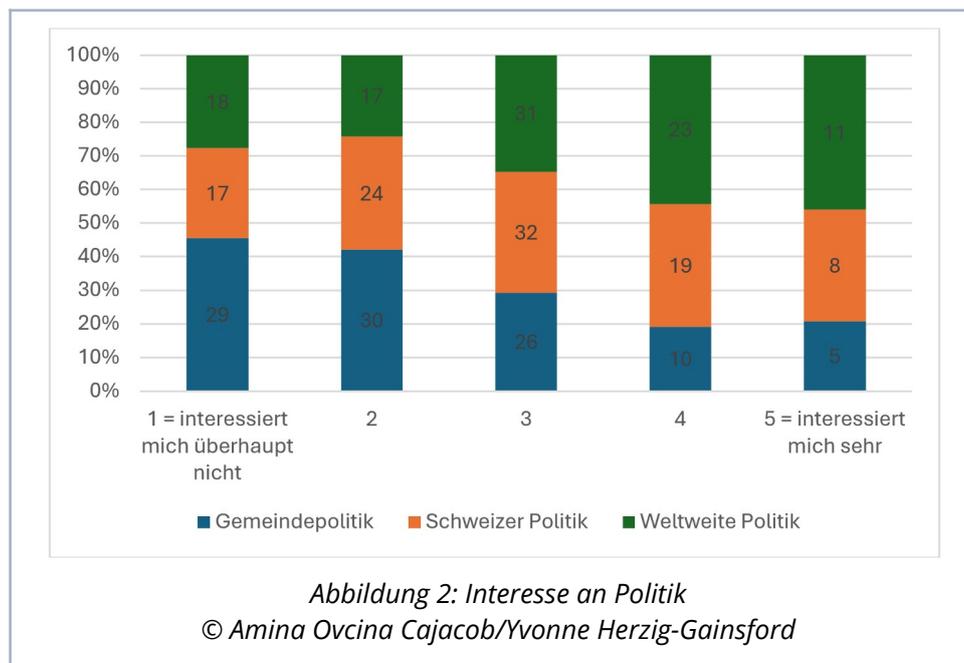
### 4.1.1 Rolle der Politik im Leben der Befragten



Um einen Überblick über das grundsätzliche politische Interesse zu erhalten, wurde die ältere Gruppe gefragt, welche Rolle Politik in ihrem Leben spielt. Es gaben nur gerade 5 % der Befragten an, dass Politik in ihrem Leben eine sehr grosse Rolle spielt, bei fast einem Viertel Jugendlichen spielt sie gar keine Rolle.

Ergänzend dazu wurde gefragt, wie gross das Interesse an Politik ist, aufgeteilt in die Ebenen Gemeindepolitik, Schweizer Politik und weltweite Politik. Es zeigt sich, dass das Interesse an weltweiter Politik bei den Befragten insgesamt grösser ist als an Politik auf lokaler oder nationaler Ebene. So gaben 11 % der Befragten

an, sich sehr für weltweite Politik zu interessieren, hingegen zeigen nur 5 % ein sehr großes Interesse an Gemeindepolitik.



#### 4.1.2 Politisches Engagement

Neben dem Interesse an Politik wurde auch das politische Engagement der älteren Gruppe untersucht. Nach dem politischen Engagement gefragt, gaben 11 % der 14- bis 17-jährigen an, sich politisch zu engagieren. Die bevorzugten Formen des Engagements umfassen den Sportverein, die Schule (z. B. als Schulsprecher:in), politische Parteien, Kulturverein oder Jugendorganisationen.

89 % der Befragten engagieren sich nicht politisch. Trotzdem gaben etliche Jugendliche an, dass sie sich gerne bei Projekten der Stadt oder Gemeinde einbringen oder auch bei Parteien mitma-

chen würden, wenn sich diese mehr für junge Menschen interessieren würden.

Nachdenklich stimmt dabei auch das Ergebnis, dass 37 % aller Befragten (beide Altersgruppen) der Aussage beipflichteten, Politiker:innen würden zu wenig daran denken, was die jungen Menschen interessiert. In die gleiche Richtung geht, dass 32 % aller Befragten der Aussage nicht zustimmten, dass sich die Politiker:innen vor Ort wirklich dafür interessieren würden, was junge Menschen denken. 51 % können nicht sagen, ob diese Aussage zutrifft. Hier liegt viel Potenzial. Wenn sich die jungen Generationen gehört und gesehen fühlen, kann sie das ermutigen, sich bei gesellschaftlichen Fragen einzubringen.

#### 4.1.3 Einfluss der Staatsbürgerschaft

Es wurde auch untersucht, ob es einen Zusammenhang zwischen der Staatsbürgerschaft und dem Interesse an Politik gibt. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass es einen solchen Zusammenhang gibt, allerdings nicht auf allen drei Ebenen gleich. So zeigen sich bei Themen der Gemeindepolitik keine ausgeprägten Unterschiede zwischen den drei Gruppen der Schweizer Jugendlichen, Jugendlichen ohne Schweizer Pass oder Doppelbürger:innen. 40 % der Jugendlichen ohne Schweizer Pass zeigen überhaupt kein Interesse an Gemeindepolitik, 26 % der Schweizer:innen und 32 % der Doppelbürger:innen ebenfalls nicht. Schweizer Politik scheint für Schweizer:innen und Doppelbürger:innen tendenziell etwas interessanter zu sein. 20 % der Schweizer:innen und 22 % der Doppelbürger:innen gaben an, sich eher dafür zu interessie-

ren. Bei der weltweiten Politik zeigt sich jedoch ein anderes Bild: 18 % der Befragten ohne Schweizer Pass und 15 % der Doppelbürger:innen zeigen ein sehr grosses Interesse, während es bei den Schweizer:innen 9 % sind.

Daraus könnte man schliessen, dass ein internationaler Hintergrund mit einem grösseren Interesse an Weltpolitik verknüpft sein könnte. Dass ein beachtlicher Anteil der Befragten aus einem internationalen Kontext überhaupt kein Interesse an Gemeindepolitik zeigt, könnte man als Zeichen dafür interpretieren, dass sich diese Gruppen eher nicht als Teil der Schweizer Gesellschaft verstehen.

#### 4.1.4 Sozioökonomischer Status

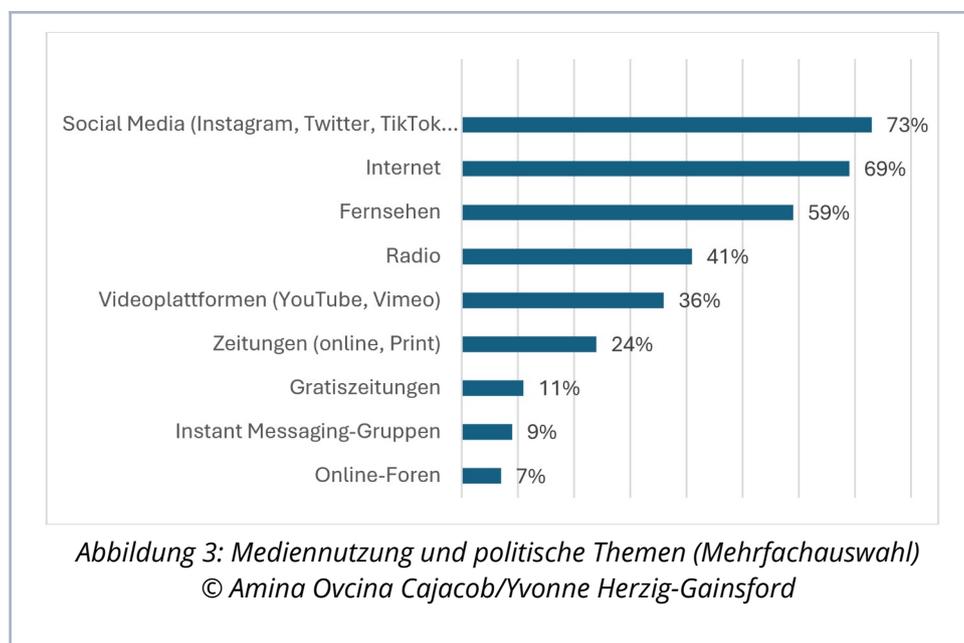
Nicht nur die Staatsbürgerschaft, auch der sozioökonomische Status der Familie hat einen Einfluss auf das Interesse an Politik der Kinder und Jugendlichen. So zeigt die Untersuchung, dass in Familien, in denen die Eltern einen höheren Bildungsabschluss haben, mehr über Politik und Dinge, die auf der Welt passieren, gesprochen wird. Damit werden bereits früh die Weichen für die Bildung eines politischen Bewusstseins und für das Wissen, die Welt aktiv mitgestalten zu können, gestellt.

### 4.2 Informationsbeschaffung

#### 4.2.1 Informationsquellen für politische Themen

Mit der Umfrage wurde auch untersucht, wo sich die Gruppe der 14- bis 17-Jährigen über politische Themen informiert. Wenig

überraschend ist dabei die Erkenntnis, dass politische Information vorwiegend über digitale Medien geschieht. An erster Stelle steht dabei der Einsatz sozialer Medien wie Instagram, TikTok und Twitter, die von 73 % der Jugendlichen als primäre Quelle für politische Informationen genannt wurden. Während das Fernsehen immerhin von 59 % als Informationsquelle genutzt wird, sind es bei den Zeitungen nur noch 24 %. Das Internet als generelle Informationsquelle für politische Themen wird von 69 % der befragten Jugendlichen häufig genutzt. Auch Videoplattformen wie YouTube spielen eine nicht unwesentliche Rolle bei der Vermittlung politischer Inhalte. Insgesamt zeigt sich die Verschiebung der Mediennutzung von traditionellen Medien hin zu digitalen und interaktiven Formaten deutlich.



Viele Jugendliche gaben auch an, dass sie Informationen über politische Beteiligungsmöglichkeiten von ihren Eltern oder ihrem sozialen Umfeld erhalten. Dies deutet darauf hin, dass trotz der hohen Bedeutung digitaler Medien auch der Familie und dem sozialen Umfeld eine entscheidende Rolle bei der politischen Sozialisation zukommt.

Vor diesem Hintergrund kann man davon ausgehen, dass das familiäre Umfeld ein erster Übungsplatz für eine spätere politische Partizipation sein kann. Die Untersuchung zeigt denn auch, dass die Mehrheit der Befragten zuhause Mitspracherecht hat. Allerdings zeigen sich auch hier Unterschiede in der Staatsangehörigkeit. Während bei den Doppelbürger:innen 71 % nach ihrer Meinung gefragt werden, die dann auch berücksichtigt wird, sind es bei den Schweizer:innen 68 %, bei den Befragten ohne Schweizer Pass 52 %. 21 % der letzteren Gruppe werden gar nicht nach ihrer Meinung gefragt. Wenn das familiäre Umfeld nicht schon früh die Möglichkeit gibt, sich mit einer eigenen Meinung einzubringen, ist die Wahrscheinlichkeit gross, dass sich auch auf anderen Ebenen kein Wunsch nach Mitsprache entwickeln wird (Ovcina Cajacob 2014).

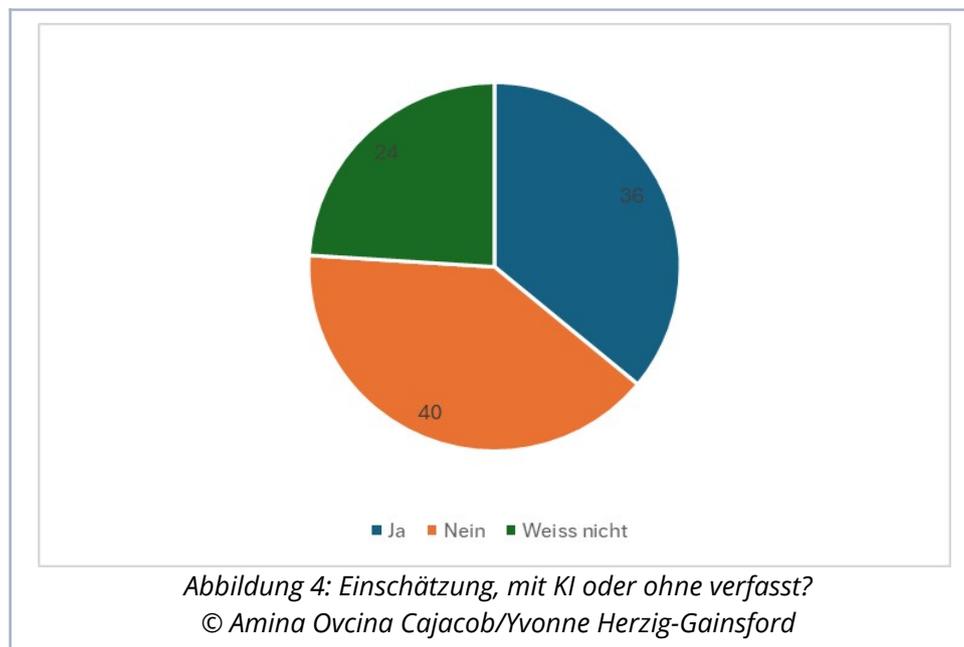
#### 4.2.2 Nutzung von Serious Games zur politischen Bildung

Ein zentrales Ziel des Projekts war es herauszufinden, inwieweit Serious Games dazu beitragen können, das politische Interesse von Jugendlichen zu steigern. Die Chancen, dass ein Serious Game bei der Zielgruppe positiv aufgenommen wird, stehen gut. Mehr als die Hälfte der Befragten interessieren sich grundsätzlich

für Videogames. Bei der jüngeren Altersgruppe und bei den männlichen Befragten sowie bei der Gruppe der Befragten, die beim Geschlecht *Anderes* angegeben haben, ist das Interesse dabei grösser. Wenn selbst Videogames gespielt werden, sind es am häufigsten Gratisgames; kostenpflichtige Games werden dagegen selten gespielt. Tendenziell sind es eher Kinder von Eltern mit einem niedrigeren Bildungsniveau, die ein stärkeres Interesse an Videogames haben.

Serious Games allerdings haben den Einstieg in die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen bis anhin nur bedingt vollzogen. Die Ergebnisse zeigen, dass 77 % der Befragten noch nie etwas von diesem digitalen Bildungsmedium gehört haben. Von denjenigen, die damit vertraut sind, haben 60 % bereits ein solches Spiel genutzt.

45 % der Gruppe, die Serious Games kennen, haben sie bereits in der Schule verwendet, Aber auch diejenigen, die (zumindest wissenschaftlich) noch keinen Kontakt zu Serious Games hatten, können sich vorstellen, damit den Schulstoff zu lernen. Dies zeigt das Potenzial spielerischer Lernformate, gerade auch für eine Zielgruppe, die stark digital orientiert ist. Zudem können sich 36 % aller Kinder und Jugendlichen vorstellen, Gaming mit politischen Themen zu verbinden, was darauf hinweist, dass Serious Games eine Möglichkeit bieten könnten, abstrakte und oft als „langweilig“ empfundene politische Themen auf eine ansprechende und interaktive Weise zu vermitteln.



## 5 Diskussion

Die Erkenntnisse aus der vorliegenden Untersuchung liefern wertvolle Hinweise für die Entwicklung zukünftiger Bildungsinitiativen und politischer Massnahmen.

### 5.1 Förderpotenzial beim politischen Interesse

Die Untersuchung zeigt, dass bei Jugendlichen das Interesse an Politik noch viel Förderungspotenzial hat. Allerdings gibt es grosse Unterschiede bei der Art der Politik. So besteht ein deutlich höheres Interesse an internationaler Politik als an lokaler oder Schweizer Politik. Auffallend ist dabei, dass gerade Jugendliche ohne Schweizer Staatsbürgerschaft oder Doppelbürger:innen eher an internationalen Themen interessiert sind. Dies könnte dahingehend gedeutet werden, dass sich diese Gruppen weniger als Teil

der Schweizer Gesellschaft verstehen, was auch zu einer geringeren politischen Teilhabe führen könnte.

Auch der sozioökonomische Status der Kinder und Jugendlichen spielt eine Rolle. Junge Menschen aus privilegierten Verhältnissen haben tendenziell grössere Berührungspunkte mit politischen Themen. Viele Jugendliche beziehen ihre politischen Informationen auch aus dem sozialen Umfeld – insbesondere von Eltern und Verwandten. Dies deutet darauf hin, dass die Familie weiterhin eine bedeutende Rolle bei der politischen Bildung von Jugendlichen spielt.

Dies steht im Einklang mit der Wissensklufthypothese von Tichenor et al. (1970), die besagt, dass sozioökonomische Unterschiede den Zugang zu Informationen und somit auch das politische Wissen beeinflussen. Kinder und Jugendliche aus wohlhabenderen Familien haben oftmals nicht nur bessere Bildungsmöglichkeiten, sondern auch einen stärkeren Zugang zu Medien und politischen Diskursen im Elternhaus. Diese Ergebnisse bestätigen frühere Studien (z. B. Ovcina Cajacob 2014), die darauf hinweisen, dass die familiäre Umgebung eine entscheidende Rolle in der politischen Sozialisation von Heranwachsenden spielt.

## 5.2 Digitale Medien als Hauptinformationsquellen

Die Ergebnisse zur Mediennutzung zeigen, dass digitale Plattformen wie Social Media und das Internet für Jugendliche die Hauptinformationsquellen zu politischen Themen sind. Dies ist ein deutlicher Hinweis darauf, dass traditionelle Medien wie Fernse-

hen oder Printmedien bei jungen Menschen zunehmend an Bedeutung verlieren. Besonders Social Media bieten Jugendlichen einen direkten und oft interaktiven Zugang zu politischen Informationen, was das Potenzial hat, ihr politisches Interesse zu fördern. Allerdings besteht auch die Gefahr, dass Jugendliche in diesen Medien vorrangig mit einseitigen oder verzerrten Informationen in Kontakt kommen, was die politische Bildung beeinträchtigen könnte.

### 5.3 Spielerisch das politische Interesse fördern

Die Umfrageergebnisse weisen darauf hin, dass Serious Games durchaus das Potenzial haben, Kinder und Jugendliche auf eine spielerische Art und Weise mit politischen Themen in Verbindung zu bringen und bei ihnen eine intrinsische Motivation für die Beschäftigung mit politischen Themen zu wecken. Gerade die Tatsache, dass es vor allem die jüngere Gruppe der Umfrageteilnehmenden ist, die sich für Videogames interessieren, könnte genutzt werden, so früh wie möglich und unabhängig von soziodemografischen Variablen einen lockeren Zugang zu oftmals sperrigen Themen zu ermöglichen. Hier stellt sich die Herausforderung, dass auch der weibliche Teil der Befragten sowie die Befragten mit Geschlecht *Anderes* früh genug abgeholt werden können, da sie ein eher geringeres Interesse an Videogames zeigen.

Frühere Studien haben gezeigt, dass digitale Lernformate, insbesondere solche, die spielerische Elemente enthalten, die Motivation und das Engagement der Lernenden signifikant steigern können (Gee 2003). Durch den partizipativen Ansatz der Entwicklung

des Serious Games in dieser Studie, bei dem die Zielgruppe direkt in den Designprozess einbezogen werden soll, wird sichergestellt, dass das Spiel an die Bedürfnisse und Interessen der Jugendlichen angepasst ist. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass es als wirkungsvolles Bildungswerkzeug angenommen wird.

Die Erkenntnisse, dass der soziodemografische Hintergrund bei der Sozialisation im Zusammenhang mit politischen Themen eine Rolle spielt, zeigt, dass gerade die Schule dabei eine relevante Rolle übernehmen kann. Dies würde auch bedeuten, dass junge Menschen ohne Schweizer Staatsbürgerschaft früher einen Zugang zu Politik, auch zu lokaler oder nationaler Politik, erhalten würden. Dies wiederum könnte ihre gesellschaftliche Integration und das Gefühl von Zugehörigkeit fördern.

Mit dem Einsatz eines Serious Games und den damit ermöglichten Erfahrungen liesse sich auch das Bewusstsein stärken, dass die jungen Menschen etwas bewirken können. Voraussetzung dafür ist aber, dass sie das Gefühl haben, (auch) von der Politik wahrgenommen zu werden. Ein wichtiger Schritt in Richtung dieser Entwicklung wäre es, wenn die Beschäftigung mit politischen Themen ein natürlicher Bestandteil im Leben der Kinder und Jugendlichen wird.

## 6. Ausblick

Auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse wird ein Serious Game entwickelt, das sich an den Bedürfnissen und Interessen der Jugendlichen orientiert. Das Spiel soll die intrinsische Motivation zur politischen Partizipation stärken und gleichzeitig das Verständnis für politische Prozesse fördern. Langfristig kann ein solcher Ansatz dazu beitragen, die Kluft in der politischen Partizipation zwischen verschiedenen soziodemografischen Gruppen zu verringern und die Demokratie zu stärken.

Dieses Fazit betont die Bedeutung der Studie und den Nutzen ihrer Ergebnisse für die Weiterentwicklung politischer Bildung und Engagementförderung.

---

### Literatur

Bonfadelli, Heinz (2022): Theorieansätze und Hypothesen in der Medienpädagogik: Wissenskluft-Perspektive, in: Sander, Uwe/von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden: Springer, 287–293.

Bossetta, Michael (2018): The digital architectures of social media: Comparing political campaigning on Facebook, Twitter, Instagram, and Snapchat in the 2016 U.S. election, in: *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 95(2), 471–496.

<https://doi.org/10.1177/1077699018763307>

Boulianne, Shelley (2009): Does Internet use affect engagement? A meta-analysis of research, in: *Political Communication*, 26(2), 193–211. <https://doi.org/10.1080/10584600902854363>

Bundesamt für Statistik (2019): Politik, online unter, <https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home/statistiken/wirtschaftliche-soziale-situation-bevoelkerung/soziale-situation-wohlbefinden-und-armut/subjektives-wohlbefinden-und-lebensbedingungen/politik.html> (letzter Zugriff: 15.01.2025).

Cinelli, Michele/Morales, Giovanni De Francis/Galeazzi, Alessandro/Quattrociocchi, Walter/Starnini, Michele (2021): The echo chamber effect on social media, in: *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 118(9), e2023301118.

Gee, James Paul (2007): *What video games have to teach us about learning and literacy* (2nd ed.), Palgrave Macmillan.

Hoskins, Bryony/Janmaat, Jan Germen/Villalba, Ernesto (2016): Learning citizenship through social participation: The role of schools in democratic engagement, in: *Comparative Education*, 52(1), 1–17, online unter: <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1080/01411926.2010.5502710> (letzter Zugriff: 15.01.2025).

Kämpf, Christian/Koenen, Andreas (2023): Serious Games in der politischen Bildung, in: *Politische Bildung*, 56(1), 78–95.

Mays, Anne/Hambauer, Verena (2016): *Sozialer Hintergrund und politisches Engagement: Wie Ungleichheiten die politische Partizipation beeinflussen*, Wiesbaden: Springer VS.

Norris, Pippa (2001): *Digital Divide: Civic Engagement, Information Poverty, and the Internet Worldwide*, Cambridge University Press.

Ovcina Cajacob, Amina (2014): *Scoop it 2.0. Studie zur Mediennutzung und zur politischen Partizipation von Jugendlichen in der Schweiz und im Fürstentum Liechtenstein*, Chur: HTW Chur, online unter:

[https://www.fhgr.ch/fileadmin/fhgr/angewandte\\_zukunftstechnologien/IMP/projekte/scoop\\_it\\_2.0/Projekt-scoop\\_it\\_2.0-befragung.pdf](https://www.fhgr.ch/fileadmin/fhgr/angewandte_zukunftstechnologien/IMP/projekte/scoop_it_2.0/Projekt-scoop_it_2.0-befragung.pdf) (letzter Zugriff: 15.01.2025).

Tichenor, Philip John/Donohue, George Andrew/Olien, Clarice No-reen (1970): *Mass Media Flow and Differential Growth in Knowledge*, in: *The Public Opinion Quarterly*, 34(2), 159–170. <https://doi.org/10.1086/267786>

Zillien, Nicole (2009): *Digitale Ungleichheit: Neue Technologien und alte Ungleichheiten in der Informations- und Wissensgesellschaft*, 2. Aufl., Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Zillien, Nicole/Hauf-Brusberg, Miriam (2014): *Wissenskluff und Digital Divide*, Baden-Baden: Nomos.

Zych, Izabela/Farrington, David P./Llorent, Victor J./Ttofi, Maria M. (2022): *Peer influences and online political engagement in adolescents*, in: *Computers in Human Behavior*, 131, 107252.