

DIE ZUKUNFTS REPORTER ➤



Demokratie-
Empowerment
für
Jugendliche in
Sachsen-Anhalt

**Unterrichtsmaterialien für 9. bis 11. Klassen
zum Thema Verschwörungsdenken
als Herausforderung für die Demokratie**

Dr. Thomas Mehlhausen, Dr. Paul Kuder, Sandy Bernert

Impressum

Zeitgeist e. V.
Storkower Str. 139B
10407 Berlin

www.zeitgeist-bildung.de

Autoren: Dr. Thomas Mehlhausen Dr. Paul Kuder Sandy Bernert

Satz und Gestaltung: Stephan Felsberg

© Zeitgeist e. V. 2024

Ein Projekt von Zeitgeist e. V.



Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*



SACHSEN-ANHALT
Ministerium für
Arbeit, Soziales, Gesundheit
und Gleichstellung

Gefördert im Rahmen des Landesprogramms



#WIRSINDDASLAND
DEMOKRATIE. VIELFALT. WELTOFFENHEIT.
IN SACHSEN-ANHALT

Inhaltsverzeichnis

Einführung	4
Szenarien	8
Die Shine-Demokratie	9
Das Ereignis	10
Bessere Demokratie durch KI	12
Das Diana-Experiment	13
Aufgaben	14
Verständnis	15
Analyse	17
Handlung	19
Hinweise für pädagogische Fachkräfte	22
Aufgaben zum Verständnis	23
Aufgaben zur Analyse	25
Aufgaben zur Handlung	28

Einführung

„Die stecken alle unter einer Decke!“, „Ihr werdet manipuliert!“, „Wach endlich auf!“ – so, oder so ähnlich werden wir von vorgeblich Durchblickenden aufgeklärt, selbsternannte Expertinnen und Experten öffnen uns die Augen und nehmen uns den Schleier einer behaupteten selbstverschuldeten Unwissenheit. Der Drang nach Erklärungen von komplexen Zusammenhängen und das Bedürfnis nach Orientierung angesichts einer überfordernden Informationsflut ist uns allen ein Bedürfnis. Gleichzeitig macht es uns anfällig für unseriöse „Meinungsangebote“.

Jugendliche nutzen inzwischen digitale Plattformen und Formate als primäre Quelle, wenn es um Informationsbeschaffung und (Meinungs-)Bildung geht. Zugleich sind die jugendlichen Nutzer in ihrem (Netz-)Alltag mehr denn je mit solchen vermeintlichen „Wahrheiten“, Aufmerksamkeit heischendem „Insiderwissen“ und alternativen „Fakten“ konfrontiert. Ob Theorien zur flachen Erde, zur allumfassenden Überwachung durch als Tauben getarnte Drohnen, zu gestaltwandelnden Echsenmenschen oder Kinderblut trinkenden Eliten – die Botschaft ist immer gleich: eine im Geheimen agierende Macht möchte uns Bürgerinnen und Bürgern schaden. Beim häufigen Swipen und Scrollen wird die Frage nach der Seriosität der Quellen nur selten gestellt. Mit dem Ergebnis, dass oft alternative Informationen geglaubt werden – darunter auch demokratieschädigende Botschaften, die anschließend in den sozialen Netzwerken oder auf dem Schulhof in Gesprächen geteilt werden.

Solche Verschwörungsnarrative werden im besten Falle belächelt oder ignoriert. Im schlechteren Fall entfalten sie unter Jugendlichen schleichend ihre destruktive Wirkung. Vor allem dann, wenn diese alles und

jeden manipulierende Eliten in Regierung, Medien, Wissenschaft, Gerichten identifiziert werden und/oder Menschen mit Migrationshintergrund, jüdische Bürgerinnen und Bürger, als Wolf im Schafspelz sich tarnende NGOs, die NATO für das Übel in der Welt oder auch für das persönliche Schicksal des Einzelnen verantwortlich gemacht werden. Die Bezugnahme auf konkrete Institutionen oder Menschengruppen fungiert als klares, strategisches Kalkül antidemokratischer Akteure, Misstrauen zu schüren, die Spaltung unserer Gesellschaft zu forcieren, das bestehende politische Gefüge zu diskreditieren. Eine aktuelle Studie zeigt, dass Demokratieskepsis und Verschwörungsdenken miteinander korrelieren: Demokratieskepsis erhöht die Empfänglichkeit für Verschwörungsdenken, der Glaube an Verschwörungserzählungen steigert wiederum die Demokratieskepsis.

Unstrittig ist, dass Kritik an bestehenden politischen Verhältnissen und Missständen notwendig, wünschenswert und elementarer Bestandteil demokratischer Praxis ist und immer sein sollte. Allerdings verfolgen Rhetorik und Kampagnen bestimmter Akteure, Parteien und Strömungen eine – unter dem Deckmantel einer vermeintlichen Meinungsfreiheit – gezielte Destruktionsagenda hinsichtlich unserer demokratischen, wertebasierten Grundordnung. Auf längere Sicht wird so das ohnehin oft nicht gefestigte Vertrauen in demokratische Institutionen und ihre Vertretenden nachhaltig untergraben. In diesem Zusammenhang zeigt eine Untersuchung: Je ausgeprägter Menschen Verschwörungsnarrativen anhängen, desto geringer sind die Chancen, dass Faktenchecks, kritische Kontextualisierung oder Debunking einen nennenswerten Einfluss auf das entsprechende Meinungsbild haben.

Demokratisches Empowerment für die Generation von morgen

Deshalb ist es besonders wichtig, schon frühzeitig demokratiebildend zu wirken und demokratisches Empowerment besonders unter Jugendlichen zu fördern. Ein Teil davon bildet die Auseinandersetzung mit Verschwörungsnarrativen und den damit verknüpften destruktiven Wirkungsweisen. Darüber hinaus geht es um eine generelle Stärkung demokratischer grundgesetzbasierter Werte, wie z.B. Toleranz, Pluralismus, Gewaltfreiheit oder praktizierter Partizipation. Spätestens ab der Pubertät befinden sich die Jugendlichen in einer besonders prägenden Phase der Persönlichkeitsentwicklung. Man hinterfragt oder festigt bestehende Weltbilder und Stereotype, orientiert sich am sozialen Umfeld. Wir möchten die Schülerinnen und Schüler in diesem Lebensabschnitt ansprechen, um sie dafür zu sensibilisieren, dass sie es sind, die in Zukunft gesellschaftliche Verantwortung tragen und über ihre eigene Zukunft mitentscheiden.

Natürlich trägt die Institution Schule weder einzig die Verantwortung, noch hat sie allein die Aufgabe, demokratiestiftend zu wirken. Dennoch ist ihre Rolle mit Blick auf demokratisches Empowerment von Jugendlichen mehr denn je eine tragende. Vor allem deshalb, weil dieser Lernraum als sozialer Ort die Gelegenheit bietet, strukturiert, begleitend und konstruktiv demokratische Werte zu stärken, Medienkompetenz und seriöses politisches Wissen zu vermitteln sowie kritisches Denken zu fördern.

Demokratie üben – im Unterricht und darüber hinaus

Die vorliegende Publikation stellt vor diesem Hintergrund kreative und zu gesellschaftlichem Engagement motivierende Lerninhalte bereit, die im Unterricht oder an Projekttagen, aber ebenso im außerschulischen Rahmen genutzt werden können. Auch ergibt sich damit die Möglichkeit, neue didaktische Konzepte zu nutzen, um fächerübergreifend und im Zusammenhang verschiedenartige Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler in Synergie zu fördern.



Unterstützt werden Lehrkräfte an Schulen sowie Multiplikatorinnen und Multiplikatoren politischer Bildung über den klassischen Unterricht hinaus, demokratisches Empowerment von Jugendlichen auf innovative Weise zu fördern. Die Materialien sensibilisieren Schülerinnen und Schüler für ein konstruktives und respektvolles Miteinander und motivieren zu demokratischer Partizipation und gesellschaftlichen Engagement.

Im thematischen Fokus stehen einfache und grundlegende Fragen: Wie wollen wir als Gesellschaft miteinander umgehen? Warum stellen Desinformation und Verschwörungsdenken eine Gefahr für unseren gesellschaftlichen Zusammenhalt dar und wie können wir uns dagegen wappnen? Wie möchten wir unsere Gesellschaft mit Blick auf eine politisch wünschenswerte Zukunft gestalten? Was kann jede und jeder Einzelne dazu beitragen?

Konkret geht es darum, bei den Schülerinnen und Schülern:

- Medienkompetenz zu stärken, indem sie befähigt werden, Muster von Verschwörungsnarrativen zu erkennen und für die Gefahren von Verschwörungsdenken sensibilisiert zu werden,
- das Vertrauen in demokratische Institutionen und Prozesse zu stärken,
- positive Haltungen zu demokratischen Prinzipien und Werten zu entwickeln bzw. zu stärken,
- die Bereitschaft und Motivation zur demokratischen Partizipation zu wecken bzw. zu fördern,
- Kompetenzen zu entwickeln bzw. zu stärken, die darauf abzielen, sich im Rahmen von demokratischem Engagement für eigene Interessen einzusetzen (Selbstwirksamkeit).



In die Zukunft reisen, um in der Gegenwart zu handeln

Die Frage, ob die Menschen aus der Vergangenheit gelernt haben bzw. lernen (können), ist oft gestellt und unterschiedlich beantwortet worden. Wir wollen mit dem hier verfolgten Ansatz die Perspektive wechseln und aus der Zukunft lernen. Wir begeben uns auf Zeitreise in vier verschiedene Zukünfte des Jahres 2050. Diese dienen uns – sowohl in positiver als auch in negativer Hinsicht – als Fixpunkt, Rückschlüsse für das Handeln im Hier und Jetzt zu ziehen.

Die Offenheit der Zukunft erlaubt es, hier ganz unterschiedliche Dimensionen gesellschaftlicher Entwicklungen durchzuspielen. Hierbei können u.a. bestimmte Fragen als Ausgangspunkt für Reflexion und Diskussion leitend sein: Welchen Weg werden wir als Gesellschaft gehen? Wie viel und in welcher Form wird es demokratisch-gesellschaftliche Partizipation im Jahr 2050 geben? Welche digitalen und technologischen Innovationen werden im Jahr 2050 den Alltag prägen und welchen Einfluss nehmen sie auf unser gesellschaftlich politisches Miteinander?

Bei der kritischen Auseinandersetzung mit den Szenarien geht es weniger um die Frage nach der Wahrscheinlichkeit der eintreffenden Ereignisse. Vielmehr interessiert die theoretische Möglichkeit und die Frage „Was wäre denn eigentlich, wenn...?“ und die entsprechenden Konsequenzen für uns als Gesellschaft.

Die vier präsentierten Zukünfte stellen Gesellschaftsentwürfe mit Licht und Schatten dar. Die Zukunftsentwürfe bieten eine spielerische Projektionsfläche, von der aus auf die Gegenwart reflektiert und Optionen für gesellschaftliches und individuelles Handeln mit den „mitgereisten“ Schülerinnen und Schülern lebhaft diskutiert werden können.

Um dies zu unterstützen und zu strukturieren, haben wir zusätzlich eine Reihe von Aufgaben entwickelt und bereitgestellt, mittels derer sich die Zukünfte verstehen, analysieren und mit Blick auf unsere Handlungsoptionen reflektieren lassen. Je nach Interesse, Zeitkapazitäten oder Lehrplananforderungen können die bereitgestellten Inhalte im Unterricht fachspezifisch oder auch darüber hinaus projektbezogen, interdisziplinär und fächerübergreifend angewendet und genutzt werden.

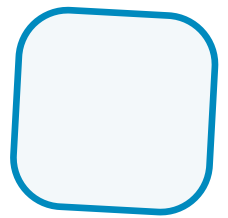
Die vorliegenden Unterrichtsmaterialien sind im Rahmen des Projekts "Die Zukunftsreporter" (2023–2024) entstanden. In 28 Workshops verfassten über 700 Schülerinnen und Schüler in Sachsen-Anhalt mehr als 100 Zukunftsgeschichten, die auf der Projektseite www.die-zukunftsreporter.de einsehbar sind. Botschafterinnen und Botschafter aus den einzelnen Klassen diskutierten schließlich ihre Politikvorschläge mit der Projektschirmherrin Ministerin Petra Grimm-Benne auf einem Zukunftskongress in Merseburg.

Szenarien

Vier Zukunftsentwürfe für das Jahr 2050



Die Shine-Demokratie



Jamy Shine regiert das „Neue Deutschland“, wie er es selbst taufte. Als Tech-Milliardär konnte er sich mit einer massiven Werbekampagne als Robin Hood der Armen in Szene setzen. Mit absoluter Mehrheit wurde seine Partei im Jahr 2032 gewählt, als er versprach, die Schere zwischen Arm und Reich radikal zu schließen. Aufgrund der extremen sozialen Ungleichheit im Lande hatte er durchschlagenden Erfolg. Über eine „Reichensteuer“ beschlagnahmte er gegen eine „gerechte Entschädigung“ den Besitz der besonders Wohlhabenden und investierte das Geld geschickt in Forschung und subventionierte konsequent innovative Start-up-Unternehmen. Auch die Einführung der Viertagewoche mit einem Mindestlohn von 25 Euro sowie einem „Reichensteuer“ von 65% des Einkommens trieb seine Zustimmungswerte unter der Bevölkerung weiter nach oben. Seitdem wächst die Wirtschaft und in der gesamten Gesellschaft hat sich satter Wohlstand breit gemacht.

Mit der Erfindung des Exportschlagers „Good Life“, womit Shine zu seinem Reichtum kam, konnte er weitere Beliebtheitspunkte sammeln. Die VR-Mini-Brille ist mit hochsensiblen Sensoren ausgestattet, die über neuronale Verknüpfung die Wünsche und Sehnsüchte der Nutzenden erkennt. Auf Basis dieser Daten erschafft „Good Life“ eine individuelle Traumwelt, die sie ihnen als virtuelle Realität simuliert. Nicht nur weil „Good Life“ zahlreiche Bedürfnisse triggert, möchte kaum jemand auf die Brille verzichten, sondern auch, weil damit zahlreiche Privilegien verknüpft sind. Schülerinnen und Schüler mit „Good Life“ lernen auf besseren Schulen, die Menschen profitieren von besseren Gesundheits- und Pflegeleistungen. Autonom fahrende Taxis und öffentlicher Nahverkehr können kostenlos genutzt werden. Inzwischen haben fast alle Bürgerinnen und Bürger „Good Life“, zumal sie kostenlos zur Verfügung gestellt wird.

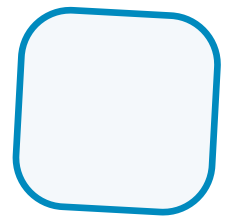
In diese schöne, neue virtuelle Welt werden zunehmend politische Botschaften transportiert, die ganz auf Shines Parteiprogramm abgestimmt sind. Politische Konkurrenten werden dort als „Volksfeinde“ betitelt und ihnen wird vorgewor-

fen, eine Verschwörung gegen Shine und das Volk zu planen, die in einem Umsturz und Chaos enden würden.

Die ohnehin immer weniger werdenden Kritiker des System Shine werden neuerdings als „ausländische Elemente“ behandelt. Ihnen wird vorgeworfen, im Auftrag von fremden Mächten die erfolgreiche Shine-Demokratie zu destabilisieren und den Verrat an den eigenen Landsleuten zu begehen. In Schauprozessen werden sie von Gerichten zu dreijährigen „Besserungsaufenthalten“ in Shine-Resorts verpflichtet, in denen ihre politische Einstellung „korrigiert“ wird.

Neuerdings wurden Extra-Boni für besondere Landestreue eingeführt. Shine-Treuepunkte erhält, wer der Polizei „verdächtige Elemente“ meldet, also Personen, die sich gegen das System Shine wenden. Ab 100 Punkten gibt es eine Gratis-Reise in ein beliebig wählbares Land, bei 200 Punkten ein kostenlosen E-Neuwagen, ab 500 Punkten wird die Rente üppig aufgestockt. Dass Jamy Shines Regierung auf wenig Widerstand stößt, sogar vielmehr auf breite Unterstützung trifft, hängt viel mit dieser Wirtschafts- und Sozialpolitik zusammen, die mit politischer Gegenleistung verknüpft wird. Viele Bürgerinnen und Bürger profitieren von zahlreichen Innovationen, die aus dem allgegenwärtigen Programm „SHINE“ hervorgegangen sind: Der Staat schafft/Hilft/Investiert/Navigiert/Eint. So erhalten „Shine-Treuewählende“ Schlafroboter, die per Überwachung und neuronale Interaktion die Erholungszeit der Nutzenden während der Nacht auf das Optimum heben. Erstwählende können am kostenlosen Flugtaxiverkehr partizipieren, eine ansonsten auch für das Jahr 2050 teure Angelegenheit. Bei einer Parteimitgliedschaft ab 5 Jahren lockt ein einwöchiger Gratis-Mondurlaub. Die Stimmabgabe bei aller sechs Jahre stattfindenden Wahlen erfolgt seit 2042 ausschließlich über die Brille. Nichtwählen ist inzwischen verboten. Da Shines Parteimitglieder die wichtigsten privaten und staatlichen Unternehmen und Organisationen führen, erhalten die Bürgerinnen und Bürger Wahlempfehlungen. Werden diese nicht umgesetzt, droht der Verlust des Arbeitsplatzes.

Das Ereignis



Wenn Großeltern im Jahre 2050 aus ihrer Kindheit erzählen, vom „Draußenspielen“, der „Laufkundschaft“ und dem „Schlange stehen“, klingt das für Jugendliche wie ein Märchen. Die „Außenwelt“ ist seit Jahren eine latent lebensbedrohliche Sphäre, die es zu meiden gilt. Mit der traurigen Bilanz von zwei Millionen Toten nach dem „Ereignis“ im Jahre 2038 wurden damals selbst die dunkelsten Prognosen der Wissenschaft von der Realität übertroffen. Als unmittelbare Folge davon ist die „Außenwelt“ aufgegeben worden und zu einer lebensfeindlichen No-Go-Area verkommen. Wohnen, Arbeiten, Unterhaltung spielen sich in hermetisch abgeriegelten „Aufenthaltseinheiten“ sowie im digitalen New Life Space (NLS) ab. Diese virtuelle Sphäre wird durch ultraleistungsfähige Quantentechnologie generiert und simuliert die Realität nahezu perfekt.

Der Alltag der Menschen vollzieht sich in den unzähligen Mikrowelten, in denen man als 3-D-Avatar arbeitet, verweist, shoppt, sich trifft, sich unterhält und unterhalten lässt. Der Warenverkehr erfolgt ausschließlich über KI-gesteuerte Drohnen-dienste. Besuche in andere „Aufenthaltseinheiten“ sind ein extrem teures Unterfangen und wird durch streng abgesicherte Kurierdienste geregelt. Erlaubt ist dies nur bei runden Geburtstagen, Hochzeiten und Todesfällen. Nach „draußen“ gelangt nur, wer mit ausführlicher Begründung eine Genehmigung erhält. Verstöße werden mit bis zu 50.000 Euro geahndet. Bei Wiederholung droht eine halbjährige Quarantäne in dafür vorgesehenen medizinischen Einrichtungen. Die Bürgerinnen und Bürger versorgen sich mit dem preiswerten SFL (Super Food Liquid), auch die „Ampulle“ genannt, welche alle lebenswichtigen Nährstoffe enthält. Kochen mit Naturprodukten ist für die Geldelite ein Event, da natürliche Lebensmittel aufwendig angebaut, daher eigentlich unerschwinglich sind und von den Mägen der Menschen inzwischen gar nicht mehr vollständig verdaut werden können.

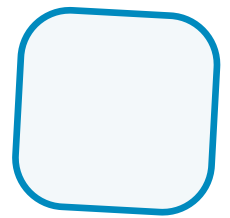
Von den drastischen Einschnitten und dramatischen Erlebnissen nach dem „Ereignis“ konnte politisch besonders die 2040 gegründete Partei „Digitales und sicheres Deutschland“ (DD) profi-

tieren. Sie setzte mit dem Programm der Turbodigitalisierung alles auf eine Karte, um aus der Not eine Tugend zu machen. Die Forderungen nach strenger Kontrolle in der „Außenwelt“ sowie vielseitiger Tech-Innovation und großer Freiheit im digitalen Raum machte die Partei zu ihrem Markenkern. Da nahezu jede Person „Ereignistote“ zu betrauern hatte, stößt auch die für alle Bürgerinnen und Bürger verpflichtende „Trapp“ (Tracking-App) auf große Zustimmung, sämtliche Kontrollmaßnahmen, wie Ausgangssperren und umfassende Überwachungsprogramme, werden weitestgehend von der Bevölkerung akzeptiert. Auch das demokratische System wird digitaler: Über die Abstimmungs-App „Click Me“ können alle Bürgerinnen und Bürger zu aktuellen politischen Entscheidungen abstimmen. Ab einer 50%igen Beteiligungsquote werden die Mehrheitsentscheidungen ohne weitere politische Beratungen in Gesetze überführt und umgesetzt. Trotz enormer Zustimmungswerte regt sich Kritik, dass die Entscheidungen trotz umfangreicher Begleitinformationen zu schnell und ohne inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Thema fallen. Zudem warnen NGOs, dass bereits die Auswahl und Formulierung der Abstimmungsoptionen anfällig für Manipulation sind.

Allgemeiner Konsens unter der Bevölkerung ist: Solidarisch sein heißt, andere vor Risiken zu schützen. Umweltschutz und Klimapolitik sind aus den lebendig geführten Wahlkämpfen verschwunden, Wissenschaft und Forschung richten sich auf die Lebenserhaltung in den abgekapselten „Aufenthaltseinheiten“ und im digitalen Raum. Im Netz kursieren zwar vereinzelt „Theorien“, geheime Kreise hätten „das Ereignis“ inszeniert, um die Macht an sich zu reißen und die Menschen zu manipulieren und zu unterdrücken. Da die Risiken für die Gesundheit nach den Erfahrungen der letzten Jahre offensichtlich sind, wird diesen „Theorien“ mit Entschiedenheit entgegengetreten. Außerdem wurde im Jahr 2041 das Fach „Verschwörungsdenken, Desinformation und Medienkompetenz“ in den Lehrplan ab der 6. Klasse als verpflichtendes Fach eingeführt.



Bessere Demokratie durch KI



Bis in die 2030er Jahre litt die deutsche Wirtschaft und Gesellschaft vor allem am digitalen Rückstand des Landes. Daran konnte auch die 2029 angetretene umstrittene rechtskonservative Koalition nichts ändern. Vielmehr führte das Scheitern dieser Regierung zu einer bitteren Enttäuschung selbst unter der bisherigen Protestwählerschaft. Nach dieser Erfahrung erreichten auch populistische und extremistische Politikforderungen die Menschen immer weniger. Der Vertrauensverlust in die Parteien führte zu einer dramatisch sinkenden Wahlbeteiligung von unter 20 Prozent im Jahre 2033. Der Ruf nach einer grundlegenden Reformierung des demokratischen Systems wurde immer lauter und konnte nicht mehr ignoriert werden.

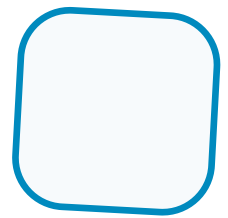
Um gerade den von der Politik enttäuschten Menschen ein Angebot zu unterbreiten, wurde der Bundestag demonstrativ in Bürgerparlament umbenannt und die Arbeitsweise reformiert. Jede Abstimmung musste nun die Hürde einer Bürgerkammer nehmen, die mit einfacher Mehrheit ein Veto gegen neue Gesetze einlegen und diesen zum Gegenstand einer Abstimmung per App bestimmen konnte. Die Bürgerkammer besteht aus freiwillig gemeldeten und per Los bestimmten Bürgerinnen und Bürgern ab 14 Jahren, die sich durch eine ausgefeilte KI beraten lassen können. Da dieses Modell bereits auf der kommunalen Ebene erfolgreich getestet wurde, sollte dies nun für einen besseren Austausch auf Bundesebene zwischen Abgeordneten und Bürgerinnen und Bürgern sorgen.

Zusätzlich können die Bürgerinnen und Bürger seitdem im Sinne einer direkteren Demokratie bei vielen Sach- und Grundsatzentscheidungen durch eine App namens Feed and Meet Me! eigene Ideen einbringen und mit abstimmen, während die KI aus den Ideen und Stimmen der Bürgerinnen und Bürgern und Abgeordneten einen Konsens errechnet und realitätstaugliche Umsetzungsvorschläge formuliert. Die App erlaubt es ihrem Namen gemäß, auch Abgeordnete selbst zu treffen, sei es in VR-Chats oder live in klassischen Bürgerbüros oder bei gesellschaftlichen Events.

Den politischen Neuanfang bildeten die Wahlen im Jahre 2037. Der neu formierten Regierungskoalition „Bündnis der Parteifreien“ gelang es, durch massive Steuerentlastungen und Staatsaufträge einen Boom insbesondere in der Hightech- und Baubranche auszulösen. Der Tech-Riese Tentcent wurde mit der durchgehenden Digitalisierung der Verwaltungen und Kommunikationsinfrastruktur beauftragt. Technus Mechanico, der erst 14-jährige Sohn und Erbe des Esla-Imperiums sowie Gründer einer nach seinem Spitznamen „Tau“ benannten Firma, erhielt den Auftrag, klimafreundliche Warentransportmittel fern der Straßen zu konzipieren. Hergestellt werden seither Zeppeline sowie durch Kites oder tragflächenähnliche Segel angetriebene Schiffe, die Frachten über die gewachsenen Weltmeere und Flüsse transportieren. Berlin und Magdeburg haben sich zu bedeutenden Häfen und Werftstandorten in dieser Richtung entwickelt. Mit „Made in Germany“ wirbt auch der Konzern Rheinmetall, der 2038 den Prototyp eines Android Soldiers vorstellte.

Der enorme Digitalisierungsschub führte zu einer neuen Bürgerbewegung, den Humanisten, die den Einfluss von Digitalisierung und KI auf den Politikbetrieb und in der Wirtschaft kritisierten. Mit Erstarken dieser regierungskritischen Opposition ging auch eine Zunahme von Verschwörungserzählungen unter der Bevölkerung einher. So hörte man etwa den Vorwurf, die einflussreichen Regierungs- und Firmenchefs seien allesamt Androiden aus dem Hause Rheinmetall, die längst die Herrschaft über Deutschland ergriffen und sich zu einem der wichtigsten und reichsten Akteure der Welt aufgeschwungen habe. Zwar distanzieren sich die Humanisten von solch abstrusen Theorien, doch schielten sie auf die ansonsten mit der Regierungsarbeit zufriedenen Teile der Bevölkerung, welche eine Entfremdung und einen Kulturschwund im Bereich der Metaverse- und KI-gestützten Arbeits- und Alltagsbeziehungen beklagten. Im Jahre 2050 drehen sich die gesellschaftlichen Debatten zunehmend um die Frage, in welcher Form die Demokratie zwischen KI-basierter Effizienz und menschlicher Selbstbestimmung erfolgreich Bestand haben kann.

Das Diana-Experiment



In den 2020er Jahren breitete sich die Demokratieskepsis immer weiter aus. Zum einen nahm bei den Bundestagswahlen im Jahr 2029 die Polarisierung weiter zu, da die ehemals großen Volksparteien noch mehr Stimmen an rechts- und linkspopulistische sowie kleinere neue Parteien verloren. Zum anderen wurden Rufe nach einem Generationenwechsel in allen Altersgruppen der Bevölkerung laut, denn nicht nur erreichte das Durchschnittsalter der Bundestagsabgeordneten einen neuen Höchstwert von 64 Jahren, sondern es entwickelte sich auch eine Kontroverse um ernsthafte Anzeichen von Demenz bei der Bildungsministerin (79 Jahre) und beim Außenminister (84 Jahre).

Im Jahr 2033 kam es im Ausgang der Bundestagswahl zum ersten Mal zu einer Minderheitsregierung auf Bundesebene. Die aus der CDU hervorgegangene DJK (Die jungen Konservativen) bildete mit der SPD eine in den Medien mit einiger Ironie genannten „Kleine Koalition“. In der Folge war die neue Regierung unter der ehemaligen Influencerin und jungen DJK-Chefin Diana Klinnert bei der Umsetzung ihrer Ziele auf wechselnde Unterstützung vieler Oppositionsparteien angewiesen. Entsprechend fiel die Bilanz ihrer Arbeit nur mäßig aus. Mehr und mehr Unmut regte sich unter der politischen Konkurrenz genauso wie unter den Bürgerinnen und Bürgern, die immer häufiger Menschen mit Migrationshintergrund zum pauschalen Sündenbock für die zahlreichen wirtschaftlichen, sozialen und politischen Probleme machten und einen neuen Kurs der nationalen Selbstbesinnung und -bestimmung einforderten.

Ein Jahr vor der Bundestagswahl im Jahr 2037, bei der der komplette Absturz der Kleinen Koalition drohte, wagte Kanzlerin Klinnert mit Unterstützung der SPD und Duldung von Kleinstparteien wie eVolt und den Grünen Piraten und in Abstimmung mit den großen Migrantenverbänden schließlich ein Experiment: Sämtliche Arbeitstätige des öffentlichen Dienstes mit Migrationshintergrund wurden für einen Monat auf Kosten des Staates beurlaubt. Bereits nach wenigen Tagen herrschte aufgrund massiven Personalmangels zunehmend Chaos. In den Straßen türmte sich

stinkender Müll, staatliche Krankenhäuser mussten Behandlungen aussetzen und Pflegeheime einen Teil ihrer Betten räumen. Die Kriminalitätsrate stieg aufgrund sinkender Polizeipräsenz und viele Schulen erklärten wegen mangelnder Lehrkräfte einzelne Wochentage als schulfrei.

Der drohende Zusammenbruch der öffentlichen Infrastruktur löste einen deutlichen Sinneswandel in der Bevölkerung und ein Umdenken auch unter den regierungskritischen Parteien aus. Nicht selten musste die Bundesregierung punktuell die Beurlaubung doch aussetzen, um das Schlimmste zu verhindern. Im Eiltempo gründete sich eine breite Bewegung unterschiedlicher Gruppen und Parteien mit dem Ziel, Deutschland als eine offene und tolerante Gesellschaft zu retten und zu stärken und die unterschiedlichen Kulturen wie den Meinungsstreit vieler kreativer Köpfe als deren Kapital zu begreifen.

Als eine ihrer letzten Amtshandlungen vor der Wahl 2037 verkündete Kanzlerin Klinnert ein mit knapper Mehrheit im Bundestag beschlossenes Gesetz zur Absenkung des Wahlalters auf 16 Jahre sowie die Abschaffung der 5-Prozent-Hürde. Dieser Schachzug führte zu einer noch höheren Wahlbeteiligung und führte zum Wahlsieg der DJK, zugleich aber auch zur Gründung und zum Einzug neuer Parteien wie etwa der von Schülerinnen und Schülern gegründeten YfF (Youth for Future) oder „Die Bunten“ zum Schutz gesellschaftlicher Minderheiten. Kanzlerin Klinnert beteiligte mit eVolt, SPD, YfF und die Bunten bewusst mehr Parteien an der Regierung als nötig gewesen wären und ließ das Kanzleramt zwischen den Koalitionsparteien rotieren. Einerseits regiert seitdem in Deutschland ein breites, buntes und wechselndes Bündnis an Parteien der bürgerlichen Mitte genauso wie kleinerer, randständiger Gruppen, was ein offenes und tolerantes Zusammenleben stärkt. Andererseits erschweren die vielen Koalitionspartnern oft politische Kompromisse und so können sie nicht alle drängenden Herausforderungen lösen. Nur selten trifft man bei den Menschen oder Medien auf Verschwörungserzählungen. Dafür geht es den Menschen schlicht zu gut.

Aufgaben

Drei Arbeitsblätter zu Verständnis, Analyse und Handlung der Szenarien



Verständnis

- 1.** Überlegt Euch für jedes Szenario ein **Symbol für die Regierungsform**, das Ihr in das Kästchen rechts oben auf dem jeweiligen Szenario zeichnet. Alternativ könnt Ihr Euch durch KI ein Bild generieren lassen.



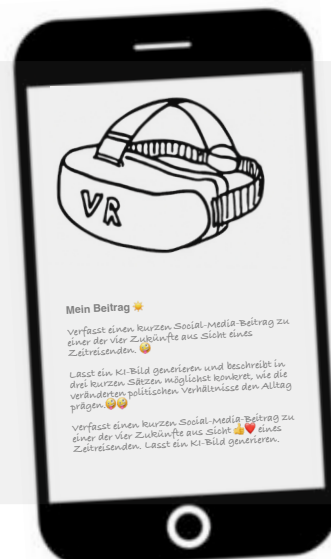
- 2.** Erläutert, inwiefern der Titel den **Kern des Szenarios** beschreibt.



- 3.** Wählt ein Szenario und stellt die skizzierte **Zukunft als Standbild** dar. Diskutiert dieses.



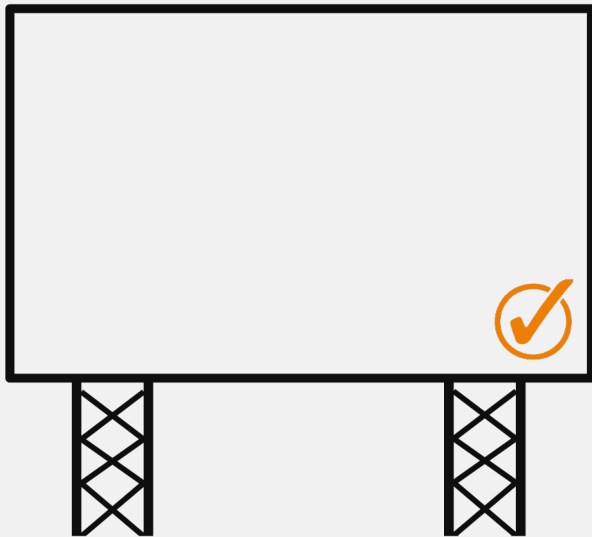
- 4.** Verfasst einen kurzen **Social-Media-Beitrag** zu einer der vier Zukünfte aus Sicht eines Zeitreisenden. Lasst ein KI-Bild generieren und beschreibt in drei kurzen Sätzen möglichst konkret, wie die veränderten politischen Verhältnisse den Alltag prägen.



5. Denkt Euch zwei Szenen aus dem Jahr 2050 aus, die den Lebensalltag der Zukunft verdeutlichen. Achtet darauf, dass darin deutlich wird, in welcher Herrschaftsform wir leben (Demokratie, Autokratie oder Mischform) und welche Rolle darin Verschwörungsdenken spielt. Überlegt Euch gemeinsam eine Handlung aus – etwa in der Schule, zu Hause, in der Bahn, in einem Geschäft oder sogar in einer Talkshow.



6. Überlegt Euch einen passenden **Wahlslogan** zu einer im Szenario genannten Partei und gestaltet dazu ein Wahlplakat.



7. Entwickelt einen **Werbeslogan** für eine Technologie in Eurem Szenario, die die Politik bzw. Gesellschaft besonders prägt.



- 1.** Benennt für Euer Szenario **drei Akteure und drei Trends**, die für den Verlauf maßgeblich verantwortlich sind.

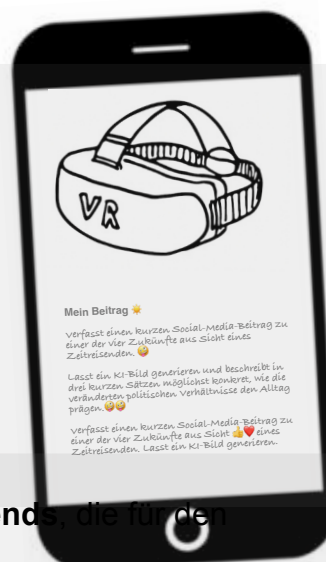


		
1		
2		
3		

- 2.** Welches konkrete **Ereignis** könnte in Szenario 2 eingetreten sein?



- 4.** Verfasst einen kurzen **Social-Media-Beitrag** zu einer der vier Zukünfte aus Sicht eines Zeitreisenden. Lasst ein KI-Bild generieren und beschreibt in drei kurzen Sätzen möglichst konkret, wie die veränderten politischen Verhältnisse den Alltag prägen.



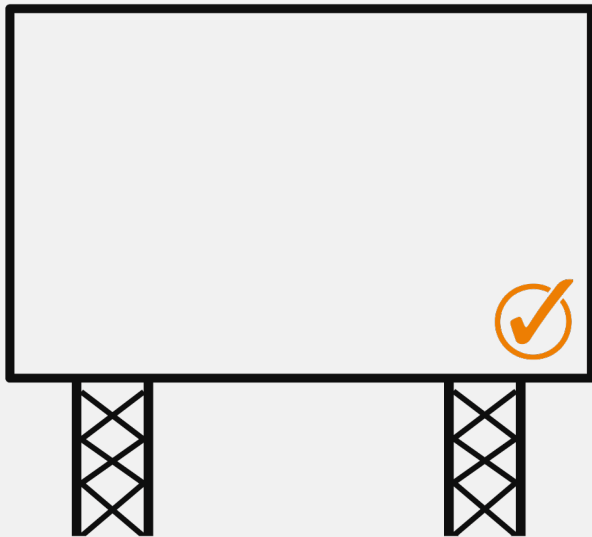
- 1.** Benennt für Euer Szenario **drei Akteure und drei Trends**, die für den Verlauf maßgeblich verantwortlich sind.



5. Denkt Euch zwei Szenen aus dem Jahr 2050 aus, die den Lebensalltag der Zukunft verdeutlichen. Achtet darauf, dass darin deutlich wird, in welcher Herrschaftsform wir leben (Demokratie, Autokratie oder Mischform) und welche Rolle darin Verschwörungsdenken spielt. Überlegt Euch gemeinsam eine Handlung aus – etwa in der Schule, zu Hause, in der Bahn, in einem Geschäft oder sogar in einer Talkshow.



6. Überlegt Euch einen passenden **Wahlslogan** zu einer im Szenario genannten Partei und gestaltet dazu ein Wahlplakat.



7. Entwickelt einen **Werbeslogan** für eine Technologie in Eurem Szenario, die die Politik bzw. Gesellschaft besonders prägt.



Handlung

- 1.** Überlegt Euch für jedes Szenario ein **Symbol für die Regierungsform**, das Ihr in das Kästchen rechts oben auf dem jeweiligen Szenario zeichnet. Alternativ könnt Ihr Euch durch KI ein Bild generieren lassen.



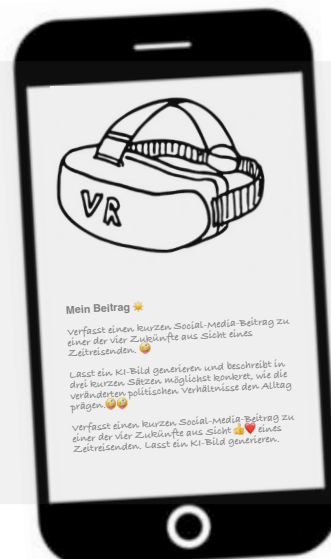
- 2.** Erläutert, inwiefern der Titel den **Kern des Szenarios** beschreibt.



- 3.** Wählt ein Szenario und stellt die skizzierte **Zukunft als Standbild** dar. Diskutiert dieses.



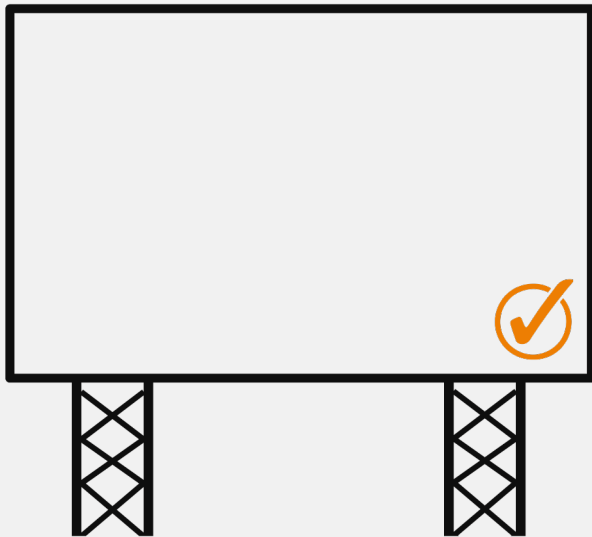
- 4.** Verfasst einen kurzen **Social-Media-Beitrag** zu einer der vier Zukünfte aus Sicht eines Zeitreisenden. Lasst ein KI-Bild generieren und beschreibt in drei kurzen Sätzen möglichst konkret, wie die veränderten politischen Verhältnisse den Alltag prägen.



5. Denkt Euch zwei Szenen aus dem Jahr 2050 aus, die den Lebensalltag der Zukunft verdeutlichen. Achtet darauf, dass darin deutlich wird, in welcher Herrschaftsform wir leben (Demokratie, Autokratie oder Mischform) und welche Rolle darin Verschwörungsdenken spielt. Überlegt Euch gemeinsam eine Handlung aus – etwa in der Schule, zu Hause, in der Bahn, in einem Geschäft oder sogar in einer Talkshow.



6. Überlegt Euch einen passenden **Wahlslogan** zu einer im Szenario genannten Partei und gestaltet dazu ein Wahlplakat.



7. Entwickelt einen **Werbeslogan** für eine Technologie in Eurem Szenario, die die Politik bzw. Gesellschaft besonders prägt.



Die Unterrichtsmaterialien laden Schülerinnen und Schüler ab der 9. Klasse zu Gesprächen ein, wie unsere Demokratie sich bis 2050 entwickeln und welchen Einfluss Verschwörungsdenken auf unser gesellschaftliches Zusammenleben haben könnte. Zu vier alternativen Zukunftsszenarien tauschen sie sich aus und reflektieren, welche Entwicklungen wünschenswert oder zu vermeiden wären. Sie beraten, was sowohl politische Entscheidungstragende als auch jede/r von uns dazu beitragen kann, um in eine gute Zukunft zu navigieren.

Hinweise für pädagogische Fachkräfte

Die folgenden Erläuterungen zu den Aufgaben für die vier Zukunftsszenarien verstehen sich nicht als Auflösung, sondern vielmehr als Inspirationen für die Gespräche mit den Schülerinnen und Schülern (im Folgenden SuS). Sie verweisen auf zahlreiche Anknüpfungsmöglichkeiten für Diskussionen, die lehrplanrelevante Themen aufgreifen und vertiefen können.

Die Aufgaben sind in drei Kategorien gebündelt: Verständnis (V) – Analyse (A) – Handlung (H). Der Bereich „Verständnis“ zielt zunächst nur darauf ab, die Inhalte der einzelnen „Zukünfte“ zu erfassen und übergreifend in Beziehung zu setzen. Ein wichtiges Anliegen in der Arbeit mit Szenarien ist es, ein Denken in Alternativen zu fördern. Da dies bei vier Zukunftsentwürfen schnell komplex wird, ist es ratsam, mit ausgewählten Aufgaben aus diesem Bereich zu beginnen. So werden die SuS darauf vorbereitet, die Aufgaben der anderen beiden Kategorien (in der Regel in Gruppenarbeiten, z.B. in vier Teams) angemessen bearbeiten zu können.

Aufgaben zum Verständnis

V1: Überlegt Euch für jedes Szenario ein Symbol für die Regierungsform, das Ihr in das Kästchen rechts oben auf dem jeweiligen Szenario zeichnet. Alternativ könnt Ihr Euch durch KI ein Bild generieren lassen.

Das didaktische Ziel dieser Aufgabe besteht darin, dass die SuS nach dem inhaltlichen Kern des jeweiligen Szenarios suchen. Dabei ist unerheblich, wie ansprechend oder ausführlich das Symbol gezeichnet wird. Entscheidend ist die Erläuterung des Symbols unter Bezugnahme auf die Regierungsform. Ob nun eine Krone für das autokratische Regime in Szenario 1, ein Smartphone mit einem „ja“- und „nein“-Feld in Szenario 2, eine Menschengruppe mit gehobenen Händen für die direkte Demokratie in Szenario 3 oder ein Kuchendiagramm mit vielen Parteien in Szenario 4 – es geht hier nicht um richtig oder falsch, sondern um eine Begründung, warum der dargestellte Aspekt zentral für das Leben der Menschen im Jahr 2050 ist.

V2: Erläutert, inwiefern der Titel den Kern des Szenarios beschreibt.

Wie in Aufgabe V1 sollen sich die SuS mit den zentralen Ideen der jeweiligen Zukunft vertraut machen. Bei Szenario 1 spielt der Titel auf eine Schein-Demokratie an, da das Regime trotz eines massiven Repressionsapparats den Schein einer Demokratie aufrechtzuerhalten sucht. In Szenario 2 ist das „Ereignis“, dessen Konsequenzen für das politische Gemeinwesen enorm sind, in seinem konkreten Setting bewusst offengehalten. In Szenario 3 deutet das Fragezeichen im Titel darauf hin, dass die Bewertung des Einflusses von KI durchaus ambivalent bewertet werden kann und mehrere gesellschaftspolitische Ausgänge im Umgang mit neuen Technologien denkbar sind. Im Szenario 4 läutet das Experiment der Kanzlerin Diana Klinnert, Menschen mit Migrationshintergrund temporär zu beurlauben, einen grundlegenden Sinneswandel einer bis dahin zunehmend xenophobisch eingestellten Gesellschaft ein.

V3: Wählt ein Szenario und stellt die skizzierte Zukunft als Standbild dar. Diskutiert dieses.

Die Visualisierung des Szenarios in Form eines Standbildes (ein Freeze, d.h. kein Sprechen und keine Bewegung sind zulässig) erfordert von den SuS nicht nur, sich auf ein zentrales Motiv der Zukunft zu einigen, sondern auch auf szenariotypische Protagonisten und deren Beziehung zueinander. In dem Freeze und dessen Auswertung könnte auf das gesellschaftliche Klima und ggf. auf den Umgang mit gesellschaftlichen Minderheiten, die Form der Demokratie oder die Bedeutung von Verschwörungserzählungen eingegangen werden.

V4: Verfasst einen kurzen Social-Media-Beitrag zu einer der vier Zukünfte aus Sicht eines Zeitreisenden. Lasst ein KI-Bild generieren und beschreibt in drei kurzen Sätzen möglichst konkret, wie die veränderten politischen Verhältnisse den Alltag prägen.

Die Herausforderung bei dieser Aufgabe liegt in der Zusammenfassung des jeweiligen Szenarios in wenigen Worten. Ähnlich wie bei Onlinemedien sollte das Ziel sein, möglichst durch überraschende Aspekte oder Spannung weckende Formulierungen Neugierde zu wecken,

um zum Lesen des gesamten Zukunftsentwurfs zu motivieren. Eine Herausforderung könnte darin bestehen, dass das von der KI erzeugte Bild auch gut zum Text passt.

V5: Denkt Euch zwei Szenen aus dem Jahr 2050 aus, die den Lebensalltag der Zukunft verdeutlichen. Achtet darauf, dass darin deutlich wird, in welcher Herrschaftsform wir leben (Demokratie, Autokratie oder Mischform) und welche Rolle darin Verschwörungsdenken spielt. Überlegt Euch gemeinsam eine Handlung aus – etwa in der Schule, zu Hause, in der Bahn, in einem Geschäft oder sogar in einer Talkshow.

Das Ziel dieser Aufgabe ist es, die Konsequenzen des Wandels des politischen Umfeldes für den Lebensalltag der Menschen zu verdeutlichen. Wichtig ist daher, darauf zu achten, dass in den Szenen die Themen Demokratie und Verschwörungsdenken zumindest angedeutet werden, damit man später in der Auswertung darauf Bezug nehmen kann. Unterstützt werden kann diese Aufgabe mit Requisiten, die entweder die SuS selbst mitbringen oder ggf. eine Theater-AG der Schule o.ä. zur Verfügung stellt. Empfehlenswert wäre auch die Berücksichtigung von Zukunftstechnologien, damit man den Eindruck erhält, die Szenen spielen tatsächlich in der Zukunft. Frühzeitiges Proben und eine Generalprobe sind zudem empfehlenswert. Idealerweise sollte ein Raum pro Gruppe für die Proben eingeplant werden.

V6: Überlegt Euch einen passenden Wahlslogan zu einer im Szenario genannten Partei und gestaltet dazu ein Wahlplakat.

Auf dem Plakat könnte man neben einem Slogan und dem Namen der Partei auch zwei bis drei Argumente hinzufügen. Diese Aufgabe soll vor Augen führen, mit welchen Strategien relevante Parteien (egal ob demokratiestärkend oder -schwächend) die Menschen für sich gewinnen wollen. Diskutieren ließe sich anschließend, wie überzeugend die Botschaften sind und was eine kritische Stimme dagegen einwenden bzw. wie man die Argumentationen schärfen könnte.

V7: Entwickelt einen passenden Werbeslogan für eine Technologie in Eurem Szenario, welche die Politik bzw. Gesellschaft besonders prägt.

Technologien entwickeln sich oft nicht nur rasant, sie können auch unser gesellschaftliches Miteinander massiv verändern. In der Besprechung der Werbeslogans kann eine breitere Debatte dazu angestoßen werden, welche Rolle Technologien für die Politik spielen und welche Konsequenzen dies auch für die Schulbildung (etwa Förderung der Medienkompetenz) oder Berufswahl bzw. andere Lebensbereiche (soziale Beziehungen, Arbeitsleben, Freizeitgestaltung, Gesundheitswesen etc.) haben dürfte.

Aufgaben zur Analyse

A1: Benennt für Euer Szenario drei Akteure und drei Trends, die für den Verlauf maßgeblich verantwortlich sind.

Für die Analyse der Szenarien ist zentral zu wissen, wer handelt und welche gesellschaftlichen Trends wirken (actors & factors). Diese könnte man argumentativ aufgreifen. Zu den Akteuren könnte man fragen, wie man deren Wirken stärken oder schwächen sollte, ob es entscheidende Veto-Akteure gibt, die sich gegen die Entwicklung stemmen würden, oder noch andere Akteursgruppen (bestimmte Staaten oder gesellschaftliche Gruppen) berücksichtigt werden sollten. Bei den Trends könnte man überlegen, inwiefern diese in der Gegenwart schon angelegt sind, welche Chancen und Risiken diese bergen oder inwieweit auch weitere Trends derzeit zu beobachten sind, die dieses Szenario plausibel erscheinen lässt.

A2: Welches konkrete Ereignis könnte in Szenario 2 eingetreten sein?

Denkbar ist eine Reihe von Ereignissen, die den Staat als Hüter des Wohls seiner Bürgerinnen und Bürger auf die Bühne ruft. Erstens wäre denkbar, dass ein sehr gefährlicher Virus eine Pandemie auslöst und radikale Maßnahmen zur Eindämmung erfordert. Zweitens wäre eine massive nukleare Verseuchung infolge eines atomar geführten Krieges oder Defektes einer oder mehrerer Atomkraftreaktoren möglich. Ähnlich massive Auswirkungen hätte der Ausbruch eines sog. Supervulkans oder ein Kometeneinsturz. Auch wenn bisherige Prognosen zu den Konsequenzen des Klimawandels keine derartige Einschränkung unseres Alltagslebens in Deutschland erwarten lassen, ist auch ein unerwartet disruptiver Verlauf des Klimawandels nicht vollständig auszuschließen. Die staatlichen Zwangsmaßnahmen lassen sich auch allgemein als stärkere Gewichtung der Sicherheit gegenüber der Freiheit werten.

A3: Welche Vor- und Nachteile haben die Beteiligungsformen in den Szenarien?

Die Szenarien verdeutlichen, dass Demokratie keine Selbstverständlichkeit ist (Szenario 1), es unterschiedliche Formen der direkten Beteiligung geben kann (Szenario 2 und 3) und auch die Formen und Institutionen repräsentativer Demokratie variieren (Szenario 4). Im ersten Szenario könnte besprochen werden, ob der erhebliche Wohlstandsgewinn die Einschränkung der politischen Freiheit angemessen kompensiert. In Szenario 2 und 3 werden unterschiedliche Formen direkter Demokratie kontrastiert. So könnte eine „Klickdemokratie“ ohne tiefergehende Debatten und ohne eine Herausbildung wohlinformierter Urteile zwar eine breite Beteiligung der Bevölkerung zu Sachfragen ermöglichen, zugleich aber auch zu dysfunktionalen Entscheidungen führen. Andererseits könnten ausgiebige Bürgerdialoge und Informationskampagnen zwar eine gute Ergänzung in einer repräsentativen Demokratie bilden, doch gleichzeitig viele Menschen überfordern und die Partikularinteressen gut organisierter Interessensgruppen bevorteilen. Auch das vermeintliche Objektivitäts- und Optimierungsversprechen hinsichtlich des Einsatzes von KI in der Politik und das Prinzip des Losverfahrens mit den einhergehenden Chancen und Risiken sind mögliche Ansatzpunkte für fruchtbare Debatten. In Szenario 4 wäre möglich, das Spannungsverhältnis von Inklusion und Effektivität in den Mittelpunkt der Debatte zu stellen und gemeinsam zu überlegen, welches Maß an Inklusion wünschenswert ist.

A4: Welche Chancen und Gefahren seht Ihr im Diana-Experiment?

Chancen könnten im Aufbrechen von teils auch medial geprägten Bildern und Stereotypen von Menschen mit Migrationshintergrund und darin gesehen werden, dass uns deren unersetzliche Bedeutung für den Alltag in zahlreichen Bereichen allen vor Augen geführt wird. Durch steigende Wertschätzung jener Menschen in der Mehrheitsgesellschaft wäre es möglich, dass sich ein stärkeres und breiteres Bewusstsein für die Stigmatisierung bestimmter gesellschaftlicher Gruppen herausbildet. Dieses Bewusstsein dient möglicherweise als Grundlage für ambitionierte politische Reformen. Ein Risiko könnte darin begründet liegen, dass Menschen in diesem Zeitraum auf einen Aspekt reduziert werden, den sie im persönlichen Umfeld möglicherweise nicht in den Vordergrund stellen wollen. Die staatliche Zwangsmaßnahme läuft unter Umständen Gefahr, individuelle Freiheits- und Persönlichkeitsrechte unangemessen einzuschränken und ggf. sogar als verfassungswidrig eingestuft zu werden. Zudem wäre denkbar, dass personelle Engpässe in kritischer Infrastruktur einzelnen Personen ggf. erheblichen Schaden zufügen. Schließlich wären auch die volkswirtschaftlichen Kosten des Experiments zu berücksichtigen.

A5: Welche Verschwörungserzählungen tauchen in den Szenarien auf? Worin liegen mögliche Ursachen, dass Menschen ihnen Glauben schenken?

Ziel der Reflexion soll sein, die unterschiedlichen Quellen von Verschwörungserzählungen zu erkennen. Verschwörungserzählungen können sowohl von einzelnen Individuen (etwa in den Sozialen Medien in Szenario 2 und 3) oder von staatlichen Institutionen (wie Propaganda in Szenario 1) verbreitet werden. Verschwörungserzählungen erfahren oft dann große Aufmerksamkeit, wenn radikale Veränderungen zu Verzicht und Verlustängsten etwa bezüglich unseres Wohlstands oder unseres Freiheitsgefühls führen (z.B. infolge des Ereignisses in Szenario 2 oder die Wahrnehmung von KI als omnipräsente bzw. -potente und fremde Macht in Szenario 3). Im vierten Szenario wird deutlich, dass Verschwörungserzählungen auf wenig fruchtbaren Boden fallen, wenn die gesellschaftlichen Missstände allgemein als gering eingestuft werden. Dazu können auch gezielte staatliche Maßnahmen beitragen (etwa schulische Aufklärung in Szenario 2).

A6: Skizziert drei interessante technologische Neuerungen und kommentiert, inwiefern sie heute unser Alltagsleben erleichtern und erschweren würden.

Der technologische Wandel der kommenden Jahre dürfte im Vergleich zu politischen, wirtschaftlichen oder gesellschaftlichen Veränderungen drastisch sein. Ob Virtual Reality (Szenario 1 und 2), KI (Szenario 2 und 3) oder neue Kommunikationstechnologien (Szenario 1 und 3) – die Bedeutung für Alltag und Politik werden allgegenwärtig sein. In Szenario 4 wurde der technologische Aspekt bewusst in den Hintergrund gestellt. Denkbar wäre, dass die SuS hier selbst entscheiden, welche Neuerungen diese Zukunft prägen. Möglich wären auch Vergleiche zur aktuellen Nutzung von Smartphones, etwa mit Blick auf die Frage, ob die genannten

Neuerungen die bisherige Informations- und Güterbeschaffung vereinfachen und uns durch Arbeitserleichterung mehr Freizeit verschaffen oder neue Abhängigkeiten schaffen, die auch politisch leicht für massive Manipulation missbraucht werden oder in eine gesellschaftlich bedenkliche Situation führen könnten.

A7: Welches Szenario würdet Ihr Euch für die Zukunft wünschen?

Es bietet sich erfahrungsgemäß an, die Szenarien einer Raumecke oder -wand zuzuordnen und die SuS zu bitten, sich entsprechend zu positionieren. Dadurch entstehen eine gewisse Dynamik und Selbstverortung in der Gruppe, zumal sich niemand der Entscheidung unmerklich entziehen wird. Alternativ wäre Hand heben oder eine App- bzw. QR-basierte Online-Umfrage möglich. Anschließend kann man die SuS stichprobenartig auffordern, ihre Entscheidung zu begründen. Interessant mag in diesem Kontext die Frage sein, ob der Zustand der Demokratie oder das Vorherrschen von Verschwörungsdenken einen maßgeblichen Einfluss auf die eigene Entscheidung hatten. Ziel ist es, die Urteilskraft der SuS zu schärfen und durch Abwägen zwischen vier „Zukünften“ ein Denken in Alternativen zu fördern. Möglich wäre zudem, im Anschluss zu fragen, welche Zukunft sie derzeit für wahrscheinlich halten.

A8: Sucht ein Szenario aus und schreibt es so weiter, dass Ihr es als (nahezu) ideal bezeichnen würdet.

Mit diesem Schritt entstehen Visionen, für welche die SuS eintreten. Hier lässt sich diskutieren, warum sie sich die SuS genau für diese Zukunft und die dahinterstehenden Werte und Handlungsziele (und nicht andere) entschieden haben. Durch die eigenständige Weiterentwicklung des Szenarios steigt die Identifikation mit eben jener Zukunft.

Aufgaben zur Handlung

H1: Wählt eine politische Entscheidung oder technologische Innovation mit hoher gesellschaftlicher Bedeutung für die Demokratie oder die Bekämpfung von Verschwörungsdenken aus den vier Szenarien, von der Ihr Euch wünscht, sie würde schon heute getroffen bzw. verwendet werden. Recherchiert, welche Organisation in dieser Richtung/in diesem Bereich besonders engagiert sind. Verfasst anschließend ein Schreiben, in dem Ihr begründet, warum Ihr 10 Millionen Euro bewusst dorthin spenden möchtet und wie das Geld konkret eingesetzt werden soll.

Zunächst sollte möglichst mit mehreren Argumenten begründet werden, warum die Entscheidung oder Innovation förderlich für die Gesellschaft ist. Zudem sollte erkennbar sein, wie es eingesetzt wird, etwa durch Schaffung von Forschungsstellen oder Bereitstellung bestimmter Güter. Diskutiert werden kann zudem, ob 10 Millionen Euro für das jeweilige Projekt viel oder wenig Geld darstellt. Deutlich soll durch diese Aufgabe werden, dass politische oder technologische Innovationen nicht einfach „passieren“, sondern Ergebnis konkreter Entscheidungen von benennbaren Personen sind. Daher ist die Recherche ein wichtiger didaktischer Schritt, um das Verständnis zu fördern, dass es konkreter Menschen bedarf, die Veränderungen herbeiführen können und wollen.

H2: Angenommen, Ihr würdet die neue Bundesregierung mit entsprechenden politischen Mehrheiten im Bundestag stellen. Welche neue Beteiligungsform sollte schon heute (und wie) eingeführt bzw. verstärkt eingesetzt werden?

Die Vorstellung, über großen Gestaltungsspielraum zu verfügen, soll zur Einsicht führen, dass daraus auch eine (hier: gesamtgesellschaftliche) Verantwortung für die eigenen Entscheidungen resultiert. Wenn es konkret wird, wird es bald auch kompliziert. Daher besteht die Aufgabe in der Gruppenarbeit darin, sich auf einen gemeinsamen Vorschlag zu einigen und die Art der Umsetzung möglichst genau zu planen. Vor allem ist interessant zu überlegen, welche Komplikationen (etwa bei der technischen Umsetzung) oder gesellschaftliche Herausforderungen (etwa bei der Einbeziehung benachteiligter Gesellschaftsgruppen) auftauchen können.

H3: Wählt eine positive Entwicklung in den Szenarien aus. Gestaltet ein Plakat für eine Demonstration mit einer konkreten Botschaft bzw. Forderung. An wen richtet sich die Forderung und wie könnt Ihr möglichst viele Menschen überzeugen?

Zentral ist die Überlegung, dass zunächst eine Defizitanalyse am gesellschaftlichen Ist-Zustand geleistet werden muss, um eine politische Forderung formulieren zu können. Auch gilt es zu überlegen, wer der genaue Adressat der Forderung ist und wen man als Sympathisant/in gewinnen möchte. Erst dann sollte entschieden werden, wie man die eigene Botschaft mit wenigen Worten und ansprechend auf einem Plakat unterbringt.

H4: Überlegt Euch in Kleingruppen eine Abstimmungsfrage für eine Petition, besprecht und präsentiert sie. Stimmt demokratisch ab, ob Ihr sie jetzt einreichen wollt und diskutiert das Abstimmungsergebnis.

Ein Ziel soll sein, zu verdeutlichen, wie schnell eine Petition auf den Weg gebracht werden kann. Zunächst ist die Idee entscheidend, damit man viele Menschen überzeugen und begeistern kann. Sinnvoll ist an dieser Stelle zu betonen, dass für erfolgreiche Kampagnen jedoch mehr vonnöten ist: Um die Erfolgschancen zu erhöhen, sollten aktiv weitere Akteure mit ähnlichen Zielen motiviert werden, bei der Suche nach Unterstützerinnen und Unterstützern zu helfen. Damit könnte in der Gruppe vermittelt werden, dass demokratische Beteiligung sehr niedrigschwellig beginnt, für eine spürbare Wirkungsmacht überzeugender Ideen sich jedoch viele Personen engagieren müssen.

H5: Was könnt Ihr an Eurer Schule konkret tun, um Euren Beitrag zu leisten, in eine bessere Zukunft schon jetzt bei Euch vor Ort zu navigieren?

Entscheidend ist bei dieser Aufgabe, dass die SuS die Möglichkeit erkennen, sich gesellschaftlich einzubringen. Und dass dies bereits zeitnah an der Schule beginnen kann und nicht immer mit viel Aufwand verbunden sein muss. Anknüpfungspunkte könnten ein umweltbewusstes Konsumverhalten sein (Szenario 2), ein achtsamer Umgang mit bestimmten Technologien/Geräte wie z.B. das Smartphone (Szenario 1 oder 3), die Anwendung demokratischer Prinzipien (Szenarien 2 und 3) oder die Einbeziehung von Minderheitenpositionen bei Mehrheitsentscheidungen etwa bei schulischen Projekten (Szenario 4).

