



universität  
wien

# MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

**„Der Einfluss neuer journalistischer Formate auf den  
Unterricht am Beispiel von Newsgames  
Eine Darstellung mit Fokus auf Politische Bildung“**

verfasst von / submitted by  
Hannah Kathan BA BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of  
Master of Arts (MA)

Wien, 2020 / Vienna 2020

Studienkennzahl lt. Studienblatt /  
degree programme code as it appears on  
the student record sheet:

UA 066 841

Studienrichtung lt. Studienblatt /  
degree programme as it appears on  
the student record sheet:

Masterstudium Publizistik- und  
Kommunikationswissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Sophie Lecheler

## Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	5
Tabellenverzeichnis	5
Einleitung	6
Citizenship	8
Lerntheorien – Ein Überblick	10
Behaviorismus	10
Kognitivismus	11
Konstruktivismus	11
Neurowissenschaft	11
Reizverarbeitung	12
The Limited Capacity Model of Mediated Message Processing nach Lang	13
Verschlüsseln	14
Speichern	14
Aufruf	15
Politische Bildung	16
Politische Bildung nach Lehrplan	19
Jugendliche machen Politik	23
Die Rolle der Medien	26
Onlinemedien – Ein Fokus auf Social Media	28
Medienpädagogik und Medienkompetenz	30
Newsgames	34
Newsgames – Die Grundlagen	35
Newsgames mit Wirkung	37
Anforderungen an Games im Journalismus	39
Methode	40
Sample	44

Operationalisierung: Interesse an politischer Weiterbildung	46
Operationalisierung: Auseinandersetzung mit neuen Medienformaten	48
Treatment: Fake It To Make It	50
Analyse	53
Inhaltsanalyse und Interpretation der offenen Fragen	54
Verbesserungsvorschläge für das Fach politische Bildung	55
Keine Verbesserung notwendig.	55
Politische Bildung fehlt.	55
Tagesaktuelle Politik.	56
Parteien.	56
Diskurs und Meinungsbildung.	57
Medien.	57
Geschichte.	57
Wahl.	57
Hilfe.	58
Interpretation	58
Bedeutung von politischem Wissen und politischem Handeln	59
Konkrete Veränderungen, die erreicht wurden	59
Gründe, warum ein Newsgame keinen Mehrwert für den Unterricht hat	60
Quantitative Auswertung allgemeiner Items - die Ausgangssituation	60
Experimentelle Hypothesentests	66
Hypothese 1: Schülerinnen entwickeln ein Interesse an der eigenen politischen Weiterbildung, wenn sie neue Inputmöglichkeiten (News Games) entdecken.	66
Item: Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen.	68
Item: Ich habe Interesse an politischen Themen.	71
Item: Ich interessiere mich für das politische System.	73
Item: Wissen über politische Themen (Selbsteinschätzung).	75

Item: Ich suche selbst nach Informationen zu politischen Themen.	77
Item: Ich habe neue politische Themen gefunden, die mich interessieren.	78
Item: Ich prüfe Informationen von sozialen Medien.	79
Item: Interesse, sich politisch zu informieren.	80
Treatmenthypothesentests	80
Hypothese 2: Die Auseinandersetzung mit neuen Medienformaten führt zu einem zunehmenden Interesse, solche Formate (Newsgames) selbst zu nutzen.	82
Hypothese 3: Die Auseinandersetzung mit neuen Medienformaten führt zu einem zunehmenden Interesse, solche Formate (Newsgames) künftig aktiv zu suchen.	83
Diskussion	84
Interpretation der Ergebnisse in Bezug auf Hypothese 1	84
Interpretation der Ergebnisse in Bezug auf die Hypothesen 2 und 3	87
Ausblick anhand der Analyseergebnisse	88
Limitationen	91
Conclusio	93
Literaturverzeichnis	97
Anhang	102
Anhang Pretest	102
Anhang Posttreatmenttest – Treatmentgruppe	110
Anhang Posttreatmenttest – Kontrollgruppe	113
Anhang Posttest – Treatmentgruppe	114
Anhang Posttest – Kontrollgruppe	117
Abstract auf Deutsch und Englisch	120

## Abbildungsverzeichnis

<b>Abbildung 1</b> <i>Fake It To Make It</i>	52
--	----

## Tabellenverzeichnis

<b>Tabelle 1:</b> <i>Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen</i>	70
<b>Tabelle 2:</b> <i>Ich habe Interesse an politischen Themen</i>	72
<b>Tabelle 3:</b> <i>Ich interessiere mich für das politische System</i>	74
<b>Tabelle 4:</b> <i>Wissen über politische Themen (Selbsteinschätzung)</i>	77
<b>Tabelle 5:</b> <i>Ich suche selbst Informationen zu politischen Themen</i>	78

## Einleitung

Da sich die Welt kontinuierlich weiterentwickelt, sind auch die Menschen dazu angehalten, sich weiterzuentwickeln. Diese natürliche Evolution spiegelt sich schließlich auch in den Medien wider, die selbst daran arbeiten, neue Formen der Präsentation zu entwickeln, um interessant zu bleiben und Informationen bestmöglich verpackt an die KonsumentInnen zu liefern. Diese müssen entsprechend die Themen, die den größten Informationsgehalt für sie selbst zu beinhalten scheinen, aus einer Masse an Informationen filtern – dazu benötigen sie Grundlagenwissen zum Medienkonsum. Der Schulunterricht stellt neben Gesprächen in der Familie eine Möglichkeit dar, sich mit derart wichtigen Themen schon früh auseinanderzusetzen – sich zu sozialisieren –, um das Gelernte schließlich im Erwachsenenleben anzuwenden und sich –parallel zu dem, was in der Umwelt geschieht oder auch zum historischen Geschehen – weiterzuentwickeln. Schulunterricht kann den Jugendlichen nicht nur ein gewisses Know-how über das politische System und die aktuellen Vorgänge vermitteln, sondern auch auf Partizipationschancen aufmerksam machen und den SchülerInnen so die Möglichkeit geben, ein individuelles politisches Handeln zu entwickeln. Allerdings ist Bildung auch immer eine Frage der Vermittlung. Dabei gibt es viele Möglichkeiten, den Unterricht entsprechend „aufzupeppen“. Durch die Verwendung von Apps wie Kahoot! (Quizspiel), die Plattformen Moodle oder Teams (Online-Material zur Verfügung stellen, Foren...) oder Methoden wie Flipped Classroom (Input wird zu Hause erlernt, in der Schule wird geübt.) wird aus dem Frontalunterricht ausgebrochen. Im Bereich der politischen Bildung, bietet es sich zusätzlich als Vorbereitung auf das eigene politische Handeln an, journalistische Erzeugnisse zu nutzen. So kann eine Umgebung geschaffen werden, in der ein Testdurchlauf für das eigene politische Handeln mit entsprechendem Material simuliert wird, eine Vorgangsweise, welche auch im Erwachsenenalter als Basis für die politische Weiterbildung vorhanden sein wird. Interessant ist hier die Nutzung neuer Formen des Journalismus (bspw. Multimedia-Formate, Virtual Reality oder Newsgames). Schließlich verlagern sich immer mehr Prozesse des Alltags auf Online-Plattformen und ins Internet. Diesen Faktor könnte man zur politischen Bildung nutzen und darauf achten, wie neue Konzepte und Instrumente zur politischen Bildung von SchülerInnen wahrgenommen werden.

Die Basis für das Thema dieser Masterarbeit stellt mein Interesse daran, wie Jugendliche zur Politik geführt werden, um sich schließlich selbst mithilfe von Medien mit politischem Geschehen zu beschäftigen und an ebendiesem teilzunehmen. Vor diesem Hintergrund wurde die Forschungsfrage „Welche Wirkung haben neue Konzepte/Instrumente des Journalismus im Politikunterricht auf das Interesse an politischer Weiterbildung bei Jugendlichen?“ entwickelt. Um diese Frage beantworten zu können, wird die Arbeit im theoretischen Teil in die Punkte Citizenship, Lerntheorien, Reizverarbeitung, Politische Bildung sowie Jugendliche und Medien gegliedert. Außerdem liegt ein Fokus auf dem Thema Newsgames, das als modernes journalistisches Format das Treatment für den Experimentaltteil der Arbeit ermöglicht. Aufgrund der Interdisziplinarität dieser Masterarbeit stützt sich die verwendete Literatur sowohl auf Politikwissenschaft (Esquith, 1992; Marshal, 1998; McKinlay, 2010; Norris, 2003), Medienpädagogik (Aufenanger, 1997; Baacke, 1999; Petko, 2014; Schorb, 2009), als auch auf das Feld der Publizistik- und Kommunikationswissenschaften (Plewe & Fürsich, 2018; de Zúñiga & Diehl, 2018; Rosen, 1997). Die wichtigsten kommunikationswissenschaftlichen Quellen stammen jedoch von der Research-Gruppe um Judith Möller und Claes de Vreese.

Vor diesem theoretischen Hintergrund wird mithilfe eines Quasi-Experiments und dessen quantitativer Auswertung die Beantwortung der Forschungsfrage vorgenommen. Das Experiment wird an drei unterschiedlichen Schulformen (AHS, BHS und BS) durchgeführt, die jeweils mit einer Treatment- und einer Kontrollgruppe vertreten sind.

Eine Ausnahme bei der Auswertung stellen die offenen Fragen im Fragebogen dar, die mithilfe einer qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring kategorisiert werden und das Grundverständnis der Jugendlichen von Politischem sowie ihre Wünsche für den Unterricht in politischer Bildung verdeutlichen.

Obwohl der Titel dieser Arbeit impliziert, dass es sich um „neue journalistische Formate“ geht, bleiben diese hier auf Newsgames reduziert. Im Umfang dieser Masterarbeit wäre es nicht möglich, diese Untersuchung auf weitere Formate wie Virtual Reality oder verschiedene Formen von Multimediajournalismus auszudehnen.

## Citizenship

Die Grundlage für diese Arbeit bildet der Umgang von Jugendlichen mit politischen Themen. Dafür nehme ich zuerst Bezug auf das Konzept Citizenship, das das Zusammenspiel von Person und Politik beschreibt. Weitere Informationen und Zusammenhänge bezüglich der Ausführung und der erweiterten Sichtweise des Konzepts sind schließlich in den Kapiteln „Politische Schulbildung“ und „Die Rolle der Medien“ erläutert.

Citizenship ist ein Konzept, das sich im andauernden Wandel befindet. Für eine möglichst aktuelle Sichtweise beziehe ich mich auf McKinlay (2010). Der Autor teilt Citizenship in drei Kategorien: Rechte, Freiheiten und Pflichten. Diese Kategorien schaffen dank ihrer allgemein anerkannten Gültigkeit die Basis für ein Miteinander, durch das soziale Ungleichheiten zumindest aufgeweicht werden. Personen agieren (im Alltag) in drei Dimensionen: in der politischen, der sozialen und der bürgerlichen Dimension. Dies hat zur Folge, dass Citizenship beinahe in jedem Aspekt unseres (öffentlichen) Lebens eine Rolle spielt (ebda.)

Marshall beschreibt diesen Zusammenhang: „What matters is that there is a general enrichment of the concrete substance of civilized life, a general reduction of risk and insecurity, an equalization between the more and less fortunate at all levels. [...] Equality of status is more important than inequality of income.“ (Marshall, 1998, S. 108)

Als Maß, um Citizenship zu analysieren, galt beispielsweise die Anzahl der Menschen, die bei einer politischen Wahl mitmachten. Für die aktuelle Auslegung von Citizenship ist dies jedoch kein treffender Indikator mehr. Das politische Feld hat sich massiv erweitert – vor allem in sozialen und die Umwelt betreffenden Bereichen. Eine Person, die an einer Wahl teilnimmt oder eine, die sich umweltbewusst verhält, um dem Klimawandel entgegen zu wirken, hat die gleich guten Voraussetzungen, um als guter Citizen (BürgerIn) angesehen zu werden. (McKinlay, 2010) Eine weitere Form die aktuell großen Zuspruch erhält, ist der Fokus auf Konsumpolitik. Hier wird das Verständnis von Citizenship konkret durch Aktivismus bereichert, indem KäuferInnen darauf achten, ob Produkte nach ethischen Standards produziert wurden. (Ward & de Vreese, 2011)

Citizenship bleibt nicht länger nur auf Bürgerthemen eingeschränkt, sondern erhält auch eine soziale Komponente und neue Standards. So wird das Konzept nicht ausschließlich auf Pflichten bezogen ausgelegt und bekommt einen individuellen Charakter, indem unterschiedliche Werthaltungen und Lebensweisen akzeptiert werden. Hierfür muss ein breiter, offener Dialog möglich sein, um Diskussionsthemen von mehreren Perspektiven beleuchten zu können. Somit wird das Konzept eines Citizen allerdings auch deutlich komplexer. BürgerInnen müssen sich noch viel mehr aktiv informieren, um zu wissen, wie sie ihre Pflichten und Rechte ausleben wollen.

Ähnliches beschreibt Jay Rosen, der Citizenship in Verbindung mit public journalism bringt: „To include citizens in their capacity as citizens is to ask them to deliberate with others, in addition to expressing their own opinions. It is to see things from their perspective, in addition to taking their photos. It is to treat them as actors, participants, as well as consumers or clients. It is to hold them to a certain standard of citizenship – which includes civility, mutual respect, informed participation, a willingness to listen and respond – rather than condescendingly treasuring everything they say because it comes from an ordinary person.“ (Rosen, 1997, S. 17)

Da Citizenship durch diese Sichtweise immer mehr in den privaten Bereich, also die persönliche die Freizeit, eindringt, findet wohl eine Neuordnung der eigenen Werte und damit einhergehend die Politisierung des Privaten statt. Diesen Fakt bezeichnet Esquith (1992) als ‚traditionelles Problem‘. Es entsteht eine Schwierigkeit, das Politische und das Private so im Alltag zu verankern, dass beiden Lebensbereichen genügend Raum gegeben wird. Die Rechte und Pflichten, die StaatsbürgerInnen zustehen, werden in einer Welt, in der die Grenze zwischen privat und politisch immer verschwommener wird, deutlich sichtbar – aber auch differenzierter. Um die Balance zwischen Privatem und Politischem zu halten, wird großes Vertrauen in Experten gesetzt, die einen im politischen Diskurs vertreten und untereinander zu einer Lösung für politische Konflikte kommen. (ebda.)

## **Lerntheorien – Ein Überblick**

Damit (politische) Weiterbildung funktioniert, muss zuerst das Wissen vorhanden sein, wie Lernen überhaupt vonstatten geht. Lernen bedeutet: „[...] Aufbau bzw. Umbau von kognitiven Strukturen.“ (Petko, 2014, S. 23) Es gibt dabei eine Unterscheidung zwischen implizitem (unbewusstem) und explizitem (bewusstem) Lernen und weiter zwischen oberflächlichem und vertieftem Lernen. Das beim Lernen angeeignete Wissen führt schließlich zu einer Komplexitätsreduktion und sorgt somit für ein breiteres, schnelleres Verständnis für bestimmte Themengebiete. (ebda.) Lerntheorien stellen den Versuch dar, die Aneignung von Wissen zu erklären. Im Folgenden werden die wichtigsten Ansätze vorgestellt, um Hintergrundinformationen für die Forschungsfrage bereitzustellen.

### **Behaviorismus**

Der Behaviorismus wird durch die Methode Pawlows definiert. Lernen basiert demnach auf Assoziationen, die durch Stimulus und entsprechenden Response verknüpft werden. Diese Reduktion wird in der Psychologie als problematisch gewertet, da alle weiteren Einflüsse im/aus dem Umfeld, in einer Black Box zusammengefasst, als ausgeklammert gelten. Lernen wird nach dieser Theorie mit Konditionierung gleichgesetzt. Eine Weiterentwicklung der Theorie gibt es durch die Bedeutung von Belohnung und Bestrafung. (Hecht & Desnizza, 2012)

Im Neobehaviorismus, dessen wichtigster Vertreter Burrhus Skinner ist, wird der Stimulus-Response-Ansatz gelockert: Reize sind nicht mehr mit spezifischen Reaktionen gekoppelt. Mögliche Reaktionen auf einen unspezifischen Reiz werden der Wahrscheinlichkeit nach hierarchisch geordnet. Beim Auftreten können sie verstärkt werden, indem mit einem Belohnungssystem gearbeitet wird. Durch die Verstärkung wird wiederum die Hierarchie der Reaktionen verändert.

Diese Annahmen basieren darauf, dass Verhalten, im Gegensatz zum Erleben, sichtbar ist und somit – laut Theorie – das Einzige ist, was zu berücksichtigen ist. (ebda.)

## **Kognitivismus**

Der Kognitivismus spinnt die Argumente des Behaviorismus weiter: Zwischen Stimulus und Response liegt ein Verarbeitungsprozess in der Black Box vor. In diesem (Informations-)Verarbeitungsprozess findet das Lernen statt. Die Theorie hat ihren Hintergrund in der Informatik, genauer gesagt, der Verarbeitung von Informationen durch einen Computer. Von dieser Computerlogik beeinflusst, wird das kognitivistische Lernen in Teilprozesse gegliedert. Der erste davon ist die (Sinnes-)Wahrnehmung, in der Informationen aus der Umwelt wahrgenommen werden. Eine wichtige intervenierende Variable ist die eigene Aufmerksamkeit. Ein weiterer Teilprozess ist die Speicherung der Informationen ins Kurz- oder Langzeitgedächtnis. (Künkler, 2011)

## **Konstruktivismus**

Der Konstruktivismus hat seinen Ausgangspunkt in der Konstruktion der Wirklichkeit. Der Ansatz vereint Theorien aus diversen Wissenschaftsfeldern in sich, die sich alle auf das ‚Wie?‘, also die Bedingungen im Hintergrund konzentrieren. Ein Lernprozess beginnt nach diesem Ansatz immer mit der Konstruktion der lernenden Person von der Wirklichkeit und ist somit individuell. Im Prozess wird Wissen erweitert, es werden kognitive Strukturen aufgebaut. Nach Petko geht Konstruktivismus davon aus, dass: „Wissen [sich] nicht übertragen, sondern nur anregen lässt.“ (Petko, 2014, S. 33)

Zum Lernen gehören Assimilation und Akkommodation. Im ersten Fall wird Neues in schon bekannte Strukturen eingeordnet, im zweiten Fall sind noch keine passenden kognitiven Strukturen vorhanden. Im Konstruktivismus bedeutet Didaktik, Lernenden eine Umgebung bereit zu stellen, in der sie selbstständig Wissen aufbauen können. (Pörksen, 2014; Petko, 2014)

## **Neurowissenschaft**

Lernen hängt unweigerlich mit dem Gehirn und den sich darin befindenden Nervenzellen zusammen. In der Neurowissenschaft ist durch die Spezifizierung der Funktion verschiedener Hirnareale ein Einblick in das Lernen möglich: Mit medizinischen Verfahren werden Denkprozesse aufgezeichnet

und mit deren Hilfe Rückschlüsse auf den Lernprozess gezogen. Künkler kritisiert, dass in den meisten neurowissenschaftlichen Ansätzen der Begriff ‚Lernen‘ jedoch nicht eindeutig definiert ist. (Künkler, 2011) Eine positive Auswirkung der Neurowissenschaften ist, dass ich mit ihnen viele Erkenntnisse der Lernpsychologie bestätigen lassen. (Petko, 2014)

### **Reizverarbeitung**

Nach den Ausführungen zu den oben genannten Lerntheorien ist es wichtig, einen exakten Blick auf die Reizverarbeitung zu werfen. Sie ist das Schlüsselement, um Informationen überhaupt im Gehirn aufnehmen zu können. Für die allgemeinen Ausführungen beziehe ich mich auf einen Text von Früh (2013), danach stelle ich das Limited Capacity Model of Motivated Mediated Message Processing nach Lang (2000) vor, das sich besonders für die Darstellung von Reizverarbeitung eignet.

Komplexität ist ein Faktor, der sich bedeutend auf Reizverarbeitung auswirkt, denn (mediale) Stimuli werden von Menschen auf unterschiedliche Art und Weise verarbeitet. Audiovisuelle Stimuli haben beispielsweise zwei Reize, die auf den Menschen einwirken: Akustische und Visuelle. Die visuellen Reize haben wiederum eine strukturelle und eine semantische Komponente. Das heißt, hier spielen Inhalte (eine Story) und die Wahrnehmung des „Raumes“ (Perspektive, Schnitt...) zusammen. (Früh, 2013) Bei Newsgames, die Untersuchungsgegenstand dieser Masterarbeit sind, wird die Komponente der Interaktion miteinbezogen, schließlich leiten in vielen Spielen dieser Art die SpielerInnen (zum Teil) selbst die Storyline.

Was Früh für audiovisuelle Stimuli beschreibt, gilt noch viel mehr für Newsgames: Es bedeutet, dass „[...] Informationen angeboten werden, die er [Anm.: der Rezipient/die Rezipientin] multisensorisch wahrnehmen kann. Das kann dazu führen, dass er Informationen besser verarbeitet, jedoch kann es auch zu einer Überforderung seiner kognitiven Verarbeitungskapazität kommen, was eine schlechtere Informationsverarbeitung zur Folge hat.“ (ebda., S 141f.) Folglich stellen gerade Newsgames als komplexe Mischung interaktiver Elemente mit audiovisueller Darstellung hohe Anforderungen an SpielerInnen. Die Tatsache, dass Menschen mit sehr unterschiedlicher

Medienkompetenz an Newsgames herangehen und Informationen auch jeweils anders verarbeiten, macht das Entwickeln eines für alle spielbaren Games nahezu unmöglich.

Wenn zusätzlich Inkonsistenzen vorkommen, wie eine Text-Bild-Schere, in der verschiedene Informationen vermittelt werden, kann sich das ebenso negativ auf die Informationsverarbeitung auswirken. Bei Newsgames betrifft das auch softwareergonomische Elemente, dabei sind Aspekte der Usability auch in Bezug auf die Informationsverarbeitung zu beachten. Schriftgrößen, Kontrast, Navigation und Bildaufteilung sind maßgeblich dafür, ob Personen – in diesem speziellen Fall – ein solches Spiel bedienen können und ob somit auch die Grundvoraussetzungen für das Verstehen des Inhaltes erfüllt sind.

Ein weiteres Problem in Zusammenhang mit medialen Stimuli entsteht, wenn der Bezugs-Ort nicht mit dem Ort der Wahrnehmung übereinstimmt. Der Kontext ist von der Situation abstrahiert und muss neu aufgebaut und angepasst werden, damit die Wahrnehmung der KonsumentInnen funktioniert und diese annähernd das aufnehmen kann, was die Situation am Bezugs-Ort vorgibt. Allerdings geht damit einher, dass „der Rezipient einzelne dargebotene Informationen nicht als solche wahr[nimmt], weil er sie, bedingt durch die Distanz zum Ereignisort, als nicht so bedeutsam einschätzt. Eine andere Konsequenz kann sein, dass der Rezipient Probleme hat, sich später an die Informationen richtig zu erinnern, wenn der entsprechende Abrufreiz (z. B. die Rezeptionssituation als Kontext) fehlt.“ (ebda., S. 142) Mit Blick auf die Schulbildung (auf die im Kapitel „Politische Bildung“ eingegangen wird) hieße das, dass die in der Schule gelernte Theorie, im Alltag als schwer reproduzierbar gelten müsste, da auch sie aus dem Kontext gerissen ist. Da SpielerInnen von Newsgames jedoch in einem bereitgestellten Kontext interagieren, könnte dies eine Möglichkeit sein, Gelerntes besser in den Alltag zu übersetzen. Der Konnex zum Bezugs-Ort ist natürlich weiterhin davon abhängig, wie ein Spiel programmiert ist.

### **The Limited Capacity Model of Mediated Message Processing nach Lang**

Es folgt eine Theorie zur Reizverarbeitung nach Lang (2000). Das Modell basiert auf Daten der kognitiven Psychologieforschung und ist gleichzeitig eine Erklärung dafür, wie Nachrichten

wahrgenommen werden als auch dafür, wie sie erstellt werden sollten, um ‚richtig‘ wahrgenommen zu werden. Das Modell wurde in Bezug auf TV-Nachrichten erstellt.

Eine Grundannahme ist, dass Menschen Informationen verarbeiten, indem sie Stimuli aufnehmen, dass sie diese Informationen im Gehirn behalten, um mit ihnen zu arbeiten, und sie schließlich (verknüpft) wiederzugeben. Die zweite Grundannahme bezieht sich darauf, dass Menschen eine limitierte Kapazität haben, Informationen aufzunehmen. Dieser Punkt überschneidet sich mit Frühs Gedanken zur Komplexität. (Früh, 2013) Nach Lang kann Informationsverarbeitung automatisiert oder kontrolliert stattfinden, was darauf abzielt, dass wir bewusst und unbewusst wahrnehmen. Dies entspricht der Auffassung vom direkten und indirekten Lernen, was bereits im Kapitel „Lerntheorien“ erläutert worden ist.

Das Modell besteht aus drei Prozessen, dem Verschlüsseln, dem Abspeichern und dem Aufrufen. Die Prozesse sind dabei nicht-deterministisch – also kontinuierlich – und verlaufen sowohl iterativ, als auch parallel. (Lang, 2000)

### ***Verschlüsseln***

Das Verschlüsseln bezieht sich darauf, dass Menschen Informationen/Reize aufnehmen, und dass diese zur Verarbeitung an das Gehirn weitergeleitet werden. Die spezifische Art der Darstellung dieser Information wird vom Menschen selbst selektiert und ist damit kein genaues beziehungsweise vollständiges Abbild der Wirklichkeit mehr. Die Selektionskriterien basieren auf bisherigem Wissen, Zielen und der Umgebung, in der sich der Mensch während der Informationsaufnahme befindet.

(ebda.)

### ***Speichern***

Für den Schritt des Speicherns geht Lang davon aus, dass das Gehirn Informationen in einem assoziativen Netzwerk verknüpft. Wenn eine gerade aktive Information viele Assoziationen hervorruft, ist sie eher Teil des Langzeitgedächtnisses. Im Kurzzeitgedächtnis ist eine Information zwar aktiv, führt aber zu einer geringen Anzahl an Assoziationen, dementsprechend können Menschen sich nicht gleich gut an sie erinnern. (ebda.)

## **Aufruf**

Zum Aufruf sucht der Mensch in seinem Assoziationsnetzwerk nach einer Verknüpfung zur benötigten Information und transferiert diese schließlich in den Teil des Gehirns, der mit der Information arbeiten will. (ebda.)

Eine Limitation, die bei der Beschäftigung mit Reizverarbeitung berücksichtigt werden muss ist, dass Menschen sich aktiv dazu entscheiden können, weniger Kapazitäten zur Informationsverarbeitung zu verwenden, was sich unmittelbar im gesammelten Wissen spiegelt. Allerdings ist es ebenso möglich, dass eine Informationsverarbeitung mehr Ressourcen benötigt, als ein Mensch aufbringen kann. Die Überforderung resultiert darin, dass (auch hier) keine richtige Informationsverarbeitung stattfinden kann. (ebda.)

In einer Weiterentwicklung des Modells weist Lang (2006) auf zwei Motivationssysteme hin, die Einfluss auf die Informationsverarbeitung haben: das aversive und das appetitive. Das erste wirkt sich negativ auf die Reizaufnahme aus, das zweite zeigt positives Interesse daran, etwas Neues aufzunehmen, zu lernen. Weitere Annahmen, mit denen Lang arbeitet, sind, dass Medien unterschiedliche Stimuli beinhalten und damit auch unterschiedliche Sinne ansprechen, dass Verhalten und daher auch die Wahrnehmung sich in einem Prozess der steten Veränderung und Anpassung an die Umwelt befinden. Lang sieht Kommunikation als das Bindeglied zwischen Informationsverarbeitung und Kommunikationsinhalt. Es kommt daher zu einer andauernden Interaktion zwischen Kommunikationsinhalt und Informationsverarbeitung, welche auf die Motivation und die kognitiven Ressourcen wirkt. All diese Faktoren haben somit Einfluss auf das Encoding, Speichern und Abrufen der Informationen. Um Nachrichten/Informationen mit Wirkung zu generieren, erklärt Lang: „[...] communication is a continuous, interactive, dynamic, embodied process [...].“ (ebda., S 59) Es ist notwendig, all diese Eigenschaften beim Erstellen von Medien – in diesem Fall eines Newsgames – in Betracht zu ziehen, um die richtigen Botschaften zu kommunizieren.

## Politische Bildung

Für viele SchülerInnen ist der Unterricht im Fach Politische Bildung außerhalb der eigenen Familie der erste Berührungspunkt, an dem sie sich aktiv mit politischen Themen auseinandersetzen. Dadurch erkennen sie, was es bedeutet, sich in der Politik einzubringen. Prior (2010) erklärt, dass politisches Interesse als größter Faktor für weiteres politisches Verhalten angesehen wird. Zudem zeigt seine Untersuchung, dass das politische Interesse stabil bleibt und sich im Laufe des Lebens nur wenig verändert. Davon ausgehend, stelle ich die Hypothese auf, dass – unter anderem – Lehrpersonen, die Politischer Bildung unterrichten, die Aufgabe haben, das Interesse für Politik in den SchülerInnen zu wecken.

Stadelmann-Steffen und Sulzer bestätigen dies. Sie sehen Schulunterricht als Leitlinie im weiteren Leben. SchülerInnen lernen hier Tools und Skills, wie sie (später) im politischen Alltag agieren können. Es findet außerdem eine politische Sensibilisierung statt, die für das weitere Leben richtungsweisend ist. ‚Schule‘ kann somit ein Übungsprojekt darstellen, in dem Menschen Ideen diskutieren. (Stadelmann-Steffen & Sulzer, 2018)

Ebenso wird das auch von Esquith (1992) gesehen. Um am politischen Leben teilhaben zu können, benötigen Personen seiner Meinung nach nicht nur Bildung im Sinne von Moral und Sozialkompetenz, sondern auch die Fähigkeit zum Diskurs über politische Themen. Hierfür muss ein grundsätzliches Wissen über politische Fakten und die aktuelle politische Agenda gegeben sein. In diesem Kontext weist Esquith auch darauf hin, wie wichtig es ist, das Konstrukt von politischer Macht (im eigenen Land) zu verstehen: „Political education, even in liberal democratic societies, has involved teaching citizens how to generate political power, how to react to power emotionally, how to distinguish between those who have power and those who do not, and how to cooperate within the constraints of an unequal distribution of power. In this sense, liberal political education has built a certain kind of political character. This process of character building has included moral education and a variety of socializing experiences“ (Esquith, 1992, S. 248) Politische Bildung ist somit mitverantwortlich für das politische Verhalten – das Einhalten von Bürgerpflichten, aber auch das Erkennen und Nutzen von Freiheiten. Außerdem weist Esquith in der oben zitierten Aussage darauf

hin, dass politische Bildung nicht nur von SchülerInnen und Lehrpersonen abhängig ist, sondern auch zu einem Großteil durch das bestehende politische System (im Kleineren dann natürlich wieder durch das Einüben politischer Konzepte innerhalb der eigenen Schule, beispielsweise in der Form einer KlassensprecherInnenwahl) angeleitet wird.

Politische Bildung basiert demnach auf dem Wissen über Bürgerpflichten und Wissen über Politisches (System und Detailinformationen). So lernen SchülerInnen, wo ihre politischen Interessen liegen und wie sie Informationen zu diesen erlangen können. Zudem werden durch die Beteiligung Kommunikations- und Organisationsskills weiter entwickelt. Durch die Teilnahme am Unterricht werden also Attribute des Citizenkonzepts optimiert. (Stadelmann-Steffen & Sulzer, 2018)

Allerdings gilt es auch zu berücksichtigen, dass Lehrpersonen in diesem Fall eine anleitende Rolle einnehmen, die ein grundlegendes Vertrauen erfordert. Nach Esquith (1992) entsteht dadurch ein ‚modernes Problem‘: Vertrauen soll weder blind gegeben werden, noch soll jedes Vertrauen mit Skepsis einhergehen. Dieses Problem wird gerade durch die populistische Darstellung von Politik verstärkt, wodurch auch der Anspruch an die Medienkompetenz von SchülerInnen/Citizens entsprechend größer wird. Insofern ist die Vertrauensfrage in Bezug auf jede Expertenperson neu zu erörtern. „Expert authority, therefore, is also ambiguous. It is not always clear whether the expert is issuing epistemic advice or giving an executive order.“ (Esquith, 1992, S. 253) Für SchülerInnen gilt daher, dass das Vertrauen in eine Lehrperson, die Politische Bildung/Geschichte unterrichtet, genauso gegeben sein muss, wie jenes in eine/n politische/n VertreterIn.

Nicht nur die Lehrperson, auch die Gruppenkonstellation der Klasse hat Einfluss auf die Sozialisation der einzelnen SchülerInnen. Stadelmann-Steffen und Sulzer gehen deswegen davon aus, dass politische Bildung den höchsten Mehrwert bei SchülerInnen bewirkt, die zu Hause eine geringe politische Sozialisation erfahren. (Stadelmann-Steffen & Sulzer, 2018)

Für ihre Studie (2018) haben Stadelmann-Steffen und Sulzer den Zusammenhang von politischer Bildung und politischem Interesse von jungen Schweizern untersucht. Eine der wichtigsten Erkenntnisse daraus ist, dass die Jugendlichen sich erst vermehrt für Politik interessieren, wenn sie wählen dürfen – in der Schweiz also ab dem 18. Lebensjahr. Auf Österreich umgelegt, würde das

bedeuten, dass das Interesse schon mit 16 Jahren entsteht beziehungsweise entstehen müsste. Das Curriculum von Schweizer Schulen verlässt sich zu einem großen Teil darauf, dass die politische Weiterbildung vom Eigeninteresse der SchülerInnen geleitet wird. Vielleicht ist auch deshalb ein Ergebnis der Studie, dass SchülerInnen mit politisch interessierten Eltern mehr Skills für politische Bildung mitbringen. Auf das politische Wissen hat das Elternhaus hingegen keine Auswirkungen. Zudem ist ein Ergebnis der Studie, dass das Interesse von Lehrpersonen an Politischem nicht jenes ihrer SchülerInnen fördert. (ebda.)

Die AutorInnen sehen deshalb in der Weitergabe von Skills zur eigenen Weiterbildung (das könnten beispielsweise Recherche, Quellenkritik oder Themeninput sein) die beste Chance, dass SchülerInnen Grundlagen für Citizenship erlernen. Allerdings bleibt der Kritikpunkt, dass die gesetzten Maßnahmen hauptsächlich die SchülerInnen erreichen, die sich dank ihrer Eltern ohnehin für Politik interessieren. Außerdem weisen sie auch darauf hin, dass unterschiedliche Wissensstände entstehen. Der Hintergrund hierzu ist, dass junge Menschen nicht mehr die traditionellen Medien zur Information nutzen. (ebda.) Die individuelle Auswahl der genutzten Medien, die mit dieser Art von Wissensaneignung einhergeht, sorgt dafür, dass jede/r Einzelne unterschiedliches Wissen in Bezug auf politische Themen vorweist. Daher sollte der Unterricht an das Niveau der SchülerInnen angepasst werden. SchülerInnen, die weniger/schlechtere Skills vorweisen, benötigen anderes Unterrichtsmaterial als SchülerInnen, die bessere Kenntnisse vorweisen. Es gilt dementsprechend, dass bereits im Curriculum unterschiedliche Wissensstände berücksichtigt sein müssten.

Die Partizipation am politischen Prozess besteht also aus einem großen Anteil an Eigeninitiative zur politischen Bildung und ist gleichzeitig eine Herausforderung für Schulen, SchülerInnen und Lehrpersonen.

Die AutorInnen weisen außerdem auf eine wichtige Limitation ihrer Studie hin: Es geht aus den gesammelten Ergebnissen nicht klar hervor, ob politische Bildung im Klassenverband nicht sogar eine negative Auswirkung auf das politische Interesse von SchülerInnen haben könnte. (ebda.) Hier sollte die Forschung ansetzen, damit Lehrpersonen ihren SchülerInnen Citizenship besser vermitteln können.

In der Studie werden immer wieder Resultate sichtbar, die mit der Wissensklufthypothese in Verbindung zu stehen scheinen. Sie besagt in diesem Kontext, dass Personen, die sich zu Beginn mehr für Politik interessieren, auch später in Bezug auf politische Themen einen höheren Wissensstand/größeres Interesse haben. Personen, die sich jedoch weniger für Politik interessieren, entsprechen dieser Entwicklung, wie es bei Putnam (2000) erwähnt wird, nicht. Eine weitere Konsequenz der Wissensklufthypothese ist somit, dass Personen mit höherem Wissensstand/größerem Interesse mehr vom neuen Lernen profitieren als Personen, die zu Beginn einen geringeren Wissensstand vorweisen. (Burkart, 2002)

Allerdings erklärt Wirth: „Mit einer Zunahme der Medienbotschaften muß [sic.] keineswegs immer ein Wissenszuwachs einhergehen.“ (Wirth, 1997, S. 47) Dies führt er zum Teil darauf zurück, dass die zur Diskussion stehenden Medienbotschaften möglicherweise immer dieselbe Perspektive beleuchten und somit kein neues Wissen aufgebaut werden kann. Durch diese Repetition fördert der Konsum dieser Medien weder eine nutzungsbedingte (quantitative), noch eine rezeptionsbedingte (qualitative) Wissenskluft, da das inhaltliche Material dazu fehlt.

Ein Faktor, der unterstreicht, wie wichtig politische Bildung beziehungsweise die damit einhergehende Entwicklung einer politischen Identität bereits vor der ersten Wahl ist, bewirkt, dass diese Jugendliche auch in späteren Wahlen eher ein Interesse an der Mitbestimmung vorweisen. (Sears & Levy, 2003)

### **Politische Bildung nach Lehrplan**

Die AHS in Österreich hat laut Lehrplan die Auflage, mindestens sechs Unterrichtsstunden für Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung einzuplanen. Durch die schulautonome Vergabe von Unterrichtsstunden sind das im Fall des BORG Götzis je zwei Stunden in der 9., 10. und 12. Jahrgangsstufe und eine Stunde in der 11. Jahrgangsstunde. (BORG Götzis, 2020)

„Der Unterricht in Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung beschäftigt sich mit Vergangenheit, Gegenwart und Zukunftsperspektiven, damit in Verbindung insbesondere mit dem menschlichen

Zusammenleben.“, erklärt die aktuelle Fassung des Lehrplans (Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort, 2020a). Der Unterricht in diesem Fach soll die SchülerInnen darin unterstützen, selbstständig und sich auf allen politischen Ebenen zu bewegen, politisch zu handeln und denken, sich eine Meinung zu bilden und diese zu reflektieren sowie ihr Bewusstsein für Politik zu wecken/stärken.

Aufgrund der Schulautonomie in Österreich erfüllen die SchülerInnen dieser AHS schon in der 10. Jahrgangsstufe den Lehrplan, der gesetzlich für die darauffolgende Stufe vorgesehen ist.

Das Bundesministerium gibt die Kompetenzen für die 9. Schulstufe wie folgt an: „Der Unterricht hat in Form von Modulen einen Einblick von der Urgeschichte bis zum Ende des Mittelalters zu geben, wobei gegebenenfalls auch Brüche und Kontinuitäten bis in die Gegenwart bewusst zu machen sind. Module der Politischen Bildung führen in zentrale Bereiche des Politischen ein.“ (ebda.) Die Module „Ausbeutung und Menschenrechte – ein Längsschnitt“ sowie „Vergangene und gegenwärtige Herrschaftsformen“ sollen mithilfe einer historisch-politischen Perspektive gelehrt werden. Nur zwei der neun Module betreffen direkt die politische Bildung. Im Bereich „Möglichkeiten für politisches Handeln“ lernen die SchülerInnen ihre politischen Interessen und Meinungen zu formulieren sowie reflektierte Entscheidungen in Bezug auf Politisches zu treffen. Ein weiterer Punkt bezieht sich darauf, mit der politischen Öffentlichkeit in Kontakt zu treten und die Möglichkeiten zu nutzen, die politische Organisationen wie zum Beispiel NGOs bieten. In Zusammenhang mit „Gesetze, Regeln und Werte“ lernen die SchülerInnen, Inhalte kritisch zu hinterfragen und auf dieser Basis ein eigenes Urteil zu bilden sowie die eigene Meinung zu vertreten und durchzusetzen. Ein weiterer Punkt ist die Annäherung an den politischen Diskurs.

Für die 10. Jahrgangsstufe lautet das Jahrgangziel: „Der Unterricht hat in Form von Modulen einen Einblick in die Geschichte des Zeitraumes vom Beginn der Neuzeit bis zum Ende des Ersten Weltkriegs zu geben, wobei gegebenenfalls auch Kontinuitäten bis in die Gegenwart bewusst zu machen sind. Module der Politischen Bildung führen in zentrale Bereiche des Politischen ein.“ (ebda.) Auch in diesem Fall sind fünf der neun Module rein historisch aufgebaut. Die Module „Internationale Ordnungen und Konflikte im Wandel“ und „Revolutionen, Widerstand, Reformen“ werden als

‚historisch-politisch‘ kategorisiert. Rein zur politischen Bildung gehören die Themen „Identitäten“ und „Wahlen und Wählen“. Sie sollen die Kompetenzen der vorangehenden Klasse festigen.

In der 10. Schulstufe sind die SchülerInnen meist schon wahlberechtigt, da sie in diesem Zeitraum das Wahlalter erreichen. Somit ist es je nach Einteilung der Module fraglich, ob die Jugendlichen früh genug mit dem Thema „Wahlen und Wählen“ in Kontakt kommen.

Die BHS in Österreich hat nach Lehrplan die Auflage, mindestens sechs Unterrichtsstunden für Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung einzuplanen. Durch die schulautonome Verteilung sind das im Fall der HLW Feldkirch am Institut St. Josef je zwei Stunden in der 10., 11. und 12. Schulstufe. (Institut St. Josef, 2020)

Im Vergleich sollten die SchülerInnen der AHS/des BORG Götzis also in der 10. Jahrgangsstufe auf Basis des erfolgten Unterrichts schon ein breiteres Politikverständnis haben, als jene der BHS-Schule. Die zu erreichenden Kompetenzen entsprechen jenen der für die AHS-Schule vorgestellten. Politische Themen im Lehrplan sind die „Entwicklung des modernen Staates“, die „Grundlagen und Aufgaben des Staates“ mit dem Unterthema „Verfassungsprinzipien“ sowie die „Moderne Demokratie am Beispiel Österreich“ mit dem Unterthema „Wahlrecht, Möglichkeiten und Formen der Partizipation, politische Parteien und andere Akteure“. (Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort, 2020b)

Um ein möglichst nahes Altersverhältnis zu erreichen, werden für die BS in der Schweiz im folgenden Experiment zwei neunte Schulstufen ausgewählt. Die Klassen besuchen zwar denselben Zweig (Kaufmann/-frau EFZ), es strebt jedoch nur eine davon die Berufsmatura an. Beide Schulformen erstrecken sich über einen Zeitraum von drei Jahren. Die Schulform ohne Berufsmatura hat kein Fach, das dezidiert zu politischer Bildung verwendet wird. (Berufs- und Weiterbildungszentrum Buchs, 2020a) Die Klasse mit Berufsmatura besucht den Unterricht im Fach „Geschichte und Politik“ in der ersten und zweiten Klasse für je zwei Wochenstunden. (Berufs- und Weiterbildungszentrum Buchs, 2020b) Der Schweizer Lehrplan gibt die zeitliche Einteilung der Lektionen nicht so genau vor,

wie der österreichische und es sind weniger dezidiert geschichtliche Einheiten vorgesehen. Die Kompetenzen, die im Fach erlernt werden sollen, überschneiden sich trotzdem zu einem großen Teil: Die SchülerInnen sollen sich kritisch-forschendes Denken aneignen, Sozialkompetenz gegenüber Menschen aus anderen Ländern entwickeln (für Menschenrechte einstehen), das Interesse am Politischen entwickeln und sich infolgedessen auch für die Teilnahme am politischen Prozess interessieren sowie das kritische Hinterfragen von Quellen üben. Ein Punkt, der viel wichtiger zu sein scheint als im österreichischen Lehrplan, ist ein interdisziplinärer Blick auf Themen.

Innerhalb der zwei Jahre beschäftigen sich die SchülerInnen mit fünf Themenbereichen:

- „Grundlagen der Moderne (18. bis 20. Jahrhundert)“
- „Politik und Demokratie (Staatskunde)“
- „Werden und Entwicklung der modernen Schweiz (Schweizergeschichte[sic.]“
- „Gesellschaftliche Bewegungen, nationale Ambitionen und politische Systeme“
- „Aktuelle Herausforderungen“ (Bundeskanzlei, 2020)

Geht man davon aus, dass die Themengebiete linear abgearbeitet werden, würde das bedeuten, dass die SchülerInnen der neunten Schulstufe bis zum dritten Themenpunkt voranschreiten (55 von 120 Lektionen). Infolgedessen lernen sie über demografischen, wirtschaftlichen und sozialen Wandel, politische Umbrüche und Revolutionen, wie das politische System der Schweiz funktioniert, sie lernen, einen Diskurs über Politisches zu führen und wissen über wichtige historische Entwicklungen der Schweiz bescheid. (ebda.)

Anhand der Lehrpläne wird ersichtlich, dass die im Experiment getesteten Schulklassen – trotz ähnlicher Kompetenzen – allein mit Bezug zum Unterricht einen sehr unterschiedlichen Wissensstand vorweisen. Die AHS hat grundsätzlich eine bessere Basis, da sie als allgemeinbildende Schule dem Fach mehr Lehrstunden zuteilen kann, wodurch die SchülerInnen schon früher und intensiver mit dem Fach in Kontakt kommen. Ein weiterer Unterschied bei den Lektionen besteht in den verschiedenen Länderspezifikationen aufgrund des Standortes der Schulen (Schweiz – Österreich).

Schließlich ähneln sich die Lehrpläne der Schulen mit Berufsbildung, abgesehen von der Länderspezifikation, in den Themen zur politischen Bildung, während der Schwerpunkt der AHS mehr auf Geschichtlichem liegt.

### **Jugendliche machen Politik**

Politische Bildung macht nur einen Teil des Überthemas ‚Jugendliche und Politik‘ aus. Deshalb wird in diesem Unterpunkt nach einer kurzen Einführung zu Selbstbestimmung und Politischem auf weitere Effekte verwiesen, die in Zusammenhang mit Jugendlichen und Politik zu tragen kommen.

Schäfer (2016) fasst in seinem Buchkapitel zu „Selbst-Bestimmung“ zusammen, dass ein Individuum sowohl selbstbestimmt als auch unterworfen ist. Diese Selbstbestimmung ist dauerhaft bedroht.

Selbstbestimmung und Eigeninteresse nach Schäfer werden deshalb zum normativen Bezugspunkt, da hier trotz oder gerade aufgrund der Bedrohung der Raum für (politisches) Verhalten entsteht.

„Das sich bildende Selbst wird [...] als Ausgangspunkt und zugleich als Effekt des Bildungsprozesses aufgerufen.“, ist eine Erkenntnis des Autors. (ebda. S. 20) Auch Jugendliche stehen nach dieser

Auffassung zuerst vor der Frage, was sie politisch erreichen wollen, um die eigenen Interessen zu verwirklichen und somit die Bestimmung über die eigene Person im Rahmen des Citizenkonzepts nach eigenen Standards möglich zu machen. Mit Bezug zum Zitat bedeutet das, dass das politische Interesse und Verhalten im steten Lernprozess bezüglich der eigenen Werte, Wünsche und Vorstellungen steht.

Neben der Selbstbestimmung hat auch die Sozialisierung Einfluss darauf, was Personen wichtig ist. Es handelt sich dabei um einen andauernden Prozess, bei dem Denkweisen und Verhalten aktiv erlernt beziehungsweise gefestigt werden. Bezugselemente für diesen Prozess sind Eltern, Freunde – und besonders im Leben von Jugendlichen – die besuchte Schule. (Moeller & de Vreese, 2013)

In ihrer Studie zum Thema Mobilisierung von Jugendlichen in Bezug auf politische Partizipation weisen Moeller, Kühne und de Vreese (2018) darauf hin, dass 2014 bei den Wahlen der

Europäischen Union nur 72% der Jugendlichen zwischen 18 und 24 gewählt haben. Dies stellte einen neuen Tiefpunkt bei der Wahlbeteiligung dieser Gruppe dar.

Generell weisen die AutorInnen im Artikel darauf hin, dass Jugendliche, die über einen längeren Zeitraum politischen Informationen (über das System, die Agenda, die politischen Akteure...) ausgesetzt sind, eher ein Interesse an einer Wahl haben, da sie das Gefühl haben, Kompetenz in Bezug auf das Thema aufgebaut zu haben. Dafür muss ein Thema jedoch verständlich erklärt werden und die Motivation der Jugendlichen gegeben sein, sich länger mit der politischen Arena zu beschäftigen. (ebda.)

In der heutigen Zeit gibt es einen Paradigmenwechsel beim Thema Politische Aktivität. Früher hieß Unterstützung ausdrücken zu wählen, freiwillige Arbeit in einer politischen Partei zu leisten oder ihr durch eine Spende zu helfen. Heute geht der Trend weg von Parteienunterstützung, hin zu zweckorientiertem Aktivismus. Gerade Konsumpolitik und Demonstrationen sind hier starke Vertreter. Es gilt, dass aktivistische Auftritte, die früher als radikal galten, heute meist im politischen Mainstream verankert sind. So gehören Demonstrationen beispielsweise nicht mehr zu den Formen eines ‚harten‘ politischen Aktivismus. (Norris, 2003)

Zusätzlich gibt es heute eine Unterscheidung zwischen citizen-orientierten Aktionen und anlassorientiertem (cause-oriented) Aktivismus. Erstere beziehen sich auf Aktionen und Themen, die mit dem Citizenkonzept in Verbindung stehen: die Rechte und Pflichten des/der Einzelnen. Zweiteres betrifft – vor allem bei der in dieser Masterarbeit berücksichtigten Gruppe der jungen Erwachsenen – Demonstrationen/Aktivitäten (rund um die Klimapolitik). (ebda.) Bei dieser Form geht es darum, Inhalte auf eine politisch-öffentliche sowie politisch-private Agenda zu bringen. Gerade in dem für diese Gruppe zurzeit extrem wichtigen Themenbereich Klimapolitik spielen NGOs eine ebenso große Rolle wie die staatlichen Organisationen.

Neben der Klimapolitik erleben vor allem der Konsumbereich wie auch der Life-Style-Bereich eine Politisierung, indem beispielsweise für kritisch befundene Produkte boykottiert werden oder spezifische Projekte besondere Unterstützung aus der Bevölkerung bekommen. Dies ist auf lokaler wie auf globaler Ebene möglich. (ebda.)

Die Studienergebnisse von Norris beweisen, dass junge Menschen eher auf anlassorientierten Aktivismus eingehen. Hier hebt sie gegenüber älteren Generationen vor allem einen Zuwachs an Interesse bei Demonstrationen, Petitionen oder Produktkäufen mit politischem Hintergrund hervor. Es gehören nur 3% der untersuchten Jugendlichen einer politischen Partei an, wohingegen Parteizugehörigkeit bei den älteren Personen 8% ausmacht. (ebda. S. 12) Ein weiterer Effekt, den Norris beobachtet hat ist, dass junge Menschen sich mehr für civic-orientierten Aktivismus engagieren, sobald sie ein neues Stadium im Lebenszyklus erreichen, wie zum Beispiel den Shift zum Erwachsenwerden oder das Erreichen des Wahlalters. Dies entspricht ebenso den Ergebnissen bezüglich des politischen Interesses von jungen SchweizerInnen und dem Erreichen des Wahlalters in der Studie von Stadelmann-Steffen und Sulzer (2018), die im Kapitel „Politische Bildung“ genannt wurde. Ein Hintergrund für dieses Ergebnis ist wahrscheinlich, dass der Ausschluss von bestimmten Gruppen (hier sind es Jugendliche aufgrund ihres Alters) dazu führt, dass das politische Interesse durch neu zugängliche Möglichkeiten ausgedrückt/ersetzt wird. So ist der Unterschied an der Partizipation zwischen Aktivismus der cause-oriented oder citizen-oriented ist, erklärbar. Moeller und de Vreese (2013) weisen außerdem darauf hin, dass bei jungen Erwachsenen mehr Engagement in Bezug auf Citizen-Themen vorliegt, je weiter die Demokratie, in der sie leben, fortgeschritten ist.

Der Vollständigkeit halber gilt es hier einen weiteren Effekt zu nennen, der Altersunterschiede im politischen Verhalten bedingt: Es ist der Bezug zur historischen Ära. (ebda.)

Aufgrund dieser besprochenen Ausweitung des Politikbegriffs sind traditionelle Perspektiven auf Citizenship wahrscheinlich zu eng gefasst, um zu erkennen, was Politik heutzutage für (junge) Menschen bedeutet. Zudem gilt, dass PolitikerInnen auf diese neuen Formen der Politisierung des Alltags reagieren sollten, um eine entsprechende, angepasste Repräsentation der Bevölkerung zu garantieren.

## Die Rolle der Medien

Medien sind ein Element, das bei der Politisierung des Alltags nicht vernachlässigt werden darf: Sie sind Informationsträger und Meinungsmacher. Im folgenden Kapitel wird daher die Trias von Medien – Politik – Jugendlichen behandelt. Da Soziale Medien eine große Rolle im Alltag von Jugendlichen spielen, werden sie am Ende des Kapitels besonders hervorgehoben. In einem Unterpunkt werden der Vollständigkeit halber noch Informationen zu Medienkritik beziehungsweise Medienreflexion bei Jugendlichen gegeben.

Für eine funktionierende Demokratie, werden BürgerInnen benötigt, die ein entsprechendes Maß an Information besitzen und das politische Leben aktiv mitgestalten wollen. Um dies zu garantieren, leisten die Massenmedien oder auch Informationsmedien, in Österreich der ORF durch seinen klaren Programmauftrag als auch das Zeitungswesen, Aufklärungsarbeit in Bezug auf politische Themen. Gerade bei Erstwählern kommt es durch die zunehmende Fragmentierung bei der Mediennutzung zum Problem, dass unterschiedlichste Informationsstände vorhanden sind, was Auswirkungen auf den politischen Diskurs und das politische Lernen hat. Diese Bandbreite geht von informierten Jugendlichen über eine starke Selektion der Informationen (speziell ausgewählten Interessen), bis zum Vermeiden vom Kontakt mit politischen Informationen. (Moeller, Kühne, & de Vreese, 2018) Um mithilfe von Mediennutzung Politik zu lernen, durchlaufen junge Menschen einen Prozess, der sich auf sich selbst bezieht: Neue Informationen müssen auf der Grundlage von altem Wissen in einen Kontext gesetzt werden, in dem sie Sinn machen. Das heißt, zum Verständnis von neuen Informationen müssen zuerst alte konsumiert worden sein. (Moeller & de Vreese, 2015) Wenn jedoch schon Informationen zu einem Thema vorliegen und diese für den/die RezipientIn als nicht relevant erscheinen, kann es auch sein, dass solche Aspekte aus dem Interessensgebiet aussortiert und daher nicht mehr konsumiert werden. (ebda.) So ist bestehendes Wissen gleichzeitig eine gute Basis, aber auch eine Einschränkung, da es ermöglicht, Informationen aufgrund ihrer Wichtigkeit zu bewerten.

Anhand dieser Ausgangssituation stellen sich Moeller und de Vreese (2015) für das politische Lernen eine aufwärtsgerichtete Spirale vor, in welche BürgerInnen von beiden Seiten einsteigen können. Am oberen Ende beginnt das Lernen mithilfe von vorhandenem politischem Wissen, am unteren mit der Absicht, sich selbst politisch zu informieren. Die AutorInnen weisen jedoch darauf hin, dass für einen Start in das politische Leben der Zugang von der oberen Seite wesentlich schneller Ergebnisse für junge Erwachsene bringt, da – wie oben erklärt – erst ein Basisverständnis vorliegen muss, um Nachrichten richtig zu verstehen und daraus lernen zu können.

Gerade in Bezug auf die Forschungsfrage dieser Arbeit stellt dies einen Interessanten Aspekt dar. Es sich die Frage, ob das Spielen eines Newsgames die nötigen Basisinformationen für zukünftige Auseinandersetzungen mit dem dargestellten politischen Thema bietet oder, ob so ein Spiel zu viele Informationen voraussetzt, sodass der politische Spielinhalt zu komplex ist und eventuell eher Resignation als Neugier bei den SpielerInnen bewirkt.

Jay Rosen stellt einen Zusammenhang zwischen neuen journalistischen Möglichkeiten und der Partizipation im Sinne des Citizenkonzepts her: Jugendliche sind beim Übertritt in eine neue Phase des Lebenszyklus angehalten, sich mit Politischem auseinanderzusetzen sowie sich Gedanken um die eigene Haltung zu machen. Dies insbesondere, wenn eine Wahl ansteht. Rosen beschreibt diese Zeitspanne als „positioning effect“. (Rosen, 1997, S. 20) Im Weiteren kritisiert er die Rolle der Medien: „If journalists were regularly positioning us as citizens – finding hundreds of ways to do so – the news might be a more inviting place for people to join in the drama of democracy. It might lead people into public life, instead of repelling them from it.“ (ebda.) Mit dieser Aussage schiebt Rosen die Hauptverantwortung für politische Weiterbildung und in deren Folge die Teilnahme am politischen Alltag den Medien zu. Die Kritik, Medien könnten journalistische Formate besser und mehr zur Informationsverbreitung nutzen, scheint auch heute noch gerechtfertigt. Dennoch ist es fraglich, ob nach der Einführung des Internets und der damit einhergehenden Flut an öffentlich zugänglichen Informationen der Bevölkerung nicht mehr Eigeninteresse an der politischen Weiterbildung zugetraut/empfohlen werden sollte.

Wenn Personen sich jedoch nicht mit dem politischen Alltag oder mit politischem Wissen auseinandersetzen, sorgt das nach Putnam (2000) für einen steigenden Zynismus und damit einhergehend, weniger bürgerlichem Engagement. Einen weiteren negativen Effekt stellt der Autor im vermehrten Konsum von Unterhaltungsmedien fest, der einen Vertrauensverlust in Bezug auf die Politik fördert.

Dieses Ergebnis bezieht sich aber nicht auf den Konsum von (politischen) Informationsmedien. Hier ist das Gegenteil der Fall. Moeller, Kühne und de Vreese bestätigen mit ihrer Studie (2018), dass der Konsum von (politisch orientierten) Onlinemedien bei Jugendlichen dazu führt, dass mehr Jugendliche an ihrer ersten Wahl teilnehmen. Das Fehlen jugendrelevanter Themen auf der politischen Agenda, sahen die Forscher in der Studie als möglichen Einfluss auf die Entscheidung der Jugendlichen, die nicht von ihrem Wahlrecht Gebrauch machten. Diese Ergebnisse beziehen sich jedoch nur auf Onlinemedien, bei Offlinemedien konnte der Effekt nicht festgestellt werden.

Medieneffekte werden in jenen Phasen des Lebenszyklus stärker, die nach der Jugend kommen. Im Diskurs über Medieneffekte und die darauf folgende Partizipation an Politischem stellen sich Moeller und de Vreese (2013) zwei mögliche Szenarien vor: Entweder ist die Mediennutzung in ihrer Gesamtheit ausschlaggebend für die Effekte (anstelle der Frequenz, die in der Jugend am höchsten ist) oder Informationen aus den Medien werden wichtiger, sobald Personen sich nicht mehr in einem Schulkontext beziehungsweise Elternhaus befinden, die einem bei der Sozialisierung bestimmte Parameter vorgeben. Diese Ergebnisse machen deutlich, dass neue Konzepte benötigt werden, um Jugendliche für Politik zu interessieren.

### **Onlinemedien – Ein Fokus auf Social Media**

Junge MedienkonsumentInnen bewegen sich vermehrt auf Onlinemedien, anstatt die traditionellen Medienformate zu nutzen. Dies hat zur Folge, dass sich auch ihr Diskurs auf diese Ebene, das heißt auf Foren und Social-Media-Plattformen, verlegt. Onlinemedien bieten sich dafür an, genau diejenigen Informationen zu konsumieren, die einen interessieren, anderes wird in diesem Kontext schnell überflogen. Wenn ein Thema jedoch als interessant eingeschätzt wird, dann ist es umso

wahrscheinlicher, dass die Information dazu auch genau gelesen wird. Ein weiterer Faktor in Bezug auf Onlinemedien ist, dass sie auf den persönlichen digitalen Geräten konsumiert werden. In Bezug auf Jugendliche bedeutet das, dass diejenigen mit eigenen Geräten News eher online konsumieren und vom damit einhergehenden politischen Interesse profitieren (wie im Kapitel „Die Rolle der Medien“ beschrieben wurde). (Moeller, Kühne, & de Vreese, 2018)

Da Social Media als gutes Mittel angesehen werden, um mit Politik in Kontakt zu kommen, wird im Folgenden ein genauer Blick auf die Artikel von de Zúñiga und Diehl gelegt, deren Forschung sich auf Social Media und moderne Demokratien fokussiert. Die Grundlage für ihre News finds me-Theorie ist, dass Informationen nicht mehr aktiv gesucht werden. Die RezipientInnen verlassen sich darauf, dass sie mit den wichtigen Nachrichten dank der Nutzung sozialer Medien in Kontakt kommen werden.

Social Media gelten als Öffentlichkeit, in der ein Diskurs möglich ist. Durch die Fragmentierung von Themen, die in Social Media stattfindet, entsteht in der Wissenschaft der Streitpunkt, ob die Sozialen Medien wirklich eine Art der Öffentlichkeit darstellen. Schließlich besprechen User nur einen kleinen Teil der (politischen) Agenda. (de Zúñiga & Diehl, 2018) Dies deckt sich auch mit der These im Kapitel „Politische Bildung“, dass Jugendliche einen unterschiedlichen Wissensstand in Bezug auf Themen haben, weswegen der Zugang zur politischen Bildung schwerfällt.

Zudem steht die Frage zum Diskurs, ob in Sozialen Medien ein Konsens in Zusammenhang mit den besprochenen Themen angestrebt wird. Dies ist gerade mit dem Bezug zur Demokratie ein wichtiges Kriterium, da hier durch positiv gelebte Streitkultur ein – im Idealfall – für alle passendes Ergebnis erzielt wird. Den Autoren zufolge wird das Gespräch auf Social Media Plattformen nämlich von politischen Akteuren bestimmt. Somit stellt der Austausch auf diesen Plattformen keinen echten Diskurs mit der Bevölkerung dar. (ebda.) Diese wird in eine passive Rolle gedrängt, wodurch das Konzept von Citizenship nicht gefördert wird. Es stellt sich demnach die Frage, ob der übermäßige Konsum von Social Media bei Jugendlichen, einen negativen Einfluss auf ihre Partizipation am politischen Prozess hat.

De Zúñiga und Diehl sehen jedoch auch einen möglichen positiven Einfluss von Social Media, die eine hybride Form aus Privatem und Öffentlichkeit darstellen. Somit bieten sie sich als eine Lernumgebung für Citizenship an, in der Personen einen politischen Diskurs führen können und sich auch aktiv an Politik beteiligen können: „By exchanging ideas, talking about politics, simply expressing their opinions about political issues and public affairs, or by exposing themselves to political information via the media, people may be encouraged to take political action, which moves the public space closer to the public sphere. Finally, engagement with media, as well as other individuals, may help citizens [...] reach common political ground, or possibly form some consensus on key political matters.” (ebda., S. 3155)

### **Medienpädagogik und Medienkompetenz**

Medienpädagogik und Medienkompetenz stellen nicht nur aufgrund der zunehmenden Beschäftigung mit Medien einen beachtenswerten Aspekt dar, sondern gerade auch in Bezug auf ihren Einsatz im Unterricht. Diverse Formate bilden neue Perspektiven auf Themen, die es den SchülerInnen möglich machen, Inhalte zu verstehen. Daher gibt dieses Kapitel einen kurzen Überblick auf die grundlegenden Ziele von Medienpädagogik beziehungsweise Medienkompetenz und deren Anwendung.

Aufenager definiert Medienkompetenz, wie folgt: „[...] sie dürfte damit über grundlegende Fähigkeiten bestimmbar sein, [sich] in einer durch Medien geprägten Welt sich [sic.] zurechtzufinden und zu handeln.“ (Aufenanger, 1997, S. 3) Der Autor weist darauf hin, dass traditionelle Fähigkeiten wie Lesen und Schreiben für Medienkompetenz ebenso wichtig sind wie neuere Faktoren, da sie der Schlüssel sind, um Symbole und Codes zu verstehen. Medienkompetenz muss seiner Meinung nach dem Alter entsprechend differenziert werden, da gewisse Fähigkeiten erst später ausgebildet werden können.

Medienkompetenz nach Baacke bezieht sich vor allem auf den Lerneffekt und die Reflexion von Medien, Informationen und Unterhaltung. (Baacke, 1999)

Schorb definiert Medienkompetenz (und damit auch die Medienbildung, die nach seiner Sichtweise eine Subkategorie der Kompetenz ausmacht) wie folgt: „Medienkompetent ist ein Mensch, der mit den Medien kritisch, genussvoll und reflexiv umzugehen weiß. Er kann sie nach eigenen inhaltlichen und ästhetischen Vorstellungen gestalten, in sozialer Verantwortung sowie in kreativem und kollektivem Handeln und somit an der gesellschaftlichen Kommunikation partizipieren.“ (Schorb, 2009, S. 7) Er sieht Medienkompetenz (und damit auch Medienbildung) als „wesentliche[n] Voraussetzung für Persönlichkeitsbildung“. (ebda., S. 9)

Diese Definition wird auch durch Aufenager (1997) bestätigt, der erklärt, dass sich der Einfluss von Schule und Eltern mit zunehmendem Lebensalter verringert. Zudem kann sie auch nicht auf den Schulunterricht beschränkt werden, weil hier nicht alle Aspekte der Mediennutzung durchgespielt werden können. Medien haben hingegen mehr Chancen, auf die jungen Erwachsenen zu wirken. Dies insbesondere, weil sich auch die Anwendungsfelder von Medien ausgeweitet haben. Sie sind Bezugspunkt bei der Identitätsbildung und leiten durch den Alltag, sie laden dazu ein, sie aktiv mitzugestalten, was eine kritische Beschäftigung mit den Medien erfordert. (Baacke, 1999) Somit besteht nicht nur ein Appell an (neue) journalistische Formate, sich an die Qualitätskriterien des Journalismus zu halten, sondern auch einer an die RezipientInnen, sich entsprechend auszubilden, sich für die Anforderung der (neuen) Medien zu rüsten.

Zu Aufenagers Verständnis von Medienkompetenz gehört die „kognitive Dimension“ (das Wissen, Verstehen und Analysieren), die „moralische Dimension“ (der ethische Aspekte), die soziale Dimension (der Raum, für die Ausführung), die „affektive Dimension“ (ein angemessener Umgang mit dem Aspekt der Unterhaltung), die „ästhetische Dimension“ und die „Handlungsdimension“ (Medien mitgestalten). (Aufenager, 1997, S. 5f) So stellt er sich Medienkompetenz im Zusammenhang mit Pädagogik als Mittel „zur Selbstbestimmung, zur Mitbestimmung und zur Solidarität“ vor. (ebda., S. 6)

Baacke hingegen unterteilt Medienkompetenz in vier Dimensionen. Dazu gehören die Medienkritik, die die Grundlage für die weitere Mediennutzung ist. Sie besteht aus einer Prozessanalyse und aus der Reflexion, die sich auf das eigene Handeln auswirkt und schließlich aus der ethischen

Betrachtung, die über soziale/moralische Vertretbarkeit reflektiert. Ebenso wichtig ist die Medienkunde, die sowohl einen Wissens- als auch einen Anwendungsaspekt (die „instrumentell-qualifikatorische“ Seite (Baacke, 1999, S. 4)) beinhaltet. Der dritte Punkt ist die Mediennutzung, die sich sowohl auf die Rezeption als auch auf das interaktive Element von Medien bezieht. Zuletzt spricht Baacke von der Mediengestaltung, die sowohl kreativ als auch innovativ erfolgen soll. (ebda.) Die Definitionen beider Autoren sind trotz unterschiedlicher Formulierungen inhaltlich deckungsgleich und schaffen so ein gutes Verständnis für die Voraussetzungen von SchülerInnen, die sich nach ihrem Schuldasein und dem dort erworbenen Verständnis – gerade in Bezug auf die eigene politische Weiterbildung – auf ihre Medienkompetenz verlassen können müssen. Denn: „Mediennutzung ist die Fähigkeit, aktiv, ziel- bzw. zweckgerichtet Medien auszuwählen und einzusetzen.“ (Schorb, 2009, S. 6)

Im Rahmen der Medienbildung in der Schule lernen SchülerInnen nicht nur Medienkompetenz und die Möglichkeiten der Mediennutzung, die mit den unterschiedlichsten Formaten einhergehen, sondern sie lernen auch deren Risiken kennen. Süss, Lampert und Wijnen (2010) beschreiben hierzu fünf Sichtweisen auf Medienpädagogik, die im Folgenden mit Newsgames in Verbindung gebracht werden.

Die erste zu untersuchende Perspektive bezieht sich auf bewahrpädagogische Konzepte, die Aspekte des Jugendschutzes in sich vereinen. (ebda.) Ein Game im Unterricht vorzustellen, geht einen Schritt weiter als das alleinige Nutzen von medialen Lernhilfen im Allgemeinen. Dem Spielen von Online-Spielen haftet oft eine negative Konnotation an, was sich zwar meistens auf spezifische Spiele zurückführen ließe, in der Regel besteht jedoch die Tendenz zur Verallgemeinerung, der Blick auf die positiven Effekte einzelner Games wird vernachlässigt.

Die AutorInnen führen zudem reparierpädagogische Konzepte an, die auf den Schutz vor negativen Langzeitfolgen ausgelegt sind. (ebda.) In diesem Zusammenhang wäre es möglich und wünschenswert, dass über im Unterricht eingesetzte Newsgames gesprochen wird und somit auch eine emotionale/inhaltliche Verarbeitung des Spiels stattfinden kann. Die Umsetzung dieses

Konzepts birgt also nicht nur eine Chance zum Verarbeiten von Medieninhalten, sondern auch einen Lerneffekt durch die weitere Beschäftigung mit online konsumierten Inhalten.

Im Weiteren beziehen sich die AutorInnen auf sogenannte aufklärende Konzepte, die mithilfe von vermitteltem Hintergrundwissen der Wirkung von Medien entgegenhalten wollen. (ebda.) In Bezug auf Games wäre die Vorstellung von spezifischen Internetseiten im Unterricht ein möglicher Ansatz, die SchülerInnen auf sozial/gesellschaftlich wertvolle Spiele aufmerksam zu machen. Allerdings ist es auch notwendig, die Aussagen, die Darstellung und die Storyline der vorgeschlagenen Spiele im Vorhinein mit den SchülerInnen kritisch zu betrachten.

Die AutorInnen legen den Fokus auch auf alltagsorientierte, reflexive Konzepte, die durch Nachdenken ein Bewusstsein über den persönlichen Umgang mit Medien schaffen. Sie schlagen hier zum Beispiel die Einführung eines Medientagebuchs vor. (ebda.) Im Zusammenhang mit dem Spielen eines Newsgames könnte hier jedoch zusätzliches Lernmaterial angeboten werden, das sich vertiefend mit den gespielten Konzepten beschäftigt und weitere Perspektiven aufzeigt. Eine Alternative zum Medientagebuch wäre es, einen reflektiven Text über das behandelte Thema als Schulaufgabe zu verfassen.

Zuletzt folgen handlungsorientierte, partizipatorische Konzepte, die Medienwissen durch aktive (und passive) Partizipation fördern. (ebda.) Dieser Konzeptpunkt ist in Bezug auf Newsgames für viele Schulformen zu weit gefasst. Es wird in der Unterrichtszeit nicht möglich sein, dass die SchülerInnen selbst ein Spiel entwickeln oder gar programmieren. Ein Zugang zu diesem Punkt wäre jedoch auch, dass die SchülerInnen sich in anderer Form mit dem Gespielten auseinandersetzen: visuell, textlich oder im Diskurs.

In der Unterrichtsrealität wird sichtbar, dass die verschiedenen Konzepte ineinandergreifen können. Im besten Fall wird auf diese Art ein neues Medium bei den SchülerInnen etabliert, das eine weitere Lernhilfe darstellt. Die Auseinandersetzung mit dem Medium anhand der oben beschriebenen Konzepte sorgt außerdem dafür, dass die SchülerInnen die Kompetenz zum reflektierten Umgang mit dem Medium erlangen.

Damit die Medienkompetenz bestmöglich gefördert wird, bezieht sich Medienpädagogik heute im Allgemeinen auf alle bereits genannten Konzepte und versucht diese miteinander zu vereinen. Die AutorInnen stellen in Bezug auf Mediennutzung im Schulkontext den Vergleich mit einer Welle an: Der Weg führt von anfänglicher Abwehr über den eifrigen Einsatz hin zur Ernüchterung. (ebda.) Diese Sichtweise ist mit Sicherheit nicht nur auf den Schulkontext begrenzt, sondern zeigt viel wahrscheinlicher eine typische Kurve beim Lernen und Anwenden von Medien, die sich auch auf die einzelnen SchülerInnen übertragen ließe. Diese These macht deutlich, dass Lehrkonzepte und Medien sich im ständigen Wandel befinden, damit gerade Jugendliche ihre Neugierde und ihr Interesse bewahren können.

### **Newsgames**

Menschen sind jeden Tag medialen Eindrücken ausgesetzt. Das macht es schwieriger zu differenzieren, was wichtig und es daher wert ist, weiterzuverfolgen. Die Grundannahme für Newsgames ist, dass Menschen besser verstehen, was in der Welt vorgeht, wenn sie es selbst erleben. Plewe und Fürsich (2018) sehen Newsgames deshalb auch in einer Welt, die Reizaufnahme durch Quantität erschwert, als eine Möglichkeit, RezipientInnen an Journalismus interessiert und durch ihn informiert zu halten.

Das bedeutet, wer den Fokus zum Beispiel ausschließlich auf den Input von Zeitungen legt, kann zwar meist davon ausgehen, dass die Grundinformationen (wer, was, wann, wo, wieso...) in befriedigendem Maß geklärt sind, allerdings kann eine Zeitung nicht alle Perspektiven beleuchten. Wichtige Kontextinformationen oder Emotionen werden oft nicht transportiert. Newsgames stellen einen Versuch dar, dieses Problem zu lockern, da anhand einer Storyline gespielt wird. SpielerInnen werden AkteurInnen in einer spezifischen Situation. So erfahren sie Szenen ‚am eigenen Leib‘ und treffen – im Rahmen des Spiels – weitreichende Entscheidungen mittels Kontextinformation und emotionalen Eindrücken. So entsteht ein Bild über eine Thematik, das näher an der Realität liegt. Durch die Interaktivität der Spiele und den Wunsch nach einem Ende, das die SpielerInnen zufrieden stellt, bilden diese eine emotionale Bindung zum Thema. So bleiben die NutzerInnen des Spiels

interessiert. (ebda.) Es muss jedoch immer mitgedacht werden, dass das Auseinandersetzen mit einem Newsgame – im Unterricht – von unvorhersehbaren Faktoren abhängig ist: „Different people will find different activities engaging to different degrees at different times.“ (Whitton, 2010, S. 44) Natürlich gilt auch hier, wie bei jedem Medium, dass Newsgames von unterschiedlicher Qualität und Wirkung sind und daher für KonsumentInnen ebenso Lücken aufweisen können. Zudem gilt auch hier, dass es kaum möglich ist, alle Kontextinformationen entsprechend zu beleuchten. Ein Newsgame ist daher am besten als zusätzliche Perspektive auf ein Thema anzuwenden.

### **Newsgames – Die Grundlagen**

Für diese Definition wird auf den Artikel von Plewe und Fürsich (2018) Bezug genommen. Den Autoren nach erfüllt ein Newsgame im Wesentlichen vier Annahmen:

- „Created in response to actual events“ (ebda., S. 2472) Dies trifft zum Beispiel auf Spiele zu, die auf eine Grippewelle aufmerksam machen wollen. Es werden Informationen darüber, wie man sich schützen kann oder wie sich die Grippe verbreitet, vermittelt. Das Spiel, das ich für den empirischen Teil dieser Masterarbeit ausgewählt habe, entspricht ebenso dieser Grundannahme. Das Thema Fake News, das darin behandelt wird, wird mit der Rolle des Internets bei der Informationsverbreitung immer wichtiger und stellt somit auch ein bedeutsames Thema für Journalisten und Politiker dar.
- „Easy to access“ (ebda.) Hier geht es darum, dass die Spiele ein möglichst großes Publikum erreichen. Dafür muss die Spielbedienung einfach handzuhaben sein. Ein Spiel, das komplex ist, kommt nicht beim Publikum an, da die Lernkurve zu hoch ist, um (anfängliches) Interesse zu halten. Verständlichkeit ist daher eine Schlüsselkomponente für den Erfolg eines Newsgames.
- „Persuasive intention“ (ebda.) Ein Newsgame transportiert zwei grundlegende Arten der Information: Kontext und Meinung. Da die Storyline des Spiels in ein bestimmtes Szenario eingebettet ist, bekommen SpielerInnen Kontextinformationen. Diese, wie die auf die

Storyline zugeschnittenen Informationen, sind jedoch von der jeweiligen Perspektive der ProgrammiererInnen und Game DesignerInnen beeinflusst. Das heißt, dass hier genauso wie im traditionellen Journalismus Game DesignerInnen den SpielerInnen Meinungen vorgeben. Somit sollte sich das Publikum – wie im Umgang mit anderen Medien – um ein breiteres Spektrum an Sichtweisen bemühen, um sich selbst eine informierte Meinung zu bilden, statt sich nur auf die Aussagen eines bestimmten Newsgames zu verlassen.

- „Supplementary to traditional news“ (ebda.) In Verbindung mit dem vorhergehenden Punkt bedeutet das, dass Newsgames nicht die einzige Informationsquelle sein, sondern als Zusatz zu traditionellen Medien angesehen werden sollten. Somit stellt ein solches Game eine Bereicherung für UserInnen dar, das Verständnis in Zusammenhang mit einem Sachthema wird gefördert. Deshalb ist media literacy ein wichtiger Ausgangspunkt, um den eigenen Informationskonsum diesem Faktor entsprechend zu steuern.

Innerhalb eines weiteren Definitionsversuchs dazu, was genau ein ‚Game‘ ist, erstellt Whitton (2010) zehn Charakteristika, die ein solches Spiel definieren können. ‚Können‘ deswegen, weil es viele verschiedene Formen von Spielen gibt, die vom Fußballspiel bis zum Computerspiel gehen. Elemente, die der Autorin nach ein Spiel ausmachen, sind: Wettkampf, Herausforderung, Entdecken (eines simulierten Umfeldes), Fantasie, Ziele, Interaktion, Ergebnisse (die auf dem Weg zum Ziel erfolgen), Menschen, Regeln und Sicherheit (es kommen keine Konsequenzen nach dem Spielen auf). Für Newsgames bedeutet dies, dass die entsprechenden Kategorien beim Spielentwickeln für das journalistische Umfeld adaptiert werden müssen.

Unter Berücksichtigung der Einschränkungen von Plewe und Fürsich (2018) sowie von Whitton (2010) kristallisieren sich für Newsgames mehrere mögliche Formate heraus. Die wohl bekanntesten Formen sind das Kreuzworträtsel oder ein Quiz, in dem über die (tages-)aktuelle Berichterstattung reflektiert wird. Ein weiteres Format, das schließlich ein ganz neues Feld an Möglichkeiten eröffnet, ist die Simulation.

In Bezug auf Simulationen besteht unter WissenschaftlerInnen Einigkeit. Sturm schreibt in seinem Buch über „Digitales Storytelling“: „[Es][...] ist nach wie vor eine gute, dramaturgisch klug erzählte Geschichte die beste Grundlage für die nachhaltige Vermittlung von Informationen.“ (Sturm, 2013, S. 76) Seiner Meinung nach bleibt es beim Spielen von Newsgames für die SpielerInnen nicht bei einer Nacherzählung von bereits Geschehenem. Denn sie können Informationen bis zu einem gewissen Grad spielerisch selbst erleben und damit interaktiven Nachrichtenkonsum erfahren. Durch eine Simulation lässt sich so Kontextwissen über eine Situation vermitteln. (ebda.)

Bogost, Ferrari und Schweizer (2010) beschreiben Newsgames vordergründig als Instrument zur Meinungsvermittlung. Allerdings sehen auch sie die Chance von Newsgames in der Darstellung des Kontextes. Beim Spiel geht es letztendlich nicht um eine genaue Beschreibung einer Handlung oder Dynamik, sondern um das dahinterstehende System: „It’s a paradigm shift, to be sure. Those who create newsgames don’t ‚get the story‘, they ‚get the system‘ instead.“ (ebda., S. 179)

Der Hinweis auf den Paradigmenwechsel in der Nachrichtenvermittlung vernachlässigt den Gedanken, dass der Nachrichtenkonsum bezüglich Meinungsvielfalt und Quellen ausgewogen sein sollte und daher das Spielen von Newsgames allein nicht ausreicht: So wie Detailwissen kein vollständiges Bild zeichnet, kann auch reines Kontextwissen keinen holistischen Blick auf ein Thema geben. Allerdings weisen die Autoren durch das Zitat oben auch darauf hin, dass sich die journalistischen Formen ändern (müssen), um auch neue Generationen von InformationsempfängerInnen, zeitkonform und an die veränderten Medien angepasst, zu erreichen.

### **Newsgames mit Wirkung**

Newsgames und in weiterer Konsequenz die ganze Palette an Serious Games, das ist eine Überkategorie der Newsgames, die nicht speziell auf Nachrichtenseiten fokussiert sind, ansonsten aber den Kriterien nach Plewe und Fürsich (2018) entsprechen, haben einen informierenden Charakter. Sie können deshalb als eine Art Lernhilfe eingesetzt werden. Im Artikel von Ohannesian, Yaghobian, Verger und Vanhams (2016) besprechen die AutorInnen, dass es bei der Programmierung beziehungsweise beim Design einer Storyline einiges zu beachten gibt. Damit die Spiele einen Effekt

auf das Langzeitgedächtnis haben, ist ein Bezug zu videospiegel-basierten Lerntheorien von Nutzen. So können Videospiele den Lernprozess fördern und Limitierungen entgegenwirken, indem sie den Zugang zu Informationen erleichtern/erweitern.

Dies bestätigen auch Plewe und Fürsich (2018), die erklären, dass die Spiele einem Schema folgen: Stellen, die schwer zu bewältigen sind, fordern eine Reflexion der Situation und können dadurch zu Bezugspunkten werden, an denen die SpielerInnen am meisten über die gespielte Situation lernen. Allerdings weisen die AutorInnen auch darauf hin, dass Newsgames dazu tendieren, den Kontext zu vereinfachen und daher nicht alle Seiten zu beleuchten. Dadurch kommt es zu einer binären Betrachtung der Welt, die der eigentlichen Komplexität nicht gerecht wird.

Für Bogost, Ferrari und Schweizer ist das Potential von Newsgames hiermit jedoch noch nicht ausgeschöpft: „It is a practice in which research combines with a devotion to the public interest, producing materials that help citizens make choices about their private lives and their communities.“ (Bogost, Ferrari, & Schweizer, 2010, S. 180)

So sind Newsgames nicht nur Informationslieferanten. Durch die darin vermittelte Meinung bekommen ‚Citizens‘ die Möglichkeit, sich eine Meinung zu bilden und in Bezug auf diese zu handeln. Allerdings wird in diesem Fall nicht berücksichtigt, dass nur durch ausgewogenen Nachrichtenkonsum eine reflektierte Meinung zu Themen gebildet werden kann, Newsgames also nur eine Komponente der rezipierten Nachrichten ausmachen sollten. Dies bestätigt auch Anderson (2012), die in Bezug zur Verwendung im Unterricht darauf hinweist, dass Computerspiele vor allem dann angewendet werden sollen, wenn eine weitere Perspektive auf ein Thema für das Verständnis von Vorteil ist. Durch das Spielen ist es für die SchülerInnen möglich, anhand des rezipierten Materials einen Diskurs aufzunehmen.

Whitton (2010) erklärt in Bezug auf die Anwendung von Games im Unterricht, dass grundsätzlich vier Ebenen mitbedacht werden müssen, bevor ein Spiel (erfolgreich) als Lehrmaterial herangezogen werden soll. Zuerst legt sie den Fokus auf die SchülerInnen, die sowohl Interesse als auch eine gewisse Medienkompetenz mitbringen müssen. Außerdem ist es notwendig, mögliche Limitationen zu ermitteln und entsprechend zu handeln (beispielsweise Zugangsprobleme, Behinderungen...). Im

nächsten Schritt kommt es auf die Organisation an, die sie mit dem Zeitpunkt, der Zugriffsmöglichkeit auf das Spiel, aber auch der Integration in den Lehrplan definiert. Durch die Berücksichtigung der Umwelt wird erfasst, ob die notwendige Technik sowie die räumlichen Gegebenheiten vorhanden sind. Im Punkt Technologie erläutert sie schließlich, wie wichtig ein System ist, das aktuell ist und von SchülerInnen und Lehrpersonen gleichermaßen gut bedient werden kann.

Ob ein Spiel Inhalte erfolgreich vermittelt hat oder ob es keinen Einfluss auf die Lernkurve der SchülerInnen hat, kann auf unterschiedliche Art und Weise getestet werden. Reguläre Unterrichtstools wie Präsentationen, Portfolios, Diskurse, das Schreiben eines Berichts oder das Erstellen von Postern sind beispielsweise Möglichkeiten zur Bewertung des Wissenszugewinns. (ebda.)

### **Anforderungen an Games im Journalismus**

Die Geschichte eines Newsgames wird anhand eines journalistischen Narrativs erzählt, sodass daraus journalistisches Material entsteht. Zusammenfassend, insbesondere in Bezug auf Simulationen, lassen sich Überlegungen zu Newsgames wie folgt mit journalistischen Werten in Bezug setzen: Der Schlüsselfaktor Objektivität lässt sich nicht immer nachweisen. Wie die zitierten Quellen bezeugen, erwerben SpielerInnen zwar ein breites Kontextwissen, allerdings nehmen sie gleichzeitig bei der Simulation auch spezifische Rollen ein, die einem Narrativ entsprechen. So wird Meinung immer als Nebenprodukt mittransportiert oder es wird sogar gezielt darauf hingearbeitet. Zudem ist es aufgrund der Storyline viel schwieriger, in einem Newsgame Objektivität zu wahren, als in traditionellen Medien. Eine Möglichkeit, Objektivität zu realisieren wäre garantiert, wenn SpielerInnen zwischen verschiedenen Erzählsträngen mit unterschiedlichen Meinungen aussuchen könnten. Allerdings wäre Objektivität in diesem Fall darauf reduziert, dass SpielerInnen die ‚eigene Wirklichkeit‘ im Spiel bestimmen und auf eine echte Objektivität verzichten. So eignen sich Newsgames weniger als Instrument zur objektiven Darstellung als zur Bildung einer eigenen Meinung.

Da Objektivität bei einem Newsgame also meist nicht gewährleistet ist, gilt es zu klären, wessen Ideologie sich im Game widerspiegelt. Dafür kommen in erster Linie Programmierer und Game Designer in Frage, aber auch die auftraggebenden Medienhäuser. So vermittelt ein Newsgame neben Meinungen immer auch entsprechende Werthaltungen. Es gilt daher für die NutzerInnen zu klären, ob es sich, anhand der Glaubwürdigkeit der Hersteller gemessen, um ein qualitativ hochwertiges, vertrauenswürdige Produkt handelt oder eben nicht.

Ein wichtiger Faktor, der gerade deshalb auch bei Newsgames berücksichtigt werden sollte, ist die Offenlegung der für das Game genutzten Informationsquellen. So wird trotz subjektivem Blick auf ein Thema zumindest deutlich, welche Basis die vermittelte Meinung hat. Deshalb wurde für die vorliegende Masterarbeit auch das Spiel („Fake It To Make It“) ausgewählt, das den SpielerInnen Hintergrundinformationen über die Entstehung sowie andere weiterführende Informationen anbietet.

Ob eine Komplexitätsreduktion durch Newsgames möglich ist, kann nicht pauschal beantwortet werden. Zum ersten haben unterschiedliche SpielerInnen einen jeweils anderen Bezug, unterschiedliches Wissen über die Bedienung von Spielen und die Konditionen der damit verbundenen Plattformen. Wo sich manche SpielerInnen leichttun, kann für andere schon die Verständnissgrenze erreicht sein. Ist ein Spiel also für einzelne schwer anzuwenden, ist für diese Personen auch keine Komplexitätsreduktion möglich. Es ist außerdem denkbar, dass ein weiterer Blickwinkel mehr Verwirrung stiften als lösen würde. Das Gegenteil kann jedoch ebenso erreicht werden: Dass SpielerInnen sich interaktiv mit einem Thema auseinandersetzen, kann zu einem Zuwachs von Wissen führen. Außerdem wird durch das Kontextwissen, das im Spiel aufgebaut und verstärkt wird, auch die Option geschaffen, Detailwissen mithilfe von Assoziationen zu verbinden und somit die Komplexität zu reduzieren (wie es im Punkt ‚Die Rolle der Medien‘ beschrieben wird).

### **Methode**

In diesem Kapitel folgt die Methodenbeschreibung und der Analyseplan. Danach wird das Sample dargestellt und die wichtigsten Konstrukte werden operationalisiert.

In der vorliegenden Arbeit wurde getestet, ob neue Stimuli (angepasst an neue Technologien und Trends) das Interesse von Jugendlichen für die politische Weiterbildung entfachen bzw. wie diese sich auf ihre Auseinandersetzung mit Politik im Allgemeinen auswirken.

Um diese Situation aufzeigen zu können, wurde folgende Forschungsfrage formuliert:

Welche Wirkung haben neue Konzepte/Instrumente des Journalismus im Politikunterricht auf das Interesse an politischer Weiterbildung bei Jugendlichen?

Von der Forschungsfrage ausgehend, wurden folgende drei Hypothesen abgeleitet:

H1: SchülerInnen entwickeln ein Interesse an der eigenen politischen Weiterbildung, wenn sie neue Inputmöglichkeiten entdecken.

H2: Die Auseinandersetzung mit neuen Medienformaten führt zu einem zunehmenden Interesse, solche Formate selbst zu nutzen.

H3: Die Auseinandersetzung mit neuen Medienformaten führt zu einem zunehmenden Interesse, solche Formate künftig aktiv zu suchen.

Die genannten Hypothesen gelten für unterschiedliche Stadien des Engagements und decken somit ein Spektrum an möglichen Ausgängen für das Experiment ab. Die Trennung findet nach Interesse, passiver Nutzung (wenn das Material zu einem getragen wird) und aktiver Nutzung (wenn man selbst aktiv nach Newsgames sucht) statt.

Ideal für diesen Test wäre eine Kohortenstudie gewesen, welche die SchülerInnen über einen längeren Zeitraum begleitet und die persönliche Entwicklung in Bezug auf die politische Bildung getrackt hätte. Allerdings wäre dies weit über den Rahmen einer Masterarbeit hinausgegangen. Aus

diesem Grund ist hier die Entscheidung für ein Experiment gefallen, durch welches die Situation ebenso zielgerichtet erforscht werden kann.

Dafür wurden sechs Schulklassen angefragt und ausgewählt, was einer Zahl von insgesamt 88 SchülerInnen/ProbandInnen entspricht. Dadurch war es möglich, in AHS, BHS und Fachschulen jeweils eine Experimental- und eine Kontrollgruppe zu prüfen. Bei den getesteten Schulklassen handelt es sich um das BORG Götzis (in Vorarlberg), die HLW Institut St. Josef (ebenfalls in Vorarlberg) und das BZB Buchs (in der Schweiz).

Da durch den Fokus auf Schulklassen der Faktor der Randomisierung nicht möglich ist, handelt es sich bei der Untersuchung um ein Quasiexperiment.

Die unabhängige Variable betrifft bei den Hypothesen das Anwenden von neuen Medienformaten beziehungsweise neuen Inputmöglichkeiten (wie es in H1 formuliert ist). Um einen Gruppenunterschied beobachten zu können, wurden Versuchspersonen der Experimentalgruppe mit dem Newgame „Fake It To Make It“ (Warner, 2020) manipuliert. Das Spiel wird im Unterkapitel „Treatment: Fake It To Make It“ genauer beschrieben. Kriterien zur Messung der unabhängigen Variable sind, ob die SchülerInnen das Format kennen oder nicht, inwiefern sie sich mit unpolitischen Formen des Formats beschäftigen und wie viel Kenntnis sie bezüglich der Nutzung haben. Diese Kontrollvariablen wurden meist mit nominalen Ausprägungen abgefragt.

Die abhängige Variable ist das Interesse. Da es sich um die wichtigste und gleichzeitig eine sehr komplexe Variable in diesem Experiment handelt, wird sie im folgenden Punkt operationalisiert. Um dem Problem der internen Validität vorzugreifen, ging der Studie ein Prätest (zwei Wochen vor dem Treatment) voraus. Ziel dieses Prätests war erstens, weitere abhängige Variablen zu ermitteln, welche eventuell zu Störfaktoren werden könnten, und zweitens das aktuelle Interesse an Politik/politischer Weiterbildung der Jugendlichen abzufragen. Zudem wurde der Lehrstoff, der während des Experiments unterrichtet wurde, überprüft, welcher sich jedoch in keinem Fall mit den Inhalten des Experiments überschneidet und auch keine aktuellen politischen Themen beinhaltet. Die AHS-Klassen beschäftigten sich mit Absolutismus und Revolution, die BHS-Klassen mit dem antiken

Griechenland und BS-Klassen hatten zu der Zeit weder Geschichtsunterricht noch politische Bildung als Unterrichtsfach.

Im Anschluss an das Treatment folgte ein Posttest (zwei Wochen später), welcher die Auswirkungen des Experiments ermittelte. Dieser wird im Analyseteil dieser Arbeit in Bezug auf die zuvor aufgenommenen abhängigen Variablen geprüft, da nur so die benötigten kausalen Interpretationen möglich sind.

Bei der Datenauswertung werden Korrelationstests zwischen den Prä- und Posttests vorgenommen. Zudem werden Steigerungen im politischen Interesse und die fallweise Zunahme an Wissen statistisch ausgewertet.

Zur Datenauswertung wird eine Regressionsanalyse in SPSS durchgeführt, die bei Prä- und Posttest jeweils die Auswirkung der unabhängigen Variable (zum Beispiel das Interesse zum Messzeitpunkt 1) auf die abhängige Variable testet (das Interesse zum Messzeitpunkt 2), um herauszufinden, ob ein positiver oder negativer Zusammenhang besteht. Die so eruierten Werte werden aufeinander bezogen, um eine eventuell vorhandene Entwicklung nachvollziehen zu können. Zusätzlich wird ermittelt, ob moderierende Variablen zu berücksichtigen sind.

Die erhobenen Daten werden außerdem in Bezug auf die Wissensklufthypothese getestet. Diese wird mithilfe von latenten Wachstumskurven analysiert, die sowohl die Differenz der Anfangssituation als auch die Entwicklung der davon abhängigen Kurvenwerte erklären.

Einige der gestellten Fragen wurden von den SchülerInnen in offener Form beantwortet. Gerade für künftige Forschungsansätze wird hier wichtiger Output erwartet. Die Antworten auf die offenen Fragen werden mit einer explorativen Inhaltsanalyse nach Mayring ausgewertet.

Ein wichtiger Faktor und damit Voraussetzung für das Experiment ist, dass durch den Einsatz des Newsgames im Schulunterricht ein dreifaches Einverständnis für die Teilnahme eingeholt werden musste: von den involvierten Versuchspersonen, der Lehrperson und der Schulleitung. Da die SchülerInnen alle älter als 14 Jahre sind, waren nicht ihre Eltern, sondern sie selbst für ihr Einverständnis verantwortlich.

## Sample

Es folgt die Beschreibung des Samples, das mit allgemeinen Informationen zum politischen Interesse und Medienkonsum der Jugendlichen zusammengeführt wird, um die Ausgangssituation der ProbandInnen nachvollziehbar zu machen. In einigen Fällen sind zudem erklärende Ergänzungen angefügt, die das Sample vor dem Hintergrund des Quasiexperiments beleuchten.

Das Sample besteht aus 72 Teilnehmerinnen und 17 Teilnehmern. Die hohe Frauenquote ist darauf zurückzuführen, dass die getestete BHS, eine Höhere Lehranstalt für wirtschaftliche Berufe, eine reine Mädchenschule ist und immerhin 28.4% des Samples ausmacht.

Die AHS-Gruppe, bei der einmal eine naturwissenschaftliche und einmal eine bildnerische Klasse getestet wurde, macht 38.6% des Samples aus.

Die BS mit kaufmännischem Zweig befindet sich in Buchs in der Schweiz und macht 33% des Samples aus.

Da grundsätzlich SchülerInnen der zehnten Jahrgangsstufe getestet wurden, sind die meisten der Versuchspersonen 15 (35 Personen) oder 16 (ebenfalls 35 Personen) Jahre alt. Da vor allem in den Berufsschulen (BS) auch ältere Personen am Unterricht der Jüngeren teilnehmen und sie ihre MitschülerInnen durch diese Teilnahme beeinflussen, wurden sie trotz des höheren Alters ebenfalls ins Sample miteinbezogen. Daher gehören zum Sample auch zehn Personen, die 17 Jahre alt sind, drei Personen die 18 Jahre alt sind, ebenfalls drei Personen, die 19 Jahre alt sind, eine Person, die 20 Jahre alt ist, und eine Person, die 25 Jahre alt ist. Gerade in Bezug auf die 25-jährige Person wurde getestet, ob sie auch außerhalb des Altersunterschieds einen Ausreißer im Sample darstellt. Dies ist nicht der Fall, weswegen sie miteinbezogen wurde.

Von diesen Personen wurden 47 der Kontrollgruppe zugeteilt und 41 der Treatmentgruppe, die das Newsgame gespielt hat. Diese Gruppen haben sich durch die vorgegebene Klasseneinteilung ergeben. Generell sind beziehungsweise waren nur 12 der 88 erfassten Personen Videospiele mit

dem erklärten Ziel, sich politisch weiterzubilden bekannt. Das von der Treatmentgruppe gespielte Spiel kannte nur eine einzige Person.

Alle SchülerInnen wurden gefragt, ob sie schon einmal an einer Wahl teilgenommen haben. Die BS, die in der Schweiz getestet wurde, stellt hier einen Sonderfall dar, denn das Wahlalter in der Schweiz liegt im Gegensatz zu 16 Jahren in Österreich bei 18 Jahren. ( Schweizerische Bundeskanzlei, 2020) Das ist ein Faktor, der erklärt, wieso erst 16 der befragten Personen (18.2%) schon an einer Wahl teilgenommen haben, obwohl die meisten Personen altersmäßig über dem gesetzlichen Wahlalter in Österreich liegen. Es gab im Fragebogen die Möglichkeit, Schweizer Parteien auszuwählen, allerdings wurden diese nie angekreuzt. Für die österreichischen SchülerInnen im Sample, die schon einmal wählen gegangen sind, sind die Grünen der Parteienfavorit (12.5%), eine Information, die wohl in Bezug zur aktuellen Klimasituation gesetzt werden kann. Eine Person gab an, die wirtschaftsliberalen NEOS (1.1%) gewählt zu haben und eine weitere die christlich-wirtschaftliche Partei ÖVP (1.1%). 15.9% gaben an, in ihrem Leben schon einmal politisch tätig gewesen zu sein. Es haben jedoch nur vier Personen (4.5%) schon einmal eine politische Veränderung erreicht. 72.7 % gaben an, dass ihre Eltern in irgendeiner Form politisch aktiv sind. Außerdem gaben 60.2 % an, mit ihren Eltern zu Hause über Politik zu sprechen.

Es erklärten 96.6%, Instagram im Alltag zu nutzen, 87.5 % verwenden Snapchat, 81.8 % bezeichnen sich als, YouTube-UserInnen und 13.6 % gaben an, die Plattform twitter zu nutzen.

Medien kommen meist zur Unterhaltung zum Einsatz (97.7 %), eine Beschäftigung, die vom Updaten oder passiven Konsumieren von Sozialen Medien gefolgt wird (87.5%). 73.9% gaben an, Medien zu Recherchezwecken zu nutzen, 38.6% verwenden sie, um Spiele zu spielen, 34.1% kreieren mithilfe der konsumierten Medien selbst neue Inhalte.

Nur 23 Personen (26.1%) geben an, Medien zur politischen Information zu nutzen. Bei der genaueren Nachfrage, welche Medien zur politischen Information verwendet werden, nennen jedoch 56 Personen (63.6%) das Smartphone als Informationsquelle, 37 den Fernseher (42%), 36 den Zugang zu

Informationen über den Laptop oder den PC (40.9%) und 19 Personen das Radio (21.6%). 22 Personen (25%) konsumieren zu diesem Zweck Zeitungen und sechs Personen (6.8%) lesen Fachbücher. Bezogen auf Social Media ziehen 32 Personen (36.4%) YouTube-Videos zur politischen Information heran und 24 Instagram-Beiträge (27.3%). Facebook wurde in keinem einzigen Fall zur politischen Information genutzt, obwohl 8.0% angaben, die Plattform zu verwenden.

Bei den politischen Themen, die die Schülerinnen interessieren, liegen Umweltthemen mit 54.5% an vorderster Stelle. Dies ist eine logische Konsequenz des allgemeinen Trends zur Aufklärung über das Klima, die Folgen von Umweltverschmutzung und des Wunsches nach einer lebenswerten Zukunft. (Kinder- & Jugendanwaltschaft Wien, 2020) 36.4% interessieren sich für weltpolitische Themen, für Innenpolitik interessieren sich hingegen nur 17%. 30.7% empfinden Gleichberechtigungspolitik als interessantes Thema, Sozialpolitik hingegen ist nur für 19.3% relevant und Asylpolitik für 12.5%. Wirtschaftsthemen (13.6%) und Arbeitsmarkt (10.2%) sind ebenfalls weit unten im Interesse angesiedelt. In Bezug auf das News Game, das die TeilnehmerInnen im Experiment spielen mussten, wurde die Frage gestellt, ob der Begriff Fake News bekannt und klar ist. Diese Frage wurde lediglich von zwei Personen mit „Nein“ beantwortet.

### **Operationalisierung: Interesse an politischer Weiterbildung**

Das Interesse an politischer Weiterbildung, wie es hier erfasst wird, ist ein Effekt, der in die Zukunft weist. Insofern ist es nur durch eine Entwicklung von Pre- zu Posttest beziehungsweise vom Treatment zum Posttest erfassbar (der Posttest stellt in diesem Zusammenhang den Blick in die Zukunft dar), ob hier ein signifikanter Effekt auftritt. Die Basis für die erwartete Entwicklung bildet ein generelles Interesse an politischer Bildung. Dieses wird mit einer fünfstufigen Skala mithilfe von mehreren Items gemessen. Gerade weil Interesse ein vielschichtiges Konstrukt ist, kommt statt einer Multi-Item-Analyse eine Single-Item-Analyse als sinnvolles, zielführendes Instrument zum Einsatz. So ist es möglich, ein detailliertes Bild vom Interesse der ProbandInnen darzustellen, das den unterschiedlichen Aspekten Rechnung trägt. Bei der Analyse und Interpretation muss deshalb ein

genauer Blick auf die Bewertung des jeweiligen Items im Kontext des hier operationalisierten Interesses stattfinden. Die Erhebung der Items zu verschiedenen Messzeitpunkten sowie der Vergleich der Ergebnisse für die einzelnen Items können als Indikatoren für die Reliabilität der Messung herangezogen werden, wodurch mögliche Messfehler sichtbar gemacht werden könnten, die beim Single-Item-Measurement als kritisch angesehen werden.

Im Folgenden werden die Indikatoren dargestellt:

- Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen.
- Ich interessiere mich für das politische System.
- Ich habe Interesse an politischen Themen.
- Ich unterhalte mich mit meinen Freunden/meiner Familie etc. über politische Themen.
- Ich suche selbst nach Informationen zu politischen Themen.

Gerade in Bezug auf die Veränderung des politischen Interesses während des Experiments wird ein Item abgeprüft, das „Ich habe neue politische Themen gefunden, die mich interessieren“ heißt. Außerdem wird gemessen, wie die TeilnehmerInnen ihr eigenes Interesse, sich politisch zu informieren einschätzen. Die zur Auswahl gestellten Antwortmöglichkeiten lauten: gering – mittelmäßig – Ich habe vor, mich mehr für Politik zu interessieren – hoch.

Im zweiten Schritt wird für politisches Interesse der Indikator politisches Wissen abgefragt. Dazu beantworten die TeilnehmerInnen die Frage: „Wie schätzt du dein Wissen über politische Themen ein?“ Diese kann mithilfe von vier Ausprägungen beantwortet werden: schlecht, bei manchen Themen bin ich halbwegs gut informiert, bei manchen Themen bin ich sehr gut informiert, sehr gut. Außerdem haben die ProbandInnen die Möglichkeit, aus einem vorgegebenen Set an politischen Themen auszuwählen, bei denen sie sich besonders gut auskennen beziehungsweise für die sie sich interessieren. Es ist auch möglich, kein Thema anzukreuzen und anzugeben, dass man sich nicht für politische Themen interessiert. Diese Variable wird auch über die Länge des Experiments gemessen, um eventuelle Unterschiede nach Ablauf des Experiments aufzuzeigen.

In Bezug auf das Experiment wird für die Treatmentgruppe erwartet, dass sie im Gegensatz zur Kontrollgruppe einen signifikanten Anstieg bei den hier erwähnten Interessensindikatoren vorweist. Zudem wird bei den TeilnehmerInnen eine Steigerung in Bezug auf ihr eigenes politisches Wissen angenommen, die auf das Treatment zurückzuführen ist.

Da es sich beim Treatment um ein News Game mit dem Thema „Fake News“ handelt, wird nach dem Anstieg der Interessensitems ein Rückgang des Vertrauens in Berichterstattung in Sozialen Medien erwartet, ebenso mehr Zurückhaltung bei der Nutzung von Sozialen Medien zu Informationszwecken. Auch diese beiden Items werden mit einer fünfstufigen Skala gemessen. Außerdem bedeutet Interesse in Bezug auf die Treatmentgruppe sich mit Neuem zu beschäftigen, eine Neugierde zu entwickeln und sich selbst dazu zu motivieren, neue Formate/Inhalte zu nutzen, obwohl diese hauptsächlich als Informationsquelle herangezogen werden und nur nebensächlich zur Unterhaltung dienen. Bei den Hypothesen werden unterschiedliche Ausmaße von Interesse berücksichtigt. Am Beginn (neues Interesse), steht die Neugierde. Das Interesse zur Nutzung (das zu einem Großteil passiv ist, da noch nicht selbst nach Input gesucht wird) und das Interesse zur aktiven Suche nach Input, wie er in der unabhängigen Variablen zur Manipulation verwendet wurde, sind in der Folge vorhanden. Die abhängige Variable wird durch Skalen messbar gemacht, auf welchen die Testpersonen Angaben zu den unterschiedlichen Ausmaßen machen können. Es handelt sich um Skalen mit den Themen „Neugierde“, „künftige Nutzungswahrscheinlichkeit (aktiv/passiv)“ und „Interesse“. Diese Items wurden jedoch nur für die Treatmentgruppe gemessen und lassen folglich zwar Korrelationen zu, lassen jedoch auf keine kausalen Antworten schließen.

### **Operationalisierung: Auseinandersetzung mit neuen Medienformaten**

Die Auseinandersetzung mit neuen Medienformaten wird in Bezug auf die Kausalhypothese durch das Spielen oder Nichtspielen des Games geprüft. Aus diesem Grund erfolgte die Einteilung in Treatment- und Kontrollgruppe.

Für die Hypothesen, die nur für die Treatmentgruppe gelten, wird das Item jedoch differenzierter dargestellt. Die Einschränkung auf die Treatmentgruppe wird in diesem Fall vorgenommen, weil nur sie zeigen kann, inwieweit die Auseinandersetzung mit dem Game Auswirkungen auf die SchülerInnen hat beziehungsweise wie diese das Spielen empfunden haben. Zu diesem Zweck wurden zwei Fragenbatterien mit fünfstufigen Likert-Skalen entworfen.

Die erste Fragenbatterie bezieht sich auf Einschätzungen zum Spiel:

- Das Game war informativ.
- Ich habe etwas Neues über Fake News gelernt.
- Das Game hat mein Interesse für das Thema Fake News geweckt.
- Das Thema Fake News wird durch das Game verständlich.

Hier geht es darum herauszufinden, ob das Spielen als eine gute oder schlechte Erfahrung gewertet wird und ob die SchülerInnen aufgrund des Spielens neue Eindrücke über Fake News gesammelt und tatsächlich Neues gelernt haben. Auch in diesem Zusammenhang wird die Auseinandersetzung mit neuen Medienformaten durch eine Single-Item-Analyse und nicht als zusammengeführtes Multi-Item abgeprüft, somit können verschiedene Ausprägungen dargestellt werden. Wie bei der Operationalisierung des Interesses an politischer Weiterbildung gilt auch hier, dass die Gewichtung der Single-Items im Kontext der Analyse und der Interpretation stattfinden muss. Außerdem muss berücksichtigt werden, dass die hier erhobenen Variablen nur zu einem Messzeitpunkt erhoben wurden und somit kein Vergleich zur Prüfung der Reliabilität angestellt werden kann. Diese Tatsache kann als Beeinträchtigung der Messgenauigkeit gesehen werden.

Um die Auseinandersetzung mit dem Spiel stimmig darstellen zu können, wurde den SchülerInnen die Möglichkeit gegeben, auf Probleme hinzuweisen, die während des Spiels auftraten. Folgende Items sind mit diesem Ziel erstellt worden:

- Nein, es gab keine Probleme.
- Das Game war schwer zu bedienen.
- Das Game war schwer verständlich.

- Ich bin nicht mehr weitergekommen.

Durch die in diesem Bereich gelisteten Items soll sich ein möglichst genaues Bild davon ergeben, wie die SchülerInnen das Spielerlebnis wahrgenommen haben.

### **Treatment: Fake It To Make It**

Das von Amanda Warner entwickelte Spiel bringt den NutzerInnen das Thema Fake News durch eine Simulation näher. Die folgende Beschreibung basiert auf dem Spiel, das unter der URL <https://www.fakeittomakeitgame.com/play/site/dklvs2u2/home> zu finden ist. (Warner, 2020)

Das Spiel wurde anhand der Kriterien nach Plewe und Fürsich (2018) für die vorliegende Arbeit ausgewählt. Fake News stellen in der heutigen Zeit ein relevantes Thema dar, das sowohl durch in das Geschehen involvierte Personen als auch durch die Aufbereitung in den Medien Aktualitätsbezug behält. Gerade auch in Bezug auf die „news-finds-me-perception“ (de Zúñiga & Diehl, 2018), die für die Zielgruppe von Relevanz ist, stellt das Game wichtige Inhalte vor. Ob das Spiel verständlich und bedienbar ist, wurde von ausgewählten Personen der Zielgruppe vorgetestet. Der Zugriff ist gewährleistet, da Fake It To Make It ein Spiel ist, das online gratis spielbar ist. Die SpielerInnen erhalten Kontextinformationen darüber, wie leicht (und wirtschaftlich) es ist, Fake News auf Sozialen Medien zu verbreiten. Die dadurch vermittelte Meinung drückt aus, dass die Verbreitung von Fake News schlecht ist, auch wenn der dadurch zu erwartende Gewinn schnell gemachtes Geld ist. Die Website gibt außerdem Links an, die weitere Informationen zum Thema bieten, womit auch das vierte Kriterium abgedeckt ist, das verlangt, dass Newsgames nur als Zusatzinformation dienen sollen und nicht die alleinige Informationsquelle stellen dürfen.

SpielerInnen erstellen sich erst einen eigenen Avatar, der Geld verdienen muss, um sich dem Ziel von neuem Bandequipment, einer neuen Wohnung oder einem Gebrauchtwagen zu nähern. Schließlich wird den SpielerInnen erklärt, dass sie mit den von ihnen erstellten Nachrichten Menschen in den

USA erreichen wollen, weil dort durch Klicks auf die eigene Seite der größte Profit gemacht werden könne.

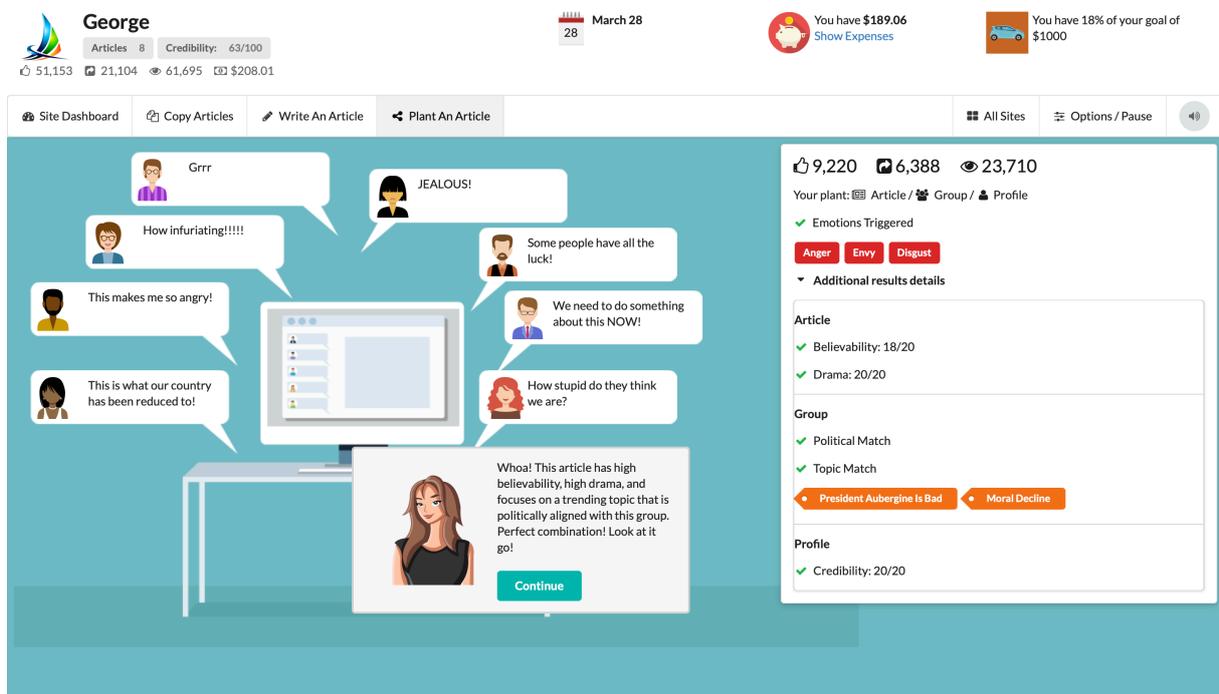
Das Spiel ist so aufgebaut, dass sich SpielerInnen von einem Ziel zum nächsten hocharbeiten müssen.

So ist beispielsweise der erste Arbeitsauftrag, eine vertrauenswürdige Seite zu erstellen. Dabei müssen die SpielerInnen aufpassen, nicht über ein bestimmtes Budget hinaus zu investieren. Es folgen Aufgaben zum Kopieren und Teilen von Artikeln. Hierzu müssen sich die SpielerInnen erst entscheiden, ob sie auf der Seite der orangen Partei sein wollen oder ob sie ihre Ziele auf der Seite der violetten Partei verfolgen wollen (gekennzeichnet durch entsprechende Tags). Weitere Tags geben Hinweise auf die im zu verbreitenden Artikel behandelten Themen. So wird es den SpielerInnen auch möglich, zu erkennen, welche Personen/Gruppen sich für die von ihnen ausgewählten Themen interessieren. Die für richtig empfundene Wahl lässt die Verbreitung bei Personen mit entsprechendem Interessensgebiet zu und führt dementsprechend zu einer höheren Klickrate. Falls das genutzte Profil keiner Gruppe angehört, die den gewünschten Tag vorweist, können die SpielerInnen neue Profile kaufen oder entsprechenden Gruppen eine Anfrage zur Aufnahme schicken. Diese Anfragen können bestätigt oder abgelehnt werden.

Nach dem Teilen eines Artikels werden die SpielerInnen immer wieder darüber informiert, wie gut der Artikel in der entsprechenden Gruppe angekommen ist. Dies wird durch die Anzahl der Likes, Shares und Views verdeutlicht. Es wird zudem eine simulierte Analyse der Kommentare gezeigt, die die durch die Lektüre des geposteten Artikels ausgelösten Emotionen aufzeigt, ebenso wie Glaubwürdigkeitswerte und sogenannte Dramawerte. Es wird Auskunft gegeben, wie sich der Artikel auf die Glaubwürdigkeit des eigenen – postenden – Profils auswirkt, aber auch, wie der Artikel in Bezug auf Politik und Thema zur Gruppe passt, in der er gepostet wurde.

## Abbildung 1

### *Fake It To Make It*



(Warner, 2020)

Nachdem diese Abläufe ein paar Mal geübt worden sind, werden die SpielerInnen dazu aufgefordert, selbst einen Artikel ,zu schreiben'. Dieser Auftrag beinhaltet die Auswahl einer Artikelbasis, das Ausdenken einer Headline sowie das Aussuchen von unterstützenden Faktoren wie Drama und Glaubwürdigkeit.

Schließlich müssen sich die SpielerInnen auch an Themen orientieren, die gerade im Trend sind, um mit ihrem Artikel möglichst viel Aufsehen zu erregen.

Um nicht auf eine einzige Seite angewiesen zu sein, auf der Artikel viral gehen könnte, werden SpielerInnen in diesem Stadium des Spiels aufgefordert, eine zweite Seite zu erstellen.

Nachdem alle Goals erreicht worden sind, ist es den SpielerInnen überlassen, weiterzuspielen oder auch nicht. Sie können weiterhin beliebig viele Profile erstellen, um Artikel auf diversen Seiten zu posten. Ein Blick auf die Finanzen und die ausgewerteten Likes, Shares und Views zeigt, dass SpielerInnen nach längerem Spielen und damit meist auch mit dem Erreichen einer höheren

Glaubwürdigkeit schnell und einfach viel Geld verdienen können. Da die Beiträge geteilt werden, arbeiten nun eigentlich andere Personen dafür, dass der erstellte Charakter Geld verdient.

Ein Effekt, der die voranschreitende Storyline beeinflusst ist, dass die Glaubwürdigkeit der eigenen Seite oder des Profils sinkt, wenn eine populäre Seite die Fakten checkt oder beispielsweise darauf hinweist, dass die geteilten Artikel nicht der Wahrheit entsprechen. Es kann aber auch das Gegenteil der Fall sein, nämlich dann, wenn eine prominente Person den eigenen Artikel teilt und somit unabsichtlich die bessere Verbreitung fördert.

Es werden allgemeine Informationen über die Wirkung der Artikel publiziert, die den erreichten Effekt noch stärker unterstreichen. So gibt das Spiel immer wieder Feedback über die Prozesse, die in Zusammenhang mit dem eigenen Tun stehen, was das Spiel realitätsnah macht.

Das Game zeigt auf, wie einfach es ist, Fake News zu erstellen und zu verbreiten. Nach der Verwendung des Spiels als Treatment im Experiment dieser Masterarbeit wird daher analysiert, ob das Spiel ein Interesse am Thema und an ähnlichen Formaten fördert. Zudem wird getestet, ob die SchülerInnen durch das Spiel ein besseres Verständnis für das Thema Fake News entwickeln und ob das Spiel seine edukative Wirkung auch tatsächlich durch das Aufzeigen der zu Grunde liegenden Mechanik entfalten kann.

### **Analyse**

Es folgen erst die sechs Fragen, die mithilfe der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring ausgewertet wurden, um Aufschluss über die Ausgangssituation der SchülerInnen zu geben. Die Fragen beziehen sich auf die Verbesserungsvorschläge, die die ProbandInnen für das Fach politische Bildung machen, und auf deren Verständnis von Politik. Um die Komplexität zu reduzieren, folgt in diesem Unterpunkt die Interpretation gleich auf die Analyse, während im darauffolgenden quantitativen Teil der Interpretation ein eigenes Kapitel gewidmet ist.

## **Inhaltsanalyse und Interpretation der offenen Fragen**

Um der Fülle an Gedanken der SchülerInnen gerecht zu werden, folgt der Samplebeschreibung eine kurze explorative qualitative Inhaltsanalyse. So können die Einstellungen der SchülerInnen in Bezug auf politische Bildung auch über das Experiment hinaus grob nachgezeichnet werden und neben einem weiteren klärenden Blick auf ihr Antwortverhalten eventuell weitere Ansätze für künftige Forschungen ergeben. Da explorativ Kategorien gesucht werden, wird das Material aus insgesamt sechs offen gestellten Fragen induktiv nach Mayring analysiert. Die „Präzisierung und theoretische Begründung der Fragestellung“ wurde mithilfe des Theorieteils vorgenommen. Die „Auswahl und Charakterisierung des Materials“ entspricht dem Sammeln der Fragebögen und dem Heranziehen der gültigen Fälle. Vom Schritt „Einordnung des Materials in Kommunikationsmodell; Bestimmung der Richtung der Analyse“ wird abgesehen, da es sich beim vorliegenden Material nicht um ein Kommunikationsmodell handelt. Es kann jedoch der Bezug zu einer Lerntheorie hergestellt werden, wobei der Bezug zur im Theorieteil vorgestellten Version des Konstruktivismus (Pörksen, 2014) am besten geeignet erscheint. Die Analyseeinheiten, die festgelegt werden sollen, entsprechen den sechs offenen Fragen. Zu den sechs Fragen gibt es unterschiedliche Fallzahlen. Diese Differenz entsteht, weil es sich bei den Fragen um Optionen handelt, zur jeweils passenden Nachfrage leiten. (Mayring, 2010)

Wurde die Frage „Ist die politische Bildung im Schulunterricht ausreichend für dich?“ mit „Ja“ beantwortet, wurden die SchülerInnen zur Frage „Gibt es trotzdem noch Verbesserungsvorschläge für den Unterricht, wenn es um politische Bildung geht?“ weitergeleitet. Wurde die erste Frage mit „Nein“ beantwortet, mussten die ProbandInnen hingegen die Frage „Weshalb ist die politische Bildung im Unterricht nicht ausreichend?“ beantworten. Darüber hinaus wurde Folgendes abgefragt: „Was bedeutet politisches Wissen für dich?“ und „Was bedeutet politisch aktiv Sein für dich?“. Falls die Frage „Hast du durch dein politisches Handeln schon einmal eine konkrete politische Veränderung erreicht?“ mit „Ja“ beantwortet wurde, hatten die SchülerInnen die Möglichkeit, konkrete Veränderungen zu listen. Weil diese Frage nur von der Treatmentgruppe beantwortet

wurde, stellt die Frage „Falls nein, wieso haben solche Spiele deiner Meinung nach keinen Mehrwert für den Unterricht?“ einen Sonderfall in dieser Analyse dar. Sie folgt auf die Frage, ob die SchülerInnen sich Spiele wie das gespielte Newsgame im Fach Politische Bildung vorstellen können.

Die Kategoriendefinition, die Bestimmung des Abstraktionsniveaus und die induktive Kategorienbildung wurden mithilfe der Analyse herausgearbeitet und innerhalb eines zweiten Materialdurchgangs geschärft. Die Antworten der SchülerInnen waren zum größten Teil sehr deutlich und klar in eine Kategorie einzuteilen. In einem weiteren Durchgang wurde die Reliabilität der Kategorien geprüft und schließlich folgte die qualitative (und quantitative) Analyse der Kategorien. (Mayring, 2010)

### ***Verbesserungsvorschläge für das Fach politische Bildung***

Mithilfe der durchgeführten Inhaltsanalyse wurde festgestellt, dass sich die induktiv erarbeiteten Kategorien für die Fragen „Gibt es trotzdem noch Verbesserungsvorschläge für den Unterricht, wenn es um politische Bildung geht?“ und „Weshalb ist die politische Bildung im Unterricht nicht ausreichend?“ überschneiden.

**Keine Verbesserung notwendig.** Die Kategorie „Keine Verbesserung notwendig“ kommt nur für die erste Fragestellung vor, die sich darauf bezieht, ob bei Zufriedenheit über den Unterricht noch Verbesserungsvorschläge bestehen. Insgesamt geben 16 Personen an, dass überhaupt keine Änderung am Unterricht vorgenommen werden muss. Diese Kategorie wurde bei den Antworten meist mit „Nein“ ausgedrückt.

**Politische Bildung fehlt.** Die Kategorie „Politische Bildung fehlt“ kommt im Gegensatz dazu nur bei der zweiten Frage vor, die sich darauf bezieht, weshalb die politische Bildung im Unterricht nicht ausreichend ist. Textbeispiele für die zweite Kategorie sind zum Beispiel:

„Weil ich denke [sic.] wir könnten mehr politische Bildung während dem Unterricht erhalten, denn im Moment ist diese sehr gering.“

„weil wir noch nichts über dies gelernt, geredet oder durchgenommen haben“

„[...] Der politischen Bildung wird im Unterricht kaum, [sic.] bis keine Aufmerksamkeit geschenkt.“

Gesamt kommt diese Kategorie 25 Mal in den Antworten vor.

**Tagesaktuelle Politik.** Die Kategorie zeigt auf, dass die SchülerInnen sich wünschen, mehr Wissen zu tagesaktuellen politischen Themen zu erwerben beziehungsweise Informationen über diese Themen zu erhalten. Diese Kategorie wird oft in Zusammenhang mit der Kategorie „Diskurs“ genannt.

Die Kategorie kommt 17 Mal in den Antworten jener SchülerInnen vor, die unzufrieden mit der politischen Bildung sind. Bei den Antworten der zufriedenen SchülerInnen hingegen nur ein einziges Mal.

„Aktuelle politische Themen werden nicht behandelt und besprochen.“

„Die aktuelle politische Lage werden [sic.] nicht angesprochen.“

„Man könnte sich mehr mit aktuellen Themen befassen und nicht nur Themen [sic.] die vor 20 Jahren waren“

**Parteien.** Der Wunsch nach Informationen zu Parteien und deren Zielen wird bei der „zufriedenen Gruppe“ vier Mal geäußert. Die „unzufriedene Gruppe“ weist sechs Mal darauf hin, dass es hier Nachholbedarf für den Unterricht gibt.

„weil man nichts über verschiedene Parteien lernt bzw [sic.] herausfindet.“

„Wir werden nicht darüber informiert, was es für Parteien [sic.] gibt und was sie machen.“

„mehr über die einzelnen Parteien und ihre Ziele“

Ein Sonderfall in dieser Kategorie gibt einen Hinweis darauf, dass auch das tiefere Verständnis von Parteien eine Rolle spielt. Denn der Fokus auf eine Partei lässt deren Akteure oft außer Acht, das im Unterricht zu berücksichtigen wäre aber ebenso wichtig für die politische Meinungsbildung der SchülerInnen:

„Da man meist nur über die (Haupt) Parteien redet und nicht über die Kandidaten. Man redet zu wenig über die Skandale was [sic.] die Parteien machen und deshalb hat man ein falsches Bild von denjenigen.“

**Diskurs und Meinungsbildung.** SchülerInnen weisen darauf hin, dass sie auch gerne über politische Themen diskutieren würden, zum Meinungsaustausch, aber auch zur Meinungsbildung. Lehrpersonen scheinen den Diskurs und Austausch jedoch nicht zu unterstützen.

„[...] generell mehr über das politische Geschehen und die Inhalte einzelner Parteien aufgeklärt zu werden, möglichst von verschiedenen Quellen, um eine objektivere Übersicht zu erlangen.“

„[...] Über politische Ideologien wie Sozialismus, Kommunismus, Kapitalismus, Nationalismus usw. lernen wir nicht wirklich etwas, weder Unterschiede und [sic.] Gemeinsamkeiten. Außerdem tendieren Lehrer doch manchmal auch dazu[,] die politischen Meinungen von Schülern zu belächeln, statt sie ernst zu nehmen[,] und Zustimmung bringt einen weiter als diskutieren.“

**Medien.** Diese Kategorie kommt nur zwei Mal bei den Verbesserungsvorschlägen der zufriedenen Gruppe vor. Diese beiden SchülerInnen wünschen sich verstärkten Einsatz von Medien im Unterricht Politischer Bildung.

„es interessanter gestalten filme, spiele, diskussionen“

„Mehr Filme schauen“

**Geschichte.** Ein Kritikpunkt, der innerhalb dieser Kategorie sichtbar wird ist, dass Politik im Schulalltag wenig Platz findet.

„Ausser [sic.] in dem Fach Geschichte und Politik sprechen wir nie über Politik.“

Der wichtigste Hinweis, der durch diese Kategorie jedoch aufgezeigt wird ist, dass der Fokus im Fach Geschichte selbst auf Geschichte liegt und nicht auf der politischen Bildung.

„Da politische Bildung mit dem Fach Geschichte zusammenfällt, gibt es oft nicht genügend Zeit[,] um auch auf politische Bildung einzugehen.“

„In Geschichte und politische Bildung sprechen wir eher über Geschehenes, nur selten über aktuelle Themen, die sich mit Politik befassen.“

**Wahl.** Da es sich bei den SchülerInnen meist um noch junge WählerInnen handelt, haben sie auch großen Bedarf, sich auf ihre Entscheidung sowie auf das Wahlprozedere vorzubereiten.

Allerdings fehlt ihnen hier oft hilfreicher Input durch die Lehrpersonen. Außerdem spielt Politik oft

nur kurz vor und nach einer Wahl eine Rolle. Manche SchülerInnen fühlen sich deshalb schlecht vorbereitet.

„Viele in meiner Klasse sind/werden bald wahlberechtigt, doch haben nicht 100 prozentiges Wissen über unsere Politik. Ich weiß selber nicht genau was jede einzelne Partei für Ziele hat oder wie gewisse Dinge genau funktionieren. In einer allgemein bildenden Schule sollte auch über Politik geredet werden, da die Regierung unsere Zukunft ist und man nicht einfach blind eine Partei wählen soll, ohne genau zu wissen was sie für Ziele anstreben. Ich persönlich habe noch nie einen Wahlzettel gesehen und muss in einiger Zeit selber wählen, weshalb meine Eltern mir versuchen alles genau zu erklären. Andere haben diese Möglichkeit nicht und reden nie mit ihren Eltern darüber.“

**Hilfe.** Diese Kategorie überschneidet sich öfter mit anderen Kategorien. Sie stellt klar, dass die SchülerInnen sich im Prozess der politischen Bildung alleingelassen fühlen. Hilfe von Lehrpersonen wird zu Übersichtszwecken, aber auch zur Meinungsbildung gewünscht.

„Dieser [sic.] Jahr durfte ich zum aller ersten mal [sic.] zur Wahl antreten und ich habe in der schule [sic.] überhaupt nichts über die verschiedenen Parteien gelernt deshalb musste ich verwante [sic.] oder im Internet nach Informationen schauen.“

„Man hat das Fach Politik erst viel zu spät meiner Meinung nach. In Österreich darf man ab 16 Jahren wählen und mit 16 haben wir noch kein Politik [sic.]. Das wäre aber durchaus nützlich, damit man sich eine eigene Meinung bilden kann und nicht nur einfach irgend jemanden [sic.] wählt oder die Wahl ganz auslässt.“

„wir besprechen es fast nie vor Wahlen informieren über Parteien wäre gut [sic.]“

### ***Interpretation***

Zusammenfassend bedeutet das, dass sich die SchülerInnen mehr Informationen zu Parteien und tagesaktuellen Themen wünschen. Außerdem benötigen einige eine Guideline oder Hilfestellung, um sich im politischen Prozess – gerade in Bezug auf die erste eigene Wahl – zurechtzufinden.

Gravierend ist die Einsicht, dass viele der SchülerInnen sich der eigenen politischen Bildung entweder nicht bewusst sind oder davon ausgehen, dass sie keine erhalten. Ein Ansatzpunkt, den die Lehrpersonen in Zusammenhang mit dem Lehrplan besprechen sollten.

### ***Bedeutung von politischem Wissen und politischem Handeln***

In Bezug auf das Experiment ist es auch interessant, was die SchülerInnen selbst als politisches Wissen oder unter einer politischen Handlung verstehen. Dies lässt einen genaueren Einblick in das Sample und in das Verständnis der Befragten von Politik zu.

Zum politischen Wissen gehören folgende Kategorien: Landes- und Gemeindepolitik, diverse politische Themen (z.B. Gleichberechtigung, Finanzpolitik...), Parteien, einzelne politische Akteure, das politische System (lokal und global) sowie die aktuelle Agenda (lokal und global). Zwei der SchülerInnen beziehen sich darauf, dass politisches Wissen wichtig für die Zukunft sei, und eine Person weist darauf hin, dass durch das Wissen Veränderung gelingen kann. Politisches Wissen ist außerdem ein wichtiger Indikator für das Thema „Wahl“ sowie maßgeblich für die Meinungsbildung. Die SchülerInnen verbinden politisch aktiv sein mit der Teilnahme an einer Wahl oder einer Demonstration. Des Weiteren gehören für sie Information und Wissen über Politisches sowie über Parteizugehörigkeit zu den politischen Aktivitäten. Sie weisen selten auf einen politischen Diskurs hin und kaum auf Politik im Alltag. Eine Person gibt an, dass Plastikverzicht eine Möglichkeit wäre, um politisch aktiv zu sein, eine andere, dass man beim Fleischkonsum oder dem Autofahren Verzicht leisten könne.

Da die SchülerInnen die politische Aspekte des Alltags außer Acht lassen, scheint es, als ob Politik für sie nur auf der Regierungs- beziehungsweise der Verwaltungsebene angesiedelt ist, mit der sie selbst noch nicht/kaum in Kontakt gekommen sind. Zumindest, wenn man von der eventuellen Teilnahme an Demonstrationen absieht.

### ***Konkrete Veränderungen, die erreicht wurden***

Nur vier Personen haben die Möglichkeit genutzt, auf konkrete Veränderungen in ihrem Leben zu verweisen. Eine Person hat durch ihr politisches Handeln Veränderungen auf der Gemeindeebene, in einer Generalversammlung sowie am Arbeitsplatz erzielt. Eine weitere Person gibt an, dass die gewünschte Partei (wahrscheinlich mithilfe der eigenen Stimme) gewonnen hat und wiederum eine andere gibt an, als JugendbotschafterIn eine Regelung für den Umgang mit Plastik an höheren

Schulen erreicht zu haben. Eine vierte Person erklärt, dass sie nicht weiß, welche Veränderung sie erreicht hat.

Dies zusammen mit dem Fakt, dass wirklich nur vier Personen angeben, schon einmal eine politische Veränderung erreicht zu haben, lässt die Vermutung zu, dass sich die SchülerInnen nicht darüber bewusst sind, falls sie schon einmal eine politische Veränderung erreicht haben. Zudem scheinen die meisten wenig politisch aktiv zu sein.

### ***Gründe, warum ein Newsgame keinen Mehrwert für den Unterricht hat***

Sechs Personen geben an, dass sie sich nicht vorstellen können, ein Newsgame im Unterricht zu nutzen. Drei dieser Personen nutzen die Möglichkeit, eine weitere Erklärung für ihre Entscheidung zu geben. Eine Person weist darauf hin, dass dieses Spiel zu kompliziert gewesen sei, eine weitere, dass es sich dabei nur um ein Spiel handle, das wirkt als ob sie den Bezug zwischen Spiel und Wirklichkeit nicht herstellen kann. Die dritte Person erklärt, dass im Unterricht besser miteinander diskutiert werden sollte sowie Zeitungsberichte gelesen und Informationen recherchiert werden sollten, „statt immer nur zu gamen und ins Handy zu schauen, wo eh fast alles fake news sind“.

### **Quantitative Auswertung allgemeiner Items - die Ausgangssituation**

Um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie die Gruppen sich generell in Bezug auf Politik, Medien, Soziale Medien und politische Bildung zusammensetzen, werden in diesem Abschnitt die Ergebnisse der Antworten aus dem Pretest vorgestellt.

Für das Item „Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen“ kann mithilfe eines unabhängigen T-Tests ein Unterschied zwischen den Geschlechtern festgehalten werden ( $p = 0.015$ ). Männer ( $M_M = 3.13$ ;  $SD_M = 0.806$ ) haben ein höheres Interesse an tagesaktuellen politischen Themen als Frauen. ( $M_F = 2.47$ ;  $SD_F = 0.978$ ). Da die Geschlechtszugehörigkeit „anders“ nie angekreuzt wurde, kann dazu keine Aussage getroffen werden.

Des Weiteren wird ein vom Geschlecht abhängiger Unterschied bei der Einschätzung des eigenen Wissens über politische Themen sichtbar ( $p = 0.004$ ). Auch hier schätzen die Männer ( $M_M = 2.50$ ;  $SD_M = 0.516$ ) ihr Wissen wesentlich höher ein als die befragten Frauen ( $M_F = 2.00$ ;  $SD_F = 0.628$ ).

Beide Items haben sehr hohe Werte in Bezug auf die Standardabweichung. Außerdem muss berücksichtigt werden, dass sich die Geschlechtsunterschiede bei einem ausgewogeneren Sample verschieben könnten. In Bezug auf das Interesse für das politische System sowie das Interesse an politischen Themen generell gibt die Geschlechtsvariable keine Auskunft über etwaige Unterschiede.

Die metrisch skalierte Variable „Alter“ scheint hingegen genau bei diesen Variablen einen Effekt zu erklären, über die beim Geschlecht keine Aussage getroffen werden kann. Bei den analysierten Regressionen erklärt das Alter 8% der Fälle des Interesses an politischen Themen ( $p = 0.004$ ). Jüngere Personen haben in diesem Experiment mehr Interesse an politischen Themen als die älteren Befragten. Die Regressionsgerade dazu lautet:  $6.304 - 0.196 * x_1$ . Beim Abfall des Interesses handelt es sich jedoch um einen sehr kleinen Wert.

Derselbe Trend, der 6% der Fälle erklärt, ist in Bezug auf die Variable „Ich interessiere mich für das politische System“ zu erkennen ( $p = 0.01$ ). In diesem Fall lautet die Regressionsgerade  $5.927 - 0.187 * x_1$ .

Um die Auswirkungen der Schulform auf die oben genannten Items zu klären, wurden zwei Kruskal-Wallis-Tests gerechnet. Im Gesamten liegt zwischen den Schulformen kein Unterschied in Bezug auf die Interessensvariablen vor. Dies wird mithilfe der asymptotischen Signifikanz abgelesen, die für das Item „Ich habe Interesse an politischen Themen“  $p = 0.052$ , das Item „Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen“  $p = 0.072$  und das Item „Ich interessiere mich für das politische System“  $p = 0.442$  ergibt.

Anders ist dies in Bezug auf das politische Wissen und die Schulform (Kruskal-Wallis  $H = 8.128$ ;  $p = 0.017$ ).

Um herauszufinden, welche Gruppen signifikante Unterschiede vorweisen, wird ein direkter Vergleich der einzelnen Schulformen mithilfe eines Post-Hoc-Tests durchgeführt. Dieser zeigt signifikante Unterschiede für die Gruppen AHS und BHS auf ( $z = 2.696$ ;  $p = 0.0219$ ). Für die Gruppen

AHS und BS ( $z = 2.023$ ;  $p = 0.129$ ) kann dieser signifikante Unterschied nicht festgestellt werden.

Auch zwischen BS und BHS gibt es keine signifikanten Unterschiede ( $z = -0.728$ ;  $p = 1.0$ ).

Wird hierzu ein Dunn-Bonferroni-Test gerechnet, entspricht das Ergebnis von BHS und AHS einem mittleren Effekt. Hieraus lässt sich schließen, dass die AHS-SchülerInnen ihr politisches Wissen höher einstufen als jene der BHS.

$$\text{Dunn-Bonferroni-Test: } \left| \frac{2.696}{\sqrt{59}} \right| = 0.351$$

Um dieses Ergebnis weiter zu verfolgen, wird analysiert, ob es einen Zusammenhang zwischen der Schulform und der Summe der politischen Themen gibt, bei denen sich SchülerInnen auskennen. Der gerechnete Kruskal-Wallis-Test bestätigt einen signifikanten Zusammenhang ( $p = 0.035$ ). Allerdings wird dieser im paarweisen Vergleich nicht wiedergespiegelt – zumindest, wenn man von der korrigierten Signifikanz als Bezugswert ausgeht.

Dies lässt zwei mögliche Interpretationsmuster zu: Entweder haben AHS-SchülerInnen gegenüber BHS-SchülerInnen mehr Selbstbewusstsein bei der Einschätzung ihres politischen Wissens oder die AHS-SchülerInnen haben bei den Themen, bei denen sie sich auskennen, einen höheren Wissenstand, als die BHS-SchülerInnen.

In Bezug auf die spätere Analyse und Interpretation ist hier außerdem zu vermerken, dass das AHS-Sample beim Pretest, der vor der COVID-19-Epidemie in Österreich ausgefüllt wurde, keine höheren Werte bei den Interessensvariablen vorweist. Insofern sind eventuelle Effekte bei der Entwicklung eher als Effekte des Messzeitpunkts zu messen. Dies betrifft jedoch nicht das Item über die Selbsteinschätzung des politischen Wissens.

In Bezug zur Wissensklufthypothese wird außerdem getestet, wie die Interessensitems ausfallen, wenn die Eltern (nicht) politisch aktiv sind oder die SchülerInnen sich zu Hause (nicht) mit ihren Eltern über Politisches unterhalten.

Bei der Codierung der Items „politisch aktive Eltern“ und „Sprechen mit den Eltern über Politik“ entspricht 1 „Ja“ und 2 „Nein“. Um darzustellen, um wie viel die Interessensitems beziehungsweise das Wissensitem sinken oder steigen, wird eine Regression gerechnet.

Ein signifikanter Wert liegt für das Item „Ich habe Interesse an politischen Themen“ vor ( $p = 0.041$ ; Varianz = 4%). Die Regressionsgleichung verdeutlicht, dass sich die Kinder von politisch aktiven Eltern mehr für politische Themen interessieren als Kinder von Eltern, die nicht politisch aktiv sind:  $3.729 - 0.448 * x_1$ . Es ergibt sich ein ähnlich starker Zusammenhang in Bezug auf das Item „Ich interessiere mich für das politische System“ ( $p = 0.040$ ; Varianz = 4%):  $3.542 - 0.479 * x_1$ . Dieses Ergebnis kann für das Interesse an tagesaktuellen politischen Themen sowie für das Wissen über Politisches jedoch nicht repliziert werden.

Die Variable „Sprechen mit den Eltern über Politik“ bringt bei allen getesteten Items ein hoch signifikantes Ergebnis. In Bezug auf das Interesse an politischen Themen ( $p = 0.001$ ; Varianz = 11%) erklärt die Regression, dass SchülerInnen, die mit ihren Eltern über Politik sprechen auch ein höheres Interesse an politischen Themen haben:  $4.059 - 0.644 * x_1$ .

Ein ähnliches Ergebnis ist beim Item „Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen“ zu sehen ( $p = 0.002$ ; Varianz = 10%):  $3.498 - 0.649 * x_1$ . Hier ist jedoch abzulesen, dass das Interesse sich über Tagesaktuelles auf dem Laufenden zu halten, geringer ist als das generelle Interesse an politischen Themen.

Gerade in Bezug auf das Interesse am politischen System ist ein hohes aussagekräftiges Ergebnis für die SchülerInnen abzulesen, die sich zu Hause über Politisches unterhalten. Dieses ist jedoch fast um einen ganzen Skalenschritt niedriger, wenn das Gespräch über Politik zu Hause fehlt. ( $p = 0.000$ ; Varianz = 21):  $4.232 - 0.930 * x_1$ .

Das Wissen über Politisches liegt bei SchülerInnen, die sich zu Hause über Politik unterhalten, knapp unter dem möglichen Mittelwert und sinkt wie im Fall der vorangehenden Items, wenn zu Hause nicht über Politisches gesprochen wird ( $p = 0.000$ ; Varianz = 13%):  $2.766 - 0.483 * x_1$ .

Aufgrund der Tatsache, dass die SchülerInnen ein Newsgame spielen würden, wurden sie im Pretest dazu befragt, ob sie im Unterricht schon einmal dazu inspiriert worden sind, irgendein Medium zur politischen Bildung zu nutzen. 49 der getesteten Personen wurden im Schulunterricht schon einmal zur Nutzung von Medien/Internet im Alltag aufgefordert. In Bezug auf politische Bildung sind dieser Aufforderung die meisten zumindest einmal nachgekommen ( $M_{JA} = 2.00$ ;  $SD_{JA} = 0.866$ ;  $p = 0.024$ ). Bei den Personen, die im Unterricht noch nie zur Nutzung von Medien/Internet im Alltag aufgefordert worden sind (39 Personen), liegt der Mittelwert zwischen „nie“ und „einmal“ – Tendenz in Richtung „einmal“ ( $M_{Nein} = 1.56$ ;  $SD_{Nein} = 0.785$ ;  $p = 0.024$ ). Das zeigt möglicherweise, dass die Motivation der SchülerInnen sich selbst aufgrund von Themen, die im Unterricht präsentiert werden, politisch weiterzubilden, besteht, auch wenn sie nicht direkt dazu aufgefordert werden. Um dies zu bestätigen, müsste allerdings genauer nachgefragt werden, was der Anlass zur Nutzung der Medien gewesen ist.

Wenn nun die berechneten Häufigkeiten angeschaut werden, zeigt sich, dass fast die Hälfte der Testpersonen „nie“ durch den Unterricht dazu inspiriert worden sind, ein Medium zur politischen Weiterbildung zu verwenden (45.5%). Die Werte „einmal“ (28.4%) oder „öfter“ (25%) teilt sich die andere Hälfte der Befragten. „Regelmäßig“ inspiriert wird lediglich eine Person (1.1%). Um Rückschlüsse darauf ziehen zu können, wie sich diese Häufigkeitswerte ergeben, wurde analysiert, ob die Schulform (beziehungsweise die Lehrperson, die mit der Schulform verbunden ist) eventuell weitere Auskunft geben kann. Dies ist allerdings nicht der Fall. Für jede Schulform wurde ein T-Test gerechnet, mithilfe dessen sie jeweils den anderen Schulformen gegenübergestellt werden konnte. Hier ergab sich kein signifikantes Ergebnis.

In Bezug auf eine mögliche Wissensklufthypothese wurde außerdem mithilfe einer Regression festgestellt, ob SchülerInnen mit größerem politischem Interesse eher bereit sind, sich selbst politisch zu informieren, weil sie durch den Unterricht dazu inspiriert worden sind. Auch hierfür konnte anhand der drei Hauptindikatoren für Interesse an Politischem kein signifikantes Ergebnis festgestellt werden. Darum wird davon ausgegangen, dass die getesteten Items keine Indikatoren für

die Wahrscheinlichkeit der Nutzung von Medien zur politischen Bildung im Alltag sind, nachdem sie im Unterricht zur Anwendung gekommen sind.

Die meisten SchülerInnen geben an, dass die politische Bildung an der Schule nicht ausreichend für sie ist (55.7%). Nur 44.3% geben an, dass sie mit dem im Unterricht gebotenen Ausmaß zufrieden sind. In Bezug auf dieses Ergebnis wurde getestet, ob Zufriedenheit über politische Bildung auch ein Indikator für das politische Wissen sein kann. Allerdings gibt es für diesen Zusammenhang kein signifikantes Ergebnis zu berichten.

Mit Bezug zum Inhalt des Newsgames, das die Treatmentgruppe spielte, erfasste das Experiment die Ausgangslage für die Nutzung von Sozialen Medien zum Erwerb politischer Informationen, falls die SchülerInnen angaben, sich selbst politisch weiterzubilden.

51.6% der gültigen Testpersonen gaben an, dass soziale Medien die Hauptquelle für den Konsum von politischen Informationen ausmachen. 48.4% gaben an, dass dies nicht der Fall sei. Dies zeigt ein ausgewogenes Verhältnis auf, ist in Anbetracht der Tatsache, dass es auf sozialen Medien sehr einfach ist, Fake News zu vertreiben, aber kritisch zu sehen.

Auf die Nachfrage, ob sich die Personen, die mit „Ja“ geantwortet haben, ausreichend gut über Politik informiert fühlten, gaben 37.2% an, dass dies der Fall sei und 62.8%, dass sie sich durch soziale Medien nicht ausreichend gut über Politik informiert fühlten.

Des Weiteren wurde getestet, inwiefern die TeilnehmerInnen Inhalte auf Social Media verifizieren.

2.3 % (also zwei Personen) geben an, dass sie darauf vertrauen, dass Informationen in sozialen Medien wahr sind. Alle anderen Personen nutzen verschiedene Kriterien, um die Richtigkeit von Informationen auf Social Media zu überprüfen.

Die meisten wenden dazu zumindest zwei der im Test genannten Techniken an (37.5 %), drei Techniken wenden 34.1 % an und zumindest eine 22.7 %. Vier von fünf Techniken ist der höchste Wert, der von 3.4 % (drei Personen) erreicht wurde.

Am besten schneidet die Option ab, die Informationen von Social Media mit ähnlichen Informationen auf weiteren Online-Plattformen zu vergleichen (81.8 %) im Gegensatz dazu schneidet die Option, mit Offlinemedien zu vergleichen, schlechter ab (53.4 %). 56.8 % geben an, dass sie die Quellen einer Information prüfen. Für 14.8 % ist das Vertrauen in die AutorInnen der Postings ausschlaggebend, ob ein online veröffentlichter Artikel der Wahrheit entspricht, und nur für 6.8 % ist es relevant, wie viele Likes und Shares ein Artikel hat.

Für die Basismessung ergibt nur die Methode „Quellen prüfen“ ein signifikantes Ergebnis ( $p = 0.048$ ), wenn analysiert wird, ob oben genannte Prüfungsmethoden eine Auswirkung auf das Vertrauen in die Richtigkeit von Informationen auf Sozialen Medien haben. Dies wurde mithilfe einer logistischen Regression gerechnet, die zeigt, dass bei diesem Item ein negativer Zusammenhang besteht. Mithilfe der Odds Ratio wurde berechnet, was für ein Unterschied zwischen dem Item „Quellen prüfen“ und seiner Referenzkategorie „Quellen nicht prüfen“ besteht ( $ex(B) = 0.106$ ). Die Chance dafür, dass bei „nicht Quellen prüfen“ Vertrauen in die auf Social Media publizierten Informationen besteht, ist 9.4 mal so hoch ( $1/0.106$ ), als wenn die Quellen geprüft werden.

Wichtig ist auch, dass nur 13.6% der Testpersonen Spiele zur politischen Weiterbildung kennen. Der Großteil (86.4%) kennt hingegen keine Videospiele, die eingesetzt werden können, um sich politisch weiterzubilden.

### **Experimentelle Hypothesentests**

In diesem Teil werde ich erst experimentelle Hypothesen und ihre Ergebnisse vorstellen, im nächsten Abschnitt folgt eine Analyse von allgemeinen Hypothesen, die sich vor allem auf die Treatment Gruppe bezieht. Der experimentelle Hypothesen-Teil lässt zwar kausale Aussagen zu, allerdings ist es auch wichtig, Korrelationen in der Treatment-Gruppe aufzuzeigen.

***Hypothese 1: Schülerinnen entwickeln ein Interesse an der eigenen politischen Weiterbildung, wenn sie neue Inputmöglichkeiten (News Games) entdecken.***

In Verbindung mit der Operationalisierung des Interesses an politischer Weiterbildung wurde diese Hypothese von verschiedenen Blickwinkeln aus analysiert. Aufgrund des Weiterentwicklungsaspektes wurde analysiert, ob sich das Interesse (in Form der erwähnten Messgrößen) von Zeitpunkt 1 zum Zeitpunkt 2 entwickelt hat. Die verschiedenen Items werden im Folgenden einzeln erläutert.

Mit Hilfe von multiplen Regressionen ist analysiert worden, ob für Treatment- und Kontrollgruppe ein signifikanter Unterschied in der Zunahme/Abnahme des politischen Interesses besteht. Da es sich um multiple lineare Regressionen handelt, wurde für die angegebene Varianz immer das korrigierte R-Quadrat herangezogen und auf eine ganze Zahl gerundet. Die Schulform wurde als Dummy-Variable kodiert, wobei die Berufsschule beziehungsweise die AHS als die ausgeschlossene Variable zum Vergleich gewählt wurde.

Für die Items „Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen.“, „Ich habe Interesse an politischen Themen.“ und „Ich interessiere mich für das politische System.“ wurden außerdem noch latente Wachstumskurvenmodelle gerechnet, was möglich war, weil diese Variablen zu allen drei Messzeitpunkten erhoben wurden. Diese Modelle sollen zeigen, ob es beim Messzeitpunkt 1 Varianzen zwischen den SchülerInnen gab und wie sich diese gegebenenfalls auf die Interessenskurve, also das Interesse zu den späteren Messzeitpunkten, auswirkten.

Die Moderatorvariable spiegelt in beiden Analyseverfahren die Gruppenzugehörigkeit wider, die zwischen Kontrollgruppe und Treatmentgruppe unterscheidet und Auskunft darüber gibt, ob das Newsgame gespielt wurde oder nicht. Somit lässt sie den direkten, kausalen Schluss zu, welche Wirkung das Treatment hatte.

Es wird im Fall der Regressionen zudem getestet, welche Auswirkungen Kontrollvariablen wie Schulform – diese impliziert auch drei verschiedene Erhebungszeitpunkte –, Nutzung der Medien zu Informationszwecken und Interesse für politische Themen auf die Signifikanz der Moderatorvariable haben. Außerdem wurden Geschlecht und Alter der Vollständigkeit halber zur Analyse herangezogen.

In den Regressionen wurden die Kontrollvariablen in vier Einschüben aufgenommen. Block 1 enthält die Kontrollvariable von Messzeitpunkt 1 sowie die Moderatorvariable. Block 2 ergänzt das Modell um die demografischen Daten (Geschlecht, Alter, Schulform). Block 3 bezieht sich auf zwei Variablen der Mediennutzung: die Verwendung von Medien zur politischen Information sowie die Summe der politischen Themen, bei denen sich die SchülerInnen auszukennen glauben. Block 4 testet schließlich noch, ob die TeilnehmerInnen schon einmal gewählt haben, ob ihre Eltern politisch aktiv sind und ob diese mit ihren Kindern über Politik sprechen.

**Item: Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen.** Der erste Einschub zeigt im Modell einen signifikanten Zuwachs an erklärten Fällen ( $p = 0.000$ ; Varianz = 23%). Auch wenn nach den demografischen Daten kontrolliert wird, bleibt der Zuwachs signifikant ( $p = 0.004$ ; Varianz = 33%). Im dritten (signifikanten) Einschub wird das Modell um Variablen der Mediennutzung für politische Informationen ergänzt ( $p = 0.048$ ; Varianz = 36%). Sobald jedoch auf weitere Variablen kontrolliert wird, die über die Wichtigkeit von Politik im Elternhaus oder die eigene Teilnahme an einer Wahl Auskunft geben, ist der Zuwachs nicht mehr signifikant ( $p = 0.856$ ; Varianz = 34%). Dies lässt darauf schließen, dass bis zum dritten Block Variablen zum Modell hinzukommen, die einen Einfluss auf die abhängige Variable vom Messzeitpunkt 3 haben.

Die Gruppenunterscheidung in „Spiel gespielt“ oder „Spiel nicht gespielt“ hat keinen signifikanten Einfluss ( $p = 0.136$ ). Es lässt sich über die Dauer des Experiments jedoch ein hoch signifikanter Effekt von T1 zu T3 in Bezug auf die Variable „Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen.“ ( $Beta = 0.485$ ;  $p = 0.000$ ) feststellen. Dieser hoch signifikante Effekt bleibt bis zum vierten Einschub bestehen, wo er mit  $p = 0.017$  immer noch sehr signifikant ist.

Der Einschub weiterer Variablen verschlechtert den Signifikanzwert der Moderatorvariable, was bedeutet, dass das Spielen des Newsgames keine Änderung im Konsum von tagesaktuellen politischen Themen zur Folge hatte und auch der Zusatz von weiteren Kontrollvariablen nicht dazu führt, dass hier ein Zusammenhang sichtbar gemacht werden kann.

Wie in der Einleitung zu dieser Berechnung angedeutet und erwartet wurde, haben Alter ( $p = 0.956$ ) und Geschlecht ( $p = 0.405$ ) keinen signifikanten Einfluss auf die Berechnungen. Zudem verschlechtert sich ihr Signifikanzwert durch die nachfolgenden Einschübe.

Bei AHS-SchülerInnen (Beta = 0.859;  $p = 0.000$ ) und BHS-Schülerinnen ( $p = 0.330$ ) weist die AHS-Gruppe im Gegensatz zur BHS-Gruppe einen hoch signifikanten Wert auf, was auf ein gesteigertes Interesse aufgrund des Erhebungszeitpunkts (Corona-Quarantänebeginn) hinweisen kann oder darauf, dass die Schulform mehr Interesse an tagesaktueller Politik weckt. Dies bestätigt sich, wenn die AHS-SchülerInnen als Kontrollvariable herangezogen werden. Sowohl BHS-Schülerinnen (Beta = -0.604;  $p = 0.011$ ) als auch BS-SchülerInnen (Beta = -0.859;  $p = 0.000$ ) weisen dann eine negative Korrelation auf, die über alle Einschübe bestehen bleibt.

Bei den folgenden Einschüben gibt es keine zusätzlichen Variablen mehr, die einen signifikanten Wert ergeben. Der Besuch der Schulform und die Basismessung des Interesses für tagesaktuelle politische Themen bleiben die einzigen Faktoren mit Auswirkungen auf die abhängige Variable.

Die Regressionsgerade für den zweiten Einschub mit Bezug auf die signifikanten Werte von Messzeitpunkt 1 und AHS lautet:  $y = 2.003 + 0.423 \cdot x_1 + 0.859 \cdot x_2$

Dieselbe Regressionsgerade mit Bezug zur BHS lautet:  $y = 2.862 + 0.423 \cdot x_1 - 0.604 \cdot x_2$

In ihrer dritten Variante mit Bezug zur BS lautet sie:  $y = 2.862 + 0.423 \cdot x_1 - 0.859 \cdot x_2$

**Tabelle 1:** Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen

Variable	Einschub	Konstante	Regressions- koeffizient B	Signifikanz
Newsgame gespielt	1	1.677	0.291	0.136
Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen. (Pretest)	1	1.677	0.485	0.000**
Alter	2	2.003	- 0.008	0.904
Geschlecht	2	2.003	- 0.223	0.405
AHS	2	2.003 <sup>1</sup>	0.859	0.000**
BHS	2	2.862 <sup>2</sup>	- 0.604	0.011*
BS	2	2.862 <sup>2</sup>	- 0.859	0.000**
Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen. (Pretest)	2	2.003 <sup>1</sup> /2.862 <sup>2</sup>	0.423	0.000**
1) BS als Baseline 2) AHS als Baseline. *p > 0.05. **p > 0.01				

Für die latente Wachstumskurve wurde zuerst ein Beispiel gerechnet, dass die Moderatorvariable nicht einbezog. Beim Test, ob es sich um ein aussagekräftiges Modell handelt, zeigte die Analyse einen CMIN-Wert von  $p = 0.698$ . In Verbindung mit einem Wert von drei Freiheitsgraden, bedeutet das, dass der Chi-Quadrat Test signifikant ist. Allerdings sind TLI und CFI größer (1.047) beziehungsweise gleich 1. Der RMSEA-Wert liegt bei 0.000, was auf einen zu genauen Model-Fit hindeuten kann.

Der durchschnittliche Anfangswert des Interesses für tagesaktuelle politische Themen liegt bei 2.597 und steigt über die Dauer des Experiments um 0.239 an, beide Werte sind hoch signifikant.

In Bezug auf die Varianzen zeigt der Anfangswert eine hohe Signifikanz ( $p = 0.000$ ), beim Kurvenwert ist diese nicht mehr vorzufinden ( $p = 0.234$ ). Dies bedeutet, dass es zu Beginn Unterschiede zwischen den Gruppen gibt, für die Wachstumskurve selbst jedoch keine signifikanten Varianzen aufgezeichnet werden können. Dies wird durch die berechneten Kovarianzen bestätigt, die nicht signifikant sind ( $p = 0.476$ ). Somit besteht zu Beginn und am Ende ein unterschiedliches Niveau, allerdings kann eine Wissensklufthypothese nicht bestätigt werden, da die Kurven für alle in etwa gleich sind.

Durch das Einführen der Variable „Spiel gespielt“ verändert sich der Chi-Quadratwert auf die Zahl 0.965 und auf zwei Freiheitsgrade. Dies ließe darauf schließen, dass die neu eingeführte Variable das Modell noch besser erklärt. Auch in diesem Fall sind TLI (1.147) und CFI (1.0) zu hoch. Der RMSEA-Wert liegt auch hier wieder bei 0.000. Allerdings sind die Werte für Anfangswert und Wachstumskurve mit Bezug zum Spiel nicht signifikant (ICEPT:  $p = 0.403$ ; SLOPE:  $p = 0.353$ ). Dies spiegelt sich auch im Signifikanzwert der Kovarianzen wider ( $p = 0.192$ ). Der Error 1 ist hoch signifikant, der Error 2 liegt jedoch bei  $p = 0.161$ .

Somit hat die Variable „Spiel gespielt“ und in diesem Zusammenhang auch die Zuordnung zur Kontroll- und Treatmentgruppe keinen entscheidenden Einfluss auf die Wachstumskurve des Interesses über tagesaktuelle politische Themen.

**Item: Ich habe Interesse an politischen Themen.** Die Varianz für das erste Modell ist bei 48% ( $p = 0.000$ ). Die Modellzusammenfassung zeigt bis zum zweiten Einschub ( $p = 0.014$ , Varianz 53%) eine signifikante Änderung auf. Der dritte Einschub mit  $p = 0.104$  sowie der vierte mit  $p = 0.768$  weisen keine signifikante Änderung der Varianz auf.

Die Signifikanz bei der Gruppenzugehörigkeit, ob das Spiel gespielt wurde oder nicht liegt mit  $p = 0.717$  weit unter dem notwendigen Wert. Die Verbindung von Messzeitpunkt 1 zu Messzeitpunkt 2 ist mit  $p = 0.000$  hoch signifikant. Diese Signifikanz bleibt auch beim zweiten Einschub bestehen und bliebe auch bei den späteren Einschüben mit  $p = 0.000$  ebenso hoch signifikant. Hier weisen außerdem beide getesteten Schulvariablen (AHS und BHS) einen signifikanten Wert auf. Das sehr signifikante Ergebnis von  $p = 0.001$  bei der AHS muss jedoch mit Verweis auf den Start der Corona-Quarantäne kritisch betrachtet werden. Die BHS ( $p = 0.040$ ) zeigt jedoch, dass die Schulform als Indikator ein sinnvoller Faktor sein kann. Der signifikante Wert der BHS bliebe bis zum vierten Einschub erhalten. Die AHS weist auch hier noch einen sehr signifikanten Wert auf. Auch bei diesem Item bestätigt sich bei der Umkehr der Schul-Kontrollvariable das Ergebnis: Die BS ist mit Beta  $-0.626$  und  $p = 0.001$  sehr signifikant und behält über alle Einschübe einen signifikanten Wert. In Bezug auf diese Kontrollvariable verliert die BHS ihre Signifikanz, was darauf hinweist, dass diese Schulformen sich nicht (genug) unterscheiden.

Die Regressionsgerade für den zweiten Einschub mit Bezug zu den signifikanten Werten

Messzeitpunkt 1 und BHS lautet:  $y = -1.099 + 0.743 \cdot x_1 + 0.425 \cdot x_2$

Die Regressionsgerade für den zweiten Einschub mit Bezug zu den signifikanten Werten

Messzeitpunkt 1 und AHS lautet:  $y = -1.099 + 0.743 \cdot x_1 + 0.626 \cdot x_2$

Für die BS lautet die Regressionsgerade zum Messzeitpunkt 1:  $y = -0.473 + 0.743 \cdot x_1 - 0.626$

**Tabelle 2:** *Ich habe Interesse an politischen Themen*

Variable	Einschub	Konstante	Regressionskoeffizient B	Signifikanz
Newsgame gespielt	1	0.877	- 0.055	0.717
Ich habe Interesse an politischen Themen (Pretest)	1	0.877	0.749	0.000**
Ich habe Interesse an politischen Themen (Pretest)	2	- 1.099 <sup>1</sup> /- 0.473 <sup>2</sup>	0.743	0.000**
AHS	2	- 1.099 <sup>1</sup>	0.626	0.001*
BHS	2	- 1.099 <sup>1</sup>	0.425	0.040*
BS	2	- 0.473 <sup>2</sup>	- 0.626	0.001*
1) BS als Baseline 2) AHS als Baseline. *p > 0.05. **p > 0.01				

Ohne den Einfluss der Moderatorvariable liegt das Ergebnis des Chi-Quadrat-Tests bei  $p = 0.297$ . Das Modell hat einen Freiheitsgrad. Der TLI liegt bei 0.996, der CFI bei 0.999 und der RMSEA bei 0.032.

Bei dem getesteten Modell handelt sich somit um einen guten, signifikanten Fit.

Der Anfangswert des Items liegt bei 3.170 und ist hoch signifikant. Der Kurvenwert ist hingegen nicht signifikant ( $p = 0.483$ ). Dies bedeutet, dass keine klaren Aussagen über einen Anstieg oder Abfall über die Dauer des Experiments gemacht werden können. Dies zeigt sich ebenfalls an einem nicht signifikanten Wert bei den Kovarianzen zwischen Anfangswert und Kurvenwert ( $p = 0.596$ ), sowie bei einem hoch signifikanten Anfangswert, jedoch ohne signifikanten Kurvenwert ( $p = 0.279$ ) bei den Varianzen.

Mit Einbezug des Treatments liegt das Ergebnis des Chi-Quadrat-Werts bei  $p = 0.234$ . Das Modell hat zwei Freiheitsgrade. In Zusammenhang mit TLI (0.965) und CFI (0.993) lässt sich auf ein passendes Modell schließen. Der RMSEA liegt jedoch bei 0.072 und stellt somit den einzigen nicht signifikanten

Wert dar. Da der Chi-Quadrat-Test in dieser Analyse als wichtigsten Indikator für einen Model-Fit herangezogen wird, wird das Modell trotz des nicht signifikanten RMSEA-Werts weiter analysiert. Die Anfangswerte und die Wachstumskurve sind nicht signifikant (ICEPT:  $p = 0.359$ ; SLOPE:  $p = 0.508$ ). Die Kovarianzen sind ebenfalls nicht signifikant ( $p = 0.537$ ). Bei den Varianzen liegt ein hoch signifikantes ( $p = 0.000$ ) Ergebnis in Bezug auf den Error 1 vor, jedoch nicht in Bezug auf den Error 2 ( $p = 0.239$ ). Auch bei diesem Item zeigt sich kein nachvollziehbarer Einfluss des Treatments.

**Item: Ich interessiere mich für das politische System.** Der Einschub der ersten Variablen erklärt 40% der Varianz ( $p = 0.000$ ). Beim zweiten Einschub bekommt die Varianz signifikanten Zuwachs ( $p = 0.006$ ) und steigt zuerst auf 47% und schließlich beim dritten Einschub auf 52% an ( $p = 0.012$ ). Der vierte Einschub ist nicht mehr signifikant.

Die Variable, die erklärt, ob das Newsgame gespielt wurde oder nicht, ist nicht signifikant ( $p = 0.094$ ). Das Spielen kann also nicht als Faktor für eine Änderung im Interesse am politischen System herangezogen werden.

Das Interesse für das politische System aus dem Pretest ist hoch signifikant ( $p = 0.000$ ).

Im zweiten Einschub erreicht zudem die Variable der AHS ein hoch signifikantes Ergebnis ( $p = 0.000$ ). Dies ist hingegen bei der BHS nicht der Fall ( $p = 0.133$ ). Somit stellt sich in diesem Fall die Frage, ob der AHS-Wert nicht als Schulfaktor, sondern als Zeitfaktor zu werten wäre.

Zusätzlich zu den Werten des Pretests bezüglich Interesse für das politische System ( $p = 0.000$ ) und der AHS ( $p = 0.001$ ) ist auch für die Variable der Summe der politischen Themen, bei denen die SchülerInnen angeben, sich auszukennen, ein signifikanter Wert im dritten Einschub zu beobachten ( $p = 0.031$ ).

Wird jedoch die AHS-Variable als Bezugsvariable herangezogen, erreichen beim zweiten Einschub sowohl die BHS-Schulform (Beta = - 0.414;  $p = 0.032$ ) als auch die BS-Schulform (Beta = - 0.744;  $p = 0.000$ ) signifikante Werte. Beim dritten Einschub ist der Wert der BHS nicht mehr signifikant ( $p = 0.166$ ), der BS-Wert hingegen bleibt sehr signifikant (Beta = - 0.634;  $p = 0.001$ ). Durch dieses Ergebnis bestätigt sich vor allem ein Unterschied zwischen AHS und BS im Interesse an politischen Systemen.

Bei der vierten Erweiterung des Modells bleiben die Werte aus dem dritten Modell signifikant, es ergeben sich jedoch keine neuen Signifikanzen.

Die Regressionsgerade für den zweiten Einschub mit Bezug auf die signifikanten Werte von Messzeitpunkt 1 und AHS lautet:  $y = 0.282 + 0.607 \cdot x_1 + 0.744 \cdot x_2$

Die Regressionsgerade für den zweiten Einschub mit Bezug auf die signifikanten Werte von Messzeitpunkt 1 und BHS lautet:  $y = 1.026 + 0.607 \cdot x_1 - 0.414 \cdot x_2$

Die Regressionsgerade für den zweiten Einschub mit Bezug auf die signifikanten Werte von Messzeitpunkt 1 und BS lautet:  $y = 1.026 + 0.607 \cdot x_1 - 0.744 \cdot x_2$

Die Regressionsgerade für den dritten Einschub mit Bezug auf die signifikanten Werte von Messzeitpunkt 1, AHS und Summe der politischen Themen, bei denen die SchülerInnen sich auskennen, lautet:  $y = 0.392 + 0.468 \cdot x_1 + 0.634 \cdot x_2 + 0.118 \cdot x_3$

In Bezug auf die BS-Schulform lautet die Regressionsgerade:  $y = 1.026 + 0.468 \cdot x_1 - 0.634 \cdot x_2 + 0.118 \cdot x_3$

**Tabelle 3:** *Ich interessiere mich für das politische System*

Variable	Einschub	Konstante	Regressionskoeffizient B	Signifikanz
Newsgame gespielt	1	1.145	0.274	0.094
Ich interessiere mich für das politische System (Pretest)	1	1.145	0.632	0.000**
Ich interessiere mich für das politische System (Pretest)	2	$0.282^1/1.026^2$	0.607	0.000**
AHS	2	$0.282^1$	0.744	0.000**
BHS	2	$1.026^2$	- 0.414	0.032*
BS	2	$1.026^2$	- 0.744	0.000**
Ich interessiere mich für das politische System (Pretest)	3	$0.392^1/1.026^2$	0.468	0.000**
AHS	3	$0.392^1$	0.634	0.001*
BS	3	$1.026^2$	- 0.634	0.001*
Summe der politischen Themen, bei denen sich die SchülerInnen auskennen	3	$0.392^1/1.026^2$	0.118	0.011*
1) BS als Baseline 2) AHS als Baseline. *p > 0.05. **p > 0.01				

Da der Signifikanzwert vom Chi-Quadrat-Test kleiner als 0.05 ist ( $p = 0.025$ ) erklärt die Tabelle, dass das Sample nicht für diesen Test geeignet ist. Der CFI ist zwar signifikant (0.962), dagegen ist der TLI nicht signifikant (0.771). Beide Werte sollten größer 0.95 sein. Auch der RMSEA zeigt mit einem Signifikanzwert von 0.215, dass das Modell sich nicht eignet. Somit kann vom Interesse für das politische System vom Messzeitpunkt 1 nicht auf das Interesse für das politische System zum Messzeitpunkt 3 geschlossen werden.

Wenn die Variable „Spiel gespielt“ in das Modell eingefügt wird, verändert sich der Signifikanzwert des Chi-Quadrat-Tests auf  $p = 0.08$ . Die Freiheitsgrade haben den Wert 2. Das Modell liegt also über der 0.05-Grenze und ist nun signifikant. Das CFI tendiert Richtung eins (0.971), was ebenfalls auf statistische Signifikanz des Modells schließen lässt. Der TLI-Wert liegt mit 0.855 jedoch unter der 95%-Marke. Auch der RMSEA wertet das Modell als nicht signifikant ( $p = 0.132$ ).

Somit geben die Daten zum Model-Fit auch bei diesem Item unterschiedliche Angaben darüber, ob das Modell passt oder nicht. Der Fokus liegt jedoch auf dem Chi-Quadrat-Test, weswegen an diesem Punkt trotzdem weiter analysiert wird.

Die Werte für die Wachstumskurve sind nicht signifikant. Der Anfangswert liegt bei  $p = 0.907$  und der Kurvenwert bei  $p = 0.105$ . Somit können keine Unterschiede zwischen jenen Gruppen festgestellt werden, die das Spiel gespielt haben und jenen, die es nicht gespielt haben. Es besteht jedoch ein hochsignifikanter Anfangswert ( $p = 0.000$ ), der bei 3.004 liegt. Die Kovarianzen sind nicht signifikant  $p = 0.894$ . Nur beim Error 1 liegt ein signifikantes Ergebnis bezüglich Varianz vor, der Error 2 liegt bei  $p = 0.679$ .

**Item: Wissen über politische Themen (Selbsteinschätzung).** Die Modellzusammenfassung zeigt auf, dass im ersten Einschub 31% der Varianz erklärt werden ( $p = 0.000$ ). Der zweite Einschub, der auf demografische Daten testet, hat keine Signifikanz ( $p = 0.732$ ). Dafür ist der dritte Einschub bezüglich der selbst recherchierten Informationen über politische Themen hoch signifikant ( $p = 0.000$ ) und erklärt 50% der Fälle. Der vierte Einschub ist nicht signifikant ( $p = 0.118$ ).

Auch in diesem Fall gibt es keinen Unterschied, egal ob das Newsgame gespielt wurde oder nicht ( $p = 0.348$ ).

Die Selbsteinschätzung des politischen Wissens aus dem Pretest ist hoch signifikant ( $p = 0.000$ ).

Im dritten Einschub gibt es eine deutliche Veränderung der Vergleichsvariable aus dem Pretest zum politischen Wissen, ihre Signifikanz verkleinert sich ( $p = 0.049$ ). Dies beruht wahrscheinlich auf dem hoch signifikanten Einfluss der Variable, die über die Summe der politischen Themen, bei denen die SchülerInnen sich auskennen, informiert ( $p = 0.000$ ). Die zweite neue Variable, die darüber Auskunft gibt, ob die SchülerInnen Medien zur politischen Information nutzen, ist hingegen nicht signifikant.

Obwohl der vierte Block eigentlich keinen Zuwachs für die Varianz erklärt, hat die Teilnahme an einer Wahl ein signifikantes Ergebnis ( $p = 0.035$ ). Das Resultat aus dem Pretest würde hier auf ein lediglich signifikantes Ergebnis gestuft ( $p = 0.033$ ), was allerdings wieder einen Anstieg der Signifikanz im Vergleich zum dritten Einschub darstellen würde), die Summe der politischen Themen, bei denen sich SchülerInnen auskennen, bleibt hoch signifikant ( $p = 0.000$ ).

Die Regressionsgerade für den dritten Einschub mit Bezug auf die signifikanten Werte von Messzeitpunkt 1 und Summe der politischen Themen, bei denen sich die SchülerInnen auskennen, lautet:  $y = 1.222 + 0.224 \cdot x_1 + 0.171 \cdot x_2$

Die Regressionsgerade für den vierten Einschub mit Bezug auf die signifikanten Werte von Messzeitpunkt 1 und Summe der politischen Themen, bei denen sich die SchülerInnen auskennen, und der Teilnahme an einer Wahl lautet:  $y = 0.136 + 0.241 \cdot x_1 + 0.163 \cdot x_2 + 0.332 \cdot x_3$

**Tabelle 4:** Wissen über politische Themen (Selbsteinschätzung)

Variable	Einschub	Konstante	Regressions- koeffizient B	Signifikanz
Newsgame gespielt	1	0.915	0.109	0.348
Wissen über politische Themen (Selbsteinschätzung) (Pretest)	1	0.915	0.582	0.000**
Wissen über politische Themen (Selbsteinschätzung) (Pretest)	3	1.222	0.224	0.049*
Summe der politischen Themen, bei denen sich die SchülerInnen auskennen	3	1.222	0.171	0.000**
Wissen über politische Themen (Selbsteinschätzung) (Pretest)	4	0.136	0.241	0.033*
Summe der politischen Themen, bei denen sich die SchülerInnen auskennen	4	0.136	0.163	0.000**
Wahlteilnahme	4	0.136	0.332	0.035*
1) BS als Baseline 2) AHS als Baseline. *p > 0.05. **p > 0.01				

**Item: Ich suche selbst nach Informationen zu politischen Themen.** Die

Modellzusammenfassung zeigt beim ersten und vierten Einschub (Einfluss der Eltern und Wahlteilnahme) einen signifikanten Wert, der 29% ( $p = 0.000$ ) und 40% ( $p = 0.031$ ) entspricht.

Das Spielen des Newsgames hat keinen Einfluss auf die abhängige Variable. Der Einfluss der Variable zum Messzeitpunkt 1 ist bei allen Einschüben hoch signifikant ( $p = 0.000$ ).

Im zweiten Einschub wird bei der AHS-Variable ein signifikanter Wert mit  $p = 0.004$ ,  $Beta = 0.685$  vermerkt. Dieser verschlechtert sich im dritten Einschub auf  $p = 0.009$ ,  $Beta = 0.609$  und im vierten sogar auf  $p = 0.033$ ,  $Beta = 0.506$ . Beim vierten Einschub hat außerdem noch die Teilnahme an einer Wahl einen Einfluss auf die Variable ( $p = 0.028$ ). Da 1 mit „Ja“ codiert ist und 2 mit „Nein“, lässt die negative Ladung darauf schließen, dass die Teilnahme an der Wahl sich positiv auf das Suchen nach politischen Themen auswirkt.

Von Interesse ist, dass sich der BHS-Wert, der mit  $p = 0.140$  startet, im vierten Einschub beinahe zu einem signifikanten Wert entwickelt  $p = 0.073$ . Auch der Wert, ob Eltern politisch aktiv sind, ist nahezu signifikant ( $p = 0.083$ ). Dies lässt darauf schließen, dass hier bei anderen Tests eventuell Variablenzusammenhänge bestehen könnten.

Wenn die AHS-Schulform als Kontrollvariable für die beiden dummy-codierten Schulformen herangezogen wird, entsteht für die BS im zweiten Einschub ein signifikanter Wert (Beta = - 0.685; p = 0.004). Dieser spiegelt im weiteren Verlauf die Werte der AHS-Schulform im negativen Bereich wider.

Die Regressionsgerade für den vierten Einschub in Bezug auf die AHS lautet:

$$2.172 + 0.418 \cdot x_1 + 0.506 \cdot x_2 - 0.581 \cdot x_3$$

Die Regressionsgerade für den Wert der BS-Schulform lautet für den vierten Einschub dementsprechend wie folgt:

$$2.678 + 0.418 \cdot x_1 - 0.506 \cdot x_2 - 0.581 \cdot x_3$$

**Tabelle 5:** *Ich suche selbst Informationen zu politischen Themen*

Variable	Einschub	Konstante	Regressionskoeffizient B	Signifikanz
Newsgame gespielt	1	1.230	- 0.136	0.471
Ich suche selbst nach Informationen zu politischen Themen (Pretest)	1	1.230	0.528	0.000**
AHS	2	1.125 <sup>1</sup>	0.685	0.004**
BS	2	1.810 <sup>2</sup>	- 0.685	0.004**
Ich suche selbst nach Informationen zu politischen Themen (Pretest)	4	2.172 <sup>1</sup> /2.678 <sup>2</sup>	0.418	0.000**
AHS	4	2.172 <sup>1</sup>	0.506	0.033*
BS	4	2.678 <sup>2</sup>	- 0.506	0.033*
Wahlteilnahme	4	2.172/2678	- 0.581	0.028*
1) BS als Baseline 2) AHS als Baseline. *p > 0.05. **p > 0.01				

**Item: Ich habe neue politische Themen gefunden, die mich interessieren.** Das Modell für diese Regression verzeichnet nur im ersten Einschub einen signifikanten Zuwachs (p = 0.003). Somit werden 11% der Varianz erklärt. Dies liegt in der Grundmessung des Items begründet, das mit p = 0.001 hoch signifikant ist. Über die nicht signifikanten Einschübe verschlechtert sich der Signifikanzwert auf 0.042. Die Regression im ersten Einschub lautet:  $y = 1.514 + 0.395 \cdot x_1$ .

**Item: Ich unterhalte mich mit meinen Freunden/meiner Familie etc. über politische Themen.**

Der erste und der zweite Einschub sind signifikant und erklären 45.5% ( $p = 0.000$ ) bzw. 50% ( $p = 0.029$ ) der Varianz.

Das Newsgame hat in Bezug auf dieses Item einen signifikanten Effekt auf die abhängige Variable ( $p = 0.021$ ). Die Regressionsgerade in Bezug auf das Spielen des Newsgames und das Item lautet:

$$0.904 + 0.406 \cdot x_1 + 0.650 \cdot x_2$$

Der hier beschriebene Effekt verstärkt sich im zweiten Einschub durch das Miteinbeziehen von demografischen Daten. ( $p = 0.016$ ) Beim dritten Einschub verschlechtert sich der Wert geringfügig ( $p = 0.039$ ) und verschiebt sich beim vierten Einschub leicht über die Signifikanzgrenze ( $p = 0.056$ ).

Die unabhängige Variable vom Messzeitpunkt 1 hat einen hochsignifikanten Wert über alle Einschübe. ( $p = 0.000$ ) Ansonsten sind keine signifikanten Werte festzustellen.

Somit bestätigt sich die Hypothese 1, wenn Interesse mithilfe vom Diskurs über Politisches mit Freunden/Familie gemessen wird. Dieses Ergebnis ist frei von Einflüssen, die auf die Kontrollvariablen zurückzuführen sind.

**Item: Ich fühle mich durch soziale Medien ausreichend gut informiert.** Die

Modellzusammenfassung zeigt, dass 24% der Varianz erklärt werden. Allerdings ist schon der zweite Einschub nicht mehr signifikant und hat dementsprechend keinen Einfluss auf die abhängige Variable.

Es wird sichtbar, dass das Spielen des Newsgames keinen Einfluss auf den Zusammenhang zwischen den Messzeitpunkten hat. Die Variable des Messzeitpunkt 1 ist hoch signifikant und behält ihren Wert über alle Einschübe ( $p = 0.000$ ) hinweg.

Die Variable, dass Eltern politisch aktiv sind, scheint einen Einfluss auf das Item zu haben ( $p = 0.048\%$ ), trägt jedoch nicht dazu bei, mehr als die genannten 24% der Varianz zu erklären.

**Item: Ich prüfe Informationen von sozialen Medien.** Der erste Einschub erklärt 44% der Varianz. ( $p = 0.000$ ) Die weiteren Einschübe weisen nicht auf signifikante Einflüsse hin, der dritte Einschub verfehlt mit einem Wert von  $p = 0.063$  knapp die zulässige Grenze.

Auch hier hat das Spielen des Newsgames keinen Einfluss auf die abhängige Variable. Der Ausgangswert vom ersten Messzeitpunkt bleibt über alle Einschübe hinweg hoch signifikant ( $p = 0.000$ ). Bei der AHS kann im zweiten Einschub ein signifikanter Wert verzeichnet werden ( $p = 0.044$ ). Diese Signifikanz verstärkt sich im darauffolgenden Block ( $p = 0.015$ ), ist im vierten Einschub jedoch nicht mehr gegeben ( $p = 0.078$ ). Die anderen Kontrollvariablen weisen keine signifikanten Effekte auf. Dieselben Signifikanzen würden sich für die BS ergeben, wenn die AHS als Baseline herangezogen würde. Die Beta-Werte wären im Falle eines signifikanten Einschubs jedoch für die AHS positiv (mehr Informationen werden geprüft) und für die BS negativ (weniger/keine Informationen werden geprüft).

**Item: Interesse, sich politisch zu informieren.** Eine weitere Korrelation ergibt sich in Bezug auf die Interessensvariablen „Ich habe Interesse an politischen Themen.“ ( $p = 0.000$ ;  $y = 0.6 + 0.386 * x_1$ ) sowie „Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen“ ( $p = 0.020$ ;  $y = 0.6 + 0.18 * x_1$ ) aus dem Pretest und dem Interesse, sich künftig politisch zu Informieren aus dem Posttest. Beide geben positive Korrelationen für das Interesse, sich künftig zu informieren an. Das Interesse für das politische System ist hingegen kein Indikator. Das erste Modell erklärt 38% der Varianz ( $p = 0.000$ ). Wenn das Spielen des Newsgames als weitere Kontrollvariable eingefügt wird, hat die Modellzusammenfassung keinen signifikanten Anstieg von F zur Folge ( $p = 0.208$ ).

### **Treatmenthypothesentests**

In diesem Unterkapitel werden zwei Hypothesen getestet, die speziell für die Treatmentgruppe aufgestellt worden sind und möglicherweise auf Korrelationen hinweisen, die durch das Spielen des Newsgames aufkommen. Außerdem werden hier allgemeine Analyseergebnisse der Treatmentgruppe vorgestellt.

Die Treatmentgruppe umfasst 38 gültige Fälle, von denen lediglich eine Person (2.6%) das gespielte Newsgame schon kannte.

Zu allererst wurde mithilfe von Regressionen analysiert, ob die Angaben oder Nicht-Gefallen Items von „Auseinandersetzung mit neuen Medienformaten“ voraussagen kann.

Die Items „Das Game war informativ.“ ( $p = 0.089$ ) und „Das Thema Fake News wird durch das Game verständlich“ ( $p = 0.297$ ) hatten keine signifikante Änderung der Varianz zur Folge. Allerdings konnten durch „Ich habe etwas Neues über Fake News gelernt“ ( $p = 0.036$ ) 9% der Varianz und mithilfe von „Das Game hat mein Interesse für das Thema Fake News geweckt.“ ( $p = 0.011$ ) 14% der Varianz erklärt werden.

Wenn das Spiel den SchülerInnen gefallen hat, haben sie demnach auch etwas Neues über Fake News gelernt ( $y = 1.1 + 0.433 \cdot x_1$ ). Die zweite Regressionsgerade weist darauf hin, dass wenn das Spiel gefallen hat, auch eher das Interesse für das Thema Fake News geweckt wurde ( $y = 0.279 + 0.612 \cdot x_1$ ).

Des Weiteren wurde analysiert, ob das Gefallen des Spiels einen Einfluss auf die Interessensvariablen sowie die Wissensvariable der Experimentalhypothese hat. Dies muss in Bezug auf alle Items sowohl für der Messung direkt nach dem Treatment (PT) als auch zwei Wochen später beim Posttest (P) verneint werden. („Ich interessiere mich für das politische System“  $p_{PT} = 0.693$  bzw.  $p_P = 0.159$ ; „Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen“  $p_{PT} = 0.951$  bzw.  $p_P = 0.986$ ; „Ich habe Interesse an politischen Themen“  $p_{PT} = 0.730$  bzw.  $p_P = 0.405$ ; „Wissen über politische Themen (Selbsteinschätzung)“  $p_P = 0.282$ )

Ebenso wurde getestet, inwiefern das Spielen eine Auswirkung darauf hat, ob man politisch etwas verändern will ( $p = 0.868$ ) und ob man sich durch soziale Medien ausreichend gut informiert fühlt ( $p_{PT} = 0.565$  bzw.  $p_P = 0.635$ ). Auch bei diesen beiden Items konnte kein Zusammenhang festgestellt werden.

Beim Item „Interesse, sich künftig politisch zu informieren“ liegt keine signifikante Änderung in F vor ( $p = 0.220$ ; Varianz = 5%). Allerdings weist die Regression für das Item „Ich habe etwas Neues über Fake News gelernt.“ einen signifikanten Wert ( $p = 0.020$ ) vor. Mit Bezug zur Regressionsgerade  $y = 2.562 - 0.389 \cdot x_1$  würde dies bedeuten, dass weniger Interesse besteht, sich künftig politisch zu informieren, wenn man etwas Neues über Fake News gelernt hat. Ein ähnlicher Fall liegt beim Item „Interesse, sich politisch zu engagieren“ ( $p = 0.257$ ; Varianz = 4%) vor. Der signifikante Wert entfällt

auf dasselbe Item ( $p = 0.031$ ) und weist darauf hin, dass die SchülerInnen eher nicht dazu geneigt sind, sich politisch zu engagieren, auch wenn sie etwas Neues über Fake News gelernt haben:  $y = 2.152 - 0.380 * x_1$ .

Im nächsten Schritt wurde durch eine multiple Regression getestet, ob die Nutzungsvariablen einen Einfluss auf das Prüfen von Informationen auf sozialen Medien hatten. Dies ist nicht der Fall, da keine signifikante Änderung in F vorliegt ( $p = 0.690$ ). Auch ob die SchülerInnen sich mit Freunden/Familie etc. über Politik unterhalten ( $p = 0.522$ ), ob sie selbst nach Informationen zu politischen Themen suchen ( $p = 0.432$ ) oder ob sie neue politische Themen gefunden haben, die sie interessieren ( $p = 0.870$ ), konnte nicht durch die Items vorausgesagt werden.

Bezüglich der Probleme, die während des Spielens aufgetreten sind, gaben 44.7% an, dass das Game schwer zu bedienen war, 10.5%, dass das Game schwer verständlich war, und 2.6%, dass sie beim Spielen nicht mehr weitergekommen sind (= eine Person). Für 42.1% gab es beim Spielen keine Probleme.

Um Klarheit zu schaffen, inwiefern die Probleme das Spielerlebnis beeinflusst haben, wurde eine Regression gerechnet, die die Problemitems in Verbindung mit der Bewertung des Spiels brachte. Das gerechnete Modell erreichte eine signifikante Änderung in F ( $p = 0.016$ ). Es werden 22% der Varianz erklärt. Im Modell gibt es nur einen signifikanten Wert. Wenn die SchülerInnen beim Spielen nicht mehr weitergekommen sind, hat ihnen das Spiel auch nicht gefallen. ( $p = 0.041$ ;  $y = 6.194 - 0.815 * x_1$ ). Diese Korrelation muss jedoch vor dem Hintergrund interpretiert werden, dass diese Werte sich auf die Antwort einer einzigen Person beziehen und somit nicht repräsentativ sind.

***Hypothese 2: Die Auseinandersetzung mit neuen Medienformaten führt zu einem zunehmenden Interesse, solche Formate (Newsgames) selbst zu nutzen.***

In Verbindung mit den Items, die die Auseinandersetzung mit den Medienformaten darstellen, wurde das Item „Das gespielte Spiel hat mich neugierig auf ähnliche journalistische Formate gemacht (Virtual Reality, Multimedia...)“ geprüft. Auch dieses Item wurde mithilfe 5-stufigen Skala abgeprüft.

Die Modellzusammenfassung gibt an, dass eine signifikante Änderung in F vorliegt ( $p = 0.010$ ).

Mithilfe der Variablen werden 24% der Varianz erklärt.

Wenn das Spiel das Interesse für das Thema Fake News geweckt hat ( $p = 0.032$ ), hat es auch Auswirkungen darauf, ob in Zukunft das Interesse besteht, ähnliche journalistische Formate zu nutzen ( $y = 1.582 + 0.339 * x_1$ ). Zudem hat die Variable, ob das Thema Fake News durch das Game verständlich wurde ( $p = 0.021$ ) einen Einfluss auf die abhängige Variable ( $y = 1.582 + 0.342 * x_1$ ). Insofern kann die zweite Hypothese für diese Indikatoren bestätigt werden, da die anderen Items jedoch keine signifikanten Werte vorweisen, ist sie im Gesamten nicht bewiesen.

Generell antworteten 12.2%, dass solche journalistischen Formate für sie uninteressant sind, für 26.8% sind sie eher nicht interessant, für 43.9% sind sie mäßig interessant, für 12.2% interessant und nur für 4.9% sehr interessant.

***Hypothese 3: Die Auseinandersetzung mit neuen Medienformaten führt zu einem zunehmenden Interesse, solche Formate (Newsgames) künftig aktiv zu suchen.***

Die Items, die sich mit der Auseinandersetzung mit neuen Medienformaten beschäftigen wurden für die Prüfung der dritten Hypothese mit „Ich habe nach dem Spielen selbst nach News Games gesucht.“ in Verbindung gesetzt.

Bei der gerechneten Regression gibt es eine signifikante Änderung in F ( $p = 0.028$ ). Es werden 18% der Varianz erklärt.

Im Gegensatz zur Hypothese 2 gibt es hier nur beim Item „Ich habe etwas Neues über Fake News gelernt“ ( $p = 0.033$ ) ein signifikantes Ergebnis. Das bedeutet, dass ein Zuwachs an Wissen über Fake News auch dazu geführt hat, dass die SchülerInnen im Anschluss an das Spiel aktiv nach Newsgames gesucht haben ( $y = 1.086 + 0.417 * x_1$ ). Allerdings wird hier nicht geklärt, ob es sich beim selbstgesuchten Spiel um das Spiel des Experiments handelt oder ob die SchülerInnen explorativ nach weiteren Spielen gesucht haben. Ebenso wie die Hypothese 2 wurde auch die Hypothese 3 mit vier Indikatoren getestet. Da nur bei einem eine Korrelation vorliegt, ist sie im gesamten als nicht bestätigt anzusehen.

Die SchülerInnen wurden außerdem gefragt, ob sie sich vorstellen könnten, ein solches Newsgame im Unterricht zu nutzen. In der Analyse wurde mithilfe der erhaltenen Antworten eine logistische Regression gerechnet, die die Gamingvariablen als unabhängige Variablen heranzieht. Das Omnibusmodell zeigt, dass das Modell signifikant ist ( $p = 0.002$ ). Dies wird durch den Hosmer-Lemeshow-Test bestätigt ( $p = 0.995$ ), der bestätigt, dass die Ergebnisse zu 99.5% richtig vorausgesagt wurden. Die Klassifizierungstabelle zeigt wiederum, dass 92.1% der Werte richtig vorhergesagt wurden. Allein das Gefallen des Spiels hat einen Einfluss auf den (nicht) gewünschten Einsatz von Newsgames im Unterricht ( $p = 0.021$ ), die restlichen Variablen sind nicht signifikant. Die Odds Ratio ergibt  $-0.964 (= 0.036-1)$ . Beim Anstieg des Gefallens um den Wert 1 fällt die Nutzung im Unterricht um  $-0.964$  abfällt, was in Bezug auf die Codierung („Ja“ = 1; „Nein“ = 2) bedeutet, dass bei höherem Gefallen die Nutzung im Unterricht eher erwünscht ist. Da das Konfidenzintervall beider Werte unter eins liegt (Unterer Wert = 0.002; Oberer Wert = 0.600), handelt es sich um ein signifikantes Ergebnis.

## **Diskussion**

In diesem Teil der Arbeit folgt die Diskussion über die Ergebnisse. Hierzu werden die Analyseergebnisse erst interpretiert und in Hinblick auf die verwendete Literatur diskutiert. Im Anschluss werden die Limitationen der vorliegenden Arbeit besprochen.

### **Interpretation der Ergebnisse in Bezug auf Hypothese 1**

Gerade in Zusammenhang mit der Covid-19-Epidemie ist der signifikante Wert der AHS-Variable in Bezug auf das Item „Ich interessiere mich für tagesaktuelle politische Themen.“ eher in ihrer Form als Zeitfaktor sinnvoll zu interpretieren. Dies würde erklären, weshalb diese Schulform den einzigen signifikanten Wert vorweist, während die anderen Schulen nicht einmal einen abgeschwächten Effekt zeigen. Deshalb wird an dieser Stelle davon ausgegangen, dass das politische Umfeld zum Messzeitpunkt das verstärkte Interesse an tagesaktueller Politik zur Folge hatte.

Beim Interesse für politische Themen zeigen alle Schulformen signifikante Werte, weswegen die Variable hier auch auf dem Unterricht basiert und nicht nur auf den Messzeitpunkt. Der Effekt ist bei der AHS stärker als bei der BHS, vor allem aber im Vergleich mit der BS. Obwohl in diesem Fall alle Schulformen signifikante Werte vorweisen, kann sich das verstärkte Interesse der AHS zu einem Teil auf die Extremsituation durch COVID-19 zurückführen lassen. Allerdings muss auch beachtet werden, dass die AHS-SchülerInnen schon ein Jahr länger im Fach Politische Bildung unterrichtet wurden als jene der anderen Schulformen und somit bei ihnen eventuell schon mehr Interesse für die eigene politische Bildung aufgekommen ist. (BORG Götzis, 2020) Außerdem interessieren sich SchülerInnen mehr für das politische System, wenn sie sich auch (zu Beginn des Experiments) schon mit mehr politischen Themen ausgekannt haben. In Hinblick auf die Studie von Stadelmann-Steffen und Sulzer (2018) als auch auf die Grundlagen der Wissensklufthypothese (Burkart, 2002) ist dieses letzte Ergebnis eine logische Bestätigung vergangener Untersuchungen. Wenn für eine Bestätigung der Wissensklufthypothese allerdings Items aus Pre- und Posttest herangezogen werden, wie es für die latenten Wachstumskurven der Fall ist, hat der oben beschriebene Ansatzpunkt keine Gültigkeit. Das jeweils gemessene Interesse entwickelt sich hier unabhängig vom ersten Messzeitpunkt. Somit gilt es, die Korrelation der Regression kritisch zu hinterfragen, für eine eindeutige Klärung verlangt sie nach einer weiteren Testung in einem ähnlichen Setting.

Das Newsgame zeigt bei keiner der eben besprochenen Regressionen einen signifikanten Wert. Dies ist ebenso für die gerechneten latenten Wachstumskurven der Fall, bei denen die unabhängige Variable das Modell zwar besser zu erläutern scheint und dennoch nicht zu signifikanten Werten führt. Dies heißt, dass in Bezug auf die Regressionen und die latenten Wachstumskurven kein Unterschied zwischen Kontroll- und Treatment-Gruppe festgestellt werden konnte und es sich bei den soeben vorgestellten Korrelationen deshalb um keine kausalen Schlüsse handeln kann. Folglich widerlegen alle drei in diesem Zusammenhang getesteten Items, sowohl durch die Analyse der Regression als auch der Wachstumskurve, die Hypothese 1.

In Bezug auf das politische Wissen geben die Ausgangssituation, die Summe der politischen Themen, bei denen sich die SchülerInnen auskennen, kombiniert mit der Teilnahme an der Wahl eine Erklärung dafür ab, wie es sich in Zukunft entwickelt. Dies lässt darauf schließen, dass die SchülerInnen sich mehr mit politischen Themen beschäftigen, wenn dies „absolut“ notwendig ist, weil sie einen Teil der Gesellschaft darstellen, der aktiv durch eine Wahl mitbestimmen kann, wie die Zukunft aussehen soll. Dies macht mit Bezug auf die Definition von Citizenship nach McKinlay (2010) durchaus Sinn, da die SchülerInnen sich ab diesem Zeitpunkt mit ihren Rechten, Freiheiten und Pflichten auseinandersetzen. Dies wird auch durch das Item „Ich suche selbst nach Informationen zu politischen Themen“ bestätigt, auch hier bewirkt die Teilnahme an einer Wahl mehr Interesse, um selbst nach politischen Informationen zu suchen.

Beim Item „Ich habe neue politische Themen gefunden, die mich interessieren.“ wurde im Gegensatz zur Treatmentgruppe ein Anstieg erwartet, der auf das Newsgame zurückzuführen wäre. Da dies nicht der Fall war, scheint es, als ob das Treatment kein neues Interesse für das Thema geweckt hat.

Die Analyse hat gezeigt, dass das Item „Ich unterhalte mich mit meinen Freunden/meiner Familie etc. über politische Themen.“ durch das gespielte Newsgame beeinflusst worden ist. Da dies das einzige Item ist, das einen Effekt aufweist, ist es möglich, hier in Zukunft weiter anzusetzen. Denn wer zu Hause, angestoßen durch ein Newsgame, über Politik spricht, könnte über einen längeren Zeitraum hinweg mit mehreren/unterschiedlichen Inputs durch neue journalistische Formate (Newsgames, Virtual Reality, Multimedia...), möglicherweise auch bei den anderen getesteten Indikatoren signifikante Werte hervorbringen, die auf ein Treatment zurückzuführen sind. In der Folge könnten solche Personen ein Interesse an der eigenen politischen Weiterbildung entwickeln. Dass gerade dieses Item einen kausalen Effekt vorweist zeigt, wie wichtig die politische Sozialisation im eigenen Elternhaus und/oder durch Freunde ist. Auf diesen Aspekt haben schon Moeller und de Vreese (2013) hingewiesen. Im Zuhause, in Freundschaften werden Meinungen in einem sicheren Umfeld

gebildet und deshalb ist es hier auch am wahrscheinlichsten, dass neue Gedanken zu Politischem ausgetauscht werden.

Es wurde erwartet, dass diejenigen SchülerInnen, die das Newsgame gespielt haben, einen deutlichen Unterschied in Bezug auf das Item „Ich fühle mich durch soziale Medien ausreichend gut informiert.“ im Gegensatz zu ihren KollegInnen vorweisen müssten. Diese kamen immerhin nicht mit dem Inhalt des gespielten Games in Kontakt und hatten insofern keinen durch das Experiment erzwungenen Grund, ihre Haltung gegenüber Inhalten aus Sozialen Medien zu überdenken.

Allerdings gibt es hierfür in der hier durchgeführten Studie keinen Indikator. Ebenso wurde in Bezug auf das Item „Ich prüfe Informationen von sozialen Medien.“ ein höherer Wert für die Treatment-Gruppe erwartet. Auch dies konnte nicht bestätigt werden, was bedeutet, dass der Inhalt des Newsgames keinen Einfluss auf künftiges Verhalten (z. B. auf Social Media) bewirken konnte und somit auch kein Lerneffekt mithilfe des Spiels erzielt wurde. Dies bedeutet im Umkehrschluss, dass die News-finds-me-Theorie nach de Zuniga und Diehl (2018) tief im Denken und Handeln der Jugendlichen verankert ist.

Diese Information ist auch vor dem Hintergrund zu beachten, dass über die Hälfte der getesteten Personen angibt, dass Social Media die Hauptquelle für ihre politische Information ausmachen. Zwar nutzen die SchülerInnen ihren Angaben nach meist zwei oder mehr Formen zum Verifizieren von Informationen auf Social Media, allerdings ist dabei die Kategorie, die am besten abschneidet, jene, bei der andere Online-Plattformen zum Vergleich herangezogen werden. Mit Hinblick auf eine mögliche Filterblase, in der sich die SchülerInnen sehr wahrscheinlich bewegen, würden zum Gegencheck der Informationen vermutlich Seiten herangezogen, die im schlimmsten Fall dieselben Fake News geteilt/aufbereitet haben.

### **Interpretation der Ergebnisse in Bezug auf die Hypothesen 2 und 3**

Obwohl für die SchülerInnen der Treatmentgruppe eine Korrelation zwischen dem Gefallen des Spiels und einem neuen Verständnis für Fake News bewiesen wurde, konnte dieser Effekt nicht auf

die Interessensvariablen oder auf die Wissensvariable (sowohl direkt nach dem Treatment als auch zwei Wochen danach) ausgeweitet werden. In Verbindung mit den kausalen Ergebnissen scheint dies nur logisch. Allerdings darf nicht übersehen werden, dass das Item „Ich habe etwas Neues über Fake News gelernt.“ durchaus signifikante Auswirkungen im Zusammenhang mit dem Interesse, sich künftig politisch zu informieren sowie sich politisch zu engagieren hatte. Dies lässt vermuten, dass das Spielen eines Newsgames durchaus eine Wirkung auf die SchülerInnen haben könnte, dass die Reduktion der Komplexität und das damit einhergehende Verständnis jedoch von jedem/r individuell abhängig ist. (Früh, 2013) Würde der Blick jedoch darauf gerichtet, dass keine Korrelation für das Prüfen der Informationen auf sozialen Medien vorliegt, obwohl ein Anstieg dieses Items durch das Newsgame eigentlich zwingend erreicht werden müsste, kann diese Wirkung gleich wieder angezweifelt werden.

In Verbindung mit den Problemen, die beim Spielen aufkamen, und dem Gefallen des Spiels lassen die Ergebnisse zu den Hypothesen 2 und 3 vermuten, dass eine gute, klare Präsentation von Spielinhalten, die einen Wissenszuwachs bei den SchülerInnen zur Folge haben, eventuell auch dafür sorgen würde, sich künftig mit entsprechenden Inhalten zu beschäftigen und sich politisch weiterzubilden. Dies kann aktiv geschehen, wenn die SchülerInnen selbst Inhalte suchen und konsumieren, aber auch passiv, wenn jemand anderes Inhalte sucht und die SchülerInnen diese nur konsumieren.

### **Ausblick anhand der Analyseergebnisse**

In diesem Ausblick auf künftig mögliche Forschungen zum Einsatz von Newsgames werden konkrete Verbesserungsvorschläge aufgrund der Analyseergebnisse skizziert.

Die Hypothese eins, die der Forschungsfrage zu Grunde liegt, wurde mit fast allen Items der Operationalisierung von „Interesse“ widerlegt. Dies würde bedeuten, dass neue Inputmöglichkeiten das Interesse an politischer Weiterbildung nicht fördern. Allein das signifikante Ergebnis, dass

SchülerInnen, die das Newsgame gespielt haben, sich vermehrt mit Freunden und Familie über Politik unterhalten haben, lässt die grundlegende Annahme zu, dass beispielsweise in einem entsprechend veränderten experimentellen Design die Anwendung von neuen journalistischen Formaten im Schulunterricht durchaus das Interesse an Politik wecken und/oder konstant halten könnte. Schließlich zeigt die qualitative Inhaltsanalyse, dass die SchülerInnen ein gutes Basisverständnis darüber hätten, was zu Politik gehört, denn die meisten haben auch aktiv den Wunsch geäußert, mehr politische Bildung in den Schulunterricht (beziehungsweise in das entsprechende Fach) zu integrieren. Gerade in Bezug auf Wahlen, aber auch im Alltag, fehlen den SchülerInnen die Grundlagen, um politische Zusammenhänge zu verstehen, in Bezug zu ihrem Alltag zu setzen oder selbst politisch zu agieren. In der derzeitigen Situation ist das grundlegende Element für politische Bildung als Übung für die eigene Zukunft nach Stadelmann-Steffen und Sulzer (2018) nicht gegeben. Vor allem der Vergleich zwischen den Schulformen zeigte durch Korrelationen auf, dass die Gruppen, die während der COVID-19-Epidemie erhoben wurden, ein größeres Interesse am politischen Umfeld hatten als die anderen. Die Ausnahmesituation verstärkte das Interesse an Politik im Hinblick auf tagesaktuelle politische Themen und das politische System eklatant. Dies bedeutet, dass die befragten Personen in diesem Zeitraum auch verstärkt in der von McKinlay (2010) beschriebenen Rolle als Citizens auftraten und im Zuge dessen Informationen einholten, die sie schließlich auch zur Meinungsbildung nutzen können/konnten, um politisch aktiv zu werden. Ein weiterer Schritt zum Citizenship ergibt sich zudem, wenn die SchülerInnen selbst an einer Wahl teilnehmen und sich deshalb politische Informationen beschaffen und politisches Wissen aneignen (müssen). Mit Bezug zu den Ergebnissen der Inhaltsanalyse fehlt ihnen jedoch auch hier eine notwendige Guideline oder Hilfestellung, wie sie überhaupt mit dieser Verpflichtung umgehen sollen. Mithilfe einer weiteren Untersuchung wäre es möglich, Kategorien für eine solche Guideline zu schaffen und schließlich zu institutionalisieren.

Durch den einmaligen Einsatz eines Newsgames konnte kein Lerneffekt in Bezug auf das Thema „Fake News“ nachgewiesen werden, denn die Testitems zum Verhalten auf Social Media wiesen nach dem Treatment keine Tendenz in Richtung „vorsichtigeres Verhalten“ auf. Da Lerneffekte jedoch

auch auf Wiederholung und dem Aufbau eines assoziativen Netzwerks basieren, worauf im Zusammenhang mit den vorgestellten Lerntheorien (Hecht & Desnizza, 2012 / Künkler, 2011 / Petko, 2014 / Pörksen, 2014) hingewiesen wurde, stellt sich erneut die Frage, ob das experimentelle Design dieser Masterarbeit ausreichend war, um einen solchen Effekt nachzuweisen. In Verbindung mit dem Reizverarbeitungsmodell nach Lang (2000) muss anhand der Ergebnisse festgestellt werden, dass das verwendete Treatment eventuell zu komplex war. Klar ist, dass jede Person, die am Experiment teilgenommen hat, ein unterschiedliches Niveau in Bezug auf ihre Medienkompetenz vorweist. Die im Fragebogen oft genutzte Funktion, Probleme beim Spielen zu beschreiben, machte jedoch deutlich, dass die SchülerInnen teilweise vom Newsgame überfordert waren, was einen Lerneffekt erschwerte und die darauffolgenden Analyseergebnisse möglicherweise beeinflusste. Dies deckt sich mit den Gedanken von Früh (2013) zur Reizverarbeitung bei zu komplexen Inhalten. Lernen braucht Zeit und stützt sich auf eine breite Basis, die unterschiedliche Sinneseindrücke bedienen soll, was durch mehrmaligen Einsatz diverser Formate zum selben Thema möglicherweise erreicht werden könnte. Ebendiese Faktoren konnten im Rahmen dieser Arbeit nicht vorausgesetzt beziehungsweise überprüft werden.

Die Hypothesen zwei und drei, die auf Korrelationen in der Treatmentgruppe beschränkt waren, verstärken den Gedanken, dass das Anwenden eines Newsgames mit leicht nachvollziehbarem Spielverlauf vor allem in Kombination mit weiteren Materialien möglicherweise einen positiven Einfluss auf das künftige Interesse, sich politisch weiterzubilden, haben könnte. Schließlich finden die meisten TeilnehmerInnen der Treatmentgruppe das vorgestellte Format zumindest mäßig interessant.

Vor allem der Wissenszuwachs ist in diesem Experiment ein entscheidender Indikator dafür, ob ein Format in Zukunft abermals aktiv gesucht oder passiv angewendet wird. Dies bedeutet zumindest für die Treatmentgruppe, dass ein Wissenszuwachs dazu führt, entsprechende Formate wiederholt zu nutzen. Doch auch hier macht der Verweis zur qualitativen Inhaltsanalyse deutlich, dass eine eventuelle Unterstützung bei der politischen Sozialisierung der SchülerInnen durch eine Lehrperson

von Nutzen sein könnte, um überhaupt mit entsprechenden Formaten zur Politisierung in Kontakt zu kommen.

Auch wenn das Experiment auf der einen Seite nur wenige klare Aussagen über die Anwendung von neuen politischen Formaten im Schulunterricht zulässt, hat es auf der anderen Seite eine alarmierende Lücke aufgezeigt, die die Frage aufkommen lässt, wie SchülerInnen überhaupt in ihrem Auftrag als Citizens informiert agieren sollen, wenn im Schulunterricht wichtige Grundlagen dafür vernachlässigt werden. Eigeninitiative ist möglich, kann aber nicht allein des Rätsels Lösung sein. In diesem Hinblick könnten nachfolgende Forschungsarbeiten sich mit der Darbietung politischer Inhalte im Unterricht auseinandersetzen. Es könnte auch eine Untersuchung darüber geben, wie Lehrpersonen das Fach Politische Bildung unterrichten oder welche Lehrpersonen für den Unterricht zum Einsatz kommen. Das würde bedeuten, dass auch die Unterrichtenden selbst und deren Schaffen in einer separaten Studie Berücksichtigung finden würden.

### **Limitationen**

Im für dieses Experiment verwendeten Design ist es zu einigen Limitationen gekommen. Diese werden in diesem Kapitel im Detail dargestellt und diskutiert.

Die Schulform als Kontrollvariable hat zwei Einschränkungen zur Folge. Die getestete BHS ist eine reine Mädchenschule. Dieser Fakt schlägt sich auf die Ergebnisse dieser Schulform als Kontrollvariable nieder, da hier keine Ergebnisse von männlichen Teilnehmern vorliegen. Eine weitere Limitation der Schulform schlägt sich auch in der AHS als Kontrollvariable nieder. Diese Gruppe beendete das Experiment erst am Beginn der Corona-Quarantäne in Österreich. So kann aus der gemessenen Variable nicht abgeleitet werden, ob die AHS sich im Interesse zum Messzeitpunkt eins aufgrund des spezifischen Zeitraums oder wegen der allgemeinbildenden Schulform an sich von den anderen Schulen unterscheidet. Leider ist es für die AHS in diesem Fall nicht möglich, COVID-19-

beeinflusste Ergebnisse herauszufiltern, da alle TeilnehmerInnen dieser Gruppe zum selben Zeitpunkt erhoben wurden.

Eine technische Limitation führte dazu, dass die ProbandInnen der AHS-Treatmentgruppe weniger Spielzeit hatten. Zum Spielen mussten die SchülerInnen über das Internet auf eine Website einsteigen. Im BORG Götzis stellte dies ein Problem dar, weil die Internetverbindung an dieser Schule eine zu geringe Übertragungsrate hat und der verzögerte Seitenaufbau somit das Spielen behinderte. So hatten die ProbandInnen dort weniger Zeit zum Spielen, als die anderen SchülerInnen, die das Spiel 50 Minuten lang spielten. Somit konnten die Schülerinnen am BORG Götzis einen geringeren Spielfortschritt verzeichnen.

Die größte Limitation entsteht jedoch dadurch, dass es sich beim Design um ein Quasiexperiment handelt. Insofern kann zwar eine hohe interne Validität garantiert werden, die externe Validität ist jedoch gering, da es sich bei den ProbandInnen um nicht-randomisierte Gruppen handelt, die in ihrem regulären Klassenverband getestet wurden. Diese Limitation ist jedoch nicht nur als solche zu sehen, weil sie auch die Chance birgt, den SchülerInnen das Gefühl einer gewohnten Schulstunde zu vermitteln. Dies erweist sich als für die vorliegende Arbeit wichtig, da die Forschungsfrage auf ein möglichst normales Umfeld abzielt.

Eine weitere Limitation des experimentellen Designs liegt in der kurzen Dauer. Obwohl die verschiedenen Messzeitpunkte insgesamt eineinhalb Monate in Anspruch nahmen, könnten weitere Testungen im Sinne einer Langzeitstudie eventuell bessere Resultate erzielen.

Das einmalige Spielen eines Newsgames stellt ebenso einen kritischen Punkt dar. Hier gäbe es die Möglichkeit, zu unterschiedlichen Zeitpunkten des Experiments verschiedene Newsgames einzusetzen oder das Newsgame mit weiterem Material anzureichern beziehungsweise durch den

anschließenden Diskurs aufzuwerten. So wäre das Experiment besser in die Unterrichtssituation eingebettet und das Umfeld könnte noch realistischer dargestellt werden.

Um eine weitere Limitation in künftigen Experimenten zu vermeiden, sollte nach dem Spielen immer ein Wissenstest durchgeführt werden. Dieser kann aufzeigen, was vom Spiel verstanden wurde und was nicht. Dasselbe ist auch für die Programmierung von Newsgames von Vorteil, denn wenn stichhaltige Informationen vorliegen, kann das Spielerlebnis genauer an die Zielgruppe angepasst werden, was die Berechtigung von Newsgames im Unterricht bestärkt.

### **Conclusio**

Die vorliegende Masterarbeit beschäftigt sich mit der Forschungsfrage, ob neue Konzepte/Instrumente des Journalismus im Politikunterricht eine Auswirkung auf das Interesse an politischer Weiterbildung bei Jugendlichen haben. Mithilfe eines experimentellen Designs, in dem die SchülerInnen, die im Durchschnitt kurz vor dem in Österreich gültigen Wahlalter stehen, ein Newsgame innerhalb des Unterrichtsfachs Politische Bildung spielten, wurde versucht, diese Frage zu beantworten. Hierzu wurden 88 SchülerInnen an drei Schulen (AHS, BHS und BS) ausgewählt. Für den Großteil der Ergebnisse wurde eine quantitative Auswertung mithilfe von T-Tests, Regressionen und latenten Wachstumskurven vorgenommen. Mit einer qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring wurden schließlich noch das grundlegende Verständnis von Politik, von politischem Aktivsein sowie die Wünsche der Befragten an den Unterricht in politischer Bildung analysiert. In der Folge wurden die Analyseergebnisse auf dem Hintergrund unterrichtsdidaktischer und medienpolitischer Fachliteratur diskutiert.

Die dieser Arbeit zu Grunde liegende Forschungsfrage muss dahingehend beantwortet werden, dass das gespielte Newsgame keine Entwicklung des Interesses zur politischen Weiterbildung zur Folge hatte. Obwohl das angestellte Experiment das erhoffte Ergebnis nicht erbringen konnte, kann es als Referenz für künftige Forschungen gewinnbringend eingesetzt werden.

Für die Hypothese 1 wurde durch das Spielen des Newsgames „Fake It To Make It“ erwartet, dass die Treatmentgruppe gegenüber der Kontrollgruppe einen klaren Anstieg bei den abgefragten Variablen haben würde, die das Interesse, sich politisch weiterzubilden, darstellen. Hierzu wurde eine Single-Item-Analyse der Interessensvariablen vorgenommen, innerhalb dieser konnte jedoch bei nahezu keinem Item eine positive kausale Antwort gefunden werden. Das bedeutet, dass die These des Interessensanstiegs auf eigene Weiterbildung durch neue journalistische Formate durch das vorgenommene Experiment widerlegt wurde.

Einzig das Gespräch über Politik mit der Familie und mit Freunden zeigte bei der Treatmentgruppe einen Anstieg gegenüber der Kontrollgruppe. Im Zusammenhang mit entsprechenden Ergebnissen von Moeller und de Vreese (2013) wird klar, wie wichtig dieses Umfeld für die politische Sozialisation junger Menschen ist. Außerdem könnte dieses Ergebnis ein Indikator dafür sein, dass in einem anderen Setting, durch ein modifiziertes Design ein Anstieg auch bei den anderen Interessensvariablen vermerkt werden könnte.

Mit Bezug zur theoretischen Annahme, dass Lernen ein Prozess ist, der auf Wiederholung basiert, würde das für ein neues Design bedeuten, dass zum Beispiel eine Langzeitstudie durchgeführt werden müsste, die im Rahmen dieser Masterarbeit nicht möglich gewesen ist.

Eine weitere Anregung wäre zudem eine Verstärkung des Treatments, indem dem gespielten Newsgame beispielsweise die Lektüre eines Artikels folgt, der das Gespielte paraphrasiert und somit verdeutlicht. Auf die Art und Weise, wie das Newsgame in diesem Experiment vorgestellt worden ist, mussten die SchülerInnen lediglich beantworten, ob sie Verständnisprobleme hatten, es ist jedoch nicht klar geworden, inwieweit sie das Gespielte wirklich verstanden haben. Schließlich muss, damit ein Lerneffekt eintreten kann, erst eine Komplexitätsreduktion (Früh, 2013) stattfinden. Um dieses Ergebnis zu erreichen, wäre bei einer erneuten, adaptierten Durchführung des Experiments ein Wissenstest nach dem Treatment notwendig. Außerdem müsste die Variable Wissen an sich genau operationalisiert werden, um Zuwachs, Stagnation oder Reduktion dementsprechend beurteilen zu können.

Dies wäre explizit zu beachten, da für die ProbandInnen der Treatmentgruppe eine Tendenz dahingehend erwartet wurde, dass sie nach dem Spielen auf Basis des Spielinhaltes eher vorsichtig mit Informationen auf sozialen Medien umgehen würden. In diesem Zusammenhang konnte jedoch keine Korrelation nachgewiesen werden, was die Problematik der News-finds-me-Theorie (de Zúñiga & Diehl, 2018) hervorhebt.

Für die Korrelationshypothesen (Hypothese 2 und 3), die die Treatmentgruppe betreffen, konnten positive Korrelationen hergestellt werden: Die SchülerInnen, die das Spiel gespielt haben, haben auch ein Interesse daran, künftig entsprechende Formate im Unterricht zu verwenden. Im Gesamten konnten jedoch beide Hypothesen nicht positiv beantwortet werden. Auch in Bezug auf diese Korrelation ist es für die Zukunft wichtig zu wissen, wie viel Inhalt/welche Reize von den SchülerInnen gespeichert werden können beziehungsweise ob ein Lerneffekt durch das Newsgame vorliegt. Diese Frage musste im vorliegenden Experiment jedoch aufgrund der Einschränkungen durch die Forschungsfrage vernachlässigt werden.

Das Einbauen des Experiments in den regulären Unterricht sorgte zwar dafür, dass die SchülerInnen sich wohl fühlten, allerdings kam es zum Beispiel im Fall des BORG Götzis zu einer reduzierten Spielzeit. Das infolge des Quasiexperiments verwendete Setting beeinträchtigte die externe Validität des Experiments. Im Falle einer Wiederholung desselben oder der Verwendung eines ähnlichen Designs wird daher dazu geraten, das Experiment in einem klar definierten und damit vergleichbaren Setting durchzuführen. Eine Randomisierung der Teilnehmer würde auch die in diesem Experiment entstandenen Limitationen aufheben, die die Schulform als Kontrollvariable betreffen. Dadurch wäre ein ausgeglicheneres Sample möglich und der störende Einfluss von „COVID-19“ auf die Ergebnisse dieser Arbeit wäre nicht in dieser Form entstanden.

Die angeführten Limitationen können als Chance für dieses Forschungsfeld gesehen werden. Es fehlen bisher Langzeitstudien, die sich mit der Materie beschäftigen. Gleichzeitig wäre es notwendig, unterschiedliche Kombinationen von Lernmaterial/-situationen zu testen, damit ein zielführender Mix von Methoden im Unterricht eingesetzt werden kann. Sei es Newsgame und Textanalyse, Virtual Reality und Projektpräsentation oder Multimedia und Diskurs: Die Verwendung von neuen

journalistischen Formen im Fach Politische Bildung wurde bisher jedenfalls weder von Seiten der Forschung noch von den Lehrenden genügend betrachtet.

Im Zentrum des hier bearbeiteten Themas stand vor allem der Wunsch, ein Licht darauf zu werfen, wie Jugendlichen Politisches kommuniziert wird und inwiefern sie das in Zukunft dazu animiert, als jeweils eigenständige politische Person zu agieren. Bedauerlicherweise hat das Experiment aufgezeigt, dass im Fach selbst sowie im Unterricht zu politischer Bildung bei allen getesteten Schulen große Lücken vorhanden sind. Diese sind den Jugendlichen durchaus bewusst, allerdings fehlt ihnen die Guideline zur Beschäftigung mit Politischem. Dies lässt die Vermutung zu, dass politisches Aktivsein, das Bedürfnis, sich über Politisches zu informieren, bei Jugendlichen durch den aktuellen Lehrplan zu wenig gefördert wird und daher auch das simple Einfügen von interessanten, modernen journalistischen Formaten keine beziehungsweise kaum eine Verbesserung oder einen Anstieg im Interesse für Politik bewirken kann.

## Literaturverzeichnis

Schweizerische Bundeskanzlei. (18. 05 2020). *Demokratie. Das politische System der Schweiz*. Von Demokratie. Das politische System der Schweiz:

<https://www.ch.ch/de/demokratie/abstimmungen/wer-ist-stimmberechtigt> abgerufen

Anderson, K. (2012). *Using Computer Games Across the Curriculum*. London: Bloomsbury Education.

Aufenanger, S. (1997). Medienpädagogik und Medienkompetenz. Eine Bestandsaufnahme. In D. Bundestag, *Medienkompetenz im Informationszeitalter* (S. 15–22). Bonn: Zeitungsverl.-Service.

Baacke, D. (1999). Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten. In D. Baacke, S. Kornblum, J. Lauffer, L. Mikos, & G. A. Thiele, *Handbuch Medien: Medienkompetenz. Modelle und Projekte* (S. 31–35). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Berufs- und Weiterbildungszentrum Buchs. (12. 06 2020a). *Berufs- und Weiterbildungszentrum Buchs*. Von STUDENTAFEL B-PROFIL:

<https://www.bzbuchs.ch/media/documents/122/2/Studentafel%20B-Profil.pdf> abgerufen

Berufs- und Weiterbildungszentrum Buchs. (12. 06 2020b). *Berufs- und Weiterbildungszentrum Buchs*. Von STUDENTAFEL E-PROFIL mit Berufsmaturität WD-W:

<https://www.bzbuchs.ch/media/documents/122/4/Studentafel%20E-Profil%20mit%20BM%20WD-W.pdf> abgerufen

Bogost, I., Ferrari, S., & Schweizer, B. (2010). *Newsgames: Journalism at Play*. USA: The MIT Press.

BORG Götzis. (12. 06 2020). *Die Zweige*. Von Studentafel: [https://borg-](https://borg-goetzis.vobs.at/fileadmin/material/dokumente/Folder_Schulaufnahme_ab_SJ_2017_18.pdf)

[goetzis.vobs.at/fileadmin/material/dokumente/Folder\\_Schulaufnahme\\_ab\\_SJ\\_2017\\_18.pdf](https://borg-goetzis.vobs.at/fileadmin/material/dokumente/Folder_Schulaufnahme_ab_SJ_2017_18.pdf) abgerufen

Bundeskanzlei. (13. 06 2020). *Berufsmaturität*. Von Rahmenplan für die Berufsmaturität:

<https://www.sbf.admin.ch/sbf/de/home/bildung/maturitaet/berufsmaturitaet.html> abgerufen

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort. (12. 06 2020a).

*Rechtsinformationssystem des Bundes*. Von Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne –

allgemeinbildende höhere Schulen, Fassung vom 31.08.2017:

<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10008568&FassungVom=2017-08-31> abgerufen

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort. (12. 06 2020b).

*Rechtsinformationssystem des Bundes*. Von Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne der humanberuflichen Schulen sowie Bekanntmachung der Lehrpläne für den Religionsunterricht, Fassung vom 12.06.2020:

<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=20009369> abgerufen

Burkart, R. (2002). *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder* (4. überarbeitete und aktualisierte Auflage Ausg.). Wien u.a.: Böhlau.

Burkart, R. (2002). *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau.

de Zúñiga, H. G., & Diehl, T. (2018). News finds me perception and democracy: Effects on political knowledge, political interest, and voting. *new media & society*, 1-19.

Esquith, S. L. (1992). Political Theory and Political Education. *Political Theory*, 247–273.

Früh, H. (2013). Grundlagen: Informationsverarbeitung. In W. Schweiger, & A. Fahr, *Handbuch Medienwirkungsforschung* (S. 133–152). Wiesbaden: Springer.

Hecht, H., & Desnizza, W. (2012). *Psychologie als empirische Wissenschaft. Essentielle wissenschaftstheoretische und historische Grundlagen*. Berlin, Heidelberg: Springer.

Institut St. Josef. (12. 06 2020). *Bildungsangebot*. Von Studentafel: [https://hlw.institut-fk.at/wp-content/uploads/2019/10/Studentafel\\_-HLW\\_2014\\_15.pdf](https://hlw.institut-fk.at/wp-content/uploads/2019/10/Studentafel_-HLW_2014_15.pdf) abgerufen

Künkler, T. (2011). *Lernen in Beziehung. Zum Verhältnis von Subjektivität und Relationalität in Lernprozessen*. Bielefeld: transcript.

Kinder- & Jugendanwaltschaft Wien. (07. 07 2020). *APA OTS*. Von Umwelt ist für Kinder und Jugendliche Thema Nr. 1: [https://www.ots.at/presseaussendung/OTS\\_20200604\\_OTS0054/umwelt-ist-fuer-kinder-und-jugendliche-thema-nr-1](https://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20200604_OTS0054/umwelt-ist-fuer-kinder-und-jugendliche-thema-nr-1) abgerufen

- Lang, A. (2000). The Limited Capacity Model of Mediated Message Processing. *Journal of Communication*, 46–70.
- Lang, A. (2006). Using the Limited Capacity Model of Motivated Mediated Message Processing to Design Effective Cancer Communication Messages. *Journal of Communication*, 57–80.
- Marshall, T. H. (1998). Citizenship and social class. In G. Shafir, *The citizenship debates* (S. 93–111). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Mayring, P. (2010). Qualitative Inhaltsanalyse. In G. Mey, & K. Mruck, *Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie* (S. 601–613). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- McKinlay, P. F. (2010). Citizenship. In R. A. Couto, *Political and Civic Leadership. A Reference Handbook* (S. 28–36). California [u.a.]: SAGE Publications.
- Moeller, J., & de Vreese, C. (2013). The differential role of the media as an agent of political socialization in Europe. *European Journal of Communication*, 309–325.
- Moeller, J., & de Vreese, C. (2015). Spiral of Political Learning: The Reciprocal Relationship of News Media Use and Political Knowledge Among Adolescents. *Communication Research*, 1–17.
- Moeller, J., Kühne, R., & de Vreese, C. (2018). Mobilizing Youth in the 21st Century: How Digital Media Use Fosters Civic Duty, Information Efficacy, and Political Participation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 445–460.
- Norris, P. (2003). Young People & Political Activism. *Young People and Democratic Institutions: From Disillusionment to Participation*. Strasbourg: Council of Europe Symposium.
- Ohannessian, R., Yaghobian, S., Verger, P., & Vanhams, P. (2016). A systematic review of serious video games used for vaccination. *Vaccine*, 4478–4483.
- Pörksen, B. (2014). *Allgemeine Charakteristika des Ansatzes: Varianten des Konstruktivismus*. Wiesbaden: Springer.
- Petko, D. (2014). *Einführung in die Mediendidaktik. Lehren und Lernen mit digitalen Medien*. Beltz: Weinheim.
- Plewe, C., & Fürsich, E. (2018). Are Newsgames Better Journalism? *Journalism Studies*, 2470–2487.

- Prior, M. (2010). You've Either Got It or You Don't? The Stability of Political Interest over the Life Cycle. *The Journal of Politics*, 747–766.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone. The Collapse and Revival of American Community*. New York, London, Toronto, Sydney, Singapore: Simon & Schuster.
- Rosen, J. (1997). Public Journalism as a Democratic Art. *Theory and Practice. Lessons From Experience*, 3–24.
- Süss, D., Lampert, C., & Wijnen, C. W. (2010). Medienpädagogische Ansätze: Grundhaltungen und ihre Konsequenzen. In D. Süss, C. Lampert, & C. W. Wijnen, *Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung* (S. 83–104). Wiesbaden: Springer.
- Schäfer, A. (2016). SELBST-BESTIMMUNG. Liberale Einsätze des Politischen. In R. Casale, H.-C. Koller, & N. Ricken, *Das Pädagogische und das Politische. Zu einem Topos der Erziehungs- und Bildungsphilosophie* (S. 11-26). Paderborn: Ferdinand Schöningh.
- Schorb, B. (Oktober 2009). Gebildet und Kompetent. Medienbildung statt Medienkompetenz? *merz. Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik*, 53(5), S. 50–56.
- Sears, D. O., & Levy, S. (2003). Childhood and Adult Political Development. In D. O. Sears, L. Huddy, & R. Jervis, *Oxford Handbook of Political Psychology* (S. 60–109). Oxford; New York: Oxford University Press.
- Stadelmann-Steffen, I., & Sulzer, L. (30. Oktober 2018). Just another brick in the wall? The relationship between classroom-based political education and the political interest of young adults in Switzerland. *Journal of Youth Studies*, 550-573.
- Sturm, S. (2013). *Digitales Storytelling. Eine Einführung in neue Formen des Qualitätsjournalismus*. Wiesbaden: Springer.
- Ward, J., & de Vreese, C. (2011). Political consumerism, young citizens and the Internet. *Media, Culture & Society*, 399–413.
- Warner, A. (09. 04 2020). *Fake It To Make It*. Von Fake It To Make It: <https://www.fakeittomakeitgame.com> abgerufen

Whitton, N. (2010). *Learning with Digital Games. A Practical Guide to Engaging Students in Higher Education*. New York; London: Routledge.

Wirth, W. (1997). *Von der Information zum Wissen: die Rolle der Rezeption für die Entstehung von Wissensunterschieden; ein Beitrag zur Wissensklutforschung*. Opladen; Wiesbaden: Westdeutsche Verlag.

## Anhang

Im Anhang sind die Fragebögen zum Experiment vorzufinden. Dabei handelt es sich um einen Pretest (für Treatment- und Kontrollgruppe gemeinsam), einen Posttreatmenttest je für Treatment- und Kontrollgruppe sowie einen finalen Posttest für beide Gruppen. Danach folgt der Abstract.

### Anhang Pretest



---

pbildung1 → qnr4

13.07.2020, 12:58

**Seite 01**

Liebe Schülerinnen und Schüler,

als Studentin an der Universität Wien schreibe ich im Fach Publizistik- und Kommunikationswissenschaften gerade meine Masterarbeit mit dem Thema **Politische (Weiter-)Bildung von SchülerInnen**. Für diese Arbeit führe ich die nachfolgende Befragung durch. Die Beantwortung der Fragen dauert circa 10-15 Minuten.

Eure angegebenen Daten werden anonym behandelt. Es werden nur die notwendigsten personenbezogenen Daten erhoben. Da der Fragebogen mit einem Experiment verbunden ist und dafür ein Prä- und Postfragebogen von euch ausgefüllt wird, bitte ich euch, mir zum Zweck der Zuordnung eure E-Mail-Adresse bei allen Fragebögen zu Beginn mitzuteilen.

**Im Sinne der Anonymisierung werden diese Adressen nach der Zuordnung der Fragebögen gleich gelöscht.**

Das vollständige Ausfüllen des Fragebogens ist für die Auswertung sehr wichtig. Darum bitte ich euch, die Fragen gewissenhaft auszufüllen. Bei Unklarheiten könnt ihr euch jederzeit an mich wenden und auch später bin ich unter [a01408965@unet.univie.ac.at](mailto:a01408965@unet.univie.ac.at) erreichbar.

Danke, dass ihr euch die Zeit nehmt und beim Experiment für meine Masterarbeit mitmacht!

Liebe Grüße,

Hannah Kathan, BA BA

---

**Seite 02**

**1. Bitte gib deine E-Mail-Adresse an, damit ich deine Fragebögen zuordnen kann.**

**2. Geschlecht**

- männlich  
 weiblich  
 anders

**3. Wie alt bist du?**

**4. Was für eine Schulform besuchst du?**

- AHS (Allgemeinbildende Höhere Schule)
- BHS (Berufsbildende Höhere Schule)
- BS (Berufsschule)

**5. Hast du vor diesem Experiment schon einmal an einer Wahl teilgenommen?**

- Ja
- Nein

**6. Falls du schon einmal gewählt hast, welche Partei?**

Diese Frage musst du nur beantworten, wenn du die vorherige mit „Ja“ beantwortet hast.

- ÖVP
- SPÖ
- FPÖ
- NEOS
- Die Grünen
- KPÖ
- Liste Jetzt
- Wandel
- BDP
- CVP
- EVP
- FDP
- GPS
- GLP
- PdA/POP
- SVP
- SP

- 
- Keine Angabe

**7. Sind deine Eltern politisch aktiv?**

(bspw. Teilnahme an einer Wahl; bei einem politischen Verein dabei)

- Ja
- Nein

**8. Sprichst du mit deinen Eltern zu Hause über Politik?**

- Ja
- Nein

---

Seite 03

**9. Welche Medien verwendest du?**

- Zeitung
- Fernseher
- Internet
- Radio

**10. Auf welchen Sozialen Medien bist du aktiv?**

- Facebook
- Instagram
- Youtube
- Twitter
- Snapchat

**11. Wer hat Einfluss auf deine Mediennutzung?**

- Eltern
- LehrerInnen
- Freunde
- Verwandte

**12. Welches der folgenden Medien hat in deinem Alltag die größte Bedeutung?**

- Fernseher
- Radio
- Smartphone/Tastentandy
- Laptop/PC
- Zeitung

**13. Wie schätzt du dein Wissen über folgende Geräte/Soziale Medien ein?**

(Bedienst du die folgenden Geräte/Sozialen Medien intuitiv oder fällt dir z.B. das Zurechtfinden schwer?)

	schlecht	sehr gut
Laptop/PC	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Smartphone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Instagram	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Facebook	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Youtube	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Snapchat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**14. Wofür nutzt du Medien?**

Mehrfachauswahl möglich.

- politische Information
- Unterhaltung
- Soziale Medien updaten/durchschauen
- eigene Inhalte kreieren
- Spiele spielen
- Recherche

**15. Falls du dich selbst politisch weiterbildest, welche Medien nutzt du dazu?**

- Radio
- Fernseher
- Laptop/PC
- Smartphone
- Zeitung
- Fachbücher
- Youtube-Videos
- Instagram
- Facebook

- 
- Ich bilde mich nicht politisch weiter.

**16. Sind Soziale Medien deine Hauptquelle für dein Wissen über Politik?**

- Ja
- Nein

**17. Falls ja, fühlst du dich durch Soziale Medien ausreichend gut über Politik informiert?**

Du musst diese Frage nur beantworten, falls du die vorherige mit „Ja“ beantwortet hast.

- Ja
- Nein

**18. Wird im Schulunterricht zur Nutzung von Medien/Internet im Alltag aufgefordert?**

- Ja
- Nein

**19. Hat dich der Unterricht schon dazu inspiriert, selbst ein Medium zur politischen Bildung anzuwenden?**

- nie
- einmal
- öfter
- regelmäßig

**20. Ist die politische Bildung im Schulunterricht ausreichend für dich?**

- Ja
- Nein

**21. Weshalb ist die politische Bildung im Unterricht nicht ausreichend?**

**22. Gibt es trotzdem noch Verbesserungsvorschläge für den Unterricht, wenn es um politische Bildung geht?**

---

**Seite 06**

**23. Inwiefern treffen folgende Aussagen zu?**

	gar nicht	sehr
Ich bin an Politik interessiert.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich interessiere mich für das politische System.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**24. Wie schätzt du dein Wissen über politische Themen ein?**

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
schlecht	bei manchen Themen bin ich halbwegs gut informiert	bei manchen Themen bin ich sehr gut informiert	sehr gut

**25. Was bedeutet politisches Wissen für dich?**

**26. Gibt es politische Themen, bei denen du dich besonders gut auskennst? Wenn ja, welche?**

Mehrfachauswahl möglich.

- Innenpolitik
- weltpolitische Themen
- Umwelt/Klima
- Wirtschaft
- Asylpolitik
- Sozialpolitik
- Arbeitsmarkt
- Gleichberechtigungspolitik

---

Ich kenne mich mit keinem der Themen aus.

**27. Kennst du den Begriff „Fake News“?**

- Ja
- Nein

**28. Wie stellst du sicher, dass Informationen auf Social Media der Wahrheit entsprechen?**

- Quellen prüfen
- Mehrere Postings/Artikel zum Thema vergleichen (online)
- Vertrauen in die postende Person
- viele Likes/Shares zeigen, dass das Posting gut ist
- mit Offline-Medien (Zeitung, TV, Radio...) vergleichen

---

Ich vertraue darauf, dass Informationen in Sozialen Medien wahr sind.

**29. Kennst du Videospiele, um dich politisch weiterzubilden? Bzw. Spiele, die einen politischen Mehrwert haben?**

- Ja
- Nein

**30. Bist du politisch tätig?**

- Ja
- Nein

**31. Was bedeutet politisch Aktivsein für dich?**

**32. Hast du durch dein politisches Handeln schon einmal eine konkrete politische Veränderung erreicht?**

- Ja
- Nein

**33. Welche konkreten Veränderungen hast du durch dein politisches Handeln erreicht?**

Bitte mit Stichworten umschreiben und je eine Zeile verwenden.

## Anhang Posttreatmenttest – Treatmentgruppe



---

pbildung1 → Post1

13.07.2020, 13:01

**Seite 01**

Liebe Schülerinnen und Schüler,

ich bin Studentin an der Universität Wien und schreibe im Fach Publizistik- und Kommunikationswissenschaften gerade an meiner Masterarbeit mit dem Thema **Politische (Weiter-)Bildung bei SchülerInnen**. Für diese Arbeit führe ich das folgende Experiment durch.

Ihr werdet gleich ein Online-Spiel spielen, zu dem ich euch eine kurze Einführung geben werde. Nach dem Spiel folgt ein kurzer Fragebogen.

Eure angegebenen Daten werden anonym behandelt. Es werden nur die notwendigsten personenbezogenen Daten erhoben. Da der Fragebogen mit einem Experiment verbunden ist und dafür ein Prä- und Postfragebogen von euch ausgefüllt wird, bitte ich euch, mir zum Zweck der Zuordnung eure E-Mail-Adresse bei allen Fragebögen zu Beginn mitzuteilen.

**Im Sinne der Anonymisierung werden diese Adressen nach der Zuordnung der Fragebögen gleich gelöscht.**

Das vollständige Ausfüllen des Fragebogens ist für die Auswertung sehr wichtig. Darum bitte ich euch, die Fragen gewissenhaft auszufüllen. Bei Unklarheiten könnt ihr euch jederzeit an mich wenden und auch später bin ich unter [a01408965@unet.univie.ac.at](mailto:a01408965@unet.univie.ac.at) erreichbar.

Danke, dass ihr euch die Zeit nehmt und beim Experiment für meine Masterarbeit mitmacht!

Liebe Grüße,

Hannah Kathan, BA BA

---

**Seite 02**

**1. Bitte gib deine E-Mail-Adresse an, damit ich deine Fragebögen zuordnen kann.**

**Achtung:** Bitte den folgenden Link mit Rechtsklick in einem neuen Tab öffnen!

Um das Spiel zu öffnen, folgt diesem Link:

[Game](#)

**2. Hast du das Spiel gespielt?**

- Ja
- Nein

**3. Kanntest du das Game?**

- Ja
- Nein

**4. Wie hat dir das Spiel gefallen?**

gar nicht      sehr gut

**5. Gab es beim Spielen des Games Probleme?**

Mehrfachantwort möglich.

- Das Game war schwer zu bedienen.
- Das Game war schwer verständlich.
- Ich bin nicht mehr weitergekommen.

- 
- Nein, es gab keine Probleme.

**6. Inwiefern stimmst du folgenden Aussagen zu?**

gar nicht sehr

- Das Game war informativ.
- Ich habe etwas neues über Fake News gelernt.
- Das Game hat mein Interesse für das Thema Fake News geweckt.
- Das Thema Fake News wird durch das Game verständlich.

**7. Ist das Spiel „Fake News“ für dich eher Unterhaltung oder Information?**

Information       Unterhaltung

**8. Wirst du in Zukunft nach neuen journalistischen Formen wie Newsgames, Virtual Reality etc. Ausschau halten, um deine politische Weiterbildung voranzutreiben?**

- Ja  
 Nein

**9. Falls nein, würdest du die genannten Beispiele verwenden, wenn jemand sie für dich zugänglich macht?**

Falls deine Antwort in der vorherigen Frage „Ja“ gewesen ist, kannst du diese Frage auslassen.

- Ja  
 Nein

**10. Inwiefern stimmst du folgenden Aussagen zu?**

gar nicht sehr

- Ich interessiere mich für das politische System.
- Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen.
- Ich fühle mich durch soziale Medien ausreichend gut informiert.
- Ich prüfe Informationen von Sozialen Medien.
- Ich habe Interesse an politischen Themen.
- Ich will politisch etwas verändern.
- Ich unterhalte mich mit meinen Freunden/meiner Familie etc. über politische Themen.
- Ich suche selbst nach Informationen zu politischen Themen.
- Ich nutze Medien (Zeitung, TV, Radio...) intensiv.



Liebe Schülerinnen und Schüler,

als Studentin an der Universität Wien schreibe ich im Fach Publizistik- und Kommunikationswissenschaften gerade meine Masterarbeit mit dem Thema **Politische (Weiter-)Bildung von SchülerInnen**. Für diese Arbeit führe ich die nachfolgende Befragung durch. Die Beantwortung der Fragen dauert circa 10-15 Minuten.

Eure angegebenen Daten werden anonym behandelt. Es werden nur die notwendigsten personenbezogenen Daten erhoben. Da der Fragebogen mit einem Experiment verbunden ist und dafür ein Prä- und Postfragebogen von euch ausgefüllt wird, bitte ich euch, mir zum Zweck der Zuordnung eure E-Mail-Adresse bei allen Fragebögen zu Beginn mitzuteilen.

**Im Sinne der Anonymisierung werden diese Adressen nach der Zuordnung der Fragebögen gleich gelöscht.**

Das vollständige Ausfüllen des Fragebogens ist für die Auswertung sehr wichtig. Darum bitte ich euch, die Fragen gewissenhaft auszufüllen. Bei Unklarheiten könnt ihr euch jederzeit an mich wenden und auch später bin ich unter [a01408965@unet.univie.ac.at](mailto:a01408965@unet.univie.ac.at) erreichbar.

Danke, dass ihr euch die Zeit nehmt und beim Experiment für meine Masterarbeit mitmacht!

Liebe Grüße,

Hannah Kathan, BA BA

**1. Bitte gib deine E-Mail-Adresse an, damit ich deine Fragebögen zuordnen kann.**

**2. Inwiefern stimmst du folgenden Aussagen zu?**

	gar nicht				sehr
Ich interessiere mich für das politische System.	<input type="radio"/>				
Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen.	<input type="radio"/>				
Ich fühle mich durch soziale Medien ausreichend gut informiert.	<input type="radio"/>				
Ich prüfe Informationen von Sozialen Medien.	<input type="radio"/>				
Ich habe Interesse an politischen Themen.	<input type="radio"/>				
Ich will politisch etwas verändern.	<input type="radio"/>				
Ich unterhalte mich mit meinen Freunden/meiner Familie etc. über politische Themen.	<input type="radio"/>				
Ich suche selbst nach Informationen zu politischen Themen.	<input type="radio"/>				
Ich nutze Medien (Zeitung, TV, Radio...) intensiv.	<input type="radio"/>				



Liebe Schülerinnen und Schüler,

als Studentin an der Universität Wien schreibe ich im Fach Publizistik- und Kommunikationswissenschaften gerade meine Masterarbeit mit dem Thema **Politische (Weiter-)Bildung von SchülerInnen**. Für diese Arbeit führe ich die nachfolgende Befragung durch. Die Beantwortung der Fragen dauert circa 5-10 Minuten.

Eure angegebenen Daten werden anonym behandelt. Es werden nur die notwendigsten personenbezogenen Daten erhoben. Da der Fragebogen mit einem Experiment verbunden ist und dafür ein Prä- und Postfragebogen von euch ausgefüllt wird, bitte ich euch, mir zum Zweck der Zuordnung eure E-Mail-Adresse bei allen Fragebögen zu Beginn mitzuteilen.

**Im Sinne der Anonymisierung werden diese Adressen nach der Zuordnung der Fragebögen gleich gelöscht.**

Das vollständige Ausfüllen des Fragebogens ist für die Auswertung sehr wichtig. Darum bitte ich euch, die Fragen gewissenhaft auszufüllen. Bei Unklarheiten könnt ihr euch jederzeit an mich wenden und auch später bin ich unter [a01408965@unet.univie.ac.at](mailto:a01408965@unet.univie.ac.at) erreichbar.

Danke, dass ihr euch die Zeit nehmt und beim Experiment für meine Masterarbeit mitmacht!

Liebe Grüße,

Hannah Kathan, B.A. B.A.

1. Bitte gib deine E-Mail-Adresse an, damit ich deine Fragebögen zuordnen kann.

2. Inwiefern treffen folgende Aussagen zu?

	gar nicht				sehr
Ich interessiere mich für das politische System.	<input type="radio"/>				
Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen.	<input type="radio"/>				
Ich fühle mich durch soziale Medien ausreichend gut informiert.	<input type="radio"/>				
Ich prüfe Informationen von Sozialen Medien.	<input type="radio"/>				
Ich habe Interesse an politischen Themen.	<input type="radio"/>				
Ich will politisch etwas verändern.	<input type="radio"/>				
Ich unterhalte mich mit meinen Freunden/meiner Familie etc. über politische Themen.	<input type="radio"/>				
Ich suche selbst nach Informationen zu politischen Themen	<input type="radio"/>				
Ich nutze Medien (Zeitung, TV, Radio...) intensiv.	<input type="radio"/>				
Ich habe neue politische Themen gefunden, die mich interessieren.	<input type="radio"/>				

3. Inwiefern stimmst du folgenden Aussagen zum Thema News Games zu?

	gar nicht				sehr
Das gespielte Spiel hat mich neugierig auf ähnliche journalistische Formate gemacht. (Virtual Reality, Multimedia...)	<input type="radio"/>				
Ich habe nach dem Spielen selbst nach News Games gesucht.	<input type="radio"/>				
Ein News Game ist für mich eine Alternative zur gängigen Medienberichterstattung (Fernsehen, Zeitung...).	<input type="radio"/>				

**4. Wie schätzt du dein Wissen über politische Themen ein?**

- schlecht       bei manchen Themen bin ich halbwegs gut informiert       bei manchen Themen bin ich sehr gut informiert       sehr gut

**5. Gibt es politische Themen, bei denen du dich besonders gut auskennst? Wenn ja, welche?**

Mehrfachauswahl möglich.

- Innenpolitik
- weltpolitische Themen
- Umwelt/Klima
- Wirtschaft
- Asylpolitik
- Sozialpolitik
- Arbeitsmarkt
- Gleichberechtigungspolitik

---

Ich kenne mich mit keinem der Themen aus.

**6. Wie schätzt du dein Interesse ein, dich selbst politisch zu informieren?**

- gering       mittelmäßig       ich habe vor mich mehr für Politik zu interessieren       hoch

**7. Wie schätzt du dein Interesse ein, dich selbst politisch zu engagieren (politisch zu handeln)?**

- gering       mittelmäßig       ich habe vor mich mehr für Politik zu interessieren       hoch

---

**Seite 04**

**8. Sollten Lehrpersonen Formate wie das von dir gespielte News Game im Unterricht vorstellen, damit das politische Interesse der SchülerInnen geweckt/gefördert wird?**

- Ja
- Nein

**9. Falls nein, wieso haben solche Spiele deiner Meinung nach keinen Mehrwert für den Unterricht?**

Falls deine Antwort in der vorherigen Frage „Ja“ gewesen ist, kannst du diese Frage auslassen.




Liebe Schülerinnen und Schüler,

als Studentin an der Universität Wien schreibe ich im Fach Publizistik- und Kommunikationswissenschaften gerade meine Masterarbeit mit dem Thema **Politische (Weiter-)Bildung von SchülerInnen**. Für diese Arbeit führe ich die nachfolgende Befragung durch. Die Beantwortung der Fragen dauert circa 5-10 Minuten.

Eure angegebenen Daten werden anonym behandelt. Es werden nur die notwendigsten personenbezogenen Daten erhoben. Da der Fragebogen mit einem Experiment verbunden ist und dafür ein Prä- und Postfragebogen von euch ausgefüllt wird, bitte ich euch, mir zum Zweck der Zuordnung eure E-Mail-Adresse bei allen Fragebögen zu Beginn mitzuteilen.

**Im Sinne der Anonymisierung werden diese Adressen nach der Zuordnung der Fragebögen gleich gelöscht.**

Das vollständige Ausfüllen des Fragebogens ist für die Auswertung sehr wichtig. Darum bitte ich euch, die Fragen gewissenhaft auszufüllen. Bei Unklarheiten könnt ihr euch jederzeit an mich wenden und auch später bin ich unter [a01408965@unet.univie.ac.at](mailto:a01408965@unet.univie.ac.at) erreichbar.

Danke, dass ihr euch die Zeit nehmt und beim Experiment für meine Masterarbeit mitmacht!

Liebe Grüße,

Hannah Kathan, B.A. B.A.

1. Bitte gib deine E-Mail-Adresse an, damit ich deine Fragebögen zuordnen kann.

2. Inwiefern treffen folgende Aussagen zu?

	gar nicht				sehr
Ich interessiere mich für das politische System.	<input type="radio"/>				
Ich informiere mich über tagesaktuelle politische Themen.	<input type="radio"/>				
Ich fühle mich durch soziale Medien ausreichend gut informiert.	<input type="radio"/>				
Ich prüfe Informationen von Sozialen Medien.	<input type="radio"/>				
Ich habe Interesse an politischen Themen.	<input type="radio"/>				
Ich will politisch etwas verändern.	<input type="radio"/>				
Ich unterhalte mich mit meinen Freunden/meiner Familie etc. über politische Themen.	<input type="radio"/>				
Ich suche selbst nach Informationen zu politischen Themen	<input type="radio"/>				
Ich nutze Medien (Zeitung, TV, Radio...) intensiv.	<input type="radio"/>				
Ich habe neue politische Themen gefunden, die mich interessieren.	<input type="radio"/>				

**3. Wie schätzt du dein Wissen über politische Themen ein?**

- schlecht       bei manchen Themen bin ich halbwegs gut informiert       bei manchen Themen bin ich sehr gut informiert       sehr gut

**4. Gibt es politische Themen, bei denen du dich besonders gut auskennst? Wenn ja, welche?**

Mehrfachauswahl möglich.

- Innenpolitik
- weltpolitische Themen
- Umwelt/Klima
- Wirtschaft
- Asylpolitik
- Sozialpolitik
- Arbeitsmarkt
- Gleichberechtigungspolitik

---

Ich kenne mich mit keinem der Themen aus.

**5. Wie schätzt du dein Interesse ein, dich selbst politisch zu informieren?**

- gering       mittelmäßig       ich habe vor mich mehr für Politik zu interessieren       hoch

**6. Wie schätzt du dein Interesse ein, dich selbst politisch zu engagieren (politisch zu handeln)?**

- gering       mittelmäßig       ich habe vor mich mehr für Politik zu interessieren       hoch

## **Abstract auf Deutsch und Englisch**

Die vorliegende Masterarbeit beschäftigt sich mit der Anwendung von neuen journalistischen Formaten im Rahmen des Unterrichts in Politischer Bildung. Das Hauptaugenmerk gilt dabei Jugendlichen im Wahlalter, denn sie tätigen gerade ihre ersten Schritte zum Citizenship, ein Prozess, während dem sie unter genauer Beobachtung der Gesellschaft stehen. Für die Studie wurde in drei verschiedenen Schulformen ein Quasiexperiment durchgeführt, im Zuge dessen die ProbandInnen dazu angehalten waren, im Klassenverband ein Newsgame zu spielen. Durch die Anwendung des neuen Mediums im Unterricht wurde ein Anstieg des Interesses an der eigenen politischen Weiterbildung sowie ein gesteigertes Interesse dafür, entsprechende Medien selbst anzuwenden/zu suchen erwartet. Es folgte die statistische Auswertung mithilfe von Regressionen, durch die die Hypothesen jedoch nicht bestätigt werden konnten. Zusätzlich wurden den SchülerInnen auch offene Fragen zur Beantwortung vorgelegt, die ihre eigene Perspektive auf den Unterricht im Fach Politische Bildung erklären sollten. Diese wurden mithilfe der Inhaltsanalyse nach Mayring ausgewertet. Die Antworten der SchülerInnen wirkten unterstützend bei der Interpretation des Experiments. Durch das Quasiexperiment entstanden aber auch Limitationen, die sich auf die externe Validität auswirken. Eine spezifische Limitation ergab sich durch die Dauer des Experiments, eine Langzeitstudie hätte die Entwicklungen im Forschungsfeld besser beschreiben können.

The purpose of this master thesis was to look into how new journalistic formats can be applied in Civic Education. The main focus is on adolescents who have only gained little insight into politics so far, most of them being first time voters. They are especially well-suited for this study because society takes a special interest in them, taking their first steps as citizens. In the course of this quasi-experiment three different types of schools have been tested. The participants had to play a newsgame as part of their regular Civic Education class. The expected result of this treatment was a rise of interest in further political education, as well as the decision to use and search for such media formats on ones own. Regressions have been analyzed for statistical evaluation, which proved the above-mentioned hypotheses wrong. In addition to the quantitative analysis the pupils were asked

questions with regard to their perspective on their school subject Civic Education. In order to analyze these data, a qualitative content analysis according to Mayring's scheme has been carried out. These findings have then been taken into account for the interpretation of the quantitative findings mentioned above. There are limitations, however, which are due to the design of the quasi-experiment. They have a vital effect on the external validity of this study. Furthermore, there is a limitation with reference to the briefness of the experiment. Within a long-term-study there would have been more specific data to analyze ongoing changes in the field of the study.