



Themendossier 3/6

GESELLSCHAFT, MEDIEN UND BÜRGERSCHAFT

Sek. I et II

Eduki Wettbewerb 2025/2026

- Gemeinsam vernetzt: menschlich – digital – nachhaltig

INHALTSÜBERSICHT

.....	1
C) GESELLSCHAFT, MEDIEN UND BÜRGERSCHAFT	2
Einführung in das Thema.....	2
Um die Debatte zu beginnen.....	2
Einige Zahlen als Orientierung.....	3
Wussten sie das? (Fallstudie)	4
Einige nicht abschliessende Ideen für mögliche Projekte	4
Kategorie Kunst 🎨	4
Kategorie Medien 📺	5
Kategorie konkrete Aktion 🏠	5
<i>Lassen Sie sich von ehemaligen Preisträger*innen oder anderen bestehenden Projekte inspirieren</i>	6
NÜTZLICHE RESSOURCEN	6
Internetseiten.....	6
Presseartikel.....	7
Didaktische Ressourcen	7

C) GESELLSCHAFT, MEDIEN UND BÜRGERSCHAFT

Der Einfluss auf die Demokratie, die Gesellschaft, die Medien und unsere Sicherheit

EINFÜHRUNG IN DAS THEMA

In einer Welt, in der der öffentliche Raum zunehmend online stattfindet, spielen Medien und digitale Technologien eine entscheidende Rolle in demokratischen Gesellschaften. Die Bürgerinnen und Bürger informieren sich, diskutieren, wählen und üben ihre Rechte in einer Umgebung aus, in der sowohl verlässliches Wissen als auch irreführende, mitunter böswillig manipulierte Informationen kursieren. Der Schutz der Privatsphäre, die Online-Sicherheit und die Regulierung der Plattformen werden daher zu zentralen Herausforderungen, um das Vertrauen in demokratische Institutionen zu erhalten.

Es geht darum, **die Auswirkungen der Digitalisierung auf unser gesellschaftliches Leben**, sowohl positive als auch negative, zu erkunden und **einen ausgewogeneren, gesünderen und bewussteren Umgang mit digitalen Werkzeugen zu fördern**.

UM DIE DEBATTE ZU BEGINNEN

Dieses Unterthema kann aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden. Hier einige mögliche Fragestellungen:

→ Demokratische Herausforderungen, Information, Privatsphäre und Wahlen:

- Kann man im Internet noch zuverlässig zwischen echten und falschen Informationen unterscheiden?
- Fördern Algorithmen die Meinungsvielfalt, oder verstärken sie Denkblasen (Filterblasen)?
- Sind Wahlen im digitalen Zeitalter anfälliger für Manipulation und Einflussnahme?

→ Online-Sicherheit:

- Welche Risiken stellt die digitale Welt für die Privatsphäre der Bürgerinnen und Bürger dar?
- Welche Schutzmassnahmen sollte man kennen, um seine Konten zu sichern (Passwörter, Zwei-Faktoren-Authentifizierung, etc.)?
- Wer ist für die Online-Sicherheit verantwortlich – die Nutzer*innen, die Plattformen oder der Staat?

→ Schutz des geistigen Eigentums:

- Was ist geistiges Eigentum, und warum ist es im digitalen Zeitalter wichtig?
- Sind Kreative (Künstler*innen, Autor*innen, Entwickler*innen, usw.) im Internet ausreichend geschützt?
- Stellt der Aufschwung der Künstlichen Intelligenz das Konzept von Urheberschaft und Urheberrecht infrage?

EINIGE ZAHLEN ALS ORIENTIERUNG

- Mehrere Studien zeigen, dass soziale Netzwerke die Teilnahme am gesellschaftlichen Leben beeinflussen. Zum Beispiel glauben in Polen 87 % der 18- bis 29-Jährigen, dass soziale Netzwerke eine positive Wirkung auf die Demokratie haben, während dies nur 46 % der über 50-Jährigen so sehen (Quelle: [Pew Research Center, 2022](#)).
- Im Jahr 2021 schätzte eine Gruppe Schweizer Expert*innen, dass die Digitalisierung die Bürgerbeteiligung erleichtern kann, insbesondere durch Volksinitiativen, sofern Missbräuche wie Fake News verhindert werden (Quelle: [TA Swiss, 2021](#)). Ein Bericht vom Juni 2024 warnt vor Einflusskampagnen und Desinformation, die auf die Schweiz abzielen, und betont die Notwendigkeit der Zusammenarbeit zwischen Behörden, Plattformen und Medien, um die Demokratie zu schützen und Vertrauen zu stärken (Quelle: [Federal Council, 2024](#)).
- Die Frage des Datenschutzes im Internet wird in mehreren Ländern, insbesondere in der Schweiz, infrage gestellt. Seit mehreren Monaten wird eine Revision des Überwachungsgesetzes, genannt «OSCPT», erwogen. Diese Revision würde VPN-Anbieter, Messaging-Dienste und andere Plattformen verpflichten, Metadaten zu speichern und mit den Behörden zu teilen. Dieser Vorschlag ist umstritten, da er die Anonymität im Internet gefährdet (Quelle: [TechRadar, 2025](#)).
- Der Status des geistigen Eigentums von Werken, die von Künstlicher Intelligenz (KI) geschaffen wurden, ist noch unklar und variiert von Land zu Land. In Europa wird KI weder als Autorin noch als Erfinderin anerkannt, weshalb niemand die Rechte an diesen Werken besitzt. Im Vereinigten Königreich gehen die Rechte an die Person über, die die notwendigen Schritte zur Schaffung des Werkes unternommen hat. Die Regierung Hongkongs hingegen hat beschlossen, KI als juristische Person anzuerkennen, gleichgestellt mit einem Menschen (Quelle: [Dentons, 2025](#)).

Dennoch kann die Digitalisierung auch eine positive Rolle für Gesellschaft, Medien und Bürgerschaft spielen, insbesondere:

- Sie erleichtert den Zugang zu Informationen für Bevölkerungsgruppen, die von traditionellen Medien nicht unbedingt erreicht werden.
- Sie bietet Ausdrucksformen, die manchmal als freier gelten als der traditionelle öffentliche Raum.
- Sie ermöglicht eine breitere Verbreitung künstlerischer Inhalte.

... Und was denken Ihre Schüler*innen darüber?

WUSSTEN SIE DAS? (FALLSTUDIE)

Einmischung und politischer Einfluss: Wenn Künstliche Intelligenz Menschen per Deepfake ersetzt

→ Ein originelles Beispiel für Prävention in der virtuellen Welt

Im Februar 2024 wurde das britische multinational tätige Unternehmen Arup Opfer eines Kreditbetrugs in Höhe von 25 Millionen US-Dollar. Die Betrüger nutzten Deepfake-Technologie, um das Gesicht eines Unternehmensleiters täuschend echt zu imitieren. Anschliessend kontaktierten sie einen Mitarbeitenden per Videokonferenz und forderten ihn auf, eine Überweisung über 25 Millionen Dollar auf ein Konto in Hongkong vorzunehmen.

Dieser Angriff, einer der bisher raffiniertesten, zeigt, wie Künstliche Intelligenz genutzt werden kann, um Identitätsdiebstahl im grossen Stil zu begehen, ganz ohne physische Gewalt. Er verdeutlicht die Gefahren, die von KI in den falschen Händen ausgehen können.

EINIGE IDEEN FÜR MÖGLICHE PROJEKTE

KATEGORIE KUNST

Projektidee	Beschreibung
Comic – «Die Bürgerschaft »	Gemeinsames Erstellen eines Comics, der verschiedene bürgerliche Dilemmata darstellt. Jede Seite behandelt ein Dilemma und regt zur Diskussion an.
Theaterstück – «Mein Leben heute und mein Leben früher»	Die Schüler*innen entwickeln ein Theaterstück, das die Entwicklung der Gesellschaft, der Medien und der Bürgerschaft in den letzten 50 Jahren zeigt.
Digitale Illustrationen – «So wird das Leben in 50 Jahren aussehen »	Die Schüler*innen sind eingeladen, mit digitalen Werkzeugen zu gestalten, wie sie sich die Zukunft der Gesellschaft in 50 Jahren vorstellen.
Gemeinschaftsskulptur – «Die Stimme der jungen Bürger*innen»	Die Schüler*innen gestalten gemeinsam eine Skulptur aus recycelten oder natürlichen Materialien, die die Rolle der Jugendlichen in der heutigen und zukünftigen Gesellschaft symbolisiert.

KATEGORIE MEDIEN

Projektidee	Beschreibung
Video- «Fake-News-Jäger*innen»	Die Schüler*innen erstellen eine Mini-Videoreihe oder einen Podcast, in dem sie altersgerechte Falschinformationen analysieren und zeigen, wie man sie erkennen kann: Quellen überprüfen, verschiedene Medien vergleichen, irreführende Bilder oder Überschriften identifizieren. Das Projekt kann die Form einer Nachrichtensendung oder eines Rollenspiels annehmen und im Rahmen eines Thementags präsentiert werden.
Podcast – «Online-Sicherheit»	Nach einer vertieften Auseinandersetzung mit den Herausforderungen der digitalen Sicherheit (Schutz persönlicher Daten, Cybermobbing, Fake News, Privatsphäre usw.) produzieren die Schüler*innen einen Podcast.
Strassenumfrage – «Stimme der Bürger*innen»	In dieser Strassenumfrage befragen die Schüler*innen verschiedene Bürger*innen dazu, was es heute bedeutet, ein*e Bürger*in zu sein.
Dokumentation – « Fake news: Wie erkennt man sie?»	Podcast oder Radiosendung , moderiert von den Schüler*innen, in der sie virale Artikel oder Posts analysieren, Fake News identifizieren und erklären, wie man Quellen prüft

KATEGORIE KONKRETE AKTION

Projektidee	Beschreibung
Umfrage – «Soll das Wahlrecht ab 16 Jahren eingeführt werden?»	Führt Interviews mit verschiedenen Personen durch, um ihre Meinung zu diesem Vorschlag zu erfahren.
Sensibilisierungstag– «Jugend, Medien und Desinformation»	Organisation von Workshops in der Schule, bei denen Schüler*innen anderen Klassen zeigen, wie man eine Falschinformation erkennt, wie man korrekt seine Quellen angibt usw.
«Ideenbox für Nachbarschaftsmedien»	Stellt in einem Viertel oder in der Schule eine „Ideenbox“ auf, in die Bürger*innen Themen einwerfen

	können, die ihrer Meinung nach in den lokalen Medien behandelt werden sollten.
Mein Recht, meine Stimme!	Die Schüler*innen setzen sich mit ihren Rechten und Pflichten als Bürger*innen auseinander – durch Umfragen, Interviews und Rollenspiele. Sie können Plakate, Videos oder Podcasts erstellen, um ein bestimmtes Recht (z. B. Meinungsfreiheit, Recht auf Privatsphäre ...) zu erklären und ihre Arbeiten bei einem Bürgerforum in der Schule präsentieren.

LASSEN SIE SICH VON EHEMALIGEN PREISTRÄGER*INNEN ODER ANDEREN BESTEHENDEN PROJEKTEN INSPIRIEREN

- [Hive'Five](#) - Lycée Blaise-Cendrars (Bourse Françoise Demole 2024)
- [Combien de murs?](#) – Groupe HPI / écoles de Villars-Vert et Avry (FR)
- [Déetective-énergie](#) – Collège du Vuillonex, GE

NÜTZLICHE RESSOURCEN

INTERNETSEITEN

Titel	Beschreibung
Wahlrecht ab 16? Link	Der Dachverband Schweizer Jugendparlamente (DSJ) informiert über die Debatte zur Senkung des Wahlalters auf 16 Jahre in der Schweiz.
Medien- und Informationskompetenz für mündige Bürger*innen Link	Dieses innovative Programm stellt einen umfassenden Kompetenzrahmen zur Medien- und Informationsbildung vor sowie strukturierte pädagogische Vorschläge für Lehrpersonen und Lernende.
Videos politische Bildung Link	Lehrreiche Videos, die die Schweizer Politik erklären und zeigen, wie sich junge Menschen engagieren können. Sie veranschaulichen konkrete

	Beteiligungsmöglichkeiten, auch ohne Wahlrecht. Ziel: Förderung des zivilgesellschaftlichen Engagements schon in jungen Jahren.
--	--

PRESSEARTIKEL

Titel	Beschreibung
Jugendliche und Netzwerke: Der Bundesrat wird aufgefordert, sie besser zu schützen Link	Der Nationalrat hat eine Motion angenommen, die fordert, die Gesundheit der vernetzten Jugendlichen besser zu schützen.
Eine Anti-Fake-News-Plattform der Universität Genf will Expert*innen und Internetnutzer*innen verbinden Link	Desinformation nimmt in den Medien und besonders in den sozialen Netzwerken zu. Als Reaktion darauf hat die Universität Genf „Certify“ gegründet, eine Plattform, die es ermöglicht, online gefundene Informationen schnell mit Expertenwissen zu überprüfen.
Digitale Plattformen stellen eine Gefahr für die Schweizer Demokratie dar, sagen Expert*innen Link	Die digitalen Giganten verfügen über Marktmacht und Meinungsmacht, die zusammen sie zu einer Gefahr für die Demokratie machen, warnt eine Bundeskommission.

DIDAKTISCHE RESSOURCEN

Titel	Beschreibung
Zur Demokratie erziehen Link	Das Lehrbuch, das erste einer vom Europarat herausgegebenen Reihe, vermittelt Lehrpersonen die Grundprinzipien der Bildung für demokratische Staatsbürgerschaft und Menschenrechtsbildung (ECD/EDH) sowie Ansätze und Werkzeuge, um diese Themen zu vermitteln.

Wir haben mitzureden!

[Link](#)

Situationskarten zum Thema Zusammenleben und Partizipation.