

Ingolstadt, den 04.11.2025

Antrag

Gegen Desinformation, für Teilhabe: Digital stark in der Jugendvertretung

Der Landesvorstand des Dachverbandes der bayerischen Jugendvertretungen e.V. stellt folgenden Antrag:

1 Digitale Räume sind heute gleichwertige Orte der Jugendarbeit und damit zentral für
2 Jugendvertretungen. Beteiligung und Organisation in unseren Gremien finden analog,
3 digital und hybrid statt. Wer Jugendliche wirksam vertreten will, muss online sichtbar und
4 beteiligungsfähig sein, gerade in der Kommune. Digitale Formate senken Hürden von
5 Ort, ersparen Zeit, erhöhen Reichweite und Repräsentativität. Zugleich verlangt der
6 digitale Raum eine klare Antwort auf Desinformation. Denn jugendpolitische
7 Meinungsbildung entsteht zunehmend in dynamischen, algorithmengetriebenen
8 Öffentlichkeiten, in denen sich Verzerrungen und Unwahrheiten schnell verbreiten.
9 Deshalb haben Jugendvertretungen auch einen klaren Transparenzauftrag, um
10 Desinformation vor Ort entgegenzuwirken.

11
12 Digitale Beteiligung für Jugendvertretungen heißt jedoch zunächst, den Zugang zum
13 digitalen Raum zu ermöglichen. Ziel ist es, digitale Beteiligung als gleichwertigen
14 Standard der Jugendvertretungsarbeit zu verankern. Hierfür dienen die
15 Qualitätsstandards des DVBJs als Grundlage: Sie definieren digitale Ausstattung als
16 Mindestvoraussetzung – von verlässlicher Infrastruktur und professionellen E-Mail-
17 Adressen für alle Mitglieder bis zu Cloud-Ablage, Online-Meeting-Plattformen und
18 arbeitsfähigen Officeumgebungen. Zugleich sichern die Qualitätsstandards
19 eigenständige, transparente Öffentlichkeitsarbeit. Wir fordern, dass digitale
20 Grundausrüstung als Regelleistung der kommunalen Jugendarbeit anerkannt wird und
21 Kommunen aktiv den Weg zu einer digitaleren Jugendbeteiligung finanziell
22 mitbegleiten.

23
24 Digitale Jugendbeteiligung bedeutet mehr als Umfragen: Sie meint eine dauerhafte
25 digitale Mitwirkung von jungen Menschen (eigene, verlässliche Kanäle),
26 nachvollziehbare Dokumentation von Sitzungen, Beschlüssen und Vorhaben,
27 Mitsprache-Tools für laufende Prozesse (Ideen sammeln, priorisieren, kommentieren),
28 Agenda-Setting entlang des gesamten Politikzyklus – von Themenvorschlägen über
29 Entwürfe bis zur Evaluation – sowie niedrigschwellige Kontaktaufnahme und Feedback-
30 Schleifen in beide Richtungen. Gute Praxis umfasst Transparenz, Nachverfolgbarkeit von
31 Beiträgen, Datenschutz und Barrierefreiheit; Open-Source-Lösungen für Beteiligung
32 können diese Prinzipien technisch absichern. So wird Beteiligung nicht zu einer
33 einmaligen Aktion („macht halt mal ein Padlet“), sondern zu einem kontinuierlichen,
34 überprüfbaren Prozess mit klaren Zuständigkeiten und Rückmeldungen.

35
36 Desinformation bezeichnet die absichtliche Verbreitung falscher oder irreführender
37 Inhalte, die politische oder wirtschaftliche Vorteile anstreben und öffentlichen Schaden

38 verursachen können. Sie unterscheidet sich von unbeabsichtigter „Misinformation“, hat
39 aber ähnlich schädliche Effekte. Zudem gefährdet sie Vertrauen in Institutionen,
40 polarisiert Debatten und trifft junge Menschen besonders dort, wo Nachrichtenkonsum
41 stark plattformbasiert ist, sowie die Trennung zwischen verlässlichen und zweifelhaften
42 Quellen schwerfällt.

43
44 Antwort darauf ist kein Einzelprojekt der Jugendarbeit, sondern eine
45 gesamtgesellschaftliche Aufgabe von Staat, Zivilgesellschaft, Bildung und Medien.
46 Wirksame Strategien kombinieren Regulierung und Plattformverantwortung mit Bildung
47 und lokaler Aufklärung. In diesem Rahmen können Jugendvertretungen mithelfen,
48 Resilienz zu stärken, indem sie Medienkompetenz für junge Menschen mitgestalten, und
49 politische Entscheidungswege verständlich erklären.

50
51 Jugendvertretungen sollen den digitalen Raum aktiv mitgestalten – mit Inhalten von
52 Jugend für Jugend und die Politik verständlich machen. Plattformen wie TikTok oder
53 Instagram dürfen nicht jenen überlassen werden, die mit Vereinfachungen,
54 Ressentiments oder Desinformation Reichweite erzielen. Stattdessen setzen wir eigene,
55 faktenbasierte Formate dagegen. Polarisierungseffekte werden nicht befeuert, sondern
56 in die richtige Richtung kanalisiert. Wir greifen strittige Themen auf, ordnen sie ein und
57 bieten Orientierung, um sog. „bubbles“ aufzubrechen. Die besten Rezepte dafür
58 kennen wir aus der Praxis selbst. Junge Menschen wissen, wie Formate funktionieren,
59 welche Trends ankommen und wann ein Video Reichweite generiert. So entstehen
60 starke, eigenständige digitale Stimme der Jugendvertretungen, die digitale Reichweite
61 in Beteiligung übersetzen kann.

62
63 Digitale Jugendbeteiligung bedeutet mehr als Umfragen: Sie schafft eine verlässliche
64 Präsenz junger Perspektiven im Netz und verknüpft Information, Austausch und
65 Entscheidung so, dass Jugendliche mitreden und mitgestalten können. Sie umfasst
66 laufende Onlinekommunikation und nutzt Beteiligungsformate dort, wo junge
67 Menschen ohnehin unterwegs sind. Jugendvertretungen sind darin ein zentraler Akteur
68 an der Schnittstelle zur Kommune: Sie regen Diskussionen an, bringen Anliegen junger
69 Menschen in politische Prozesse ein. So wird Beteiligung verlässlich, wirksam und inklusiv
70 – statt zur einmaligen Aktion.

i.A. für den Landesvorstand

Aron Gabriel