

DemoPlay

Demokratie erleben - KI reflektieren. Ein KI-gestütztes Planspiel gegen Desinformation und für Demokratiekompetenz.

Programm / Ausschreibung	Laura Bassi 4.0, Laura Bassi, Laura Bassi, 3. Ausschreibung	Status	laufend
Projektstart	01.02.2026	Projektende	31.01.2029
Zeitraum	2026 - 2029	Projektlaufzeit	36 Monate
Projektförderung	€ 322.641		
Keywords	Demokratische Resilienz; Politische Teilhabe; Planspielmethode; Youth Digital Empowerment; KI-Kompetenz		

Projektbeschreibung

Die politische Meinungsbildung junger Menschen verlagert sich zunehmend in digitale Räume. Studien zeigen, dass sich ein Großteil der 16- bis 24-Jährigen über soziale Netzwerke zu politischen Themen informiert – gleichzeitig sinken in dieser Altersgruppe Nachrichteninteresse und Vertrauen in Medien. Zugleich gewinnen algorithmisch gesteuerte Inhalte, Deepfakes und generative KI-Systeme massiv an Einfluss auf öffentliche Diskurse. Junge Menschen äußern verstärkt Sorgen über Manipulation und digitale Überforderung. Besonders Jugendliche mit Bildungsbenachteiligung, Migrationshintergrund oder geringen Sprachkenntnissen sind anfällig für Desinformation und politische Exklusion. Für diese Zielgruppen fehlen bislang niedrigschwellige, didaktisch fundierte Lernangebote, die politische Bildung und digitale Souveränität verbinden.

DemoPlay entwickelt ein KI-gestütztes, webbasiertes Planspiel, das Jugendlichen und jungen Erwachsenen (14-24 Jahre) demokratische Entscheidungsprozesse erlebbar macht – interaktiv, barrierefrei und an ihren digitalen Lebenswelten orientiert. Ziel ist es, Demokratiekompetenz und demokratische Resilienz zu stärken sowie den reflektierten Umgang mit Algorithmen und KI-Systemen zu fördern – insbesondere bei jenen, die im politischen Bildungsdiskurs bislang kaum erreicht werden.

Innovativ ist DemoPlay vor allem durch die Kombination von spielbasiertem Lernen, partizipativer Didaktik und generativer KI-Technologie. Über Szenariengeneratoren, adaptive Feedbacksysteme und dialogfähige Rollenprofile können politische Aushandlungsprozesse realistisch simuliert und individuell erlebt werden. Das Projekt basiert auf den Prinzipien von Responsible Research and Innovation (RRI) und bindet Jugendliche systematisch in die Entwicklung, Testung und Weiterverwertung ein. Das Design berücksichtigt Unterschiede in Gender, Bildung, Sprache und Herkunft. Die technische Umsetzung erfolgt als offene, modular erweiterbare Weblösung und erlaubt den Einsatz in schulischen, außerschulischen und zivilgesellschaftlichen Kontexten.

Zentrale Projektziele sind:

(a) Stärkung demokratischer Resilienz durch die partizipative Entwicklung digitaler Bildungsangebote im Umgang mit KI und Desinformation. Jugendliche im Alter von 14–24 Jahren sollen zentrale Kompetenzen des digitalen Zeitalters – politische Urteilskraft, Quellenkritik und reflektierte KI-Nutzung – erwerben.

(b) Entwicklung eines ethisch verantwortungsvollen, inklusiven KI-Systems für den Bildungsbereich.

(c) Partizipative Einbindung der Zielgruppe durch diversitätssensible Co-Creation-Prozesse, angelehnt an das Konzept der Responsible Research and Innovation (RRI).

(d) Wissenschaftlich fundierte Wirkungsevaluation unter Einbezug der Zielgruppe

Das Projekt trägt zudem aktiv zur Umsetzung von drei Nachhaltigkeitszielen (SDGs) der Agenda 2030 bei
SDG 4 – Hochwertige Bildung: Förderung demokratischer Schlüsselkompetenzen und digitaler Bildung für alle;
SDG 10 – Weniger Ungleichheiten: gezielte Ansprache und Beteiligung benachteiligter Jugendlicher;
SDG 16 – Starke Institutionen: Förderung von Deliberation, Medienkritik und demokratischer Teilhabe.

DemoPlay verbindet KI-Technologie mit politischer Bildung – innovativ, inklusiv und nachhaltig.

Abstract

Political opinion-forming among young people is increasingly shifting into digital spaces. Studies show that a majority of 16- to 24-year-olds rely on social media as their primary source for political information – while interest in news and trust in traditional media is declining in this age group. At the same time, algorithmically curated content, deepfakes, and generative AI systems are gaining massive influence over public discourse. Young people are expressing growing concerns about manipulation, bias, and digital overwhelm. Particularly vulnerable are those with lower levels of formal education, a migration background, or limited language proficiency. So far, few accessible and pedagogically grounded learning tools combine political education with digital sovereignty – especially for these underserved groups.

DemoPlay addresses this gap. It is a web-based, AI-supported simulation game that makes democratic decision-making processes tangible for youth aged 14–24 – interactive, accessible, and tailored to their digital lives. The goal is to promote democratic resilience, core civic competencies, and critical reflection on algorithms and AI systems – especially among those underrepresented in conventional civic education settings.

DemoPlay is innovative in its combination of game-based learning, participatory pedagogy, and generative AI. Scenario generators, adaptive feedback systems, and interactive role profiles allow for dynamic simulations of democratic negotiations – making complex political processes personally experienceable. Based on Responsible Research and Innovation (RRI) principles, the project integrates young people into every stage: development, testing, and dissemination. The game design is sensitive to gender, education, language, and cultural background. The technical architecture is open, modular, and scalable – making it suitable for schools, youth work, and civil society organizations.

Core project objectives:

(a) Strengthening democratic resilience through participatory development of digital learning tools focused on AI and disinformation. Youth aged 14–24 will gain key digital-era competencies such as critical reasoning, media literacy, and AI reflection.

(b) Developing an ethically responsible, inclusive AI system tailored to educational contexts and aligned with principles of

Trustworthy AI.

(c) Ensuring participatory co-creation through diversity-sensitive methods rooted in the RRI framework.

(d) Conduct a scientifically grounded impact evaluation involving the target group and combining qualitative and quantitative methods.

DemoPlay actively contributes to three Sustainable Development Goals (SDGs) of the 2030 Agenda:

SDG 4 – Quality Education: Enhancing digital and democratic skills through inclusive civic education;

SDG 10 – Reduced Inequalities: Reaching marginalized youth through targeted, accessible learning formats;

SDG 16 – Strong Institutions: Promoting deliberation, media literacy, and democratic engagement.

DemoPlay combines AI technology with civic education, which is innovative, inclusive, and future-oriented.

Projektkoordinator

- Fachhochschule Wiener Neustadt GmbH

Projektpartner

- HeyQQ GmbH
- AI Empowered Politics - Verein zur Förderung des gesellschaftlichen Verständnisses für Künstliche Intelligenz in der Politik
- YEP (Youth Empowerment & Participation) Stimme der Jugend - Verein für Mitbestimmung, gesellschaftliche Partizipation und Empowerment von Jugendlichen, Kurzform: YEP oder YEP - Stimme der Jugend