

BKHS-Blickwinkel



Wie junge Menschen über Frieden und Sicherheit in Europa denken



Bundeskanzler
Helmut Schmidt
Stiftung

In Kooperation mit:

IFSTH
Institut für Friedensforschung
und Sicherheitspolitik
an der Universität Hamburg

Zentrale Erkenntnisse und Empfehlungen

- #1** Am 9. Juni findet die Wahl zum Europäischen Parlament statt. In Deutschland wurde das aktive Wahlrecht erstmals auf 16 Jahre gesenkt. Junge Wähler*innen haben bereits die Beteiligung zur Europawahl 2019 getragen – und Fragen rund um Frieden und Sicherheit zählen immer mehr zu den Kerninteressen, die ihre Wahlentscheidung beeinflussen.
- #2** Das hier vorgestellte Escape Game *Unlock Europe* mit über 1000 Teilnehmenden zwischen April 2023 bis April 2024 zeigt, wie man mit jungen Menschen über Frieden und Sicherheit in Europa ins Gespräch kommt. Das Spiel vermittelt einen umfassenden Blick auf das Thema und lässt sie Kompetenzen für konstruktive Konfliktlösung und friedliche Entscheidungsfindung erproben. Es eröffnet Einsichten in die Perspektiven junger Menschen auf Frieden und Sicherheit und zeigt beispielhaft, wie innovative Formate der politischen Bildung gestaltet werden können.
- #3** Frieden ist für junge Menschen nicht nur die Abwesenheit von Krieg und sie sehen ihre Sicherheit nicht nur dadurch gewährleistet, dass sie vor militärischen Gefahren geschützt und Landesgrenzen verteidigt werden. Auch Fragen rund um die Klimakrise oder Rassismus gehören für sie selbstverständlich zu einer Diskussion über Frieden und Sicherheit in Europa. Ihre Sichtweisen zeigen viele Parallelen zu dem in der Nationalen Sicherheitsstrategie der Bundesregierung verwendeten umfassenden Sicherheitsbegriff.
- #4** Innovative Formate der politischen Bildung ermöglichen jungen Menschen, unabhängig von ihrem Vorwissen offen über ihre Fragen zu sprechen. Mit einem breiten Verständnis von Frieden und Sicherheit unter jungen Menschen gewinnen Gesprächs- und Bildungsangebote an Bedeutung, da zunehmend Bereiche dazu zählen, die sie unmittelbar betreffen und die sie aktiv mitgestalten. Dafür sollten politische Entscheider*innen mehr kurz- und langfristige Förderprogramme für eine stärkere Interaktion der Friedens- und Sicherheitsforschung mit Schulen und zivilgesellschaftlichen Trägern bereitstellen.

Wie junge Menschen über Frieden und Sicherheit in Europa denken

Autor*innen: **Alisa Rieth, Julia Strasheim, Merle Strunk, Hendrik Hegemann, Holger Niemann**

Am 9. Juni 2024 findet in Deutschland die Wahl zum Europäischen Parlament statt. Dieses Jahr unter veränderten Bedingungen, denn das Mindestwahlalter für die Europawahl wurde von 18 auf 16 Jahre gesenkt. In Deutschland sind 2024 infolgedessen 64,9 Millionen Menschen wahlberechtigt, davon 4,8 Millionen deutsche Erstwähler*innen und 0,3 Millionen junge Bürger*innen aus anderen EU-Mitgliedstaaten, die in Deutschland leben.¹ Damit ist Deutschland neben Belgien, Malta, Österreich und Griechenland einer von nur fünf EU-Mitgliedstaaten, in denen 16- und 17-Jährige zur Wahl aufgerufen werden. Junge Wähler*innen haben bereits die Beteiligung zur Wahl zum Europäischen Parlament im Jahr 2019 hauptsächlich getragen. Und für ihre Wahlentscheidung sind mitnichten nur Politikfelder interessant, „die im öffentlichen Diskurs teilweise als ‚Jugendthemen‘ charakterisiert werden“², wie Digitalisierung oder Klimaschutz. Studien aus den letzten Jahren zeigen, dass Fragen rund um Frieden und Sicherheit vielmehr verstärkt zu den Kerninteressen junger Wähler*innen zählen.³ Zentrale Themen europäischer Sicherheit – insbesondere der russische Angriffskrieg gegen

die Ukraine und damit verbundene Fragen zu Waffenlieferungen oder der Aufnahme von Geflüchteten – hatten für junge Wähler*innen zuletzt eine besonders hohe Relevanz.⁴ Sie machen sich gleichzeitig aber auch Sorgen über andere gesellschaftliche, ökonomische und ökologische Krisen, etwa die Bedrohung der sicheren Energieversorgung, die gesellschaftlichen Folgen des Klimawandels, oder die Ungewissheit über die eigene soziale und finanzielle Sicherheit.⁵

HOHES INTERESSE, ZU WENIGE GESPRÄCHS- UND BILDUNGSANGEBOTE

Ist das Interesse an Fragen zu Frieden und Sicherheit in Europa unter jungen Menschen also groß, halten sie zugleich existierende politische Gesprächs- und Bildungsangebote zu diesen Themen für unzulänglich. Sie haben häufig den Eindruck, dass ihre Anliegen auf europäischer Ebene nicht genügend Gehör finden – und fühlen sich durch bestehende Austausch- und Bildungsangebote nur unzureichend informiert oder

-
- 1 Vgl. Die Bundeswahlleiterin (2024): Europawahl 2024. Bis zu 64,9 Millionen Wahlberechtigte in Deutschland. 21.02.2024, https://bundeswahlleiterin.de/info/presse/mitteilungen/europawahl-2024/06_24_wahlberechtigte.html (Letzter Zugriff 26.03.2024).
 - 2 Europäische Kommission, Generaldirektion für Bildung, Jugend, Sport und Kultur (2022): Flash-Eurobarometer 502. Jugend und Demokratie im Europäischen Jahr der Jugend. 06.05.2022, <https://europa.eu/eurobarometer/api/deliverable/download/file?deliverableId=81633> (Letzter Zugriff 26.03.2024).
 - 3 Vgl. ebd.; vgl. SINUS-Jugendforschung (2023): Ergebnisse einer Repräsentativ-Umfrage unter Jugendlichen 2023/2024. Barmer, Oktober 2023, <https://www.barmer.de/resource/blob/1245762/7618e7cf64d7563dc4b2935cdd27aeea/sinus-studie-jugendbericht-2023-2024-kapitel-zukunft-data.pdf> (Letzter Zugriff 26.03.2024), S. 30.
 - 4 Vgl. TUI Stiftung (2023): JUNGES EUROPA 2023. So denken Menschen zwischen 16 und 26 Jahren. 23.06.2023, https://www.tui-stiftung.de/wp-content/uploads/2023/06/2023_06_02-YouGov_Ergebnisbericht_TUI-Stiftung_Junges-Europa.pdf (Letzter Zugriff 26.03.2024), S. 23.
 - 5 Vgl. Europäisches Parlament, Generaldirektion (2021): Flash Eurobarometer. European Parliament Youth Survey, September 2021, <https://www.europarl.europa.eu/at-your-service/files/be-heard/eurobarometer/2021/youth-survey-2021/report.pdf> (Letzter Zugriff 26.03.2024).

nicht in die Lage versetzt, an Debatten zur Gestaltung der EU teilzuhaben.⁶ Bei einer Umfrage des Europäischen Parlaments von 2021 gaben zum Beispiel 55 Prozent der 16-30-Jährigen innerhalb der EU an, wenig bis gar nichts über die EU zu wissen und sahen ihren Einfluss auf Entscheidungen in der EU stark eingeschränkt. In Deutschland waren es 51 Prozent der Befragten.⁷ Junge Menschen fordern vor diesem Hintergrund schon lange, dass Entscheider*innen in EU-Institutionen und in den Mitgliedstaaten die Rahmenbedingungen für politische Bildung verbessern, um Zukunftsängste junger Menschen angesichts wachsender globaler Krisen zu bekämpfen und europäische Solidarität „aufrechtzuerhalten oder wiederzuerlangen“.⁸

Als zentrale Zielgruppe von Europapolitik sollten junge Menschen und ihre Interessen im Bereich Frieden und Sicherheit in der EU stärker in den Mittelpunkt rücken. Ihre Sorgen, Belange und Kompetenzen müssen dafür ernst genommen werden. Damit dies funktioniert, bedarf es neuer zielgruppengerechter Formate für den Dialog mit jungen Menschen.

WIE JUNGE MENSCHEN ÜBER FRIEDEN UND SICHERHEIT DENKEN

Das Spiel *Unlock Europe: Das Escape Game zu Frieden und Sicherheit in Europa* ist ein Beispiel, wie es gelingen kann, mit jungen Menschen über ihre Einstellungen zu Frieden und Sicherheit in Europa ins Gespräch zu kommen (siehe Praxisbeispiel). Das Spiel richtet sich an junge Menschen ab 15 Jahren und wird seit Frühjahr 2023 vorrangig in Hamburg und dem Hamburger Umland als Instrument der politischen Bildungsarbeit eingesetzt. Es verbindet die Vermittlung zentraler Informationen über Frieden und Sicherheit in Europa mit einem Ansatz, der Spielspaß, Kreativität und Problemlösung in den Vordergrund rückt. In der Spielentwicklung wurden in Fokusgruppen die Themen und Ziele des Spiels mit jungen Menschen, Lehrkräften, Fachleuten der Bildungsarbeit sowie Friedens- und Konfliktforscher*innen diskutiert.

Praxisbeispiel: Das Escape Game *Unlock Europe*

Unlock Europe - Das Escape Game zu Frieden und Sicherheit in Europa wurde von der Bundeskanzler-Helmut-Schmidt-Stiftung (BKHS) und dem Institut für Friedensforschung und Sicherheitspolitik an der Universität Hamburg (IFSH) gemeinsam entwickelt und mit Mitteln der Zeit Stiftung Bucerius gefördert. Konzeption und didaktische Aufbereitung erfolgten in Zusammenarbeit mit der Agentur Polyspektiv. Das Projekt startete im September 2022, die Spielpremiere erfolgte Ende April

2023. Zwischen April 2023 und April 2024 wurde *Unlock Europe* über 50-mal mit insgesamt mehr als 1000 Teilnehmenden gespielt. Die meisten dieser Spieldurchläufe fanden im Großraum Hamburg statt, vereinzelt wurde das Spiel jedoch auch in Bayern, Hessen, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen und Schleswig-Holstein durchgeführt.

Zielgruppe und Umsetzung

Unlock Europe richtet sich an junge Menschen ab 15 Jahren und ist mit einer Spieldauer von 90 Minuten und einer Gruppengröße von bis zu 30 Teilnehmenden im Schulkontext und in verschiedenen

Schulzweigen umzusetzen. Vereinzelte Testspiele haben auch mit weiteren Zielgruppen stattgefunden, etwa Studierenden oder Polizeianwärter*innen. Es sind keine technischen Voraussetzungen oder Vorwissen nötig und das Spiel ist analog und mobil: Alle Requisiten und Rätsel passen in einen Koffer, sodass *Unlock Europe* mithilfe weniger Handgriffe in jedem Klassenzimmer aufgebaut werden kann. Wie üblich in Escape Games lösen die Spielenden dabei innerhalb von 60 Minuten eine Reihe aufeinander aufbauender Rätsel und finden verschlüsselte oder versteckte Hinweise. An jeden Spieldurchlauf schließt eine etwa 30-minütige

6 Vgl. Europäisches Parlament, Generaldirektion (2021): Flash Eurobarometer. European Parliament Youth Survey, September 2021, <https://www.europarl.europa.eu/at-your-service/files/be-heard/eurobarometer/2021/youth-survey-2021/report.pdf> (Letzter Zugriff 26.03.2024).

7 Vgl. ebd. S. 12 ff.

8 Salih, Nadine (2020): Perspektiven junger Menschen zum Thema „Demokratiebildung und politische Bildung“. Deutsches Jugendinstitut e. V., Dezember 2020, https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bibs2021/KJB_Salih_Exp16KJB_03032021_final.pdf (Letzter Zugriff 26.03.2024), S. 20.

Nachbesprechung an, in der das Erlebnis reflektiert wird und die inhaltliche Auseinandersetzung rund um Frieden und Sicherheit in Europa beginnt.

Spielinhalte und Szenario

Unlock Europe spielt in einem gegenwärtigen, aber fiktiven Szenario im Sitzungssaal des Europäischen Rats in Brüssel. Die Staats- und Regierungsspitzen sind auf dem Weg zu einem Gipfel über „Frieden und Sicherheit in Europa“ im Aufzug stecken geblieben. Die Teilnehmenden, die sich im Rahmen einer Bildungsfahrt im Gebäude befinden, müssen einspringen und Entscheidungen treffen. Die Zeit drängt, denn vor der Tür wartet schon die Presse. Um Entscheidungen zu fällen und geheime Gipfeldokumente zu entschlüsseln, müssen die Teilnehmenden sich zunächst selbst in Kleingruppen organisieren und ihr Vorgehen koordinieren. Dabei tauchen sie ein in friedens- und sicherheitsrelevante Fragen aus vier Politikfeldern: Sicherheit im Handel und

der Gesundheitsversorgung; Klimasicherheit und Umwelt; Diplomatie und Grenzkonflikte; Demokratie und digitale Sicherheit.

Haben die Kleingruppen alle Passwörter auf diesen Feldern entschlüsselt, tritt die gesamte Gruppe wieder zusammen, um das Gipfeldokument zu verabschieden: eine Beschlussvorlage mit Handlungsmöglichkeiten der EU. Dabei gibt es keine richtigen oder falschen Antworten. Die Herausforderung besteht darin, Politikdilemmata in vier Spannungsfeldern zu erkennen und sich als Team friedlich mithilfe von Kooperation, Kommunikation, Konstruktivität auf einen Kompromiss zu einigen, welche Maßnahmen die EU umsetzen soll:

1. Kurzfristiges Denken vs. langfristige Planung:

Sollte die EU durch ein Abkommen mit China schnell ihre Versorgung mit medizinischen Gütern sichern oder besser langfristig ihre wirtschaftliche Abhängigkeit in der Gesundheitsversorgung reduzieren?

2. Europäische vs. globale Herausforderungen bewältigen:

Sollte die EU einen Fonds zur Bewältigung der Folgen der Klimakrise im Globalen Süden finanzieren oder ihre Finanzmittel lieber in klimafreundliche Technologien innerhalb der EU investieren?

3. Neutral vs. parteilich in internationalen Konflikten agieren:

Sollte die EU in einem bewaffneten Konflikt als neutrale Drittpartei zwischen den Konfliktparteien vermitteln oder besser eine Seite des Konflikts bei der Bekämpfung der anderen unterstützen?

4. Prävention vs. Verfolgung von Hasskriminalität im Internet:

Sollte die EU durch Demokratieförderung der Entstehung von Hassrede entgegenwirken oder lieber Unternehmen und Nutzer*innen, die Hassrede verbreiten, strafrechtlich verfolgen?

Nach dem Absenden des Gipfeldokuments ist das Spiel erfolgreich abgeschlossen.

Mehr Informationen:
www.unlock-europe.de

Der Implementierungsrahmen von einem Jahr erlaubt keine umfassende Evaluation des Spiels oder konsolidierte Analyse der Ansichten junger Menschen zu Frieden und Sicherheit. Erste Beobachtungen lassen jedoch bereits Schlüsse darüber zu, wie junge Menschen miteinander über das Thema sprechen.

Die Erfahrungen aus den bisherigen Spieldurchläufen verdeutlichen erstens die Vielfalt der Perspektiven und Wissensstände junger Menschen zu Fragen von Frieden und Sicherheit. Die Diskussionen während *Unlock Europe* zeigen, dass junge Menschen Politikdilemmata erkennen, zwischen Dilemmata abwägen, hinterfragen,

was die EU leisten kann und alternative Positionen eigenständig entwickeln. Dominante oder einheitliche Positionen zu den aufgeworfenen Fragen zeigen sich unter den Teilnehmenden meistens nicht. Das hat unterschiedliche Ursachen: Es wird kontrovers diskutiert, aber mitunter gibt es durch mangelndes Vorwissen oder fehlende Meinungsstärke auch Lethargie in der Diskussion. Eine Ausnahme bildet die Frage zum Verhalten in bewaffneten Konflikten. Hier findet die Handlungsoption „die EU sollte als neutrale Dritte zwischen Konfliktparteien vermitteln“ über die bisherigen Spieldurchläufe hinweg häufiger Zustimmung

als die Alternative. Die Diskussionsbeiträge der Teilnehmenden sind dabei selbstverständlich oft geprägt von aktuellen gesellschaftlichen, politischen und medialen Debatten, etwa mit Blick auf Möglichkeiten des Agierens der EU und ihrer Mitgliedstaaten im Krieg in der Ukraine. Die Erfahrungen in unseren Spieldurchläufen decken sich dabei mit Umfragen wie die der TUI Jugendstudie von 2023, die zeigt, dass die Mehrheit der befragten Jugendlichen diplomatische Initiativen im Ukraine-Krieg befürwortet, aber auch hohe Zustimmungen zu Waffenlieferungen sieht.⁹

Die Erfahrungen aus den bisherigen Spieldurchläufen und den Fokusgruppen in der Spielentwicklungsphase zeigen zweitens, dass junge Menschen auch in Zeiten konventioneller Sicherheitsbedrohungen in Europa ein umfassendes Verständnis von Sicherheit und Frieden haben – und sich fragen, für wen tradierte Versprechen von Frieden und Sicherheit in Europa gelten. In den abschließenden Reflexionsgesprächen äußern sich die Teilnehmenden bislang selten überrascht über die Spielinhalte, lediglich das Thema „medizinische Versorgung“ wird hier mitunter erwähnt. In keinem Spieldurchlauf wurde hingegen bislang hinterfragt, warum die Klimakrise Aspekt eines Spiels über Frieden und Sicherheit ist. In diesem Zusammenhang fällt auf, dass Teilnehmende in der Abwägung zwischen den vier Handlungsoptionen häufig beide Maßnahmen zur Bewältigung der Klimakrise wählen möchten. Ihnen ist also sowohl die Bewältigung der Klimakrise im Globalen Süden als auch die Förderung klimafreundlicher Technologien innerhalb der EU wichtig.

Zusammengefasst können diese Punkte darauf hindeuten, dass Frieden für junge Menschen nicht nur die reine Abwesenheit von Krieg bedeutet und dass sie ihre Sicherheit nicht allein dadurch gewährleistet sehen, dass sie vor militärischen Gefährdungen geschützt und Landesgrenzen verteidigt werden. Auch den Erhalt einer lebenswerten Umwelt als Existenzgrundlage von Menschen in Europa und der Welt, die Versorgung

mit wichtigen Gütern oder die Bewahrung demokratischer Werte, Institutionen und Prozesse in Europa begreifen sie als Aspekte eines friedlichen und sicheren Lebens. Ihre Sichtweisen zeigen also bereits viele Parallelen zu einem positiven Friedensbegriff und zu dem auch in der Nationalen Sicherheitsstrategie der Bundesregierung verwendeten umfassenden Sicherheitsbegriff.¹⁰

Dazu passt, dass Teilnehmende, gefragt nach Themen, die sie im Spiel vermisst haben, Aspekte wie Rassismus, Datenschutz und Cybersicherheit, Folgen sozialer Ungleichheit und fehlender Gleichberechtigung sowie Fragen rund um das Thema Migration nannten. Diese Impulse decken sich mit Einsichten aus der Fokusgruppendifkussion mit Lehrkräften und Fachleuten der politischen Bildung in der Spielentwicklungsphase. Lehrkräfte berichteten dabei, dass sie die größten Bedrohungsgefühle ihrer Schüler*innen rund um Fragen persönlicher ökonomischer Sicherheit und gesellschaftlichem Unfrieden wahrnehmen; dass bei vielen nicht-weißen Schüler*innen durch Polizeigewalt hervorgerufene unmittelbare Unsicherheiten im Alltag dominieren; und dass Themen wie Rassismus und Sexismus ihren Schüler*innen in Diskussionen rund um Frieden und Sicherheit besonders wichtig sind.

BILDUNGSANGEBOTE AUF BEDARFE JUNGER MENSCHEN AUSRICHTEN

Russlands breitflächiger Angriff auf die Ukraine hat unter vielen jungen Menschen in Europa Sorgen um Frieden und Sicherheit verschärft. Die Erfahrung aus jüngsten Krisen – etwa die Welle an Falschinformationen und Verschwörungserzählungen in der Corona-Pandemie – zeigt, dass anti-demokratische Kräfte Krisen und in Krisen entstehende Unsicherheiten bewusst ausnutzen, um „die gesellschaftliche Spaltung voranzutreiben sowie das Vertrauen in staatliche Maßnahmen zur Krisenbewältigung zu untergraben“.¹¹ Solchen

9 Vgl. TUI Stiftung (2023): JUNGES EUROPA 2023. So denken Menschen zwischen 16 und 26 Jahren. 23.06.2023. https://www.tui-stiftung.de/wp-content/uploads/2023/06/2023_06_02-YouGov_Ergebnisbericht_TUI-Stiftung_Junges-Europa.pdf (Letzter Zugriff 26.03.2024), S. 90.

10 Vgl. Kuhn, Antonia & Schlapp, Lukas G. (2018): Jugend als Friedensakteur. „The Missing Peace“. PeaceLab, 30.08.2018. <https://peacelab.blog/2018/08/jugend-als-friedensakteur-the-missing-peace> (Letzter Zugriff 26.03.2024); vgl. Die Bundesregierung (2023): Integrierte Sicherheit für Deutschland. Nationale Sicherheitsstrategie. Auswärtiges Amt, Juni 2023. <https://www.bmvg.de/resource/blob/5636374/38287252c5442b786ac5d0036ebb237b/nationale-sicherheitsstrategie-data.pdf> (Letzter Zugriff 26.03.2024), S. 6f.

11 Calliess, Christian (2021): Aktionsplan Resilienz und Demokratie. Wie Deutschland Angriffe auf Demokratie und Gesellschaft abwehren kann. DGAP, 20.09.2021. https://dgap.org/sites/default/files/article_pdfs/06_resilienz_und_demokratie.pdf (Letzter Zugriff 26.03.2024), S. 68.

Strategien lässt sich nur erfolgreich entgegentreten, wenn Unsicherheiten verringert werden.

Die Einblicke aus dem Spiel *Unlock Europe* demonstrieren: Jugendliche sind die Expert*innen für ihre Lebensrealität. Die von ihnen geäußerten Unsicherheiten, Sorgen und Wünsche sollten von Politiker*innen stärker in politischen Debatten und Zukunftsvisionen aufgegriffen werden. Dies birgt nicht nur großes Mobilisierungspotenzial unmittelbar für die Europawahl, es ist auch ein Ansatzpunkt, um im Austausch mit jungen Menschen konstruktive und positive Zukunftsvisionen zu formulieren und entwickeln. Die Erfahrungen mit dem Escape Game unterstreichen, wie wichtig die zielgruppengerechte Kommunikation von Politiker*innen mit jungen Menschen ist, sei es in sozialen Medien oder im direkten Gespräch.¹² Eine ehrliche und transparente Kommunikation über politische Handlungsoptionen samt ihren Unzulänglichkeiten, Zielkonflikten und kritischen Folgewirkungen ist wichtig, um Glaubwürdigkeit und Vertrauen in Entscheidungsprozesse zu festigen und „youthwashing“ in der Politik vorzubeugen.

Vor diesem Hintergrund sind immer wieder diskutierte Mittelkürzungen für politische Bildungsarbeit fatal. Das Angebot politischer Bildung rund um den Themenkomplex Frieden und Sicherheit muss vielmehr erweitert werden, die Qualität des Angebots verbessert werden, und es braucht Mittel für neue Methoden politischer Bildungsarbeit, die innovativer und partizipativer gestaltet wird. Dafür sollten politische Entscheider*innen mehr kurz- und langfristige Förderprogramme für die Interaktion der Friedens- und Sicherheitsforschung mit zivilgesellschaftlichen Trägern und Schulen bereitstellen. Nur so können wachsende gesellschaftliche Bedarfe nach „Orientierung durch wissenschaftliche Expertise“ in „unsicheren Zeiten“ gedeckt und gleichzeitig lebensnahe Angebote für junge Menschen jenseits klassischer Transferformate geschaffen werden.¹³ Das Spiel *Unlock Europe* zeigt

dabei, dass solche Angebote jungen Menschen ermöglichen müssen, unabhängig von Vorwissen offen über ihre Fragen und ihre Sichtweisen zu sprechen – und sie befähigen, reflektiert mit Ungewissheit umzugehen und gesellschaftliche Konflikte konstruktiv auszutragen.

12 Vgl. Spöri, Tobias; Wienkoop, Nina-Kathrin; Hübner, Christine & Eichhorn, Jan (2022): Jung, Digital, Engagiert? Eine Studie zum politischen Informationsverhalten und Engagement junger Menschen in Deutschland. Bundeskanzler-Helmut-Schmidt-Stiftung & dpart, Juli 2022, https://www.helmut-schmidt.de/fileadmin/Aktuelles/Jung_Digital_Engagiert.pdf (Letzter Zugriff 26.03.2024).

13 Hegemann, Hendrik & Niemann, Holger (2022): Vom Transfer zur Partizipation? Die gesellschaftliche Relevanz der Friedens- und Sicherheitsforschung unter neuen Bedingungen. Bergem, Wolfgang & Schöne, Helmar (Hrsg.): Wie relevant ist die Politikwissenschaft? Springer VS, Wiesbaden, S. 231–248.

Impressum

Für den Inhalt der Beiträge sind die jeweiligen Autor*innen verantwortlich.*

Herausgeberin

Bundeskanzler-Helmut-Schmidt-Stiftung
Büro Hamburg
Kattrepel 10
20095 Hamburg
+49 40/ 18 23 12 18
info@helmut-schmidt.de
www.helmut-schmidt.de

ISSN 2749-7216

Erscheinungsdatum: Mai 2024

Mitarbeit

Marieke Petersen und
Youri Clarimont,
Bundeskanzler-Helmut-Schmidt-Stiftung

Schlusslektorat

Uta Schlott,
Bundeskanzler-Helmut-Schmidt-Stiftung

Design

Sandra Sodemann

Kontakt

unlock-europe@helmut-schmidt.de
www.unlock-europe.de



Alisa Rieth, M.A.,

Projektmanagerin Escape Game,
Bundeskanzler-Helmut-Schmidt-Stiftung



Dr. Julia Strasheim,

stellvertretende Geschäftsführerin und
Programmlinienleiterin Europa und
internationale Politik, Bundeskanzler-
Helmut-Schmidt-Stiftung



Merle Strunk, M.A.,

Referentin für Bildung und Vermittlung,
Bundeskanzler-Helmut-Schmidt-Stiftung



Dr. habil. Hendrik Hegemann,

Wissenschaftlicher Referent am Institut für
Friedensforschung und Sicherheitspolitik an der
Universität Hamburg (IFSH)



Dr. Holger Niemann,

Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für
Friedensforschung und Sicherheitspolitik an der
Universität Hamburg (IFSH)

* Die Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Bundeskanzler-Helmut-Schmidt-Stiftung wieder.



Die Bundeskanzler-Helmut-Schmidt-Stiftung erinnert an einen der bedeutendsten deutschen Staatsmänner des 20. Jahrhunderts und trägt die Themen in die Zukunft, die den Vordenker Schmidt bewegten.