

Projektvorstellung JUFO – „Die Debatte!“



Grundinfos

Das JUFO ist eine von Schülern und Studenten getragene, überparteiliche Organisation, die Aktionen in Rheinland-Pfalz und Hessen zur Stärkung der Demokratie durchführt.

Zentrale Tätigkeit ist die Ausrichtung von Debattenevents im US-amerikanischen Stil als kostenlose, *freiwillige Abendveranstaltungen* an Schulen. Die Veranstaltungen sind öffentlich und es diskutieren politische Jugendorganisationen (Jusos, Junge Union, Julis, Grüne Jugend, Linksjugend solid, Junge Alternative), wobei jede Jugendorganisation einen Vertreter ins Rennen schickt.

Erfolgsrezept

Der Entschluss des TEAMS, die Diskussionsrunden als *freiwillige Abendveranstaltungen* zu organisieren, stellt die größte Herausforderung für das JUFO dar. Denn: Bei der Konzeption des Debattenevents muss letztlich eine politische Bildungsveranstaltung mit Aufklärungs- und Informationsauftrag so attraktiv gestaltet werden, dass sie von jungen Leuten freiwillig abends angeschaut wird. Mit anderen Worten: Die Schülerschaft – vor allem die Klassenstufen 9 bis 13 – muss sich derart vom Veranstaltungskonzept angesprochen fühlen, dass sie freiwillig abends zurück in die Schule kommt, um sich „JUFO – Die Debatte!“ anzuschauen.

Zur Bewerkstelligung dieser Herausforderung wurde folgende Strategie (bestehend aus drei Säulen) entwickelt.

a) US-amerikanischer Stil

Bei „JUFO – Die Debatte!“ werden politisch Bildung und Entertainment verknüpft. Das heißt: Über mediale Effekte (Videos, Musikjingles, Designs) wird Action auf dem Podium erzeugt, um die Aufmerksamkeit der Zuschauer hochzuhalten. Das Infotainment-Konzept greift Methoden des US-Wahlkampfes auf, in welchem traditionell Showelemente politischen Veranstaltungen Eventcharakter verleihen.

b) sportlicher Wettbewerb & Partizipation

Diese beiden Attribute gehören im Konzept von „JUFO – Die Debatte!“ zusammen, weil einmal mehr zwei Werte aneinander gekoppelt werden. Zum einen soll – inspiriert an den traditionellen Debattierclubs europäischer Universitäten – ein „sportlicher Wettkampf der Argumente“ geboten werden, weshalb der Moderator nur eine Ordnungsrolle übernimmt und Argumentgefechte zugelassen sind. Zum anderen soll es zu *Publikumspartizipation* kommen, weshalb eine klassische, freie Frage- und Kommentarrunde der Zuschauer die Veranstaltung abschließt. Das Instrument zur Verbindung von *Wettbewerb* und *Partizipation* ist die Publikumsumfrage: Hier werden Umfragezettel an die Zuschauer ausgeteilt, auf welchen via Multiple-Choice-Auswahl der überzeugendste Diskutant ausgewählt werden kann. So wird ein Debattensieger ermittelt. Wettbewerb um die Gunst des Publikums – dieses Motto gibt der Diskussion Dynamik und insb. der Sportlichkeitsgedanke kommt bei der Schülerschaft an.

c) Werbekampagne

Über ein 14-Werbekanal-System werden alle Öffentlichkeitsplattformen genutzt, die an der betreffenden Schule zur Verfügung stehen. Die Kampagne umfasst sowohl Methoden zur Bekanntmachung und Profilbildung des Debattenevents („persuasion“) als auch zur faktischen Mobilisierung („activation“). Alle Werbemethoden werden gemeinsam in Kooperation mit der Schülervertretung der betreffenden Schule ausgeführt. Lokalpresse, Socialmedia, Klassenkampagne, Schuldurchsage, Printwerbung, soziale Kontaktketten oder Einladungsnachrichten über Mail und Whatsapp sind Beispiele für Werbekanäle des Systems.

Das mitunter wichtigste Prinzip (neben der Freiwilligkeit) ist aber noch zu nennen.

Weil das TEAM JUFO und die jeweilige Schülervertretung Planung, Durchführung und Nachbereitung der Veranstaltung übernehmen, wird alles ausschließlich von 14 – 20jährigen organisiert. Da auch das Publikum meist fast ausschließlich aus der Schülerschaft besteht, ist das Debattenevent eine Veranstaltung „**von jungen Menschen für junge Menschen**“.

Veranstungsbeschreibung

Zur besseren Übersichtlichkeit ist das Veranstaltungsprozedere von „JUFO – Die Debatte!“ schematisch dargestellt.

Aufbau von Veranstaltungstechnik & Bühnendesign (Rollups, Banner, Fahne, JUFO-Tischdecken, Tische etc.)

1. **Introclip & Opening:**
Eröffnungstrailer via Beamer auf Leinwand, Moderator kommt u. stellt Themen vor (von SV ausgesucht)
2. **Diskutantenvorstellung:**
Vorstellungsglips (*ein Clip pro Diskutant*) via Beamer auf Leinwand, Auftritt Diskutant
3. **Debattenphase 1**
Input-Video Nr. 1 via Beamer auf Leinwand => Diskussion zu Thema 1
4. **Halbzeit**
Pause zum Durchatmen, freie Getränke, Essensverkauf für Abi- bzw. SV-Kasse
5. **Debattenphase 2**
Input-Video Nr. 2 via Beamer auf Leinwand => Diskussion zu Thema 2
6. **Partizipationsblock A**
Publikation des Umfragenergebnisses durch SV-Sprecher, Visualisierung via Beamer auf Leinwand
7. **Partizipationsblock B**
freie und offene Fragen- und Kommentarrunde, Austausch zwischen Publikum und Podium

Abbau von Veranstaltungstechnik & Bühnendesign

Zahlen & Fakten

Das Ziel besteht in der **Stärkung der Demokratie**. Das bedeutet in der Definition des JUFOs insbesondere folgenden Prozess. Niedrige Wahlbeteiligung und sinkende Demokratieakzeptanzwerte zeigen: Es existiert eine immer unpolitischer werdende Mitte der Gesellschaft, die sogar *politikverdrossen* ist. Durch die Organisation von „JUFO – Die Debatte!“ wird diese Mitte – besonders Altersgruppe 14 bis 35 – durch @“*Erfolgsrezept*“ beschriebene Strategie politisiert (siehe folgende Indikatoren).

- a) Publikumszahlen von **Ø 150 Zuschauern**
- b) **Parteieintritte von Ø 3 pro JUFO** (Jugendorganisation eingeschlossen)
- c) Aktionsradios: JUFO mittlerweile in **31 Landkreisen und Städten** in Rheinland-Pfalz und Hessen aktiv (insb. Rhein-Main)

Diese hier dargestellte **Politisierung** an den JUFO-Standorten verkörpert wiederum die angestrebte Stärkung der Demokratie.

TEAM JUFO

Die Akteure im TEAM JUFO sind im Alter von 16 bis 20 Jahren und spezialisieren sich auf unterschiedliche Bereiche.

Eventmanager und Organisator Julius Kessler (19) übernimmt administrative Aufgaben, Konzeption und Branding der „Marke JUFO“. Darüber hinaus ist er als Moderator das „Gesicht des JUFOs“ und übernimmt die Öffentlichkeitsarbeit. Die

Mediendesigner Kevin Schwed (20) und Benjamin Kessler (17) unterhalten Web- und Socialmediaauftritt des JUFOs und bereiten Designs, Videos und Animationen für die Debattenevents vor. Als **Veranstaltungstechniker** sorgt Pascal Treber (16) für eine sichere Anwendung der technischen und digitalen Innovationen beim JUFO-Event selbst.

Kooperationspartner und Unterstützer

Aus zwei Perspektiven dockt das JUFO an weitere Institutionen und Kooperationspartner an, um „JUFO – Die Debatte!“ zu optimieren. Einerseits wurden die **Ressourcen von Stiftungen** (Deloitte Stiftung, Nemtschek Stiftung, Stiftung Bildung und Gesellschaft) und **Medien** (Hessischer Rundfunk, SWR4) genutzt, um Technologie und mediale Aufmerksamkeit für die Durchführung des Projekts zu organisieren. Andererseits wurden Feedback-Interviews mit **Spitzenpolitikern** wie Sahra Wagenknecht oder Anton Hofreiter und **Elder Statesmen** wie Edmund Stoiber und Rainer Brüderle gemacht, um professionelles Review zum Veranstaltungskonzept zu erhalten.

Darüber hinaus ist das JUFO Gewinner der **bundesweit ausgeschriebenen Engagementpreise** „PR1MUS“ sowie dem „Hidden Movers Award“ und bekam einen Platz im Förderprogramm „Demokratisch Handeln“.

Referenzen

Website & Facebook-Seite www.jufo-politik.de ; www.facebook.com/JufoPolitik

Infoclip <https://www.youtube.com/watch?v=ze0JGLjaaUM>

Beispielvideo <https://www.youtube.com/watch?v=EXWffncBx3E>

Beispielfoto http://jufo-politik.de/images/joomgallery/details/gallery_2/jufo_-_die_debatte_nr2_24/hpg8383_20160430_1179195209.jpg

Pressefeedback http://www.mittelhessen.de/lokales/region-limburg-weilburg_artikel,-Wenn-die-Jugend-anderer-Meinung-ist-_arid,678922.html