

# Youthpart – Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft



Gefördert vom



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

## Impressum

### Herausgeber:

IJAB –

Fachstelle für Internationale Jugendarbeit  
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Godesberger Allee 142-148

D-53175 Bonn

Tel.: +49 (0)228 9506-0

Fax: +49 (0)228 9506-199

E-Mail: [info@ijab.de](mailto:info@ijab.de)

[www.ijab.de](http://www.ijab.de)

### Verantwortlich:

Marie-Luise Dreber

### Redaktion:

Christian Herrmann, Jürgen Ertelt,

Helge David

### Gestaltung:

blickpunkt x, Köln

### Illustrationen:

Martin Armbruster



Dieses Material steht unter der Creative Commons Lizenz CC-BY-ND 3.0 DE (Namensnennung, keine Bearbeitung).

Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie

<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/de/>

November 2014

## Inhalt

- 1 ..... Youthpart: Tools, Beratung, internationaler Austausch
- 2 ..... Demografischer Wandel braucht demokratischen Wandel
- 4 ..... Der Beitrag von youthpart zur Stärkung von Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft
- 8 ..... Online geht nicht ohne offline: Kommunale Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft – Erfahrungen aus dem Modellprogramm youthpart #lokal
- 10 ..... Empfehlungen des youthpart–Fachbeirats zur Sicherung von Jugendbeteiligung in der Digitalen Gesellschaft
- 14 ..... Mitreden, Mitentscheiden und Mitgestalten – Einflussfaktoren für eine gelingende Beteiligung von Kindern und Jugendlichen im kommunalen Raum
- 16 ..... Wieviel Partizipation steckt immanent in social media und wie kann Medienpädagogik sie wecken?
- 18 ..... Das E-Tüpfelchen der Partizipation: Zwischen Beteiligungseuphorie und Ernüchterung. Missverständnisse über digitale Beteiligung
- 20 ..... Das Prinzip Öffnung: Lasst sie mitmachen!
- 21 ..... Jugendbeteiligung als Dienstleistung? Potenziale, Hürden, Erfolge
- 23 ..... Herausforderungen der kommunalen digitalen Jugendbeteiligung – Ergebnisse der wissenschaftlichen Evaluation des Projekts youthpart
- 27 ..... Was hindert uns an mehr Jugendbeteiligung? Ein Versuch des ketzerischen Blickes auf Geld, Zeit und Bürokratie
- 28 ..... Jung, mobil, beteiligt – Aspekte smarter Jugendbeteiligung
- 31 ..... Mehr Jugendbeteiligung durch Adhocracy ermöglichen – Ypart.eu als experimentelle Werkstatt für junge ePartizipation
- 33 ..... Jugendbeteiligung mit dem ePartool
- 34 ..... Mit digitalen Selbstnarrationen, Online-Landkarten, Demokratiescouts und –peers den Sozialraum erforschen und gestalten
- 36 ..... Barcamps als Dialog-Werkzeug
- 37 ..... Das BundesNetzwerk Kinder- und Jugendbeteiligung
- 39 ..... Das „jugendforum rlp“ – ein Bundesland forciert Jugendbeteiligung online
- 40 ..... Europäische Initiativen für mehr digitale Jugendbeteiligung
- 44 ..... Wieviel Beteiligung erträgt Parteipolitik? Eine Einschätzung
- 45 ..... Bürger fallen nicht vom Himmel
- 48 ..... Ortsbezogene Beteiligung mit Ushahidi
- 49 ..... ePartizipation spielerisch – mit Minecraft Kommune gestalten
- 50 ..... Jugend hackt: Gemeinsam mit Code die Gesellschaft gestalten und hinterfragen
- 51 ..... Plattform statt Kanal – Der öffentlich-rechtliche Rundfunk als Beteiligungswerkstatt?

# Youthpart: Tools, Beratung, internationaler Austausch

Wie können Jugendliche in der digitalen Gesellschaft mitgestalten? Welche Erfahrungen gibt es dazu bereits im In- und Ausland? Welche neuen Modelle eröffnen Jugendlichen bessere Beteiligungsmöglichkeiten? Diesen Fragen widmet sich das multilaterale Kooperationsprojekt „ePartizipation: Internationaler und nationaler Erfahrungsaustausch sowie Modellentwicklung für mehr Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft“, kurz youthpart.

**Y**outhpart ist als offener, gemeinschaftlicher Austauschprozess konzipiert. Das multilaterale Kooperationsprojekt verknüpft die Empfehlungen im Bereich Partizipation des BMFSFJ mit einer im Rahmen des europäischen und internationalen Austauschs initiierten Zusammenarbeit mit ausgewählten Partnerländern zur ePartizipation. Mit den „[Guidelines zu gelingender ePartizipation](https://www.ijab.de/uploads/tx_ttproducts/datasheet/Guidelines_eParticipation_dt.pdf)“<sup>1</sup> liegt ein wichtiges Projektergebnis vor.

Grundlegend werden hierzu innovative ePartizipationsverfahren auf nationaler und internationaler Ebene identifiziert. Diese werden nach jugendgerechten Kriterien einer wirksamen Partizipation systematisiert und dokumentiert. Modellvorhaben öffentlicher Verwaltungen und der Jugendarbeit werden bei der Erprobung begleitet und in Form partnerschaftlicher Beratung weiterentwickelt. Dazu stellt youthpart auch neue Online-Tools zur Verfügung, die die technische Voraussetzung für Internet-gestützte Beteiligungsverfahren schaffen.

In dieser Veröffentlichung beleuchten die Projektverantwortlichen und die zahlreichen Partner die Erfahrungen der letzten Jahre und werfen zugleich einen Blick in die digitale Zukunft der Partizipation Jugendlicher.



<sup>1</sup> [https://www.ijab.de/uploads/tx\\_ttproducts/datasheet/Guidelines\\_eParticipation\\_dt.pdf](https://www.ijab.de/uploads/tx_ttproducts/datasheet/Guidelines_eParticipation_dt.pdf)

# Demografischer Wandel braucht demokratischen Wandel

Grußwort der Direktorin von IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland, Marie-Luise Dreber

**D**emografischer Wandel bedeutet vereinfacht: In unserer Gesellschaft wird es immer mehr ältere Menschen und immer weniger Jüngere geben. Die öffentliche Aufmerksamkeit wird sich zukünftig immer weniger auf die Minderheit Jugend richten.

Deshalb muss Jugendarbeit noch stärker in Angebote und in qualifizierte Begleitung investieren, damit die junge Generation ihre Interessen wahrnehmen kann. Politik und Verwaltung sind zudem gefordert, mehr junge Menschen einzubeziehen, um den Fortbestand demokratischer Strukturen und das Engagement in Parteien, Gremien und Initiativen zu sichern. Jugendpolitische Strategien auf der einen und innovative Praxis auf der anderen Seite sind gefragt, um

jungen Menschen in mediatisierten Lebenswelten Möglichkeiten und Zugänge zu eröffnen, sich wirkungsvoll beteiligen zu können – sei es mit dem Format der ePartizipation oder der Weiterentwicklung bisher analoger Verfahren.

Hierbei kann der internationale Austausch helfen, neue Impulse zu geben und gemeinsam im internationalen und europäischen Dialog Konzepte und jugendpolitische Strategien zu entwickeln, den Herausforderungen des demografischen Wandels zu begegnen. Jetzt heißt es, eine breit getragene Beteiligungskultur junger Menschen zu fördern und weiterzuentwickeln, die neue Technologien als Verstärker nutzt, damit die Stimme der Jugend gehört wird. Dazu braucht es Zeit und Netzwerke, Präsenz und Gestaltung, Medien und Kompetenz.

Das von IJAB im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) durchgeführte multilaterale Kooperationsprojekt youthpart hat sich diesen Aufgaben gestellt und einen Beitrag zur Entwicklung von Online-Jugendbeteiligung geleistet. Youthpart hat sich stets als Netzwerk für Initiativen

und Innovationen verstanden, kollaborativ Diskurse gestaltet, gemeinsam Guidelines für Online-Partizipation entwickelt und erfolgreich mit neuen Produkten experimentiert.

Ergebnisse der Projektarbeit sind in dieser Publikation durch die Beiträge der vielen Projektpartner dokumentiert, die Herausforderungen und Lösungsansätze onlinegestützter Partizipation beschreiben und damit Perspektiven für einen demokratischen Wandel eröffnen, in dem Jugend Gewicht und Stimme erhält.

Für die vielfältigen Beiträge und die bereichernde Zusammenarbeit danke ich allen beteiligten Partnern. Ein besonderer Dank gilt dem BMFSFJ für die finanzielle und politische Unterstützung dieses Projektes sowie den internationalen Kooperationspartnern von der Europäischen Kommission, aus Finnland, Österreich, Spanien und dem Vereinigten Königreich.

Ich freue mich, Ihnen mit dieser Publikation einen Wegweiser zu neuen Formen in der Jugendarbeit an die Hand geben zu können.

*Ihre Marie-Luise Dreber*



# Youthpart



# Der Beitrag von youthpart zur Stärkung von Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft

DANIEL POLI

Das Internet hat sich zu einem wirkungsvollen Kommunikations- und Kulturraum entwickelt, der weitreichende Entfaltungsmöglichkeiten für jeden Einzelnen sowie neue Chancen für die demokratische Weiterentwicklung unserer Gesellschaft eröffnet. Insbesondere Jugendliche verstehen digitale Medien und soziale Netzwerke als selbstverständlichen Teil ihrer Alltagswelt und verbringen hier einen Großteil ihrer Freizeit<sup>1</sup>. Sie gestalten neue soziale Räume, um sich auszutauschen und gleichzeitig ihre Meinung zu äußern und sich Gehör zu verschaffen. Damit eröffnen sich neue Möglichkeiten für junge Menschen, sich online zu engagieren und sich an Entscheidungsprozessen zu beteiligen.

Doch zeigen bisherige Erfahrungen im Bereich der von Verwaltung und Politik initiierten Angebote elektronischer Partizipation (ePartizipation) – sowohl im nationalen als auch im internationalen Kontext – eine deutliche Schieflage bei den Nutzergruppen: Jugendliche sind bei diesen Verfahren, die sich in der Regel auf sogenannte Bürgerhaushalte beschränken, stark unterrepräsentiert<sup>2</sup>. Gründe hierfür liegen an einem fehlenden jugendspezifischen Fokus, dem Fehlen einer verständlichen Ansprache<sup>3</sup> der Akteure und dem Mangel an Verfahren etablierter ePartizipationsformate. Zudem finden junge Menschen bisher wenig Unterstützung, ihr spontanes

und punktuelles Engagement in nachhaltige Beteiligungsprozesse zu überführen. Besonderer Förderung bedarf hierbei die Gruppe der bildungs- und politikfernen Jugendlichen, deren Engagement hinter das von jungen Menschen mit höherem Bildungsniveau und ausgeprägten politischen Interessen zurückfällt<sup>4</sup>.

Für die notwendige Form pädagogischer Begleitung fehlt es auf Seiten der Kinder- und Jugendhilfe oft an technischem Know-how und geeigneten Formaten, die Zielgruppe adäquat über das Internet zu erreichen und hier gemeinsam partizipative Onlinekommunikation zu gestalten. Auf der Seite der öffentlichen Verwaltungen finden jugendgerechte Standards, pädagogisch motivierte Methoden und der digitalen Lebenswelt junger Menschen angepasste Verfahren kaum Anwendung. Hier setzte das Projekt youthpart an, mit Blick über die nationalen Grenzen hinaus, innovative Ansätze zu identifizieren, weiterzuentwickeln und modellhaft auf unterschiedlichen Ebenen zu erproben.

Folgende Fragen galten als leitend für das Projekt:

- Wie können zeitgemäße Formen der Jugendbeteiligung die Potenziale der Digitalisierung nutzen?
- Wie kann hierdurch die Teilhabe junger Menschen verbessert werden? Welche Erfahrungen gibt es dazu bereits im In- und Ausland?

- Wie kann onlinebasiert Jugendbeteiligung auf kommunaler Ebene ausgestaltet werden?

Im Rahmen der Umsetzung der EU-Jugendstrategie und der multilateralen Zusammenarbeit mit Partnerländern wurde ein internationaler Austausch initiiert, um die Weiterentwicklung netzbasierter Beteiligungsformate zu fördern und breitere Zielgruppen zu erreichen. Im Mittelpunkt der multilateralen Zusammenarbeit stand ein gemeinsamer Prozess von Entwicklung, Erprobung und Auswertung innovativer ePartizipationsverfahren und -modellen. Ziel war es, im Rahmen des multilateralen Austauschprozesses einen Leitfaden (Guidelines) zu entwickeln, wie erfolgreiche ePartizipation Jugendlicher gelingen kann.

Auf nationaler Ebene wurden im Projekt youthpart gemeinsam in einem Kompetenz-Netzwerk internetbasierte Beteiligungsmöglichkeiten für Jugendliche entwickelt und auf kommunaler Ebene erprobt. So konnten Synergien zwischen nationalen Aktivitäten und dem multilateralen Austausch geschaffen und neue Impulse zur Stärkung digitaler Handlungsfähigkeit Jugendlicher gewonnen werden. Folgende Projektbausteine wurden dazu eingesetzt:

- Multilaterale Kooperation und Austausch über Themen, Instrumente und Verfahren von ePartizipation, die auf kommunaler, regionaler und nationaler Ebene zur Anwendung kommen und in Form von Guidelines zusammengefasst werden.
- Kooperative Entwicklung und Verbreitung von geeigneten Softwareanwendungen zur Umsetzung netzbasierter Beteiligung.

<sup>1</sup> Siehe JIM-Studie 2013 <http://www.mpfs.de/?id=613> und ARD/ZDF Onlinestudie 2014 <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/index.php?id=506>

<sup>2</sup> Zu Ausnahmen und Hintergründen siehe <http://www.buergerhaushalt.org/de/article/b%C3%BCrgerhaushalt-und-jugendbeteiligung-perspektiven-und-argumente>

<sup>3</sup> Vergleiche <http://www.sprichst-du-politik.de/>

<sup>4</sup> Vergleiche die Aktivitäten der Bundeszentrale für politische Bildung, die einen eigenen Fachbereich zur Problematik unterhält <http://www.bpb.de/die-bpb/51755/die-fachbereiche-der-bpb> sowie die Ergebnisse des Fachworkshops „Politikferne Jugendliche besser erreichen“ der Friedrich Ebert Stiftung <http://library.fes.de/pdf-files/akademie/10149.pdf>

- Stärkung des Fachdiskurses ePartizipation von Jugendlichen sowie Unterstützung, Beratung und qualifizierende Begleitung ausgewählter Umsetzungsprojekte.

### Multilaterale Kooperation zur Entwicklung von Guidelines für gelingende ePartizipation Jugendlicher auf lokaler, regionaler, nationaler und internationaler Ebene

Im gemeinschaftlichen Prozess hat youthpart mit internationalen Partnern aus Österreich (Bundesministerium für Familie, Wirtschaft und Jugend), dem Vereinigten Königreich (British Youth Council), Spanien (Nationales Jugendinstitut – INJUVE), Finnland (Entwicklungszentrum für Jugendinformation – Koordinaatti), der Europäischen Kommission sowie dem nationalen Fachbeirat (mit Vertretern aus den Bereichen Jugend, Städte- und Gemeindeverwaltung, Softwareentwicklung, Zivilgesellschaft und Wissenschaft) Guidelines für gelingende ePartizipation Jugendlicher erstellt. Diese geben Unterstützung und Anregungen bei der Gestaltung von internetgestützten Beteiligungsverfahren mit Jugendlichen und dienen als Referenzrahmen für Politik, Verwaltung, Jugendverbände und Jugendliche auf lokaler, regionaler, nationaler und europäischer Ebene.

Zur Entwicklung der Guidelines fanden neben den internationalen Partnertreffen und nationalen Expertengesprächen zwei offene europäische Konsultationen statt: zum einen ein Peer-Learning-Seminar in Helsinki mit 30 Teilnehmenden aus den Partnerländern – zum anderen das erste europäische Jugend-BarCamp in Wien mit über 100 Jugendlichen aus insgesamt acht europäischen Ländern. Komplementär dazu, und als Feedbackschleife konzipiert, fanden Arbeitstreffen des nationalen Fachbeirats youthpart in Berlin statt.

Die Guidelines beschreiben sechs Phasen der ePartizipation, die tragend für eine Struktur gelingender Beteiligung sind. Die Guidelines stehen im Bestellservice von [www.ijab.de](http://www.ijab.de) zum Download bereit und sind auch Teil der vorliegenden Veröffentlichung.

Mit den Guidelines wurden zentrale Gelingensbedingungen für Jugendbeteiligung mit digitalen Medien herausgearbeitet:

- **Orientierung an jugendlicher Lebenswelt**  
Digitale Jugendbeteiligung muss sich an die Lebensumstände junger Menschen anpassen. Das bezieht sich zum Beispiel auf Inhalte, Informationen und Zeitmanagement, aber auch auf das Design und die technische Umsetzung.
- **Ressourcen**  
Partizipationsprozesse benötigen ausreichende Ressourcen, die von vornherein mitgedacht werden müssen. Dazu zählen Expertise, Zeit, finanzielle Ausstattung und Technologie sowie personelle Ressourcen für Beratung und Begleitung.
- **Wirksamkeit**  
Jugendbeteiligung mit digitalen Medien benötigt ein sichtbares Ergebnis. Wirksame Beteiligung braucht daher eine strukturelle Anbindung an politische Entscheidungsprozesse.
- **Kompetenzen**  
Alle beteiligten Akteure benötigen geeignete Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien, entsprechende pädagogische Fachlichkeit, Vernetzungs- und Kommunikationskompetenz. Dafür sind entsprechende Qualifizierungen für Fachkräfte, Mitarbeitende in der Verwaltung und bei Jugendorganisationen notwendig.
- **Transparenz und durchgehende Beteiligung Jugendlicher**  
Der gesamte Partizipationsprozess muss für alle Beteiligten transparent sein. Dies bezieht sich sowohl auf alle Informationen, die den Prozess betreffen, als auch auf die Software und die verwendeten Tools. Jugendliche müssen in alle Phasen des Prozesses involviert sein. Dies beinhaltet auch die Möglichkeit eines Feedbacks zu jedem Zeitpunkt des Partizipationsverfahrens.

### Entwicklung und Verbreitung von geeigneten Softwareanwendungen zur Umsetzung netzbasierter Beteiligung

Im Rahmen des Projektes youthpart wurden gemeinsam mit Partnern verschiedene technisch komplementäre Möglichkeiten entwickelt, um Jugendpartizipation mittels Internet-basierter Software umzusetzen:

- Im Rahmen Kooperation mit Liquid Democracy e.V. und anderen Partnern wurde die **Jugendbeteiligungsplattform [www.ypart.eu](http://www.ypart.eu)** ins Leben gerufen, um Jugendpartizipationsprojekte vor allem auf kommunaler Ebene zu ermöglichen. Mit geringem technischen und organisatorischen Aufwand ermöglicht die Plattform, verschiedene Beteiligungsprojekte zu unterschiedlichen Fragestellungen und Themen zu gestalten. Mit Hilfe einer Kartenfunktion können etwa Stadt- und Raumplanungsprojekte diskutiert und durch die Termin- und Kalenderfunktion Verfahren strukturiert werden.
- Das **Barcamp-Tool Camper ([barcamptools.eu](http://barcamptools.eu))** ermöglicht die Organisation, Bewerbung und Durchführung von Jugend-Barcamps. Das Besondere beim Format Barcamp ist, dass bei der Themenfindung, Ausgestaltung und Diskussion sowohl Online- als auch Offlineelemente eingesetzt werden. Jugendliche und Einrichtungen der Jugendarbeit können mit dem Tool Veranstaltungen eigenständig vom Teilnehmermanagement über die Vernetzung bis hin zur Dokumentation durchführen.
- Das **Etherpad [Yourpart.eu](http://Yourpart.eu)** ermöglicht das kollaborative Arbeiten an gemeinsamen Texten, die gleichzeitig auch mit größeren Personengruppen ohne jegliche Anmeldehürden verfasst werden könne. Dieses niederschwellige Werkzeug ist besonders geeignet, erste Zugänge für junge Menschen zu schaffen, gemeinsam Ideen und Wünschen zu artikulieren.



### Stärkung des fachlichen Diskurses in online- und offline-Netzwerken

Das Einbringen in den fachlichen Diskurs auf Veranstaltungen, die Bekanntmachung des Projektes sowie Gewinnung von Unterstützer(inne)n und Partner(inne)n auf nationaler und europäischer Ebene waren ein wichtiger Schwerpunkt des Projekts. Zu diesem Zweck erfolgte die regelmäßige Teilnahme an Fachveranstaltungen zum Thema ePartizipation als Input-Geber/-in, Diskutanten, Referent(inn)en oder Workshopleiter/-innen. Bei Tagungen – wie einer gemeinsame Fachtagungen mit den Jugendministerien in NRW und RLP oder mit der Allianz für ePartizipation in Brandenburg – konnten weitere Unterstützer/-innen und Partner/-innen gewonnen und das Netzwerk um das Thema ePartizipation ausgebaut werden.

Neben der projektbezogenen eigenen Social-Media-Aktivität trugen die Projektverantwortlichen zur Pflege und Kommunikation in vielen anderen Social-Media-Gruppen bei und brachten sich darüber hinaus aktiv in relevante Netzwerke ein. Die Gründung und Fortführung der online-Netzwerke auf Facebook (**open data, open government, Netzpolitik, ePartizipation**) wurde gut angenommen. Es entstanden neue Diskussionsräume, die vorher nicht existiert hatten oder in denen das Thema ePartizipation nicht präsent gewesen war. So ist die Facebook-Gruppe *ePartizipation* inzwischen zur wichtigsten Austauschplattform zum Themenkomplex im deutschsprachigen Netz mit über 950 Mitgliedern geworden. Ebenso von Bedeutung war die Präsenz in verschiedenen „offline“-Netzwerken wie z.B. mit dem Forschungsnetzwerk Liquid Democracy und dem Government2.0-Netzwerk. Hier wurden neue Verbindungen geschaffen, die zu weiteren Kooperationen und Veranstaltungen – beispielsweise Referat bei der Behörden-Tagung „Effizienter Staat“ oder Vortrag an der Zeppelin Universität – führten.

### Wirkungen und Ergebnisse

Das Projekt youthpart hat zentrale Akzente gesetzt und mit nützlichen Software- und Unterstützungsangeboten, einer breit aufgestellten

**Disseminationsstrategie** zur Stärkung des Fachdiskurses und nicht zuletzt durch Impulse aus dem multilateralen Austausch einen wichtigen Beitrag zur Weiterentwicklung nationaler und europäischer Jugendpolitik im Bereich digitaler Jugendbeteiligung geleistet. Die Einbeziehung nationaler Expertinnen und Experten (Fachbeirat) in allen Partnerländern war eine wichtige Voraussetzung, um eine möglichst breite Vielfalt an Erfahrungen einzubeziehen und gleichzeitig den Fachdiskurs in und mit verschiedenen Ländern zu intensivieren. Mit dem Projekt youthpart konnten neben wichtigen Impulsen und der Entwicklung von europäischen Guidelines innovative Tools zur ePartizipation Jugendlicher entwickelt werden. So ermöglicht die Jugendbeteiligungsplattform [ypart.eu](http://ypart.eu), komplexe Entscheidungsfindungsprozesse abzubilden, diese in kommunale Strukturen einzubinden und sie modular anzupassen. So können Raumplanungsvorhaben visuell über eine Mapping-Funktion durchgeführt, Jugendhilfeplanungen gemeinsam mit Jugendlichen realisiert, Entscheidungen über den Einsatz kommunaler Haushalte oder auch Satzungen von Jugendverbänden diskutiert und entschieden werden. Es lässt sich festhalten, dass die Jugendbeteiligungsplattform Ypart.eu sowohl im internationalen Kontext als auch auf nationaler Ebene auf großes Interesse gestoßen ist und diese als erfolgreiches Tool besonders in der Verbindung von Jugendbeteiligung und kommunaler Verwaltung gesehen werden kann. Die Evaluation des Projekts youthpart zeigt eine höhere Beteiligung Jugendlicher mittels Ypart.eu als durchschnittlich bei anderen kommunalen ePartizipationsverfahren auf.

Auch die breite Nutzung des BarCamp-Tools **Camper** und die hohen Abrufzahlen des Jugendbarcamp-Handbuchs zeigen deutlich, dass youthpart mit diesem Werkzeug eine Lücke geschlossen hat: die strategische Verbindung digitaler Werkzeuge mit offline-Veranstaltungen, die in einem hohen Maß auf die direkte Teilhabe junger Menschen setzen. Der Einsatz des BarCamp-Tools im Rahmen des Jugendbeteiligungsevents in Wien hat erfolgreich gezeigt, dass junge Menschen aus unterschiedlichen Ländern

sich über das Tool im Vorfeld der Veranstaltung kennenlernen, über Inhalte austauschen und somit unterschiedliche Sessions der Veranstaltung über weite Entfernungen hinweg bereits planen konnten. Face-to-face konnten die jungen Menschen aus acht Ländern sich dann in Wien erstmals sehen, hatten aber durch das Tool die Möglichkeit vorher Kontakt aufzunehmen und Absprachen zu treffen.

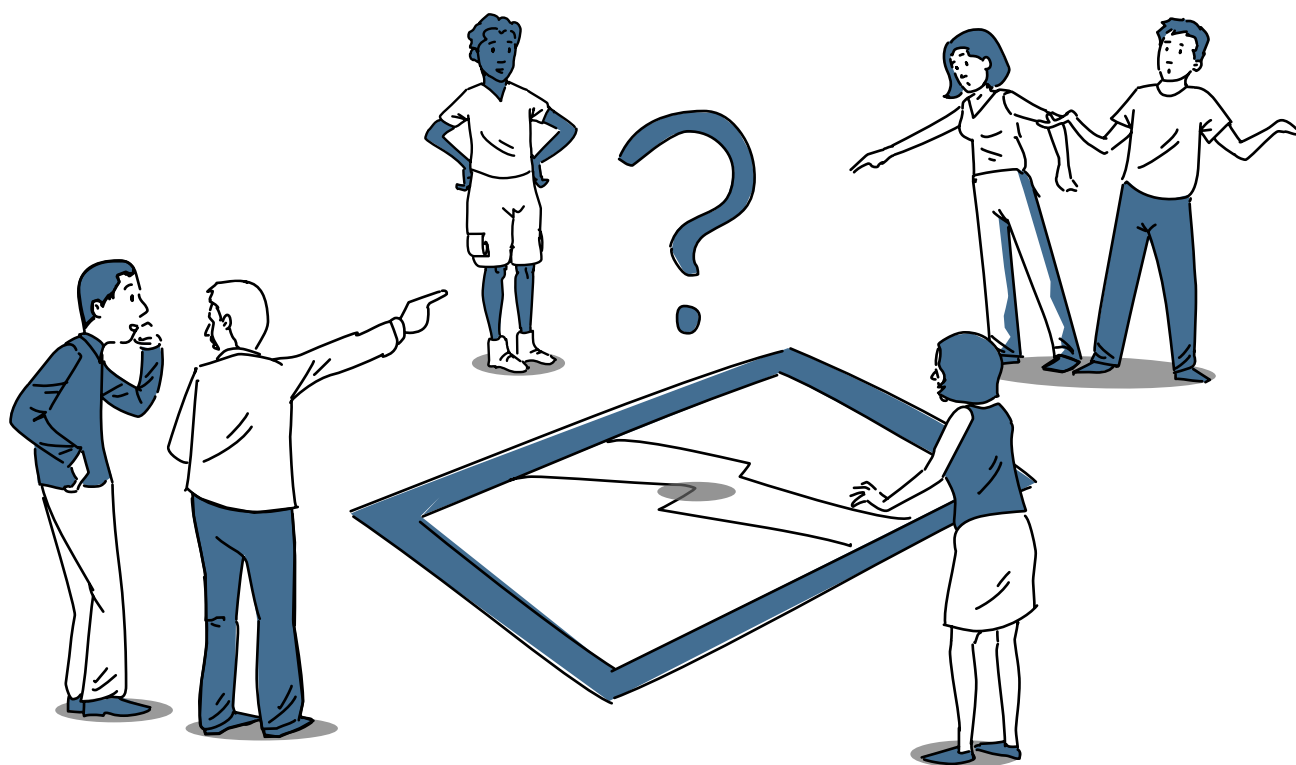
### Wirkungen auf nationaler Ebene

Mit der Veröffentlichung der Guidelines im Juni 2014 konnte ein Referenzrahmen für die Umsetzung von ePartizipationsverfahren in Deutschland geschaffen werden, der sowohl jugendpolitisch auf nationaler Ebene, in Bundesländern und Kommunen Bedingungen für gelingende Verfahren schafft, als auch auf praktischer Ebene Anregungen zur Umsetzung gibt. Beispielsweise wurden die Guidelines in Rheinland Pfalz und Nordrhein Westfalen in die strategischen Planungen für zukünftige ePartizipationsvorhaben eingebunden und im Bundesnetzwerk Bürgerschaftliches Engagement sowie in den Wegweiser Bürgergesellschaft aufgenommen. Im Rahmen der Erprobungsphase der Jugendbeteiligungsplattform Ypart.eu beteiligten sich weit über 3.000 Jugendliche aus insgesamt 15 Kommunen sowie ausgewählten Jugendverbänden an politischen Entscheidungsfindungsprozessen vor Ort. Mit dem entwickelten BarCamp-Tool *Camper* sind inzwischen mehr als 30 partizipative Jugendevents mit durchschnittlich 50 Jugendlichen organisiert und durchgeführt worden. Mit mehr als 12.000 eingerichteten Instanzen wird das Etherpad-Werkzeug Yourpart.eu erfolgreich genutzt.

### Wirkungen in den Partnerländern

Alle beteiligten Partner werden die Guidelines in ihren Ländern als Referenzrahmen zur weiteren Entwicklung von ePartizipationsverfahren nutzen und in entsprechend übersetzten Versionen verbreiten. Durch den Austauschprozess angeregt wird in Österreich ein auf nationaler Ebene angesiedelter Prozess zur online-Beteiligung junger Menschen entwickelt. In Finnland konnte das bestehende ePartizipationssystem weiterentwi-





ckelt werden. Im Anschluss an das im Rahmen von youthpart durchgeführte JugendBar-Camp in Wien 2013 initiierten finnische, österreichische und spanische Jugendliche eigenständig einen Workshop zur Weiterentwicklung der gemeinsamen Ideen mobil nutzbarer ePartizipationsverfahren.

### Wirkungen auf europäischer Ebene

Youthpart wurde zu Mitarbeit beim Expertentreffen (Expert Group Participation) des Youth-Partnerships der Europäischen Kommission und des Europarates eingeladen, um hier die Ergebnisse des Projekts und im Speziellen die Guidelines vorzustellen. Die Erfahrungen aus youthpart wurden in den Empfehlungen (recommendations of the Reflection Group on youth participation) der Expertengruppe aufgenommen. Darüber hinaus wurde youthpart zu einer Konferenz zu Jugendpartizipation des Current Affairs Committee of the Congress of Local and Regional Authorities des Europarates eingeladen. Auch hier wurden die Guidelines vorgestellt und diskutiert. Bei der Generalversammlung des Jugendinformationsnetzwerks ERYICA wurden ebenfalls die Guidelines und das Projekt unter Beteiligung der EU-Kommission vorgestellt. Hieraus entstand die Idee eines

Seminars zur weiteren Vertiefung im Bereich Qualifizierung und Training von Jugendarbeiter(inne)n, das für März 2015 in Brüssel geplant ist und in Kooperation mit Organisationen aus Belgien, Luxembourg, Malta, Türkei, Deutschland, Finnland und Österreich stattfindet.

### Fazit

In den nächsten Jahren und Jahrzehnten wird sich die Bevölkerungsstruktur in Deutschland stark verändern: Wir werden älter, die geborenen Kinder werden mit jeder Generation weniger und die Gesellschaft wird vielfältiger. Damit vor diesem Hintergrund die Interessen junger Menschen ausreichend Gehör finden können, muss im Zuge des demografischen Wandels die Förderung von Jugendbeteiligung einen zentralen Stellenwert erhalten. Junge Menschen müssen verstärkt in Entscheidungen, die sie betreffen, einbezogen und beteiligt werden und sie brauchen Unterstützung und Motivation, sich einzumischen und ihre Interessen zu vertreten. Weil das Internet ein fester Bestandteil der Lebenswelt junger Menschen ist und mit youthpart gezeigt werden konnte, dass Engagement und gesellschaftspolitische Teilhabe mit Hilfe digitaler Medien erfolgreich realisiert werden kann, muss ein umfassendes Konzept

von Jugendbeteiligung auch digitale Werkzeuge und Verfahren integrieren. Digitale Medien erweitern in diesem Sinne das Angebot an Beteiligungsinstrumenten und lassen sie orts- und zeitunabhängig verstetigen, breiter anlegen sowie wirkungsvoll verankern. Mit den Erfahrungen und Ergebnissen von youthpart wurden wichtige Gelingenbedingungen erarbeitet, die in ein solches Konzept einfließen. Um auch in Zukunft die pädagogische Praxis, Verwaltungen, Jugendorganisationen und junge Menschen selbst dabei zu unterstützen, Jugendbeteiligung mit digitalen Medien umzusetzen, braucht es kontinuierliche Angebote, zielgruppenspezifischen Wissenstransfer sowie Beratung und Qualifizierung. Daher ist es ein wichtiges Anliegen, bestehendes Know-how zu bündeln, weiterzuentwickeln und adäquate Formen des Austauschs und der Verbreitung zu schaffen. Neue technische und soziale Entwicklungen, auch über die nationalen Grenzen hinaus, müssen kontinuierlich beobachtet, bewertet und für die Praxis aufbereitet werden. Damit kann es gelingen, wirkungsvoll junge Menschen dabei zu unterstützen und geeignete Rahmenbedingungen zu schaffen, sich an Gesellschaft und Politik zu beteiligen.

# Online geht nicht ohne offline: Kommunale Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft – Erfahrungen aus dem Modellprogramm youthpart #lokal

NINA CVETEK, VIOLA SCHLICHTING, KATHARINA THANNER

## Wie kann das Internet die Beteiligung von Jugendlichen in der Kommune stärken?

Im Rahmen des Modellprogramms „youthpart #lokal – kommunale Jugendbeteiligung“ haben sich fünf Kommunen und ein Landkreis im ländlichen Raum aufgemacht, Antworten auf diese Frage zu finden. Ziel des Programms war es, die Mitbestimmung Jugendlicher zu fördern und damit den Weg für eine eigenständige Jugendpolitik auf kommunaler Ebene zu ebnet.

Die Erwartungen der kommunalen Akteure waren anfangs hoch: Über das Internet sollten mehr und andere Jugendliche angesprochen werden, als es bislang über klassische Formen wie z.B. Jugendparlamente gelingt. Und noch ein weiterer Punkt spricht im ländlichen Raum für Online-Beteiligungsplattformen: Sie lassen sich zeit- und ortsunabhängig bedienen. Kein unwichtiger Faktor, wenn der öffentliche Nahverkehr nicht immer zulässt, dass sich Jugendliche unter-

schiedlicher Dörfer nach der Schule nochmal treffen.

### Ein Beispiel: Partizipative Stadtplanung mit Jugendlichen im Netz

Wie ein ePartizipationsverfahren mit Jugendlichen konkret aussehen kann, zeigt ein Blick in die Thüringer Kommune Saalfeld, die schon seit Jahren Erfahrungen mit Beteiligung sammelt. Seit Anfang 2014 haben Jugendliche hier die Möglichkeit, auf der kommunalen Instanz der Beteiligungsplattform [www.ypart.eu](http://www.ypart.eu) ihre Ideen zur Nutzung brachliegender Flächen und leerstehender Immobilien online einzubringen. Über die online gesammelten Vorschläge der Jugendlichen diskutieren und entscheiden Verwaltung und politische Gremien der Kommune.

Schon bald nach Start der Online-Beteiligung stellte sich in Saalfeld jedoch

Ernüchterung ein. Denn die Jugendlichen nutzten die Onlineplattform nur mäßig. Eine wirkliche Diskussion kam selten auf, vor allem schauten viele Jugendliche nach einem ersten Besuch meist kein zweites Mal vorbei.

### Verbindung von Online- und Offline als wichtiger Schlüssel für zielgruppengerechte Beteiligung

Die Erfahrungen aus den Modellkommunen in youthpart #lokal zeigen: Allein die Bereitstellung digitaler Tools reicht nicht, um Jugendliche an kommunalen Prozessen zu beteiligen. Die Notwendigkeit auf eine bislang unbekannte Internet-Plattform zu gehen, kann gerade für beteiligungsunerfahrene Jugendliche eine große Hürde darstellen – vor allem, wenn man der oder die Erste ist, bevor die eigenen Freunde nachziehen. Um möglichst viele und unterschiedliche Jugendliche



zu erreichen, empfiehlt es sich daher, eine Vielfalt unterschiedlicher Beteiligungsformate anzubieten und On- und Offline-Methoden eng miteinander zu verzahnen. Damit dies gelingt und Jugendliche nicht nur punktuell im Internet, sondern verlässlich auch darüber hinaus an kommunalen Entscheidungen beteiligt werden, braucht es Ressourcen für die Begleitung des Jugendbeteiligungsprozesses, ein tragfähiges Netzwerk aus Politik, Verwaltung und pädagogischer Praxis sowie pädagogisches Know-how.

So wie in Saalfeld: Hier werden die Jugendlichen jetzt eingeladen, sich in Ortsbegehungen ein konkretes Bild der zu gestaltenden Flächen zu machen. Im persönlichen Kontakt können sie Fragen stellen, Ideen entwickeln und andere Engagierte sowie Entscheider aus Kommunalpolitik und Verwaltung kennenlernen – eine

wichtige Grundlage, um später online weiter zu diskutieren. Und auch die Online-Instrumente selbst gestalten die Jugendlichen zukünftig mit. „Erwachsene denken einfach zu oft, dass sie Kinder und Jugendliche an die Hand nehmen und führen müssen“, erzählt Tobias Reimann, Schüler aus Saalfeld, „aber echte Beteiligung kann nur funktionieren, wenn der Prozess von unten nach oben verläuft“.

Was Kommunen dafür tun können, dass Jugendbeteiligung vor Ort „funktioniert“, sowie weitere Tipps, Infos und Erfahrungen aus der Praxis finden sich im Leitfaden „[Kommunale Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft](#)“<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> <http://www.dkjs.de/themen/alle-programme/youthpart-lokal-kommunale-jugendbeteiligung/>

**youthpart #lokal – kommunale Jugendbeteiligung** ist eine Initiative der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung gemeinsam mit IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V., gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

# Empfehlungen des youthpart-Fachbeirats zur Sicherung von Jugendbeteiligung in der Digitalen Gesellschaft

## YOUTHPART FACHBEIRAT

Das Projekt youthpart wird seit 2012 von einem Fachbeirat unterstützt und begleitet. Die 24 Personen im Beirat repräsentieren u.a. die Bereiche Wissenschaft, Pädagogik, Softwareentwicklung, öffentliche Verwaltung und Jugendarbeit sowie deren Organisationen. Der Beirat wirbt für mehr Jugendbeteiligung online und erörtert aktuelle Entwicklungen, die Auswirkungen auf die Partizipation von Jugendlichen haben. Zudem berät der Fachbeirat youthpart bei der Umsetzung von modellhaften Maßnahmen. Mit ihrer Expertise haben die Mitglieder des Beirats maßgeblich zur Entwicklung der Guidelines für gelingende ePartizipation Jugendlicher beigetragen.

Der Fachbeirat hat im Oktober 2014 in einem Workshop Ideen und Forderungen für eine Weiterentwicklung gelingender digitaler Jugendbeteiligung erarbeitet und adressiert diese mit diesem Text an Interessierte und politische Entscheidungsträger/-innen.

### **(Jugend-) Partizipation erfordert einen Kulturwandel.**

Der demografische Wandel in unserer Gesellschaft bedingt auch einen demokratischen Wandel! Die junge Generation will mehr zivilgesellschaftliche und politische Verantwortung übernehmen, sie will frühzeitig politisch beteiligt werden. Gemeinsam mit jungen Menschen kann sich eine Beteiligungskultur entwickeln, die unsere Demokratie stärkt. So bleibt unsere Gesellschaft zukunftsfähig trotz Überalterung. Wirkungsvolle Partizi-

pation erfordert einen Kulturwandel, der alle Ansprüche ernst nimmt.

Resultierend aus den Erfahrungen des **Dialog Internet** des BMFSFJ (2010 bis 2012) und des Projekts **youthpart** (seit 2011) empfiehlt der Fachbeirat als Zielsetzungen:

- Die Beteiligung junger Menschen muss an politisches Handeln angebunden und in politische Entscheidungsprozesse auf allen Ebenen integriert werden. Das bedeutet: Es gibt etwas zu entscheiden, die Prozesse und Ergebnisse sind transparent und nachvollziehbar gestaltet und sie werden öffentlich kommuniziert.
- Die Akteure in diesen Prozessen sind neben Politik, Verwaltung und Fachkräften in erster Linie die Jugendlichen selbst. Alle Jugendlichen sollten daher adäquate Möglichkeiten erhalten und in ihren Fähigkeiten sowie Kompetenzen gestärkt werden, sich mit Hilfe digitaler Medien an Politik und Gesellschaft zu beteiligen. Deswegen gehören ePartizipation sowie die Förderung und der Ausbau transitiver und intransitiver Beteiligungsformen mit und für junge Menschen auf die Digitale Agenda der Bundesregierung.
- Neben der Aufnahme auf die Digitale Agenda hält es der Fachbeirat für erforderlich, dass das Thema ePartizipation in der Gestaltung von Jugendpolitik eine wichtige Rolle spielt.
- Jugendbeteiligung orientiert sich weiterhin an den bereits

erarbeiteten Qualitätsstandards für Beteiligung von Kindern und Jugendlichen des BMFSFJ, den im youthpart-Projekt entwickelten Guidelines und dem Leitfaden für kommunale Jugendbeteiligung (youthpart #lokal). Die im Folgenden formulierten Ansprüche sind ergänzend dazu zu verstehen.

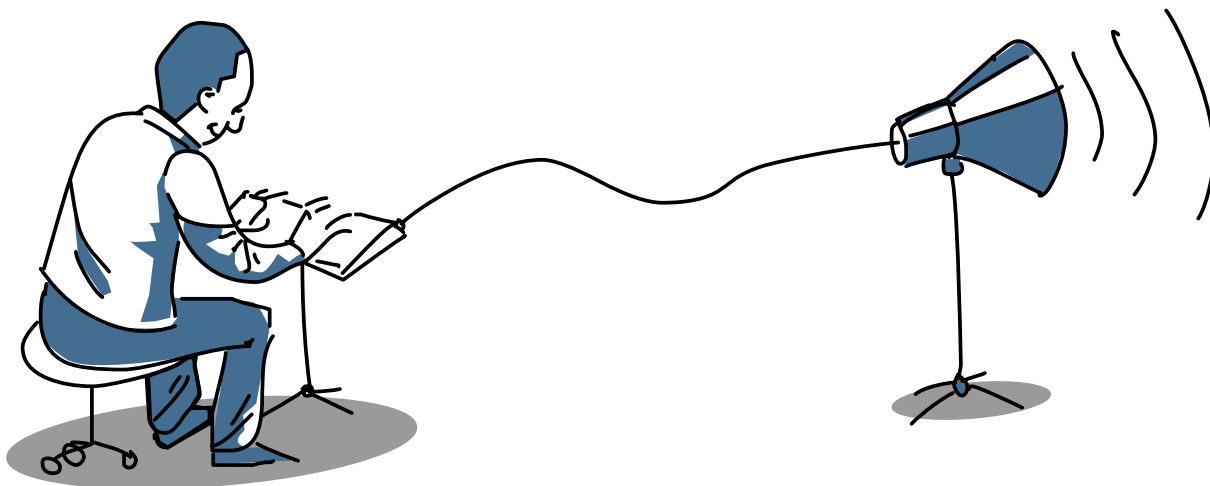
- Darüber hinaus sollten die weiteren Bestrebungen aus der Modellphase heraus zu einer nachhaltigen Struktur wirksamer Jugendbeteiligung führen.

### **Die direkte und gleichberechtigte Kommunikation zwischen den Beteiligten ist einer der wichtigen Faktoren für erfolgreiche Beteiligung.**

Der Fachbeirat hält es für erforderlich, stets den Anspruch zu verfolgen, dass Jugendliche, Politik und Verwaltung auf Augenhöhe miteinander diskutieren.

Um diesen Anspruch adäquat und somit einen erfolgreichen, digitalen Beteiligungsprozess umzusetzen, sind neben den bereits vorliegenden Qualitätskriterien und Guidelines die folgenden Punkte als Maxime zu beachten:

- Partizipationsverfahren müssen für alle Beteiligten leicht zugänglich bzw. einfach möglich sein.
- Alle am Beteiligungsprozess Teilnehmenden erhalten Zugänge, um ihre Interessen, Sichtweisen und Vorschläge einzubringen. Auf einer Beteiligungsplattform werden diese dokumentiert und können



von allen Beteiligten kommentiert werden.

- Wichtig ist das direkte Feedback. Es bedingt, dass Jugendliche, Politik und Verwaltung im gleichen Prozess miteinander diskutieren.
- Die anschließende parlamentarische Beratung eines Vorschlags muss nachvollziehbar und (wenn möglich) auch kommentierbar sein.
- Es muss nachvollziehbar sein, was mit einem Vorschlag geschieht, z.B. Begründung für das Annehmen oder Ablehnen des Vorschlags.
- Sowohl die Beteiligungsplattform als auch der Beteiligungsprozess müssen kontinuierlich ausgewertet und weiterentwickelt werden.
- Zudem ist eine Community als selbstorganisierte Plattform sinnvoll.
- Der Beteiligungsprozess und seine Kommunikation muss aktiv begleitet werden.
- Ein angemessener Wissenstransfer über ein Thema muss gewährleistet sein.
- Wichtig ist, dass die Entscheidungsebene frühzeitig in den Diskussionsprozess eingebunden wird.

### Eine Plattform für digitale Jugendbeteiligung bündelt die Kräfte und schafft Kontinuität.

Ausgehend davon, dass Know-how und professionelle Begleitung institutionelle Kontinuität brauchen, fordert der Fachbeirat eine Institutionalisierung im Sinne einer zentralen, bundesweiten Plattform für digitale

Jugendbeteiligung. Diese Plattform ist für die Sicherung von Kontinuität in diesem Bereich verantwortlich, bündelt entsprechendes Wissen, Erfahrungen, Materialien und Werkzeuge, reflektiert Ergebnisse des internationalen Austauschs, koordiniert Qualifizierungen, bietet eine Übersicht der Weiterbildungsmöglichkeiten und eröffnet Fortbildungsangebote. Sie baut Netzwerke auf und pflegt sie. In Form zentraler Veranstaltungen und Fachforen, durch Veröffentlichungen (möglichst online) und Online-Dokumentationen werden der Transfer und die Verbreitung des Know-hows sowie der Ergebnisse abgesichert. An zentraler Stelle werden zielgerichtet das Anliegen der Stärkung und Förderung von Jugendbeteiligung weiterentwickelt und aktuelle Diskussionen angestoßen.

Die Plattform regt also an, Beteiligung zu initiieren und umzusetzen. Dabei richtet sie sich an verschiedene Zielgruppen und stellt prozessorientierte Qualifizierungen, Beratung, Arbeitshilfen und Austauschformate zur Verfügung. Sie macht Angebote an Jugendliche und für Verwaltungen, pädagogische Fachkräfte, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sowie Verbände.

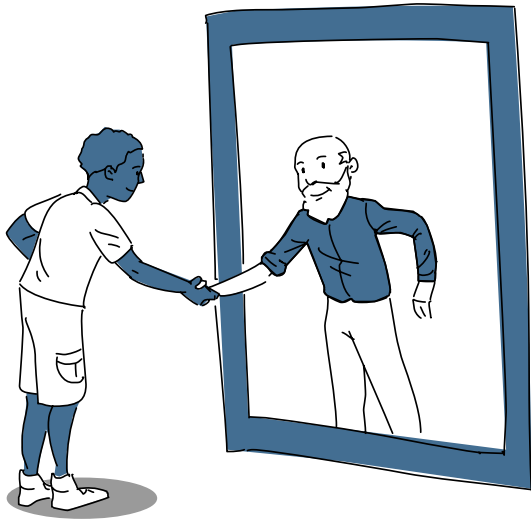
Zudem können lokale Akteure und Entscheidungsträger/-innen kompetent und wirkungsvoll im Sinne von gelingender Partizipation unterstützt werden. Dies gelingt am besten auf persönlicher Ebene mit konkreten Ansprechpersonen – beispielsweise im Rahmen von Peer-Beratung.

Für eine zentrale Plattform für Jugendbeteiligung sind entsprechende Ressourcen sowie eine technische und personelle Infrastruktur notwendig. Erstrebenswert ist darüber hinaus die Einrichtung entsprechender Servicebüros auf kommunaler und Landesebene und in anderen regionalen Zusammenhängen. Die zentrale Plattform sollte in Kooperation mit zivilgesellschaftlichen Organisationen realisiert werden.

### Durch Qualifizierungsangebote werden die Ansätze von (e) Partizipation verbreitet und weiterentwickelt.

Besonders hervorzuheben sind die Qualifizierungsbedarfe auf verschiedenen Ebenen, zum Beispiel in der kommunalen Verwaltung, aber auch bei Jugendlichen, Fachkräften und Organisationen. Dazu bedarf es eines Beratungsnetzwerkes. Denn um Ansätze der (e)Partizipation von Jugendlichen zu entwickeln und weiter zu verbreiten, sind bedarfsgerechte und prozessbegleitende Qualifizierungsangebote wichtig, die verschiedene Akteure im Prozess in einen Austausch bringen.

Im Projektrahmen von youthpart und youthpart #lokal hat sich die Bedeutung der Arbeit mit einem starken Multiplikator/-innen-Netzwerk vor Ort und der Bedarf an grundlegender Qualifizierung mit Blick auf ein Beteiligungsverständnis sowie die kontinuierliche Vermittlung spezifischer methodischer Zugänge (online/offline) gezeigt.



Die Qualifizierungsangebote sollten auf Grundlage der vorliegenden Guidelines entwickelt werden. Zudem sollten Ist-Stand-Analysen bereitgestellt und selbst erarbeitet werden – bezogen auf konkrete Verfahren und Software, Analysen und Empfehlungen.

Materialien müssen entwickelt und unter einer freien Lizenz zur Verfügung gestellt werden sowie als **Open Educational Resources** Bearbeitungen und Wiederveröffentlichungen in projektbegleitenden Qualifizierungsmaßnahmen ermöglichen.

Neben der Bündelung und (Weiter-) Entwicklung verschiedener Projektbausteine – wie beispielsweise Beratung, Empfehlung, Tools/Software-Entwicklung und Good-Practice-Erfahrung – sollte auch die Entwicklung der Materialien unter einem gemeinsamen Dach einer Plattform für Jugendbeteiligung gebündelt werden.

### **Bereits die Bereitstellung von Informationen kann Partizipation ermöglichen.**

Informationen sind elementare Grundlage für (e)Partizipation. Verwaltung und Politik müssen Daten und Information offen zur Verfügung stellen (open data). Dabei ist der Prozess der Informationsrezeption zu berücksichtigen sowie die Aufbereitung von Informationen. Für beide Prozesse stellen digitale Medien gute Rahmenbedingungen für die Förderung von Partizipation dar. Eine der Erkennt-

nisse aus dem Projekt youthpart ist, dass im Prozess der Meinungsbildung auch Informationsverarbeitung, die nicht in Schriftform, sondern in Bild oder Ton geschieht, als gleichwertiger Beitrag in der Diskussion gewertet werden sollte. In diesem Sinne ist eine Aneignung und kreative Aufbereitung von Informationen von Jugendlichen und durch Jugendliche zukünftig auch durch gezielte Maßnahmen zu unterstützen. Im Rahmen von youthpart konnte ein Erfahrungsaustausch erster Initiativen in diesem Bereich angestoßen werden. Diese Ansätze sollten weitergeführt werden.

Damit verbunden ist die Förderung von Kompetenzen der unterschiedlichen Akteure gerade im Umgang mit digitalen Medien – u.a. Coding, Aufbereiten von Informationen durch Jugendliche in Text und audiovisuellen Medien/Medienprodukten bzw. aktivierenden und motivierenden Handlungsansätzen – als Voraussetzung für Partizipation in der digitalen Gesellschaft.

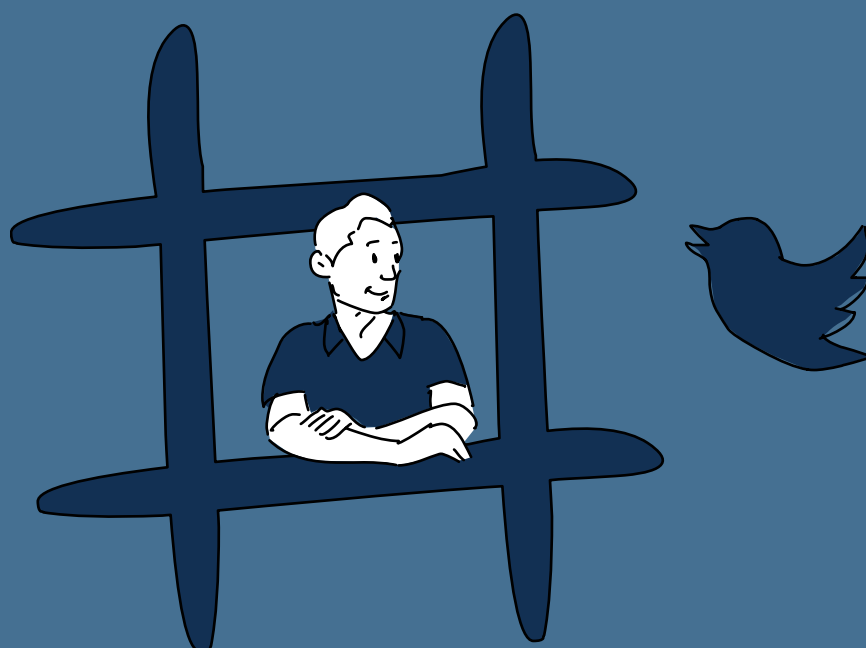
### **Die Anpassung der rechtlichen Rahmenbedingungen schafft eine stärkere Verbindlichkeit für Jugendbeteiligung.**

Um Jugendbeteiligung auf Dauer stärker zu implementieren und verbindlich zu gestalten, müssen die rechtlichen Rahmenbedingungen überprüft und angepasst werden. Beteiligungsverfahren könnten an juristischen Einsprüchen scheitern, z.B. bei der Verwendung urheberrechtlich geschützter Architektenentwürfe oder

an Verfahrensabläufen, die der Gemeindeordnung widersprechen. Oft ist auch die Ansprache von Jugendlichen in Schulen mit Hürden versehen oder die Nutzung von Facebook als Kommunikationsplattform erschwert. Letztlich bleibt die Frage offen, wer die Rechte an dem Ergebnis der Jugendbeteiligung reklamieren kann. Es gibt vielfältige Bereiche, in denen die bisherigen Rahmenbedingungen nicht mit den Ansprüchen übereinstimmen – hier sind noch weitere Lösungen gefragt.

Der Fachbeirat des Projekts **youthpart** schaut hoffnungsvoll in die Zukunft und freut sich auf die weitere Entwicklung der Jugendbeteiligung in Deutschland und Europa.

# Grundlagen





# Mitreden, Mitentscheiden und Mitgestalten – Einflussfaktoren für eine gelingende Beteiligung von Kindern und Jugendlichen im kommunalen Raum

UDO WENZL

Die Beteiligung von Jugendlichen an Aktivitäten und Entscheidungsprozessen im kommunalen Raum bestärkt deren politisches Interesse und nutzt und fördert die Stärken jedes Einzelnen sowie die Fähigkeit, mit anderen Menschen zusammen zu arbeiten und sich aufeinander einzulassen.

Eine Kommune lädt an einem Wochentag – einem ganz normalen Schultag – die Jugendlichen zu einem eintägigen Jugendforum ein. Das Forum startet frühmorgens, und die teilnehmenden Jugendlichen werden vom Unterricht befreit. Auf den Plakaten zum Forum steht: „In Zukunft mit UNS“. Es geht darum, die Perspektive der Jugendlichen in die Entwicklung einer Gemeinde, eines Dorfs, einer Stadt mit einzubeziehen: „Wie lebe ich in meiner Stadt? Was möchte ich schon immer mal der Politik sagen? Und wo sehe ich Handlungsbedarf?“ – diese Leitfragen beschäftigen die Jugendlichen am Vormittag in einem World-Café und in thematischen Vertiefungs-Workshops. „Was ist zu tun? Wie soll es aussehen? Und wen brauchen wir noch dazu?“ – mit diesen Fragen werden auf einem Flip-Chart

einzelne Themen konkretisiert. Am Ende dieser Arbeitsphase gibt es eine Präsentation der Workshop-Ergebnisse vor dem/(der)Oberbürgermeister/in, den GemeinderätInnen, interessierten Erwachsenen der Gemeinde und insbesondere vor den SchulvertreterInnen, die auch sehen wollen und sollen, was „ihre“ Jugendlichen erarbeitet haben.

## Einladen, ermutigen und inspirieren

Jugendliche werden eingeladen und können mitreden, mitentwickeln und mitgestalten. Jugendliche werden ermutigt, ihre Sicht auf die Gemeinde/ auf die Stadt zu formulieren und werden inspiriert, Ideen einzubringen. Wenn die Jugendlichen ihre Ergebnisse vorstellen, zeigen sie den Erwachsenen, was ihre Ideen und Anliegen sind,

und tragen somit zur Gemeindeentwicklung bei. Dies ist nicht in allen Kommunen selbstverständlich. Aber es geschieht zunehmend in immer mehr baden-württembergischen Kommunen, dass sich Jugendliche nicht nur in Jugendgemeinderäten an der kommunalen Entwicklung beteiligen können, sondern auch innerhalb vielfältiger offener Beteiligungsformen.

*„Wenn Kinder und Jugendliche wieder erleben können, dass sie nicht ständig wie Objekte belehrt, gemäßregelt, beschult und erzogen werden, sondern dass sie in ihrer Kommune von anderen Mitgliedern beachtet und wertgeschätzt werden, wenn ihnen zugetraut würde, Aufgaben zu übernehmen, die für die Kommune und das kommunale Leben wichtig sind, dann könnte sich jedes Kind und jeder Jugendliche als*

*jemand erfahren, der mit seinen besonderen Talenten, mit seinen erworbenen Fähigkeiten und seinem bisher angeeigneten Wissen in dieser besonderen Weise zum Gelingen von etwas beitragen, was nur in einer gemeinsamen Anstrengung gelingen kann.“*  
Gerald Hüther, *Kommunale Intelligenz*, Seite 41, 2013

Die Jugendlichen entwickeln unterschiedliche Ideen und Lösungen zu bestimmten Themen und finden so heraus, wo und wie sie sich weiter engagieren wollen. Die Präsentation der Workshop-Ergebnisse zeigt den Erwachsenen, welche Vorstellungen die Jugendlichen von der Zukunft der Kommune haben. Die Erwachsenen honorieren mit Wertschätzung die Arbeit der Jugendlichen und greifen deren Anliegen auf. Nach dem Forum bilden sich dann meist generationsübergreifende Arbeitsgruppen, die aus Themen ganz konkrete Projekte entwickeln. Jugendliche und Erwachsene, meist die politisch Verantwortlichen und MitarbeiterInnen der Verwaltungen, arbeiten hier ganz konkret zusammen.

Wenn viele (junge) Menschen in einem Raum zusammen arbeiten, dann ist dies politische Bildung und Dialog

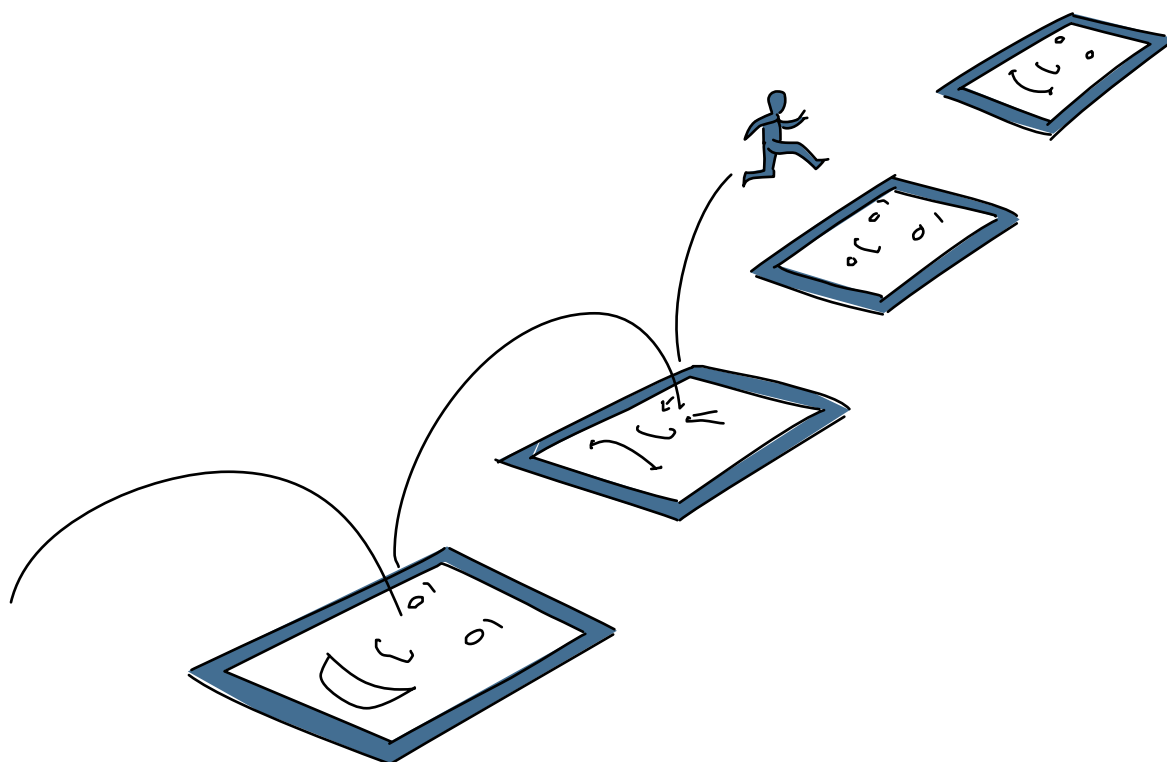
mit den politischen Verantwortlichen. Dies bestärkt das politische Interesse der Jugendlichen, nutzt und fördert die Stärken jedes Einzelnen sowie die Fähigkeit, mit anderen Menschen zusammen zu arbeiten und sich aufeinander einzulassen.

### **Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ist ein Gebot unserer Zeit!**

Es geht im Eigentlichen darum, dass sich junge Menschen mit ihrem Lebensraum identifizieren und sich zu kritischen, interessierten und engagierten (jungen) Bürgerinnen und Bürgern entwickeln können. Es geht um Gegenwart und Zukunft zugleich, denn die jungen BürgerInnen brauchen Lebens- und Dialogräume in der Kommune. Je positiver dabei diese Räume erfahren werden, umso größer ist die Identifikation mit dem Gemeinwesen. Dabei stehen Mitreden, Mitentscheiden und Mitgestalten im Mittelpunkt.

Kinder und Jugendliche sind als junge, sensible und wache Mitglieder der Gesellschaft von Anfang an Teil der Gemeinde und sollten möglichst früh auch bei öffentlichen Angelegenheiten mit einbezogen werden. Anknüpfungspunkte bestehen schon im Kin-

dergarten, in der Grundschule sowie im außerschulischen Bereich. Bildung, Beteiligung und die Möglichkeit zum Engagement wirken sich positiv auf die Entwicklung aus und tragen mit dazu bei, dass aus den Kindern und Jugendlichen mündige und politisch interessierte Jugendliche und Erwachsene werden. Voraussetzung hierfür ist, dass die Gemeinde eine Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ermöglicht und dies z.B. auch in ihren Satzungen verpflichtend verankert. Wenn Kinder und Jugendliche diesbezüglich positive Erfahrungen gemacht haben, so kann das positive Auswirkungen auf ihre Engagementbereitschaft im Erwachsenenalter haben.



# Wieviel Partizipation steckt immanent in social media und wie kann Medienpädagogik sie wecken?

NIELS BRÜGGEN

**P**artizipation und social media werden oft in einem Atemzug genannt. Was zwar augenscheinlich scheint, bei genauer Betrachtung aber gar nicht selbstverständlich ist.

## Trugbild social media = participatory media

Social media ist ein schwammiger Begriff, der offen ist für Projektionen. Er folgt dem verschlissenen „Web 2.0“ und charakterisiert gleichermaßen digitale Medienangebote, bei denen Nutzende eigene Inhalte einstellen, eigene Profile erstellen und mit anderen Nutzenden vernetzen sowie Nachrichten austauschen können. Web 2.0 bezeichnet ursprünglich ein Geschäftsmodell, das das Einstellen, Aufbereiten, Auswählen/Kuratieren und Bewerten von Inhalten weitgehend den Nutzenden überlässt. Wie Web 2.0 ist auch social media nicht intentional mit Partizipation in einem politischen/pädagogischen Anspruch (siehe unten) verbunden.

Und dennoch bieten social media Nutzenden Möglichkeiten, eigene Ansichten medial zu artikulieren und diese auch einer neuen vernetzten Öffentlichkeit zu zeigen. Dies sind zwei wichtige Potenziale für die Partizipation mit und über Medien. Aber auch Radio oder VHS-Video wurde bereits zugeschrieben, eine neue Medienkultur der (demokratischen) Beteiligung an öffentlichen Meinungsbildungsprozessen zu ermöglichen. Jeweils waren die technischen Möglichkeiten zuvor ungekannt, aber offenbar nicht allein entscheidend für ihre Realisierung.

## Unterscheidung von Potenzialen und Realitäten

Das Versprechen „Jedem eine Stimme geben“ verblasst schnell, wenn man in Betracht zieht, wer in social media auch gehört wird. Dem Potenzial steht gegenüber, dass es auch in social media Meinungsführer/innen, Gatekeeper/innen und nicht zuletzt Plattformbetreiber gibt, die Einfluss darauf haben, was gehört und weitererzählt wird. Das Internet ist eben keine **Partizipationsmaschine**<sup>1</sup>, sondern zunächst nur ein digitales Medium. Dieses bietet Potenziale aber auch Herausforderungen für die Realisierung von Partizipation. Zu den Potenzialen zählen sicher die Artikulationsmöglichkeiten und die (potenziell weltweite) Öffentlichkeit. Zu den Herausforderungen aber auch der Datenschutz, potenzielle Überwachung oder **undurchsichtige Einflussmöglichkeiten von Dienste-Anbietern**<sup>2</sup>. Auch die Kommunikationskultur im Netz kann diesen Potenzialen Grenzen setzen, wie Teresa Bücker in ihrem Vortrag „**Burnout & Broken Comment Culture**“<sup>3</sup> auf der re:publica14 ausführte:

*„Ich glaube, nur in der Theorie werden meinungsbildende Diskurse gerade demokratischer und vielstimmig. In der Realität kommt es zu den gleichen Ausschlüssen, wie in der analogen Welt.“ (09:19)*

1 <http://pb21.de/2011/11/ist-der-beutelsbacher-konsens-noch-zu-retten/>

2 <http://www.zeit.de/digital/internet/2014-06/facebook-nutzer-manipulation-studie>

3 <http://re-publica.de/session/burnout-broken-comment-culture>

## Medienpädagogischer Anspruch an Partizipation mit digitalen Medien

Der Anspruch medienpädagogischer Arbeit liegt angesichts ungleich verteilter Chancen, Potenziale nutzen und Herausforderungen bewältigen zu können, auf der Hand. In einer zunehmend mediatisierten Gesellschaft ist die Partizipation mit Medien als Teil der gesellschaftlichen Handlungsfähigkeit der Subjekte zu sehen. Dies bezieht sich nicht nur auf transitive, sondern auch auf intransitive Formen der Partizipation (siehe **youthpart-Guidelines**<sup>4</sup>). An anderer Stelle haben **Ulrike Wagner und ich**<sup>5</sup> bereits ausführlich daraus abzuleitende medienpädagogische Perspektiven auf Partizipation dargelegt und Partizipation als spannungsreiche Herausforderung für die Medienpädagogik skizziert. Hier kann angesichts des begrenzten Platzes nur der Verweis auf drei Prinzipien der Arbeit stehen.

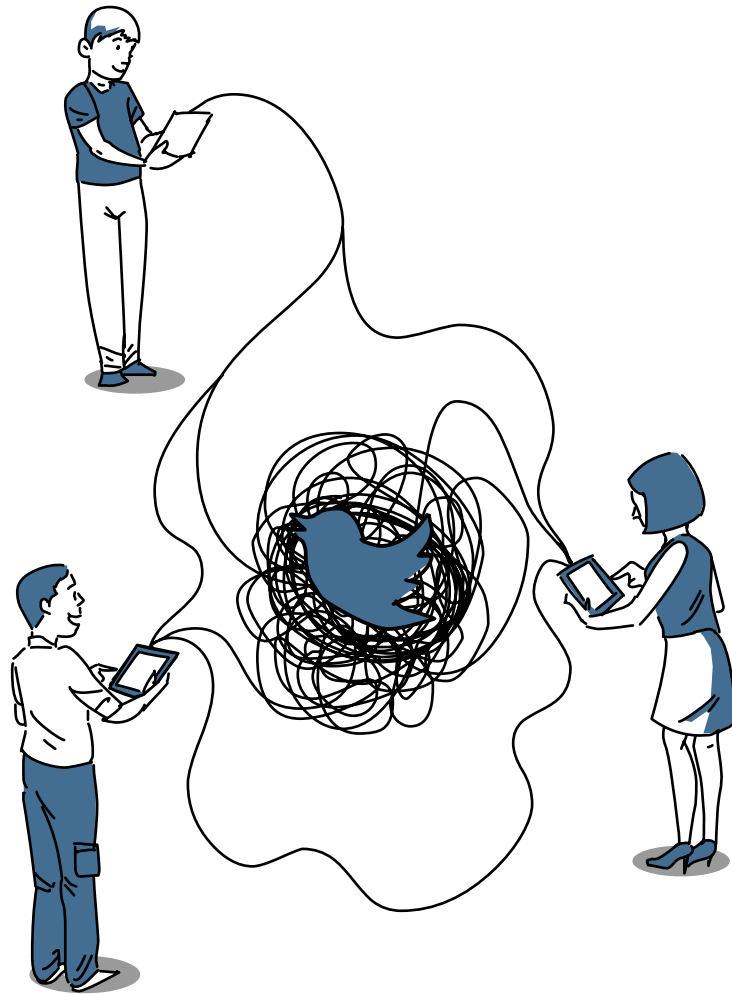
## Förderung von Partizipation durch medienpädagogische Angebote

Anregungen von **Sturzenhecker (2007)**<sup>6</sup> aufgreifend können folgende Prinzipien für die subjektorientierte medienpädagogische Förderung von

4 [https://www.ijab.de/uploads/tx\\_ttproducts/datasheet/Guidelines\\_eParticipation\\_dt.pdf](https://www.ijab.de/uploads/tx_ttproducts/datasheet/Guidelines_eParticipation_dt.pdf)

5 [https://www.medienpaedagogik-praxis.de/wp-content/uploads/2012/11/wagner\\_brueggen\\_partizipation.pdf](https://www.medienpaedagogik-praxis.de/wp-content/uploads/2012/11/wagner_brueggen_partizipation.pdf)

6 <http://www.bpb.de/apuz/30308/politikferne-jugendliche-in-der-kinder-und-jugendarbeit?p=all>



Partizipation gebündelt werden: ausführlich siehe [Wagner/Brüggen \(2012\)](#)<sup>7</sup>

- **Sehen und Anerkennen:** Es geht darum wahrzunehmen, wie die Zielgruppen als „Everyday Maker“ bereits in ihrem Alltag digitale Medien einsetzen. Dies bietet Ansatzpunkte, gesellschaftspolitische Dimensionen in diesem Handeln offen zu legen sowie auch weitere Potenziale oder auch Herausforderungen zu thematisieren.
- **Den Zielgruppen eine Stimme geben:** Dies impliziert auch, Resonanz (oder deren Ausbleiben) zu erfahren und im Projekt zu reflektieren.
- **Demokratischen Konflikt erlauben:** Resonanz erfahrung ermöglichen heißt, damit auch

zu Konflikt handeln zu befähigen, das von gegenseitigem Respekt geprägt ist und auf der Akzeptanz anderer Meinungen beruht – auch in medialen Räumen.

#### Quellen:

**Schmidt, Manfred G.** (2008): Demokratie-theorien. Eine Einführung. 4. überarbeitete und erweiterte Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaft.

**Sturzenhecker, Benedikt** (2007): „Politikferne“ Jugendliche in der Kinder- und Jugendarbeit. In: „Aus Politik und Zeitgeschichte“, Heft 32-33. URL: <http://www.bpb.de/apuz/30308/politikferne-jugendliche-in-der-kinder-und-jugendarbeit?p=all>

**Wagner, Ulrike; Brüggen, Niels** (2012): Von Alibi-Veranstaltungen und „Everyday Makers“. Ansätze von Partizipation im Netz. In: Lutz, Klaus; Rösch, Eike; Seitz, Daniel Hg.): Parti-

zipation und Engagement im Netz. Neue Chancen für Demokratie und Medienpädagogik. München: kopaed Schriften zur Medienpädagogik, 47 S. 21–42. URL: [https://www.medienpaedagogik-praxis.de/wp-content/uploads/2012/11/wagner\\_brueggen\\_partizipation.pdf](https://www.medienpaedagogik-praxis.de/wp-content/uploads/2012/11/wagner_brueggen_partizipation.pdf)

**Youthpart** (2014): Guidelines für gelingende ePartizipation Jugendlicher in Entscheidungsprozessen auf lokaler, regionaler, nationaler und europäischer Ebene. URL: [https://www.ijab.de/uploads/tx\\_ttproducts/datasheet/Guidelines\\_eParticipation\\_dt.pdf](https://www.ijab.de/uploads/tx_ttproducts/datasheet/Guidelines_eParticipation_dt.pdf)

<sup>7</sup> [https://www.medienpaedagogik-praxis.de/wp-content/uploads/2012/11/wagner\\_brueggen\\_partizipation.pdf](https://www.medienpaedagogik-praxis.de/wp-content/uploads/2012/11/wagner_brueggen_partizipation.pdf)

# Das E-Tüpfelchen der Partizipation: Zwischen Beteiligungseuphorie und Ernüchterung. Missverständnisse über digitale Beteiligung

LENA-SOPHIE MÜLLER

**3305** Mitglieder, 494 Vorschläge, 2353 Kommentare, 14603 abgegebene Stimmen. So sah die Bilanz der Enquete-Kommission des Deutschen Bundestages „Internet und Digitale Gesellschaft“ aus, die zwischen Februar 2011 und Januar 2013 Ideen und Anregungen des so genannten 18. Sachverständigen auf einer Partizipations-Plattform per Adhocracy-Tool gesammelt hat – ein gutes oder schlechtes Ergebnis? Haben sich **nur, immerhin oder sogar** 3305 Bürgerinnen und Bürger beteiligt? In welcher Relation steht solch eine Beteiligungszahl? In der anfänglichen Euphorie über ePartizipation stellte man sich vor, der reine Zugang zu Beteiligungsmöglichkeiten im Netz würde dazu führen, dass sich Millionen beteiligen – müsste eine vierstellige Zahl so gesehen nicht enttäuschen? Im Gegenteil! Die Zahl sollte motivieren, weiterzumachen, Erfahrungen zu sammeln und dazulernen. Dazu gehört, sich klar zu machen, was digitale Beteiligung ist und kann, was sie nicht ist und kann und welche Chancen sie bietet. Denn es herrschen in der Diskussion über ePartizipation (noch) einige Missverständnisse.

## Missverständnis Nr. 1: Digitale Beteiligung ist ein Selbstläufer

Jetzt haben wir das Internet, jetzt beteiligen sich alle – enttäuscht wird, wer zu hohe Erwartungen hat: Wer glaubte, dass durch die bloße Möglichkeit von digitalen Beteiligungsverfahren die Teilnehmerzahlen in die Höhe schnellen würden, musste zwangsläufig einen Dämpfer erfahren. Denn „das Internet“ macht nichts „von alleine“, es kann als zusätzlicher Kanal dienen. Digitale Beteiligungsverfahren

sind daher nicht per se besser oder erfolgreicher als analoge. Bei aller Ernüchterung wird häufig übersehen, dass die Schwierigkeiten nicht an der Digitalität eines Beteiligungsverfahrens liegen, sondern dass es sich um allgemeine Herausforderungen von Partizipation handelt. Dazu gehört vor allem die Mobilisierung: Nur wenn ich überhaupt erfahre, dass es ein Beteiligungsverfahren gibt, kann ich daran teilnehmen. Nur wenn ich zudem das Thema für relevant und dringlich halte, ist es wahrscheinlich, dass ich daran teilnehme. Diese wichtigen Erfolgskriterien gelten analog genauso wie digital. Erst wenn diese Kriterien erfüllt sind, spielt letztlich die Frage eine Rolle, über welchen Kanal ich mich beteilige. Dann bieten digitale Beteiligungsverfahren deutliche Vorteile: Unabhängig von Zeit und Raum können sich Menschen sozusagen vom Sofa aus beteiligen!

## Missverständnis Nr. 2: Digitale Beteiligung ist exklusiv

Gut gebildet, gut verdienend, oft männlich und vor allem internet-affin – ein weit verbreitetes Argument gegen digitale Beteiligung ist die Asymmetrie: Nicht ein Querschnitt der Bevölkerung macht im Netz mit, sondern ein kleiner, privilegierter Ausschnitt. Doch ist das in der analogen Welt anders? Auch hier sind Menschen mehr oder weniger informiert, vernetzt, kompetent oder engagiert. Wie erreicht man, dass sich gleichmäßig Mitglieder aus allen Teilen der Bevölkerung beteiligen? Repräsentativität und Inklusivität sind generelle Herausforderungen der Partizipation: Wie kann ich verschiedene Gruppen mobilisieren? Was sind zielgruppen-

gerechte Beteiligungsformate und Methoden? Die Mobilisierung fängt mit der Information und Kommunikation an: Wer erfährt beispielsweise über die Lokalzeitung von einer Abstimmung, wer eher über Social Media? Bei der Wahl geeigneter Formate und Methoden geht es unter anderem um die Ressourcen und Medienkompetenz der zu Beteiligenden: Wer hat zum Beispiel Zeit, vormittags ins Rathaus zu gehen, und wer traut sich zu, eine Online-Kommentarfunktion zu nutzen? Es geht nicht um die Frage: analog oder digital, sondern wichtig ist eine Multi-Kanal-Strategie: Über welche Kanäle informiere und beteilige ich Bürger, sodass ich möglichst viele erreiche und mobilisiere? Wenn wir den digitalen Kanal als Ergänzung begreifen, dann bedeutet das, digitale Beteiligung schließt nicht eine Gruppe aus, sondern eine weitere Gruppe ein, nämlich diejenigen, die digital unterwegs und erreichbar sind. Und der Trend zeigt: Das werden immer mehr! Trotzdem wäre es falsch, Beteiligungsverfahren nur noch digital durchzuführen. Denn noch sind nicht alle Deutschen online und die Onliner nutzen das Internet sehr heterogen, wie der D21-Digital-Index zeigt. Deswegen ist es wichtig, analoge und digitale Beteiligungskanäle anzubieten.

## Missverständnis Nr. 3: Digitale Beteiligung bedeutet direkte Demokratie

Oft wird digitale Beteiligung mit direkter Demokratie in einen Topf geworfen. Dabei werden zwei Ebenen vermischt. Einerseits gibt es den Grad, in dem Bürgerinnen und Bürger beteiligt werden sollen, also ver-

schiedene Intensitätsstufen der Beteiligung. Auf der anderen Seite gibt es Kanäle, die verwendet werden. Stufen und Kanäle können beliebig kombiniert werden. Die Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (OECD) unterscheidet bei Teilnahmeverfahren die drei Stufen Information, Konsultation und Zusammenarbeit. Bei Verfahren der untersten Stufe stellt die öffentliche Hand Informationen bereit. Das kann sowohl analog geschehen, indem etwa ein Planentwurf zur Stadtentwicklung öffentlich ausgelegt wird, als auch digital auf Portalen wie GovData. Bei Konsultationen kommt der Aufruf hinzu, sich an Fragestellungen zu beteiligen und den Amts- oder Mandatstragenden auf diese Weise Input zu liefern. Wie man für eine solche Konsultation eine Multi-Kanal-Strategie fährt, hat die niedersächsische Stadt Lohne vorgemacht: Bürgerinnen und Bürger konnten Ideen für die Stadtentwicklung abgeben per Webseite, Facebook-Seite, Postkartenaktion, Anruf, Fax, Brief sowie an Sitzungen teilnehmen. Wenn die Beteiligten mit Mandatstragenden in einen Diskurs treten, in dem Argumente wechselseitig ausgetauscht werden, spricht man von interaktiver Zusammenarbeit. Ein Beispiel ist das integrierte Energie- und Klimaschutzprojekt des Landes Baden-Württemberg, bei dem auch Kanäle kombiniert wurden: Bürgerinnen und Bürger waren aufgerufen, Maßnahmen online zu kommentieren und diskutieren sowie an Bürgertischen mitzuberaten. Während bei diesen drei Stufen die Entscheidungshoheit bei den Amts- und Mandatstragenden bleibt, entscheiden bei Wahlen und Abstimmungen – der vierten Stufe der Beteiligung – die Bürgerinnen und Bürger. Erst bei dieser Stufe handelt es sich um direkte Demokratie – unabhängig davon, ob die Beteiligten analog oder digital ihre Stimme abgeben.

#### Missverständnis Nr. 4: Beteiligung funktioniert nur ganz oder gar nicht

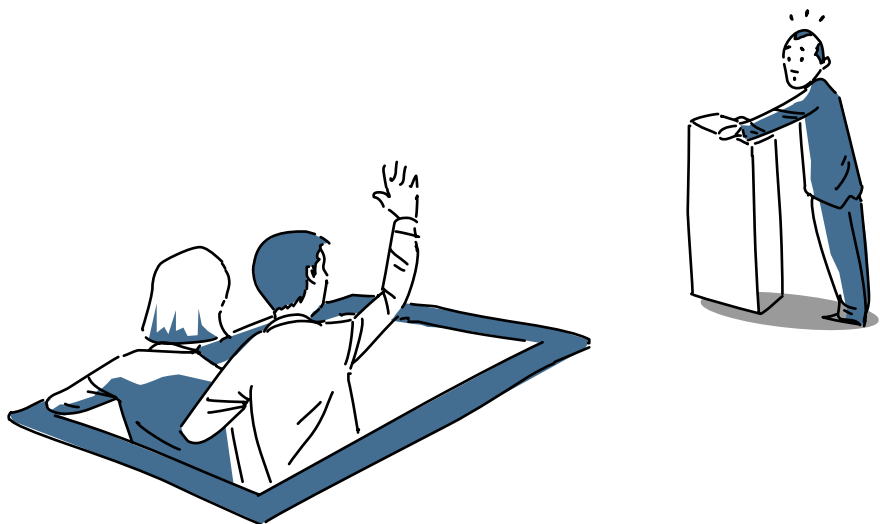
Wie die unterschiedlichen Stufen der Beteiligung zeigen, ist ein Schwarz-Weiß-Denken beim Thema Partizipation unangebracht. Auf der einen Seite geht es um die Entscheidung, bei welchen Fragen und in welchem Maß

der Staat die Bürgerinnen und Bürger beteiligt und somit auch bewusst Entscheidungsmacht und -kontrolle abgibt. Denn je höher die Intensitätsstufe der Partizipation, desto mehr Einfluss erhält der Bürger. Zudem wächst mit jeder Stufe auch der Grad an Komplexität und Aufwand des Teilnahmeverfahrens. Zum unerlässlichen Aufwand gehört die transparente Gestaltung und Aufklärung: Wie läuft ein Verfahren genau ab und wie fließt die Beteiligung in Entscheidungen ein? Nichts ist schlimmer als Pseudo-Beteiligung, bei der unklar bleibt, ob und inwiefern Partizipationsbeiträge überhaupt berücksichtigt werden. Auf der anderen Seite steht die Frage, in welchem Maße sich Bürgerinnen und Bürger beteiligen wollen. Es gibt Themen, mit denen sich einige nicht befassen wollen, die sie nicht interessieren oder die ihnen zu komplex sind, und somit gibt es Entscheidungen, die sie lieber ihren gewählten Vertretern überlassen. Deutschland hat als repräsentative Demokratie (noch) keine ausgeprägte Beteiligungskultur, aber durch das Web 2.0 ist ein Mit-Macht-Trend entstanden, der für die Partizipation genutzt werden kann und sollte. Das hier viel Potential besteht, zeigen Beispiele wie change.org: Seitdem die Plattform im Sommer 2012 in Deutschland startete, haben sich 1,5 Millionen Menschen hierzulande registriert, um Petitionen zu starten oder zu unterstützen. Durch die Verknüpfung mit sozialen Netzwerken verbreiten sich Petitionen oft in rasantem Tempo. So bietet der digitale Kanal die große Chance, innerhalb kurzer Zeit mehr Menschen zu errei-

chen und zu beteiligen als es analog jemals möglich wäre.

#### Neues Verständnis: Digitale Beteiligung ist ein Lernprozess

Im Jahr 2001 nutzten 20 Prozent der deutschen Bevölkerung Online-Banking, im Jahr 2013 waren es 45 Prozent. Der Weg dahin war ein Prozess: Die Nutzer haben nach und nach die Möglichkeit wahrgenommen, sie ausprobiert, sich daran gewöhnt und Vertrauen gewonnen. Heute können sich viele nicht mehr vorstellen, mit Überweisungsträger zur Bankfiliale zu gehen. Doch anderen steht dieser Kanal weiterhin zur Verfügung. Ähnliches gilt für die ePartizipation. Sie erfordert einen Lernprozess und zwar auf beiden Seiten. Die öffentliche Hand muss Teilnahmeverfahren evaluieren und weiterentwickeln: Was hat schon gut geklappt, was können wir besser machen? Dabei ist es wichtig, die generellen Herausforderungen wie Information, Mobilisierung und Transparenz nicht aus den Augen zu verlieren. Auf der anderen Seite müssen auch die zu Teilnehmenden in die Rolle des souveränen, digitalen Bürgers hineinwachsen und beispielsweise den Umgang mit digitalen Teilnahmewerkzeugen lernen. Mit dem zunehmenden Digitalisierungsgrad in Deutschland steigt die Bedeutung von und der Anspruch an digitale Teilnahmeverfahren. Doch der Ausgangspunkt für Kritik und Hoffnung ist und bleibt derselbe: Wer über ePartizipation nachdenkt, muss immer auch über Partizipation im Allgemeinen nachdenken – das E kommt dann als Tüpfelchen noch obendrauf.





# Das Prinzip Öffnung: Lasst sie mitmachen!

KIRSTEN WOHLFAHRT

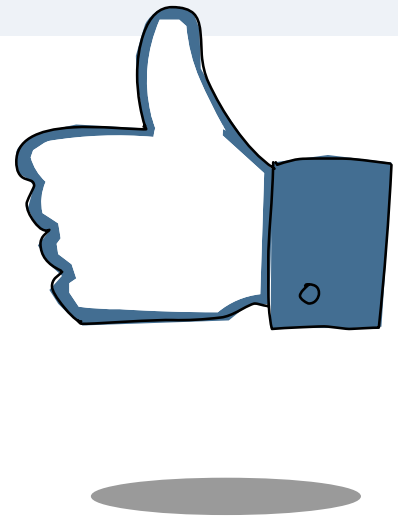
Sind die Bürgerinnen und Bürger immer „verdrossener“ von der Politik? Zu dieser Diagnose könnte man kommen, schaut man sich die Beteiligung bei Wahlen an. Die geht zum Teil deutlich in den Keller. Umfragen zeigen aber ein anderes Bild: Laut der Studie „Partizipation im Wandel“<sup>1</sup> der Bertelsmann Stiftung möchten 69 Prozent der Bürger mehr und direkter über politische Sachverhalte mitentscheiden. Beteiligung nützt dem Gemeinwohl: Die Mehrheit der Bürger und Politiker findet, dass dadurch unterschiedliche Interessen, Wertvorstellungen und neue Ideen in Entscheidungsprozesse einfließen.

Befragt wurden allerdings nur Bürger über 18 Jahren. Das liegt wohl daran, dass es in der Studie auch darum ging, repräsentative mit direkter Demokratie und Bürgerbeteiligung abzugleichen. Doch ab welchem Alter sollten Politik und Verwaltung Bürger einbeziehen? Mit der Wahlmündigkeit? Gute Ideen sind nicht nur von denen zu erwarten, die mit der Lizenz zum Wählen ausgestattet sind. Wer Diskussionen um die Gestaltung einer Brachfläche, oder wie Bürger in zehn Jahren in ihrer Stadt leben möchten, nur auf Erwachsene konzentriert, schließt junge Menschen aus, die ebenfalls mit den Folgen dieser Entscheidung zu leben haben.

## Ohne Informationen und ohne offene Daten keine Beteiligung

Beteiligung fängt dabei nicht erst dann an, wenn es etwas mitzudiskutieren oder zu entscheiden gibt. Beteiligung beginnt damit, dass Bürgerinnen und Bürger – jung, mittel oder alt – die Möglichkeit haben, sich informieren zu können. Und das nicht nur aus Quellen, die von Politik oder Ver-

<sup>1</sup> [http://www.bertelsmann-stiftung.de/cps/rde/xchg/SID-8E55E1E2-539E501F/bst/hs.xsl/nachrichten\\_122050.htm](http://www.bertelsmann-stiftung.de/cps/rde/xchg/SID-8E55E1E2-539E501F/bst/hs.xsl/nachrichten_122050.htm)



waltung gezielt zu einem bestimmten Thema freigegeben werden. Informationen sind Grundlage von Meinungsbildung und Wissen. An dieser Stelle kommt Open Data ins Spiel. Offene Daten sind frei verfügbare Datensätze aus Politik und Verwaltung – zu Bevölkerung, Wohnen, Kinder- und Jugendangeboten, Umwelt oder Verkehr. Sie sind eine zusätzliche Recherchequelle. Mit offenen Daten können Sachverhalte nachvollziehbar gemacht werden. Diese so gewonnenen und vermittelten Informationen können im Prozess der Meinungsbildung Informationen aus Politik und Verwaltung kontrastieren. Datenjournalisten können mithilfe von Daten zum Beispiel Geschichten zu Stadtentwicklungsprojekten optisch eingängig ergänzen. Eine Karte, die den Zustand eines Viertels, die Pläne der Stadtgestalter und Ideen von Bürgern – Initiativen oder Schulprojekte – sammelt und visualisiert, sagt oft mehr als ein Artikel oder eine Info-Broschüre.

## Das „E“ kann Beteiligungs-schwellen senken helfen

Mit dem Internet ergeben sich zudem neue Möglichkeiten, wie gerade junge Menschen eingebunden werden können. Bürgerbeteiligung sollte zwar immer on- wie offline gedacht werden: **Nicht jeder ist im Netz**<sup>2</sup> oder Interes-

<sup>2</sup> <http://www.initiated21.de/portfolio/nonliner-atlas/>

sierte ziehen den direkten Dialog mit einem Gegenüber einem Diskurs auf Beteiligungsplattformen vor. Doch das „E“ bei ePartizipation kann Schwellen senken, sich einzumischen. In der Beteiligungsstudie von Bertelsmann wird die elektronische Beteiligung zwar noch als „Stiefkind“ bezeichnet – sie kam nicht gut an. Eine Studie der Helmut-Schmidt-Universität Hamburg<sup>3</sup> ergab jedoch, dass das Internet längst nicht mehr nur ein Spaßmedium ist, sondern von jungen Menschen auch zur Beteiligung genutzt wird. Wichtig dabei ist es, nicht nur bestimmte Gruppen zu erreichen. **Partizipationsforschung**<sup>4</sup> ergibt immer wieder, dass sich Männer häufiger als Frauen beteiligen, Menschen mit formal höherer Bildung häufiger als jene mit niedriger.

Für (Online-)Partizipation im Besonderen stellt sich demnach die Herausforderung, nicht nur digital Versierte oder Bildungseliten anzusprechen. Das ist aber eine Anforderung, die sich auch der offline gestalteten Politik stellt. Das Prinzip Open Data hilft, Herrschaftswissen zu durchbrechen und den Zugang zu Informationen für Jung und Alt zu demokratisieren.

<sup>3</sup> [http://www.hsu-hh.de/politiktheorie/index\\_XOQGM01IQ10DTTXq.html](http://www.hsu-hh.de/politiktheorie/index_XOQGM01IQ10DTTXq.html)

<sup>4</sup> <http://www.hiig.de/online-mitmachen-und-entscheiden-die-partizipationsstudie-2014/>



# Jugendbeteiligung als Dienstleistung? Potenziale, Hürden, Erfolge

MARC LUDWIG

*„Ältere, die keinen Kontakt zu Jüngeren haben, werten Junge ab und können nicht verstehen, dass sich Dinge entwickeln. Vielleicht ist es ja mit der Politik und den Politikern genauso.“  
Julia, lebt in Blumenthal in der Eifel*

Ergebnisse aus dem [Projekt Junge Deutsche 2012/13](http://www.servicestelle-jugendbeteiligung.de/jungedeutsche/)<sup>1</sup> machen sichtbar, dass junge Leute selbst ihre Lebenssituation im Dialog mit anderen erforschen und sich für eine Verbesserung einsetzen.

Ziel des Projekts ist, junge Menschen aktiv einen demokratischen Meinungsbildungsprozess gestalten und erleben zu lassen und sie zur politischen Beteiligung zu befähigen. Mit Ergebnissen in Zahlen und Geschichten setzen sie sich für ein besseres Leben und Erwachsenwerden in Deutschland ein, lokal und national.

## Doch wie ist die Beteiligung vor Ort? Was machen Jugendliche eigentlich so in Blumenthal?

Dazu erklärt Julia:

*„Aktivitäten gibt es hier nicht, es gibt keine Jugendgruppen und keine Orte, wo man hingehen kann.“*

Früher haben Katharina und Julia eine Tanzgruppe für Kinder in einem Jugendclub angeboten, doch dafür gab es bald keine Räume mehr: Alle Jugend- und Freizeitangebote seien abgeschafft worden. –

*„Man muss 18 sein und ein Auto haben, sonst kommt man hier nicht weit“, so Julia. Es gibt keinen öffentlichen Personennahverkehr:*

*„Wenn man aus dem Kindergartenalter raus ist, gibt's keine Angebote mehr.“*

Um für Beteiligung und Partizipation zu sensibilisieren, setzt die Servicestelle Jugendbeteiligung (SJB) daher vermehrt auch Projekte mit digitalen Elementen und ePartizipation um.

Im [Projekt SchülerHaushalt](http://www.schuelerhaushalt.de/)<sup>2</sup> sammeln SchülerInnen auf einer Webseite u.a. Verbesserungsvorschläge in der Schule und stimmen im Anschluss darüber ab. Viele Schulen konnten bereits auf die erarbeitete Methodik und Handreichungen der SJB in Kooperation mit der Bertelsmann Stiftung zurückgreifen.

Der SchülerHaushalt wurde als Pilotprojekt gemeinsam mit der Stadt Rietberg und vier Schulen sowie der Gemeinde Wennigsen (am Deister) und einer Gesamtschule durchgeführt. Die dabei entwickelten [Konzepte und Materialien](http://www.schuelerhaushalt.de/materialien/)<sup>3</sup> stehen nun anderen Kommunen für die Durchführung eines eigenen SchülerHaushaltes zur Verfügung.

## Im Rahmen des SchülerHaushaltes erhalten die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, über die Verwendung eines zuvor festgelegten Budgets selbst zu entscheiden.

In Rietberg und Wennigsen wurden hierzu 7.000 Euro pro Schule bereitgestellt. Alle Schülerinnen und Schüler waren anschließend gefragt, Vorschläge für die Verwendung dieses Budgets einzureichen. Nach einer zwei- bis dreiwöchigen Phase des

Einreichens und Diskutierens von Vorschlägen stimmten die Schülerinnen und Schüler über ihre Favoriten im Rahmen eines klassischen Wahlvorgangs ab und legten damit die besten Vorschläge pro Schule fest. Diese wurden anschließend zusammen mit der Stadt- und Schulverwaltung ausgearbeitet.

Mit dem SchülerHaushalt verfolgt die SJB das Ziel, Kindern und Jugendlichen mehr Möglichkeiten der Gestaltung und Mitbestimmung in ihrem Umfeld zu geben und dabei demokratische Prozesse u.a. durch ePartizipation erlebbar zu machen.

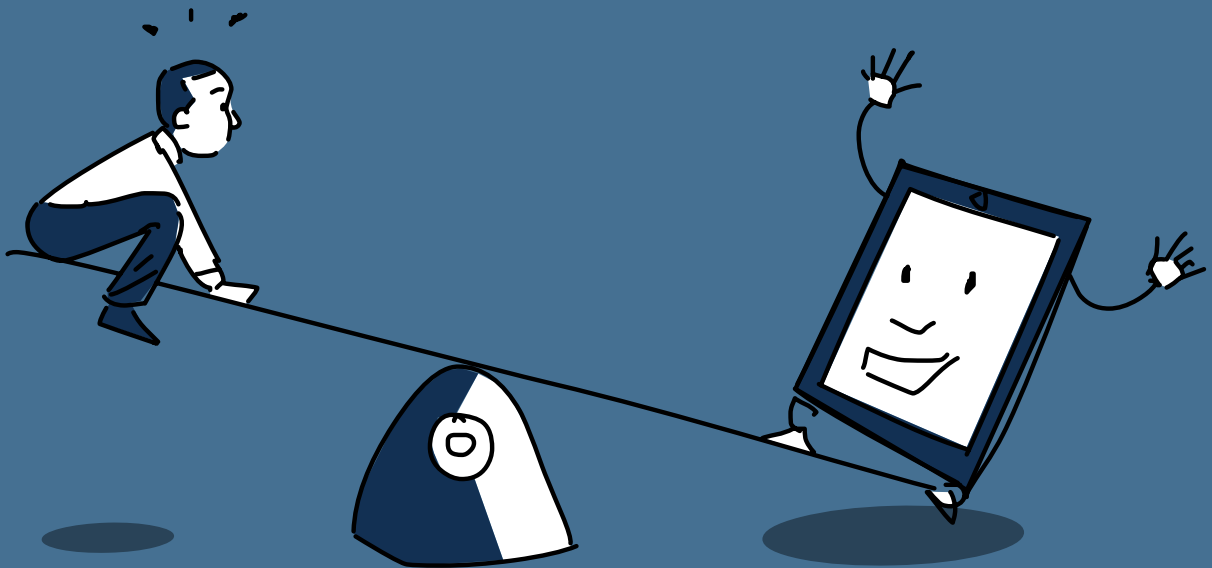
Die Servicestelle Jugendbeteiligung e. V. besteht seit 2001 und versteht sich als Dienstleisterin von Jugendlichen für mehr Jugendbeteiligung in Deutschland mit dem Ziel, jugendliches Engagement zu professionalisieren. Der Verein informiert, berät, qualifiziert und vernetzt Jugendliche auf Augenhöhe und setzt selbst Modell(-)Projekte auf kommunaler, Landes- und Bundesebene um. Außerdem engagiert sich die SJB auf politischer und gesellschaftlicher Ebene sowie in diversen Gremien für Jugendengagement und Partizipation. Das Team ist jugendlich – niemand ist älter als 27 Jahre –, arbeitet ehrenamtlich neben Studium, Ausbildung, Job oder auf Basis eines Freiwilligendienstes und unabhängig von Parteien und Verbänden.

<sup>1</sup> <http://www.servicestelle-jugendbeteiligung.de/jungedeutsche/>

<sup>2</sup> <http://www.servicestelle-jugendbeteiligung.de/schuelerhaushalt/>

<sup>3</sup> <http://www.schuelerhaushalt.de/materialien/>

# Evaluation



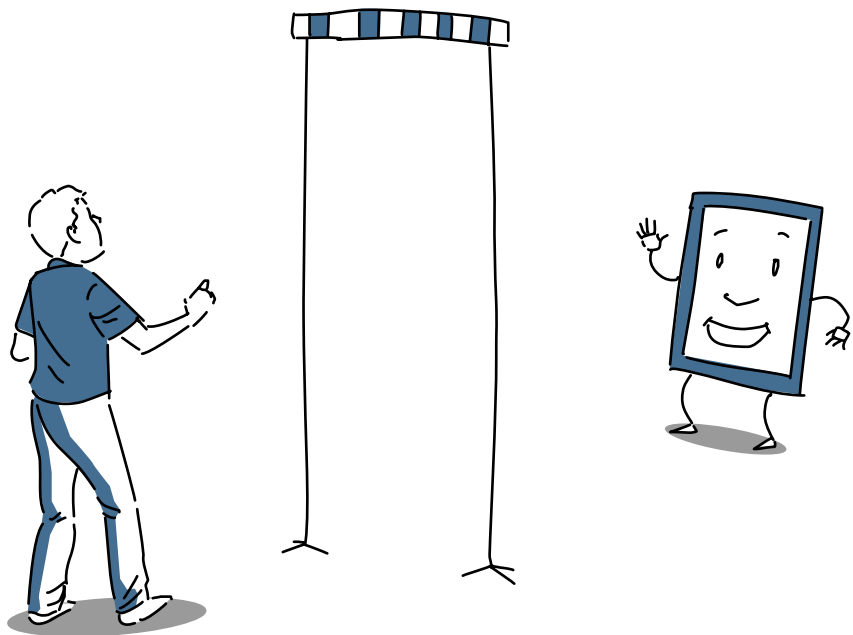
# Herausforderungen der kommunalen digitalen Jugendbeteiligung – Ergebnisse der wissenschaftlichen Evaluation des Projekts youthpart

KERSTIN FRANZL

Die Bürgerbeteiligung erlebt einen Boom, doch ist die Beteiligung von Jugendlichen daran marginal. Zu gering ist der Anteil von explizit an Jugendliche gerichteten Beteiligungsangeboten bei Planungs- und Entscheidungsprozessen vor allem auf kommunaler Ebene<sup>1</sup> und zu gering ist auch die aktive Teilnahme der Jugendlichen an zielgruppenunspezifischen Beteiligungsprozessen. Hieran vermag auch die Nutzung von online-Verfahren kaum etwas zu verändern<sup>2</sup>.

Hier setzten die Modellprojekte im Programm „youthpart #lokal“ an: Über die Internet-Plattform [www.ypart.eu](http://www.ypart.eu) initiierten sieben Kommunen Jugendbeteiligungsprojekte, die das kreative Potenzial der Jugendlichen aktivierten und in die Kommunalpolitik einfließen ließen. Die Besonderheit der Plattform: Sie ist eine online-Variante der deliberativen partizipativen Verfahren, d.h. es kann sich nicht nur jeder mit eigenen Ideen darauf einbringen, es ist auch möglich, Bezug aufeinander zu nehmen und zu diskutieren.

Die teilnehmenden Kommunen sind sowohl in der administrativen Aufstellung wie in ihrer Größe und Struktur sehr heterogen. So reicht das Sample von einer Verbandsgemeinde in einem



verstädterten Gebiet mit etwas über 12.000 Einwohnern über eine ländliche Kleinstadt mit 14.000 Einwohnern bis hin zu einem Landkreis mit 80.500 Einwohnern. Manche verfügen über eine ausgeprägte lokale Partizipationskultur, für andere war youthpart die erste Berührung mit Partizipation. Für alle war die Nutzung des Internets als Beteiligungsinstrument ein Novum.

Insgesamt registrierten sich **765 Personen** auf der Plattform. Es wurden

- **216 Vorschläge** abgegeben,
- **605 Kommentare** verfasst,
- **955 likes** und
- **258 dislikes** vergeben.

Um die Erfahrungen der Kommunen und Teilnehmenden in einen größeren Zusammenhang zu setzen und für Nachahmer nutzbar zu machen,

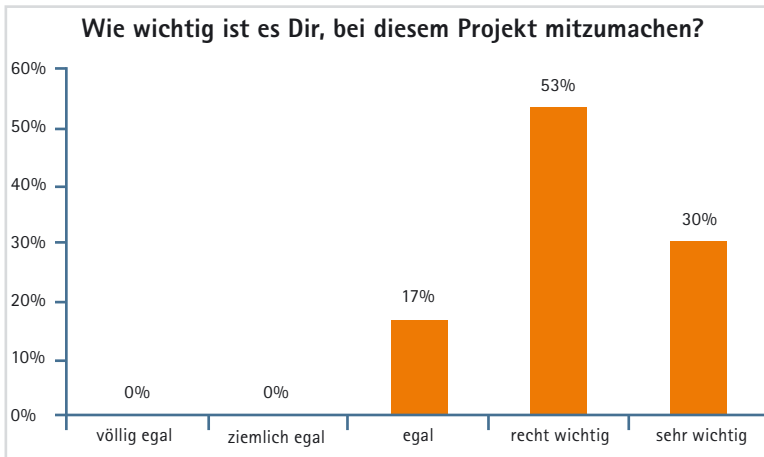
wurde eine wissenschaftliche Evaluation der Projekte durchgeführt. Dazu wurden in Interviews die Projektleiter befragt, eine Online-Umfrage unter den Jugendlichen geschaltet und ihr Nutzerverhalten auf der Plattform untersucht.

Die bisherige Forschungslage zum Thema digitale Jugendpartizipation ist noch recht dünn. Die Modellprojekte in youthpart können daher als Vorreiter und die vorliegende Evaluation als ein erster Schritt zu einem tieferen Verständnis von Möglichkeiten und Schwierigkeiten der digitalen Jugendpartizipation auf kommunaler Ebene betrachtet werden.

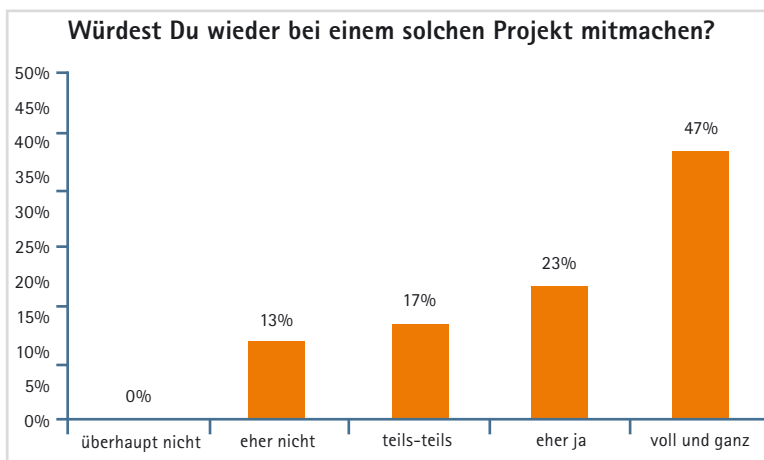
Partizipation ist ein vielschichtiges Phänomen und ihre Effekte oft nicht quantifizierbar, da sie langfristige und subtile Wirkungen erzeugt. Aus diesen

<sup>1</sup> Vgl. Fatke, Reinhard & Schneider, Helmut 2005: „Kinder- und Jugendpartizipation in Deutschland“, Bertelsmann-Stiftung S. 45.

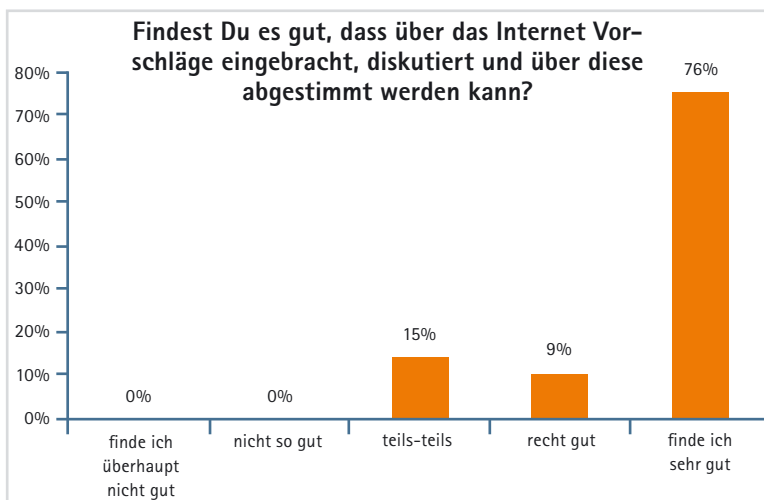
<sup>2</sup> Märker, Oliver 2010): „E-Partizipation – Heilsbringer für mehr Jugendbeteiligung? Betrachtet am Beispiel online-moderierter Verfahren in Kommunen.“ In: Partizipation junger Menschen. Nationale Perspektiven und europäischer Kontext, Hrsg: Jugend für Europa. Deutsche Agentur für das EU-Programm JUGEND IN AKTION. Bonn: Jugend für Europa.



n=30



n=30



n=33

Gründen verfolgt die Evaluation einen eher deskriptiv-hermeneutischen Zugang. Mit Blick auf eine Zukunft, in der Kommunen verstärkt via Internet und mobile Endgeräte ihre Jugendli-

chen am politischen Entscheidungen teilhaben lassen, liegt der Fokus der Untersuchung auf den Herausforderungen, die noch zu bewältigen sind, um dies erfolgreich tun zu können.

### Das Wichtigste zuerst: Jugendliche wollen beteiligt werden – und zwar nicht nur einmal

Diesen Schluss legen die Ergebnisse einer Online-Umfrage nahe, zu der alle Jugendlichen eingeladen waren, die an den kommunalen Beteiligungsprojekten in den sieben Kommunen teilgenommen haben.

Zwar war die Beteiligung an der Umfrage gering – nur 5% der Jugendlichen beantworteten die 14 Fragen der [Online-Umfrage](#)<sup>3</sup> –, doch sind die Antworten erstaunlich eindeutig. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lassen keinen Zweifel daran, dass ihnen das Partizipationsprojekt wichtig ist und dass sie sich an einem weiteren, ähnlich strukturierten Projekt beteiligen würden.

Noch deutlicher ist die Zustimmung der Jugendlichen für die Nutzung des Internets für partizipative Prozesse.

### Fokus Stolpersteine in der kommunalen digitalen Jugendpartizipation

Eine Strukturierung der Schwierigkeiten in der Initiierung und Durchführung der kommunalen, digitalen Jugendpartizipationsprozesse ergibt zwei zentrale Problemfelder:

- Wie kann der Beteiligungsprozess erfolgreich in die administrativen Abläufe integriert werden?
- Wie können möglichst viele Jugendliche zu einer möglichst großen Aktivität motiviert werden?

### Herausforderung Einbettung des Partizipationsprozesses in administrative Abläufe

Alle Modellprojekte hatten wesentlich größere Probleme, den Beteiligungsprozess zu starten als erwartet. Keines konnte zum geplanten Zeitpunkt live gehen, teilweise verzögerte sich der Projektbeginn um ein halbes Jahr. Die folgenden Ergebnisse skizzieren einige Gründe für die verlängerte Konzeptions- und Initiierungsphase:

<sup>3</sup> Diese Rücklaufquote ist für eine online durchgeführte Befragung nicht auffällig niedrig und indiziert daher kein gesteigertes Desinteresse der Befragten.

### Besonders unterschätzt wurde die Einarbeitungszeit in die Online-Plattform.

Diese bietet eine technische Infrastruktur, die vielfältig genutzt werden kann. Welche Fragestellung dort zur Diskussion gestellt wird, ob die Beteiligung dauerhaft eingerichtet wird, als Wettbewerb gestaltet oder zyklisch Eingang in die lokalpolitische Gremienarbeit finden soll – diese Eckpunkte eines Prozesskonzepts muss jede Gruppe passend zu den lokalen Gegebenheiten für sich entscheiden.

Schließlich müssen das entwickelte Konzept und die technische Umgebung zusammenpassen, denn trotz der Multifunktionalität der Plattform sind ihre Möglichkeiten nicht grenzenlos.

DER AUSHANDLUNGSPROZESS VON LOKALER BETEILIGUNGSIDENTITÄT UND OPTIMALER NUTZUNG DER ONLINE-INSTRUMENTE ERFORDERT EINEN HOHEN ZEITAUFWAND, DER EINKALKULIERT WERDEN MUSS.

### Grundlegend für eine Bewältigung dieser Aufgabe sind ausreichende Ressourcen.

Die Förderung von € 10.000 durch das BMFSFJ erleichterte hier den Modellprojekten die Durchführung der Prozesse. Dennoch trug das Problem des knappen Budgets – teilweise befanden sich die Kommunen im Nothaushalt – und der geringen Personalressourcen zu einer Verzögerung der Online-Phase bei.

IN INTERVIEWS BEFANDEN DIE PROJEKTLEITER, DASS ZUMINDEST IN DER KONZEPTIONSPHASE EINES DIGITALEN JUGENDBETEILIGUNGSPROJEKTS DER ARBEITSAUFWAND EINER HALBEN STELLE GESICHERT SEIN SOLLTE.

### Dazu bedarf es eines großen politischen Rückhalts.

In jeder Phase eines Beteiligungsprojektes, von der ersten Idee bis zur Erstellung des Feinkonzepts, der Öffentlichkeitsarbeit, Online-Phase und begleitenden Veranstaltungen sowie bei der Umsetzung der Ergebnisse, ist die aktive Unterstützung der politischen Akteure notwendig – nicht nur, um die Bereitstellung der notwendigen Ressourcen für die Projektleitung zu sichern, sondern auch, um der Partizipation Gewicht zu verleihen. Erst wenn für die Teilnehmenden wichtige Themen verhandelt und auch umgesetzt werden, lässt sich ihr Interesse wecken.

Politik und auch Verwaltungen stellen dabei keine homogenen Akteursgruppen dar. In den Modellprojekten waren virulente Dynamiken zwischen Partizipationsbegeisterten und zögerlichen Verwaltungsmitarbeitern oder politischen Akteuren zu beobachten. Ihr Verlauf gestaltete sich individuell sehr unterschiedlich – mal wurden Veränderungsprozesse bottom up initiiert, mal top-down; mal unterstützt durch zivilgesellschaftliche Akteure, mal personifiziert durch lokale Persönlichkeiten.

DIE ANGST VOR HOHEN KOSTEN, MEHRAUFWAND UND UNKONTROLLIERBAREN PROZESSEN IST NOCH NICHT BESIEGT – DIE AUSEINANDERSETZUNG MIT IHREN EFFEKTE BEGLEITET JEDES PARTIZIPATIONS-PROJEKT.

### Herausforderung: Aktive Beteiligung der Jugendlichen

Anhand des jeweiligen Jugendquotienten in den Modellkommunen lässt sich der Beteiligungsgrad der Jugendlichen in den Partizipationsprojekten ermitteln. Dieser reicht von 4,8% bis 0,7%. Auch wenn es unwahrscheinlich klingt, liegen die Beteiligungsquoten der Modellprojekte damit im üblichen Bereich – die Involvierung von knapp 5% der ortsansässigen Jugendlichen

kann sogar als sehr erfolgreiche Teilnehmerakquise betrachtet werden<sup>4</sup>.

Diese Feststellung ist natürlich unbefriedigend. Die Endausbaustufe der Partizipationskultur kann damit noch nicht erreicht sein! Es stellt sich also die Frage, wie mehr Jugendliche für eine aktive Teilnahme an Partizipationsangeboten begeistert werden können.

Einen Anhaltspunkt dafür liefert der statistische Zusammenhang zwischen der Bereitschaft zur wiederholten Teilnahme an einem ähnlichen Projekt und der erfahrenen Zufriedenheit im aktuellen Projekt:

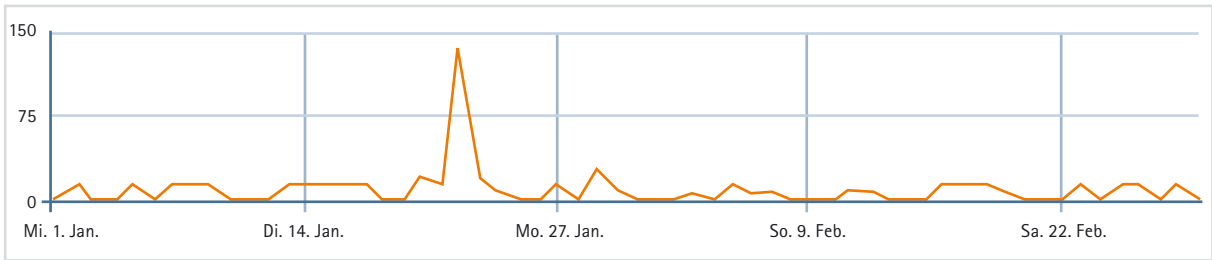
47,5% DER JUGENDLICHEN, DIE RECHT ODER SEHR ZUFRIEDEN MIT IHREM YOUTHPART-PROJEKT WAREN, SIND RECHT ODER SEHR DAZU BEREIT, ERNEUT BEI EINEM ÄHNLICHEN PROJEKT MITZUMACHEN.

Partizipationsbegeisterung kann also gesät werden – mit jedem guten Beteiligungsprojekt werden mehr Jugendliche damit „infiert“ und die Chance auf eine zukünftige Bereitschaft zur Teilnahme steigt.

### Offline und online gehören zusammen!

Die Analyse von Nutzeraktivitäten auf der Plattform zeigt deutlich, dass offline Veranstaltungen zu einem Anstieg der online-Aktivitäten führen. Hier ein symptomatisches Beispiel – die Vorstellung der Plattform in einer Schule –, bei dem die Lesezugriffe auf ein Youthpart-Projekt aufgezeichnet wurden. Der sprunghafte Anstieg der Zugriffe ist während und kurz nach einem offline-Event entstanden (siehe Grafik Seite 26 oben).

<sup>4</sup> Dies zeigt sich, wenn der Beteiligungsgrad bei anderen Online-Partizipationsprojekten zum Vergleich herangezogen wird. So nahmen bspw. am Bürgerhaushalt Lichtenberg, der als ein Paradebeispiel gelungener Beteiligung gehandelt wird, 8,8% der Zielgruppe teil. Städtebauliche Partizipationsprozesse wie München MitDenken erreichten 0,1%, Nextthamburg sogar nur 0,02% der Bürgerschaft.



### Seitenansichten

Problematisch – und ebenfalls symptomatisch – ist daran, dass die gewonnene Aufmerksamkeit nicht dauerhaft gebunden werden konnte.

OFFLINE-EVENTS VERFÜGEN ÜBER EIN EXTREM HOHES AKTIVIERUNGSPOTENZIAL. ES IST JEDOCH NICHT EINFACH, DAS GEWECKTE INTERESSE IN EINE KONTINUIERLICHE BETEILIGUNG ZU ÜBERFÜHREN.

### Moderation will gelernt sein!

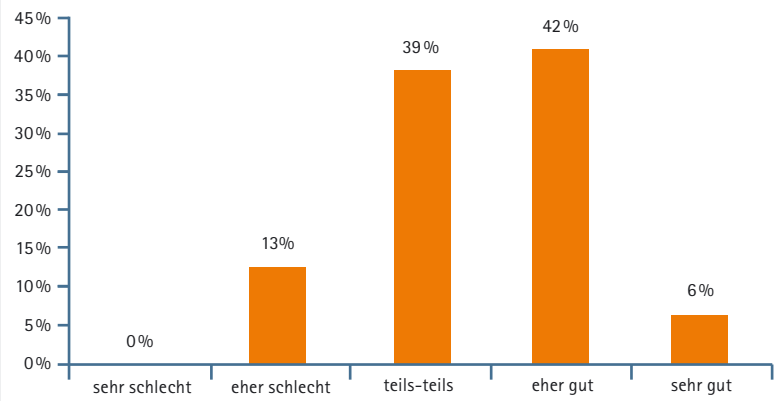
Die Online-Umfrage hat deutlich gezeigt, dass die Moderation auf der Plattform für die Zufriedenheit der Teilnehmer eine große Rolle spielt. Die Modellprojekte verfolgten individuelle Strategien zur Moderation. Große Herausforderungen waren dabei:

- Schnell auf die geposteten Vorschläge und Kommentare zu reagieren – Das kostet Zeit!
- Angemessen auf die geposteten Vorschläge zu reagieren – In Jugendsprache, motivierend, zielorientiert ohne falsche Versprechungen.
- Die Plattform mit anderen beliebten online-Kommunikationsmedien zu verbinden – Wie leitet man die erzeugten Aktivitäten wieder zurück auf die Plattform?

### Lichtblicke:

Die Angst vor aggressiver und sinnloser Kommunikation der Jugendlichen ist unbegründet!

### Wie hoch ist die Qualität der Beiträge und Diskussionen?



Nicht ein einziger Beitrag musste aufgrund von Verstößen gegen die Netiquette gelöscht werden!

Wenig gehaltvolle Vorschläge wurden in angemessenem Tonfall durch die Jugendlichen selbst kommentiert.

Die Jugendlichen selbst waren mit der Qualität der Beiträge zufrieden.

### Fazit

Es gibt noch viel zu tun! Jugendpartizipation muss, wenn sie bei den Jugendlichen Erfolg haben will, online geschehen. Für Kommunen bedeutet das eine große Herausforderung – Partizipation an sich ist noch immer keine Selbstverständlichkeit, sondern muss als Haltung sowie als Vermögen noch immer gestärkt und erlernt werden.

Der Zusatz „online“ macht die Sache nicht einfacher. Das Internet ist kein Allheilmittel, mit dem Aktivierungsprobleme gelöst werden können. Es sind weiterhin kreative Lösungen zur Motivierung der Jugendlichen gefragt. Für Verwaltungen bedeutet dies häu-

fig einen noch größeren Aufwand, da der Erwerb von entsprechenden Kompetenzen, die Bereitstellung der technischen Infrastruktur und die Vertrautheit mit der Software zunächst erst erarbeitet werden müssen.

Dennoch geht kein Weg daran vorbei – Jugendliche wollen online partizipieren und sie zeigen sich dabei nicht als unpolitische Provokateure, sondern als verantwortungsbewusste und kreative Ideengeber.

# Was hindert uns an mehr Jugendbeteiligung? Ein Versuch des ketzerischen Blickes auf Geld, Zeit und Bürokratie

MARKUS GERSTMANN

In Bremen über Beteiligung und Partizipation zu klagen, ist eigentlich ein Affront. Bürgermeister Jens Böhrnsen steht zu Beteiligung, unterstützt verschiedene Konzepte im Jugendbereich und in der politischen Auseinandersetzung. In den letzten Jahren wurden durch Partizipationsprojekte viele Ideen in Bremen verwirklicht. Wohnviertel- und Verkehrsplanung, Schwimmbadgestaltung, Skateranlagen – die Bürger\_innen in Bremen dürfen oftmals mitreden, „auch“ Jugendliche auf Stadtteilebene mischen kräftig mit. Alles schön und einfach?

2012 überlegte ein Zusammenschluss von Fachkräften der Jugendarbeit, in Bremen das Projekt „Online-Beteiligungsverfahren in einem Bremer Stadtteil“ parallel zu youthpart zu initiieren. Gedacht, getan?

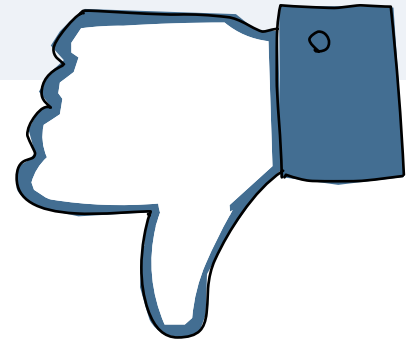
Erstmal mussten mögliche lokale Partner\_innen angesprochen und begeistert werden. Im Prinzip ganz einfach, denn für Beteiligung sind sie alle. Bloß die meisten Sätze wurden dann mit einem großen ABER und vielen Fragen weitergeführt. Wie können wir ausschließen, dass sich nur Jugendliche bei einem Internetprojekt aus dem Stadtteil beteiligen? Wie soll damit umgegangen werden, wenn Jugendliche Dinge fordern, die sich nicht umsetzen lassen oder zu teuer sind? Die Fragen wurden beantwortet und gemeinsam das Konzept verifiziert, Anträge an Stiftungen geschrieben und weitere relevante Kooperationspartner ins Boot geholt.

Genauso bewältigten die Akteure die Aufgabe, den Stadtteil-Beirat für die Umsetzung der möglichen Projekt-

ideen zu gewinnen und eine größere Summe dafür in den Haushalt einzustellen. Leider ist es nicht so einfach, die ehrenamtlichen Beiratsmitglieder neben den vielen Sitzungen und privaten Terminen an den Tisch zu bekommen. Nach einer Terminjonglage saß ein beschlussfähiger Beirat zusammen und ein Beitrag von € 8.000,00 wurde bewilligt. Zwischendurch wabte die Stimme einer Verwaltungskraft durch den Raum und transportierte die Aussage „hoffentlich werden es nicht all zu viele Projekte. Ich muss dafür die verschiedenen Stellen (Bau, Stadtgrün, Beirat, Finanzen etc.) informieren und diese mit ihren Bedingungen koordinieren“.

Eines Morgens kam dann der Anruf: Das Projekt Onlineverfahren wurde von einer Stiftung abgelehnt, weil die Jugendlichen sowieso schon so viel im Internet seien und man deshalb nicht wolle, dass sie in einem Projekt dafür auch begeistert werden. „Ohne Onlineverfahren könne gerne wieder ein Beteiligungsprojekt beantragt werden.“

Bis eine neue Finanzquelle erschlossen wurde, dauerte es einige Zeit. Das Haushaltsjahr verging, der Beirat gab die Gelder anders aus, von uns dann wieder für 2015 eingeworben und der Projektzeitraum mehrmals angepasst. Nun startet das Projekt in einem kurzen Schulhalbjahr Anfang Dezember 2014 mit der Kickoffveranstaltung. Die Onlinephase läuft über den Jahreswechsel und vor den Halbjahreszeugnissen im Januar 2015 findet der Termin für den Abschluss- und Entscheidungstag statt.



Festzuhalten gilt: Partizipationsprojekte

- brauchen für außerschulische Jugend-Beteiligung Jugendliche, also Schüler und Schülerinnen.
- müssen an den Jahreszyklus der Schulen angepasst werden. Diese wiederum kollidieren mit Haushaltjahren, Sitzungswochen und dem Projektwunsch.
- sind schwierig mit „scheindemokratischen“ Strukturen (Schule).
- sind nur Alibi-Projekte, wenn Jugendliche als schmückendes Beiwerk benutzt werden. Für richtige Partizipation müssten Politiker Macht abgeben.
- beginnen oft auf lokaler Ebene. Demokratie lernen startet im Sozialraum.
- brauchen Zeit und Geld.



# Jung, mobil, beteiligt – Aspekte smarter Jugendbeteiligung

JÜRGEN ERTELT

Aktuelle Studien zeigen den Wandel bei den bevorzugten Kommunikationsgeräten junger Menschen. In [Bitkom-Umfragen](#)<sup>1,2</sup> in der [ARD-ZDF-Onlinestudie](#)<sup>3</sup> und in der [JIM-Studie](#)<sup>4</sup> werden Smartphones vor Computern angeführt. Gleichzeitig wird auf der Softwareseite der Trend zu speziell konfektionierten Apps für Mobiles, die früher mal Handys genannt wurden, deutlich spürbar. Die neuen Tablet- und Smartphone-Abmessungen verlangen auch eine den Bildschirmgrößen entsprechende Ausgabe in der Darstellung von Webseiteninhalten. Responsives Design der klassischen Internetangebote, die bisher nicht für Handheld-Geräte konzipiert wurden, wird für ein jugendliches Publikum zur Notwendigkeit. Daraus leiten sich neue Problemstellungen für die Adressierung an die junge Zielgruppe ab: Die Programmierbasis von interagierenden Online-Angeboten ist bisher nur bedingt für eine teure Anpassung an den Gerätewandel ausgelegt. Viele über Jahre angebotene Jugend-Informationssseiten und medienpädagogische Aktionsseiten werden auf den mobilen Endgeräten nicht adäquat angezeigt und verlieren schnell ihre sowieso schon kleine Nutzergruppe.

Die Problematik stellt sich besonders bei erst in den letzten Jahren entwickelter Beteiligungssoftware wie z.B. [Liquid Feedback](#)<sup>5</sup>, [Adhocracy](#)<sup>6</sup>, verschiedenen Bürgerhaushalt-Angeboten, aber auch aktuellen Diskurs-An-

wendungen wie [tricider](#)<sup>7</sup> oder [brabbl](#)<sup>8</sup>. Sie sind derzeit noch nicht auf mobile Endgeräte ausgerichtet – ein Dilemma. Die Kosten für die Übersetzung bestehender Software in mobile Lösungen oder Apps verlangt Investitionen, die schnell sechsstellig werden können – Geld, das die Budgets gemeinnütziger Open-Source Projekte sprengt und damit ihre Softwarelösungen schon jetzt zum Auslaufmodell macht. Dies führt in der Folge unweigerlich auch zum Ausschluss vieler Jugendlicher in Online-Beteiligungsprozessen.

Mitunter muss das gesamte Softwarekonzept neu gedacht und aufgesetzt werden. Glück für die, die jetzt erst Neues produzieren – wichtig für gewachsene Lösungen, dass jetzt öffentliche oder genossenschaftliche Förderungen zur Weiterentwicklung bereitgestellt werden.

## e)Partizipation

Mit dem Wachsen der Sozialen Netzwerke stieg auch die Hoffnung, mehr Partizipation via Internet realisieren zu können. Das „e“ an Partizipation zu setzen, reicht aber nicht, wenn das Beteiligungsverständnis mangelhaft ist. Oft begegnen uns Mogelpackungen und Beteiligungsfallen – online und offline. Partizipation findet nicht durch Betitelung und vergebene #Hashtags statt: Der Etikettenschwindel reicht von Fragen zu Dingen, die schon längst beschlossene Sache sind, über dekorative Statements bis hin zu aufwendigen Verfahren, die letztlich nur der Information dienen und Beschlüsse mit vermeintlich stattgefundenener Beteiligung rechtfertigen sollen. Echte Partizipation zeichnet sich durch eine verändernde Wirksamkeit aus, die analoge Folgen hat. Stufen von Beteiligungsverfahren sind hilfreich, um Erwartungen zu re-

lativieren und Glaubwürdigkeit zu bewahren (siehe hierzu<sup>9</sup>).

Die [Digitale Agenda in Deutschland](#)<sup>10</sup> greift punktuell die erhofften Möglichkeiten für mehr Bürgerbeteiligung durch Internet und digitale Medien auf. Sie müssen durch die Definition von Bedingungen für eine erfolgreiche ePartizipation ergänzt werden. Die im Projekt [youthpart](#)<sup>11</sup> entwickelten [Guidelines für gelingende ePartizipation](#)<sup>12</sup> beschreiben mit dem Fokus auf Jugendliche sechs Phasen der ePartizipation, die als grundlegend verstanden werden sollen. Dort findet sich das notwendige Gerüst, das unabhängig vom Medium tragend für Jugendbeteiligung ist: politischer Wille, Zugänglichkeit, Öffentlichkeit, Ansprechpartner, Informationen und Wirksamkeit. Eine Evaluation der Prozesse sichert die Qualität der Verfahren.

## m)participation @ your fingertips

Einladungen zur Mitwirkung sollen an die Lebenswelt der Jugendlichen anknüpfen. Die veränderte Mediennutzung Jugendlicher weist in eine Richtung: Alles wird mobil. Jugendliche erobern den Markt der Apps<sup>13</sup> – die notwendigen [Smartphones sind kein Luxusgut mehr](#)<sup>14</sup>.

1 [http://www.bitkom.org/de/presse/30739\\_79922.aspx](http://www.bitkom.org/de/presse/30739_79922.aspx)

2 [http://www.bitkom.org/de/presse/30739\\_79221.aspx](http://www.bitkom.org/de/presse/30739_79221.aspx)

3 <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/index.php?id=506>

4 <http://www.mpfs.de/index.php?id=624>

5 <http://liquidfeedback.org/>

6 <https://adhocracy.de/>

7 <http://www.tricider.com/>

8 <http://www.brabbl.com/>

9 <http://www.gov20.de/teil-2-mehr-beteiligung-realieren-durch-digitale-medien-und-internet-epartizipation-schaffte-gestaltende-zugange-fur-jugendliche-zur-demokratieentwicklung/comment-page-1/>

10 <http://www.digitale-agenda.de/>

11 <http://www.youthpart.info>

12 <https://www.ijab.de/was-wir-tun/internationale-zusammenarbeit/youthpart/epartizipation-youthpart/a/show/e-partizipation-besser-verstehen/>

13 <http://netzwertig.com/2014/07/01/von-yik-yak-bis-we-heart-it-millionen-jugendliche-erobern-neue-und-alte-apps/>

14 <http://netzwertig.com/2014/08/05/veraltetes-klischee-ein-smartphone-ist-kein-luxusgut-mehr/>

Sind wir auf dem Holzweg bei den derzeitigen Angeboten im Bereich ePartizipation? Sind wir auf der Suche nach Beteiligung mit falschen Geräten und holpriger Software unterwegs? Smartphones und Tablets sind heute der eigentliche persönliche Computer. Sie speichern alles, was uns wichtig ist, von Fotos und Adressen bis Pulsdaten und Bewegungskarten. Ihre Anbindung an Social Networks, „WhatsApp“-Gruppen und anderen Chat-Gemeinschaften erlauben das **Seeding**<sup>15</sup> von weiteren Mitmachern. Leicht wie ein Messenger muss sich heute ein Partizipationstool bedienen lassen! So einfach wie ein Selfie sollte sich ein illustrierendes Foto zum Kommentar in einem Beteiligungsdiskurs ergänzen lassen! Spielerisch wie **Minecraft auf dem Smartphone**<sup>16</sup> muss sich städteplanerische Beteiligung realisieren lassen! So wie Nachrichten, Anwendungen, Communitys auf das Smartphone zielen, muss Beteiligung ebenfalls diesen Ort der (sprichwörtlich) personennahen Kommunikation suchen. Dies ermöglicht die erwünschte Erreichbarkeit und Unmittelbarkeit in Beteiligungsverfahren – so wirkt Beteiligung im virtuellen Freundeskreis, in der Clique, in der Schule, am Arbeitsplatz oder auf der Sportanlage.

Es geht um nicht weniger als die Transformation des Komplexen zum Nutzbaren.

### Von „fix my street“ zu „my idea“

Einfache Verfahrenswege kann man von Meldesystemen wie „**mark a spot**“<sup>17</sup> lernen. Allerdings mangelt es hier auch noch an mobilen Varianten der Anwendung. Selbst das fürs Smartphone konzipierte „**Ushahidi**“<sup>18</sup> – eine geniale, weiter zu verfolgende Entwicklung aus Afrika, die Informationen kartografiert und zur Diskussion und Abstimmung stellt – arbeitet noch an einem intuitiven User-Interface. Der Drei-Schritte-Gang dieser Anwendungen zeigt uns aber bereits die aufzugreifenden Optionen: Einstieg

über eine Meldung mit Foto und (ggf. georeferenzierte Daten, GPS-Standort) Verbreiten des Anlasses über angebundene Social Media, Aufgreifen des Anliegen durch Politik und Verwaltung und Anstoßen eines diskursiven Prozesses in der Leitlinie einer „flüssigen Demokratie“ (Softwarelösungen wie „adhocracy“). Im Hintergrund, dem sogenannten „Backend“, muss ein wirksames Bearbeiten der Eingaben erfolgen, das hier weit über die Reparatur einer Straße hinausgeht. Beteiligungsprozesse werden nach diesem Modell mit begleitendem Service-Feedback eingeleitet ohne das „Frontend“ (die Softwareansicht des Nutzenden) zu überladen oder im schlimmsten Fall mit zu vielen Texten zu ersticken. Stattdessen braucht es ein simples und damit auch smartes Anliegenmanagement, so gut und geschmeidig wie ein modernes Smartphone selbst. Noch besser wird diese mPartizipation wenn sie das Beschwerde- und Vorschlagswesen verlässt und zu mobilen Bürgerinitiativen führt.

Phantasieren wir doch mal – im besten Sinne – eine Anwendung der mobilen Kommunikation, eine chic designte Initiativ-App, mit der wir Beteiligungskultur individuell via persönlichem Mobile entwickeln können: Ein GPS-referenziertes (in einer Karte abgebildetes) Selfie (Selbstportrait) vom Ort des Geschehens, des Gedankens oder des Themas gibt Auskunft über „wer“ und „wo“ – ein leichter Einstieg. Es folgt die automatische Aggregation des zu vergebenen Hash-tags. Über die Hashtags und durch die ausgewerteten GPS-Koordinaten werden weitere Menschen mit ähnlichen Fragestellungen und Anliegen in der Nähe identifiziert und zur Kontaktaufnahme vorgeschlagen. Zeitgleich wird im Hintergrund ein Serviceprozess gestartet, der die Eingaben mit einem Arbeitsticket in der Verwaltung versieht, Rückmeldungen verschickt und Möglichkeiten zur Lösung des Anliegens sondiert. Die Meldungen und Feedbacks sollten ähnlich den Messengern, wie z.B. „WhatsApp“, anzeigen, dass eine Nachricht ausgeliefert und zur Kenntnis genommen wurde. Das Szenario lässt sich weiterspinnen mit weiteren On- und Offline-Kombinationen und daraus resultieren-

den Abstimmungsprozessen. Visionär kann man annehmen, dass weitere am Smartphone oder an der neuen Smartwatch verfügbare Sensoren sowie aus „Big Data“-Wolken aggregierte Informationen den Beteiligungsprozess anreichern könnten. Die damit verbundene Datenschutzdiskussion sollte diese Zukunft nicht behindern.

**Conclusion:** Bremsfaktoren stationärer Beteiligung – wie Schreibtisch-Begrenzung und mangelnde Spontaneität – könnten mobil als örtliche Initiativen an Ort und Stelle mit situativer Betroffenheit und durch Beteiligung in wenig genutzter Zeit (Bahnfahren, Pause in Schule oder Betrieb) abgefedert werden und ein neues Beteiligungsengagement auslösen. Es muss einfach sein, aber eine App alleine realisiert noch keine Beteiligung. Es bedarf eines funktionierenden, in Leitlinien definierten Ablaufs im Hintergrund, der den Partizipationsprozess zum Erfolg begleitet.



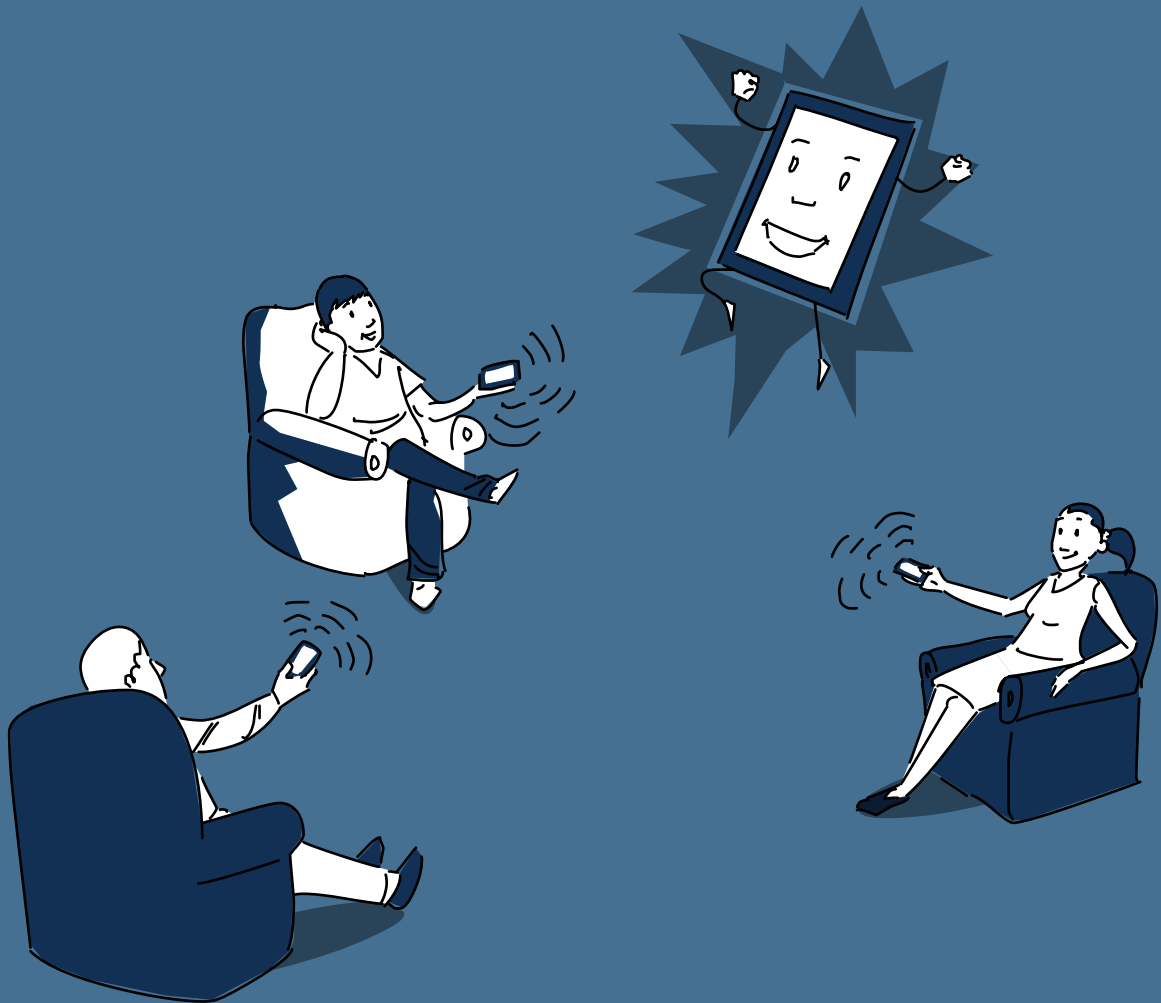
15 [http://de.wikipedia.org/wiki/Viral\\_Seeding](http://de.wikipedia.org/wiki/Viral_Seeding)

16 [http://minecraft-de.gamepedia.com/Pocket\\_Edition](http://minecraft-de.gamepedia.com/Pocket_Edition)

17 <http://www.markaspot.de>

18 <http://www.ushahidi.com>

# Praxis



# Mehr Jugendbeteiligung durch Adhocracy ermöglichen – Ypart.eu als experimentelle Werkstatt für junge ePartizipation

EVA PANEK

Das Thema hat längst Einzug gehalten in Fachtage, Konferenzen, Projekte, Programme und Initiativen und doch ist ePartizipation in unserer Gesellschaft vielfach noch unerprobt. Eine größer werdende Zahl von Programmen, Initiativen und Organisationen will das ändern. Ihr Engagement und Pioniergeist schaffen Schritt für Schritt eine Infrastruktur von Wissen, Projekten, Tools und Plattformen.

Der Frage, wie ePartizipationsverfahren im kommunalen Raum dauerhaft und erfolgreich verankert werden können, widmeten sich im Rahmen der Modellinitiativen youthpart und „youthpart #lokal“ kommunale Entscheidungsträger, Jugendliche, Mitglieder der Verwaltung und Jugendarbeiter. Dabei tat sich viel neues Wissen auf – und die Beteiligungsplattform Ypart.eu, die im Rahmen der Projekte entwickelt und erprobt wurde.

## Digitale Beteiligung möglich machen: Adhocracy und Ypart.eu

Ypart.eu<sup>1</sup> wurde als Modellplattform für webbasierte Jugendbeteiligung von IJAB – Fachstelle für internatio-

nale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland – im Rahmen des Projektes youthpart initiiert und vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert.

Die Entwicklung der Plattform als dauerhaftes, gemeinnütziges Projekt wurde vom Berliner Liquid Democracy e.V. übernommen. Der gemeinnützige und überparteiliche Verein entwickelt die Beteiligungssoftware *Adhocracy*<sup>2</sup>, auf deren Basis auch Ypart.eu realisiert wird. Die Software wurde speziell für die Beteiligung von Jugendlichen weiterentwickelt und Ypart.eu als Modellplattform für die Umsetzung der kommunalen Beteiligungsprojekte bereitgestellt.

## Was können Jugendliche auf Ypart machen?

Auf Ypart.eu können Jugendliche gemeinsam Ideen zu Themen entwickeln, Projekte starten, diskutieren und Vorschläge machen. Das Angebot richtet sich an Jugendliche sowie an Gemeinden, Jugendorganisationen und Bildungseinrichtungen, die Jugendliche stärker in ihre Entscheidungsfindung

einbeziehen möchten. Sie erhalten auf der Plattform ihre eigene Gruppe, die sie dauerhaft selbst verwalten können.

In der Gruppe können Online-Beteiligungsverfahren zu unterschiedlichen Fragestellungen und Themen (z.B. Konsultationen, Spielleitplanung, Offene Themensammlung, Stadt- und Raumplanung, etc.) umgesetzt werden. Eine Kartenfunktion ermöglicht Stadt- und Raumplanungsprojekte und die gemeinsame Diskussion von Bauplänen. Durch die Terminfunktion können Projekte zeitlich strukturiert und mit Offline-Veranstaltungen verknüpft werden.

## Erfahrungen aus der Praxis: Was muss man bei (kommunaler) Onlinebeteiligung beachten?

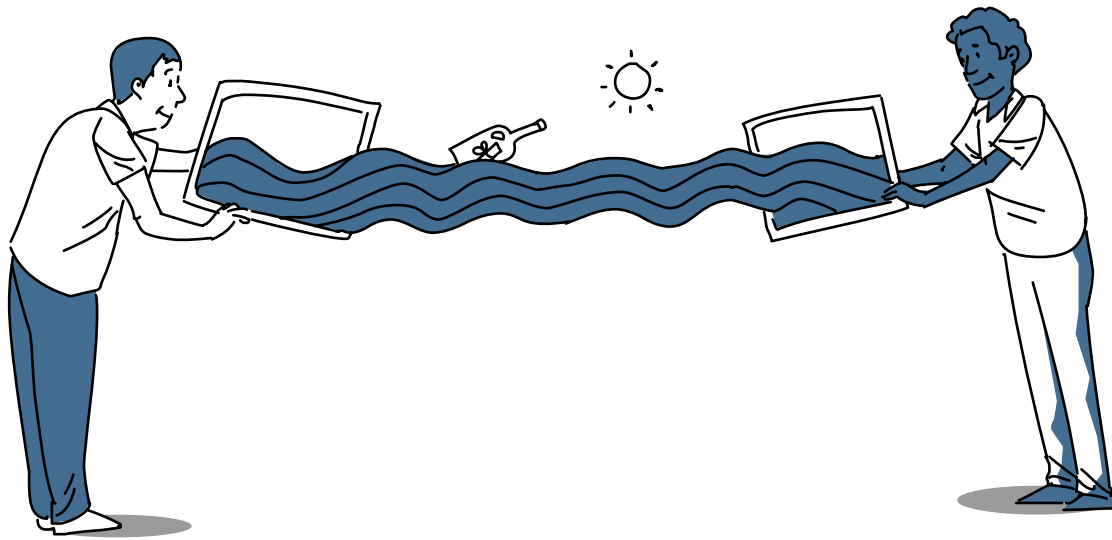
Die youthpart- und youthpart #lokal-Kommunen luden Jugendliche ein, sich in unterschiedlichsten Themenfeldern zu beteiligen. In Offenbach an der Queich (youthpart #lokal)<sup>3</sup> beispielsweise konnten Jugendliche Ideen und Themen für ihre Stadt sammeln, in Saalfeld/Saale (youthpart #lokal)<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Im Internet unter: <https://ypart.eu>

<sup>2</sup> Mehr Informationen im Internet unter: <https://liqd.net/adhocracy/was-ist-adhocracy>

<sup>3</sup> Im Internet unter: <https://vgo.ypart.eu>

<sup>4</sup> Im Internet unter: <https://luecke.ypart.eu>



und Emsdetten (youthpart)<sup>5</sup> kreative Nutzungsvorschläge für leerstehende Häuser und Baulücken machen und in Oschatz ein Jobportal mitgestalten (youthpart #lokal)<sup>6</sup>.

Bei der Planung und Umsetzung der Projekte waren die Erwartungen an die positiven Effekte einer Internetplattform hoch. Doch zeigen die Erfahrungen aus den Modellkommunen, dass die Nutzungsmöglichkeit einer digitalen Infrastruktur für Jugendbeteiligung eine umfassende Projektplanung und Aktivierung nicht ersetzt. Eine Hürde lag darin, die Jugendlichen zu motivieren, im Verlauf des Beteiligungsprozesses immer wieder auf die Plattform zurückzukehren und dort aktiv zu sein. Eine regelmäßige Nutzung der Plattform erfordert eine stetige Mobilisierung und eine enge Verbindung von Offline- und Online-Angeboten, wie etwa durch die Verknüpfung von Offline-Workshops mit der Onlinediskussion auf Ypart.eu.

Nichtsdestotrotz bieten Beteiligungsplattformen die Möglichkeit, Jugendliche über einen zusätzlichen Kommunikationskanal zu erreichen und einzubinden. Auch besteht die berechtigte Hoffnung, mehr Jugendliche über digitale Angebote zu erreichen. Will man kommunale Onlinebeteiligung umsetzen, ist zu beachten, dass

<sup>5</sup> Im Internet unter: <https://emsdetten.ypart.eu>

<sup>6</sup> Im Internet unter: <https://oschatz.ypart.eu>

ausreichend zeitliche und personelle Ressourcen für das Projekt bereitstehen, dass es sich um ein Beteiligungsthema handelt, der der Lebenswelt der Jugendlichen nahe steht, und dass ein Plan zur Mobilisierung der Jugendlichen vorhanden ist.

#### Und was bringt die Zukunft?

Die praktische Anwendung von Ypart.eu im Rahmen der kommunalen Modellinitiativen brachte nicht nur viel neu gewonnenes Wissen, sondern auch gute Ideen für neue Funktionen und für eine jugendgerechte Gestaltung der Plattform mit sich. Die Vorschläge wurden aufgegriffen, zu konkreten Weiterentwicklungen gebündelt und während der Programmlaufzeit auf Ypart.eu umgesetzt. Das Ergebnis war ein farbenfroheres Design und neue Funktionen, wie z.B. der Login mit einem Facebook-Account, verbesserte Benachrichtigungen über Neuigkeiten und die Möglichkeit, Ereignisse auf Ypart.eu in anderen Webseiten embedden zu können.

Für die zukünftige Weiterentwicklung von Ypart.eu stehen verschiedene Ideen auf dem Plan. Zukünftig sollen Funktionen (Vorschläge machen, Kommentare schreiben, Vorschläge bewerten) in Webseiten embeddbar sein, so dass Jugendliche sich direkt auf einer ihnen bekannten Webseite beteiligen können. Zudem ist geplant, verschiedene Ypart-Gruppen miteinander verknüpfbar zu machen, so dass ein Netzwerk von Gruppen zu einem

Thema entsteht und infolgedessen Synergie- und Multiplikationseffekte wirksam werden.

Die in Beteiligungsprojekten gemachten Erfahrungen tragen dazu bei, die Plattform zu optimieren und weiter zu entwickeln, damit auch in Zukunft interessierte Kommunen die Möglichkeit haben, niedrighschwellige ePartizipationsverfahren auszuprobieren.

# Jugendbeteiligung mit dem ePartool

MICHAEL SCHOLL

Das ePartool ist aus dem demokratischen Verständnis der Jugendverbände entstanden. Grundlegend sind Selbstbestimmung und Selbstorganisation, zu der auch Delegation von Verantwortung zählt. Das ePartool bietet deswegen sowohl den demokratischen Ansatz von „Ein Mensch, eine Stimme“ als auch das Delegationsprinzip – Grundlage aller parlamentarischen Systeme. Das Tool lässt sich in unterschiedlichen Partizipationsprozessen nutzen. Es wurde im Rahmen des Projektes Ichmache>Politik und des Projektes Strukturierter Dialog als Konsultationstool entwickelt.

## Wirkung sichtbar machen

Das ePartool hilft, Ergebnisse dezentraler Meinungsbildungsprozesse zentral zu sammeln, zu priorisieren sowie Reaktionen und Wirkungen sichtbar zu machen. Ein Ziel des ePartools ist es, eine Brücke zwischen On- und Offlineprozessen zu schlagen. Außerdem ist neben der Teilnahme von einzelnen Personen auch die Teilnahme von Gruppen verschiedener Größenordnungen möglich. Dadurch werden Positionen zivilgesellschaftlicher Strukturen (z. B. Mitgliederversammlungen,

Gremienentscheidungen, etc.) abgebildet. Zudem können die Gruppen Zeitpunkt, Umfang und Setting der Auseinandersetzung selbst bestimmen und somit auf die verschiedenen Bedarfe abstimmen.

## Transparent dokumentieren

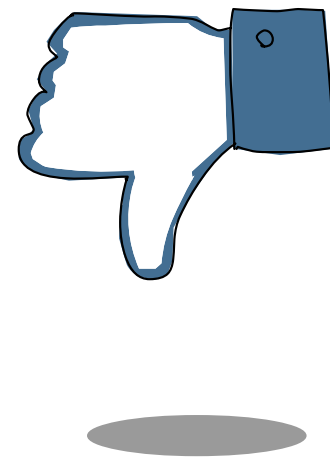
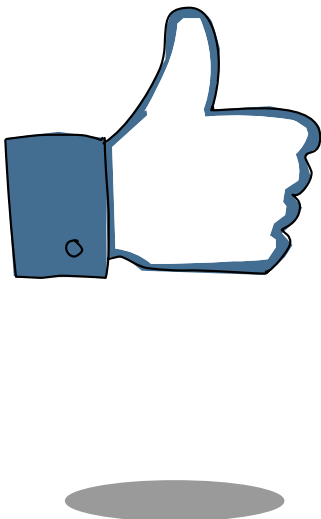
Das Herausstellungsmerkmal des ePartools ist die Möglichkeit, Reaktionen und Wirkungen der Jugendbeteiligung kontinuierlich und transparent zu dokumentieren. Dadurch und durch die selbstverständlich verankerten Feedbacks (von Entscheidungsträger\_innen aus Politik, Verwaltung, Verbänden, Organisationen) erfahren Jugendliche direkt etwas über die Wirkung ihrer Mitwirkung. Die Darstellung der Wirkung der Beteiligung durch die konkreten Rückmeldungen zu den Ergebnissen der Beteiligungsrunden ist ein zentraler Aspekt. Alle Teilnehmenden haben die Möglichkeit, anhand ihres eigenen Beitrags nachzuverfolgen, welche Wirkung ihre Beteiligung an einer Entscheidung hat. Dieses Follow-up ist sowohl inhaltlich als auch technisch innovativ im Bereich der onlinegestützten Partizipation und ist im Hinblick auf die

Weiterentwicklung des ePartools von besonderem Gewicht.

Das Tool wird aktuell unter anderem im Projekt Ichmache>Politik<sup>1</sup> und im Strukturierter Dialog<sup>2</sup> angewandt. Jugendringe und Jugendorganisationen – auch außerhalb des DBJR – nutzen das ePartool. Es wird unter einer OpenSource-Lizenz bereitgestellt.

1 <https://tool.ichmache-politik.de/>

2 <https://www.strukturierter-dialog.de/mitmachen/>



# Mit digitalen Selbstnarrationen, Online-Landkarten, Demokratiescouts und -peers den Sozialraum erforschen und gestalten

VERENA KETTER

Jugendarbeit zeichnet sich durch vielfältige Beteiligungsmöglichkeiten aus, die gesetzlich verankert sind (z.B. § 11 KJHG/SGB VIII) und in Partizipationsgrad (bspw. Mitwirkung, Selbstbestimmung) sowie -form (z.B. alltägliche, projektorientierte, stellvertretende Beteiligung) variieren. Um möglichst viele Heranwachsende aus unterschiedlichen Sozial- und Bildungsmilieus in Beteiligungsprozesse einzubeziehen sowie direkte und authentische Artikulationsarenen zu schaffen, ist die Nutzung digitaler Medientechnologien und das Bereitstellen von Web- bzw. Mobil-Applikationen allein nicht ausreichend. Vielmehr bedarf es der Unterstützung durch Fachkräfte und der Peergroup, die an off- und online Sozialräumen Jugendlicher aufsuchend tätig werden.

## Demokratiescouts und Demokratiepeers

Die erwachsenen Fachkräfte, die so genannten ‚Demokratiescouts‘ (Sturzenhecker 2013: 515ff.) arbeiten mit aus verschiedenen Jugendgruppen und Milieus kommenden, heranwachsenden ‚Demokratiepeers‘ (ebd.) zusammen. Aufgrund der Zugehörigkeit der Demokratiepeers zu einem Milieu oder einer Jugendgruppierung verfügen sie über Erfahrungen und Externen nur schwer zugängliches Wissen. Diese Erfahrungswerte und Kompetenzen bringen die Heranwachsenden in die Kooperation mit den Demokratiescouts ein, indem sie bspw. als Schlüsselpersonen den professionell Handelnden Zugang zu den Jugendmilieus und -gruppen verschaffen.

Die Demokratiescouts und -peers sind verantwortlich für die Artikulation von Meinungen und Sichtweisen Jugendlicher und schaffen öffentliche, auch mediengestützte Diskussionsarenen für Meinungsbildungs- und Entscheidungsfindungsprozesse. Dabei ist zentral, dass die Demokratiescouts zusammen mit den Fachkräften die vielfältigen Jugendmilieus und Aufenthaltsorte Heranwachsender aufsuchen.

So begeben sich die Demokratiescouts und -peers mit mobiler Medientechnologie ausgestattet in den Stadtteil. Im Rahmen einer „Hervorbringungsarbeit“ (May 2008: 51) destillieren sie mit Jugendlichen einzelne Interessen, Meinungen und Vorschläge heraus.

Vor allem Heranwachsende aus strukturell benachteiligten Lebenslagen, die sich oft als handlungsunfähig und machtlos erfahren, wird die Bedeutung vermittelt, sich in Diskurse in der Kommune einzumischen und die eigene Lebenswelt mitzugestalten.

## Digitale Selbstnarrationen und Online-Landkarten

Die Demokratiescouts und -peers erklären die hierfür notwendige Medientechnologie, sodass die Heranwachsenden eigenständig ihre Sichtweisen und Vorschläge mediengestützt einbringen können. Mit Hilfe digitaler Selbstnarrationen wie z.B. einer Erzählung über einen Fußballplatz als Audiodatei oder einem Skater-Bildclip setzen sich die Heranwachsenden



mit ihrem eigenem Selbst und ihrer sozialen Umwelt auseinander (ausführlicher siehe Ketter 2011<sup>1</sup>, 2012<sup>2</sup>.)

Die Einzelinteressen und Anliegen in Form digitaler Selbstnarrationen werden – vergleichbar mit der ‚Nadelmethode‘ (Deinet 2009c: 75ff., Krisch 2009: 110ff.) sowie dem Forschungsverfahren ‚narrative Landkarten‘ (Behnken/Zinnecker 2010: 547ff.) – auf einer Online-Karte miteinander verknüpft und im Internet als Gruppeninteresse eines Jugendmilieus in das öffentliche Bewusstsein gehoben.

Doch nicht nur im Stadtteil werden direkte und authentische sowie mediengestützte Artikulationsarenen eröffnet. Auch im Internet geben vor allem die Demokratiepeers Impulse, um Meinungen, Sichtweisen und Vorschläge medial zu artikulieren. Auf eigens für diese Beteiligungsverfahren produzierten Plattformen, in sozialen Netzwerken und Kommunikationsdiensten z.B. Facebook oder WhatsApp die zur Lebenswelt Jugendlicher zählen, regen sie zu digitalen Selbstnarrationen an und tragen Einzelinteressen und Anliegen zusammen.

Im Kontext aktiver Beteiligungsverfahren repräsentieren die Online-Landkarten mit digitalen Selbstnarrationen und die mediengestützte Artikulationsarenen eine direkte und authentische Form von Partizipation, fernab von „Runden Tischen“ oder Kinder- bzw. Jugendparlamenten. Zudem sind Artikulationsformen mit digitalen Medien besonders für Jugendliche geeignet, die über geringe Lese- und Schreibkompetenzen verfügen. Mit Hilfe von Audiodateien, Fotos und Videoclips über Treffpunkte und Plätze, die zu meiden sind, sowie durch Anliegen und Veränderungsvorschläge können auch Jugendliche, deren Stärken nicht in dem Verfassen eines Textes liegen, an Meinungsbildungs- und Entscheidungsfindungsprozessen beteiligt werden. Unterstützt werden sie dabei von Demokratiescouts und -peers.

<sup>1</sup> <http://www.sozialraum.de/mobile-jugendmedienbildung-im-stadtteil.php>

<sup>2</sup> <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/12/10/selbstdarstellung-auf-online-landkarten/#more-3028>

## Literaturangaben

**Behnken, Imbke/Zinnecker, Jürgen** (2010): Narrative Landkarten. Ein Verfahren zur Rekonstruktion aktueller und biographisch erinnelter Lebensräume. In: Friebertshäuser, Barbara/Langer, Antje/Pregel, Annedore (Hrsg.): Handbuch. Qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft. Weinheim und München: Juventa. 547-563.

**Deinet, Ulrich** (2009): Analyse- und Beteiligungsmethoden. In: Ders. (Hrsg.): Methodenbuch Sozialraum. Lehrbuch. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 65-86.

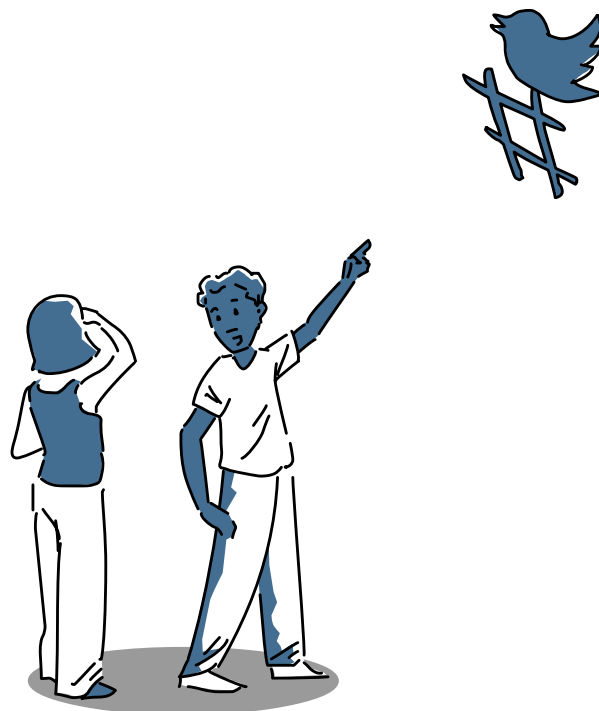
**Ketter, Verena** (2012): Selbstdarstellung auf Online-Landkarten. In: Medienpädagogik Praxisblog. Online verfügbar: <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/12/10/selbstdarstellung-auf-online-landkarten/#more-3028>

**Ketter, Verena** (2011): Mobile Jugendmedienbildung im Stadtteil als eine Methode viraler Sozialraumaneignung. In: Online-Journal „sozialraum.de“ 01/2011. Online verfügbar: <http://www.sozialraum.de/mobile-jugendmedienbildung-im-stadtteil.php>

**Krisch, Richard** (2009): Sozialräumliche Methodik der Jugendarbeit. Aktivierende Zugänge und praxisleitende Verfahren. Weinheim und München: Juventa.

**May, Michael** (2008): Partizipative Projektentwicklung im Sozialraum. In: Alisch, Monika/May, Michael (Hrsg.): Praxisforschung im Sozialraum. Fallstudien in ländlichen und urbanen sozialen Räumen. Opladen und Farmington Hills: Barbara Budrich. 45-64.

**Sturzenhecker, Benedikt** (2013): Demokratiescouts. Ein Vorschlag zur Stärkung jugendlicher Partizipation an demokratischen Öffentlichkeiten und Entscheidungen in der Kommune. In: deutsche jugend. Zeitschrift für die Jugendarbeit. 61. Jg. Heft 12/2013. Jugendliche Demokratiescouts in der Kommune. Weinheim: Beltz Juventa. 513-522.



# Barcamps als Dialog-Werkzeug

CHRISTIAN SCHOLZ

**E**in Schlagwort darf in der Debatte rund um Politikverdrossenheit heute nicht mehr fehlen, nämlich das Wort **Bürgerbeteiligung**. **Partizipation** ist natürlich nicht nur bei Erwachsenen wichtig, sondern auch bei Jugendlichen. Bestehende Partizipationsverfahren, wie Offenlegungen, sind allerdings recht formal und beinhalten keinerlei Dialog-Element. Der Input wird also nur gesammelt, aber nicht öffentlich diskutiert. Kommt dies schon bei Erwachsenen nicht so gut an, ist dies bei Jugendlichen ein weit größeres Problem.

Wichtig ist also eine moderne Form der Beteiligung, die nicht nur in Form einer starren Konsultation daherkommt, sondern eher in Dialogform verläuft. Dies bedeutet aber auch, dass alle Beteiligten – also Politik, Bürger/Jugendliche und Verwaltung – direkt miteinander sprechen sollten. Und dies geht, trotz aller Technik, immer noch am besten offline.



Als Veranstaltungsform haben sich dabei schon seit Jahren Barcamps bewährt. Dies sind so genannte Unkonferenzen, bei denen es kein geplantes Programm gibt, sondern nur ein Raster bestehend aus Räumen und Zeiten. Das Programm wird durch die Teilnehmenden selbst zu Beginn des Tages erstellt, indem jeder eine Session vorschlagen kann. Dies muss dabei kein Vortrag sein, sondern kann auch einfach eine Diskussion sein, was ja einem Dialog eher entgegenkommt. So manch einer, der vor einem Barcamp eher skeptisch war, war nachher ein großer Fan dieser Veranstaltungsform.

Geht es um die Planung, Durchführung und Dokumentation eines Barcamps, lassen sich Online-Tools sinnvoll nutzen. Ein solches Tool ist das während des youthpart-Projekts entstandene Barcamp-Tool **Camper** unter [barcamp-tools.eu](http://barcamp-tools.eu). Im Folgenden soll daher kurz beschrieben werden, was das Tool für die einzelnen Phasen eines Barcamps leisten kann.

## Planungsphase

In der Planungsphase kann man das Barcamp auf **Camper** mit Veranstaltungsort, Logo, Datum, Sponsoren, Twitterwall usw. anlegen. Es werden außerdem zwei Etherpads (ein kollaborativer Online-Texteditor) angelegt. Eines ist nur intern für die Planung von den Barcamp-Organisatoren aufrufbar, das andere dient später zur Dokumentation. Weiterhin kann man definieren, wie viele Teilnehmende es maximal geben darf.

## Anmeldephase

Die Anmeldephase beginnt, sobald das Barcamp öffentlich geschaltet und die Anmeldung explizit aktiviert wurde. Davor können sich interessierte Besu-

cher nur als Interessenten eintragen. Nach Freischaltung gibt es dann die Möglichkeit, sich als Teilnehmer/in einzutragen, Sessions vorzuschlagen, zu bewerten oder zu kommentieren. So kann man schon im Vorfeld erkennen, wie groß das Interesse an welcher Session potentiell ist. Die Sessions sind allerdings nur Vorschläge, das eigentliche Programm wird, wie oben beschrieben, erst vor Ort von den Anwesenden erstellt.

## Durchführungsphase

Im Moment bietet **Camper** hier ein Dokumentations-Etherpad an, in dem Teilnehmende ihre sessionspezifischen Pads verlinken können. Zudem kann die verlinkte Twitterwall je nach System und Wunsch entweder eingebettet oder in einem separaten Browser-Tab angezeigt werden. In diesem Bereich ist für die Zukunft allerdings noch mehr geplant, wie z.B. die automatische Erstellung eines Etherpads für jede Session.

## Dokumentationsphase

Ist das Barcamp zu Ende, spielt die Dokumentation die Hauptrolle. Dazu dient das schon oben beschriebene Dokumentationspad, später sollen jedoch auch die automatisch erstellten Pads pro Session exportiert und statisch zur Verfügung gestellt werden.

Wer generell mehr über die Organisation eines Barcamps wissen will, kann zudem den ebenfalls im Rahmen des youthpart-Projekts entstandenen [Leitfaden zu Jugendbarcamps<sup>1</sup>](#) zu Rate ziehen.

<sup>1</sup> [https://www.ijab.de/uploads/tx\\_ttproducts/datasheet/Leitfaden-Jugend-BarCamps-2014-Online.pdf](https://www.ijab.de/uploads/tx_ttproducts/datasheet/Leitfaden-Jugend-BarCamps-2014-Online.pdf)

# Das BundesNetzwerk Kinder- und Jugendbeteiligung

DOMINIK BÄR

ist ein bundesweites Netzwerk von Fachkräften aus dem Bereich der Kinder- und Jugendbeteiligung. Kinder und Jugendliche haben das Recht, dass sie an allen sie betreffenden Entscheidungen beteiligt werden. Das BundesNetzwerk setzt sich aus diesem Grund dafür ein, dass...

- das Recht von Kindern und Jugendlichen, sich zu beteiligen, gesetzlich in Bund, Ländern und Kommunen verankert wird,
- Partizipation von Kindern und Jugendlichen ein Qualitätsmerkmal in allen Planungs- und Entscheidungsprozessen ist,
- das verankerte Recht auf Beteiligung, realisiert wird. Voraussetzungen hierfür sind die Bereitstellung von Fachkräften, finanzielle Ressourcen sowie der erklärte Wille von Entscheidungsträgerinnen und -trägern,
- Beteiligungsprozesse altersgerecht und zielgruppenbezogen gestaltet sind,
- Menschen für Beteiligungsprozesse qualifiziert werden,
- Demokratie als Herrschafts-, Gesellschafts- und Lebensform für alle Altersgruppen erlebbar gestaltet ist.

## Vision

Die Vision der im BundesNetzwerk organisierten Fachkräfte ist eine selbstverständliche Beteiligungskultur in allen Lebensbereichen von Kindern und Jugendlichen sowie eine demokratische Gesellschaft, die allen Generationen ermöglicht, sich Beteiligungskompetenzen anzueignen und sich aktiv einzubringen. Das BundesNetzwerk nimmt Einfluss auf die Gesetzgebung und Politik durch Kontakte, fachliche Stellungnahmen und gezielte Öffentlichkeitsarbeit. So formuliert es z.B. Qualitätskriterien für die Weiterbildung zu Moderatorinnen und Moderatoren für Kinder- und Jugendbe-

teiligung. Grundsätzlich werden im Rahmen der Netzwerkarbeit Kinder und Jugendliche themenabhängig in die Diskussionen, Positionen und Aktionen eingebunden.

## Wie arbeitet das BundesNetzwerk?

Das BundesNetzwerk bietet seinen Mitgliedern kollegiale Beratung und Austauschmöglichkeiten. Gemeinsam wird der interdisziplinäre Diskurs gesucht, der Partizipationsgedanken in die unterschiedlichen Berufs- und Arbeitsfelder getragen sowie die Aufnahme des Themenfeldes Kinder- und Jugendpartizipation in die Curricula von Aus- und Fortbildung angeregt. Das Netzwerk bildet einen „think tank“ für Positionen, Projekte und Aktionen und bietet zudem die Vermittlung von Partizipationsexpertinnen und -experten an. Das BundesNetzwerk kommt zudem einmal jährlich zu einem zweitägigen Netzwerktreffen zusammen. Auf den Treffen gibt es Zeit für kollegialen Austausch. Dabei können alle Mitglieder ihre Themen und Anliegen einbringen. Der Gesprächsbedarf steht im Mittelpunkt.

Außerdem finden inhaltliche Vorträge und Methodeninputs statt. Als Initiator unterstützt das Deutsche Kinderhilfswerk das BundesNetzwerk Kinder- und Jugendbeteiligung fachlich und strukturell.

## Positionen des BundesNetzwerk

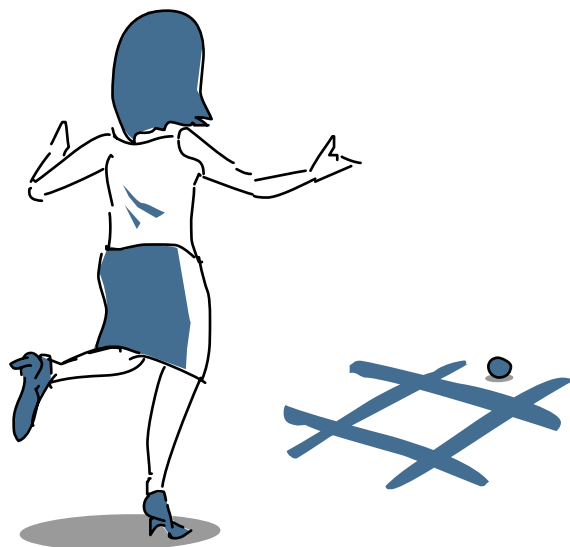
Das BundesNetzwerk hat zu folgenden Themen Positionspapiere beschlossen:

- Weimarer Erklärung: Bildungslandschaften zu Beteiligungslandschaften,
- Schulmitwirkung,
- Beteiligungsmöglichkeiten im Bereich Hilfen zur Erziehung
- Vermittlung von Kinderrechten in den Hochschul- (A)usbildungen.

Bei Interesse wenden Sie sich an die Lenkungsgruppe des BundesNetzwerks:

## Deutsches Kinderhilfswerk e.V.

Referat Kinderpolitik/BundesNetzwerk Kinder- und Jugendbeteiligung  
Fon: (030) 30 86 93 32  
[dkhw@dkhw.de](mailto:dkhw@dkhw.de)  
[www.kinderpolitik.de/netzwerk](http://www.kinderpolitik.de/netzwerk)



# Politik & Verwaltung



# Das „jugendforum rlp“ – ein Bundesland forciert Jugendbeteiligung online

BIRGER HARTNUSS

Unter dem Motto „liken, teilen, was bewegen – jugendforum rlp“ haben die Staatskanzlei Rheinland-Pfalz und die Bertelsmann Stiftung im Mai 2012 das landesweit angelegte Beteiligungsprojekt „jugendforum rlp“ gestartet. Zu den Ideen und Vorschlägen, die die Jugendlichen online und offline entwickelt haben, hat die Landesregierung inzwischen ein ausführliches Feedback gegeben und das Beteiligungsprojekt weitergeführt.

## Beteiligung

In der Online-Diskussion waren 6.000 verschiedene Besucher einmal oder mehrfach auf der Plattform [www.jugendforum.rlp.de](http://www.jugendforum.rlp.de) zu Gast. Die Seite wurde 133.000 mal aufgerufen. Es gab rund 1.500 Aktivitäten, darunter Posts mit Anliegen, Kommentaren oder Bewertungen und insgesamt 500 qualitative Textbeiträge. Eine Facebook-Fanpage [www.facebook.com/jugendforum.rlp](https://www.facebook.com/jugendforum.rlp) diente zur Ansprache und Aktivierung. Hier wurden insgesamt 18.000 Handlungen (liken, teilen, kommentieren) registriert. An der zweitägigen Jugendkonferenz nahmen 120 Jugendliche teil.

## Jugendmanifest

Die gesammelten Ideen, Forderungen und Wünsche wurden in einem Jugendmanifest festgehalten und der Landesregierung übergeben. Diese sicherte eine Befassung im Ministerrat, eine genaue Prüfung sowie ein Feedback zu den Umsetzungsmöglichkeiten zu.

Das Jugendmanifest enthält Vorschläge zu Themen wie Ausbildung und Arbeit, Mitbestimmung in der Schule, Chancengleichheit und Bildung, Mobilität und Verkehr, neue Medien und Freizeit. Es enthält Vorschläge wie die Verschlüsselung persönlicher Angaben

bei Bewerbungen, die Einführung einer Grundförderung für Studierende, die Schaffung eines landesweiten Netzwerkes für Partizipation sowie die Angleichung von Bildungsstandards. Angemahnt wurde ferner die Einführung eines Mindestlohns. Ein flexibler Nahverkehr, einheitliche Tarifsysteme sowie bezahlbare Anbindung ans Internet und mehr Sicherheit im Netz waren weitere Anliegen.

## Feedback

Im Februar 2014 gaben Ministerpräsidentin Malu Dreyer und Jugendministerin Irene Alt öffentlich Feedback zur Umsetzung des Manifests. Zu umgesetzten Forderungen gehören das Pilotprojekt „anonymisiertes Bewerbungsverfahren“, die Abschaffung der Residenzpflicht für Asylbewerber, die Ausweitung des Bildungsurlaubs für Azubis, die Absenkung der Klassenmesszahlen oder auch das Eintreten für den Mindestlohn. Das Manifest enthält aber auch Forderungen, die kritisch gesehen und ablehnt werden, wie die Legalisierung des Cannabiskonsums oder die Einführung eines bedingungslosen Grundeinkommens. Die Argumente hierfür wurden dargelegt und erläutert. Ferner gibt es

Anliegen, die nicht in der Zuständigkeit der Landesregierung liegen. Diese wurden an die zuständigen Instanzen mit Bitte um Prüfung weitergeleitet.

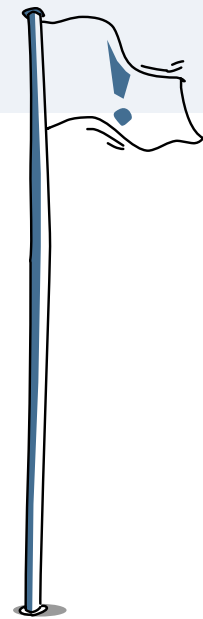
## Wie geht es weiter?

Die Landesregierung will den mit dem „jugendforum rlp“ begonnenen Dialog fortführen und verstetigen. Die Online-Plattform des Jugendforums wurde daher erhalten und steht für künftige Beteiligungsprojekte zur Verfügung. Ein erstes Projekt der Verstetigung war das „jugendforum europa rlp“, das im Frühjahr 2014 realisiert wurde.

Jugendliche wünschen sich mehr Unterstützung bei ihrem eigenen Engagement. Daher haben Staatskanzlei und Bertelsmann Stiftung den Wettbewerb „Sich einmischen – was bewegen“ ins Leben gerufen. Gruppen und Initiativen von Jugendlichen können dabei unkomplizierte finanzielle Unterstützung erhalten, um ihre Ideen und Vorhaben vor Ort zu realisieren.

[www.jugendforum.rlp.de](http://www.jugendforum.rlp.de)

[www.facebook.com/jugendforum.rlp](https://www.facebook.com/jugendforum.rlp)



# Europäische Initiativen für mehr digitale Jugendbeteiligung

NADINE KARBACH

## #was Jugendliche in Europa online machen

Um einen Überblick über die Situation in Europa zu bekommen, lohnt es sich, die EU Kids Online Studie zur Hand zu nehmen. Die von der Europäischen Kommission (Safer Internet Program) in Auftrag gegebene Studie wurde von einem europäischen Forscherkonsortium aus 23 Ländern unter Koordination der London School of Economics im Jahre 2010 durchgeführt. Der aktuelle Report wurde 2011 veröffentlicht und beinhaltet den aktuellsten Stand in Zahlen zu Jugendlichen und dem Internet in Europa. Der Studie zufolge verbringen die 9-16-Jährigen durchschnittlich 88 Minuten online; bei den 15-16-Jährigen sind es beinahe zwei Stunden (118 Minuten). Von den 9-16-Jährigen sind 60 Prozent täglich online unterwegs, weitere 33 Prozent sind wenigstens einmal wöchentlich online. Um ins Internet zu gehen, benutzen knapp die Hälfte der 9-16-Jährigen den Computer im eigenen Zimmer (49%), gefolgt von einem internetfähigen Mobiltelefon (33%). Von den Befragten 9-16-Jährigen geben drei Viertel an das Internet zu interaktiver Kommunikation (z.B. soziale Netzwerke, Instant messaging, E-Mail) zu gebrauchen. 77% der 13-16-Jährigen unterhalten ein eigenes Profil auf einer Seite eines sozialen Netzwerkes. Facebook ist dabei mit 46% führend. Das Ziel der EU Kids Online Untersuchung war, unter anderem Online-Risiken zu identifizieren und mit Zahlen zu quantifizieren. Aus diesem Grunde werden hier nur

die Nutzungszahlen und die Online-Aktivitäten zitiert.

Social Media sind unabdingbar mit der Internet-Technologie und dem Online-Begriff verbunden. Die typischen Merkmale des Internet bedingen diese Dienste und verstärken wiederum durch ihre Nutzung den unverwechselbaren Charakter dieser Technologie: Dazu gehören die Zeit- und Ortsunabhängigkeit, die Möglichkeit zur Aggregation und zur Visualisierung (von Zahlen, Meinungen), die Verfügbarkeit und Transparenz, die Prozesse nachvollziehbar macht. Zu guter Letzt erlaubt es jedem Nutzer seine Ausdrucksform frei zu wählen, also Schrift, Bewegtbild, Präsentation, Stimme. Social Media und Partizipation sind unmittelbar miteinander verbunden.

Im Folgenden will der Artikel einige Projekte vorstellen, die sich in der europäischen Sphäre bewegen oder bewegt haben, bevor dann eine Auswahl konkreter Beispiele erfolgt. Es bleibt eine Herausforderung, jedes aktuelle und/oder erfolgreiche ePartizipationsprojekt für Jugendliche in Europa zu identifizieren. Hier ist noch Arbeit zu leisten und dieser Artikel stellt einen Beitrag dazu dar.

## #was die EU macht

Die EU fördert mit verschiedenen Programmen ePartizipationsprojekte. Während für Projekte im eGovernment Action Plan Mittel aus dem für allgemeinen Programm für Po-

licy Forschung bereitgestellt werden, wurde für europäische Projekte, die sich mit Informations- und Kommunikationstechnologie befassen, ein eigenes Programm ins Leben gerufen: das „Competitiveness and Innovation Framework Programme“ kurz CIP. Die Kommission tritt dabei nur als einer von vielen Geldgebern auf, weshalb die meisten ePartizipationsprojekte als Private-Public-Partnership Verbindungen realisiert werden.

Näherer Betrachtung lohnen hier vor allem zwei Projekte aus den Dutzenden der letzten Jahre. Das liegt zum einen an ihrer zeitlichen Aktualität und zum anderen daran, dass sich diese beiden Projekte als erste einer konsequenten Verlinkung mit Social Media bedienen. Das Projekt „Puzzled by Policy“ fokussiert sich auf den europäischen Austausch zum Thema Immigrationspolitik in verschiedenen Ländern Europas und der EU. Die Webseite bedient sich dabei drei Komponenten: das Verstehen von Politik und der Gesetzeslage, die Beteiligung und den Austausch durch Diskussion und letztlich das Teilen in sozialen Netzwerken. Das zweite Projekt „OurSpace – The virtual youth space“ richtet sich vor allem an Jugendliche. Die Idee: Ein online-Platz an dem sich Jugendliche aus verschiedenen europäischen Ländern mit Entscheidern aus Politik treffen und Meinungen austauschen: ein Jugend-Politiker Dialog online zu allen Themen, die Jugendliche bewegen. Zusätzlich bietet das Projekt eine Android-App für Smartphones sowie

zwei Apps bzw. Gadgets für die sozialen Netzwerke Facebook und iGoogle. Die Verlinkung findet zudem auf youtube, Facebook, LinkedIn und flickr statt.

Fraglich bleibt bei beiden Projekten die nachhaltige Verankerung, die bisher solchen Projekten versagt blieb.

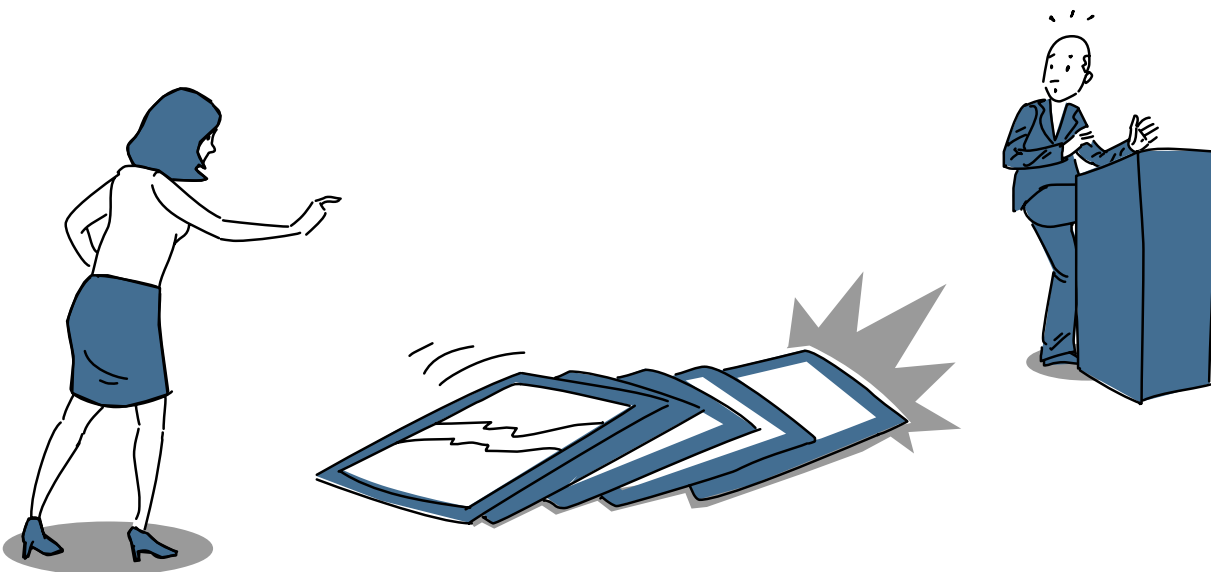
Im Bereich Jugend ePartizipation lässt sich noch das 2011 abgeschlossene Projekt HUWY (Hub Websites for Youth Participation) hinzufügen. Wie bei „Ourspace“ handelte es sich hierbei um einen Jugend-Politiker Dialog, jedoch zu einem spezifischen Themenfeld: Internetpolitik. Projektpartner aus Irland, Estland, dem Vereinigten Königreich und Deutschland ermutigten jeweils im nationalen Rahmen

den Dialog zwischen Jugend und Politik. Diskutiert wurde dezentral sowie real und virtuell; die Ergebnisse konnten online eingepflegt und öffentlich gemacht werden. Betreut wurde das Projekt in Deutschland vom Fraunhofer Institut und der Jugendpresse Deutschland; unter den 14 teilnehmenden Politikern in Deutschland befanden sich zahlreiche Mitglieder der Internet Enquete des Deutschen Bundestages.

Als Anlaufstelle für Jugendliche in Europa ist die Europäische Kommission das Europäische Jugendportal verantwortlich; hier informiert sie Jugendliche in Europa und verweist auf Wege, sich aktiv an der Jugendpolitik zu beteiligen. Dabei geht es um die EU-Jugendstrategie, das Programm

„Jugend“, und den Strukturierten Dialog. Ziel ist es, Social Media Kanäle einzubinden und die länderübergreifende Diskussion Jugendlicher zu Europa zu stimulieren, denn es geht auch ums Zuhören. Thematisch bietet das Portal aktuell Informationen rund um Bildung, Arbeiten in Europa, Reisen, Bürgerschaft, Freiwilligenarbeit und Austausch.

Als gemeinsames Projekt des Euro-Parlamentes und der Europäischen Kommission startete „EdgeRiders“ und sieht sich als ein konstruktiver Interaktionskanal zwischen Europäischen Jugendlichen und demokratischen Institutionen, basierend auf dem Prinzip der internetgestützten Kollaboration mit vielen. Das Ziel „ist die Entstehung einer gemeinsamen Vision, wie junge





Bürger Europas ihren Einfluss auf die gemeinsame Zukunft besser geltend machen können – genauso wie den großen Anteil an sozialer Verantwortung, der damit einher geht“. Das Projekt sieht sich als weltgrößter Think Tank zu allen Themen, die Jugendliche rund um den Globus bewegen, z.B. Auskommen, Demokratie, Kunst, Medien, Kultur, Lebensentwürfe.

### #was andere Länder Europas machen

An einigen Beispielen lässt sich zeigen, wie in einigen europäischen Ländern Bürger und vor allem Jugendliche durch internet-basierte Dienste eingebunden werden, ihr Umfeld zu gestalten.

Aus dem **Vereinigten Königreich** stammen die häufig zitierten Angebote „Fix my Street“, „Where does my money go“ und „They work for you“. Diese Webseiten ermöglichen britischen Bürgern, online Straßenschäden und andere Missstände der örtlichen Verwaltung zu melden oder abzufragen, wie genau sich ihre Steuerzahlungen auf verschiedene Bereiche verteilen. Bei „They work for you“ können die Bürger die Tätigkeiten von Politikern einsehen, ähnlich dem deutschen Angebot von Abgeordnetenwatch. Das Ziel dieser Angebote ist Transparenz in der Politik. Ein Projekt, welches seit Jahren erfolgreich die Verbindung von Social Media und Partizipation bearbeitet, ist „Practical Participation“. Dabei geht es vorrangig um die Fokussierung auf internet-basierter Be-

teiligung in der Jugendarbeit. In einem community-basierten Blog sind aktuelle Entwicklungen und Veranstaltungen aufgeführt und kommentiert.

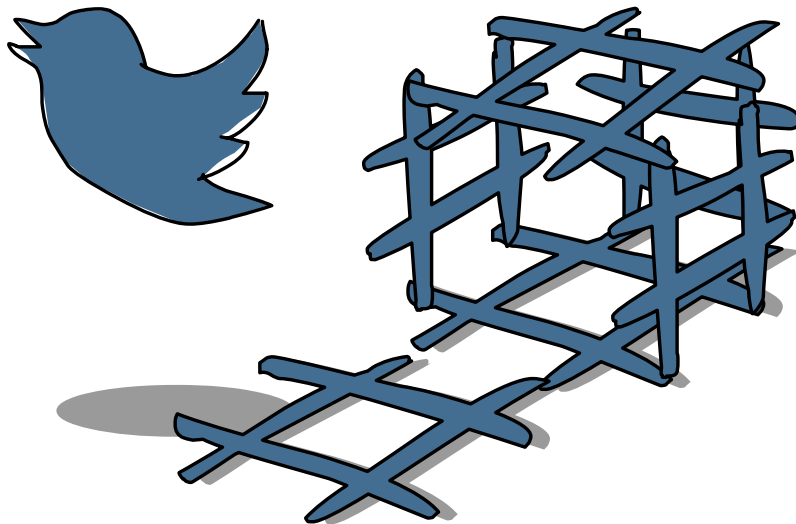
In **Finnland** ist das Projekt „Initiative Channel“ sehr erfolgreich. Ähnlich wie „Fix my street“ handelt es sich um eine Schnittstelle zwischen Bürgern und Verwaltung. Jedoch gibt es einige Besonderheiten: Im Mittelpunkt steht der Dialog zwischen Jugendlichen und der örtlichen Verwaltung. „Initiative Channel“ gibt Jugendlichen die Möglichkeit, lokal online-Initiativen zu starten und sich mit anderen Jugendlichen zu verbinden, um diese zu realisieren. Das System ist in die lokale Verwaltung eingebettet und mit der Jugendinformation verknüpft. Jährlich wird dazu ein Report veröffentlicht. Dieser führt die Anzahl der Initiativen je Kommune auf und erlaubt, jedem nachzuvollziehen, welche Initiativen an welchem Ort gestartet und umgesetzt worden sind. Ebenso zeigt der Report Kommunen auf, die sich nicht so stark engagiert haben. Der Prozess wird also transparent und wirksam landesweit umgesetzt.

Der Stellenwert von Kindern und Jugendlichen in Finnland wird durch das Kinderparlament nochmals unterstrichen. Die Basis des nationalen Kinderparlamentes stellt die UN-Vereinbarung über die Rechte von Kindern von 1989 dar. Konkrete Ziele des Kinderparlamentes sind unter anderem, eine Kultur der Demokratie zu fördern, in der Kinder angehört werden, in der

sie Informationen erhalten über das, was sie betrifft, in der sie fähig sind, zu partizipieren und Entscheidungen zu beeinflussen. Aktuell bestehen in 20 Städten zudem lokale Kinderparlamente. Der Vorstand und die Ausschüsse des Kinderparlamentes tagen wöchentlich, online in Chats. Dabei diskutieren sie Themen und bereiten zukünftige Hauptversammlungen vor. In einem eigenen Forum diskutieren die Mitglieder des Kinderparlamentes ihre Themen online. Außerdem antworten sie auf Umfragen, die von Politikern an sie herangetragen werden, und veranstalten online Hauptversammlungen. Einmal jährlich kommen die Kinder zu einem realen Treffen zusammen.

Das finnische Kinderparlament wird organisatorisch von einer Stiftung getragen. Es handelt sich hierbei um ein gutes Beispiel verzahnter realer und virtueller Aktivitäten. Hinzu kommt, dass Kindern und Jugendlichen die freie Wahl gelassen wird, in welcher Form sie ihre Meinung kundtun. Die Verbindung zu Politikern und Entscheidungsträgern sorgt für eine Nähe beider Welten und einem Dialog, von dem beide Seiten profitieren.

**Österreich** stellte 2009 eine umfangreiche Übersicht über nationale Projekte im Bereich der Jugendarbeit zusammen, die Jugendliche mittels neuer Medien an Projekten beteiligen. Das Bundesministerium für Wirtschaft und Familien veröffentlichte die Broschüre „Jugendbeteiligung



und digitale Medien“ in der über 40 Praxisbeispiele beschrieben sind. Bestandteil der Broschüre sind ebenso eine Einführung in die ePartizipation als auch ins Web 2.0. Ein Beispiel für den netzbasierten Dialog zwischen Jugendlichen, Kindern und Politikern bietet die DemokratieWebstatt. Neben Informationsangeboten für Kinder und Jugendliche zu Demokratie und Politik werden im Bereich „mitgestalten und beitragen“ Chats zwischen Klassen und PolitikerInnen angeboten. Jedes online-Treffen ist auf der Webseite protokolliert, nächste Chats werden angekündigt. Die Chats werden moderiert und finden in regelmäßigen Abständen zu verschiedenen Themen – z.B. zu Olympia, Konsum oder Umwelt – mit hochrangigen österreichischen Politikern aller Themenfelder und Parteien statt. Hervorzuheben dabei sind die Transparenz und die Verfügbarkeit der Chat-Protokolle, die Bereitschaft von Politikern mitzumachen sowie die Wahl des Kommunikationskanals und -dienstes, nämlich dem Chatroom. Die DemokratieWebstatt wird betreut vom Büro der Kinderuni der Universität Wien in Kooperation mit der Arbeitsgruppe Internet und multimediale Angebote für Kinder und Jugendliche des Projekts Demokratiewerkstatt (Parlamentsdirektion).

**Schweden, Finnland und Estland** schlossen sich 2009 zusammen, um gemeinsam Empfehlungen für die Inklusion von Immigranten mit Hilfe des Internet zu erstellen. Das Projekt „Immigrant Inclusion by eParticipation“,

kurz IleP, erhielt finanzielle Förderung von der EU und wurde vom Central Baltic Interreg IV A Program verwaltet. In einem online-Handbuch stellte das Projekt-Team einen Leitfaden zusammen, der der Verwaltung einerseits und Immigranten andererseits Anleitung zur erfolgreichen Integration durch die Verwendung des Internet bieten soll. Begleitend zu den online-Leitfäden fanden in der ersten Jahreshälfte 2012 thematische Workshops statt. Der online-Leitfaden ist seit Juni 2012 veröffentlicht und auch als pdf erhältlich. Da sich der online-Leitfaden an die Zielgruppen Verwaltung und Immigranten richtet, findet eine Differenzierung nach Bedürfnissen statt, die den Beteiligten helfen kann. Die Verfügbarkeit der Ergebnisse online trägt zur Nachhaltigkeit und zur grenzüberschreitenden Verbreitung bei.

#### #was fehlt

Obwohl Europa geografisch und auch qua Einwohnerzahl groß ist, spiegelt sich dies bis dato nicht in einer entsprechenden Anzahl von ePartizipationsbeispielen für Jugendliche wider. Klar ist, das Internet ist für Jugendliche ein natürlicher Bestandteil des täglichen Lebens. Der Stellenwert des Digitalen wird sich zukünftig vergrößern statt verringern. Die zahlreichen und massiven Proteste rund um das Thema ACTA und zuletzt auch mit den Protesten gegen eine Internetsteuer in Ungarn haben widerlegt, dass Jugendliche sich nicht für „ihr“ Internet interessieren und unpolitisch wären.

Doch Jugendliche müssen auf sinnvolle Weise und mit internet-basierten Diensten in Entscheidungen, die sie betreffen, einbezogen werden. Politik und Verwaltung experimentieren vielerorts bereits mit Projekten und Ideen; einige Beispiele aus dem Text sind Zeugen dafür. Einige Beispiele machen vor, wie es erfolgreich funktionieren kann: Grundlegend geht es darum a) Jugendliche als wichtigen Bestandteil der Gesellschaft wahrzunehmen und sie als ernsthafte Akteure anzuerkennen, b) den Dialog zu suchen und Kooperationen mit ihnen einzugehen und c) glaubwürdig Interesse zu zeigen, die Lebenswelten verbinden zu wollen. Dabei spielen Wirksamkeit, Transparenz und Informationen eine gewichtige Rolle. Das Internet definiert die Gesellschaft neu und auch das Thema Partizipation unterliegt dieser Neu-Definition.

# Wieviel Beteiligung erträgt Parteipolitik? Eine Einschätzung

YANNICK HAAN

Die Gesellschaft verändert sich. Die Bindungen an Parteien und große Organisationen nimmt immer weiter ab. Auch meine Partei, die SPD, ist eine alternde und schrumpfende Partei. Die Hälfte der Mitglieder in der SPD ist über 60 Jahre alt, der Anteil der unter 30jährigen liegt bei unter acht Prozent. Die Zahl der Mitglieder hat sich seit 1990 fast halbiert.

Parallel dazu revolutioniert das Internet die Art und Weise, wie wir miteinander kommunizieren. Damit eröffnen sich gewaltige Chancen für Partizipation, Offenheit und Mitgestaltung, die bislang leider noch in vielerlei Hinsicht ungenutzt sind.

Hätte man mich noch vor zwei Jahren gefragt, wie ich mir die Struktur, den Aufbau und die Beteiligungsmöglichkeiten einer Partei vorstelle, dann wären diese Vorstellungen recht nah an den Strukturen der Piratenpartei gewesen. Dank Liquid Feedback kann sich jeder online beteiligen und die oft jahrlange Ochsentour durch die Strukturen der Partei fallen, wenn auch nicht komplett, so doch größtenteils weg.

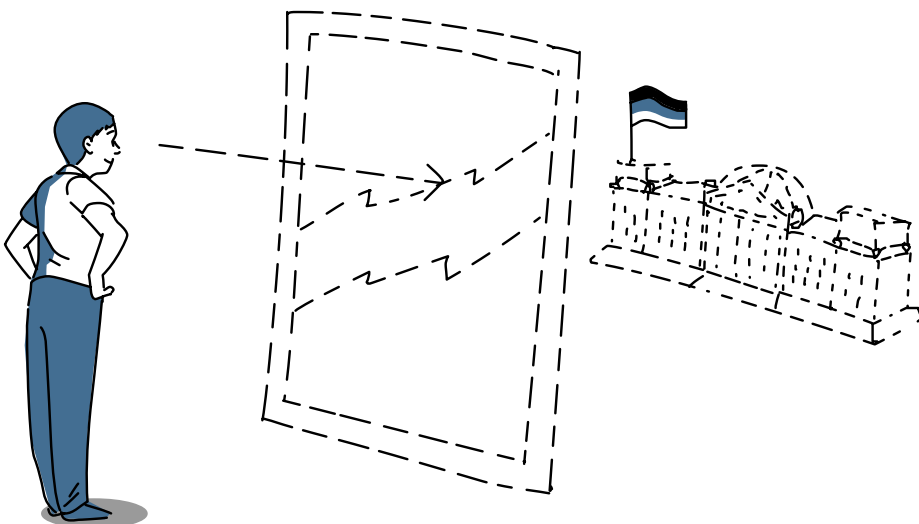
Doch nachdem ich mittlerweile einige Erfahrungen innerhalb der Politik machen durfte, habe ich einen anderen Blick auf die Thematik. So war ich zum Beispiel ein Anhänger der absoluten Transparenz. Entscheidungen die getroffen werden, sollen für jeden nachvollziehbar sein. Dann habe ich miterlebt, wie mit Öffentlichkeit in Gremien diskutiert wird. Und ich habe miterlebt, wie offen hinter verschlossenen Türen geredet wird. Ich habe miterlebt, wie auch ich hinter verschlossenen Türen viel offener reden konnte. Und ich habe miterlebt, wie gute, aber noch unausgereifte Ideen sofort, gerade im Netz, niedergeschrieben wurden.

Zugleich musste ich lernen, dass auch die Online-Partizipation deutlich komplexer ist als angenommen. Denn falsch angewendet führt diese nicht zu mehr Partizipation, sondern zu weniger Partizipation. Anstatt die Hürden zu senken, besteht die Gefahr, dass die Hürden für Partizipation erhöht werden. Die Piratenpartei ist hierfür das beste Beispiel. Liquid Feedback ist optisch eine Katastrophe, es macht keinen Spaß sich zu beteiligen und nur Politikern finden sich in diesem System zurecht. Schaut man

sich die wirklichen Beteiligungszahlen im System an, so stellt man auch schnell fest, dass kaum jemand dort debattiert. Sogar noch viel weniger Menschen als dies schon klassisch in Parteien tun.

Trotz alledem glaube ich immer noch fest daran, dass sich die Parteien wandeln müssen, Partizipation erlauben müssen und auch gerade jungen Menschen verstärkt Angebote der Mitarbeit unterbreiten müssen. Das Internet bietet viele neue Möglichkeiten der Partizipation. Doch bislang nutzen wir diese vor allem so, dass Menschen die bereits politisch partizipieren noch einfacher partizipieren können. Für alle anderen wurde die Partizipation leider noch schwieriger. Wenn wir diesen Weg weiter gehen, entscheiden immer mehr die soziale Herkunft und das Alter über die Möglichkeiten, sich politisch zu beteiligen. Dabei sollten das Internet und die vielen neuen Möglichkeiten doch eigentlich genau das Gegenteil bewirken.

Parteipolitik verträgt und braucht Beteiligung. Sowohl von außen als auch innerhalb der Parteien. Nur wenn sich möglichst viele und möglichst unterschiedliche Leute beteiligen, trägt die Partizipation auch wirklich Früchte. Es war immer eine Stärke der deutschen Parteien, dass sich alle Bevölkerungsgruppen in ihnen wiederfinden können. Das Internet bietet die Chance, diese Situation wiederherzustellen. Nur leider bringen uns die bisherigen Wege, die wir ausprobiert haben, nicht an dieses Ziel.



# Bürger fallen nicht vom Himmel

TINKA GROSSE

## Von der Notwendigkeit, politische Partizipation als Bildungsaufgabe zu verstehen

**M**ängelmelder, Beteiligungshaus- halte, Online-Bürgerdialoge: Politik und Verwaltung sind im Umbruch<sup>1</sup>. An immer mehr Stellen werden Prozesse für Bürgerinnen und Bürger geöffnet. „Endlich!“ tendieren wir zu denken. Seit Jahren wartet er auf seine Chance, der Homo Politicus, und er wird die geöffneten Online-Tore einrennen.

Die Hoffnungen sind groß: Die politikerferne Masse soll mobilisiert werden, Politikverdrossenheit reduziert. Es sollen diejenigen eingebunden werden, die mit traditionellen Beteiligungsformen wenig anfangen können – besonders Jugendliche<sup>2</sup>. Und es stimmt: Online-Instrumente helfen bei der Visualisierung von Daten, erleichtern Diskussionen, ermöglichen gemeinsame Textarbeit. Mit ihrer Hilfe können nicht nur ausgewählte Einzelne Impulse in den politischen Diskurs einbringen, sondern eine wesentlich größere Anzahl von Interessierten. Und es hat sich gezeigt: Es sind gute Impulse, dringend notwendig, um den komplexen Problemen unserer Zeit Herr zu werden.

### Es kommt kein Sturm

Der große Ansturm auf die Beteiligungsangebote aber bleibt aus. Und es ist nicht nur die insgesamt kleine Zahl der TeilnehmerInnen, die für Unmut sorgt. Diese wenigen nämlich sind auch noch diejenigen, die sich ohnehin einbringen. Und sie sind eine ganz bestimmte gesellschaftliche Gruppe<sup>3</sup>: Gut gebildet. Oberschicht. Internet-Instrumente können die Gräben nicht überwinden, die seit jeher politisch Engagierte und Nicht-Engagierte trennen. Wer zwar im Internet zu Hause ist, aber politisch völlig uninteressiert, der wird nicht in ein Brainstorming<sup>4</sup> mit der Kanzlerin einsteigen, nur weil dies online stattfindet.

Nicht nur, dass das absolut nicht unserer demokratischen Idealen entspricht, es heißt auch, dass wir in unserer Problemlösung nur einen Teil der Ideen auffangen, die wir brauchen. Denn je weiter wir uns in Richtung Wissensgesellschaft<sup>5</sup> entwickeln, desto mehr sind wir auf die Beiträge der verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen angewiesen, die alle einen kleinen Teil des Wissens kennen, das

zur Problemlösung notwendig ist. (Eine Diskussion über die Rolle von ePartizipation u.a. in der Wissenssammlung führe ich hier ab Seite 45<sup>6</sup>.)

### Politisches Desinteresse ist systembedingt

Deswegen können wir uns auch nicht mit dem beliebten Verweis aus der Affäre ziehen, dass es das gute Recht jeder/s Einzelnen sei, sich nicht zu beteiligen. Natürlich darf jede(r) für sich entscheiden, sich nicht zu beteiligen. Aber erstens ist es in unserem Interesse, dass sich so viele verschiedene Menschen wie möglich beteiligen, um unsere Probleme bestmöglich zu lösen. Zweitens beteiligt sich ein Großteil der Bevölkerung nicht, weil sie es nicht wollen, sondern weil sie durch unser System derart vom politischen Geschehen abgekapselt werden, dass sie überhaupt nicht auf die Idee kommen, sich zu beteiligen. Sie entscheiden sich nicht bewusst dagegen, die Nicht-Beteiligung wird ihnen durch unser System anerkundet. Sonja Moser zum Beispiel stellt heraus, dass sich zwar 68% der Studierenden für Politik interessieren<sup>7</sup>, aber nur 14%

<sup>1</sup> [https://www.zu.de/institute/togi/assets/pdf/JvL-100509-Open\\_Government-V2.pdf](https://www.zu.de/institute/togi/assets/pdf/JvL-100509-Open_Government-V2.pdf)

<sup>2</sup> <http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/partizipation-der-jugendlichen.property=pdf,bereich=,rwb=true.pdf>

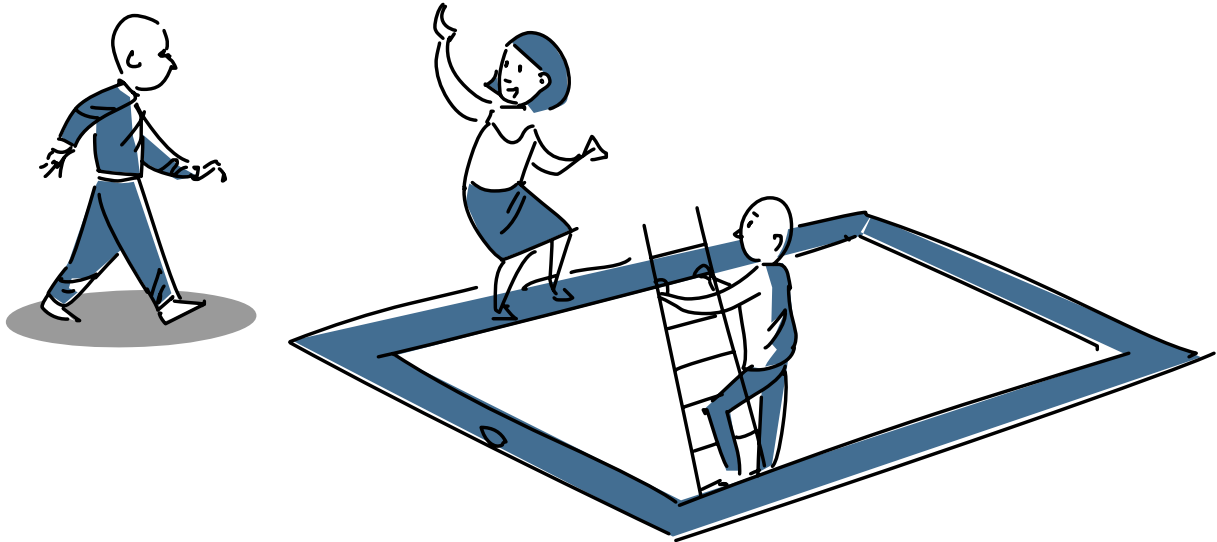
<sup>3</sup> <https://fold.liqd.net/files/2011/10/Der-Erfolg-von-enquete-beteiligung-V1.pdf>

<sup>4</sup> [https://www.dialog-ueber-deutschland.de/DE/10-Dialog/dialog\\_node.html](https://www.dialog-ueber-deutschland.de/DE/10-Dialog/dialog_node.html)

<sup>5</sup> <http://www.bpb.de/apuz/158659/leben-wir-in-einer-wissensgesellschaft?p=all>

<sup>6</sup> <https://de.scribd.com/doc/152940220/Proceedings-of-the-Conference-for-E-Democracy-and-Open-Government-2013-CeDEM13>

<sup>7</sup> [http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-531-92149-5\\_6](http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-531-92149-5_6)



der HauptschülerInnen. Außerdem hänge politisches Interesse stark von den Eltern ab.

An dieser Stelle müssen wir ansetzen. Wir müssen allen ermöglichen, die Entscheidung treffen zu können, sich (nicht) zu beteiligen. Und wir müssen daran arbeiten, dass sie sich am Ende für ein Einmischen entscheiden. Das heißt, **politische Mitwirkung muss zum Normalzustand werden.**

#### Ausbildungsziel: BürgerIn

Daraus wiederum folgt: Wir müssen unseren Nachwuchs zu BürgerInnen ausbilden. Und nein, damit meine ich nicht den Politikunterricht, in dem es darum geht, auswendig zu lernen, wie viele Abgeordnete wir in den Bundestag wählen. Wie stiefmütterlich wir die Ausbildung unserer BürgerInnen behandeln, zeigt sich auch in den Erfahrungsberichten der SchülerInnen, die den Weg an die Zeppelin Univer-

sität zur **Schülerakademie**<sup>8</sup> finden. Einige von ihnen haben Politik nur jedes zweite Halbjahr. Andere Schulen verwursteln Politik als unspezifisches Kombi-Fach. Aber egal wie das Fach heißt und wie oft es auf dem Stundenplan steht: Dass und wie sie sich in die politische Diskussion einbringen können, lernen die wenigsten SchülerInnen.

Warum nicht gemeinsam nach Beteiligungsmöglichkeiten Ausschau halten? Ob es dabei um Offline-Bürgersprechstunde im Gemeinderat geht oder die Erstnutzung eines Mängelmelders, ist dabei erst einmal nebensächlich. Und dass es überhaupt möglich ist, sich zu beteiligen, muss von Anfang an vermittelt werden. Wir müssen auch deutlich machen, dass es nicht nur die Ideen und Anmerkungen einiger weniger Experten sind, die wichtig sind für den politischen Prozess, sondern die Anregungen der BürgerInnen. Die

Shell Jugend-Studie (2006) z.B. zeigt, dass sich ca. ein Drittel aller Jugendlichen für wenig politisch kompetent halten. Wenn es uns nicht gelingt, diese Grundeinstellungen zu ändern, wird ePartizipation weiterhin die Spielwiese der Oberschicht bleiben. Ihre Einflussmöglichkeiten werden sich vervielfältigen. Natürlich werden dadurch tolle neue Ideen in die politische Problemlösung einfließen, aber diese werden immer nur einen kleinen Teil des benötigten Wissens abdecken.

**Politische Partizipation – nicht nur in Theorie, sondern besonders in der Praxis – muss ein elementarer Bestandteil der Bildung sein und zwar für alle Schülerinnen und Schüler.**

<sup>8</sup> <https://www.zu.de/studium-weiterbildung/das-studium/zu-erleben/schuelerakademie.php>

# Zukunft



# Ortsbezogene Beteiligung mit Ushahidi

EIKE RÖSCH

## Partizipationsprojekte vor Ort und auf digitalen Karten

Partizipationsprojekte, die sich auf den Sozialraum von Jugendlichen beziehen, sind darauf angewiesen, ortsbezogene Informationen zu erheben – gerade für eine Bestandsaufnahme der Lebenswelt von Heranwachsenden. Eine gemeinsame Begehung des Sozialraums gehört zu den klassischen Beteiligungsmethoden; andere Methoden setzen auf die Verwendung von Karten aus Papier, wo wichtige Punkte markiert und diskutiert werden.

Nun ist der Sozialraum von Jugendlichen genauso wie die Gesellschaft zunehmend mediatisiert und es liegt nahe, in Zeiten von Google Maps, Smartphones und dem mobilen Internet, (ergänzend) auf digitalisierte Methoden zu setzen.

Mit Ushahidi liegt dafür eine umfangreiche, kostenlose, freie und datensensible Lösung vor. In diesem Artikel wird das Tool vorgestellt, gemeinsam mit Anwendungsmöglichkeiten für die Arbeit in der (politischen) Bildung.

## Das Tool

Ushahidi<sup>1</sup> ist eine netzbasierte Software unter freier Lizenz, mit der nach dem **Crowdsourcing**<sup>2</sup>-Prinzip von vielen Menschen Informationen auf einer digitalen Karte gesammelt werden können.

„Ushahidi“ bedeutet auf Swahili etwa „Zeug/innen-)Bericht“. Der Name verweist darauf, dass das Produkt eine Entwicklung aus Kenia ist, die rund um die Unruhen anlässlich der Präsident/innenwahl 2007 entstanden ist. Damals wurden Augenzeug/innenbe-

richte über Gewaltakte via Mail und SMS gesammelt und auf einer Google Maps Karte platziert, um Bürger/innen zu informieren und zu warnen. Daher sind Berichte auf einer Ushahidi-Karte nicht nur via Internet möglich, sondern auch per SMS. Auch im aktuellen syrischen Bürgerkrieg **hilft Ushahidi**<sup>3</sup> dabei, lokale Ereignisse sichtbar zu machen.

Dank der freien Lizenz kann die Software auf einem eigenen Server installiert werden oder auch über eine Vorinstallation, die von der **gemeinnützigen Gesellschaft**<sup>4</sup> hinter Ushahidi angeboten wird. Mit jeder dieser Installationen entsteht eine individuelle Karte. Wer deren Webadresse kennt, kann im eigenen Browser, mit einer Smartphone-App (Android und iOS per Mail und mit besonderem Aufwand) auch per SMS dort Informationen mit Ortsbezug und insbesondere auch Fotos eintragen. Je nach Einstellungen der jeweiligen Installation müssen diese Informationen von einem bzw. einer Moderator/in freigegeben werden.

Immer wenn Daten auf Google Maps dargestellt werden, landen automatisch Nutzer/innendaten bei Google. Wer dagegen Ushahidi nutzt, kann nicht nur über den Verbleib der eigentlichen, eingetragenen Daten sicher sein, sondern kann auch alternative Kartendienste wie etwa **OpenStreet-Map**<sup>5</sup> für die Darstellung wählen, womit die Informationen auch nicht unter der Hand bei Dritten landen.

## Anwendungsmöglichkeiten in der (politischen) Bildungsarbeit

Ushahidi kann in der Bildungsarbeit oder im politischen Aktivismus viel-

fältig angewendet werden. Hier erste Ideen und Anregungen:

Auf der Karte werden Informationen über lokale Events gesammelt. Das kann permanent geschehen im Sinne von Informationen von Jugendlichen für Jugendliche, wo gerade „was los ist“ – oder eventbezogen, etwa zur Informationsweitergabe bei Demos wie z.B. Massenblockaden von Naziaufmärschen.

Ushahidi und seine Karte können genutzt werden zur gemeinschaftlichen Erkundung von Stadtteilen, Eventgeländen, Regierungsvierteln etc. So könnte eine Klasse bei einer Exkursion zunächst die Örtlichkeit erkunden und auf der Karte dokumentieren, anschließend werden die Informationen gemeinsam aufbereitet und besprochen – als Grundlage für weitere Recherchen und Erkundungen.

Im Rahmen der (e)Partizipationsarbeit können Jugendliche mit Hilfe der Anwendung ihre Lebenswelt abbilden: In ihrem Aktionsraum werden auf der Karte die Orte markiert, die cool/unattraktiv/gefährlich/spannend/wichtig sind. Das kann eine Grundlage sein für weitere Beteiligung – etwa zur Verbesserung der Attraktivität einzelner Punkte – oder Informationen liefern für andere Heranwachsende.

Der Beitrag erschien ungekürzt (die Kürzungen sind mit dem Autor abgesprochen) ursprünglich im Projektblog der Bundeszentrale für politische Bildung **#PB21|Web 2.0 in der politischen Bildung**<sup>6</sup>.

1 <http://ushahidi.com/products/ushahidi-platform>

2 <http://de.wikipedia.org/wiki/Crowdsourcing>

3 <https://syriatracker.crowdmap.com>

4 <http://ushahidi.com>

5 <http://www.openstreetmap.org>

6 <http://pb21.de/2013/11/ortsbezogene-beteiligung-mit-ushahidi/>



# ePartizipation spielerisch – mit Minecraft Kommune gestalten

TOBIAS THIEL, PEG KOEDEL

Über die Hälfte aller Jugendlichen spielen regelmäßig elektronische Spiele<sup>1</sup>. Die Frage ist deshalb naheliegend, ob und wenn ja, wie diese Medien für die Teilhabe junger Menschen an der Gesellschaft genutzt werden können.

Wie spielerische ePartizipation gelingen kann, hat die *hat die Junge Akademie der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt e.V. mit dem Computerspiel Minecraft ausprobiert*<sup>2</sup>. Als Independent-Game begonnen, ist Minecraft inzwischen das meistverkaufte Computerspiel und wurde vor kurzem von Microsoft aufgekauft. In Minecraft kann man ähnlich wie bei einem virtuellen Lego aus unterschiedlichen quadratischen Blöcken (fast) alles bauen. Es eignet sich deshalb besonders für Fragen der Stadt- und Regionalentwicklung. Städte können nachgebaut und auch die Infrastruktur einer Region simuliert werden.

Drei unterschiedliche Zugänge wurden in Wittenberg ausprobiert:

- In Projekttagen entwickelten Jugendliche, die den Real- oder Hauptschulabschluss anstreben, Perspektiven für ihre Heimatregion, die besonders von Abwanderung junger Menschen im Rahmen des demografischen Wandels geprägt ist. Minecraft diente dabei der Reflexion und der Außendarstellung. Die Jugendlichen bauten erst ihre Traumhäuser, Welten und die Infrastruktur und waren dann in der Präsentation des Gebauten in der Lage, ihre Wünsche zu verbalisieren. Ausgewählte Teilnehmende stellten die *Ergebnisse der Projekttag*<sup>3</sup> am „Zukunftstag“

Verantwortlichen aus Politik, Bildung und Wirtschaft vor.

- In einem zweiten Projekt wurden 10-14-jährige Jungen und Mädchen in geschlechtergetrennten Seminaren eingeladen, ihre *Traumstadt in Minecraft*<sup>4</sup> umzusetzen. Ziel war es, Wünsche junger Menschen zu beschreiben und diesen eine Vorstellung davon zu geben, was Stadtentwicklung umfasst. Zum Seminar gehörte deshalb auch eine Erfassung der Situation Jugendlicher in Wittenberg und Gespräche mit einer Stadtplanerin. Ihre Ergebnisse präsentierten die Mädchen und Jungen dann gemeinsam der Öffentlichkeit. Das Computerspiel diente hier zusätzlich als Motivator, um sich überhaupt mit dem Thema zu beschäftigen und an den Veranstaltungen teilzunehmen.
- Um stärker in die Minecraft-Community hineinwirken zu können, startete die Junge Akademie im Herbst 2014 den *Wettbewerb „Die faire Stadt der Zukunft“*<sup>5</sup>.

In thematischen Stadtteilen sollen Teams junger Menschen eine Stadt umsetzen, die grundsätzlichen Fragen der Zukunft gerecht wird. Neben einer Kommunikation in den Teams ist auch der Austausch zwischen den Teams wichtig. Gemeinsam sollen die zentralen Funktionsgebäude (Krankenhaus, Feuerwehr, Rathaus, ...) gebaut werden. In einem Abschlussworkshop entscheiden sie gemeinsam, welche Gruppe die Aufgabe warum am besten gelöst hat. In der Entwicklung von Kriterien für die Preisvergabe schärfen sie ihre Problemlösungskompetenz.

Mit spielerischer ePartizipation, wie sie hier exemplarisch beschrieben wurde, können neue Zielgruppen jenseits partizipationsbereiter Jugendlicher mit oft hohem Bildungsniveau erreicht werden. Teilhabe an der Gesellschaft erfordert dann nicht mehr die Sprachkompetenz ausgeklügelter Formulierung für Online-Formulare und kann emotionaler, weniger kognitiv und jugendgemäßer gestaltet werden. Die allgemeine Erfassung von Bedarfen junger Menschen ist damit ebenso denkbar wie die konkrete Umsetzung von Bauvorhaben.

Mittels der Kulturtechnik Computerspiel werden mit und durch die Teilnehmenden neue Räume erobert und designed. Hier lassen sich soziale und urbane Gestaltungswünsche von Kindern und Jugendlichen erfahrbar machen. Diese Wünsche können in digitalen Welten ähnlich der eigenen Raumwahrnehmung realisiert werden, um ein Verständnis der, in vielen Fällen, durch die Kinder und Jugendlichen gefühlten Defizite zu entwickeln und um sie in die angestrebten sozialen oder auch urbanen Entwicklungen in neue Vorhaben zu integrieren.

Drei ausführlichere Artikel von Tobias Thiel zur Nutzung digitaler Medien für die Partizipation Jugendlicher und die politische Bildung erscheinen voraussichtlich Ende 2014 im Wochenschau-Verlag (Schwalbach/Ts.) in der Reihe „Non-formale politische Bildung“ in folgendem Band:

**Jantschek, Ole; Waldmann, Klaus** (Hg.): *Shape the future. Digitale Medien und politische Jugendbildung.*

Der Band kann beim Verlag oder bei der *Ev. Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung* bestellt werden.

1 <http://www.mpfs.de/index.php?id=613>

2 <http://www.junge-akademie-wittenberg.de/minecraft>

3 <http://junge-akademie-wittenberg.de/galerie/so-wollen-wir-leben>

4 <http://junge-akademie-wittenberg.de/minecraft-traum-stadt>

5 <http://www.die-faire-stadt.de>

# Jugend hackt: Gemeinsam mit Code die Gesellschaft gestalten und hinterfragen

MARIA REIMER

Während in Deutschland vom Bund geförderte Wettbewerbe wie **Jugend forscht** und **Jugend musiziert** begabte Jugendliche in ihrem jeweiligen Interessengebiet in großen Rahmen fördern und features, ist die Nachwuchsförderung für Talente der Softwareentwicklung schmerzlich unterrepräsentiert. Junge Programmierinnen und Entwickler haben kaum Anlaufstellen zur Förderung und Vernetzung. Und so geht es den Jugendlichen heute wie den Nerds in den 1980er Jahren – die allermeisten von ihnen eignen sich die Fähigkeit zur Computerprogrammierung noch immer allein im Kinderzimmer an. Im Jahr 2013 hat die **Open Knowledge Foundation Deutschland e.V.**<sup>1</sup> deshalb gemeinsam mit **Young Rewired State**<sup>2</sup> aus Großbritannien das **Förderprogramm Jugend hackt**<sup>3</sup> für programmierbegeisterte Menschen zwischen 12 und 18 Jahren ins Leben gerufen.

Im Rahmen von **Jugend hackt** entwickeln die Teilnehmer/innen eine eigenständige Projektidee in einem politisch relevanten Themenfeld, die sie mithilfe ihrer Software- oder Hardwarekenntnisse umsetzen. 2013 haben 63 Jugendliche aus 12 Bundesländern gemeinsam ein Wochenende in Berlin verbracht. Im September dieses Jahres waren es bereits 120 Jugendliche aus 16 Bundesländern, Österreich und den Niederlanden. Die Verdoppelung der Teilnehmerzahl zeigt es an: Der Bedarf an technischer Weiterentwicklung und Austausch mit anderen Gleichgesinnten ist außerordentlich hoch.

1 <http://okfn.de>

2 <http://youngrewiredstate.org>

3 <http://www.jugendhackt.de>

## Kluge Ideen zu relevanten Themen

Wie viel Geld gibt die Regierung für Bildung aus, und was hat das mit der Arbeitslosigkeit in deinem Land zu tun? Wieso haben einige Vornamen einen schlechteren Ruf als andere? Um diese und andere Fragen zu beantworten, braucht es nur gesellschaftliches Interesse und Programmierfähigkeiten – sofern es eine Datengrundlage gibt. Das Interesse an Gesellschaft und den Spaß an Programmierung bringen die Jugendlichen von **Jugend hackt** im Übermaß mit. Auf der letzten Veranstaltung im September 2014 wurden auf der Abschlussveranstaltung insgesamt 27 Projekte<sup>4</sup> vorgestellt. Egal, ob es um die Themen Überwachung, Gesundheit, Bildung, Gesellschaft, Umwelt und Freizeit geht: Die Jugendlichen haben demonstriert, dass sie nicht nur gut mit Computern umgehen können, sondern auch einen wachen und kritischen Blick auf die Gesellschaft haben.

Eine Projektgruppe hat eine intelligente Pillenbox entworfen, die für demenzkranke Menschen die korrekte Tablettendosis automatisch ausgibt – und einen Notruf absetzt, wenn die Tablette nach einer bestimmten Weile noch immer im Ausgabefach liegt. 12-jährige Zwillinge und ein 15-jähriger Junge haben eine Anwendung gebaut, mit der es in Minecraft regnet, wenn es draußen regnet. Wieder ein anderes Team hat sich mit Fallpauschalen in Krankenhäusern beschäftigt und eine Webseite gebaut, die anzeigt, wie viel Geld mit welchen Behandlungen eingenommen wird. Und die Gruppe Awearness hat am 3D-Drucker ein Armband ausgedruckt, das

4 <http://hacks.youngrewiredstate.org/events/jugendhackt>

vibriert, wenn Überwachungskameras in der Nähe sind.

## Code und Ethik

Zwei wichtige Botschaften gehen von **Jugend hackt** aus: Hier wachsen Jugendliche heran, die digital mündig sind. Und: Die nächste Generation setzt sich nicht nur mit ethischen Fragen der allumfassenden Technisierung, sondern auch mit der gesellschaftlichen Verantwortung ihrer eigenen Fähigkeiten auseinander. In times of surveillance, the kids are alright.





# Plattform statt Kanal – Der öffentlich-rechtliche Rundfunk als Beteiligungswerkstatt?

CHRISTOPH BIEBER

Am 17. Oktober kommentierte der ARD-Vorsitzende Lutz Marmor in einer Mischung aus Stolz und Ärger: „Die Ministerpräsidentinnen und Ministerpräsidenten haben ARD und ZDF ausdrücklich beauftragt, ein zusätzliches Angebot für unter 30-Jährige zu entwickeln. Das ist eine gute Nachricht für unser junges Publikum.“ Nach langem Gezerre fiel die Entscheidung zugunsten eines reinen Online-Angebots, die **von den Sendeanstalten favorisierte Variante als TV-Kanal mit cross-medialem Einschlag**<sup>1</sup> wurde verworfen. In diesem kurzen Statement des NDR-Intendanten drückt sich eine Fehleinschätzung aus – der von den öffentlich-rechtlichen

Sendeanstalten immer noch gerne benutzte Publikumsbegriff beschreibt das Mediennutzungsverhalten junger Menschen nicht mehr hinreichend. Darüber hinaus greifen die Pläne für einen „Jugendkanal“ nicht die veränderten Rahmenbedingungen nach der Umstellung zum Rundfunkbeitrag auf. Die Kombination dieser Überlegungen bietet Chancen für eine Neuinterpretation des öffentlich-rechtlichen Auftrags: Moderne Mediennutzung könnte auch stärker als Beteiligung verstanden werden.

Die veränderte Rolle der Beitragszahler hatte WDR-Intendant Tom Buhrow als „Stakeholder“ bezeichnet und damit auch auf die **neue Verantwortungssituation für die Sendeanstalten**<sup>2</sup> hin-

gewiesen. Eine Konsequenz aus diesen veränderten Rahmenbedingungen könnte die stärkere Einbeziehung der Zuschauer als „kritische Medienbürger“ in Kontroll-, Aufsichts- und Entwicklungsprozesse sein. Und das gilt in besonderer Weise für die so genannte „junge Zielgruppe“, denn gerade deren verändertes Nutzungsverhalten eröffnet Spielräume für kreative und mutige Rundfunkanbieter. In der Diskussion um die Entwicklung neuer Angebote zeigt sich aber das noch immer dominante Denken in den Leitkategorien der alten Massenmedien: Stets war die Rede von einem „Jugendkanal“, der zwar „cross-medial“ verbreitet werden sollte, aber sich eben doch deutlich an den Struktur- und Formatvorgaben von Fernsehen und Hörfunk orientiert. Berechtigterweise gab es zahlreiche Einwände gegen die inzwischen verworfenen Planungen

<sup>1</sup> [http://www.ard.de/home/intern/Die\\_ARD\\_zur\\_Entscheidung\\_der\\_Ministerpraesidentinnen\\_und\\_Ministerpraesidenten\\_fuer\\_ein\\_gemeinsames\\_Jugendangebot\\_von\\_ARD\\_und\\_ZDF/1348328/index.html](http://www.ard.de/home/intern/Die_ARD_zur_Entscheidung_der_Ministerpraesidentinnen_und_Ministerpraesidenten_fuer_ein_gemeinsames_Jugendangebot_von_ARD_und_ZDF/1348328/index.html)

<sup>2</sup> <http://internetundpolitik.wordpress.com/2014/06/04/vom-gebuehrenzahler-zum-stakeholder/#more-2008>

(und bissige Kommentare<sup>3</sup>, sogar aus dem eigenen Hause).

Auch wenn es nur eine kleine Verschiebung ist: Schon der Begriff der „Jugendplattform“ wäre in vielerlei Hinsicht stimmiger gewesen – denn Mediennutzung ist immer häufiger auch Medienproduktion, eine „Plattform“ wäre geeignet, auch nutzergenerierte Inhalte aufzunehmen, zu verarbeiten und zu verbreiten – und gemeinsam mit der Zielgruppe über neue Interpretationen des öffentlich-rechtlichen Auftrags nachzudenken. Bislang zielen anspruchsvollere Angebote für junge Menschen noch fast ausschließlich auf die alten Medienstrukturen – so erleben Schülerinnen und Schüler im *Studio 2*<sup>4</sup>, der Medienwerkstatt des WDR, nur „Radio und Fernsehen zum Ausprobieren“. Warum nicht einmal „Internet zum Ausprobieren“? Ziel einer solchen Initiative könnte doch auch sein, gemeinsam Online-Angebote zu entwerfen, die informieren, bilden und unterhalten. Das müssten dann auch nicht nur die klassischen cross-medialen Stücke sein, die als Video oder Podcast auf den unterschiedlichen Sendern oder

<sup>3</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=x8DHilVQVnY>

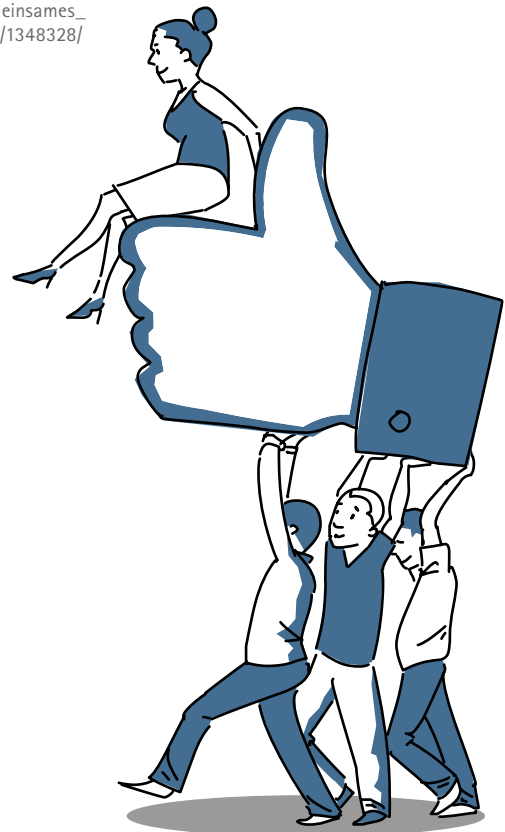
<sup>4</sup> <http://www1.wdr.de/unternehmen/profil/bildung/wdrstudiozwei/index.html>

Wellen ausgestrahlt werden können. Warum nicht einmal über Programmiertkurse oder -workshops nachdenken? Eine Reportage mit den Mitteln des digitalen Storytelling umsetzen? Und den Einstieg in das Projekt als Barcamp zur Ideensammlung und -erprobung organisieren? Bisweilen hat es den Anschein, als verhindere die Furcht vor zu viel digitaler Medienkompetenz bei der jungen Zielgruppe das Nachdenken über Neues bei den Sendern.

Ein „Kanal“ ist als Vertriebsstruktur vor allem darauf ausgelegt, die durch wenige Produzenten entwickelten redaktionellen Inhalte einem auf Zuschauen, Zuhören, Durchlesen und Klicken beschränkten Publikum nach bestimmten Regeln zuzuführen – immerhin scheinen veränderte Lieferkonditionen in Reichweite, die sich stärker an Formen der nicht-linearen Mediennutzung orientieren (man beachte das *Symbolbild*<sup>5</sup> zur ARD-Pressmitteilung). Der mediale Wandel zieht grundsätzliche Veränderungen in den traditionellen Sender-Empfänger-

<sup>5</sup> [http://www.ard.de/home/intern/Die\\_ARD\\_zur\\_Entscheidung\\_der\\_Ministerpraesidentinnen\\_und\\_Ministerpraesidenten\\_fuer\\_ein\\_gemeinsames\\_Jugendangebot\\_von\\_ARD\\_und\\_ZDF/1348328/index.html](http://www.ard.de/home/intern/Die_ARD_zur_Entscheidung_der_Ministerpraesidentinnen_und_Ministerpraesidenten_fuer_ein_gemeinsames_Jugendangebot_von_ARD_und_ZDF/1348328/index.html)

Strukturen nach sich. Dies erfordert ein Umdenken und die Entwicklung neuer Inhalte und Formate, die sich nicht mehr als leicht konsumierbare Sendungen an bestimmte Zielgruppen richten – sondern viel stärker auf Kooperation und Kollaboration setzen. Das nahezu vollständige Fehlen solcher Überlegungen ist der eigentliche Geburtsfehler des „Jugendkanals“.





IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. ist auf den Gebieten der internationalen Jugendarbeit und internationalen Jugendpolitik tätig. Die Fachstelle arbeitet im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, der Europäischen Kommission, ihrer Mitgliedsorganisationen und anderer zentraler Träger der Jugendarbeit. Bei IJAB ist JUGEND für Europa, die deutsche Nationalagentur für das EU-Programm Erasmus+ JUGEND IN AKTION, angesiedelt.

---

Alle Artikel dieser Veröffentlichung finden Sie auch online unter [www.youthpart.eu](http://www.youthpart.eu). Dort freuen sich die Projektpartner auf Ihre Diskussionsbeiträge.

Informationen zum Projekt youthpart finden Sie unter [www.youthpart.info](http://www.youthpart.info).