

Die Herausforderung für Entscheider ist es hier und heute, die Potenziale des Internets konstruktiv aufzunehmen und als Chance der gesellschaftlichen Evolution zu begreifen. Erstmals ist es möglich, „Jedermann“ online zu adressieren und um seine Anliegen zu bitten. Kontrolle verschiebt sich zu öffentlichen Mehrheiten, Macht definiert sich durch öffentliche Legitimation.

Die Jugend soll beteiligt werden

Wir sollten uns vergewissern, dass wir von der gleichen Partizipation reden, wenn wir miteinander über Beteiligung diskutieren. Nicht überall, wo „Teilhabe draufsteht“, ist sie ernsthaft erwünscht. Und: nicht jeder „shitstorm“ (massenhaft auftretende Protest-Kurznachrichten) bei Twitter bedeutet, Einfluss genommen zu haben. Verschiedene Stufen der Beteiligung sind zu differenzieren und in ihrem Nährwert für die Demokratieentwicklung zu hinterfragen. Wir müssen darauf achten, dass „kleine“ Beteiligungsaktionen nicht die Notwendigkeit demokratisch legitimer, existentieller (Bürger-)Entscheidungen verdecken.

Es gilt, pädagogische, methodische, mediale und politische Partizipationsmöglichkeiten zu unterscheiden und von Öffentlichkeit erzeugendem Marketing abzugrenzen. Gerade „partizipative“ Methoden sind nicht gleichzusetzen mit Anliegen bezogenen Verfahren der Partizipation: Ein „Flashmob“, eine Umfrage oder der „Runde Tisch“, ist noch kein Garant für wirksame Beteiligung, sondern erstmal nur gestartete Kommunikation.

Einige Beispiele zu unterschiedlichen Versuchen, Beteiligung online zu realisieren, können uns den Blick auf die konzeptionelle Unterschiedlichkeit von Beteiligungsmaßnahmen öffnen:

Die Fast-Food-Restaurants der Marke McDonalds starteten eine Werbekampagne, in der Bürger-Interessierte online aufgefordert wurden, eigene Hamburger zu kreieren. Die Aufforderung war einfach, clever und glaubwürdig: „Baue deinen Burger“ > „Beteilige dich am Wettbewerb“ > „Du wirst berühmt“. Diesen drei niederschweligen Schritten einer „Burger-Beteiligung“ folgten Maßnahmen; Burger mit viel Zustimmung wurden produziert und zum Kauf angeboten. Nach diesem Testverfahren wurde ein Gewinner für die weitere Umsetzung ermittelt und belohnt. Dieser Marketing-Kampagne gelang eine Konsumenten-Beteiligung, die bei anderen Verfahren leider oft keinen Abschluss findet: Vorschläge wurden realisiert (man konnte entworfene Burger tatsächlich essen), und es wurde somit eine (werbende) Wirksamkeit der Teilhabe erfüllt.

Meist fehlt es nur an etwas Geld, um Beteiligung Jugendlicher auf den Weg zu bringen. Das Erfurter Projekt *Ladebalken.info*³ konnte so in einem cleveren „McDonalds (s. o.)“ ähnlichen Drei-Schritt-Verfahren junge Menschen in der Stadtentwicklung über Micro-Finanzierungen beteiligen. Einen vergleichbaren Weg geht das Projekt *peerhochdrei.de*⁴, das medienpädagogische peer to peer Projekte mit finanziellen und inhaltlichen Mitteln nach einem Wettbewerb unterstützt. Die *youthbank.de*⁵ versteht sich als ständiges Bank-Angebot, um Ideen Jugendlicher mit einer Finanzierung zu unterstützen.

Eine Verknüpfung von Online-Angeboten und face-to-face Treffen realisiert in einer vorbildlichen Trägerschaft von Stadtjugendamt, Bezirksjugendring und Medienzentrum (Parabol.de) das Beteiligungsangebot *laut-Nuernberg.de*⁶. Online thematisierte Anliegen werden multimedial aufbereitet im Web eingesammelt und abgelegt. Die regelmäßigen physischen Treffen, die als Party-Event gestaltet sind, greifen den Online-Input auf, diskutieren ihn fort und spielen ihn erweitert um neue Statements wieder ins Web zurück. Da die Stadtverwaltung Mitveranstalter ist, sind die Wege zur Vorlage von Forderungen der jugendlichen Teilnehmenden an die Politik kürzer.

Der Arbeitsbereich „jungbewegt“⁷ der Bertelsmann-Stiftung plant eine Reihe von – auf Bundesländer bezogene – Online-Beteiligungsinitiativen für Jugendliche. In Rheinland Pfalz startet der Pilot als Kooperation mit der Staatskanzlei unter *jugendforum.rlp.de*⁸. Unterstützend wirken eine Vielzahl von Partnern unter anderem auch die Landesschülervertretung und der medienpädagogische Dienstleister „Medien + Bildung“ mit. Ein großes Team jugendlicher Moderatoren/Moderatorinnen begleitet die Online-Themenfindung und Diskussion. Es wird auf eine Offline-Jugendkonferenz und eine Übergabe von Ideen und Wünschen an die Landesregierung Rheinland Pfalz hingearbeitet. Eine speziell angepasste Konsultationssoftware, die mit social-media-Schnittstellen auch nach Facebook rückkoppelt, unterstützt das Moderationsteam durch automatisiertes Clustern und Priorisieren der Eingaben. Das „Jugendforum“ wird nach erfolgter Evaluation wichtige Hinweise geben können, wie innerhalb großer politischer Flächen in hohem Aufkommen durch ePartizipationsverfahren Meinung abgebildet werden kann.

Einen konsequenten Weg der Verknüpfung von offline-Zusammenkünften und online-Bewertungen geht der *Deutsche Bundesjugendring*⁹ in dem ihm mittels der europäischen Kommission beauftragten *Strukturierter Dialog.de*¹⁰ als Teil der EU-Jugendstrategie und im Angebot *ichmache-Politik.de*¹¹, das seinerseits Bestandteil der Entwicklung einer eigenständigen nationalen Jugendpolitik ist. Die verwendete Konsultationssoftware „ePar-tool“¹² unterstützt einen anspruchsvollen analogen Moderationsprozess, der im Hintergrund stattfindet.

³ <http://www.ladebalken.info/> [Zugriff: 23.08.2012].

⁴ <http://www.peerhochdrei.de/> [Zugriff: 23.08.2012].

⁵ <http://www.youthbank.de/> [Zugriff: 23.08.2012].

⁶ <http://www.laut-nuernberg.de/startseite.html> [Zugriff: 23.08.2012].

⁷ http://www.bertelsmann-stiftung.de/cps/rde/xchg/bst/hs.xsl/prj_87578.htm [Zugriff: 23.08.2012].

⁸ <https://www.jugendforum.rlp.de/dito/explore?action=startpage&id=25> [Zugriff: 23.08.2012].

⁹ <http://www.dbjr.de/> [Zugriff: 23.08.2012].

¹⁰ <http://www.dbjr.de/nationale-jugendpolitik/partizipation-demokratie/strukturierter-dialog.html> [Zugriff: 23.08.2012].

¹¹ <https://tool.ichmache-politik.de/> und <http://www.dbjr.de/ichmachepolitik.html> [Zugriff: 23.08.2012].

¹² <http://www.dbjr.de/ichmachepolitik/das-epartool.html> [Zugriff: 23.08.2012].

Eher plakativ ging bisher das Angebot *Du hast die Macht.de*¹³ online. Zwischenzeitlich wird das nicht zutreffende Macht-Versprechen von engagierten Diskussionen um aktuelle Schlagzeilen abgelöst. Es hapert noch an Verfahren, die Standpunkte der Befragten in den Vordergrund zu stellen. So bleibt es vorerst eine Webseite, die zum verstärkten Engagement für mögliche Jugend-Themen motiviert.

Einen völlig anderen, sprichwörtlich wegweisenden Zugang zur digitalen Partizipation nimmt das Jugendamt der Stadt Wiesbaden im Rahmen von *wiandyou.de*¹⁴, in dem gemeinsam mit Jugendlichen ihre Plätze, Interessen und Vorschläge kartografiert werden. Mit Smartphones und GPS-Geräten werden Stadtbegehungen initiiert, deren multimediale Dokumentation online Anlass für Kommentare und Wünsche wird.

Die Idee einer flüssigen, Hierarchie freien Demokratie wird durch das Politikmodell *liquid democracy* beschrieben. Die Übersetzung dieser Idee in Meinungen und Mehrheiten abbildender Software wird in unterschiedlichen Varianten mit verschiedenen Umsetzungsmerkmalen experimentiert. Durch mediale Nennung ist wohl das von der Piratenpartei benutzte *liquidfeedback.org*¹⁵ namentlich sehr bekannt. Vielfältig eingesetzt und politisch unabhängig weiterentwickelt wird *adhocracy.de*¹⁶. Mittlerweile probieren fast alle Parteien Software-Möglichkeiten aus, um durch „Abfederung“ in ihrer Basis besser repräsentativ Entscheidungen treffen zu können und Themen statt Koalitionen zu bearbeiten. Es überrascht, wie schnell nunmehr zum Beispiel die CSU die „Demokratie 2.0“ ausruft und die FDP ihrerseits ein alternatives Mitglieder-Beteiligungswerkzeug „new democracy“ anbietet. Der Verein *Liquid Democracy*¹⁷ bietet mit *offenekommune.de*¹⁸ eine kostenfreie Möglichkeit, um Bürger und Bürgerinnen kommunal bei Ratsentscheidungen online einzubinden. Darauf fußend wird in Kooperation mit *youthpart* speziell für jugendliche Anliegen ein „youthocracy“-Server aufgesetzt, der bundesweit Verbänden, Initiativen, Projekten und regionalen Gliederungen Instanzen für eine verbesserte Standpunktfindung verfügbar macht.

Stufen der ePartizipation

Nach eingehender Betrachtung bisheriger Versuche digitaler Jugendbeteiligung und auf Grundlage bisher diskutierter Beteiligungsmodelle sind graduelle Stufen einer angestrebten Partizipation unter Berücksichtigung neuer Internet basierter Optionen abzugrenzen:

- Der schlechteste Fall: Jugendliche werden zur Dekoration von Ergebnissen, die andere ohne Einbeziehung der Betroffenen beschlossen haben, instrumentalisiert.
- Man redet miteinander. Kommunikation ist zwar der Beginn des Mitredens aber noch nicht Partizipation.
- Abfragen zu bereits entschiedenen Vorhaben. Die Alibi-Teilhabe dient eigentlich nur der Information über die Beschlusslage.
- Öffentliche Repräsentation erduldet bis vermeintlich zugestimmter Anliegen.
- (Frustriertes) „hacken“ bzw. so genanntes „ddos“-Attacken (Blockaden von Serverzugängen), um Aufmerksamkeit für die eigene Kritik zu provozieren.
- „clicktivism“ und „slacktivism“ – durch (aufgefordertes) „gefällt mir“ Anklicken, Zustimmung signalisieren und für massive virale (wie bei einem Virus) Verbreitung sorgen (besonders bei youtube-Videos festzustellen).
- (Online-)Petitionen als ein „offizieller“ Weg, Themen an das Parlament zu adressieren.
- Online massiv kommunizierte Kampagnen unterstützen als massenhafte Hinweise auf ungeklärte Anliegen (z. B. Aktionen von *avaaz.org* oder *compact.de*).
- Konsultationen, die Standpunkte abfragen, aber keine Konsensfindung beinhalten. Hierzu gehören in der Regel auch sogenannte Bürgerhaushalte, die allerdings meist defizitbezogen und oft nur Alibis für unvermeidliche Streichlisten sind.
- Unabhängige Microfinanzierungen für unabhängige (Jugend-)Projekte.
- „crowdsourcing“ bzw. „crowdfunding“ nutzen den Schwarm als Meinungsbasis, um gemeinsam nach Ideen und (Produkt-)Lösungen zu suchen. Damit gute Ideen Wirklichkeit werden können, werden Interessierte als finanzierende (teilhabende) Partner/-innen für die Umsetzung eingeladen.
- Wahlen als untrennbarer Bestandteil der Demokratie. Wahlen ab 16 Jahren holen Jugendliche im aktiven Alter ab.
- Transparent kommunizierte Teilnahme bis Teilhabe auf verschiedenen Ebenen der Entscheidungsfindung.
- Zugesicherte Mitwirkung unter Übernahme von Entscheidungsverantwortung.
- Verbriefte Mitbestimmung (im gewerkschaftlichen Sinne) als Teil des demokratischen Prozesses.
- Direktere Demokratie (sofern sie mehrheitlich gewollt wird) durch Bürgervoten und Volksentscheide.
- „liquid democracy“ als in Software (z. B. *adhocracy.de*) abgebildetes „basisdemokratisches“ Politikmodell ermöglicht flexible, Themen bezogene Verfahren der Meinungs- und Mehrheitsfindung.
- ...leider lange nichts...

¹³ <http://www.duhasdiemacht.de/> [Zugriff: 23.08.2012].

¹⁴ <http://wiandyou.de/> [Zugriff: 23.08.2012].

¹⁵ <http://liquidfeedback.org/> [Zugriff: 23.08.2012].

¹⁶ <https://adhocracy.de/> [Zugriff: 23.08.2012].

¹⁷ <http://liqd.net/> [Zugriff: 23.08.2012].

¹⁸ <https://offenekommune.de/> [Zugriff: 23.08.2012].

- Persönliches Empowerment als Ergebnis von strukturellen Prozessen der Beteiligung und der politischen Bildung. Hier wird politisches Engagement weiter entwickelt.

Bei der Anlage gestufter Beteiligungsverfahren darf man die einzulösenden staatsbürgerlichen Ziele hin zur anzustrebenden, Gesellschaft tragenden Partizipation nicht aus dem Blick verlieren: Über Wissen ausgebildete Standpunkte spiegeln den durch Bildung gestärkten, selbständig denkenden, freien Bürger, der gut informiert, verantwortungsvoll entscheiden kann, wider. Ein gefördertes gesellschaftliches und politisches Engagement führt zu mehr Verantwortungsübernahme des Bürgers/der Bürgerin.

Bedingungen für gelingende ePartizipation

Damit Partizipationsprozesse greifen können, sind besonders hinsichtlich Online-Verfahren Aspekte für einen erhofften qualitativen Erfolg zu sondieren. Die ersten Analysen bisheriger Maßnahmen lassen bereits einige Bedingungen für gelingende ePartizipation erkennen, die weiter herausgearbeitet werden müssen:

- Erstens: Es gibt etwas zu entscheiden!
- Ein Lebensweltbezug zu den Adressaten des ePartizipationsverfahren ist gegeben.
- Ein lokaler (kommunaler) Bezug ist abzuleiten.
- Die Fragestellungen sind thematisch eindeutig.
- Grundlegende Informationen sind erreichbar und verständlich in barrierefreier Sprache visualisiert.
- Es gibt eine Transparenz des Verfahrens und eine leicht erreichbare, verständliche Dokumentation des Prozesses.
- Vertrauen muss aufgebaut werden.
- Die Spielregeln der Beteiligung sind eindeutig und verbindlich, Regeln für die Kommunikation sind vereinbart.
- Eine Wirksamkeit der Maßnahme ist gegeben, es geschieht konkret etwas im verabredeten Rahmen.
- Es macht Spaß :-)

Das Besondere der „e“-Partizipation

Es können erste Argumente, die für die Bevorzugung von Online-Partizipationsverfahren sprechen, gelistet werden:

- Die Kommunikationsebenen der adressierten Jugendlichen werden bedient.
- Das „social web“ kann genutzt werden für ansteckende „virale“ (wie ein Virus sich verbreitende) Information und Motivation.
- Mobile, handygestützte Melde- oder Initiativsysteme sind nah am zur Partizipation Eingeladenen.
- Zeit und Ort des Mitmachens kann „aufgelöst“ werden.
- Inhalte können aus verschiedenen Quellen aggregiert, nach Schlagworten sortiert („getaggt“), georeferenziert über Karten zur Navigation aufbereitet werden.
- Die digitale Abbildung erleichtert die Transparenz des Verfahrens und eine nachhaltige Dokumentation.
- Die Kosten der Beteiligung können optimiert werden.

Geschichte wird gemacht

Die Protagonisten für mehr gesellschaftliche und politische Teilhabe haben erste Erkenntnisse und weitere Fragen in eine fortwährende Diskussion zu nehmen:

Welche (Medien)Kompetenzen können gewonnen werden? Ist ePartizipation an sich schon ein Bildungsprozess? Braucht ePartizipation eine gewichtete physische Komponente/Präsenz? Lässt sich Partizipation delegieren? Wie viel Zeit bindet ePartizipation? Sind „Zeitreiche“ bevorteilt? Sind Partizipation-Offerten nur noch als ePartizipation-Verfahren sinnvoll?

ePartizipation kann zu einem Inkubator für mehr Demokratie werden. Allerdings: „Sich beteiligen“ müssen wir alle noch weiter lernen!

Lassen Sie uns gemeinsam helfen, eine Beteiligungskultur aufzubauen und zu gestalten.

Partizipation als Prinzip muss selbstverständlich werden!

Wir fangen jetzt und hier damit an und sollten selber dazu die Vernetzungsmöglichkeiten des „social web“ nutzen.

Danke für ihre Beteiligung!