

Partizipation erwünscht

Die digitale Jugendbeteiligung ist ausbaufähig

EVALDAS RUPKUS

Evaldas Rupkus hat Politikwissenschaften an der Universität Vilnius in Litauen studiert. Seit mehr als zehn Jahren ist er auf lokalen, nationalen und europäischen Ebenen in jugendpolitischen Themen tätig. Seit 2015 koordiniert er das Marketing des europäischen Innovationsprojekts »EUth – Tools and Tips for Mobile and Digital Youth Participation in and across Europe« bei der Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. (IJAB) in Bonn. www.ijab.de

Erfolgreiche Projekte der Partizipation per Internet sind immer noch nicht die Regel. Dafür fehlt es an Qualifizierungsmaßnahmen, an Wissen über existierende Werkzeuge und an einem Erfahrungsaustausch. Verschiedene deutsche und europäische Projekte wollen das ändern.

Partizipation durch Online-Medien gewinnt zwar an Bedeutung, ist für viele aber noch nicht selbstverständlich. Obwohl die Beteiligungsrate unter Jugendlichen nicht sehr hoch ist, wird die Jugend häufig zur Mitbestimmung aufgefordert.

Aber wie viele von ihren Ideen erreichen tatsächlich die Entscheidungsträger? Und überhaupt – was zählt als »ePartizipation« und was bleibt nur ein »Like«? Ein europäisches Innovationsprojekt geht diesen Fragen nach und liefert erste Erkenntnisse welche Chancen die Digitalisierung für die Beteiligung von jungen Menschen bietet.

Jugendbeteiligung wird auf zwei unterschiedliche Weisen betrachtet: als ein eigenständiges Thema, das besonders vor Wahlen wichtig wird, oder als eines der integralen Prinzipien von Jugendarbeit überhaupt.

Politikwissenschaftler sowie viele Jugendarbeiter und Jugendforscher sind sich einig, dass sich die traditionellen Formen der politischen Partizipation im Wandel befinden. Die Wahlbeteiligung von Jugendlichen ist niedrig, der Grad ihrer Mitbestimmung auch. (1) Medienpädagogen widersprechen dem allerdings, und deuten die Beteiligung von Jugendlichen in sozialen Medien als aktive, indirekte ePartizipation.

Was ist ePartizipation?

ePartizipation ermöglicht Bürgerinnen und Bürgern Teilnahme und Einfluss auf Entscheidungen. (2) Im Jahr 2014 definierte das Projekt der Fachstelle für

Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. (IJAB) »ePartizipation: Internationaler und nationaler Erfahrungsaustausch sowie Modellentwicklung für mehr Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft« oder kurz »Youthpart« ePartizipation als interaktive Online-Politikgestaltung, bei der zwischen direkten (transitiven) und indirekten Beteiligungsprozessen unterschieden wird.

Direkt bedeutet hier, dass die Beteiligungsprozesse in ein Entscheidungsfindungsverfahren eingebettet und die Teilnahme direkte Wirkung auf Entscheidungsprozesse hat. Indirekt beteiligt man sich fast täglich, beispielsweise durch unterstützen bestimmter Positionen oder Themen in sozialen Medien.

In den »Guidelines für gelingende ePartizipation Jugendlicher in Entscheidungsprozessen auf lokaler, regionaler, nationaler und europäischer Ebene« (3) hat Youthpart auch die Struktur von Prozessen der ePartizipation beschrieben. Das dort vorgestellte Phasenmodell beschreibt Phasen der Entwicklung, der Umsetzung, des Zugangs und der Information, von Input und Dialog, von Output und Ergebnis sowie der Auswertung, durch die ein digitales Beteiligungsverfahren erfolgreich sein kann.

Warum digital?

Was unterscheidet ePartizipation aber von schon bekannten traditionellen Beteiligungskanälen? Nach dem Ressourcenmodell (4) ist erfolgreiche Beteiligung

nur dann möglich, wenn Bürgerinnen und Bürger über Zeit, Geld und bürgerliche Kompetenzen verfügen. In unserer dynamischen Welt mangelt es den meisten wohl an Zeit. Digitale Tools ermöglichen hier einen zeitlich und örtlich unabhängigen Zugang zu Diskussionen oder Abstimmungen.

Das demokratische Grundprinzip der Transparenz ist online auch einfacher umzusetzen als offline, da der ganze Prozess leichter abzubilden ist. Auch wenn man beispielsweise an der ersten Phase nicht teilgenommen hat, kann man sich problemlos die Ergebnisse anschauen und dann mitmachen. Somit werden die nicht selten komplexen und langen Prozesse übersichtlicher und verständlicher für jemanden, der sich vielleicht ein erstes Mal engagiert.

Besonders aus Initiatorenperspektive, die grundsätzlich Jugendarbeiter, Träger, Kommunen oder sogar Landesregierungen sind, sind digitale Methoden eine große Unterstützung. Mit ihnen können Jugendliche in den für sie gewohnten virtuellen Medien gezielt und jugendgerecht angesprochen werden.

Das Wichtigste ist aber natürlich die effektivere Organisation der Partizipation – technisch gestützt können schneller und viel einfacher viele Beiträge gesammelt, bearbeitet und ausgewertet werden. Weitere gute Gründe für digitale Partizipation hat das Projekt »jugend.beteiligen.jetzt« erarbeitet und zusammengestellt. (5)

Wie funktioniert das?

In Deutschland gibt es einige gute Beispiele, wo vor allem auf kommunaler Ebene Beteiligungsprozesse erfolgreich stattgefunden haben. Allerdings kommt es immer noch vor, dass sich Entscheidungsträger mit wenig durchdachten Initiativen für Beteiligungs- oder eher Konsultationsprozesse mit der Machtübergabe an Bürgerinnen und Bürgern schwer tun. Solche Initiativen sind leider oft zum Scheitern bestimmt, weil die Grundkriterien nicht eingehalten werden.

Dies erschwert natürlich auch die Arbeit für Moderatoren und Projektbeauftragte und die Initiatoren tun sich schwer mit der Aktivierung der Jugendlichen. Letzteres kann ein Ergebnis der Übermüdung der jungen Menschen sein, die ständig zu tollen Ideensammlungs- oder ähnlichen Partizipationsprojekten auf-

gefordert werden, nie aber die Wirkung ihrer Teilnahme zu spüren bekommen.

Die beste Motivation zur Teilnahme ist die eigentliche Wirkung, die nur entsprechend kommuniziert werden muss. Falsche Versprechen helfen hier langfristig wenig und tragen zur weiteren Politikverdrossenheit bei.

Deswegen versucht das durch das EU-Programm »Horizont 2020« geförderte Innovations- und Forschungsprojekt »EUth – Tools and Tips for Mobile and Digital Youth Participation in and across Europe« dieser Situation ganzheitlich zu begegnen.

Hierfür wird die Toolbox OPIN entwickelt, die als Plattform für Prozesse der ePartizipation dienen wird. Dabei wird das mobile Element Flashpoll mit der bewährten Open Source Software Adhocracy zusammen gebracht. Im Lauf des dreijährigen Projektes tragen drei Feedback-Runden durch fünf europaweite Pilotprojekte zur Verbesserung der Plattform bei. Nach erfolgter Zielgruppenforschung stehen zudem Tipps und Guidelines für die Initiatoren von Partizipationsprojekten zur Verfügung.

»Die beste Motivation zur Bürgerbeteiligung ist bemerkbare Wirkung«

»Onlineprozesse können nicht ohne Offline-Unterstützung und Veranstaltungen gelingen«, so das EUth-Projektteam, das von elf Partnerorganisationen aus acht EU Länder getragen wird. Daher wird ein Tool entwickelt, bei dem nach Ausfüllen eines Fragebogens automatisch Online-Tools und Tipps für Offline-Aktivitäten vorgeschlagen werden. Die Entwicklung soll Ende 2017 abgeschlossen sein.

Das Online-Partizipationstool OPIN soll also Jugendorganisationen und Verwaltungen internetbasierte Beteiligungsmöglichkeiten an die Hand geben (vgl. Kasten »Eine Toolbox für europäische Beteiligungsprojekte«).

Entwicklung von Beteiligungssoftware

Es gibt schon etliche Werkzeuge für digitale Jugendbeteiligung. Das besondere an OPIN ist der »Design by participation«-Ansatz – der Werkzeugkasten wird von

Nutzerinnen und Nutzern selbst bei der Entwicklung erprobt. Seit 2015 wird OPIN mithilfe der Rückmeldung aus den Pilotprojekten stetig verbessert und sieht bis 2018 drei weitere Iterationsprozesse vor.

Das Angebot www.OPIN.me wird von 15 Pilotprojekten in verschiedenen europäischen Ländern genutzt, ihr Feedback wird ausgewertet und trägt zur Verbesserung in der nächstfolgenden Version bei. Dadurch wurde das Tool OPIN multilingual: Die Software ist schon in 13 europäischen Sprachen verfügbar.

Noch mehr digitale Jugendbeteiligung

Erfolgreiche ePartizipationsprojekte sind immer noch nicht die Regel. Dafür fehlt es an Qualifizierungsmaßnahmen, Wissen über existierende Werkzeuge und Erfahrungsaustausch.

Diese Probleme werden durch das bundesweite Projekt »jugend.beteiligen.jetzt« – für die Praxis digitaler Partizipation« angegangen. »jugend.beteiligen.jetzt« ist ein Gemeinschaftsprojekt der

Deutschen Kinder- und Jugendstiftung, des Deutschen Bundesjugendrings und der Fachstelle für Internationale Jugendarbeit, initiiert und gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

»www.jugend.beteiligen.jetzt« stellt auf seiner Webseite Erfahrungen und Tools gebündelt zur Verfügung. Es unterstützt durch Wissen zu digitalen Werkzeugen, Prozessen und Methoden der Beteiligung. Es verlinkt auf bestehende Netzwerke und Qualifizierungsangebote und zeigt gute Beispiele aus der Praxis ausgewählter digitaler Jugendbeteiligungsprojekte.

Vernetzen – digital und im Summit

Das Projekt EUth lädt die ePartizipationsgemeinschaft zu einem Treffen am 7. und 8. Dezember 2017 nach Berlin ein. Forschende, Praktizierende und alle Interessierten werden sich dort mit Fragen der digitalen Jugendbeteiligung

Eine Toolbox für europäische Beteiligungprojekte: www.opin.me



Damit auch Anfängerinnen und Anfänger professionelle und gelingende Partizipationsprojekte starten können, baut das Projekt EUth eine Toolbox auf. Sie berücksichtigt die genannten Guidelines für gelingende ePartizipation und verbindet Online- mit Offline-Methoden.

OPIN ist eine webbasierte Plattform für digitale und mobile Jugendbeteiligung. Sie gibt Beteiligungsjugendprojekten eine digitale

Heimat. Alle Stadien des Projekts sind auf der Plattform transparent und werden durch die Software unterstützt:

- Funktionen für die digitale und die mobile Beteiligung
- intelligentes Kommunikationsmanagement
- Integration von Offline-Veranstaltungen
- multimediale Information zum Projekt

Die OPIN-Features garantieren eine hohe Beteiligungsqualität. Praktische Tipps helfen, die richtigen Beteiligungswerkzeuge zu finden und unterstützen bei der Planung des Beteiligungsprozesses. Folgende Funktionalitäten sind schon auf OPIN.me zu finden: gemeinschaftliche (kollaborative) Textarbeit, Ideensammlung, mobile Umfragen, Mapping (kartenbasierte Arbeit), Social-Media Funktionen (Nutzer-Profile, Benachrichtigungen).

Obwohl man gerne auch zu politischen Fragen eine Position mit einem »Like« oder Tweet einnimmt, können schon weitverbreitete soziale Medien nur bedingt für direkte Beteiligungsprozesse genutzt werden. OPIN nimmt große Rücksicht auf privaten Daten, die nicht an Dritte weiterverkauft werden und sicher auf europäischen Servern liegen.

Evaldas Rupkus

auseinandersetzen und EUth Ergebnisse analysieren, um diese für die Zukunft auf europäischer Ebene weiter vernetzen zu können. Bis dahin stehen die Facebook-Gruppen »ePartizipation« in deutscher und »eParticipation« in englischer Sprache für die fortlaufende Information und den fachlichen Austausch zur Verfügung. (6)

Die Zukunft ist jetzt

Man spricht von Digitalisierung als Zukunft, obwohl sie schon jetzt unser Leben beeinflusst oder gar schon verändert. Europaweit sind etliche Projekte auf der Suche nach Methoden, wie man vorhandene Meinungen, die schon geteilt oder »getweetet« werden aufgreifen und in die rigiden Entscheidungsfindungssystemen aufnehmen kann. Die Forschung zeigt, dass auch in nichttraditionellen Kanälen (wie den sozialen Medien) viele junge Menschen aktiv ihre Meinung äußern. (7) Die Beteiligung ist also da, nur die Kanäle sind noch nicht anerkannt.

Digitalisierung in der Jugendarbeit ist eine der aktuellsten Diskussionen auf EU-Ebene. Eine Expertengruppe hat Empfehlungen und Definition ausgearbeitet und die estnische EU-Ratspräsidentschaft bringt die Debatte ein Stück weiter, indem sie das Thema »Smarte Jugendarbeit« auf die Agenda setzen wird. Ob hierbei dann mehr herumkommen wird, als »nur« eine

schöne Zahl von einer Million beteiligten Jugendlichen bleibt abzuwarten. Denn (e) Partizipation motiviert nur dann, wenn sie auch was bewirkt.

Anmerkungen

- (1) Tomaž Deželan, Young People And Democratic Life In Europe: What Next After The 2014 European Elections?, European Youth Forum, 2015.
- (2) Ann Macintosh, Characterizing E-Participation in Policy-Making, Proceedings of the 37th Hawaii International Conference on System Sciences, 2004.
- (3) IJAB, 2014, Guidelines für gelingende ePartizipation Jugendlicher in Entscheidungsprozessen auf lokaler, regionaler, nationaler und europäischer Ebene. www.ijab.de/uploads/tx_ttproducts/datasheet/Guidelines_eParticipation_dt.pdf.
- (4) Henry E. Brady, Sidney Verba and Kay Lehman Schlozman, Beyond Ses: A Resource Model of Political Participation, The American Political Science Review, Vol. 89, No. 2 (Jun., 1995), pp. 271-294.
- (5) <http://jugend.beteiligen.jetzt/digitale-partizipation/gute-gruende>
- (6) EUth Projekt und Partner: Das Projekt »EUth – Tools and Tips for Mobile and Digital Youth Participation in and across Europe« wird

finanziert im Forschungs- und Innovationsprogramm Horizont 2020 der Europäischen Union unter der Bewilligungsvereinbarung Nr. 649594. Projektkoordinator ist NEXUS Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung (Deutschland). Weitere Partner sind: Alfstore (Frankreich), AEGEE – Europäisches Studierendenforum (Belgien), Development Centre of the Heart of Slovenia (Slovenien), European Youth Information and Counseling Agency ERYICA (Luxemburg), IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland (Deutschland), Institute of Studies for the Integration of Systems (Italien), Liquid Democracy e.V. (Deutschland), Missions Publiques (Frankreich), Royal Institute of Technology KTH (Schweden) und Danish Board of Technology Foundation DBT (Dänemark). Mehr Informationen sind unter www.euth.net abrufbar.

- (7) Ariadne Vromen, Brian D Loader, Michael A Xenos and Francesco Bailo, Everyday Making through Facebook Engagement: Young Citizens' Political Interactions in Australia, the United Kingdom and the United States, Political Studies, 2016, Vol. 64(3) 513 –533. ■