

## **Partizipation und Engagement im Netz**

### **Neue Chancen für Demokratie und Medienpädagogik**

Klaus Lutz  
Eike Rösch  
Daniel Seitz (Hrsg.)

# Inhalt

Klaus Lutz/Eike Rösch/Daniel Seitz	
<b>Partizipation und Engagement im Netz</b>	<b>9</b>
Neue Chancen für Demokratie und Medienpädagogik	
Klaus Lutz	
<b>Exzessive Mediennutzung als Voraussetzung von ePartizipation</b>	<b>15</b>
Ein Dilemma – oder die Verhinderungsmechanismen der ePartizipation	
<b>1. Theoretische Grundlagen</b>	
Ulrike Wagner/Niels Brüggem	
<b>Von Alibi-Veranstaltungen und „Everyday Makers“</b>	<b>21</b>
Ansätze von Partizipation im Netz	
Rainer Winter	
<b>Politischer Aktivismus, digitale Medien und die Konstitution einer transnationalen Öffentlichkeit</b>	<b>43</b>
Jeffrey Wimmer	
<b>Partizipation und Bürgermedien</b>	<b>53</b>
Sigrid Baringhorst	
<b>Der Bürger als „Producer“ – Politische Beteiligung von Konsumentenbürgern im Social Web</b>	<b>63</b>

## 2. Inputs aus der medienpädagogischen Praxis

Jürgen Ertelt	
<b>Mehr Beteiligung realisieren durch digitale Medien und Internet</b>	<b>81</b>
ePartizipation schafft gestaltende Zugänge für Jugendliche zur Demokratieentwicklung	
Daniel Seitz/Eike Rösch	
<b>Jugend-Barcamps – ein Format selbstgestalteten Lernens</b>	<b>91</b>
Kati Struckmeyer/Susanne Schneider	
<b>Teilhabemedium Internet – für Vorschüler auch was dabei?</b>	<b>97</b>
Tobias Miller/Anne Sauer	
<b>Motivationsfaktor Games:</b>	
<b>Spielbesprechungen als Beteiligungsform im Netz</b>	<b>105</b>
Verena Ketter	
<b>Internetgestützte Beteiligungsprozesse in der Jugendarbeit</b>	<b>115</b>
Bernd Dörr/Daniel Seitz/Eike Rösch	
<b>Tools für ePartizipation</b>	<b>123</b>
Sonja Breitwieser	
<b>Modellprojekte zur ePartizipation</b>	<b>125</b>
Sonja Reichmann	
<b>ePartizipation in Jugendverbänden</b>	<b>137</b>
Daniel Reichert/Eva Panek	
<b>Liquid Democracy – modernes Beteiligungsmodell für Kinder und Jugendliche</b>	<b>143</b>

### 3. Was noch wichtig ist

André Nagel	
<b>Das Netz als Chance zur Beteiligung     von politikfernen Jugendlichen?</b>	<b>153</b>
Lorenz Matzat im Interview mit Daniel Seitz	
<b>Dilemma – Datenschutz und Partizipation</b>	<b>161</b>
Erich Schäfer	
<b>Bürgermedien in der digitalen Welt – Partizipative Strategien</b>	<b>167</b>
Anmerkungen aus der Sicht des Changemanagements	
Ingo Bosse	
<b>Partizipation von Menschen mit Behinderungen</b>	<b>177</b>
Nadine Karbach	
<b>ePartizipation und Europa – Die Jugend im Blick</b>	<b>187</b>
Ulrich Weiß/Matthias Bandtel	
<b>Vom Interesse am Selbst zur Demokratiefähigkeit</b>	<b>197</b>
Rahmenbedingungen für die schulische Partizipationsförderung	
<b>Autorinnen und Autoren</b>	<b>209</b>
<b>Abbildungsnachweis</b>	<b>215</b>

Jürgen Ertel

# Mehr Beteiligung realisieren durch digitale Medien und Internet

## ePartizipation schafft gestaltende Zugänge für Jugendliche zur Demokratieentwicklung

### ePartizipation mit Jugendlichen

Das Buzz-Wort „Partizipation“ ist derzeit in Ablösung des „Medienkompetenz“-Hypes die bevorzugte Verlegenheitsvokabel analog sozialisierter Volksvertreter, wenn der gesellschaftliche Umbruch durch Möglichkeiten des Internets und der digitalen Medien eine handhabbare politische Beschreibung braucht. Wie können die vermuteten Mehrwerte digitaler Vernetzung gehoben werden, um tatsächlich gesellschaftliche Partizipation zu realisieren? Lässt sich die Schwarm-Kommunikation des sog. Web 2.0 im kritisch zu betrachtenden, aber dennoch quantitativ erfolgreichen Facebook einfangen für mehr politische Beteiligung Jugendlicher? Wie schaffen wir es, den „Gefällt mir“-Button zu einer Handlung im anfassbaren Leben zu transferieren?



Abb. 1: Projekt youthpart (Screenshot der Webseite [www.ijab.de/aktivitaeten/internationale-zusammenarbeit/epartizipation-youthpart/](http://www.ijab.de/aktivitaeten/internationale-zusammenarbeit/epartizipation-youthpart/) [Stand: 17.10.2012])

Diese Fragen gehören zu den zu bearbeitenden Aufgaben des vom Bundesjugendministerium im Rahmen des Dialog Internet geförderten multilateralen Projekts *youthpart*, das Möglichkeiten von Beteiligung Jugendlicher in der digitalen Gesellschaft im internationalen Austausch eruieren soll. Es steht im Vordergrund, die zu entdeckenden Möglichkeiten online umgesetzter Beteiligungsebenen zu Verfahren einer ePartizipation zu definieren. Dabei ist Pionierarbeit zu leisten – es gibt in Bezug auf Jugendliche bisher nur wenige ernsthaft angegangene Versuche, Partizipationsprozesse online zu elektrifizieren.

## Wer sich mitteilen kann, möchte gehört werden

Die kommunizierenden Online-Gebilde in sog. „Social Networks“ können eine offline funktionierende, Menschen – auch physisch – verbindende Organisation von Interessen realisieren und motivierende Solidarität entfalten. Wir haben das mit Beifall beobachten können während der nordafrikanischen Revolutionen in Ägypten und Tunesien. Die Mobilisierung durch vernetzte digitale Medien plus die Rückkopplung zu klassischen Medien, wie zum TV-Sender Al Jazeera, hat eine kraftvolle, neue Erfahrung der Sichtbarkeit der bisher Unerhörten entfaltet.

Agieren diese neuen Phänomene im eigenen Land, bleibt der Applaus i.d.R. aus. Außergewöhnlich ist die scheinbar fehlende Struktur bei den Netz-Teilnehmenden, die z.B. unter der Bezeichnung „Anonymous“ nicht mehr auf eine gesonderte Einladung zur kritischen Beteiligung warten wollen und einen bemerkenswert frischen und frechen Aktionismus, der nicht immer konstruktiv angelegt ist, hervorbringen. Hier finden wir besonders junge netzaktive Menschen, die massenhaft „Gefällt mir“ klicken und auch um das Aufsehen von Facebook-Partys wissen. Die vernetzt Kommunizierenden teilen sich und anderen Öffentlichkeiten – wie in einem Schwarm – in unterschiedlichen medialen Ausdruckformen ihre inhaltlichen Positionen mit.

Das sog. Social Web bringt Hierarchien, Macht bedrohende Ängste vor Kontrollverlust. Dieser Verlust der kontrollierbaren Kommunikationsentfaltung findet tatsächlich aufgrund der neuen verzweigten und multiplizierenden Kommunikationswege statt und wirkt Realität verändernd auf die Strukturen von Institutionen und Verfahren.

Die Herausforderung 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 legitimierter, 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“ sind noch kein Garant für wirksame Beteiligung, sondern erstmal nur gestartete Kommunikation.

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

Die Fastfood-Restaurants der Marke McDonalds starteten eine Werbekampagne, in der Burger-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 niedrighewilligen 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.



Abb. 2: Screenshot der Webseite [www.peerhochdrei.de](http://www.peerhochdrei.de) [Stand: 17.10.2012]

Meist fehlt es nur an etwas Geld, um Beteiligung Jugendlicher auf den Weg zu bringen. Das Erfurter Projekt [ladebalken.info](http://ladebalken.info) konnte so in einem cleveren, McDonalds (s.o.) ähnlichen 3-Schritt-Verfahren junge Menschen in der Stadtentwicklung über Mikro-Finanzierungen beteiligen. Einen vergleichbaren Weg geht das Projekt [peerhochdrei.de](http://peerhochdrei.de), das medienpädagogische Peer-to-Peer-Projekte mit finanziellen und inhaltlichen Mitteln nach einem Wettbewerb unterstützt. Die [youthbank.de](http://youthbank.de) 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 e.V.) das Beteiligungsangebot [laut-nuernberg.de](http://laut-nuernberg.de). Online thematisierte Anliegen werden multimedial aufbereitet im Web eingesammelt und abgelegt. Die regelmäßigen physischen Treffen, die als Party-Events gestaltet sind, greifen den Online-Input auf, diskutieren ihn fort und spielen ihn erweitert um neue Statements wieder ins Web zurück.



Abb. 3: Screenshot [www.jugendforum.rlp.de](http://www.jugendforum.rlp.de) [Stand: 17.10.2012]

Da die Stadtverwaltung Mitveranstalter ist, sind die Wege zur Vorlage von Forderungen der jugendlichen Teilnehmenden an die Politik kürzer.

Der Arbeitsbereich „jung bewegt“ der Bertelsmann-Stiftung plant eine Reihe von bundesländerbezogene Online-Beteiligungsinitiativen für Jugendliche. In Rheinland-Pfalz startet der Pilot als Kooperation mit der Staatskanzlei unter [jugendforum.rlp.de](http://jugendforum.rlp.de). Unterstützend wirken u.a. auch



die Landesschülervertretung und der medienpädagogische Dienstleister [medien+bildung.com](http://medien+bildung.com) mit. Ein großes Team jugendlicher Moderatoren begleitet die Online-Themenfindung und Diskussion. Es wird auf eine Offline-Jugendkonferenz und eine Übergabe von Ideen und Wünschen an die Landesregierung 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 in dem ihm beauftragten [strukturiertes-dialog.de](http://strukturiertes-dialog.de) als Teil der EU-Jugendstrategie und im Angebot [ichmachepolitik.de](http://ichmachepolitik.de), das Bestandteil der Entwicklung einer eigenständigen nationalen Jugendpolitik ist. Die verwendete Konsultationssoftware [ePartool](http://ePartool.de) unterstützt einen anspruchsvollen analogen Moderationsprozess, der im Hintergrund stattfindet.

Eher plakativ ging bisher das Angebot [duhastdiemacht.de](http://duhastdiemacht.de) 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](http://wiandyou.de), 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, hierarchiefreien 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](http://liquidfeedback.org) namentlich sehr bekannt. Vielfältig eingesetzt und politisch unabhängig weiterentwickelt wird [adhocracy.de](http://adhocracy.de). 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

z.B. die CSU die „Demokratie 2.0“ ausruft und die FDP ihrerseits ein alternatives Mitglieder-Beteiligungswerkzeug „new democracy“ anbietet. Der Verein liqd.net bietet mit offenkommune.de eine kostenfreie Möglichkeit, um Bürger kommunal bei Ratsentscheidungen online einzubinden. Darauf fußend wird in Kooperation mit *youthpart* speziell für jugendliche Anliegen ein Adhocracy-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 Teiligungsmodelle sind graduelle Stufen einer angestrebten Partizipation unter Berücksichtigung neuer internetbasierter 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. sog. „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 massenhafter Hinweis auf ungeklärte Anliegen (z.B. Aktionen von *avaaz.org* oder *campact.de*).

- Konsultationen, die Standpunkte abfragen, aber keine Konsensfindung beinhalten. Hierzu gehören i.d.R. auch sog. Bürgerhaushalte, die allerdings meist defizitbezogen und oft nur Alibi für unvermeidliche Streichlisten sind.
- Unabhängige Mikrofinanzierungen 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 für die Umsetzung eingeladen.
- Wahlen als untrennbarer Bestandteil der Demokratie. Wahlen ab 16 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 Volksentscheiden.
- „Liquid Democracy,“ als in Software (z.B. [adocracy.de](http://adocracy.de)) abgebildetes „basisdemokratisches“ Politikmodell ermöglicht flexible, themenbezogene Verfahren der Meinungs- und Mehrheitsfindung
- ...leider lange nichts...
- Persönliches Empowerment als Ergebnis von strukturellen Prozessen der Beteiligung und der politischen Bildung. Hier wird politisches Engagement weiter entwickelt.

Bei der Anlage gestuftereteiligungsverfahren darf man die einzulösenden staatsbürgerlichen Ziele hin zur anzustrebenden, Gesellschaft tragenden Partizipation nicht aus dem Blick verlieren:

- Wissen bilden
- Meinung bilden
- gesellschaftliches (politisches) Engagement fördern
- selbständig denkende, freie Bürger stärken
- informiert verantwortungsvoll entscheiden können
- Verantwortung übernehmen

## 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 wir gemeinsam weiter herausarbeiten müssen:

- Erstens: Es gibt etwas zu entscheiden!
- Ein Lebensweltbezug zu den Adressaten 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 passiert 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 Jugendlichen werden bedient.
- Das Social Web kann genutzt werden für ansteckende „virale“ Information und Motivation. Potentiell können Viele erreicht werden.
- Mobile, handygestützte Melde- oder Initiativsysteme sind nah am zur Partizipation Eingeladenen.
- Zeit und Ort des Mitmachens können aufgelöst werden.
- Inhalte können aus verschiedenen Quellen verbunden, nach Schlagworten sortiert („getaggt“), georeferenziert über Karten zur Navigation aufbereitet werden.
- Die digitale Abbildung erleichtert Transparenz des Verfahrens und nachhaltige Dokumentation.
- Die Kosten der Beteiligung können optimiert werden.

## Software-Tools – Werkzeuge für Partizipation

Derzeit gibt es nur eine überschaubare Anzahl verschiedener Anwendungen zur Online-Bürgerbeteiligung, allerdings entwickelt sich der Markt für Open Government-Anwendungen gerade im Bereich sog. Bürgerhaushalte und anderer Konsultationsverfahren rasant.

Die Anforderungen an Beteiligungssoftware sind vielfältig: Sie soll einen einfachen Zugang für viele Teilnehmende zum Mitmachen gewährleisten und dabei große Mengen Meinungsäußerungen zur Moderationsunterstützung intelligent clustern, zuordnen und sortiert halten. Sie soll Durchsicht in den Prozess schaffen und unterschiedliche Interessenbekundungen messen und managen. Das Verfahren und die Inhalte sollen nachvollziehbar dokumentiert bleiben.

Voraussetzung zur reflektierten Nutzung von Partizipationsofferten sind valide Informationen zur Meinungsbildung. Der Zugriff auf öffentlich finanzierte und öffentlich einsehbare Daten, um sie als „Open Data“ neu zu interpretieren und durch Visualisierungen zu verstehbaren Informationen zu machen, sind ein Rückgrat valider Partizipation und eine Herausforderung für kreative Programmierer.

Qualitative (sortierte, redaktionell geprüfte) Jugendinformation ist wiederum eine Grundlage speziell für Jugendbeteiligung, eine anhaltende Aufgabenstellung für die Jugendarbeit besonders in Zeiten aggregierter News aus Contentfarmen und personalisierter Filter bei Facebook bis Google.

Betreute Datenbanken werden zu qualifizierenden Entscheidungsgrundlagen, eigentlich eine Aufgabe für den Journalismus, der leider oft weiterhin in alten Geschäftsmodellen und Verbreitungswegen verhaftet ist.

Fakt bleibt: Software funktioniert nur als Beteiligungsinstrument, wenn der politische Wille zur Beteiligung und damit verbundene Wirkung da ist, sonst bleibt es schlicht Kommunikation ohne Konsequenzen: Man hat nur drüber gesprochen.

Programmieren lernen ist eine Voraussetzung, um auch in Zukunft Werkzeuge für Partizipation verfügbar machen zu können, – eine notwendige Bildungsoffensive jenseits von „Computerkursen“ muss auch hier gestartet werden. Dabei ist es wichtig, Code zur Weiterentwicklung offen zu legen und frei verfügbar zu machen, um weiterhin ein verbessertes Betriebssystem für Demokratie bereitstellen zu können.

Damit Nutzerinnen und Nutzer nicht in Abhängigkeiten von kommerziellen Datenfängern verhaftet bleiben, brauchen wir tragfähige Konzepte für attraktive öffentlich-rechtliche Netze, in denen ePartizipationsverfahren strukturell angelegt sind.

## Geschichte wird gemacht – hier und jetzt

Die Protagonisten der gesellschaftlichen Erneuerung haben erste Erkenntnisse und weitere Fragen in eine fortwährende Diskussion um Beteiligung 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? Wieviel Zeit bindet ePartizipation? Sind „Zeitreiche“ bevorteilt? Sind Partizipations-Offerten nur noch als ePartizipation-Verfahren sinnvoll?



Abb. 4: Wordle Cloud

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!

## Lizenz

Dieser Artikel steht unter einer Creative Commons Namensnennung-Keine Bearbeitung 3.0 Deutschland Lizenz. Informationen zu Verwendungsmöglichkeiten finden sich unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/de>.