

Ursula Maier-Rabler, Stefan Huber und Astrid Schmid

Demokratieförderung durch soziale Online-Netzwerke

Politische Partizipation lernen im Web 2.0

Die Vorstellung, welche Jugendliche lange Zeit von Politik hatten, war geprägt vom Fokus der → Massenmedien auf parteipolitischen Wettbewerb und politische Institutionen. Dabei sind es gerade die Parteipolitik und die politischen Institutionen der → repräsentativen Demokratie, die von Jugendlichen – und nicht nur von Jugendlichen – skeptisch betrachtet werden. Aktive Partizipation in Politikfeldern, von denen sie sich selbst betroffen fühlen, wird demgegenüber von Jugendlichen als wichtig betrachtet.¹ Die Berichterstattung der Massenmedien über institutionelle Formen der Parteipolitik in der → repräsentativen Demokratie geht offensichtlich aber an den Interessen vieler junger Menschen vorbei.

Massenmedien berichten an der Jugend vorbei

Durch die jüngsten Entwicklungen im Bereich digitaler Netzwerkmedien – auch Web 2.0 genannt – wird jedoch die öffentliche politische Kommunikation mit dem Meinungs-austausch zwischen den vielen Nutzerinnen und Nutzern der sozialen Medien ergänzt. Abseits des Rampenlichts der Massenmedien finden die politischen Ansichten vieler einen Platz in der *online-deliberation* (zwanglose, ausführliche und abwägende Online-Diskussion aktiver BürgerInnen) sozialer Online-Netzwerke. Obwohl weiterhin ein quantitativ großer Unterschied zwischen den vielen RezipientInnen einer spezifischen Nachricht in den → Massenmedien und den vergleichsweise wenigen RezipientInnen einer spezifischen Nachricht in digitalen Netzwerkmedien besteht,² ermöglichen Web-2.0-Technologien vielfältige innovative Formen der politischen → Deliberation, Partizipation und Kollaboration (→ kollaborative Demokratie).

Innovative Kommunikationsformen im Web 2.0

Während die aktuelle → repräsentative Demokratie von der Herstellung großer Öffentlichkeiten durch die → Massenmedien geprägt ist und nach wie vor nach diesen spezifischen Mustern funktioniert, übersieht sie, dass die Mechanismen der gesellschaftlichen Desintegration in viele kleine Öffentlichkeiten (*communities*) längst Platz gegriffen haben und durch Web-2.0-Technologien bedient werden.

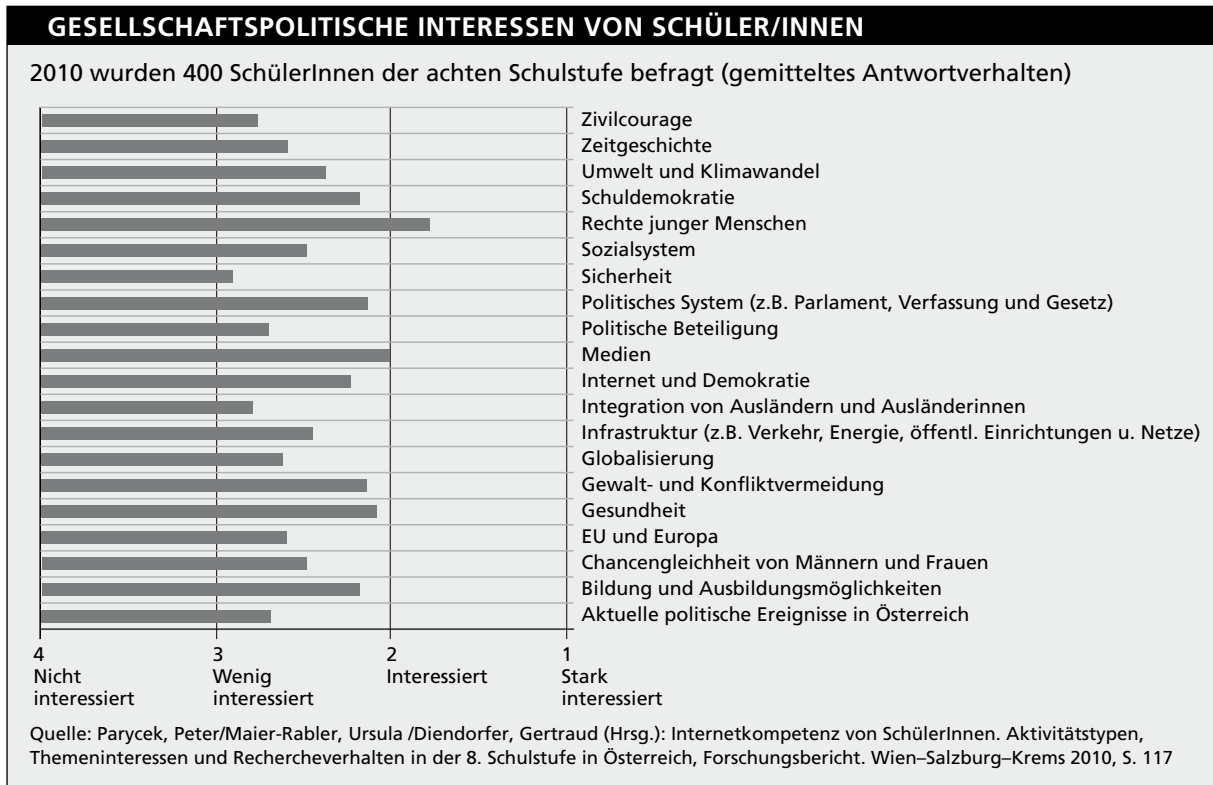
Mechanismen der gesellschaftlichen Desintegration

Die hier angesprochenen Herausforderungen für Politik und BürgerInnen, die sich im Zusammenhang mit digitalen Netzwerkmedien stellen, betreffen vor allem die Konsequenzen für die Politik durch mehr Transparenz und Partizipation und die Herstellung eines gerechten Zugangs zu Partizipation für die BürgerInnen.³ Doch braucht es dringend die Vermittlung von entsprechenden Kompetenzen für Online-Partizipation mittels Web-2.0-Technologien. Dafür ist eine neue *civic education*, also eine neue politische Bildung, gefordert, die dazu beiträgt, den Menschen die *capabilities*⁴ und den Erwerb der dazu notwendigen *Internet literacies*⁵ (siehe auch Kasten „Internetkompetenz“) zu ermöglichen, damit die BürgerInnen neue Partizipationsmöglichkeiten entwickeln und erlernen können.

repräsentative Demokratie

Demokratische Herrschaftsform, bei der die politischen Entscheidungen und die Kontrolle der Exekutive (Regierung) nicht direkt vom Volk, sondern von einer Volksvertretung (Parlament) ausgeübt wird, die das Volk repräsentiert. Die Ausübung der demokratischen Rechte der Bevölkerung ist auf die Beteiligung an Wahlen und die Mitwirkung in Parteien, Verbänden und Initiativen beschränkt. Parlamente bilden den Kern der repräsentativen Demokratie. Sie sind auf Bundes-, Landes- und Gemeindeebene das Organ der BürgerInnen, beschließen Gesetze und steuern damit die Arbeit der Regierung und ihrer BeamtInnen, sie kontrollieren die Regierung, sprechen ihr das Vertrauen bzw. ihr Misstrauen aus.

Quelle: <http://www.demokratiezentrum.org/wissen/wissenslexikon/demokratie-repraesentative.html>



In der Studie bekundeten die SchülerInnen das meiste Interesse an „Rechten junger Menschen“, „Medien“ und „Gesundheit“ und das geringste Interesse an „Politischen Systemen“, „Infrastruktur“, „Zivilcourage“ und „Aktuellen politischen Ereignissen in Österreich“. Daraus kann der Schluss gezogen werden, dass mediale Berichterstattung über Parteien und Parteipolitik viele junge Menschen nicht anspricht.

Partizipation üben Denn um die Herausbildung eines neuen Eliteninstruments (Stichwort → *democratic divide*⁶) zu verhindern, müssen möglichst alle Kinder und Jugendlichen lernen, sich der Neuen Medien souverän im Sinne gesellschaftlicher Partizipation zu bedienen. Web-2.0-Technologien besitzen großes Potenzial, um die Partizipation junger Menschen an Politik und Gesellschaft zu erhöhen. Zwar sind die dominierenden Inhalte der Kommunikation junger Menschen in digitalen Netzwerkmedien nicht explizit politisch, doch werden damit partizipative Praktiken eingeübt.

Mehr Einflussmöglichkeiten Die Kultur des aktiven Partizipierens (z.B. eigene Videos animieren, Songs aufnehmen, Gedichte schreiben, Texte posten und andere Formen kommunikativer Aktivitäten), die Jugendliche online von informellen MentorInnen (abseits formaler sozialer Unterschiede, in neuen Formen von Mentorenschaft wie etwa durch pensionierte ExpertInnen⁷) erlernen und mit Peers ausführen, lässt ihre Erwartungshaltung gegenüber politischen Handlungsträgern – und auch anderen gesellschaftlichen Institutionen (Schule, Unternehmen etc.) – steigen. Das Denkmuster des Mit-einander-Vernetzens und Unter-einander-Teilens von digitalen Inhalten wird also in andere Bereiche übernommen und macht nicht vor den Türen der

digital natives – digital immigrants

Für Kinder und Jugendliche, die mit digitalen Medien aufwachsen, prägte Marc Prensky den Begriff der *digital natives*. Wer diese Technologien erst im Erwachsenenalter zu nutzen gelernt hat, wird hingegen als *digital immigrant* bezeichnet.

Quelle: Prensky, Marc: Digital Natives, Digital Immigrants, in: On The Horizon, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, Oktober 2001.

Schulen, Universitäten, Behörden und Parteien Halt. Menschen, die in einer partizipativen Kultur sozialisiert werden, erwarten sich mehr Einflussmöglichkeiten auf politische Prozesse, und zwar auf allen Ebenen: von der lokal-regionalen bis hin zur nationalen, supranationalen oder globalen Ebene.⁸ Die Institutionen der → repräsentativen Demokratie werden lernen müssen, den Forderungen nach mehr Partizipation nachzugeben. Mehr noch: Sie werden sich darum bemühen müssen, Plattformen für Partizipation und Kollaboration mit den BürgerInnen zu schaffen. Ebenso werden wir uns an flachere Hierarchien und neue Formen der Beziehung zwischen Regierenden und Regierten, der öffentlichen Verwaltung und den BürgerInnen sowie den Lehrenden und Lernenden einstellen müssen. → *digital natives* und → *digital immigrants*⁹ werden in einer partizipativen Gesellschaft Respekt füreinander zeigen müssen, um voneinander zu lernen.

Das demokratiefördernde Potenzial Neuer Medien

Die heutige Ausformung unserer repräsentativ-demokratischen Institutionen ist im Kontext des Industriezeitalters entstanden und wurde durch die → Massenmedien (mit)geprägt. Die kulturelle Praxis der → Massenmedien (z.B. Fernsehen, Radio, Print) ist charakterisiert vom passiven Konsum professionell gestalteter Informationsgüter¹⁰, worunter zum Beispiel Fernsehsendungen, Radionachrichten und Zeitungsartikel fallen.

Politische Akteure müssen in diesem Zusammenhang ihre Botschaften medienadäquat aufbereiten. Die eigentlichen ProduzentInnen medialer Botschaften sind professionelle JournalistInnen sowie ExpertInnen für Öffentlichkeitsarbeit.¹¹ Die in der westlichen Welt kritisierte Entwicklung der → repräsentativen Demokratie zur → Mediendemokratie¹² bzw. zur Postdemokratie¹³ kennt nur wenig offenen politischen Diskurs und ist charakterisiert durch professionelle Inszenierungen konkurrierender PR-Agenturen. Der Begriff „Postdemokratie“ bringt zum Ausdruck, dass die klassische, repräsentative (Medien-)Demokratie ihren Höhepunkt bereits überschritten hat. Regierungen können wohl gewählt und auch wieder abgewählt werden, die Themenhoheit bzw. Themendefinition liegt jedoch in einem Spannungsfeld zwischen (Partei-)politischen AkteurInnen, PR-Kampagnen und den → Massenmedien. Die WählerInnen können darauf nur marginal Einfluss nehmen. Es mangelt damit an einer authentischen öffentlichen Debatte zur Themengengese und der damit in Zusammenhang stehenden nachhaltigen politischen Partizipation.



© Fotolia
Durch Klick auf den Like-Button markieren UserInnen von Facebook sichtbar, welche Websites sie weiterempfehlen.

Die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT), vor allem die jüngsten Weiterentwicklungen des Internets und die Mobilkommunikation, bieten diesbezüglich völlig neue Möglichkeiten der Partizipation. Zentrale Charakteristika dabei sind die Verschmelzung von ProduzentIn und KonsumentIn bzw. die Möglichkeit, zwischen diesen beiden Rollen zu tauschen, sowie der Wechsel der Kommunikationsart von *one-to-many* (Massenkommunikation) zu *many-to-many* (Web 2.0). Politische Kommunikation mit Neuen Sozialen Medien funktioniert demnach gänzlich anders als mit → Massenmedien. Sie ermöglichen den NutzerInnen, die Themen ihrer

Die Jugend im Sozialen Netzwerk

Online-Umfrage: Österreichs 14-24-Jährige haben...

15 Freunde im Durchschnitt, davon fünf enge Freunde



271 Facebook-Freunde im Durchschnitt



87% der Jugendlichen sind in Facebook



12% bei Twitter



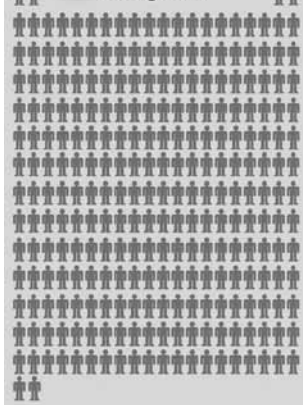
86% um Kontakt zu halten



36% aus Langeweile



26% weil es dazugehört



Grafik: © APA, Quelle: APA/Allianz/AGES



Aus einer 2012 durchgeführten Studie wird ersichtlich, dass die große Mehrheit der 14- bis 24-jährigen Befragten in Facebook ist und als Hauptgrund dafür das Pflegen von Kontakten genannt wird. Lediglich 26 Prozent geben an, in Facebook zu sein, weil es dazugehört.

Kommunikation selbst zu wählen und sich zunehmend von den Themenvorgaben der → Massenmedien zu emanzipieren. Das ist mit einem Machtverlust sowohl der PolitikerInnen als auch der professionellen KommunikatorInnen verbunden. Zeit, die früher mit passivem Medienkonsum verbracht wurde, investieren heute vor allem Jugendliche in das Knüpfen und Pflegen von sozialen Kontakten¹⁴, sie stellen so neue und individuelle Öffentlichkeiten her.

Unmittelbare Betroffenheit treibt Partizipation an

Soziale Medien können dazu genutzt werden, unmittelbare Betroffenheit in offene und kritische Diskussionen einzubringen und damit zunehmend realpolitische Entscheidungen zu beeinflussen. Kollaborative Technologien, die das Herzstück des Web 2.0 bilden, haben somit das Potenzial, eine partizipative Form politischer Problemlösungen auf allen Ebenen zu schaffen. Bisher bieten vor allem städtische Gebietskörperschaften Praxisbeispiele dafür, wenn sie mit interessierten BürgerInnen, VertreterInnen der Zivilgesellschaft, Wirtschaftstreibenden, WissenschaftlerInnen und PolitikerInnen in themenbezogenen Veranstaltungen (manchmal *barcamps* genannt) sowohl offline als auch online zusammenarbeiten. Der Boom in der Nutzung von sozialen Online-Netzwerken macht eine Neubewertung der Bedeutung von vermittelter gesellschaftlicher Partizipation erforderlich.¹⁵

Aktive BürgerInnen

Es kann zunehmend eine partizipative Kultur und Kommunikation entstehen, die der Vorstellung der aktiven BürgerInnen entspricht, welche sich deutlich von passiven KonsumentInnen, von reinen MedienrezipientInnen unterscheiden. Soziale Netzwerke gehören zur Kategorie der „Sozialen Software“, die von einem pluralistischen Ethos geprägt ist und das gemeinsame Wissen bzw. die dynamische Schaffung von Wissen in den Mittelpunkt stellt.¹⁶ Anstelle von wenigen, die Nachrichten an viele aussenden, kommunizieren viele Menschen miteinander (*many-to-many*). Dieses veränderte Kommunikationsverhalten wirkt sich auch auf das Verhältnis zwischen Regierenden und Regierten aus, welche sich in einem weniger hierarchischen, dafür stärker netzwerkartigen Umfeld bewegen. Über kurz oder lang kann es infolge der veränderten partizipativen demokratischen Kultur auch zu einer Neuorientierung unserer demokratischen Institutionen kommen.

Von Hierarchie zum Netzwerk

Online-Partizipation und Online-Demokratie

Schlüsselkonzept Online-Demokratie

Eine Neu-Belebung demokratischer Institutionen setzt voraus, dass diese durchlässiger, zugänglicher, verantwortlicher sind und stärker im öffentlichen Raum verankert werden. In diesem Zusammenhang wird Online-Demokratie (auch → *e-democracy* genannt) immer wieder als Schlüsselkonzept eingebracht.

Q▼ e-democracy

Sie bedeutet die „Umsetzung bzw. Unterstützung demokratischer Prozesse mittels digitaler Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT)“. *E-democracy* umfasst neben administrativ-demokratischen Prozessen wie der Kommunikation BürgerInnen – Behörden (*e-government*) und IKT-gestützten Wahlen (*e-voting*) sämtliche Formen von Online-Öffentlichkeitsbeteiligung (auch *e-participation* [E-Partizipation] genannt).

Quelle: Maier-Rabler, Ursula/Neumayer, Christina: Jugend und eParticipation – Analyse und Strategien. Strategiepapier für die Österreichische Demokratieinitiative. AG Innovative Demokratie 2008, S. 3, online unter: http://www.icts.uni-salzburg.at/content.php?id=1379&m_id=1011

E-Partizipation meint die Einbeziehung von BürgerInnen in politische und gesellschaftliche Entscheidungsprozesse mit Hilfe der Neuen Medien, nämlich Internet und Mobilkommunikation. Damit soll *citizen-empowerment* erzielt werden, also die Ermächtigung der BürgerInnen zur aktiven Mitgestaltung an politischen und gesellschaftlichen Entscheidungsprozessen – ein wichtiger Meilenstein auf dem Weg zu einer gerechteren, partizipativen Gesellschaft, die sich vor allem durch Inklusion und Innovationskraft auszeichnet. Jugendliche sind die *early adopters*¹⁷ – also jene Menschen, die neueste technische Errungenschaften sofort übernehmen – dieser partizipativen Kultur, die online und offline Welt verbindet.

ZIELSETZUNGEN VON E-PARTIZIPATION

E-Partizipation zielt darauf ab, dass BürgerInnen mit Hilfe von Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) an *bottom-up*-Entscheidungsprozessen teilnehmen und soziale und politische Verantwortung entwickeln.¹ Konkret können damit fünf Zielsetzungen von E-Partizipation verfolgt werden:

1. ein größeres Publikum erreichen, um breitere Partizipation zu ermöglichen;
2. Partizipation durch Technologien unterstützen, die die unterschiedlichen technischen und
3. kommunikativen Fähigkeiten von BürgerInnen ansprechen;
4. relevante Information in einem Format bereitstellen, das für die Zielgruppe zugänglicher und verständlicher ist, um besser informierte Beiträge zu fördern;
5. sich auf ein größeres Publikum einlassen und deliberative Debatten ermöglichen²

- 1 Maier-Rabler, Ursula/Hartwig, Christina: E-Partizipation – Jugend aktiv: Das IKT-Nutzerverhalten von Salzburger Jugendlichen mit besonderer Berücksichtigung von (politisch) partizipativen Formen von Internet und mobiler technischer Kommunikation. Salzburg 2007
- 2 Macintosh, Ann: Characterizing E-Participation in Policy-Making, in: Proceeding of the 37th Hawaii International Conference on System Sciences, 2004

Democratic divide und digital divide: bildungspolitische Handlungsfelder

Ein zentraler Zweck von E-Partizipation liegt darin, jenen Möglichkeiten zu eröffnen, gehört zu werden, die normalerweise nicht in den Politikformulierungsprozess einbezogen werden. Und genau hier liegt auch die (Bildungs-)politische Herausforderung durch das Entstehen eines neuen → *democratic divide*¹⁸. Wenn nicht gleichzeitig nachhaltige Maßnahmen für Jugendliche und Erwachsene in der politischen Bildung gesetzt werden, die auf die Vermittlung partizipativ-demokratischer Anwendungsmöglichkeiten der neuen IKT zielen, dann ist die Gefahr einer Herausbildung einer kleinen neuen demokratischen Elite gegeben, die über bedeutend größere politisch relevante Kompetenz im Umgang mit dem Internet verfügt. Umgekehrt bedeutet E-Partizipation nicht, dass mit Hilfe von IKT eine vollständig partizipative Gesellschaft geschaffen würde, in der jede und jeder kontinuierlich partizipiert.

Neue Zielgruppe an AkteurInnen

Q digital divide – democratic divide

Digital divide bezeichnet den ungleichen Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologie entlang sozialer Trennlinien und stellt das größte Hindernis zur Ausschöpfung des demokratiepolitischen Potenzials Neuer Medien dar. Im Kontext des *digital divide* wird die Gefahr eines *democratic divide* thematisiert: Wenn die Vermittlung von politischer Bildung sowie von partizipativ-demokratischen Anwendungsmöglichkeiten der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien bei den → *digital natives* nicht in ausreichendem Maße gelingt, dann besteht die Gefahr, dass sich eine kleine neue demokratische Elite herausbildet, die über höhere Bildung und große Kompetenz im Umgang mit dem Internet verfügt.

Quelle: die AutorInnen

Im Sinne einer → kollaborativen Demokratie geht es vielmehr darum, dass jedem und jeder die Möglichkeit offensteht, sich zu beteiligen, und dass die Chancen dazu in einer Gesellschaft gerecht verteilt sind. Das setzt eben voraus, dass Jugendliche lernen, zu partizipieren, und die dazu erforderlichen Fähigkeiten erwerben. Die gerechte Verteilung von Chancen, seinen individuellen Lebensstil zu wählen und zu leben und nicht von den sozialen Lebensumständen seiner Herkunft lebenslang abhängig zu sein, nennt Amartya Sen *capabilities*¹⁹ und er macht die Politik für den gerechten Zugang zu diesen verantwortlich. Im Zusammenhang mit demokratisch-gesellschaftlicher Partizipation geht es um *capabilities* für einen partizipativen Lebensstil mit den damit verbundenen Fähigkeiten und Funktionalitäten.

Gerechter Zugang zu den capabilities

Q kollaborative Demokratie

Wenn die Mitwirkung der BürgerInnen über die Artikulation und den Austausch von Meinungen hinausgeht und im Sinne einer ergebnisorientierten Partizipation das Expertenwissen der BürgerInnen miteinbezogen wird, spricht man von kollaborativer Demokratie. Sie bedeutet nicht eine Abkehr vom Modell der repräsentativen Demokratie, sondern vielmehr deren Erweiterung durch die Integration des demokratisch-partizipativen Potenzials der neuen Technologien.

Quelle: Noveck, Beth: The single point of failure, in: Lathrop, Daniel/ Ruma, Laurel (Hrsg.): Open Government. Collaboration, transparency and participation in practice. Sebastopol 2010, S. 49–70

Informations- und Kommunikationstechnologien stellen die Infrastruktur für Kollaboration und Partizipation in einer partizipativen Gesellschaft bereit. Die grundlegenden Prinzipien einer partizipativen Gesellschaft – *empowerment* und Kollaboration – erreichen so nach und nach alle Sphären der Gesellschaft.²⁰ Der interaktive Charakter der Neuen Medien und insbesondere der Social-Web-Anwendungen begünstigt somit zwar die Ausbildung einer partizipativen Kultur. Technologie allein kann jedoch keinen gesellschaftlichen Wandel herbeiführen. Der bewusste und kompetente Einsatz digitaler Medien muss erst erlernt werden. E-Partizipation stellt also hohe Ansprüche an die Kompetenzen der Jugendlichen, die

über bloßes Bedienwissen und technische Kompetenzen hinausgehen. (Siehe dazu den Infokasten „Medienkompetenz von LehrerInnen bzw. SchülerInnen“ auf S. 67 in diesem Band.) Der Erwerb dieser Kompetenzen ist eine Voraussetzung für einen selbstbestimmten Umgang mit dem Internet. Dieser steht auch im Zentrum des oben kurz skizzierten Befähigungsansatzes von Sen.²¹

Ungleicher Zugang Das größte Hindernis zur Ausschöpfung des demokratiepolitischen Potenzials Neuer Medien liegt im ungleichen Zugang zu IKT entlang sozialer Trennlinien (→ *digital divide*). Die Kompetenz im Umgang mit Online-Medien korreliert stark mit Alter, Geschlecht und formaler Bildung der NutzerInnen.

INTERNETKOMPETENZ (INTERNET LITERACIES)

Die vier grundlegenden Fähigkeiten (*Internet literacies*) nach Livingstone:

1. Zum einen die Kompetenz, gewünschte Online-Inhalte (z.B. Informationen und Dienstleistungen) aufzufinden und ungewünschte zu vermeiden.
2. Zum anderen ein Verständnis dafür, dass die Inhalte von Online-Medien selektiv sind und Partikularinteressen darstellen – also nicht unreflektiert geglaubt werden können. Das eigene „Surf-Verhalten“ wiederum ist keine private, anonyme Angelegenheit, über die keine Rechenschaft abgelegt werden müsste – die Nutzung von Online-Medien hinterlässt eine Vielzahl von Spuren.
3. Drittens muss ein Bewusstsein entwickelt werden, wie Onlinequellen beurteilt werden können bezüglich ihrer Relevanz, Verlässlichkeit und Befangenheit.
4. Viertens braucht ein kompetenter Umgang mit Online-Medien auch die Fähigkeit, selbst Inhalte zu erstellen und zugänglich zu machen.

Quelle: Livingstone, Sonia: Children and the internet: great expectations, challenging realities. Cambridge 2009

Geschlechtsspezifische Unterschiede Generell nimmt die Internetnutzung bei Kindern und Jugendlichen mit fortschreitendem Alter zu. Geschlechtsspezifische Unterschiede im Nutzungsverhalten von Online-Medien sind zwar im Abnehmen begriffen, aber dennoch deutlich erkennbar. Buben nutzen das Internet häufiger, länger und an unterschiedlicheren Orten. Andererseits gestalten Mädchen eher selbst Inhalte und bevorzugen kommunikative sowie kollaborative Anwendungen. Buben nutzen lieber Angebote, die mit Wettbewerb oder Action zu tun haben, und kaufen eher online ein. Auch schätzen Buben nach wie vor ihre Online-Kompetenzen höher ein als Mädchen.²²

Sozial Benachteiligte ausgeschlossen Von der Nutzung des Potenzials der Informationsgesellschaft ausgeschlossen sind oftmals jene, die ohnehin sozialen Benachteiligungen unterliegen. „Insbesondere jene Kinder drohen an den Rand der Gesellschaft gedrängt zu werden, die nicht aus anregungsreichen Elternhäusern stammen, sondern aus sozial benachteiligten. → *Digital divide* droht sich

zu verstärken, wenn nicht Bildungsinstitutionen, allen voran die Schulen, mitbemüht sind, diese Kluft zu verringern.“²³ Die Vermittlung von Medienkompetenz muss daher besonders auch Kinder aus benachteiligten Verhältnissen in den Blick nehmen und zur gesellschaftlichen wie auch politischen Priorität werden.²⁴ „Die Beschäftigung mit den Voraussetzungen und Fähigkeiten, den gesellschaftlich ungleich verteilten Chancen und den daraus resultierenden pädagogischen Konsequenzen ist aktueller denn je. Denn Defizite in diesem Bereich reduzieren die individuellen Teilhabechancen der Jugendlichen, wenn Strategien für den Umgang mit den neuen Kommunikationsmitteln nicht ausreichend vermittelt werden können bzw. sich die digitale Kluft auch in diesen Bereichen fortschreibt.“²⁵

**Kluft
verhindern**

Ausblick auf künftige Herausforderungen

Die Herausbildung einer partizipativen Kultur und die Heranführung von Jugendlichen an demokratisch-partizipative Nutzungsmöglichkeiten der neuen IKT sind die größten Herausforderungen für mehr Demokratie durch Neue Medien.

Im schulischen Bereich hat die Umstellung von der Stofforientierung zur Kompetenzorientierung (im Lehrplan 2008) bereits zu Veränderungen in der Unterrichtsplanung geführt: Heinrich Ammerer und Christoph Kühberger empfehlen, die Auswahl der Medien und die inhaltliche Gewichtung den angestrebten Kompetenzziele entsprechend vorzunehmen.²⁶ Die Förderung politischer Urteils-, Handlungs-, Methoden- und Sachkompetenz verlangt in diesem Sinne die Auseinandersetzung mit verschiedenen Formen von Online-Medien, die über die Vermittlung reiner Fertigkeiten (*skills*) hinausgeht. Kinder, die in offenen, transparenten und wertschätzenden Lernumgebungen aufwachsen, haben später eine größere Chance, zu politisch und gesellschaftlich aktiven BürgerInnen zu werden. Eines der wesentlichen Elemente einer partizipativen Kultur ist der Respekt gegenüber den Leistungen der anderen. Neue Medien erweitern die Möglichkeiten für SchülerInnen, sichtbare Beiträge zum schulischen Lernen einzubringen.²⁷ Ein Beispiel, wie Web-2.0-Plattformen in der politischen Bildung eingesetzt werden können, um einerseits Kompetenzen im Umgang mit Neuen Medien zu vermitteln und andererseits zu partizipativem Verhalten anzuregen, ist PoliPedia.at – ein Wiki-basiertes Online-Tool zur kollaborativen Erstellung eines multimedialen Schulbuches für Politische Bildung (siehe dazu das Unterrichtsbeispiel von Irene Ecker in diesem Heft). Das Ziel ist, partizipative Fähigkeiten durch kollaborative Wissensproduktion und Online-Partizipationserfahrungen zu stärken. Das Projekt eröffnet den Jugendlichen die Möglichkeit, Inhalte unter Verwendung von *Social Software* (Wikis, Blogs, Tags, Video- und Audioclips usw.) selbstständig zu gestalten und aktiv zu nutzen. Aufbauend auf die Kompetenz Jugendlicher im Umgang mit IKT und ihre alltäglichen sozialen Erfahrungen soll so das Interesse an Politik geweckt und ein Verständnis für partizipative Handlungsmöglichkeiten eröffnet werden.²⁸

**Kompetenz-
orientierung**

**Respekt vor
Leistungen
anderer**

**Beispiel
PoliPedia.at**

Konzepte wie Open Data, Open Government, Government 2.0 etc. weisen bereits den Weg zu künftigen umfangreicheren Form von Online-BürgerInnen-Partizipation, auf die Jugendliche heute schon vorbereitet werden sollen. Unter Open Data versteht man das Zugänglichmachen von öffentlichen Daten in maschinenlesbarer Form. Daraus können kompetente NutzerInnen von Online-Medien neue Anwendungsmöglichkeiten durch das Herstellen neuer Zusammenhänge entwickeln und so das in den Daten gespeicherte Wissen nutzbar machen. In Zukunft könnte es Teil der politischen Bildung bzw. *civic education* sein, Kompetenz im Interpretieren öffentlicher Informationen und Datensätze zu vermitteln und die SchülerInnen zu animieren, diese kreativ zu kombinieren und zu visualisieren und daraus neue Informationen zu generieren. Damit könnte das vorhandene Bedürfnis junger Menschen, die sozialen Medien dazu zu verwenden, eigene Inhalte zu gestalten und „ins Netz zu stellen“, auch im Unterricht eingesetzt werden. Wenn BürgerInnen, PolitikerInnen

Open Data

**Interpretieren
von Daten-
sätzen**

Open Government und Verwaltungsangestellte Online-Anwendungen, die dem Zusammenleben dienen, entwickeln und nutzen, dann spricht man von Open Government. Das demokratiefördernde Potenzial Neuer Medien ist also bei Weitem noch nicht ausgeschöpft. Dazu müssen die BürgerInnen jedoch wissen, wie sie ihr Partikularwissen einbringen können und dass daraus auch tatsächlich „etwas Größeres“ entstehen kann. Ganz im Sinne eines Leitsatzes einer partizipativen Kultur: „Your contribution matters!“

Weiterführende Literatur

- Bundesgesetzblatt, 290. Verordnung: Lehrplan, 2008
 ICT&S Center der Universität Salzburg: E-Partizipation – „Jugend aktiv“. Das aktive IKT-Nutzerverhalten von Salzburger Jugendlichen mit besonderer Berücksichtigung von (politisch) partizipativen Formen von Internet und mobiler technischer Kommunikation. Salzburg 2007
- 1 Vgl. Perlot, Flooh/Zandonella, Martina: Wählen mit 16: Jugendliche und Politik in Österreich, in: SWS-Rundschau, Jg. 49/2009, H. 4, S. 420–445, hier S. 443).
 - 2 Hindman spricht von der „difference between speaking and being heard“: Hindman, Matthew: The Myth of Digital Democracy. Princeton/Oxford 2009, S. 16
 - 3 Als ein Indiz in Richtung Transparenz könnte die gegenwärtig um sich greifende Bereitstellung von öffentlichen Verwaltungsdaten in maschinenlesbarer Form gelten. Die Städte Linz, Wien und Graz können hierbei bereits auf technische Erfolge verweisen
 - 4 Vgl. Sen, Amartya: Commodities and Capabilities. New Delhi u.a. 1999. Bei *capabilities* handelt es sich nach Sen um erworbene kognitive Fähigkeiten sowie die Fähigkeit, zwischen alternativen Möglichkeiten unterscheiden und entscheiden zu können. Sie erst ermöglichen es Individuen, ihre eigenen Bedürfnisse zu entwickeln und zu erfüllen.
 - 5 Vgl. Livingstone, Sonia: Children and the internet: great expectations, challenging realities. Cambridge 2009
 - 6 Norris, Pippa: Digital Divide? Civic Engagement, Information Poverty & the Internet Worldwide. Cambridge u.a. 2001
 - 7 Vgl. Jenkins, Henry et al: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, 2006, online unter: <http://www.newmedialiteracies.org/files/working/NMLWhitePaper.pdf> (letzter Zugriff 14.7.2010).
 - 8 Vgl. Gauntlett, David: Making is Connecting. The social meaning of creativity, from DIY and knitting to You Tube and Web 2.0. Cambridge 2011
 - 9 Vgl. Prensky, Marc: Digital Natives, Digital Immigrants, in: On The Horizon, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, Oktober 2001
 - 10 Vgl. Benkler, Yochai: The wealth of networks. How social production transforms markets and freedom. London–New Haven 2006, S. 466
 - 11 Vgl. Jarren, Otfried/Sarcinelli, Ulrich/Saxer, Ulrich (Hrsg.): Politische Kommunikation in der demokratischen Gesellschaft: ein Handbuch mit Lexikonteil. Westdeutscher Verlag 2002
 - 12 Vgl. Kleinstaub, Hans J.: Mediendemokratie – kritisch betrachtet, in: merz. medien + erziehung. 52. Jahrgang, Heft 4/08. München 2008
 - 13 Crouch, Colin: Postdemokratie. Frankfurt a.M. 2008
 - 14 Vgl. Benkler, Wealth of networks
 - 15 Vgl. Castells, Manuel: Communication power. Oxford–New York 2009
 - 16 Vgl. Coleman, Stephen: E-Democracy: The history and future of an idea, in: Mansell, Robin et al. (Hrsg.): The Oxford Handbook of Information and Communication Technologies. Oxford 2007, S. 362–382, hier S. 369
 - 17 Vgl. Rogers, Everett M.: Diffusion of Innovations, 4. Auflage. New York 1995
 - 18 Vgl. Norris, Digital Divide?
 - 19 Sen, Commodities
 - 20 Vgl. Maier-Rabler, Ursula/Stefan Huber: Sustainable e-participation through participatory experiences in education, in: JeDem 2(2) 2010, S. 131–144
 - 21 Vgl. Diendorfer, Gertraud/Maier-Rabler, Ursula/Parycek, Peter (Hrsg.): Internetkompetenzen von SchülerInnen. Aktivitätstypen, Themeninteressen und Rechercheverhalten in der 8. Schulstufe in Österreich, Forschungsbericht. Wien–Salzburg–Krems 2010, S. 6
 - 22 Vgl. Paus-Hasebrink, Ingrid/Ortner Christina: Online-Risiken und -Chancen für Kinder und Jugendliche: Österreich im europäischen Vergleich. Bericht zum österreichischen EU Kids Online-Projekt. 2008, S. 64
 - 23 Paus-Hasebrink, Ingrid/Jadin, Tanja/Wijnen, Christine: Lernen mit Web 2.0. Aktualisierter Bericht zur Evaluation des Projekts „Web 2.0-Klasse“, 2007, online unter: <http://www.telekom.at/Content.Node/verantwortung/sponsoring/projekte/web20klasse-evaluationsbericht.pdf> (letzter Zugriff 22.08.2011), S. 91
 - 24 Als ein Beispiel für eine Initiative aus der Wirtschaft könnte ein aktuelles Projekt von Corporate Social Responsibility (CSR) des österreichischen Telekommunikationsunternehmens A1 gelten. Im „A1 Campus“ wird gemeinsam mit Schulen, aber auch Partnern aus sozialen Institutionen versucht, Jugendlichen mit niedrigerem sozio-ökonomischen Hintergrund, aber auch erwachsenen Arbeitssuchenden oder Internet-fernen SeniorInnen Zugang und *media literacy* zu vermitteln (<http://a1internetfueralle.at/>).
 - 25 Diendorfer/Maier-Rabler/Parycek, Internetkompetenzen von SchülerInnen, S. 6
 - 26 Ammerer, Heinrich/Kühberger, Christoph: Unterricht planen: Von der Jahres- zur Stundenplanung im Fach „Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung“, in: Forum Politische Bildung (Hrsg.): Informationen zur Politischen Bildung Bd. 31. Innsbruck–Wien–Bozen 2009, S. 31–38
 - 27 Vgl. Maier-Rabler, Ursula/Huber, Stefan: Towards a participatory society. A socio-technological approach to ICTs and participation, in: Prosser, Alexander (Hrsg.): Proceedings of the 5th conference on Electronic Democracy. Wien 2011, s. 135–146, hier S. 138
 - 28 Vgl. ebd., S. 137



WEBTIPP

<http://www.help.gv.at>

- ▶ HELP.gv.at ist eine behördenübergreifende Online-Plattform, die über Amtswege in Österreich informiert und teilweise elektronische Erledigungen zulässt.

<http://reference.e-government.gv.at/uploads/media/EDEM-1-0-0-20080525.pdf>

- ▶ Positionspapier zu *e-democracy* und *e-participation* in Österreich. Hier ermittelt und definiert die Arbeitsgruppe EDEM (E-Demokratie) wesentliche Grundlagen von *e-democracy* und *e-participation*.