

Stenografischer Bericht

öffentlich

12. Sitzung – Enquetekommission „Demokratie und Teilhabe leben –
Beteiligung junger Menschen stärken“

28. Januar 2026 – 10:04 bis 13:38 Uhr

Anwesende:

Vorsitz: Cirsten Kunz-Strueder (SPD)

CDU

Sabine Bächle-Scholz
Ina Dürr
Dominik Leyh
Max Schad
Christin Ziegler

AfD

Gerhard Bärsch
Jochen Roos
Pascal Schleich

SPD

Kerstin Geis
Nadine Gersberg

BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN

Julia Herz
Lara Klaes
Felix Martin

Freie Demokraten

Wiebke Knell

Ständige Sachverständige

Prof. Dr. Matthias Friehe
Reiner Jäkel
Lothar Mehlhose
Prof. Dr. Ivo Züchner
Nicolas Schmelzer

LBKJ Miriam Zeleke, Vertreterinnen und Vertreter der Ministerien sowie Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Fraktionen und der Landtagskanzlei.

Die Liste aller Anwesenden liegt der Ausschussgeschäftsführung vor.

1. Themenblock IV: Digitaler Raum

Beteiligungsmöglichkeiten

Vorsitzende: Einen schönen guten Morgen, sehr geehrte Damen und Herren, liebe Kolleginnen, liebe Kollegen! Ich eröffne die 12. Sitzung der Enquetekommission „Demokratie und Teilhabe leben – Beteiligung junger Menschen stärken“.

Zunächst begrüße ich die Vertreterin der Landesregierung, alle Mitglieder der Kommission, die Kolleginnen und Kollegen Abgeordneten, die ständigen Sachverständigen und natürlich Frau Miriam Zeleke, die Hessische Beauftragte für die Beteiligung und Förderung von Kindern und Jugendlichen.

Darüber hinaus begrüße ich sehr herzlich die Damen und Herren Anzuhörenden: Herr Prof. Dr. Yannis Theocharis von der Technischen Universität München, Georg von Rechenberg vom Landesjugendring Mecklenburg-Vorpommern und dem Projekt Digitale Jugendbeteiligung, der digital zugeschaltet ist. Ich begrüße Herrn Prof. Dr. Sebastian Herrmann von der Hochschule Rhein-Main, Herrn Gregor Dehmel, den Gründer des Vereins Politik zum Anfassen, und Herrn Mech von der Justus-Liebig-Universität in Gießen, der später zu uns kommen wird.

Wie wir alle wissen, ist Maximilian Schimmel ab 1. Januar nicht mehr Mitglied des Landtags. Für ihn begrüße ich Ina Dürr neu in der Kommission. Herzlich willkommen! Ich freue mich auf die Zusammenarbeit.

Außerdem begrüße ich die anwesenden Praktikanten.

Im Verlauf der Sitzung, etwa ab 12:30 Uhr, werden wir darüber hinaus auf der Besuchertribüne einige Jugendliche begrüßen können. Heute findet das hr2-Hörfest im Landtag statt. Unter anderem wird die Frage zu diskutieren sein, ob der Landtag alle seine Sitzungen live auf TikTok streamen soll und so auch Live-Kommentare möglich werden.

Darüber hinaus begrüße ich alle Vertreterinnen und Vertreter der interessierten Öffentlichkeit. Seien Sie uns herzlich willkommen.

Wir beginnen nun mit der Anhörung. Wie immer gibt es dazu noch einige verfahrensleitende Hinweise: Jeder der fünf Sachverständigen wird zunächst einen Vortrag von bis zu 20 Minuten halten. Im Anschluss an alle Vorträge treten wir dann in den Diskussionsteil der Anhörung ein. Pro Fragerunde kann jede Fraktion bis zu drei Fragen an die Sachverständigen stellen. Nachdem jede Fraktion ihre Fragen gestellt hat, erhalten die Sachverständigen in einer Antwortrunde erneut das Wort. Diesen Ablauf werden wir bis zu dreimal durchführen.

Als erstem Vortragenden gebe ich Herrn Theocharis das Wort.

Vortrag 1

Prof. **Dr. Yannis Theocharis:** Guten Morgen, sehr geehrte Mitglieder der Enquetekommission, sehr geehrte Abgeordnete, meine Damen und Herren! Vielen Dank für die erneute Einladung. Ich freue mich sehr, heute meine Forschung „Digitale Partizipationschancen junger Menschen“ mit Ihnen zu teilen. In den nächsten 20 Minuten möchte ich an meine letzte Anhörung anknüpfen und zentrale Befunde zu sozialen Medien, Beteiligung und demokratischen Risiken vertiefen.

Politische Beteiligung junger Menschen findet heute zunehmend in digitalen Räumen statt. Das heißt aber nicht, dass Beteiligung verschwindet oder an Bedeutung verliert. Soziale Medien sind zentrale Orte, um Informationen zu erhalten, Meinungen zu äußern und andere politisch zu mobilisieren.

Gleichzeitig stehen demokratische Gesellschaften vor einer grundlegenden Spannung: Wie schützen wir Nutzerinnen und Nutzer vor Schaden, ohne politische Beteiligung oder Meinungsfreiheit unnötig einzuschränken?

Vor diesem Hintergrund gehe ich heute vier Leitfragen nach:

Erstens. In welchen sozialen Medien ist politische Beteiligung besonders ausgeprägt?

Zweitens. Welche sozialen und demografischen Muster sehen wir dabei?

Drittens. Welche Faktoren erklären, warum Online-Aktivität häufig in Offline-Beteiligung übergeht?

Viertens: Welche Rolle spielen Moderation, Meinungsfreiheit und mögliche Absenkungseffekte?

Bevor ich zu den Daten komme, ist ein Punkt zentral. Es macht einen Unterschied, welche Plattformen junge Menschen nutzen. Plattformen sind keine neutralen Kanäle. Sie unterscheiden sich in ihrer technischen und organisatorischen Gestaltung. Diese Unterschiede bestimmen, welche Inhalte sichtbar werden, wer Reichweite bekommt und wie Menschen miteinander interagieren. Genau dadurch prägen Plattformen auch politische Wahrnehmung und politische Beteiligung.

Plattformen unterscheiden sich vor allem in ihrer Architektur. Einige Plattformen wie X oder Instagram sind asymmetrische Netzwerke. Viele folgen Wenigen. Politische Kommunikation ist stark sichtbar, aber nur begrenzt dialogisch. Andere Plattformen, etwa TikTok, verbreiten Inhalte vor allem algorithmisch, häufig von Menschen, die man persönlich nicht kennt. Wieder andere wie WhatsApp oder Facebook basieren stärker auf bestehenden sozialen Beziehungen und engen Netzwerken.

Diese architektonischen Unterschiede sind politisch relevant, weil sie systematisch beeinflussen, welchen politischen Informationen Menschen ausgesetzt sind und wer diese Informationen einordnet oder ihnen widerspricht.

Auf manchen Plattformen stammen politische Inhalte überwiegend aus dem engen sozialen Umfeld, auf anderen aus algorithmisch vermittelten Quellen wie Influencern oder unbekannten Dritten. Das hat zwei zentrale Konsequenzen. Erstens beeinflusst es, wie wahrscheinlich zufällige Begegnungen mit neuen Informationen sind. Zweitens prägt es, ob und von wem politische Inhalte kommentiert, korrigiert oder unterstützt werden. Kurz gesagt: Plattformarchitekturen prägen nicht nur Reichweite, sondern auch Informationsqualität, Kontext und Gegenrede.

Diese Plattformlogiken helfen zu verstehen, warum politische Beteiligung nicht zufällig verteilt ist. Sie erklären, warum politische Aktivität auf manchen Plattformen sichtbarer und häufiger ist als auf anderen. Die entscheidende empirische Frage lautet daher: Auf welchen Plattformen ist politische Beteiligung tatsächlich besonders ausgeprägt?

Um diese Frage zu beantworten, zeige ich Ihnen nun Ergebnisse aus einer repräsentativen Umfrage in Deutschland aus dem Jahr 2024. Die Gesamtstichprobe umfasst 1.373 Personen. Für die heutige Anhörung liegt mein Fokus insbesondere auf jungen Erwachsenen zwischen 18 und 29 Jahren. Die Daten sind nach zentralen demografischen Merkmalen wie Alter, Geschlecht und Bildung gewichtet, sodass belastbare Aussagen möglich sind.

Politische Beteiligung messen wir bewusst breit. Es geht nicht nur um Wahlen oder Parteimitgliedschaft. Erfasst werden sowohl klassische Offline-Formen, etwa Demonstrationen oder Kontakt zu Politikerinnen und Politikern, als auch digitale Ausdrucksformen wie das Kommentieren oder Teilen politischer Inhalte.

Insgesamt unterscheiden wir vier Bereiche: institutionelle Beteiligung, zivilgesellschaftliches Engagement, konsumorientierte Partizipation und online-politische Aktivitäten. Wie ich in meiner letzten Präsentation gezeigt habe, entspricht dieses Vorgehen dem Stand der internationalen Partizipationsforschung.

Beginnen wir mit einem ersten grundlegenden Befund. Die Grafik zeigt den Anteil junger Menschen zwischen 18 und 29 Jahren, die sich an mindestens einer politischen Aktivität beteiligt haben, getrennt nach Plattformnutzern und Nichtnutzern. Über alle großen Plattformen hinweg sehen wir ein klares Muster. Plattformnutzer sind politisch aktiver als Nichtnutzer. Wichtig ist dabei, das gilt sowohl für Online- als auch für Offline-Beteiligung.

Dieser Befund ist zunächst rein deskriptiv. Er bedeutet nicht, dass soziale Medien politische Aktivität verursachen. Er zeigt vielmehr, dass politisch interessierte und aktive junge Menschen überdurchschnittlich häufig soziale Medien nutzen. Dieser Befund ist wichtig, aber er erklärt noch nicht, wo politische Aktivität besonders stark gebündelt ist; denn politische Beteiligung ist nicht gleichmäßig verteilt. Einige Plattformen bündeln besonders aktive Nutzergruppen, andere erreichen viele junge Menschen mit geringerer Beteiligung. Um das zu verstehen, müssen wir uns nun ansehen, wie politische Beteiligung zwischen Plattformen variiert.

Die Grafik zeigt den Anteil der Nutzerinnen und Nutzer jeder Plattform, die sich an mindestens einer Offline- und mindestens einer Online-Aktivität beteiligt haben. Dabei sehen wir deutliche Unterschiede zwischen Plattformen. Unter den Nutzern von X und Telegram berichtet ein sehr

großer Anteil politische Beteiligung sowohl offline als auch online. Plattformen wie Instagram, TikTok und YouTube weisen ebenfalls politische Beteiligung unter ihren Nutzern auf, allerdings mit niedrigerem Gesamtanteil. WhatsApp- und Facebook-Nutzer zeigen die niedrigsten Beteiligungsanteile, insbesondere bei Online-Aktivitäten.

Ein Punkt ist für die aktuelle Debatte besonders wichtig. Auf allen Plattformen ist Offline-Beteiligung häufiger als Online-Beteiligung. Das deutet darauf hin, dass digitale Plattformen Offline-Partizipation nicht ersetzen, sondern neben ihr bestehen und sie ergänzen.

Der nächste Schritt ist, genauer zu betrachten, an welchen politischen Aktivitäten sich junge Menschen beteiligen und wie sich dabei Online- und Offline-Beteiligung zueinander verhalten.

Die Grafik zeigt eine Reihe konkreter politischer Aktivitäten, sowohl online-spezifische als auch offline-spezifische Formen, sowie den Anteil der Nutzerinnen und Nutzer verschiedener Plattformen, die an diesen Aktivitäten teilnehmen.

Ein erster wichtiger Befund ist, dass politische Beteiligung auf allen Plattformen sowohl online als auch offline stattfindet. Digitale Plattformen ersetzen Offline-Beteiligung also nicht, sondern gehen mit ihr einher. Zweitens sehen wir, dass sich die Beteiligungsprofile zwischen Plattformen unterscheiden, insbesondere in der Intensität der Beteiligung. Auf Plattformen wie X ist politische Beteiligung insgesamt stärker ausgeprägt. Ein größerer Anteil der Nutzerinnen und Nutzer beteiligt sich an vielen Aktivitäten, sowohl online, etwa durch Diskussionen oder das Veröffentlichen eigener Meinungen, als auch offline, etwa durch Petitionen, Boykotte oder Demonstrationen.

Auf Plattformen wie Instagram sehen wir ebenfalls ein breites Repertoire politischer Aktivitäten, allerdings mit geringeren Beteiligungsanteilen. Politische Beteiligung ist dort häufiger niedrigschwellig und weniger intensiv verteilt.

Der zentrale Punkt ist daher nicht, dass auf manchen Plattformen andere Formen politischer Beteiligung stattfinden, sondern dass einige Plattformen höhere Konzentrationen politisch aktiver Nutzerinnen und Nutzer bündeln, während andere viele junge Menschen erreichen bei insgesamt geringerer Beteiligungsintensität. Mit anderen Worten: Plattformen unterscheiden sich weniger darin, was junge Menschen politisch tun, als vielmehr darin, wie verbreitet und intensiv diese Aktivitäten unter ihren Nutzerinnen und Nutzer sind.

Die nächste Grafik zeigt, dass Plattformen keine sozial neutralen Räume sind. Sie sehen links die Altersverteilung der Nutzerinnen und Nutzer. TikTok und Instagram haben deutlich jüngere Nutzerprofile, während Facebook, YouTube und WhatsApp im Durchschnitt ältere Nutzergruppen aufweisen. X und Telegram liegen dazwischen.

Rechts sehen Sie die Geschlechtsverteilung bei jungen Menschen zwischen 18 und 29 Jahren. Instagram und TikTok sind stärker weiblich geprägt, X und Telegram dagegen deutlich männlich dominiert. Diese Unterschiede sind politisch relevant, weil Alter und Geschlecht eng mit politischem Interesse und Beteiligung zusammenhängen. Das hilft, die vorherigen Befunde einzuordnen. Unterschiede zwischen Plattformen hängen nicht nur mit Plattformlogiken, sondern auch mit der sozialen Zusammensetzung ihrer Nutzer zusammen.

Gleichzeitig reicht diese Erklärung allein nicht aus; denn selbst unter Berücksichtigung dieser Unterschiede bleibt der enge Zusammenhang zwischen Online- und Offline-Beteiligung bestehen. Genau hier stellt sich die nächste Frage: Warum übersetzt sich Online-Aktivität bei vielen jungen Menschen in Offline-Beteiligung?

Wir haben gesehen, dass Online- und Offline-Beteiligung eng miteinander verbunden sind. Die nächste Frage ist daher nicht, ob es Spillover-Effekte gibt, sondern warum sie entstehen. Die internationale Forschung ist hier sehr eindeutig. Sie identifiziert mehrere Mechanismen, über die Online-Aktivität politische Beteiligung im Alltag wahrscheinlicher macht. Aus Zeitgründen konzentriere ich mich heute auf drei besonders gut belegte Mechanismen.

Der erste Mechanismus betrifft nicht Inhalte, sondern etwas sehr Grundlegendes, den bloßen Besitz eines Social-Media-Accounts. Forschung zeigt, dass bereits der Zugang zu einer Plattform die Wahrscheinlichkeit politischer Beteiligung erhöht, auch ohne gezielte politische Ansprache. Der zugrunde liegende Mechanismus ist Koordination. Politische Aktivitäten scheitern oft nicht an fehlender Motivation, sondern an Unsicherheit, wann und wo etwas stattfindet sowie ob genügend andere teilnehmen. Ein eigener Account reduziert genau diese Unsicherheit. Er macht politische Aktivitäten sichtbar und senkt das Risiko, allein zu bleiben.

Ein besonders überzeugendes Beispiel liefert eine Studie von Enikolopov und Kollegen in *Econometrica* zur schrittweisen Einführung von VKontakte in Russland. Regionen mit höherem Plattformzugang verzeichneten rund 10 Prozent mehr Protestbeteiligung. Der zentrale Punkt ist daher, nicht der Inhalt, sondern der Zugang zu einem Koordinationsinstrument erhöht politische Beteiligung im realen Leben.

Der zweite Mechanismus ist sozialer Einfluss. Seit Langem wissen wir aus der Partizipationsforschung, dass sich Menschen politisch eher beteiligen, wenn sie sehen, dass andere in ihrem Umfeld ebenfalls aktiv sind. Soziale Medien verstärken diesen Effekt, weil sie politisches Verhalten sichtbar machen. Wir sehen, wer demonstriert, wer Petitionen unterschreibt oder signalisiert, dass er gewählt hat.

Besonders starke Evidenz liefert ein groß angelegtes Experiment mit Facebook-Nutzern in den USA. Dort erhöhte eine soziale Nachricht am Wahltag, etwa „ich habe gewählt“, kombiniert mit Informationen über aktive Freunde die tatsächliche Wahlbeteiligung messbar. Der entscheidende Punkt ist dabei nicht die Überzeugung oder Argumente, sondern soziale Signale. Sichtbarkeit erzeugt das Gefühl, das ist normal, das ist legitim, andere machen das auch. Genau deshalb ist sozialer Einfluss ein zentraler Mechanismus, über den Online-Aktivität in reale politische Beteiligung übersetzt wird.

Der dritte Mechanismus betrifft die Rolle von Emotionen. Soziale Medien vermitteln nicht nur Informationen, sie prägen auch, wie Menschen sich fühlen, und Gefühle sind ein zentraler Motor politischer Beteiligung. Eine Studie zu einer großen von Jüngeren getragenen Protestbewegung in Taiwan zeigt das sehr klar. Soziale Medien verstärken Empörung, Zusammenhalt und das Gefühl kollektiver Wegsamkeit, und genau diese Emotionen erklärten, ob junge Menschen

tatsächlich an Protesten teilnehmen. Nicht Information allein, sondern emotionale Aktivierung war entscheidend.

Gleichzeitig ist wichtig: Emotionale Mobilisierung ist nicht automatisch demokratisch. Studien aus den USA zeigen, dass stark emotionalisierte, grievance-orientierte Online-Inhalte unter bestimmten Bedingungen mit gewalttätigen Offline-Ereignissen zusammenhängen können. Der zentrale Punkt ist daher, emotionale Aktivierung über soziale Medien kann demokratische Beteiligung fördern, aber auch eskalierend wirken.

An dieser Stelle möchte ich die Frage der Meinungsfreiheit ausdrücklich ansprechen. Forschung zur digitalen politischen Beteiligung zeigt, dass Abschreckungseffekte ein reales demokratisches Problem sein können, insbesondere dann, wenn Regeln unklar sind oder die Durchsetzung als intransparent oder willkürlich wahrgenommen wird.

Gleichzeitig stützt die empirische Evidenz nicht die Annahme, dass Moderation der zentrale Treiber politischen Rückzugs ist. Über längere Zeit hinweg zeigt sich vielmehr ein sehr konsistenter Befund. Der Rückzug aus politischen Diskussionen wird deutlich häufiger durch Feindseligkeit, Belästigung und Polarisierung ausgelöst als durch Inhaltsentfernungen.

Zudem gibt es sehr klare Hinweise aus parlamentarischen Anhörungen, wissenschaftlichen Studien sowie internen Dokumenten und Leaks großer Plattformunternehmen, dass ihre Algorithmen gezielt Inhalte verstärken, von denen den Unternehmen bekannt ist, dass sie gesellschaftlich problematisch, polarisierend oder demokratiegefährdend sind und teilweise sogar gegen deutsches Recht verstoßen. Der Grund ist klar: Solche Inhalte erzeugen besonders viel Aufmerksamkeit und steigern damit die Profite der Plattformen.

Aus demokratie-theoretischer Sicht ist das zentrale Problem daher nicht, ob Moderation existiert, sondern wie sie gestaltet ist. Hier ist Ihre Rolle als Parlamentarierinnen und Parlamentarier zentral. Forschung zeigt, dass Plattformen oft keine klare Regel haben, problematische Inhalte aus Profitgründen tolerieren und unabhängige Forschung durch eingeschränkten Datenzugang erschweren. Die Lösung liegt deshalb nicht in der Regulierung, sondern im institutionellen Design.

Ich möchte Sie daher ausdrücklich ermutigen, auf die konsequente Umsetzung des Digital Services Acts zu bestehen: mehr Transparenz, Zugang für unabhängige Forschung und bessere Durchsetzung bei tatsächlich illegalen Inhalten.

Lassen Sie mich zum Abschluss die zentralen Erkenntnisse kurz zusammenfassen:

Erstens. Digitale Medien sind heute zentrale Zugangsorte politischer Beteiligung, insbesondere für junge Menschen.

Zweitens. Politische Aktivität ist nicht gleichmäßig verteilt, sondern konzentriert sich auf bestimmte Plattformen und Nutzergruppen.

Drittens. Online- und Offline-Beteiligung stehen in einem engen Zusammenhang und verstärken sich über klar belegte Mechanismen wie Koordination, soziale Sichtbarkeit und emotionale Mobilisierung.

Viertens. Empirisch zeigt sich, dass der Rückzug aus politischen Diskussionen deutlich häufiger durch Feindseligkeit, Hass und Polarisierung ausgelöst wird als durch Moderation oder Inhaltsentfernung.

Fünftens. Aus demokratie-theoretischer Sicht liegt die politische Aufgabe nicht in der Regulierung, sondern im institutionellen Design digitaler Räume. – Vielen Dank.

(Beifall)

Vortrag 2

Georg von Rechenberg: Herzlichen Dank, dass ich vor Ihnen sprechen darf. Ich bin Referent für digitale Jugendbeteiligung beim Landesjugendring Mecklenburg-Vorpommern.

Seit 2008 gibt es das Projekt Digitale Jugendbeteiligung in Mecklenburg-Vorpommern. Wir haben gemerkt, dass es sehr hilfreich ist, überregional präsent zu sein, weil das den Austausch fördert und uns auch bereichert. Deshalb umso mehr vielen Dank, dass ich heute hierzu sprechen kann.

Kurz zur Einordnung. Ich bin kein Wissenschaftler, das heißt, es ist super, dass Herr Theocharis zuerst gesprochen hat. Ich kann aus der Praxis erzählen und ein paar grundsätzliche Beobachtungen und Schlussfolgerungen daraus schildern. Ich habe ein paar Thesen mitgebracht. Die erste ist: Die Trennung von analog und digital ist eine Fiktion.

Das ist nicht so schwer, wenn man sich das überlegt, aber ich fange ein bisschen weiter vorne an, was eigentlich digitale Jugendbeteiligung ist. Digitale Jugendbeteiligung ist einfach auch Jugendbeteiligung. Wenn man sich das überlegt, Jugendbeteiligung bedeutet, man geht auf junge Menschen zu, man ist im Austausch in Projekten, man baut Beziehungen auf, es gibt Prozesse. Alle wesentlichen Grundbestimmungen, die für analoge Jugendbeteiligung gelten, gelten auch für digitale Jugendbeteiligung. Daraus schlussfolgere ich für die These, die Trennung von analog und digital ist eine Fiktion, dass es Missverständnisse gibt, die dafür sorgen, dass wir in unseren Köpfen diese Bereiche immer so stark trennen.

Wir haben gerade gehört, es gibt die Offline-Beteiligung und die Online-Beteiligung. Das ist ganz schwierig: denn in den meisten Fällen treffen sich Leute, zum Beispiel wenn sie sich über WhatsApp oder über andere soziale Medien verabreden, direkt danach oder währenddessen auch im analogen Raum, während sie darüber digital kommunizieren und sich digital austauschen. Auch ich bin jetzt digital zugeschaltet, sie sitzen physisch gemeinsam im Raum. Es ist digitale Technik, die uns verbindet, nicht nur das Internet, sondern natürlich auch die Audiotechnik und die Videotechnik, alles digital.

Das heißt, wenn ich in einem Präsenzsetting bin, in einem Stuhlkreis meinerseits mit Jugendlichen, dann ist es ganz klar und selbstverständlich, dass wir auch digitale Tools und Methoden gleichzeitig nutzen, um das anzureichern. Ich habe dazu eine Grafik mitgebracht. Sie ist von der Kollegin Vanessa Blödorn aus Erfurt, wo sie Referentin im Jugendzentrum BÄMM! ist. Sie hat eine schöne Grafik aufgezeichnet, was alles digitale Jugendbeteiligung sein kann. Hervorzuheben ist in diesem Fall, es gibt es auch, dass man präsent zusammen ist und sich in digitaler Interaktion befindet, oder es gibt hybride Formate, wie hier zu sehen.

Das zweite Missverständnis ist, zwischen real und virtuell zu unterscheiden. Es passiert ganz oft, dass das, was im digitalen Raum passiert, als virtuell betrachtet wird, das aber als nicht so richtig echt. Das ist ein Problem. Wir haben vorhin gehört, das, was auf den großen Social-Media-Plattformen passiert, hat ganz reale, ganz konkrete politische Auswirkungen. Wenn man sich überlegt, was es alles an sozialer Interaktion gibt, so ist die natürlich auch echt. Es gibt echte Mobbing-Fälle, bei denen Leute in ganz schlimme Krisen getrieben werden, alles im digitalen Raum. Das ist eben höchst echt, ein ganz realistischer Schmerz, der da passiert. Es gibt aber auch die Leute, die sich bei World of Warcraft kennengelernt haben und sich irgendwann getroffen und geheiratet haben. Diese Geschichten gibt es alle.

Das heißt, diese Unterscheidung ist ein bisschen Quatsch. Wir haben ständig unser Handy in der Hosentasche oder die Smartwatch am Handgelenk, bestimmt einige auch nicht, aber die meisten. Selbst wenn ich abends am Lagerfeuer sitze und es wird die Gitarre rausgeholt und gesungen, sieht man inzwischen nicht selten, dass dann das Handy gezückt wird, um schnell mal die Gitarre mit der Gitarren-App zu stimmen. Auch das ist digital.

Dadurch, dass wir sagen können, dass unser Alltag ganz stark von dem Digitalen durchdrungen ist, müssen wir schauen, was das denn für Jugendliche heißt. Für Jugendliche trifft das in einem höheren Maße zu. Sie sind inzwischen wirklich im Digital-Native-Sein angekommen, und vieles wird gar nicht mehr explizit als digital wahrgenommen. Jugendliche sind in einer ganz wichtigen entwicklungspsychologischen Phase. Sie sind gerade dabei, sich vom Elternhaus abzulösen und finden eine neue Bezugsgruppe, das ist die Peergroup. In unserer heutigen Welt passiert Teilhabe in sozialer Interaktion, passiert ganz viel digital. Sie ist sehr wichtig in dem Alter, weil das ganz stark persönlichkeitsprägend ist, was in dieser Zeit passiert. Das, was meine Peergroup tut, wie ich mit denen austausche, wird ganz stark entscheiden, wie mein weiterer Lebensweg ist. Das wird mich auf jeden Fall ganz stark in Bestärkung, Abgrenzung und vielleicht auch Krisen prägen.

Wenn ich diesen Zugang nicht habe, dann habe ich unter Umständen als Jugendlicher ein Problem. Zumindest ist klar, dass die gesellschaftliche Teilhabe über digitale Teilhabe bei Jugendlichen ganz besonders relevant ist. Das heißt, wenn die Alltagsrealität hybrid ist – das ist die Schlussfolgerung –, dann müssen wir für digitale Jugendbeteiligung schlussfolgern, eigentlich ist gute digitale Jugendbeteiligung dann, wenn es hybride Jugendbeteiligung ist.

Ich habe ein Bild aus Corona-Zeiten mitgebracht. Wir haben mit Jugendlichen und zwei Schulsozialarbeiterinnen ein Projekt gemacht. Ganz relevant war, dass wir gesagt haben, okay, wir können zwar nicht physisch zusammen sein, aber wir können schauen, ob wir nicht einfach nur miteinander reden, unsere Kacheln gegenseitig angucken, sondern auch etwas tun können, irgendetwas zum Anfassen.

Also haben wir gemeinsam Online-Kochkurse gemacht, Pizza gebacken. Ein Jugendlicher hat eine Zauber-Show gemacht. Weil es ein Wahljahr in Mecklenburg-Vorpommern war, haben wir Politiker und Politikerinnen, also Kandidaten und Kandidatinnen für die Landtagswahl eingeladen und das Format „Politik prickelt“ gemacht. Alle hatten die Aufgabe, einen alkoholfreien Cocktail mit dabei zu haben.

Das ist ein winziger Anker in die analoge Welt, um das zu verknüpfen. Ganz klar ist, man hört oft: Ach, na ja, das ist alles nicht so richtig echt und fühlt sich nicht so gut an, in diesen Online-Formaten immer nur digital miteinander zu sprechen. Aber sobald man das reale – jetzt sage ich das selbst schon –, das physische Setting, die physische Umgebung der Menschen mit einbezieht, schon wird es ein bisschen runder.

Ich werde die Präsentation hinterher zur Verfügung stellen, dann kann man den Link einfach anklicken und sich das in Ruhe anschauen.

Meine nächste These ist: Digitale Werkzeuge werden uns in der Jugendbeteiligung nicht die Arbeit abnehmen. Der Gedanke ist immer schön, man könnte Komplettlösungen haben. Aber leider ist das nicht so. Ich habe es vorhin im Grunde schon angeteasert, ich habe hier nochmal Vanessa Blödorn im Zitat: Für digitale Teilhabe und auch für digitale Jugendbeteiligung gelten im Wesentlichen die gleichen Standards wie für analoge Formen der Jugendbeteiligung. – Was vorher für das Verständnis von digitaler Jugendbeteiligung einfach oder hilfreich war, dass es nämlich auch Jugendbeteiligung ist, kann auch eine Hürde sein, erschwert es uns. Also eigentlich nicht. Das heißt nur, man kann es sich nicht leicht machen, nur weil es jetzt digital ist.

Die Grundlagen für gute Jugendbeteiligung, ob nun analog oder digital, sind, dass wir uns in langwierige Denkprozesse hineingeben müssen, dass wir gründlich diskutieren und sehr aufwendig Beteiligungsprozesse langfristig designen, durchdenken und dann ausführen und immer wieder anpassen. Ganz wichtig ist, es braucht Beziehungsarbeit. Ohne die geht es für gewöhnlich nicht. Klar, es gibt auch punktuelle Beteiligungsformate, aber wenn es nicht mit einem Vertrauenssetting gekoppelt ist, bei dem Menschen einen wirklich kennen, dann wird vor allem im kommunalen Bereich gute Jugendbeteiligung nicht funktionieren.

Ich habe noch einmal ein Bild mitgebracht. Mit diesen Jugendlichen haben wir über fünf Monate ein Projekt gemacht und uns ungefähr alle drei Wochen getroffen. Es musste sich erst einmal aufbauen, dass wir so etwas überhaupt machen können. Die Jugendlichen haben die Landtagskandidaten und -kandidatinnen selbst angeschrieben und das ganze Format „Politik prickelt“ selbst organisiert. Das ging aber erst, nachdem sie nach mehreren Monaten Mut gefasst hatten, dass sie das können, dass sie das dürfen, dass wir ihnen hier den Raum geben, dass sie sich selbst ausprobieren können.

Das ist eben nicht einfach so, schnips, sie machen jetzt hier mal so ein Format, sondern man braucht im Idealfall eine Gruppe, einen Vertrauensaufbau. Dann kann daraus auch so etwas resultieren.

Das heißt, wir müssen bei digitaler Jugendbeteiligung generell auf die Qualitätskriterien für gute Jugendbeteiligung achten. Ich werde sie jetzt nicht alle aufzählen, man kann sie nachlesen. Im Grunde habe ich sie auch schon angetippt. Daraus schlussfolgernd geht es aber nicht, dass man zum Beispiel irgendeine neue digitale Jugendplattform aufsetzt und das einfach mal so entscheidet, vielleicht in einer Kommune, vielleicht auch auf Landesebene, und sich dann wundert, warum die denn niemand nutzt.

Es wird nicht funktionieren. Wenn man die Netzwerke nicht einbezieht, wenn man nicht mit der Zielgruppe redet, wenn man nicht die Jugendlichen fragt, was sie denn bei einer solchen Plattform brauchen, und wenn man nicht es schafft, eine Beziehung aufzubauen, wie ich sagte, dann wird eine solche Plattform einfach gegen die Wand laufen. Das haben wir schon vielfach gesehen. Wir haben auch gesehen, wo es gut funktioniert. Das ist dort, wo sich das Netzwerk aktiv miteinander ständig austauscht.

Digitale Tools sind eben keine Komplettlösung. Wir können den Beteiligungsprozess nicht überspringen. Es ist auch klar, bei der Jugendbeteiligung geht gar nicht so sehr um die Ergebnisse. Es ist ganz wichtig, wenn nachher etwas Gutes herauskommt, aber es geht auch ganz stark um den Weg zu diesem Ergebnis; denn einfach ein Ergebnis da zu haben, plopp, wird nicht dazu führen, dass die Jugendlichen denken: Ah, das ist mein Ergebnis. – Wenn also niemand einen Weg durchläuft, woher soll er oder sie dann am Ziel noch wissen, worum es eigentlich ging.

Ich gehe nochmal im nächsten Flip zu einem Artikel von Vanessa Blödorn, in dem sie beschreibt, wie sie das in Erfurt ganz toll macht.

Meine nächste These ist: Plattformen sind ein Problem und sind gleichzeitig die Lösung. Wir haben gehört, wie Plattformen funktionieren. Das Problem mit dem digitalen öffentlichen Raum ist – das wurde auch schon gesagt –, dass Plattformen durch eine Profitlogik kontrolliert werden. Das ist der eigentliche Zweck. Es wird Werbung gemacht, oder andere Formen von Profit sollen durch Plattform generiert werden. Das heißt natürlich, dass die Menschen, die die Plattform gestalten, nur ein sehr peripheres Interesse daran haben, dass diese Plattformen einen gesellschaftlichen Mehrwert schaffen. Das heißt nicht, dass sie per se dagegen sind, und es heißt auch nicht, dass es per se schlimm ist, wenn eine Sache Profit abwirft, aber das ist eben nicht das Ziel.

Wenn das Ziel ist, Aufmerksamkeit zu generieren, um dann wieder Profit zu generieren, dann heißt es, dass diese kommerziellen Plattformen in ihrer Logik strukturell den Gelingensbedingungen guter Jugendbeteiligung widersprechen. Ich zitiere Marina Weisband, die mir beim Verstehen sehr geholfen hat und sagt: Systemische Probleme – denn das ist ein systemisches Problem – lassen sich auch nur systemisch lösen.

Was heißt das? Wir brauchen Orte der Beteiligung, die sichere Orte sein können. Demokratischer Diskurs hat nur dort Platz. Auf den Plattformen, die wir kennen, hat er nur so lange Platz, wie er den wirtschaftlichen Interessen der Betreiber nicht im Wege steht. Das heißt im Umkehrschluss, dass wir Orte brauchen, an denen es Vertrauen geben kann, an denen Beteiligungsprozesse langfristig laufen können. Wir brauchen digitale Safe Spaces. Herr Theocharis hat schon gesagt, dort, wo Ausgrenzung, Diskriminierung und Anfeindung passieren, ziehen sich Menschen zurück. Wir brauchen also digitale Räume, in denen sich Menschen sicher und wohl fühlen können und wissen, ich werde nicht aufgrund meiner Herkunft, meiner sexuellen Orientierung, meines Geschlechts – es gibt bestimmt noch ein paar weitere Labels, die uns einfallen – diskriminiert. Wenn das passiert, ist ganz klar, dann ist das kein Raum mehr, der zur Beteiligung einlädt, sondern nur bestimmte Menschen dazu einlädt.

Unsere Aufgabe ist es demzufolge, wenn wir wissen, die Strukturen der Plattform sind ein Problem, Plattformen und Strukturen zu schaffen, die nach anderen Logiken funktionieren. Die gute Nachricht ist, solche Räume und Tools gibt es bereits. Ich zeige einmal zwei. Es gibt das Schüler*innenbeteiligungskonzept aua, das tatsächlich von Marina Weisband maßgeblich ins Leben gerufen wurde, wo eben nicht eine Öffentlichkeit besteht, sondern nur eine schulinterne Öffentlichkeit.

Es gibt die Jugendapp, die nicht an die großen Plattformen gekoppelt ist, sondern gemeinnützig funktioniert, bei der sich Kommunen auch untereinander vernetzen können und bei der es im Prozess integraler Bestandteil ist, zu etablieren, dass Kinder und Jugendliche beteiligt werden und dass ein Netzwerk an Akteuren in der jeweiligen Kommune dahintersteht und die Jugendapp mit pflegt, mit betreibt und nutzt.

Es gibt auch in Hessen bei Akteuren, die ich selbst kenne, tolle Netzwerke und Plattformen im übertragenen Sinne. Auch eine Gruppe von Experten und Expertinnen oder von Leuten, die zusammenkommen, ist eine Plattform. Es gibt die tolle Fachberatungsstelle für kommunale Kinder- und Jugendbeteiligung in Hessen vom hessischen Jugendring, be part. Auch ein schöner Space ist das Naxos Atelier in Frankfurt, wo tatsächlich ganz konkret offene Jugendarbeit auch mit digitalen Möglichkeiten verknüpft wird.

Diese Strukturen gilt es zu stärken. Sie sind zwar da und schon gut, aber sie reichen nicht aus. Das aber kostet Geld, und deshalb komme ich zu meiner letzten These: Gut gemachte Digitalisierung kostet Geld, aber sie kostet weniger als schlecht gemachte Digitalisierung. Es gibt Investitionen, die sich in diesem Bereich ganz stark auszahlen, das ist, wenn man in eine unabhängige digitale Infrastruktur investiert, in langfristig gedachte Projekte und in ein gut ausgestattetes und mit Fachpersonal besetztes Netzwerk. Das Netzwerk gibt es zum Beispiel. Es gibt den Vernetzungsbrunch von be part, von dem ich schon erzählt habe. Das ist super. Diese Strukturen zu stärken, wird sich auszahlen. Nur wissen wir, da gibt es noch ganz viel ungehobenes Potenzial. Viele wissen nicht voneinander, was es an Angeboten gibt. Wenn man das mehr herausstellt, wird sich auch zeigen, welche Sachen besonders gut funktionieren und wo man noch mehr fördern könnte.

Zwei Negativbeispiele möchte ich noch erwähnen, was das im Umkehrschluss heißt, was gar nicht funktionieren kann. Das eine wäre, man stelle sich vor, man hat 50.000 Euro für ein Projekt womöglich in einer kleinen Kommune, und jetzt sagen wir: Okay, wir wollen gerne eine Jugendbeteiligung digital, wir brauchen eine App. Das ist super. Da ist doch diese eine Firma, die bekommt den Auftrag, eine Beteiligungs-App zu gestalten. – Diese legt los, man wird sich über den Preis einig, und sie programmiert und programmiert. Irgendwann ist sie fertig, das sieht auch erst einmal ganz gut aus. Es wird gestartet, und irgendwann nach einem halben Jahr merkt man: Ah, hier gibt es noch diesen und jenen Knackpunkt, ein Feature fehlt, oder das funktioniert nicht gut, das müsste man noch einmal anpassen.

Dann geht man wieder an den Dienstleister heran und sagt: Das würden wir gerne haben. – Er sagt: Es kostet Geld, das jetzt weiter zu ergänzen. – Aber das Projektbudget ist aufgebraucht. Was passiert dann? Diese Plattform wird sich nur sehr, sehr langsam verbessern oder anpassen können. Für gewöhnlich passiert dann, dass eine solche Plattform wahrscheinlich im Sande verlaufen wird, weil sie mit den Bedürfnissen der Zielgruppe nicht Schritt halten kann.

Die andere Variante ist, wir nehmen die gleiche Stadt, und es gibt Menschen, die sich ein ganz tolles Konzept ausdenken, einen tollen Beteiligungsprozess starten und sich das auch langfristig überlegen und denken, vielleicht auch mit Jugendlichen zusammenkommen. Schließlich wird vielleicht in der Bürgerschaft ein Antrag gestellt, der dann aber abgelehnt wird. Das ist verkehrt herum gedacht. In dem Fall ist das Geld vorher nicht da und fehlt dann hinterher. Das sorgt für Frust, und deshalb brauchen wir eben auch ein Commitment, um in Beteiligung zu investieren, damit man sich darüber klar sein kann, dass man nicht leere Versprechungen macht.

Was heißt das also? Wir müssen Expertise und Vernetzung fördern, weil uns das ermöglicht, überregional zusammenzuarbeiten, uns zu sehen und diese ungehobenen vorhandenen Potenziale zu nutzen, die wir dann verstärken können. Ich würde mir wünschen, dass das klappt. Wie gesagt, die Potenziale und die Voraussetzungen sind auch in Hessen da, gerade in Hessen.

Hier mache ich einmal ganz kurz Werbung. Es gibt nämlich ein Netzwerk im deutschsprachigen Raum für digitale Jugendbeteiligung. Dazu gibt es demnächst einen Startpunkt. Sie sind herzlich eingeladen, online teilzunehmen. Das dauert gar nicht so lange.

Jetzt habe ich aber auch hoffentlich eine Punktlandung. Ich bin fertig und freue mich nachher schon auf die Fragen und auf die Diskussion. – Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

(Beifall)

Vortrag 3

Prof. **Dr. Sebastian Herrmann:** Meine Damen, meine Herren! Ganz herzlichen Dank für die Einladung und die Gelegenheit, heute zu Ihnen sprechen zu dürfen. Es ist mir eine große Ehre. Ich werde versuchen, den Zeitrahmen einzuhalten, kann es aber nicht versprechen.

Ich mache eine kleine Vorbemerkung. Ich erlaube mir, Sie heute in meinem Vortrag ein klein wenig auf die theoretische bzw. Metaebene mitzunehmen, nachdem wir jetzt schon recht viel anekdotisch und auch empirisch gehört haben.

Ich bin Wirtschaftsinformatiker an der Hochschule RheinMain und ich beschäftige mich mit der Entwicklung von betrieblichen Informationssystemen. Wie wir vorhin schon gehört haben, sind digitale Partizipationsplattformen auch eine spezielle Form von solchen Systemen. Mein Spezialgebiet ist das Thema Künstliche Intelligenz.

Ich habe mir im Vorfeld die Frage gestellt, welche Designprinzipien für die Entwicklung von Partizipationssystemen gelten, speziell mit Blick auf junge Menschen. Ich war erschrocken, festzustellen, dass die Wissenschaft zu der Thematik nur relativ wenige Antworten bereithält.

Wir wissen schon ein wenig aus den Verhaltenswissenschaften, wie wir solche Partizipationssysteme gestalten müssen. Aber gerade mit Blick auf junge Menschen wissen wir noch sehr wenig. Insofern erlaube ich mir, in meinem Vortrag einige grundlegende Überlegungen anzustellen und diese auch mit Ihnen aus der Perspektive meines Fachgebiets zu teilen, nämlich künstliche Intelligenz.

Ganz kurz zur Motivation. Lernende Systeme, egal ob jetzt künstliche Intelligenz oder unsere Gesellschaft, die Politik, brauchen eine Balance einerseits zwischen dem Erhalten und dem Verbessern von Bewährtem und andererseits einer stetigen Erneuerung. Wir wissen aus der Empirie, dass gerade junge Menschen für Erneuerungen ein sehr wichtiger Motor sind. Ich möchte mich hier im Rahmen meines Vortrags anhand von zwei Leitfragen orientieren, nämlich erstens: Wie wird Erneuerung in KI-Systemen sichergestellt? Dann werden wir überlegen, wie wir das auf unser gesellschaftliches System übertragen können, speziell mit Blick auf die Partizipation von jungen Menschen.

Wir werden dabei also kurz auf die Grundlagen schauen. Ich kann Ihnen leider ein wenig graue Theorie nicht ersparen. Ich werde versuchen, es zu der Frage kurz zu halten, wie KI und unsere Gesellschaft lernen. Dann kommen wir schon zu den Überlegungen, die sich anhand von Analogien entfalten werden, und zu guter Letzt eine kurze kritische Zusammenfassung.

Das Thema Künstliche Intelligenz ist wahrscheinlich im Alltag von jedem von Ihnen in den letzten Jahren angekommen. Insofern muss ich, glaube ich, zu den Anwendungsgebieten gar nichts im Detail referieren. Das sollte jedem bekannt sein. Das Thema KI ist gemessen an der Brisanz und Relevanz, die es in den letzten Jahren gewonnen hat, relativ alt. Es gibt zum Beispiel schon Definitionen aus den späten 50er-Jahren. Erste Überlegungen gehen im Wesentlichen auf Alan Turing in den 50er-Jahren zurück.

Im Kern der KI steht die Herstellung intelligenter Maschinen und insbesondere natürlich Computerprogramme. Jetzt kann man sich die Frage stellen, was denn intelligent heißt. Das ist eine sehr schwierige Frage, die ich auch gerne mit meinen Studenten regelmäßig erörtere. Es gibt dazu einen sehr griffigen Ansatz, dass man sagt, KI-Systeme bestehen aus sogenannten Rationalen Agenten. Lassen Sie sich bitte von dem Begriff Agent nicht irritieren. Das ist ein Terminus Technicus, den wir noch mehrfach gebrauchen werden. Das hat nichts mit dem Agenten zu tun, den wir aus unserem täglichen Sprachgebrauch kennen.

Rational bedeutet in dem Fall, dass das System, der Agent, ein bestimmtes Ziel erfolgreich verfolgen kann. Agenten sind autonome Systeme, die eigenständige Entscheidungen treffen und dazu Wahrnehmungen aus ihrer Umwelt entnehmen und auf die Umwelt einwirken.

Agenten kommen aber selten alleine, sondern Agenten arbeiten in KI-Systemen häufig miteinander. Sie interagieren miteinander. Das bedeutet, KI-Systeme sind im weitesten Sinne so etwas wie künstliche soziale Systeme. Sie merken, jetzt kommt allmählich die Analogie.

Ein kurzes Beispiel, was man mit KI machen kann, ist so etwas wie eine Tourenplanung, ein typisches logistisches Problem in Unternehmen. Wenn man beispielsweise eine Tour planen soll, dann ist das in der Regel nicht allzu schwer. Aber schwierig ist es, eine Tour zu planen, die besonders kurz ist. Das liegt daran, dass die Anzahl der potenziellen Kombinationen sehr rasant mit der Anzahl der einzubeziehenden Städte wächst. Wenn ich beispielsweise zehn Städte habe, dann habe ich ca. 180.000 potenzielle Touren, bei 15 Städten sind das schon 43 Milliarden.

Die können Sie nicht mehr alle enumerieren und ausprobieren, auch nicht mit sehr starker Rechenleistung, sondern da brauchen Sie KI-Systeme oder intelligente Agenten, die solche Probleme trotz des großen Suchraums annähernd gut lösen können.

Dafür machen KI-Agenten im Prinzip Folgendes: Sie suchen in sogenannten Suchlandschaften. Das ist jetzt natürlich eine Metapher. Diese Darstellung, die Sie sehen, ist natürlich sehr stark vereinfacht, aber Sie müssen sich vorstellen, dass alle potenziellen Lösungen für ein solches Problem eine Art Suchraum aufspannen. Dieser Suchraum wird von den KI-Agenten mit bestimmten Methoden durchsucht.

Diese Methoden oder Prinzipien sind zwei an der Zahl, nämlich die sogenannte Exploration und die Exploitation. Die Exploration ist das, was Sie links auf der Darstellung sehen, nämlich die Fähigkeit, Regionen zu durchsuchen, die bis dato unbekannt waren, also Erkunden von Neuem, das Ausprobieren von neuen Ansätzen. Exploitation ist die Verfeinerung bestehender Ansätze, das Suchen in bereits bekannten Gebieten, in denen wir Verbesserungen erreichen wollen.

Das Interessante ist, wenn Sie sich einmal die Organisationstheorie anschauen, finden Sie genau die gleichen Konzepte, nämlich auch dort geht es oft um die Balance von Exploration und Exploitation. Das Entscheidende ist, sowohl KI-Systeme als auch Organisationen müssen einen Ausgleich zwischen diesen beiden Mechanismen finden. Gerade in der Organisationsforschung ist es die Idee, dass eine Organisation oder eine Gesellschaft über so etwas wie eine DNA verfügt. Das sind die verschiedenen strategischen Entscheidungsvariablen.

Ich versuche, es etwas griffiger zu machen. Wenn wir beispielsweise eine Städteplanung für das Jahr 2040 vornehmen, dann gibt es eine Vielzahl von Entscheidungen, die Sie für diese Planung treffen müssen. Manche Kombinationen von Entscheidungen sind insgesamt zielerreichender als andere. Die richtigen Entscheidungen zu treffen, ist im Grunde das, was Unternehmen oder Organisationen tun. Sie müssen eine Balance zwischen Exploration und Exploitation finden.

Um das kurz zusammenzufassen: Sowohl KI-Systeme als auch Gesellschaften bestehen aus einer Art kollektiv-adaptiver „Agenten“. Sie beeinflussen sich gegenseitig und interagieren miteinander in dem Suchprozess und balancieren Exploration und Exploitation.

Jetzt kann man sich die Frage stellen, wie sich diese Agenten zwischen den Systemen unterscheiden. In einer Gesellschaft haben wir sehr, sehr heterogene Akteure, also Staatsbürger, Individuen. Im KI-System sind diese rationalen Agenten eher homogen. Es gibt auch noch einige weitere Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen diesen beiden Welten, auf die ich jetzt nicht näher eingehen möchte.

Was können wir daraus lernen? Insbesondere, wie können wir Exploration sicherstellen? Was bedeutet das für die Partizipation junger Menschen? Dafür müssen wir uns kurz die Frage stellen: Was kennzeichnet junge Menschen? Dazu gibt es aus den Verhaltenswissenschaften und aus der angewandten Psychologie eine Vielzahl von Befunden. Ich habe Ihnen einmal fünf Punkte mitgebracht.

Junge Menschen verfügen beispielsweise über ein hohes Maß an fluider Intelligenz. Das bedeutet, junge Menschen sind eher in der Lage, Probleme oder bis dato ungesehene, unbekannte Probleme zu lösen. Sie sind auch risikobereiter.

Junge Menschen verfügen über eine geringere funktionale Gebundenheit. Das bedeutet, die Art und Weise, wie junge Menschen an Probleme herantreten, wie sie Ideen entwickeln, ist deutlich weniger stark von Vorwissen und den Vorerfahrungen geprägt. Dementsprechend ist auch die Kreativität, die sogenannte kreative Divergenz deutlich höher. Sie findet ihren Peak ungefähr im mittleren Jugendalter. Wir wissen auch, dass junge Menschen einen grundsätzlich eher hohen sogenannten natürlichen Idealismus besitzen, also die Orientierung an Grundsatzfragen.

Das bedeutet im Kern, die Partizipation junger Menschen an gesellschaftlichen Entscheidungsprozessen oder auch an politischen Entscheidungsprozessen bietet uns die Möglichkeit, deutlich explorativer zu sein. Sie wirkt verstärkend auf die Exploration in einem Entscheidungsprozess, beispielsweise in einem gesellschaftlichen oder politischen Entscheidungsprozess, und sie wirkt, wenn es sich dabei um konkurrierende Konzepte handelt, eher hemmend auf Exploitation, also die Verfeinerung bestehender Konzepte. Das Ganze wirkt auf den Innovations- und Entscheidungsprozess ein.

Jetzt kommen wir zu den Erkenntnissen aus der KI-Forschung. Ich bediene mich fünf Metaphern oder Analogien, wenn man so will. Zum Beispiel wissen wir aus der KI, es gibt keine guten oder schlechten KI-Technologien oder -ansätze, sondern KI-Technologien müssen immer problem-spezifisch eingesetzt werden.

Wenn Sie sich kurz diese drei Bilder betrachten, so repräsentieren diese drei sogenannte Suchlandschaften. Sie erinnern sich an das, was ich Ihnen vorhin geschildert habe. Wir sehen zum Beispiel links eine Suchlandschaft, die ist sehr leicht zu durchsuchen ist, weil wir nur einen Gipfel haben. Den können wir sehr leicht erreichen. Die in der Mitte ist komplex, die rechts ist sehr, sehr schwierig. Wir wissen aus der KI-Forschung, dass wir gerade komplexe Probleme mit Hilfe von Exploration lösen müssen. Ohne Exploration können Sie komplexe Probleme nicht lösen.

Was bedeutet das jetzt konkret für die Beteiligung junger Menschen? Wir wissen, dass junge Menschen ein hohes exploratives Potenzial besitzen. Das bedeutet, die Art und Weise, wie wir die Partizipation von jungen Menschen gestalten, hängt sehr stark davon ab, woran Sie sie beteiligen wollen, also von dem gesellschaftlichen Problem, das Sie lösen möchten.

Ich versuche, das etwas griffiger zu machen. Es gibt allenthalben Diskussionen über Absenkung oder Anhebung des Wahlalters. Das würde auch auf das explorative Potenzial der Gesellschaft einwirken. Meines Erachtens muss man sich bei diesem Thema selbst die Frage stellen, was wir denn eigentlich für die Zukunft erwarten, wie unsere Probleme aussehen werden, die diese Gesellschaft adressieren wird. Werden die komplexer sein, oder wird es mehr darauf ankommen, bestehende Zustände zu verfeinern?

Zweite Metapher. Bei KI-Agenten hat sich im Prinzip bewährt, dass man, wenn man ein Problem lösen will, relativ früh stark exploriert. Das fährt man dann sukzessive herunter. Das ist das, was Sie in dieser Darstellung sehen. Das ist ein bewährtes Prinzip.

Ich habe mir einmal angeschaut, wie es empirisch bei Menschen aussieht, wenn Menschen konkrete Probleme lösen sollen. Wenn Sie sich die Grafik betrachten, sehen Sie in der X-Achse den Zeitverlauf, in der Y-Achse, wie stark Menschen in einem Experiment bereit sind, Neues auszuprobieren, zu explorieren. Sie sehen, am Anfang ist diese Bereitschaft relativ hoch. Sie sinkt aber sehr, sehr stark ab und steigt dann sukzessive ein klein wenig wieder an.

Jetzt wissen wir aber von den KI-Systemen, sie brauchen auch in der Mitte Exploration. Das bedeutet für die Einbindung junger Menschen in politische Entscheidungsprozesse, gerade in der zeitlichen Mitte kann es also durchaus sinnvoll sein, junge Menschen noch einmal in Entscheidungsprozesse einzubinden und hinzuzufügen, um vielleicht neue Ideen out of the box zu generieren, neue Ansätze zu verfolgen.

Um das vielleicht mal ein bisschen griffiger zu machen, habe ich Ihnen mal einen Screenshot einer fiktiven Bürgerbeteiligungsplattform erstellt. Sie kennen das. Wenn Sie sich dort als Benutzer einloggen, bekommen Sie zum Beispiel Themen vorgeschlagen, und an diesen Themen können Sie sich beteiligen. Diese Vorschläge erfolgen nicht zufällig, sondern meistens mit sogenannten Recommender-Systemen. Sie haben eine gewisse Verarbeitungslogik. In der Regel arbeiten sie nach dem Prinzip: Ich schlage vor, was andere Personen mit ähnlichem Profil schon als interessant empfunden haben.

Jetzt könnte man diese Empfehlungen aber auch durchaus intelligenter mit Blick auf junge Menschen ausspielen, zum Beispiel, wenn die Komplexität des Themas sehr hoch ist. Dann sollte man vielleicht bewusst diese Themen an junge Menschen ausspielen. Oder wenn es zum Beispiel um Diskussionen geht, um Diskussionsforen, und es wird festgestellt, die Diskussion stagniert, Argumente wiederholen sich immer wieder, die Diskussion dreht sich im Kreis. Dann könnten diese Themen, diese Threads, dann durchaus bewusst an junge Menschen ausgespielt und für die jungen Menschen sichtbarer werden, damit diese sich stärker an diesen Themen beteiligen.

Die Frage ist, wie man das messen und steuern kann, aber mit Machine-Learning-Algorithmen ist das heute ohne Probleme möglich. Wir haben heute Large-Language-Models, mit denen wir Diskussionen quantitativ und auch qualitativ auswerten und das eben Gesagte automatisieren können.

Ein weiterer Befund aus einer eigenen Studie: Moderation hemmt oder kann Innovation hemmen. Dazu haben wir vor einigen Jahren eine Agentensimulation durchgeführt, und zwar Agenten, die kollaborativ ein Problem lösen. Diese Agenten sind auf eine bestimmte Art und Weise organisiert, wie sie miteinander interagieren. Sie sehen links zwei Bilder einer sehr hierarchischen Organisationsform, und sie sehen rechts Bilder von eher dezentralen Organisationsformen. In dieser Studie haben wir Folgendes herausgefunden: Gerade bei komplexen Problemen sind dezentrale Organisationsformen deutlich erfolgreicher, weil dort ein höheres Maß an Exploration stattfinden kann, also dem Ausprobieren von Neuem.

Das heißt übertragen auf junge Menschen, die ein starkes exploratives Potenzial haben, wir müssen ihnen entsprechende Freiräume und Entfaltungsmöglichkeiten geben, gerade auf Digitalplattformen. Ich bezeichne das als sogenannte Inkubation. Das ist ein Begriff, den man gerade in Unternehmen häufig findet. Dort gibt es sogenannte Incubators und Incubation-Centers

Übertragen auf zum Beispiel Diskussionsforen oder Social Media wäre es zumindest, wenn Sie viel Exploration sicherstellen wollen, ungeachtet aller anderen Aspekte, sinnvoll, die Moderation eher auf Kernaspekte, die sogenannte Netiquette, zu beschränken und die dort stattfindenden Diskussionen zum Beispiel mit intelligenten Trendanalysen und dem sogenannten Coolhunting auszuwerten. Auch das ist mit Machine-Learning-Algorithmen heute ohne Probleme möglich.

Nun ein etwas kontraintuitives Finding. In der Informatik gilt grundsätzlich das Prinzip: Garbage in, garbage out. – Wenn Sie einen Algorithmus mit schlechten Daten füttern, dann können die Ergebnisse auch nur schlecht sein. Das stimmt nicht ganz. Im Machine-Learning gibt es ein Phänomen, das sich Overfitting nennt. Ich werde es jetzt nicht im Detail erläutern, aber Sie können die Performanz von Machine-Learning-Modellen verbessern, indem Sie bewusst Fehler in den Daten zulassen, kleine Fehler.

Das bedeutet übertragen auf junge Menschen, wenn wir uns vorstellen, es geht darum, sie in lernende Prozesse einzubinden, wir sollten fehlertolerant sein, uns in Fehlertoleranz auch bewusst üben und junge Menschen als Impulsgeber betrachten und beim Tätigen von Fehlern entsprechend nachgiebig mit ihnen umgehen.

Letzte Metapher. Agentensysteme können nur dann lernen, wenn Sie in irgendeiner Form eine Rückmeldung aus ihrer Umwelt bekommen, die sogenannten Rewards. Das kennt man aus dem sogenannten Reinforcement Learning. Das ist zunächst einmal banal und bedeutet natürlich, wenn Sie junge Menschen an Lernprozessen partizipieren lassen möchten, müssen Sie Feedbackschleifen vorsehen. Das ist in den meisten Plattformen schon in irgendeiner Form vorgesehen. Das Problem ist aber, Feedback kann durchaus die Explorationsbereitschaft hemmen, auch die generelle Partizipationsbereitschaft. Es gibt zwei Arten von Feedback. Das eine bezieht sich auf den Gesamtfortschritt, das andere auf den persönlichen Beitrag, den jemand leistet.

Wenn Sie viel positives Feedback auf den persönlichen Beitrag von Menschen geben, dann führt das dazu, dass Sie den Willen, neue Dinge auszuprobieren, tendenziell eher verdrängen. Hinzu kommt, wenn ein Projekt insgesamt sehr wenig erfolgreich ist, und Sie kommunizieren das, dann wird insgesamt die Bereitschaft, daran zu partizipieren, eher verdrängt, insbesondere in frühen Phasen.

Das heißt, Feedback für junge Menschen sollte tendenziell eher positiv sein, und es sollte sich eher auf die Gesamtzielerreichung beziehen als auf den persönlichen Beitrag. Ein konkretes Beispiel: Sie kennen die typischen Crowdsourcing-Plattformen. Dabei meine ich jetzt nicht das Einsammeln von Geldern, sondern vor allen Dingen das Sammeln von Ideen. Es werden beispielsweise für Projekte regelmäßig Projektfortschritte gezeigt: Wie viele Menschen haben sich schon beteiligt? Wie stark ist das Ziel erreicht?

Gerade bei Projekten, die sehr experimentell nach außen wirken, ist es nicht förderlich, wenn Sie zeigen, dass diese Projekte nicht stark nachgefragt sind. Das heißt, eine entsprechende Plattform sollte man auch so ausgestalten, dass vor allen Dingen erfolgreiche Projekte gezeigt und dort die Erfolge dargestellt werden. Sogenannte Likes und kurzfristige Belohnungen können den Fokus junger Menschen verengen. Ich möchte damit nicht gesagt haben, dass es nicht sinnvoll sein kann, aber das ist etwas, das man bei der Gestaltung solcher Systeme im Blick behalten muss.

Kurze Zusammenfassung. Zunächst kann man sagen, lernende Systeme wenden Exploration und Exploitation an, und junge Menschen bringen in die Gesellschaft vor allen Dingen das Potenzial der Exploration ein, also neue Dinge auszuprobieren. Deswegen sollten wir die Partizipation junger Menschen nicht nur aus demokratischer Verpflichtung heraus betrachten, sondern immer auch die Frage stellen: Wie können wir durch die Partizipation auf intelligente Weise einen Mehrwert für unsere Gesellschaft schaffen?

Meine Überlegungen waren dazu im Grunde wie folgt, junge Menschen nicht pauschal, sondern passend zum Problem partizipieren lassen. Das Timing ist entscheidend und auch der Entwicklungsstand des Themas, an dem partizipiert werden soll. Beeinflussung ist tendenziell eher hinderlich. Wir sollten fehlertolerant sein. Feedback ist wichtig, aber auch das Feedback muss intelligent ausgespielt werden.

Das sind alles erst einmal Überlegungen. Es gibt zu der Thematik noch zu wenig Forschung, und das ist vielleicht auch ein Impuls für Sie als politischer Entscheider. Wir brauchen gerade unter Einbezug der Verhaltenswissenschaften zu der Thematik, wie wir Partizipationsplattformen auch mit Bezug auf junge Menschen gestalten, deutlich mehr wissenschaftliche Erkenntnisse. Das ist meines Erachtens ein Thema, in dem noch viel Forschungspotenzial besteht. – Herzlichen Dank.

(Beifall)

Vortrag 4

Gregor Dehmel: Frau Vorsitzende, meine Damen und Herren! Ich habe Ihnen 13 ½ goldene Weisheiten zu Beteiligungsmöglichkeiten im digitalen Raum mitgebracht und werde diese Weisheiten induktiv herleiten. Das heißt, wir machen erst, bevor wir nachdenken. Aber viele Erkenntnisse ergeben sich aus dem, was wir so treiben.

Die Folien haben Sie im Vorfeld schon bekommen. Das war eine frühe Beta-Fassung, so ist das im digitalen Raum. Die aktuellen finden Sie auf www.politikzumanfassen.de/anhörung. Dort finden Sie auch alle Antworten auf Ihre Fragen, zumindest meine Antworten auf Ihre Fragen.

Ich möchte mich kurz vorstellen: Mein Name ist Gregor Dehmel. Ich habe mal Kommunalpolitik gemacht. Ich war im Rat der Landeshauptstadt Hannover. Das ist unsere Vereinsgeschichte in drei Sätzen. Da gab es auch eine Besuchertribüne. Ich habe von meinem Platz aus immer die glücklichen Gesichter der Kinder gesehen, wenn sie nach einer Stunde wieder aus der Ratssitzung gehen durften. Die erste Stunde Ratssitzung war so ziemlich das Langweiligste, was man sich antun konnte.

Wir haben damals gesagt: Hey, Kommunalpolitik ist so etwas Handlungsorientiertes und macht so viel Spaß. Wir müssten politische Bildung irgendwie anders machen. Man müsste auf Augenhöhe mit Politik und Verwaltung arbeiten können. Es müsste allen Beteiligten Spaß machen. Es müsste konkret etwas dabei rauskommen. Da wir das 2006 nicht gefunden haben, haben wir gedacht, wir müssen es selbst machen und haben einen Verein gegründet. Er heißt: Politik zum Anfassen. Wir sind gemeinnütziger Idealverein, freier Träger der Jugendhilfe im Paritätischen Wohlfahrtsverband und mittlerweile vom Hobby am Küchentisch auf 40 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter angewachsen. Wir sind wie ein kleiner Wanderzirkus vom Speckgürtel von Hannover aus deutschlandweit unterwegs. Der Kick in den Projekten sind die glücklichen Gesichter der Kinder, wenn sie ihre eigenen Ideen diskutieren können.

Wir haben noch ganz viel Lust auf Demokratie. Das versuchen wir weiterzugeben. Noch ist ein bisschen da mit ganz vielen Projekten an der Schnittstelle zwischen Jugendbeteiligung, politischer Bildung und Medienpartizipation. Darum ist das hier genau mein Thema.

Normalerweise sehen unsere Projekte so aus, dass wir 100 Kinder ins Rathaus sperren und sie nach drei Tagen erst wieder rauslassen, wenn sie 45 Ideen für ihre Kommune haben, wie zum Beispiel bei PIMP your town!. Das machen wir mit Grundschulkindern, mit Kindergartenkindern, das machen wir auch auf Landesebene in Hamburg und Bremen. Ich freue mich über die Einladung hier in diese wunderschönen Räume.

Da wir gesehen haben, es sind immer drei wirksame Tage, aber es fehlen dann 362 Tage, an denen man nicht beteiligt wird, sind wir auch digital geworden und haben 2018 eine Mitrede-App entwickelt. An der haben wir sehr viele Erkenntnisse gewonnen. Wir verfluchen jeden Tag, dass wir sie haben, und wir freuen uns jeden Tag, dass wir sie haben, aber diese Erkenntnisse möchte ich Ihnen gerne weitergeben.

Ich weiß nicht, warum man Ihnen und uns jahrelang eingeredet hat, dass Beteiligung irgendwie etwas Kompliziertes sein muss. Auf der Darstellung wird zum Beispiel oben rechts der Leitlinienprozess für die Entwicklung von Leitlinien der Stadtentwicklung in Berlin gezeigt. Es sind drei Jahre, und es ist super kompliziert. Wir wollten etwas ganz, ganz Einfaches entgegenstellen, anonym, gratis, mittlerweile open source, einfach, DSGVO-konform, gamifiziert. Die App ist überall in Deutschland im Einsatz. Mein Lieblingsgänsehaut-Einsatz war die Jugendbeteiligung zum Wiederaufbau des Ahrtals.

Ich nehme Sie zu einem ganz praktischen Beispiel mit nach Moers. Moers liegt in Nordrhein-Westfalen. Seien Sie froh, dass Sie nicht in Moers leben. Ich zeige einen Spielplatz in Moers. So sehen die da aus. Aber die Stadt Moers ist auf die Idee gekommen, man müsste etwas daran tun, und hat eine ganz klassische Bürgerbeteiligung aufgesetzt, also Plakate, Fragebögen für die Kitas, aber auch unsere App genutzt. Man richtet dort einen Place ein. Die App gibt einem einen QR-Code, den hängt man auf. Wenn man den QR-Code scannt, ist man Mitglied dieses Places und kann beteiligt werden, zum Beispiel: Was soll denn auf diesem Spielplatz geschehen, und was wünschst du dir für diesen Spielplatz?

In Summe werden dann die Ideen gesammelt. Man kann sie auswerten. Der praktische Nebeneffekt ist, selbst die Zeitung hat es gefunden, man kann die Leute weiter erreichen. Sie waren nicht nur einmal da, sondern man kann ihnen zurückspeiegeln, was dabei herausgekommen ist. Man kann sie zum Beispiel einladen. Man bekommt eine Push-Benachrichtigung: Die Planerin ist mit den Plänen fertig und kommt auf den Spielplatz und stellt die vor. Das macht sie da. Wenn man nicht kommen kann, kann man die Neugestaltung wieder in der App bewerten. Dann wird das am Ende umgesetzt, und der Spielplatz wird neu und renoviert eröffnet. Wenn Sie einen Spielplatz neu eröffnen, machen sie es nicht im Herbst. Das sind traurige Bilder.

Ich habe gesagt, die App ist gamifiziert. Sie ist auch incentiviert. Das heißt, man kann kleine Belohnungen bekommen, zum Beispiel eine Bratwurst bei der Spielplatzzeröffnung.

Ich komme zu meinen Thesen. Die erste ist: Es ist einzig und allein eine Frage der Haltung, ob wir Kinder und Jugendliche beteiligen. Es mangelt nicht an Erkenntnis, es mangelt nicht an Tools. Wenn es mangelt, dann sind es die Ressourcen vor Ort oder der Wille. Aber ich glaube, es ist nur eine Frage der Haltung. Ich mache es an einem minikleinen Beispiel fest.

Die BiKA-Studie beschäftigt sich mit Beteiligung von Kindern im Kita-Alltag und ist darauf gekommen, dass, wenn man als Kind beteiligt wird, sich dann auch als Erwachsener beteiligt. Der Zusammenhang ist ganz einfach. Wir müssen Kinder beteiligen, dann werden das beteiligende Erwachsene.

Man hat die Erzieherinnen und Erzieher gefragt: Wie beteiligt ihr denn Kinder am Mittagessen? Da kamen zum Beispiel diese Zahlen heraus. Sie haben eine Wahl beim Zubehör, zum Beispiel Lätzchen oder Tellerfarbe. 70 % der Kinder dürfen nicht darüber entscheiden, ob das Lätzchen rot oder blau ist. 93 % der Kinder dürfen nicht entscheiden, welches Geschirr und welches Besteck auf den Tisch kommt. Das sagen die Erzieherinnen selbst. Es gibt tausend Gründe, das so nicht zu machen, der letzte Löffel ist weg oder das letzte blaue Lätzchen, dann ärgern sich alle, dann streiten die sich. Aber wenn wir schon im Kleinen keine Beteiligung zulassen, ist klar, dass wir irgendwie auch im Großen nicht wirklich beteiligen.

Anna Grebe hat einmal einen wunderbaren Satz gesagt: Digitale Jugendbeteiligung scheitert nie an „Digital“ oder an „Jugend“, sondern scheitert meist an der Beteiligung. Das heißt, ich gebe irgendeine Entscheidung ab. Ich definiere meine Rolle als Politikerin oder Politiker zum Beispiel neu, also mich nicht wählen zu lassen, um selbst zu entscheiden, sondern um zum Beispiel Beteiligung zu ermöglichen.

Zweite These: Beteiligung geht nicht ohne Bildung. Es ist schön, dass wir hier im Landtag sind. Ich kann nicht einfach sagen: Beteiligt euch mal, gebt mir mal eure Ideen. – Das funktioniert nicht. Ich muss erst einmal definieren, worum es denn geht, auf welcher Ebene wir beteiligen, was überhaupt diese Ebene bestimmen kann. Da ist die Bildung, es sind die Lehrerinnen und Lehrer, die den Boden bereiten. Das sind im Bild die Regenwürmer. Dann gibt es vielleicht auch mal eine fette Ratte oder einen Maulwurf. Ich weiß nicht, was die KI da gebaut hat. Das wären solche Projekte. Dann kommt die Beteiligung oben raus. Das ist aber eigentlich zirkulär. Mehr Bildung führt zu mehr Beteiligung, führt zu mehr Wissen. Ich möchte wissen, was ich noch alles beteiligen möchte.

Ich bestehe auf diesem vom Kleinen ins Große, weil der Alltag nicht wirklich demokratisch gestaltet ist. Es gibt nicht viele Möglichkeiten, bei denen ich mitreden kann. Das sollten wir ändern. Wir müssen überall positive Demokratieerfahrungen schaffen. Wenn es das Schullogo, die Essenswahl ist, das führt zu einer Beteiligungsroutine, einem Gewöhnungseffekt, auch einem Fordern: Ich möchte mehr beteiligt werden. – Dann kann ich anfangen, mich über komplexere Themen zu informieren.

Hier ist die Frage an einer Schule gewesen: Liebe Eltern, wollt ihr bei Klassenfahrten mitreden? – Die Antwort war: Da möchte ich gar nicht beteiligt werden. – Aber das ist der Schritt davor: Wollt ihr an der Klassenfahrt beteiligt werden? – Die Antwort ist: Nein. Das machen die Lehrerinnen und Lehrer schon richtig. Das ist doch super. – Schon bin ich beteiligt.

Eine kleine Sache, ein Zeltlager bei der Feuerwehr. Das machen die seit 20 Jahren. Sie brauchen nicht den Input der Kinder, was sie da machen sollen. Aber trotzdem führt es dazu – in dem Fall war es unsere App –, einen Beteiligungsraum aufzumachen, sich zu hinterfragen, wo ich Beteiligung zulassen kann.

Im Jugendtreff haben sie Geld und wollen einen Pro einladen, der ihnen Billard oder Tischtennis beibringt, und sie können mitreden, bis dann zu größeren Sachen, auch wieder auf kommunaler Ebene, Parkplatzgestaltung hier in Bremerhaven.

Wie eben schon gesagt wurde, gibt es ein Feedback, was aus dem Gesamtergebnis geworden ist. Bei vielen Beteiligungsprozesse – das ist jetzt unabhängig von der digitalen Beteiligung, Georg von Rechenberg hat das so wunderschön gesagt, analog und digital ist nicht wirklich zu trennen –, auch bei analogen Beteiligungsprozessen, geben wir sehr viel Wirkung her, indem wir nicht zurückmelden, was aus den Beteiligungsergebnissen geworden ist, also im Großen das Gesamtergebnis mit einem positiv Feedback zu versehen. Offensichtlich funktioniert das gut.

Wir haben dafür auch ein Tool gebaut, weil Kommunen das nicht selbst konnten. Hier beschließen die Kinder gerade in Isernhagen schönere Badeseen, und ein Jahr später ist das dann umgesetzt. Aber ich kann das den Kindern nicht zurückmelden.

Wir haben darum die Plattform KOMMUKI gebaut, auf der ich mittels KI in natürlicher Sprache fragen kann, was denn aus der Idee unserer Wasserrutsche geworden ist. Da hat die Kommune hinterlegt: Jawohl, wir haben das im Bauausschuss beschlossen, ist umgesetzt, und das Geld musste – Sie kennen das, Haushaltsjahr – im Winter ausgegeben werden. Darum wurde am 20. Dezember die Wasserrutsche auf dem See eingeweiht. Auch das ist ein Tool, was wir für Kommunen bereitstellen, was auch etwas sein könnte, was von Landesebene aus Kommunen ermöglicht wird.

Wie zwingen ich mich selbst dazu, zu beteiligen? Da hätte ich die These aufgestellt: Beteiligung braucht Routinen. Ich gehe wieder auf die kommunale Ebene, das ist die Landeshauptstadt Hannover. Sie hat Routinen in ihren Verwaltungsvorlagen. Auf jeder Drucksache steht unten: Berücksichtigung von Genderaspekten, Ergebnis der Klimawirkungsprüfung, dann gibt es noch finanzielle Aspekte. Warum fehlt denn da das Feld: so sind Kinder und Jugendliche beteiligt worden?

Die Wolfsburger haben das gemacht. Sie sind kinderfreundliche Kommune geworden. Dort ist es so, wenn ich als Verwaltung eine Vorlage ins Verfahren gebe, dann muss ich eine Checkliste Kinderrechte ausfüllen und muss hineinschreiben, wie ich beteiligt habe. Wenn ich das nicht ausgefüllt habe, hat diese Vorlage keine Chance, im Ratsverfahren weiter beschlossen zu werden. Das ist eine Routine, die dazu führt, dass es mehr Beteiligung geben kann.

Auch das ist schon bei den Vorrednern zur Sprache zu kommen: Digital geht nicht ohne analog. Es braucht einen physischen Ort, wo die Beteiligung ihren Ausgang nimmt. Man kann das nicht im rein Digitalen machen. Hier ist ein wunderbares Beispiel für einen physischen Ort. Das ist Beeskow in Brandenburg. Der Pier 13 ist ein Jugendtreff. Sie wollten wissen: Was machen meine Jugendlichen, wenn sie nicht im Jugendtreff sind? Sie haben 21 Orte identifiziert, unter anderem

den Penny Parkplatz, wo sich Kinder treffen. Sie haben dort einen QR-Code aufgehängt und haben gefragt, was macht ihr denn da und haben sich dort auch selbst eingeladen.

Es gibt eine Forschung dazu. Das ist der einzige wissenschaftliche Teil, den ich in meinem Vortrag habe. Ein ehemaliger Praktikant von uns hat erforscht, was die erzwungene Digitalisierung während Corona erfolgreich oder nicht erfolgreich gemacht hat. Es gibt einen wunderbaren Kaputt-Artikel darüber, und da ist diese Grafik ganz entscheidend. Erster Lockdown. Sie sehen 12.03., Corona-Maßnahmen. Dann kam es am 19.03. zum Lockdown, und die Jugendarbeiter haben irgendwie alle zu Hause gesessen, haben gefragt: Was machen wir jetzt? Die Kinder dürfen nicht kommen, wir machen digital etwas. Super, haben wir noch nie gemacht, wir fangen jetzt an digital zu arbeiten. Dann geht die Nutzung unserer App hoch. Dann sehen sie aber relativ schnell, wenn ich die Kinder nicht hier habe, rein digital, funktioniert es nicht.

Die Studie kommt zu dem Schluss – ich fasse es einmal sinngemäß zusammen –, selbst so ein tolles Tool wie PLACEm braucht Offline-Anbindung.

Vielleicht zu Frage 3 der CDU und SPD, Frage 1, Grenzen der Formate und wie das beschaffen sein muss. Es braucht physische Anbindung. Ich habe mir hier von Gemini eine schöne Grafik machen lassen. Es braucht die physische Grundlage – das ist das Brettchen –, und dann kommt die Kombination aus analog und digital, auch eine Frage der FDP, glaube ich, Nr. 3. Also digitaler Start, dann wieder eine analoge Vertiefung, dann kann man es wieder digital machen, und am Ende irgendwie wieder analog Erfolge feiern.

Das hilft uns sehr gut dabei, das Beteiligungsparadoxon zu durchbrechen. Anfangs ist die tatsächliche Einflussmöglichkeit noch sehr hoch, aber der Beteiligungswunsch und der Veränderungswille sind sehr gering. Es weiß keiner davon, dass die Straße umgebaut oder die Verfassung novelliert werden soll. Das ändert sich irgendwann. An dem Punkt, an dem die Bürgerinnen und Bürger keinen Einfluss mehr haben, ist aber ihr Wille am höchsten, Einfluss zu nehmen. Das sind diese beiden sich kreuzenden Linien. Das heißt, wenn ich sie möglichst früh erreiche, ist das umso besser.

Das führt auch ein bisschen dahin, dass die digitale auch eine soziale Frage ist; denn am Anfang beteiligen sich Menschen, die gewohnt sind, sich zu beteiligen, weil sie die sozioökonomischen Voraussetzungen haben, weil sie die Handynummer der Landtagspräsidentin und des Bürgermeisters haben. Darum: Eine physische Anbindung sichert den Zugang aller, auch der Politikfernen, was dann sicherstellt, dass Jugendliche aus unterschiedlichen Milieus erreicht werden, weil der Bolzplatz oder die Bushaltestelle ihre Themen sind. Dann kann ich auch landespolitische Themen mit einblenden. Also unterschiedliche Milieus haben unterschiedliche Beteiligungsaffinitäten.

Die Kollegin von der FDP fragt nach der digitalen Kompetenz. Ja, es gibt eine Kluft, und es gibt eine Kluft zwischen digitaler Kompetenz und Beteiligung. Wenn ich nicht digital kompetent bin, dann beteilige ich mich weniger. Hier ging es um die Literalität bei Gesundheitskompetenz. Da sehen wir, wer digital sehr affin ist, der beteiligt sich auch mehr und kann digitale Tools viel besser nutzen.

Alter ist noch eine Frage. Ja, je jünger, desto weniger Geräte. Aber spätestens mit zehn, elf hat sich das erledigt. Da sind dann nur die Altersbeschränkungen der App-Stores zum Beispiel davor, in unserem Fall die zwölf Jahre.

Eine Erkenntnis von uns war, es braucht Anreize zur Motivation. Das ist nicht die reine Beteiligungslehre, dass man Beteiligung aus sich selbst heraus macht, sondern es gibt es extrinsische Anreize. Ich bekomme den Lutscher, ich bekomme eine Bratwurst auf der Spielplatzzeröffnung, aber natürlich auch intrinsische. Ich kann wirklich etwas verändern. Dieses Wissen darum, dass ich etwas verändern kann, ist, glaube ich, super wichtig.

Was folgt daraus? Digitalisierung ist hart. Die Fraktion der GRÜNEN und die AfD-Fraktion fragen nach Rahmenbedingungen, Unterstützungsangeboten. Es ist einfach ausreichend Geld, ausreichend Freiräume für die Fachkräfte, die das umsetzen, Zeit. Aber ich glaube, dieses Schaffen von Freiräumen ist etwas ganz, ganz Besonderes. Ich würde es noch ergänzen: Scheitern ermöglichen. Gerade wenn Sie irgendwelche Förderprogramme auflegen, wo sie in fünf Jahren sagen müssen, welches Tool sie in fünf Jahren einsetzen, und wenn das dann nicht ist, dann muss man das irgendwie zurückzahlen, das funktioniert tatsächlich nicht.

Man muss auch scheitern können, man muss Dinge ausprobieren können; denn meine These wäre, besser schlecht als gar nicht beteiligen, dann aber eine Rückkopplungsschleife zu haben: Hey, wir haben was ausprobiert, das hat nicht funktioniert, lass mal gemeinsam gucken, wie wir das besser machen können und wie wir andere Projekte vielleicht umsetzen.

Denn Projekte sind auch ein Beteiligungsturbo. Ich finde, Projekte sind besser als ihr Ruf. Bei Projekten kann man Dinge ausprobieren, man kann mehr Menschen erreichen, sie sind schneller, man kann schneller scheitern, schneller besser werden. Darum würde ich für Projekte werben und nicht für das große Landesprogramm, was mit dem allein selig machenden Tool alles abbügelt und jeden Freiraum nimmt; denn das Tool – Georg von Rechenberg hat das auch schon ganz wunderbar gesagt –, was uns die Arbeit abnimmt und digitale Beteiligung ermöglicht und Demokratie rettet, ist noch nicht erfunden.

Es gibt viele tolle Tools mit vielen tollen Möglichkeiten, aber letztendlich ist Digitalisierung ein hartes Geschäft. Ich habe Ihnen ein ganz alltagspraktisches Beispiel mitgebracht. Das Bild zeigt IKEA am Wochenende. Hier sehen Sie zwei Kassen, die voll sind, und in der Mitte gibt es eine Kasse, die leer ist. Das ist die Kasse, bei der man selbst mit einer App seine Sachen einscannt und ganz schnell rausgeht. Ich habe noch nie so schnell bei IKEA eingekauft.

Um dieses digitale Tool einzuführen – wir reden jetzt nicht von irgendeiner Jugendarbeit oder von der Öffentlichkeitsarbeit des Landtags, sondern einem Weltkonzern –, machen die einen unfassbaren Aufwand, und es funktioniert tatsächlich trotzdem noch nicht.

Darum möchte ich zum Schluss kommen und Sie auffordern, vielleicht mit gutem Beispiel bei Beteiligung und digitaler Beteiligung voranzugehen und einmal aus dem Landtag heraus zu zeigen, wie Beteiligung geht. Machen Sie es einfach. Dass das super einfach geht, zeigt sich hier. Ich gehe zurück zu unseren Kollegen nach Beeskow. Nach einem halben Jahr sah dieser QR-Code auf dem Marktplatz immer noch so aus, aber er hing da noch, und sie waren in der Lage, Jugendliche zu beteiligen.

Ich habe alle meine Thesen Gemini gegeben und ihn gebeten, da mal drüber zu gucken, und er hat etwas sehr Weises gesagt. Das fand ich ganz fantastisch, darum möchte ich es Ihnen zum Schluss zurufen: Die wahre Währung der Beteiligung ist die Qualität der Veränderung, weil auch so viel nach empirischer Messbarkeit und so gefragt wurde. Ich glaube, wenn wir es schaffen, an kleinen Stellen Veränderung zu ermöglichen, dann haben wir schon eine ganze Menge erreicht. – Vielen herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

(Beifall)

Vortrag 5

Sebastian Mech: Schönen guten Morgen von mir! Ich bin Sebastian Mech von der Justus-Liebig-Universität Gießen. Ich forsche zu Kinder- und Jugendbeteiligung, bin Politikwissenschaftler und nehme Sie jetzt in den nächsten 20 Minuten mit, gehe ein bisschen das Partizipationsverständnis aus der politikwissenschaftlichen Perspektive durch und ordne das ein bisschen kinderrechtlich ein, gehe auf den Forschungsstand ein. Dann komme ich zu dem Kernpunkt meiner Präsentation, nämlich den Grundlagen politischer Partizipation im Digitalen. Wir haben ein Forschungsprojekt dazu bei uns durchgeführt, und daraus möchte ich Erkenntnisse vorstellen.

Ich steige in meiner Präsentation immer recht gerne mit der Frage ein. Wer von Ihnen oder von Euch hat sich als Kind oder als Jugendlicher schon mal nicht gehört gefühlt?

(Einige Anwesende heben die Hände.)

– Ich würde sagen, es sind relativ viele. Diesen Eindruck kann man in Zeiten der aktuellen Debatten gewinnen. Nehmen wir die Wehrpflicht, oder nehmen wir den Klimaschutz oder auch die Festnahmen, die jetzt in den USA passiert sind. Wir sehen die Social-Media-Verbote, und wir sehen auch, dass in Australien das Ganze schon seinen Lauf genommen hat.

In Hessen gibt es ein Handyverbot an den Schulen. Das hat der Landtag beschlossen. Das wissen Sie sicherlich alle. Da könnte man sich mal fragen, was denn Kinder und Jugendliche generell von der Politik halten und ob Politik sich für die Interessen von Kindern und Jugendlichen interessiert.

Ich zeige die Ergebnisse unserer Umfrage, die wir hatten. In der fünften Klasse sagen 59,58 % der Kinder und Jugendlichen, die wir befragt haben: Nein, wir fühlen uns nicht gehört. – Aber dieser Wert steigt bis zur sechsten Klasse. Das heißt, im zeitlichen Verlauf sehen wir, Kinder und Jugendliche fühlen sich von der Politik nicht gehört. Warum das ein Problem ist, auf diese Reise nehme ich Sie jetzt mit.

Wir in der Politikwissenschaft verstehen politische Partizipation wahrscheinlich so wie die meisten hier im Raum auch, dass es freiwillige Verhaltensweisen sind, bei denen sich Bürgerinnen und Bürger und auch Einwohnerinnen und Einwohner freiwillig beteiligen, um Einfluss auf politische Entscheidungen zu nehmen. Es gibt konventionelle, also verfasste Formen der Partizipation wie Wahlen, Demonstrationen. Es gibt aber auch unkonventionelle Partizipation. Ich spoiler schon einmal, Kinder und Jugendliche finden nicht verfasste, unkonventionelle Partizipation besser. Da geht es unter anderem um so etwas wie Boykotte, Demonstrationen, Clicktivism im Internet durch Kommentare beispielsweise oder eben Likes verteilen.

Warum müssen wir eigentlich Kinder und Jugendliche beteiligen? Es gibt die UN-Kinderrechtskonvention, die 1989 beschlossen wurde. In Deutschland ist sie seit 1992 ratifiziert. Das heißt, Deutschland ist daran gebunden, die Kinderrechtskonvention umzusetzen, macht es aber nicht.

In Art. 12 der UN-Kinderrechtskonvention ist das Recht auf Beteiligung in allen Kinder und Jugendliche berührenden Fragen festgeschrieben. In allen an Kinder und Jugendlichen gerichteten Fragen bedeutet in dem Falle alle Politikfelder; denn Kinder und Jugendliche sind genauso von Verkehr betroffen wie Erwachsene. Kinder und Jugendliche sind später auch von der Rente betroffen. Dementsprechend sind das alles Politikbereiche, die vermeintlich im ersten Moment für Erwachsene vorgesehen sind, die aber im Endeffekt auch Kinder und Jugendliche betreffen.

Das Recht auf Beteiligung ist an fünf weitere Rechte der Kinder gebunden, nämlich Art. 13, das Recht auf Information. Es spielt gerade in der digitalen Beteiligung eine fundamentale Rolle, gerade wenn es auch um so etwas geht wie: Wo bekomme ich meine Informationen her? – Dazu später mehr.

Es gibt das Recht von Kindern und Jugendlichen auf Nichtdiskriminierung. Nichtdiskriminierung meint nicht nur aufgrund von sozio-demografischen Merkmalen wie beispielsweise Migrationshintergrund, Sprache, sondern auch sozio-ökonomische Merkmale wie beispielsweise Klassismus, welcher durch die Wahrnehmung und Betonung von sozialen Unterschieden aufgrund von Einkommensverhältnissen ausgelöst wird, aber eben auch Adultismus. Adultismus bezeichnet die Diskriminierung junger Menschen aufgrund ihres jungen Alters.

Das geht auch im Erwachsenenalter noch ganz gut. Ich bin ein relativ junger Wissenschaftler. Im universitären System sind wir relativ hierarchisch, dementsprechend kenne ich das auch immer noch ganz gut.

Es geht in Art. 3 beispielsweise um the best interest for the child, was im Deutschen meistens als Kindeswohl übersetzt wird. Best interest ist aber auch wörtlich zu nehmen. Es muss im besten Interesse für das Kind sein. Das beste Interesse für das Kind kann übrigens das Kind selbst benennen, und das machen nicht die Erwachsenen.

Dann gibt es allerdings auch das Recht auf Eltern, was damit auch zu tun hat, und das Recht auf ein Leben ohne Gewalt. Das impliziert auch explizit das Recht auf Leben ohne digitale Gewalt, welche vor allen Dingen in sozialen Medien oder auch auf den Plattformen passieren kann.

Daraus ergibt sich wiederum das Recht auf Medien und Schutz. Kinder und Jugendliche haben das Recht darauf, Medien zu nutzen. Sie haben aber auch das Recht darauf, in den Medien geschützt zu werden. Was sagt die Forschung dazu?

Digitale politische Partizipation ist bisher ein eher unscharfes Forschungsfeld. Man kann das noch nicht so ganz greifen. Wir sehen vor allen Dingen, dass wir einen Konflikt zwischen Gateway und Substitution haben. Das meint im Grunde genommen: Können wir neue Zielgruppen über digitale Beteiligung erschließen, oder verlagern wir einfach nur die bisherige Partizipation in den digitalen Raum? Das heißt: Erreichen wir wirklich neue Leute, oder machen einfach die Leute weiter wie bisher, nur in einem anderen Setting?

Digitale politische Partizipation ist politisch gewollt, bleibt aber häufig sozial selektiv und symbolisch. Es gibt ein gewisses Demokratie stiftendes Potenzial, allerdings nur für Randgruppen, die nicht der breiten sozialen Masse entsprechen.

Der digitale Raum ist ein weiterer politischer Sozialisationsraum. Das heißt, man eignet sich politische Kompetenzen durchaus auch im digitalen Raum an. Insbesondere junge Menschen bewerten allerdings digitale Partizipationsformen schlechter, weil diese grundsätzlich sowieso nicht für sie gedacht sind.

Was meint die Studie damit, die ich zitiere, Kersting und Hocks. Sie meint im Grunde genommen damit, dass digitale Partizipationsplattformen häufig von Erwachsenen gedacht sind, aus der Perspektive von Erwachsenen und Kinder und Jugendlichen im Entstehungsprozess nicht beteiligt wurden. Das ist ein großes Problem; denn Kinder und Jugendliche können am besten selbst einschätzen, welche Bedürfnisse sie auch in ihren Partizipationsprozessen haben.

Daraus ergibt sich, dass es ein breites, vor allen Dingen ungenutztes Potenzial digitaler Partizipationsformen dadurch gibt, dass es geringere Hürden sind, also weniger kostenintensiv ist. Damit meint es vor allen Dingen die Zeitkosten.

Es gibt außerdem in digitalen Medien eine stärkere Bereitschaft zu diskutieren. Das wird häufig unter Pseudonymen getan, was auch in der politischen Debatte durchaus das eine oder andere Mal aufgetaucht ist. Gerade Hass lässt sich deutlich einfacher verbreiten, wenn man nicht mit dem Klarnamen im Internet unterwegs ist und das nicht zurückverfolgt werden kann. Da gibt es allerdings auch noch die Pflicht der Plattform.

Digitale Tools eignen sich vor allen Dingen für die Flächenbeteiligung. In Finnland gibt es ein nationales Kinder- und Jugendparlament. Wer Finnland kennt, weiß, dass es ein großes Land mit ziemlich wenig Leuten ist. Das heißt, wenn ich jemand in der Fläche erreichen will, kann digitale Partizipation durchaus hilfreich sein.

In Hessen haben wir uns angeschaut, wie es sich mit der politischen Sozialisation und der Nutzung von digitalen Medien verhält. Wir haben Fünft- und Sechstklässler und -klässlerinnen im Großraum Gießen in zwei Wellen befragt, einmal in der fünften Klasse im Herbst 2022 und im Herbst 2023 dann dieselben Schüler und Schülerinnen noch einmal in der sechsten Klasse. Geleitet wurde das Projekt von meiner Chefin Simone Abendschön und dem Kollegen Markus Tausenpfund.

Wir sind letztes Jahr im Frühjahr zum Abschluss gekommen. Ich möchte Ihnen zeigen, wie denn die tägliche Nutzung digitaler Medien bei Fünft- und Sechstklässlern und -klässlerinnen in Hessen aussieht.

Schauen wir uns mal die Grafiken an. Was sehen wir hier? Wir sehen Smartphone, Tablet, Laptop, Computer, Spielekonsole. Warum ist die Spielekonsole ein digitales Medium? Warum ist das relevant? Spielekonsolen haben auch Internetzugänge. Es gibt Spiele, die online stattfinden, und das sind große demokratische Spielräume.

Im Durchschnitt benutzen die Kinder in der fünften Klasse das Smartphone/Tablet 72 Minuten am Tag, Computer 26 Minuten am Tag und die Spielekonsole 43 Minuten am Tag. Das macht insgesamt über alle Nutzungsmedien 31 Minuten am Tag.

Wir werfen jetzt einen Blick auf die Smartphone-/Tablet-Statistik und schauen uns das im nächsten Jahr an. Da sehen wir eine starke Veränderung. Das gibt es gleich noch einmal gegenübergestellt. Es gibt innerhalb eines Jahres eine Steigerung auf 84 Minuten am Tag. Der Laptop- und Computerkonsum bleibt bei 30 Minuten relativ gleich. Die Spielekonsole wird häufiger genutzt. Insgesamt steigt dementsprechend die digitale Nutzung auf 58 Minuten.

Wenn wir uns einmal das Smartphone/Tablet als relevante Größe anschauen, sehen wir einen starken Anstieg in der durchschnittlichen Nutzung von der fünften Klasse in die sechste Klasse.

Wofür kann man denn digitale Medien nutzen? Zum Informieren. Da gab es die Frage: Inwiefern und worüber beziehst du deine Informationen? In der fünften Klasse sehen wir ein relativ geringes Informationsverhalten, was das Internet an sich angeht, Social Media auch noch; denn das steigert sich im Vergleich dazu in der sechsten Klasse. Das heißt, soziale Medien und digitale Nutzung von Endgeräten haben durchaus einen Einfluss darauf, wie Politik wahrgenommen wird.

Nachdem es eben eine Präsentation mit schön vielen Bildern und frei gesprochen gab, gibt es von mir jetzt ein paar Zahlen um die Ohren geworfen. Ich werde das alles noch einmal so zusammenfassen, dass auch diejenigen, die keine Statistiken lesen können, das Ganze verstehen. So würden dann unsere Berechnungen aussehen. Wir schauen uns die grünen Kästen an. Was sehen wir? Ich fasse es einfach einmal zusammen.

Es zeigt sich, dass Jungen deutlich häufiger als Mädchen digitale Medien nutzen und dass dieser Anstieg auch über die Zeit beobachtbar ist, wenn man sich das digitale Informationsverhalten anschaut. Das heißt, Jungs nutzen mehr Mediengeräte und nutzen sie auch mehr, um sich zu informieren.

Digitale Mediennutzung findet vor allen Dingen in nicht gymnasialen Umfeldern statt. Bei dem digitalen Informationsverhalten konnten wir beobachten, dass es in der fünften Klasse in gymnasialen Umfeldern weniger stattfindet.

Das bedeutet, dadurch, dass an gymnasialen Umfeldern häufig sozioökonomisch stärkere Gruppen vertreten sind, dass in sozioökonomisch schwächeren Gruppen digitale Mediennutzung und das Informationsverhalten steigen. Das ist ein eindeutiger Hinweis darauf, dass das Elternhaus einen großen Einfluss darauf hat, wie Politik wahrgenommen wird und wie es auch konsumiert wird.

Wir sehen zudem noch, dass digitale Medien bei hohem kulturellen Kapital im Vergleich zum mittleren kulturellen Kapital gesteigert genutzt werden. Im Grunde genommen bedeutet das, Menschen, die kulturell gebildeter sind, nutzen in beiden Wellen tatsächlich mehr digitale Medien.

Das Gleiche können wir auch bei ökonomischem Kapital feststellen. Wir sehen aber – das ist wichtig –, wenn eine Familie finanziell gut gestellt ist, dann werden sich diese Kinder weniger im Internet über Politik informieren als vielmehr über analoge Medien, Fernsehen, Zeitung, Radio. Das ist insofern relevant, als sich tatsächlich die Informationen, wie sie in den unterschiedlichen Medien ausgespielt werden, durchaus unterscheiden.

Wir können sehen, je häufiger digitale Medien an sich genutzt werden, also Laptop, Spielekonsole und Computer, umso geringer ist das digitale Informationsverhalten. Das mag jetzt kontraintuitiv scheinen, aber Leute, die mehr Zeit an digitalen Medien verbringen, verbringen insgesamt weniger Zeit damit, sich dort zu informieren, weil sie einfach andere Dinge tun.

Zwischenfazit. Die Nutzung der digitalen Medien steigt zu Beginn der Sekundarstufe an, während das digitale Informationsverhalten an sich nur minimal zunimmt. Wir sehen starke soziale Unterschiede. Das waren auch Fragen, die uns vorab zugegangen sind. Wir sehen, dass das soziale Umfeld einen großen Einfluss darauf hat. Wir sehen, dass der bloße Konsum von digitalen Medien nicht mit dem digitalen Informationsverhalten zusammenhängt.

Wie wirkt sich das auf politische Kompetenzen aus? Politische Kompetenzen sind die Grundlagen für politische Partizipation. Sie braucht man. Wenn man sie hat, dann kann man politisch partizipieren. Das gilt für Erwachsene genauso wie für Kinder.

Das sind politisches Wissen, politisches Interesse und politische Selbstwirksamkeit. Wie entwickelt man das? Über Bildung. Aber nicht nur über Bildung, sondern vor allem durch Partizipationserfahrungen, auch Dinge, die wir heute schon gehört haben. Das heißt, wenn ich positive Partizipationserfahrungen habe, dann ist es auch wahrscheinlicher, dass ich später weiter partizipiere.

Ein Beispiel dafür ist die Wahlalterdebatte. In der Politikwissenschaft ist man sich mittlerweile einig, dass es ein ziemlich großer Humbug ist, wenn man auf der Bundesebene mit 16 Jahren das Europäische Parlament wählen darf, aber nicht den Deutschen Bundestag und in vielen Ländern auch nicht das Landesparlament. Insofern gilt es, diesen Flickenteppich zu überwinden.

Im digitalen Raum kommen dann zusätzlich zu diesen Partizipationsgrundlagen auch noch digitale Mediennutzung und Informationsverhalten als Einflussgrößen dazu. Jetzt kommen wieder Zahlen. Wenn ich mir digitale Mediennutzung und Informationsverhalten im Vergleich zum analogen Informationsverhalten anschau, dann lässt ich zusammengefasst sagen, dass die Mediennutzung tatsächlich politische Kompetenzen minimal senkt. Das können wir insbesondere in der fünften Klasse beobachten. Das heißt, wenn Fünftklässler und -klässlerinnen digitale Medien genutzt haben, haben politisches Wissen, politische Selbstwirksamkeit durchaus abgenommen, allerdings nur minimal.

Digitales Informationsverhalten wiederum hat keinen Einfluss auf die politischen Kompetenzen. Das heißt, wenn ich in der fünften oder sechsten Klasse meine Informationen aus dem digitalen Raum bezogen habe, haben sich meine Kompetenzen nicht verändert. Da sehen wir allerdings im Gegenzug, dass analoges Informationsverhalten tatsächlich politische Kompetenzen deutlicher beeinträchtigt hat. Das heißt, wir sehen auch hier weiterhin soziale Selektionen politischer Kompetenzen; denn wir sehen, dass vor allem nicht-gymnasiale und ökonomisch schwache Umfelder die politischen Kompetenzen senken.

Was bedeutet das jetzt für digitale Partizipation? Digitale Partizipation hat vier Ansprüche. Das Erste ist, dass es nur ein Baustein von wirkender Partizipation ist, dass es eine soziale Inklusivität gibt, wir eine Haltung von Erwachsenen haben, die dem Ganzen offen gegenübersteht und wir geschützte Räume für Kinder und Jugendliche schaffen.

Warum kann digitale Partizipation nur als Baustein funktionieren? Das haben wir heute schon ein paar Mal gehört. Partizipation muss im echten Leben gelebt werden, es muss so früh wie möglich beginnen. Digitale Partizipation ist immer eine sinnvolle Ergänzung, aber eben nur eine Ergänzung. Das kann man sich ein bisschen wie Nahrungsergänzungsmittel vorstellen. Nur von Vitamin-D-Tabletten bleibt man nicht gesund. Man muss sich dazu auch normal ernähren. So ist das ungefähr auch mit digitaler Partizipation.

Digitale Partizipation funktioniert nur, wenn sie gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen entwickelt wurde. Das heißt, im ganzen Prozess, von der Fragestellung, wie partizipiere ich, bis zum Ergebnis, ich habe eine Plattform, müssen Kinder und Jugendliche beteiligt werden.

Gute Partizipation sorgt dafür, dass alle mitentscheiden können und dürfen. Mit allen meine ich alle. Eltern und Schule können das meistens nicht auffangen. Dazu braucht es eine gezielte Ansprache, und wir brauchen eine Haltung von Erwachsenen. Erwachsene müssen nämlich immer Macht abgeben, wenn Kinder partizipieren sollen. Das können Erwachsene gar nicht gut. Das bedeutet, Erwachsene müssen ermöglichen und sich mit Kindern und Jugendlichen verbinden. Sie müssen vor allen Dingen Vertrauen und Bereitschaft haben, Vertrauen in die Kinder und Jugendlichen an sich, und die Bereitschaft, etwas Macht abzugeben.

Aber Kinder und Jugendliche sind keine kleinen Erwachsenen, sondern sind eigenständige Menschen, die auch als solche betrachtet werden müssen. Dazu braucht es sichere Partizipationsformen, wie gesagt, gemeinsam entwickelt, und gleichzeitig Schutzmechanismen; denn das Internet wurde nicht von 15- und 16-Jährigen kaputtgemacht, sondern von 40- bis 50-Jährigen.

Meine Handlungsempfehlungen: Entwickeln Sie eine partizipationsfreundliche Haltung, und seien Sie einmal bereit, wirklich Macht abzugeben. Seien Sie sich über Ihre Macht bewusst, was es bedeutet, Zuständigkeiten und Mitentscheidungskompetenzen zu delegieren. Dazu gehört das Wahlrecht ab 16, kommunal, auf Landesebene und, wenn Sie Mut haben, auch im Bundesrat als Initiative.

Dann empfehle ich, gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen digitale Partizipation als einen Baustein von gelingender Partizipation zu entwickeln. Ein Social-Media-Verbot sollte verhindert werden. Begleitung sollte ermöglicht und gefördert werden. Medienkompetenz ist ein Schlüssel dafür, nicht nur für Schüler und Schülerinnen, sondern auch für Lehrkräfte. Wir alle hatten wahrscheinlich diese eine Lehrkraft, die immer noch den Overhead-Projektor benutzte oder eben nicht.

Ach so, das ist eine andere Generation hier. Der Overhead-Projektor war bei Ihnen wahrscheinlich teilweise sogar schon State of the Art. Insofern Medienkompetenz auch gerne für Lehrkräfte.

Zum Schluss brauchen wir eine vertrauensvolle Aushandlung digitaler Partizipationsräume. Wichtigste Kompetenz für Erwachsene ist Zuhören. Hören Sie Kindern und Jugendlichen zu. Das hilft am meisten weiter. – Ich bedanke mich für die Aufmerksamkeit, und verzeihen Sie mir diese Spitze.

(Beifall)

Vorsitzende: Herzlichen Dank für Ihren Beitrag. Bevor wir in die Fragerunde einsteigen, würde ich vorschlagen, dass wir eine Viertelstunde Pause machen.

(Unterbrechung der Sitzung: 12:00 bis 12:20 Uhr)

Fragerunde

Vorsitzende: Wir beginnen nun mit der Fragerunde. Zunächst nochmal herzlichen Dank an alle Sachverständigen für die informationsreichen und interessanten Vorträge.

Wir kommen zur ersten Fragerunde. Ich habe das Verfahren eben mit den Fraktionen einzeln besprochen. Da Herr Theocharis früher weg muss, wäre es nett, wenn die Fragen, die Sie an ihn stellen wollen, jetzt in der ersten Fragerunde aufgenommen werden. Ansonsten läuft das Verfahren wie gewohnt.

Ich darf jetzt die Damen und Herren vom hr2-Hörerfest begrüßen. Seien Sie uns willkommen! Sie kommen genau richtig zur Diskussionsrunde.

Ich erteile den Fraktionen nacheinander das Wort. Wenn maximal drei Fragen gestellt worden sind, ist die nächste Fraktion an der Reihe. Das Ganze machen wir insgesamt dreimal.

Bitte formulieren Sie Ihre Fragen präzise und sagen immer dazu, an wen Sie Ihre Frage richten wollen. Sofern keine Unklarheiten bestehen, erteile ich zunächst der CDU-Fraktion das Wort für die ersten drei Fragen. – Bitte schön, Frau Funken.

Abgeordnete **Sandra Funken**: Wie besprochen, würde ich die ersten Fragen an Herrn Theocharis richten. Wir haben Ihnen die Fragen vorab zukommen lassen, aber damit sie für alle zu hören sind, würde ich sie jetzt noch mal vortragen.

In Ihrer Präsentation legen Sie dar, dass sich die Beteiligungsintensität je nach Plattform erheblich unterscheiden kann, etwa bei Instagram und bei Twitter bzw. X. Lässt sich das etwa mit Nutzer- oder Plattform-Eigenschaften kausal erklären?

Ihrer Präsentation lässt sich entnehmen, dass die Alters- und Geschlechterverteilung je nach Plattform anders ausgeprägt ist. TikTok, Instagram, Twitter bzw. X und Facebook haben unterschiedliche Formate, manche betätigen sich eher in Richtung Video, andere sind eher textorientiert. Lässt sich Ihres Erachtens daraus schließen, dass sich auch die politische Kommunikation an solche Formatpräferenzen anpassen muss, wenn sie bestimmte Zielgruppen erfolgreich erreichen möchte?

Ihre Präsentation führt aus, dass Soziale Medien die gegenseitige Vernetzung und so die politische Beteiligung erleichtern. Nur nutzen Kinder und Jugendliche soziale Medien eher häufiger als betagte Menschen. Inwiefern können digitale Medien deshalb durch ihre Mobilisierungspotenziale helfen, Einflussverluste bei Kindern und Jugendlichen in einer alternden Gesellschaft wieder auszugleichen?

Abgeordneter **Gerhard Bärsch**: Wie besprochen, würden auch wir zuerst die Fragen an Herrn Prof. Theocharis stellen, die wir auch bereits zugesandt haben.

Sie haben in Ihrer Präsentation die Rolle von Moderation betont. Wie definieren Sie Moderation, und wo ziehen Sie die Grenze zu Overblocking und Zensur? Ab wann ist ein Eingriff nicht mehr der Schutz vor rechtswidrigen Inhalten, sondern die Einschränkung legitimer politischer Debatte?

Lothar Mehlhose: Herr Prof. Theocharis, Sie hatten in Ihrem letzten Vortrag – nicht im heutigen – die Probleme des ursprünglichen Netzwerkdurchsetzungsgesetzes angesprochen, gerade die Folgen Intransparenz und Nichtnachvollziehbarkeit bzw. auch Unklarheit. Welche verbindlichen Mindeststandards muss denn Moderation erfüllen, damit es gerade diese negativen Effekte nicht mehr gibt?

Abgeordneter **Pascal Schleich:** Herr Prof. Theocharis, Sie führen aus, die meisten Menschen wollen keine unmoderierten Plattformen und bevorzugen Maßnahmen, um Fehlinformation und Hassrede in ihren Feeds zu reduzieren. Ist Ihnen die Studie der Cambridge-Universität mit dem Titel „Toxic Speech and Limited Demand for Content Moderation on Social Media“ bekannt, die unter anderem von einer insgesamt begrenzten Nachfrage nach Inhaltsmoderation toxischer Sprache berichtet?

Wie ordnen Sie den Befund im Kontext politischer Partizipation ein, und welche konkreten Regeln leiten Sie daraus für die digitalen Beteiligungsformate ab, also welche Inhalte, welche Eingriffe, wer entscheidet? Wie wird Willkür verhindert?

Rainer Jäkel: Ich hätte eine Frage an Herrn Prof. Theocharis. Wir haben heute sehr viel über die Qualität von Partizipation und das, was Sie haben in Ihrem Vortrag als politische Beteiligung, Teilhabe an Debatten beschrieben haben, gehört. In der pädagogischen Partizipationsarbeit sprechen wir oft von einem Koordinatensystem, mit dem wir politische Partizipation beschreiben, einmal als Mitsprache und Mitwirkung, wo man keinen realen Einfluss auf ein Ergebnis hat, sondern in einer Debatte mitgenommen wird, über eine Mitbestimmung bis hin zu einer Selbstbestimmung. Das sind verschiedene qualitative Ebenen von Partizipation.

Mich würde interessieren, wie Sie das, was Sie beschrieben haben, in einem solchen Koordinatensystem einordnen würden. Geht das in Richtung Meinungsäußerung oder entfaltet es auch eine Wirkung? Wie kann man diese Wirkung beschreiben? Das ist meine erste Frage.

Meine zweite Frage geht sowohl an Sie als auch an Herrn Mech. Wir haben gehört, es braucht Freiräume für Jugendliche, die moderiert sind, in denen es vielleicht auch eine Netiquette gibt, aber in denen in einem geschützten Raum sehr viel ausprobiert und gehandelt werden kann. Das kennen wir in der analogen Welt. Ich selbst bin mit Jugendverbandsarbeit groß geworden. Es gibt es in der offenen Jugendarbeit und bei den Jugendverbänden sehr viel solcher Freiräume. Mir fehlt noch der Blick dafür, was diese Freiräume im digitalen Raum sein können. Was würde die ausmachen? Vielleicht können Sie uns Beispiele nennen oder genauer beschreiben, wie diese Freiräume gestaltet sein müssten und wer die ausgestalten kann.

Abgeordnete **Nadine Gersberg**: Vor allem Herr Dehmel und auch Herr von Rechenberg hatten mehrfach betont, dass es wichtig ist, wenn man Jugendliche digital beteiligen will, sie einzubeziehen, wie es aussehen soll, dass also digitale Portale mit Kindern und Jugendlichen zusammen entwickelt werden. Wie haben Sie das mit Ihren Apps gemacht, die Sie entwickelt haben, die bei Ihnen im Einsatz sind?

Abgeordnete **Lara Klaes**: Meine Fragen gehen auch Herrn Prof. Theocharis. Sie haben eben den Digital Service Act angesprochen, der uns allen bekannt ist. Sie hatten gesagt, dass es dort Gestaltungsmöglichkeiten gibt. Wir sind im Land Hessen und nicht auf europäischer Ebene. Daher stellt sich die Frage, wie wir Gestaltungsmöglichkeiten in Hessen nutzen können und auf politische Entscheidungen auf Landesebene übertragen können. Wie kann da die Partizipation gestaltet werden? Das scheint mir sehr schwierig. Der Digital Service Act soll auch die Plattformen in die Verantwortung nehmen. Da stellt sich die Frage, welche Gestaltungsmöglichkeiten wir in Hessen haben.

Die zweite Frage bezieht sich auch auf das Thema Moderation. Ich habe nicht so ganz verstanden, was passiert, wenn es keine Moderation mehr gibt. Die negativen Effekte, wenn es keine Moderation gibt, sind, dass sich junge Menschen zurückziehen und mit Hass konfrontiert werden. Würde es nicht mehr Regulation oder Moderation brauchen, um junge Menschen im digitalen Raum zu unterstützen, damit sie sich eben nicht aus der digitalen Welt herausziehen?

Nicolas Schmelzer: Ich habe eine Nachfrage an Herrn Prof. Theocharis. Sie hatten dargestellt, dass bereits der Besitz eines Social-Media-Accounts und der Zugang zu Social Media eine Politisierung bedeuten. Mich würde interessieren, wie Sie demzufolge ein Social-Media-Verbot für Unter-16-Jährige nach dem Vorbild Australiens bewerten, wenn wir annehmen, dass wir alle grundsätzlich die Politisierung von Jugendlichen als positiv betrachten.

Abgeordnete **Wiebke Knell**: Ich hätte noch Fragen an Herrn von Rechenberg. Wie können wir digitale Jugendbeteiligung so gestalten, dass sie Eigenverantwortung und Selbstwirksamkeit junger Menschen stärkt? Wie schaffen wir es, dass sie nicht durch zu komplexe Beteiligungsformate abgeschreckt werden? Wie schaffen wir es, junge Menschen möglichst gut zu erreichen?

Antwortrunde

Vorsitzende: Da die meisten an Herrn Theocharis gegangen sind, würde ich ihm als Erstem das Wort geben.

Prof. Dr. Yannis Theocharis: Die CDU fragt, ob sich die Unterschiede in der Beteiligungsintensität zwischen Plattformen kausal erklären lassen, etwa durch Nutzermerkmale oder durch Eigenschaften der Plattformen selbst. Das ist eine sehr wichtige Frage. Mit der Art von Daten, die ich hier präsentiere, also eine Befragung zu einem einzelnen Zeitpunkt, kann ich diese Frage nicht vollständig kausal beantworten. Ich kann also nicht eindeutig sagen, was zuerst kommt, ob sich bestimmte Nutzergruppen gezielt auf bestimmten Plattformen engagieren oder ob die Eigenschaften der Plattformen selbst zu mehr Beteiligung führen.

Wahrscheinlich wirken beide Faktoren zusammen. Plattformen wie Twitter bzw. X hatten lange Zeit ein eher politisch interessiertes und nachrichtenorientiertes Publikum, was höhere Beteiligung plausibel erklärt. Instagram hatte demgegenüber traditionell eher eine unterhaltungsorientierte Funktion.

Gleichzeitig spielt auch die Plattformarchitektur eine Rolle. Auf Twitter verbreiten sich Informationen sehr öffentlich und asymmetrisch, was politische Diskussionen und Sichtbarkeit stärker begünstigt als auf anderen Plattformen. Die beobachteten Unterschiede lassen sich daher am besten als Zusammenspiel von Nutzermerkmalen und Plattformdesign verstehen, nicht als Effekt eines einzelnen Faktors.

Eine weitere Frage war, ob die unterschiedlichen Alters- und Geschlechterprofile der Plattformen sowie ihre verschiedenen Kommunikationsformate bedeuten, dass politische Kommunikation an diese Formatpräferenzen angepasst werden muss, um bestimmte Zielgruppen zu erreichen. Ja, diese Beobachtung halte ich für zutreffend.

Dafür gibt es im Wesentlichen zwei Gründe. Erstens einen technischen. In den letzten Jahren haben Smartphones, stabile mobile Netze und günstige Datentarife dazu geführt, dass videobasierte Kommunikation sehr einfach und alltagstauglich geworden ist.

Zweitens spielt die Nutzungslogik sozialer Medien eine Rolle. Für viele junge Menschen sind soziale Medien nach wie vor in erster Linie Unterhaltungsräume. Visuelle Formate sind direkter, leichter zugänglich und besser an die mobile Nutzung angepasst. Diese Entwicklung gab es bereits vor TikTok, etwa bei Plattformen wie Snapchat.

Gleichzeitig sind Plattformen unterschiedlich gestaltet. TikTok ist beispielsweise strukturell um Kurzvideos herum aufgebaut und sein Empfehlungssystem ist vollständig auf dieses Format ausgerichtet. Ähnliche Anpassungen lassen sich auch bei anderen Plattformen beobachten, etwa durch die Einführung von Reels oder Shorts bei Instagram und YouTube.

Das bedeutet nicht, dass politische Kommunikation oberflächlich werden muss. Aber wer bestimmte Zielgruppen erreichen will, muss die Form der Kommunikation an die jeweilige Plattform anpassen, ohne den inhaltlichen Anspruch aufzugeben.

Eine weitere Frage war, inwiefern sozialen Medien durch ihr Mobilisierungspotenzial dazu beitragen können, mögliche Einflussverluste von Kindern und Jugendlichen in einer alternden Gesellschaft auszugleichen.

Eines lässt sich mit Sicherheit sagen. Digitale Medien haben die Zugangs- und Mobilisierungshürden für politische Beteiligung deutlich gesenkt, insbesondere für junge Menschen. Das bedeutet, dass Themen, die jungen Menschen wichtig sind, Sichtbarkeit und öffentliche Aufmerksamkeit gewinnen können, auch außerhalb formaler politischer Strukturen oder klassischer Medienkanäle. Das haben wir in den letzten Jahren wiederholt gesehen, etwa bei Umweltfragen oder bei Themen rund um Bezahlbarkeit und Lebenshaltungskosten.

Gleichzeitig bin ich sehr zurückhaltend, was die Annahme betrifft, dass digitale Beteiligung die demografische Realität einer alternden Gesellschaft wie in Deutschland grundlegend verändern könnte. Digitale Medien können und sollten Wahlen oder institutionelle Macht nicht ersetzen. Ihr demokratischer Wert liegt vielmehr darin, Stimme, Agenda Setting und Zugang zu politischer Beteiligung zu stärken und informelle Beteiligung besser mit formalen politischen Entscheidungsprozessen zu verbinden, nicht darin, demografische Ungleichgewichte auszugleichen.

Die erste Frage der AfD war, wie Moderation definiert werden kann und wo die Grenze zwischen legitimer Inhaltsmoderation, Overblocking und Zensur verläuft. Das ist eine wichtige Frage. In der Forschung verstehen wir Inhaltsmoderation allgemein als Governance-Mechanismen, die die Teilnahme in digitalen Räumen strukturieren sollen, um Kooperation zu ermöglichen und Missbrauch zu begrenzen. Dazu gehören nicht nur das Löschen von Inhalten oder das Sperren von Accounts, sondern auch Gestaltungsentscheidungen wie Sichtbarkeitsregeln oder das Herabstufen von Inhalten.

Die Frage nach der Grenze zu Overblocking oder Zensur ist deshalb so schwierig, weil hier nicht eine, sondern drei unterschiedliche Akteure Grenzen ziehen. Erstens ziehen Plattformen selbst diese Grenze nach ihren eigenen Regeln. Bei den großen Plattformen liegt die Schwelle für Eingriffe bei Hassinhalten in der Regel dort, wo andere Personen direkt aufgrund bestimmter geschützter Merkmale angegriffen werden, etwa aufgrund von ethnischer Herkunft, religiöser Zugehörigkeit oder sexueller Orientierung.

Zweitens zieht der Staat klare rechtliche Grenzen, etwa bei Volksverhetzung, Holocaustleugnung oder sexualisierter Gewalt gegen Kinder. Hier geht es nicht um Meinungen, sondern um klar rechtswidrige Inhalte.

Drittens ziehen auch Nutzerinnen und Nutzer individuelle Grenzen. Sie entscheiden, ob sie Inhalte melden, Diskussionen meiden oder eine Plattform verlassen. Zensur beginnt dort, wo legitime politische Inhalte systematisch und ohne klare nachvollziehbare Begründung unterdrückt werden. Entscheidend ist daher nicht, ob Moderation existiert, sondern wie transparent, vorhersehbar und überprüfbar sie angewendet wird.

Die nächste Frage der AfD war, welche verbindlichen Mindeststandards Inhaltsmoderation erfüllen muss, um Overblocking zu vermeiden, und wer die Einhaltung dieser Standards kontrollieren sollte. Auf Basis meiner Forschung würde ich drei verbindliche Mindeststandards benennen.

Erstens, klare und vorhersehbare Regeln. In unseren Studien haben wir Teilnehmende gebeten, dieselben Moderationsrichtlinien zu lesen und anschließend identische Inhalte zu bewerten. Eine höhere Übereinstimmung gab es nur in sehr eindeutigen Fällen, etwa bei Leugnen des Holocaust oder offenem Betrug. In vielen Grenzfällen zeigte sich dagegen eine erhebliche Uneinigkeit. Das weist darauf hin, dass viele Regeln nicht ausreichend klar formuliert sind. Overblocking entsteht dort, wo Regeln vage sind, genauso wie Missbrauch dort gedeiht, wo Grenzen unklar bleiben. Entscheidend ist, dass Regeln so gestaltet sind, dass Nutzerinnen und Nutzer die Folgen ihres Handelns vorhersehen können.

Zweitens, individuelle begründete Entscheidungen. Jede Moderationsmaßnahme sollte klar benennen, welche konkrete Regel verletzt wurde und warum der Inhalt darunterfiel. Die derzeit häufig verwendeten pauschalen Begründungen führen zu erheblichen Frustrationen sowohl bei denen, die sich zu Unrecht eingeschränkt fühlen, als auch bei denen, die mangelnde Durchsetzung beklagen.

Drittens, wirksame Beschwerdeverfahren und unabhängige Kontrolle. Interne Einspruchsmöglichkeiten reichen nicht aus. Notwendig sind externe Audits, Transparenzberichte und eine unabhängige Aufsicht, die Verfahren überprüft, nicht Inhalte bewertet. Forschungseinrichtungen können hier eine wichtige Rolle spielen, indem sie etwa systematisch prüfen, ob Plattformen ihre eigenen Regeln konsistent anwenden.

Die Rollenverteilung sollte klar sein, Plattformen setzen Regeln um, unabhängige Stellen überwachen die Verfahren, und Gerichte bleiben die letzte Instanz. So lässt sich Overblocking praktisch begrenzen, ohne legitime Moderation abzuschaffen.

Die letzte Frage der AfD war, wie Befunde zu einer begrenzten Nachfrage nach Inhaltsmoderation einzuordnen sind, wie sich diese mit politischer Beteiligung vereinbaren lassen und welche konkreten Mindestregeln sich daraus für digitale Beteiligungsformate ableiten lassen, um Willkür zu vermeiden.

Vielen Dank für den Hinweis auf die Studie. Ich kenne Sie sehr gut, da ich Mitautor dieser Studie bin. Vielleicht kann ich kurz den Kontext einordnen. Die zentrale Erkenntnis der Studie ist, dass es keine pauschale Nachfrage nach Inhaltsmoderation gibt. Mehrheitlich wollten die Befragten unzivilen oder beleidigenden Ton nicht moderiert sehen. Eine klare Mehrheit sprach sich jedoch für Moderation aus, wenn es um gewaltsame Drohungen ging. Hier zeigte sich, dass auch das Ziel der Attacke eine Rolle spielt, etwa bei Angriffen auf Gruppen mit geschützten Merkmalen.

Entscheidend ist jedoch der Kontext der Studie. Sie wurde in den USA durchgeführt. Die USA haben eine sehr spezifische, stark vom First Amendment geprägte Redekultur, in der Eingriffe extrem hohe Hürden haben und selbst sehr problematische Inhalte oft rechtlich zulässig sind.

Genau deshalb haben wir anschließend eine vergleichende Studie in zehn Ländern, darunter auch europäische Staaten, durchgeführt. Dort zeigt sich sehr deutlich, die USA sind ein klarer Ausreißer. Europäische Bevölkerungen sind wesentlich weniger tolerant gegenüber entmenslichenden oder stark schädlichen Inhalten, was gut zu unseren stärker auf Würde und Schutz ausgerichteten Rechtskulturen passt.

Für digitale Beteiligungsformate folgt daraus kein Mehr oder Weniger an Moderation, sondern gezielte, verhältnismäßige Moderation, Fokus auf schwere, direkte Schädigung, Zurückhaltung bei bloßer Unhöflichkeit, klare Regeln, begründete Entscheidungen und überprüfbare Verfahren, um Willkür zu vermeiden.

Es tut mir leid, ich werde nun leider die Rückreise antreten müssen. Aber ich kann sehr gerne die Antworten auf die übrigen Fragen schriftlich vorbereiten und Ihnen zuschicken, wenn das in Ordnung ist.

Vorsitzende: Dann schlage ich vor, wir schicken Ihnen die übrigen Fragen zu, Sie beantworten Sie schriftlich, und wir verteilen Sie dann als Anhang zusammen mit dem Stenografischen Bericht der heutigen Anhörung.

Dann bedanke ich mich herzlich bei Ihnen für Ihre Teilnahme und verabschiede Sie an dieser Stelle. Wir fahren mit den verbliebenen Sachverständigen fort.

Georg von Rechenberg: Ich bin nicht ganz sicher, ob die erste Frage, die ich mir aufgeschrieben habe, auch an mich ging, aber es schadet nichts, wenn ich sie trotzdem beantworte. Es war die Frage: Wie ist das mit dem Freiraum für Beteiligung gemeint? Wie kann man Räume auch im digitalen Raum gestalten, in denen sich Menschen angstfrei und ungezwungen beteiligen können?

Es gibt kein Grundrezept nach dem Motto, man muss dieses Tool oder jene Methode nehmen. Das ist das, was wir heute schon ganz oft gehört haben. Auch da ist man immer gut beraten, mit den Kinder und Jugendlichen selbst ins Gespräch zu kommen, gerade wenn es eine Gruppe ist, die sich öfter mal trifft – deshalb poche ich immer sehr auf Prozesse und auf Beziehungen –,

gemeinsam zu formulieren: Welche Regeln geben wir uns? Gibt es Sachen, die wir gemeinsam wollen oder nicht wollen? Dann kann man gemeinsam ein Format und eine Netiquette finden, mit der man weiterarbeiten kann. Für gewöhnlich halten sich Jugendliche sehr akribisch daran, wenn sie sie selbst mit aufgestellt haben.

Das geht nicht immer bei allen Formaten, gerade wenn es punktuelle Formate sind, aber da ist man gut beraten, das mit Jugendlichen zusammen vorzubereiten.

Zu der nächsten Frage: Wie lassen sich Beteiligungsportale mit Kindern und Jugendlichen zusammen entwickeln? Ich habe kein Beteiligungsportal in dem Sinne entwickelt, aber ich sehe, dass die Beteiligungsplattformen, Apps und Portale, besonders gut und langfristig funktionieren, wenn sie einen Backloop einbauen. Ich habe den Eindruck, das ist bei PLACEm der Fall, das ist bei der Jugendapp von Jugendarbeit.digital der Fall. Das hängt stark damit zusammen, wie das Finanzierungsmodell dieser Tools funktioniert.

Es gibt manche Apps, die okay funktionieren. Es gibt einen Dienstleister und der das anbietet, so wurde das Beispiel gebracht, und dann ist irgendwann das Geld alle, dann geht es nicht weiter. Die andere Variante ist, dass es ein Verein ist, der spendenfinanziert ist, oder man wird Mitglied in einem Verein und bezahlt einen regelmäßigen Beitrag, um das zu nutzen zu können. Dann wird ständig weiterentwickelt, und dann gibt es kein Jetzt-stopp, sondern dann kann man tatsächlich Feedback-Schleifen einbauen. Dann kann man auch sehr gut Treffen mit Kindern und Jugendlichen machen und sagen: Okay, wo hapert es? Wo hakt es? Wie können wir das jetzt noch verbessern? Das kann man dann an den Anbieter der App zurückspiegeln.

Diese nehmen das sehr dankbar auf, weil sie ein Interesse daran haben, dass das gut funktioniert und sie Erfolgsbeispiele vorzeigen können, um das wieder weiter in die Breite tragen zu können.

Dann gab es noch die Frage, wie man digitale Jugendbeteiligung so gestalten kann, dass die Selbstwirksamkeit gestärkt wird, und wie man dafür sorgen kann, dass man Menschen aus allen Milieus erreicht, so habe ich das verstanden, dass man also Jugendliche nicht mit zu komplexen Beteiligungsverfahren abschreckt. Da ist es wichtig – aber das ist auch ein generelles Problem von Kinder- und Jugendbeteiligung –, dass man darauf achtet, dass man eine Bandbreite an möglichen Angeboten vorhält.

Es gibt natürlich die Jugendlichen, die einen ganz großen Spaß daran haben, sich in einem Jugendgremium, in einem Jugendparlament vielleicht sogar Gesetzestexte anzuschauen. Man kann aber auch mit Jugendlichen auf einen Gesetzentwurf schauen, und das auf eine Art und Weise machen, die interaktiv und visuell ansprechend ist, wo man sich nicht den einzelnen Paragraphen anschaut, sondern über die Inhalte diskutiert und Wünsche einsammelt. Das kann man auf verschiedene Art und Weise machen, hoch- und niederschwellig. Gut ist, wenn in verschiedenen Formaten immer mal wieder etwas für verschiedene Bedürfnisse dabei ist.

Es gibt von Waldemar Stange, dem wohl bekanntesten Forschenden in Deutschland zu Kinder- und Jugendbeteiligung, den Begriff von Beteiligungslandschaften, den er geprägt hat. Es wird gerne mal kritisiert, wenn im Zusammenhang mit Beteiligung von Kinder- und Jugendparlamenten die Rede ist. Der Vorwurf ist: Das ist ein bisschen elitär.

Es zeigt sich aber, wenn man empirisch darauf schaut, dass überall dort, wo es solche Gremien gibt, auch drumherum ganz verschiedene, vielfältige Projekte entstehen. Die Jugendlichen sind nicht blöd. Sie kommen selbst auf die Idee, dass sie vielleicht gar nicht hundertprozentig repräsentativ sind, und schauen dann, wie sie auch niederschwellige Beteiligungsangebote anbieten können. Dann entsteht eine Beteiligungslandschaft von verschiedenen Formaten.

Wenn ich darf, möchte ich noch ein Wort zu etwas sagen, das mir in der Diskussion um Beteiligung über Plattformen ein bisschen unterrepräsentiert vorkam. Nur eine kleine Begriffsschärfung, die auch nicht trennscharf abzugrenzen ist, aber es gibt über Twitter und Co. die politische Aktivität, die man an den Tag legen kann. Man kann dort politisch aktiv sein. Aber ein Beteiligungsprozess in dem Sinne, dass wir ein Vorhaben haben, bei dem wir Kinder und Jugendliche einbeziehen, ist natürlich ein ganz anderes Metier.

Deshalb würde ich an der Stelle gar nicht von Beteiligung reden, auch wenn man sich natürlich in den politischen Diskurs einbringt. Aber das ist mit einer anderen Zielstellung. Wenn ich eine Emotion habe und ich mache einen Post, ich will etwas bewegen, dann ist das eine andere Zielvorstellung im Vergleich zu: Ich gehe irgendwo hin, und ich will mit den Menschen gemeinsam eine Lösung für ein Problem finden.

Gregor Dehmel: Es wurde die Frage gestellt, wie wir diese App mit den Jugendlichen zusammen entwickelt haben. Am Anfang, als es die App noch gar nicht gab, stand die Idee, Selbstwirksamkeitserfahrungen vermitteln zu können, und die Frage: Wer ist denn Initiatorin von politischer Beteiligung? Wer darf das denn? Dürfen das nur die gewählten Politikerinnen und Politiker? Darf das jeder?

Unsere Antwort war, wir wollten die digitale Beteiligung demokratisieren. Das heißt, ich gehe in den App Store, ich lade diese App herunter, und dann kann ich eine Beteiligung initiieren, auch die Jugendlichen selbst. Das war dann die Grundlage, das war der Freiraum. Freiraum besteht auch immer in Zugängen. Habe ich also die Möglichkeit, ein Tool zu nutzen?

Wir haben dann ein MVP programmieren lassen. Die App kann nur das Allermindeste. Wir haben sie dann Jugendliche selbst nutzen lassen, also nicht nur als Beteiligte, sondern als selbst Beteiligter. Ich will an meinem Bolzplatz etwas verändern, kein Problem. Ich lade die App herunter, hänge einen QR-Code dahin, und dann schaue ich mal, was passiert. Daher haben wir tatsächlich die meisten Funktionen.

Ich kann jetzt ein Jugendparlament mit der App wählen. Es gibt einen Marktplatz der Ideen, etc. etc. Jede Iteration kommt dann allen anderen Nutzenden zugute.

Sebastian Mech: Ich würde zur Illustration einmal kurz mit einer Frage beginnen. Wir haben viele junge Gäste auf der Zuschauertribüne sitzen. Ich würde die Frage auf die Besuchertribüne geben. Wer von euch nutzt Social Media?

(Viele Jugendliche heben die Hand.)

– Okay, danke. Wer von euch hat schon mal Inhalte gesehen, die vielleicht eher nicht so schön waren?

(Viele Jugendliche heben die Hand.)

– Okay, das meine ich mit dem geschützten Freiraum. Social Media sind tolle Beteiligungsformate, weil sie sich niederschwellig am politischen Diskurs beteiligen können. Der Punkt, was geschützt meint, ist in dem Falle, dass Kinder und Jugendliche unter sich sind und Demokratie an der Stelle lernen können, wo sie quasi angesetzt wird. Das geht vor allen Dingen in Kooperation mit analogen Formaten wie beispielsweise Kinder- und Jugendparlamenten.

Die Beteiligungslandschaften wurden gerade schon angesprochen. Es gibt die Jugendapp, die beispielsweise in Kassel sehr erfolgreich läuft. In dieser ist es auch möglich, politische Informationen einzuspeisen, also News, aber auch eben Veranstaltungshinweise. Dementsprechend geht es vor allen Dingen auch darum, dass die kinder- und jugendrechtlichen Aspekte von Datenschutz, Jugendschutz und Medienschutz, aber eben auch der Schutz vor digitaler Gewalt berücksichtigt werden.

Der Punkt ist, dass junge Menschen die aktivste Gruppe in den sozialen Medien sind, was den Konsum angeht. Viele produzieren auch Storys, Beiträge, TikToks, Reels oder was auch immer.

In den Kommentarspalten sieht das Ganze wiederum anders aus. Da sind es vor allen Dingen ältere weiße Männer, die tatsächlich in der kommentierenden Überzahl sind, ohne dass ich das Passwort jetzt irgendwem zuwerfen wollte. Das zeigen die Daten relativ häufig. Belästigung über Kommentarspalten geht auch von dieser Gruppe aus. Das ist eine Sache, die kein geschützter Raum in den digitalen Medien ist, weswegen für Beteiligungsformate eine Anknüpfung an bestehende analoge Formate erforderlich ist.

Fragerunde

Vorsitzende: Wir kommen nun zur zweiten Fragerunde und zu den Kolleginnen und Kollegen von der CDU.

Abgeordnete **Sandra Funken:** Ich habe eine Frage an Herrn Mech zu den digitalen Beteiligungsformen. Wie müssten sie aussehen, damit sich Jugendliche hierfür interessieren? Wen muss ich dafür beteiligen?

Ich weiß gar nicht, ob Sie das oder Herr Dehmel gesagt hatten, dass es ganz wichtig ist, Jugendliche und Kinder dabei einzubinden. Aber das kann es nicht nur sein. Wir können nicht jedes Mal Kinder und Jugendliche einbinden oder greifbar haben. Welche Faktoren sind dabei ganz wichtig, damit Kinder und Jugendliche sagen, hier beteilige ich mich? Wir kennen es von verschiedenen Ebenen. Man kann noch so viel machen, aber am Ende hat man wenig Beteiligte, die es interessiert und die vor allen Dingen auch an die Information kommen, dass es eine Umfrage oder eine echte Beteiligung gibt.

Abgeordneter **Gerhard Bärsch**: Ich hätte zunächst eine Frage an Herrn Prof. Herrmann. Sie haben in Ihren Ausführungen Qualitätsmerkmale mehrwertstiftender Jugendpartizipation definiert, unter anderem nicht pauschal, sondern passend zum Problem sowie möglichst unbeeinflusst. Welche konkreten Kriterien bzw. Designentscheidungen würden Sie dieser Kommission bzw. der Landespolitik empfehlen, damit die digitale Beteiligung tatsächlich Exploration ermöglicht und nicht in Scheinpartizipation bzw. Beteiligung der Beteiligung willen kippt?

Das haben wir in dieser Kommission auch schon vielfach diskutiert, etwa bei der Themenauswahl gerade der Moderation und auch den angesprochenen verpflichtenden Feedback-Schleifen an die Beteiligten.

Abgeordneter **Jochen K. Roos**: Ich habe eine Frage, die sich grundsätzlich an alle Sachverständige richtet: Wie ist aktuell die Forschungslage zur Verbreitung und Akzeptanz von Partizipations-Apps wie zum Beispiel PLACEm?

Rainer Jäkel: Ich hätte eine Frage an Herrn von Rechenberg und Herrn Dehmel. Sie hatten beide beschrieben, wie gute Partizipation aussehen könnte. Herr von Rechenberg hat gesagt, sie ist hybrid, aber auch, es sind langwierige Prozesse, es sind gut durchdachte Prozesse, es braucht eine intensive Beziehungsarbeit.

Herr Dehmel, Sie hatten benannt, dass es am besten zu allen Fragen, die zum Beispiel auf einer kommunalen Ebene entschieden werden, einen Check gibt, welche Form von Jugendbeteiligung zu Rate gezogen wurde oder wie das mit eingebaut wurde. Es soll zu möglichst vielen Fragen eine Beteiligung geben.

An Sie beide wäre die Frage: Wie müsste eine Beteiligungsstruktur oder eine Beteiligungslandschaft gefördert werden? Wie kann eine solche Förderung aussehen? Wie könnte das vonseiten des Staates gestützt und gefördert werden, vielleicht auch, welche Rolle spielen dabei gerade auch Beratungsstellen auf Landesebene oder auf kommunaler Ebene?

Abgeordnete **Julia Herz**: Ich habe eine Frage an Herrn von Rechenberg. Sie haben in Ihrem Vortrag gesagt, dass die Logik der Plattform vor dem Hintergrund der Profitmaximierung und wie diese Plattformen eben aufgebaut sind, einer gelingenden Jugendbeteiligung widerspricht. Sie haben dann ausgeführt, dass es Digitale Safe Spaces für Beteiligungsprozesse braucht. Meine Frage ist: Sehen Sie gar keine Möglichkeiten, auf den bekannten sozialen Medien Beteiligungen durchzuführen? Wie stehen Sie dazu? Braucht es immer eine andere Plattform, oder welche Rolle spielen soziale Medien für Beteiligung oder auch für das aufmerksam machen auf Beteiligungsmöglichkeiten?

Meine zweite Frage richtet sich an Herrn Dehmel. Uns würde interessieren, welche Möglichkeiten Sie sehen, für uns auf Landesebene Beteiligungsstrukturen zu schaffen, die die Jugendlichen auch erreichen? Sie haben diese schönen Bilder gehabt, wo der Zettel an der Laterne hing. Das ist eine sehr gute Möglichkeit auf der kommunalen Ebene. Aber welche Möglichkeiten sehen Sie für uns auf Landesebene?

Abgeordnete **Wibke Knell**: Ich hätte noch zwei Fragen. Eine geht an Herrn Dehmel. Mich würde interessieren, was Sie von verpflichtenden Beteiligungsformaten in der Schule oder in der Kommune halten. Finden Sie das sinnvoll, oder ist das eher kontraproduktiv?

Dann habe ich noch eine Frage an Herrn Mech. Wie schaffen wir es, dass nicht nur die bildungsnahen Milieus erreicht werden und dadurch im Zweifel wieder soziale Ungleichheiten verstärkt werden? Vielleicht haben Sie einen Lösungsansatz, weil das im Prinzip unser Grundsatzproblem ist, dass wir bei vielen Dingen immer dieselben Jugendlichen erreichen und sich gerade die, die man vielleicht hören müsste oder die wir hören wollen, nicht beteiligen können oder wollen oder keinen Zugang haben.

Antwortrunde

Vorsitzende: Vielen Dank. Das waren viele Fragen an unterschiedliche Sachverständige. Ich gebe zunächst Herrn Herrmann das Wort.

Prof. **Dr. Sebastian Herrmann**: Herr Bärsch, wenn ich Sie richtig verstanden habe, fragen Sie nach konkreten Kriterien und Designentscheidungen, um Exploration in Beteiligungsplattformen sicherzustellen.

Zunächst möchte ich noch einmal kurz betonen, dass der Blick auf die Frage, wie wir Beteiligung qualitativ sinnvoll gestalten können, in der Debatte in der Gesellschaft meines Erachtens deutlich zu kurz kommt und dass es dafür noch ein deutlicheres Bewusstsein geben muss; denn wenn wir Beteiligung von Jugendlichen ernst nehmen, dann muss diese Beteiligung auch tatsächlich mehrwertstiftend sein und nicht nur dem Selbstzweck dienen. Das vielleicht als Vorbemerkung dazu.

Ich habe in meinem Vortrag schon zu Beginn deutlich gemacht, dass die Designentscheidungen, die meines Erachtens momentan gerade auf die entsprechenden Informationsplattformen angewendet werden, momentan noch sehr stark auf anekdotischer Evidenz, Intuition und – wie in meinem Vortrag selbst – letztlich auf Analogien beruht und dass wir deutlich mehr Grundlagenforschung in diesem Bereich benötigen. Ich kann Ihnen insofern leider jetzt keine konkrete Antwort darauf liefern. Meines Erachtens tut es dringend Not, an diesem Thema auch auf der Seite der Wissenschaft zu arbeiten.

Gregor Dehmel: Was braucht es, um Jugendlichen zu beteiligen? Es braucht die Themen. Es braucht nicht die Tools, sondern es braucht die Themen. Es braucht vielleicht eine Beziehung. Um mit der letzten Frage zu beginnen, verpflichtende Beteiligungsformate, ja natürlich, zwingt sie, damit wir auch die Lümmel aus der letzten Bank erreichen.

Zu der Anmerkung von den Kollegen der CDU, die sind ja nicht immer da, muss ich sagen: Ja doch, da sind welche. – Es dürfte keinen Tag geben, an dem junge Menschen auf der Besuchertribüne hier sind, ohne dass sie zwei bis drei Fragen zu irgendwelchen landespolitischen Themen beantwortet haben. Dann ist es echte Beteiligung. Ich nehme mal wieder Waldemar Stange dazu, nicht die Partizipationsleiter, bei der das bis zur Selbstverwaltung immer toller wird, sondern den Partizipationswürfel. Dann habe ich vielleicht eine große Zahl von Kindern beteiligt, aber die durften nicht selbst entscheiden, aber dafür an Themen, mit denen sie sonst nie zu tun hatten.

Das heißt, Beteiligung kann in verschiedenen Dimensionen sehr segensreich sein. Dann ist vielleicht eine Dimension sehr klein, Freiwilligkeit oder Zahl oder was auch immer, aber eine andere Dimension ist relativ groß.

Zur Frage der AfD-Kollegen nach der Verbreitung. Ich habe davon keine systematische Erfassung. Da müsste ich die Forschung bitten. Bitte Sebastian, forsche mal wieder über uns. Das KI-Portal, das ich gezeigt habe, ging auf seine Bachelorarbeit zurück, als er bei uns Praktikant war. Es ist Zufall, ob irgendjemand ein solches Tool nutzt, und es ist Zufall, wer auf welches Tool kommt, was aber auch gar nicht so schlecht ist.

Damit komme ich zur Frage der SPD, was es braucht. Ich habe eben in der Pause eine steile These gehabt, die ich wiederhole, weil ich sie total toll finde. Wie wäre es denn, wenn der Landtag den Kommunen pro Kind 10 Euro für Beteiligung zur Verfügung stellt, die sie nur für die Beteiligung ausgeben dürfen? Ich habe es nicht ausgerechnet, ob das den Haushalt komplett sprengt, vielleicht ist es auch nur ein Euro oder zwei.

Aber zu sagen, okay, liebe Kommunen, ihr macht jetzt Beteiligung, wir geben euch Geld dafür, nicht so wie das sonst immer ist, wir machen das dritte Kindergartenjahr beitragsfrei, aber geben den Kommunen nicht genug Geld dafür, sondern hier geben wir euch explizit Geld für Beteiligung, und im Gegenzug nehmt ihr, liebe Kommunen, Themen aus dem Land mit, die geben wir euch.

Es gibt ein Thema des Monats, zu dem wir als Landtag wissen wollen, welche Meinung Kinder und Jugendliche dazu haben, und das beantwortet ihr uns. Das sammeln wir irgendwo zentral, und zwar in der ganzen Breite von Beteiligung. Die einen basteln irgendetwas mit Klorollen, die anderen benutzen eine App, wieder andere gehen in Schulklassen und machen Planspiele oder so etwas.

Ich habe auch nichts dagegen, ganze Schulklassen zu nehmen und sie zu zwingen. Wir machen es uns in unseren Projekten sehr, sehr einfach. Wir nehmen immer Zwangsschülerinnen und Zwangsschüler. Wir machen keine offene Arbeit, sondern die müssen das. Sie können am Anfang sagen, Demokratie ist blöd, aber sie müssen das dann drei Tage machen, und dann können sie vielleicht nach drei Tagen ihr Urteil revidieren.

Sebastian Mech: Frau Funken, Sie haben gesagt, dann müsste man Kinder und Jugendliche überall beteiligen. Man könne sie gar nicht überall beteiligen. Doch, das kann man, wenn man will. Vielleicht ist vorhin bei dem, was ich gesagt habe, ein Missverständnis in der Präsentation aufgekommen. Es ist nicht so, dass diejenigen, die wir am Ende in der Breite beteiligen wollen, auch in der Entwicklung beteiligt werden sollen, sondern das ist eine kleine Gruppe, die in der sozialen Zusammensetzung natürlich in irgendeiner Form der Breite entsprechen sollte, sodass auch benachteiligte Perspektiven berücksichtigt sind. Diese sollten gezielt auch angesprochen werden.

Das ist tatsächlich Teil der Lösung, wie diese Beteiligungsräume entwickelt werden können; denn Kinder und Jugendliche sind Experten und Expertinnen. Die Jugendlichen sind Experten dafür, was ihre Bedürfnisse sind und was sie brauchen, damit man wirklich eine Beteiligung durchführt und sie auch bei der Stange bleiben.

Feedback-Mechanismen sind sehr wichtig, was Gregor gerade gesagt hat, damit man weiß, was mit den Anliegen, die Kinder und Jugendliche einbringen, passiert. Was passiert, wenn sie nicht umgesetzt werden? Ich nehme ein Beispiel aus meiner Praktikumszeit. Im analogen Raum haben Kinder und Jugendliche häufig in ihrer Kommune einen McDonald's gefordert. Dann müsste man ihnen erklären, warum das nicht funktioniert, dass das Ganze mit Angebot und Nachfrage zu tun hat und auch nicht unbedingt Baustein des politischen Systems ist.

Es ist sehr wichtig, gegenseitig darauf zu achten, was wir eigentlich wollen. Wollen wir, wie auch schon gesagt wurde, Beteiligung zum Selbstzweck, oder wollen wir Beteiligung zur Selbstwirksamkeit? Selbstwirksamkeit sollte immer das Ziel sein. Deswegen muss dieser ganze Prozess beteiligungsorientiert ausgestaltet sein. Es geht also nicht darum, das direkt in die große Breite zu tragen, sondern das eher mit einer kleineren Gruppe zu machen.

Die Frage der FDP-Fraktion war: Wie können wir soziale Ungleichheiten durch digitale Beteiligung überwinden? Das ist ein bisschen die Henne-Ei-Frage, die wir uns auch in der Beteiligungsforschung stellen. Was führt dazu, dass sich Menschen beteiligen? Was ist zuerst da, die Beteiligungsmöglichkeit oder die Beteiligungsbereitschaft? Ganz wichtig ist bei sozial benachteiligten, diskriminierten Menschen, das Gefühl zu haben, gehört zu werden. Da geht es darum, sich nicht

nur aktiv hinzustellen und zu sagen, okay, ich nehme deine Perspektive wahr, sondern auch mit diesen Perspektiven umzugehen, Feedback-Mechanismen, usw.; denn häufig sind es gerade diese Menschen, die aufgrund erlebter Diskriminierungserfahrung oder Benachteiligungserfahrung in persönlichen Diskussionen zurückstecken und dementsprechend das Ganze auch in digitalen Beteiligungsformaten weiterführen.

Ich sagte vorhin bereits, dass digitale Partizipation nur ein Baustein von erfolgreicher Partizipation sein kann. Dementsprechend sollte diese Ansprache auch im analogen Raum stattfinden.

Eine Sache, die sehr wichtig ist, sind Sprachbarrieren. Wenn Deutsch nicht die Sozialisations-sprache ist, sollten beispielsweise mehrsprachige Angebote geschaffen werden. Es sollte aber in den Quartieren vor Ort auch auf das Schwarmwissen vor Ort zurückgegriffen werden, also auf soziale Arbeit, gezielte Ansprache, Bindungsaufbau. Das ist das, was sich dann in den digitalen Raum transferieren lässt. Es muss eine Nahbarkeit und eine Erreichbarkeit stattfinden.

Das heißt, wenn man eine Beteiligungsplattform errichtet, muss es regelmäßig Updates geben. Kinder und Jugendliche müssen aber auch genau wissen, wen sie ansprechen müssen, um ihr Anliegen irgendwo vortragen zu können. Dementsprechend sollten auch digitale Formate immer mit einem Feedback-Tool ausgestattet sein.

Dann würde ich Dir tatsächlich widersprechen, Gregor, und das generell in den Raum geben. Erfolgreiche Beteiligung oder welches Tool gemacht wird, ist nämlich kein Zufall. Es ist kein Zufall, sondern es ist eine Frage der Haltung der Personen, die es umsetzen wollen. Da müssen sich Erwachsene eben mit Kindern und Jugendlichen verbünden und sagen: Okay, eure Anliegen sind uns nicht nur wichtig, sondern wir stehen auch für eure Anliegen ein, wenn auch Kinder- und Jugendlicheanliegen vielleicht mal nicht den Erwachsenen- oder den rationalen Positionen entsprechen.

Georg von Rechenberg: Es gab die Frage, wie eine Förderung aussehen kann, die eine vielfältige, breite Beteiligungslandschaft zur Folge hat. Dazu habe ich natürlich kein Komplettrezept. Wir haben gute Erfahrungen mit M-V, dem Beteiligungsnetzwerk, das wir haben.

Ich sehe, dass andere Bundesländer manchmal ein bisschen neidisch sagen – da kann ich ausnahmsweise stolz sein –: Ihr habt dieses Netzwerk, das ist gut. – Oft gibt es punktuell Fachkräfte in den Kommunen, die Kinder- und Jugendbeteiligungsbeauftragte sind und einen total guten Job machen. Es gibt dann mehr oder weniger verbindliche Vernetzungsangebote auf Landesebene.

In Hessen gibt es die tollen Kollegen vom Jugendring, die die Beratungsstelle Kinder- und Jugendbeteiligung machen, aber die sind zu zweit für das ganze Bundesland auf dieser Ebene zuständig, wie ich das verstehe. Es gibt bis auf einen guten Willen und vielleicht auch Kapazitätsabwägungen keine weiteren Anker, wie sich ein solches Netzwerk aufbaut.

Das ist oft intrinsisch motiviert. Das kann ganz toll sein, aber es ist natürlich ein großer Unterschied, wenn man sagt, okay, wir sind ein Netzwerk an Leuten verteilt im ganzen Land in den einzelnen Regionen, die bezahlt werden, die wirklich in der Region in die einzelnen Orte gehen, dort dann wiederum die Beteiligungsbeauftragten in den Kommunen ansprechen und mit denen in einen Austausch kommen und die beraten.

Im Idealfall kann man dann auf diese Weise relativ gut auch neue Themen einbringen und sagen, okay, so und so würde man es am besten machen, wenn man ein gutes Kinder- und Jugendbeteiligungskonzept in einer Kommune aufzieht und strukturelle Bausteine schafft, dass man sagt: Okay, wenn das passiert, dann muss als Nächstes das passieren, und dann ist derjenige zuständig, um das und das zu machen. Dann müssen die und die gefragt werden, und dann brauchen wir vielleicht Format X, Y, Z mit Jugendlichen.

Um die Diskussion mit dem Zufall aufzugreifen, leider ist es manchmal ein bisschen Zufall, wer an der richtigen Stelle zur richtigen Zeit am richtigen Ort ist, mit welcher Haltung. Man sollte es schaffen kann, eine Streuung hinzubekommen, dass an vielen Orten ein ähnlicher Informationsstand vorhanden ist und ein guter fachlicher Austausch stattfindet. Ich glaube, das fehlt sehr, wenn man kein stabiles, gesichertes Netzwerk hat. Ich will gar nicht sagen, dass es das in Hessen nicht gibt, aber Luft nach oben gibt es immer, das wissen wir.

In Bezug auf die Plattform war ich sehr kritisch, das stimmt. Die andere Frage war, ob man darüber gar nicht beteiligen könne. Klar ist, die sozialen Medien und Online-Plattform gehören zu unser aller Lebenswelt. Es wird immer so gern gesagt, das ist bei den Jugendlichen so doll der Fall, aber das ist bei uns allen so. Dann muss man sagen, natürlich muss ich auch auf diese Plattform gehen, mir das anschauen, dort in Interaktion gehen, damit ich sinnvoll beteiligen kann. Nur wenn ich einen Bezug zu dieser Lebenswelt habe, kann ich auch fachlich qualifiziert mit Kindern und Jugendlichen arbeiten.

Aber über diese Plattformen direkte Beteiligungsprojekte zu organisieren, also alles, was über eine Messenger-App hinausgeht, wo man sich miteinander verabredet, halte ich für sehr schwierig. Diese Plattformen sind meistens eher Kommunikationsmittel, um auf etwas hinzuweisen. Aber die eigentlichen Beteiligungsprozesse, bei denen Dinge erarbeitet und ausdiskutiert und Ideen geschmiedet werden, passieren dann wiederum nicht auf diesen Plattformen.

Ein anderes Feld ist es, was ich vorhin gesagt hatte, wenn es um Aktivismus geht. Da passiert natürlich ganz viel. Das ist auch sehr gut, vielseitig und bunt, aber für mich eine andere Kategorie.

Fragerunde

Vorsitzende: Damit kommen wir zur dritten und letzten Fragerunde.

Abgeordneter **Dominik Leyh:** Ich habe eine kurze Frage an Herrn Dehmel. Ich habe mehrfach in den Ausführungen und in den Fragen der Kollegen das Thema Safe Space gehört. Man muss also einen Raum kreieren, in dem sozusagen sicher Demokratie erlernt wird.

Der Hessische Landtag ist vielleicht nicht das allerbeste Beispiel für einen Safe Space im Rahmen der Demokratie, weil wir uns ab und zu mal verbal einen mitgeben, wobei ich nicht sage, dass man nicht am Ende des Tages dann trotzdem einen alkoholfreien Cocktail oder eine warme Milch miteinander trinken kann.

Die Grundfrage ist letzten Endes, wie man dieses Heranführen an demokratische Beteiligungsprozesse im Ernstfall so gestalten kann, dass sie auch realitätsnah sind. Ich kann mir schlicht und ergreifend schwer vorstellen, dass demokratische Diskussionen und das Ringen um gute Entscheidungen letzten Endes in völlig reibungslosen Safe Spaces stattfinden kann. Vielleicht denke ich es mir auch nur falsch.

Prof. **Dr. Matthias Friehe:** Nach meinem Eindruck ist die Debatte im Verlauf der Fragerunde sehr breit geöffnet worden. Ich wollte es anknüpfend an die vorherige Frage ganz konkret darauf zurückführen, was im Hessischen Landtag zu den Gesetzgebungskompetenzen auch im Anschluss beschlossen werden könnte. Wir haben im Grunde genommen schon identifiziert, dass der Hessische Landtag gesetzgebungstechnisch vor allen Dingen für den Bereich Schule zuständig ist, auch für den Bereich Kommunalrecht.

Deswegen wollte ich ganz konkret alle Sachverständigen fragen, ob sie ganz konkret einen Bedarf sehen, solche Beteiligungsformate im digitalen Raum zu verändern, konkret auch in den Bereichen Schule oder Kommunen. Mein Eindruck ist, letztendlich passiert die ganze Beteiligung im digitalen Raum von selbst. Die digitalen Plattformen werden doch genutzt. Teilweise wird in der Politik eher darüber gesprochen, ob man nicht bei Jugendlichen Einschränkungen zum Schutze von Jugendlichen vorsehen sollte.

Deswegen die Frage: Welche konkreten Erkenntnisse liegen zu solchen spezifischen Beteiligungsplattformen vor, wie sie möglicherweise im Bereich der Schule bestehen? Gibt es aus Ihrer Sicht irgendeinen konkreten Nachjustierungsbedarf? Wie realistisch ist es überhaupt, dass man auf diese ganze Beteiligung Einfluss nimmt, vor allen Dingen durch solche staatlich organisierten Plattformen, wie vielleicht eine Schul-App, die zur Kommunikation in der Schule eingesetzt wird, wo sich doch ein Großteil der Kommunikation auf privaten Plattformen abspielt?

Lothar Mehlhose: Meine Frage richtet sich an Prof. Herrmann. Sie haben zum einen verschiedenste Gelingensfaktoren aufgeführt, die nach Ihrer Ansicht dazu beitragen, dass diese Partizipation auch einen echten Mehrwert darstellt und funktioniert, also zum Beispiel eine hohe Fehlertoleranz, allgemein positives Feedback. Gleichzeitig haben Sie den fehlenden Forschungsstand oder die Forschungslücken aufgezeichnet, die gerade in diesem Bereich noch offen sind.

Meine Frage wäre: In welchem konkreten politischen oder gesellschaftlichen Kontext wären denn solche Modelle, wie Sie sie mit diesen Faktoren vorgeführt haben, auch realistisch und Erfolg versprechend umsetzbar, auch in Hinblick auf ein mögliches Forschungsdesign, um daraus dann auch wirklich gewinnbringende Schlüsse ziehen zu können?

Antwortrunde

Vorsitzende: Wir kommen zur letzten Antwortrunde. Wir fangen mit Herrn Dehmel an. Zum Schluss dürfen alle noch einmal die an alle gerichteten Fragen beantworten.

Gregor Dehmel: Ich glaube, je mehr ich an konkreten Themen arbeite, desto weniger kommt ideologisches Klein-Klein, und ich muss irgendwie den politischen Mitbewerber dissen. Wir haben für uns zwei Lösungen gefunden, einerseits parlamentarische Verfahren. Jetzt haben Sie gesagt, das ist nicht immer der Ort der gepflegten Auseinandersetzung. Das ist das, was uns die Politikerinnen und Politiker zurückmelden. Wenn sie aber die Kinder in ihren Sitzungen sehen, kommt die Erkenntnis: Ach, so geht das auch. Man kann einander zuhören. Man geht auf die Argumente der anderen ein. Man ist nicht in der Abstimmung schon fest, wenn man in die Sitzung geht, sondern man tauscht erst einmal Argumente aus und wägt dann neu ab. – Das ist ein Lernprozess in beide Richtungen.

Zum Safe Space. Sie haben recht, die Kinder sind da schon, aber trotzdem denke ich, hat es eine Daseinsberechtigung, einen geschlossenen Raum zu geben, der – statt irgendwie staatlich moderiert mit irgendwelchen Trusted Flaggern – etwas pädagogisch begleitet ist, auch, um dort die Erkenntnis zu haben: Ach, gucke mal, so geht das auch. Man kann sich auch so austauschen. – Ich glaube, das ist ganz wichtig.

Zu Ihrer zweiten Frage, was die Landesebene dazu beitragen kann. Kinderrecht in die Kommunalverfassung, in die Landesverfassung. Das haben Sie gemacht, Haken dran. Beteiligung als Muss-, Kann-, Soll-Bestimmung in den Verfassungen ist auch da. Das macht auch keinen Unterschied. Ich glaube, man muss neben dem Punkt, Anreize zu geben, auch zwingen und mit guten Beispielen vorleben: Guckt mal hier, selbst wir im Landtag können das, Kinder zu beteiligen, und ihr sagt mir, in eurer Gemeinde mit 10.000 Einwohnern könnt ihr das nicht. Das lassen wir nicht gelten.

Prof. **Dr. Sebastian Herrmann:** Zunächst zu der Frage, die Sie an uns alle gerichtet haben, welcher Bedarf in Bezug auf die Arbeit des Landtages gesehen wird oder was konkrete Vorschläge sein könnten. Ich glaube in diese Richtung ging die Frage auch.

Nun ist es so, dass politische Themen gerade für junge Leute zuweilen recht komplex und schwer zugänglich sind. Ich könnte mir vorstellen, dass man möglicherweise zu bestimmten Themen einen etwas niederschwelligeren Zugang schaffen könnte, indem man zum Beispiel auch dort digitale Technologien, Machine Learning, Algorithmen und so weiter einsetzt, um beispielsweise komplexe Texte in einfacherer Sprache oder zugänglicherer Sprache oder zugänglicheren Formaten bereitzustellen.

Ich denke beispielsweise an generative Technologien wie Videogenerierung und so weiter, die gerade erst im Aufwind ist, aber zunehmend automatisiert wird und möglicherweise geeignet sein kann, um aktuelle Ereignisse im und um den Landtag herum in die Gesellschaft und speziell in Richtung junger Menschen tragen zu können, ohne dass es dazu eines allzu großen personellen Overheads bedarf.

Jetzt zu der Frage von Herrn Mehlhose. Wenn ich Sie richtig verstehe, geht die Frage in die Richtung, in welchem politischen Kontext die Vorschläge, die ich vorhin dargebracht habe, erarbeitbar oder umsetzbar sind. Mir ist nicht richtig klar, was Sie mit politischem Kontext meinen, ob es jetzt um die Arbeit von einem Parlament geht oder Ähnlichem.

(Zuruf)

– Ach so, es geht um die politische Ebene, ob Landes-, Kommunal- oder Bundespolitik. Ich glaube, dass man das pauschal wahrscheinlich nicht beantworten kann. In meinem Vortrag bin ich darauf eingegangen, dass es sehr stark auf die Art des Problems ankommt. Insofern ist das, glaube ich, von der politischen Ebene, auf der wir uns bewegen, erst einmal unabhängig zu betrachten.

Gleichwohl ist es aber so, dass gerade Themen, die auf kommunaler Ebene stattfinden, natürlich auch einen deutlich stärkeren Lebensweltbezug zu Jugendlichen haben. Insofern spricht allein schon das für die Umsetzung von Beteiligung. Aber gerade auf Landes- und Bundesebene ist das umso schwieriger zu implementieren. Mehr kann ich dazu leider momentan nicht sagen.

Georg von Rechenberg: Ich hatte die Frage an alle so verstanden, wie es spezifisch mit Beteiligungsplattformen im schulischen und auch außerschulischen Raum mit Gelingensbedingungen ist und welche Empfehlungen es geben könnte, was an gesetzlichen Beschlüssen möglich wäre.

Beteiligungsplattformen funktionieren dort gut – das ist mein Eindruck, das haben wir aber auch schon oft gesagt –, wo durchgehend und von Anfang an Kinder und Jugendliche in dem Findungsprozess und in dem Etablierungsprozess beteiligt werden, also nicht nur, wir haben ein Konzept und das macht Beteiligung, sondern auch, wie man das ausgestaltet und etabliert. Da passiert Beteiligung.

Da ist mein Eindruck gerade an Schulen, dass es ganz viele gesetzliche Regelungen gibt, wie an Schule Beteiligung laufen sollte. Ich bin nicht in Hessen zur Schule gegangen, aber ich wage zu behaupten, wahrscheinlich ist der unmittelbare Unterschied nicht ganz riesig, was die allgemeine Beteiligungserfahrung an Schulen in Deutschland angeht. Die Möglichkeiten und die Realität klaffen an vielen Schulen weit auseinander.

Meines Wissens nach gibt es in keinem einzigen Bundesland Menschen, deren Expertise es ist, zu sagen: Okay, ich berate Schulen dabei, wie sie Kinder- und Jugendbeteiligung an Schulen machen können. Wie können die demokratische Beteiligung und die Rechte, die Schülerinnen und Schüler haben, umgesetzt werden? Vielleicht könnte man in die Richtung denken.

Sebastian Mech: Ich komme auch noch einmal zu der Frage, was Landespolitik tun kann. Sie haben insbesondere den Bereich Kommunalordnung und Schulpolitik angesprochen.

Ich denke im Schulkontext, eine Schul-App kann vor allem die Kommunikation innerhalb der Schule datenschutzsicher und niedrigschwellig ansetzen, gerade wenn es um die Kommunikation zwischen Schüler, Lehrkraft, Interklassenkommunikation usw. geht, Messaging-Funktionen. Das kann das Ganze sehr stark erleichtern.

Man kann sogar Beteiligungsformate darüber ablaufen lassen, beispielsweise die Wahlen zu Klassensprechern und -sprecherinnen, zu Schulparlamenten etc. Dann muss man allerdings darauf achten, dass das nicht zu einer Pflichtveranstaltung verkommt, sondern weiterhin die Freiwilligkeit gewährleistet wird; denn nur dann ist Partizipation wirklich wirksam.

Vielleicht könnte man in der Landespolitik darüber nachdenken, ob man über Schul-Apps sogar Lehrpläne etc. ein Stück weit demokratisiert; denn es hat sich in einigen bildungswissenschaftlichen Studien gezeigt, dass Schüler und Schülerinnen deutlich effektiver und deutlich begeisterter gelernt haben, wenn sie die Inhalte ihres eigenen Unterrichts mitbestimmen durften, also quasi eine Selektion und sie die Auswahl zwischen unterschiedlichen Themen hatten. Das könnte ein wirksames Instrument sein.

Ansonsten ist Hessen auf der kommunalen Ebene von den rechtlichen Bestimmungen her im bundesweiten Vergleich schon relativ weit, was Beteiligung angeht. Luft nach oben gibt es immer. Was es braucht, sind 3 K: Kohle, Kinderrechte und Kooperation. Das heißt, es müssten Landesmittel dafür zur Verfügung gestellt werden. Es muss die Bereitschaft da sein, zwischen Kindern und Erwachsenen gemeinsam zu arbeiten, und es muss vor allen Dingen darauf gehört werden, was Kinder und Jugendliche wollen. Vielleicht wollen sie gar nicht unbedingt digital beteiligt werden, sondern überhaupt erst einmal im analogen Raum. Vielleicht ist ein Kinder- und Jugendparlament dazu eine erste Idee und ein erster Schritt, und darum herum können sich Beteiligungslandschaften entwickeln.

Stichwort, ein gutes Vorbild sein. Ich denke tatsächlich, dass der Landtag eine exponierte Funktion einnehmen könnte, was Demokratiebeteiligung angeht. Zum Beispiel könnte man darüber nachdenken, dass jede Politikerin und jeder Politiker einmal, zweimal oder dreimal im Laufe einer Legislaturperiode oder jedes Jahr einmal eine Gruppe von Kindern und Jugendlichen aus dem Wahlkreis, die gezielt nicht privilegiert ist, einlädt, um beispielsweise im Rahmen von Planspielen und nicht nur von Tribünenbesuchen und persönlichen Gesprächen, sondern im Rahmen von wirklich strukturierten Programmen und erfahrbaren Wirksamkeiten tatsächlich Beteiligung zu erleben und zu sehen: Okay, diese Ergebnisse, die wir haben, gehen irgendwie in die Politik ein.

Ich glaube, es ist der große Knackpunkt, das zu übernehmen, weil Koalitionsverträge nicht darauf ausgerichtet sind, dass sie spontan während der Legislatur noch einmal umgeschmissen werden. Wenn das passiert, dann zerbricht meistens die Regierung. Dementsprechend könnte man aber auf einer Individualebene, was jede und jeder Einzelne von Ihnen mitnehmen könnte, so vorgehen, dass Sie mit den Kindern und Jugendlichen vor Ort sprechen. Was wollt ihr eigentlich? Was ist für euch wichtig?

Wenn das Sachen sind, die vor Ort gelöst werden können, kooperieren Sie mit der Lokalpolitik. Ansonsten denken Kinder und Jugendliche selten in Parteiideologien, sondern vor allen Dingen darin, dass sie ein Problem sehen und eine Lösung dafür finden wollen und können. Das ist relativ sachorientiert.

Ich gebe Ihnen den Ratschlag mit, gehen Sie bei Ihrem nächsten Termin in den Wahlkreisen mal auf Kinder und Jugendliche zu und sprechen Sie mit denen, ohne mit einer Erwartung darein zu gehen. Das kann helfen.

Vorsitzende: Meine Damen und Herren, damit sind wir am Ende der Diskussion und am Ende dieser öffentlichen Anhörung. Im Namen der Enquetekommission möchte ich mich ganz herzlich bei den Anzuhörenden für Ihre Zeit und Ihre Expertise bedanken.

Ich schließe hiermit den öffentlichen Teil der Sitzung.

(Ende des öffentlichen Teils: 13:38 Uhr
– es folgt nicht öffentlicher Teil)

Wiesbaden, 11. Februar 2026

Protokollführung:

Vorsitz:

Maximilian Sadkowiak

Cirsten Kunz-Strueder

Anlagen

- Fragen der Fraktionen an die Sachverständigen
- Präsentationen der Sachverständigen
- Schriftliche Antworten von Prof. Dr. Yannis Theocharis

Fragestellungen zum Thema
Digitaler Raum – Beteiligungsmöglichkeiten

Fraktion der CDU

1. Welche digitalen Beteiligungsformen haben sich bisher bewährt?
2. Inwiefern können digitale Beteiligungsformen eine repräsentative Partizipation gewährleisten, insbesondere unter Berücksichtigung sozioökonomischer Beteiligungsmuster und verstärkter Selbstselektion?
3. Bestehen empirischer Erkenntnisse, wie digitale Formate beschaffen sein müssen, um ein echtes individuelles Partizipationserleben zu gewährleisten?
4. Bestehen empirische Erkenntnisse, ob und inwiefern sich die deliberative Qualität einer digitalen Entscheidungsfindung gegenüber einer persönlichen Beteiligung am selben Ort unterscheidet?
5. Unterscheidet sich die Eignung digitaler Beteiligungsformen nach Altersgruppen?

Fraktion der SPD

1. Welche Chancen für eine bessere Beteiligung Jugendlicher bietet der digitale Raum? Welche Grenzen haben Formate der digitalen Jugendbeteiligung?
2. Wie müssen digitale Beteiligungsformate und -projekte ausgestaltet sein, um auf junge Menschen ansprechend zu wirken und zur Teilhabe zu motivieren? Welche Anreize braucht es, oder kann es geben, um junge Menschen zur Teilhabe an digitalen Beteiligungsformaten zu motivieren?
3. Wie sind bei digitalen Beteiligungsformaten die Transparenz über die Handlungsspielräume und Umsetzungsmöglichkeiten bezogen auf die Empfehlungen und Entscheidungen der Teilnehmenden herzustellen? Welche Rückmeldungsmethoden gibt es, um die Ergebnisse und Handlungen, die aus den digitalen Beteiligungsformaten entstehen, den Teilnehmenden zu vermitteln?
4. Wie können digitale Beteiligungsformate analoge Formate ergänzen bzw. erweitern?
5. Welche Rolle spielen die sozialen Medien bei der Etablierung/Nutzung von digitalen Beteiligungsformaten?

Fraktion der AfD

1. Wie kann bei der Umsetzung von Gesetzen wie dem Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetzDG) und bei staatlichen Meldeportalen wie „Hessen gegen Hetze“ sichergestellt werden, dass Online-Kommunikation nicht übermäßig eingeschränkt wird und junge Menschen sich weiterhin frei an politischen und zivilgesellschaftlichen Diskussionen beteiligen können?
2. Welche Maßnahmen sind geeignet, um zu verhindern, dass Plattformbetreiber aus Angst vor Sanktionen übervorsichtig Inhalte löschen („Overblocking“) und dadurch den Meinungs- und Beteiligungsspielraum von Kindern und Jugendlichen in digitalen Räumen einengen?
3. Wie kann Politik dazu beitragen, digitale Räume als offene und vielfältige Diskussionsorte zu gestalten, in denen junge Menschen auch unbequeme oder unpopuläre Ansichten äußern können, ohne Ausgrenzung oder Sanktionen befürchten zu müssen?
4. In welchem Umfang beeinflussen gesetzliche Rahmenbedingungen, staatliche Programme oder Kooperationen mit zivilgesellschaftlichen Partnern die Moderationspraxis privater Plattformen? Lassen sich Unterschiede erkennen, wie verschiedene Anbieter dabei mit kontroversen oder regierungskritischen Positionen umgehen?
5. Wie können digitale Räume systematisch als niedrigschwellige Beteiligungsorte genutzt werden – etwa durch jugendgerechte E Partizipationsplattformen, sichere Diskussionsumgebungen und direkte Feedbackkanäle zur Politik –, und welche Rahmenbedingungen muss die öffentliche Hand in Hessen schaffen, damit Kinder und Jugendliche wirksam, sichtbar und sicher am politischen Geschehen mitwirken können?

Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN

1. Welche digitalen Beteiligungsformate zur Einbindung von Kindern und Jugendlichen (z. B. Online-Plattformen, Apps, soziale Medien) haben sich in anderen Bundesländern oder Kommunen bisher als nachhaltig wirksam über die Zeit bewährt?
2. Wie lässt sich sicherstellen, dass digitale Beteiligung nicht nur symbolisch bleibt, sondern konkrete Auswirkungen auf politische Entscheidungen oder Verwaltungsprozesse hat?
3. Welche Strategien oder Unterstützungsangebote benötigen Akteure wie Jugendvertretungen, Schulen oder kommunale Verwaltungen, um digitale Beteiligungsprojekte dauerhaft zu etablieren und zu moderieren?
4. Welchen Beitrag können digitale Beteiligungsformate zur Stärkung der Partizipation von Kindern und Jugendlichen *tatsächlich* leisten? Inwieweit lösen sie das Versprechen ein, Kinder und Jugendliche aus unterschiedlichen Milieus zu erreichen?

Fraktion der Freien Demokraten

1. Inwiefern beeinflussen Lebenswelten, digitale Kompetenzen und sozioökonomische Faktoren die Teilnahmebereitschaft junger Menschen an digitalen Partizipationsangeboten?
2. Wie können digitale Beteiligungsformate für Jugendliche gestaltet werden, um deren Beteiligungsaffinitäten realistisch abzubilden und zu steigern?
3. Wie können digitale und analoge Formate sinnvoll kombiniert werden, um mehr junge Menschen zur aktiven Beteiligung zu motivieren?
4. Wie kann die Wirksamkeit digitaler Beteiligungsangebote für junge Menschen besser gemessen und bewertet werden?
5. Wie kann eine effektive Rückkopplung zwischen digitalen Beteiligungsangeboten und politischen Entscheidungsträgerinnen und -trägern gestaltet werden, sodass junge Menschen sehen, wie ihre Beiträge in der Politik berücksichtigt und umgesetzt werden?

Digitale Partizipationschancen Junger Menschen

Soziale Medien, Ungleichheiten und Spillover-Effekte Zwischen Online- und Offline-Beteiligung

Prof. Dr. Yannis Theocharis
Lehrstuhl für Digital Governance
Technische Universität München

Leitfragen der heutigen Anhörung

- ▶ Wo ist digitale Beteiligung besonders ausgeprägt?
- ▶ Welche sozialen Muster zeigen sich online?
- ▶ Welche Faktoren erklären Spillover-Effekte?
- ▶ Welche Rolle spielen Moderation und Meinungsfreiheit?

Warum Plattformen politisch relevant sind

- ▶ Plattformen unterscheiden sich in Architektur und Logik
- ▶ Sichtbarkeit, Reichweite und Interaktion sind unterschiedlich organisiert
- ▶ Diese Unterschiede prägen politische Wahrnehmung und Beteiligung



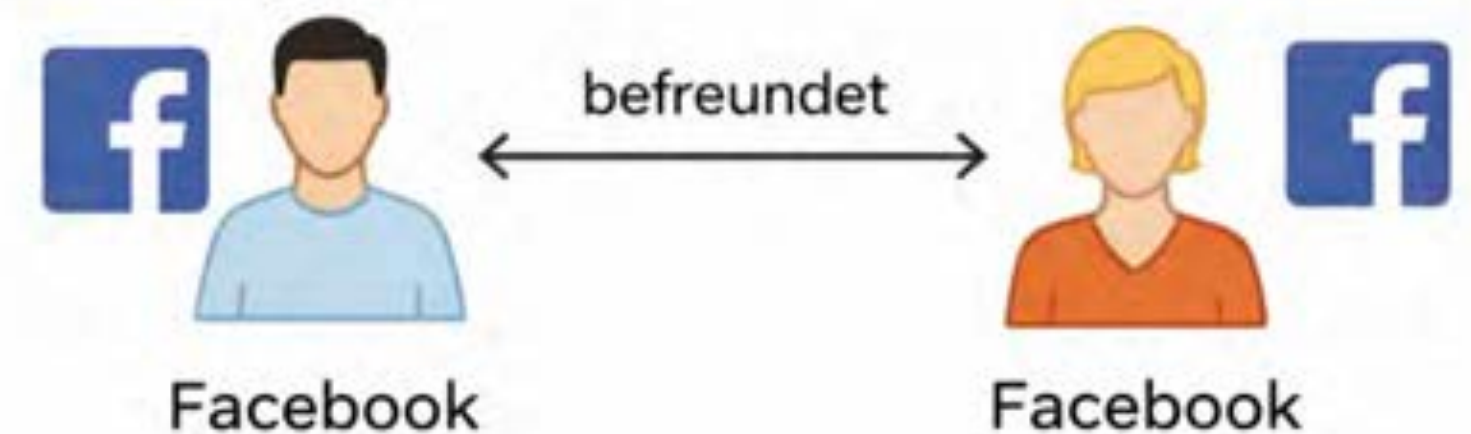
Plattformarchitekturen und politische Dynamiken

- ▶ Asymmetrische vs. symmetrische Netzwerke
- ▶ Algorithmische vs. soziale Verbreitung
- ▶ Fremde Netzwerke vs. enge soziale Beziehungen

Asymmetrische Beziehung (z.B. Twitter)



Symmetrische Beziehung (z.B. Facebook)



Von Plattformlogiken zu empirischen Befunden

- ▶ Plattformstrukturen bündeln unterschiedliche Nutzergruppen
- ▶ Politische Beteiligung konzentriert sich nicht zufällig
- ▶ Empirische Frage: Wo ist Beteiligung besonders ausgeprägt?

Datengrundlage: Repräsentative Umfrage in Deutschland

- ▶ Repräsentative Bevölkerungsumfrage (Deutschland, 2024)
- ▶ Stichprobe: $N = 1.373$
- ▶ Fokus der Analyse: junge Erwachsene (18–29 Jahre, $N = \sim 270$)
- ▶ Gewichtung nach Alter, Geschlecht und Bildung



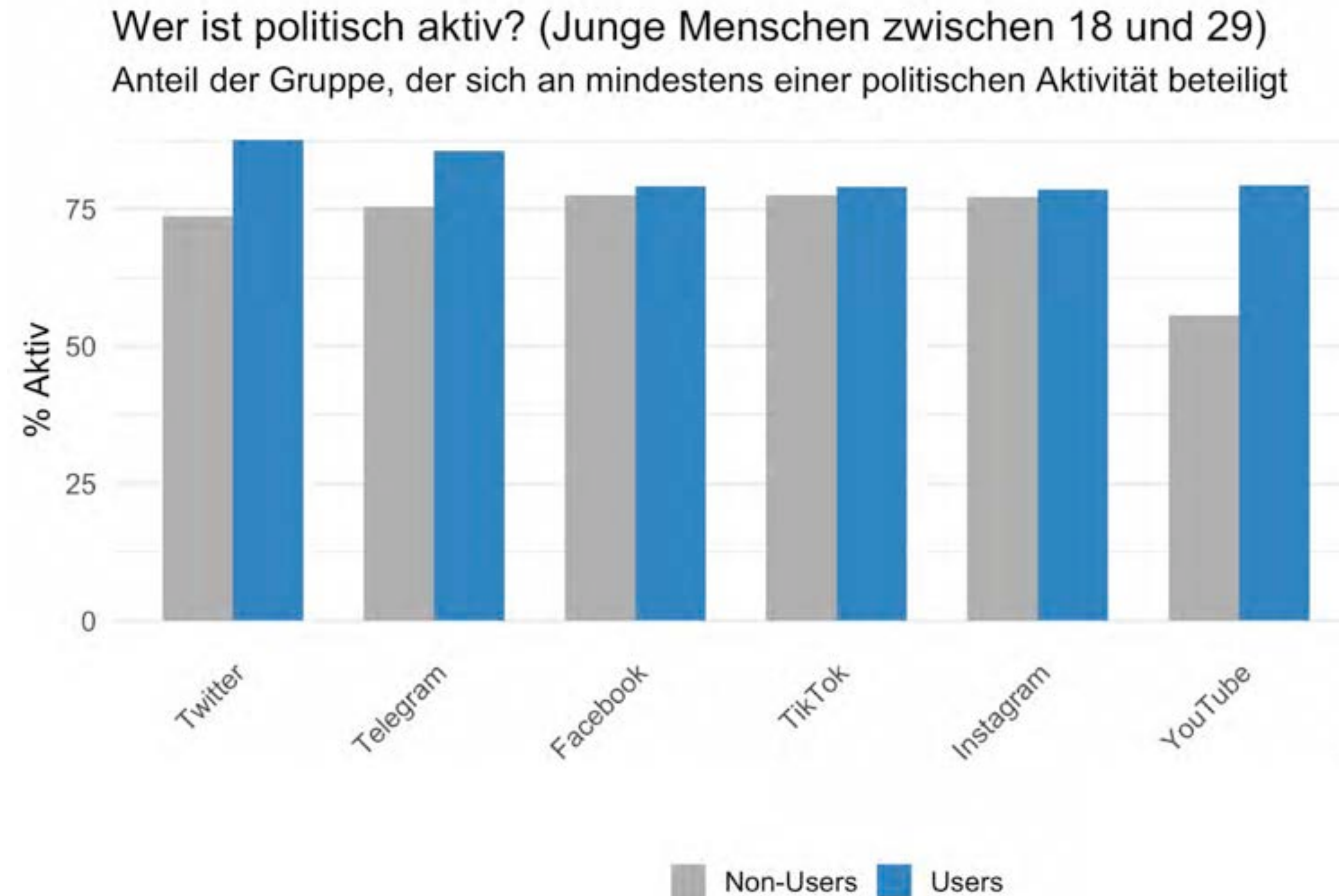
Quelle: Theocharis et al (2025)

Messung politischer Beteiligung

- ▶ Breites Verständnis politischer Partizipation
- ▶ Erfassung von Online- und Offline-Aktivitäten
- ▶ Vier Beteiligungsbereiche:
 - ▶ Institutionell
 - ▶ Zivilgesellschaftlich
 - ▶ Konsum-orientierte Partizipation
 - ▶ Online-politische Ausdrucksformen

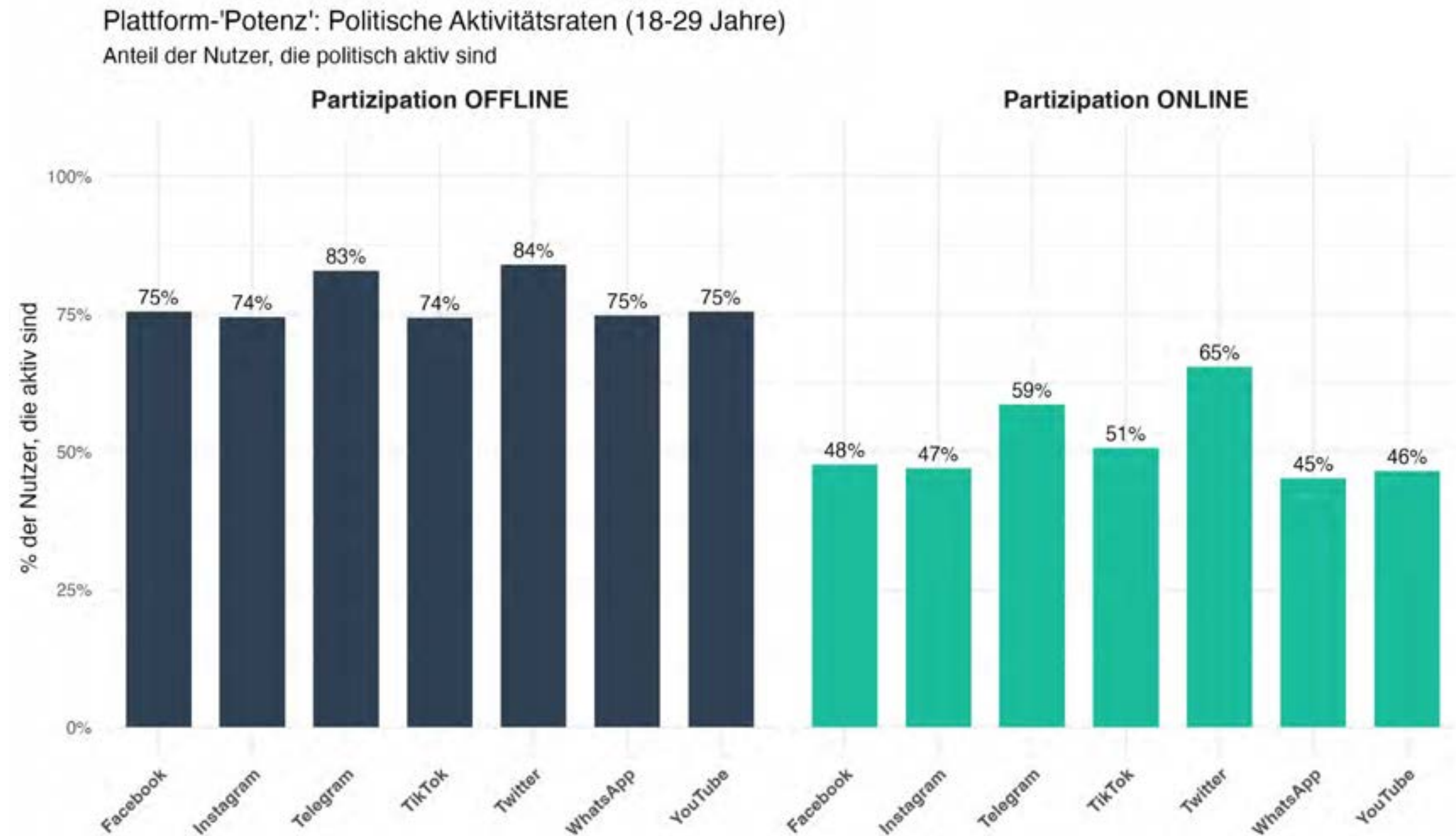
Plattformnutzung und politische Aktivität: Ein erster Überblick

- ▶ Plattformnutzer politisch aktiver als Nicht-Nutzer
- ▶ Gilt für Online- und Offline-Beteiligung
- ▶ Muster zeigt sich über alle großen Plattformen hinweg

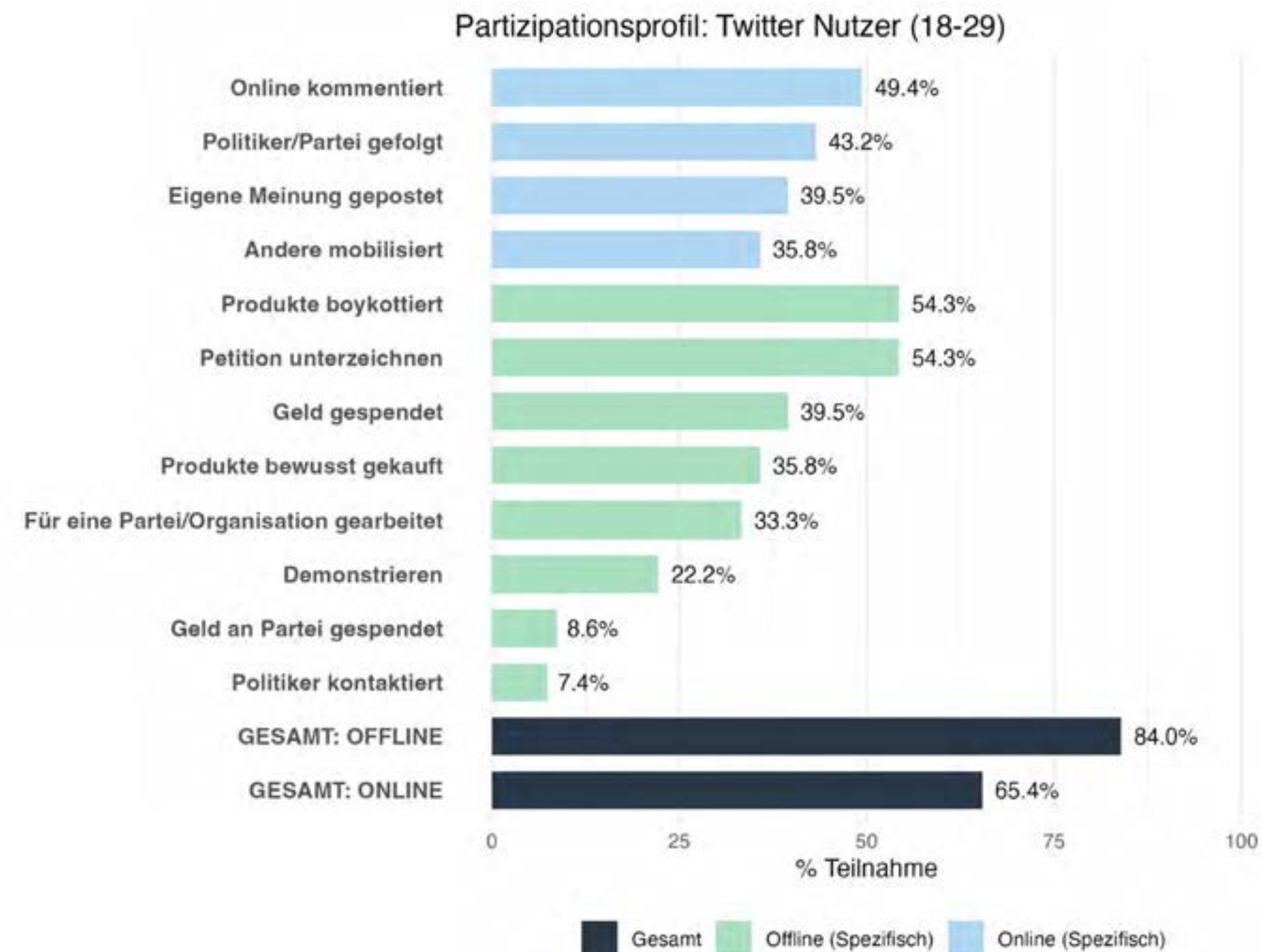
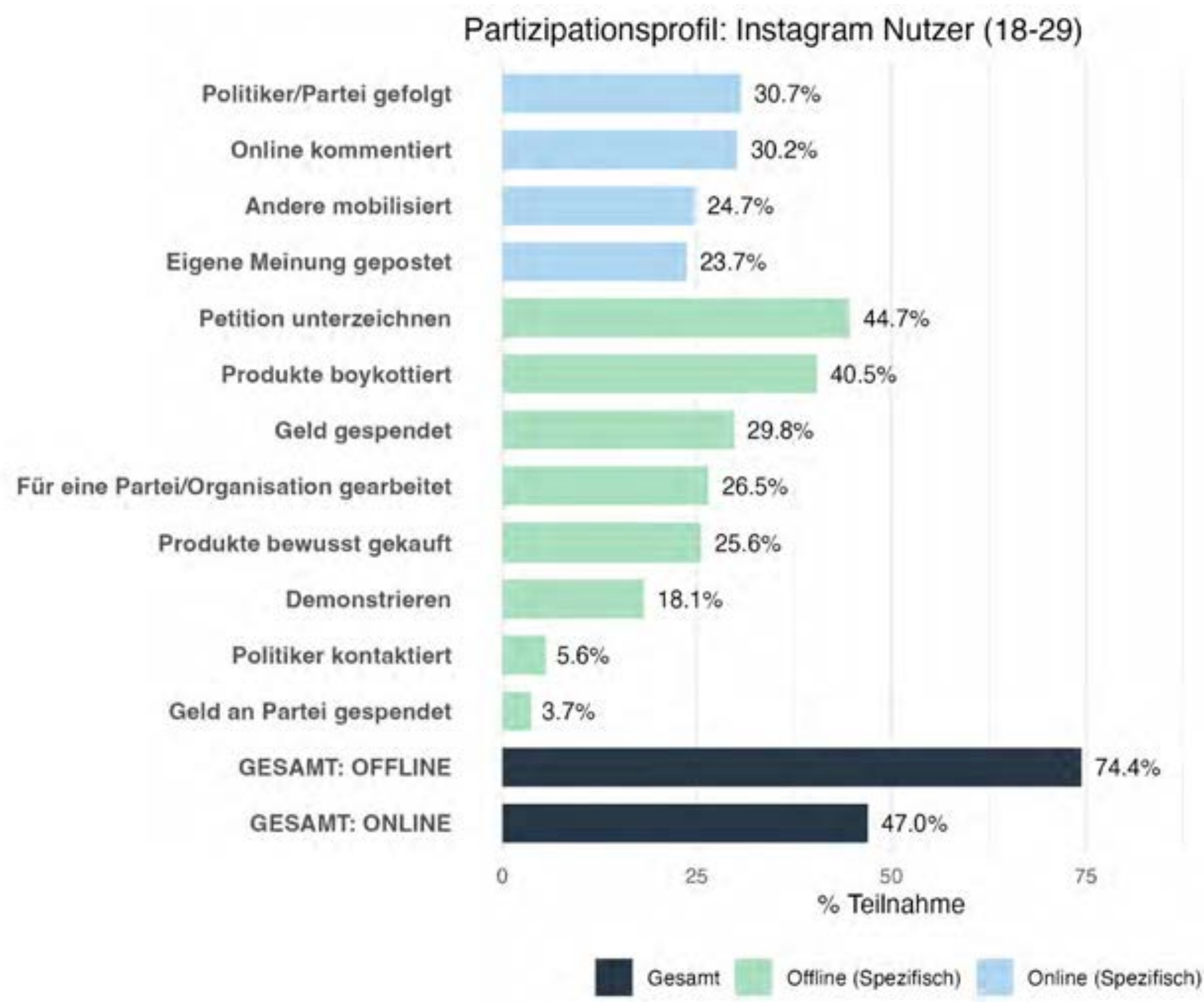


Politische Beteiligung ist ungleich über Plattformen verteilt

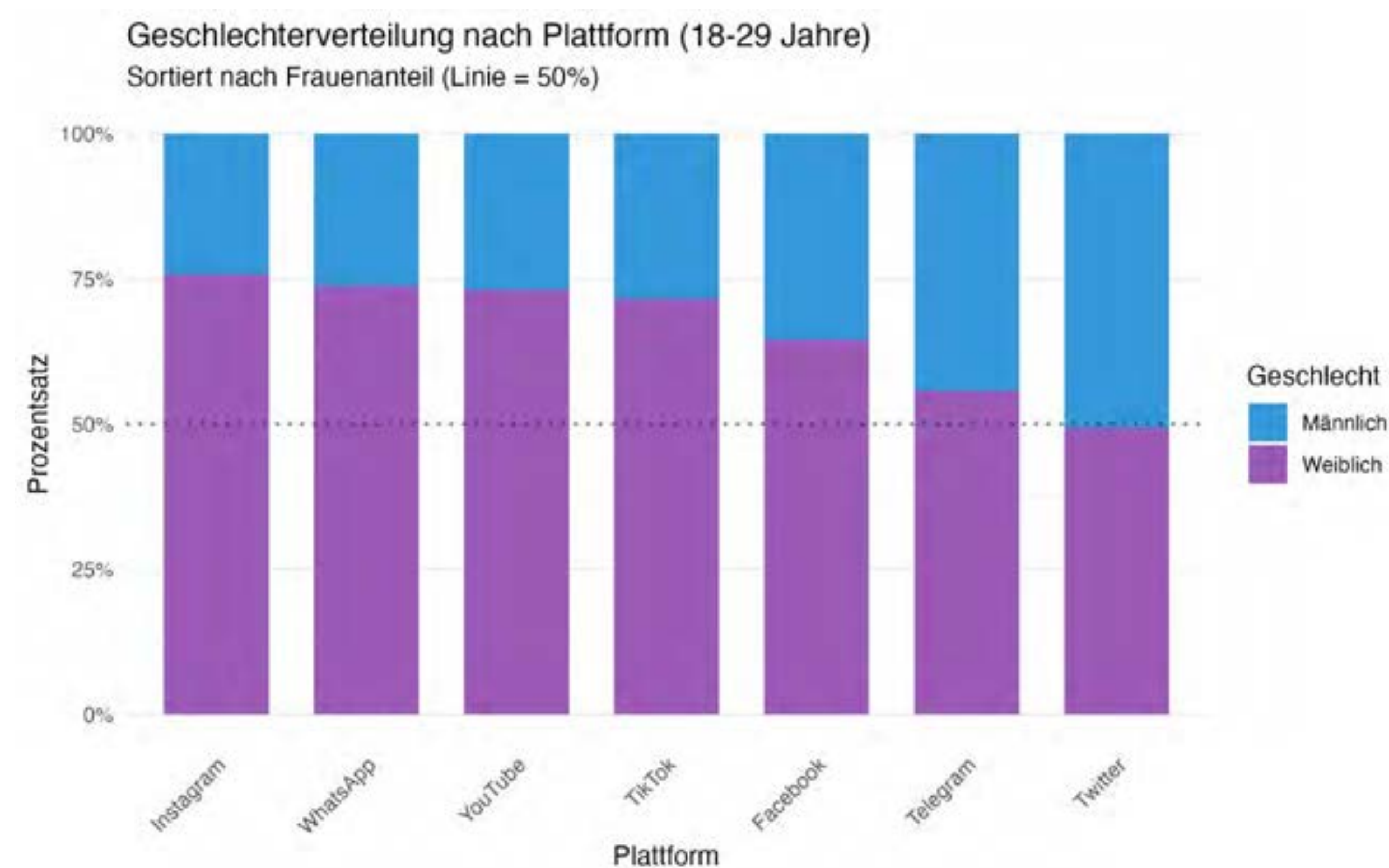
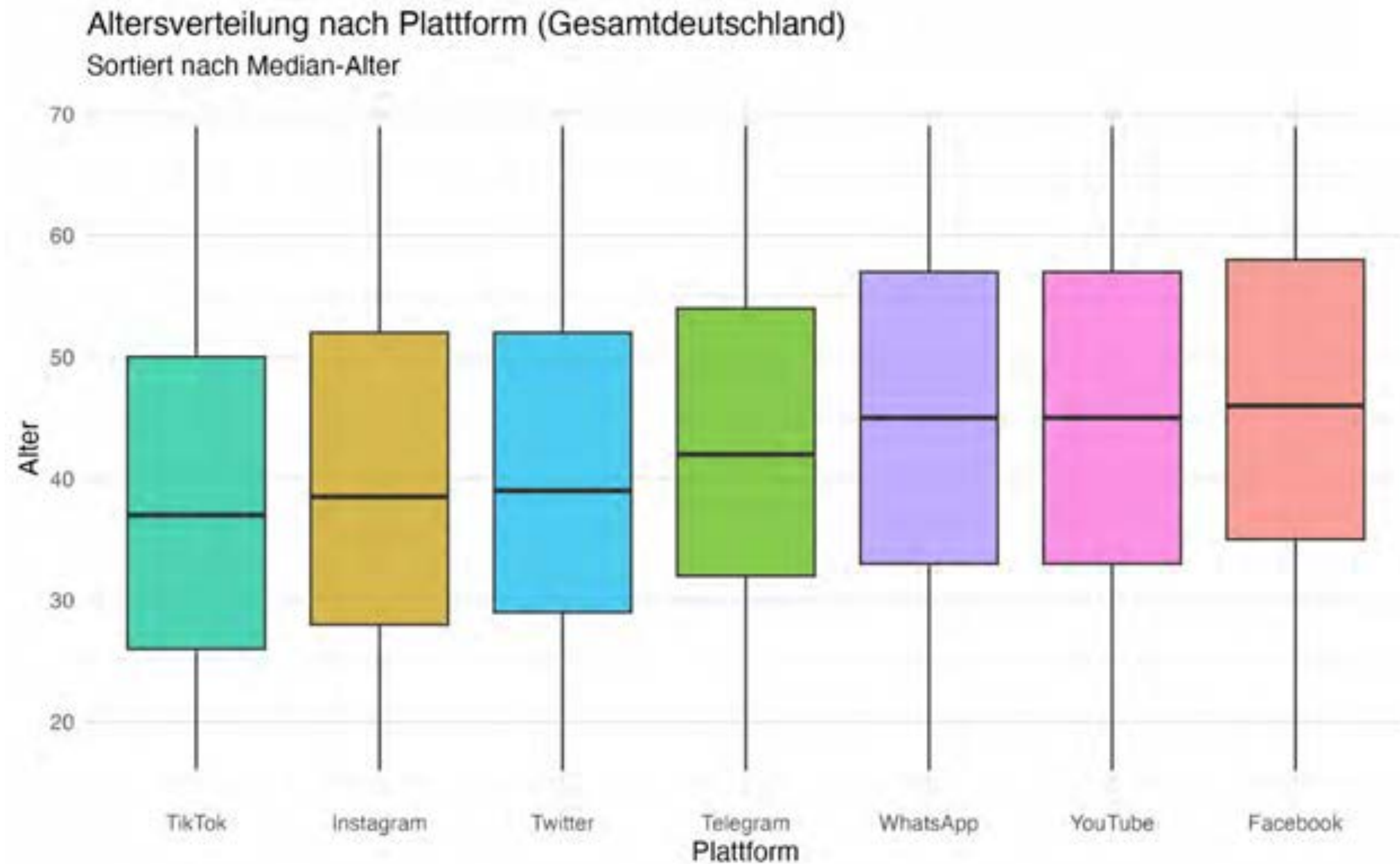
- ▶ Deutliche Unterschiede zwischen Plattformen
- ▶ Anteil politisch aktiver Nutzer variiert stark
- ▶ Gilt für Online- und Offline-Aktivitäten
- ▶ Offline-Beteiligung ist auf allen Plattformen häufiger als Online-Beteiligung



Zentrale Befunde: Plattformunterschiede in der Beteiligungsintensität



Wer nutzt welche Plattformen? Alters- und Geschlechterprofile



- ▶ Plattformen ziehen unterschiedliche Nutzergruppen an
- ▶ Altersprofile unterscheiden sich deutlich zwischen Plattformen
- ▶ Auch die Geschlechterzusammensetzung variiert
- ▶ Diese Unterschiede helfen, Beteiligungsmuster zu erklären

Spillover-Effekte zwischen Online- und Offline-Beteiligung

- ▶ Online- und Offline-Beteiligung verstärken sich
- ▶ Forschung zeigt konsistente Spillover-Effekte
- ▶ **Drei zentrale Mechanismen:**
 - ▶ Besitz eines Social-Media-Accounts
 - ▶ Soziale Einflussprozesse
 - ▶ Emotionale Aktivierung



Quelle: New York Times (2019)

Mechanismus 1: Besitz eines Social-Media-Accounts

- ▶ Soziale Medien senken organisatorische Hürden politischer Beteiligung
- ▶ Erleichtern Koordination: wann, wo, wie viele teilnehmen
- ▶ Reduzieren Unsicherheit über Beteiligung anderer
- ▶ Kausale Evidenz aus natürlichen Experimenten (Enikolopov et al., 2020)



Mechanismus 2: Soziale Einflüsse und Sichtbarkeit

- ▶ Politische Beteiligung wird stark durch das sichtbare Verhalten anderer beeinflusst
- ▶ Soziale Medien machen Teilnahme öffentlich und sozial vergleichbar
- ▶ Kausale Evidenz aus großangelegten Experimenten (Bond et al. 2012; Gerber, Green & Larimer, 2008)
- ▶ Effekte zeigen sich bei Wahlen, Protesten und Alltagsbeteiligung



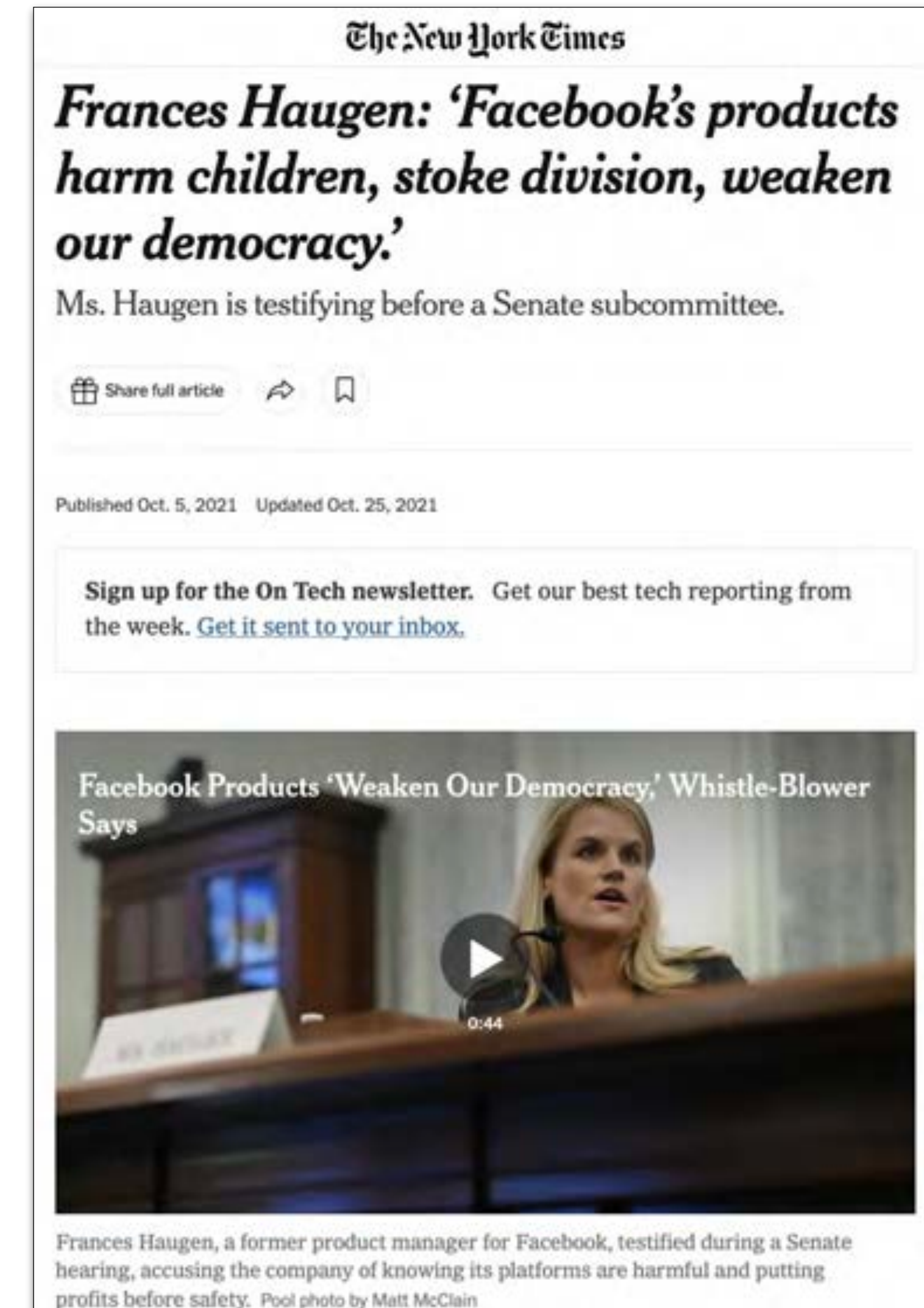
Quelle: Bond, R., Fariss, C., Jones, J. *et al.* A 61-million-person experiment in social influence and political mobilization. *Nature* **489**, 295–298 (2012).
<https://doi.org/10.1038/nature11421>

Mechanismus 3: Emotionale Aktivierung

- ▶ Soziale Medien verstärken Emotionen wie Empörung, Solidarität und kollektive Wirksamkeit
- ▶ Diese emotionalen Zustände erhöhen nachweislich die Wahrscheinlichkeit von Offline-Beteiligung
- ▶ Befunde aus Protesten in Taiwan, Europa und den USA
- ▶ Emotionale Mobilisierung kann demokratisch wirken – aber auch eskalierend (Hsiao, 2018; Jost et al., 2018; Prasad & Steinert-Threlkeld, 2025; Bailard et al. 2024).

Meinungsfreiheit, Moderation und Abschreckungseffekte

- ▶ Abschreckungseffekte sind ein reales demokratisches Problem
- ▶ Unklare Regeln und intransparente Durchsetzung können Beteiligung hemmen
- ▶ Forschung zeigt: Rückzug wird häufiger durch Feindseligkeit als durch Moderation ausgelöst
- ▶ Zentrale Frage ist institutionelles Design – nicht Abschaffung von Regeln



Zentrale Erkenntnisse und politische Implikationen

- ▶ Digitale Medien sind zentrale Zugangsorte politischer Beteiligung junger Menschen
- ▶ Politische Aktivität konzentriert sich auf bestimmte Plattformen und Nutzergruppen
- ▶ Online- und Offline-Beteiligung verstärken sich über klare Mechanismen
- ▶ Rückzug wird häufiger durch Feindseligkeit als durch Moderation ausgelöst
- ▶ Demokratieschutz erfordert institutionelles Design, nicht Deregulierung

Literatur (Auswahl)

- ▶ Bailard, C. S., et al. (2024). “Keep Your Heads Held High Boys!”: Examining the Relationship between the Proud Boys’ Online Discourse and Offline Activities. *American Political Science Review*, 118 (4): 2054-2071.
- ▶ Bond, R. M., et al. (2012). A 61-million-person experiment in social influence and political mobilization. *Nature*, 489, 295–298.
- ▶ Enikolopov, R., Makarin, A., & Petrova, M. (2020). Social media and protest participation: Evidence from Russia. *Econometrica*, 88(4), 1479–1514.
- ▶ Gerber, A. S., Green, D. P., & Larimer, C. W. (2008). Social pressure and voter turnout: Evidence from a large-scale field experiment. *American Political Science Review*, 102(1), 33–48.
- ▶ Hsiao, Y.-H. (2018). Understanding digital natives in contentious politics: Explaining the effect of social media on protest participation through psychological incentives, *New Media & Society*, 20 (9): 3457–3478.
- ▶ Jost, J. T., et al. (2018). How Social Media Facilitates Political Protest: Information, Motivation, and Social Networks, *Political Psychology*, 39 (S1): 85-118.
- ▶ Prasad, M., & Steinert-Threlkeld, Z. C. (2025). Taken at face value: Emotion expression and protest dynamics. *Research & Politics*, 12 (3).
- ▶ Theocharis, Y., et al. (2025). Content Warning: Public Attitudes on Content Moderation and Freedom of Expression. *Content Moderation Lab at TUM Think Tank*. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/F56BH>

≥ Digitale Jugendbeteiligung

Anhörung | Digitaler Raum: Beteiligungsmöglichkeiten
Enquetekommission "Demokratie und Teilhabe leben -
Beteiligung junger Menschen stärken."

Speaker: Georg von Rechenberg

| 28. Januar 2026





Digitale Jugendbeteiligung

Referat beim Beteiligungsnetzwerk MV
Landesjugendring Mecklenburg-Vorpommern e.V.

BETEILIGUNGS
NETZWERK MV



Landesjugendring
Mecklenburg-Vorpommern

 lrmv.de/digital



DIE TRENNUNG VON ANALOG UND DIGITAL IST EINE FIKTION

Unsere Alltagsrealität ist hybrid.



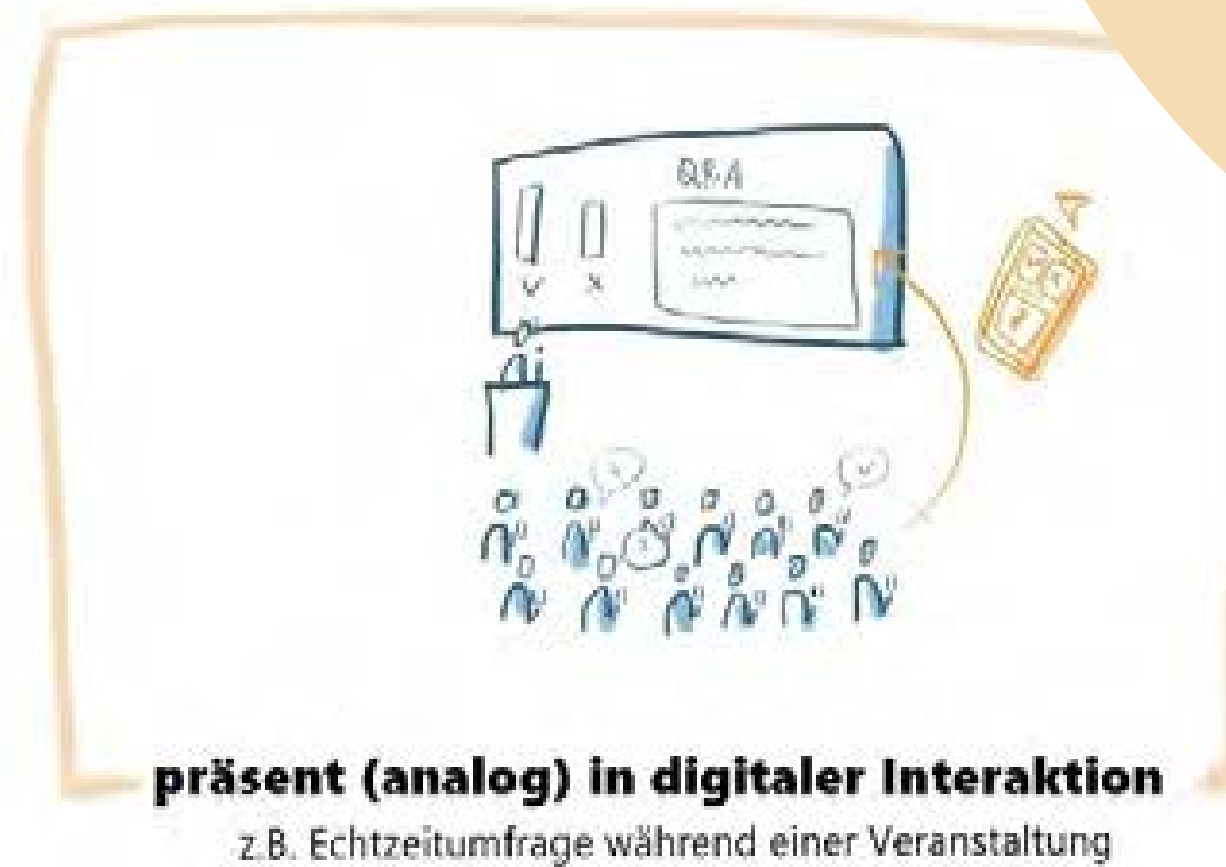
Digitale Jugendbeteiligung
=
Jugendbeteiligung



Missverständnis #01: digital = online



Missverständnis #01 digital = online



Missverständnis #02: real vs. virtuell



Entwicklungspsychologisch besondere
Phase:

Ablösung des Bezugssystems Familie hin zur
Peergroup



Zugang zur Peergroup funktioniert über
Digitale Teilhabe.

Digitale Teilhabe ist deshalb ein wichtiger
Bestandteil für die Persönlichkeitsentwicklung
junger Menschen



Die Alltagsrealität ist hybrid.

Deshalb ist gute Digitale Jugendbeteiligung
hybride Jugendbeteiligung.





Die gute Nachricht:

Was grundlegend für gute Jugendbeteiligung ist, ist auch grundlegend für gute Digitale Jugendbeteiligung.

Vorweg eine Begriffsklärung für Digitale Jugendbeteiligung.

Es gibt zwei häufige Missverständnisse:

1) digital = online

Digitale Räume, Werkzeuge und Prozesse gibt es auch ohne das Internet. Vor allem können sie auch im Rahmen von Präsenztreffen genutzt werden.

Audiotechnik funktioniert mit digitalen Signalen, Laptop und Beamer bei einer Präsentation ebenso und auch mit lokalen Netzen lassen sich live Abstimmungen vornehmen. Abends am Lagerfeuer wird mit einer App die Gitarre gestimmt - auch ganz ohne Empfang.

2) real vs. virtuell

Was im digitalen Raum passiert, ist nicht weniger echt. Textnachrichten, Videocalls und Games sorgen für ganz handfeste Gefühle. Wenn ein Jugendlicher durch Cybermobbing über Messenger oder in den sozialen Medien in die Verzweiflung getrieben wird, ist das alles andere als "virtuell". Und natürlich gibt es auch die Ehepaare, die sich bei World of Warcraft kennengelernt haben.

Unsere Welt ist vom digitalen Raum durchdrungen. Smartphones und -watches laufen ständig in Hosentasche und am Handgelenk mit. In der Lebenswelt aller ist die digitale Welt allgegenwärtig.

Das trifft besonders auf Jugendliche zu (vgl. JiM und KiM Studien).

Das liegt an der entwicklungspsychologisch besonderen Phase, in der Jugendlichen sich befinden. In dieser Phase findet nach bzw. mit der Abnabelung vom Bezugssystem Familie eine ganz wesentliche Prägung der Persönlichkeit durch die Peergroup statt. Und diese Peergroup kommuniziert heute unglaublich viel digital. Nicht nur - natürlich trifft man sich auch und unternimmt in Präsenz etwas miteinander und das ist auch weiterhin extrem wichtig.

Aber davor, danach und dazwischen kommunizieren Jugendliche ständig weiter übers Smartphone, treffen sich auf Discord oder verabreden sich zum Zocken.

Wenn Jugendliche keinen Zugang zur digitalen Welt haben, wird ihr Zugang zur Peergroup erschwert und somit in ihre normale Persönlichkeitsentwicklung in der Auseinandersetzung und der gegenseitigen Bestärkung mit Freunden eingegriffen.

Das bedeutet: Digitale Teilhabe ist heute eine Bedingung für gesellschaftliche Teilhabe. Besonders für Jugendliche.

Wir haben es also mit einer hybriden Alltagsrealität zu tun. Deshalb ist gute Digitale Jugendbeteiligung hybride Jugendbeteiligung.

Lesetipp:

André Weißel

Online-Dossier Kinderrechte

Soziale Teilhabe in jugendlichen Peergroups

 [dossier.kinderrechte.de/
jugend-medien-teilhabe](https://dossier.kinderrechte.de/jugend-medien-teilhabe)



DIGITALE WERKZEUGE WERDEN UNS IN DER JUGENDBETEILIGUNG NICHT DIE ARBEIT ABNEHMEN

Es wird nicht einfacher - aber besser!





Vanessa Blödorn

Referentin für Jugendbeteiligung bei BÄMM! Erfurt

“

Es “gelten sowohl für die digitale Teilhabe als auch für die digitale Jugendbeteiligung im Wesentlichen die gleichen Standards wie für analoge Formen der Jugendbeteiligung”.

”

Digitale Jugendbeteiligung
=
Jugendbeteiligung



Grundlagen für gute Jugendbeteiligung sind

- langwierige Denkprozesse
- gründliche Diskussionen
- gut durchdachte Beteiligungsprozesse
- viel Beziehungsarbeit





Qualitätskriterien für gute Jugendbeteiligung!

- jugendgemäße Ansprache
- vorhandene Akteure und Netzwerke einbeziehen
- den Entscheidungsrahmen klar kommunizieren
- zielgruppengerechte Methoden
- die vielfältigen Voraussetzungen berücksichtigen, die junge Menschen in ihrer Diversität mitbringen



Was nicht funktioniert:
Den Beteiligungsprozess überspringen.

Denn:
Digitale Tools sind keine Komplettlösung.



Die schlechte Nachricht:

Was grundlegend für gute Jugendbeteiligung ist, ist auch grundlegend für gute Digitale Jugendbeteiligung.

Das heißt, dass die Grundlagen für gute Jugendbeteiligung (langwierige Denkprozesse, gründliche Diskussionen, gut durchdachte Beteiligungsprozesse, sorgfältig entwickelte Konzepte) auch in der digitalen Jugendarbeit nicht wegfallen.

Das bedeutet vor allem für die Jugendbeteiligung, dass die Qualitätskriterien beachtet werden müssen (hier werden nur einige genannt:

- jugendgemäße Ansprache
- vorhandene Akteure und Netzwerke einbeziehen
- den Entscheidungsrahmen klar kommunizieren
- zielgruppengerechte Methoden

- die vielfältigen Voraussetzungen berücksichtigen, die junge Menschen in ihrer Diversität mitbringen (Stichwort: Inklusion)

Was also nicht geht, ist: einfach so eine neue digitale Jugendplattform, ohne mit jemandem darüber zu reden und sich dann wundern, warum die denn niemand nutzt.

Digitale Tools sind eben keine Komplettlösung. Denn das, worum es bei Jugendarbeit, politischer Bildung und Jugendbeteiligung eigentlich geht, sind nicht allein die Ergebnisse, sondern die Wege dorthin. Denn wenn niemand einen Weg durchlaufen ist, woher soll er oder sie am Ziel dann wissen, worum es eigentlich ging? Und wie soll das dann einem Menschen erklärt werden, der neu dazukommt, um Aufgaben zu übernehmen?

Lesetipp:

Vanessa Blödorn

Online-Dossier Kinderrechte

Digital teilhaben in der Kommune

 dossier.kinderrechte.de/digitale-teilhabe-junger-menschen-in-der-kommune



PLATTFORMEN SIND DAS PROBLEM PLATTFORMEN SIND DIE LÖSUNG

#Systemfehler



Das Problem mit dem digitalen öffentlichen Raum:
Plattformen, die durch eine Profitlogik kontrolliert werden.



Die Logik der Plattformen widerspricht
strukturell den Gelingensbedingungen
guter Jugendbeteiligung.





Marina Weisband

“

Systemische
Probleme lassen sich
systemisch lösen.

”

Orte der Beteiligung müssen sichere Orte des Vertrauens sein.

Beteiligungsprozesse brauchen digitale Safe Spaces.



Unsere Aufgabe:
Für die Jugendbeteiligung digitale
Strukturen schaffen, die nach anderen
Logiken funktionieren.



Gute Nachricht:
Solche digitalen Räume, Tools und
Netzwerke gibt es bereits.





Schüler*innenbeteiligungs-
konzept aula



Die Jugendapp



PLACEm

DIGITALE
JUGEND
BETEILIGUNG



Zukunft gemeinsam gestalten

Marina Weissband zeigt dir, wie aula Schüler*innen hilft,
Selbstwirksamkeit zu erleben und sich aktiv an ihrer Schule
zu beteiligen – in nur zwei Minuten.

8 min. 00



Jugendapp

Lebensnahe digitale Kommunikation mit Jugendlichen für
Partizipation, Beratung und Jugendarbeit

jd jugendarbeit.digital

<https://app.placem.de>





Fach- und Beratungsstelle für kommunale
Kinder- und Jugendbeteiligung Hessen

Naxos Atelier



Startseite

Die Fach- und Beratungsstelle für kommunale Kinder- und Jugendbeteiligung be part hat im März 2024 ihre Arbeit aufgenommen und ist für alle Fragen und Anliegen rund u...

pa be part Hessen



Institution-homepage - MSB-EN

Beratungs- und Kreativangebot für Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 14-27 Jahren

 Naxos Atelier



Wir haben ein Problem mit dem digitalen öffentlichen Raum.

Denn diese Räume werden gar nicht so sehr von konkreten Menschen kontrolliert - auch wenn Musk, Bezos, Zuckerberg einem da in den Sinn kommen. Was diese Räume kontrolliert, ist eine Profitlogik, die zum großen Teil auf Werbung basiert.

Das trifft natürlich nicht auf alle digitalen Räume zu, aber eben einen sehr einflussreichen und wirkmächtigen Teil der digitalen Welt.

Die Profitlogik ist grundsätzlich erstmal nicht verwerflich, aber sie bedeutet, dass diese Plattformen nicht das Ziel haben, einen gesellschaftlichen Mehrwert zu schaffen.

Teilhabe und demokratischer Diskurs haben dort nur so lange einen Platz, wie sie den wirtschaftlichen Interessen der Betreiber nicht im Wege stehen.

Das heißt, dass die Logik der kommerziellen Plattformen strukturell den Gelingensbedingungen guter Jugendbeteiligung widersprechen.

Wie also das Problem lösen?

“Systemische Probleme lassen sich systemisch lösen.” (Marina Weisband)

Das bedeutet, dass digitale Beteiligungsräume Safe Spaces sein müssen. Nur wenn ich keine Angst haben muss, wegen meiner Herkunft, meines Geschlechts oder meiner sexuellen Orientierung diskriminiert zu werden, kann ich mich auch frei beteiligen.

Wenn die Probleme in und mit den digitalen Räumen strukturelle Probleme sind, dann ist es unsere Aufgabe, für die Jugendbeteiligung digitale Strukturen zu schaffen, die nach anderen Logiken funktionieren.

Räume, in denen es nicht zuerst um möglichst viel Aufmerksamkeit geht und über deren Nutzung und Funktionsweise junge Menschen selbst bestimmen können.

Diese digitalen Räume und Tools gibt es zum Glück schon. Digitale Räume und Tools, die kein Selbstzweck sind, sondern eine echte Bereicherung für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen sein können. Z.B. aula, das Schüler*innenbeteiligungskonzept, das Marina Weisband mit ihrem Team entwickelt hat. Oder die Jugendapp, die in Brandenburg gerade in einigen Orten bereits anläuft.

Und auch die nötige fachliche Kompetenz und Netzwerke sind schon vorhanden.

Das gilt es zu unterstützen und auszuweiten. Aber das kostet Geld.

Videotipp

Marina Weisband

Medien sind der Tod der Demokratie



Medienkompetenz wird
uns nicht retten



**GUT GEMACHTE DIGITALISIERUNG
KOSTET GELD.
ABER SIE KOSTET WENIGER ALS
SCHLECHT GEMACHTE.**

Langfristig denken. Das Internet wird nicht verschwinden - Jugendliche auch nicht.



Investition, die sich auszahlt:

- in eine unabhängige digitale Infrastruktur
- in langfristig gedachte Projekte
- in ein gut ausgestattetes und mit Fachpersonal besetztes Netzwerk



2 Negativbeispiele

Geld für Dinge ausgeben, die es schon gibt

Erwartungen schüren, aber dann nicht liefern.

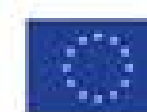


Wichtig: Expertise und
Vernetzung fördern





Landesjugendring
Mecklenburg-Vorpommern



Funded by
the European Union

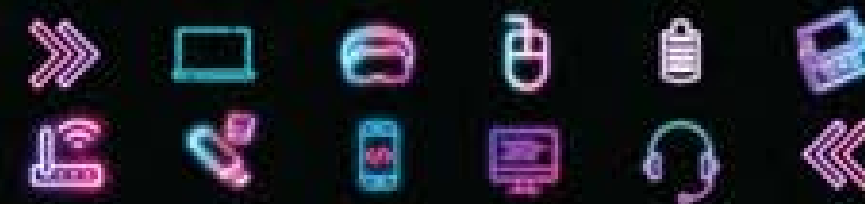
DIGITALE
JUGEND
BETEILIGUNG

KICK-OFF DIGIJUBENET 2026

Am 19.02.2026 online
14:00 Uhr



[eveeno.com/kickoff-
digijubenet](https://eveeno.com/kickoff-digijubenet)



Ein solche Investition zahlt sich aus. Eine Investition in unabhängige digitale Infrastruktur, in langfristig gedachte Projekte, in ein gut ausgestattetes und mit genug Fachpersonal besetztes Netzwerk.

Wenn man das nicht macht, dann werden unerfreuliche Dinge passieren. Dazu 3 Beispiele - ohne Namen oder konkrete Orte zu nennen.

1) Stellen wir uns eine mittelgroße Stadt vor, die 50.000€ Projektgelder für die Entwicklung einer digitalen Jugendplattform für die Stadt eingeworben hat. Vielleicht macht sie sogar einen wirklich tollen Beteiligungsprozess und bezieht dabei sogar noch die Entwickler*innen mit ein. Es entsteht eine solide App. Aber keine Software ist fehlerfrei. Keine Software ist jemals fertig, denn Bedarfe und Nutzungsverhalten verändern sich. Erst mit einiger Zeit der Nutzung fällt auf, an welchen

Stellen die App noch nachjustiert werden müsste. Und jetzt ist aber das Projektgeld ausgegeben. Der Projektzeitraum war ohnehin begrenzt.

Die Softwarefirma wird aber erst dann die App weiterentwickeln, wenn sie einen neuen Auftrag bekommt und die Bezahlung gesichert ist.

So etwas ist eine schlechte Investition. Eine nachhaltigere und zugleich günstigere Investition wäre es gewesen, auf bereits vorhandene Software zu setzen, die laufend weiter entwickelt wird und langfristige Kosten einzuplanen.

2) Oder nehmen wir die gleiche Stadt, die in einem Beteiligungsprozess das Konzept für eine Jugendapp erstellt. Aber dann wird der Projektantrag nicht bewilligt und im Haushalt ist kein Geld dafür vorgesehen. In diesem Moment

wird das bereits in den Beteiligungsprozess investierte Geld wertlos. Denn solche Enttäuschungen sind der sicherste Weg, Frust an der Demokratie hervorzurufen.

3) Und schließlich ein sehr einfaches Beispiel, bei dem es um die Ausstattung von kleinen Vereinen und von Fachkräften mit der nötigen Office-Infrastruktur geht. Das Angebot eines namhaften Anbieter mit Cloud, Office-Lizenzen, Mail und Kalenderfunktion ist für NPOs mit bis zu 10 Mitarbeiter*innen kostenlos. Wenn aber ein*e Mitarbeiter*in dazu kommt, kostet es doch. Schaut man auf ein Angebot für 100 Menschen, liegen die Kosten bei 14.000€ im Jahr. Hingegen bezahlt man für die gleiche Leistung bei in der EU ansässigen Anbietern, die DSGVO-konform agieren und Open Source Software nutzen 8.000-12.000€ im Jahr.

Auch hier braucht es das nötige Knowhow und die Bereitschaft, nicht den vermeintlich einfachsten Weg zur Lösung zu gehen.

Das ist alles andere als leicht - dafür bedarf es Expertise. Um die breiter dem Fachpersonal zugänglich zu machen, braucht es eine bessere Vernetzung. Die muss besonders im digitalen Raum überregional laufen. Wenn wir es auf diese Weise schaffen, die vorhandenen Potenziale besser zu nutzen, können wir im nächsten Schritt die Formate und Ansätze verstärken, die gut funktionieren.

Danke :)

Links/Infos

Digitale Jugendbeteiligung M-V



lrmv.de/digital



[@digitalejugendbeteiligung](https://www.instagram.com/digitalejugendbeteiligung)

Jugendapp

jugendarbeit.digital

Gesetzliche Grundlagen

kinder-jugendbeteiligung-sachsen.de

Qualitäts- standards

standards.jugendbeteiligung.de

aula - Beteiligungskonzept für Schulen

aula.de

Kim Studie

mpfs.de/studien/kim-studie/2022

Jim Studie

mpfs.de/studien/jim-studie/2023

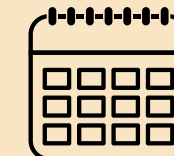
Toolsammlung und Einstiegstipps

e-parti.eu

Curriculum digitale Jugendarbeit

digitalejugendarbeit.de

Veranstaltungstipp: Kick Off DigiJubeNet



**19.02.2026, 14-15:30 Uhr
online via Zoom**



Start des Projekts "Qualifizierungsnetzwerk Digitale Jugendbeteiligung im Deutschsprachigen Raum"



Keynote: Oliver Pfeiderer "Wie wird meine Beteiligung wirksam?"



Infos und Anmeldung auf eveeno.com/kickoff-digijubenet

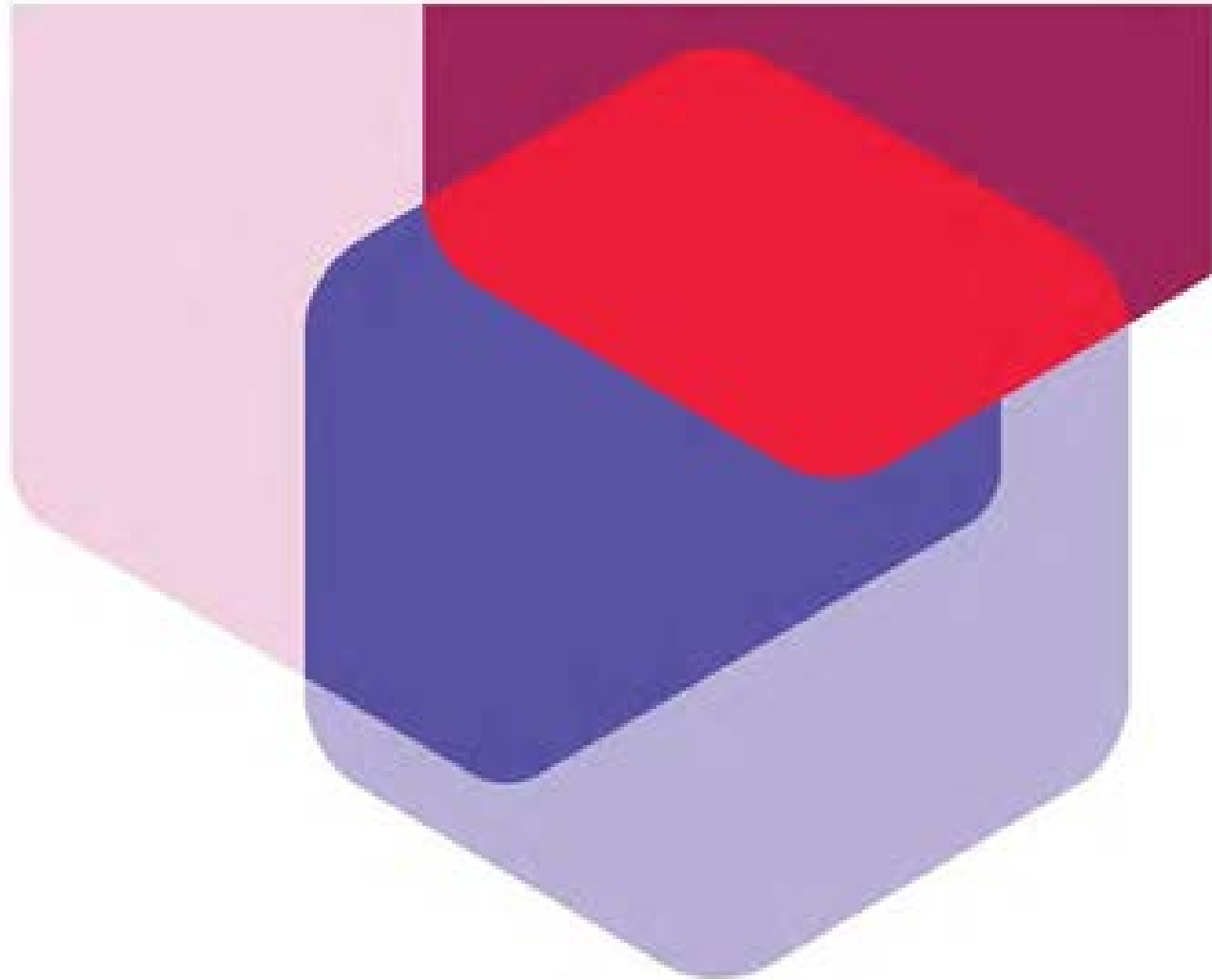
Exploration, Exploitation und Partizipation.

Was Politik von der KI-Forschung über die
Einbindung junger Menschen lernen kann.

Prof. Dr. Sebastian Herrmann

1. Motivation

KI-Methoden liefern Impulse für
den Lernprozess unserer Gesellschaft.



Motivation

- Lernende Systeme (KI, Gesellschaft) brauchen eine **Balance** zwischen **Bewährtem** und **Erneuerung**.
- **Junge Menschen** sind ein wichtiger **Motor** für die **Erneuerung**.

Spear (2000)

Leitfragen:

- Wie wird **Erneuerung** in KI-Systemen **sichergestellt**?
- Wie lässt sich dies mit Blick auf die **Partizipation junger Menschen** in unserer Gesellschaft **übertragen**?

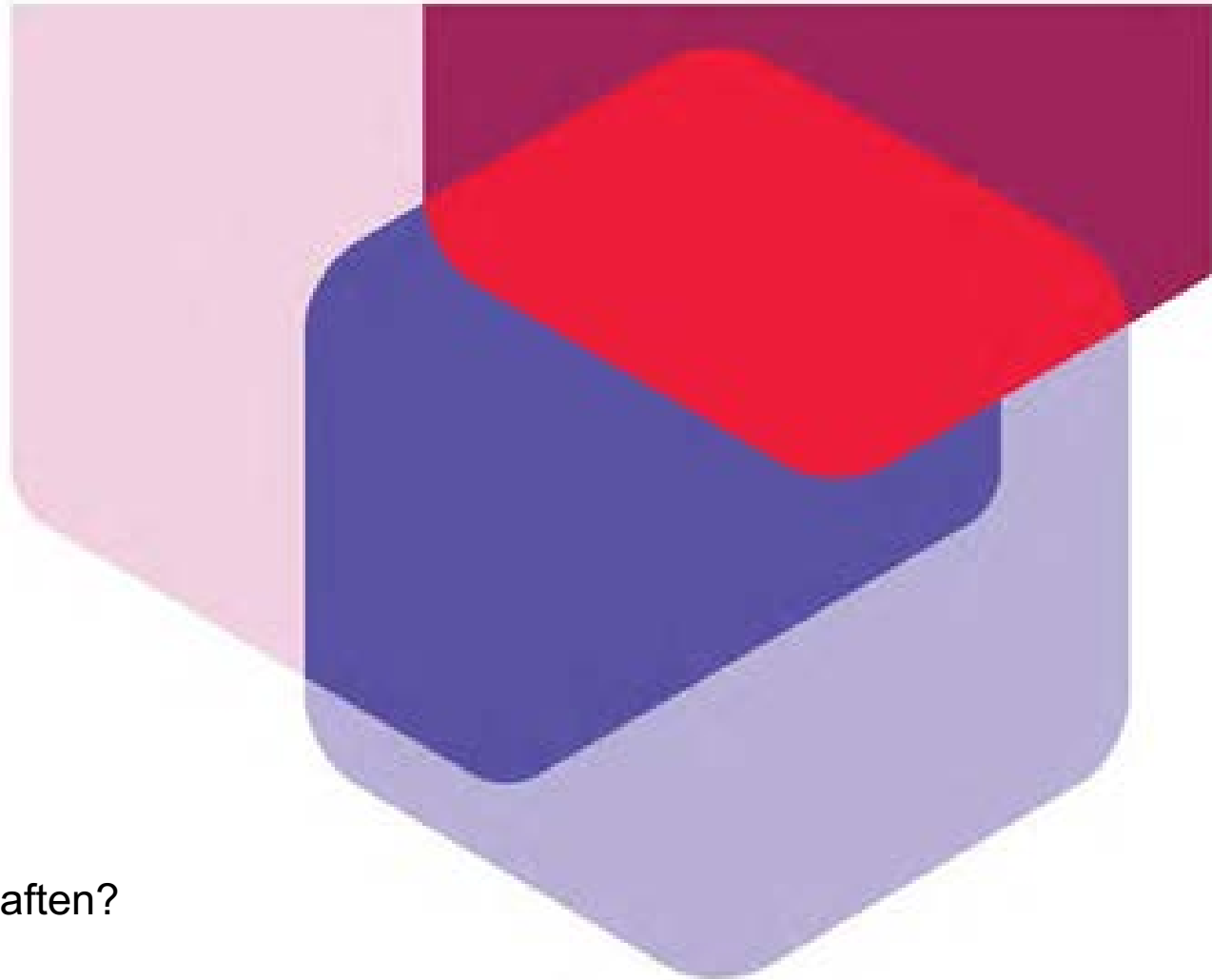
Exploration, Exploitation und Partizipation.

1. Motivation: KI-Methoden liefern Impulse für den Lernprozess unserer Gesellschaft.
2. Grundlagen: wie lernen KI-Systeme? Wie lernt unsere Gesellschaft?
3. Überlegungen (Analogien): Exploration durch Partizipation junger Menschen.
4. Lessons Learned.

2. Grundlagen

Wie lernt eine KI?

Wie lernen Organisationen & Gesellschaften?



Was ist überhaupt KI?

- „KI ist die Wissenschaft und Technik der Herstellung intelligenter Maschinen, insbesondere intelligenter Computerprogramme.“

McCarthy (1959)

- Fokus: Untersuchung und Entwicklung **Rationaler Agenten**.

Russel & Norvig (2020)

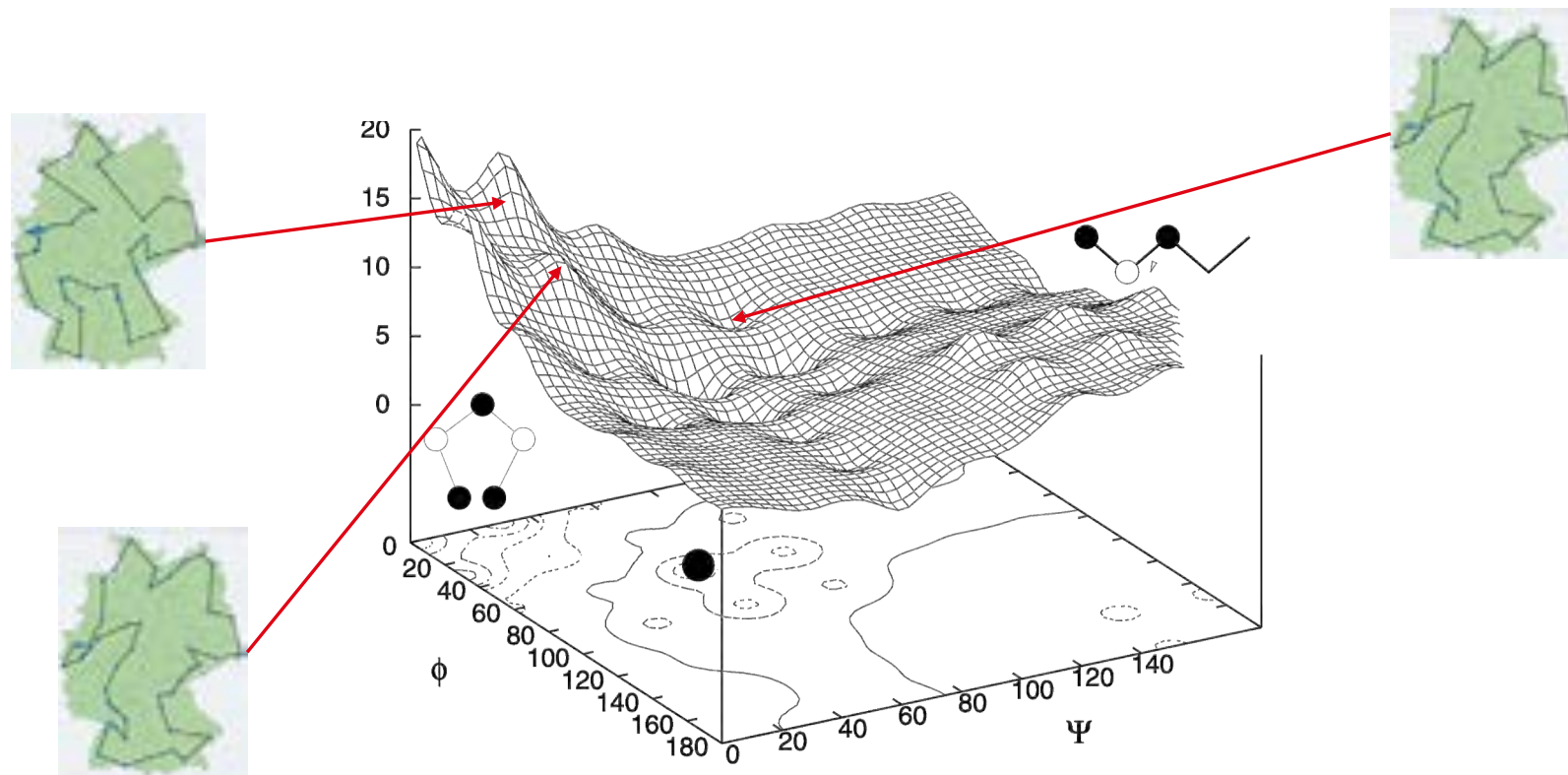
- Ein Agent kommt selten allein. → Künstliche soziale Systeme

Beispiel: Planung einer Rundreise

- Ziel: Finde eine möglichst kurze Tour, in der N Städte genau einmal besucht werden.
- Problem: es gibt sehr viele Lösungen!
- $N = 10 \rightarrow 181.440$ Touren
- $N = 15 \rightarrow 43.589.145.600$ Touren
- **Intelligente Agenten** können trotzdem gute Lösungen finden!



KI-Agenten suchen nach guten Lösungen in großen Suchlandschaften.

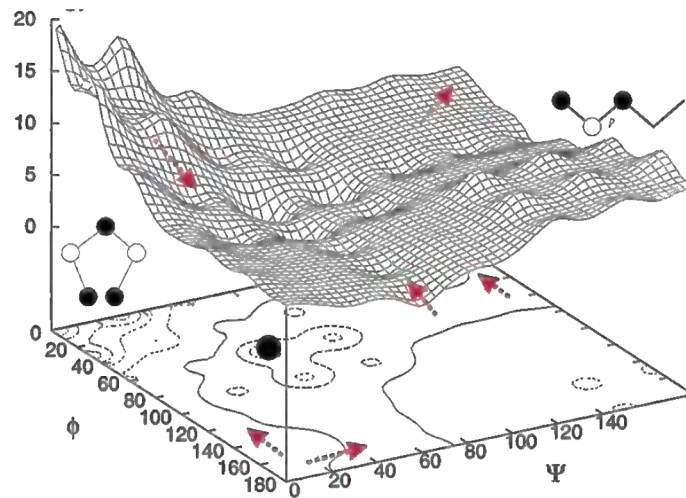


Bildquelle: Reidys & Stadler (2002) / eigene Darstellung

KI-Agenten suchen mittels Exploration und Exploitation.

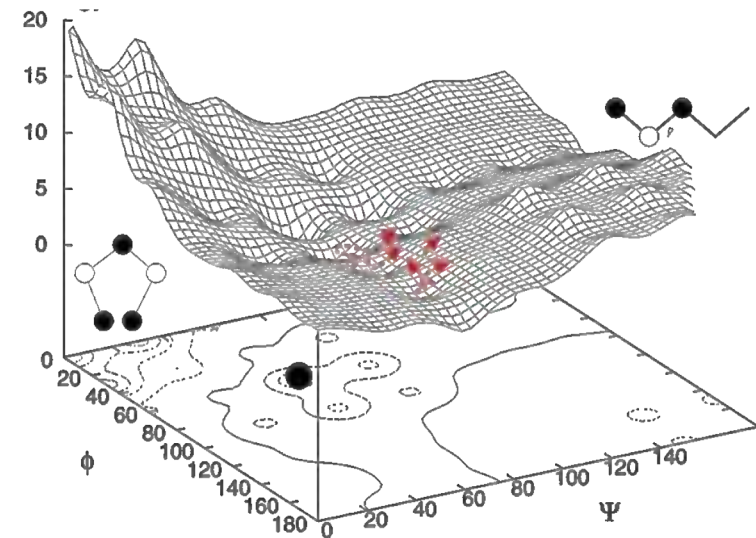
Exploration:

Fähigkeit Regionen zu finden, die bisher noch nicht besucht wurden.



Exploitation:

Lokale Suche in der Nachbarschaft bekannter Lösungen, um noch bessere Lösungen zu finden.



Blum & Roli (2003)

Bildquelle: eigene Darstellung, angelehnt an Reidys & Stadler (2002)

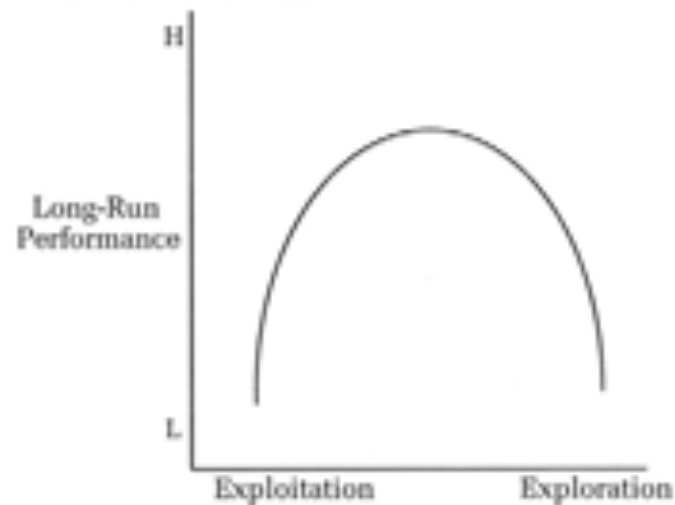
Auch „echte“ Gesellschaften lernen durch Exploration & Exploitation!

- Idee: Organisation verfügen über eine Art „DNA“ (Strategische Entscheidungsvariablen).

March (1991)

- Anpassung und Lernen durch Exploration und Exploitation.
- Es kommt auf die „richtige“ Balance an!

Gupta & Smith (2006)



Bildquelle: Gupta & Smith (2006)

Zwischenstand: Kollektive und Künstliche Intelligenz

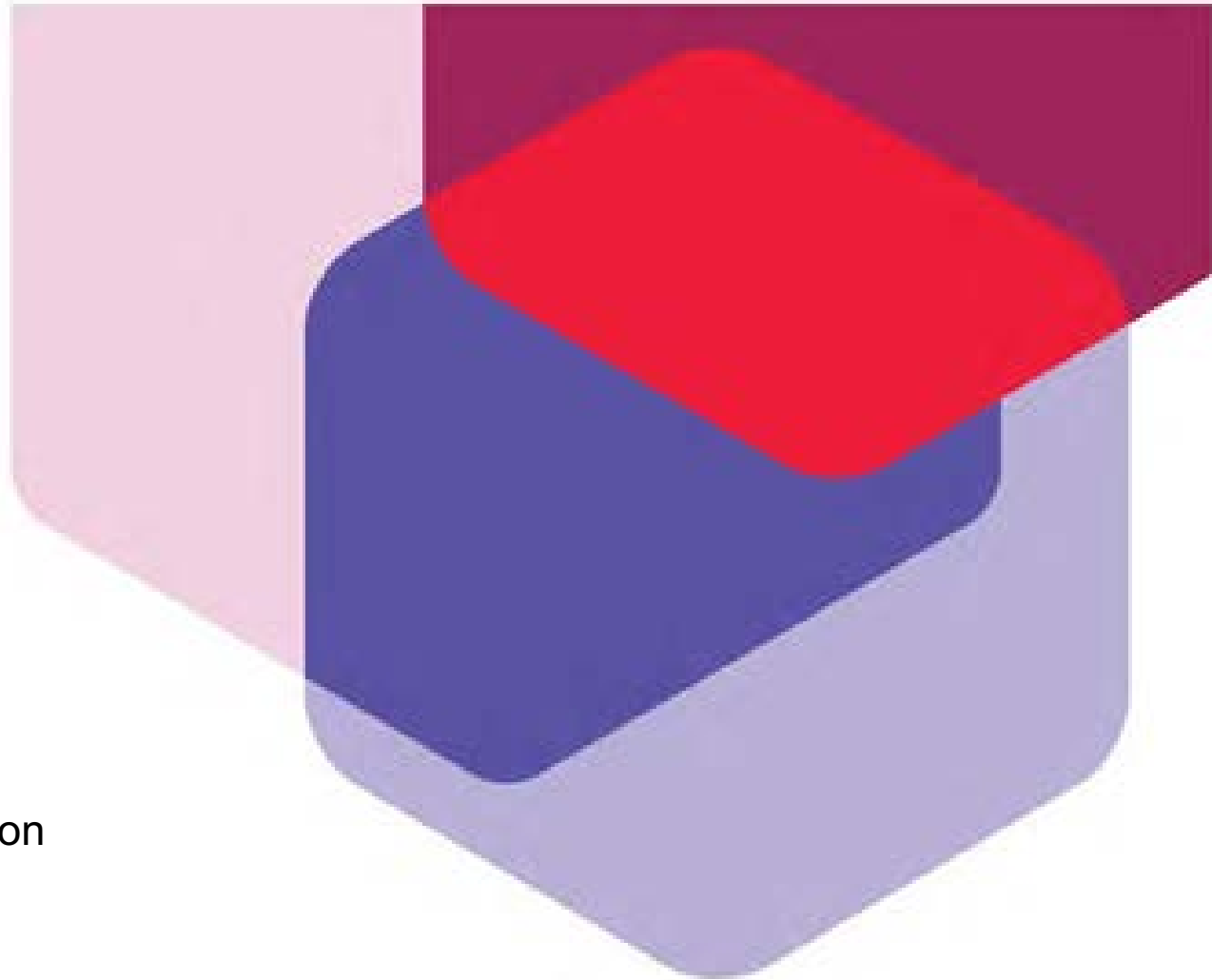
KI-Systeme und Gesellschaften bestehen aus einem **Kollektiv adaptiver „Agenten“**, die sich gegenseitig beeinflussen (**Multi-Agenten-Systeme**). Agenten lernen durch **Exploration und Exploitation**.

Lernendes System	Organisationen / Gesellschaften	KI-Systeme
Entitäten	Individuen / Staatsbürger (heterogen)	Rationale Agenten (eher homogen)
Suchverfahren	Balance zwischen Exploration und Exploitation	
Organisationsform	strukturiert	selbstorganisiert
Systemverhalten	Nichtlinearität, Emergente Effekte	

Bildquelle: eigene Darstellung

3. Überlegungen

Wie stellen lernende Systeme Exploration sicher, und was bedeutet dies für die Partizipation junger Menschen?



Junge Menschen verfügen über spezifische kognitive und motivationale Eigenschaften:

- Hohe fluide Intelligenz,
- Risikobereitschaft,
- Geringere funktionale Gebundenheit („Functional Fixedness“),
- Hohe kreative Divergenz (Peak im mittleren Jugendalter),
- Natürlicher Idealismus.

Hartshorne, J. K., & Germine, L. T. (2015)

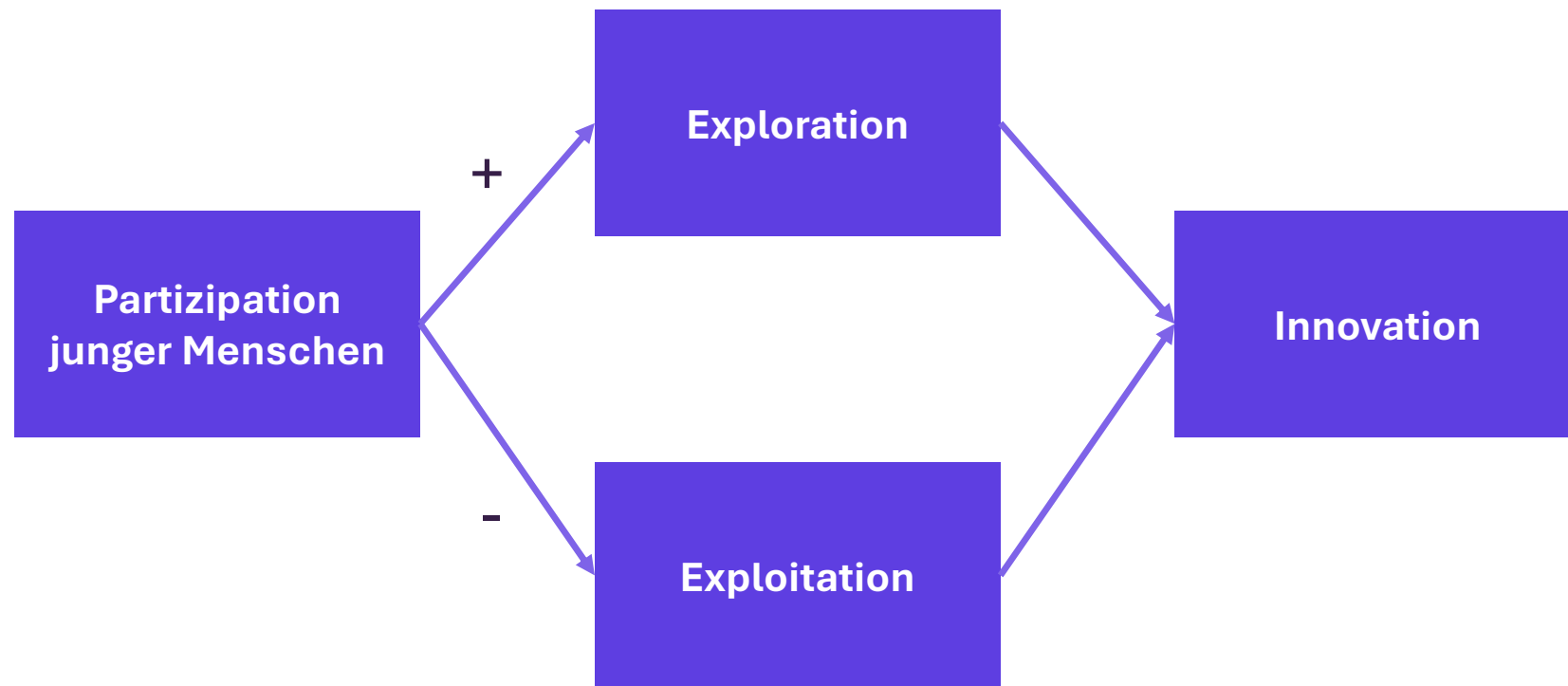
Steinberg (2008)

Lucas et al. (2014)

Kleibeuker et al. (2013)

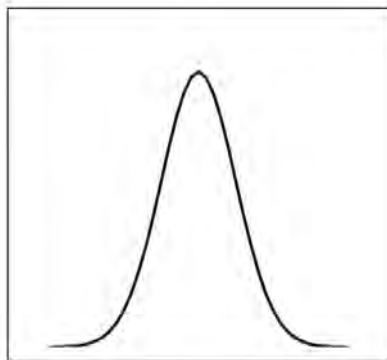
Inhelder & Piaget (1958)

Junge Menschen verbessern unsere Fähigkeit zur Exploration.

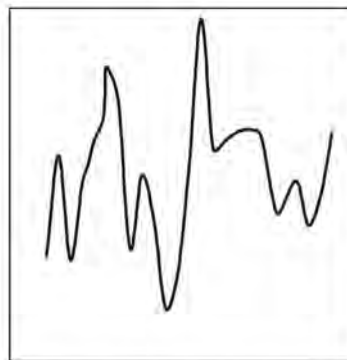


Bildquelle: eigene Darstellung, angelehnt
an Lazer & Friedman (2007)

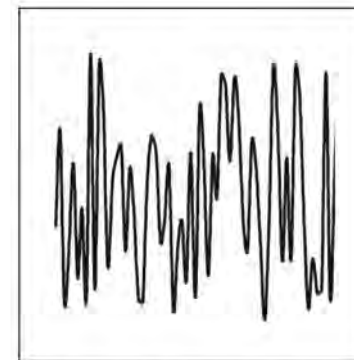
Metapher 1: KI-Suchstrategien müssen problemspezifisch sein.



A: A simple problem space,
similar to $K = 0$.



B: A complex rugged space
with local maxima and
minima, similar to $0 < K < N - 1$.



C: A chaotic space in which
the value of every point is
independent of adjacent
points, similar to $K = N - 1$.

Bildquelle: Lazer & Friedman (2007)

- Beteiligung junger Menschen macht insbesondere bei **komplexen Problemen** Sinn.
- Gestaltung von Partizipation ist abhängig von der Struktur erwarteter künftiger Probleme.

Metapher 2: Zeitliche Dynamik.

- KI-Agenten explorieren früh und exploiten spät (Beispiel: Simuliertes Abkühlen).

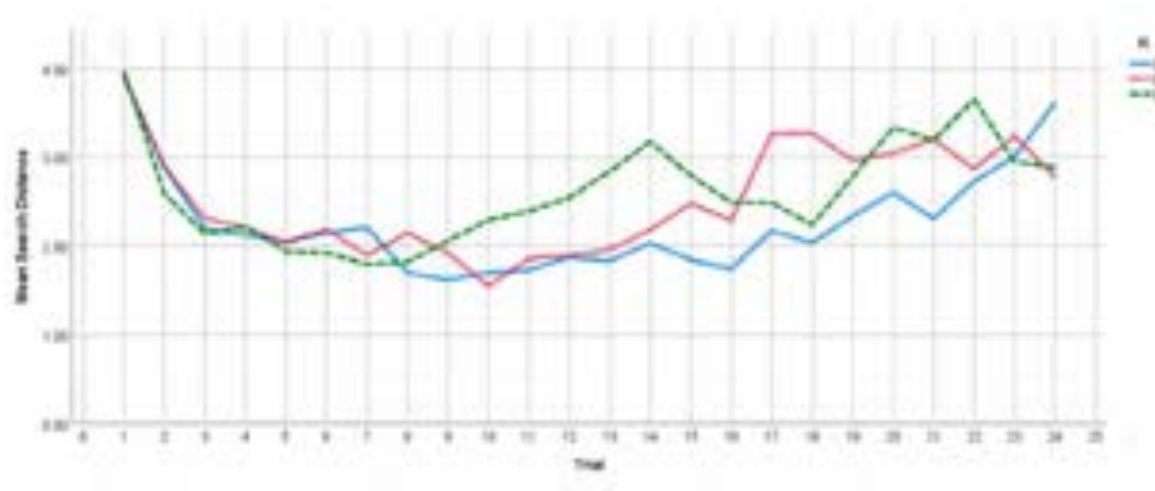
Grund: frühzeitige Konvergenz senkt Performanz.

Kirkpatrick (1984)



Bildquelle: eigene Darstellung / Gemini

Metapher 2: Zeitliche Dynamik.



Bildquelle: Billinger et al. (2021)

Menschliche Agenten: Bereitschaft zur Exploration fällt schnell ab und steigt später wieder an.

Baumann, Stieglitz et al. (2018)

→ **Ausgleich** durch Einbindung junger Menschen **in der zeitlichen Mitte**.

→ **Outfading** in späteren Phasen.

Beispiel: Fiktive Bürgerbeteiligungsplattform



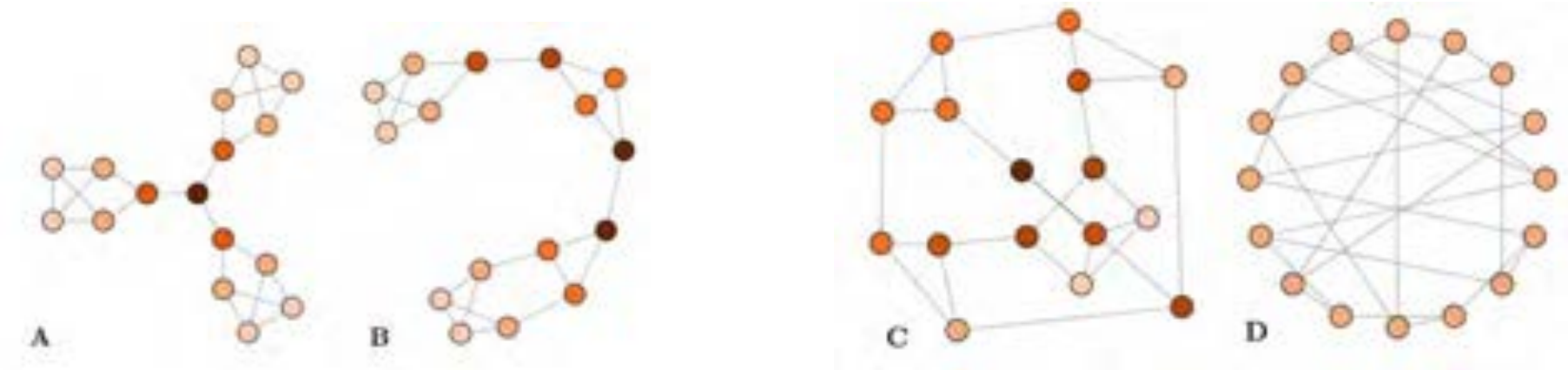
Bildquelle: eigene Darstellung / Gemini

Empfehlungen zu relevanten Themen „**intelligent**“ an junge Menschen **ausspielen**, z. B. bei:

- Hoher Komplexität der Thematik,
- Stagnation und Konvergenz,
- zu bestimmten Zeitpunkten (z. B. nicht gleich zu Beginn).

→ Mit Machine-Learning-Algorithmen mess- und steuerbar!

Metapher 3: Moderation hemmt Innovation.



Dezentrale Organisationsformen sind förderlich für die Lösung komplexer Probleme.

Reia, Herrmann & Fontanari (2018)

→ Junge Menschen benötigen Freiräume und Entfaltungsmöglichkeiten (**Inkubation**).

Beispiel: Diskussionsforen / Social Media



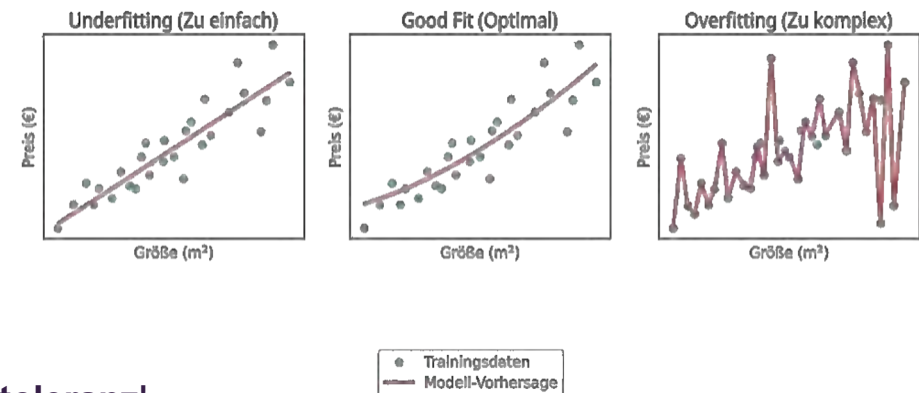
Bildquelle: eigene Darstellung / Gemini

- **Moderation** auf Netiquette **beschränken**,
- Intelligente **Trendanalysen** und Coolhunting (P. Gloor), bspw. mit Retrieval-Augmented Generation (RAG),
- Bildung und Begleitung statt Regulation; auch **unorthodoxe Positionen zulassen** und verwerten („Building Blocks“).

Metapher 4: Fehler können die Systemperformanz verbessern.

- Prinzip: „Garbage in, Garbage out“.
- **Paradoxon:** „Rauschen“ kann Machine Learning-Modelle massiv verbessern.
- Begründung: Overfitting.

Srivastava, Hinton et al. (2014)



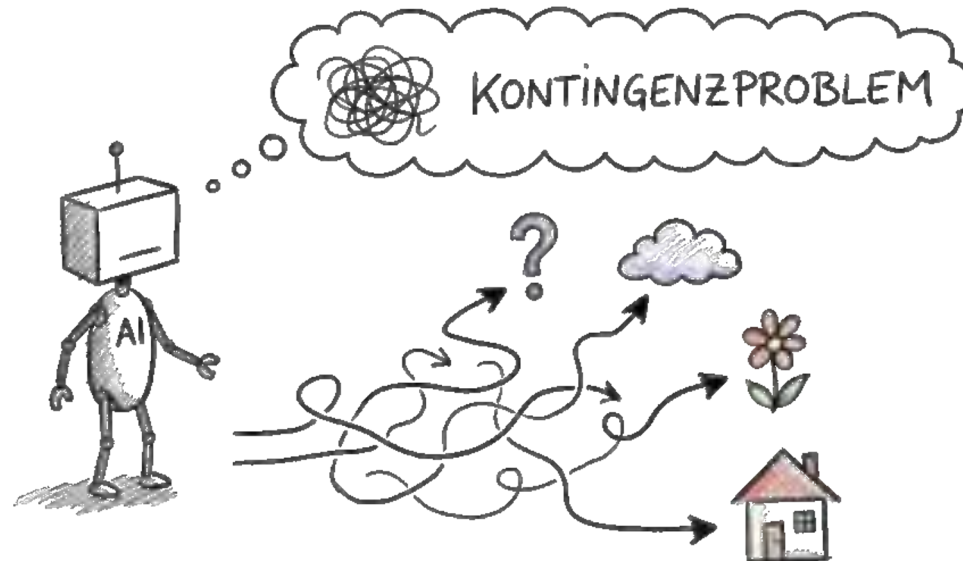
→ Junge Menschen als **Impulsgeber** bewusst integrieren, **Fehlertoleranz!**

→ Partizipation / Bildung: Fokus auf grundsätzliche Fragestellungen.

Bildquelle: eigene Darstellung

Metapher 5: Agenten lernen über Rewards.

- Agenten lernen durch Feedback aus ihrer Umwelt (bspw. Reinforcement Learning).



Bildquelle: eigene Darstellung / Gemini

→ Partizipationssysteme für junge Menschen müssen mit **Feedbackschleifen** ausgestattet sein.

Metapher 5: Agenten lernen über Rewards.

- Zwei Formen von **Feedback**:
 1. Zur **Gesamtzielerreichung**,
 2. zum **Inkrementellen** Fortschritt.
- **Positives Feedback** zu inkrementellem Fortschritt **hemmt Explorationsbereitschaft**.
- **Negatives Feedback** zur Gesamtzielerreichung **hemmt Partizipationsbereitschaft**, insb. in frühen Phasen.

Billinger et al. (2021)

- **Feedback** an junge Menschen sollte **tendenziell positiv** sein (verstärkend).
- Fokus: **Gesamtzielerreichung**.
- Zeitpunkt: in mittleren und späten Phasen.

Beispiel: Digitale Beteiligungskampagne

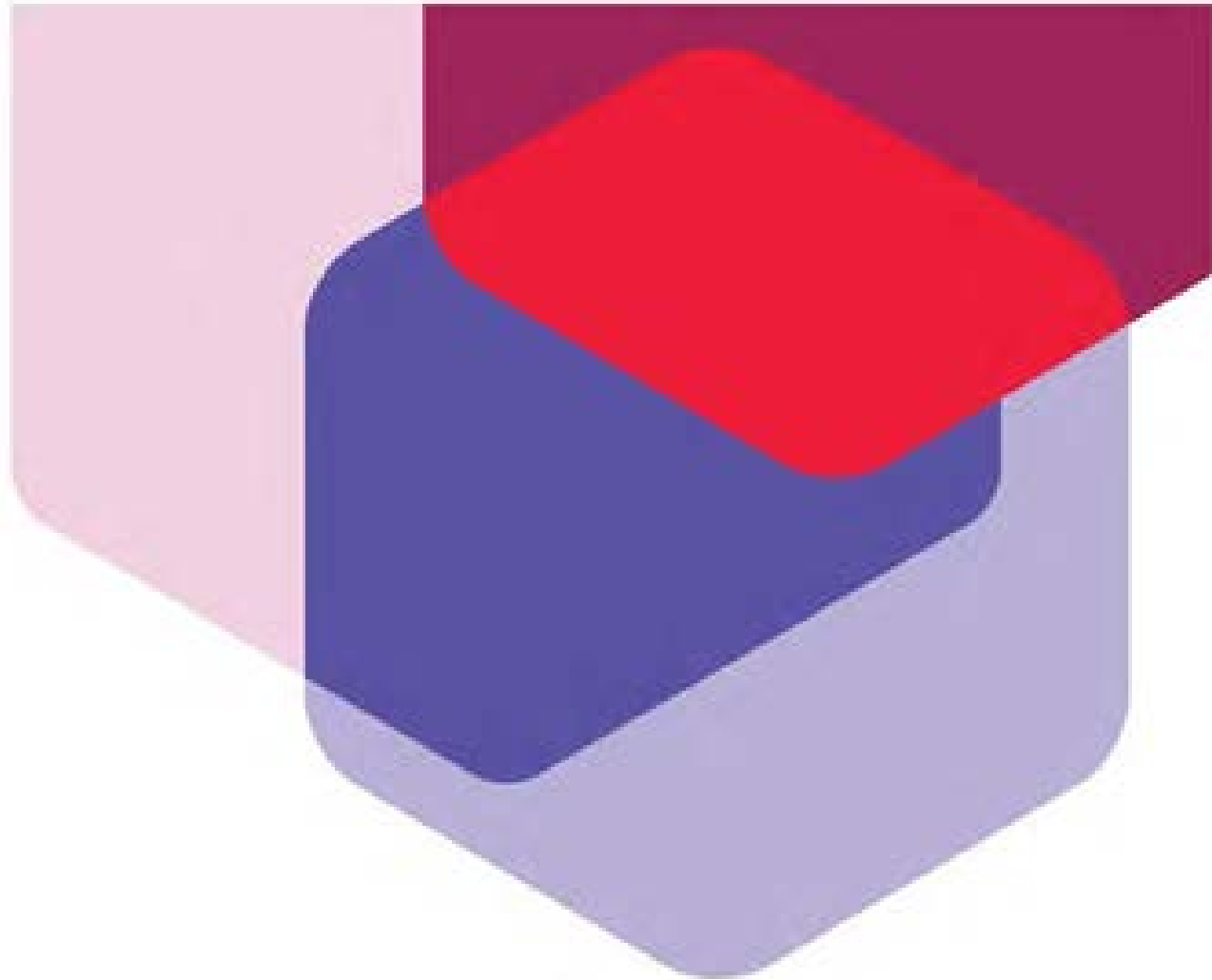


Bildquelle: eigene Darstellung / Gemini

- „Unausgereifte“ Projekte: **Beteiligung zeigen** wenn diese **hoch** ist.
- „Likes“ und **kurzfristige Belohnungen** können den **Fokus** junger Menschen **verengen** (weniger Exploration).

4. Lessons Learned.

Welche Schlüsse lassen sich ziehen?



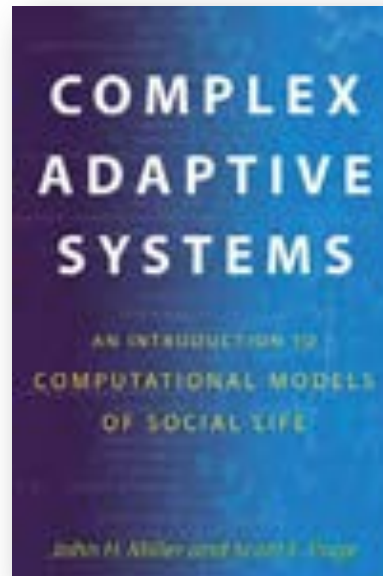
Lessons Learned.

1. **Lernende Systeme** (KI-Systeme, Organisationen) wenden **Exploration und Exploitation** an.
2. Das **Potential junger Menschen** liegt besonders in der Fähigkeit zur **Exploration**.
3. Partizipation junger Menschen nicht nur aufgrund demokratischer Verpflichtung, sondern als **echten Mehrwert** betrachten.
4. Mögliche Eigenschaften Mehrwert-stiftender Partizipation junger Menschen:
 1. **Nicht pauschal**, sondern passend zum Problem,
 2. Angepasst an **Timing** und **Entwicklungsstand** der Thematik,
 3. Möglichst **unbeeinflusst** („Inkubation“),
 4. **Fehlertolerant** und am **Grundsätzlichen** orientiert,
 5. Verstärkt durch dynamisches und intelligentes **Feedback**.
5. **Limitation:** Überlegungen. Gestaltungsempfehlungen für Partizipationsprozesse und –plattformen erarbeiten!

Literaturempfehlungen



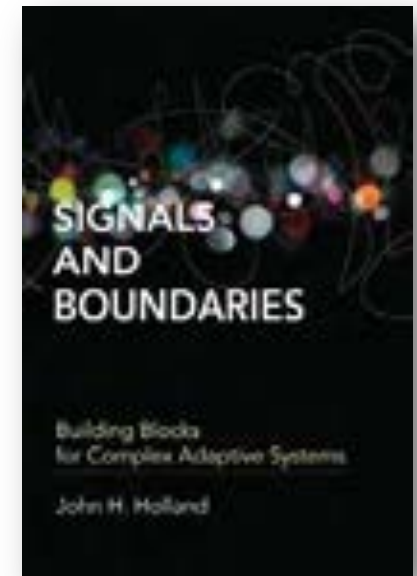
Das Standardwerk zum Thema KI



Multi-Agenten-Systeme



Sozialwissenschaftliche Erkenntnisse aus der KI-Forschung



Quellenverzeichnis 1/2

- Baumann, O., Schmidt, J., & Stieglitz, N. (2018). Effective search in rugged performance landscapes: A review and outlook. *Journal of Management*, 45(1), 285–318.
- Billinger, S., Srikanth, K., Stieglitz, N., & Schumacher, T. R. (2021). Exploration and exploitation in complex search tasks: How feedback influences whether and where human agents search. *Strategic Management Journal*, 42(2), 361–385.
- Blum, C., & Roli, A. (2003). Metaheuristics in combinatorial optimization: Overview and conceptual comparison. *ACM Computing Surveys*, 35(3), 268–308.
- Gupta, A. K., Smith, K. G., & Shalley, C. E. (2006). The interplay between exploration and exploitation. *The Academy of Management Journal*, 49(4), 693–706.
- Hartshorne, J. K., & Germine, L. T. (2015). When does cognitive functioning peak? The asynchrony of age-related changes in cognitive abilities. *Psychological Science*, 26(4), 433–443.
- Inhelder, B., & Piaget, J. (1958). *The growth of logical thinking: From childhood to adolescence* (A. Parsons & S. Milgram, Trans.). Basic Books.
- Kirkpatrick, S. (1984). Optimization by simulated annealing: Quantitative studies. *Journal of Statistical Physics*, 34(5–6), 975–986.
- Kleibeuker, S. W., De Dreu, C. K., & Crone, E. A. (2013). The development of creative cognition across adolescence: Distinct trajectories for insight and divergent thinking. *Developmental Science*, 16(1), 2–12.
- Lazer, D., & Friedman, A. (2007). The network structure of exploration and exploitation. *Administrative Science Quarterly*, 52, 667–694.

Quellenverzeichnis 2/2

- Lucas, C. G., Bridgers, S., Griffiths, T. L., & Gopnik, A. (2014a). When children are better (or at least more open-minded) learners than adults: Developmental differences in learning the forms of causal relationships. *Cognition*, 131(2), 284–299.
- March, J. G. (1991). Exploration and exploitation in organizational learning. *Organization Science*, 2(1), 71–87.
- McCarthy, J. (1959). Programs with common sense. RLE Digital Library.
- Reia, S. M., Herrmann, S., & Fontanari, J. F. (2017). Impact of centrality on cooperative processes. *Physical Review E*, 95(2), Article 022305.
- Reidys, C. M., & Stadler, P. F. (2001). Combinatorial landscapes (Working Paper 01–03–014). Santa Fe Institute.
- Russell, S. J., & Norvig, P. (2020). *Artificial intelligence: A modern approach* (4th ed.). Pearson.
- Spear, L. P. (2000). The adolescent brain and age-related behavioral manifestations. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 24(4), 417–463.
- Srivastava, N., Hinton, G., Krizhevsky, A., Sutskever, I., & Salakhutdinov, R. (2014). Dropout: A simple way to prevent neural networks from overfitting. *Journal of Machine Learning Research*, 15(1), 1929–1958.
- Steinberg, L. (2008). A social neuroscience perspective on adolescent risk-taking. *Developmental Review*, 28(1), 78–106.

Danke für Ihre Aufmerksamkeit

Kontakt

Prof. Dr. Sebastian Herrmann

Hochschule RheinMain

Fachbereich Wiesbaden Business School

Bleichstraße 44

56195 Wiesbaden

+49 611 9495-3242

sebastian.herrmann@hs-rm.de

www.hs-rm.de

Die 13 ½
goldenen Weisheiten zu
***Beteiligungsmöglichkeiten
im Digitalen Raum.***

www.politikzum anfassen.de/
anhörung





Dehmel visiert die dritte Amtszeit an Altwarmbüchens Ortsbürgermeisterin kandidiert erneut für CDU

ALTWARMBÜCHEN. Sie will sich weiter für Altwarmbüchen starkmachen: Monika Dehmel (CDU) kandidiert bei der Kommunalwahl im September erneut als Ortsbürgermeisterin und bewirbt sich um Mandate im Ortsrat sowie im Rat der Gemeinde Isernhagen. Das hat die 38-jährige gestern auf Anfrage der Nordhannoverschen Zeitung bestätigt.

Die junge Mutter lenkt als Ortsbürgermeisterin bereits zehn Jahre die Geschicke des größten Isernhagener Ortsteils. Von Amtsmüdigkeit keine Spur: „Es gibt große Ziele, die man als Politikerin für seinen Ort erreichen will“, sagt sie. Zwei dieser Meilensteine seien mit dem Stadtbahnanschluss und dem Pflegeheim in Altwarmbüchen erfolgreich realisiert, resümiert die Christdemokratin ihre bisherige Amtsperioden.

Im Falle ihrer Wiederwahl zur Ortsbürgermeisterin steht die Isernhagener Mitte als ein dritter Meilenstein ganz oben auf ihrer Agenda: „Wir arbeiten schon lange an dem Plan Altwarmbüchens Zentrum zu sanieren. Daran will ich mitwirken.“ Die CDU Altwarmbüchen hat 2011 viele neue Gesichter auf ihrer Liste. Ein Umstand, den Monika Dehmel besonders freut: „Es wird ein neuer und ganz spannender Wahlkampf.“

ly



Monika Dehmel

» **Zu Hause fängt
die Zukunft an.**

Gregor Dehmel



» **Mitreden bei
www.DEHMEL.de**

Für Sie in den Rat.







wer Senioren schmackhaft machen.

FOTO: BERND WÖSTNECK/DPA

t für Senioren: Wer das gibt, fährt ein Jahr gratis

ht Druck: Das Projekt „Fahrschein statt Führerschein“ soll
Versuch laufen / Die Idee stammt von Jugendlichen

en Sozial- und Christdemokraten
zwei Jahre im Sinn. Der kurzfristig
vereinbarte Kompromiss, der bei
den Politikern und Politikerinnen
eine breite Mehrheit fand, liegt nun
bei einem Jahr. Das Ticket für Se-
nioren kommt ebenfalls zum 1. Ja-
nuar 2021 auf den Markt und kostet
dann monatlich 30 Euro für alle, die
ihre Fahrerlaubnis behalten wol-
len.

30

Euro pro Monat kostet
die Netzkarte für Senioren, die ihre
Fahrerlaubnis behalten wollen.

Andere Städte machen es vor

Im Großraum Verkehr Hannover
GVH) hat man beobachtet, dass
Menschen nach Ende des Berufsle-
bens häufiger ins Auto steigen, weil
das tägliche Pendeln mit Bus- und
Bahn zur Arbeitsstelle entfällt. Die-
sem Trend will die Region mit der
Netzkarte und nun auch mit der
Ausschaktion etwas entgegense-

zen. Vorbild sind Städte wie Dort-
mund, Bremen oder Münster, die
den Verzicht auf den Führerschein
schon mit Gratisfahrtscheinen be-
lohn.

Finanzielle Auswirkungen unklar

In der Region Hannover läuft das
Projekt „Fahrschein statt Führer-
schein“ zunächst als Pilotversuch
für zwei Jahre, um Erfahrungen zu
sammeln und die finanziellen Aus-
wirkungen im Blick zu behalten.
Gerechnet hatte die Verwaltung
mit 3000 Teilnehmern und Teilneh-
merinnen pro Jahr sowie Kosten
von insgesamt 340 000 Euro. Diese
Zahlen beziehen sich allerdings
auf die Drei-Monate-Regelung.
Nun dürfte es erheblich teurer wer-
den – um wie viel genau, weiß man
noch nicht.



ÜSTRA

JUGEND NETZKARTE

Für nur
50 Cent
pro Tag
auf Achse.

Gibt es auch
hier am
Automaten!

GVH

gvh.de

Politik
zum Anfassen e.V.



Politik[®]
zum Anfassen e.V.







LUST AUF Demokratie





PIMP
your town!







JUGEND



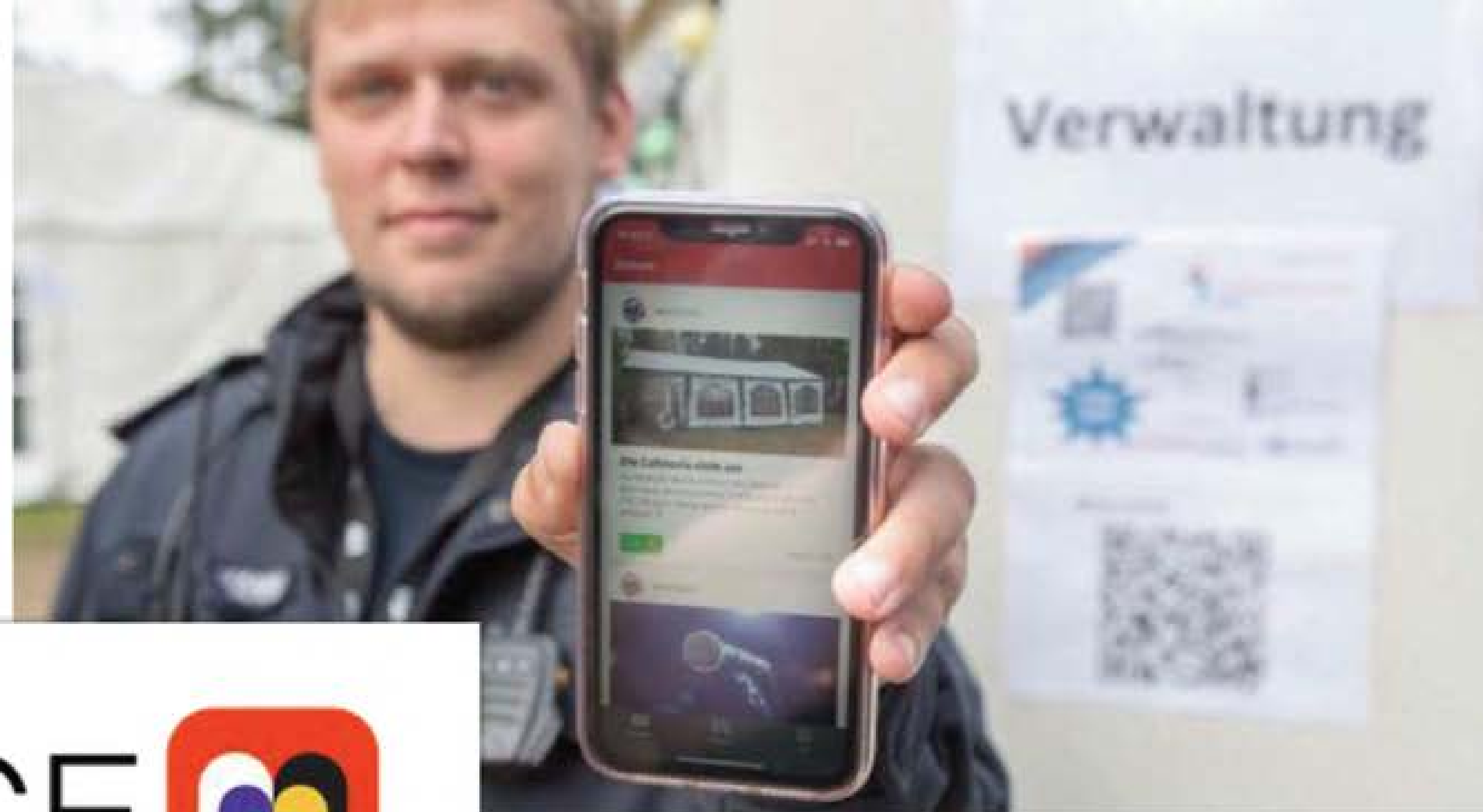
IM
PARLAMENT



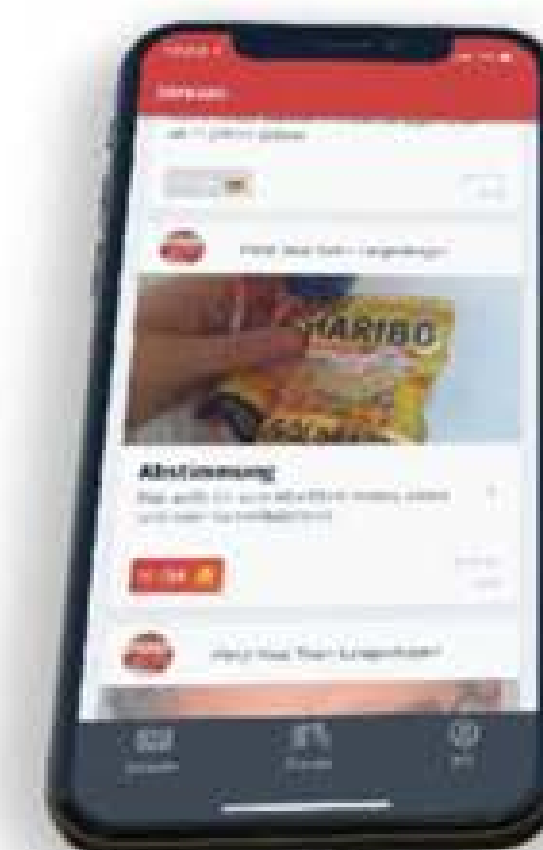
SPIELPLATZ

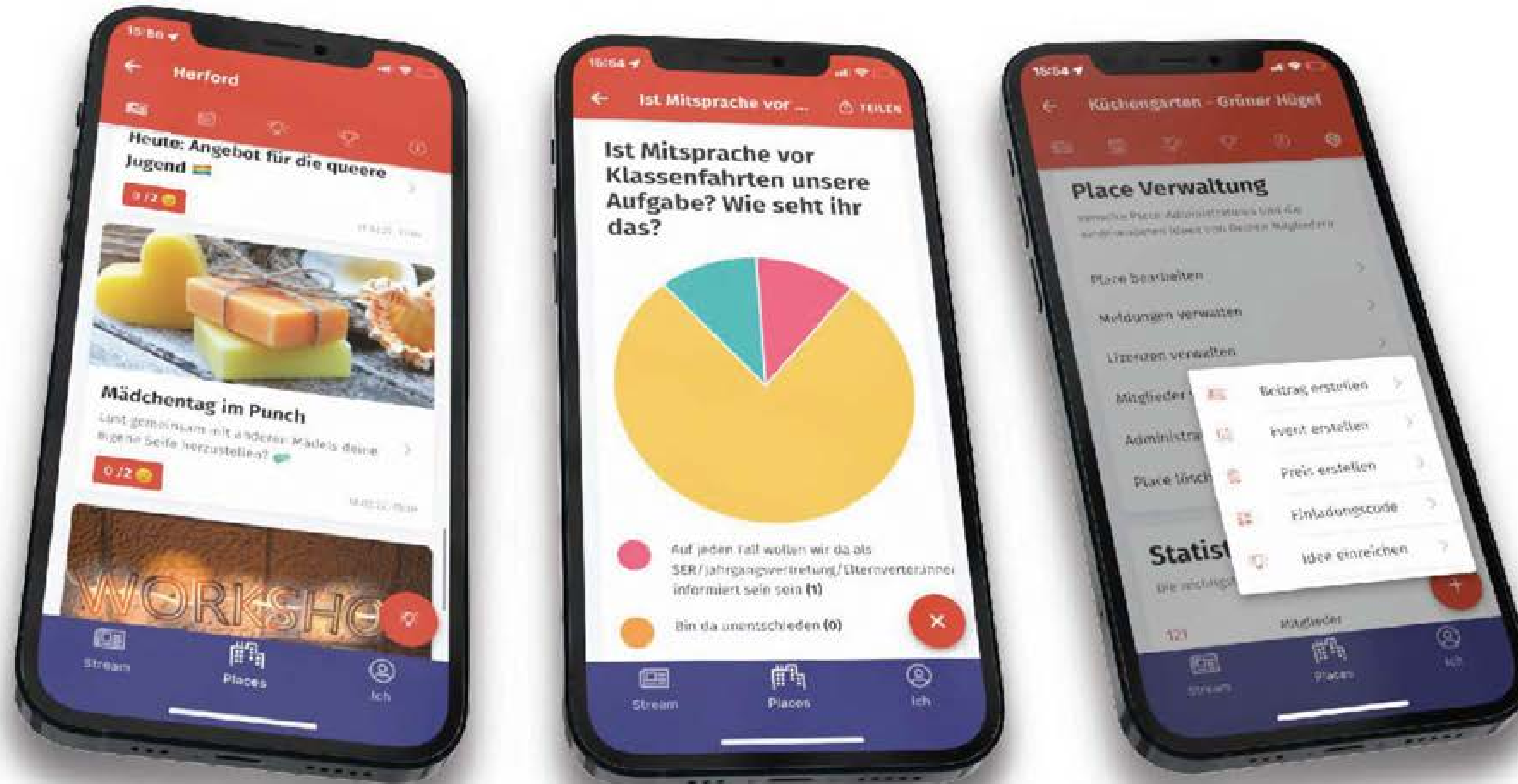
Moers: 200 Ideen für den neuen Spielplatz Stockrahmsfeld

Aktualisiert: 13.04.2022, 16:00 | Lesedauer: 2 Minuten



PLACE



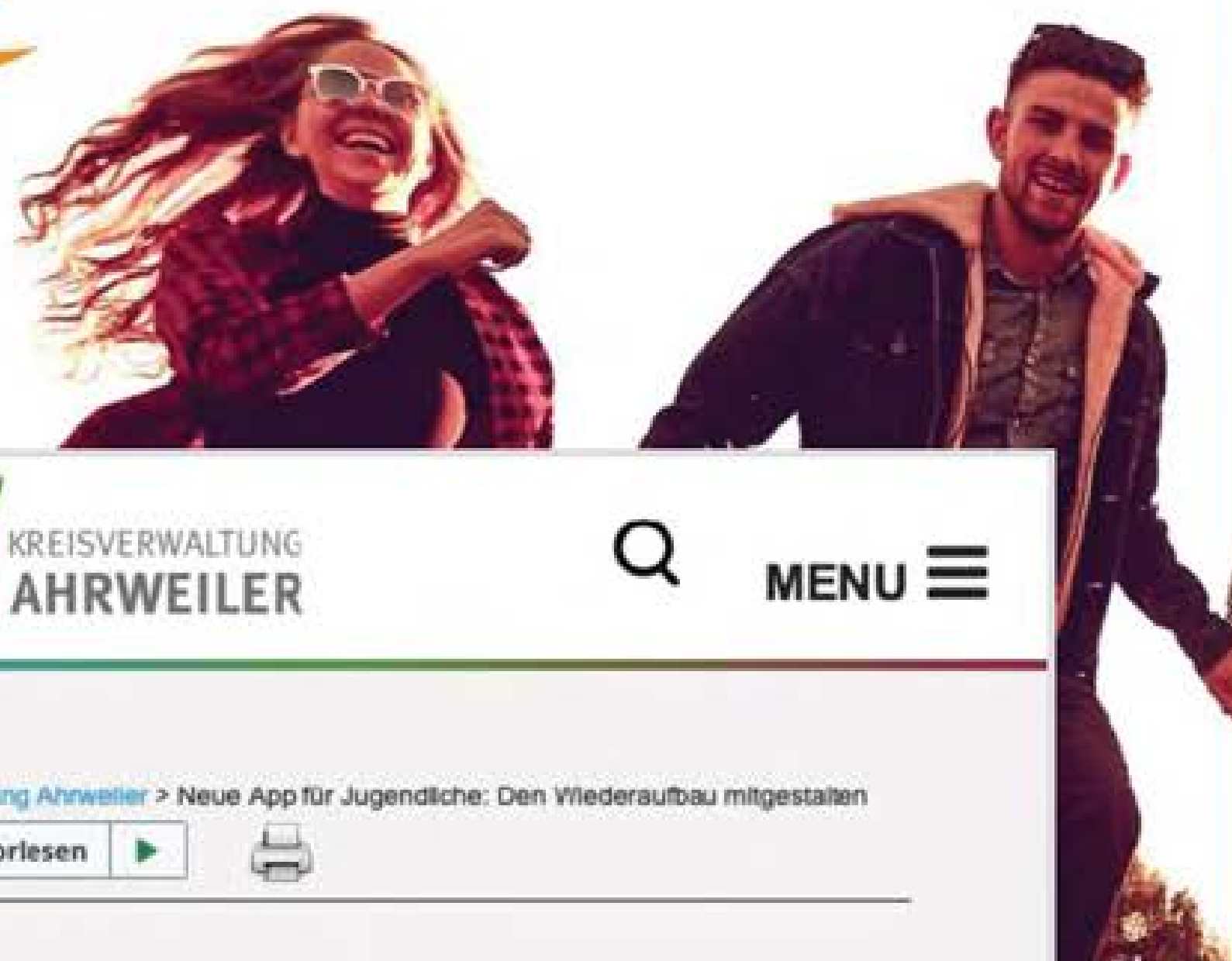


anonym.

gratis. einfach.

dsgvo-konform.

gamifiziert.



Freitag, 10. Juni 2022

Neue App für Jugendliche: Den Wiederaufbau mitge- stalten

Über die Mitrede-App „PLACEm“ können sich Jugendliche und junge Erwachsene jetzt online mit ihren eigenen Zukunftsvorstellungen beim Wiederaufbau des Ahrtales einbringen. Wie sollen ihr Wohnort,

**Werde mit der Mitrede-App PLACEm
ein Teil von Aufwind und gib deine Meinung ab
zum (Wieder-) Aufbau deines Wohnorts!**



So geht's:

1. App PLACEm herunterladen
2. App öffnen und Einführung lesen.
3. Die Nutzungsbedingungen akzeptieren.
4. Auf "QR Code scannen" klicken und starten!

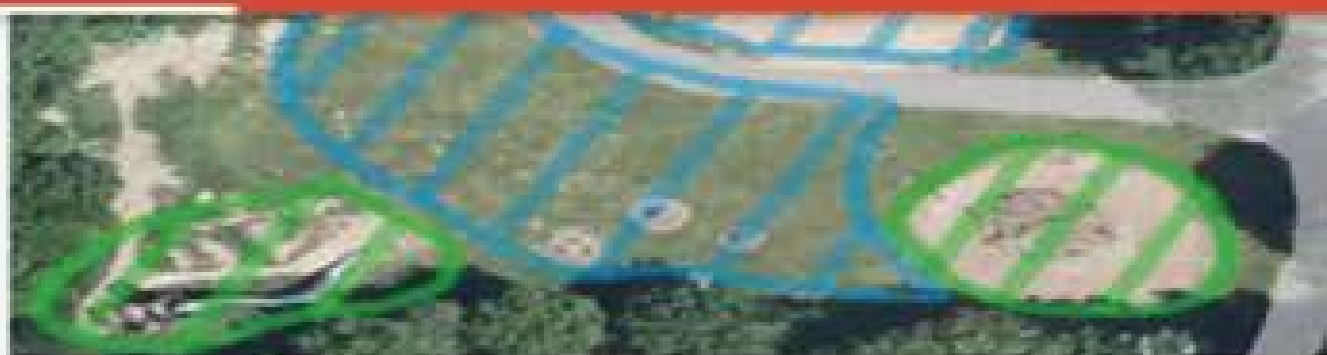












Ideen einreichen - Plan zeichnen

Teile uns hier deine Ideen mit!

15.02.22, 16:12



Welche Spielgeräte wünschst du dir für die Neugestaltung des Spielplatzes?

Hier hast du die Möglichkeit aus einer Reihe von Spielgeräten und / oder Spielfunktionen



Stream



Places



Ich

Welche Spielgeräte / Spielfunktionen wünschst du dir für die Neugestaltung des Spielplatzes?

Stimme hier über deine Favoriten ab der folgenden Vorschläge ab. Im letzten Feld "Sonstiges" können eigene Ideen aufgeschrieben werden.

- ☐ Klettergerüst
- ☐ Karussell / Drehkreisel
- ☐ Reckstangen
- ☐ Schaukel



SPIELPLATZ

Moers: 200 Ideen für den neuen Spielplatz Stockrahmsfeld

Aktualisiert: 13.04.2022, 16:00 | Lesedauer: 2 Minuten



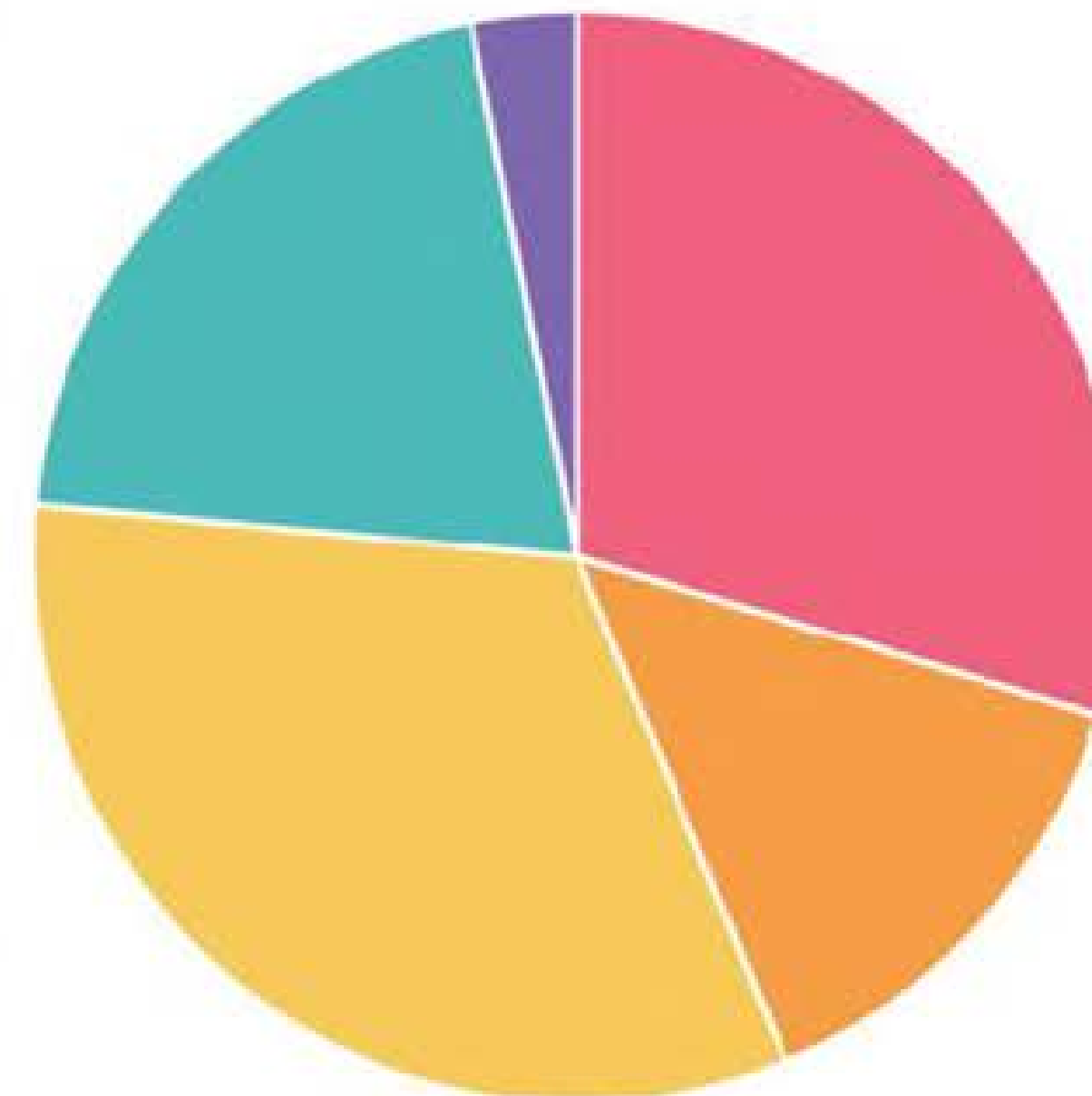
Es gibt viele Ideen für den neuen Spielplatz Stockrahmsfeld.

← Fragebogen allgemein



Zu welcher Nutzergruppe würdest du dich zuordnen?

Gesamtanzahl Teilnehmer:innen: 64



● Schulkind (19)

● Jugendlicher (9)

● Elternteil (21)



Stream



Places



Ich

← Fragebogen allgemein



Was darf auf keinem Fall auf dem neu gestalteten Platz fehlen?

Gesamtanzahl Teilnehmer:innen: 41

Wippe, Seilbahn, matschanlage, Schaukel, kleine Rutsche, Schaukel, Seilbahn, Klettergerüst und Wippe, eine mtb oder dort bike Strecke da die Kinder das cool finden und das in kappellen fehlt, -großes Klettergerüst mit Nestschaukel -ein Baum zum Schatten spenden in der Mitte des Spielplatzes darum eine Bank -Wippe eine kleine kletter Burg (für meine Nichte), größere Matschanlage , schaukeln, Geräte Zum Drehen / balancieren ähnlich wie in Schwafheim, Seilbahn, Tischtennis Platten , sonnensegel oder mehrere Bäume für mehr Schatten, Der Fußballplatz, Die Matschanlage, Schaukeln, Schattenbäume, Sitzmöglichkeiten mit Tischen. Schaukeln, Balancier-Geräte, Spielhäuschen, Wackelbrücke, Sandbagger, Wasserspielplatz, Wippen., Schaukeln Angebot auch für U3 Kinder, Eine Parkour-Anlage Ein neues Klettergerüst, Trampolin, Schaukel, schöne Matschanlage mit Staumöglichkeit für das



Stream



Places



Ich

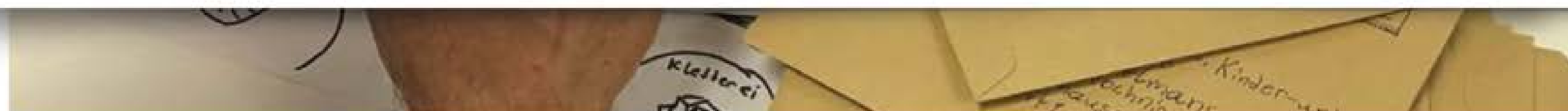
SPIELPLATZ

Moers: 200 Ideen für den neuen Spielplatz Stockrahmsfeld

Aktualisiert: 13.04.2022, 16:00 | Lesedauer: 2 Minuten



Praktischer Nebeneffekt: Über die App können die Planer nun auch im Nachgang mit allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern kommunizieren und zum Beispiel Pläne oder weitere Neuigkeiten bekanntgeben.



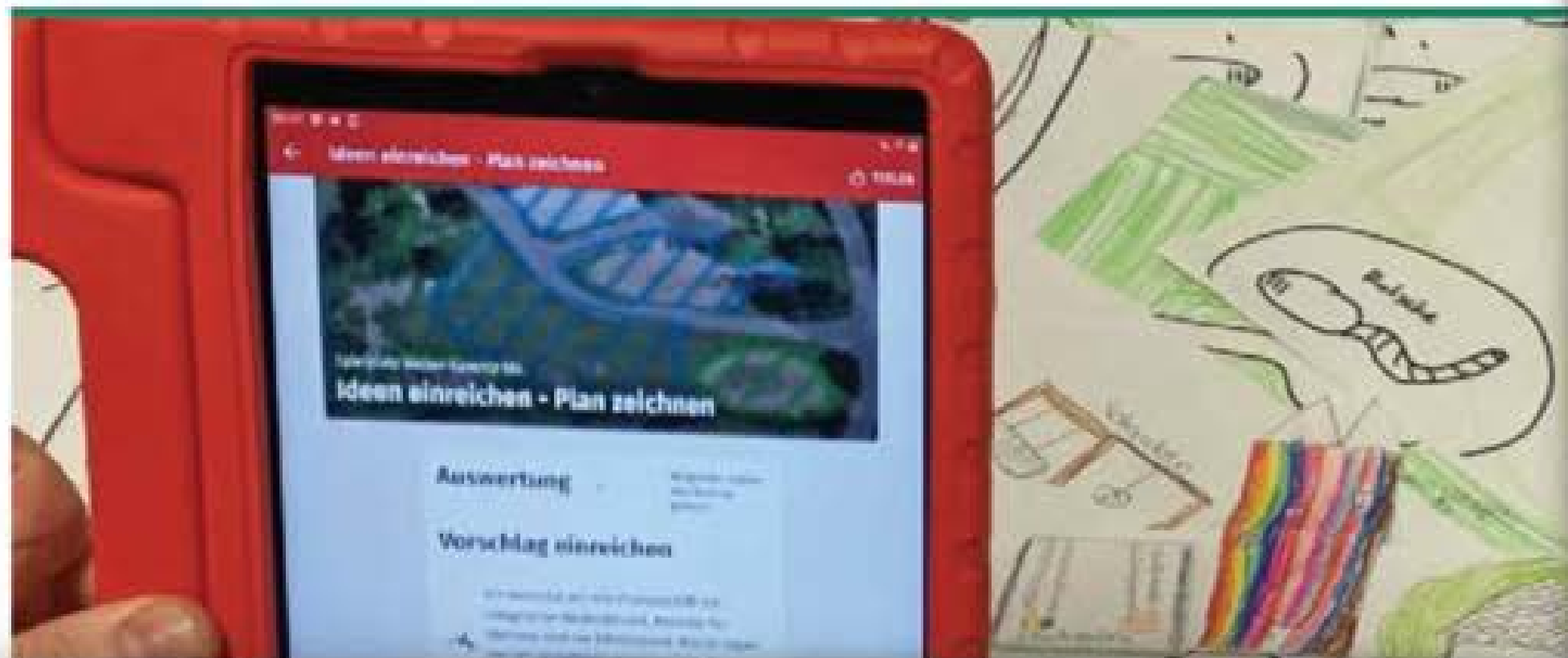
Es gibt viele Ideen für den neuen Spielplatz Stockrahmsfeld.

Foto: Stadt

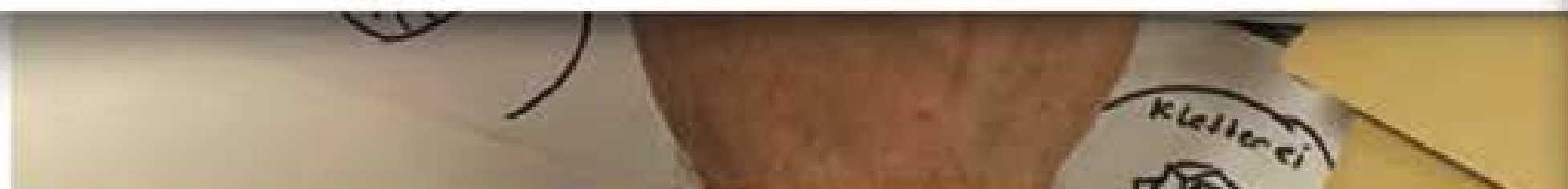
SPIELPLATZ

Moers: 200 Ideen für den neuen Spielplatz Stockrahmsfeld

Aktualisiert: 13.04.2022, 16:00 | Lesedauer: 2 Minuten



Praktischer Nebeneffekt: Über den Nachgang mit allen Teilnehmern zum Beispiel Pläne oder weitere



Es gibt viele Ideen für den neuen Spielplatz Stockrahmsfeld.



Öffentliche Planvorstellung



Spielplatz Walter-Karentz-Str.

Öffentliche Planvorstellung

Im Februar und März 2022 sind wir auf große "Ideenjagd" für die Neugestaltung des Spielplatzes Walter-Karentz-Straße gegangen. Dabei haben uns u.a. auch viele Vorschläge und Votings über PLACEm erreicht.

Die Ideen wurden an den beauftragten Landschaftplaner weitergeleitet, der wiederum jetzt einen Plan für den Spielplatz entworfen hat.

Am Dienstag, 24.05. von 15 - 16.30 Uhr sind wir vor Ort auf dem Spielplatz, möchten den aktuellen Planungsstand vorstellen und einige Spielgerätevorschläge zeigen. Im Anschluss stehen wir für Gespräche gerne zur Verfügung.



Stream



Places



Ich



Öffentliche Planvorstellung

Planvorstellung Walter-Karentz-Str. - Da bin ich dabei!!!

Optional



Ja klaro



Mal schauen



Nö, keine Zeit



Kann nicht kommen. Infos hier in der App wären aber super.

ABSENDEN



GEFÄLLT MIR!



Stream



Places



Ich



Wie gefällt euch die Neugestaltung?

Optional

- ☐ 1 - sehr gut
- ☐ 2 - gut
- ☐ 3 - okay
- ☐ 4 - nicht gut
- ☐ 5 - schlecht
- ☐ Platz für Bemerkungen:

Eigene Anmerkungen zur Neugestaltung

Optional

In diesem Textformular kann gefragt, gelobt und kritisiert werden. Wir freuen uns über zahlreiches Feedback.



Stream



Places



Ich



So soll der Spielplatz nach der Umgestaltung aussehen.

Nachdem im Februar und März 2022 knapp 200 Ideen, Spielgeräte und Votings abgegeben wurde, hat ein Landschaftsplaner möglichst viele Ideen in die aktuelle Planung umgesetzt. Mit zahlreichen neuen Spielelementen soll der Spielplatz so im nächsten Jahr aussehen.

23.05.22, 16:51



Stream



Places



Ich

Neugestaltung des Spielplatzes Stockrahmsfeld beginnt

03.07.2023



So ähnlich sieht bald die neue Kletteranlage auf dem Spielplatz Walter-Karentz-Straße aus. (Foto: Emsland Spielgeräte)

Jetzt geht es endlich los: Kinder aus Kapellen können sich im Wohngebiet Stockrahmsfeld auf eine große Kletteranlage, Matschspielgeräte und Schaukeln freuen. Die Arbeiten beginnen noch im Juli und sollen in diesem Herbst abgeschlossen werden. Bei einer Bürgerbeteiligung Anfang 2022 hatten sich Familien und Kinder aus dem Quartier mit über 200 Vorschlägen und Ideen beteiligt.

„Einige werden wir umsetzen und haben hier bald einen tollen Spielplatz für kleinere und größere Kinder“, verspricht Planerin Katrin Velmans vom Fachdienst Freiraum- und Umweltplanung. Gemeinsam mit dem Kinder- und Jugendbüro und dem beauftragen Büro „Friedrich Wittmann Landschaftsarchitekten BDLA“ aus

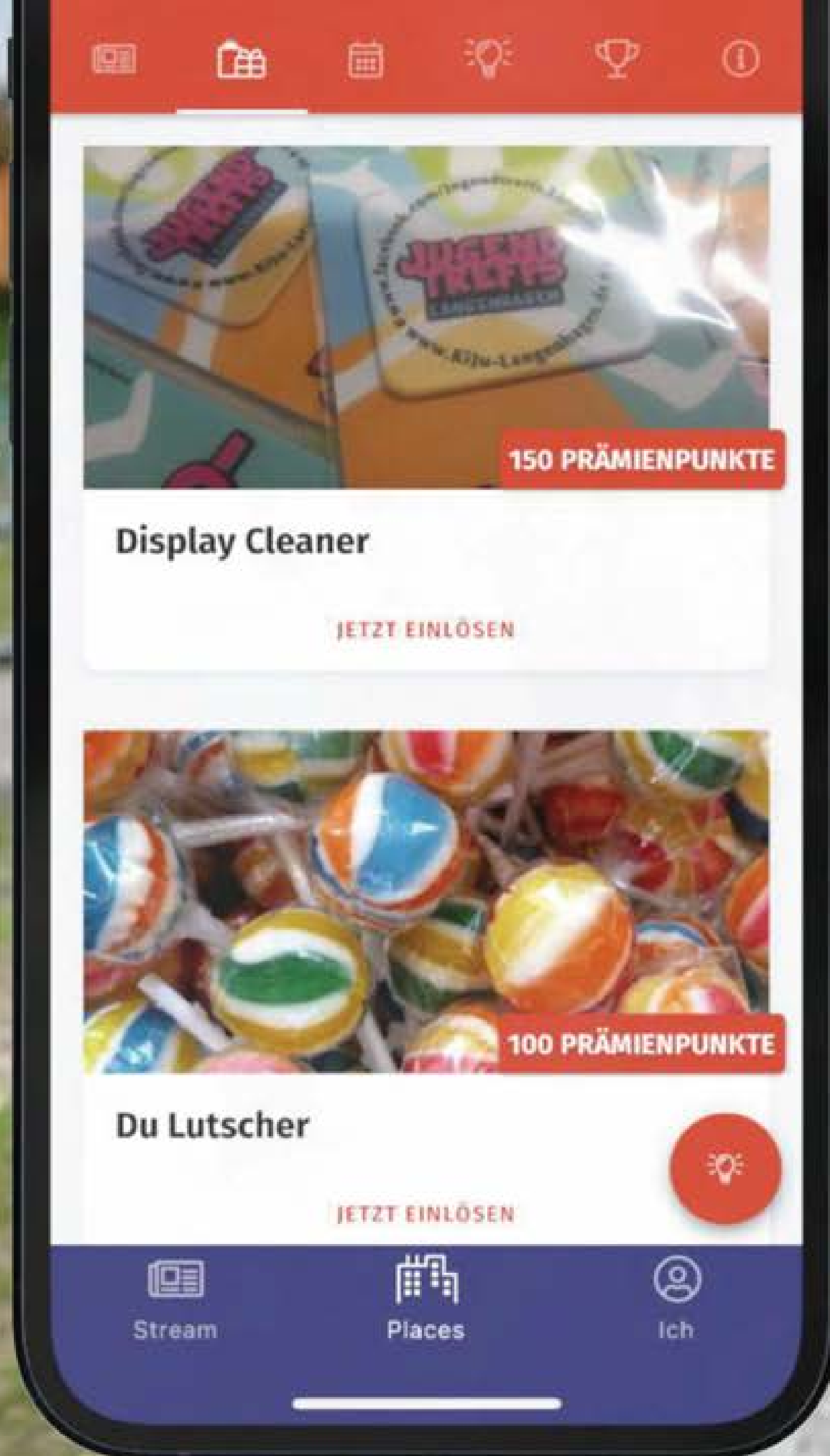
Düsseldorf hat sie die Pläne entwickelt. Die Garten- und Landschaftsbauunternehmen Pantel und Erdmann setzen das Projekt um.

Großer Matschbereich

Die Baukosten betragen 260.000 Euro. Dafür entstehen an der Walter-Karentz-Straße eine Felsen-Kletteranlage, eine







Es ist einzig und
allein eine Frage
der ***Haltung***.

ABSCHLUSSBERICHT ZUR STUDIE

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Eltern, die in ihrer Kindheit selbst strenge Regeln erfahren haben, präferieren als Erziehungsziele die weniger partizipativen Ziele *alles kosten müssen* ($r_{\text{Mutter}}=.196$; $r_{\text{Vater}}=.218$) und *sitzen bleiben, bis alle gemeinsam fertig gegessen haben* ($r_{\text{Vater}}=.116$). Umgekehrt verhält es sich bei den Eltern, deren Erfahrungswert bei „strenge Regeln“ nicht so hoch ausfällt. Sie präferieren eher die beiden partizipativen Ziele *selbst entscheiden, was und wieviel gegessen wird* ($r_{\text{Mutter}}=-.183$; $r_{\text{Vater}}=-.198$) und *eine Alternative angeboten bekommen, wenn es etwas gibt, das sie nicht essen*. ($r_{\text{Mutter}}=.119$).

Diejenigen Befragten, die hohe Werte in der Partizipationserfahrungsskala „Einbeziehung und Mitsprache“ angaben, stimmten eher selten zu, dass Kinder am Tisch *sitzen bleiben, bis alle gemeinsam fertig gegessen haben* ($r_{\text{Mutter}}=-.147$; $r_{\text{Vater}}=-.133$). Dieselben Befragten gaben zudem häufiger ihre Zustimmung zum Erziehungsziel *Kinder sollten selbst entscheiden können, was und wieviel sie essen* ($r_{\text{Mutter}}=.106$).

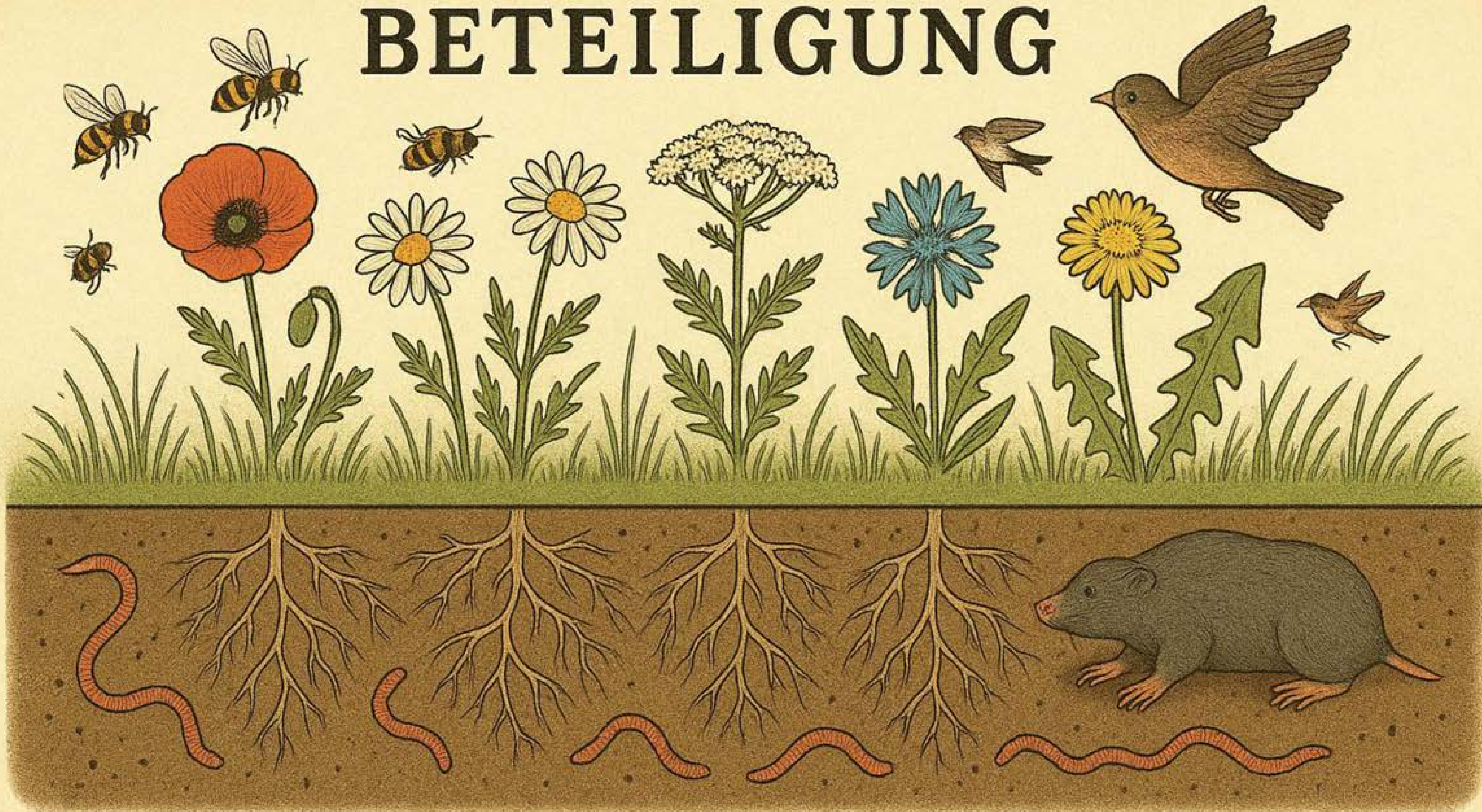
Tabelle 12: prozentualer Anteil an genutzten Partizipationsgelegenheiten beim Mittagessen

Die Kinder ...	 trifft nicht zu	trifft teilweise zu	trifft zu	N
...bestimmen bei der Gestaltung der Essenssituation mit (Mitbestimmung)				
... bestimmen über Rituale mit. ^{1; 2}	19.7%	35.2%	45.1%	71
... entscheiden selbst, welches Geschirr und welches Besteck auf den Tisch kommt. ¹	93.8%	6.2%	0.0%	81
... haben eine Wahl beim Zubehör (z. B. Lätzchen, Tellerfarbe usw.). ^{1; 2}	70.1%	29.9%	0.0%	67
...entscheiden über ureigenste Angelegenheiten (Selbstbestimmung)				
... wählen den Platz selbst aus. ²	67.7%	---	32.3%	65
... entscheiden selbst, ob sie ein Lätzchen tragen. ¹	68.4%	19.0%	12.7%	79
... entscheiden selbst, ob sie etwas kosten.	23.8%	---	76.2%	84
... entscheiden selbst, was auf den Teller kommt. ¹	53.5%	19.8%	26.7%	86
... entscheiden selbst, wieviel sie essen/trinken möchten. ¹	38.4%	15.1%	46.5%	86
... entscheiden selbst, wann sie mit dem Essen anfangen.	52.3%	---	47.7%	86
... entscheiden selbst, ob sie mit den Händen essen. ¹	41.2%	25.9%	32.9%	85
... haben ein Getränke-Angebot. ¹	18.6%	57.0%	24.4%	86
... entscheiden, ob und wann sie vom Tisch aufstehen. ¹	67.9%	11.9%	20.2%	84

Digitale
Jugendbeteiligung
scheitert nie an
„Digital“ oder an
„Jugend“.

Beteiligung
geht nicht ohne
Bildung.

BETEILIGUNG



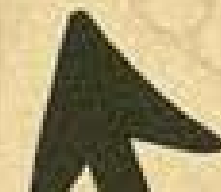
BILDUNG

BILDUNG



BETEILIGUNG

BETEILIGUNG



BILDUNG

***Wirklich
mitreden*** lassen.

Überall positive
Demokratie-
Erfahrungen
schaffen.

00:24 ↗

Places

00:24 ↗

← IGS-I SER



ALLE

ENTWÜRFE UND GEPLANTE



Ist Mitsprache vor Klassenfahrten unsere Aufgabe? Wie seht ihr das?

Es werden nun wieder Klassenfahrten geplant. Meint ihr, dass da Elternvertretung und Schulelternrat mitreden sollen oder ist das Sache der Schule/Lehrerinnen und Lehrer? Z.B. elektronische Geräte und Co...

23.06.21, 17:54



Stream



Places



Ich

00:24 ↗

← Ist Mitsprache vor Klassenfa...

Ist Mitsprache vor Klassenfahrten unsere Aufgabe? Wie seht ihr das?

Es werden nun wieder Klassenfahrten geplant. Meint ihr, dass da Elternvertretung und Schulelternrat mitreden sollen oder ist das Sache der Schule/Lehrerinnen und Lehrer? Z.B. elektronische Geräte und Co...



Auf jeden Fall wollen wir da als
SER/Jahrgangsvertretung/Elternv...
informiert sein sein



Bin da unentschieden



Denke, dass das die Lehrerinnen
und Lehrer machen und gut



Wir wollen da als
SER/Jahrgangsvertretung/Eltern
mitreden



Stream



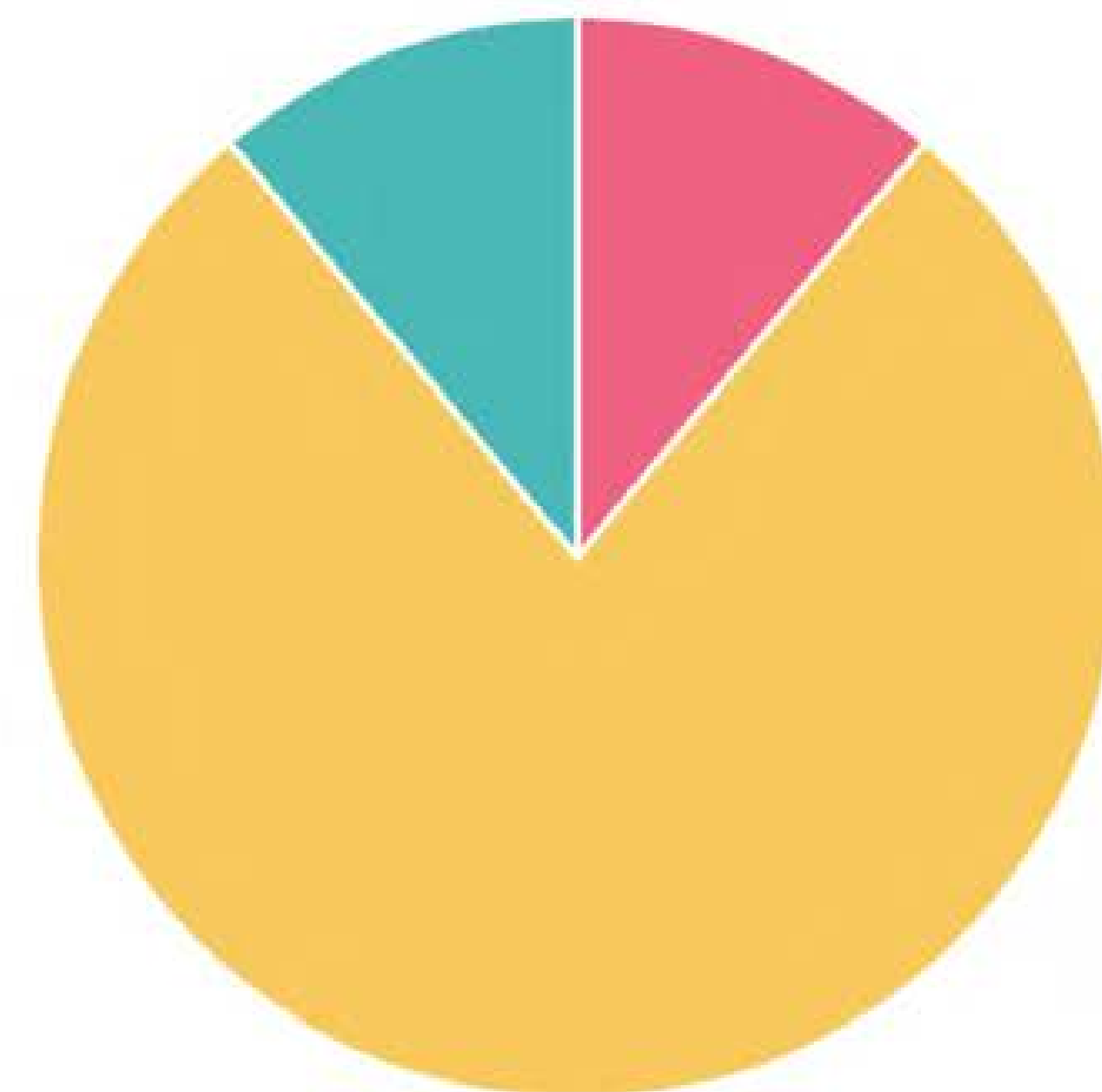
Places



Ich

00:24 ↗

← Ist Mitsprache vor Klassenfa...



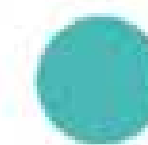
Auf jeden Fall wollen wir da als
SER/Jahrgangsvertretung/Elternvertre:innen
informiert sein sein (1)



Bin da unentschieden (0)

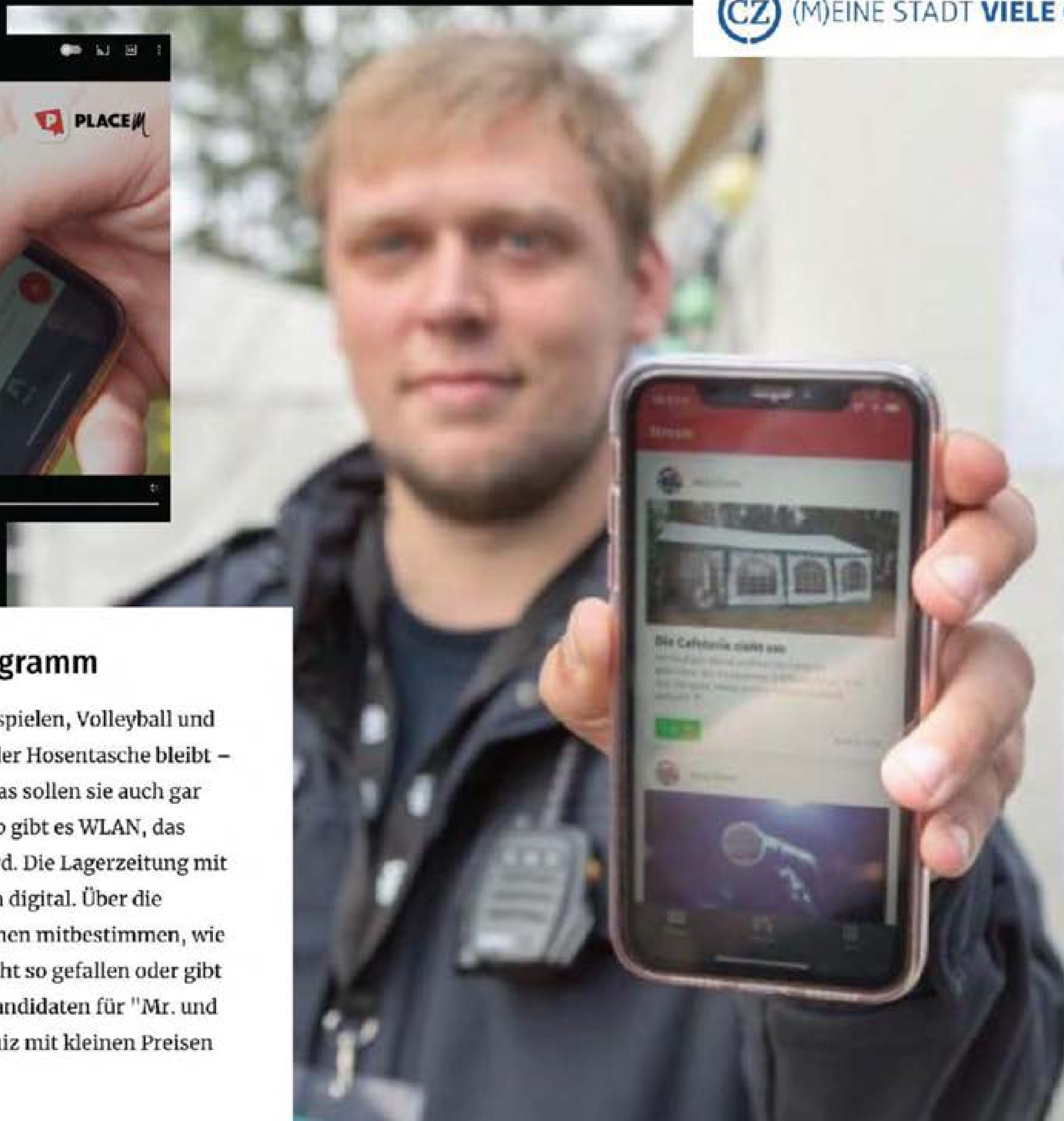
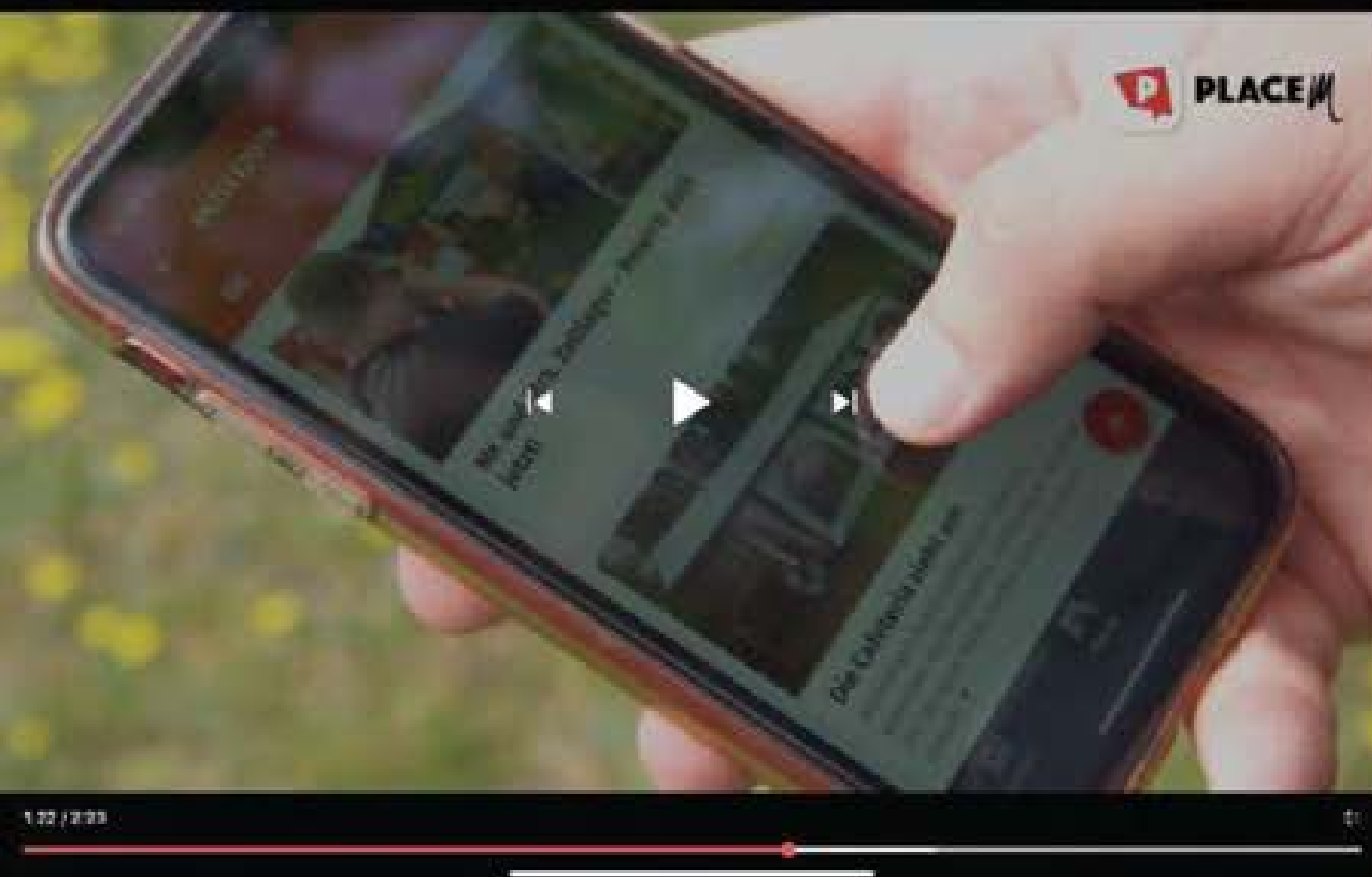


Denke, dass das die Lehrerinnen und
Lehrer machen und gut (7)



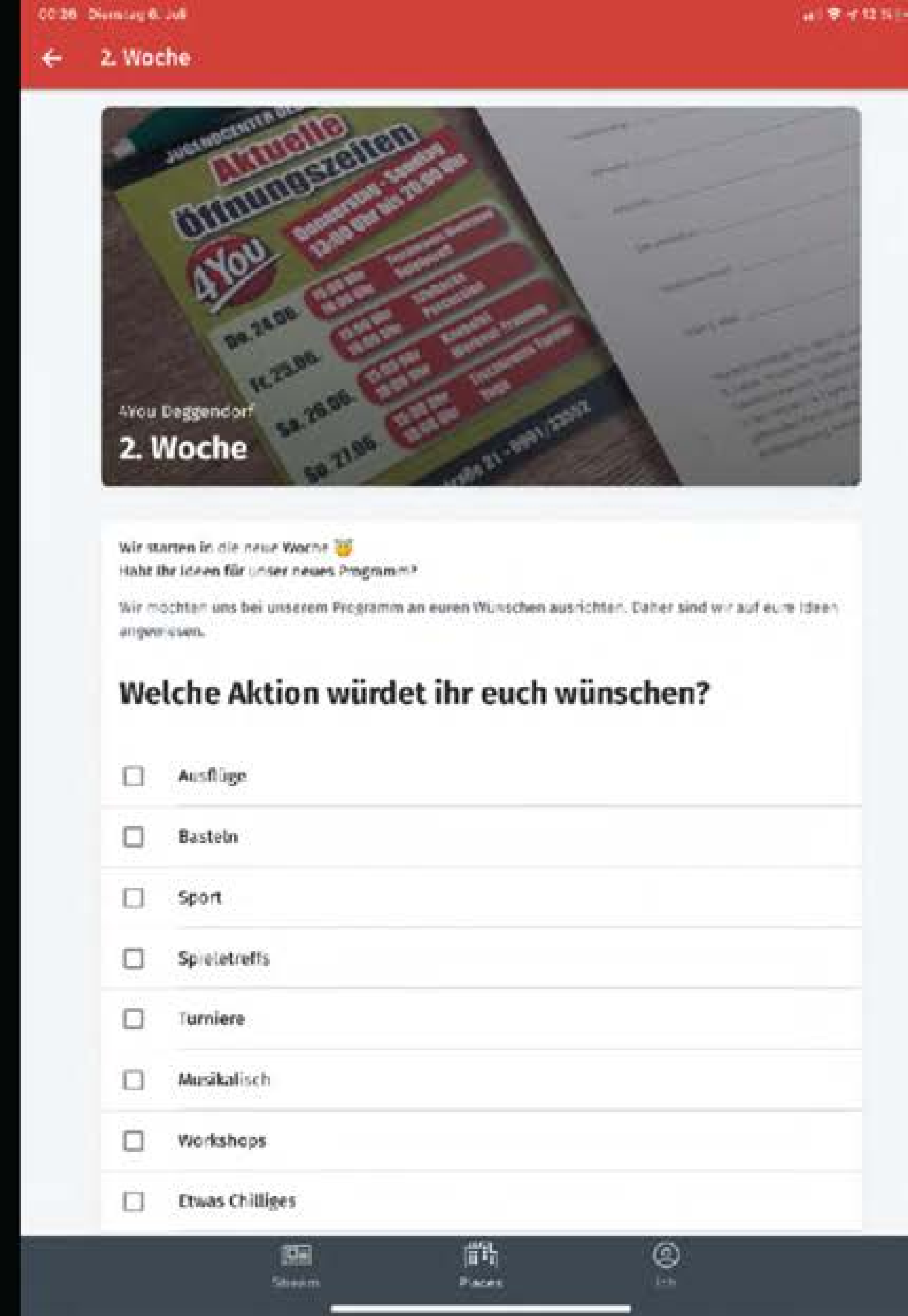
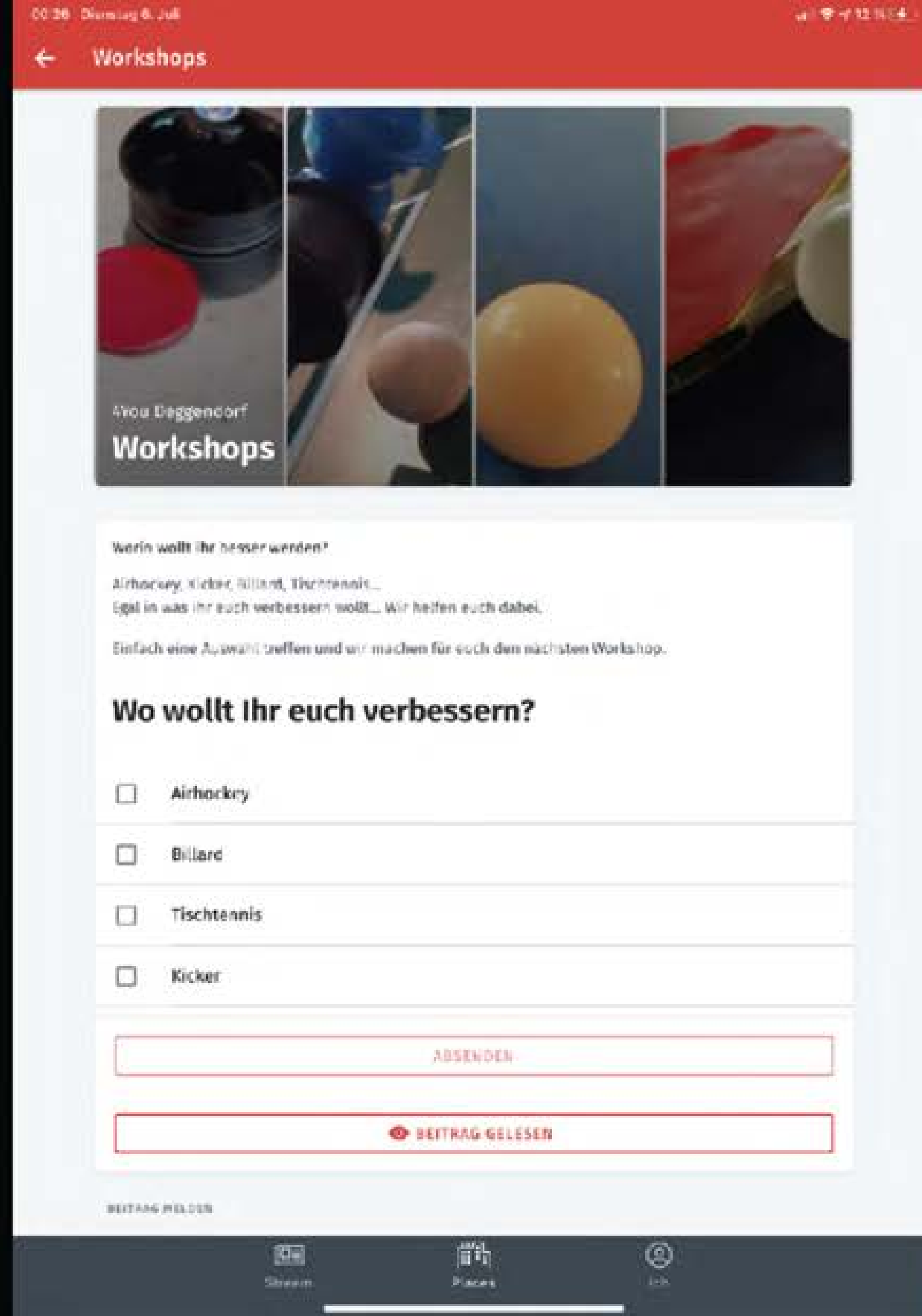
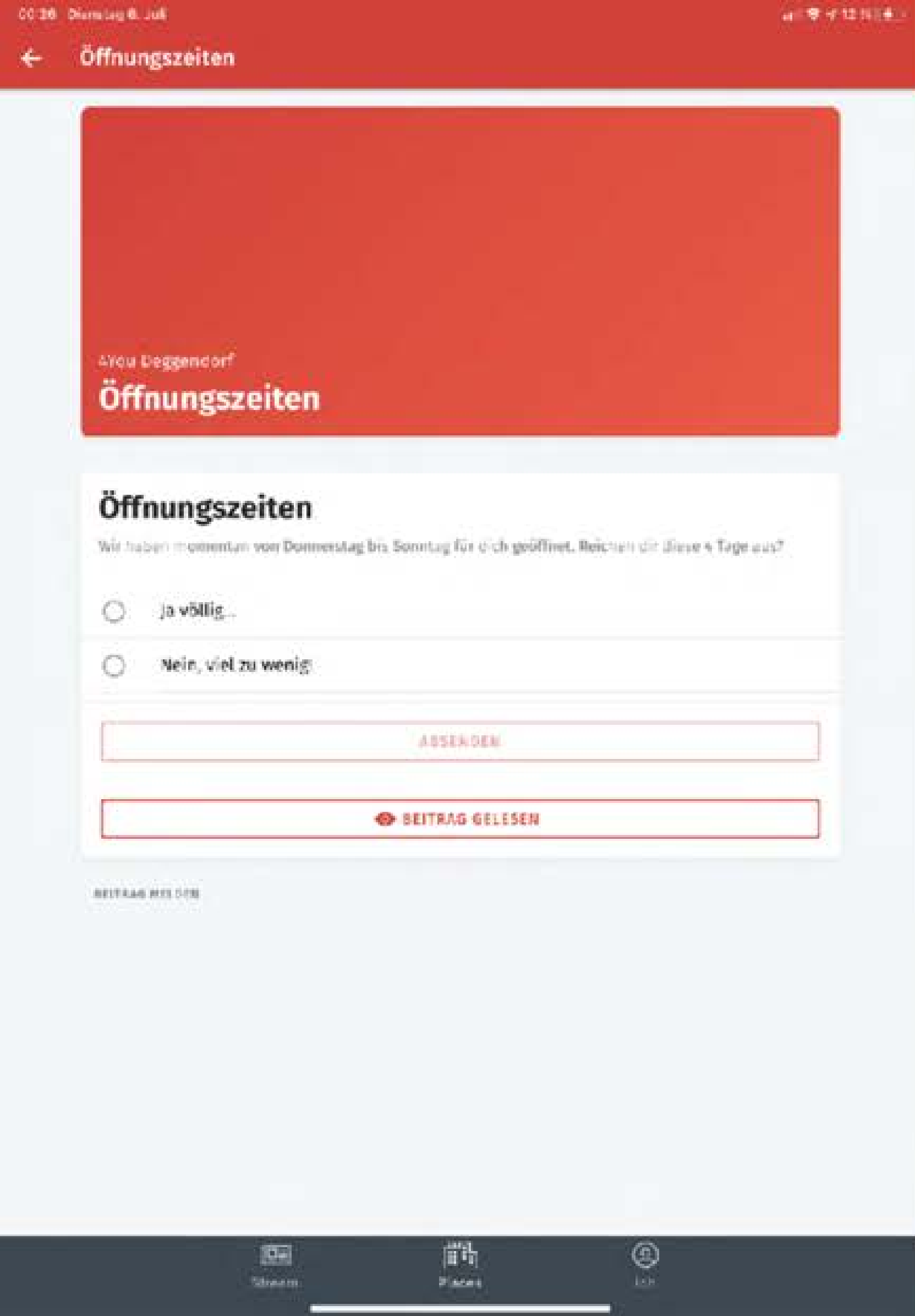
Wir wollen da als
SER/Jahrgangsvertretung/Elternvertretung
mitreden (1)





Mitrede-App bestimmt das Programm

Auch wenn das Smartphone zwischen Geländespielen, Volleyball und vielen aufblasbaren Spielgeräten oft genug in der Hosentasche bleibt – ganz ohne sein will wohl kaum ein Kind. Und das sollen sie auch gar nicht. Netz ist nicht überall vorhanden, deshalb gibt es WLAN, das zusammen mit der Nachtruhe abgeschaltet wird. Die Lagerzeitung mit aktuellen Infos und vielen Fotos erscheint auch digital. Über die Mitrede-App "PLACEm" können die Jugendlichen mitbestimmen, wie die Woche aussehen sollen. Hat eine Aktion nicht so gefallen oder gibt es Ideen für neue? Ab damit in die App. Auch Kandidaten für "Mr. und Mrs. Zeltlager" gehen da ein. Umfragen und Quiz mit kleinen Preisen laufen digital.



11. Oktober 2023

So können Bremerhavener bei der Umgestaltung ihrer Innenstadt mitreden

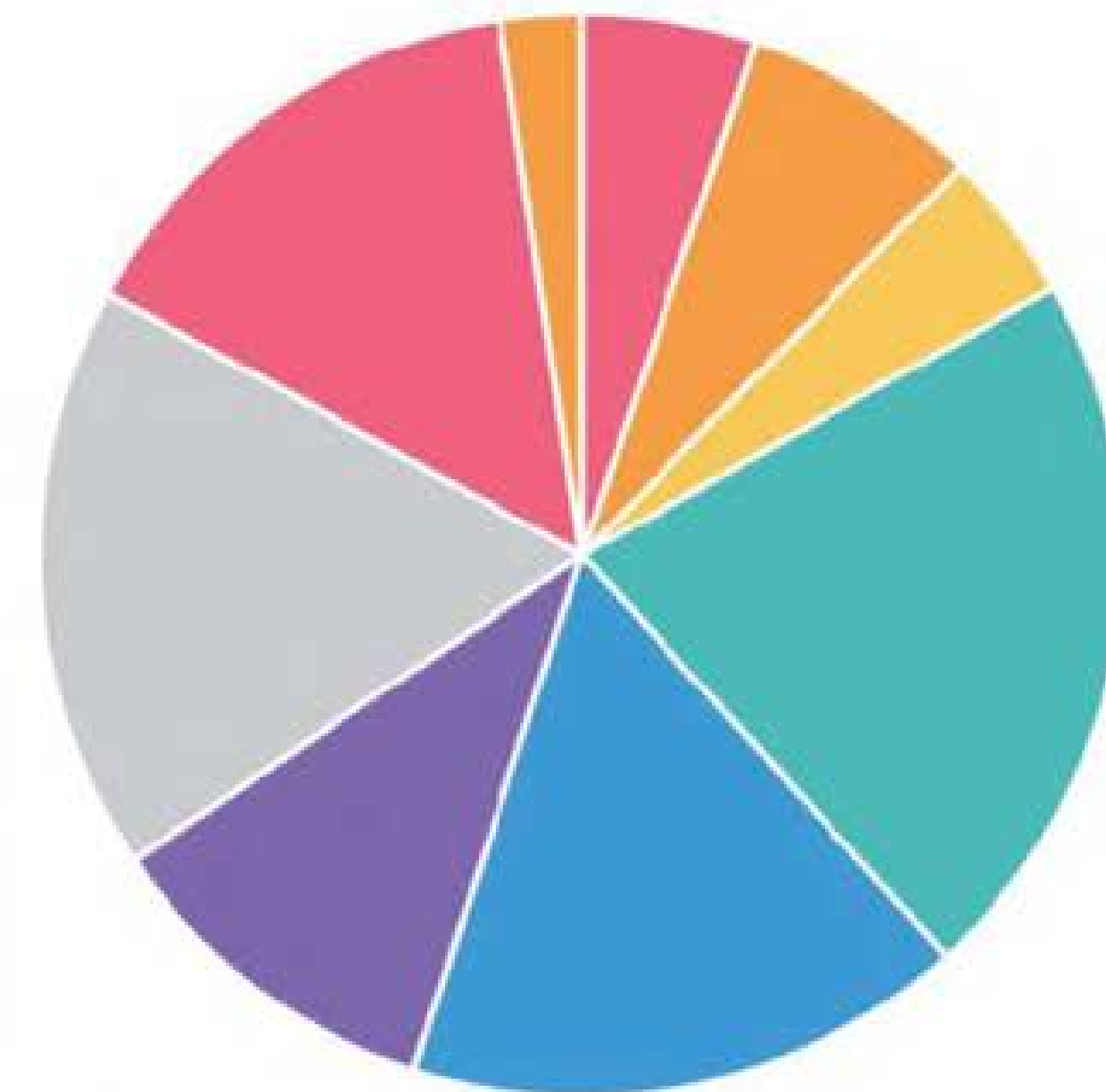


Audio starten | 0:21

Bild: Magistratspressestelle | Johanna Geimer

Wofür kommst du bisher in die Innenstadt? Was machst du dort?

Gesamtanzahl Teilnehmer:innen: 536



Wohnen (28)

Arbeiten (38)

Lernen / Ausbildung / Weiterbildung (24)



Stream



Places



Ich

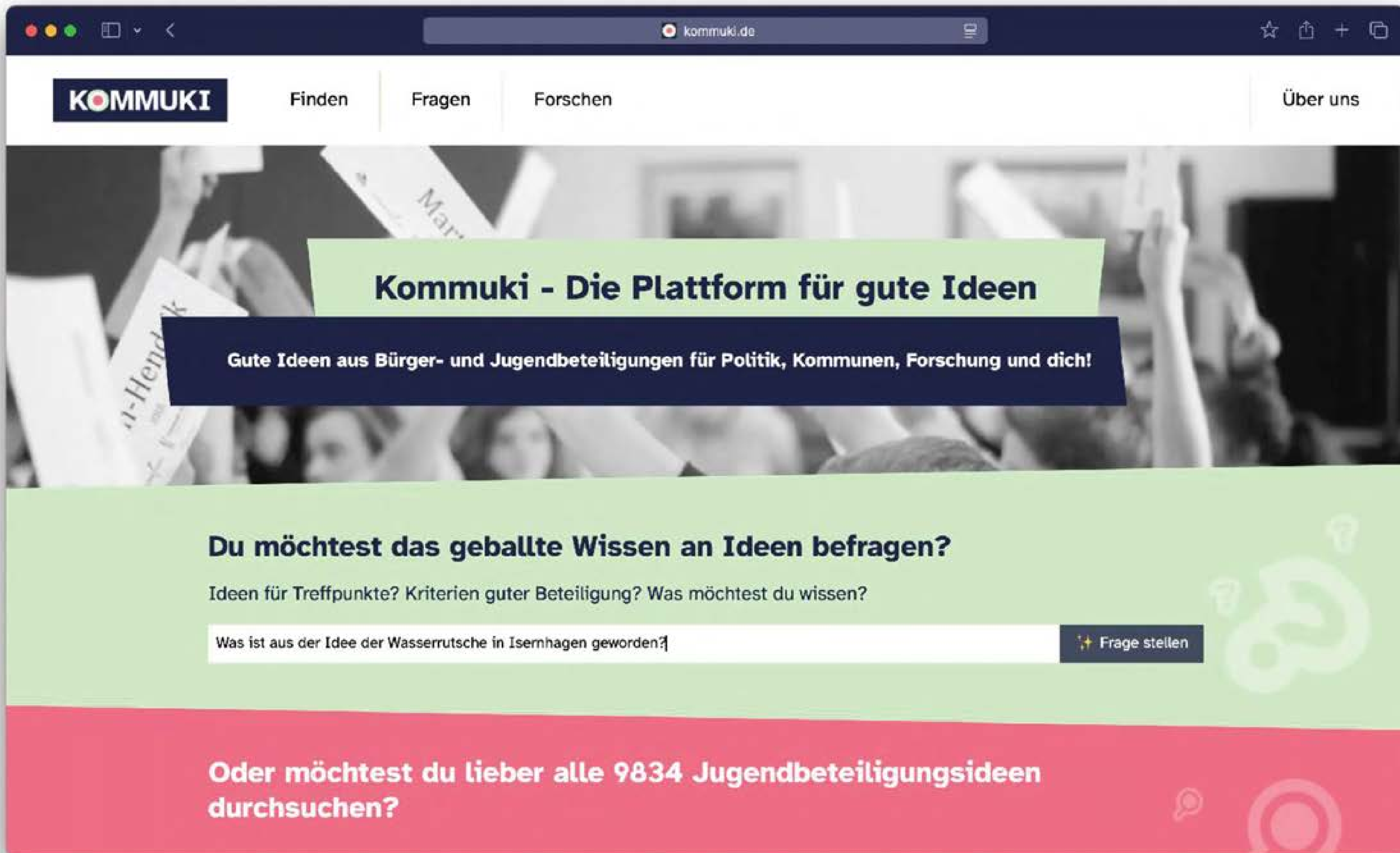
Feedback



+ Mehr Bolzplätze, schönere Badeseen: Das wünscht sich Isernhagens Jugend von der Politik



Hannoversche Allgemeine Zeitung, 20. Februar 2024



kommukl.de

+ Neuer Thread

Was ist aus der Idee der Wasserrutsche in Isernhagen geworden?

Die Idee der Wasserrutsche in Isernhagen ist Teil des Projekts "Pimp Your Town!" und wurde in mehreren Dokumenten behandelt. Hier sind die wichtigsten Informationen zusammengefasst:

Aspekt	Details
Projektname	Wasserrutsche in Isernhagen
Jahr	2024
Status	In Arbeit
Beschlussempfehlung	Der Rat möge beschließen, dass eine aufblasbare Parkouraktivität (inklusive Wasserrutsche) errichtet wird.
Begründung	Die Wasserrutsche soll als Investitionsanlage dienen, um einen kleinen Eintritt zu verlangen und die Anschaffungskosten auszugleichen. Zudem soll sie die Bewegungsaktivitäten fördern und die Gesundheit unterstützen.
Aktueller Stand	Die Rutsche ist bestellt, und das Jugendforum hat Geld für die Wasserrutsche genehmigt.
Ansprechperson	Monika Dehmel, Koordinierungs- und Fachstelle der PfD

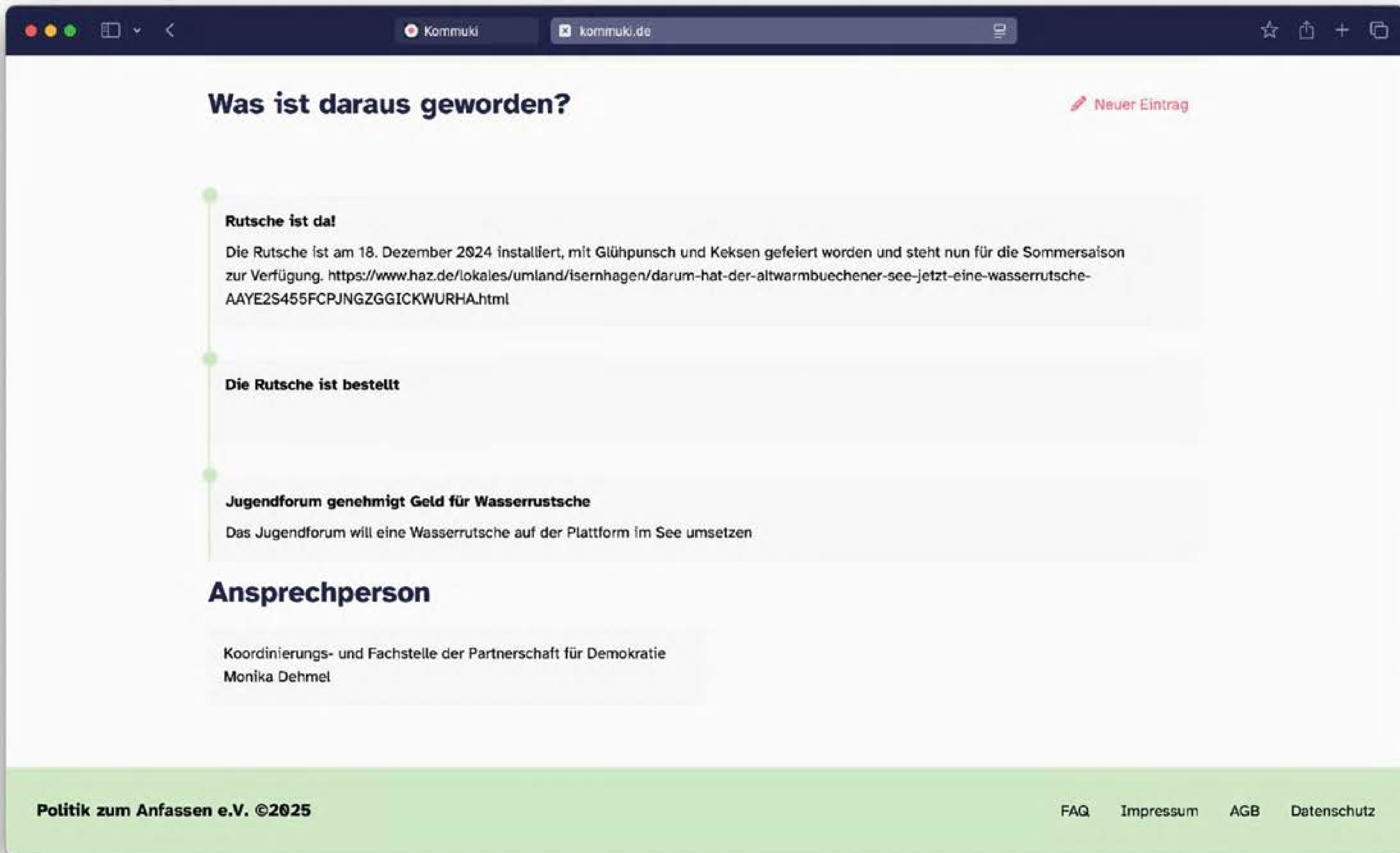
Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Idee der Wasserrutsche in Isernhagen positive Fortschritte gemacht hat. Die Rutsche ist bereits bestellt, und es gibt finanzielle Unterstützung durch das Jugendforum, was auf eine erfolgreiche Umsetzung hindeutet [\[4\]](#).

Quellen

- [Wasserpakour auf dem AWB See](#)

Hast du noch weitere Fragen dazu?

Kannst du das genauer erklären?



https://kommuki.de/isernhagen/isernhagen-2024-pimp-your-town-2-februar/isernhagen-isernhagen-2024-pimp-your-town-2-februar-wasserpakour-auf-dem-awb-see

+ Mitten im Winter: Darum hat der Altwarmbüchener See jetzt eine Wasserrutsche



Hannoversche Allgemeine Zeitung, 20. Dezember 2024



Hannoversche Allgemeine Zeitung, 20. Dezember



www.

.de



Allianz Vielfältige Demokratie

Beteiligung
braucht ***Routinen.***

Landeshauptstadt

Hannover

Beschluss-
drucksache

b

In den Stadtbezirksrat Mitte
In den Kulturausschuss
In den Sozialausschuss
In den Gleichstellungsausschuss
In den Verwaltungsausschuss
In die Ratsversammlung

Nr. 2673/2025

Anzahl der Anliegen 0

Zu TOP

Sommerlounge 2026 – Andreas-Hermes-Platz

Antrag,

der Maßnahmen der Sommerlounge auf dem Andreas-Hermes-Platz analog zu 2024 und 2025 im Zeitraum vom 01.05.2026-30.09.2026 in Hannover einmalig mit einer Gesamtsumme in Höhe von 160.000 Euro zuzustimmen.

Berücksichtigung von Gender-Aspekten

Die Veranstaltungen und Angebote richten sich 2026 im Schwerpunkt an Frauen/FLINTA Personen. Die weiteren damit zusammenhängenden Inhalte sind dem folgenden Drucksachentext zu entnehmen.

Ergebnis der Klimawirkungsprüfung

Es muss davon ausgegangen werden, dass bei der Umsetzung aller Projekte Energie aufgewendet werden wird, die ohne die Maßnahmen nicht verbraucht werden würde. Die Umsetzung der Konzeption hat somit einen indirekten, geringfügig negativen Effekt auf das Klima. Nachhaltiger Konsum und Produktion im Sinne der Nachhaltigkeitsziele der UN wird in der Beplanung und Durchführung der Veranstaltungen gleichermaßen berücksichtigt.

In den Stadtbezirksrat Mitte
In den Kulturausschuss
In den Sozialausschuss
In den Gleichstellungsausschuss
In den Verwaltungsausschuss
In die Ratsversammlung

Anzahl

Sommerlounge 2026 – Andreas-Hermes-Platz**Antrag,**

der Maßnahmen der Sommerlounge auf dem Andreas-Hermes-Platz
2025 im Zeitraum vom 01.05.2026-30.09.2026 in Hannover einmal
Gesamtsumme in Höhe von 160.000 Euro zuzustimmen.

Berücksichtigung von Gender-Aspekten

Die Veranstaltungen und Angebote richten sich 2026 im Schwerpunkt
Personen. Die weiteren damit zusammenhängenden Inhalte sind e
Drucksachentext zu entnehmen.

Ergebnis der Klimawirkungsprüfung

Es muss davon ausgegangen werden, dass bei der Umsetzung all
aufgewendet werden wird, die ohne die Maßnahmen nicht verbrauc
Umsetzung der Konzeption hat somit einen indirekten, geringfügig
Klima. Nachhaltiger Konsum und Produktion im Sinne der Nachhal
in der Beplanung und Durchführung der Veranstaltungen gleichem

24.09.2025

Checkliste Kinderrechte für Entscheidungsvorlagen der Verwaltung**Angaben zur meldenden Stelle**

Organisationseinheit *

Geschäftsbereich Stadtplanung und Bauberatung

Titel des Vorhabens *

Umgestaltung des Kleistparks im Rahmen des Projekts „Grüne Oase Innenstadt - Kleistpark“ und des
Förderprogramms „Resiliente Innenstädte“.
- Objektbeschluss -

Vorlagen-Nummer (falls vorhanden)

V2025

Ort oder Wirkungskreis des Vorhabens *

Wolfsburg, Stadtmitte

öffentliche Grünflächen Kleistpark

Neugestaltung des Blockinnenbereichs zwischen Kantallee, Kleiststraße, Lessingstraße und Goethestraße

Name der verantwortlichen Sachbearbeitung *

Alber

Vorname der verantwortlichen Sachbearbeitung *

Irina

Telefonnummer *

0495361281897

E-Mail-Adresse *

irina.alber@stadt.wolfsburg.de

Vorhaben zum Kindeswohl

Sind von dem Vorhaben Kinder (Personen unter 18 Jahren) (indirekt) betroffen? *

Ja

Ermittlung Kindeswohl

Welche Kinder sind von dem geplanten Vorhaben betroffen?

Anzahl der betroffenen Kinder *

alle Kinder im Stadtteil "Stadtmitte"

Altersgruppe der betroffenen Kinder *

6

bis

17

Interessen der betroffenen Kinder

Kinder müssen entsprechend ihrem Alter und ihrer Reife beteiligt werden und ihre Interessen bei allen staatlichen
Entscheidungen maßgeblich Berücksichtigung finden (vergleiche Artikel 12 Absatz 1 UN-Kinderrechtskonvention).

Digital geht nicht
ohne ***Analog.***

PENNY.

Am dicken Turm

Günstig für alle.

Sag uns deine Meinung
zum Treffpunkt Pennyparkplatz!



1. QR-Code scannen
2. Place beitreten
3. Fragen beantworten



PLACE



Stiftung SPI
Modulating Winter
Kurz-Dei



Paul Jacobsen
Norbert Kersting
January 13th,
2022

Democratic Lockdown, Forced Digitalization and Blended Participation of Young Citizens

0 comments | 4 shares

Estimated reading time: 5 minutes



The lockdowns implemented as a result of the COVID-19 pandemic have had profound effects on many areas of society. **Paul Jacobsen** and **Professor Dr Norbert Kersting** of the Department of Political Science at Westfälische Wilhelms-Universität Münster write here about **their study** on young

people's political participation during the lockdown in Germany which found that in order to sustain online political participation, it needs to be linked to offline elements.

Länder, in denen online gewählt
werden kann

Die elektronische Wahlurne und
intelligente Briefen

DEMOKRATIE IM
LOCKDOWN

Warum die erzwungene Digitalisierung scheiterte

Hausordnungen, Videokonferenzen und E-Learning. Mit dem Lockdown zirkulierten die Pandemie stieg auch die Hoffnung, dass die Digitalisierung in Deutschland den notwendigen Schwung bekommen. Auch im Bereich der politischen Entscheidungsfindung. Doch stattdessen blieben die Ansätze auf digitale Beteiligungsmöglichkeiten bestenfalls für Bürgerinnen und Bürger aus. Das betrifft vor allem auch die Jugend. Wie ist das zu erklären?

VON NORBERT KIRSTING UND PAUL JACOBSEN

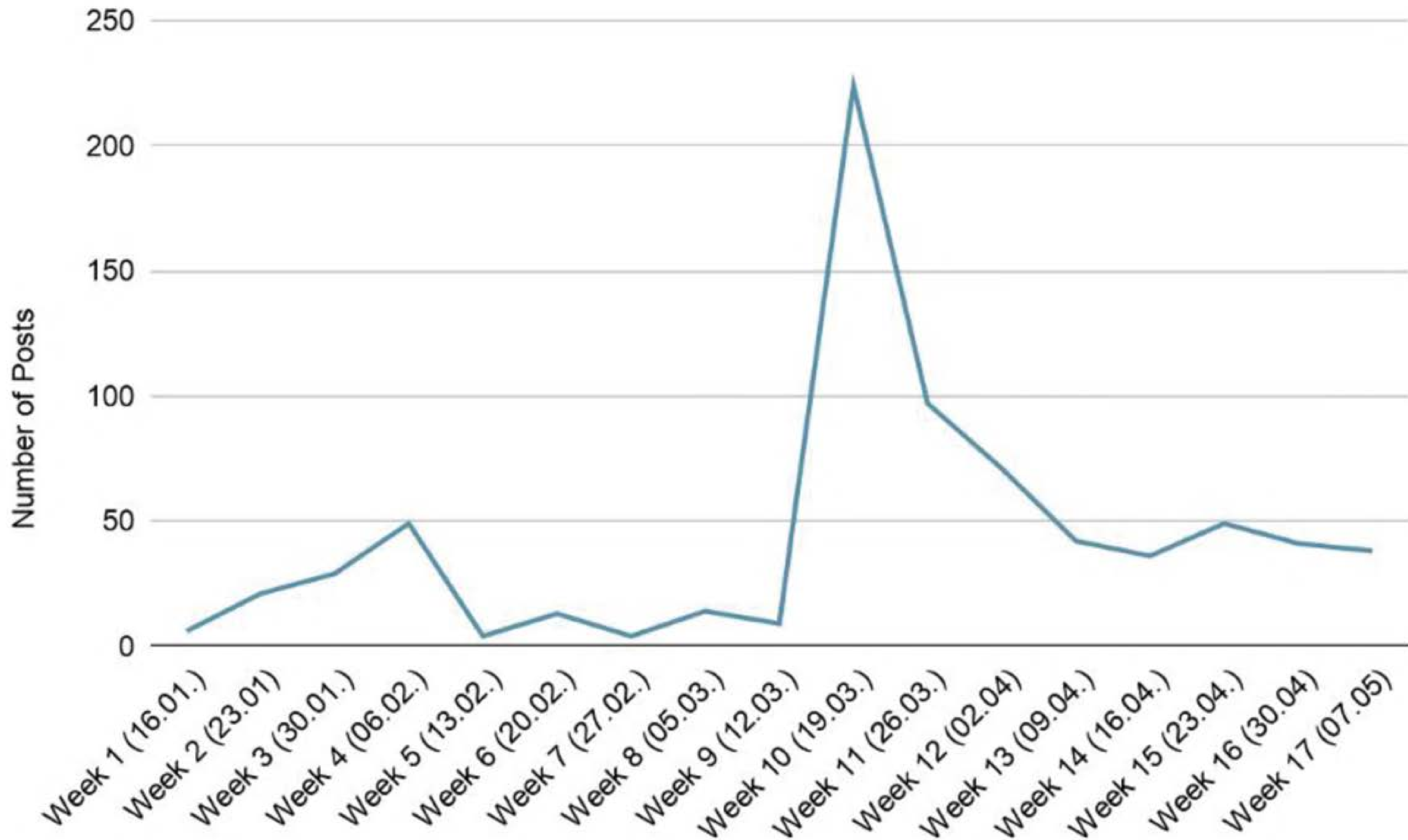
Die Corona-Pandemie hat die Digitalisierung in Deutschland in vielerlei Hinsicht vorangetrieben. In den ersten Monaten des Jahres 2020 haben sich die meisten Bundesbürger*innen in der einen oder anderen Hinsicht digitalisiert. So haben sich viele Menschen neue Smartphones gekauft, um die Kommunikation mit anderen zu ermöglichen. Auch die Nutzung von Videokonferenzen ist in den letzten Monaten deutlich gestiegen. Und auch die Nutzung von E-Learning ist in den letzten Monaten deutlich gestiegen. In der Politik haben sich ebenfalls viele Veränderungen ergeben. So haben sich viele Politiker*innen für die Digitalisierung der Politik ausgesprochen. Auch die Bundesregierung hat in den letzten Monaten viele Maßnahmen ergriffen, um die Digitalisierung der Politik zu fördern. So hat die Bundesregierung im März 2020 das „Gesetz zur Digitalisierung der Politik“ erlassen. Dieses Gesetz soll die Digitalisierung der Politik in Deutschland vorantreiben. Es soll die Digitalisierung der Politik in Deutschland vorantreiben. Es soll die Digitalisierung der Politik in Deutschland vorantreiben.



Die Digitalisierung der Politik ist ein Prozess, der in den letzten Jahren in Deutschland vorangetrieben wurde. In den letzten Jahren haben sich viele Maßnahmen ergriffen, um die Digitalisierung der Politik zu fördern. So hat die Bundesregierung im März 2020 das „Gesetz zur Digitalisierung der Politik“ erlassen. Dieses Gesetz soll die Digitalisierung der Politik in Deutschland vorantreiben. Es soll die Digitalisierung der Politik in Deutschland vorantreiben. Es soll die Digitalisierung der Politik in Deutschland vorantreiben.

Die Digitalisierung der Politik ist ein Prozess, der in den letzten Jahren in Deutschland vorangetrieben wurde. In den letzten Jahren haben sich viele Maßnahmen ergriffen, um die Digitalisierung der Politik zu fördern. So hat die Bundesregierung im März 2020 das „Gesetz zur Digitalisierung der Politik“ erlassen. Dieses Gesetz soll die Digitalisierung der Politik in Deutschland vorantreiben. Es soll die Digitalisierung der Politik in Deutschland vorantreiben. Es soll die Digitalisierung der Politik in Deutschland vorantreiben.

**Schulverwaltung oder staatliche Aufgaben
über die Internet-App**
Die Digitalisierung der Politik ist ein Prozess, der in den letzten Jahren in Deutschland vorangetrieben wurde. In den letzten Jahren haben sich viele Maßnahmen ergriffen, um die Digitalisierung der Politik zu fördern. So hat die Bundesregierung im März 2020 das „Gesetz zur Digitalisierung der Politik“ erlassen. Dieses Gesetz soll die Digitalisierung der Politik in Deutschland vorantreiben. Es soll die Digitalisierung der Politik in Deutschland vorantreiben. Es soll die Digitalisierung der Politik in Deutschland vorantreiben.



„Even innovative formats like PLACEm with its gamification mechanisms could not bind its users in the long run without a link to offline participatory instruments.“

DIE SANDWICH-METHODE DER DIGITALEN BETEILIGUNG

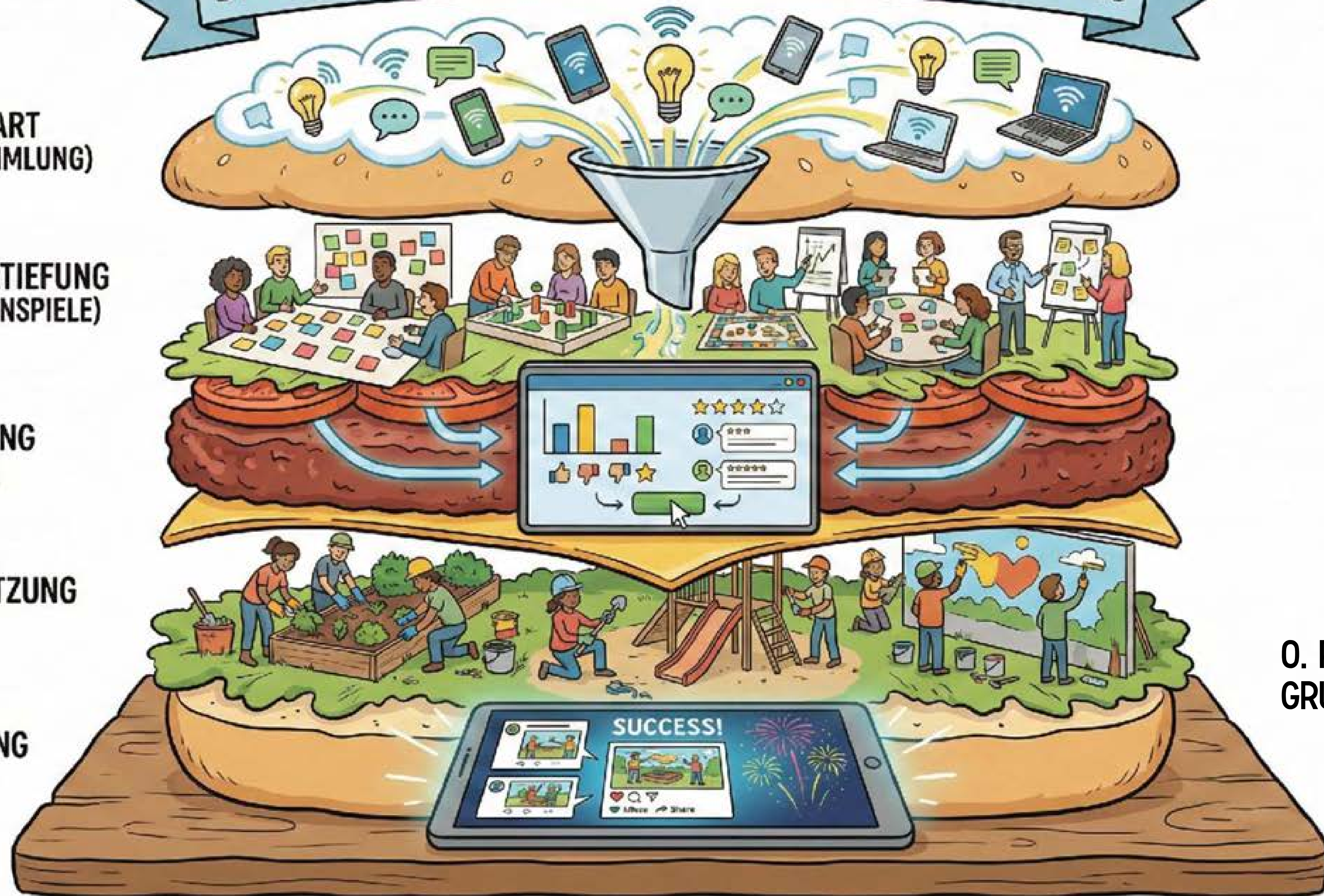
1. DIGITALER START
(BREITE IDEENSAMMLUNG)

2. ANALOGE VERTIEFUNG
(WORKSHOPS, PLANSPIELE)

3. DIGITALES
ABSCHLUSSVOTING
ODER FEEDBACK

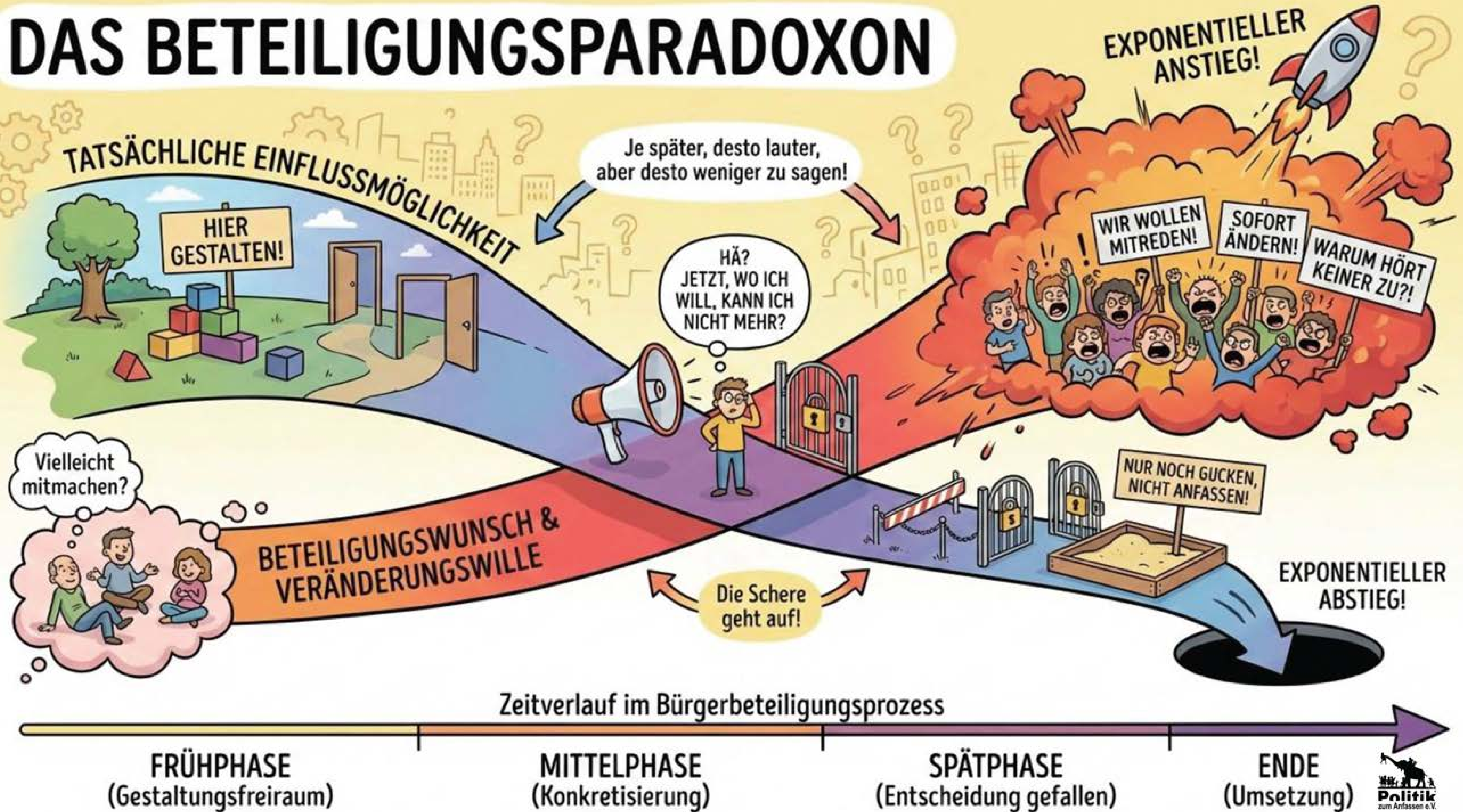
4. GEMEINSAME
ANALOGUE UMSETZUNG

5. DIGITALE
ERFOLGSMELDUNG

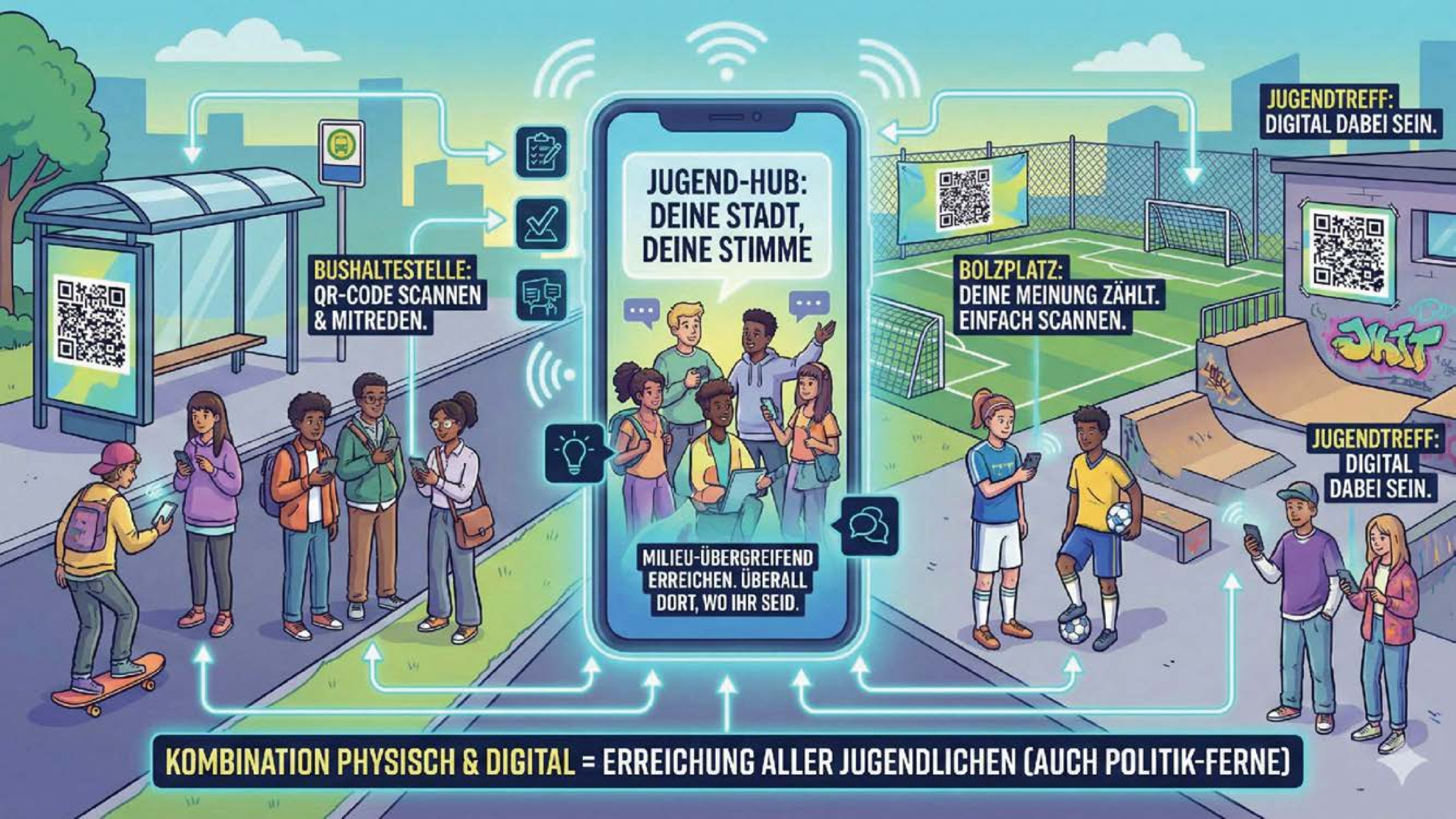


0. PHYSISCHE
GRUNDLAGE

DAS BETEILIGUNGSPARADOXON



Die digitale ist
auch eine **soziale**
Frage.



**JUGEND-HUB:
DEINE STADT,
DEINE STIMME**

**BUSHALTESTELLE:
QR-CODE SCANNEN
& MITREDEN.**

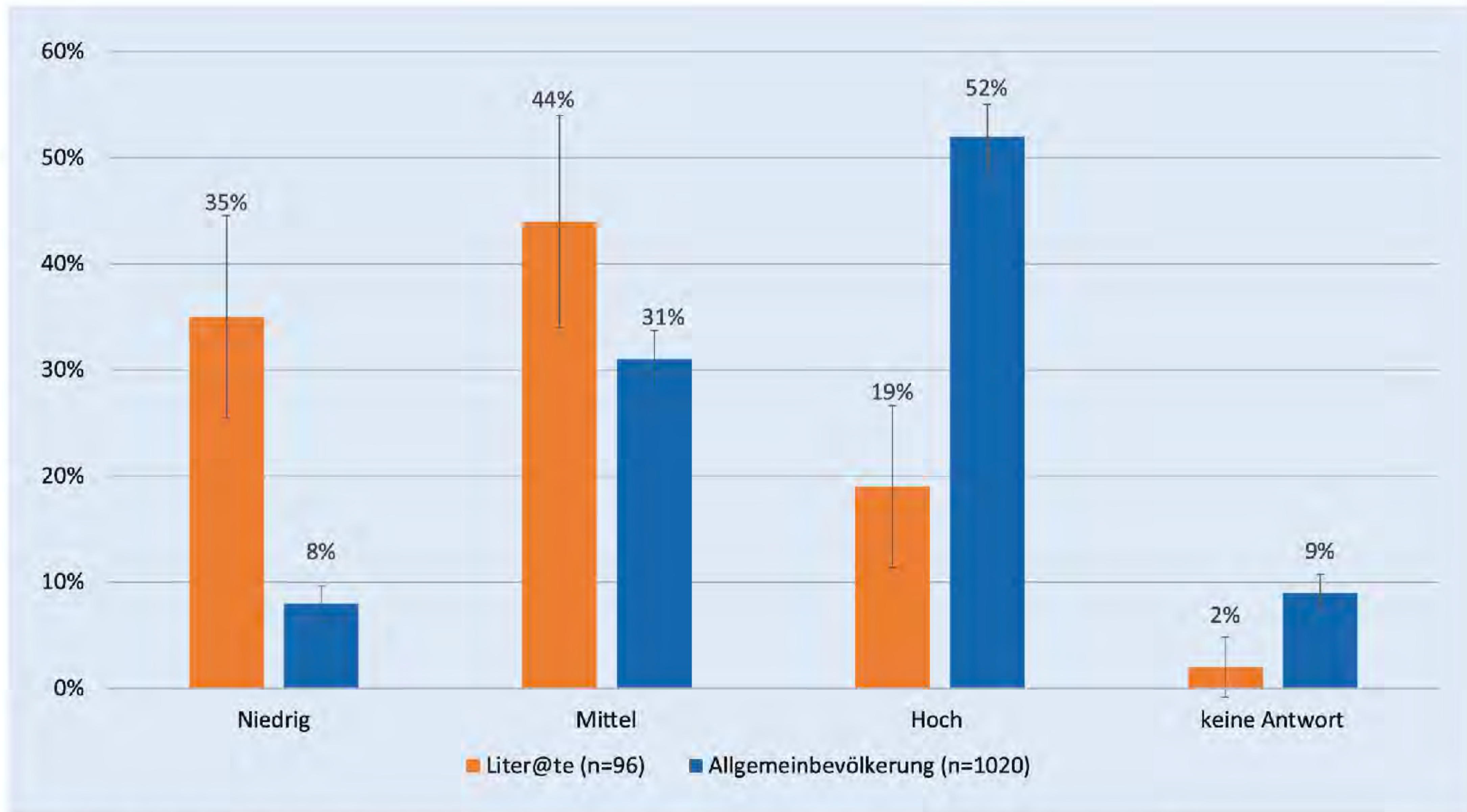
**BOLZPLATZ:
DEINE MEINUNG ZÄHLT.
EINFACH SCANNEN.**

**JUGENDTREFF:
DIGITAL DABEI SEIN.**

**JUGENDTREFF:
DIGITAL
DABEI SEIN.**

**MILIEU-ÜBERGREIFEND
ERREICHEN. ÜBERALL
DORT, WO IHR SEID.**

KOMBIATION PHYSISCH & DIGITAL = ERREICHUNG ALLER JUGENDLICHEN (AUCH POLITIK-FERNE)

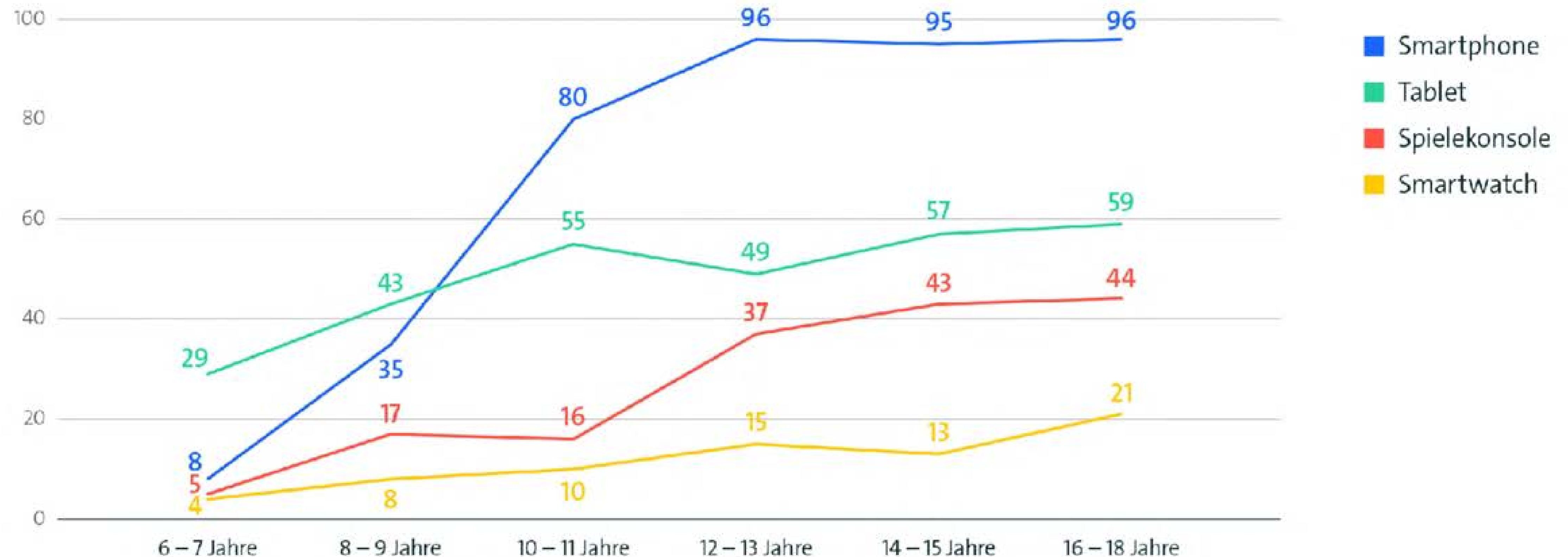


<https://doi.org/10.1007/s00103-024-03832-6>

Abb. 3 ▲ Digitale Gesundheitskompetenz unter Personen mit einer geringen Literalität im Vergleich zur Allgemeinbevölkerung ([19]; eHealth Literacy Scale; niedrig: 8–19 Skalenpunkte, mittel: 20–29 Skalenpunkte, hoch: 30–40 Skalenpunkte; eigene Abbildung)

Besitz digitaler Geräte nach erweiterter Altersgruppen

Welche der folgenden Geräte hast Du persönlich schon?



PLACEm - Die Mitrede-App

Politik zum Anfassen e.V.

4,2★
22 Rezensionen

5.000
Downloads

USK ab 12 Jahren

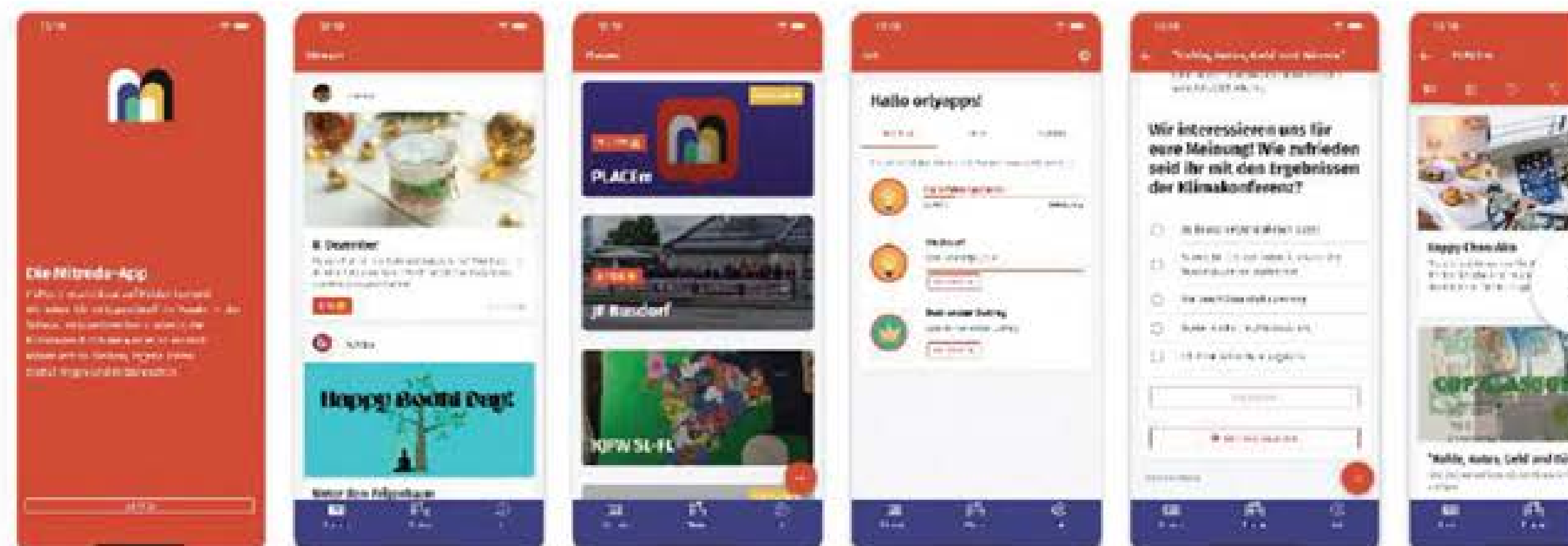


Auf weiteren Geräten installieren

Teilen

Diese App ist für dein Gerät verfügbar

Du kannst diese App mit deiner Familie teilen. [Weitere Informationen zur Familienmediathek](#)



Support für diese App

Weitere Apps zum Ausprobieren

 Adobe Acrobat Reader für PDF
Adobe
4,4★

 Apple Music
Apple
4,2★

Alle wollen
spielen.

DÖNER-JAGD
Mörfelden-Walldorf

Gewinne eine Döner-Flatrate!*



Lade die App  scanne den QR-Code,
löse die Aufgaben und nimm an der Verlosung teil!

03. - 28. August 2020

Weitere Infos unter:
www.jufoe-mw.de & „hinter“ dem QR-Code

*ein Döner pro Woche für 3. Jahr

Kostenlos und legal
2022 werden
an Schulen /
in Kassen /
in 1000er
www.jufoe-mw.de

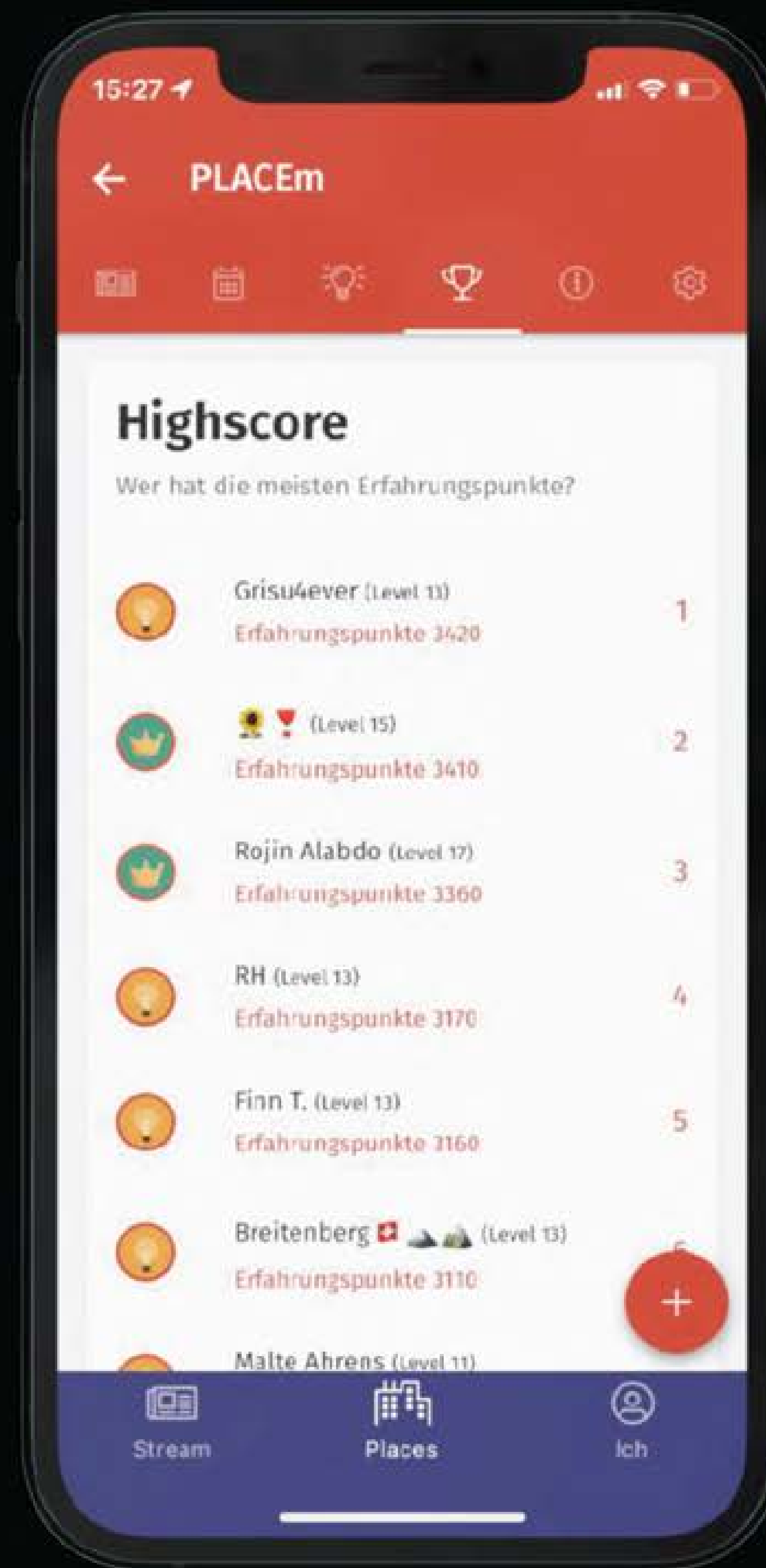
PLACE



Freizeitstätte

Ofenerdiek





Es braucht Anreize
zur ***Motivation***.

extrinsisch



intrinsisch

ÜSTRA

**JUGEND
NETZKARTE**
Für nur
50 Cent
pro Tag
auf Achse.

Gibt es auch
hier am
Automaten!

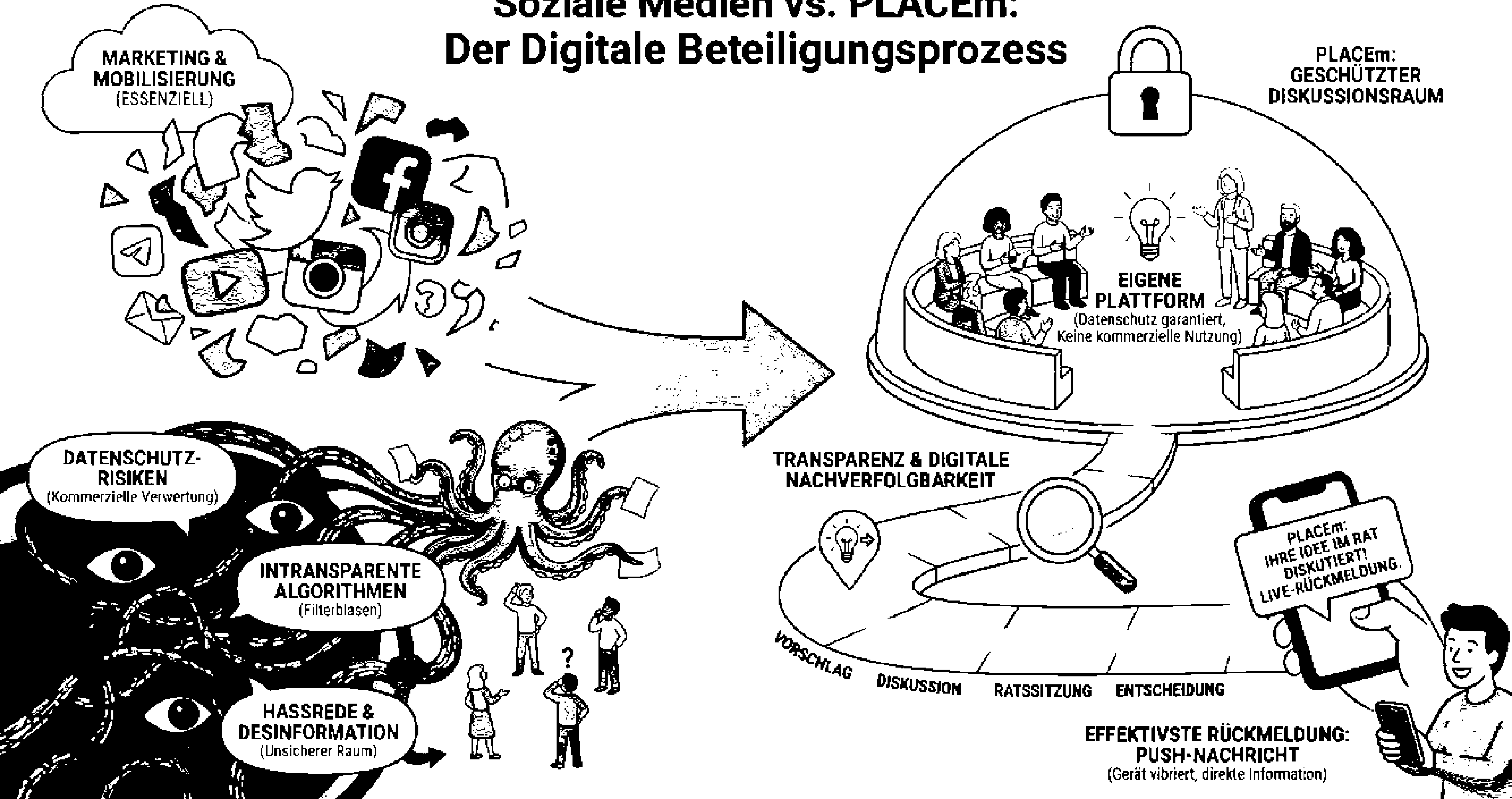
GVH

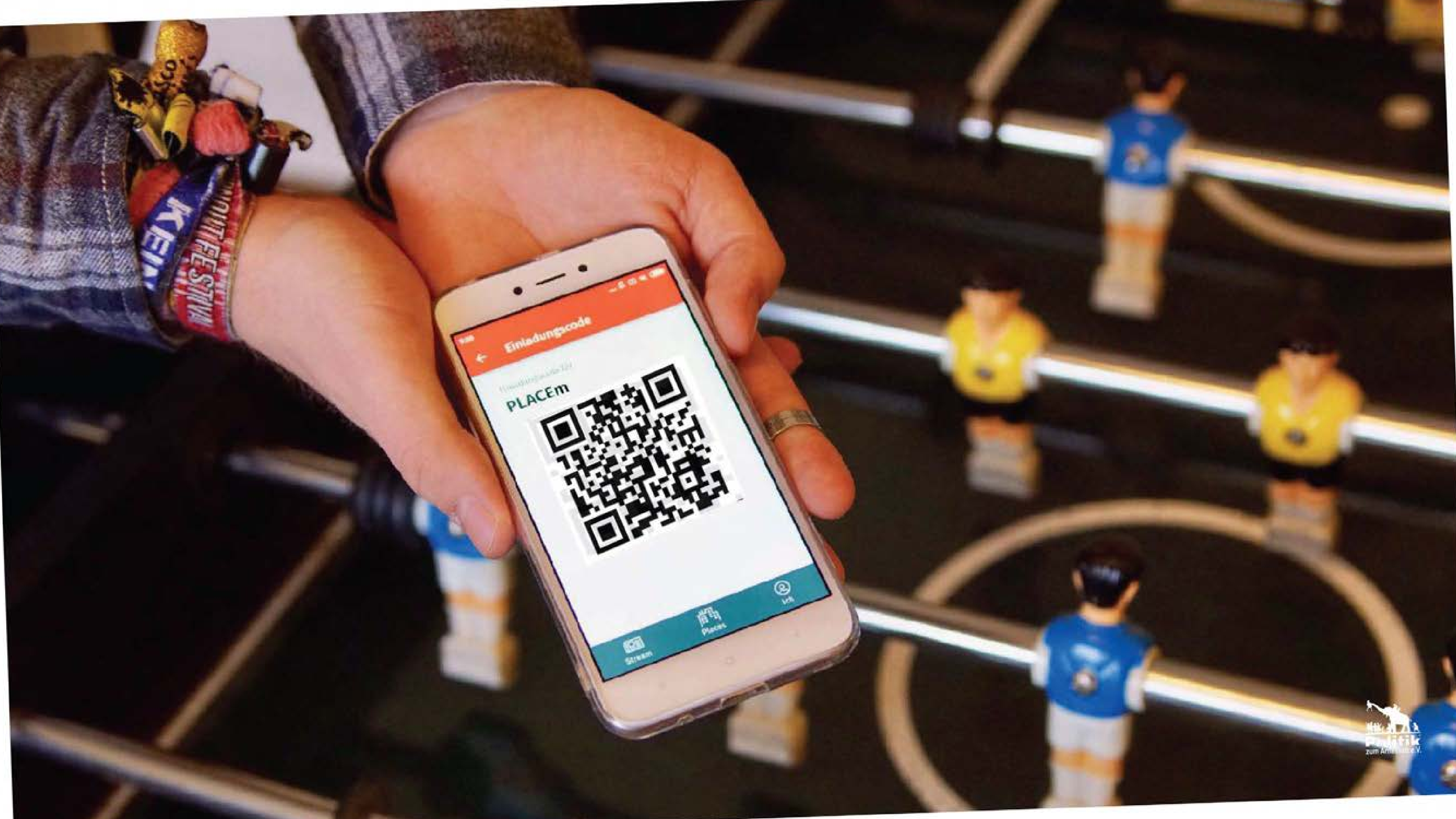
gvh.de

Nur fragen, was
man auch **wissen**
will.

Pädagogik statt
Trusted *Flagger*
und *Plattformen*.

Soziale Medien vs. PLACEm: Der Digitale Beteiligungsprozess







Freizeitstätte

Ofenerdiek



180

Jugendpflege Musterstadt | Musterstraße 12 | 33416 Appstadt

An:
Michaela Müller
Musterweg 7
01000 Musterstadt



Internationale Jugendwoche - Du bist dabei!

Liebe Michaela,

vielen Dank für Deine Anmeldung zur Internationalen Jugendwoche!
Wir freuen uns, dass Du dabei bist!

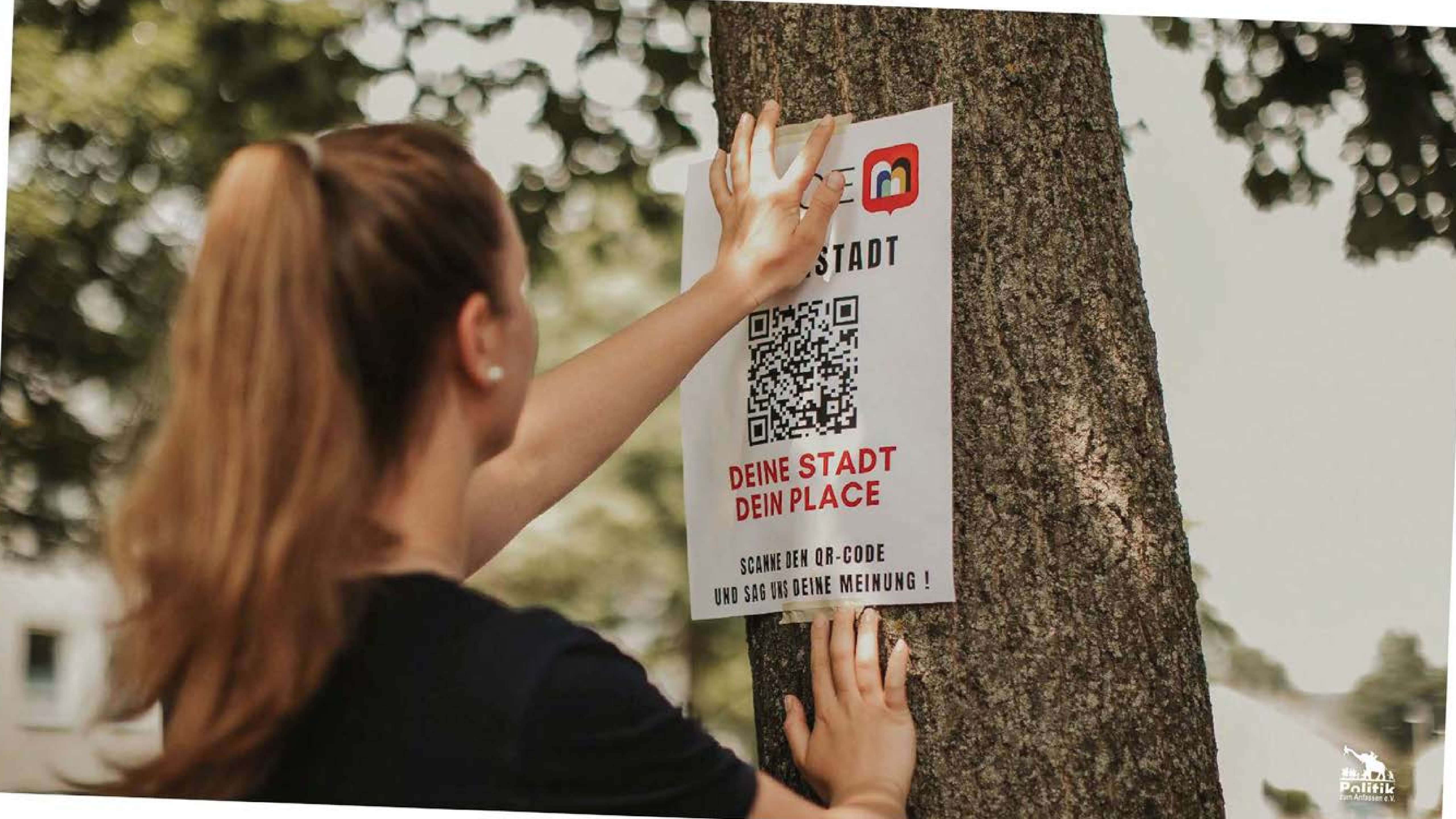
Mit diesem Brief benachrichtigt Du den Zeitpunkt zu unserem Jugendfesten-Place.
Scanne dazu in der PLACEm App einfach das QR-Code auf diesem Brief.
(Diese Einladung ist nur für Dich. Gib den Code bitte an niemanden weiter.)

Als weiteren Infos zur Fahrt bekommst Du in den nächsten Wochen über die App.
Wir werden Dir auch die Möglichkeit geben, dein Programm mitzureden und Ideen
einbringen. Und das Beste: Die Teilnahme ist mit den meisten Punkten in der
App bekommt am Begrüßungsabend einen Preis!

Viele Grüße,


Trinity

und das ganze Team der Jugendpflege Musterstadt



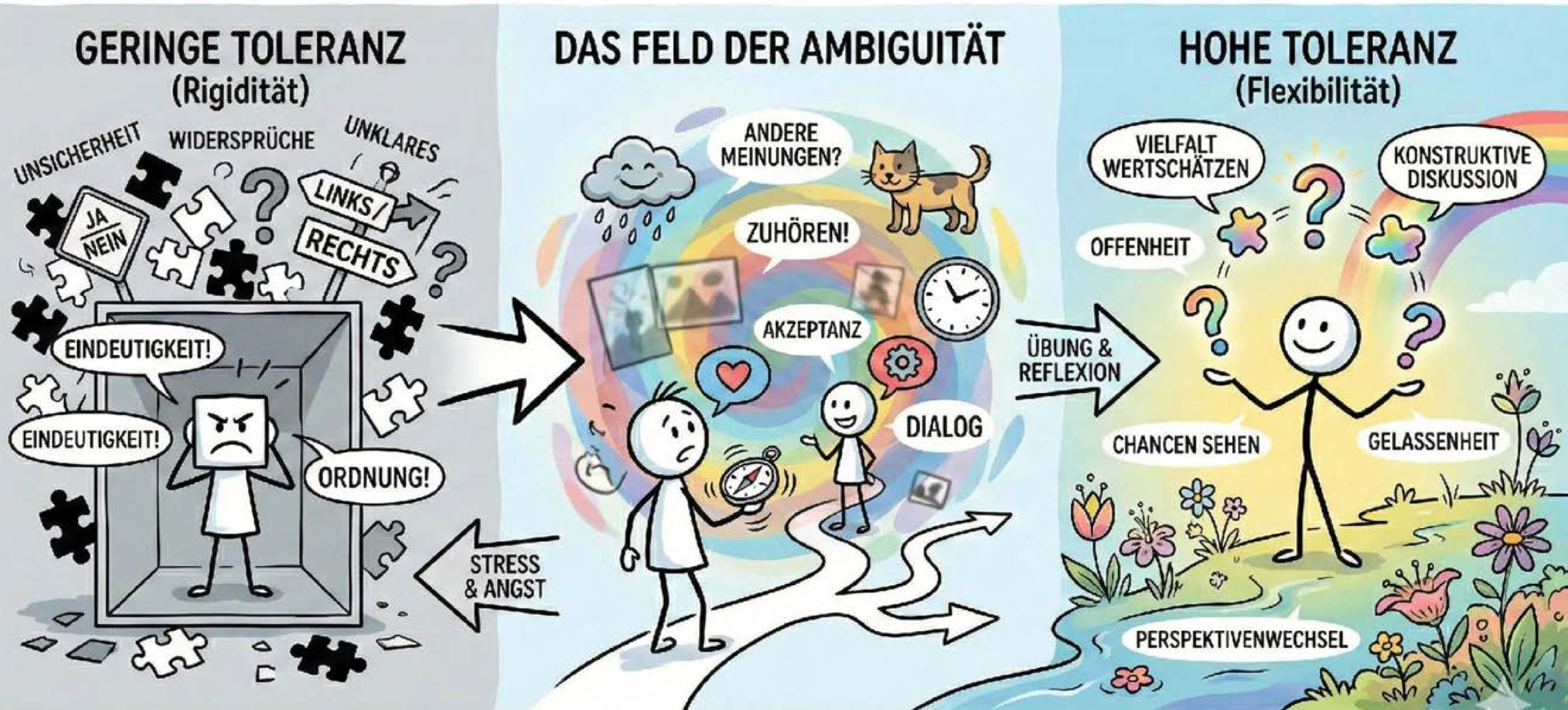
STADT



**DEINE STADT
DEIN PLACE**

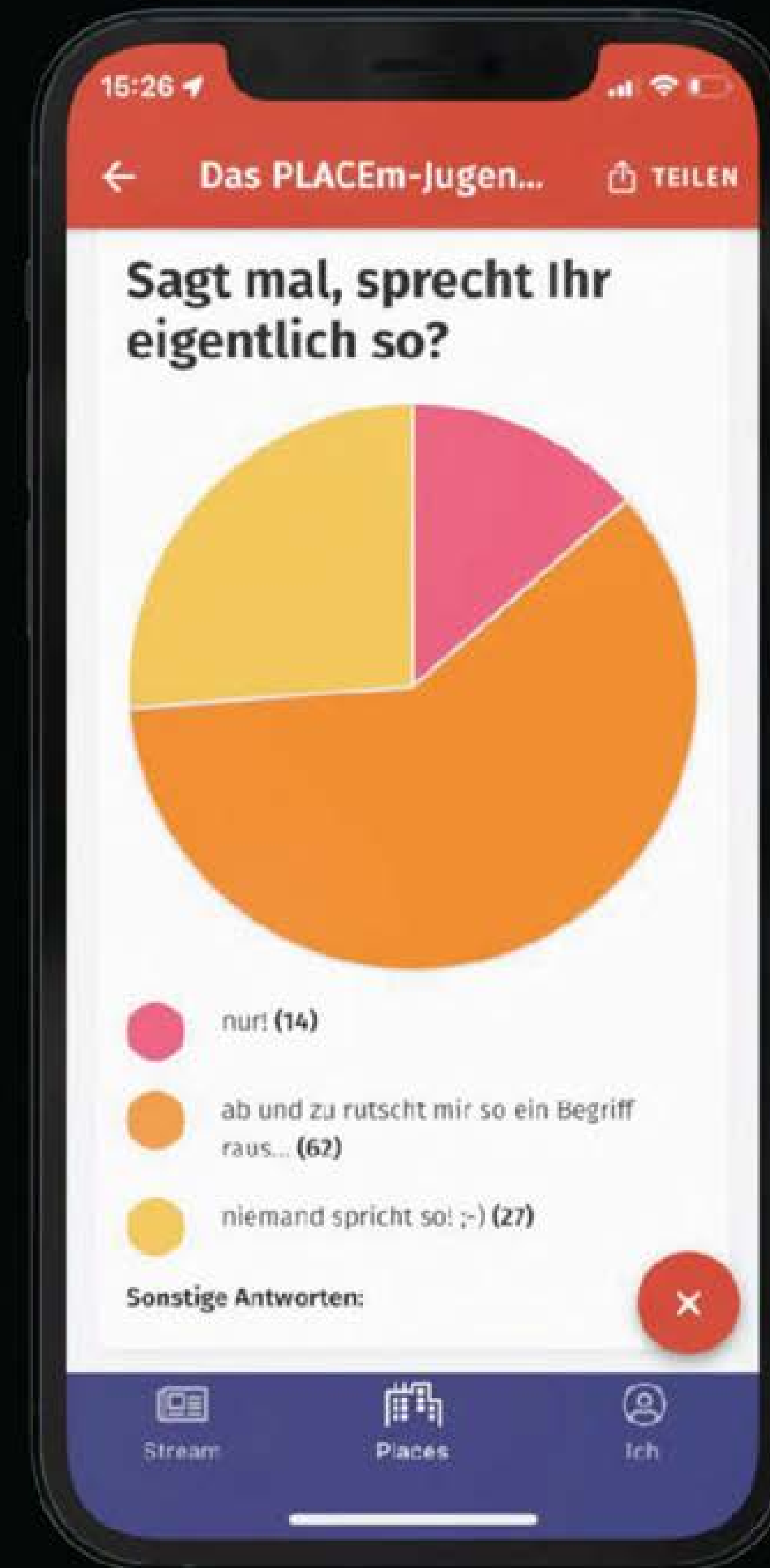
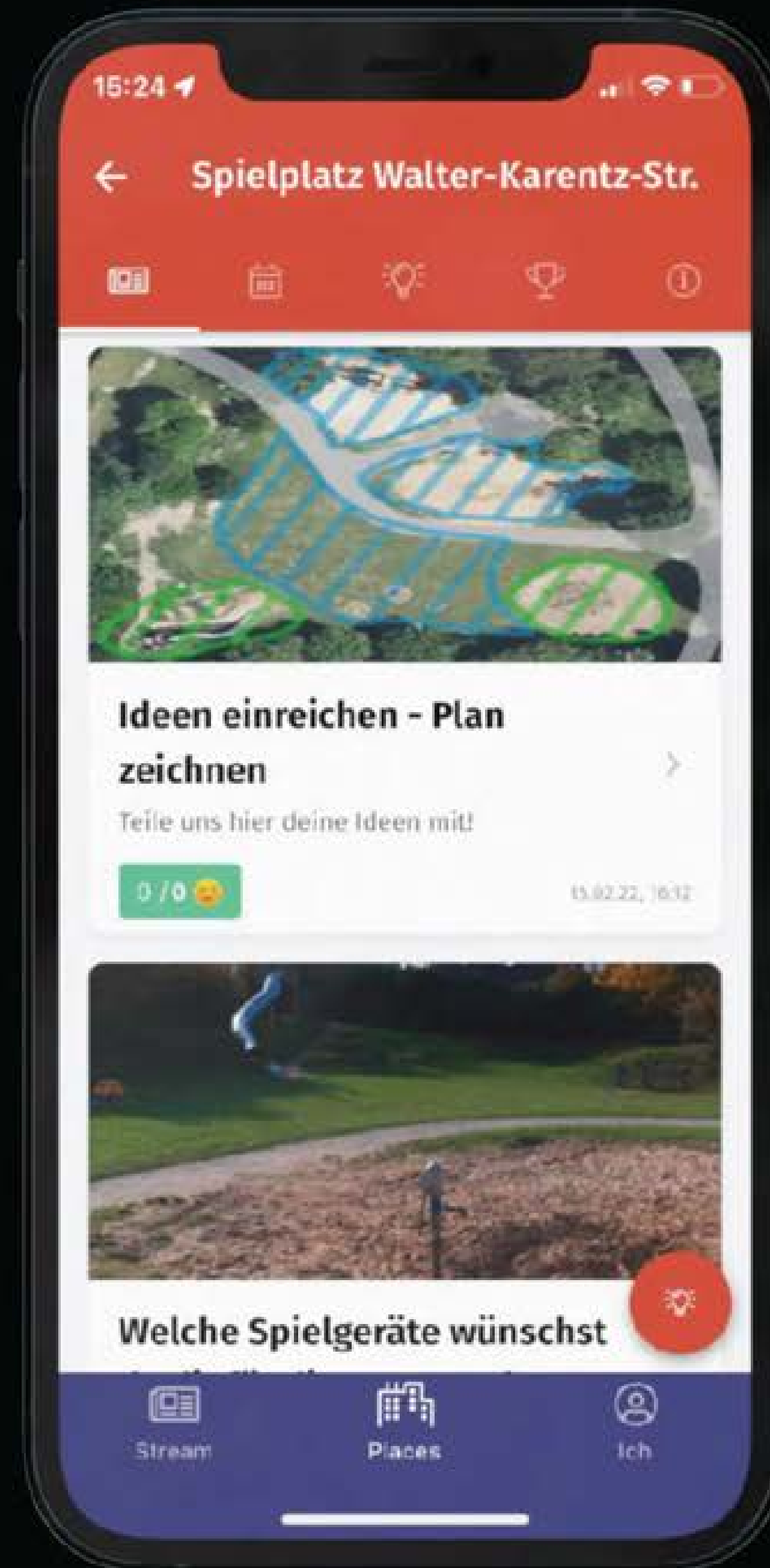
SCANNE DEN QR-CODE
UND SAG UNS DEINE MEINUNG !

Ambiguitätstoleranz: Die Kunst, im Chaos zu tanzen!

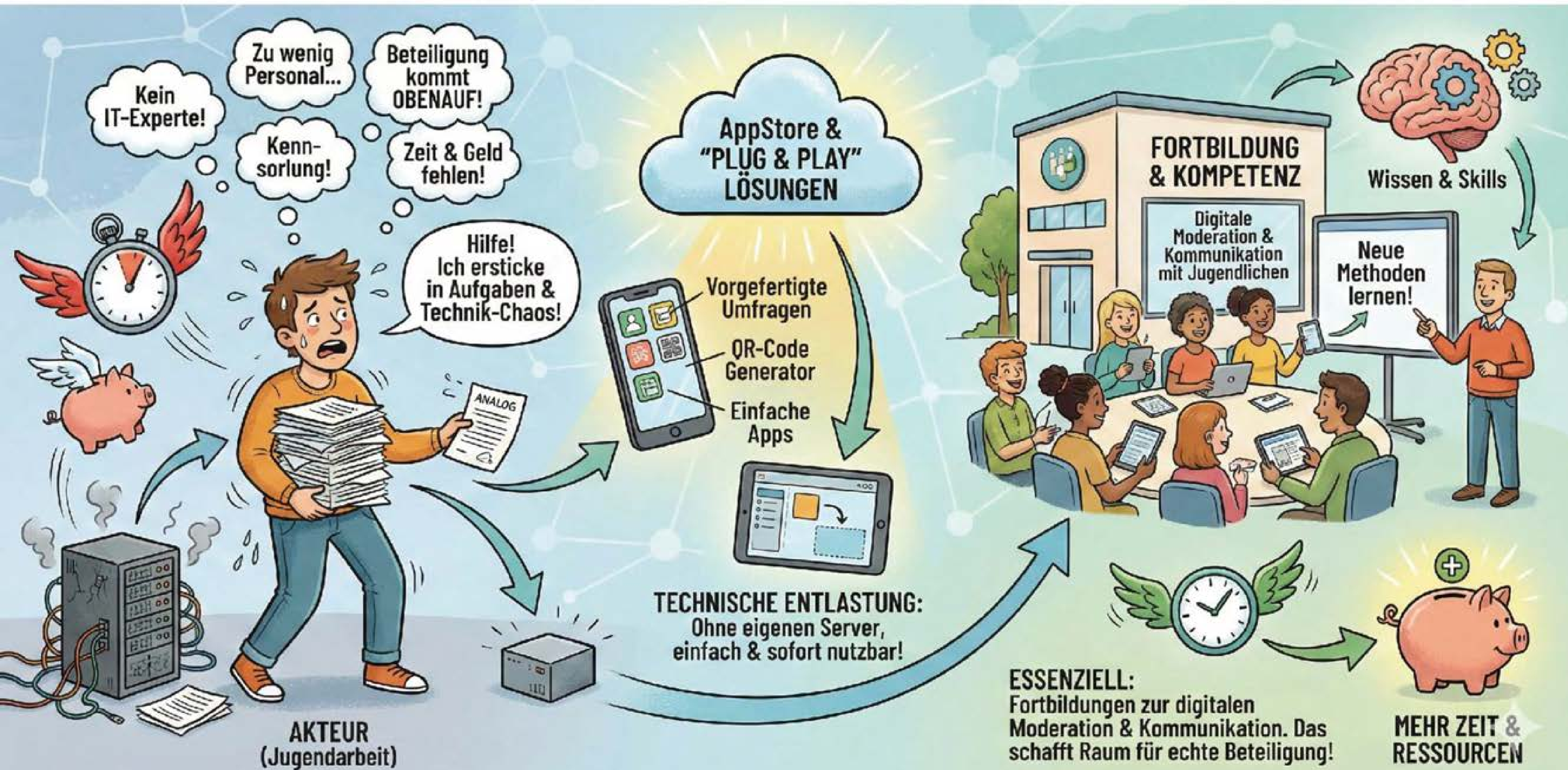


Der Weg von der Angst vor dem Unbekannten zur Freude am Unvorhersehbaren!

Beteiligung
braucht
Ressourcen.



Akteure im digitalen Dschungel: SOS – Brauchen Entlastung & “Plug & Play”!



Scheitern
ermöglichen.



SCANNE DEN CODE
UND SCHICKE UNS
DEINE IDEEN!

APP
LADEN



CODE A
SCANNEN



HELPER
LADEN

EIN NEUER JUGENDPLATZ FÜR ISERNHAGEN

Kontakt:
Gemeinde Isernhagen
Abt. Jugendpflege
Bothfelder Straße 29
30916 Isernhagen
Tel: 0511 6153-4030
Fax 0511 6153-4030
www.isernhagen.de

... UND DU KANNST IHN GESTALTEN!

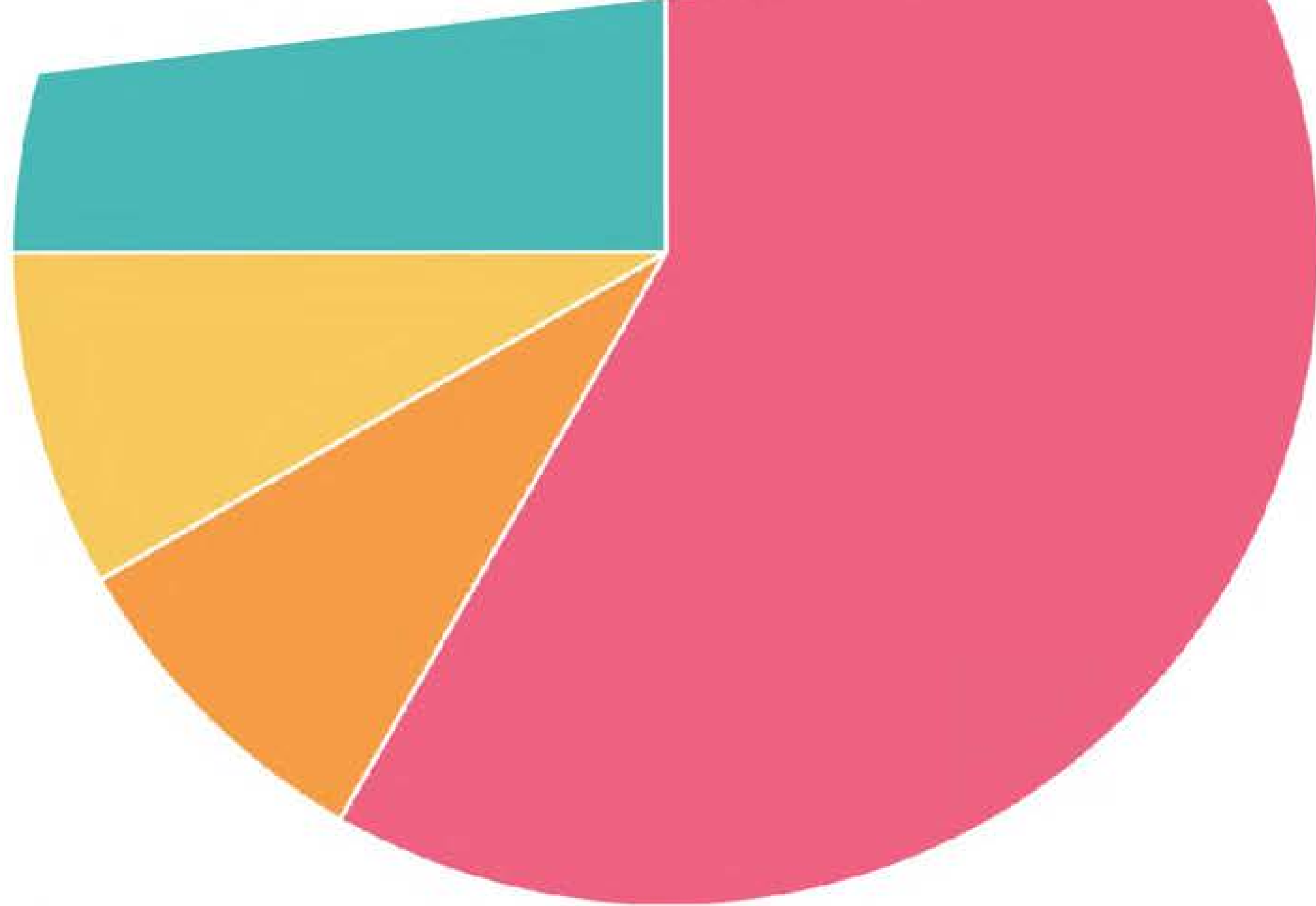


PLACE

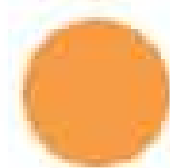


wünsche ich mir schon eine sehr lange Zeit einen Platz zum skaten da es in altwarmbüchen noch nicht wirklich was zum skaten gab. Und zu aller letzt spielen viele meiner Freunde und sogar mein Bruder oft mit mir Basketball also wäre ein Korb keine schlechte Idee,sitzgelegenheiten,baskettball platz,tischtennisplatten,ljnlbj,test,Test,ich würde mir einen pumptrack wünschen,Ein Jugendplatz braucht unbedingt einen Basketballkorb. Alle meine Freunde und ich lieben es Basketball zu spielen aber leider gibt es keine guten Plätze dafür. Es wäre voll cool, wenn auf den Platz ein Basketballkorb steht mit Dreierlinie und richtigem Boden wo man mit Turnschuhen drauf spielen kann. (keinen Betongboden),Ich würde mir einen Fitnessspielplatz (Calisthenicsplatz und NICHT solche Geräte wie beim Fußweg an der Wietzeae!!) wünschen, damit man auch mit Kumpels bei gutem Wetter draußen trainieren kann und in Kontakt zu anderen beim Sport kommt. Dabei würden eure Inspirationen wie die Kletterwand und Parcourelemente ebenfalls integrierbar sein. Sitzgelegenheiten sollte es auch geben.,- Fitnessgeräte (Klimzugstange etc., mit Tartanboden wie beim LSB) - Basketballplatz (fester Boden, zwei Körbe) - Fußballplatz mit Bande - Hockeytor (mit Asphaltboden) - Hängematten - Sitzgelegenheiten (Überdacht) - Tischtennisplatten - Tischkicker - Wasserspänder,- Fußballplatz mit Umrandung und Kunstrasen - Fitnessgeräte mit Tartanboden - Trinkspender - Überdachung mit Sitzgelegenheit und Tischen - Tischtennisplatten - Hängematten,- Fitnessgeräte mit Tartanboden -Fußballplatz mit Kunstrasen und Umrandung (Bande) - Hängematten - Trinkspender -Tischtennosplatten - Überdachung mit Sitzgelegenheit und Tischen - Mehrere Trampoline, die Skateanlage könnte besser zum alten Bolzer, ist aber wichtig! Also: vielleicht auf dem neuen Platz nur Sitzen und den Bolzer mal

wünsche ich mir
altwarmbüchen
meiner Freunde
schlechte Idee
würde mir eine
Basketballkor
es keine gute
mit Dreierlini
Betongboder
Geräte wie b
gutem Wette
Dabei würd
integrierba
etc., mit Ta
Fußballpla
(Überdach
Umrandur
Überdach
Fitnessge
Hängema



Workout-Geräte (7)



Freizeitsport-Geräte (1)



Klettern & Parkour (1)



Chillen & Abhängen (3)

le
ne
ich

der gibt
o steht
keinen
solche
els bei
mt.

falls
gstange

egenheiten
it

ten,-
Bande) -
genheit und
; ist aber



Besser schlecht
als gar nicht
beteiligen.

Projekte sind
besser als ihr Ruf.

PROJEKTE SIND BESSER ALS IHR RUF: ERKENNTNISSE ZUR DIGITALEN JUGENDBETEILIGUNG

Basierend auf der Stellungnahme zur Anhörung des Hessischen Landtags



**PROJEKTE:
DER ÜBLICHE
VORWURF (IMAGE)**



STROHFEUER-EFFEKT:
Keine Nachhaltigkeit,
schnell vorbei.



ISOLIERTE INSELN:
Fehlende Anbindung
an Strukturen.

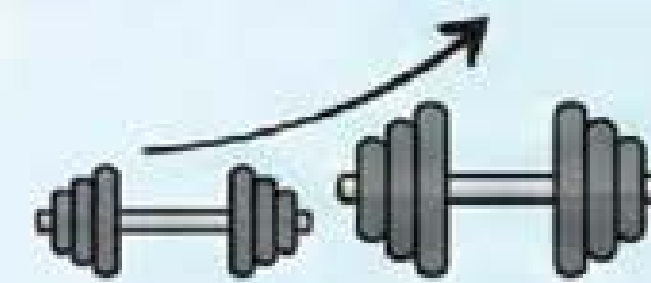


ÜBERFORDERUNG:
Hohe Hürden,
nicht inklusiv.



**REALITÄT &
CHANCE: DIGITALE
WIRKVERSTÄRKER**

TRANSFORMATION DURCH ERKENNTNIS & TECHNOLOGIE



**DEMOKRATIE-
FITNESSSTUDIO**
VOM KLEINEN ZUM GROßEN:
Selbstwirksamkeit trainieren & Routine
aufbauen (Gewöhnungseffekt).



**GESCHWINDIGKEIT
SCHLÄGT INSTITUTION**
ECHTZEIT-FEEDBACK:
Entspricht digitaler
Erwartungshaltung (Agilität).



**NACHHALTIGES
KANAL-DENKEN**
DER KANAL BLEIBT:
Projekte sind der "Content" für
die Infrastruktur (Nachhaltigkeit).



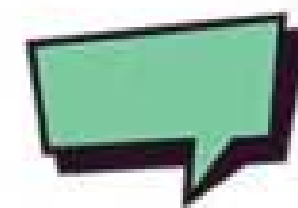
**NIEDRIGSCHWELIGE
INKLUSION**
OHNE HÜRDEN:
"Reinschnuppern" ohne
Verpflichtung (Zugang für alle).



**DIGITAL-ANALOGUE
SYNERGIE**
MASSE TRIFFT KLASSE:
Digitale Breite mit analoger Tiefe
verbinden (Qualitätssicherung).

FAZIT: Projekte sind keine Gegenspieler, sondern **TAKTGEBER** und **EINSTIEGSDROGE** für nachhaltige Strukturen in einer digitalen Demokratie.

Es scheitert nie an
den ***Tools***.

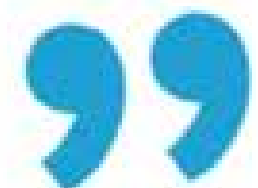
 **CROWDINSIGHTS**



DECIDE
JUGEND MISCHT MIT!



aula



CONSUL
open participation



Beteiligungsportal
Sachsen



PLACE 



STJÄRNANIS

- 43x15 cm für draußen Akazie
- Du kannst die Blumentöpfe arrangieren, indem du einen auf zwei andere stellst, deine Anpflanzung nach oben hin ausweiten oder eine ganz andere eigene kreative Lösung finden.
 - Kann mit dem beigepackten Haken auch an die Wand gehängt werden.
 - Aus massiver Akazie, einer harten, strapazierfähigen Holzart, für draußen geeignet.

17.99



Regel
32
Fak
06

Shop & Go

2



Tschüss Wartezeit,
hej Shop & Go



Und es einfach geht das Shopping

1. Scanne die QR-Code

2. Wähle die Artikel aus, die du kaufen möchtest

3. Gehe zum Checkout und bezahle mit der App

4. Nimm deine Einkäufe mit und gehe nach Hause

5. Deine Artikel werden automatisch in deine App geladen

6. Deine Artikel werden automatisch in deine App geladen

7. Deine Artikel werden automatisch in deine App geladen

8. Deine Artikel werden automatisch in deine App geladen

9. Deine Artikel werden automatisch in deine App geladen

10. Deine Artikel werden automatisch in deine App geladen



STJÄRNANIS

43x15 cm für draußen Akazie

- Du kannst die Blumentöpfe arrangieren, indem du einen auf zwei andere stellst, deine Topfanzucht nach oben hin ausbaust oder eine ganz andere, kreative Lösung findest.
- Kann mit einem beigegepackten Haken auch an der Wand gehängt werden.
- Aus massivem Kieferholz, einer harten, strapazierfähigen Holzart, für draußen geeignet.

17.90

Shop & Go

2

Tschüss Wartezeit, hej Shop & Go



Und es einfach geht das Zertippen

1. Scanne das QR-Code

2. Gehe zum Scanner und scanne das QR-Code

3. Gehe zum Scanner und scanne das QR-Code

4. Gehe zum Scanner und scanne das QR-Code

5. Gehe zum Scanner und scanne das QR-Code

6. Gehe zum Scanner und scanne das QR-Code

7. Gehe zum Scanner und scanne das QR-Code

8. Gehe zum Scanner und scanne das QR-Code

9. Gehe zum Scanner und scanne das QR-Code

10. Gehe zum Scanner und scanne das QR-Code



STJÄRNANIS

43x15 cm für draußen Akazie

- Du kannst die Blumentöpfe arrangieren, indem du einen auf zwei andere stellst, deine Topfpflanze nach oben hin erheben oder eine ganz andere, kreative Lösung finden.
- Kann mit einem beigegepackten Haken auch an der Wand gehängt werden.
- Aus massivem Holz, einer harten, strapazierfähigen Holzart, für draußen geeignet.

17.90

Shop & Go

2

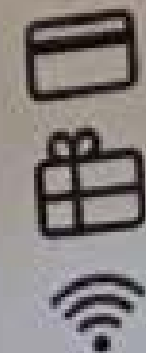
Tschüss Wartezeit, hej Shop & Go

QR Code

Und so einfach geht das Zeiterparen:

1. Lade die IKEA Shop & Go App.
2. Scanne den Barcode in der App und wähle dein Zielprodukt aus.
3. Wähle die gewünschte Produktmenge und bestätige die Bestellung.
4. Gehe zum Shop & Go Bereich und hole dein Produkt.

2



Tschüss Wartezeit, hej Shop & Go



QR-Code einscannen
und direkt loslegen

Und so einfach geht das Zeitsparen:

1. Lade die IKEA APP herunter.
2. Aktiviere die Scanner-Funktion und wähle dein Einrichtungshaus aus.
3. Scanne die gewünschten Produkte während des Einkaufens ab.
4. Bezahle direkt und ohne Warten an der Shop & Go Kasse.



Produkte
unter

Mit Shop & Go die Ware bequem im Wagen lassen



Mit der IKEA App scannst du deine Artikel
bereits während du einkaufst.
Und so einfach geht das Zeitsparen:
QR-Code einscannen und direkt loslegen!



max. 205 lb



IKEA Deutschland GmbH & Co. KG
Straße der Nationen 10, 30539 Hannover
Tel.: 061 92 / 93 99999 (Ortstarif)

Keine Lust zu warten an der Kasse?
Jetzt Shop&Go bei IKEA nutzen!
Lade einfach die IKEA App und los gehts!

IKEA Family

6275980

Beteiligung
einfach machen.



JUGEND ENTSCHEIDET -
POLITIK, DIE SICH WAS TRAUT.
MACHT GOSLAR!

SEID DABEI!

03-04.06.2024

Im Kulturmarktplatz



JUGEND ENTSCHEIDET – POLITIK, DIE SICH WAS TRAUT.

MACH MIT GOSLAR!

SEID DABEI!

12-13.09.2022

Im Kulturmarktplatz



WÄHLEN
LERNEN
ENTWICKELN



ANREGEN
DISKUTIEREN
ENTSCHEIDEN
AUSTAUSCHEN



**JUGEND
ENTSCHEIDET**

DAS HERTIE-PROGRAMM
FÜR INNOVATIVE KOMMUNEN

ERFAHRE MEHR HIER



Bitte mit Unterschrift schicken
als Foto/Scan per E-Mail an jugendpflege@goslar.de
ODER

als Brief an:
Stadt Goslar
Stadtjugendpflege
Charley-Jacob-Str. 3
38640 Goslar

Anmeldung und Einverständnis

Unser / Mein Kind

Vorname und Name: _____

Alter: _____

Klasse: _____

Schule: _____

E-Mail: _____

- ✓ darf am Projekt **Jugend entscheidet** teilnehmen.
(Jugend entscheidet ist ein Projekt der Gemeinnützigen Hertie Stiftung und wird gemeinsam mit der Stadt Goslar durchgeführt. www.jugend-entscheidet.de)
- ✓ geht nur zu **Präsenz-Veranstaltungen vor Ort**, wenn es **gesund ist und keine ansteckenden Krankheiten** hat.
- ✓ Bei Präsenz-Veranstaltungen hat die Stadt Goslar die Aufsichtspflicht für die Jugendlichen. Jede/r Jugendliche muss die Anweisungen dieser Betreuungspersonen befolgen.

Wenn Sie möchten, können Sie noch mehr erlauben (dann bitte ankreuzen):

- ☐ Unser/Mein Kind darf an der **Evaluation** von **Jugend entscheidet** teilnehmen (Online-Fragebogen zur Verbesserung des Projekts)

Von unserem/meinem Kind dürfen

- ☐ Fotos
- ☐ Videos
- ☐ Zitate

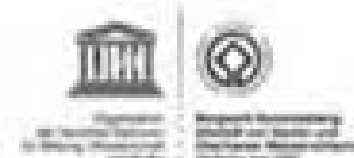
aufgenommen und veröffentlicht werden:

Website	Social	Print
	Stadt Goslar	
☐ goslar.de	☐ fb: jugendarbeit.goslar	☐ Dokumentation
☐ jugend.goslar.de	☐ insta: @jugendarbeit.goslar	☐ Jahresberichte
		☐ Werbematerial

Zentrale:
Charley-Jacob-Straße 3
38640 Goslar
Tel. 05321 704-0
Fax 05321 704-567
stadtverwaltung@goslar.de
www.goslar.de

Allgemeine Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag
09.00 – 13.00 Uhr
zusätzlich Donnerstag
14.00 – 18.00 Uhr

Bankverbindung:
Sparkasse Hildesheim Goslar Peine
IBAN DE 35 2505 0130 0000 0045 23
BIC NOLADE21HAN



Gemeinnützige Hertie-Stiftung		
☐ jugendentscheidet.de	☐ fb: /hertiestiftung	☐ Dokumentation
☐ www.ghst.de	☐ insta: @jugendentscheidet	☐ Jahresberichte
	☐ insta: @doing.politics	☐ Werbematerial
Politik zum Anfassen e.V.		
☐ politikzumanfassen.de	☐ fb: /politikzumanfassen	☐ Dokumentation
	☐ insta: @politikzumanfassen	☐ Jahresberichte
		☐ Werbematerial

- ✓ Wir wissen/ich weiß, dass wir/ich unser/mein Einverständnis jederzeit mit Wirkung für die Zukunft unter:

Stadt Goslar	Gem. Hertie-Stiftung	Politik zum Anfassen e.V.
datenschutz@goslar.de	info@ghst.de	gregor@dehmel.de

widerrufen können/kann. Weitere Information finden sich in den Datenschutzinformationen.

- ✓ Wir haben/ich habe die Datenschutzinformationen zur Kenntnis genommen und sind/bin mit der **Verarbeitung unserer/meiner personenbezogenen Daten und der personenbezogenen Daten unseres/meines Kindes** einverstanden (mehr Informationen: www.jugend-entscheidet.de/datenschutz).

Eltern/Erziehungsberechtigte/r:

(Vor- und Nachname) _____ (E-Mail-Adresse) _____

(Ort, Datum) _____ (Unterschrift eines Erziehungsberechtigten) _____

Telefon/Handynummer: _____ (freiwillige Information)

Von unserem/meinem Kind dürfen

- ☐ Fotos
- ☐ Videos
- ☐ Zitate

aufgenommen und veröffentlicht werden:

Website	Social	Print
Stadt Goslar		
☐ goslar.de ☐ jugend.goslar.de	☐ fb: /jugendarbeit.goslar ☐ insta: @jugendarbeit.goslar	☐ Dokumentation ☐ Jahresberichte ☐ Werbematerial

Gemeinnützige Hertie-Stiftung		
☐ jugendentscheidet.de ☐ www.ghst.de	☐ fb: /hertiestiftung ☐ insta: @jugendentscheidet ☐ insta: @doing.politics	☐ Dokumentation ☐ Jahresberichte ☐ Werbematerial
Politik zum Anfassen e.V.		
☐ politikzumanfassen.de	☐ fb: /politikzumanfassen ☐ insta: @politikzumanfassen	☐ Dokumentation ☐ Jahresberichte ☐ Werbematerial

Einfach
Beteiligung
machen.

Sag uns deine Meinung

zum Marktplatz/ Stadtzentrum!



1. QR-Code scannen
2. Place beitreten
3. Fragen beantworten

PLACE



Stiftung SPI



Die wahre Währung
der Beteiligung ist
die ***Qualität der
Veränderung.***



Politik[®]
zum Anfassen e.V.

Gregor Dehmel

Politik zum Anfassen e.V.

www.politikzumanfassen.de

gdehmel@politikzumanfassen.de



POLITIKZUMANFASSEN



Atkinson Hyperlegible

B8 O0

Unambiguous Letterforms Letters have received special care to ensure they're legible and clear.

EF pq

Distinct Pairs Matching letter pairs are clearer and easier to identify.

1Iil

Clear Uprights Similarly-shaped upright letters are distinctly different.

ebgs

Open Counters Large areas inside letters, called counters, keep characters clear.

<https://www.brailleinstitute.org/freefont/>

www.politikzum anfassen.de/
anhörung



JLU

NEUE WEGE. SEIT 1607.

JUSTUS-LIEBIG-
UNIVERSITÄT
GIESSEN



Enquetekommission „Demokratie und Teilhabe leben – Beteiligung junger Menschen stärken“ | Hessischer Landtag | 28.01.2026

Digitale Beteiligung von Kindern und Jugendlichen in Hessen

Sebastian Mech | Institut für Politikwissenschaft | Justus-Liebig-Universität Gießen

29.01.2026

Plan für die nächsten 20 (!) Minuten

1. Partizipationsverständnis
2. Kinderrechtliche Einordnung
3. Forschungsstand
4. Grundlagen gelingender Partizipation
5. Erkenntnisse aus dem Projekt Demokratie Leben Lernen 2.0
6. Spannungsfeld digitale Partizipation?
7. Empfehlungen

Wehrpflicht light

Deutsches Oberkammer stimmt für Social-Media-ige

c Hessen will Handyverbot an Schulen einführen

Hessen will die Handynutzung an Schulen flächendeckend verbieten. Ein geplantes Gesetz der Landesregierung soll bereits ab dem kommenden Schuljahr gelten – und wenige Ausnahmen vorsehen.

uch das britische Oberhaus ein Social-
6 Jahren. Regierungschef Keir Starmer wollte

„Katas

Nur wenige Ausnahmen

**Britische: Landtag beschließt generelles Handy-Verbot an
sozial. Medi: hessischen Schulen**

Handys haben ab August nichts mehr an hessischen Schulen verloren. Die Gesetzesänderung lässt nur noch wenige Ausnahmen für eine Nutzung zu.

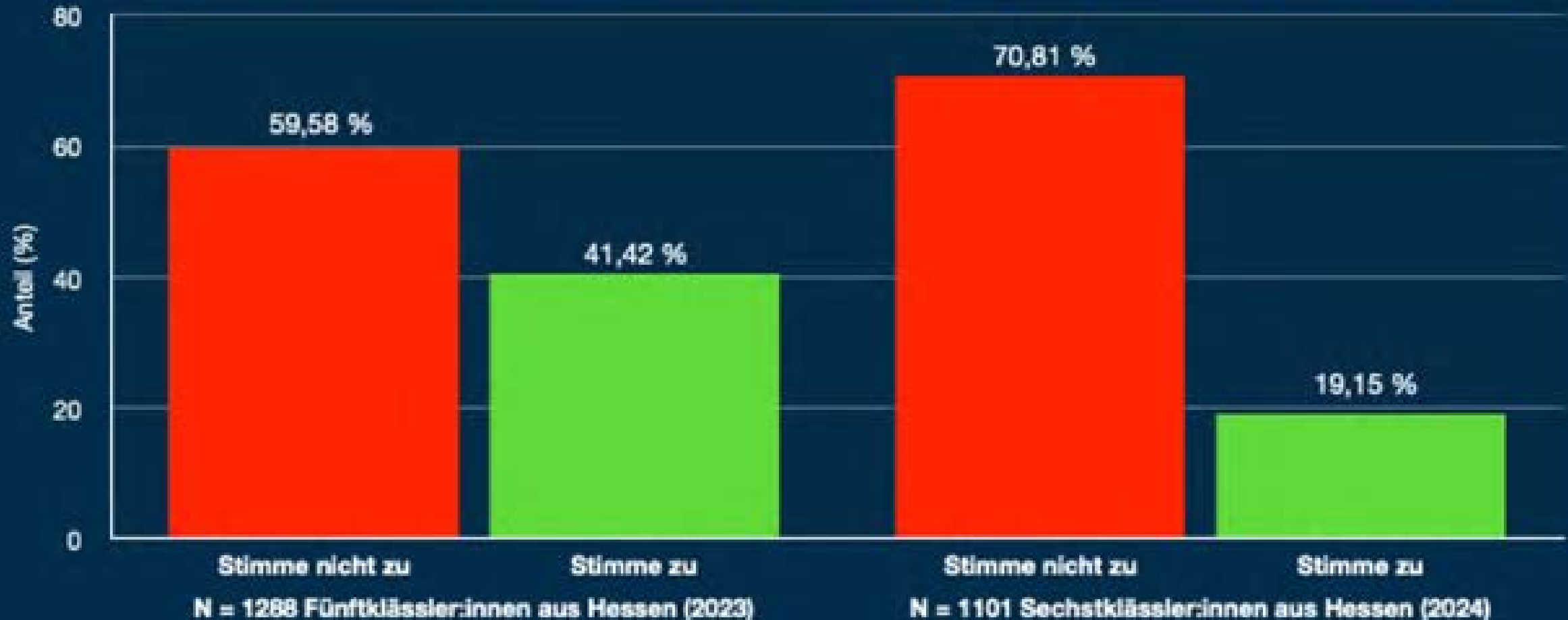
Komm Social-Media

Wenpflicht-Debatte

Generation Nein sa

zuhören müssen

„Politiker:innen interessieren sich für die Probleme von Kindern.“



1. Partizipationsverständnis

Politische Partizipation

Unter politische Partizipation fallen **jene Verhaltensweisen** von **Bürger/innen**, die als Gruppe oder allein **freiwillig** Einfluss auf **politische Entscheidungen** auf verschiedenen Ebenen des politischen Systems (Kommune, Land, Bund und Europa) ausüben wollen. Man unterscheidet **konventionelle** (verfasste, gesetzlich garantierte und geregelte) von **unkonventionellen** (nichtverfassten) Formen der politischen Partizipation.

Woyke 2021

2. Kinderrechtliche Einordnung

Recht auf digitale Beteiligung?

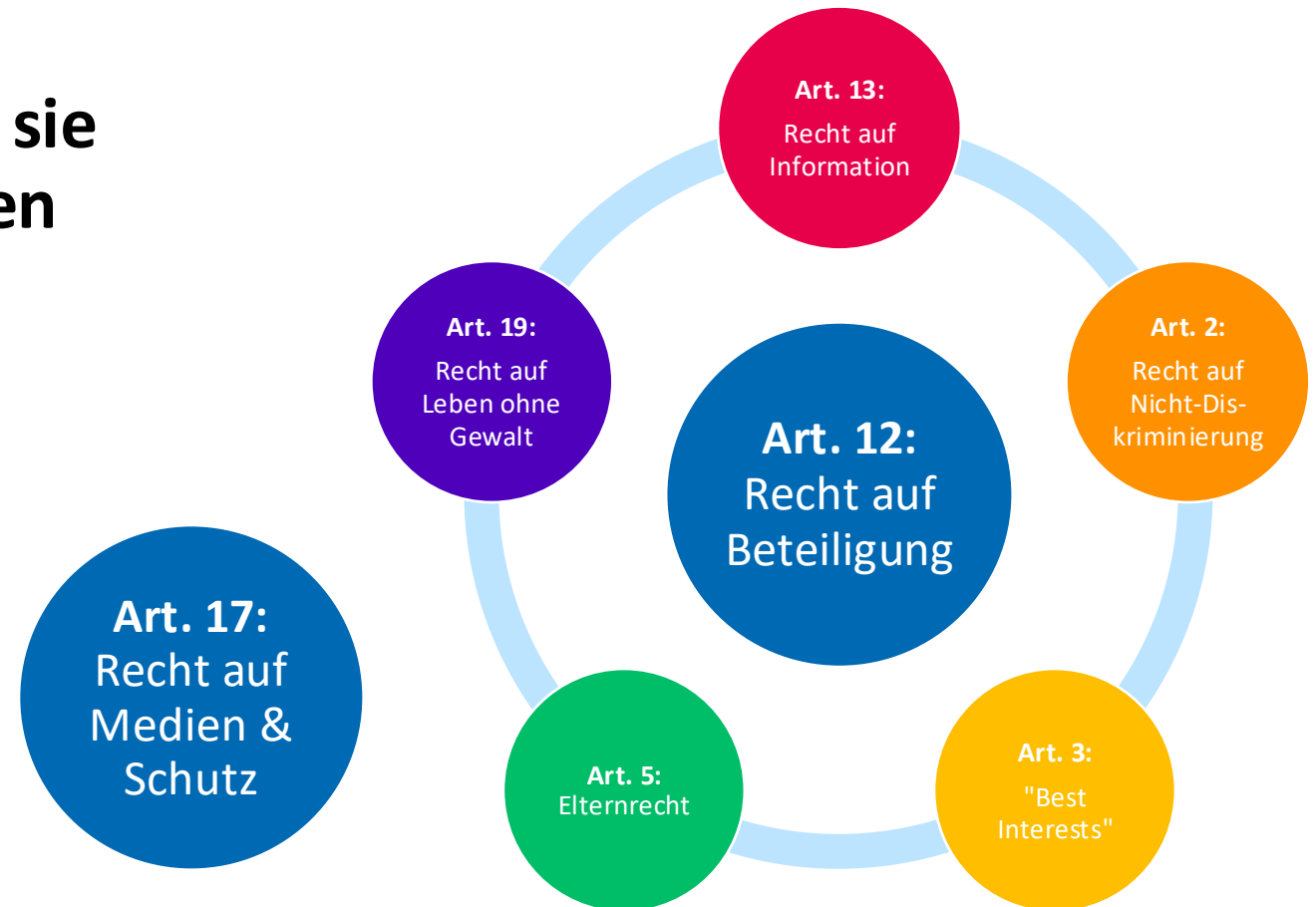
Art. 12:

Recht auf Beteiligung in **allen sie berührenden Angelegenheiten**

Art. 17:

Recht auf kindgerechte
Mediennutzung & Schutz

→ Pflicht der Unternehmen



3. Forschungsstand

3. Forschungsstand I



Digitale Partizipation von Kindern und Jugendlichen als unscharfes und hochdynamisches Feld ([BMFSFJ 2022](#))



Gateway vs. Substitution (Kersting, Hocks 2019)

Erschließung neuer Zielgruppen vs. Verlagerung bisheriger Partizipierender



Politisch gewollt, sozial selektiv und symbolisch ([Ritzi, Wagner 2016](#))

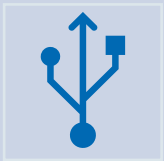
Dennoch Demokratiestiftendes Potenzial (Kersting 2016)

3. Forschungsstand II



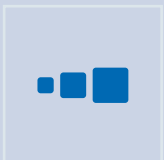
Digitaler politischer
Sozialisationsraum (Lauber, Erdmann
2025)

Junge Menschen bewerten digitale
Partizipationsformen schlechter, weil
diese sowieso nicht für sie gedacht sind
(Kersting, Hocks 2019)



Breites, v.a. ungenutztes
Anschlusspotenzial ([Grunert 2022](#))

Geringere Hürden, geringere
Verbindlichkeit; Stärkere Bereitschaft zur
Diskussion (Hoffmann 2020)



Insbes. für Flächenbeteiligung geeignet (Tuukkanen, Kankaanranta, Wilska
2013)

5. Demokratie Leben Lernen 2.0

Politische Sozialisation zu Beginn der Sekundarstufe I

- Befragung von ca. 2000 Schüler:innen im Großraum Gießen
 - 5. und 6. Klasse
 - 2 Wellen (Herbst 2022 & 2023)
- Leitung:

Prof. Dr. Simone Abendschön,
Prof. Dr. Markus Tausendpfund
- Laufzeit: 2022-2025

Fragebogen

Die Kästchen ☐ bitte so ☒ ankreuzen

1. Frage
Wie häufig machst du mit deiner Familie folgende Dinge?

	häufig	manchmal	selten	nie
Spiele	☐	☐	☐	☐
Sport	☐	☐	☐	☐
Ausflüge	☐	☐	☐	☐
Basteln	☐	☐	☐	☐
Leute treffen	☐	☐	☐	☐
Fernsehen	☐	☐	☐	☐

2. Frage
Bist du in einem Verein (z. B. Sportverein, Musikverein, Jugendfeuerwehr) aktiv?

Ja, bin ich. ☐	Nein, wäre ich aber gerne. ☐	Nein, möchte ich auch nicht. ☐
--	--	--

3. Frage
Warst du schon einmal Klassensprecher/in?

Ja, war/bin ich. ☐	Nein, wäre ich aber gerne. ☐	Nein, möchte ich auch nicht. ☐
--	--	--

4. Frage
Wie viele Geschwister hast du?

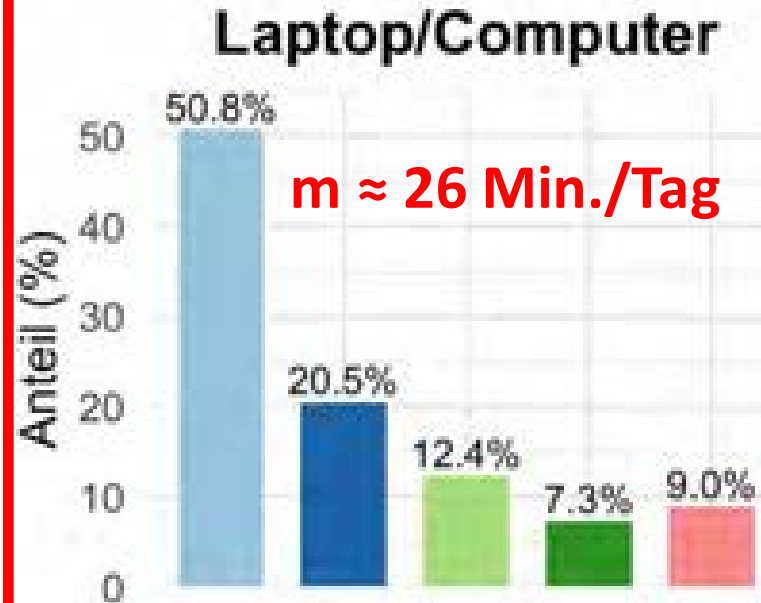
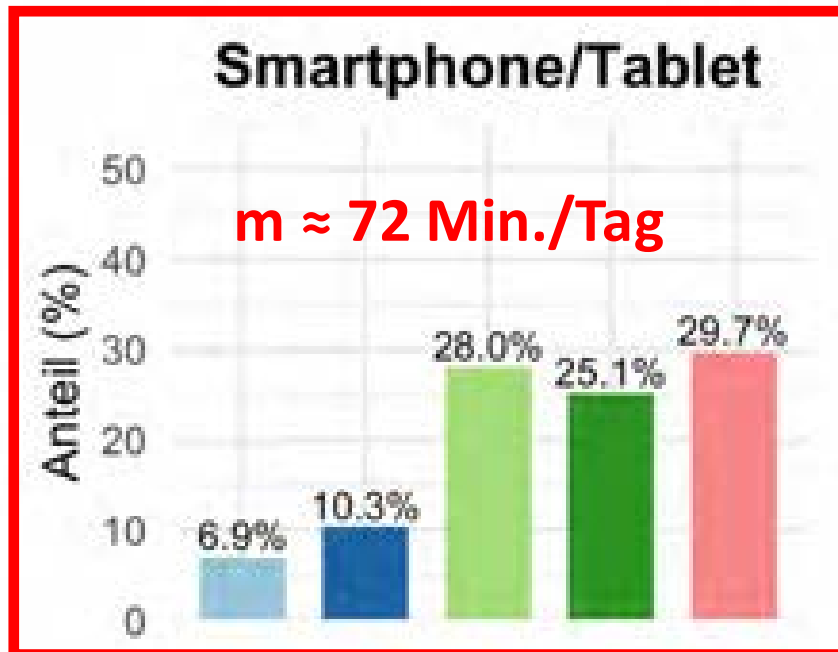
Keine ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐	7 oder mehr ☐
-----------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	---

© 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
© 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
© 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
© 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tägliche Nutzung digitaler Medien

von Fünft- und Sechstklässler:innen in Hessen

... von Fünftklässler:innen (2022)

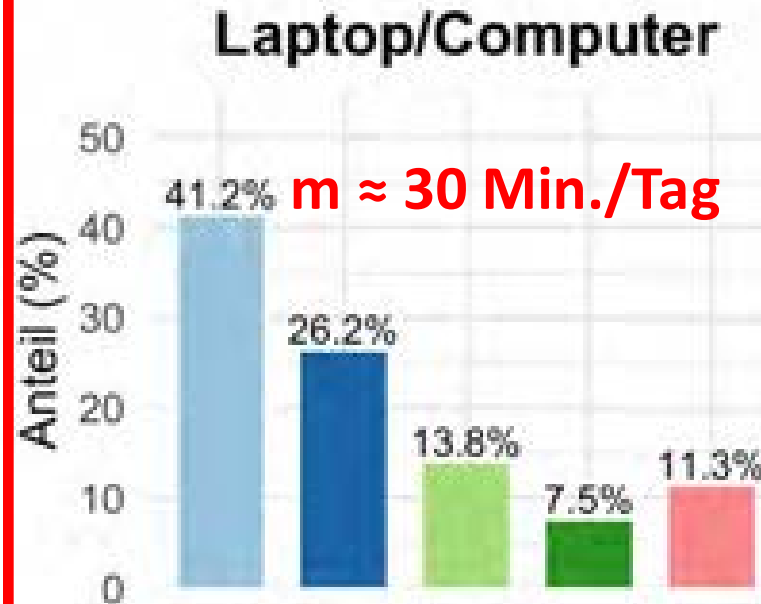
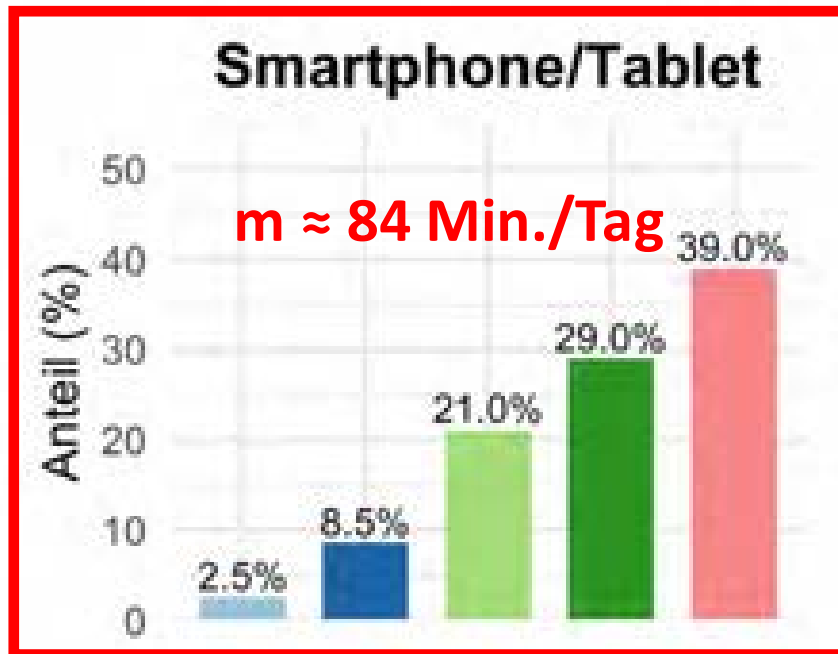


gar nicht
weniger als 30 Minuten
30 Minuten bis 1 Stunde
1 bis 2 Stunden
2 Stunden oder länger

n = 1288 Fünftklässler:innen; Welle 1 (Herbst 2022)

m_{gesamt} ≈ 31 Minuten/ Tag
 Quelle: eigene Darstellung

... von Sechstklässler:innen (2023)



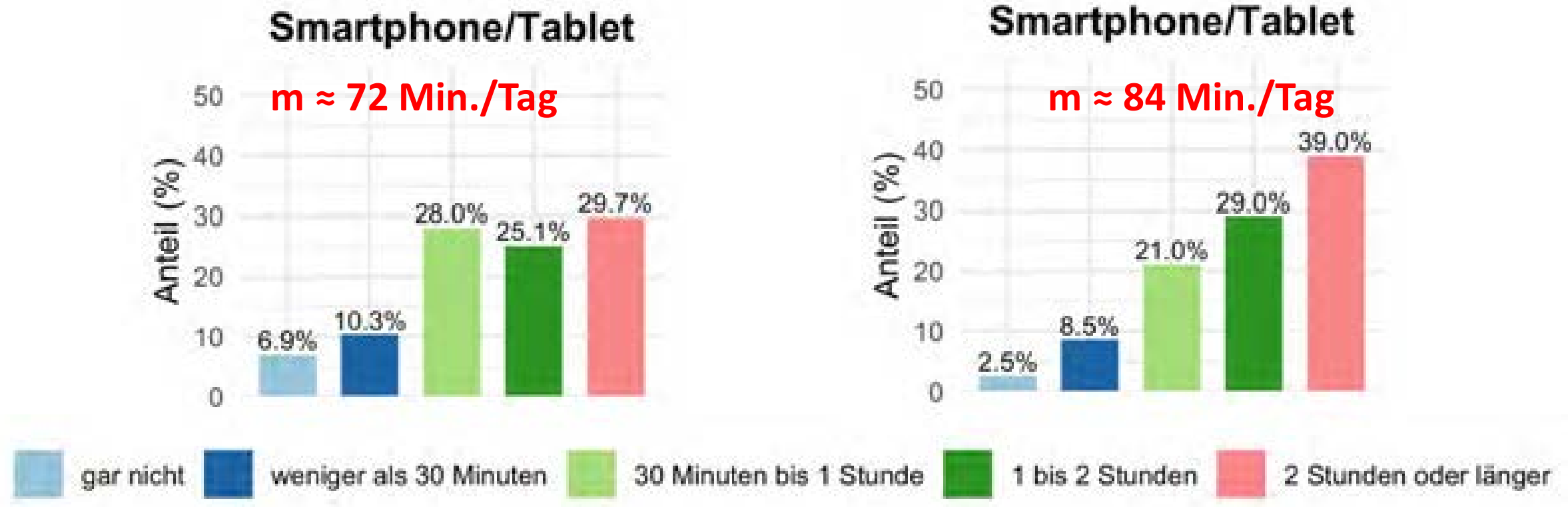
gar nicht
weniger als 30 Minuten
30 Minuten bis 1 Stunde
1 bis 2 Stunden
2 Stunden oder länger

n = 1101 Sechstklässler:innen; Welle 2 (Herbst 2023)

m_{gesamt} ≈ 58 Minuten/ Tag

Quelle: eigene Darstellung

... Smartphone/ Tablet (2022/2023)

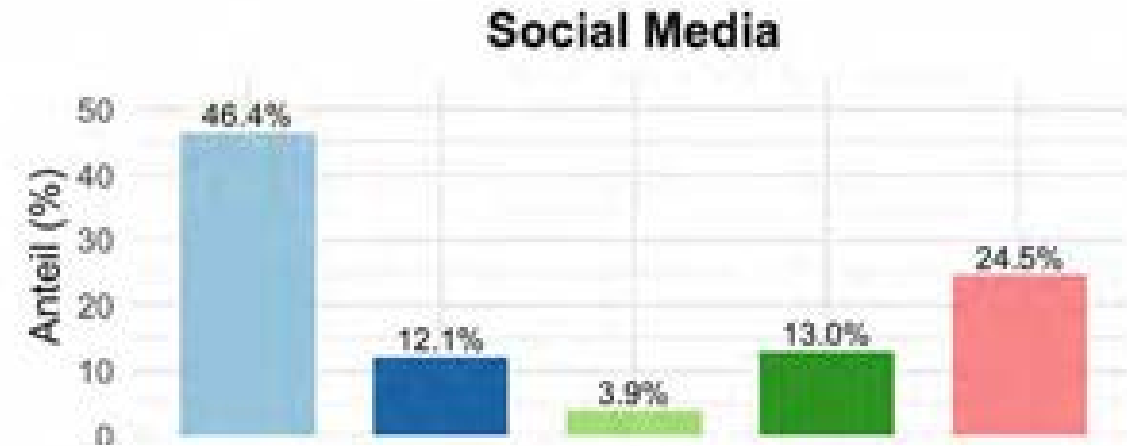
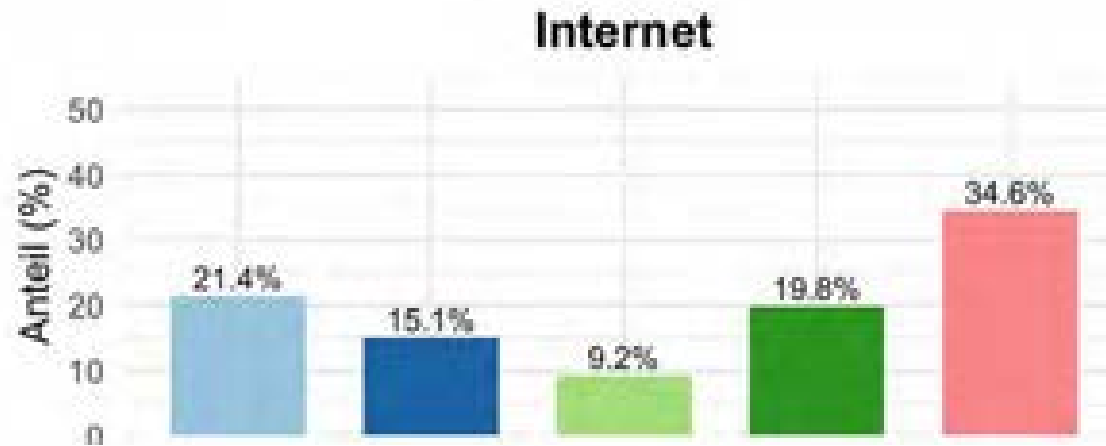


n = 1128 Fünftklässler:innen, Welle 1 (Herbst 2022); 1101 Sechstklässler:innen, Welle 2 (Herbst 2023)

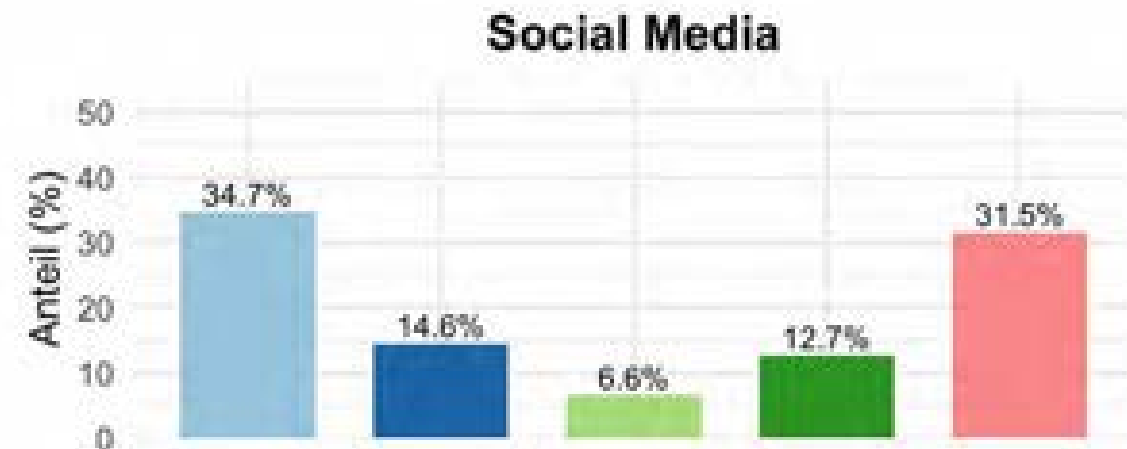
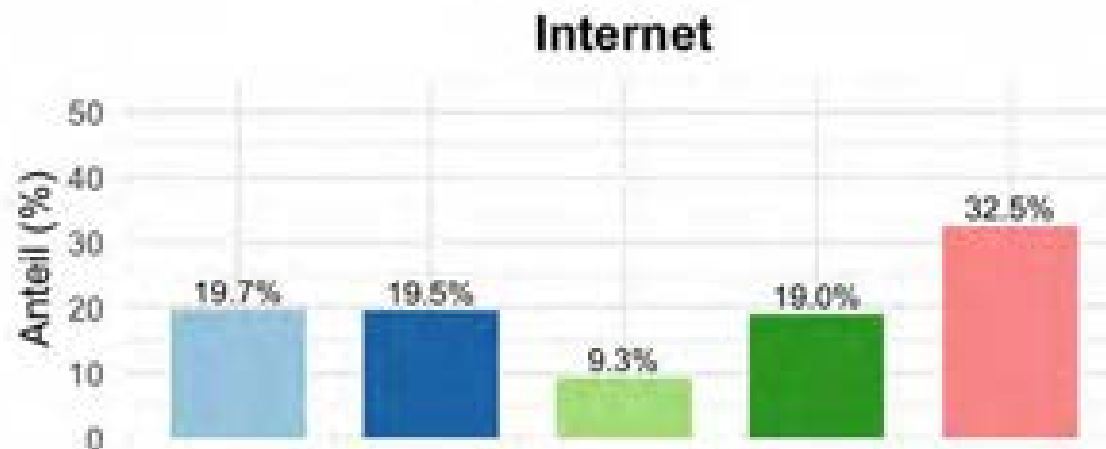
Quelle: eigene Darstellung

Digitales politisches Informationsverhalten

5. Klasse
(2022)



6. Klasse
(2023)



■ nie
 ■ seltener
 ■ min. 1x im Monat
 ■ mehrmals im Monat
 ■ min. 1x in der Woche

Quelle: eigene Darstellung

Digitale Mediennutzung

Welle 1

Predictors	Digitale Mediennutzung			Digitales Informationsverhalten		
	Estimates	CI	p	Estimates	CI	p
(Intercept)	2.88	2.43 – 3.32	<0.001	3.73	2.99 – 4.48	<0.001
Geschlecht: Junge	0.57	0.46 – 0.68	<0.001	0.21	0.03 – 0.39	0.021
Alter	-0.12	0.21 – -0.02	0.014	0.04	-0.11 – 0.18	0.628
Bildungsgang: integrative Klasse	0.29	0.17 – 0.41	<0.001	-0.05	-0.23 – 0.14	0.607
Bildungsgang: nicht-gymnasiale Klasse	0.31	0.08 – 0.54	0.007	-0.36	-0.71 – -0.01	0.041
Kulturelles Kapital: gering	-0.02	-0.17 – 0.13	0.797	0.03	-0.21 – 0.26	0.824
Kulturelles Kapital: hoch	-0.23	0.36 – -0.10	0.001	0.15	-0.06 – 0.36	0.151
Ökonomisches Kapital: gering	0.20	-0.03 – 0.44	0.091	-0.00	-0.36 – 0.36	0.997
Ökonomisches Kapital: hoch	0.19	0.05 – 0.32	0.006	-0.24	-0.45 – -0.04	0.021
Digitale Mediennutzung				-0.33	-0.43 – -0.23	<0.001
Observations	988			979		
R ² / R ² adjusted	0.167 / 0.160			0.072 / 0.063		

Welle 2

Predictors	Digitale Mediennutzung			Digitales Informationsverhalten		
	Estimates	CI	p	Estimates	CI	p
(Intercept)	3.22	2.75 – 3.70	<0.001	2.91	2.09 – 3.72	<0.001
Geschlecht: Junge	0.56	0.45 – 0.67	<0.001	0.29	0.10 – 0.48	0.003
Alter	-0.15	-0.25 – -0.06	0.002	0.14	-0.02 – 0.30	0.077
Bildungsgang: integrative Klasse	0.26	0.14 – 0.39	<0.001	0.10	-0.10 – 0.30	0.326
Bildungsgang: nicht-gymnasiale Klasse	0.27	0.06 – 0.48	0.011	-0.18	-0.51 – 0.14	0.272
Kulturelles Kapital: gering	0.08	-0.09 – 0.25	0.379	-0.01	-0.28 – 0.26	0.935
Kulturelles Kapital: hoch	-0.17	-0.31 – -0.03	0.018	0.16	-0.06 – 0.39	0.153
Ökonomisches Kapital: gering	0.18	-0.10 – 0.46	0.212	0.27	-0.18 – 0.72	0.232
Ökonomisches Kapital: hoch	0.13	0.01 – 0.26	0.033	-0.40	-0.60 – -0.21	<0.001
Digitale Mediennutzung				-0.24	-0.35 – -0.14	<0.001
Observations	936			936		
R ² / R ² adjusted	0.156 / 0.149			0.063 / 0.054		

Quelle: eigene Darstellung

Ergebnisse

Digitale Mediennutzung	Digitales Informationsverhalten
Jungen deutlich mehr als Mädchen	Jungen mehr, Anstieg über Zeit
Gesteigert in nicht-gymnasialen Umfeldern	Welle 1: Weniger in gymnasialen Umfeldern
Bei hohem kult. Kapital geringer (im Vergleich zu mittlerem)	
Bei hohem ökonom. Kapital gesteigert (im Vergleich zu mittlerem)	Bei hohem ökonom. Kapital weniger (im Vergleich zu mittlerem)
	Je häufiger digitale Medien genutzt werden, desto geringer ist digitales Informationsverhalten

Zwischenfazit

- Nutzung digitaler Medien steigt zu Beginn der Sekundarstufe an
- Digitales Informationsverhalten nimmt minimal zu
- **Starke soziale Unterschiede** in Mediennutzung und Informationsverhalten
 - **Jungen** eher als Mädchen
 - Bildungsgang und ökonom. Kapital entscheidend
 - **Gymnasiale Klasse; hohes Kapital erhöhen Konsum**
 - **Kulturelles Kapital verringert** digitalen Medienkonsum
 - Häufigerer Medienkonsum senkt Informationsverhalten
- **Digitaler Medienkonsum $\neq$ digitales Informationsverhalten**

Einfluss auf politische Kompetenzen

von Fünft- und Sechstklässler:innen in Hessen

Politische Kompetenzen

Grundlagen für politische Partizipation

- Politisches Wissen
- Politisches Interesse
- Politische Selbstwirksamkeit

→ Politische Sozialisation durch Partizipation (insbes. Wahlen ab 16) und Bildung (Faas, Roßteutscher, Schäfer 2025)

Politische Kompetenzen im digitalen Raum

Grundlagen für politische Partizipation

- Politisches Wissen
- Politisches Interesse
- Politische Selbstwirksamkeit
- **Digitale Mediennutzung**
- **Digitales Informationsverhalten**

Welle 1

<i>Predictors</i>	Politisches Wissen			Politisches Interesse			Politische Selbstwirksamkeit		
	<i>Estimates</i>	<i>CI</i>	<i>p</i>	<i>Estimates</i>	<i>CI</i>	<i>p</i>	<i>Estimates</i>	<i>CI</i>	<i>p</i>
(Intercept)	3.51	2.15 – 4.86	<0.001	4.78	3.73 – 5.83	<0.001	4.22	3.30 – 5.13	<0.001
Digitale Mediennutzung	-0.20	-0.31 – -0.09	<0.001	-0.12	-0.21 – -0.04	0.005	-0.07	-0.14 – 0.00	0.062
Digitales Informationsverhalten	-0.06	-0.13 – 0.02	0.138	-0.11	-0.17 – -0.05	<0.001	-0.07	-0.12 – -0.01	0.013
Analoges Informationsverhalten	-0.23	-0.32 – -0.13	<0.001	-0.28	-0.36 – -0.21	<0.001	-0.35	-0.42 – -0.28	<0.001

Quelle: eigene Darstellung

Welle 1, Fortsetzung

Geschlecht: Junge	0.81	0.63 – 1.00	<0.001	0.22	0.07 – 0.36	0.003	0.14	0.01 – 0.27	0.029
Alter	-0.04	-0.19 – 0.12	0.651	-0.08	-0.20 – 0.04	0.181	-0.01	-0.12 – 0.09	0.802
Bildungsgang: integrative Klasse	-0.29	-0.48 – -0.09	0.004	-0.28	-0.43 – -0.13	<0.001	-0.30	-0.43 – -0.17	<0.001
Bildungsgang: nicht-gymnasiale Klasse	-0.72	-1.10 – -0.33	<0.001	0.04	-0.26 – 0.33	0.809	0.08	-0.18 – 0.34	0.552
Geboren in Deutschland	-0.51	-0.83 – -0.19	0.002	0.04	-0.21 – 0.29	0.779	0.08	-0.13 – 0.30	0.457
Deutsch Zuhause	0.05	-0.08 – 0.17	0.445	-0.11	-0.21 – -0.01	0.026	-0.05	-0.14 – 0.03	0.216
Deutsch im Freundeskreis	0.22	-0.02 – 0.46	0.072	-0.03	-0.22 – 0.15	0.712	-0.04	-0.20 – 0.12	0.631
Kulturelles Kapital: gering	-0.21	-0.47 – 0.05	0.108	-0.14	-0.34 – 0.06	0.158	0.07	-0.10 – 0.25	0.395
Kulturelles Kapital: hoch	0.27	0.06 – 0.49	0.014	0.20	0.03 – 0.37	0.021	0.24	0.10 – 0.39	0.001
Ökonomisches Kapital: gering	-0.41	-0.80 – -0.02	0.042	-0.07	-0.37 – 0.24	0.663	0.04	-0.22 – 0.31	0.745
Ökonomisches Kapital: hoch	0.01	-0.21 – 0.23	0.933	0.10	-0.07 – 0.27	0.233	0.04	-0.11 – 0.18	0.603
Observations	930			923			928		
R ² / R ² adjusted	0.211 / 0.199			0.190 / 0.178			0.231 / 0.219		

Quelle: eigene Darstellung

Welle 2

<i>Predictors</i>	Politisches Wissen			Politisches Interesse			Politische Selbstwirksamkeit		
	<i>Estimates</i>	<i>CI</i>	<i>p</i>	<i>Estimates</i>	<i>CI</i>	<i>p</i>	<i>Estimates</i>	<i>CI</i>	<i>p</i>
(Intercept)	2.97	1.67 – 4.27	<0.001	4.13	3.13 – 5.13	<0.001	4.59	3.75 – 5.42	<0.001
Digitale Mediennutzung	-0.07	-0.18 – 0.04	0.189	-0.09	-0.17 – -0.00	0.043	-0.15	-0.22 – -0.08	<0.001
Digitales Informationsverhalten	0.01	-0.07 – 0.08	0.867	-0.06	-0.12 – 0.00	0.066	-0.11	-0.16 – -0.06	<0.001
Analoges Informationsverhalten	-0.30	-0.41 – -0.20	<0.001	-0.31	-0.39 – -0.23	<0.001	-0.32	-0.39 – -0.26	<0.001

Quelle: eigene Darstellung

Welle 1, Fortsetzung

Geschlecht: Junge	0.72	0.52 – 0.92	<0.001	0.22	0.07 – 0.37	0.005	0.20	0.07 – 0.32	0.003
Alter	-0.01	-0.18 – 0.15	0.861	-0.03	-0.16 – 0.09	0.606	-0.00	-0.11 – 0.10	0.955
Bildungsgang: integrative Klasse	-0.50	-0.71 – -0.29	<0.001	-0.19	-0.35 – -0.02	0.025	-0.14	-0.28 – -0.01	0.038
Bildungsgang: nicht-gymnasiale Klasse	-0.68	-1.03 – -0.34	<0.001	-0.20	-0.46 – 0.07	0.142	-0.14	-0.37 – 0.08	0.211
Geboren in Deutschland	-0.36	-0.69 – -0.03	0.031	-0.08	-0.33 – 0.17	0.520	-0.01	-0.22 – 0.20	0.920
Deutsch Zuhause	0.22	0.10 – 0.33	<0.001	-0.00	-0.09 – 0.08	0.943	0.01	-0.06 – 0.08	0.802
Deutsch im Freundeskreis	0.12	-0.07 – 0.32	0.216	-0.04	-0.20 – 0.11	0.570	-0.10	-0.23 – 0.02	0.102
Kulturelles Kapital: gering	0.00	-0.28 – 0.29	0.975	-0.01	-0.23 – 0.21	0.927	-0.13	-0.32 – 0.05	0.167
Kulturelles Kapital: hoch	0.50	0.27 – 0.73	<0.001	0.34	0.16 – 0.52	<0.001	0.17	0.02 – 0.32	0.029
Ökonomisches Kapital: gering	0.05	-0.44 – 0.53	0.847	-0.10	-0.48 – 0.27	0.590	-0.02	-0.33 – 0.30	0.916
Ökonomisches Kapital: hoch	0.22	0.01 – 0.42	0.036	0.21	0.05 – 0.36	0.009	0.08	-0.06 – 0.21	0.254
Observations	907			902			906		
R ² / R ² adjusted	0.251 / 0.239			0.190 / 0.177			0.257 / 0.246		

Quelle: eigene Darstellung

Politische Kompetenzen in Abhängigkeit von digitaler Mediennutzung und digitalem politischem Informationsverhalten



Mediennutzung senkt politische Kompetenzen minimal

Insbes. Welle 1



Digitales Informationsverhalten hat keinen besonderen Einfluss

Analoges Informationsverhalten beeinträchtigt politische Kompetenzen deutlicher



Soziale Selektion politischer Kompetenzen

Nicht-gymnasiale, ökonomisch Schwache Umfeldler senken politische Kompetenzen

6. Spannungsfeld digitale Partizipation?

Anspruch und Realität

Anspruch



Anspruch

Digitale Partizipation als Baustein

- Partizipation muss im „echten“ Leben gelebt werden
- Digitale Partizipation als sinnvolle Ergänzung
- IMMER in Zusammenarbeit mit Kindern und Jugendlichen entwickeln

Soziale Inklusivität

- „Gute“ Partizipation sorgt dafür, dass ALLE mitentscheiden können und dürfen
- Eltern und Schule können jeweils nicht alles auffangen
- Gezielte Ansprache durch Fachpersonal

Anspruch

Haltung von Erwachsenen

- Erwachsene müssen Macht abgeben → Ermöglichen & Verbünden
- Voraussetzung: Vertrauen und Bereitschaft in allen Themenbereichen
- Kinder und Jugendliche sind KEINE kleinen Erwachsenen!

Geschützte Räume

- Sichere Partizipationsplattformen **gemeinsam** entwickeln, verbreiten und nutzen
- Internet als Schutzbedarfsraum für Kinder und Jugendliche begreifen → Nicht Kinder und Jugendliche haben das Internet gefährlich gemacht

7. Empfehlungen

Haltung, Bereitschaft, Kooperation

Empfehlungen

Partizipationsfreundliche Haltung entwickeln

- Macht abgeben → z.B. Zuständigkeiten & Mitentscheidung
- **Wahlrecht ab 16** kommunal UND Land, Bundesratsinitiative → Flickenteppich überwinden (Faas, Roßteutscher, Schäfer 2025)

Digitale Partizipation ein Baustein von gelingender Partizipation

- GEMEINSAM mit Kindern und Jugendlichen entwickeln, von Anfang an!
- **Social Media-Verbot verhindern**, Begleitung ermöglichen

Soziale Inklusion durch Schule schaffen

- **Medienkompetenz für Schüler:innen und Lehrkräfte**
- Gesamtgesellschaftliche Aufgabe!

Geschützte Räume schaffen

- Vertrauensvolle Aushandlung (digitaler) Partizipationsräume
- **Zuhören**

Weiterführende Literatur

- BMFSFJ (2022): Mitwirkung mit Wirkung. Qualitätsstandards für Kinder- & Jugendbeteiligung. Berlin: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Online abrufbar unter: [Link](#)
- Faas, Thorsten; Sigird Roßteutscher und Armin Schäfer (2025): Überraschende Wahl, überraschende Stimmen. Junge Menschen und die vorgezogene Bundestagswahl 2025. Bonn: Friedrich-Ebert-Stiftung.
- Grunert, Cathleen (2022): "Tiny acts of political participation". Zum Wandel politischer Partizipationsformen Jugendlicher in der (post-)digitalen Gesellschaft. In: Zeitschrift für Pädagogik Vol. 68, No. 1. Seiten 73-94. DOI: 10.25656/01:29279; 10.3262/ZP2201073.
- Hoffmann, Christian Pieter (2020): „Digital Divide“ und „Gamification“. Chancen, Formen und Grenzen der digitalen Partizipation. In: Lorenz, Astrid; Christian Pieter Hoffmann und Uwe Hitschfeld [Hg.]: Partizipation für alle und alles? Fallstricke, Grenzen und Möglichkeiten. Wiesbaden: Springer VS. Seiten 383-405. https://doi.org/10.1007/978-3-658-27898-4_21.
- Kersting, Norbert (2016): Jugend und politische Partizipation: Online- oder Offline-Beteiligung? In: Tremmel, Jörg und Markus Rutsche [Hg.]: Politische Beteiligung junger Menschen. Grundlagen, Perspektiven, Fallstudien. Wiesbaden: Springer VS. Seiten 251-270.
- Kersting, Norbert und Philipp Hocks (2019): Politische Online- und Offline-Partizipation junger Menschen. In: Drerup, Johannes und Gottfried Schweiger [Hg.]: Handbuch Philosophie der Kindheit. Stuttgart: J. B. Metzler. Seiten 413-418. https://doi.org/10.1007/978-3-476-04745-8_52.
- Lauber, Achim und Julian Erdmann (2025): Sozialisation und postdigitale Sozialisationsräume – Gegenwärtige Bedingungen der Sozialisation unter dem Vorzeichen von Digitalität. In: Rösch, Eike und Niels Brüggemann [Hg.]: Praxishandbuch (Post-) Digitale Kinder- und Jugendarbeit. Weinheim: Beltz Juventa. Seiten 45-60.
- Ritzi, Claudia und Aiko Wagner (2016): Symbolisch oder echt? Die politische Beteiligung junger Erwachsener in Deutschland online und offline. In: Zeitschrift für Parlamentsfragen Vol. 47, No. 2. Seiten 304-326.
- Tuukkanen, Terhi; Marja Kankaanranta und Terhi-Anna Wilska (2013): Children's life world as a perspective on their citizenship: The case of the Finnish Children's Parliament. In: Childhood Vol. 20, No. 1. Seiten 131-147.

JLU

NEUE WEGE. SEIT 1607.

JUSTUS-LIEBIG-
UNIVERSITÄT
GIESSEN



Enquetekommission „Demokratie und Teilhabe leben – Beteiligung junger Menschen stärken“ | Hessischer Landtag | 28.01.2026

Digitale Beteiligung von Kindern und Jugendlichen in Hessen

Sebastian Mech | Institut für Politikwissenschaft | Justus-Liebig-Universität Gießen

29.01.2026

37

Kontakt Daten

Sebastian Mech

Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Lehrbeauftragter, Doktorand

Justus-Liebig-Universität Gießen

Institut für Politikwissenschaft

Schwerpunkt Methoden der Politikwissenschaft

Karl-Glöckner-Straße 21 E, 35394 Gießen

Mail: sebastian.mech@sowi.uni-giessen.de

Tel.: +49 641 99-23130

München, 28 Januar 2026

Schriftliche Antworten auf die Fragen der Fraktionen – Enquetekommission „Politische Partizipation in der digitalen Gesellschaft“ (Anhörung am 28. Januar 2026)

Sehr geehrte Mitglieder der Enquetekommission,

anbei übermittle ich Ihnen meine schriftlichen Antworten auf die Fragen der Fraktionen im Rahmen der heutigen Anhörung der Enquetekommission „*Politische Partizipation in der digitalen Gesellschaft*“ des Hessischen Landtags. Ich danke Ihnen vielmals für die Einladung und das Interesse an meiner Arbeit und hoffe, dass meine Ausführungen zur weiteren Diskussion im Rahmen Ihrer wichtigen Arbeit beitragen können.

Fraktion Bündnis 90/Die Grünen

- 1. Frage:** Ihre Daten zeigen deutliche geschlechtsspezifische Unterschiede in der Nutzung verschiedener Social-Media-Plattformen. Liegen Ihnen Erkenntnisse vor, wie sich neben dem Geschlecht weitere Differenzkategorien auf die digitale Beteiligung von Kindern und Jugendlichen auswirken (z.B. Alter, Bildung, sozioökonomischer Status, Stadt/Land, Migrationsgeschichte und Mehrsprachigkeit, Menschen mit oder ohne Behinderung)? Inwiefern bestätigen Ihre Daten die Annahme, dass Social Media als „Gleichmacher“ fungiert und Jugendliche erreicht, die sich über klassische Beteiligungsformate (Jugendparlamente, Verbände etc.) nicht einbringen würden?

Antwort: Meine Daten ermöglichen Aussagen über Alter, Geschlecht und Bildungsniveau. Zu anderen Unterschieden, etwa bei Migration oder Behinderung, braucht es derzeit noch bessere Daten. Sehr klar ist aber: Soziale Medien erreichen Gruppen, die sich in klassischen politischen Formaten oft weniger beteiligen. Junge Menschen gehören insgesamt zu den aktivsten Gruppen politischer Beteiligung in sozialen Medien. Außerdem zeigen die Daten, dass Frauen, die in der Politik lange weniger sichtbar waren, auf vielen Plattformen mindestens genauso aktiv, oft sogar aktiver sind als Männer.

Auch bei der Bildung sehen wir: Politische Beteiligung im Netz ist nicht nur auf Akademikerinnen und Akademiker beschränkt. Auf allen Plattformen beteiligen sich auch Menschen mit mittlerer oder niedrigerer Bildung. Meine Daten können nicht direkt zeigen, ob diese Menschen ohne soziale Medien gar nicht politisch aktiv geworden wären. Sie zeigen jedoch deutlich, dass soziale Medien Ungleichheiten in der politischen Beteiligung verringern. Sie sind kein perfekter Gleichmacher, senken aber die Hürden für politische Beteiligung spürbar.

- 2. Frage:** Gibt es Unterschiede zwischen verschiedenen Plattformen hinsichtlich ihrer beteiligenden Wirkung – also erreichen bestimmte Formate unterschiedliche Zielgruppen? Welches Potenzial sehen Sie zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an der Landes- und Kommunalpolitik?

Antwort: Ja, es gibt klare Unterschiede zwischen Plattformen – allerdings weniger darin, was junge Menschen politisch tun, sondern eher darin, wie viele Menschen und welche Gruppen erreicht werden. Plattformen wie Instagram, TikTok und YouTube erreichen besonders viele junge Menschen. Politische Beteiligung ist dort oft niedrigschwellig, zum Beispiel durch Kommentieren, Teilen oder das Äußern von Meinungen. Plattformen wie Twitter oder Telegram werden dagegen von kleineren, sehr stark politisch engagierten Gruppen genutzt. Die Formen der Beteiligung sind jedoch grundsätzlich ähnlich.

Für den zweiten Teil der Frage ist mir ein Punkt besonders wichtig: Wie stark junge Menschen soziale Medien für Politik nutzen, hängt entscheidend davon ab, wie Politik sie dazu einlädt. Die Forschung zeigt, dass die Distanz vieler junger Menschen zur Politik weniger mit Desinteresse zu tun hat, sondern damit, dass politische Entscheidungen und politische Kommunikation zunehmend die Interessen älterer Generationen widerspiegeln und wenig mit dem Alltag junger Menschen zu tun haben. Soziale Medien werden jungen Menschen weiterhin dabei helfen, ihre Stimme auszudrücken. Ob diese Beteiligung aber tatsächlich mit Landes- und Kommunalpolitik verbunden wird, hängt davon ab, ob Parteien, Kandidatinnen und Kandidaten sowie lokale Akteure klare und relevante Angebote machen und junge Menschen über horizontale, dialogische Kommunikation auf Augenhöhe ansprechen.

Mit horizontaler Kommunikation meine ich zum Beispiel, dass lokale Politikerinnen und Politiker soziale Medien nicht nur nutzen, um Entscheidungen zu verkünden, sondern um konkrete Fragen zu stellen, auf Kommentare zu reagieren und zu zeigen, dass Beiträge junger Menschen ernst genommen werden – etwa zu Themen wie Wohnen, Mobilität oder Bildung. Und hier ist etwas, das für diese Frage besonders relevant ist: Viele sagen, dass Zohran Mamdani seine Wahl wegen sozialer Medien gewonnen hat. Soziale Medien haben ihm geholfen, junge Menschen zu erreichen. Entscheidend war aber seine Botschaft: Bezahlbarkeit ("Affordability"). Dieses Thema sprach junge Menschen direkt in ihrem Alltag an – klar, einfach und glaubwürdig.

- 3. Frage:** Welche Empfehlungen haben Sie für digitale Beteiligungsangebote in der Landes- und Kommunalpolitik via Social Media, um tatsächlich mehr politische Partizipation von Kindern und Jugendlichen an landes- und kommunalpolitischen Entscheidungen zu ermöglichen? Welche landespolitischen Maßnahmen halten Sie für geeignet, um das Potenzial sozialer Medien für die politische Beteiligung junger Menschen (auf Landes-/Kommunalebene) besser zu nutzen?

Antwort: Das ist eine wichtige Frage. Ich möchte dazu vier Punkte hervorheben.

Erstens: Forschung zeigt sehr klar, dass politische Bildung und Demokratiebildung zentrale Voraussetzungen für politische Beteiligung sind. Junge Menschen beteiligen sich eher, wenn sie verstehen, warum Beteiligung für sie persönlich und für die Gesellschaft insgesamt wichtig ist.

Zweitens: Soziale Medien allein reichen meist nicht aus. Besonders wirksam sind hybride Formate, die Online- und Offline-Beteiligung miteinander verbinden. Wenn junge Menschen persönlich eingeladen werden und anschließend Zugang zu digitalen Möglichkeiten erhalten, um informiert zu bleiben und andere zu mobilisieren, wird Beteiligung nachhaltiger.

Drittens: Politische Beteiligung funktioniert über soziale Netzwerke. Menschen werden nicht mobilisiert, weil sie isoliert sind, sondern weil sie mit anderen verbunden sind. Deshalb ist es sinnvoll, engagierte Personen aus lokalen Gemeinschaften zu unterstützen, die andere in ihrem Umfeld motivieren können – statt sich nur auf Influencer mit großer Reichweite zu verlassen.

Viertens: Beteiligung braucht Authentizität und sichtbare Rückkopplung. Junge Menschen bleiben eher engagiert, wenn politische Kommunikation direkt und glaubwürdig ist und wenn sie sehen, dass ihre Beiträge ernst genommen werden und in Entscheidungen auf Landes- oder Kommunalebene einfließen.

4. **Frage:** Zur institutionellen Rahmung: Wie sollten Politik und Gesellschaft der beschriebenen Feindseligkeit, die mitunter dazu führt, dass sich (junge) Menschen aus Sozialen Medien zurückziehen, begegnen?

Antwort: Zu dieser Frage ist die Forschung vergleichsweise eindeutig. Wir wissen ziemlich gut, was dazu führt, dass sich Menschen aus Online-Beteiligung zurückziehen – und was nicht. Zunächst ist wichtig: Soziale Medien sind private Plattformen mit eigenen Regeln. Nutzerinnen und Nutzer wissen das und treffen bewusste Entscheidungen. Ein gewisses Maß an Selbstselektion ist daher normal: Manche Menschen bevorzugen ruhigere, stärker moderierte Plattformen, andere suchen bewusst konfliktrichtigere Räume.

Gleichzeitig gilt aber: Viele junge Menschen wollen populäre Plattformen nicht verlassen, weil dort ihre Freundinnen und Freunde sind und diese Plattformen für ihre Generation wichtig sind. Der Rückzug passiert oft nicht, weil sie politische Debatten ablehnen, sondern weil Belästigung, Feindseligkeit oder wiederholte negative Erfahrungen die Beteiligung emotional belastend machen. Damit komme ich zu einer wichtigen Unterscheidung. Soziale Medien sind Räume für Beteiligung, aber auch für Meinungsäußerung. In einer Demokratie ist es weder realistisch noch wünschenswert, Menschen vor jeder anstößigen oder unangenehmen politischen Meinung zu schützen. Mit solchen Meinungen konfrontiert zu werden, gehört zu demokratischem Lernen.

Aber Anstößigkeit ist nicht dasselbe wie Illegalität. Ein erheblicher Teil der Inhalte, mit denen junge Menschen konfrontiert werden, ist nicht nur provokant, sondern klar rechtswidrig – etwa Aufrufe zu Gewalt, oder rassistische Inhalte. Solche Inhalte tragen nichts zum demokratischen Diskurs bei, sondern verursachen Schaden und schrecken Beteiligung ab. Die richtige Antwort darauf ist daher weder weniger Moderation noch die Erwartung, dass junge Menschen alles hinnehmen müssen. Entscheidend ist, dass Plattformen ihre eigenen Regeln konsequent anwenden und geltendes Recht einhalten. Der Digital Services Act verlangt keine pauschale Löschung legaler Inhalte, sondern Transparenz, Verantwortlichkeit und ein konsequentes Vorgehen gegen illegale Inhalte.

Und schließlich: Wenn wir Rückzug aus digitaler Beteiligung ernsthaft verstehen wollen, brauchen wir unabhängigen Zugang zu Plattformdaten für die Forschung, wie es der Digital Services Act vorsieht. Ohne diesen Zugang wissen wir zu wenig darüber, wie Plattformregeln und ihre Durchsetzung junge Menschen tatsächlich beeinflussen.

- 5. Frage:** Sie haben eben den Digital Service Act angesprochen, der uns allen bekannt ist. Sie hatten gesagt, dass es dort Gestaltungsmöglichkeiten gibt. Wir sind im Land Hessen und nicht auf europäischer Ebene. Daher stellt sich die Frage, wie wir Gestaltungsmöglichkeiten in Hessen nutzen können und auf politische Entscheidungen auf Landesebene übertragen können. Wie kann die Partizipation gestaltet werden? Das scheint mir sehr schwierig. Der Digital Service Act soll auch die Plattformen in die Verantwortung nehmen. Da stellt sich die Frage, welche Gestaltungsmöglichkeiten wir in Hessen haben.

Antwort: Sie haben vollkommen recht, dass der Digital Services Act eine europäische Regelung ist und die Länder keine unmittelbaren Kompetenzen haben, Plattformen direkt zu regulieren oder zu sanktionieren. Gleichzeitig bestehen auf Landesebene wichtige Gestaltungsspielräume, insbesondere im Bereich der Umsetzung, Übersetzung und Befähigung. Der Digital Services Act schafft einen neuen rechtlichen Rahmen, seine demokratische Wirkung hängt jedoch wesentlich davon ab, ob und wie die darin vorgesehenen Rechte, Schutzmechanismen und Pflichten im Alltag der Nutzerinnen und Nutzer tatsächlich bekannt sind und genutzt werden können.

Hier kommt der Bildungs- und Präventionsauftrag des Landes ins Spiel. Für viele Kinder und Jugendliche sind negative Online-Erfahrungen – etwa Beleidigungen, Mobbing, Hassrede oder die Verbreitung von KI-generierten Bildern – sehr konkret, während die dahinterstehenden rechtlichen Schutzmechanismen oft abstrakt bleiben. Häufig fehlt das Wissen darüber, dass es klare rechtliche Grenzen gibt und dass Plattformen bestimmte Pflichten haben, um Nutzerinnen und Nutzer zu schützen.

Landespolitische Maßnahmen können daher insbesondere darauf abzielen, digitale Bildungs- und Präventionsangebote stärker an den Zielen des DSA auszurichten. Dazu gehört, jungen Menschen zu vermitteln,

- welche Inhalte und Praktiken rechtswidrig sind,

- welche Rechte sie als Nutzerinnen und Nutzer haben,
- und wo Plattformen bislang an Transparenz und Rechenschaftspflicht fehlen.

In diesem Sinne kann das Land Hessen Plattformen zwar nicht direkt zur Rechenschaft ziehen, wohl aber junge Menschen dazu befähigen, ihre Rechte wahrzunehmen und einzufordern. Dazu zählen Kenntnisse über Meldewege, ein Verständnis für strukturelle Funktionsweisen von Plattformen sowie realistische Erwartungen an Moderation und Durchsetzung.

6. **Frage:** Ich habe nicht so ganz verstanden, was passiert, wenn es keine Moderation mehr gibt. Die negativen Effekte, wenn es keine Moderation gibt, sind, dass sich junge Menschen zurückziehen und mit Hass konfrontiert werden. Würde es nicht mehr Regulation oder Moderation brauchen, um junge Menschen im digitalen Raum zu unterstützen, damit sie sich eben nicht aus der digitalen Welt herausziehen?

Antwort: Sie haben völlig recht: Forschung zeigt sehr deutlich, dass fehlende oder unzureichende Moderation im digitalen Raum dazu führen kann, dass sich insbesondere junge Menschen zurückziehen. Hass, Beleidigungen oder gezielte Angriffe wirken abschreckend und untergraben die Bereitschaft, sich politisch oder gesellschaftlich zu äußern.

Gleichzeitig ist Moderation kein Selbstzweck. Sie muss so gestaltet sein, dass sie Schutz bietet, ohne legitime Meinungsäußerung unangemessen einzuschränken. Genau darin liegt die Schwierigkeit: Digitale Plattformen werden von sehr unterschiedlichen Nutzergruppen verwendet. Inhalte, die für Erwachsene als noch akzeptabel gelten, können für Kinder und Jugendliche stark belastend, einschüchternd oder demobilisierend wirken – insbesondere, wenn sie von Gleichaltrigen kommen.

Deshalb geht es aus meiner Sicht weniger um ein einfaches „Mehr oder Weniger“ an Moderation, sondern um die Qualität und Ausgestaltung von Moderation. Junge Menschen benötigen transparente Regeln, nachvollziehbare Entscheidungen und ein klares Verständnis davon, wo rechtliche und soziale Grenzen verlaufen. Unklare oder als willkürlich empfundene Moderation kann ebenso abschreckend wirken wie fehlende Moderation. Hier schließt sich der Kreis zu meiner vorherigen Antwort: Bildung und Befähigung sind zentral. Junge Menschen müssen wissen, welche Formen von Kommunikation zulässig sind, welche nicht, und warum. Sie müssen auch verstehen, welche Schutzmechanismen existieren und wie sie diese nutzen können. In diesem Sinne kann Moderation als Teil eines Lernprozesses verstanden werden.

Ich halte es daher für sinnvoll, ergänzend über Bildungsangebote nachzudenken, die sich explizit mit Meinungsfreiheit, Grenzen der Meinungsäußerung und Kommunikation in sozialen Medien befassen. Ein solches Angebot könnte altersgerecht vermitteln, wie freie Rede und Schutz vor Schaden zusammenhängen, welche Rolle Moderation spielt und wie Konflikte oder Grenzüberschreitungen bearbeitet werden können, ohne Beteiligung zu unterdrücken.

Also, ja, Moderation ist notwendig, um Rückzug zu verhindern. Aber sie sollte nicht primär als Instrument der Einschränkung verstanden werden, sondern als ermöglichende, lernorientierte und verhältnismäßige Praxis, die jungen Menschen Sicherheit gibt und zugleich demokratische Teilhabe fördert.

CDU-Fraktion

1. **Frage:** In Ihrer Präsentation legen Sie dar, dass sich die Beteiligungsintensität je nach Plattform erheblich unterscheiden kann, etwa bei Instagram und bei Twitter/X. Lässt sich das kausal erklären, etwa mit Nutzer- oder Platfformeigenschaften?

Antwort: Das ist eine sehr wichtige Frage. Mit der Art von Daten, die ich hier präsentiere – also einer Befragung zu einem einzelnen Zeitpunkt – kann ich diese Frage nicht vollständig kausal beantworten. Ich kann also nicht eindeutig sagen, was zuerst kommt: ob bestimmte Nutzergruppen sich gezielt auf bestimmten Plattformen engagieren oder ob die Eigenschaften der Plattformen selbst zu mehr Beteiligung führen. Wahrscheinlich wirken beide Faktoren zusammen.

Plattformen wie Twitter beziehungsweise X hatten lange Zeit ein eher politisch interessiertes und nachrichten-orientiertes Publikum, was höhere Beteiligung plausibel erklärt. Instagram hatte demgegenüber traditionell eher eine unterhaltungs-orientierte Funktion. Gleichzeitig spielt auch die Plattformarchitektur eine Rolle: Auf Twitter/X verbreiten sich Informationen sehr öffentlich und asymmetrisch, was politische Diskussionen und Sichtbarkeit stärker begünstigt als auf anderen Plattformen.

Die beobachteten Unterschiede lassen sich daher am besten als Zusammenspiel von Nutzermerkmalen und Plattformdesign verstehen – nicht als Effekt eines einzelnen Faktors.

2. **Frage:** Ihrer Präsentation lässt sich entnehmen, dass die Alters- und Geschlechterverteilung je nach Plattform anders ausgeprägt ist. TikTok, Instagram, Twitter/X und Facebook haben ja unterschiedliche Formate, insbesondere sind manche eher video-, andere eher textorientiert. Lässt das Ihres Erachtens darauf schließen, dass sich auch die politische Kommunikation an solche Formatpräferenzen anpassen muss, wenn sie bestimmte Zielgruppen erfolgreich erreichen will?

Antwort: Ja, diese Beobachtung halte ich für zutreffend. Dafür gibt es im Wesentlichen zwei Gründe. Erstens einen technischen: In den letzten Jahren haben Smartphones, stabile mobile Netze und günstige Datentarife dazu geführt, dass videobasierte Kommunikation sehr einfach und alltagstauglich geworden ist.

Zweitens spielt die Nutzungslogik sozialer Medien eine Rolle. Für viele junge Menschen sind soziale Medien nach wie vor in erster Linie Unterhaltungsräume. Visuelle Formate sind direkter, leichter zugänglich und besser an die mobile Nutzung angepasst. Diese Entwicklung gab es bereits vor TikTok, etwa bei Plattformen wie Snapchat.

Gleichzeitig sind Plattformen unterschiedlich gestaltet. TikTok ist beispielsweise strukturell um Kurzvideos herum aufgebaut, und sein Empfehlungssystem ist vollständig auf dieses Format ausgerichtet. Ähnliche Anpassungen lassen sich auch bei anderen Plattformen beobachten, etwa durch die Einführung von Reels oder Shorts bei Instagram und YouTube.

Das bedeutet nicht, dass politische Kommunikation oberflächlich werden muss. Aber wer bestimmte Zielgruppen erreichen will, muss die Form der Kommunikation an die jeweilige Plattform anpassen, ohne den inhaltlichen Anspruch aufzugeben.

3. **Frage:** Ihre Präsentation führt aus, dass soziale Medien die gegenseitige Vernetzung und so die politische Beteiligung erleichtern; nun nutzen Kinder und Jugendliche soziale Medien ja häufiger als betagte Menschen. Inwiefern können digitale Medien deshalb durch ihr Mobilisierungspotential helfen, etwaige Einflussverluste bei Kindern und Jugendlichen in einer alternden Gesellschaft wieder auszugleichen?

Antwort: Eines lässt sich mit Sicherheit sagen: Digitale Medien haben die Zugangs- und Mobilisierungshürden für politische Beteiligung deutlich gesenkt, insbesondere für junge Menschen. Das bedeutet, dass Themen, die jungen Menschen wichtig sind, Sichtbarkeit und öffentliche Aufmerksamkeit gewinnen können, auch außerhalb formaler politischer Strukturen oder klassischer Medienkanäle. Das haben wir in den letzten Jahren wiederholt gesehen, etwa bei Umweltfragen oder bei Themen rund um Bezahlbarkeit und Lebenshaltungskosten.

Gleichzeitig bin ich sehr zurückhaltend, was die Annahme betrifft, dass digitale Beteiligung die demografische Realität einer alternden Gesellschaft wie Deutschland grundlegend verändern könnte. Digitale Medien können und sollten Wahlen oder institutionelle Macht nicht ersetzen. Ihr demokratischer Wert liegt vielmehr darin, Stimme, Agenda-Setting und Zugang zu politischer Beteiligung zu stärken und informelle Beteiligung besser mit formalen politischen Entscheidungsprozessen zu verbinden – nicht darin, demografische Ungleichgewichte auszugleichen.

4. **Frage:** Soziale Medien neigen ja zu polarisierten Meinungsbildern. Sind Kinder und Jugendliche empfänglicher für Bestätigungsverzerrungen oder Affektheuristiken als andere Altersgruppen und, falls ja, besteht insoweit ein besonderes Bedürfnis nach gezielter Medienkompetenzschulung, etwa um ein quellenheterogenes Informationssuchverhalten oder eine erhöhte Wachsamkeit gegenüber affektiven Stressoren zu gewährleisten?

Antwort: Zur politischen Polarisierung bei Kindern und Jugendlichen gibt es bislang nur begrenzte empirische Forschung, auf Basis der vorhandenen Literatur lassen sich jedoch vorsichtige Schlussfolgerungen ziehen. Junge Menschen wachsen heute in einem stark polarisierten Informationsumfeld auf, das von sozialen Medien und emotional aufgeladenen Inhalten geprägt ist. Gleichzeitig befinden sich politische Einstellungen und Identitäten in diesem Alter noch im Entwicklungsprozess, was unter bestimmten Bedingungen eine erhöhte Anfälligkeit für emotionale Reize oder bestätigende Inhalte begünstigen kann.

Wichtig ist mir dabei zu betonen, dass es sich nicht nur um eine Frage individueller Medienkompetenz oder persönlicher Anfälligkeit handelt. Plattformdesign und algorithmische Anreizstrukturen begünstigen systematisch emotional stark wirksame Inhalte und können polarisierende Dynamiken – insbesondere in Krisenzeiten – verstärken. Gleichzeitig führen soziale Medien nicht automatisch oder durchgängig zu mehr Polarisierung. Sie können auch zufällige Begegnungen mit unterschiedlichen Perspektiven ermöglichen, die unter bestimmten Umständen polarisierende Effekte abschwächen.

Insgesamt ergibt sich daraus eine geteilte Verantwortung: Eine frühe und gezielte Medienkompetenzförderung ist wichtig, sie muss jedoch durch mehr Transparenz und Verantwortung auf Seiten der Plattformen ergänzt werden.

5. **Frage:** Können die Polarisierungstendenzen in sozialen Medien auch dazu führen, dass Kinder und Jugendliche politische Themen eher meiden?

Antwort: Ja, dafür gibt es deutliche Hinweise. Umfragen – bislang vor allem aus den USA – zeigen sehr konsistent, dass viele Menschen politische Kommunikation als zu konfliktuell, polarisierend und feindselig empfinden. Das führt nicht nur zu Ablehnung, sondern häufig auch zu bewusstem Rückzug aus politischen Diskussionen. Junge Menschen sind dafür besonders anfällig, weil sie insgesamt seltener fest in politische Strukturen eingebunden sind und politische Auseinandersetzungen auf sozialen Medien häufig als abschreckend erleben. In einem stark polarisierenden und konfliktreichen Umfeld steigt daher die Wahrscheinlichkeit, dass politische Themen aktiv gemieden werden.

Wichtig ist aber: Das ist kein unvermeidlicher Effekt sozialer Medien. Diese Dynamik hält vor allem deshalb an, weil Plattformen Inhalte belohnen, die starke Emotionen, Empörung und Konflikte erzeugen. Solange polarisierende Inhalte systematisch mehr Sichtbarkeit erhalten, bleibt politische Vermeidung eine naheliegende Reaktion – insbesondere bei jungen Nutzerinnen und Nutzern.

Fraktion der Freien Demokraten (FDP)

1. **Frage:** Sehen Sie Risiken, wenn Politik versucht, bestimmte Plattformen gezielt als Beteiligungsräume zu fördern?

Antwort: Ja, hier sehe ich tatsächlich relevante Risiken, und es ist wichtig, genau zu unterscheiden, was gemeint ist. Es ist selbstverständlich legitim – und auch notwendig, dass politische Akteure dort kommunizieren und Beteiligung anbieten, wo sich Bürgerinnen und Bürger tatsächlich aufhalten. Das gilt für Wahlkämpfe ebenso wie für Information und Dialog.

Problematisch wird es jedoch, wenn der Staat bestimmte private Plattformen gezielt fördert, institutionell privilegiert oder faktisch als zentrale Beteiligungsräume etabliert. Dann entstehen Abhängigkeiten von kommerziellen Plattformlogiken, von algorithmischen Entscheidungen und von Geschäftsmodellen, die

demokratisch nicht kontrolliert sind. Aus demokratietheoretischer Sicht sollte Politik daher keine einzelnen Plattformen bevorzugen, sondern auf plattformübergreifende Prinzipien setzen: Zugänglichkeit, Transparenz, Wahlfreiheit und die Möglichkeit, politische Beteiligung auch jenseits einzelner privater Anbieter zu organisieren.

- 2. Frage:** Wie können digitale Räume politische Beteiligung fördern, ohne Abhängigkeit von Plattformlogiken, staatliche Überformung oder moralischen Druck zu erzeugen?

Antwort: Aus meiner Sicht liegt ein zentraler Teil der Antwort in einer bewusst multiplattformen Strategie. Wir wissen empirisch, dass unterschiedliche gesellschaftliche Gruppen unterschiedliche Plattformen nutzen und dort auch verschiedene Formen der Beteiligung bevorzugen – von der Information über die Diskussion bis hin zur Mobilisierung. Das spricht ohnehin gegen einen einheitlichen Beteiligungsraum.

Eine multiplattformen Herangehens -- weise reduziert zugleich Abhängigkeiten von einzelnen Plattformlogiken, weil keine Plattform zur zentralen oder privilegierten Infrastruktur wird. Sie stärkt Wahlfreiheit und verhindert staatliche Überformung. Wichtig ist dabei, dass Beteiligung freiwillig bleibt. Unterschiedliche Angebote auf unterschiedlichen Plattformen ermöglichen Zugang, ohne Erwartungsdruck oder moralische Verpflichtung zu erzeugen. Kurz gesagt: Pluralität der Plattformen und Offenheit der Beteiligungsformen sind der beste Schutz vor Abhängigkeit, Übersteuerung und normativem Druck.

- 3. Frage:** "Regeln und intransparente Durchsetzung hemmen Beteiligung" - von welchen Regeln sprechen Sie und wie könnte eine transparente Durchsetzung aussehen?

Antwort: Wenn ich von Regeln und intransparenter Durchsetzung spreche, meine ich vor allem die Inhaltsmoderationsrichtlinien der Plattformen. Alle großen Plattformen verfügen über solche Regeln – manche sehr ausführlich, andere extrem knapp. Aus meiner eigenen Forschung wissen wir jedoch, dass diese Richtlinien für Nutzerinnen und Nutzer oft nicht eindeutig verständlich sind. Selbst Personen, die die Regeln lesen, kommen häufig zu unterschiedlichen Einschätzungen darüber, was erlaubt ist und was nicht.

In der Praxis führt das dazu, dass Inhalte entfernt oder eingeschränkt werden, ohne dass Betroffene nachvollziehen können, was genau sie falsch gemacht haben. Die Rückmeldungen der Plattformen sind häufig stark standardisiert und auf sehr grobe Kategorien beschränkt, insbesondere bei automatisierter Moderation. Diese Intransparenz hat demokratisch problematische Folgen: Sie kann dazu führen, dass Menschen Plattformen als Orte politischer Meinungsäußerung ganz verlassen oder sich vorsorglich selbst zensieren, um Sanktionen zu vermeiden. Transparente Durchsetzung würde bedeuten: konkrete, verständliche Begründungen, nachvollziehbare Entscheidungen, echte Beschwerde- und Korrekturmöglichkeiten – kurz gesagt Regeln, die vorher-sehbar und überprüfbar angewendet werden.

- 4. Frage:** Sie hatten dargestellt, dass bereits der Besitz eines Social Media Accounts und der Zugang zu Social Media eine Politisierung bedeuten. Mich würde interessieren, wie Sie demzufolge ein Social-Media-Verbot für Unter-16-Jährige nach dem Vorbild Australiens bewerten, wenn wir annehmen, dass wir alle grundsätzlich die Politisierung von Jugendlichen als positiv betrachten.

Antwort: Dies ist eine wichtige und berechtigte Frage. Altersbasierte Social-Media-Verbote für Unter-16-Jährige bergen reale Risiken, reagieren aber zugleich auf nachvollziehbare Sorgen über problematische Entwicklungen in digitalen Räumen. Soziale Medien können bei unkontrollierter Nutzung schädliche Effekte haben, sie eröffnen jungen Menschen jedoch auch Zugänge zu politischen Informationen und öffentlicher Debatte, die sie andernfalls nicht hätten. Forschung zeigt, dass soziale Medien Formen dessen ermöglichen, was ich als „kreative Partizipation“ bezeichne ([Theocharis & de Moor, 2021](#)): Jugendliche konsumieren politische Inhalte nicht nur, sondern kommentieren, diskutieren, remixen und experimentieren mit politischem Ausdruck. Für viele stellt dies einen niedrighschwelligen Einstieg in politische Sozialisation dar.

Gegen pauschale Verbote bin ich vor allem deshalb skeptisch, weil ihre Wirksamkeit unklar ist. Altersbeschränkungen lassen sich leicht umgehen, können Jugendliche in weniger sichtbare und oft völlig unmoderierte Online-Räume verdrängen und verhindern nicht den Zugang zu politischen Inhalten, die auch ohne Anmeldung verfügbar sind, etwa auf Videoplattformen. Dadurch besteht die Gefahr eines trügerischen Sicherheitsgefühls.

Zugleich ist nachvollziehbar, warum Verbote aus politischer Perspektive attraktiv erscheinen: Sie sind administrativ einfacher umzusetzen als tiefgreifende Eingriffe in Plattformdesigns, gegen die sich Unternehmen erfahrungsgemäß stark wehren. Entscheidend ist daher aus meiner Sicht nicht, ob Verbote grundsätzlich richtig oder falsch sind, sondern welche Funktion sie erfüllen sollen. Wenn sie eingesetzt werden, sollten sie als begrenztes oder Übergangsinstrument verstanden werden – nicht als Ersatz für die Regulierung jener strukturellen Plattformmechanismen, die Polarisierung, Feindseligkeit und Ausgrenzung verstärken. Langfristig lässt sich demokratische Teilhabe nicht durch Ausschluss sichern, sondern durch die Auseinandersetzung mit diesen strukturellen Logiken.

AfD-Fraktion

1. **Frage:** Wie definieren Sie Moderation? Wo ziehen Sie die Grenze zu Overblocking und Zensur – also ab wann ist ein Eingriff nicht mehr Schutz vor rechtswidrigen Inhalten, sondern Einschränkung legitimer politischer Debatte?

Antwort: Das ist eine wichtige Frage. In der Forschung verstehen wir Inhaltsmoderation allgemein als Governance-Mechanismen, die die Teilnahme in digitalen Räumen strukturieren sollen, um Kooperation zu ermöglichen und Missbrauch zu begrenzen. Dazu gehören nicht nur das Löschen von Inhalten oder das Sperren von Accounts, sondern auch Gestaltungsentscheidungen wie Sichtbarkeitsregeln oder das Herabstufen von Inhalten. Die Frage nach der Grenze zu Overblocking oder Zensur ist deshalb so schwierig, weil hier nicht eine, sondern drei unterschiedliche Akteure Grenzen ziehen.

Erstens ziehen Plattformen selbst diese Grenze über ihre eigenen Regeln. Bei den großen Plattformen liegt die Schwelle für Eingriffe bei Hassinhalten in der Regel dort, wo andere Personen direkt aufgrund

bestimmter geschützter Merkmale angegriffen werden, etwa aufgrund von ethnischer Herkunft, religiöser Zugehörigkeit oder sexueller Orientierung.

Zweitens zieht der Staat klare rechtliche Grenzen, etwa bei Volks-verhetzung, Holocaust-leugnung oder sexualisierter Gewalt gegen Kinder. Hier geht es nicht um Meinungen, sondern um klar rechtswidrige Inhalte.

Drittens ziehen auch Nutzerinnen und Nutzer individuelle Grenzen. Sie entscheiden, ob sie Inhalte melden, Diskussionen meiden oder eine Plattform verlassen.

Zensur beginnt dort, wo legitime politische Inhalte systematisch und ohne klare, nachvollziehbare Begründung unterdrückt werden. Entscheidend ist daher nicht, ob Moderation existiert, sondern wie transparent, vorher-sehbar und überprüf-bar sie angewendet wird.

- 2. Frage:** Sie haben in der letzten Anhörung betont, das frühere NetzDG sei wegen unklarer Formulierungen und des Risikos „übermäßiger Löschungen“ kritisiert worden und das DDG setze stärker auf Transparenz/Nachvollziehbarkeit. In Ihrer aktuellen Präsentation heben Sie zugleich hervor, dass „unklare Regeln und intransparente Durchsetzung“ Beteiligung hemmen können und Rückzug „häufiger durch Feindseligkeit als durch Moderation“ ausgelöst werde. Welche drei verbindlichen Mindeststandards muss Moderation erfüllen, damit Overblocking praktisch ausgeschlossen wird und wer kontrolliert deren Einhaltung?

Antwort: Auf Basis meiner Forschung würde ich drei verbindliche Mindeststandards benennen.

Erstens: klare und vorhersehbare Regeln. In unseren Studien haben wir Teilnehmende gebeten, dieselben Moderationsrichtlinien zu lesen und anschließend identische Inhalte zu bewerten. Eine hohe Übereinstimmung gab es nur in sehr eindeutigen Fällen, etwa bei Holocaustleugnung oder offenem Betrug. In vielen Grenzfällen zeigte sich dagegen erhebliche Uneinigkeit. Das weist darauf hin, dass viele Regeln nicht ausreichend klar formuliert sind. Overblocking entsteht dort, wo Regeln vage sind – genauso wie Missbrauch dort gedeiht, wo Grenzen unklar bleiben. Entscheidend ist, dass Regeln so gestaltet sind, dass Nutzerinnen und Nutzer die Folgen ihres Handelns vorher-sehen können.

Zweitens: individuell begründete Entscheidungen. Jede Moderationsmaßnahme sollte klar benennen, welche konkrete Regel verletzt wurde und warum der Inhalt darunter fiel. Die derzeit häufig verwendeten pauschalen Begründungen führen zu erheblicher Frustration – sowohl bei denen, die sich zu Unrecht eingeschränkt fühlen, als auch bei denen, die mangelnde Durchsetzung beklagen.

Drittens: wirksame Beschwerdeverfahren und unabhängige Kontrolle. Interne Einspruchsmöglichkeiten reichen nicht aus. Notwendig sind externe Audits, Transparenzberichte und eine unabhängige Aufsicht, die Verfahren überprüft, nicht Inhalte bewertet. Forschungseinrichtungen können hier eine wichtige Rolle spielen, etwa indem sie systematisch prüfen, ob Plattformen ihre eigenen Regeln konsistent anwenden.

Die Rollenverteilung sollte klar sein: Plattformen setzen Regeln um, unabhängige Stellen überwachen die Verfahren, und Gerichte bleiben die letzte Instanz. So lässt sich Overblocking praktisch begrenzen, ohne legitime Moderation abzuschaffen.

3. **Frage:** Sie führen aus, die meisten Menschen wollten keine unmoderierten Plattformen und bevorzugten Maßnahmen, um Fehlinformationen und Hassrede in ihren Feeds zu reduzieren. Ist Ihnen die Studie „Toxic Speech and Limited Demand for Content Moderation on Social Media“ bekannt (Cambridge University Press; online veröffentlicht am 24.01.2024), die u. a. von einer insgesamt begrenzten Nachfrage nach Inhaltsmoderation toxischer Sprache berichtet? Wie ordnen Sie diesen Befund im Kontext politischer Partizipation ein – und welche konkreten Regeln leiten Sie daraus für digitale Beteiligungsformate ab: Welche Inhalte, welche Eingriffe, wer entscheidet, wie wird Willkür verhindert?

Antwort: Da ich Mitautor dieser Studie bin, kann ich vielleicht kurz den Kontext einordnen. Die zentrale Erkenntnis der Studie ist, dass es keine pauschale Nachfrage nach Inhaltsmoderation gibt. Mehrheitlich wollten die Befragten unzivilen oder beleidigenden Ton nicht moderiert sehen. Eine klare Mehrheit sprach sich jedoch für Moderation aus, wenn es um gewaltsame Drohungen ging – und hier zeigte sich, dass auch das Ziel der Attacke eine Rolle spielt, etwa bei Angriffen auf Gruppen mit geschützten Merkmalen.

Entscheidend ist jedoch der Kontext der Studie: Sie wurde in den USA durchgeführt. Die USA haben eine sehr spezifische, stark vom First Amendment geprägte Redekultur, in der Eingriffe extrem hohe Hürden haben und selbst sehr problematische Inhalte oft rechtlich zulässig sind. Genau deshalb haben wir anschließend eine vergleichende Studie in zehn Ländern, darunter auch europäische Staaten, durchgeführt. Dort zeigt sich sehr deutlich: Die USA sind ein klarer Ausreißer. Europäische Bevölkerungen sind wesentlich weniger tolerant gegenüber entmenslichenden oder stark schädlichen Inhalten, was gut zu unseren stärker auf Würde und Schutz ausgerichteten Rechts-kulturen passt.

Für digitale Beteiligungsformate folgt daraus kein „Mehr“ oder „Weniger“ an Moderation, sondern gezielte, verhältnismäßige Moderation: Fokus auf schwere, direkte Schädigung; Zurückhaltung bei bloßer Unhöflichkeit; klare Regeln, begründete Entscheidungen und überprüfbare Verfahren, um Willkür zu vermeiden.

SPD-Fraktion

1. **Frage:** Wir haben heute sehr viel über die Qualität von Partizipation gehört. Sie haben in Ihrem Vortrag politische Beteiligung, Teilhabe an Debatten beschrieben. In der pädagogischen Partizipationsarbeit sprechen wir oft von einem Koordinatensystem, mit dem wir politische Partizipation beschreiben – einmal als Mitsprache und Mitwirkung, wobei man keinen realen Einfluss auf ein Ergebnis hat, sondern in einer Debatte mitgenommen wird, über Mitbestimmung, bis hin zu einer Selbstbestimmung. Das sind verschiedene qualitative Ebenen von

Partizipation. Mich würde interessieren, wie Sie das, was Sie beschrieben haben, in so einem Koordinatensystem einordnen würden. Geht das in Richtung Meinungsäußerung oder entfaltet es auch eine Wirkung? Wie kann man diese Wirkung beschreiben?

Antwort: Das von Ihnen beschriebene Koordinatensystem halte ich für sehr hilfreich, weil es unterschiedliche qualitative Ebenen politischer Partizipation sichtbar macht. Vieles von dem, was ich in meinem Vortrag dargestellt habe, ist zunächst im Bereich der Meinungsäußerung und Mitwirkung zu verorten und nicht unmittelbar bei Mit- oder Selbstbestimmung. Forschung zeigt jedoch, dass auch solche niedrighwelligen Formen Wirkung entfalten können, insbesondere dann, wenn sie sich bündeln. Einzelne Handlungen wie Kommentieren, Weiterverbreiten von Informationen oder das Äußern einer politischen Position mögen für sich genommen begrenzt erscheinen. In der Summe können sie jedoch andere mobilisieren, Themen sichtbar machen und öffentliche Agenden mitprägen.

Aus der Mobilisierungs- und Agenda-Setting-Forschung wissen wir, dass kleine, kostengünstige Beteiligungshandlungen dazu beitragen können, Beteiligungsschwellen für andere zu senken, Aufmerksamkeit auf bestimmte Themen zu lenken und kollektive Dynamiken in Gang zu setzen. Bestimmte Mobilisierungsformen profitieren davon besonders, doch das zugrunde liegende Prinzip ist allgemeiner.

Digitale Partizipation beginnt daher häufig auf der Ebene der Meinungsäußerung, bleibt dort aber nicht zwangsläufig stehen. Ihre Wirkung ist oft indirekt und kumulativ: Sie entsteht durch das Zusammenspiel vieler individueller Beiträge und kann sich über Zeit in Mobilisierung, Agenda-Setting oder weitergehende Beteiligungsformen übersetzen. In diesem Sinne lässt sich digitale Partizipation in dem von Ihnen beschriebenen Koordinatensystem als ein entwicklungsorientierter Prozess verstehen, nicht als eine qualitativ festgelegte oder geringwertige Form politischer Beteiligung.

2. **Frage:** Wir haben gehört, es braucht Freiräume für Jugendliche, die moderiert sind, in der es vielleicht auch eine Netiquette gibt, aber in denen eben in einem geschützten Raum sehr viel ausprobiert und gehandelt werden kann. Das kennen wir in der analogen Welt. Ich selbst bin mit Jugendverbandsarbeit groß geworden. Da gibt es sehr viel offene Jugendarbeit, Jugendverbände und solche Freiräume. Mir fehlt noch der Blick dafür, was diese Freiräume im digitalen Raum sein können. Was würde sie ausmachen? Vielleicht können Sie uns Beispiele nennen oder genauer beschreiben, wie diese Freiräume gestaltet sein müssten und wer die ausgestalten kann.

Antwort: Ich halte Ihren Vergleich mit der analogen Jugendarbeit für sehr hilfreich. Ein wichtiger Punkt ist dabei, dass Freiräume für junge Menschen auch in der analogen Welt keine unregulierten Räume sind. Es handelt sich vielmehr um Umgebungen mit klaren Regeln, Vertrauen und pädagogischer Begleitung, die zugleich Raum für Ausprobieren und Lernprozesse lassen.

Im digitalen Raum sind große soziale Medien mit solchen Freiräumen nicht unmittelbar vergleichbar. Solche Räume müssen bewusst neu gestaltet werden. Es handelt sich um moderierte Beteiligungsräume mit transparenten Regeln, einer klaren Netiquette und einem Fokus auf Beteiligung statt auf Sichtbarkeit

oder Viralität. Wie ich auch in meinen Antworten auf andere Fragen betont habe, ist dabei nicht die Abwesenheit von Moderation entscheidend, sondern die Qualität der Moderation.

Junge Menschen benötigen digitale Umgebungen, in denen sie sich äußern, ausprobieren und auch Fehler machen können, ohne unmittelbar öffentlicher Bloßstellung, Hass oder algorithmischer Verstärkung ausgesetzt zu sein. In diesem Sinne dient Moderation nicht der Einschränkung, sondern der Ermöglichung von Beteiligung. Solche Freiräume können unterschiedliche Formen annehmen: etwa jugendgerechte Beteiligungsplattformen von Kommunen, moderierte Diskussionsräume im Umfeld von Schulen oder Jugendverbänden oder hybride Formate, die digitale Diskussionen mit analogen Begegnungen verbinden. Forschungsergebnisse zeigen, dass solche Räume besonders dann erfolgreich sind, wenn sie gemeinsam mit jungen Menschen gestaltet und von geschulten Personen begleitet werden, anstatt ausschließlich auf automatisierte Systeme zu setzen.

Als ein illustratives Beispiel möchte ich ein Projekt nennen, das mein Fachbereich gemeinsam mit Kolleginnen und Kollegen aus der Bildungsforschung an der TUM entwickelt hat: [Instaclone](#); eine webbasierte Umgebung, die Gestaltung und Funktionalität von Instagram nachahmt, dabei aber die zugrunde liegenden Prozesse sozialer Medien sichtbar macht. Schülerinnen und Schüler können die Plattform ähnlich wie ein reales soziales Netzwerk nutzen, jedoch in einem kontrollierten Rahmen. Dadurch können sie experimentieren, Sichtbarkeits- und Datendynamiken reflektieren und ihre Medien- und Datenkompetenzen stärken, während Lehrkräfte jederzeit die volle Übersicht behalten.

Mit freundlichen Grüßen,



Prof. Dr. Yannis Theocharis

Lehrstuhl für Digital Governance / Hochschule für Politik München (HfP)

TUM School of Social Sciences and Technology

Technische Universität München