Jugendbeteiligung digitalisieren oder Jugend an der Digitalisierung beteiligen?

Handout zum Impulsvortrag für das Online-Fachgespräch „Digitale Kinder- und Jugendbeteiligung“ (ism Mainz, 24.1.2023)

Impulsgeberin und Autorin: Dr. Anna Grebe

Kontakt: mail@annagrebe.de // www.annagrebe.de // Instagram: @medien.politik.partizipation

Stand der Dinge?

- in 99% der Haushalte, in denen 12- bis 19-Jährige leben, ist ein Smartphone vorhanden, aber:
- mobile Daten sind teuer,
- kostenloser WLAN-Zugang (der datensicher ist) ist selten,
- Netzabdeckung im ländlichen Raum ist ausbaufähig,
- digitale Bildung ist unterfinanziert,
- Datenschutz ist unklar,
- Jugendmedienschutz ist komplex usw.

Grundlagen von Beteiligung

- UN-Kinderrechtskonvention (kurz: UN-KRK), verabschiedet 1989, inkraftgetreten 1990; Artikel 12: „(1) Die Vertragsstaaten sichern dem Kind, das fähig ist, sich eine eigene Meinung zu bilden, das Recht zu, diese Meinung in allen das Kind berührenden Angelegenheiten frei zu äußern, und berücksichtigen die Meinung des Kindes angemessen und entsprechend seinem Alter und seiner Reife.“
- Beteiligung als „DNA“ der Jugendhilfe, Jugendarbeit und Jugendverbandsarbeit (SGB VIII + Ausführungen zum KJHG).
- 16 Kommunalverfassungen der Länder + aktuelle politische Vorhaben in den Ländern (z.B. aus Koalitionsverträgen) und im Bund (z.B. Jugendstrategie und der Nationale Aktionsplan Kinder- und Jugendbeteiligung).
- 11.000 Kommunen = mindestens 11.000 Formen, Formate und Lösungen, analog wie digital.

Arbeitsdefinition „Jugendbeteiligung“

Digitale Jugendbeteiligung ist die Planung, Durchführung und Auswertung von Beteiligungsprojekten und Beteiligungsprozessen mithilfe internetbasierter Werkzeuge und Anwendungen, punktuell oder für die Gesamtheit des Prozesses.

Perspektiven und Missverständnisse: Digitale Jugendbeteiligung ist…

- per se attraktiv für junge Menschen
- Günstig im Personaleinsatz
- direkt
- schnell
- transparent
- international
- inklusiv
- beliebig skalierbar
- nicht datenschutzkonform
- nicht „kontrollierbar“
- mit teurem Equipment verbunden
- aufwändig
- Geschmackssache
- …

Arbeitshypothese

Das „Problem“ bei „digitale Jugendbeteiligung“ ist in 99% der Fälle nicht das „digitale“ sondern die „Beteiligung“.

Qualitätsstandards gelten auch digital!

Grundsatzfrage für jede Art von Beteiligung: Wer wird an was, wie und wann beteiligt – und was wird mit den Ergebnissen gemacht?

Handlungsfeldübergreifende Standards, die auch für digitale Jugendbeteiligung gelten:

- Institutionelle und gesellschaftliche Rahmenbedingungen
- Transparenz
- Inklusion
- Qualifikation
- Evaluation

„Tools“ = Hilfsmittel, Werkzeuge, Apps, Plattformen, Programme

- Tools, die wirksame (!) Entscheidungen ermöglichen
- Tools zur Stimmungs- und Meinungsabfrage
- Tools zur Kooperation und Kollaboration
- Tools, die in Social-Media-Anwendungen Beteiligungsräume eröffnen

An der Digitalisierung beteiligen – digitale Beteiligung ermöglichen

- Fachkräfte unterstützen
- Infrastruktur schaffen

- jugendpolitisch handeln
- Freiräume schaffen
- Jugendliche schon direkt in die Planung digitaler Beteiligungsprozesse miteinbeziehen!
- Haltung und Beteiligungskultur entwickeln – egal ob digital oder analog

Link-Tipps

„Qualitätsstandards für Kinder- und Jugendbeteiligung. Impulse zur Weiterentwicklung in Theorie und Praxis.“: https://standards.jugendbeteiligung.de/

jugend.beteiligen.jetzt (2020 abgelaufenes Projekt von DKJS/DBJR/ijab): https://www.dkjs.de/jugendbeteiligenjetzt-fuer-die-praxis-digitaler-partizipation/

Projekt „Digitale Jugendbeteiligung“ des Landesjugendrings MV: https://www.ljrmv.de/digital

Pilotregion Digitale Jugendbeteiligung Niedersachsen: https://demokratie.niedersachsen.de/startseite/angebote/digitale_jugendbeteiligung/weiterbildung-digitale-jugendbeteiligung-190913.html

PLACEm: https://www.politikzumanfassen.de/placem/

Stadtsache: https://www.stadtsache.de/

Video-Reihe „Wissen geht raus“ der DKJS: https://www.das-zukunftspaket.de/zukunftspaket/veranstaltungsreihen-uebersichtsseiten/wissen-geht-raus-beteiligung-in-der-mittagspause/