



RESSORTFORSCHUNGSBERICHTE ZUR  
SICHERHEIT DER NUKLEAREN ENTSORGUNG

# Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligungsinstrumente für die Beteiligung der Öffentlichkeit im Standortauswahl- verfahren (DigiBeSt)

FKZ 4721E03260

## AUFTRAGNEHMER:IN

Düsseldorfer Institut für Internet und Demokratie,  
Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, Düsseldorf

## UNTERAUFTRAGNEHMER:IN

nexus Institut für Kooperationsmanagement und  
interdisziplinäre Forschung GmbH, Berlin

Dr. Stefanie Lütters

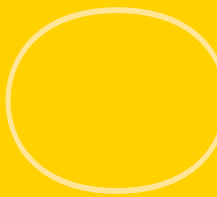
Jun.-Prof. Dr. Tobias Escher

Dr. Anna Soßdorf

Dr. Katharina Gerl

Claudia Haas

Dr. Claudia Bosch



# Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligungsinstrumente für die Beteiligung der Öffentlichkeit im Standortauswahlverfahren (DigiBeSt)

Dieser Band enthält einen Ergebnisbericht eines vom Bundesamt für die Sicherheit der nuklearen Entsorgung im Rahmen der Ressortforschung des BMU (ReFoPlan) in Auftrag gegebenen Untersuchungsvorhabens. Verantwortlich für den Inhalt sind allein die Autor:innen. Das BASE übernimmt keine Gewähr für die Richtigkeit, die Genauigkeit und Vollständigkeit der Angaben sowie die Beachtung privater Rechte Dritter. Der Auftraggeber behält sich alle Rechte vor. Insbesondere darf dieser Bericht nur mit seiner Zustimmung ganz oder teilweise vervielfältigt werden.

*Der Bericht gibt die Auffassung und Meinung der Auftragnehmer:innen wieder und muss nicht mit der des BASE übereinstimmen.*

**BASE-RESFOR 026/24**

Bitte beziehen Sie sich beim Zitieren dieses Dokumentes immer auf folgende URN:  
urn:nbn:de:0221-2023121940645

Berlin, Januar 2024

## **Impressum**

**Bundesamt  
für die Sicherheit  
der nuklearen Entsorgung  
(BASE)**

RESSORTFORSCHUNGSBERICHTE ZUR  
SICHERHEIT DER NUKLEAREN ENTSORGUNG

**Auftragnehmer:in**  
Düsseldorfer Institut für Internet und Demokratie,  
Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, Düsseldorf

**Unterauftragnehmer:in**  
nexus Institut für Kooperationsmanagement  
und interdisziplinäre Forschung GmbH, Berlin

Dr. Stefanie Lütters  
Jun.-Prof. Dr. Tobias Escher  
Dr. Anna Soßdorf  
Dr. Katharina Gerl

Claudia Haas  
Dr. Claudia Bosch

030 184321-0  
[www.base.bund.de](http://www.base.bund.de)

Stand: Januar 2024

# Abschlussbericht zum Projekt „Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligungsinstrumente für die Beteiligung der Öffentlichkeit im Standortauswahlverfahren“ (DigiBeSt)

Stand: August 2023

1

An:

**Bundesamt für die Sicherheit der nuklearen Entsorgung**

Wegelystraße 8

10623 Berlin

*Der Bericht gibt die Auffassung und Meinung des Auftragnehmers wieder und muss nicht mit der Meinung der Auftraggeberin übereinstimmen*

## **Autor:innen**

### **Düsseldorfer Institut für Internet und Demokratie/Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf**

Dr. Stefanie Lütters

Jun.-Prof. Dr. Tobias Escher

Dr. Anna Soßdorf

Dr. Katharina Gerl

Universitätsstraße 1  
40225 Düsseldorf

Tel.: +49 211 81 10 429

E-Mail: [diid@hhu.de](mailto:diid@hhu.de)

[www.diid.hhu.de](http://www.diid.hhu.de)

### **nexus Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung GmbH**

Claudia Haas

Dr. Claudia Bosch

Willdenowstraße 38  
12203 Berlin

Tel.: +49 30 318 054 63

E-Mail: [mail@nexusinstitut.de](mailto:mail@nexusinstitut.de)

[www.nexusinstitut.de](http://www.nexusinstitut.de)

# Inhalt

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Abkürzungsverzeichnis</b> .....   | <b>4</b>  |
| <b>Kurzfassung</b> .....   | <b>6</b>  |
| <b>Summary</b> .....   | <b>8</b>  |
| <b>Teil I</b> .....  | <b>10</b> |
| <b>Einleitung</b> .....  | <b>10</b> |
| <b>1.1 Aufgabenstellung und Hintergrund</b> .....  | <b>10</b> |
| <b>1.2 Ziel und Aufbau des Forschungsvorhabens</b> .....   | <b>11</b> |
| <b>1.3 Planung und Ablauf des Vorhabens</b> .....  | <b>12</b> |
| <b>Teil II</b> .....   | <b>15</b> |
| <b>Forschungsstand: Möglichkeiten, Herausforderungen und Grenzen digitaler Beteiligung (AP 2)</b> .....                        | <b>15</b> |
| <b>2.1 Mechanismen politischer Beteiligung online und offline</b> .....  | <b>15</b> |
| 2.1.1 Definition und Formen politischer Partizipation .....  | 15        |
| 2.1.2 Erklärungsfaktoren und Muster politischer Partizipation .....  | 17        |
| 2.1.3 Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligung .....  | 19        |
| 2.1.4 Befähigung zur digitalen politischen Beteiligung .....   | 20        |
| 2.1.5 Muster digitaler politischer Partizipation .....   | 21        |
| <b>2.2 Digitale Beteiligung bei öffentlichen Konsultationsverfahren: Partizipationsmuster und Mobilisierungsfaktoren</b> ..... | <b>22</b> |
| 2.2.1 Beteiligungsmuster an digitalen Formaten öffentlicher Konsultationen .....   | 23        |
| 2.2.2 Faktoren zur Mobilisierung zu konsultativen Online-Verfahren .....   | 25        |
| 2.2.3 Beteiligungsanliegen .....   | 27        |
| 2.2.4 Ressourcen der Institution .....   | 29        |
| 2.2.5 Maßnahmen: Kommunikation zur Mobilisierung .....   | 30        |
| 2.2.6 Maßnahmen: Befähigung zur digitalen politischen Beteiligung .....  | 34        |
| 2.2.7 Leistungen: Beteiligungsmodus und Beteiligungsformat .....   | 37        |
| 2.2.8 Leistungen: Interaktionsgestaltung .....   | 41        |
| <b>2.3 Zusammenfassung</b> .....   | <b>45</b> |
| <b>Wirkungsstudie zielgruppenspezifischer digitaler Beteiligung junger Generationen (AP 3)</b> .....                           | <b>47</b> |
| <b>3.1 Methodisches Vorgehen</b> .....   | <b>47</b> |
| 3.1.1 Fallauswahl, -rekrutierung und -beschreibung .....   | 48        |
| 3.1.2 Kategoriensystem und Leitfäden .....   | 50        |
| 3.1.3 Durchführung und Zusammensetzung der Fokusgruppen .....  | 51        |

|   |            |
|---|------------|
| 3.1.4 Auswertung der Daten .....  | 52         |
| <b>3.2. Digitale Beteiligung junger Generationen: Erfolgsfaktoren .....</b>       | <b>53</b>  |
| 3.2.1 Repräsentative Diversität.....  | 54         |
| 3.2.2 Hohe Beteiligungsquote.....   | 56         |
| 3.2.3 Hohe Beteiligungsqualität .....   | 61         |
| 3.2.4 Nachhaltige Wirkung des Beteiligungsverfahrens .....                        | 65         |
| <b>3.3 Digitale Beteiligungstools .....</b>                                       | <b>67</b>  |
| <b>3.4 Zusammenfassung.....</b>   | <b>68</b>  |
| <b>Expert:innen Workshop: Digitale Jugendbeteiligung (AP 4) .....</b>             | <b>70</b>  |
| <b>4.1 Workshopkonzept und methodisches Vorgehen .....</b>                        | <b>70</b>  |
| <b>4.2 Workshop-Tag 1.....</b>  | <b>71</b>  |
| 4.2.1 Impulse .....   | 71         |
| 4.2.2 World Café .....  | 71         |
| 4.2.3 Zielgruppenspezifische Personas der Jugendbeteiligung.....                  | 77         |
| <b>4.3 Workshop-Tag 2.....</b>  | <b>77</b>  |
| 4.3.1 Impulse .....   | 77         |
| 4.3.2 Prototypen für Jugend-Beteiligungs- und Informationsformate.....            | 78         |
| <b>4.4 Zusammenfassung .....</b>  | <b>84</b>  |
| <b>Fazit.....</b>   | <b>86</b>  |
| <b>Anhang.....</b>  | <b>92</b>  |
| <b>Anhang 1: Methodisches Vorgehen Literaturreview.....</b>                       | <b>92</b>  |
| <b>Anhang 2: Digitale Beteiligung und Corona-Pandemie (Exkurs 1).....</b>         | <b>96</b>  |
| <b>Anhang 3: Digitale Beteiligung und Umweltschutz (Exkurs 2) .....</b>           | <b>100</b> |
| <b>Anhang 4: Datenschutz bei digitalen Beteiligungsverfahren (Exkurs 3) .....</b> | <b>104</b> |
| <b>Anhang 5: Liste recherchierte Fälle.....</b>                                   | <b>108</b> |
| <b>Anhang 6: Beschreibung der analysierten Projekte .....</b>                     | <b>114</b> |
| <b>Anhang 7: Demografische Daten der Fälle .....</b>                              | <b>116</b> |
| <b>Anhang 8: Kategoriensystem.....</b>  | <b>117</b> |
| <b>Anhang 9: Leitfaden .....</b>  | <b>125</b> |
| <b>Anhang 10: Agenda Workshop .....</b>   | <b>131</b> |
| <b>Literaturverzeichnis .....</b>   | <b>132</b> |

# Abkürzungsverzeichnis

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Abb.</b>            | Abbildung   |
| <b>AG</b>              | Auftraggeber  |
| <b>AP</b>              | Arbeitspaket  |
| <b>App</b>             | Bezeichnung für eine Anwendungssoftware für Mobilgeräte bzw. mobile Betriebssysteme (kurz von Applikation)  |
| <b>AR</b>              | Augmented Reality   |
| <b>BASE</b>            | Bundesamt für die Sicherheit der nuklearen Entsorgung   |
| <b>bipar</b>           | Berliner Institut für Partizipation   |
| <b>Bitkom</b>          | Branchenverband der deutschen Informations- und Telekommunikationsbranche   |
| <b>BITV 2.0</b>        | Barrierefreie-Informationstechnik-Verordnung  |
| <b>BMFSFJ</b>          | Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend  |
| <b>BMKÖS</b>           | Bundesministerium Kunst, Kultur, öffentlicher Dienst und Sport (Österreich)   |
| <b>BMUV</b>            | Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz   |
| <b>CVM</b>             | Civic Voluntarism Model   |
| <b>DigiBeSt</b>        | Projektkürzel „Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligungsinstrumente für die Beteiligung der Öffentlichkeit im Standortauswahlverfahren“  |
| <b>DIID</b>            | Düsseldorfer Institut für Internet und Demokratie   |
| <b>DIPAS</b>           | Das Digitale Partizipationssystem (DIPAS) verbindet das Hamburger Online-Beteiligungstool mit digitalen Planungstischen zu einem integrierten digitalen System zur Bürgerbeteiligung. |
| <b>EU</b>              | Europäische Union   |
| <b>FAQ</b>             | Frequently Asked Questions, kurz FAQ oder FAQs, englisch für häufig gestellte Fragen.   |
| <b>G7-Jugendgipfel</b> | Der G7-Jugendgipfel ist das Beteiligungsformat für die Jugend zum offiziellen G7-Gipfel der Staatschef:innen.   |
| <b>HHU</b>             | Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf   |
| <b>INTERPART</b>       | INTERkulturelle Räume der PARTizipation   |
| <b>IT</b>              | Informationstechnik   |
| <b>J</b>               | Jugendliche:r Teilnehmer:in der in AP 3 untersuchten Beteiligungsverfahren  |
| <b>NBG</b>             | Nationales Begleitgremium   |
| <b>O</b>               | Projektorganisator:innen der in AP 3 untersuchten Beteiligungsverfahren   |
| <b>ÖPNV</b>            | Öffentlicher Personen-Nahverkehr  |

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>UBA</b>       | Umweltbundesamt   |
| <b>U15, Ü18</b>  | U15: Unter 15-Jährige Personen, Ü18: Über 18-Jährige Personen |
| <b>StandAG</b>   | Standortauswahlgesetz   |
| <b>StandAV</b>   | Standortauswahlverfahren                                      |
| <b>VR</b>        | Virtual Reality, virtuelle Realitäten                         |
| <b>Y7 Summit</b> | s. a. G7-Jugendgipfel   |

## Kurzfassung

Der vorliegende Bericht gibt Aufschluss über die Ergebnisse, die zwischen Februar 2022 und Juli 2023 im Forschungsprojekt „Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligungsinstrumente zur Beteiligung der Öffentlichkeit im Standortauswahlverfahren (DigiBeSt)“ vom Düsseldorfer Institut für Internet und Demokratie (DIID) in Kooperation mit dem nexus Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung im Auftrag des Bundesamts für die Sicherheit der nuklearen Entsorgung (BASE) erarbeitet wurden.

Das BASE ist Träger der Öffentlichkeitsbeteiligung und mit der Information und Beteiligung der Öffentlichkeit im Rahmen des Standortauswahlverfahrens für ein Endlager für hochradioaktive Abfälle (StandAV) betraut. Dazu nutzt das BASE verschiedene analoge und digitale Formate. Ausgangspunkt für das Forschungsprojekt ist zum einen das Erfordernis digitaler Beteiligungsformate infolge der Covid-19 Pandemie. Zum anderen die Beobachtung, dass die Nachfrage nach digitalen Beteiligungsinstrumenten in der Öffentlichkeitsbeteiligung zwar grundsätzlich zunimmt, dies aber nicht dazu führt, dass sich gerade digital affine jüngere Zielgruppen (U30) im StandAV beteiligen. Vor diesem Hintergrund wurde im Projekt DigiBeSt insbesondere diese Zielgruppe in den Fokus genommen, um zu analysieren, wie die Öffentlichkeitsbeteiligung des BASE zukünftig gestaltet werden kann, um dem gesetzlich formulierten Anspruch eines breiten gesellschaftlichen Konsenses im Rahmen der Öffentlichkeitsbeteiligung gerecht zu werden.

Kern des Forschungsprojekts ist die fundierte Analyse von Möglichkeiten, Herausforderungen und Grenzen digitaler Beteiligung in Abgrenzung zu analoger Beteiligung, die Frage nach der optimalen Ergänzung dieser Formate sowie die Verbindung mit Veranstaltungsformaten oder Informationsangeboten zur Aktivierung der Zielgruppe der jungen Generationen.

Dazu wurde im Projekt ein dreistufiges Vorgehen gewählt, das es dem Projektteam ermöglichte, von partizipationstheoretischen Grundlagen immer konkreter auf die Ebene der Bedarfe und Besonderheiten der Zielgruppe heranzuzoomen. Um die Ergebnisse des Projekts mit dem Stand der Beteiligungspraxis abgleichen zu können, wurden im Projekt zudem Expert:innen aus dem Bereich der Jugendbeteiligung aktiv eingebunden. Gleichzeitig wurde auch der Dialog mit der Zielgruppe selbst gesucht.

Als Diskussionsgrundlage und Ausgangspunkt für alle weiteren Forschungsaktivitäten im Projekt wurde zunächst im Arbeitspaket (AP) 2 im Rahmen eines umfangreichen und systematischen Literaturreviews der wissenschaftliche Sachstand zum Gegenstand der (digitalen) politischen Beteiligung erarbeitet. Es wurden grundlegende Mechanismen, Erklärungsfaktoren sowie Muster politischer Partizipation erörtert und empirisch fundiert. Dabei stand die Frage danach, *wie Personen zu einer Teilnahme an digitalen Formaten aktiviert werden können* im Fokus. Weitere Aspekte fanden hierbei besondere Berücksichtigung: a) die Rolle der digitalen Befähigung als Voraussetzung für digitale Beteiligung, b) zielgruppenspezifische Beteiligungsprozesse und Formate und c) der Zusammenhang von Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligung mit den konkreten Zielen eines Beteiligungsverfahrens. Der Forschungsrahmen wurde dabei bewusst auf konsultative Formate im Rahmen von Großinfrastrukturprojekten verengt, um die Übertragbarkeit der Befunde auf die Arbeit des BASE gewährleisten zu können.

Durch das Literaturreview konnte herausgearbeitet werden, dass politische Beteiligung in vielerlei Hinsicht voraussetzungsvoll ist und in erster Linie von individuellen Faktoren wie sozio-ökonomischen Status, persönlichen Motiven oder aktivierenden Netzwerken sowie im Bereich der digitalen Beteiligung zusätzlich von digitalen Kompetenzen abhängig ist, die von



beteiligungsinizierenden Akteuren wie dem BASE begrenzt beeinflussbar sind. Dennoch zeigt sich, dass es Möglichkeiten gibt, durch die zielgerichtete Verfahrensgestaltung beteiligungsförderliche Rahmenbedingungen zu schaffen. Dies kann zum Beispiel durch konkrete Maßnahmen geschehen, die Bürger:innen dabei unterstützen, partizipationsrelevante Kompetenzen aufzubauen. Hier offenbart sich gleichwohl eine Forschungslücke: Aufgrund der Varianz im Feld der (digitalen) Beteiligung und dem methodischen Fokus auf Einzelfallstudien bei der Evaluation von Teilnahmeverfahren gibt es kaum empirisch gesichertes Wissen zu den Effekten solcher Maßnahmen.

Die Erkenntnisse aus AP 2 wurden im Anschluss im AP 3 im Rahmen einer qualitativen Wirkungsstudie mit Angehörigen der Zielgruppe der U30-jährigen sowie mit Akteur:innen aus der Teilnahmepaxis konkretisiert. Dazu wurden Fokusgruppen durchgeführt. Ziel der Fokusgruppen war es über die Validierung und Erweiterung der Erkenntnisse aus AP 2 hinaus, zu erarbeiten a) wie die Heterogenität der jungen Generationen abgebildet werden kann, b) was konkrete Erfolgsfaktoren für eine Beteiligung der jungen Generationen sind und c) welche Tools sich in besonderer Weise für die Beteiligung der jungen Generationen eignen. Dazu wurden Teilnehmende und Organisator:innen aus anderen Teilnahmeprojekten befragt, die eine möglichst hohe Übertragbarkeit der Befunde auf das StandAV aufwiesen. Die Wirkungsstudie zeigt, dass bereits bei der Planung und Konzeption von Teilnahmeverfahren eine intensive Auseinandersetzung mit den Zielgruppen erfolgen sollte, um die spezifischen Bedarfe zu identifizieren. Je nach Altersgruppe und Bildungsgrad unterscheiden sich diese, entsprechend gibt es keine Musterlösung für Teilnahmeformate. Übergreifend hat sich die Wirksamkeit der persönlichen Ansprache sowie einer wertschätzenden und sinnvollen Beteiligung (Lerneffekte, Gestaltungsspielraum) herausgestellt. In Bezug auf die Auswahl digitaler Tools ist es empfehlenswert, die Zielgruppe der jungen Generationen in die Testung und ggfs. Entwicklung der Tools einzubeziehen.

Abschließend wurden die Ergebnisse der Fokusgruppen im Rahmen eines zweitägigen inter- und transdisziplinären Workshops mit Teilnahmexperte:innen aus Wissenschaft und Praxis vertiefend diskutiert. Gemeinsam mit dem Forschendenteam sowie mit Vertreter:innen des BASE wurde über Herausforderungen, offene Fragen und Kontroversen der Jugendbeteiligung besprochen. Zudem wurden gemeinsam mit den Experte:innen zielgruppenspezifische Prototypen für Informations- und Teilnahmeformate des BASE entwickelt. Über die bis dahin im Projekt erarbeiteten Erkenntnisse hinaus konnten so wertvolle weitere Impulse zur Gestaltung jugendgerechter Beteiligung im Rahmen des StandAVs gewonnen werden.

Insgesamt arbeitet das Projekt die Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligungsmöglichkeiten mit Fokus auf die Beteiligung der jungen Generationen heraus und gibt einen Einblick in Erfolgsfaktoren für die Gestaltung konsultativer Teilnahmeverfahren. Gleichwohl zeigt das Projekt auf, dass es im Hinblick auf die Wirksamkeit unterschiedlicher Gestaltungsmerkmale von Teilnahmeverfahren bislang nur wenige empirische Erkenntnisse gibt, auf die sich Initiativ:innen von Teilnahmeverfahren stützen können. Hier ist weitere Forschung notwendig.

## Summary

This report provides information on the results obtained between February 2022 and July 2023 in the research project "Possibilities and Limits of Digital Participation Instruments for Public Participation in the Site Selection Procedure (DigiBeSt)" by the Düsseldorf Institute for Internet and Democracy (DIID) in cooperation with the nexus Institute for Cooperative Management and Interdisciplinary Research on behalf of the Federal Office for the Safety of Nuclear Waste Management (BASE).

BASE is responsible for public participation and for informing and involving the public in the site selection process for a final repository for high-level radioactive waste (StandAV). BASE uses various analog and digital formats for this purpose. The starting point for the research project is, on the one hand, the need for digital participation formats as a result of the Covid-19 pandemic. On the other hand, the observation that although the demand for digital participation tools in public participation is increasing in principle, this does not lead to the participation of digitally affine younger target groups (U30) in particular in the StandAV. Against this background, DigiBeSt focused in particular on this target group in order to analyze how BASE's public participation can be designed in the future to meet the legally formulated requirement of a broad social consensus within the framework of public participation.

The core of the research project is a well-founded analysis of the opportunities, challenges and limits of digital participation as distinct from analog participation, the question of how best to complement these formats, and the link with event formats or information offerings to activate the target group of young generations.

To this end, DigiBeSt chose a three-stage approach that enabled the project team to zoom in more and more concretely from participation-theoretical foundations to the level of the needs and specifics of the target group. In order to be able to compare the results of the project with the state of participation practice, experts from the field of youth participation were actively involved in the project. At the same time, a dialogue with the target group itself was sought.

As a basis for discussion and a starting point for all further research activities in the project, Work Package (WP) 2 first compiled the scientific state of the art on the subject of (digital) political participation as part of an extensive and systematic literature review. Basic mechanisms, explanatory factors and patterns of political participation were discussed and empirically substantiated. The focus was on the question of *how people can be activated to participate in digital formats*. Further aspects were given special consideration, such as a) the role of digital empowerment as a prerequisite for digital participation, b) target group-specific participation processes and formats, and c) the connection between the possibilities and limitations of digital participation and the concrete goals of a participation process. The research framework was deliberately narrowed to consultative formats in the context of large-scale infrastructure projects in order to ensure the transferability of the findings to the work of BASE.

The literature review revealed that political participation is conditional in many respects and depends primarily on individual factors such as socioeconomic status, personal motives or activating networks, and in the area of digital participation also on digital skills. Most of these factors are difficult for participation-initiating actors such as BASE to influence. Nevertheless, it is clear that there are opportunities to create conditions that promote participation by designing the process in a targeted manner. This can be done, for example, through concrete measures that support citizens in building up competencies relevant to participation. Nevertheless, a gap

in research is evident here: Due to the variance in the field of (digital) participation and the methodological focus on individual case studies in the evaluation of participation processes, there is hardly any empirically verified knowledge about the effects of such measures.

The findings from WP 2 were subsequently concretized in WP 3 as part of a qualitative impact study with members of the target group of under-30s as well as with actors from participation practice. Focus groups were conducted for this purpose. The aim of the focus groups was to validate and extend the findings from WP 2 and to work out a) how the heterogeneity of the young generations can be mapped, b) what concrete success factors there are for the participation of the young generations and c) which tools are particularly suitable for the participation of the young generations. For this purpose, participants and organizers from other participation projects were interviewed, which showed a high transferability of the findings to the site selection process. The study shows that an intensive examination of the target groups should already take place during the planning and conception of participation processes in order to identify the specific needs. These differ according to age group and level of education, so that there cannot be a single participation format that fits all needs. The overall effectiveness of a personal approach as well as appreciative and meaningful participation (learning effects, creative leeway) has emerged. With regard to the selection of digital tools, it is recommended to include the target group of the young generations in the testing and, if possible, development of the tools.

Finally, the results of the focus groups were discussed in depth with participation experts from science and practice during a two-day inter- and transdisciplinary workshop (WP 4). Together with the research team and representatives of BASE, challenges, open questions and controversies of youth participation were reviewed. In addition, target group-specific prototypes for information and participation formats of BASE were developed together with the experts. In this way, valuable additional impulses for the design of youth-oriented participation within the framework of the site selection process could be gained over and above the insights gained in the project up to that point.

Overall, the project elaborates the possibilities and limitations of digital participation options with a focus on the participation of the younger generations and provides insight into success factors for the design of consultative participation processes. At the same time, the project shows that, with regard to the effectiveness of different design features of participation processes, there are so far only a few empirical findings on which initiators of participation processes can base their decisions. Further research is needed in this area.

# Teil I

## Einleitung

### 1.1 Aufgabenstellung und Hintergrund

Das BASE ist im Rahmen des Standortauswahlgesetzes (StandAG)<sup>1</sup> mit der umfassenden Information und Beteiligung der Öffentlichkeit im Rahmen des Standortauswahlverfahrens für ein Endlager für hochradioaktive Abfälle (StandAV) beauftragt. Damit ist das BASE als Beteiligungsträger verantwortlich für die Durchführung eines hoch relevanten und in Bezug auf Reichweite, Dauer und Thematik außergewöhnlichen Beteiligungsverfahrens. Der diffizilen Fragestellung, der Dauerhaftigkeit des Verfahrens und der Tragweite der Beschlüsse Rechnung tragend, wird ein lernender Beteiligungsansatz verfolgt, der wissenschaftlich fundiert und offen für Expert:innen- und Teilnehmenden-Feedback ist („generativer Verfahrensansatz“).<sup>2</sup>

Zur Umsetzung der Information und Beteiligung der Öffentlichkeit nutzt das BASE verschiedene analoge und digitale Formate, wobei eine deutliche Nachfrage nach Online-Angeboten beobachtet wurde. Durch die *Covid-19*-Pandemie und die damit verbundene Notwendigkeit zur Durchführung digitaler Verfahren hat sich dieser Trend noch einmal beschleunigt. Die bisherigen Erfahrungen des BASE haben jedoch gezeigt, dass sowohl bei analogen als auch digitalen Formaten bislang „vorwiegend ältere Generationen, oft männlich und mit höherem Bildungsgrad erreicht wurden“.<sup>3</sup> Vor dem im Gesetz formulierten Anspruch, eine Lösung zu finden, „die in einem breiten gesellschaftlichen Konsens getragen wird und damit auch von den Betroffenen toleriert werden kann“ (§5 StandAG), stellt dieser Befund eine Herausforderung für die Gestaltung der Öffentlichkeitsbeteiligung des BASE dar.

Vor diesem Hintergrund hat das BASE im Februar 2022 die vorliegende Studie zu den „Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligungsinstrumente für die Beteiligung der Öffentlichkeit im Standortauswahlverfahren (DigiBeSt)“ beim Düsseldorfer Institut für Internet und Demokratie (DIID) der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf in Kooperation mit dem nexus-Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung beauftragt. „Ziel des Forschungsvorhabens ist es, diese Bestandsaufnahme [des BASE] durch die Aufarbeitung des Forschungsstandes und der aktuellen Entwicklungen von digitaler Beteiligung wissenschaftlich zu unterstützen und zu erweitern“.<sup>4</sup>

Im Zentrum steht eine fundierte Analyse der Möglichkeiten, Herausforderungen und Grenzen von digitaler Beteiligung in Abgrenzung zu analoger Beteiligung, ihrer optimalen Ergänzung und Verbindung mit analogen Veranstaltungen und Informationsangeboten und den Fragen nach Zielgruppen und ihrer Aktivierung.

---

<sup>1</sup> Gesetz zur Suche und Auswahl eines Standortes für ein Endlager für hochradioaktive Abfälle (Standortauswahlgesetz – StandAG): [https://www.gesetze-im-internet.de/standag\\_2017/](https://www.gesetze-im-internet.de/standag_2017/).

<sup>2</sup> Ebd.

<sup>3</sup> Leistungsbeschreibung des BASE zu FKZ 4721E03260 vom 30.06.2021.

<sup>4</sup> Ebd.

Ein besonderer Schwerpunkt liegt dabei auf der Einbindung der unter 30-Jährigen in das Verfahren der Endlagerstandortsuche. Diese Generation stellt aufgrund ihrer Betroffenheit als Alterskohorte, die die Folgen heutiger Entscheidungen länger als ihre Vorgängergenerationen spüren wird, eine bedeutende Zielgruppe für das Informations- und Beteiligungsverfahren des BASE dar. Jedoch sind Jugendliche in konsultativen Verfahren, wie sie das BASE anstrebt, im Allgemeinen unterrepräsentiert und haben sich, wie oben beschrieben, als schwerer zu erreichen und als weniger informiert über den Endlagersuchprozess erwiesen als andere Alterskohorten. Gleichzeitig besteht bei dieser Gruppe ein vergleichsweise hohes Informationsbedürfnis zum Verfahren an sich und den Teilhabemöglichkeiten (Götte, 2023). Eine Chance, diese äußerst heterogene Zielgruppe (Albert et al., 2019) zu erreichen, besteht in der für diese Zielgruppe typischen Kombination aus einer hohen Internetnutzung (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [mpfs], 2021) und dem, im Rahmen einer im Auftrag des BASE durchgeführten Studie identifizierten Bedürfnis nach mehr Informations- und Beteiligungsmöglichkeiten (Götte, 2023). Diese Zielgruppe erscheint gut über internetbasierte Kanäle erreichbar. Mit dieser Annahme einher geht darüber hinaus, dass sich die Frage nach der Online/Offline-Verknüpfung im Beteiligungsverfahren für diese Zielgruppe mit anderer Dringlichkeit stellt. Diese Annahme wird im Rahmen des Forschungsvorhabens überprüft. Die Erkenntnisse werden in die zukünftige Gestaltung der Beteiligungsverfahren des BASE eingebracht.

## 1.2 Ziel und Aufbau des Forschungsvorhabens

Zur Beantwortung der Forschungsfragen und den damit einhergehenden Erkenntnisinteressen wurde im Projekt dreistufig vorgegangen (s. Abbildung 1):

1. *Von wissenschaftlichen Befunden lernen:* Zunächst erfolgt eine systematische und international vergleichend angelegte Aufarbeitung des Forschungsstands entlang der durch den Auftraggeber (AG) formulierten Forschungsfragen und anhand einer Auswertung wissenschaftlicher Studien und relevanter Dokumente (u.a. Evaluations- und Erfahrungsberichte, Handreichungen etc.) sowie unter besonderer Berücksichtigung der aktuellen Entwicklungen im Feld im Zuge der *COVID-19*-Pandemie.
2. *Von anderen Projekten lernen:* Im Rahmen einer Wirkungsstudie wird auf die Ebene der Zielgruppe, der vom AG definierten "jungen Generationen" geschaut und anhand von Erfahrungen anderer Projekte konkret die Frage nach den Erfolgsfaktoren digitaler Beteiligung dieser Zielgruppe in den Blick genommen.
3. *Von Expert:innen lernen:* Im dritten Schritt werden die Befunde aus den beiden vorangegangenen Schritten in der Diskussion mit Expert:innen im Rahmen eines transdisziplinären Workshops vertieft und anschließend in Handlungsempfehlungen und Prototypen für zielgruppenspezifische Beteiligungs- und Informationsformate überführt.

Dieses Vorgehen ermöglicht es, die Befunde aus dem Forschungsstand anhand empirischer Befunde aus anderen Beteiligungsprojekten zu reflektieren, zu konkretisieren und in einem zweiten Reflexionsschritt anhand des Feedbacks von Expert:innen zu vertiefen und zu erweitern. Gleichzeitig vollzieht sich anhand dieses dreistufigen Vorgehens eine Verdichtung der Befunde von allgemeineren partizipationstheoretischen Grundlagen hin zu zielgruppenspezifischen Anforderungen an (digitale) Beteiligung. Abbildung 1 veranschaulicht die einzelnen Schritte des Forschungsprozesses.

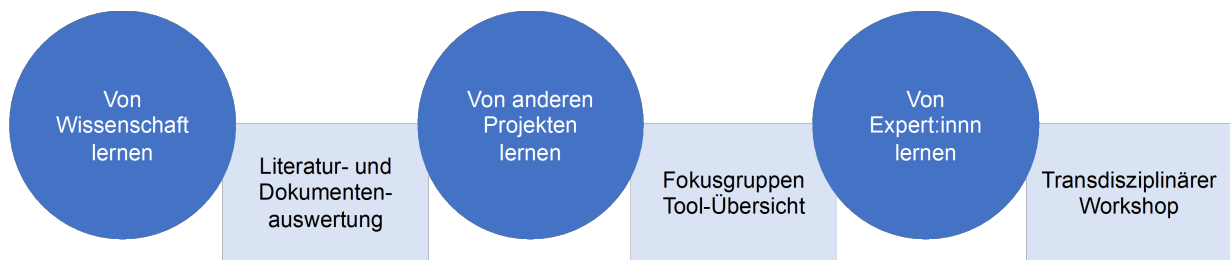


Abbildung 1: Ziel und Aufbau des Forschungsvorhabens

EIGENE DARSTELLUNG

Dieser Abschlussbericht gibt Aufschluss über die Durchführung der Studie und fasst die im Forschungsprojekt DigiBeSt zwischen Februar 2022 und Juli 2023 erarbeiteten Ergebnisse und Handlungsempfehlungen zusammen. Für die einzelnen Arbeitspakete im Projekt wurden darüber hinaus ausführliche Zwischenberichte verfasst, die mit dem BASE diskutiert wurden.

### 1.3 Planung und Ablauf des Vorhabens

Das Forschungsprojekt gliederte sich in fünf Arbeitspakete. Abbildung 2 skizziert das Grundgerüst des Forschungsprojekts und das Zusammenspiel der fünf Arbeitspakete (AP). Zur Durchführung des Forschungsprojekts waren 18 Monate vorgesehen.

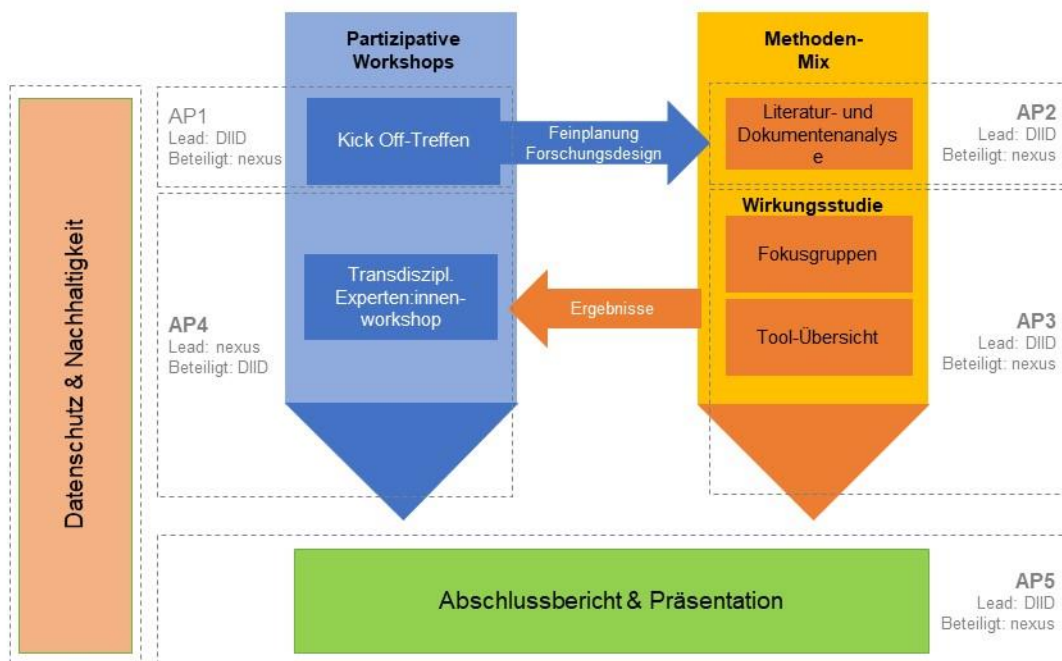


Abbildung 2: Forschungsdesign und Projektablauf

EIGENE DARSTELLUNG

AP 1 diente dazu, das Forschungsdesign in Abstimmung mit dem BASE zu präzisieren. Dazu wurde im Februar 2022 ein Kick-Off Workshop mit allen Projektbeteiligten durchgeführt. Im Forschungsdesign wurde der Ablauf des Forschungsvorhabens (Arbeits- und Zeitplan) sowie das



methodische Vorgehen dargelegt. Im Forschungsprojekt wurde ein Methodenmix verfolgt, das Projekt war zudem insbesondere in AP 4 ko-kreativ angelegt.

Die konkrete Arbeit am Forschungsprojekt begann im Anschluss mit AP 2. Zur Beantwortung der zentralen Forschungsfrage nach „Möglichkeiten, Herausforderungen und Grenzen digitaler Beteiligung“ wurden zunächst die grundlegenden Mechanismen politischer Beteiligung entlang des wissenschaftlichen Forschungsstandes aufgearbeitet. Dabei wurde ein systematischer und breiter Überblick darüber gegeben, *wer sich (online), auf welche Weise und warum (nicht) beteiligt und was digitale Beteiligung leisten kann, aber auch wie sie sich aufgrund ihrer spezifischen Möglichkeiten, Formate, Methoden und Tools von analoger Beteiligung abgrenzt*. Im Lichte dieser partizipationstheoretischen Grundlagen wurde eine umfangreiche und systematische Analyse aktueller Forschungsliteratur durchgeführt und detailliert herausgearbeitet, *wie Personen zu einer aktiven Teilnahme an digitalen Formaten aktiviert werden können*. Dabei standen Erkenntnisse im Zentrum, die sich auf die Beteiligung an öffentlichen Konsultationsverfahren, idealerweise im Zusammenhang mit einer Standortauswahl (z. B. im Rahmen von Infrastrukturvorhaben), beziehen und damit Überschneidungen zum StandAV aufweisen. Konkret wurden dabei drei gesonderte Fragestellungen mit entsprechenden Unterfragen berücksichtigt, die abzielen auf a) *die digitale Befähigung als Voraussetzung für digitale Beteiligung*, b) *zielgruppenspezifische Beteiligungsprozesse und Formate* und c) *den Zusammenhang zwischen Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligung und den konkreten Zielen eines Beteiligungsverfahrens*. Zusätzlich wurden drei Querschnittsthemen berücksichtigt, die sich a) auf Veränderungen in den bislang beobachteten Mechanismen und Mustern digitaler Beteiligung infolge der Covid-19-Pandemie, z. B. im Hinblick auf die Akzeptanz von Online-Beteiligungsformaten, b) auf den ökologischen Fußabdruck digitaler Partizipation und c) auf die Rolle des Datenschutzes (insbesondere im Hinblick auf die Anforderungen an das BASE als Bundesbehörde sowie auf die Einbeziehung jüngerer Zielgruppen) beziehen. Die Ergebnisse aus AP 2 werden in [Abschnitt 2](#) dargelegt.

Aufbauend auf den Ergebnissen des Literaturreviews wurde in AP 3 „Wirkungsstudie zielgruppenspezifischer digitaler Beteiligung junger Generationen“ nun auf die Zielgruppe der Unter-30-Jährigen fokussiert. Ziel des APs war es, unterschiedliche Beteiligungsprojekte in der Tiefe zu beleuchten und möglichst konkrete Erfolgsfaktoren für die digitale Beteiligung der jungen Generationen abzuleiten. In Fokusgruppen-Interviews mit Angehörigen der Zielgruppe sowie Initiator:innen von Beteiligungsverfahren wurde u. a. herausgearbeitet, wie digitale Beteiligungsformate, eingesetzte Tools oder die Ansprache beschaffen sein müssen, um die Zielgruppe zu erreichen. Im Einzelnen wurden dabei drei Fragestellungen berücksichtigt, die sich a) *auf die Heterogenität der jungen Generationen*, b) *auf die Erfolgsfaktoren für eine Beteiligung* und c) *auf geeignete Beteiligungstools* beziehen. Auch das Querschnittsthema der (datenschutz)rechtssicheren Beteiligung, insbesondere der Gruppe der Minderjährigen, wurde in diesem Arbeitspaket erneut aufgegriffen. Auf diese Weise wurden die Erkenntnisse aus AP 2 anhand konkreter Learnings aus anderen Beteiligungsverfahren sowie anhand der Perspektive der jungen Zielgruppe überprüft und erweitert. Zusätzlich wurden aktuelle Tools aus der Beteiligungspraxis im Hinblick auf den dargestellten Anwendungsbereich diskutiert. Die Ergebnisse finden sich in [Abschnitt 3](#) dieses Berichts.

Die Ergebnisse aus den APs 2 und 3 wurden im März 2023 im Rahmen von AP 4 „Workshop Digitale Jugendbeteiligung“ Expert:innen aus Wissenschaft und Praxis vorgestellt, aus verschiedenen Blickwinkeln beleuchtet und diskutiert. Ziel war es, die Ergebnisse des Forschungsvorhabens mit Empfehlungen der Expert:innen anzureichern und gemeinsam mit den

Expert:innen Prototypen für zielgruppenspezifische Beteiligungs- und Informationsformate zu entwickeln. Die Dokumentation des Workshops findet sich in [Abschnitt 4](#) dieses Berichts.

Im Juli 2023 wurde dem BASE der Abschlussbericht (AP 5) zum Forschungsprojekt vorgelegt. Die zentralen Ergebnisse wurden präsentiert und anschließend diskutiert.



## Teil II

# Forschungsstand: Möglichkeiten, Herausforderungen und Grenzen digitaler Beteiligung (AP 2)

Als Ausgangspunkt des Forschungsstandes zu Möglichkeiten, Herausforderungen und Grenzen digitaler Beteiligung werden zunächst die grundlegenden Mechanismen politischer Beteiligung entlang der Frage *Wer beteiligt sich (online), auf welche Weise und warum (nicht)?* aufgearbeitet ([2.1](#)). Dieser Überblick bildet die Grundlage für die detaillierte Auseinandersetzung mit digitaler Beteiligung an öffentlichen Konsultationen im zweiten Teil dieses Kapitels ([2.2](#)).

Dazu wurden eine umfangreiche Literaturrecherche der seit 2018 veröffentlichten deutsch- und englischsprachigen Literatur aus Wissenschaft und Praxis durchgeführt und die Erkenntnisse zu beteiligungsförderlichen und -hinderlichen Aspekten im Rahmen einer qualitativen Inhaltsanalyse strukturiert ausgewertet ([Anhang 1](#)).

Konkret wurden dabei drei Fragestellungen berücksichtigt:

1. Welcher *digitalen Befähigung* bedarf es als Voraussetzung für digitale Beteiligung?
2. Welche *zielgruppenspezifischen Beteiligungsprozesse und Formate* gibt es?
3. Was ist der *Zusammenhang zwischen Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligung und den konkreten Zielen* eines Beteiligungsverfahrens?

Zusätzlich wurden drei Querschnittsthemen in Form von Exkursen berücksichtigt. Diese behandeln im Einzelnen die Rolle der *Covid-19-Pandemie* für die digitale Beteiligung ([Anhang 2](#)), die umwelt- und ressourcenschonende Umsetzung digitaler Prozesse im Sinne ökologischer Nachhaltigkeit ([Anhang 3](#)) und die Anforderungen an digitale Verfahren im Zusammenhang mit Datenschutz ([Anhang 4](#)).

## 2.1 Mechanismen politischer Beteiligung online und offline

### 2.1.1 Definition und Formen politischer Partizipation

In repräsentativen Demokratien kommt der politischen Bürger:innenbeteiligung eine Reihe konstitutiver Funktionen (z. B. Legitimität und Kontrolle von Herrschaft, Integration, Formierung und Durchsetzung von Interessen) zu (Teorell, 2006). Um der Vielschichtigkeit des Begriffs gerecht zu werden und keine Beteiligungsformen auszugrenzen, wird zunächst auf eine breite Begriffsbestimmung Bezug genommen und unter politischer Partizipation

*„[...] jene Verhaltensweisen von Bürgern verstanden, die sie alleine oder mit anderen freiwillig mit dem Ziel unternehmen, Einfluss auf politische Entscheidungen zu nehmen“ (Kaase, 2000, S. 473).*

Diese Auffassung spiegelt eine instrumentelle Sichtweise auf politische Partizipation wider und grenzt sich klar von einem normativen Verständnis ab, welches die politische Teilhabe als Wert an sich begreift. In demokratisch verfassten Staaten lassen sich zahlreiche Formen politischer Beteiligung finden – van Deth (2009) identifiziert beispielsweise rund 70 Beteiligungsformen. Diese sind mehr oder weniger stark institutionalisiert (z. B. Wahlen, Parteimitarbeit,

Kampagnenarbeit, Demonstrationen, Zukunftskonferenzen) und schließen zunehmend auch sozialorientierte, expressive und digitale Handlungsmöglichkeiten ein.

In [2.2](#) liegt der Fokus im Weiteren auf einer ausgewählten Form politischer Beteiligung: der **Öffentlichkeitsbeteiligung**. Unter Öffentlichkeitsbeteiligung werden hier Beteiligungsverfahren verstanden, die von einer öffentlichen Institution initiiert und durchgeführt werden (Bock & Reimann, 2017, S. 33–34). Das heißt, öffentliche Institutionen laden (Teile der) Öffentlichkeit zu einem Beteiligungsverfahren ein und bestimmen damit weitestgehend den Rahmen, in dem die Beteiligung stattfindet. Indem die Partizipationseinladung „von oben herab“ (top-down) stattfindet, grenzt sie sich von zivilgesellschaftlich initiierten Verfahren ab, die quasi „von unten“ (bottom-up) organisiert werden (Kneuer, 2020; Kubicek & Aichholzer, 2016, S. 16). Dabei liegt der Fokus in erster Linie auf Personen als nicht-organisierte Bürger:innen (unabhängig von formaler Staatsbürger:innenschaft) und nicht auf organisierten Interessen oder anderen Stakeholdern.

Grundsätzlich wird zwischen formeller (Rechtsgrundlage) und informeller (freiwillige Grundlage) Öffentlichkeitsbeteiligung unterschieden, wobei die Unterscheidung teilweise fließend und nicht unbedingt gleichbedeutend ist mit der Verbindlichkeit oder Wirkung von Beteiligungsverfahren. Nicht zuletzt können auch in formellen Verfahren z. B. dialogische Beteiligungsformate zum Einsatz kommen, die klassischerweise eher mit informellen Verfahren in Zusammenhang gebracht werden. Das Beteiligungsverfahren zur Endlagersuche ist dafür ein gutes Beispiel, da es aufgrund des StandAGs als formelles Beteiligungsverfahren zu werten ist (BASE, 2021, S. 16). Demnach ist der äußere Rahmen zwar gesetzlich festgelegt, jedoch bietet sich innerhalb dieses Rahmens Raum für zahlreiche Gestaltungsmöglichkeiten von Beteiligungsformaten. Solche Gestaltungsmöglichkeiten können beispielsweise die spezifische Kombination von digitalen und analogen Formaten oder die Modellierung konkreter Interaktionsprozesse betreffen (s. [2.2](#)). Die verschiedenen Formate öffentlicher Beteiligungsverfahren lassen sich weiter mit Hilfe des vielbeachteten *Democracy Cube* (Fung, 2006) entlang der theoretischen Dimensionen *Selektion* (Grad der Inklusivität), *Interaktion* (Art der Kommunikation und Entscheidungsfindung) und *Macht* (Grad der politischen Einflussnahme) unterscheiden (s. Abbildung 3, [2.2.7](#)).

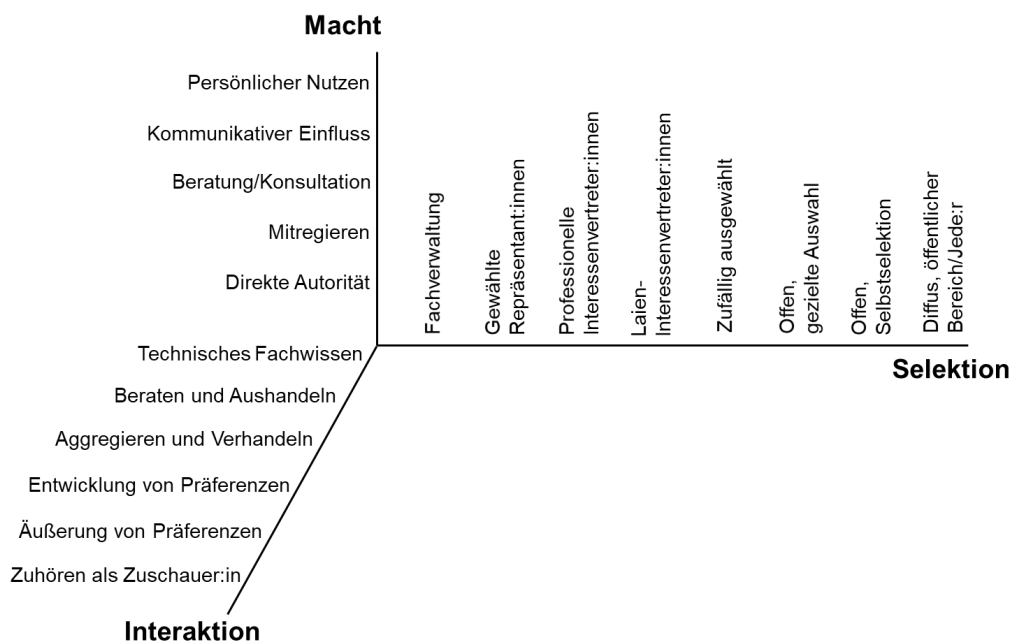


Abbildung 3: Democracy Cube zur Unterscheidung verschiedener Formate der Öffentlichkeitsbeteiligung  
EIGENE DARSTELLUNG NACH FUNG (2006, S. 71)

So heterogen die konkreten Beteiligungsmöglichkeiten ausfallen, so unterschiedlich sind auch die Gründe der Bürger:innen, ob, in welcher Form und wie intensiv sie sich in den politischen Entscheidungsprozess einbringen.

### 2.1.2 Erklärungsfaktoren und Muster politischer Partizipation

Eine umfassende Erklärung politischer Teilhabe liefert das *Civic Voluntarism Model* (CVM) von Verba, Schlozman und Brady (1995), das gegenwärtig das Standardmodell der politischen Partizipationsforschung darstellt. Demgemäß ist die individuelle Entscheidung für die politische Beteiligung von Ressourcen (v. a. Zeit, Geld, civic skills), der persönlichen Motivation (z. B. politisches Interesse, Wissen, Selbstwirksamkeit) und aktivierenden Netzwerken (z. B. Schulen, Vereine, Berufsumfeld) abhängig. Politische Partizipation ist somit an die ressourcenbedingte Fähigkeit und an interne wie externe Anreizstrukturen gekoppelt. Da bestimmte Bevölkerungsgruppen eher über diese Voraussetzungen verfügen als andere, sind sie auch häufiger in politischen Beteiligungsverfahren vertreten.

Einen besonderen Stellenwert für die Erklärung politischer Partizipation nimmt der sozioökonomische Status einer Person ein, der sich aus Bildung, Einkommen und gesellschaftlicher Anerkennung des Berufs zusammensetzt. Insbesondere die **Bildung** einer Person hängt mit allen drei Dimensionen des CVM positiv zusammen. Entsprechend geht ein hoher formaler Bildungsgrad mit partizipationsrelevanten Ressourcen und Motivationen sowie mit vorteilhaften Netzwerkstrukturen und damit auch mit einer höheren politischen Beteiligung einher (Dalton, 2017, S. 46–47; Verba et al., 1995, S. 514). Darüber hinaus übt die Kategorie **Gender** einen Einfluss auf die politische Teilhabe aus, wobei die historisch geringere Beteiligung von Frauen maßgeblich auf traditionelle Rollenbilder und die mit familiären Verpflichtungen einhergehende Ressourcenknappheit zurückzuführen ist (Coffé & Bolzendahl, 2021). Während die Einflüsse der

Bildung aber dominant bleiben, beteiligen sich Männer und Frauen mittlerweile ähnlich häufig (Arriagada & Tesch-Römer, 2022; Pfanzelt & Spies, 2019). Signifikante Differenzen zeigen sich aber weiter dahingehend, dass sich Frauen eher an strukturierten, wahlbezogenen und privat-individualisierten Formen (z. B. Unterschriftenkampagnen, politisch motivierter Konsum) beteiligen und Männer offene, direkte und kollektive Wege der politischen Einflussnahme favorisieren (z. B. Parteimitgliedschaften, öffentliche Diskussionen) (Coffé & Bolzendahl, 2021; Coffé & Bolzendahl, 2010; Heger et al., 2022, S. 7). In Bezug auf das **Alter** hat sich das Partizipationsgefälle, welches sich lange Zeit zugunsten älterer Personen ausgestaltete, mit fortschreitender Digitalisierung sogar zu einem gewissen Umfang umgekehrt (2.1.5). Darüber hinaus zeigen sich aber weiterhin deutliche Unterschiede in der Präferenz für Teilnahmegestaltungen mit einer hohen Staatsbürger:innenorientierung bei älteren Personengruppen (z. B. Wählen, Parteiarbeit) und der Bevorzugung expressiver und vor allem digitaler Formen bei jüngeren Altersgruppen (z. B. politischer Konsum, Protest). Diese sozialstrukturellen Verschiedenheiten, die im weiteren Verlauf noch einmal mit Blick auf die digitale Teilhabe aufgegriffen und vertieft werden, gehen in der Regel einher mit sozialisatorischen Effekten und weiteren partizipationsrelevanten Motiven, um die das CVM zu ergänzen ist.

Aus der politischen Kultur- und Werteforschung lassen sich beispielsweise grundlegende **Wertorientierungen** ableiten, die sich in politischen Verhaltensunterschieden ausdrücken (Inglehart, 1977). Eine materialistische Grundorientierung, die vor allem auf Sicherheit und Erhalt des Status quo zielt, ist mit institutionalisiertem Engagement im Rahmen der Staatsbürger:innenrolle verbunden. Dagegen motiviert ein postmaterialistisches Wertespektrum, das an Autonomie, Emanzipation und Individualität gekoppelt ist, eher zu kritischer und protestorientierter Beteiligung auf einem allgemein höheren Niveau (Barnes et al., 1979; Inglehart, 1977, S. 3–4). Darüber hinaus stimulieren internalisierte **Partizipationsnormen**, wie z. B. die Wahlnorm, die individuelle Beteiligung, wobei sich diese prioritär auf das traditionelle und konventionelle Beteiligungsspektrum auswirken. Neben Werten und Normen verweist die Sozialkapitalforschung zudem auf das **Vertrauen** in politische Institutionen als Motivator politischen Handelns. Allerdings fördert ein hohes politisches Vertrauen einzig die Beteiligung in institutionalisierten Formen, wohingegen gerade fehlendes Vertrauen eine protestorientierte Teilhabe begünstigt (Hooghe & Marien, 2013).

Während Einstellungen und Normen eine eher allgemeine partizipationsfördernde oder -hemmende Rolle spielen, fällt die Entscheidung für oder gegen die Beteiligung an einem konkreten Partizipationsformat anhand einer spezifischen Bewertung der jeweiligen Vor- und Nachteile. Im Sinne von Theorien der **rationalen Wahl** (*Rational Choice*) nehmen Bürger:innen also eine Bewertung des Nutzens vor, der sich aus Beteiligung vs. Nicht-Beteiligung ergibt. Dieser erwartete Nutzen hängt wesentlich von der Partizipationsaktivität und dem damit verfolgten Anliegen ab. So ist davon auszugehen, dass für eine:n einzelne:n Bürger:in die Kosten-Nutzen-Abwägung jeweils unterschiedlich ausfällt, je nach u. a. Partizipationsformat (z. B. Planungszelle vs. E-Petition), Thema und persönlicher Betroffenheit (z. B. Endlagersuche vs. Bürger:innenhaushalt). Bei Öffentlichkeitsbeteiligung kann die initiiierende Institution, hier das BASE, zumindest mittelbar die individuelle Partizipationsentscheidung beeinflussen, z. B. über die Wahl der eingesetzten Personalmittel (Ressourcen), Öffentlichkeitsarbeit (Maßnahmen) und Partizipationsformate (Leistungen). Die Ausgestaltung des Teilnahmegestaltungsformats findet im Rahmen der Möglichkeiten und Grenzen des gesellschaftlichen Kontextes statt. Dies verweist schließlich auf die Rolle von **überindividuellen Faktoren**, die auf der *Makro*-Ebene der (nationalen) Gesellschaft

verortet sind. Dazu zählen neben gesellschaftlichen Normen auch die politischen und institutionellen Rahmenbedingungen, die durch Gesetze festgelegt werden und damit den Rahmen und die Einflussmöglichkeiten von (legaler) Partizipation festlegen.

Mit Blick auf die zentrale Frage, wer sich (nicht) beteiligt und welche Aspekte des Beteiligungsverfahrens (für bestimmte Gruppen) beteiligungsförderlich oder -hinderlich sind, liegt der Fokus im Folgenden auf der Ebene des Individuums (*Mikro-Ebene*: sozialstrukturelle und partizipationsrelevante Merkmale) sowie der initiiierenden Institution (*Meso-Ebene*: Merkmale des Beteiligungsverfahrens). Die gesellschaftliche Ebene (*Makro-Ebene*) wird hingegen nicht detailliert betrachtet, da z. B. gesetzliche Regelungen oder das politische System durch die Initiator:innen von Beteiligungsverfahren nicht beeinflussbar sind. Auch weitere intermediäre Strukturen außerhalb des Beteiligungsverfahrens sind in der Regel nicht gezielt gestaltbar und werden nicht explizit in die Betrachtung einbezogen. Sofern nicht gesondert erwähnt, wird immer von den institutionellen Gegebenheiten in Deutschland ausgegangen und der Schwerpunkt auf die digitale Beteiligung gelegt.

### 2.1.3 Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligung

In Bezug auf die digitale Beteiligung ist zunächst darauf hinzuweisen, dass eine Abgrenzung zwischen *digitaler*, *elektronischer* und *Online-Partizipation* nicht immer präzise vorzunehmen ist. Tatsächlich sind die Übergänge zwischen den Begriffen fließend und deren Verwendung ist (auch) in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung nicht einheitlich und oftmals synonym (Marschall & Möltgen-Sicking, 2020, S. 280). Aus der Gegenüberstellung der Begriffe lässt sich aber die Tendenz ableiten, dass digitale und elektronische Partizipation (oder E-Partizipation) in der Regel breiter angelegt sind als Online-Partizipation, bei der die wesentliche Nutzung des Internets für politische oder gesellschaftliche Beteiligungsprozesse zentral ist. Für die Zwecke dieses Forschungsprojektes wird **digitale politische Partizipation** in Einklang mit der oben eingeführten allgemeinen Begriffsbestimmung politischer Partizipation definiert als *politische Beteiligung, für die ausschließlich oder zumindest größtenteils das Internet genutzt wird*. Damit wird der Fokus auf internetgestützte Formate wie Online-Diskussionsforen oder Online-Videokonferenzen gelegt, gleichzeitig werden aber nicht per se Formate ausgeklammert, die zwar elektronische Medien einsetzen, aber nicht im Internet stattfinden (z. B. virtuelle Realitäten, Abstimmungssysteme).<sup>5</sup> Im Weiteren fallen unter diese Definition sowohl Beteiligungsformate, die sich als digitale Entsprechung analoger Formate konstituieren, wie etwa Abstimmungen, Unterschriftenkampagnen oder Bürger:innenkonsultationen als auch reine Online-Angebote, die insbesondere Aktivitäten auf Social Media-Plattformen umfassen. Zusätzlich sind hybride Varianten inbegriffen, bei denen webgestützte Angebote in der Regel die klassischen Offline-Verfahren um Möglichkeiten zur Information, Kontaktierung oder zum informellen Austausch ergänzen.

Die spezifischen **Vorteile** digitaler politischer Beteiligung gegenüber klassischen Partizipationsformen verweisen vor allem auf geringere Informationskosten und die zeit- und

<sup>5</sup> Aufgrund der geringen terminologischen Präzision im wissenschaftlichen Diskurs erscheint es allerdings notwendig, die Begriffe *digitale Partizipation*, *Online-Partizipation*, *elektronische Partizipation* und *E-Partizipation* in der nachfolgenden Auseinandersetzung ebenfalls weitestgehend synonym zu behandeln. Eindeutig abzugrenzen sind sie jedoch von dem Konzept des *E-Governments*, das die elektronische Abwicklung von Verwaltungsprozessen aufgreift (Marschall und Möltgen-Sicking (2020, S. 281).

ortsunabhängige Nutzung. Geringere Beteiligungsbarrieren können zudem den Kreis der politisch Teilhabenden vergrößern, indem z. B. schwer erreichbare Personengruppen wie Berufstätige eingeschlossen werden. Darüber hinaus erweitern digitale Technologien über vereinfachte Kommunikationswege und zahlreiche Vernetzungs- wie Interaktionselemente die politischen Handlungs- und Deliberationsspielräume und übernehmen eine Schlüsselfunktion für die politische Mobilisierung (Nanz & Fritsche, 2012, S. 89; Sachs et al., 2018, S. 61–62). Diese und weitere Vorteile werden häufig mit einer Stärkung und Demokratisierung der politischen Teilhabe verbunden, wobei sich diese Hoffnungen in der Realität nur teilweise bestätigt haben. So liegen die **Grenzen und Nachteile** digitaler Beteiligung einerseits in einem Zielkonflikt zwischen der einfachen Zugänglichkeit und der Wirkung digitaler Verfahren (Partizipation vs. Effektivität), die außerdem nicht selten mit negativen Aspekten wie Manipulation, Datenmissbrauch und Inzivilität in Verbindung gebracht werden. Andererseits ist auch die digitale Beteiligung von den im CVM dargestellten Voraussetzungen und dem Vorhandensein digitaler Kompetenzen und Befähigungen abhängig (2.1.4), sodass auch diese Formate wiederum Ungleichheiten zwischen sozialen Gruppen aufweisen (Sachs et al., 2018, S. 63; Schoßböck et al., 2018, S. 28).

#### 2.1.4 Befähigung zur digitalen politischen Beteiligung

Soziale Ungleichheiten in der digitalen politischen Beteiligung beruhen immer seltener auf strukturellen Nachteilen, wie dem physischen Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien (First-Level Digital Divide, Norris, 2012), sondern verweisen vor allem auf den **Second-Level Digital Divide** (Zillien, 2009) und damit auf Kompetenzunterschiede zwischen Internetnutzer:innen.<sup>6</sup> Digitale Kompetenzen berühren grundlegend die Fähigkeit, digitale Angebote und Systeme den eigenen Interessen, Zielen und Bedürfnissen entsprechend zu nutzen und bilden damit einen Teilbereich der Medien- und Informationskompetenz. Inbegriffen sind sowohl **medienbezogene Fähigkeiten** zum Zugang, zur Anwendung und zur Bedienung der Technik (*information literacy*) als auch **inhaltsbezogene Fähigkeiten** zum strategischen und kritischen Umgang mit den Medieninhalten (*media literacy*) (Kahne et al., 2012; Trültzsch-Wijnen, 2020; van Dijk, 2015).

Medienkompetenz ist weiter als wesentliche Voraussetzung für die gesellschaftliche, kulturelle und politische Teilhabe zu betrachten, zu der Menschen befähigt werden müssen (Herzig & Martin, 2017). Im Zentrum der digitalen Befähigung steht somit die Förderung der verschiedenartigen digitalen Kompetenzen, die in Kombination mit Beteiligungskompetenzen (civic skills, politisches Wissen) Menschen in die Lage versetzen, am digitalen (politischen) Geschehen partizipieren zu können. Für die Zwecke dieses Forschungsprojektes wird **Befähigung zur digitalen politischen Beteiligung** definiert als (*eigen- oder fremdinitiierte*) *Förderung von digitalen und politischen Kompetenzen für die selbständige und konstruktive Nutzung zur politischen Beteiligung*. Zentral ist dabei der Empowerment-Charakter von digitaler Befähigung im Sinne eines (Selbst-)Ermächtigungsprozesses für die digitale (politische) Teilhabe.

Da auch digitale Kompetenzen von verschiedenen sozialstrukturellen Faktoren abhängen, sind auch sie ungleich zwischen sozialen Gruppen verteilt. Die Unterschiede in der digitalen Kompetenzausstattung finden ihren Ausdruck in der digitalen politischen Partizipation, die sich in

<sup>6</sup> In Deutschland stieg beispielsweise von 2006 bis 2018 der Anteil derjenigen Personen, die das Internet nutzen von 47 % auf 83 % (GESIS-Leibniz-Institut für Sozialwissenschaften (2018)).



Abhängigkeit von Aufwand, Hürden, Einsatzgebieten und Arten der digitalen Befähigung teils sehr unterschiedlich gestaltet.

### 2.1.5 Muster digitaler politischer Partizipation

In Bezug auf die Kategorie **Gender** sind zwar objektiv keine unterschiedlichen digitalen Befähigungen zwischen den Geschlechtern gegeben, wohl aber schätzen Männer ihre Internetkompetenzen subjektiv höher ein als Frauen, was sich ebenfalls in Bezug auf das politische Interesse und die Selbstwirksamkeit feststellen lässt (Pfanzelt & Spies, 2019). Diese Muster drücken sich schließlich in der Art der digitalen politischen Aktivitäten von Männern und Frauen aus. Vergleichbar zum analogen Bereich beteiligen sich Männer in der Tendenz häufiger als Frauen und sind vor allem in aktiveren, sichtbareren und eher konfrontativen Formen überrepräsentiert (z. B. Kommentieren politischer Beiträge, Bürger:innenhaushalte, Initiieren von Petitionen). Demgegenüber verlagern sich Frauen auf weniger konfrontatives, weniger sichtbares und insgesamt eher passives Verhalten (z. B. Liken politischer Beiträge, Unterzeichnen von Petitionen) (Bode, 2017, S. 598; Najemnik, 2021, S. 250; Schöttle, 2019, S. 348). Aufgrund ihrer aktiveren und sichtbareren Beteiligung sind Männer in einem gewissen Umfang erfolgreicher als Frauen darin, politischen Einfluss geltend zu machen.

Mit Blick auf das Merkmal **Alter** zeigen sich Unterschiede zur analogen Beteiligung zunächst dahingehend, dass jüngere Generationen nun tendenziell eine höhere Beteiligung aufweisen als ältere Generationen. Aufgewachsen im digitalen Zeitalter nutzt die Generation der *Digital Natives* digitale Technologien intuitiv, selbstverständlich und selbstbewusst und ist entsprechend besser mit digitalen Kompetenzen ausgestattet (van Dijk, 2015). Allerdings beschränkt sich ihre Beteiligung mehrheitlich auf niedrigschwellige und demonstrative Ausdrucksformen (z. B. Teilen politischer Inhalte), bleibt überwiegend expressiv und ist zudem stark punktuell, d. h. auf einmalige „Events“ bezogen. Hingegen partizipieren Ältere zwar (noch) seltener digital, dafür aber häufig intensiver und einflussreicher. So haben bedienungsfreundlichere Endgeräte und das Aufrücken der partizipationsaffinen Babyboomer:innen in das Rentenalter zum Teil gravierende Veränderungen im partizipativen Verhalten von Senior:innen bewirkt, die sich verstärkt in sozialen Netzwerken und auf Diskussionsplattformen beteiligen (Kersting, 2015, 2020, S. 225).

Das zentrale Ungleichheitsmerkmal für die digitale politische Beteiligung stellt jedoch die **Bildung** dar: Menschen mit höherer Formalbildung sind in nahezu allen Formen digitaler Beteiligung überrepräsentiert. Des Weiteren sind Menschen mit einem hohen Sozialstatus (als Kombination von Bildung, Einkommen und Beruf) nicht nur häufiger online als andere Statusgruppen, sondern nutzen digitale Medien auch auf eine vergleichsweise gewinnbringendere Art und Weise, z. B. im Hinblick auf die Durchsetzung von Interessen (van Deursen & van Dijk, 2011, S. 897). Damit mangelt es statusschwächeren Personen häufig nicht nur an partizipationsrelevanten Ressourcen, sondern auch an spezifischen digitalen Kompetenzen, wobei die Zusammenhänge stärker ausgeprägt sind als bei den Merkmalen Gender und Alter (van Deursen & van Dijk, 2011, S. 905). Da digitale politische Partizipation in hohem Maße an die spezifischen Anforderungen und den Komplexitätsgrad der Beteiligungsform gekoppelt ist, steigen die Beteiligungsdifferenzen zwischen sozialen Statusgruppen mit zunehmendem Aufwand der Beteiligungsform und den dafür notwendigen Kompetenzen. Entsprechend zeigen sich hinsichtlich jener politischen Aktivitäten, die mit vergleichsweise geringen Kosten zu bewerkstelligen sind,

noch die geringsten Unterschiede. Beispiele für ein relativ demokratisches und inklusives Teilnehmer:innenfeld sind das Liken politischer Beiträge oder das Unterzeichnen von E-Petitionen, wohingegen das Erstellen politischer Beiträge oder das Initiieren von E-Petitionen bereits deutlich höhere soziale Spaltungen aufweisen (Escher & Riehm, 2017). Noch sichtbarer werden soziale Verzerrungen bei dialogischen und deliberativen Verfahren wie elektronischen Bürger:innenhaushalten oder -foren. Unter Umständen kann zwar eine direkte Betroffenheit auch untere Statusgruppen zu einer Beteiligung in einer kommunalen Initiative motivieren, aber auch in dem Fall sind zumindest elementare Internetkompetenzen vorausgesetzt. Beteiligungsdifferenzen äußern sich auch in Abhängigkeit von (digitalen) Plattformen, wobei die Unterschiede mit deren Zugänglichkeit und dem Wissen über die Angebote korrelieren. Insbesondere die Kenntnisse über Teilhabemöglichkeiten des Bundes oder öffentlicher Behörden sind in hohem Maße sozial selektiv (Escher & Riehm, 2017).

Die Mechanismen politischer Beteiligung demonstrieren, dass diese voraussetzungsvoll ist und vor allem von Ressourcen (Zeit, Geld, partizipationsrelevante Kompetenzen), der persönlichen Motivation (u. a. politisches Interesse, Wissen) und aktivierenden Netzwerken abhängt. Im Bereich der digitalen politischen Beteiligung kommen zusätzlich digitale Kompetenzen hinzu (information und media literacy), die weitere Beteiligungsbarrieren, insbesondere für ohnehin benachteiligte Gruppen (z. B. formal geringer Gebildete), darstellen. Folglich hat die digitale Beteiligung (bislang) nicht zu einer umfassenden Demokratisierung der politischen Partizipation beigetragen, sondern soziale Ungleichheiten teils reproduziert, teils sogar verstärkt. Die dargestellten Beteiligungsmuster beschreiben die Ausgangslage, denen sich die Initiator:innen jeglicher Beteiligungsformate stellen müssen.

## 2.2 Digitale Beteiligung bei öffentlichen Konsultationsverfahren: Partizipationsmuster und Mobilisierungsfaktoren

Vor dem Hintergrund der dargelegten partizipationstheoretischen Grundlagen liegt der Schwerpunkt im Weiteren auf der *Nutzung digitaler Beteiligungsformate im Rahmen*

- *öffentlicher*
- *top-down durch Politik oder Verwaltung initiiertes*
- *Konsultationsverfahren*

und damit auf Beteiligungsverfahren, die im weiteren Sinne mit denen vergleichbar sind, die vom BASE im Rahmen des partizipativen Prozesses zur Endlagersuche eingesetzt werden.<sup>7</sup> Die zusammenfassenden Empfehlungen in den blauen Boxen beziehen sich auf Merkmale von Beteiligungsverfahren auf der Meso-Ebene, die durch die initiierenden Organisationen zu gestalten sind und in erster Linie auf digitale Beteiligungsverfahren mit den eingangs angeführten Merkmalen.

Bei diesen Verfahren handelt es sich um Beteiligungsformen, deren Einflussmöglichkeiten (*Macht*) auf der beratenden Ebene verbleiben, es geht also weder um reine

<sup>7</sup> Vor dem Hintergrund der Komplexität von Partizipationsformaten und Einflussfaktoren fördert eine solche Fokussierung die Zugänglichkeit dieser Überblickspublikation. Gleichzeitig sind von solchen Verfahren am ehesten Erkenntnisse zu erwarten, die nützlich für das BASE sind.



Informationsvermittlung noch um tatsächliche Entscheidungsbefugnisse. Innerhalb dieses Rahmens werden zahlreiche Formate eingesetzt, die sich in der Regel an die gesamte Öffentlichkeit wenden und damit einen relativ offenen Teilnehmendenkreis (*Selektion*) aufweisen. Darüber hinaus wird häufig der Anspruch formuliert, den Teilnehmenden über die bloße Äußerung von Meinungen hinaus auch den Austausch untereinander und mit den Verfahrensverantwortlichen zu ermöglichen (*Interaktion*). Im Rahmen digitaler Beteiligung werden dabei überwiegend Formate genutzt, die mit Hilfe des Internets die Teilnehmenden mit der Institution und untereinander vernetzen – beispielsweise im Rahmen einer Videokonferenz oder über eine Online-Plattform.

Im Folgenden werden zunächst *Partizipationsmuster* an dieser Art von digitalen Beteiligungsverfahren dargestellt. Dabei wird deutlich, dass diese häufig von relativ wenigen Personen genutzt werden und zudem besonders starke Ungleichheiten aufweisen (2.2.1). Die initiiierende Institution hat durch die Gestaltung des Verfahrens jedoch eine Reihe von Möglichkeiten, um Beteiligungshürden abzubauen, die Motivation zur Beteiligung zu steigern und auch die für die Mobilisierung wichtigen sozialen Netzwerke zu fördern. Solche *Mobilisierungsfaktoren* werden in diesem Bericht systematisiert. Zur Sammlung aktueller Erkenntnisse aus Wissenschaft und Praxis wurde eine umfassende Analyse der seit 2018 neu publizierten Literatur durchgeführt (2.2.2). Die so gewonnenen Erkenntnisse zu beteiligungsförderlichen und -hinderlichen Handlungsmöglichkeiten stellt der Bericht anschließend in Form von sechs Schwerpunkten dar (2.2.3-2.2.8).

### 2.2.1 Beteiligungsmuster an digitalen Formaten öffentlicher Konsultationen

- In der Regel nehmen an digitalen Konsultationsverfahren im kommunalen Kontext weniger als 1 % der Zielgruppe teil. Auf nationaler Ebene liegt die Beteiligungsrate deutlich niedriger.
- Noch stärker als bei analogen Formaten wird das Profil der Teilnehmenden digitaler Konsultationsverfahren geprägt von Personen mittleren Alters (ca. 30-60 Jahre), Personen mit hoher Bildung sowie auch anderweitig politisch Aktiven. Häufig sind auch Frauen aufgrund ihrer Präferenz für andere Partizipationsformen seltener in konsultativen Verfahren aktiv.
- Insgesamt bleiben digitale Konsultationsverfahren in der Regel deutlich hinter den damit verbundenen Erwartungen der Initiator:innen hinsichtlich Reichweite und Inklusivität zurück.

Die Forschung zu digitalen Konsultationsverfahren ist zwar umfangreich, wird aber sehr stark durch Einzelfallstudien und Erfahrungsberichte dominiert (Aichholzer et al., 2016). Für den im Rahmen des StandAVs relevanten deutschen Kontext finden sich systematische Studien zu Partizipationsmustern vor allem für die vergleichsweise häufig digital durchgeführten Bürger:innenhaushalte (Masser et al., 2013), bei denen die Teilnehmenden Vorschläge zum kommunalen Haushalt machen können. Diese zeigen, dass konsultative Verfahren zwar punktuell eine große Zahl an Menschen mobilisieren können, wie beispielsweise der international ausgezeichnete Kölner Bürger:innenhaushalt, an dem sich mehrfach über 10.000 Menschen beteiligten. Ebenso ist festzuhalten, dass der Einbezug der (zusätzlichen) Möglichkeit zur Online-Beteiligung prinzipiell partizipationsfördernd wirkt (Schneider, 2018, S. 250). Insgesamt werden diese Angebote aber in der Regel nur von einem sehr kleinen Teil der jeweiligen Zielgruppe wahrgenommen (Zobel & Weiß, 2018). Dies gilt insbesondere für digitale Verfahren, die die gesamte Öffentlichkeit ansprechen. Auch wenn einige Bürger:innenhaushalte bis zu drei Prozent der

Wahlberechtigten erreicht haben, liegt die Beteiligung zumeist deutlich unter einem Prozent, wie eine vergleichende Studie von fünf digitalen Bürger:innenhaushalten in Deutschland zeigt (Masser et al., 2013, 81-82, 171). In ähnlicher Form hat eine repräsentative Befragung im Rahmen von konsultativen Online-Verfahren zur Radinfrastruktur in drei Kommunen in NRW gezeigt, dass die Beteiligung bei nur rund ein Prozent der Bevölkerung liegt, auch wenn sich in jeder Stadt mehrere hundert Personen beteiligt haben (Rottinghaus & Escher, 2020, S. 278).

Beteiligungsverfahren auf **Bundesebene** beziehen zwar potenziell eine größere Zielgruppe ein, jedoch geht damit nicht automatisch eine größere Zahl an Teilnehmenden einher. Einerseits kamen beim Zukunftsdialog der Bundeskanzlerin im Jahr 2011 über eine Online-Plattform mehrere zehntausend Vorschläge und Kommentare zusammen.<sup>8</sup> Andererseits zeigen die Bürger:innendialoge zu Zukunftsthemen des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) aus dem Jahre 2011, dass von Bundesbehörden initiierte Themen mit universeller Betroffenheit ebenfalls vor der Herausforderung der Mobilisierung stehen. Damals beteiligten sich jeweils nur wenige hundert Personen an einem der drei Online-Dialoge zu den verschiedenen Themen (Schneider et al., 2013, S. 114). Vergleichbare Beteiligungszahlen wiesen auch weitere digitale Konsultationen des Umweltministeriums zur Fortschreibung des Deutschen Ressourceneffizienzprogramms im Jahr 2015 (UBA, 2017) oder zum Klimaschutzplan 2050 in den Jahren 2015 und 2016 auf (Bertelsmann Stiftung, 2017). Im Kontext der Endlagersuche hat das BASE im Jahr 2021 im Rahmen der Fachkonferenz Teilgebiete unter anderem einen vollständig digitalen Beratungstermin durchgeführt, an dem rund 1.000 Personen gleichzeitig per Videokonferenz teilnahmen (Trénel, 2021, S. 6). Mit diesem und weiteren Angeboten hat sich also schon eine deutlich größere Gruppe von Personen beteiligt als an den digitalen Formaten früherer nationaler Beteiligungsverfahren. Nichtsdestotrotz liegt auch diese Zahl weit unter dem im lokalen Kontext teilweise erreichten einem Prozent der Bevölkerung.

Darüber hinaus ist die Beteiligung durch deutliche **soziale Ungleichheiten** gekennzeichnet. In Bezug auf das Alter werden die Muster der ohnehin schon verzerrten digitalen Beteiligung noch einmal verstärkt (2.1.5). So sind die Teilnehmenden an konsultativen Verfahren vor allem Personen mittleren Alters (ca. 30-60 Jahre), wohingegen jüngere Altersgruppen diesen stärker institutionalisierten Formaten eher fernbleiben. Die Teilnehmendenstruktur an digitalen Bürger:innenhaushalten illustriert diese Beteiligung vor allem mittlerer und älterer Altersgruppen (Masser et al., 2013, S. 85; Schneider, 2018, S. 99; van den Berg et al., 2020, S. 996). Zudem beteiligen sich Frauen an solchen Verfahren in der Regel seltener als Männer, wie beispielsweise die Befunde von Schöttle (2019) und Najemnik (2021) belegen. Zudem zeigen sie, dass sich Frauen anders und meist weniger aktiv einbringen, was vor allem darauf zurückgeführt wird, dass Frauen die kommunale Politik als männlich dominiertes Feld wahrnehmen. In Einklang dazu ermittelt van den Berg (2019, S. 271) geschlechtsspezifische Beteiligungsinentionen, wobei Männer eher Einfluss und Frauen eher Inklusion suchen. Auch in Bezug auf soziale Geschlechterrollen scheinen sich die Beteiligungsdifferenzen allgemeiner digitaler Partizipation noch zu verstärken. Allerdings sind die empirischen Befunde nicht einheitlich. So findet van den Berg (2020, S. 996) in einer anderen Studie über digitale Bürger:innenhaushalte keine maßgeblichen Geschlechterunterschiede. Deutlicher sind die Befunde im Bereich Bildung, wobei

<sup>8</sup> [https://www.bundesregierung.de/statisch/jb12-13/Webs/Breg/DE/Themen/Jahresbericht\\_2012\\_2013/04\\_Gesellschaft-Soziales/1\\_Zukunftsdialog/\\_node.html](https://www.bundesregierung.de/statisch/jb12-13/Webs/Breg/DE/Themen/Jahresbericht_2012_2013/04_Gesellschaft-Soziales/1_Zukunftsdialog/_node.html) (zuletzt abgerufen am 01.08.2023).

die Ungleichheiten zuungunsten von Menschen mit geringerer Formalbildung stärker ausgeprägt sind (Jong et al., 2019, S. 497–498; van den Berg, 2019, S. 271), was insbesondere auf die Notwendigkeit digitaler Kompetenzen zurückzuführen ist (2.1.4). Diese ungleichen Strukturen sind jedoch nicht auf Bürger:innenhaushalte beschränkt, sondern sind typisch für digitale Konsultationsverfahren. So nahmen an lokalen Online-Konsultationen zur Radinfrastruktur in drei deutschen Kommunen überwiegend Männer mittleren Alters (45-59 Jahre) teil, die ohnehin bereits politisch aktiv waren und über hohen Status (Einkommen, Bildung) und politische Selbstwirksamkeit verfügten (Rottinghaus & Escher, 2020).

Insgesamt lässt sich damit feststellen, dass konsultative Online-Verfahren in der Regel deutlich hinter den Erwartungen der Initiator:innen hinsichtlich Reichweite und Inklusivität zurückbleiben (Kubicek et al., 2009; Nanz & Fritsche, 2012, S. 117; Schneider et al., 2013; Zobel & Weiß, 2018, S. 236). Wie eingangs dargestellt, ist auch dieser Bericht von den bisherigen Erfahrungen des BASE mit digitaler Beteiligung motiviert, die hinter dem gesetzlich formulierten Anspruch an breite und inklusive Beteiligung zurückstehen. Im Folgenden werden beteiligungsförderliche und -hinderliche Faktoren zu konsultativen Online-Verfahren systematisiert.

### 2.2.2 Faktoren zur Mobilisierung zu konsultativen Online-Verfahren

- Inwieweit sich die anvisierte Zielgruppe tatsächlich beteiligt, wird durch eine Vielzahl von Faktoren beeinflusst, die hier zunächst systematisiert werden.
- Auf die Faktoren der Makro-Ebene (z. B. gesetzlicher Rahmen) sowie die individuelle Entscheidung für oder gegen die aktive Beteiligung (Mikro-Ebene) haben die Initiator:innen keinen direkten Einfluss.
- Durch die zielgerichtete Gestaltung des Verfahrens (Meso-Ebene) besteht aber die Möglichkeit, beteiligungsförderliche Rahmenbedingungen zu schaffen. Dies kann erfolgen durch den Einsatz von Ressourcen wie Zeit und Personal, die Durchführung von Maßnahmen, z. B. zur Kommunikation oder zur Befähigung, und die Bereitstellung von bestimmten Leistungen, hier in erster Linie der Beteiligungsformate und deren konkreten Ausgestaltung.

Ob ein von öffentlichen Institutionen initiiertes (digitales) Beteiligungsverfahren tatsächlich von der anvisierten Zielgruppe wahrgenommen und aktiv genutzt wird, wird durch eine Vielzahl von Faktoren beeinflusst (2.1.2). In der weiteren Darstellung konzentriert sich dieser Bericht insbesondere auf diejenigen Faktoren der Meso-Ebene, die sich konkret auf das Beteiligungsverfahren beziehen, das an vielen Stellen durch die betreffende Institution zielgerichtet gestaltet werden kann. Der Kontext (Makro-Ebene) ist hingegen weitestgehend festgelegt, auch wenn dessen Kenntnis helfen kann, um zum Beispiel realistische Erwartungen zu formulieren. Auch für die individuellen Faktoren (Mikro-Ebene) sind die Spielräume zur Gestaltung jenseits der hier vorgestellten Maßnahmen zur digitalen Beteiligung relativ begrenzt.

Zur Systematisierung der zahlreichen potenziellen Einflussfaktoren, die mit dem Verfahren verbunden sind, wird zunächst auf ein eingeführtes Verständnis von Wirkungsevaluation (OECD, 2009) zurückgegriffen (siehe Abbildung 4). Dieses unterscheidet nach eingesetzten Ressourcen (Inputs), durchgeführten Maßnahmen (Activities) und erbrachten Leistungen (Outputs), die in der Folge zu kurzfristigen und längerfristigen Wirkungen (Outcome und Impact) führen. Dieses Schema hat bereits in der Forschung zu digitaler Beteiligung Anwendung gefunden (siehe z. B. Aichholzer et al., 2016).

Die durch die Institution eingesetzten **Ressourcen** umfassen z. B. Zeit, Geld und Personal und bestimmen den Umfang der Möglichkeiten, um z. B. Maßnahmen durchzuführen. Solche **Maßnahmen** können weiter darin bestehen, Trainings zur digitalen Befähigung, Informationsveranstaltungen oder andere Formen der Öffentlichkeitsarbeit durchzuführen. Unter die zur Verfügung gestellten **Leistungen** fallen insbesondere die angebotenen Beteiligungsformate, wie z. B. eine Online-Beteiligungsplattform. Während Ressourcen, Maßnahmen und Leistungen im weitesten Sinne durch die durchführende Institution gestaltbar sind, entzieht sich deren Wirkung ihrer Steuerung. Zu den als **Outcome** bezeichneten **kurzfristigen Wirkungen** gehört zunächst einmal die tatsächliche aktive Beteiligung am Verfahren, die hier im Mittelpunkt steht. So werden für Beteiligungsverfahren wie beispielsweise die Beteiligung im Rahmen der Endlagersuche häufig Ziele nach zahlreicher und auch inklusiver (im Sinne von repräsentativer) Beteiligung formuliert, die sich implizit oder explizit auf bestimmte normative demokratiethoretische Vorstellungen gründen (siehe dazu ausführlicher z. B. Alcántara et al., 2016; Teorell, 2006). Darüber hinaus gehören zum Outcome aber auch Ergebnisse wie die inhaltliche Qualität der Beteiligungsbeiträge oder das Treffen einer politischen Entscheidung auf Basis des Verfahrens. Diese werden hier nicht weiter betrachtet, genauso wie die möglichen **langfristigen Wirkungen** von Beteiligungsverfahren (**Impact**), zu denen Veränderungen in den Einstellungen der Öffentlichkeit oder die Umsetzung einer politischen Entscheidung zählen.

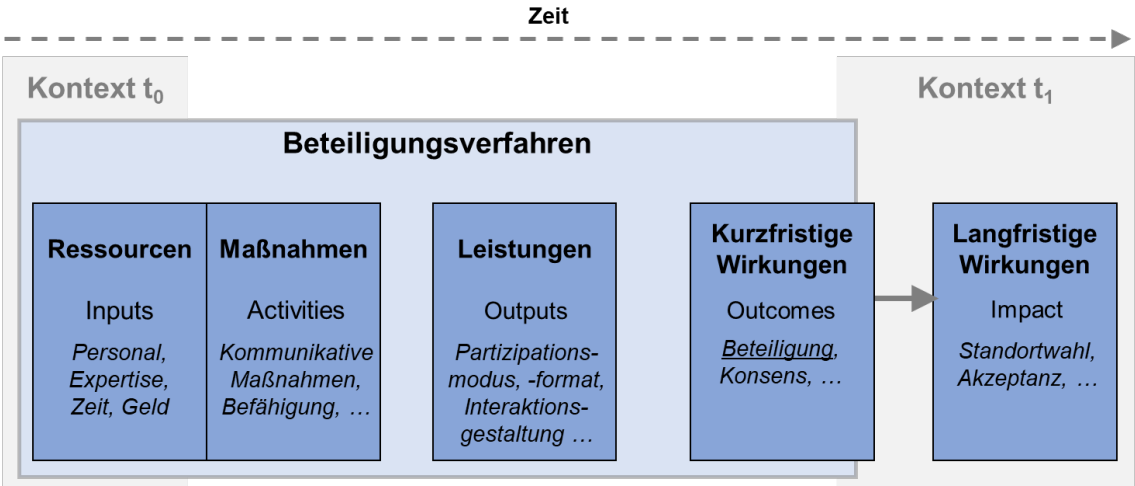


Abbildung 4: Wirkungsmodell öffentlicher Beteiligungsverfahren

EIGENE DARSTELLUNG NACH AICHHOLZER ET AL. (2016) UND OECD (2009)

Die hier wesentliche Frage lautet, wie ein digitales Beteiligungsverfahren gestaltet werden kann, um (mit hoher Wahrscheinlichkeit) möglichst viele Menschen bzw. bestimmte Zielgruppen anzusprechen und zur Beteiligung zu bewegen. Die wenigen systematischen Vergleiche verschiedener Beteiligungsverfahren identifizieren eine Reihe unterschiedlicher Meso-Faktoren, deren Einfluss grundsätzlich in der Praxis belegt ist, wenn auch selten empirisch quantifiziert (Alcántara et al., 2016; BMKÖS, 2020; Kubicek et al., 2009; Masser et al., 2013; Nanz & Fritsche, 2012).

Die Erkenntnisse der hier durchgeführten Literatur- und Dokumentenanalyse (s. [Anhang 1](#)) zu beteiligungsförderlichen und -hinderlichen Handlungsmöglichkeiten stellt der Bericht nun in Form von sechs Schwerpunkten dar, beginnend mit dem Beteiligungsanliegen.

### 2.2.3 Beteiligungsanliegen

- Unabhängig von spezifischen Formaten setzt das von den Initiator:innen formulierte Beteiligungsanliegen entscheidende Rahmenbedingungen für die Teilnahme. So bestimmt das Thema (Worum geht es?) und der formulierte Zielanspruch (z. B. Formulierung strategischer Ziele oder Entwicklung konkreter Maßnahmen), wer sich beteiligen kann (Ressourcen) oder möchte (Motive).
- Welche Themen und Ziele für ein Verfahren formuliert werden können, ist abhängig von der politischen Ebene, auf der das Verfahren stattfindet, sowie dem gesetzlichen Rahmen. Verfahren auf nationaler Ebene sollten mit lokalen und regionalen Beteiligungsformaten kombiniert werden (kaskadierte Verfahren), um trotz der häufig komplexeren Themen, die viele nur abstrakt betreffen, möglichst viele Personen zu erreichen.
- Grundsätzlich gilt, dass Partizipationsangebote so früh wie möglich gemacht werden sollten, wenn die Einflussmöglichkeiten für die Öffentlichkeit noch größer sind, auch wenn die Motivation zur Beteiligung in späteren Verfahrensschritten häufig größer ist (Partizipationsparadox).

In erster Instanz beeinflusst das Beteiligungsanliegen selbst die Motivation der Bürger:innen zur partizipativen Teilhabe, wobei zuvorderst die **politische Ebene**, auf der das Verfahren stattfindet, sowie das **Thema** des Verfahrens zu nennen sind. Intuitiv plausibel mobilisieren Verfahren von hoher Dringlichkeit, persönlicher Betroffenheit und räumlicher Nähe in besonderem Maße zur individuellen Beteiligung (Kubicek et al., 2011, S. 102). Darüber hinaus beeinflusst das Thema die demografische Zusammensetzung der Zielgruppe (Kubicek et al., 2009, S. 125). Beispielhaft sind dafür frühe Online-Verfahren der Stadt Hamburg zu nennen, bei denen die Teilnehmendenschaft einer Online-Diskussion zum Thema „Familienfreundliche Stadt“ mehrheitlich aus Frauen, zum Thema „Haushalt“ dagegen mehrheitlich aus Männern bestand (Kubicek et al., 2009, S. 125). Auch die neuere Forschung zeigt, dass konsultative Verfahren häufig in Stadtplanungs- oder Entscheidungsprozessen auf einer lokalen Ebene in den Themenkomplexen „Infrastruktur und Planung“ oder „Haushalt und Verwaltung“ Anwendung finden (Pruin, 2022, S. 218; Radtke & Saßmannshausen, 2020, S. 334). So lassen sich auf der lokalen Ebene in der Regel größere Bevölkerungsanteile für eine Beteiligung mobilisieren, wie oben dargestellt ([2.2.1](#)).

Dem gegenüber stehen Beteiligungsverfahren auf nationaler Ebene, bei denen die persönliche Betroffenheit aufgrund der Themen häufig geringer ist, dafür aber die Komplexität höher und der gemeinsame Austausch aufgrund der Größe der Zielgruppe z. B. schwieriger als auf lokaler Ebene. Auch fehlt bislang eine Institutionalisierung von bundesweiten informellen Verfahren. Damit stehen regionale oder nationale Beteiligungsverfahren vor spezifischen Herausforderungen, die in der aktuellen Diskussion zunehmend aufgegriffen werden. So haben im Auftrag des Bundesumweltministeriums und des Umweltbundesamtes (UBA) erste Studien begonnen, Beteiligungskonzepte für die nationale Ebene zu entwickeln (Fischer et al., 2020; Grothmann, 2020; Rohr et al., 2019). Während sich bei Fischer et al. (2020) jedoch außer einer Anforderungsanalyse und einem (nicht öffentlichen) Prototypen keine konkreten Empfehlungen zur Mobilisierung und Verfahrensgestaltung finden, empfehlen Rohr et al. (2019) auf Basis einer Analyse von 15 Fallstudien und eines Expert:innenworkshops die dauerhafte Etablierung einer bundesweiten Beteiligungswerkstatt. Diese soll sowohl Regierungsinstitutionen als auch der Zivilgesellschaft offenstehen und Ressourcen in Form von Expertise sowie finanziellen und technischen Mitteln bündeln, um bei Bedarf nationale Beteiligungsprozesse zu konzeptionieren und



durchzuführen. Weiterhin sollten bundesweite Partizipationsprozesse als kaskadierte Verfahren stattfinden, d. h., dass Beteiligungsformate nicht nur auf nationaler, sondern auch auf regionaler und lokaler Ebene durchgeführt werden. Diese müssen so kombiniert werden, dass sie aufeinander aufbauen. Die Empfehlung zu kaskadierten Verfahren findet sich auch bei der kritischen Analyse bestehender Beteiligungsprozesse zur Klimaanpassung von Grothmann (2020). Ein ähnlicher Vorschlag zur Einrichtung eines Beteiligungsrats für die Bundesrepublik wird in einer Studie der Friedrich-Ebert-Stiftung entwickelt (Geißel & Jung, 2019). Bereits hier wird deutlich, dass es nicht eine einzelne beste Strategie zur Beteiligung gibt, sondern bundesweite Beteiligungsverfahren verschiedene Formate, Medien (online und offline) sowie Selektions- und Interaktionsmechanismen kombinieren müssen – eine Erkenntnis, die nachfolgend durch weitere Literatur gestützt wird.

Inwieweit lokale, nationale oder auch internationale Online-Verfahren erfolgreich sind und hohe Teilhabequoten generieren – oder aber nicht (Pruin, 2022; Randma-Liiv & Lember, 2022; Satorras et al., 2020; Toots, 2019) – ist über das hier diskutierte Beteiligungsanliegen hinaus abhängig von verschiedenen organisatorischen Maßnahmen, Designmerkmalen und geeigneten Mobilisierungsstrategien, die im weiteren Verlauf aufgegriffen werden.

Des Weiteren können **gesetzliche Regelungen** einen Einfluss auf das Verfahren nehmen, wobei zwischen formellen (gesetzlich vorgeschrieben) und informellen Verfahren zu unterscheiden ist (Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt Berlin, 2012, 22 f.). Konsultative Verfahren, die auf Dialog und Deliberation angelegt sind und sich damit von der reinen Stellungnahme (wie z. B. bei der Bauleitplanung) unterscheiden, sind in aller Regel informeller Natur und auch wenig verbindlich. Die Unverbindlichkeit digitaler Konsultationsverfahren kann zu einer negativen Wahrnehmung führen, sofern den Bürger:innen der Eindruck vermittelt wird, dass ihre Beiträge zwar gesammelt, nicht aber im Entscheidungsprozess verwertet werden (2.2.5). Geeignete Kommunikationsstrategien für den Umgang mit den Ergebnissen sind deshalb zwingend erforderlich (Jong et al., 2019, S. 498).

Darüber hinaus spielt der **Zielanspruch** eine Rolle, d. h. ob das Verfahren eher die Formulierung strategischer Ziele im Sinne von Leitbildern oder z. B. Verkehrskonzepten oder die häufiger in der Folge stattfindende Entwicklung konkreter operativer Maßnahmen wie z. B. die Gestaltung eines Platzes oder den Standort eines Windrads anvisiert. Partizipation kann in den frühen (strategischen) Phasen mehr Einfluss auf die Entscheidung nehmen, dennoch ist die Motivation und entsprechend die Beteiligung der Bürger:innen in der Regel in den späteren (operativen) Phasen des Verfahrens höher – eine Beobachtung, die unter dem Begriff des Partizipationsparadoxons bekannt ist (Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt Berlin, 2012, S. 83). In ähnlicher Form beeinflusst der **Zeitpunkt** im (idealtypischen) politischen Willensbildungs- und Entscheidungsprozesses (**Policy-Cycle**) Anspruch und Gestaltungsmöglichkeiten eines Verfahrens und damit die Motivation der potenziell Teilnehmenden (Alcántara et al., 2016, S. 143; Marschall & Möltgen-Sicking, 2020, S. 281). In diesem Zusammenhang weisen sowohl wissenschaftliche als auch graue Literatur regelmäßig auf die Wichtigkeit frühzeitiger Beteiligung hin, die bereits im Prozess der Problemdefinition und des anschließenden Agenda-Settings einsetzen sollte und nicht erst, wenn eine Entscheidung zu treffen oder umzusetzen ist (BMKÖS, 2020; Duarte et al., 2022).

## 2.2.4 Ressourcen der Institution

- Zur Durchführung von digitalen Beteiligungsverfahren benötigen die Initiator:innen umfangreiche Ressourcen in Form von Personal, Expertise und Geld.
- Digitale Beteiligung verursacht nicht weniger, sondern teilweise sogar mehr Aufwand als analoge Beteiligung.
- Auch die Initiator:innen müssen befähigt werden, um digitale Beteiligung durchzuführen, z. B. durch Moderationsschulungen.

In der Literatur wird darauf hingewiesen, dass die von der initiierenden Institution eingesetzten Mittel einen Einfluss auf die Beteiligungsmotivation der Teilnehmenden und somit auch auf den Erfolg des Verfahrens ausüben. Dabei sind digitale Verfahren keineswegs weniger aufwendig als Präsenzverfahren. Eine Befragung des Berlin Instituts für Partizipation von Verantwortlichen aus Politik und Verwaltung kommt sogar zu dem Ergebnis, dass rund die Hälfte der Befragten den Aufwand für digitale Beteiligungsverfahren höher einschätzt als den für analoge Formate (bipar, 2022, S. 12).

Erforderliche Ressourcen betreffen die Bereitstellung von **Personal mit entsprechender Expertise**, welches zuvorderst für eine zeitnahe Rückmeldung auf Beiträge erforderlich ist (Kubicsek et al., 2011; Thiel et al., 2018, S. 153). Darüber hinaus zeigt Clark (2018, 370 f.), dass Entscheidungen über das Design von Beteiligungsverfahren in hohem Maße durch persönliche Präferenzen und Erfahrungen der Initiator:innen geprägt und damit potenziell exkludierend sein können. Da häufig das Bewusstsein für die spezifischen Anforderungen unterschiedlicher sozialer Gruppen fehlt, sind die Verantwortlichen im Hinblick auf den reflektierten Umgang mit Designfragen – etwa im Rahmen von Schulungen – zu sensibilisieren. Die Relevanz personeller Ressourcen für den Erfolg konsultativer Beteiligungsprojekte wird durch weitere empirische Fallstudien aus dem nationalen wie internationalen Kontext gestützt. Zum einen ist es wichtig, ausreichend Personal bereitzustellen, das explizit mit der Betreuung der Beteiligungsplattform betraut und eigens für deren Organisation und Administration zuständig ist. Zum anderen sollte das Personal über professionelle Expertise verfügen, also Erfahrung und hinreichende Kenntnisse zur adäquaten Betreuung des Beteiligungsverfahrens aufweisen. Es geht also nicht nur um die Quantität, sondern auch die Qualifikation des Personals. Dieses ist ggf. vorab im Hinblick auf Rechtsfragen, technologische Anforderungen, Sprachen und Fähigkeiten im Umgang mit den Nutzer:innen zu schulen.

Qualitative Fallstudien aus dem europäischen Raum zeigen, dass die personellen Ressourcen, die notwendig sind, um die zahlreichen Akteur:innen zu koordinieren und den politischen Prozess zu verfolgen, oft unterschätzt werden. Dies betrifft sowohl die Managementebene als auch die ausführende Ebene, wobei mangelnde Expertise zu Fehlern in der Kommunikation mit Bürger:innen, im Umgang mit technischen Anforderungen und auch in der Verwertung von Vorschlägen und Beiträgen führen kann (Pruin, 2022, S. 219; Randma-Liiv & Lember, 2022, S. 274; Royo et al., 2020, S. 10; Toots, 2019, S. 553). Auch die Erfahrungen aus der Beteiligungspraxis verweisen auf die Schlüsselrolle der für solche Prozesse Verantwortlichen. Im Zuge der zunehmenden Professionalisierung und Institutionalisierung von Bürger:innenbeteiligung wurden beispielsweise durch die Allianz Vielfältige Demokratie konkrete Beteiligungskompetenzen formuliert, zu denen neben Dialog- und Kommunikationskompetenzen auch die Fähigkeit zur

Konfliktlösung und zum Selbstmanagement gehört (Allianz Vielfältige Demokratie, 2017a). Gerade in der Jugendbeteiligung existieren verschiedene Weiterbildungsangebote für Fachkräfte, damit diese Jugendliche bei der digitalen Beteiligung unterstützen können (Nestler et al., 2017; Zagel & Seitz, 2019).

Zur erfolgreichen Durchführung von E-Partizipationsverfahren sind außerdem stabile und ausreichende **finanzielle Ressourcen** notwendig. Trotz des Verzichts auf Treffen vor Ort sind digitale Beteiligungsverfahren in der Regel mit substanziellen Kosten für Technik und ggf. Beratung verbunden, sodass der Umfang der finanziellen Mittel auch über den Beteiligungserfolg entscheidet. Die bisweilen noch immer mangelhafte technische Ausstattung öffentlicher Institutionen in Deutschland wurde nicht zuletzt im Rahmen der Pandemie deutlich (s. dazu ausführlicher [Anhang 2](#)). Ein Mangel an Geld kann auch die Einstellung von zusätzlichem oder qualifiziertem Personal verhindern oder dazu führen, dass bestimmten Aufgaben wie der Werbung für die Plattform, der Rückmeldung an die Bürger:innen oder der regelmäßigen Überwachung, Bewertung und bedarfsgerechten Anpassung der Beteiligungsinstrumente nicht genügend Aufmerksamkeit geschenkt wird. Dergleichen wird notwendig, wenn die Beteiligung unterstützend oder vollständig auf Social-Media-Kanälen stattfindet (Lin & Kant, 2021). Die finanzielle Ausstattung kann aber auch eine direkte Rolle für das gewählte Verfahren spielen, wenn es z. B. um die Verteilung realer Budgets im Zuge konsultativer Formate geht (Gerlit, 2021; Lin & Kant, 2021, S. 5; Randma-Liiv & Lember, 2022, S. 272; Royo et al., 2020, S. 9; van den Berg et al., 2020, S. 990). Nicht zuletzt muss genügend **Zeit** für die Vorbereitung, Durchführung und Auswertung des Beteiligungsverfahrens und der Beiträge der Bürger:innen zur Verfügung stehen. Vergleichbare Empfehlungen finden sich nicht nur in der hier zitierten wissenschaftlichen Literatur, sondern auch in der Beteiligungspraxis (Allianz Vielfältige Demokratie, 2017b; INTERPART, 2021; Rohr et al., 2019).

### 2.2.5 Maßnahmen: Kommunikation zur Mobilisierung

- Die öffentliche Kommunikation der Initiator:innen ist von entscheidender Bedeutung, denn nur wer vom Verfahren weiß, kann sich beteiligen. Dafür spielen etablierte Massenmedien nach wie vor eine wichtige Rolle. Darüber hinaus sollten die Kommunikationsmaßnahmen an die jeweilige Zielgruppe angepasst werden.
- Die persönliche Einladung (z. B. vor Ort oder per Brief) ist das effektivste Mittel, um Menschen nicht nur zu informieren, sondern auch zur Teilnahme zu mobilisieren. Damit können teilweise auch beteiligungsferne Gruppen aktiviert werden. Gerade Jugendliche können durch den persönlichen Kontakt motiviert werden.
- Kommunikation über das Verfahren muss über die Ziele und die Mittel (einschließlich der eingesetzten digitalen Formate) informieren. Das unterstützt sowohl (motivationsfördernde) Transparenz, als auch die Befähigung zur Beteiligung.
- Nachweislich partizipationsförderlich ist die Kommunikation während des Verfahrens in Form von individuellen Rückmeldungen auf Beiträge der Teilnehmenden. Diese Wertschätzung erhöht die Motivation sich einzubringen und auch dabei zu bleiben.

Die Verfügbarkeit von Ressourcen entscheidet in einem nächsten Schritt über die Möglichkeiten der initiiierenden Institution, Maßnahmen zur Vorbereitung und Unterstützung des Beteiligungsverfahrens einsetzen zu können (Kubicek et al., 2009, S. 227). An dieser Stelle spielen die



**Öffentlichkeitsarbeit** bzw. **konkrete Mobilisierungsmaßnahmen** eine zentrale Rolle, denn mangelnde Bekanntheit des Verfahrens ist ein wesentlicher Grund für geringe Beteiligungsquoten. Im Falle einer Online-Beteiligung des Umweltministeriums zum Klimaschutzplan 2050 zeigte eine Bevölkerungsumfrage, dass zwar ein Viertel der Befragten schon einmal vom Klimaschutzplan gehört hatte, jedoch nur rund jede:r zehnte Befragte über diese Möglichkeit zur Beteiligung informiert war. Dies wurde unter anderem auf die geringe Resonanz in den traditionellen Medien und im Internet zurückgeführt (Bertelsmann Stiftung, 2017, S. 33).

Es gibt eine Vielzahl an **kommunikativen Maßnahmen**, die in Form von massenmedialer (z. B. Tageszeitung, Plakate, Webseiten), Gruppen- (z. B. Newsletter, Informationsveranstaltungen) oder Individualkommunikation (z. B. persönliche Ansprache, personalisierte Briefe) zum Einsatz kommen können (Kubicek et al., 2009, S. 145). Aktuelle wissenschaftliche Studien bestätigen in erster Linie mobilisierende Effekte durch eine **persönliche Ansprache**. Auf Basis einer repräsentativen Bevölkerungsumfrage zu einem konsultativen Online-Partizipationsverfahren in drei westdeutschen Städten belegen Rottinghaus und Escher (2020, S. 280–281), dass personalisierte Einladungsbriefe die Wahrscheinlichkeit einer aktiven Beteiligung an diesem Verfahren um das Siebenfache erhöhen, von 1 % der Bevölkerung auf 7 %. Darüber hinaus trägt diese Maßnahme in begrenztem Umfang zu einer repräsentativeren Teilhabe bei, da vermehrt auch beteiligungsfernere Gruppen wie Frauen, Rentner:innen sowie Personen mit geringerer formaler Bildung und geringem Selbstwirksamkeitsgefühl durch persönliche Einladungen mobilisiert werden. Vergleichbare Ergebnisse erzielt ein Feldexperiment in den Niederlanden, das die Beteiligung an einem digitalen Bürger:innenhaushalt anhand von Zensusdaten in einem Stadtviertel testet. Mobilisierende Wirkungen personalisierter Einladungen können auch hier über eine vergleichsweise hohe Beteiligungsrate (24 %) nachgewiesen werden. Zielgruppenspezifische Effekte sind indes nicht zu identifizieren, lediglich weisen mittlere Altersgruppen eine höhere Beteiligung als andere Altersgruppen auf (van den Berg et al., 2020). Auf Basis einer Analyse von 22 Beteiligungsprozessen zur Klimaanpassung in Deutschland wird außerdem empfohlen, bei zuvor eingeladenen Personen telefonisch nachzuhaken, um Interesse zu signalisieren, Fragen zu klären und „persönliche Überzeugungsarbeit“ zu leisten (Grothmann, 2020, S. 59).

Für die nicht personalisierte Ansprache sind **etablierte Massenmedien** wie Tageszeitung, Rundfunk, Online-Nachrichten und ggf. Fernsehen das Mittel der Wahl, die trotz der Vielfalt an medialen Kanälen nach wie vor die wichtigste Informationsquelle darstellen. In einer Untersuchung von drei kommunalen Online-Partizipationsverfahren hatte rund die Hälfte der Personen über Massenmedien vom Beteiligungsprozess erfahren (Rottinghaus & Escher, 2020) und auch im Fall der estnischen Plattform Osale.ee sank die Aufmerksamkeit nachweislich nach Ende der aufwendigen Medienkampagne (Toots, 2019). Die bereits zitierte Analyse von Klimaanpassungsprozessen in Deutschland benennt ebenfalls Pressearbeit als wesentlichen Erfolgsfaktor, wenn keine individuellen Netzwerke und persönlichen Kontakte genutzt werden können (Grothmann, 2020). Weiterhin hat sich gezeigt, dass die Einbindung von „Machtpromotoren“ (Grothmann, 2020, S. 57) aktivierende Wirkungen entfaltet, d. h. Bürger:innen sind eher bereit sich zu beteiligen, wenn sie z. B. vom Landrat oder einer anderen bekannten oder einflussreichen Persönlichkeit angesprochen werden.

Gängige Kanäle, um Informationen über ein (anstehendes) Beteiligungsverfahren zu verbreiten, stellen des Weiteren **Webseiten** oder **Social-Media-Plattformen** (v. a. Facebook und Instagram) dar, wobei diesen alleine noch kein umfassendes Aktivierungspotenzial zuzusprechen ist

(Duarte et al., 2022; Lin & Kant, 2021; Rexhepi et al., 2018). An dieser Stelle ist außerdem darauf hinzuweisen, dass keine universelle Kommunikationsstrategie existiert, sondern diese jeweils an das spezifische Verfahren, die gewählten Formate und die Zielgruppe anzupassen ist, wobei sich im Allgemeinen eine Kombination aus digitalen und analogen Tools und Formaten empfiehlt (2.2.7). Grundvoraussetzung für die zielgruppengerechte Ansprache ist dabei immer, dass überhaupt Kenntnisse über die von der Zielgruppe genutzten Informationsquellen vorliegen. Diesbezüglich ist aber festzuhalten, dass es kaum aktuelle wissenschaftliche Erkenntnisse darüber gibt, mit welchen Mitteln bestimmte Zielgruppen konkret anzusprechen sind. Um aus der Vielfalt medialer Kanäle bedarfs- und zielgruppengerecht auszuwählen, muss daher in erster Linie auf praktisch erprobte Empfehlungen aus der grauen Literatur zurückgegriffen werden (Allianz Vielfältige Demokratie, 2017b).

Zielgruppenspezifische wissenschaftliche Erkenntnisse zur kommunikativen Mobilisierung finden sich am ehesten für Jugendliche. Auf Basis ihrer umfassenden Analyse eines regionalen Beteiligungsprozesses im ländlichen Raum kommt Bradtke zu der klaren Empfehlung, dass zur Aktivierung und weiteren Motivation von Schüler:innen eine persönliche Ansprache unabdingbar ist (Bradtke, 2021, S. 241). Konkret für die jüngeren Zielgruppen wird eine Zusammenarbeit mit Schulen empfohlen, die sich sowohl auf die Informationsphase als auch die inhaltliche und technische Begleitung des digitalen Partizipationsprozesses erstrecken sollte (Bradtke, 2021, S. 218). Zu ähnlichen Erkenntnissen kommt die Analyse der Schweizer Plattform engage.ch, die es Jugendlichen ermöglicht, ihre Anliegen an politische Entscheidungsträger:innen zu kommunizieren. Es wird unterstrichen, dass für ihre Aktivierung konkrete Ansprechpersonen, die beim Einstieg in die Partizipation unterstützen, sowie eine jugendgerechte Aufbereitung des Informationsmaterials entscheidend sind (Räss et al., 2021, S. 108–110). Weiterhin wird nachgewiesen, dass eine Verknüpfung von digitalen und analogen (z. B. Briefe, Plakate) Maßnahmen bei jungen Generationen die höchste Aufmerksamkeit für eine Beteiligungskampagne generiert. In diesem Fall hat sich insbesondere die Zusammenarbeit mit Jungpolitiker:innen, die ihre persönlichen Instagram-Accounts zur Verbreitung von Inhalten bereitstellten, als unterstützende Kommunikationsmaßnahme bewährt (Räss et al., 2021, S. 108–110). Darüber hinaus verweist der Dritte Engagementbericht der Bundesregierung darauf, dass für Jugendliche (14–28 Jahre) Freund:innen die mit Abstand wichtigste Rolle bei der Mobilisierung zu (sozialem und politischem) Engagement spielen: 65 % sind dadurch zum Engagement gekommen (BMFSJ, 2020, S. 55). Allgemein empfiehlt sich zur Erhöhung der Zugänglichkeit für beteiligungsferne Gruppen die Verwendung von verständlicher (ggf. leichter) Sprache (Alcántara et al., 2016, S. 155–156; Grothmann, 2020) und zur Erreichung migrantischer Gruppen sind Angebote in der Herkunftssprache angeraten (INTERPART, 2021; Kubicek et al., 2009, S. 198). Zur Aktivierung unmittelbar betroffener Gruppen können indes persönliche Gespräche vor Ort die Aufmerksamkeit für ein Teilnahmeverfahren erhöhen und diese zudem zielgerichtet informieren (Lin & Kant, 2021, S. 10).

Neben der Herstellung von Aufmerksamkeit können auch **Informationen über das Verfahren** oder die **Inhalte des Verfahrens** zur Mobilisierung beitragen (Gerlit, 2021; Masser et al., 2013, S. 123–124). Unter Motivationsaspekten müssen Bürger:innen ausreichend über den Ablauf des Verfahrens, auf welche Weise sie sich in den Prozess einbringen können, was von ihren Beiträgen erwartet wird und welche Ziele sie erreichen können, informiert werden. So werden Offenheit und Transparenz im Allgemeinen als Voraussetzungen für einen funktionierenden demokratischen Prozess angesehen. Im Rahmen eines Befragungsexperimentes, das die

Bewertung fiktiver Plattformen auf Basis verschiedener (zufällig kombinierter) Design-Merkmale getestet, belegt Christensen (2021, S. 9), dass der Zugang zu entscheidungsrelevanten Informationen signifikant positiv mit der Bewertung eines Verfahrens assoziiert ist. Während die uneingeschränkte Bereitstellung sämtlicher offizieller Dokumente zwar positiver bewertet wird als keine Verfahrensinformationen, bevorzugen die meisten Befragten eine zusammengefasste und aufbereitete Version von Informationen über Abläufe und Ziele. Obgleich die Präferenz für ein bestimmtes Design-Merkmal noch nicht automatisch eine aktive Partizipation impliziert, so kann diese doch die Wahrscheinlichkeit maßgeblich anheben (Christensen, 2021, S. 13). Speziell für die Information jüngerer Zielgruppen ist auf Basis einer Mixed-Method-Studie über das digitale Partizipationsverhalten Jugendlicher und junger Erwachsener (12-25 Jahre) in der Schweiz eine zielgruppengerechte Aufbereitung begleitender Informationen (z. B. in jugendgerechter Sprache) angeraten, die zudem verschiedene Informationsbedürfnisse bedienen sollten. Empfohlen werden etwa kurze Texte als thematischer Einstieg und längere Texte als Hintergrundinformationen (Räss et al., 2021, S. 110). Umfassende Informationen über den Kontext des Verfahrens und zu aktuellen Ereignissen und Fortschritten sind insbesondere bei komplexen Beteiligungsanliegen von hoher Relevanz, um die Fähigkeit und Motivation der Beteiligten aufrechtzuerhalten (Glaas et al., 2020, S. 8).

Kommunikative Maßnahmen sollten außerdem **Informationen über die technischen Gegebenheiten** und Nutzungsmöglichkeiten digitaler Beteiligungstools beinhalten wie die Befunde einer qualitativen Studie über die Bewertung der schwedischen Online-Plattform CityPlanner, auf der sich Bürger:innen mit Hilfe von 3D-Visualisierungen an Stadtplanungsprozessen beteiligen können, bestätigt. So äußerten Bürger:innen, die nicht über die technischen Komponenten informiert wurden, sowohl Verwirrung hinsichtlich der Anforderungen als auch eine geringere Absicht, sich selbständig mit dem Tool vertraut zu machen und sich aktiv einzubringen. Die empirischen Ergebnisse stützen die Schlussfolgerung, dass die bloße Verfügbarkeit partizipativer Instrumente ohne entsprechende kommunikative Maßnahmen nicht zu einer standardmäßigen Beteiligung führt (Glaas et al., 2020). Hingegen wirken die frühzeitige Informierung über beteiligungsrelevante Anforderungen, die Verbreitung erfolgreicher Referenzprojekte und die Betonung persönlicher Vorteile, die sich aus dem Engagement ziehen lassen, als motivierende Faktoren, wie im Rahmen einer quantitativen Untersuchung über die Partizipationsabsichten in staatlichen Co-Creation-Initiativen belegt werden konnte (Jong et al., 2019, S. 499). Diese Informationen spielen auch eine wichtige Rolle für die Befähigung zur digitalen politischen Beteiligung, wie im Abschnitt [2.2.6](#) näher dargestellt wird.

Zum Maßnahmenkatalog gehört weiterhin die **inhaltliche Information** über das laufende Beteiligungsverfahren. Schon länger ist bekannt, dass die sofortige Sichtbarkeit aller abgegebenen Beiträge für mehr Transparenz und Motivation sorgen kann (Kubicek et al., 2009, S. 225). Darüber hinaus hebt die Forschung die Bedeutung von Informationen über die **Verwertung der eingereichten Beiträge** und die Rolle **konkreten Feedbacks** hervor. Dabei kann die Offenlegung der organisatorischen Arbeit zu einer verbesserten Wahrnehmung der Institution und des Beteiligungsverfahrens beitragen. Auch die Ergebnisse (digitaler) Beteiligungsverfahren sowie Erläuterungen über die Einbindung von Beiträgen in die Entscheidungsfindung sollten der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Diese Transparenz sowie ein konkretes Feedback zu ihren Beiträgen fungiert auch als ein zentrales Motiv für die aktive Teilnahme an Konsultationsprozessen (Jong et al., 2019, S. 499; Pruin, 2022; Radtke & Saßmannshausen, 2020, S. 343). Die bereits Aktiven bekommen das subjektive Gefühl, einen relevanten Beitrag leisten zu

können und werden dadurch zu weiterer Beteiligung motiviert. Gleichzeitig wird den bislang noch Passiven vermittelt, dass eine Beteiligung lohnenswert sein kann. Wie die empirische Auswertung langjähriger Nutzungsdaten einer österreichischen Online-Plattform belegt, kann eben diese persönliche Wirksamkeit durch die Reaktion der Verantwortlichen auf individuelle Beiträge positiv beeinflusst werden. Dies gilt sogar für negative Rückmeldungen, solange die Ablehnungen angemessen begründet und persönlich kommuniziert werden (Schmidhuber et al., 2021, 4, 14). Einzig fehlende Feedback-Mechanismen steigern nachweisbar die Unzufriedenheit der Nutzer:innen, erschweren die Legitimation von E-Partizipationsinitiativen und wirken sich insgesamt negativ auf die zukünftige Beteiligungsbereitschaft von Bürger:innen aus. Persönliche Kommunikation und Interaktion stellen damit auch im Kontext politischer Online-Beteiligung notwendige Bedingungen für die Beteiligungsmotivation dar (Pruin, 2022; Royo et al., 2020; Toots, 2019).

*2.2.6 Maßnahmen: Befähigung zur digitalen politischen Beteiligung*

- Im Rahmen von einzelnen Verfahren sollten gezielte Maßnahmen zur individuellen Befähigung mit digitalen und politischen Kompetenzen durchgeführt werden, z. B. die Bereitstellung von Schulungen oder persönlichen Ansprechpartner:innen.
- Die Angebote müssen dabei je nach Zielgruppe unterschiedlich ausfallen. So benötigen ältere Zielgruppen in der Regel eher Unterstützung bei medienbezogenen Fähigkeiten zur Bedienung (information literacy). Im Vergleich dazu müssen gerade Jugendliche mit geringerer formaler Bildung hinsichtlich inhaltsbezogener Fähigkeiten (media literacy) zur Reflexion befähigt werden.
- Zusätzlich sollte das Teilnahmeverfahren so gestaltet sein, dass die Teilnahmehürden möglichst gering sind. Die konkreten Anforderungen sollten im Rahmen einer Bedarfsanalyse geklärt werden. Grundsätzlich trägt aber die technische Gestaltung (technische Barrierefreiheit), die Verwendung leichter Sprache (inhaltliche Barrierefreiheit) sowie das Angebot von verschiedenen Teilnahmeformaten mit unterschiedlich hohen Anforderungen zur Verringerung der Zugangshürden bei.

Weitere Maßnahmen zur Mobilisierung beziehen sich auf die **individuelle Befähigung** und umfassen z. B. Informationsmaterial in einfacher Sprache, Ansprechpersonen zur (technischen) Unterstützung oder gezielte (Online-)Trainings. Im Wesentlichen geht es bei diesen Maßnahmen darum, ungleiche Voraussetzungen im Umgang mit digitalen Technologien aufzufangen und auch diejenigen in den Teilnahmeprozess einzubeziehen, die über keine umfangreichen Vorkenntnisse verfügen. So lehnt etwa jede fünfte Person eine Online-Beteiligung aufgrund von technischen Problemen ab, was darauf hindeutet, dass Ungleichheiten nicht einfach durch die Ausweitung des Internetzugangs verschwinden (Rottinghaus & Escher, 2020, S. 283).

Im Zusammenhang mit digitalen Kompetenzen prüfen Lee und Porumbescu (2019) auf Basis einer repräsentativen Bevölkerungsumfrage aus Südkorea, inwieweit sich staatlich organisierte IT-**Schulungsprogramme** auf die Nutzung von E-Government-Diensten auswirken, die grundsätzlich ähnliche Anforderungen an die Nutzer:innen stellen wie digitale Teilnahmeverfahren. Die Ergebnisse belegen einen signifikant positiven Zusammenhang und liefern empirische Hinweise für das mobilisierende Potenzial gezielter Trainingsmaßnahmen. Die Effekte bleiben auch unter Einbezug relevanter Kontrollvariablen (Bildung, Einkommen, Beruf, Geschlecht) bestehen und fallen für Menschen mit hohem Alter oder Behinderung, also Gruppen mit geringen

digitalen Kompetenzen, besonders positiv aus (Lee & Porumbescu, 2019, S. 72–74). Für die Vermittlung von digitalen und politischen Kompetenzen an Jugendliche existieren mittlerweile verschiedene Programme zivilgesellschaftlicher Initiativen, die häufig auch Schulungsmaterial bereitstellen (Manukyan, 2021; Zagel & Seitz, 2019). Dabei zeigen die Befunde des Dritten Engagementberichts, dass die bildungsbedingten Unterschiede bei Jugendlichen vor allem im Bereich der inhaltsbezogenen Kompetenzen (media literacy) bestehen, während die medienbezogenen Kompetenzen (information literacy) zur Nutzung des Internets über alle Bildungsgruppen ähnlich hoch sind (BMFSJ, 2020, S. 69). Die Kompetenzvermittlung sollte sich also insbesondere auf die Vermittlung von Kompetenzen zum kritischen Umgang mit Online-Informationen wie Fake-News konzentrieren. Grundsätzlich erscheint es sinnvoll, Medienbildung auch im schulischen Curriculum stärker zu berücksichtigen (BMFSJ, 2020, S. 74), wie es z. B. in Taiwan der Fall ist (Bertelsmann Stiftung, 2020).

**Spezifische Trainings- und Unterstützungsmaßnahmen** können auch von der beteiligungsinitiiierenden Institution eingesetzt werden, um Menschen an komplexe Beteiligungsanliegen heranzuführen. Ein anschauliches Beispiel dafür liefert eine Fallstudie aus dem Kosovo, in der Jugendliche nachhaltige und ökologische Designmöglichkeiten für ihre Stadt entwickeln. Neben einem spielerischen Element, das nachfolgend noch ausführlicher zu beschreiben ist ([2.2.8](#)), beinhaltet der Beteiligungsprozess Workshops, in denen die Teilnehmenden durch Expert:innen in den Themenfeldern Nachhaltigkeit und Energieeffizienz geschult werden. Die pädagogische und technische Unterstützung zeigt einen hohen praktischen Nutzen und motiviert die Jugendlichen, ihr Wissen aktiv in das Verfahren einzubringen (Rexhepi et al., 2018, S. 121). Die Relevanz von Expert:innen wird durch eine Studie um die Plattform DIPAS in Hamburg bestätigt, wobei insbesondere Personen von der Unterstützung profitieren, die nach eigenen Angaben über geringe Erfahrungen mit Technologien verfügen. Um jene Teile der Bevölkerung nicht auszuschließen, betonen auch weitere empirische Befunde die Bedeutung von Ansprechpartner:innen, die während des laufenden Verfahrens zur Unterstützung zur Verfügung stehen (Thoneick, 2021, S. 17). Gerade bei der Beteiligung von Schüler:innen sind „kümmernde Akteur:innen“ entscheidend, die die Kinder und Jugendliche an die Beteiligung erinnern und sie durch die gemeinsame Arbeit zur Teilnahme motivieren (Bradtke, 2021, S. 259). Bei rein online durchgeführten Verfahren sollte es für Teilnehmende die Möglichkeit geben, konkrete Technologie im Vorfeld unter Anleitung zu erproben, wie es beispielsweise ein Gutachten des Nationalen Begleitgremiums empfiehlt (Trénel, 2021). Darüber hinaus ist zu klären, ob auch Zugangsmöglichkeiten in Form von z. B. Online-Terminals bereitzustellen sind, wenn die Zielgruppe nicht über die geeignete Hard- und Software verfügt (INTERPART, 2021).

Menschen zur digitalen Beteiligung an einem konkreten Verfahren zu befähigen bedeutet also einerseits, die notwendigen digitalen und politischen Fähigkeiten zu vermitteln. Andererseits sollten die eingesetzten Beteiligungsformate möglichst geringe Anforderungen an die Teilnehmenden stellen und damit eine *technische und inhaltliche Barrierefreiheit* umsetzen. So sinkt die Hürde notwendiger Kompetenzen, je einfacher technisch zugänglich und je inhaltlich leichter zu verstehen ein digitales Beteiligungsverfahren ist. Um die Anforderungen unterschiedlicher Gruppen zu erfassen, sollte im Vorfeld eine **Bedarfsanalyse** durchgeführt werden (Bradtke, 2021; Fischer et al., 2020; Gerlit, 2021; NBG, 2021; Trénel, 2021). Zum einen kann diese Analyse anhand existierender Studien erfolgen. So identifiziert z. B. Große (2018) auf Basis bisheriger Erkenntnisse zu Online-Nutzung und politischer Partizipation insgesamt fünf Partizipationstypen (Gestaltende, Optimierende, Spielende, Weltverbessernde und Bemühte) und



formuliert konkrete Empfehlungen, mit welchen technischen und inhaltlichen Maßnahmen die jeweiligen Typen zu digitaler Beteiligung motiviert werden können. Auf Basis von Studien zum Partizipationsverhalten lassen sich beispielsweise auch spezielle Bedarfe von Menschen mit Migrationsgeschichte (Dega et al., 2021) oder marginalisierter Gruppen (Kaßner & Kersting, 2021) ermitteln. Zum anderen können die Bedürfnisse auch direkt mit Vertreter:innen der jeweiligen Zielgruppe erforscht werden. Dieser Prozess ist zwar aufwendig, liefert aber auf das konkrete Beteiligungsvorhaben und die jeweilige Zielgruppe zugeschnittene Empfehlungen. So wurde beispielsweise im BMBF-Projekt „INTERkulturelle Räume der PARTizipation“ im Rahmen von zwei Reallaboren untersucht, welche Anforderungen Menschen mit Migrationsgeschichte an Beteiligungsprozesse in der Stadtplanung haben und auf dieser Basis ein Prototyp für ein Online-Beteiligungstool entwickelt, das insbesondere die Herausforderungen interkultureller Beteiligung berücksichtigt (INTERPART, 2021). Erste Schritte in diese Richtung wurden im vorliegenden Projekt im Rahmen der Wirkungsstudie (s. [Abschnitt 3](#)) und dem Prototyping (s. [Abschnitt 4](#)) ebenfalls unternommen.

Konkrete Maßnahmen, die die **inhaltliche Barrierefreiheit** unterstützen, betreffen auch die im Rahmen der digitalen Befähigung bereits genannte Verwendung einer verständlichen bzw. einfachen Sprache (Allianz Vielfältige Demokratie, 2017b; Grothmann, 2020; INTERPART, 2021). Beispielsweise sollten Gesetzestexte oder andere offizielle Dokumente vereinfacht und zudem diejenigen Aspekte hervorgehoben werden, zu denen ein Feedback der Bürger:innen erwartet wird. Auch eine zielgruppengerechte und geschlechtersensible Sprache ist wichtig für die Zugänglichkeit von Informationen und somit auch des gesamten Verfahrens (Arana-Catania et al., 2021; Najemnik, 2021; Räss et al., 2021; Toots, 2019). Gerade zur Ermöglichung der Beteiligung von Menschen mit Migrationsgeschichte sollten Mehrsprachigkeit und ggf. Übersetzungen von Anfang an mit geplant werden (INTERPART, 2021).

In Anbetracht der jeweiligen Kompetenzen der Zielgruppen empfiehlt es sich außerdem, verschiedene Partizipationsformate anzubieten, die sich in ihren Voraussetzungen unterscheiden. So sprechen Beteiligungsangebote mit geringem Aufwand (wie z. B. Abstimmung und Bewertung) auch Menschen an, die den höheren Aufwand für das Formulieren eigener Beiträge scheuen und sorgen damit für eine inklusivere Beteiligung (Kubicek et al., 2009, S. 225). Das schließt auch die Kombination von digitalen und analogen Formaten ein ([2.2.7](#)). Ein nutzerzentriertes Design muss auch die **technische Barrierefreiheit** im Blick haben, um z. B. Menschen mit Seheinschränkungen eine Beteiligung zu ermöglichen (Kubicek et al., 2009, S. 201; Masser et al., 2013, S. 107). Dazu sind öffentliche Institutionen jedoch ohnehin bereits im Rahmen bestehender Vorgaben wie beispielsweise der EU-Webseitenrichtlinie und der Barrierefreie-Informationstechnik-Verordnung (BITV 2.0) verpflichtet.<sup>9</sup> Insgesamt können Anpassungen von Design, Usability und inhaltlichen Aspekten zwar arbeitsintensiv sein, stellen demokratietheoretisch aber lohnenswerte Investitionen dar, da sie mobilisierende Wirkungen insbesondere unter ressourcenarmen Nutzer:innen entfalten. So können sich bereits kleinere Details in der technischen Funktionalität und Benutzerfreundlichkeit positiv auf die Beteiligung auswirken (Duarde et al., 2022, S. 21; Glaas et al., 2020, 8, 12; Waldvogel, 2022, S. 50–54).

---

<sup>9</sup> Weitergehende Informationen stellt die „Bundesfachstelle Barrierefreiheit“ bereit unter <https://www.bundesfachstelle-barrierefreiheit.de/> (zuletzt abgerufen am 01.08.2023).

### 2.2.7 Leistungen: *Beteiligungsmodus und Beteiligungsformat*

- Der Beteiligungsmodus (analog oder digital) eines Beteiligungsformats bestimmt wesentliche Rahmenbedingungen der Beteiligung. Da die Bürger:innen die verschiedenen Modi mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen verbinden, sollten im Sinne einer möglichst großen und inklusiven Beteiligung analoge und digitale Formate im Rahmen eines hybriden Verfahrens kombiniert werden.
- Die unterschiedlichen Wirkungen, die von der Ausgestaltung verschiedener Partizipationsformate ausgehen, lassen sich allgemein an deren Vorgaben zur Teilnehmendenauswahl (Selektion), Interaktionsgestaltung (Interaktion) sowie Verbindlichkeit (Macht) darstellen. Während konsultative Verfahren regelmäßig offen für die Beteiligung der gesamten Öffentlichkeit sind, führen Angebote ausschließlich für bestimmte Gruppen oder für eine Zufallsauswahl an Personen zu einer etwas besseren (jedoch keineswegs vollständigen) Repräsentation dieser Gruppen.
- Auch im Rahmen der hier betrachteten rein konsultativen Verfahren zeigt sich, dass in der Regel eine stärkere (wahrgenommene) Entscheidungsrelevanz der Beteiligung die Beteiligungsmotivation erhöht.
- Es existiert eine Vielzahl an digitalen Tools, von denen sich voraussichtlich auch in Zukunft kein einzelnes als universelle Lösung zur digitalen Beteiligung eignen wird.

Eine zentrale Rolle bei den durch die initiiierende Institution zu treffenden Entscheidungen spielt das eingesetzte Format der Beteiligung, das eine der wesentlichen zu erbringenden Leistungen darstellt. Um die Effekte konsultativer Formate systematisch zu analysieren, bietet sich eine Unterscheidung hinsichtlich des Beteiligungsmodus und des spezifischen Beteiligungsformats an.

Wie in [2.1](#) dargestellt, hat der **Beteiligungsmodus** wesentliche Auswirkungen auf die Partizipationsrate, da sich mögliche Beteiligungsbarrieren zwischen analogen und digitalen Formaten unterscheiden. Im Allgemeinen erreichen digitale Angebote aufgrund geringerer Hürden und Hemmschwellen mehr Menschen als vergleichbare Offline-Formate. Allerdings zieht gerade der geringe Aufwand häufig Qualität und Wirksamkeit digitaler Verfahren in Zweifel, was wiederum die Beteiligungsmotivation beeinträchtigen kann. Auch im Kontext kommunaler Beteiligungsverfahren werden digitale Varianten eher mit geringerer Wirksamkeit und Qualität assoziiert als analoge Verfahren, wobei insbesondere der fehlende persönliche Austausch und damit einhergehend geringere Möglichkeiten zu Dialog und Deliberation als Begründungen herangezogen werden (Najemnik, 2021, S. 232). Weitere Studien bestätigen, dass Partizipierende in Online-Umgebungen primär als Einzelpersonen agieren und individuell Vorschläge oder Ideen einreichen, wohingegen sie im persönlichen Kontakt eher dazu neigen, ihre Vorschläge mit anderen zu diskutieren (Glaas et al., 2020, S. 12). Nicht zuletzt bestehen für reine Online-Formate die bereits ausführlich dargestellten Beteiligungsbarrieren hinsichtlich digitaler Kompetenzen ([2.1.4](#), [2.1.5](#)).

Wissenschaft und Praxis sind sich weitgehend einig, dass die Beteiligung größerer und diverserer Zielgruppen die Kombination von digitalen und analogen Elementen erfordert, um auf unterschiedliche Ressourcen und Motive einzugehen (z.B. Allianz Vielfältige Demokratie, 2017b; INTERPART, 2021, S. 183; Masser et al., 2013, S. 83). Wie in der Mehrzahl der hier vorgestellten hybriden Verfahren werden dabei digitale und analoge Formate getrennt voneinander durchgeführt, mit unterschiedlichem Grad an Austausch zwischen den Ergebnissen der

verschiedenen Formate (als Grundlage zur Systematisierung siehe Kubicek et al., 2009, S. 134–135). So werden Online-Foren und Vor-Ort-Workshops sequenziell kombiniert. Nicht zuletzt durch die Corona-Pandemie haben in jüngster Zeit aber auch parallele Formate zugenommen, beispielsweise durch Vor-Ort-Veranstaltungen mit gleichzeitigen digitalen Beteiligungsmöglichkeiten über Videokonferenzen, wie z. B. bei der Fachkonferenz Teilgebiete (NBG, 2021; Trénel, 2021, S. 6).

Die bereits genannte Studie um das digitale Partizipationssystem DIPAS untersucht konkret den Mehrwert einer Synthese von Online- und Vor-Ort-Partizipation im Kontext konsultativer Planungsverfahren. Über eine digitale Schnittstelle verbindet das System eine Hamburger Online-Beteiligungsplattform mit digitalen Planungstischen, wobei sich die Bürger:innen entweder zu Hause mit dem eigenen Computer, unterwegs mit dem Smartphone oder auch vor Ort im Rahmen von Workshops oder Bürger:innenveranstaltungen beteiligen können. Unter Anwesenheit der Planungsverantwortlichen kommen bei letzterem konkret digitale Datentische zum Einsatz, die städtische Geodaten, digitale Planungsmodelle und -simulationen bereitstellen (Thoneick, 2021, S. 5). Im Vergleich zu singulärer Online-Beteiligung weist das hybride, wenn auch insgesamt digitale, Verfahren nachweisbar eine höhere Qualität und Tiefe der generierten Beiträge auf, was auf die Bedeutung der Zusammenführung von digitalen Plattformen und moderierten Vor-Ort-Settings hinweist. Da technologische Barrieren durch Vor-Ort-Veranstaltungen und anwesende Expert:innen abgemildert werden, können über dieses Verfahren auch technologiefernere Personen einbezogen werden, was letztlich auch der Beteiligungshöhe und -diversität zugutekommt (Thoneick, 2021, S. 17). Auch Brettschneider (2019) gelangt in einer Untersuchung über partizipative Gesetzgebungsverfahren in Baden-Württemberg zu dem Schluss, dass die repräsentative Demokratie durch die Kombination von analogen und digitalen Beteiligungsverfahren bereichert werden kann. So führen Offline-Verfahren zu einer höheren inhaltlichen Relevanz, während Online-Verfahren vor allem zu mehr Transparenz und Inklusivität beitragen. Insgesamt empfiehlt er auf dieser Grundlage die Entwicklung einer umfassenden Beteiligungsstrategie mit einer engen Verzahnung digitaler und analoger Formate (Brettschneider, 2019, S. 74–75). Konkret für das Beteiligungsverfahren zur Endlagersuche wurde vom Nationalen Begleitgremium auf Basis einer Evaluation empfohlen, zukünftige Veranstaltungen in hybrider Form durchzuführen, um dadurch vor allem auch jüngere Menschen zu erreichen (NBG, 2021). Nicht zuletzt kann der Einbezug analoger Diskussionen und realer Begegnungen in digitale Partizipationsverfahren die Qualität politischer Diskussionen steigern und dem Verfahren zu mehr Verbindlichkeit und Wirksamkeit verhelfen (Räss et al., 2021, S. 106–109).

Trotz ihrer besonderen Affinität zu digitalen Technologien befürworten auch jüngere Generationen hybride Beteiligungsangebote. In einer qualitativen Studie evaluieren Radtke und Saßmannshausen (2020) Anforderungen an ein digitales Beteiligungstool im kommunalen Infrastrukturkontext und belegen zusammengefasst, dass Jugendliche zwar die digitale und flexible Informierung über Beteiligungsmöglichkeiten und -abläufe schätzen, tiefergehende Diskussionen ihrer Meinung nach aber kaum webbasiert zu führen sind, was sie unter anderem mit fehlenden bzw. nicht sichtbaren Reaktionen und Emotionen der Diskussionspartner:innen begründen. So verstehen junge Menschen Online- und Offline-Partizipation nicht als separate Sphären, sondern bewerten digitale Möglichkeiten als Ergänzung zu traditionellen Verfahren (Radtke & Saßmannshausen, 2020, S. 344). Zum selben Schluss kommt die umfassende Analyse eines Beteiligungsverfahrens für Schüler:innen im ländlichen Raum von Bradtke (2021), wobei die Jugendlichen ebenfalls keine Präferenz für Online-Formate äußern, sondern eine Kombination



bevorzugen. Hinweise zu Teilteilungsformaten und wie diese auch digital umgesetzt werden können, finden sich in der Regel in den Empfehlungen aus der Teilteilungspraxis (siehe beispielhaft mitMachen e.V. JUBU, 2021 für die Teilteiligung von Jugendlichen).

Das gewählte **Partizipationsformat** hat im Weiteren wesentlichen Einfluss darauf, wie viele und welche Personen sich beteiligen. So stellt eine kartenbasierte Online-Plattform zur Verortung von Vorschlägen andere Anforderungen und bietet andere Interaktionsmöglichkeiten als ein Online-Diskussionsforum oder ein per Videokonferenz durchgeführter Teilteiligungsworkshop. Eine detaillierte Darstellung der Vor- und Nachteile einzelner Formate erscheint hier angesichts der Vielzahl existierender Formate und der im Vergleich dazu raren systematischen Evaluation weder möglich noch sinnvoll. Anhand der eingeführten drei Dimensionen öffentlicher Teilteiligung (Selektion, Interaktion, Macht) lassen sich aber gut die grundlegenden Effekte unterschiedlicher Partizipationsformate darstellen.

Die überwiegende Mehrheit konsultativer (digitaler) Verfahren ist grundsätzlich offen für die Teilteiligung aller. Eine Einschränkung des Zugangs auf bestimmte Personengruppen (*Selektion*) kann sich aber anbieten, um das Verfahren gezielt an die Bedürfnisse dieser Zielgruppe anzupassen. So haben sich z. B. Teilteiligungsangebote ausschließlich für Frauen, Menschen mit körperlichen Einschränkungen oder Migrationsgeschichte bewährt (Kubicek et al., 2009, S. 126). Neben demografischen Aspekten kann auch eine Ansprache nach Betroffenheit sinnvoll sein, z. B. Anwohnende oder Gewerbetreibende. Forschungsergebnisse zur interkulturellen Teilteiligung im Rahmen des INTERPART-Projekts verweisen darauf, dass exklusive Teilteiligungsangebote von der anvisierten Personengruppe einerseits als Ermöglichung und Wertschätzung andererseits aber auch als Ausschluss oder Diskriminierung verstanden werden können (INTERPART, 2021, S. 84). Teilteiligungsformate sollten also grundsätzlich so inklusiv wie möglich gestaltet sein, damit sich z. B. auch Menschen mit körperlichen Einschränkungen oder geringerer Sprachkompetenz beteiligen können. Ob eine Konzentration auf eine bestimmte Zielgruppe sinnvoll ist, sollte immer in Rücksprache mit den Zielgruppen entschieden werden ([2.2.6](#)).

Offene Verfahren werden zunehmend ergänzt durch die zufällige Auswahl von Teilteilnehmenden. Dabei werden Personen zufällig z. B. aus dem Melderegister ausgewählt und zur Teilteiligung eingeladen. Im Gegensatz zur gezielten Teilteiligung einer bestimmten Zielgruppe wird damit versucht, eine möglichst repräsentative Auswahl aus der Zielgruppe zu mobilisieren. Häufig soll dabei eine relativ kleine Gruppe von Personen für besonders intensive Formen der Teilteiligung gewonnen werden, wie beispielsweise Planungszellen oder Bürger:innenräte und -foren (Nanz & Fritsche, 2012, S. 50). Studien zeigen, dass der Teilteilnehmendenkreis dadurch in der Tat diverser wird und insbesondere auch weniger aktive und gesellschaftlich organisierte Personen einbezogen werden (Bock & Reimann, 2021). Repräsentativität wird dadurch jedoch nicht erreicht, denn die Hürden für teilteiligungsferne Gruppen (z. B. niedriger sozialer Status) bleiben dennoch hoch. Damit bleiben diese unterrepräsentiert, wie auch die Ergebnisse der bereits zitierten Studie zu personalisierten Einladungen (größerer Gruppen) zeigen (Rottinghaus & Escher, 2020; van den Berg et al., 2020).

Im Rahmen von digitaler Teilteiligung bieten sich bei der Gestaltung der *Interaktion* zahlreiche Möglichkeiten, die (zielgruppenspezifische) Motivationen fördern, aber auch Barrieren darstellen können, wie z. B. Moderation, Anonymität und spielerische Aspekte ([2.2.8](#)). Auch wenn die hier betrachteten Verfahren konsultativ sind, kann sich der Grad der Verbindlichkeit und der

möglichen Einflussnahme auf die Entscheidung (*Macht*) unterscheiden. Im Allgemeinen wird erwartet, dass eine stärkere Entscheidungsrelevanz mit einer höheren Beteiligungsmotivation verbunden ist, wohingegen eine rein informierende oder empfehlende Beteiligung Zweifel an der Ernsthaftigkeit des Verfahrens wecken kann. Unverbindliche Verfahren werden in dieser Lesart als „Werbemaßnahme“ oder als „Scheinbeteiligung“ interpretiert, die den Bürger:innen Möglichkeiten zur politischen Mitbestimmung suggerieren (Najemnik, 2021, S. 233). Quantifizierbare Ergebnisse über den Stellenwert der Mitbestimmung für die Beteiligungsmotivation sind bislang selten und nicht eindeutig. So können Rexhepi et al. (2018, S. 121) für Jugendliche aufzeigen, dass das Wissen um eine Berücksichtigung der eigenen Beiträge im Entscheidungsprozess grundsätzlich mobilisierend wirkt. Auch das niederländische Befragungsexperiment von de Jong et al. (2019, S. 497) kommt zu dem Schluss, dass die Befragten eine höhere Teilnahmebereitschaft zeigen, wenn klar ist, dass (und wie) ihre Beiträge verwendet werden. Vergleichbar verweisen auch Naranjo-Zolotov et al. (2019, S. 377–378) auf positive Zusammenhänge zwischen (wahrgenommener) Entscheidungsrelevanz und der Nutzungsabsicht von E-Partizipationsangeboten. Gefühle von Einfluss, Verantwortung und Wirkung steuern die Motivation zur digitalen Beteiligung nachweisbar positiv. In eine andere Richtung deuten die Ergebnisse von Christensen (2021, S. 9). Zwar bewerten die Befragten auch in diesem Experiment eine Diskussionsfunktion höher als das bloße Einreichen von Beiträgen, bewerten diese aber überraschenderweise auch höher als tatsächliche Entscheidungsbefugnisse. Somit sind den Befragten deliberative, beratende und unverbindliche Elemente, wie Diskussion und informeller Austausch, wichtiger als direkte Entscheidungsmacht (Christensen, 2021, S. 16). Dabei können verschiedene Zielgruppen jedoch auch unterschiedliche Präferenzen aufweisen. So fand die Befragung der Teilnehmenden einer kommunalen Online-Konsultation in den Niederlanden heraus, dass Männer eher an Einfluss interessiert waren und Frauen eher Inklusion suchten (van den Berg, 2019, S. 271).

Entscheidenden Einfluss auf die Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligung übt auch die verwendete Technik aus. So bietet zum Beispiel nicht jedes **Online-Tool** die Möglichkeit, dass sich Teilnehmende registrieren, was eine Voraussetzung für eine Beschränkung und/oder Identifizierung von Teilnehmenden darstellt. Idealerweise wird die Technik entsprechend den Anforderungen des jeweiligen Partizipationsformats gewählt, jedoch steht nicht immer eine technische Lösung zur Verfügung, die z. B. die gewünschten Interaktionsformate ermöglicht. Weiterhin kann es gerade im Sinne einer möglichst breiten Beteiligung sinnvoll sein, die Beteiligung auf digitalen Plattformen durchzuführen, die ohnehin von der Zielgruppe genutzt werden. So zeigen zum Beispiel die Daten des Dritten Engagementberichts, dass Jugendliche (14-28 Jahre) in erster Linie WhatsApp (76 %) für ihr gesellschaftliches Engagement nutzen. Dahinter folgen mit einigem Abstand Facebook (53 %) sowie Instagram (34 %) und Twitter (23 %). Diese Zahlen beziehen sich zwar sowohl auf soziales Engagement als auch auf politische Beteiligung insgesamt, dennoch kann davon auf die grundsätzlich unterschiedliche Popularität dieser Plattformen geschlossen werden (BMFSJ, 2020, S. 59). Die Nutzung etablierter Social Media-Plattformen zur Beteiligung kann daher durchaus ein größeres und inklusiveres Feld an Personen mobilisieren, wie z. B. eine Studie zu zwei lokalen Konsultationsprozessen in den Niederlanden gezeigt hat (Lin & Kant, 2021). Allerdings haben Initiator:innen hier nur beschränkte Möglichkeiten, die Interaktion zu gestalten, von datenschutzrechtlichen Bedenken ganz abgesehen.

Im Rahmen der analysierten Dokumente kam eine Vielzahl unterschiedlicher, bekannter und weniger bekannter Online-Tools zum Einsatz, die hier nicht im Detail dargestellt werden sollen.

Empfehlungen dazu finden sich unter anderem in der grauen Literatur, nicht zuletzt mit einem speziellen Fokus auf die Beteiligung Jugendlicher (Allianz Vielfältige Demokratie, 2021; Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg, 2021; mitMachen e.V. JUBU, 2021; Sächsische Landeszentrale für politische Bildung, 2021). Festzuhalten ist aber, dass sich bislang keine einzelne Software oder Online-Anwendung für die digitale Beteiligung durchgesetzt hat. Der Bereich der synchronen Online-Beteiligung durch Videokonferenzen hat sich im Zuge der Corona-Pandemie schlagartig entwickelt, wobei bislang vor allem etablierte Videokonferenzanbieter, vorrangig Zoom, zum Einsatz kommen (Allianz Vielfältige Demokratie, 2021; Bertelsmann Stiftung, 2021a; Sächsische Landeszentrale für politische Bildung, 2021; Trénel, 2021). Um den Bedarf nach (informellerem) Austausch in kleineren Gruppen zu bedienen, wird teilweise zusätzlich Wonder eingesetzt, wie z. B. in der Fachkonferenz Teilgebiete (NBG, 2021). Im Gegensatz dazu werden seit Langem Plattformen für asynchrone Online-Beteiligung entwickelt und genutzt, die in der Regel die Möglichkeit zum Verfassen, Kommentieren und Bewerten von Beiträgen sowie ggf. auch zur Abstimmung anbieten. Hier ist zu unterscheiden zwischen Tools mit frei verfügbarem Quellcode und proprietären Systemen, die nur von einem bestimmten Hersteller entwickelt und angepasst werden können. Mittlerweile werden auch Plattformen entwickelt, die die Funktionalitäten synchroner und asynchroner Online-Beteiligung vereinen (siehe z. B. Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. [I-JAB], 2022). Bei der Wahl des Beteiligungs-Tools sind auch datenschutzrechtliche Aspekte zu berücksichtigen, die in Exkurs 3 kurz dargestellt werden (s. [Anhang 4](#)).

### 2.2.8 Leistungen: Interaktionsgestaltung

- Die Nutzung digitaler Beteiligung sollte grundsätzlich anonym möglich sein, damit Datenschutzbedenken kein Teilnahmehindernis sind. Parallel dazu sollte jedoch auch die Möglichkeit zur Registrierung (mit Pseudonym oder Klarnamen) bestehen, die Voraussetzung für eine Reihe von beteiligungsförderlichen Funktionen ist.
- So ermöglicht die Identifizierung auf der Plattform, dass Teilnehmende untereinander und mit den Initiator:innen in Kontakt treten können und damit genau den sozialen Austausch, den sich viele Bürger:innen wünschen und der zur Partizipation motiviert.
- Darüber hinaus wirkt Moderation in vielerlei Hinsicht beteiligungsfördernd, z. B. durch die Einbindung von (passiven) Teilnehmenden, die Rückmeldung an Teilnehmende und die Sicherstellung einer konstruktiven Diskussion.
- Weiterhin können durch spielerische Elemente (z. B. die Belohnung für "gute" Beiträge) oder mobil nutzbare Angebote bestimmte Zielgruppen wie z. B. Jugendliche mobilisiert werden.

Unabhängig vom konkret eingesetzten Beteiligungsformat gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Interaktion der Teilnehmenden zu gestalten, deren beteiligungsförderliche bzw. -hinderliche Aspekte hier überblicksartig dargestellt werden.

Ein zentrales Gestaltungsmerkmal ist die Frage nach **Anonymität** der Teilnehmenden. Dabei ist zu unterscheiden, ob die Beteiligung vollständig anonym erfolgt, ob sich Nutzer:innen gegenüber der Plattform verifizieren müssen, aber ihre Identität nach außen weiterhin geschützt bleibt (z. B. durch Pseudonyme), oder ob die Beteiligung nach der Verifizierung vollständig transparent mit Klarnamen erfolgt. An dieser Stelle ergibt sich ein Dilemma um Datenschutz, Anonymität und Beteiligungsquote, das in der Forschung kontrovers diskutiert wird. Einerseits

wird angenommen, dass Anonymität zu einer breiteren Beteiligung führt, wobei insbesondere die Pflicht zur Nutzung von Klarnamen als wesentliche Hürde für die Online-Beteiligung identifiziert wird. So führen in einer Befragung von Personen, die sich gegen die Beteiligung an einem lokalen Online-Konsultationsverfahren entschieden hatten, immerhin 7 % die Sorge um die Sicherheit privater Daten als Begründung an (Rottinghaus & Escher, 2020, S. 276). Auch schätzt die Mehrheit der für den Dritten Engagementbericht befragten Jugendlichen im Alter von 14-28 Jahren die Anonymität des Internets: Rund zwei Drittel sehen diese als ein wichtiges Mittel, um seine:ihre wirkliche Meinung zu sagen (BMFSJ, 2020, S. 63). Darüber hinaus stellen Verifizierungsprozesse eine zusätzliche Beteiligungshürde dar. So können Verifizierungsprozesse schwach (z. B. das Anklicken eines Links zur Identitätsbestätigung) oder stark (z. B. Verwendung offizieller Dokumente) ausgeprägt sein, wobei die Zugangshürden entsprechend steigen (Schwanholz, 2020).

Andererseits kann Anonymität auch zu weniger Verbindlichkeit und möglicherweise Inzivilität (z. B. Beleidigungen oder Sexismus) führen, was potenzielle Teilnehmende abschreckt und die Qualität der Diskussionen und Beiträge senkt. Die Auswertung spezifischer Nutzer:innenpräferenzen im Rahmen eines Befragungsexperiments hat gezeigt, dass die Möglichkeit zur Anonymität positive Effekte auf die Evaluation einer Plattform hat. Gleichzeitig werden sowohl starke als auch schwache Identitätsprüfungen positiver bewertet als eine ausbleibende Prüfung. Daraus lässt sich schlussfolgern, dass Menschen zwar durchaus bereit sind, offiziellen Stellen ihre persönlichen Daten zwecks Verifizierung anzuvertrauen, es im Umgang mit anderen Nutzer:innen aber schätzen, ihre Identität verbergen zu können (Christensen, 2021, 9 f., 16). Auch Große (2018, S. 167) empfiehlt mit Blick auf die existierenden empirischen Befunde für alle fünf der von ihr identifizierten Nutzer:innentypen die Möglichkeit zu pseudonymisierter, wenn nicht gar vollständig anonymer Online-Beteiligung.

Die empirischen Befunde sprechen sich damit eher für eine verbindliche Registrierung der Nutzer:innen ohne Klarnamenpflicht aus. Wenn möglich sollte es also den Teilnehmenden selbst überlassen sein, eine digitale Beteiligungsplattform auch anonym zu nutzen. Eine Folge könnten Spam und inzivile Kommentare sein, wobei dies in konsultativen Online-Verfahren ein eher geringes Problem darstellt (Räss et al., 2021, S. 109). Nicht zuletzt, da in diesen Verfahren in der Regel Moderator:innen eingesetzt werden, die auf unangemessene Inhalte reagieren können, ist die Sorge um Anonymität in dieser Hinsicht unbegründet. Problematisch kann eine Online-Beteiligung ohne Registrierung aber im Hinblick auf Abstimmungs- und Bewertungsmöglichkeiten sein, die bei vollständig anonymer Nutzung leicht manipuliert werden können. In der Praxis kommen daher meist verschiedene Abstufungen von Verifizierung und Registrierung zur Anwendung, die eine Balance zwischen Anonymität und Verbindlichkeit versuchen. Beispielsweise kann die Partizipationsplattform Decide Madrid grundsätzlich ohne Registrierung genutzt werden, wohl aber sind bestimmte Beteiligungsmöglichkeiten (z. B. Abstimmungen, Beteiligung an Budgetplanung) an eine vorherige Verifizierung gekoppelt (Royo et al., 2020, S. 7).

Wie bereits angeklungen, stellt die **Moderation** einen weiteren Gestaltungsfaktor konsultativer Beteiligungsverfahren dar, der die Teilnahmebereitschaft beeinflussen kann. So kann eine aktivierende Moderation dafür sorgen, bestimmte (marginalisierte) Gruppen von passiven Rezipient:innen zu aktiven Teilnehmenden zu machen (Masser et al., 2013, S. 149). Zusätzlich können Moderator:innen ein konstruktives Diskussionsklima fördern, indem inzivile Meldungen entfernt, besonders hilfreiche Kommentare hervorgehoben und Beiträge wertgeschätzt werden.

Das sorgt dafür, dass Menschen auch eher bereit sind, sich an Online-Diskussionen zu beteiligen. Vorschlags- oder Kommentarfunktionen in Online-Beteiligungsformaten werden generell als Bereicherung für die demokratische Entscheidungsfindung angesehen – aber nur wenn es gelingt, die Erwartungen der Teilnehmenden z. B. über moderierte Diskussionen realistisch zu halten (Radtke & Saßmannshausen, 2020, S. 346–347). Auch zeigen Studien, dass Nutzer:innen Beteiligungsverfahren signifikant besser bewerten, wenn diese moderierte Diskussionen anbieten. Demnach sollten partizipative Plattformen deliberative Funktionen enthalten, die über externe Moderation einen respektvollen Dialog und ein gründliches Abwägen der behandelten Themen ermöglichen (Christensen, 2021, S. 16). Der Einsatz von Moderation kann zudem nachweisbar zu inhaltlichen Verbesserungen der Diskussionen beitragen wie die Ergebnisse einer qualitativen Studie über die digitale Partizipationsplattform City Planner belegen. Während die Sammlung von Beiträgen entlang einer offenen Fragestellung kaum zur Diskussion anregte, wurden gezielte Fragen, z. B. über die spezifische Nutzung von Bürger:inneninputs, nicht nur positiver aufgenommen, sondern förderten auch die diskursive Auseinandersetzung und damit auch die Qualität der Beiträge (Glaas et al., 2020, S. 12).

Sanftere Formen der Moderation ermöglichen grundsätzlich eine offene und freie Kommunikation und greifen nur im Falle von inzivilen oder illegalen Kommentaren in die Diskussion ein. Gleichzeitig besteht für die Nutzer:innen häufig die Möglichkeit, unangemessene Beiträge zu markieren und prüfen zu lassen (Räss et al., 2021, S. 111; Royo et al., 2020, S. 11). Ein vollständiger Verzicht auf Filterung und Rationalisierung von Beiträgen wird indes im Hinblick auf die Erwartung, einen interaktiven Dialog zu führen und eine demokratische Partizipation zu ermöglichen, sehr kritisch beurteilt (Pruin, 2022, S. 215; Toots, 2019, S. 555). Nicht zuletzt unterstreichen die Berichte aus der Praxis, dass für die Betreuung einer digitalen Plattform qualifiziertes Personal benötigt wird (Bertelsmann Stiftung, 2021a, S. 23) (2.2.4). So hebt das Nationale Begleitgremium in seiner Evaluation der Fachkonferenz Teilgebiete die besonderen Anforderungen an die Moderation hervor, die z. B. Konflikte zulassen, aber auch den effizienten Prozess gewährleisten soll, die alle zu Wort kommen lassen und gleichzeitig im Zeitrahmen bleiben soll (NBG, 2021). Im digitalen Raum kommt hinzu, dass die Moderation dort vor der besonderen Herausforderung steht, eine Verbindung zu den Teilnehmenden aufzubauen (Trénel, 2021).

Bei der Entscheidung um anonyme Beteiligung ist auch zu berücksichtigen, dass der soziale Austausch zwischen Teilnehmenden bei vollständiger Anonymität stark eingeschränkt ist. Dabei betonen die Erkenntnisse aus Wissenschaft und Praxis gleichermaßen, dass bei vielen Teilnehmenden das Bedürfnis nach Interaktion stark ausgeprägt ist und diese nicht zuletzt deshalb häufig auch analoge Partizipationsformate bevorzugen (2.2.7). In digitalen Formaten kann dieser soziale Austausch über Möglichkeiten zur **Personalisierung und Gruppenfunktionen** unterstützt werden. So empfiehlt Große (2018, S. 168–171) beispielsweise für die Nutzendentypen „Gestalter“ und „Spieler“ die Möglichkeit zu privaten Chats sowie Gruppenräume. Auch Profilseiten, auf denen Teilnehmende eigene Interessen und Aktivitäten sichtbar machen können, unterstützen den Aufbau von Gemeinschaften. Der Wert jener Gemeinschaften wird in einer empirischen Studie aus Südkorea belegt (Choi & Song, 2020, S. 8). So steigert die Einbindung in soziale Netzwerke nachweisbar die partizipationsrelevanten und kommunikativen Fähigkeiten einer Person und erhöht darüber signifikant die individuelle Bereitschaft zu (digitalem) politischem Engagement. Ähnlich argumentiert auch das Nationale Begleitgremium auf Basis seiner Evaluation der Fachkonferenz Teilgebiete, die für Nutzende mehr Möglichkeiten zum Austausch vorschlägt (NBG, 2021; Trénel, 2021).



An die Bedeutung sozialer Interaktionen knüpft häufig auch das Prinzip der **Gamification** an, d. h. die Nutzung von spielerischen Elementen, die im Rahmen von Beteiligungsverfahren die Teilnahmebereitschaft erhöhen können (Gastil & Broghammer, 2021; Thiel et al., 2018). In ihrer Nutzer:innentypologie identifiziert Große (2018, S. 171) die „Spieler“ als einen von fünf Nutzendentypen und entwickelt Gestaltungsempfehlungen, um deren größeres Bedürfnis nach Spaß und Unterhaltung (hedonistische Motive) für politische Beteiligung nutzbar zu machen. Dabei sollte die Belohnung für gute Beiträge im Vordergrund stehen (z. B. durch Kennzeichnung der Beiträge). Vom öffentlichen Leistungsvergleich durch Rankings oder Erfolgs-Badges rät sie hingegen ab, da dies bei diesem Nutzungstyp schnell zu Trotz und unerwünschtem Verhalten führen kann. In der Praxis wurden spielerische Elemente bislang nur selten für Online-Konsultationen eingesetzt und waren meist auf Belohnungssysteme (anstatt auf soziale Interaktionen oder andere spielerische Elemente) ausgerichtet, wobei allerdings zweifelhaft ist, ob diese tatsächlich die Beteiligungsbereitschaft erhöhen (Thiel et al., 2016).

Grundlegende mobilisierende Wirkungen wurden aber bereits im Zusammenhang mit Informationshilfen für Wahlentscheidungen (Wahl-O-Mat) nachgewiesen, die im weitesten Sinne auf spielerische Elemente zurückgreifen. Beispielsweise sprechen dem kommunalen Tool Kandidat-O-Mat rund ein Fünftel der Nutzer:innen eine mobilisierende Wirkung zu. Dies gilt besonders für Männer, formal gering Gebildete und Personen mit einem geringen Selbstwirksamkeitsgefühl. Es wird geschlussfolgert, dass spielerische Online-Instrumente das Potenzial hätten, Partizipationslücken zu reduzieren (Waldvogel, 2022, 46 f., 52). Konkret für konsultative Online-Verfahren lassen sich nur wenige Studien zum Effekt von Gamification finden. Ein Beispiel stellt jedoch das Tool Redesire, ein interaktives Multiplayer-Game, das für Stadtplanungsprozesse in den Niederlanden entwickelt wurde, dar. Der kompetitive Charakter des Spiels und dessen spezifische Dynamiken erhöhen die Motivation der Teilnehmenden, qualitative Beiträge abzugeben, vermitteln ihnen spezifische Kenntnisse über den Beteiligungskontext und vertiefen ihre civic skills (Ashtari & Lange, 2019). Letztere spielen wiederum eine zentrale Rolle für die politische Beteiligung (2.1.2, 2.1.4). Die bereits zitierte Fallstudie aus dem Kosovo hebt indes die Relevanz von Gamification-Elementen für Jugendliche hervor, indem sie aufzeigt wie digitale Tools für die aktive Beteiligung an Stadtplanungsprozessen genutzt werden können. Dabei wird das Spiel Minecraft (beliebtes Computerspiel, in dem endlose Welten gebaut werden können) auf die spezifischen Gegebenheiten der Stadt modelliert und die Jugendlichen entwickeln spielerisch nachhaltige Designmöglichkeiten. Insgesamt wird der Ansatz von den Jugendlichen sehr positiv bewertet, die über das Spiel zur Beteiligung auch an komplexe Gegenstände und Prozesse herangeführt werden. Vorteilhaft wird herausgestellt, dass den meisten das Spiel bereits bekannt war und deshalb geringe Eintrittsbarrieren existierten. Mobilisierend wirkte sich zudem das Wissen aus, dass die erarbeiteten Vorschläge eine reale Planungsrelevanz aufwiesen (Rexhepi et al., 2018, S. 120–121). Generell stellen spielerische Elemente eine Möglichkeit dar, gerade auch beteiligungsferne Gruppen zur Partizipation zu motivieren (INTERPART, 2021, S. 248).

Vielfach werden im Rahmen von Planungsverfahren auch **Visualisierungen** der geplanten Vorhaben eingesetzt. Dabei bieten virtuelle Realitäten (VR), bei denen Teilnehmende z. B. die geplante Bebauung „hautnah“ erleben können, eine Möglichkeit, Informationen mit spielerischen Elementen zu verbinden. Im Zusammenhang mit zwei Planungsprozessen zur Energiewende in Deutschland kamen beispielsweise sogenannte „digitale Zwillinge“ zum Einsatz. Im konkreten Fall handelte es sich dabei um virtuelle Repräsentationen der Orte, die in den

Planungsverfahren baulich verändert werden sollten. Dies ermöglichte den Teilnehmenden vor Ort, die verschiedenen Planungsvarianten im Rahmen einer virtuellen Welt zu erleben, um sich ein besseres Bild über die damit verbundenen Auswirkungen zu machen. Zwar fehlt eine umfassende Evaluation, aber Deckert et al. (2020) berichten, dass Teilnehmende dadurch mehr Transparenz und ein besseres Verständnis der Planungen vermittelt bekamen. Auch Saßmannshausen et al. (2021) fokussieren in einer qualitativen Studie „Augmented-Reality“-Angebote und sondieren Chancen und Grenzen dieser neuen Visualisierungsform in partizipativen Stadtplanungsprozessen. Augmented Reality (AR) gilt als vielversprechende Technologie, die der Realität eine digitale Informationsebene hinzufügt. Durch die Verschmelzung realer und virtueller Informationen lassen sich Ideen zu Veränderungen z. B. im Stadtbild direkt visualisieren und bewerten. Sie resümieren, dass solche Angebote insgesamt sehr positiv aufgenommen werden und insbesondere bei jüngeren Generationen beteiligungsmotivierend wirken können.

Für die Gestaltung einer Online-Plattform selbst sollte des Weiteren eine **mobile Nutzung** berücksichtigt werden, d. h., es sollte darauf geachtet werden, dass diese auch über Mobiltelefone gut zu bedienen ist. Zwar findet Christensen (2021, S. 10) in einem Befragungsexperiment in Finnland kaum Hinweise darauf, dass ein mobiles Angebot die Beteiligungsbereitschaft erhöht. Dennoch sind beispielsweise Jugendliche vorrangig mit ihren Mobiltelefonen online, weshalb für diese Zielgruppe eine mobil nutzbare App empfohlen wird (Bradtke, 2021, S. 225; Räss et al., 2021, S. 110). Von mobilen Angeboten profitieren auch ältere Zielgruppen wie die „Optimierer“ (Große, 2018, S. 183). Daher sollte diese Zugangsmöglichkeit grundsätzlich angeboten werden, um für digitale Barrierefreiheit zu sorgen und keine Zielgruppe auszuschließen, die nicht über einen Internet-PC verfügen (2.2.6). Dabei ist es nicht zwingend erforderlich, eine eigenständige mobile App zu entwickeln und bereitzustellen. So wurde beispielsweise im Rahmen des Projekts INTERPART ein Online-Tool aufgebaut, das für die mobile Nutzung über den Browser des Smartphones optimiert wurde (INTERPART, 2021, S. 187). Verallgemeinernd kann festgehalten werden, dass die genutzten Beteiligungstools dem aktuellen Stand der Technik entsprechen sollten. So wurde im Fall der estnischen Plattform Osale.ee die veraltete Plattform äußerst negativ bewertet und als ein Grund für die geringe Beteiligung herangezogen (Toots, 2019, S. 554). Am Ende wirken sich ein schlechtes Design und die Umsetzung von Beteiligung auch negativ auf die Wahrnehmung der initiierenden Organisation aus.

## 2.3 Zusammenfassung

Im Mittelpunkt des Forschungsstandes zu Möglichkeiten, Herausforderungen und Grenzen digitaler Beteiligung standen digitale Formate öffentlicher Konsultationen, wie sie vom BASE für den Endlagersuchprozess eingesetzt werden. Dabei war es *das zentrale Anliegen dieses Berichts, auf Basis aktueller Erkenntnisse einen Überblick darüber zu geben, wie Personen zur aktiven Teilnahme an solchen digitalen Formaten konsultativer Beteiligungsverfahren motiviert werden können.*

Zum besseren Verständnis der Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligung erfolgte zunächst eine Aufarbeitung der Mechanismen und Muster politischer Beteiligung (2.1). Grundsätzlich ist dabei die empirisch vielfach bestätigte Erkenntnis, dass politische Beteiligung voraussetzungsvoll ist und vor allem von Ressourcen, persönlichen Motiven und aktivierenden Netzwerken abhängt, wobei im Bereich digitaler Beteiligung zusätzlich digitale Kompetenzen



erforderlich sind (information und media literacy). Insgesamt ist festzuhalten, dass *soziale Ungleichheiten in der politischen Teilhabe durch digitale Formate nicht abgebaut, sondern teils reproduziert, teils sogar verstärkt werden*. Vor allem Menschen mit geringer Formalbildung und (Berufs-)Status sind in nahezu allen Formen politischer Beteiligung unterrepräsentiert.

Daran anschließend wurden digitale Konsultationsverfahren fokussiert ([2.2](#)), die besonders starke Ungleichheiten aufweisen und häufig nur von relativ wenigen Personen genutzt werden. Ob ein von öffentlichen Institutionen initiiertes (digitales) Beteiligungsverfahren tatsächlich von der anvisierten Zielgruppe wahrgenommen wird, ist abhängig von einer Vielzahl von Faktoren, wobei die *Initiator:innen die Möglichkeit haben, durch die zielgerichtete Gestaltung des Verfahrens beteiligungsförderliche Rahmenbedingungen zu schaffen*. Um aktuelle Erkenntnisse zu konkreten Gestaltungsmöglichkeiten zu sammeln und die eingangs formulierten Leitfragen zu beantworten, wurde eine *umfassende Analyse der seit 2018 publizierten Literatur* aus Wissenschaft und Praxis zum Themenkomplex digitale politische Beteiligung durchgeführt ([Anhang 1](#)).

In Bezug auf die *digitale Befähigung als Voraussetzung für digitale Beteiligung* (Leitfrage 1) ist festzuhalten, dass Menschen bei der Aneignung politischer und digitaler Kompetenzen unterstützt werden müssen. Hier können Beteiligungsverfahren mit gezielten Maßnahmen zur individuellen Befähigung ansetzen, die barrierefreie Beteiligungsmöglichkeiten, aber auch Unterstützungsangebote in Form von Schulungen, Ansprechpartner:innen und Erklärungen umfassen. Was genau notwendig ist, sollte immer im Rahmen von Bedarfsanalysen mit der Zielgruppe abgestimmt werden. Zusätzlich gilt es, auch die Initiator:innen zu befähigen, durch Expertise genauso wie über ausreichende Ressourcen ([2.2.4](#), [2.2.6](#), [2.2.7](#), [2.2.8](#))

Darüber hinaus ist grundsätzlich festzustellen, dass das empirisch gesicherte Wissen zur Effektivität verschiedener Handlungsmöglichkeiten nach wie vor lückenhaft ist, was Initiator:innen häufig vor die Schwierigkeit stellt, begrenzte Mittel möglichst effizient einzusetzen. Dennoch können nicht zuletzt auf Basis der Literatur aus der Beteiligungspraxis erfolgversprechende Handlungsempfehlungen für *zielgruppenspezifische Prozesse und Formate* formuliert werden (Leitfrage 2). Dazu gehören u. a. die persönliche Ansprache der Zielgruppe, die Einbindung etablierter Massenmedien wie beispielsweise der Zeitung sowie die individuelle Rückmeldung auf Beiträge der Teilnehmenden. Außerdem sollten die Teilnehmenden selbst entscheiden, ob sie sich anonym oder identifizierbar beteiligen wollen ([2.2.5](#), [2.2.6](#), [2.2.8](#)).

Schließlich ist mit Blick auf die *Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligung und den konkreten Zielen eines Beteiligungsverfahrens* (Leitfrage 3) festzuhalten, dass das Ziel möglichst großer und inklusiver Partizipation nicht allein mit digitaler Beteiligung zu erreichen ist, sondern die Kombination unterschiedlicher digitaler und analoger Partizipationsformate erfordert, da jedes Format spezifische Möglichkeiten und Grenzen aufweist. Vor besonderen Herausforderungen stehen Beteiligungsverfahren, die nicht lokal, sondern auf nationaler Ebene angesiedelt sind, aufgrund der Komplexität der Themen und der Größe der Zielgruppe. Für nationale Verfahren empfiehlt sich daher, Beteiligungsformate auf lokaler, regionaler und nationaler Ebene zu kombinieren (kaskadierte Verfahren). Diese aufwendigen Verfahren würden von einer zentralen Institution profitieren, die Expertise und Infrastruktur bündelt, und zu deren Ausgestaltung mittlerweile erste Vorschläge vorliegen ([2.2.3](#), [2.2.4](#), [2.2.6](#), [2.2.7](#), [2.2.8](#)).

Insgesamt lässt sich auf Basis der dargestellten Mechanismen, der aktuellen Befunde zu Mobilisierungsfaktoren sowie der weiterführenden Exkurse eine Reihe von Kernerkenntnissen und Empfehlungen ableiten, um zukünftige digitale Beteiligungsformate bei öffentlichen

Konsultationsverfahren so umzusetzen, dass sich möglichst viele Menschen aus möglichst vielen gesellschaftlichen Gruppen beteiligen.

Das im Rahmen der Literatur- und Dokumentenanalyse generierte Wissen wurde anschließend im Rahmen einer Wirkungsanalyse (AP 3) anhand der Anwendung auf die Zielgruppe der jungen Generationen konkretisiert. Im Mittelpunkt stand dabei, im Dialog mit der Zielgruppe, Erfolgsfaktoren für die digitale Beteiligung junger Generationen zu identifizieren und zu konkretisieren.

## Wirkungsstudie zielgruppenspezifischer digitaler Beteiligung junger Generationen (AP 3)

Ausgehend von den synthetisierten Befunden der Literatur- und Dokumentenanalyse ([Abschnitt 2](#)) wurden im Rahmen von AP 3 Erfolgsfaktoren für die digitale Teilhabe junger Generationen<sup>10</sup> mittels einer qualitativen *Wirkungsstudie* untersucht. Ziel der Wirkungsstudie war es, unterschiedliche Beteiligungsprojekte in der Tiefe zu beleuchten, Erkenntnisse zu Beteiligungsmustern der Zielgruppe abzuleiten und herauszuarbeiten, wie digitale Beteiligungsformate, Tools, Ansprache, Kommunikationsabläufe u. a. beschaffen sein müssen, um möglichst viele junge Menschen zu erreichen und zu einer politischen Beteiligung zu bewegen ([3.2](#)). Zudem wurden digitale Tools aus der Beteiligungspraxis im Hinblick auf eine zielgruppengerechte Anwendung diskutiert und zweckorientierte Empfehlungen für zentrale Beteiligungsfeatures (z. B. textbasiert, spielerisch) abgeleitet ([3.3](#)). Auf dieser Grundlage sollen neue Erkenntnisse zu aktuellen Projekten entlang spezifischer Forschungsinteressen des BASE gesammelt, reflektiert und Lessons Learned für die Konzeption von Beteiligungsprozessen für junge Menschen erlangt werden.

Im Einzelnen wurden dabei drei Fragestellungen berücksichtigt:

1. Wie kann die Heterogenität der jungen Generationen abgebildet werden?
2. Was sind Erfolgsfaktoren für eine Beteiligung der jungen Generationen?
3. Welche Tools eignen sich besonders für eine Beteiligung (junger Generationen)?

Zunächst werden die methodischen Schritte der Wirkungsstudie nachgezeichnet, um deutlich zu machen, auf welchen wissenschaftlichen Grundlagen die Forschungsergebnisse aufbauen ([3.1](#)).

### 3.1 Methodisches Vorgehen

Ausgangspunkt und Kernelement der hier durchgeführten Wirkungsstudie bildeten **Fokusgruppen**, die dazu genutzt wurden, den gesamten Beteiligungsprozess von der Idee, Konzeption,

<sup>10</sup> Unter dem Begriff der „jungen Generationen“ werden hier nach einem breiten Verständnis Schüler:innen und junge Erwachsene verstanden, die sich vorrangig noch in der Ausbildung/im Studium bzw. im Berufseinstieg befinden. Da unterschiedliche Studien (u. a. JIM-Studie, DJI-Jugendstudie) mit verschiedenen Alterskategorien operieren, ist eine eindeutige oder übliche Verortung, an der sich vorliegendes Forschungsvorhaben orientieren könnte, nicht gegeben. Für die Untersuchung wurde eine grobe Altersgruppe zwischen 13 und 25 einbezogen und in der Erhebung in drei Untergruppen unterteilt: U15 (unter 15 Jahre), 15-18 (zwischen 15 und 18 Jahren) und Ü18 (über 18 Jahre) (siehe folgende Ausführungen).

Vorbereitung, Information und Durchführung bis zur Evaluation nachvollziehen zu können. Fokusgruppen stellen ein Instrument der qualitativen Forschung dar, deren Ziel in der Identifikation grundlegender Muster und Tendenzen besteht, im vorliegenden Fall also Erfolgsfaktoren für die digitale Beteiligung (Bortz & Döring, 2009; Lamnek, 2010; Mayring, 2015). Dabei setzt die diskursive Methode der Fokusgruppen optimal an, um Motive, Hindernisse und konstruktive Vorschläge im Hinblick auf eine bessere Erreichbarkeit und Mobilisierung der jungen Zielgruppen hervorzubringen.

Neben *Maßnahmen* und *Leistungen* auf der *Inputebene* (z.B. Ansprache der Jugendlichen und die dazu benötigten zeitlichen und personellen Ressourcen) wurden mit Blick auf das **Modell zur Wirkungsmessung** auch spezifische *Outcomes* (z. B. Ideen und Visionen zum Umgang mit der Endlagersuche aus Sicht junger Generationen) und *Impacts* (z. B. Gefühl des Selbstwirksamkeit, Eingebundensein im demokratischen Prozess) des Beteiligungsprozesses sowie Herausforderungen und Möglichkeiten digitaler Beteiligung vertiefend behandelt (s. [2.2.2](#)). Zudem erfolgte ein Austausch über das Erfahrungswissen zur Nutzung digitaler Tools, die eigene Verantwortung und Selbstorganisation bei der Beteiligung.

### 3.1.1 Fallauswahl, -rekrutierung und -beschreibung

Um einen umfassenden Überblick über geeignete Beteiligungsmöglichkeiten und Hinweise für deren gelungene Umsetzung zu erlangen, möchte das BASE von anderen Projekten lernen. Damit eine Übertragbarkeit auf den Anwendungsbereich des BASE sichergestellt wird, erfolgte die Auswahl dieser Projekte auf Grundlage von zuvor mit dem BASE abgestimmter **Auswahlkriterien**. Im Einzelnen wurden dazu die Merkmale *Komplexität*, *technische Großinfrastruktur* und *schwer erreichbare Gruppen der jungen Generationen* festgelegt. Im Rahmen einer ersten Fallrecherche, bei der eine Online-Suche durchgeführt, bestehende Kontakte aus den Netzwerken angefragt und relevante Projekte aus der Literatur- und Dokumentenanalyse ([2.2](#)) identifiziert wurden, konnten zunächst 20 Anwendungsfälle ermittelt werden. Von diesen erfüllten jeweils 16 Projekte die Kriterien *junge Generationen* und *Komplexität*, während nur sechs das Merkmal *große Infrastruktur* abdeckten. Lediglich fünf Fälle erwiesen sich als passend für alle Kriterien. Aus diesem Grund wurden die Merkmale nochmals angepasst und die Fallrecherche mit diesen zusätzlichen Informationen fortgeführt.

Allgemein ist festzuhalten, dass nur wenige Beteiligungsprojekte in ausreichendem Maße online dokumentiert sind, was im Besonderen für noch nicht abgeschlossene Projekte gilt. So konnten letztlich zwar 25 Anwendungsfälle identifiziert werden, jedoch gestaltete es sich weiterhin schwierig, Beteiligungsprojekte zu Großinfrastrukturthemen zu finden. Eine detaillierte Übersicht über die recherchierten Fälle findet sich im [Anhang 5](#). In Absprache mit dem BASE wurden aus dieser Auswahlliste schließlich neun Fälle bestimmt, die im Weiteren den Pool für die Rekrutierung der Fokusgruppenteilnehmer:innen bildeten:

- **Aktionsprogramm zur integrierten Stickstoffminderung:** Hybrides Beteiligungsverfahren zur Sammlung und Bewertung von Maßnahmen zur Stickstoffreduktion
- **Dein Cottbus der Zukunft:** Kreativer Ideenwettbewerb zur Stadtplanung in Minecraft für Kinder und Jugendliche
- **Dialog Endlagersicherheit:** Öffentliche Diskussion des Verordnungsentwurfs zu den Sicherheitsanforderungen an ein Endlager für hochradioaktive Abfälle
- **Engage and Esmeralda:** Appbasierte Schnitzeljagd zur Förderung der politischen Beteiligung Jugendlicher in Winterthur

- **G7-Jugendgipfel (Y7 Summit) 2022:** Jugendpolitischer Dialog und multilaterale Zusammenarbeit der G7-Staaten
- **INTERPART:** Reallabore in Berlin und Wiesbaden zur Testung von Maßnahmen zur Förderung interkultureller Dialogräume der Stadtentwicklung
- **Jugend-Verbraucher-Dialog:** Aufbau jugendgerechter Informationskanäle für Verbraucherinformationen durch eine Jugendredaktion
- **Pimp your town:** Bundesweites Kommunalpolitik-Planspiel zur Förderung der Jugendbeteiligung
- **Rethinking Mobility:** Spielerische Bürger:innenbeteiligung zur Mobilitätsplanung in Solingen, Wuppertal und Remscheid

Die **Ansprache** der einzelnen Projekte erfolgte zunächst telefonisch. Im Anschluss an das Telefonat wurde den Ansprechpersonen ein Informationsblatt zur Weiterleitung an sämtliche Projektbeteiligte zugesandt. Bei positiver Rückmeldung wurde im nächsten Schritt eine Terminumfrage mit allen interessierten Beteiligten durchgeführt. Tatsächlich konnten nicht alle Projekte des Auswahlpools zu einer Teilnahme mobilisiert werden, da es den Verantwortlichen länger zurückliegender Projekte teils nicht mehr möglich war, die ehemaligen Beteiligten anzusprechen (z. B. aus datenschutzrechtlichen Gründen). Weitere Gründe stellten begrenzte (zeitliche) Ressourcen oder die Kurzfristigkeit der Anfrage dar, weshalb den Projektteilnehmer:innen in Absprache mit dem BASE eine Aufwandsentschädigung im Wert von 50 € als zusätzlicher Anreiz in Aussicht gestellt wurde.<sup>11</sup> Diese Incentivierungsmaßnahme führte dazu, dass sich insbesondere mehr Jugendliche zu einer Teilnahme an den Fokusgruppen bereit erklärten. Auf diese Weise konnten schließlich vier Projekte für die Wirkungsstudie gewonnen werden, wobei aus einem Projekt zwei Fokusgruppen gebildet wurden ([3.1.3](#)). Tabelle 1 liefert eine verkürzte Darstellung der untersuchten Fälle, eine ausführliche Beschreibung der ausgewählten Projekte findet sich im [Anhang 6](#).

Tabelle 1: Überblick über die Fälle der Fokusgruppen

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| <b>Dein Cottbus der Zukunft</b> |   |
| Was war das Ziel?               | Entwicklung kreativer Ideen im Bereich der Stadtplanung         |
| Wie wurde das Ziel umgesetzt?   | Simulation realer Räume und deren Gestaltung in Minecraft       |
| Wer war Zielgruppe?             | Kinder und Jugendliche zwischen 7 und 18 Jahren                 |
| Wer war beteiligt?              | Kinder und Jugendliche zwischen 8 und 18 Jahren                 |
| Laufzeit:                       | März-Juni 2022  |
| <b>Engage und Esmeralda</b>     |   |
| Was war das Ziel?               | Spielerische Förderung der politischen Beteiligung Jugendlicher |
| Wie wurde das Ziel umgesetzt?   | Digitale Schnitzeljagd über eine Jugend-App in Winterthur       |
| Wer war Zielgruppe?             | Jugendliche zwischen 12 und 16 Jahren                           |

<sup>11</sup> Die Aufwandsentschädigungen in Form von Wertgutscheinen wurden grundsätzlich allen Teilnehmenden angeboten. Einige Organisator:innen durften diese allerdings aufgrund arbeitsvertraglicher Pflichten nicht annehmen.

|   |   |
|---|---|
| Wer war beteiligt?                      | Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene (6. Klasse bis Berufsschule)   |
| Laufzeit:                               | Seit 2019   |
| <b>G7-Jugendgipfel (Y7 Summit) 2022</b> |   |
| Was war das Ziel?                       | Verabschiedung eines Communiqués mit Forderungen und Empfehlungen zu politischen Schwerpunktthemen                  |
| Wie wurde das Ziel umgesetzt?           | Jugendpolitischer Dialog und multilaterale Zusammenarbeit   |
| Wer war Zielgruppe?                     | Junge Erwachsene zwischen 18 und 30 Jahren der G7   |
| Wer war beteiligt?                      | Junge Erwachsene zwischen 18 und 30 Jahren der G7   |
| Laufzeit:                               | Jährlich  |
| <b>Jugend-Verbraucher-Dialog</b>        |   |
| Was war das Ziel?                       | Jugendgerechte Kommunikation und Information über Verbraucherschutz   |
| Wie wurde das Ziel umgesetzt?           | Aufbau moderner und digitaler Kommunikationskanäle; Gestaltung und inhaltliche Betreuung durch eine Jugendredaktion |
| Wer war Zielgruppe?                     | Jugendliche zwischen 16 und 21 Jahren   |
| Wer war beteiligt?                      | Jugendliche zwischen 16 und 25 Jahren   |
| Laufzeit:                               | 2021-2023   |

Die Fokusgruppen wurden mit insgesamt 23 Teilnehmer:innen durchgeführt, die sich aus 16 Jugendlichen und sieben Projektmitarbeiter:innen zusammensetzten. Dabei waren zehn Frauen und 12 Männer vertreten (1 x keine Angabe), das Alter der Jugendlichen variierte zwischen 13 und 24 Jahren und ihre Bildung zwischen Hauptschule und Abitur. Eine ausführliche Darstellung der demografischen Merkmale findet sich im [Anhang 7](#).

### 3.1.2 Kategoriensystem und Leitfäden

Nach der Recherche und Ansprache geeigneter Fälle wurde ein umfassendes **Kategoriensystem** ausgearbeitet. Dieses übernimmt die Funktion eines methodischen Werkzeugs, das im gesamten Prozess zur Systematisierung der Erkenntnisse und der Auswertung genutzt wird.

Das Kategoriensystem wurde im Rahmen eines ganztägigen Workshops zwischen dem DIID und nexus auf Basis der Literaturanalyse und den Forschungsinteressen des BASE angelegt und anschließend in enger Abstimmung mit dem BASE schrittweise ausgearbeitet. Wesentliche Grundlage für die Entwicklung des Kategoriensystems stellten die Mobilisierungs- und Aktivierungsfaktoren dar, die im Rahmen von AP 2 aus der aktuellen Beteiligungsforschung extrahiert wurden ([2.2.2](#)). Basierend auf diesen Erkenntnissen wurden zunächst relevante Kategorien und Indikatoren identifiziert, die der Wirklogik von Input, Output, Outcome und Impact soweit wie möglich folgen, ohne eine Komplexitätsreduktion vorzunehmen. Insgesamt wurden vier Oberkategorien gebildet, um die zentralen Ziele (digitaler) Beteiligungsverfahren zu erfassen:

#### 1. *Repräsentative Diversität*

2. *Hohe Beteiligungsquote*
3. *Hohe Beteiligungsqualität*
4. *Nachhaltige Wirkung des Beteiligungsverfahrens*

Alle weiteren Subkategorien wurden jeweils einer dieser vier Säulen zugeordnet. Kategorien, die zu diesem Zeitpunkt inhaltlich noch nicht genügend ausdifferenziert waren, wurden anschließend zum Gegenstand der Erhebungen. Das Kategoriensystem findet sich im [Anhang 8](#).

Insgesamt ermöglichte das Kategoriensystem auf diese Weise eine systematische Eingrenzung der zu bearbeitenden Themen und diente im Weiteren als Ausgangspunkt für die **Leitfäden** der Fokusgruppen-Interviews, die im Anschluss an die Schwerpunktsetzung durch das BASE und die finale Abstimmung des Kategoriensystems erstellt wurden. Die Entwicklung der Leitfäden orientierte sich an den methodischen Vorgaben nach Helfferich (2011) und der sogenannten *SPSS-Methode*, wobei in vier Schritten vorgegangen wird:

1. *Sammeln*: Entlang ausgewählter Kategorien (weitere) Fragen sammeln.
2. *Prüfen*: Fragen auf Geeignetheit prüfen – ungeeignete Fragen (geschlossene Fragen, Fakten, suggestive Fragen) streichen.
3. *Sortieren*: Fragen sortieren – nach Chronologie, Thema oder nach weiteren Dimensionen.
4. *Subsummieren*: Jedes Fragenbündel erhält eine umspannende Erzählaufforderung. Darunter werden weitere Fragen zur Erzählaufforderung, Aufrechterhaltungsfragen und konkrete Nachfragen eingeordnet.

Daran anschließend wurden die Leitfäden für das vorgesehene Online-Fokusgruppenformat in ein digitales Setting transferiert. Dazu wurden auf Grundlage eines Hauptleitfadens ([Anhang 9](#)) jeweils separate Leitfäden basierend auf den Projektspezifika modifiziert. Entlang dieses Leitfadens wurde daraufhin eine virtuelle Partizipationsumgebung auf einer digitalen Plattform gestaltet, um die interessierenden Aspekte in Form von Redeanlässen visuell für das jeweilige Setting vorzubereiten ([3.1.3](#)). Dieser Schritt erforderte, dass die Leitfäden im Verlauf des Einsatzes angepasst werden mussten, um Learnings aus den bereits stattgefundenen Fokusgruppen und die jeweils projektspezifischen Besonderheiten einzubinden.

### *3.1.3 Durchführung und Zusammensetzung der Fokusgruppen*

Im Zeitraum vom 02.11.2022 bis zum 01.12.2022 wurden fünf jeweils zweistündige Fokusgruppen durchgeführt, die online mithilfe der Konferenz-Software Webex stattfanden. Das **Online-Format** gewährleistete zum einen eine flexible Beteiligung der zum Teil örtlich getrennten Teilnehmenden, was sowohl zeitliche als auch finanzielle Ressourcen auf allen Seiten einsparte. Zum anderen war dadurch auch die Planbarkeit in Zeiten der Corona-Pandemie verlässlicher. Da im Team breite Expertise im Umgang mit digitalen Beteiligungsplattformen und digitalen Befragungen besteht, war zudem sichergestellt, dass die online geführten Fokusgruppen einen umfangreichen Austausch und damit belastbare Erkenntnisse erbringen würden.

Die Interviews wurden jeweils mit zwei Moderatorinnen von nexus durchgeführt, die sich mit der Leitung durch das virtuelle Szenario abwechselten. Zudem war eine Person vom DIID anwesend, die bereits relevante Aspekte für die anschließende Auswertung protokollierte ([3.1.4](#)), den reibungslosen technischen Ablauf überwachte und bei Bedarf weitere Rückfragen zu einem Themenkomplex stellte. An einigen Fokusgruppen nahm außerdem ein:e Vertreter:in des BASE



teil. Insgesamt wurde jedoch darauf geachtet, dass die Anzahl der Teilnehmenden und Beobachtenden in einem angemessenen Verhältnis zueinanderstand.

Die Gespräche wurden anhand eines Leitfadens geführt (3.1.2), der jedoch lediglich als grobe Strukturierung für die Leitenden der Untersuchungen zu verstehen ist. So bestand im Verlauf der Erhebungen ausreichend Freiraum für unerwartete Äußerungen und Ausführungen der Teilnehmenden und es wurde viel Raum für Diskussionen, spontane Themeneinschübe und flexible Gesprächsverläufe eingeräumt, um die freien Äußerungen nicht zu stark zu lenken oder einzuschränken. Um möglichst viel Wissen und Erfahrungen von den Teilnehmenden explizit zu machen, aber auch um mögliche soziale Spannungen und Hierarchiegefälle auszugleichen, wurden (digitale) **Tools zum partizipativen und kollaborativen Arbeiten** eingesetzt. Dazu wurden auf dem digitalen Whiteboard, auf dem alle Teilnehmenden ohne Anmeldung mit einem Pseudonym über einen Browser teilnehmen können, alle relevanten Themen des jeweiligen Leitfadens in thematischen Blöcken zusammengetragen und als Gesprächsanlässe konzipiert, wobei spielerische Elemente und unterschiedliche Methoden verwendet wurden (u. a. Brainwriting, Clustering, Gewichtung). Die Gespräche wurden jeweils aufgezeichnet, um eine spätere Transkription und Auswertung zu ermöglichen (3.1.4).

Die Teilnehmenden setzten sich in der Regel aus Vertreter:innen der jungen Generation, also den Projektteilnehmer:innen, wie auch Organisator:innen eines Anwendungsfalles zusammen. Es wurde erwartet, dass mit der **Heterogenität der Zusammensetzung** auch das Diskussionspotenzial steigt und ein Thema aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden kann. Nur in einem Fall konnte kein Zeitfenster für alle Teilnehmenden gefunden werden, sodass eine Fokusgruppe nur aus Jugendlichen und eine nur aus Projektorganisator:innen gebildet wurde. Dies hatte den Vorteil, dass zunächst die Jugendlichen ihre Meinungen äußern und auf dem Whiteboard visualisieren konnten und diese Aspekte in der Folge von den Projektverantwortlichen aufgegriffen werden konnten.

### 3.1.4 Auswertung der Daten

Die Auswertung der Fokusgruppen-Interviews folgte ebenfalls den einschlägigen Empfehlungen der Methodenliteratur (Bortz & Döring, 2009; Lamnek, 2010; Mayring, 2015). Dazu wurden die Gesprächsaufzeichnungen zunächst transkribiert, wobei mit diesem Schritt gleichzeitig auch eine Anonymisierung vorgenommen wurde. Die Aufzeichnungen der Gespräche wurden im Anschluss gelöscht.

Für die Analyse der textbasierten Daten wurde anschließend das Auswertungsverfahren der **Selektiven Protokolle** nach Mayring (2015) angewendet, bei dem lediglich Aspekte von zentralem Interesse aus dem transkribierten Material in die Analyse einfließen. Bei einer solchen Vorgehensweise ist die zuvor erstellte Kategorienübersicht aller relevanten Aspekte essentiell (3.1.2). In der damit verknüpften **strukturierten qualitativen Inhaltsanalyse** (Mayring, 2015) werden diese selektierten Teile der transkribierten Protokolle analysiert, wobei der Fokus darauf liegt, entlang der zentralen Fragestellungen des Projektes und des Kategoriensystems entsprechende Textpassagen zuzuordnen sowie neue Subkategorien zu generieren. Das Material wird dabei mehrmals durchgearbeitet, zusammengefasst und letztlich den passenden (zum Teil neuen) Kategorien zugeordnet.



Vor der inhaltsanalytischen Auswertung erfolgte eine Abstimmung der beteiligten Codierer:innen hinsichtlich der **Auswertungsregeln**, um eine Inter-Coder-Reliabilität zu gewährleisten. Ein möglichst konsistentes Verständnis wurde dadurch sichergestellt, dass die Auswertenden im Wechsel kodierten, auswerteten und kontrollierten. Ebenso wurden in diesem Zuge weitere Erkenntnisse aus dem Material ausgewählt, die der Beantwortung der Fragestellungen dienlich erschienen. In einem letzten Schritt überprüfte wiederum die Person, die bei den Interviews dabei war, die ausgewählten Textbelege anhand der Transkripte und der Visualisierungen auf dem digitalen Whiteboard und ergänzte diese nötigenfalls.

Die gewonnenen Erkenntnisse wurden abschließend in Form eines ausdifferenzierten Kategoriensystems mit zusätzlichen Subkategorien entlang der zuvor entwickelten Indikatoren zusammengestellt. Dabei fungieren passende, ausgewählte und prägnante Zitate aus den Fokusgruppen als beispielhafte Dokumentation und Belege dieser identifizierten neuen Subkategorien. Diese Erkenntnisse werden im Folgenden dargelegt ([3.2](#)).

### 3.2. Digitale Beteiligung junger Generationen: Erfolgsfaktoren

Ziel der Wirkungsstudie war es zum einen, Erkenntnisse darüber zu gewinnen, wie die jungen Generationen in den einzelnen Beteiligungsprojekten abgebildet wurden und mit welchem Erfolg diese Zielgruppen eingebunden werden konnten. Zum anderen sollen aus den Gesprächen mit den jungen Teilnehmenden und den Organisator:innen grundlegende Erfolgsfaktoren für die digitale Beteiligung junger Generationen im Hinblick auf Ansprache, Kommunikation und Interaktion sowie Wirkung ermittelt werden. So konnte im Rahmen der Literaturanalyse (AP 2) gezeigt werden, dass gerade das empirische Wissen über die Effektivität und den Nutzen konkreter Maßnahmen für die politische Beteiligung nach wie vor lückenhaft und begrenzt ist ([2.2](#)).

Die Auswertung der Fokusgruppen erfolgte, wie oben beschrieben, entlang des erarbeiteten Kategoriensystems ([3.1.2](#), [3.1.4](#)). Entsprechend der systematisierten Hauptkategorien werden im Folgenden zunächst Erkenntnisse zur repräsentativen Diversität ([3.2.1](#)), darauf folgend zur Beteiligungsquote ([3.2.2](#)) sowie Beteiligungsqualität ([3.2.3](#)) und abschließend zur nachhaltigen Wirkung des Beteiligungsverfahrens ([3.2.4](#)) dargestellt. Im [Anhang 8](#) finden sich zudem Verweise zu den Stellen, in denen die jeweiligen Indikatoren bzw. Faktoren in den Ergebnisteil eingeflossen sind.

Die Ergebnisdarstellung gliedert sich nach thematischen Schwerpunkten wie z. B. *Einladung und Ansprache* (Beteiligungsquote) oder *Kommunikation und Tools* (Beteiligungsqualität). Um die Anonymität der Teilnehmenden zu gewährleisten, sind keine direkten Bezüge auf Projekte oder Personen möglich.<sup>12</sup> Demzufolge wird keine Fallbeschreibung der einzelnen Beteiligungsprojekte vorgenommen, sondern die Ergebnisse werden auf einer höheren Ebene abstrahiert und zusammengefasst. Zur Identifikation zentraler Erfolgsfaktoren, allgemeiner Muster und potenzieller Herausforderungen digitaler Beteiligung erscheint eine Themenzentriertheit weitaus zweckmäßiger als die Beschreibung einzelner Fälle und deren spezifischer Erfahrungen.

---

<sup>12</sup> Aus Gründen der Anonymität wurden zudem drei Altersgruppen gebildet. So lag die Altersspanne der Fokusgruppen-Teilnehmenden zwischen 13 und 24 Jahren, die zu folgenden Altersgruppen zusammengefasst wurden: *U15*, *15-18* und *Ü18* (s. [3.1.1](#), [Anhang 7](#)). Sofern nicht anders gekennzeichnet, wird im Auswertungsteil auf diese Einteilung Bezug genommen. Zusätzlich wird im Ergebnisteil jeweils kenntlich gemacht, ob eine zitierte Aussage von Jugendlichen (*J*) oder Organisierenden (*O*) stammt.

Gleichwohl speist sich der gesamte Ergebnisteil natürlich aus den Erfahrungen und Beobachtungen der Projektteilnehmenden, die in Form von repräsentativen Zitaten und Anekdoten einfließen, mehrheitlich aber zusammenfassend dargestellt werden.

### 3.2.1 Repräsentative Diversität

- Das Ziel einer repräsentativen Diversität sollte frühzeitig im Beteiligungsprozess berücksichtigt werden.
- Themenspezifische Marketingmaßnahmen über Veranstaltungen oder projekteigene Social-Media-Kanäle mobilisieren vor allem bereits interessierte oder engagierte Personen.
- Zielgruppengerechte Werbung, Bedarfsanalysen und monetäre Anreize können den Teilnehmer:innenkreis erweitern und die Diversität eines Verfahrens erhöhen.
- Die Rekrutierung in Schulen stellt den zentralen Erfolgsfaktor dar. Wichtig sind dabei gezielte Ansprachen und ein aktives Nachfragen in allen Schulformen.

Zu Beginn eines Beteiligungsverfahrens ist die Zielgruppe zu definieren, also die Gruppe derjenigen, die am Prozess partizipieren sollen. Dabei besteht für die initierende Organisation die Möglichkeit, das Verfahren offen zu gestalten, d. h. alle Bürger:innen einzuladen, oder aber eine zufällige bzw. gezielte Auswahl zu treffen. Für diese Wirkungsstudie wurden der Fragestellung entsprechend Beteiligungsprojekte ausgewählt, die sich explizit an junge Menschen richten; der Auswahlmechanismus entspricht somit dem einer gezielten Auswahl. Obgleich alle Projekte Vertreter:innen der jungen Generationen einschließen, zeigen sich teils unterschiedliche Interpretationen dieser breiten und heterogenen Zielgruppe, die mit unterschiedlichem Erfolg in die Projekte einbezogen werden konnten (s. Tabelle 1). Dieser Umstand ist nicht zuletzt auf die spezifischen Strategien und Herangehensweisen zur Ansprache der Zielgruppe und Bewerbung des Beteiligungsverfahrens zurückzuführen (s. auch [3.2.2](#)). Im Folgenden werden Erkenntnisse über die Repräsentativität der Teilnehmenden, Strategien für eine erfolgreiche Ansprache wie auch Problemstellen dargestellt.

Eine Möglichkeit, auf ein Beteiligungsprojekt aufmerksam zu machen, ist dessen Bekanntmachung auf **themenbezogenen Workshops und Veranstaltungen** und/oder die Bewerbung auf **projektbezogenen digitalen Kanälen**, wobei insbesondere *Instagram* einen zentralen Stellenwert einnimmt. Im Rahmen der Fokusgruppen wird allerdings deutlich, dass über diese Strategien zwar bereits engagierte und interessierte Jugendliche für eine Teilhabe gewonnen werden können, aber kaum Mobilisierungspotenzial für diejenigen entfaltet wird, die sich bislang nicht mit vergleichbaren Themen auseinandergesetzt haben. Eine Rekrutierung über themenspezifische Veranstaltungen und Plattformen allein scheint damit nur wenig geeignet, um eine diverse – und repräsentative – Zusammensetzung der Teilnehmenden zu realisieren. Zur Erhöhung der Repräsentativität sollten Projektinhalte und Einladungen generell möglichst **breit gestreut** werden. Dazu können sich auch Werbeanzeigen in den sozialen Medien eignen. Diese müssen allerdings **konkret auf die Zielgruppe und ihre Interessen zugeschnitten** sein, um Neugier zu wecken und zu einer Mitwirkung anzuregen. Unterstützend kann hier z. B. die Einbindung bekannter Persönlichkeiten oder der Bezug auf aktuelle Themen und (pop-)kulturelle Formate wirken. Die Fokusgruppen offenbaren zudem ein Altersgefälle, dem zufolge Jugendliche unter 15 weniger Aufmerksamkeit und Interesse für digitale Anzeigen äußern als ältere (Ü18) (s. [3.2.2](#)).

Die Herausforderung einer repräsentativen Diversität erhöht sich zusätzlich, wenn das Beteiligungsverfahren sehr komplexe Themenfelder berührt, die ein hohes Engagement und Wissen bei den Beteiligten voraussetzen. Auch kann eine zunehmende Professionalisierung der Prozesse und Abläufe strengere Auswahlkriterien nach sich ziehen, z. B. hinsichtlich des Alters oder persönlicher Kompetenzen. In beiden Fällen werden privilegierte Personengruppen und ein zunehmend elitärer Teilnehmendenkreis im Hinblick auf Zeit, Geld und Bildung begünstigt, wie eine:r der jugendlichen Teilnehmenden im Rahmen eines Projektes resümiert:

„Und das setzt voraus, dass die Menschen inhaltlich natürlich unheimlich versiert sind und noch dazu die Disziplin haben (...) Und da ist es ein bisschen in der Natur der Sache, dass wir mit Personen, die vielleicht bereits ein abgeschlossenes Studium haben, die 25 sind, die ein bisschen älter sind, anders diskutieren als vielleicht mit jüngeren.“  
(J, Ü18)

„(...) zur Wahrheit gehört auch, wir hatten teilweise Verdienstausschlag (...) Ehrenamt muss man sich leisten können in Deutschland. Das betrifft nicht nur junge Menschen, das betrifft auch viele andere.“ (J, Ü18)

Mit der Ressourcenintensität sinkt folglich die Repräsentativität. Grundsätzlich können **monetäre Anreize**, wie z. B. kostenlose Anreisen oder Aufwandsentschädigungen, zu einem gewissen Grad eine diversere Teilnehmer:innenschaft fördern. Gleichfalls zeigt sich aber auch, dass finanzielle Incentivierungen gerade für ältere Jugendliche (Ü18) nur in Ausnahmefällen das zentrale Beteiligungsmotiv darstellen (s. auch [3.2.3](#)). Darüber hinaus sind solche Maßnahmen stets im Zusammenhang mit der Zielgruppendefinition abzuwägen, da ebenso deutlich wird, dass eine repräsentative Diversität nicht in allen Projekten oberste Priorität hat.

In Beteiligungsprojekten, die eine hohe Repräsentativität anstreben, hat sich vor allem der **Zugang über Schulen** als zentraler Erfolgsfaktor herauskristallisiert. Mit Hilfe verschiedener Rekrutierungsmaßnahmen, die im Abschnitt [3.2.2](#) detaillierter dargestellt werden, konnte die heterogene Gruppe der jungen Generationen wesentlich abgebildet werden, wie eine:r der Organisator:innen berichtet:

„Und deshalb war uns so der Zugang über die Schule am wichtigsten. Auch, dass nicht nur diejenigen kommen, die Partizipationserfahrung mitbringen, sondern dass wirklich auch Leute, die sich noch nichts darunter vorstellen können, zu uns kommen.“ (O)

Die Projektorganisator:innen heben in diesem Zusammenhang insbesondere die **gezielte Ansprache und das aktive Nachfragen bei allen Schulformen** – nicht nur bei Gymnasien mit ohnehin relativ hohen Rücklaufquoten – hervor sowie die Ansprache **ganzer Schulklassen**, wobei in der Regel Direktor:innen oder Lehrer:innen als Vermittler:innen eingesetzt werden. Dies bedeutet konkret, dass der persönliche Kontakt zu Lehrer:innen gesucht werden sollte, die wiederum in der Folge ihre Schüler:innen motivieren. Durch die Kopplung des Beteiligungsverfahrens an den Unterricht wird die Eintrittsbarriere, auch für grundsätzlich weniger interessierte Jugendliche, entscheidend herabgesenkt. Gleichzeitig können dadurch aber Probleme hinsichtlich der Freiwilligkeit entstehen, die eines der Definitionsmerkmale politischer Partizipation darstellt. So beschreibt eine:r der Teilnehmenden: „Unsere Lehrerin hat gesagt, dass wir das machen und dann haben wir es halt gemacht.“ (J, U15) Unter diesem Aspekt scheint auch ein tiefergehendes und nachhaltiges politisches Engagement eher zweifelhaft (s. [3.2.4](#)). Darüber hinaus wird in diesem Zusammenhang auf die Notwendigkeit einer **altersgerechten Ansprache** verwiesen, was z. B. den Einsatz von Werbeartikeln, Form und Umfang des

Informationsmaterials oder allgemein zielgruppenspezifische Kommunikations- und Interaktionsstrategien betrifft. Mit der Breite der Rekrutierung und einer zunehmenden (Alters-)Heterogenität steigt auch die Herausforderung, diese möglichst flexibel an die unterschiedlichen Ansprüche und Fähigkeiten anzupassen. Gerade dieses Element stellt jedoch einen wesentlichen Mobilisierungsfaktor dar.

Eine erfolgreiche Strategie zum Umgang mit dieser Anforderung besteht in der Durchführung **kontinuierlicher Bedarfsanalysen**, um die Interessen der Zielgruppen abzuklopfen und darüber schließlich auch die Repräsentativität zu erhöhen. Dabei empfehlen die Projektorganisator:innen, das Beteiligungsverfahren stets zu kontrollieren, einzelne Schritte zu hinterfragen und auf diese Weise immer besser **an die Interessen, Fähigkeiten und Bedürfnisse der Jugendlichen anzupassen**. Es erfordert demnach Zeit, Aufwand und Geduld, um im Idealfall auch die Aufmerksamkeit derjenigen zu gewinnen, die bisher kein politisches Interesse oder Engagement gezeigt haben. Zur erfolgreichen Einbindung jener Personen sollten aber zusätzlich weitere **Unterstützungsmaßnahmen** (s. [3.2.2](#)) angeboten werden, wie eine verantwortende Person berichtet:

„Aber auch da brauchen gerade die Jugendlichen, die vielleicht keinen Bezug zur Politik haben, vielleicht auch Anführung, damit sie sich damit auseinandersetzen. Und die wollten wir ja auch erreichen, eben nicht irgendwie die Kids, die schon mega politisch aktiv sind.“ (O)

Zusammenfassend sind geprüfte Strategien zur Zielgruppendefinition, Öffentlichkeitsarbeit und Kommunikation notwendig, um ein möglichst repräsentatives Abbild der Zielpopulation in das Beteiligungsverfahren zu integrieren. Soll eine diverse Zusammensetzung der Teilnehmerschaft erreicht werden, ist dieses Kriterium daher von Beginn an in die Planung einzubeziehen. Grundsätzlich bestätigt sich in den analysierten Projekten der allgemeine Befund aus der politischen Partizipationsforschung, dass die Diversität und damit die Repräsentativität mit der Komplexität der Themen und des zeitlichen wie kognitiven Aufwandes sinkt. An diesem Punkt können (monetäre) Anreize und Bedarfsanalysen zur Ermittlung von Problemlagen bei bestimmten Gruppen zum Einsatz kommen. Als wesentliche Erfolgsfaktoren haben sich in den Projekten aber eine zielgruppengerechte Ansprache und Bewerbung des Verfahrens, vor allem mit Unterstützung der Schulen, erwiesen.

### 3.2.2 Hohe Beteiligungsquote

- Bei der Bewerbung und Öffentlichkeitsarbeit eines Verfahrens empfiehlt sich eine Kombination aus verschiedenen Strategien, Medien und Kanälen (on- und offline).
- Werbung auf sozialen Medien verstärkt bereits bestehendes Interesse, Influencer:innen-Marketing und ein professioneller Auftritt können die Reichweite erhöhen.
- Projektwebseiten sind wichtig für eine positive Außenwirkung. Entscheidend sind ein modernes und ansprechendes Design sowie ein breites Informationsangebot.
- Formelle Einladungen über Schulen und der direkte Kontakt zu Schüler:innen stellen wesentliche Aktivierungsfaktoren dar.
- Im laufenden Verfahren sollten konkrete Unterstützungsangebote angeboten (z. B. Kontaktmöglichkeiten) und die technische Barrierefreiheit sichergestellt werden. Begleitendes Informationsmaterial sollte kreativ und abwechslungsreich gestaltet sein.

Neben der Zusammensetzung der Teilnehmenden kommt der Anzahl der Beteiligten eine zentrale Bedeutung zu, wobei die beteiligungsinitiierende Institution eine Reihe von Möglichkeiten hat, mittelbar Einfluss auf die Beteiligungsquote zu nehmen. Solche Maßnahmen betreffen zunächst die Bereiche Einladung, Ansprache und Werbung, umschließen im Weiteren aber auch Unterstützungsangebote, um Personen zur Teilhabe zu befähigen. Inbegriffen sind folglich sämtliche Faktoren zur **Mobilisierung und Aktivierung der jungen Zielgruppen**. Im Folgenden wird dargestellt, welche Maßnahmen in den untersuchten Projekten ergriffen wurden und wie deren Wirkung zu bewerten ist.

### Einladung, Ansprache und Werbung

Im Kontext von Werbung und Ansprache nehmen die sozialen Medien einen besonderen Stellenwert ein. Die Beteiligten mehrerer Projekte äußern, dass ein wesentlicher Teil der Bewerbungs- und Rekrutierungsmaßnahmen über den eigenen **Instagram**-Kanal verläuft. Die Bemühungen sind verknüpft mit der Hoffnung, vom **Schneeball-Effekt** sozialer Netzwerke profitieren zu können. Indem sich Jugendliche gegenseitig auf das Projekt aufmerksam machen und Informationen verbreiten, soll sich der Kreis der potenziell Teilnehmenden vergrößern. Tatsächlich werden mit dieser Herangehensweise jedoch überwiegend Jugendliche mobilisiert, die ohnehin schon ein Interesse an dem Themenfeld aufweisen, wie im vorherigen Abschnitt beschrieben wurde (s. [3.2.1](#)). Zur Erhöhung der Reichweite und Bekanntheit des Projektes werden in diesem Zusammenhang zwei Strategien empfohlen: Zum einen betonen die befragten Jugendlichen die Relevanz eines **professionellen Auftritts auf Social-Media-Plattformen**, der sowohl Aufbau und Gestaltung als auch Interaktion und Pflege der Plattform einschließt. Strategisch notwendig sind etwa regelmäßige Updates und regelmäßige Uploads von Content, die den spezifischen Logiken von Instagram und Co. folgen, um von den Nutzer:innen wahrgenommen zu werden. Dies beinhaltet z. B. die Kreation aussagekräftiger Hashtags und „für den Instagram-Algorithmus ist es immer ganz gut, wenn man Gesichter auf den ersten Seiten sieht“ (J, Ü18). Für den Input sollte derweil ein Rhythmus entwickelt werden, der sich an den eigenen Möglichkeiten sowie Vorlieben der Follower:innen orientiert und ein balanciertes Verhältnis zwischen Häufigkeit und Regelmäßigkeit aufweist. Konkret bedeutet dies, nicht nur sporadisch Informationen zu verbreiten, aber auch nicht durch zu häufige Postings von den Jugendlichen als Störfaktor wahrgenommen zu werden. Auch ein **einheitliches, modernes und jugendgerechtes Design** beschreiben die Teilnehmenden als Voraussetzung für einen kompetenten und gelungenen Social Media-Auftritt. Um dies umzusetzen, sollten die verantwortlichen Mitarbeiter:innen zudem inhaltlich im Rahmen von Workshops geschult und mit professionellem Input unterstützt werden. Zum anderen wird verstärkt auf **Influencer:innen-Marketing** gesetzt, wobei sich die Einbindung bekannter Personen als relevanter Erfolgsfaktor erwiesen hat:

„Denn erstmal einen Instagram-Account aufzubauen und eine Followerschaft zu gewinnen ist nicht so einfach, wenn man da nicht gerade auf größere Reichweite von Influencern zugreifen kann.“ (O)

Influencer:innen steigern dabei nicht nur die Bekanntheit eines Projektes, sondern können das Organisationsteam mit ihrem Expert:innenwissen auch inhaltlich, organisatorisch und technisch unterstützen und somit wesentlich zum Gelingen eines Projektes beitragen. Für die Außendarstellung ist auch eine **projekteigene Webseite** von Bedeutung. Entscheidend für eine positive



Wahrnehmung sind dabei ebenfalls ein Webdesign, das Jugendliche anspricht und die Bündelung sämtlicher Projektinformationen, wie ein:e jugendliche:r Teilnehmer:in beschreibt:

„Dass sie halt einfach mal eine schöne Website war, weil man weiß, ja, es gibt viele Webseiten, zum Beispiel auch von Behörden oder so, wo man sich fragt, wie können die denn jetzt noch aussehen, als ob sie aus dem letzten Jahrtausend sind. Und das fand ich gut, dass die aussieht wie eine wirkliche Website von, die halt einfach zeitgemäß ist.“

(J, 15-18)

Mobilisierende Effekte über die Präsenz in sozialen Medien oder die Homepage allein sind jedoch nicht in allen Projekten aufzuzeigen, wie folgende Erfahrung einer projektverantwortlichen Person veranschaulicht:

„Zu Beginn haben wir noch ein bisschen mehr Social-Media-Bestrebungen gemacht. Wir haben (...) gepostet und so gehofft, dass mehr kommt. Das hat sich aber nur mäßig gelohnt, also die ganzen Social-Media-Bestrebungen. Ich glaube nicht, dass darüber viel passiert ist.“ (O)

Dabei erzeugen vor allem unspezifische **digitale Werbeanzeigen** eher wenig Aufmerksamkeit und können für die Jüngeren (U15) sogar demotivierend wirken: „Mich nerven diese Werbungen eher. Ich schaue sie nie an. Es interessiert mich halt nicht.“ (J, U15) Unter diesem Gesichtspunkt erscheint es schwierig, insbesondere jene Personen mit einem geringen Interesse an politischen Sachverhalten, über diese Form der Ansprache zu erreichen und zu einer Beteiligung zu bewegen. Eine **zielgruppengerechte Anpassung der Werbemaßnahmen** auf Basis von Bedarfsanalysen (s. [3.2.1](#)) und o. g. Strategien zur Erhöhung der Reichweite und Popularität sind daher unabdingbar. Darüber hinaus wird an dieser Stelle auf die Möglichkeit der Incentivierung verwiesen, die vor allem für die junge Altersgruppe relevant sein kann:

„Ich glaube, über TikTok oder so würde das nicht allzu viel bringen. Ich persönlich habe mir noch nie bei einer TikTok-Werbung gedacht: „Da würde ich gerne mitmachen“. Also vielleicht könnte man eher sagen, dass man das eine Stunde oder so machen muss und dafür Geld bekommt. Das würde, glaub ich, helfen.“ (J, U15)

Neben digitalen Rekrutierungsmaßnahmen hat sich, wie oben beschrieben, vor allem die Mobilisierung über **Schulen** als Erfolgsfaktor zur Erhöhung der Beteiligungsquote erwiesen. Dies betrifft zum einen **formelle Einladungen**, die in der Regel an Direktor:innen bzw. Lehrer:innen gerichtet werden. Dabei ist es neben der direkten Ansprache und der **persönlichen Projektvorstellung** hilfreich, die Hürden und Eintrittsbarrieren auch für die Lehrpersonen möglichst gering zu halten, was etwa durch **einfache Anmeldemodalitäten** oder die Darreichung unterstützenden **Begleitmaterials** erreicht werden kann (s. u.). Darüber hinaus tragen die Betonung des **persönlichen Nutzens**, wie z. B. der Erwerb bestimmter Kompetenzen, und das Setzen konkreter Anreize maßgeblich zur Aktivierung bei, wie hier beispielhaft von einer projektverantwortenden Person dargelegt wird:

„Und ich denke, was auch sehr geholfen hat, dass wir das halt wirklich auch am Lehrplan ausgerichtet haben, dass dann auch die Lehrpersonen gemerkt haben: Okay, das kann man in ziemlich viele Fächer integrieren. Also da geht es nicht nur irgendwie um [das Fach] Politik.“ (O)

In diesem Zusammenhang wird auch die Wirksamkeit des **informellen Austauschs** unter den Lehrer:innen verdeutlicht, die sich gegenseitig informieren, Erfahrungen mit dem Projekt teilen



und darüber zu einer Teilhabe mobilisieren. Auf dieser Basis sollte bei der Rekrutierung an Schulen verstärkt **auf bestehende Kontakte und Netzwerke zurückgegriffen** werden, um vom s. g. Schneeball-Effekt zu profitieren. So erklärt ein:e Organisator:in:

„Die erzählen das dann ihren Kolleginnen. Die Erfahrung haben wir ein paar Mal gemacht, dass, wenn eine Klasse von einer Schule kam, sich dann gleich später mehrere Klassen angemeldet haben. So eine Art Mund-zu-Mund-Propaganda.“ (O)

Zum anderen werden im Rahmen der untersuchten Fälle verschiedene Werbemaßnahmen eingesetzt, die sich direkt an die Schüler:innen richten und die öffentliche Präsentation des Projektes sowie das Verteilen von **Flyern und Informationsmaterial** an eigens eingerichteten Projektständen während der Hofpausen beinhalten. Als Erfolg hat sich insbesondere die Ausgabe von projektspezifischen **Werbeartikeln** herauskristallisiert, die nachweisbar die Sichtbarkeit des Projektes und das Interesse der Schüler:innen an dem Projekt gefördert haben:

„Das war natürlich ein Signal und die Kinder kamen und da hatten wir die [Aufmerksamkeit während der] Hofpause bei uns. Das war eine wirklich erfolgreiche Bewerbungsaktion und dadurch sind zahlreiche Kinder zu den Veranstaltungen gekommen.“ (O)

Zusammenfassend belegen die Fokusgruppen, dass es für die Bekanntmachung eines Beteiligungsverfahrens zielführend ist, die Werbe- und Rekrutierungsmaßnahmen an die Interessen und Bedürfnisse der Zielgruppen anzupassen. Im Idealfall wird eine **Kombination aus verschiedenen Strategien, Medien und Kanälen** gewählt, die sowohl Flyer, Plakate und Werbeartikel als auch digitale Aktionen und Anzeigen beinhalten. Zusätzlich kann es sinnvoll sein, die traditionellen Medien einzubeziehen, um weitere Aufmerksamkeit zu generieren und eine breitere Streuung zu erreichen. Hier können die Eltern eine Rolle als Initiator:innen für die Beteiligung ihrer Kinder spielen, da sie eher auf traditionelle Medien zurückgreifen.

### Unterstützung und Befähigung

Nach der Bekanntmachung des Beteiligungsverfahrens ist es in einem nächsten Schritt notwendig, die Zielgruppen zu einer Teilhabe zu befähigen. In den untersuchten Projekten wird eine Reihe von Maßnahmen zur Unterstützung und Anleitung angeboten, um den jungen Generationen Beteiligung zu ermöglichen und darüber die Beteiligungsquote positiv zu beeinflussen. Im Vorfeld des Verfahrens erweist es sich als zweckmäßig, die potenziell Teilnehmenden über politische Zusammenhänge und Hintergründe zum Projekt zu informieren und ihnen einen **möglichst breiten Einblick** in das Themenfeld zu geben – insbesondere, da das politische Wissen in einigen Gruppen nur sehr gering ausgeprägt ist. Sofern gezielt Schulklassen rekrutiert werden, kann es darüber hinaus sinnvoll sein, die Lehrpersonen mit verfahrensbezogenem Informationsmaterial auszustatten, damit sie die Schüler:innen im Rahmen des Unterrichts auf die Beteiligung vorbereiten können und erste Beteiligungshürden reduziert werden. Allerdings wird von Seiten der Organisierenden berichtet:

„(...) die Vorbereitung innerhalb der Klassen war sehr individuell. Also wir hatten echt (...) Klassen, die hatten gar keine Ahnung. Und dann gab es auch einzelne Klassen, die haben das im Rahmen von Politik, politischer Partizipation, reingenommen.“ (O)

Aus diesem Grund sollte auf eine **ausreichende Informierung zu Beginn** der Beteiligung nicht verzichtet werden. Je nach Verfahren können sich dabei ein erklärendes Einführungsvideo, eine Einführungsveranstaltung oder auch textliches Einführungsmaterial anbieten. Wichtiger als Vorabinformationen zeigen sich aber **konkrete Unterstützungsangebote im laufenden Verfahren**. Dabei müssen den Teilnehmenden ausreichend Möglichkeiten zur Kommunikation mit den Verantwortlichen geboten werden, um Rück- und Nachfragen direkt zu klären, was in Form von telefonischen oder E-Mail-Kontakt, einer Chatfunktion oder auch Ansprechpersonen vor Ort (z. B. in Workshops) sichergestellt werden kann. Darüber hinaus hat sich auch die Bereitstellung von umfassendem Informationsmaterial zum Nachschlagen der häufigsten Schwierigkeiten und Probleme bewährt (z. B. FAQ-Katalog). Insgesamt verdeutlichen die Fokusgruppengespräche aber, dass vor allem **persönliche Kontaktmöglichkeiten** vor Ort ein wichtiger und vielfach genutzter Faktor sind, für den seitens der initiiierenden Organisation ausreichende personelle Ressourcen eingeplant werden sollten. Hingegen fühlen sich die Jugendlichen vom Begleitmaterial allein nicht ausreichend befähigt, um die Beteiligung bewältigen zu können. In diesem Zusammenhang wird deutlich gemacht, dass es bei der Gestaltung der einführenden und verfahrensbegleitenden Materialien zwingend erforderlich ist, diese möglichst  **kreativ an die Anforderungen der Zielgruppe** anzupassen. Konkret bedeutet dies, verstärkt audio-visuelle Elemente, wie z. B. ein Video-Tutorial zur Nutzung der Beteiligungstools, einzubinden und auf lange Textpassagen weitestgehend zu verzichten, da diese teils überfordernd und demotivierend wirken (s. [3.2.3](#)). Eine:r der jungen Teilnehmenden äußert sich folgendermaßen dazu:

„Und ich finde, in dem Video hätte ein bisschen mehr gesprochen werden können, weil wenn es zu viel Text enthält, hat man irgendwann keine Lust mehr zu lesen und weiß gar nicht so richtig, worum es eigentlich geht.“ (J, U15)

Neben der inhaltlichen ist auch die **technische Barrierefreiheit** sicherzustellen, sodass alle interessierten Personen auch ohne eigene Ausstattung an dem Verfahren teilnehmen können. In digitalen Beteiligungsverfahren verweist dieser Punkt vor allem auf fehlende, nicht ausreichende oder nicht kompatible Endgeräte oder Softwarelizenzen. Aus diesem Grund sollte in Online-Verfahren immer auch die Möglichkeit einer Vor-Ort-Beteiligung eingeplant bzw. das notwendige Equipment zur Verfügung gestellt werden, um die Beteiligungsquote nicht aufgrund technischer Defizite zu reduzieren. So haben die Homeschooling-Erfahrungen infolge der Corona-Pandemie noch einmal offengelegt, dass die technische Ausstattung in den Haushalten sehr unterschiedlich ausfällt. Dieser Punkt betont einerseits die Relevanz mobiler Anwendungen und fordert andererseits Schulen und andere Einrichtungen zur Bereitstellung der erforderlichen Technik. Für die Gestaltung von Beteiligungsangeboten ist daher auf ein responsives, technisches Design zu achten, damit die Webseiten auch auf den von Jugendlichen vorrangig genutzten mobilen Geräten zugänglich sind.

Zusammenfassend sind unterstützende Maßnahmen durch die Verantwortlichen erforderlich, um die politische Teilhabe der jungen Generationen zu ermöglichen und im Weiteren sicherzustellen, dass die Beteiligungsschritte von den Jugendlichen erfolgreich durchgeführt werden können. Mit Blick auf das Interesse und die Motivation der Zielgruppe sind diese Unterstützungsangebote möglichst abwechslungsreich (z. B. verschiedene Medien und Funktionen) zu gestalten. Neben der Bereitstellung verfahrensbezogener Informationen ist es für eine erfolgreiche Partizipation vor allem entscheidend, einfache Kommunikationswege im Beteiligungsprozess anzubieten, um direkt auf Probleme reagieren zu können.

### 3.2.3 Hohe Beteiligungsqualität

- Verfahrensrelevante Informationen sollten zielgruppengerecht, verständlich und auf Augenhöhe vermittelt werden (Peer-to-Peer). Dabei sollten vielseitige Kommunikationstools, lebendige Erklärvideos und moderierte Chats eingesetzt werden.
- Eigenverantwortliches Arbeiten, professionelle Formate, Tools und Produktionen fördern die Qualität von Beteiligungsverfahren.
- Bekannte, interaktive, kreative Tools und spielerische Angebote fördern das Interesse und die Motivation junger Teilnehmer:innen.
- Zentrale Motivationsfaktoren stellen neue Kontakte, Tools, Erfahrungen und Kompetenzen dar. Zudem sind ein persönlicher Bezug, Wertschätzung und das Gefühl, sinnvoll für die Gesellschaft zu agieren, für junge Menschen relevant.
- Innerhalb des Verfahrens sollte eine Kombination aus On- und Offline-Formaten angeboten werden.
- Projektressourcen (z. B. Geld, Personal) sollten frühzeitig und langfristig geplant werden. Die einzelnen Projektschritte sind von Beginn an entlang von Erfolgskriterien zu monitoren.

Ein weiterer zentraler Baustein ist die inhaltliche Qualität des Beteiligungsverfahrens, die sich auf die unterschiedlichen Motivationsaspekte, aber auch auf mögliche Hindernisse, Transparenz, Feedback und schließlich auch auf passende Beteiligungsformate und -tools bezieht. Auf welche Weise die untersuchten Projekte die Qualität der Beteiligung im Hinblick auf die erwähnten Aspekte erlangen, wird im Folgenden dargestellt.

#### Information, Kommunikation und Tools

Im Hinblick auf die Vermittlung von Informationen zu den Beteiligungsthemen ist eine der zentralen Erkenntnisse, dass die Informationen dort präsentiert werden sollten, wo sich Jugendliche aufhalten. Dies können im digitalen Raum einschlägige Social-Media-Plattformen und im analogen Raum z. B. Schulen oder Jugendeinrichtungen sein. Zudem sollten die Informationen nach Möglichkeit von **Peers vermittelt** werden. In dieser Form kann eine Aufklärung, Diskussion und vor allen Dingen eine Beteiligung auf Augenhöhe entstehen, bei der durch **einfache, verständliche und jugendgerechte** Aufbereitung der Sachinformationen sowie **grafische Elemente** für das Thema sensibilisiert wird. In diesem Zusammenhang ist auch Barrierefreiheit mitzudenken. So schildert ein:e Teilnehmer:in in diesem Zusammenhang:

„Denn oft ist es so, dass es was Belehrendes hat, wenn man irgendwohin geht. Dann hat man das Gefühl, von oben herab behandelt zu werden, was vor allem für junge Menschen abschreckend ist. Das führt dazu, dass sich viele direkt nicht mehr für das Thema interessieren oder gleich auf Konfrontation aus sind und keine Lust haben, zuzuhören. Daher war es uns besonders wichtig, dass wir auf Augenhöhe mit den anderen Menschen kommunizieren können.“ (J, Ü18)

Deutlich im Hinblick auf das Vorhandensein von ausreichenden und an die Jugend angepassten Informationen wird außerdem, dass je jünger die Teilnehmenden sind, diese umso häufiger, umfassender und angeleiteter abgeholt werden sollten. Dazu kann es hilfreich sein, auf **vielfältige Kommunikations- und Kollaborationstools sowie Tutorials** zurückzugreifen, die an die spezifischen Prozessanforderungen der jeweiligen Projekte angepasst sind. Insbesondere die junge Zielgruppe zieht es vor, dass **kurze, konkrete und lebendige Erklärvideos** den Umgang mit benötigten digitalen Anwendungen zeigen. Eine solche Vorgehensweise entspricht dem

audio-visuell geprägten Mediennutzungsverhalten von jungen Menschen (mpfs, 2022) und legt nahe, auf lange Textbeschreibungen zu verzichten. Dies betrifft auch die **Chatfunktion**, bei der ein Austausch sehr davon profitieren kann, wenn sich kontinuierlich eine verantwortliche Person um die **Moderation** kümmert. Diese kann einerseits zu Diskussion und Interaktion anregen und andererseits zu einem respektvollen Umgang beitragen. Außerdem ist es von großer Bedeutung, dass viele unterschiedliche Wege angeboten werden, um bei Fragen Kontakt aufzunehmen oder auch Feedback zu geben (s. [3.2.2](#)). So schildert ein:e Organisator:in in diesem Zusammenhang:

„Uns war immer wichtig, dass es mehrere Wege gibt. Wir haben auch immer geschrieben: Ihr könnt euch telefonisch melden unter dieser Telefonnummer, ihr könnt euch per Mail melden, ihr könnt euch online melden, zum Teil auch mit direkter Verlinkung.“ (O)

### Eigenverantwortliche, interaktive und gamifizierende Elemente

In den meisten Projekten wird deutlich, dass eine hohe Qualität gefördert wird, indem die beteiligten Jugendlichen **selbst verwaltet, eigenverantwortlich** sowie **vernetzt** arbeiten und somit eigene Ideen realisieren können. Dabei wird die große Bedeutung **geeigneter, intuitiver Organisationstools** sowie **hochwertiger Produkte und Ergebnisse** (z. B. Webseiten, Plattformauftritte) deutlich, damit Jugendliche sich damit identifizieren können, sich daran beteiligen möchten und motiviert bleiben. Gut funktionierende Tools haben zudem die Funktion, nach außen hin eine Professionalität auszustrahlen, wobei es essentiell ist, diese Tools im Vorfeld gut und frühzeitig zu konzipieren. Diese sollten bestenfalls **interaktive** sowie **gamifizierende Elemente** beinhalten und die Jugendlichen herausfordern (z. B. Quiz, Challenge), aber auch für Bewegungspausen und Abwechslung sorgen. Mit einer solchen Gestaltung wird an die medialen Nutzungsweisen der Jugendlichen angeknüpft, die sich vorrangig über Videos informieren und das Belohnungsprinzip aus Computerspielen kennen (siehe mpfs, 2022). Eine der teilnehmenden Personen berichtet:

„Ich meine sowas in der Art wie einen Abschluss. Man hatte nur eine letzte Aufgabe erfüllt und dann gab es keine mehr und da stand nur: „Du kannst jetzt zurückgehen“ oder so. Ich hätte es ganz cool gefunden, wenn da noch ein Quiz oder eine Frage oder so gewesen wär.“ (J, U15)

Dazu ist es nötig, bei Bedarf **professionelle Expertise** einzubinden, um ästhetisch gestaltete Formate und Produkte zu realisieren, z. B. mit Hilfe von Influencer:innen oder externen Agenturen. Ebenso sollten vor allem **bereits bekannte und damit eingeübte Tools** eingesetzt werden, damit Jugendliche sich schnell einfinden und auch Interesse haben, teilzunehmen. Diese haben häufig jedoch den großen Nachteil mangelnden Datenschutzes und dürfen mitunter nicht verwendet werden. Eine Orientierung an den Prinzipien dieser Tools sollte dennoch fokussiert werden. Insgesamt wird die große Bedeutung von **kreativen Methoden** betont, die dazu führen, dass Jugendliche die Angebote nicht mit schulischem Lernen assoziieren, sondern ihr Interesse an Themen spielerisch geweckt wird. Eine:r der Organisator:innen beschreibt: „Es gibt beispielsweise Stop-Motion-Workshops, wo wir mit einzelnen Klassen vertiefter arbeiten und sagen: Hey, wenn ihr (...) etwas ändern könntet, was wäre das?“ (O). Externe Expertise kann zudem ein motivierender Anreiz sein, wenn Jugendliche sich mit dieser Person identifizieren und zu ihr aufschauen. Das ist vor allem der Fall, wenn mit der **Influencer:innen-Szene**

kooperiert wird, die für Jugendliche oftmals Idol-Charakter hat. Eine:r der Organisierenden hat es wie folgt beschrieben:

„Dass der YouTuber dann doch für uns auch so eine Respektsperson war, (...) der so überregionale, deutschlandweite Popularität genießt und sich auf einmal mit dem Thema (...) auseinandersetzt und das so in den Mittelpunkt rückt. (...) Und das war für uns schon ein erhebender Moment, jetzt geht es los und das klappt hier.“ (O)

### Motivationsfaktoren: Kompetenzen, Netzwerke, Gestaltungsspielräume, Kreativität und Wertschätzung

63

Hinsichtlich der Beteiligungsmotivation wird deutlich, dass ganz unterschiedliche Aspekte eine entscheidende Rolle spielen können. So zeigt sich, dass vor allem ältere Jugendliche (Ü18) großen Wert darauf legen, im Rahmen des Engagements **neue Kompetenzen** zu entwickeln, **neue Tools** kennenzulernen und nutzen zu können sowie auf Netzwerkveranstaltungen **neue Kontakte und Erfahrungen** zu sammeln, wie eine:r der jungen Teilnehmenden beschreibt:

„Zum Beispiel bei der ersten Veranstaltung in Berlin, wo wir bei der Pressekonferenz eingeladen waren. Denn das sind Sachen, die erlebt man sonst nicht. Und ich finde, gerade Erfahrung und Erlebnisse sind Sachen, die mich viel viel mehr beeinflussen und mir mehr wert sind als Geld.“ (J, Ü18)

Ebenso wichtig scheinen möglichst **große Gestaltungsspielräume** im Beteiligungsprozess sowie eine **flexible Einteilung** des eigenen Einsatzes. Auch der Spaß und das **kreative Erleben** der Beteiligung bilden für viele Jugendliche (15-18) wichtige Motive. Beispielsweise eignet sich *Minecraft*, um Stadtentwicklung kreativ erfahrbar zu machen. Die Jugendlichen sehen darin einen besonders großen Anreiz:

„Ich hatte auch sehr viel Spaß. Ich hatte mir schon immer so was ähnliches vorgestellt, mit Minecraft irgendwie was für das echte Leben zu entwerfen.“ (J, 15-18)

„Man konnte halt in dem ganzen Projekt seiner Kreativität freien Lauf lassen und etwas bauen, was man schon immer mal in der Stadt haben wollte.“ (J, 15-18)

Einen positiven Einfluss auf die Motivation haben zudem ein **persönlicher Bezug** zum Thema sowie der Wunsch, etwas **Sinnvolles für die Gesellschaft** zu tun und **politische Entscheidungen** mitzugestalten. Dabei zeigt sich ein gewisses Ungerechtigkeitsempfinden, das junge Menschen motivieren kann, sich einzubringen. Zeitgleich werden mit diesem Fokus auf die themengebundene Motivation auch Hindernisse verbunden. So sind gerade die jüngeren Teilnehmenden (U15) im Grunde zufrieden mit ihrem Leben und sehen keinen Handlungsbedarf, um sich für eine Veränderung ihrer Lebenssituation einzubringen. Hier ist der Erfahrungsraum oft noch auf die familiäre und häusliche Welt sowie den schulischen Alltag und die Freizeit begrenzt, sodass kein Problembewusstsein für Missstände außerhalb dieser Kreise vorliegt. Dieser Punkt belegt, wie wichtig das Gefühl einer persönlichen Betroffenheit für die Beteiligungsmotivation ist.

Auch die **Wertschätzung** hat eine hohe Relevanz für die Beteiligungsmotivation. Angemerkt wird, dass bei der Publikation und Präsentation der Ergebnisse darauf geachtet werden soll, dass nicht nur „schöne Bilder“ von den Aktionen gemacht werden, sondern die Beteiligung einen inhaltlichen Wert und im besten Fall auch einen Effekt hat. Dieser Aspekt verweist darauf, dass

Beteiligung nicht nur einem Selbstzweck dienen, sondern auch eine spürbare Wirkung sowie sichtbare Erfolge erzielen sollte (Beteiligungsversprechen). Dies hat viel mit **Anerkennung** zu tun und zeigt deutlich, dass Jugendliche nicht nur zu dekorativen Zwecken in eingebunden werden möchten (s. [3.2.4](#)). Ein zu starker Fokus auf die Bebilderung von Aktionen mit Politiker:innen kann dann im Zweifel eher negativ wirken, wie ein:e Teilnehmer:in schildert:

„Damit tut man einfach dem Prozess nichts Gutes, weil junge Menschen halt an Austausch interessiert sind und nicht nur an Fotos.“ (O)

Eine **Aufwandsentschädigung** kann unterstützend wirken und ist ein bewährtes Instrument der Anerkennung. Allerdings wird dies laut den Jugendlichen unterschiedlich bewertet: Für einige Jugendliche hat eine kleine finanzielle Entschädigung einen großen Effekt, andere halten eine solche Aufmerksamkeit eher für nebensächlich. Zudem wird angemerkt, dass den Jugendlichen bewusst ist, dass sie in einer privilegierten Situation sind und die Zeit und Ressourcen haben, sich einzubringen. Andere junge Menschen, die Verpflichtungen haben und es sich zeitlich nicht leisten können, sich politisch einzubringen, seien in solchen Prozessen unterrepräsentiert. Finanzielle Anreize können daher helfen, diese unterrepräsentierten Menschen stärker in politische Teilhabe einzubinden (s. [3.2.1](#)).

#### Projekte ganzheitlich betrachten & flexible Online- und Offline-Angebote verbinden

Grundsätzlich wird hervorgehoben, dass **Projekte ganzheitlich** betrachtet werden und verschiedene Schritte auf die für das jeweilige Projekt wichtigsten Ziele einzahlen sollten. Auf Seiten der Organisator:innen ist es dennoch bedeutsam, das Verfahren möglichst **flexibel** zu gestalten, um im Prozess auf die Anforderungen und Dynamiken der Beteiligten zu reagieren. Bezüglich der Formate hat sich in vielen der Projekte bewährt, **gemischte Formate** anzubieten. So können online durchgeführte Besprechungen und Workshops als ressourcenarme Formatlösungen mit Vor-Ort-Treffen abgewechselt werden sowie digitale Elemente in Vor-Ort-Formate eingebaut werden. Der Anreiz, sich zu engagieren und der Ertrag in Diskussionen sind größer, wenn die Mitstreiter:innen sich gut kennen und ein gewisses **Vertrauensverhältnis** – vor allem offline – aufgebaut haben. Dabei können große Auftaktevents helfen, auf Beteiligungsprojekte aufmerksam zu machen und plastischer aufzeigen, worum es sich bei den Projekten handelt. So beschreibt ein:e Teilnehmer:in den Mehrwert einer Vor-Ort-Aktion:

„Die findet ja regelmäßig einmal im Jahr statt und da ist die ganze Stadtgesellschaft auf den Beinen und kommt zu verschiedenen Orten, wo verschiedene Sachen gezeigt werden und Mitmachangebote auch präsentiert werden.“ (O)

Wichtig ist außerdem, dass Verfahren kontinuierlich beobachtet und ggf. angepasst werden, falls geplante Schritte sich in der Praxis nicht als realisierbar oder erfolgreich ergeben. Dazu ist es sinnvoll, im Vorfeld **Erfolgskriterien** zu bestimmen, die im laufenden Verfahren im Rahmen eines evaluierenden **Monitorings** überprüft werden sollten. Solche Kriterien können sich z. B. auf die Anzahl oder die inhaltliche Qualität von Beiträgen und Vorschlägen beziehen. Insgesamt haben alle Projekte verdeutlicht, dass **ausreichend (Vorlauf-)Zeit und Ressourcen** zur Verfügung stehen müssen, um die Projekte zu organisieren und einen erfolgreichen Ablauf sicherzustellen. Dabei sind vor allen Dingen **verstetigte Ansprechpartner:innen** zentral, um Projekten eine Stabilität und Zuverlässigkeit zu geben. Ein:e Organisator:in schildert die



Herausforderung wie folgt: „Wir merken aber auch, dass es an allen Ecken und Enden in diesen Prozessen an hauptamtlicher Unterstützung fehlt.“ (O) Knappe zeitliche Ressourcen auf Seiten der Jugendlichen können zum Teil über den Einsatz **digitaler und mobiler Tools** aufgefangen werden. So hebt eine:r der jungen Teilnehmenden die Flexibilität und die zeitlichen Vorteile von Online-Meetings gegenüber Vor-Ort-Treffen heraus und beschreibt es als positiv, wenn man Arbeiten „auch von unterwegs machen [kann] oder wenn man zum Beispiel im Zug sitzt“ (J, Ü18).

Zusammenfassend hängt die Qualität der Beteiligung in hohem Maße davon ab, ob sich die Teilnehmenden **ernst genommen und abgeholt** fühlen sowie tatsächlich das Gefühl haben, dass ihre Meinungen gehört werden und letztlich eine Rolle spielen. Das kann in unterschiedlichen Arten zum Ausdruck kommen, wie der Berücksichtigung und Diskussion der Beiträge in politischen Gremien oder dem Verhandeln politischer Inhalte mit Ministerien. Aber auch das Zulassen von eigenständigem Arbeiten, einem selbstständigen Aufbau, Design und der Verwaltung von Inhalten (z. B. Instagram) kann den Jugendlichen ein Gefühl von Verantwortung und tatsächlicher Macht und Kontrolle über ihre Aktivitäten geben. Um das Gefühl einer Scheinbeteiligung zu vermeiden, ist es daher essentiell, den Teilnehmenden **Wertschätzung und Anerkennung** entgegenzubringen sowie eine **kontinuierliche und transparente Prozesskommunikation** zu gewährleisten.

### 3.2.4 Nachhaltige Wirkung des Beteiligungsverfahrens

- Um nachhaltige Wirkungen zu erzielen, sollte das Verfahren an die Schulen und den Alltag der jungen Teilnehmenden angebunden sein und im Anschluss reflektiert werden.
- Jugendbeteiligung ist nicht als Selbstzweck zu betrachten, sondern als elementarer Bestandteil des demokratischen Prozesses.
- Nachhaltige politische Partizipation erfordert etablierte und dauerhafte Räume, in denen Jugendliche Meinungen äußern und austauschen können.

Abschließend wurde in den Fokusgruppen der Blick auf die nachhaltige Wirkung der Beteiligungsprojekte gerichtet. Dieser Themenschwerpunkt bezieht sich auf Erfahrungen, Erwartungen und Erfolge, die mit der Beteiligung verbunden werden und deren Stellenwert für die jungen Teilnehmenden im Hinblick auf eine Beteiligung, die im Idealfall über eine einmalige Aktivität hinausgeht. Die zentralen Erkenntnisse zu diesen Punkten werden nun dargestellt.

Im Hinblick auf die nachhaltige Wirkung der Verfahren wird in den meisten Projekten deutlich, dass es einer **kontinuierlichen Beschäftigung** mit den Thematiken bedarf, um einen Impact zu generieren. Denn um ein Bewusstsein für die Relevanz bestimmter Themen zu schaffen, muss eine **Anbindung an die Lebensrealität und den Alltag** geschaffen werden. Konkret ließe sich das in den Unterricht in den Schulen überführen, in dem nach der Beteiligung über die Erkenntnisse und Erfahrungen des Engagements gesprochen wird sowie ein Ausblick auf weitere Möglichkeiten der Teilhabe geworfen wird. Eine teilnehmende Person beschreibt es wie folgt:

„Ich fände das schon noch gut, weil sonst nützt das gar nichts. So geht niemand mehr auf die App, aber wenn man das nochmal besprechen würde, würde man sich das auch nochmal anschauen und die Unterschriften eventuell sammeln.“ (J, U15)

Denkbar wäre es in diesem Zusammenhang auch, über den Zugang der Lehrer:innen die **Eltern** der Teilnehmer:innen anzusprechen und für eine nachhaltige Auseinandersetzung mit den Beteiligungsthemen zu mobilisieren. Hier könnte der persönliche Kontakt zwischen den Eltern und den Projektverantwortlichen helfen, über die Inhalte, Ziele und Beteiligten des Projektes zu informieren und Vertrauen herzustellen.

Ebenso wird geäußert, dass es wichtig ist, das Engagement der Jugendlichen auf die **Zeitplanung** der politischen Akteur:innen abzustimmen. Denn es wird deutlich, dass die unterschiedlichen Abläufe relativ starr sind, weil die einzelnen Gruppen unterschiedlichen Prozessen und Strukturen unterliegen und es nicht leicht ist, diese spontan zusammenzubringen. Die langfristigen Ziele von Beteiligungsprojekten mit Jugendlichen sollen schließlich **keinem Selbstzweck** dienen, sondern bilden im besten Fall die **demokratische Norm**. Dabei wollen junge Menschen in die **Willensbildungs- und Entscheidungsprozesse eingebunden** werden und nicht nur zuschauen. Die erworbenen Kompetenzen und aufgebauten Netzwerke können dann auch in eine **längerfristige Zusammenarbeit** überführt werden, um nachhaltige Effekte zu generieren. So stellt ein:e Teilnehmende:r der Fokusgruppe fest:

„Also, dass es halt in einer demokratisch organisierten Gesellschaft unabdingbar ist, dass junge Menschen eingebunden werden. Sonst kann man auch nicht davon reden, dass irgendwelche Prozesse demokratisch sind.“ (O)

Eine wichtige Rolle spielt eine **nachhaltige und verstetigte Partizipation** Jugendlicher, da nur so neue Perspektiven der Jugend abgebildet werden können. Dafür braucht es einen **sicheren Raum** und Strukturen, in denen Jugendliche dauerhaft zu Wort kommen und ihre Bedürfnisse äußern können, z. B. auf permanenten Online-Beteiligungsplattformen oder periodisch wiederkehrenden Veranstaltungen. Diese Räume zu etablieren und nicht nur punktuell Raum für Teilhabe zu schaffen ist essentiell für nachhaltige politische Beteiligung dieser Generation:

„Es ist unheimlich nachhaltig, mit jungen Menschen zusammenzuarbeiten. Sie haben eine Perspektive, sie bereichern den Prozess. Es ist unangenehm, keine Frage. Aber dadurch steht zweifelsohne manchmal auch ein Ziel am Ende, mit dem mehr Leute glücklich sind. Und Politik hat die Möglichkeit, auf Augenhöhe zu kommunizieren, was sie denn tut. (...) Das ist auch ein Zeichen der Wertschätzung.“ (J, Ü18)

Zu den nachhaltigen Effekten von solchen Prozessen zählen die Teilnehmenden auch die persönliche Weiterentwicklung, da sie neue Kompetenzen für andere Lebensbereiche wie der schulischen, beruflichen oder akademischen Weiterbildung nutzen können. Es wurde darauf verwiesen, dass sich **Verwaltungsstrukturen und -prozesse anpassen** müssen und **neue Wege** gehen sollten, um die Jugend einzubinden. Dies kann gelingen, wenn diese „von den klassischen Beteiligungsmethoden auch ein Stück weit abrücken und da eher nach vorne gucken.“ (O) Diese entwickelten Methoden und gemachten Erfahrungen in der Jugendbeteiligung können damit für weitere Prozesse wiederverwendet und erweitert werden.

Zusammenfassend erfordert eine nachhaltige Beteiligung Prozesse und Strukturen, die zum einen eine Reflexion über die eigenen Erfahrungen ermöglichen und zum anderen Räume für ein dauerhaftes Engagement schaffen. Bei entsprechend gestalteten Verfahren kann zwar auch eine einmalige Beteiligung nachhaltige Effekte erzielen, indem z. B. die Ergebnisse des Verfahrens langfristig umgesetzt werden. Aber um auf Seiten der Jugendlichen ein Bewusstsein für bestimmte Themen zu schaffen und im besten Fall eine dauerhafte Zusammenarbeit zu

etablieren, braucht es mehr als eine einmalige oder punktuelle Auseinandersetzung mit den Themen und Verfahrensinhalten.

### 3.3 Digitale Beteiligungstools

In der Praxis existieren zahlreiche Anwendungen, die für die digitale Beteiligung genutzt werden können und jeweils unterschiedliche Anforderungen und Funktionen digitaler Teilhabe bedienen sowie spezifische Vor- und Nachteile aufweisen. Das Ziel der folgenden Ausarbeitung besteht in der Zusammenstellung relevanter und aktueller Tools für zentrale Beteiligungsfeatures, die sich für das BASE und die Beteiligung der Zielgruppen eignen.

Die Zusammenstellung von elf ausgewählten und analysierten Tools zur digitalen Beteiligung erfolgte auf Grundlage einer ausführlichen Tool-Recherche, die primär mit Fokus auf den deutschsprachigen Angebotsmarkt vorgenommen wurde. In diese Auswahl sind sowohl Tools aus der wissenschaftlichen Auseinandersetzung (2.2) als auch eine bestehende Tool-Liste des nexus Instituts eingeflossen, die um die Ergebnisse einer weiteren Online-Suche ergänzt wurde. Aus der umfangreichen Aufstellung wurden von den Forscher:innen schließlich 31 Tools priorisiert.

Ausgehend von der erweiterten Liste wurden die Tools in einem internen Workshop zwischen nexus und DIID intensiv mit Blick auf ihren jeweiligen Stellenwert für die Beteiligungspraxis und -forschung diskutiert und auf dieser Basis elf Tools für die weitere Auseinandersetzung ausgewählt. Bei der Auswahl wurden Kriterien wie Bekanntheit, Nutzungshäufigkeit, Benutzer:innenfreundlichkeit, eine gewisse Akzeptanz der Tools von Jugendlichen sowie die wissenschaftliche Bedeutung berücksichtigt. Zum anderen sollten die ausgewählten Tools verschiedene, im Vorfeld vom Forscher:innen-Team definierte Beteiligungsfunktionen bedienen, d. h. zu allen Funktionen sollten passende Tools ausgewählt werden. Als zentrale funktionale Kategorien wurden im Einzelnen *Beteiligungsplattform*, *Textverarbeitung*, *Kartenbasierte Tools*, *Gamification* und *Veranstaltungsunterstützung* identifiziert. Es ist anzumerken, dass sich mit einigen Tools ggf. mehrere dieser Funktionen erfüllen lassen (z. B. Beteiligungsplattform und Textverarbeitung). In diesem Fall wurde die Hauptfunktion des Tools in den Mittelpunkt gerückt und das Tool dieser Kategorie zugeordnet. Tabelle 2 listet die ausgewählten und diskutierten Tools je funktionaler Kategorie.

Tabelle 2: Übersicht über die ausgewählten Tools

| Funktionen               | Tool   |
|--------------------------|--|
| Beteiligungsplattform    | Adhocracy+<br>Consul<br>Decidim<br>Dialogbox |
| Textverarbeitung         | Antragsgrün                                  |
| Kartenbasierte Plattform | DIPAS<br>Maptionnaire                        |
| Gamification             | Minecraft                                    |

|                             |                               |
|-----------------------------|-------------------------------|
| Veranstaltungsunterstützung | Conceptboard<br>Miro<br>Mural |
|-----------------------------|-------------------------------|

Die einzelnen Tools wurden jeweils kurz skizziert, im Hinblick auf die Vor- und Nachteile diskutiert und in mögliche Umsetzungsszenarien im Kontext digitaler Beteiligung überführt. Dabei erfolgte eine Orientierung an den vom BASE im eigenen Jugendkonzept bereits formulierten vier strategischen Schwerpunkten/Zielen (1) *Informieren und Interesse wecken*, (2) *Befähigen*, (3) *Vernetzung*<sup>13</sup> und (4) *Vielfältige Beteiligung*.

### 3.4 Zusammenfassung

Im Verfahren der Endlagerstandortsuche besitzt die Einbindung junger Generationen aufgrund ihrer Betroffenheit als Alterskohorte, die die Folgen heutiger Entscheidungen im Zusammenhang mit der Endlagersuche länger als ihre Vorgängergenerationen spüren wird, eine besondere Priorität, stellt jedoch gleichermaßen eine große Herausforderung dar. So sind jüngere Generationen in konsultativen Verfahren im Allgemeinen unterrepräsentiert (s. [Abschnitt 2](#)). Da das empirische Wissen über die Effektivität konkreter Mobilisierungs- und Aktivierungsfaktoren (junger Generationen) noch lückenhaft ist, *war es das zentrale Anliegen dieses Berichts, auf Basis einer qualitativen Wirkungsstudie und unter Berücksichtigung der Diversität der Zielgruppe einen Überblick darüber zu geben, wie junge Generationen erfolgreich zu einer qualitativ hochwertigen und nachhaltigen Beteiligung an digitalen Verfahren aktiviert werden können und welche Beteiligungstools sie dazu benötigen.*

Um aktivierende Maßnahmen und Beteiligungsmotive, aber auch Herausforderungen und Lösungsansätze zu beleuchten, kamen im Rahmen der qualitativen Wirkungsstudie Fokusgruppen zum Einsatz ([3.2](#)). Diese setzten sich aus Teilnehmenden und Organisator:innen unterschiedlicher Beteiligungsprojekte zusammen, die eine möglichst hohe Übertragbarkeit auf das StandAV aufweisen ([3.1.1](#)). Die heterogenen Perspektiven ermöglichten es, den Beteiligungsprozess gleichzeitig sowohl in der Breite als auch in der Tiefe zu analysieren, Erkenntnisse über projektspezifische oder projektübergreifende Erfolgsfaktoren zu gewinnen und diese mit bestehenden Mustern aus Forschung und Praxis abzugleichen. Zusätzlich erfolgte eine Auseinandersetzung mit digitalen Beteiligungstools und -plattformen ([3.3](#)), die aufgrund ihrer jeweiligen Bedeutung für die Beteiligungspraxis und -forschung ausgewählt und u. a. im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten im Kontext digitaler Beteiligungsverfahren diskutiert wurden. Auf dieser Basis können die eingangs formulierten Leitfragen beantwortet und Erkenntnisse darüber abgeleitet werden, *wie digitale Beteiligungsverfahren und -tools zu gestalten sind, damit möglichst viele Vertreter:innen der jungen Generationen teilhaben.*

In Bezug auf die *Abbildung der Heterogenität junger Generationen* ([Leitfrage 1](#)) ist zunächst festzuhalten, dass auch in den analysierten Projekten jeweils unterschiedliche Definitionen

<sup>13</sup> Im Hinblick auf die Vernetzung soll darauf verwiesen werden, dass es über die hier untersuchten Tools hinausgehend noch spezielle *community software* gibt. Diese legen den Fokus eher auf den Unternehmenskontext und sind bei unserer Recherche von passenden Tools, die bei der Beteiligung eingesetzt werden, nicht untersucht worden.

dieser breiten Zielgruppe zu Grunde lagen. Auf diese Heterogenität ist von Beginn in der Planung eines Beteiligungsverfahrens zu achten und es sind spezifische Maßnahmen zur Erfassung der Zielgruppe zu entwickeln. Diese beinhalten eine zielgruppengerechte Ansprache und Öffentlichkeitsarbeit, eine persönliche Rekrutierung, z. B. an Schulen, und unterstützende Maßnahmen, wie z. B. Aufwandsentschädigungen. Es ist allerdings festzustellen, dass die Repräsentativität maßgeblich von der Komplexität des Beteiligungsverfahrens und der Höhe der aufzuwendenden Ressourcen abhängig ist. Bedarfsanalysen können an dieser Stelle helfen, ein genaues Bild über die Fähigkeiten und Bedürfnisse der Zielgruppe zu erhalten und das Verfahren dahingehend anzupassen. Tendenziell sind jüngere Gruppen bei der Ansprache und Kommunikation stärker an die Hand zu nehmen als junge Erwachsene, die häufig durch ein genuines Interesse und intrinsische Motivationsstrukturen gekennzeichnet sind ([3.2.1](#), [3.2.2](#), [3.2.3](#)).

*Erfolgsfaktoren für die digitale Teilhabe junger Generationen* ([Leitfrage 2](#)) umfassen analoge und digitale Marketingstrategien, Unterstützungsangebote wie u. a. die Befähigung zur politischen Teilhabe oder die technische Barrierefreiheit und Empfehlungen für nachhaltige Beteiligungseffekte. Als erfolgreiche Strategie hat sich zudem die Kombination analoger und digitaler Formate, die jeweils mit spezifischen Vor- und Nachteilen einhergehen, erwiesen. Unterschiede zwischen den Projekten zeigen sich in Kommunikations- und Interaktionsstrategien, die in Abhängigkeit von z. B. Alter und Bildung der Zielgruppe gewählt werden. Außerdem sollten zentrale Beteiligungsmotive der Zielgruppe ermittelt und die Verfahrenselemente darauf abgestimmt werden. Die Ergebnisse bestätigen bekannte Befunde, die zielgruppengerechte Mobilisierungs- und Aktivierungsfaktoren unter Berücksichtigung von Thema, Format und Zielen des Beteiligungsverfahrens nahelegen. Übereinstimmend betonen alle Projekte die Relevanz einer persönlichen Ansprache und einer sinnvollen und wertschätzenden Beteiligung ([3.2.2](#), [3.2.3](#), [3.2.4](#)).

Schließlich ist im Zusammenhang mit *geeigneten Tools für die digitale Beteiligung junger Generationen* ([Leitfrage 3](#)) festzustellen, dass diese nicht per se an modernen Tools interessiert sind, sondern vor allem für ältere Jugendliche (15-18, Ü18) Kriterien wie Professionalität, Funktionalität und die Möglichkeit zum ergebnisorientierten Arbeiten ausschlaggebend sind. Digitale Tools sollten intuitiv und im besten Fall bereits bekannt sein und sich an den digitalen Nutzungsgewohnheiten der jungen Generationen orientieren. Ein Beispiel dafür stellen mobile Anwendungen dar, die flexibel genutzt werden können. Insbesondere Jüngere (U15) können aber auch über spielerische Elemente zu einer Teilhabe motiviert werden, wobei Abwechslung und die Kombination mehrerer Funktionen eine Rolle spielen. Sofern neue Tools implementiert werden, sollten Jugendliche in die Planung und Testung dieser Tools einbezogen werden. Auch die Auswahl und Gestaltung der Beteiligungstools ist somit von zielgruppenspezifischen Anforderungen, Fähigkeiten und Interessen abhängig, die wiederholt auf die Heterogenität der jungen Generationen verweisen ([3.2.3](#), [3.3](#)).

Insgesamt lassen sich aus der Auseinandersetzung mit konkreten Fallstudien Hinweise zur Gestaltung und Umsetzung von Strategien, Maßnahmen, Tools und Formaten ableiten, um junge Zielgruppen zu einer Beteiligung an digitalen Konsultationsverfahren zu bewegen. Die Erkenntnisse aus der Wirkungsstudie wurden im weiteren Projektverlauf im Rahmen eines Workshops mit Expert:innen für (Jugend-)Beteiligung aus Wissenschaft und Praxis weiter vertieft (AP 4).

## Expert:innen Workshop: Digitale Jugendbeteiligung (AP 4)

Aufbauend auf den Erkenntnissen aus AP 2 (*Forschungsstand zu Möglichkeiten, Herausforderungen und Grenzen digitaler Beteiligung*) und AP 3 (*Wirkungsstudie zielgruppenspezifischer digitaler Beteiligung junger Generationen*) wurde im Rahmen von AP 4 der transdisziplinäre Workshop „Digitale Jugendbeteiligung“ mit 12 Expert:innen aus Wissenschaft und Praxis durchgeführt. Dabei handelte es sich neben Expert:innen von Forschungsinstituten wie dem dpart Think Tank for Political Participation, dem ConPolicy - Institut für Verbraucherschutz oder der Hochschule Esslingen um Vertreter:innen von Bundes- und Landesministerien, von Bundes- und Landesjugendringen, vom Deutschen Jugendinstitut, der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung sowie um Mitglieder des NGB bzw. des Rats der Jungen Generation.

Im Mittelpunkt stand die zielgruppengerechte (und digitale) Einbindung junger Generationen in das Verfahren der Endlagerstandortsuche sowie die Entwicklung von Prototypen für die digitale Information und Beteiligung junger Generationen.

Der Workshops folgte grundlegend einem partizipativen Ansatz, bei dem die Teilnehmenden aktiv eingebunden wurden. So bestand das Ziel darin, die bisherigen Projektergebnisse aus verschiedenen Blickwinkeln zu beleuchten, zu diskutieren und kreative Ansätze für die digitale bzw. hybride Jugendbeteiligung zu entwickeln. Auf diese Weise sollen die Ergebnisse des Forschungsvorhabens mit praktischen Tipps der Expert:innen für (Jugend-)Beteiligung angereichert und Hinweise über Umsetzungsmöglichkeiten für das BASE erlangt werden.

### 4.1 Workshopkonzept und methodisches Vorgehen

Der Workshop fand am 23. und 24. März 2023 in den Räumen des BASE in Berlin statt. Konzeptionell gliederte sich der Workshop in zwei aufeinander aufbauende Phasen, in denen jeweils unterschiedliche Methoden zum kollaborativen Arbeiten eingesetzt wurden (zum Ablauf s. [Anhang 10](#)). So wurde zur Annäherung an das Themenfeld der digitalen und zielgruppengerechten Beteiligung eine Kombination aus Impulsvorträgen, Brainstorming-Phasen und Co-working Sessions gewählt. Die Hauptmoderation übernahmen Claudia Haas und Ina Metzner vom nexus Institut.

In der ersten Phase des Workshops (Tag 1) ging es vor allem darum, Probleme und Herausforderungen zu verstehen und eine umfassende Sichtweise auf digitale Jugendbeteiligung zu entwickeln. Dafür wurden ausgewählte Ergebnisse und offene Aspekte aus den vorherigen Arbeitspaketen in einem fachlichen Austausch zwischen den Expert:innen, den BASE- und den Projektmitarbeitenden reflektiert und Lösungsansätze diskutiert. Bei diesen Arbeitsschritten war die Methode des **World Cafés** zentral ([4.2](#)).

Auf dieser Grundlage erfolgte in der zweiten Phase (Tag 2) der Prozess des **Prototypings**. Dabei wurden zunächst Ideen für zielgruppenspezifische Beteiligungs- und Informationsformate auf Basis typischer Vertreter:innen der jungen Generationen (Personas) mittels kreativer Brainstorming-Methoden generiert. Ausgewählte Ideen wurden daraufhin in einfacher Form visuell prototypisiert und deren Funktionsfähigkeit im Plenum erörtert ([4.3](#)).



## 4.2 Workshop-Tag 1

Im Mittelpunkt des ersten Workshop-Tages stand die Methode des World Cafés, mittels derer relevante Aspekte digitaler Beteiligung in Kleingruppen diskutiert wurden (4.2.2). Diese Aspekte speisten sich inhaltlich aus den bisherigen Projektergebnissen, die den Anwesenden zu Beginn des Tages vorgestellt wurden (4.2.1).

### 4.2.1 Impulse

Der erste Workshop-Tag startete mit einer Kennenlernrunde und der Begrüßung der Teilnehmenden durch das BASE. Jochen Ahlswede, Abteilungsleiter Forschung und Internationales, informierte die Anwesenden zunächst über das StandAV, die beteiligten Akteur:innen, den Ablauf und die Öffentlichkeitsbeteiligung. Daran anschließend gab Dr. Friederike Kelle, Fachgebietsleitung Sozialwissenschaftliche Forschung und Internationale Zusammenarbeit, einen Überblick über Nutzen, Ziele und Herausforderungen sozialwissenschaftlicher Forschung bei der Standortsuche und informierte über die Hintergründe und Ziele des vorliegenden Forschungsprojektes DigiBeSt.

Im Anschluss präsentierten Dr. Anna Soßdorf und Jun.-Prof. Dr. Tobias Escher vom DIID das methodische Vorgehen und ausgewählte Ergebnisse des Forschungsprojektes, die für den Workshop relevant waren. Außerdem wurden in dem Zuge offene Fragen und Aspekte vorgestellt, an die im weiteren Verlauf angeschlossen wurde.

### 4.2.2 World Café

Nach den Impulsvorträgen wurde die Methode des World Cafés eingesetzt, um Lösungen für spezifische Herausforderungen digitaler Jugendbeteiligung zu erarbeiten und gemeinsam zu diskutieren. Die inhaltlichen Schwerpunkte der vier Thementische leiteten sich aus Problemfeldern, Herausforderungen oder offenen Aspekten der vorgestellten Projektergebnisse ab und umfassten im Einzelnen die Bereiche (1) *Bedarfsanalysen der relevanten Zielgruppen*, (2) *Ansprache der Zielgruppen*, (3) *Gestaltung komplexer Beteiligungsverfahren* und (4) *unterstützende Akteur:innen*. Das World Café dauerte insgesamt 90 Minuten, wobei an jedem Tisch drei Diskussionsrunden mit separaten Impulsfragen durchgeführt wurden. Die Ergebnisse wurden im Plenum vorgestellt.



Eindruck aus der Gruppenphase (World Café), Foto: Projektteam, Bildrechte: BASE

### Themenschwerpunkt 1: Bedarfsanalysen der relevanten Zielgruppen

Am ersten World-Café-Tisch tauschten sich die Anwesenden über spezifische Bedarfe der jungen Generationen sowie für Beteiligungsverfahren schwer erreichbarer Gruppen aus. Die Schwerpunkte lagen bei der Definition dieser Zielgruppen (Runde 1), bei Möglichkeiten zur Identifikation der jeweiligen Bedarfe (Runde 2) und beim Mediennutzungsverhalten schwer erreichbarer Gruppen (Runde 3).

Als grundlegende Kategorien zur Bestimmung von Zielgruppen wurden zunächst soziodemografische und sozialisatorische Merkmale des Elternhauses (z. B. Ressourcen, Sprache), sozioökonomische (Bildung, Einkommen) und zeitliche Ressourcen (Arbeit, Hobbys, familiäre Verpflichtungen) der Jugendlichen sowie die politische Selbstwirksamkeit und vorherige Beteiligungserfahrungen diskutiert. Dabei wurde erarbeitet, dass Zielgruppen idealerweise iterativ festzulegen sind, sodass schrittweise auch bislang ausgeblendete Gruppierungen einbezogen werden. Grundsätzlich ist an dieser Stelle zwischen „schwer erreichbaren“ und „leicht übersehbaren“ Gruppen zu unterscheiden. Zentral für die Zielgruppendefinition ist daher stets die Frage, welche Personen tatsächlich von einem Beteiligungsverfahren berührt werden. In dem Sinne gilt es, nicht (nur) eine möglichst breite Basis zu fokussieren, sondern auch extreme Positionen einzuschließen (z. B. extreme Betroffenheit, extreme Meinungen, extreme sozioökonomische Situation).

Diese Methode ist nach Möglichkeit mit Mechanismen der Online-Beteiligung zu verbinden, wobei allerdings zu beachten ist, dass nicht alle Zielgruppen gleichermaßen mit mobilen Endgeräten ausgestattet sind. Faktoren wie die Medienausstattung und die entsprechenden Kompetenzen in Familie und Schule, der sozioökonomische Status, Werte und Erziehungsstile sind an dieser Stelle ebenso zu berücksichtigen wie das individuelle Nutzungsverhalten und die wachsende Erfahrung mit digitalen Tools. In diesem Zusammenhang wurde daraufhin die Initiierung

spezifischer Programme angeregt, um die Lebensrealitäten von Jugendlichen kennenzulernen. So können sich Jugendliche mit unterschiedlichen Lebenswelten beispielsweise gegenseitig begleiten und auf diese Weise den Alltag des:der anderen unmittelbar erfahren und miterleben.

Als sozialwissenschaftliche Methode zur empirischen Kartierung von Werten, Überzeugungen oder Bedürfnissen bestimmter Gruppen wurde die Korrespondenzanalyse (vgl. Blasius, 2001) empfohlen.

In der letzten Diskussionsrunde wurde schließlich erarbeitet, dass Jugendliche mit einer geringeren Mediennutzung zwar prinzipiell schwerer zu erreichen sind als sehr medienaffine Jugendliche, gleichzeitig aber auch innerhalb bestimmter Gruppen kein einheitliches Nutzungsmuster anzunehmen ist. Daher wurden im Anschluss zusätzliche Kriterien für schwer erreichbare bzw. bislang unberücksichtigte Gruppen erörtert. Als Ursachen für eine Nichtbeteiligung wurden zum einen mangelnde Alltagsressourcen oder fehlendes Wissen über Beteiligungsmöglichkeiten identifiziert. Zum anderen haben viele Jugendliche in akuten Krisensituationen (z. B. Covid-19-Pandemie, Krieg in der Ukraine) keine (emotionalen) Kapazitäten, um an Teilnahmeverfahren zu abstrakten Themen wie der Endlagerstandortsuche teilzunehmen. Grundsätzlich wurde aber betont, dass auch eine Nichtbeteiligung immer möglich sein sollte.

Des Weiteren wurde empfohlen, bei der Bedarfsanalyse auf Erfahrungen bestehender Zielgruppen, z. B. aus Regionen der Zwischenlagerstandorte, zurückzugreifen. Zudem ist es wichtig, die Entscheidungsspielräume und Anforderungen der Beteiligung von Beginn an klar und transparent zu kommunizieren und eine Beteiligung für alle zu ermöglichen, wobei eine inklusive Beteiligung über die reine Information hinausgeht. Angeraten wurde auch, im Vorfeld Erfolgskriterien zu definieren, die festlegen, wann ausreichend Jugendliche für das Verfahren erreicht wurden.

In der anschließenden Ergebnisdiskussion wurde angemerkt, dass das Habituskonzept von Pierre Bourdieu ebenfalls für die Bedarfsanalyse genutzt werden kann. Die Frage ist hier allerdings, wie die abstrakte Thematik der Endlagersuche mit einem sozialen Anerkennungsbedürfnis verknüpft werden kann.

## Themenschwerpunkt 2: Ansprache der Zielgruppen

Am zweiten World-Café-Tisch diskutierten die Expert:innen über spezifische Anforderungen zur Ansprache der jungen Generationen, wobei die Herstellung von Aufmerksamkeit (Runde 1), kommunikative Besonderheiten (Runde 2) sowie jugendgerechte Kanäle (Runde 3) im Mittelpunkt standen.

Als Ergebnis der Gruppendiskussion sind vor allem klare Kommunikationsstrategien herauszustellen. So sind Inhalt des Teilnahmeformats und Zweck der Ansprache eindeutig zu benennen und ein realistisches Erwartungsmanagement zu betreiben. Es ist essentiell, den Jugendlichen keine falschen Versprechungen zu machen, was nicht zuletzt auch den Umgang mit dem Teilnahmeformat betrifft. Ggf. ist an dieser Stelle konzeptionell zu schärfen, inwieweit eine Beteiligung, eine Beratung oder eine Information der jungen Generationen angestrebt wird.

Die Ansprache selbst ist in enger Abstimmung zum gewählten Format und Zeitraum zu gestalten. Dabei ist es wichtig, einen jugendgerechten Zugang zur Thematik zu bieten und die Themengebiete in die Alltagswelt der Jugendlichen einzubinden. Da die junge Zielgruppe stark

visuell geprägt ist, wurde empfohlen, auf lange Informationstexte möglichst zu verzichten und stattdessen aktuelle (Unterhaltungs-)Formate wie z. B. Serien als Anknüpfungspunkte zu wählen. Sinnvoll ist es auch, bestehende Narrative der jungen Generationen aufzugreifen und die Teilhabe an Themen wie Klima, Umwelt und soziale Gerechtigkeit anzuschließen (Brückenthemen). Generell gilt es, das Beteiligungsanliegen für die Jugendlichen erlebbar zu machen, wobei in diesem Zuge die Besichtigung potenzieller Standorte (vor Ort), der Einsatz neuer Technologien (VR, AR) und gamifizierender Ansätze (Wettbewerbe, Planspiele) diskutiert wurden. Darüber hinaus wurde vorgeschlagen, konkrete Beteiligungsanreize wie Zertifikate oder Goodies einzusetzen, die Ernsthaftigkeit des Verfahrens zu betonen und eine wertschätzende Einbindung voranzutreiben.

Auch die Identifikation mit Peers oder Vorbildern spielt für Jugendliche eine wichtige Rolle, sodass die Zusammenarbeit mit Multiplikator:innen, Influencer:innen und anderen Kooperationspartner:innen zu erwägen ist (analog oder digital). Im analogen Bereich kann die Ansprache über Schulen und die Netzwerke lokaler Multiplikator:innen wie z. B. Kinder- und Jugendämter erfolgen. Zudem kann es sinnvoll sein, die Lokalpresse einzubinden, wobei die Jugendlichen auf diesem Weg vor allem mittelbar über ihre Eltern informiert und erreicht werden. Auch Veranstaltungen für Jugendliche (z. B. Messen, Festivals wie Tincon) können Aufmerksamkeit für das Beteiligungsverfahren generieren. Im digitalen Raum kann die Ansprache über bereits vorhandene Räume in den sozialen Netzwerken erfolgen. Mit dieser Strategie wird an die Nutzungsweisen der Jugendliche angedockt und sie werden dort erreicht, wo sie sich tatsächlich aufhalten; ggf. mit Unterstützung bekannter Persönlichkeiten. Es wurde allerdings darauf hingewiesen, dass damit auch in potenzielle „Safe Spaces“ der Jugendlichen vorgedrungen wird, die das Anliegen ggf. als Störfaktor wahrnehmen.

Die anschließende Gruppendiskussion der Ergebnisse bezog sich vor allem auf die Herstellung von Aufmerksamkeit und Motivation unter den Jugendlichen. So wurde angemerkt, dass die Vergabe von Goodies und anderen extrinsischen Anreizen eventuell die intrinsische Motivation unterminiert. Es wurde dafür plädiert, jegliche „Manipulation“ möglichst zu vermeiden. Dies gilt insbesondere für staatliche Institutionen, die generell mit einem höheren Misstrauen zu rechnen haben. Allerdings stellen extrinsische Faktoren wie z. B. eine Schulbefreiung gerade für die jüngeren Zielgruppen ein nicht unwesentliches Teilhabemotiv dar.

### Themenschwerpunkt 3: Gestaltung komplexer Beteiligungsverfahren

Am dritten World-Café-Tisch setzten sich die Teilnehmer:innen mit den Herausforderungen komplexer Beteiligungsverfahren auseinander. Diese bezogen sich auf die Gestaltung ansprechender Beteiligungsverfahren (Runde 1), auf Möglichkeiten zu Dialog und Austausch (Runde 2) und auf Formate für bundesweite Infrastrukturvorhaben (Runde 3).

Im Rahmen der ersten Gruppendiskussion wurden zwei unterschiedliche Teilhabetypen identifiziert: Diejenigen, die sich langfristig beteiligen und diejenigen, die eine punktuelle Partizipation bevorzugen bzw. sich aus anderen Gründen nur selten oder unregelmäßig beteiligen können. Um beide Typen in ein Beteiligungsverfahren integrieren und die Qualität der Beteiligung sicherstellen zu können, sind Verfahren zum einen so zu gestalten, dass alle Veranstaltungen grundsätzlich auch einzeln besucht werden können. Dazu muss ein Wissenstransfer ermöglicht werden, sodass Erkenntnisse aus vorangegangenen Beteiligungsformaten auch für

Teilnehmende an nachfolgenden Formaten verfügbar sind. Zum anderen wurde empfohlen, für langfristige Teilnehmer:innen weiterführende Aufgaben anzubieten, über die sie ihre Expertise einbringen können. Dazu kann z. B. die Leitung von thematischen Gruppen gehören oder die Erarbeitung bestimmter Themen, die dann wiederum zum Wissenstransfer beitragen.

Designüberlegungen sind außerdem hinsichtlich des Beteiligungsformats zu treffen. Es wurde die Einschätzung geteilt, dass hybride Formate zwar grundsätzlich in der Lage sind, die Vorteile von Präsenzangeboten (z. B. Interaktionsmöglichkeiten und Vernetzung) und Online-Formaten (z. B. Flexibilität und geringer Aufwand zur Teilnahme) zu kombinieren, diese in der Praxis aber nicht, oder nur mit sehr hohem Aufwand von Ressourcen, zu realisieren sind. Häufig sind die nur virtuell Teilnehmenden gegenüber den in Präsenz Teilnehmenden im Nachteil. Statt solcher hybriden Formate erscheint es daher sinnvoller, mit einem steten Wechsel von On- und Offline-Veranstaltungen den Bedürfnissen verschiedener Beteiligungstypen zu entsprechen. Bei rein online durchgeführten Veranstaltungen (d. h. synchrone Beteiligung) wurde die reine Übertragung von Präsenzformaten in den Online-Raum generell als weniger wünschenswert erachtet. Für diesen Fall sind kreative und speziell für den digitalen Raum entwickelte Formate wie z. B. Insta-Lives vorzuziehen.

Als zentraler Vorteil von Präsenzveranstaltungen wurde weiter der soziale Austausch herausgestellt und verschiedene Strategien diskutiert, um diesen auch in Online-Settings zu ermöglichen. Zum einen sind zur gemeinsamen Interaktion stets auch kleinere Räume (Breakout-Rooms) zu schaffen. Zum anderen ist nicht nur ein Dialog innerhalb einer Standortregion wichtig, sondern auch darüberhinausgehende Vernetzungsmöglichkeiten. Dabei ist bei der Wahl der Plattform grundsätzlich zwischen der Nutzung eigener oder bereits vorhandener Angebote abzuwägen. Während eigene Plattformen Vorteile gerade hinsichtlich des Datenschutzes und Anpassungsmöglichkeiten bieten, beinhalten diese auch hohe Beteiligungsbarrieren, werden oft kaum langfristig betrieben und genutzt, sind teuer in der Entwicklung, und sind häufig schwer in bestehende Routinen der Jugendlichen integrierbar. Im Vergleich dazu ist es bei der Nutzung vorhandener Plattformen möglich, dort in die Diskurse zu gehen, wo diese bereits tatsächlich stattfinden (z. B. in einschlägigen Facebook-Gruppen). Als Möglichkeit der Verbindung einer eigenen (thematisch geschlossenen) Plattform und den Diskursen auf existierenden (thematisch offenen) Plattformen wurden Peers vorgeschlagen, d. h. Personen, die sich sowohl in Beteiligungsformaten des Endlagerdiskurses (und einer entsprechenden eigenen Plattform) engagieren als auch in bestehenden Gruppen aktiv sind. Diese könnten als Vermittler:innen zwischen beiden „Welten“ für einen Austausch zwischen den verschiedenen Diskursen sorgen. Als ein Anreiz für solche Peers wurde die Schaffung von Schulungen und Zertifikate für Jugendliche diskutiert, die so für ihr Engagement belohnt werden können.

Bei der Gestaltung nationaler Beteiligungsverfahren ist es hingegen essentiell, die Frage nach persönlichen Beteiligungsmotiven gut und eindeutig zu beantworten. Auch in diesem Fall kann es helfen, die Relevanz über die Peers der Jugendlichen zu vermitteln und zusätzlich eine Beteiligungsnorm zu etablieren. Diese kann z. B. an der Betonung einer (bürgerlichen, persönlichen oder gemeinschaftlichen) Verantwortung andocken, wobei die Anti-Atomkraftbewegung und der Hambacher Forst als Positivbeispiele herausgestellt wurden. Als Balanceakt wurde indes die Sichtbarmachung der eigenen Betroffenheit (z. B. über hypothetische Szenarien) bei gleichzeitiger Antizipation der persönlichen Ängste und Sorgen identifiziert.



In der anschließenden Diskussion der Ergebnisse wurde zudem angeregt, für den Austausch von Jugendlichen auf nationaler Ebene bereits etablierte digitale Infrastrukturen zu nutzen, z. B. die Nationale Bildungsplattform, da sich diese als anschlussfähig zu anderen Plattformen erweisen könnte. Zudem wurde die Bedeutung von Rückkopplungen betont, wobei Rückmeldungen und Feedback an die beteiligten Jugendlichen für eine wertschätzende Beteiligung sorgen und die intrinsische Motivation erhöhen.

#### Themenschwerpunkt 4: Unterstützende Akteur:innen

Am vierten World-Café-Tisch stand der Austausch über potenzielle Akteur:innen im Vordergrund, die bei der Rekrutierung bzw. Ansprache junger Menschen eine unterstützende Funktion einnehmen können. Diskutiert wurde über Akteur:innen aus dem analogen oder digitalen Kontext (Runde 1), über die konkrete Gestaltung der Zusammenarbeit mit Schulen (Runde 2) und über die Einbindung schwer erreichbarer jugendlicher Zielgruppen (Runde 3).

Im analogen Bereich kann die Kooperation mit Verbänden, Vereinen und Jugendorganisationen grundsätzlich eine relevante Größe für die Rekrutierung und Unterstützung junger Generationen darstellen. Diskutiert wurde allerdings die Frage, welche Angebote ihnen faktisch gemacht werden können, wenn akut keine Entscheidungen zu treffen sind. Schließlich wurde in diesem Zusammenhang festgehalten, dass diese wenigstens eine Rolle bei der Sensibilisierung der Jugendlichen für die komplexen Themenfelder übernehmen können. Darüber hinaus wurden Eltern und Peer-Groups wie z. B. der „Rat der jungen Generationen“ als zentrale Unterstützer:innen genannt. Die Einbindung unterstützender Akteur:innen aus dem digitalen Raum wurde hingegen sehr kontrovers erörtert. Auf der einen Seite können Influencer:innen zur Bekanntmachung eines Beteiligungsverfahrens und zur Befähigung der jungen Zielgruppen beitragen (s. [3.2](#)). Auf der anderen Seite kann die direkte Einbindung von Jugendlichen zu einer höheren Authentizität der Beteiligung führen. Es wurde dabei angemerkt, dass es wenig authentisch und eher negativ auf Jugendliche wirken könnte, wenn Personen mit wenig Erfahrung im Zusammenhang mit Influencer:innen versuchen, die eigenen Themen auf eine solche Art und Weise zu kommunizieren.

Daran anschließend wurden die Schulen als zentrale unterstützende Akteure für junge Generationen diskutiert. Um möglichst viele Schüler:innen zu erreichen, ist es sinnvoll, die Inhalte des Beteiligungsverfahrens direkt an den Unterricht zu koppeln. Dabei ist es für eine effektive Zusammenarbeit essentiell, die Lehrpersonen in die Planung und Umsetzung einzubeziehen (Bedarfsorientierung) und den persönlichen Kontakt sowie unmittelbaren Austausch zu fördern. So kann über den persönlichen Kontakt zu engagierten Lehrer:innen und Schüler:innen ein Zugang zu den Schulen hergestellt und dort Angebote unterbreitet werden. Generell muss die Vermittlung aber nicht zwingend nur durch das BASE geschehen, sondern kann auch über andere Träger vorangetrieben werden. Vorgeschlagen wurden an dieser Stelle beispielsweise Ausschreibungen, auf die sich interessierte Institutionen bewerben. Zuletzt ist als Ergebnis dieser Diskussionsrunde festzuhalten, dass durch die Einbindung der Beteiligungsthemen in den Unterricht keine zusätzlichen Belastungen für die Lehrkräfte entstehen dürfen und sie z. B. mit ausreichenden Unterrichts- und weiteren Informationsmaterialien versorgt werden. Weiterhin wurde empfohlen, auch auf die Schüler:innen selbst (z. B. Schüler:innenvertretung) zuzugehen, um über diesen Weg ein Interesse für das Thema zu wecken.



In Bezug auf die Einbindung schwer erreichbarer bzw. leicht zu übersehender Jugendlicher wurde zunächst über das Beteiligungsthema diskutiert. Da die Komplexität des Verfahrens in diesem Zusammenhang ein wesentliches Problem darstellt, ist möglichst an bereits vorhandene Interessen und die Lebenswelten der Jugendlichen anzuknüpfen (z. B. Technik, Umwelt). Zudem ist es sinnvoll, die Einbindung jener Gruppen über bekannte Netzwerke und Strukturen aus der Praxis aufzubauen und daraufhin eine Integration in den und Weiterführung im digitalen Raum zu forcieren. Mehrere Workshop-Teilnehmende waren der Meinung, dass sich diese Gruppe am ehesten an bekannten, bereits existierenden Orten ansprechen lässt und erst über den Offline-Kontakt auch eine digitale Einbindung entstehen kann. Darüber hinaus wurde empfohlen, die Jugendlichen in die Entwicklung von Content einzubeziehen und ihnen über z. B. Wettbewerbe oder Zertifikate ein Gefühl der Anerkennung zu vermitteln.

#### 4.2.3 Zielgruppenspezifische Personas der Jugendbeteiligung

Zum Abschluss des ersten Workshop-Tages wurden den Teilnehmenden durch nexus vorbereitete zielgruppenspezifische Personas der Jugendbeteiligung vorgestellt. Die Personas *Maria*, *Serdar* und *Leon* basieren auf den Sinus-Milieus und repräsentieren typische Vertreter:innen der jungen Zielgruppe, wobei u. a. Mediennutzung, Schulbildung und Zukunftsvorstellungen ausgearbeitet wurden. Diese Charakteristika wurden von den Teilnehmenden in Kleingruppen um u. a. potenziell ansprechende Informationskanäle, ökologische und politische Motive weiterentwickelt und bilden den Ausgangspunkt für den zweiten Workshop-Tag (4.3).

Mit einer Zusammenfassung der Learnings aus den Diskussionen und Kleingruppenarbeiten sowie einem Ausblick auf den zweiten Tag endete der erste Workshop-Tag.

## 4.3 Workshop-Tag 2

Am zweiten Tag stand die Entwicklung zielgruppenspezifischer Beteiligungs- und Informationsformate für junge Generationen im Mittelpunkt, die im Rahmen eines Prototypings für die entwickelten Personas ausgearbeitet wurden (4.3.2). Vorausgehend lieferte das BASE Impulse über Beteiligungsziele und -strategien (4.3.1)

### 4.3.1 Impulse

Nach einem Rückblick auf den ersten Tag informierte Evelyn Bodenmeier, Fachgebietsleitung Fach- und Regionalkonferenzen im BASE, die Anwesenden über bestehende Beteiligungs- und Informationsformate des BASE. Daran anschließend wurden im Plenum insbesondere die Relevanz von Jugendbeteiligung und aktuelle (digitale) Kommunikationsstrategien vom BASE diskutiert. Zudem hob das BASE auf Nachfrage hervor, dass es sich bei der Einbindung der jungen Generationen in die Endlagerstandortsuche um eine konsultative Beteiligung handelt. So wird in der aktuellen Phase angestrebt, dass junge Menschen in erster Linie informiert werden. Zudem sollen sie ihre Sichtweisen und Meinungen zur Endlagerstandortsuche einbringen, indem sie bspw. auch hinzugezogen werden, wenn ausgehandelt wird, wie junge Menschen in Zukunft informiert und beteiligt werden sollen. Damit sollen sie die Möglichkeit erhalten, auf die zukünftige Gestaltung des Beteiligungserfahrens Einfluss zu nehmen. Dieses Ziel der Sensibilisierung ist auch als Schaffung eines „Living Memorys“ zu verstehen. Eine konsultative Mitwirkung an

Entscheidungen zur Auswahl geeigneter Standortregionen ist hingegen nicht vorgesehen, da diese auf Basis rein fachlicher Kriterien erfolgt. Zu einem späteren Zeitpunkt werden sich größere Mitwirkungsmöglichkeiten ergeben, wenn mögliche Kompensationsmaßnahmen für potenzielle Standortregionen diskutiert werden, die insbesondere für die junge Generation von hoher Relevanz sind.

#### 4.3.2 Prototypen für Jugend-Beteiligungs- und Informationsformate

In der nachfolgenden Gruppenphase wurden kreative Ideen zu (digitalen) Beteiligungsformaten gesammelt, wobei unter Anwendung des Design-Thinking-Ansatzes unterschiedliche Brainstorming-Techniken zum Einsatz kamen. Das Ziel dieser Methode bestand in der Entwicklung von zielgruppenorientierten Beteiligungs- und Informationsformaten für die identifizierten Subgruppen der jungen Generationen und ihrer Beteiligungsaffinitäten. So entwickelten die drei Gruppen im Prozess des Prototypings spezifisch für die bereits am ersten Workshop-Tag (4.2.2) vorgestellten und am zweiten Workshop-Tag weiterentwickelten Personas *Maria*, *Serdar* und *Leon* Ideen zu Formaten und deren Umsetzung und visualisierten diese. Im Rahmen des Brainstormings wurden zahlreiche Ideen für digitale bzw. hybride Informations- und Beteiligungsformate gesammelt, die nicht in den weiteren Prozess des Prototypings einfließen. Bei diesen Ideen handelt es sich um spontane Einfälle, die nicht in der Tiefe diskutiert oder ausgearbeitet wurden. Obgleich sie damit nicht belastbar sind, können sie Anregungen für kreative Formate liefern. Die folgenden drei Ideen wurden im Rahmen des Workshops priorisiert und weiter ausgearbeitet:

##### Prototyp 1: „Next-Gen“ Stipendium

Die erste Gruppe entwarf einen Prototyp für ein (digitales) Informations- oder Beteiligungsformat für die Persona *Maria*.

##### Steckbrief Maria

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| Familie                       | 16 Jahre, Kleinstadt<br>Adaptiv-pragmatische Mitte  |
| Schule                        | Gymnasium, gute bis sehr gute Noten<br>Will Soziale Arbeit studieren und etwas für sich erreichen |
| Mediennutzung                 | Social Media-affin, private Accounts  |
| Gesellschaftliches Engagement | Stellvertretende Klassensprecherin, Ehrenamt im Altenheim   |
| Stellenwert Klima/Ökologie    | Wenig Vorwissen, interessiert an pragmatischer Lösung   |
| Politische Beteiligung        | Fehlende Gelegenheitsstrukturen, externe Mobilisierung notwendig                                  |

Maria besucht das Gymnasium, hat gute Noten und will nach ihrem Abschluss Soziale Arbeit studieren. Sie ist sozial engagiert, politisch aber bislang kaum beteiligt, was vor allem auf fehlende Gelegenheitsstrukturen zurückzuführen ist. So hat sie keine (in dem Sinne relevanten) Probleme, fühlt keine Betroffenheit und sie beschäftigen keine konkreten Themen. Für eine politische Aktivität sind somit insbesondere extrinsische Anreize und eine Mobilisierung von außen notwendig.

Um Personen wie Maria thematisch einzubinden und zu einer Beteiligung zu motivieren, wurde die Idee eines „Next-Gen Stipendium vom BASE“ ausgearbeitet. Der Grundgedanke besteht in der materiellen Förderung von Studierenden, die an das Deutschlandstipendium angelehnt ist und rund 15 Stipendien pro Jahr umfasst. Dabei deckt das Stipendium verschiedene Fachbereiche ab, um eine möglichst heterogene und interdisziplinäre Stipendiat:innengruppe zu ermöglichen. Als Gegenleistung setzen sich die Stipendiat:innen in regelmäßigen Abständen mit Themen des BASE auseinander und entwickeln eigene (Beteiligungs-)Formate. Dazu sind regelmäßige On- und Offlineveranstaltungen sowie Kooperationen mit anderen Ländern und Organisationen geplant. Als Stipendiat:innen, wie auch als Alumni, vermitteln sie zudem die Inhalte an ihre Mitmenschen und fungieren somit als Multiplikator:innen für das Thema in beruflichen wie privaten Kontexten. Teil der Idee ist es außerdem, dass sie nach Ablauf des Stipendiums jüngere Stipendiat:innen als Expert:innen unterstützen.

Der Vorteil für die Fördernden liegt im Aufbau eines Pools von jungen Menschen, die sich zu einem Thema vernetzen, austauschen und zusammenarbeiten. Auf diese Weise wachsen langfristig Generationen heran, die für ein Thema sensibilisiert sind und spezifisches Wissen darüber anhäufen und verbreiten. Die nachhaltige Bindung, der Zugang zu jungen Menschen und ihren Ideen, die Vernetzung zwischen den Generationen und der Wissenstransfer bilden die Kernziele des Förderprogramms.

Für Personen wie Maria bietet das Next-Gen Stipendium zum einen die Chance zur Finanzierung ihres Studiums. Zum anderen schafft die Einbindung in ein neues Thema und die Teilnahme an fachlichen Veranstaltungen die Möglichkeit, Netzwerke zu Multiplikator:innen aufzubauen und ermöglicht ihr eine besondere Befähigung in diesem Bereich. Dadurch eröffnen sich zugleich berufliche Orientierungen und Perspektiven. Die intensive und kollaborative Auseinandersetzung mit einem bestimmten Thema kann zudem weiteres Engagement in anderen Bereichen nach sich ziehen und schließlich auch eine politische Beteiligung stimulieren („virtuous circle“).

In der anschließenden Diskussions- und Fragerunde wurde zunächst die Orientierung des Stipendiums am Deutschlandstipendium erörtert. Über die Höhe der Förderung und auch die Bedingungen muss entlang der bestehenden Erfahrungen anderer Förderprogramme entschieden werden. Angedacht wurde eine Summe von 1.500 € pro Monat als Stipendium. In diesem Zusammenhang wurde vorgeschlagen, dass Stipendiat:innen im Masterstudium als studentische Mitarbeiter:innen für die fördernde Institution arbeiten. Die Stipendien können dadurch nicht nur als Ideenpool, sondern auch als Netzwerk fungieren, um offene Stellen, z. B. als studentische Hilfskräfte oder Doktorand:innen, zu besetzen. Bei der Stipendienhöhe ist weiter zu beachten, dass Studierende keine homogene Gruppe bilden, sondern soziale Ungleichheitsfaktoren, wie z. B. das Einkommen der Eltern oder ein BAföG-Anspruch, mitbedacht werden müssen. Ein zentraler Diskussionspunkt behandelte außerdem die Frage, inwieweit auch Förderungen für Nicht-Akademiker:innen vorgesehen sind. Im Fokus stehen zwar klar Studierende, da der Studienbeginn als Phase großer Persönlichkeitsveränderungen gilt, in der das Stipendium als Unterstützungsmöglichkeit gelten kann. Darüber hinaus wurde aber vorgeschlagen, parallel Förderprogramme für Auszubildende aufzubauen. Auch eine Förderung von Freiwilligendiensten wie das Freiwillige Ökologische Jahr oder das Freiwillige Digitale Jahr, die ebenfalls junge Menschen nachhaltig an ein Thema binden, ist in diesem Zusammenhang vorstellbar. Eine solche nachhaltige Bindung bildet einen Wert an sich, der durch das Stipendium gefördert wird. Dem

wurde allerdings entgegnet, dass die Effekte von Netzwerken und aufgebauten Bindungen in der Realität oft nicht sehr nachhaltig sind. Daher ist es wichtig, die Teilnehmende möglichst früh mit konkreten Aufgaben einzubinden, z. B. indem sie selbst Outreach-Activities planen.

Prototyp 2: Augmented-Reality-Spiel

Die zweite Gruppe widmete sich der Prototypenentwicklung für die Persona *Serdar*. Serdar besucht eine integrierte Sekundarschule, hat einen türkischen Migrationshintergrund und ist in einen großen Familien- und Bekanntenkreis eingebettet. In seiner Freizeit engagiert er sich als Fußballtrainer für Kinder und ist sehr technikaffin. Er zählt zur Gruppe der schwer erreichbaren Jugendlichen und hatte bislang keine Berührungspunkte zu politischen Themen oder Beteiligungsformaten, die nachhaltig in seine Lebenswelt integriert werden müssen.

Steckbrief Serdar

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| Familie                       | 15 Jahre, mittelgroße Stadt<br>Bürgerlich-traditionelles Milieu    |
| Schule                        | Integrierte Sekundarschule, durchschnittliche Noten                |
| Mediennutzung                 | Technikbegeistert, Computerspiele, keine sozialen Medien           |
| Gesellschaftliches Engagement | Co-Fußballtrainer für Kinder                                       |
| Stellenwert Klima/Ökologie    | Wenig Vorwissen, ungefestigte Einstellungen                        |
| Politische Beteiligung        | Fehlende Gelegenheitsstrukturen, Mobilisierung durch Familie/Peers |

Um Personen wie Serdar zu erreichen, wurde als Prototyp ein Augmented-Reality-Gaming-Konzept erarbeitet. Der Kerngedanke besteht darin, dass Personen wie Serdar das Spiel (mit)entwickeln und zudem als Multiplikator:innen für andere Jugendliche fungieren, wodurch schließlich rund 1.000 jugendliche Gamer:innen erreicht werden sollen. Damit werden durch dieses Konzept gleichzeitig zwei jugendliche Zielgruppen angesprochen: Die Entwickler:innen/Multiplikator:innen und die Spielenden. Für die Rekrutierungsphase sind ausreichend Ressourcen einzuplanen.

Das Spiel selbst soll Elemente aus Strategie- und Aufbauspielen wie „SimCity“ und AR-Spielen wie „PokemonGo“ enthalten und in Zusammenarbeit mit Medienpädagog:innen und Jugendarbeiter:innen entwickelt werden. Indem es gezielt für die Anforderungen und Bedingungen der Endlagerstandortsuche gestaltet wird, ermöglicht es eine spielerische Auseinandersetzung mit komplexen Themen.

Als erster Projektschritt ist eine einwöchige Schulung zu niedrigschwelligen Technologien geplant, mit deren Hilfe das Spiel, die erforderlichen Tools und die Story-Elemente entwickelt werden. Im besten Fall kommen für die Spielentwicklung kostenlose Tools zum Einsatz. Im zweiten Schritt setzen die Jugendlichen die Spielidee daraufhin mit Unterstützung von geschulten Personen aus der Medienpädagogik und Jugendarbeit an zwei Standorten um. Die Grundstory des Spiels wird dabei von den Jugendlichen an die lokalen Kontexte angepasst, jedoch soll der generische Charakter des Spiels erhalten bleiben, um eine Vergleichbarkeit zu gewährleisten.

Angestrebt wird weiter, dass das BASE während des gesamten Prozesses für technische und inhaltliche Hilfe sowie Feedback zur Verfügung steht. Zudem soll das Projekt wissenschaftlich begleitet werden.

Die Vorteile dieses Beteiligungsformats bestehen zum einen darin, dass sich eine kleine Gruppe von Jugendlichen intensiv mit den Inhalten des BASE auseinandersetzt, die als Expert:innen weiter eingebunden werden können. Zum anderen hat sich eine große Gruppe sehr niedrigschwellig mit der Thematik beschäftigt. Diese Gruppen können z. B. für digitale Follow-Ups einbezogen werden. Zudem ist als Produkt dieses Beteiligungsformats ein Spiel entstanden, das speziell auf die Anforderungen und Interessen der jugendlichen Zielgruppen zugeschnitten ist und nach einer Testphase auf andere Regionen in Deutschland ausgeweitet werden kann. Der spielerische Ansatz ist ein geeignetes Format, um Menschen wie Serdar (sozial integriert, technikbegeistert, für politische Verfahren schwer erreichbar) abzuholen und ihr Interesse zu wecken. Durch Freude an der Aufgabe, Wertschätzung für die Arbeit (auch in Form von z. B. Zertifikaten) und einer intensiven Beschäftigung mit den Themen kann diese Gruppe nicht nur informiert und sensibilisiert, sondern auch nachhaltig in die Prozesse eingebunden werden.



Präsentation und Diskussion der Prototypen, Foto: Projektteam, Bildrechte: BASE

Im Anschluss an die Präsentation des Prototyps wurde die Funktionalität der Idee diskutiert. Positiv wurde zunächst herausgestellt, dass die anvisierten zwei Beispielstandorte gut als Prototypen für die potenziellen Endlagerstandorte genutzt werden können. Zu klären ist indes der zeitliche Rahmen des Projektes. Dieser ist idealerweise möglichst kurz zu halten, damit die Teilnehmenden auch aktiv eingebunden werden können. Kritisch wurde in diesem Zusammenhang allerdings das vergleichsweise hohe Vorab-Investment betrachtet. Außerdem wurde angemerkt, dass Jugendliche generell wenig Interesse an dem Thema haben und es daher unabdingbar ist, Elemente in das Spiel zu integrieren, die auf spielerische Weise Interesse wecken.



Tatsächlich wurde als Anweisung für die Entwickler:innen eingeplant, ein besonders niedrigschwelliges Angebot zu kreieren. Eine Weiterentwicklung der Spielbausteine sollte aber grundsätzlich immer möglich sein. In Bezug auf die Einbindung des Projektes in den schulischen Kontext wurde weiter betont, dass dies im Allgemeinen zwar möglich, im besten Fall aber aufgrund der jugendlichen Multiplikator:innen nicht nötig ist.

Kontrovers diskutiert wurde daraufhin die Grundausrichtung des Spiels, dessen Entwicklung entweder sehr teuer ist oder aber visuell weniger ansprechend ausfällt. Die eine Position sprach sich dafür aus, den Fokus auf eine kollaborative Spielentwicklung mit den Jugendlichen zu legen, weniger auf teure und professionelle 3D-Animationen. Die visuelle Qualität des Spiels kann dabei über hochwertige Filmaufnahmen für die AR-Elemente gewährleistet werden. Die andere Position betonte, dass Bedingungen wie der Zugang zu den notwendigen Endgeräten, eine ausreichende Finanzierung und eben auch ein ansprechendes Design gegeben sein müssen. In dem Zuge wurden Beispiele für AR-Apps genannt, die in der Praxis gut funktionieren (z. B. Data Run). Darüber hinaus wurde die Notwendigkeit angesprochen, den Fokus des Spiels in Bezug auf Aufbauspiel oder AR-Spiel genau zu bestimmen. Ansonsten kann über das Niveau des Spiels durchaus noch diskutiert werden, entscheidend ist aber vor allem die Beteiligung der Jugendlichen bei der Entwicklung.

### Prototyp 3: Musikfestival „Radioaktiv“

In der dritten Gruppe wurde ein Prototyp für ein Informations- oder Beteiligungsformat für die Persona *Leon* konzipiert.

#### Steckbrief Leon

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| Familie                       | 17 Jahre, Großstadt<br>Expeditives Milieu                     |
| Schule                        | Gymnasium, durchschnittliche bis gute Noten                   |
| Mediennutzung                 | Aktiv in den Sozialen Medien, elektronische Musik             |
| Gesellschaftliches Engagement | Vegan, nachhaltiger Lebensstil                                |
| Stellenwert Klima/Ökologie    | Hohes Interesse und Bewusstsein                               |
| Politische Beteiligung        | Eventbezogene Beteiligung, Anerkennung und Status als Anreize |

Leon lebt in einer deutschen Großstadt und besucht das Gymnasium. Er pflegt einen nachhaltigen Lebensstil, ist an elektronischer Musik und den sozialen Medien interessiert, wo er regelmäßig Content produziert. An politischen und ökologischen Fragen ist er grundsätzlich interessiert, spürte bislang aber nur eine geringe Betroffenheit und beteiligte sich politisch nur punktuell an großen Demonstrationen oder Events.

Um Personen wie Leon für die Inhalte und Themen der Endlagerstandortsuche zu sensibilisieren, wurde die Idee eines Festivals ausgearbeitet. Geplant wurde ein Musikfestival, z. B. mit dem Namen „Radioaktiv“, das vom BASE explizit für junge Menschen ausgerichtet wird und mehrere Tage mit Camping und kostenloser Verpflegung umfasst. Im Vordergrund stehen



elektronische Musik und Jugendkultur, aber auch das Thema der Endlagersuche ist stets präsent. Dies wird zum einen durch die Wahl der Location, z. B. in unmittelbarer Nähe zu einem stillgelegten Atomkraftwerk oder einem Zwischenlager (z. B. in Greifswald) erreicht. Zum anderen werden während des Festivals kreative Wettbewerbe und co-kreative Workshops zum Thema, wie z. B. „Create your own sound of Endlager“ angeboten. Darüber hinaus können die Jugendlichen mit älteren Aktivist:innen in Kontakt kommen, um mehr über die Geschichte der Anti-Atomkraftbewegung zu erfahren.

Um Jugendliche für die Idee des Festivals zu begeistern, müssen Ansprache und Marketing jugendgerecht gestaltet werden. Dies beinhaltet die Schaltung von Werbung, den Einbezug von Jugendverbänden und die Kooperation mit Influencer:innen und Musiker:innen. Grundsätzlich ist es auch denkbar, Jugendliche direkt in das Organisationskomitee einzubinden. Dabei ist bei allen Schritten stets auf den Jugendschutz zu achten und auch vor Ort ist eine pädagogische Betreuung geplant. Anvisiert wurde ein Kontingent von 500 Tickets, die im Rahmen eines niedrigschwelligen Wettbewerbs kostenlos vergeben werden, wobei sich Interessierte über ein Bewerbungsvideo oder einen Musiktrack für die Teilnahme an dem Festival bewerben können.

Die Ziele dieses Teilnehmungsformats bestehen darin, ein Living Memory und eine niedrigschwellige Sensibilisierung für das Thema des BASE zu schaffen. So können sich die Jugendlichen in einer aktivierenden Umgebung und in entspannter Atmosphäre mit den Inhalten auseinandersetzen, sich mit anderen austauschen und zusammenarbeiten. Dabei geht es nicht prioritär um die Herstellung eines messbaren Outputs, jedoch wird während des Festivals Content produziert und die Jugendlichen können sich untereinander, mit der etablierten Anti-Atomkraft-Bewegung und mit dem BASE vernetzen. Mit der Idee eines Festivals können Personen wie Leon, die kreative, spontane und eventbezogene Teilnehmungsformate bevorzugen, eingebunden werden. Dabei besteht für sie die Möglichkeit, Ausschnitte und Inhalte des Festivals, z. B. über Livestreams, mit ihren Follower:innen zu teilen. Dies ist nicht nur für sie persönlich wichtig, weil sie den Status und die Anerkennung ihrer Community schätzen, sondern auch, weil die Inhalte auf diese Weise über die Teilnehmenden hinaus verbreitet werden.

In der anschließenden Frage- und Diskussionsrunde wurde zunächst über die Zahl der Festivalteilnehmer:innen diskutiert. Dabei wurde vorgeschlagen, das Festival für möglichst viele Personen zugänglich zu machen und in einem regelmäßigen Turnus (z. B. jährlich) stattfinden zu lassen. Verwiesen wurde in dem Zusammenhang auf mehrere Referenzprojekte wie „Prora 03“ oder „Berlin 05“, die über 10.000 Teilnehmer:innen hatten und auch ein pädagogisches Setting aufwiesen.

Des Weiteren wurde der Schwerpunkt des Festivals erörtert. Auf der einen Seite wurde die Meinung vertreten, dass die Musik im Mittelpunkt stehen und die Endlagersuche in den Hintergrund rücken, aber dennoch immer präsent sein soll. Die Gewichtung der beiden Punkten wird aber letztlich vor allem durch die Zahl der Teilnehmer:innen bestimmt. So wurde geplant, bei wenigen Teilnehmenden mehr thematische Workshops und bei mehr Teilnehmenden tendenziell mehr Musik anzubieten. Bei der zweiten Variante ist es sinnvoll, einen zusätzlichen Bezug zum Ort, z. B. durch Graffiti, zu schaffen. Auf der anderen Seite wurde darauf hingewiesen, dass eine Finanzierung womöglich nur schwer zu rechtfertigen ist, wenn die Musik im Vordergrund steht. Aus diesem Grund wurde eine externe Beauftragung unter Einbezug des BASE in die Vorbereitungen vorgeschlagen. Grundsätzlicher wurde daraufhin die Finanzierung kreativer und jugendgerechter Teilnehmungsformate diskutiert. Dabei stellten es mehrere Teilnehmende

als sinnvoll und zielführend heraus, Jugendliche über Kultur und Events anzusprechen und zu einer Beteiligung zu mobilisieren. Als vielversprechend wurde zuletzt angemerkt, dass Early Adopter wie Leon sehr gut als Multiplikator:innen fungieren und die Inhalte und Themen über ihre Netzwerke verbreiten können. Auch die Idee der Workshops, die ähnlich wie das YouTube-Format „Sounds Of“ konzipiert wurden, wurde positiv herausgehoben. In einem solchen Format werden vor Ort Geräusche gesammelt und zu Tracks verarbeitet, wobei in diesem Zuge niedrigschwellig z. B. verschiedene Geräte zur Bodenerkundung kennengelernt werden.

## 4.4 Zusammenfassung

Im Fokus des transdisziplinären Workshops „Digitale Jugendbeteiligung“ standen Möglichkeiten und Herausforderungen der Einbindung junger Generationen in das Verfahren der Endlagerstandortsuche. Dabei diskutierten Expert:innen aus Wissenschaft und Praxis über Herausforderungen, offene Fragen und Kontroversen der Jugendbeteiligung und entwickelten kreative Ideen für zielgruppenspezifische Informations- und Beteiligungsformate. Mit einer Kombination aus kurzen Vorträgen, Brainstorming-Phasen und ko-kreativen Sessions konnten praktische Tipps und wertvolle Impulse zur Gestaltung jugendgerechter Formate gewonnen werden.

Als eine der Kernerkenntnisse ist festzuhalten, dass es *die* jugendliche Zielgruppe nicht gibt, sondern eine Zielgruppe abhängig von bestimmten Merkmalen, Interessen und sozialen bzw. sozioökonomischen Voraussetzungen ist. Somit kann es auch nicht *das eine* Beteiligungsformat geben. Damit Jugendbeteiligung gelingen kann, braucht es einen breiteren Ansatz und verschiedene Angebote für unterschiedliche Zielgruppen. Diese sind zudem nicht ausschließlich auf den digitalen Raum zu beschränken, sondern an bereits bestehende Netzwerke und Strukturen aus der Praxis anzuknüpfen. Unterstützend kann hier die Einbindung von u. a. Schulen, Vereinen, bekannten Persönlichkeiten oder Multiplikator:innen, aber auch von Familie oder Peers (analog oder digital) wirken. Des Weiteren ist es für eine erfolgreiche Beteiligung essentiell, die Zielgruppen möglichst genau kennenzulernen, wobei auf die Erfahrungen vergleichbarer Projekte zurückzugreifen ist. Insbesondere bei komplexen Themen und einer geringen persönlichen Betroffenheit sind kreative, niedrigschwellige und ggf. spielerische Lösungen erforderlich, um Jugendliche zu erreichen. Die Beteiligungs- und Informationsformate sollten dabei an ihre Lebenswelten anschließen und vorhandene Interessen, Motive und Narrative aufgreifen. Vor diesem Hintergrund wurden in diesem Workshop die Ideen eines „Next-Gen“ Stipendiums, eines Augmented Reality-Spiels und eines Musikfestivals als Prototypen für ansprechende und zielgruppengerechte Jugendbeteiligungsformate ausgearbeitet. Hervorzuheben ist, dass es sich dabei nicht um ausschließlich digitale Beteiligung handelt, sondern dass diese Prototypen wie empfohlen Präsenz und digitale Formate verbinden. Nicht zuletzt geht es darum, durch diese Beteiligungsformate kreative Inhalte (und Kommunikation darüber) im digitalen Raum zu schaffen, die Jugendliche für die Themen der Endlagersuche sensibilisieren und so die Voraussetzung für das Interesse an spezifischeren Beteiligungs- und Informationsformate schaffen. Damit solche Formate in der Praxis umgesetzt werden können, ist ein gewisser Spielraum für kreative Ansätze, z. B. eine ausreichende Finanzierung, unerlässlich. Zudem muss zu Beginn eines Beteiligungsprozesses definiert – und stets kritisch hinterfragt – werden, was genau unter Beteiligung verstanden wird, was sowohl die Festlegung der Entscheidungsspielräume und der Beteiligungsthemen als auch der Anforderungen an die Jugendlichen einschließt. Notwendig

sind klare und transparente Kommunikationsstrategien sowie verbindliche Beteiligungsinstrumente.

Über die inhaltlichen Learnings aus dem Workshop lassen sich auch aus organisatorischer Perspektive Empfehlungen für zukünftige ähnlich gelagerte Veranstaltungen des BASE formulieren. So hat es sich bei der Vorbereitung teilweise als hinderlich für die Rekrutierung von Expert:innen herausgestellt, dass für die Teilnahme am Workshop keine Aufwandsentschädigung bzw. kein Honorar angeboten werden konnte. Was die Gestaltung des Workshops angeht, kann auf die Ergebnisse der zum Abschluss des Workshops durchgeführten Feedback-Umfrage zurückgegriffen werden. Dabei wurde als Verbesserungsvorschlag vermerkt, dass „etwas mehr Pausen bei einem solch komplexen Thema“ wünschenswert sind. Außerdem wurde die Relevanz des informellen Rahmens betont und ein „freiwilliges, aber organisiertes Abendprogramm nicht auf Selbstzahler\*innen-Basis“ vorgeschlagen. Insgesamt äußerte sich die überwiegende Mehrheit der Teilnehmenden als (sehr) zufrieden über die Veranstaltung. Besonders positiv und anregend wurden dabei die thematische Ausrichtung sowie der fachliche Austausch über die Projektergebnisse und mit dem BASE empfunden. Für die Nachbereitung des Workshops sollte darauf geachtet werden, dass die teilnehmenden Expert:innen über die Ergebnisse des Projekts informiert werden; dies haben einige Expert:innen konkret als Wunsch formuliert. Darüber hinaus kann der Workshop als Auftakt für eine längerfristige Vernetzung genutzt werden.



Die Teilnehmenden des Workshops, Foto: Projektteam, Bildrechte: BASE

## Fazit

Im Mittelpunkt dieses Forschungsprojektes stand die Frage, wie Jugendliche zur digitalen Beteiligung am Endlagersuchprozess befähigt und aktiviert werden können, sodass ihre Anliegen bei der Suche nach einem geeigneten Standort angemessen berücksichtigt werden können. Den Ausgangspunkt bildete dabei die Forschungsfrage nach „Möglichkeiten, Herausforderungen und Grenzen digitaler Beteiligung der jungen Generationen“, die im Rahmen von drei Arbeitspaketen (AP 2-4) systematisch untersucht wurde. Aufbauend auf den grundlegenden Mechanismen politischer Beteiligung online und offline, die in AP 2 erarbeitet wurden, wurde diese Ausgangsfrage in AP 3 und AP 4 weiterentwickelt und spezifiziert. Auf dieser Basis konnten schließlich in Bezug auf konsultative (digitale) Beteiligungsverfahren, die hier im Zentrum stehen, vier zentrale Ziele definiert werden:

1. *Repräsentative Diversität der Teilnehmenden*: Beteiligung aller relevanten (Ziel-)Gruppen
2. *Hohe Beteiligungsquote*: Mobilisierung und Aktivierung einer „großen“ Zahl von Teilnehmenden
3. *Hohe Beteiligungsqualität*: Inhaltliche Relevanz der Ergebnisse
4. *Nachhaltige Wirkung*: Langfristige Bindung der Teilnehmenden und Wirkung des Verfahrens auf Entscheidungen

Das Erreichen dieser Ziele stellt gleichzeitig die zentrale Herausforderung für Institutionen wie das BASE dar, die Bürger:innen im Rahmen von politischen Entscheidungsprozessen zu konsultativer Beteiligung einladen – unabhängig davon, ob diese Prozesse online und/oder offline durchgeführt werden. Es war das zentrale Anliegen dieses Projektes, anhand einer Literaturrecherche ([AP 2](#)), einer zielgruppenspezifischen Wirkungsstudie ([AP 3](#)) und eines Expert:innenworkshops ([AP 4](#)) Möglichkeiten zu erarbeiten, um das BASE bei der Realisierung dieser Ziele für das StandAV und insbesondere für die Zielgruppen von Personen unter 30 Jahren zu unterstützen.

Diese drei Forschungsansätze haben gleichermaßen deutlich gemacht, dass es keine einfachen und universalen Lösungen gibt, und dass das Wissen zur Effektivität von Aktivierungsfaktoren nach wie vor lückenhaft und zu wenig empirisch gesichert ist. Auch zeigt sich, dass nicht alle Erklärungsfaktoren politischer Partizipation gleichermaßen durch eine planvolle Prozessgestaltung adressiert werden können. Gleichwohl lassen sich auf dieser Grundlage zentrale Erkenntnisse und Empfehlungen darüber formulieren, mit welchen Ressourcen, Maßnahmen und Leistungen Initiator:innen digitaler Beteiligungsverfahren wie das BASE zur Aktivierung jugendlicher Zielgruppen beitragen können. Dabei wurden insgesamt fünf Oberkategorien identifiziert:

1. Analyse der Bedarfe der Zielgruppen
2. Ansprache der Zielgruppen
3. Gestaltung von (komplexen) Beteiligungsverfahren
4. Einbindung unterstützender Akteur:innen
5. Nutzung digitaler Tools

### Analyse der Bedarfe der Zielgruppen

Jeder Form von Beteiligung sollte zunächst eine ausführliche Bedarfsanalyse vorausgehen. Diese stellt ein wichtiges Instrument dar, um ein genaues Bild über die Interessen, Fähigkeiten und Bedürfnisse einer Zielgruppe zu erhalten und das Verfahren dahingehend anzupassen. Insbesondere mit Blick auf die Heterogenität der jungen Generationen sind die spezifischen Anforderungen dieser Zielgruppen schon in der Planungsphase eines Beteiligungsverfahrens zu erfassen und darauf aufbauend konkrete Maßnahmen zu deren Einbindung und Mobilisierung zu entwickeln.

Idealerweise werden Bedarfsanalysen im direkten Austausch mit Vertreter:innen der potenziellen Zielgruppen durchgeführt, sollten aber zumindest auf existierenden Studien zu deren Partizipations-, Informations- und Kommunikationsverhalten basieren. Dabei sind Faktoren wie der sozioökonomische Status, der Bildungsweg, Werte oder die familiäre Situation zu berücksichtigen. Insbesondere bei der Konzeption von hybriden oder digitalen Beteiligungsformaten sind darüber hinaus Merkmale wie die Medienausstattung und das individuelle Mediennutzungsverhalten zu erheben. Neben der Analyse solcher motivierender Beteiligungsfaktoren empfiehlt sich ebenso die Untersuchung von spezifischen Hinderungsgründen einer Beteiligung. So ermöglicht die Identifizierung von Hinderungsgründen, Erkenntnisse in Bezug auf schwer erreichbare bzw. bislang unberücksichtigte Gruppen zu gewinnen und diese in die Gestaltung von Informations- und Beteiligungsformaten einzubinden.

Bedarfsanalysen sollten nicht nur zu Beginn eines Beteiligungsverfahrens eingesetzt werden, sondern nach Möglichkeit regelmäßig, im Sinne einer kontinuierlichen Evaluation, stattfinden, um auf sich ändernde Anforderungen, Bedürfnisse oder Problemlagen (bestimmter Gruppen) reagieren zu können.

### Ansprache der Zielgruppen

Übereinstimmend betonen sowohl die empirische Forschungsliteratur als auch die untersuchten Projekte der Wirkungsstudie die Relevanz einer persönlichen Ansprache als effektiver Mobilisierungsfaktor. Analog kann eine solche Ansprache z. B. über personalisierte Anschreiben, über Schulen und Institutionen oder über Massenmedien, einschließlich lokaler Tageszeitungen, erfolgen. Im digitalen Bereich sollte auf glaubwürdige, jugendgerechte und moderne Kanäle zurückgegriffen werden. Während aber insbesondere die Nutzung etablierter Medien zu einer breiten Bekanntheit des Verfahrens beiträgt, ist zu vermerken, dass Werbung in den sozialen Medien vor allem bereits bestehendes Interesse verstärkt. Zur Erhöhung der Reichweite empfiehlt sich hier ein gezieltes Influencer:innen-Marketing und ein professioneller Auftritt. Sowohl bei der digitalen als auch der persönlichen Ansprache über Schulen, Vereine oder ähnliche Institutionen sollte beachtet werden, dass potenzielle „Safe Spaces“ der jungen Generation respektiert werden, d. h. Anerkennung eines Rechts auf Nichtbeteiligung und von (digitalen) Räumen, in denen die jungen Generationen nicht mit politischen Themen konfrontiert werden. Diese Safe Spaces gilt es seitens des BASE zu definieren.

Die Ansprache selbst ist abhängig vom gewählten Beteiligungsformat sowie -zeitraum und ist mit Blick auf die jeweilige Zielgruppe zu gestalten. Speziell für die jungen Generationen ist es wichtig, einen jugendgerechten Zugang zur Thematik zu bieten und das Beteiligungsthema in die Alltagswelt der Jugendlichen einzubinden, um Bezugspunkte zu schaffen. Gerade bei



komplexen Beteiligungsverfahren wie dem des BASE ist dies relevant, da mobilisierende Faktoren wie eine hohe Dringlichkeit, persönliche Betroffenheit oder räumliche Nähe des Beteiligungsgegenstands nicht direkt ersichtlich sind. Dabei sollte die Kommunikation mit jungen Menschen stets auf Augenhöhe stattfinden und ihre Wünsche und Anliegen ernst genommen werden. Informationen sind darüber hinaus in einer verständlichen und zielgruppengerechten Sprache aufzubereiten, sodass auch komplexe Inhalte zugänglich und nachvollziehbar sind. Dies ermöglicht es jungen Menschen, sich aktiv zu beteiligen und informierte Entscheidungen zu treffen.

Neben einer zielgruppengerechten Ansprache und Kommunikation ist es zudem essentiell, ein realistisches Erwartungsmanagement hinsichtlich der Ziele und Mittel eines Verfahrens zu betreiben und zu Beginn eines Beteiligungsprozesses zu klären, welche Entscheidungsspielräume vorhanden sind. Dies zählt nicht nur auf die Transparenz eines Verfahrens, sondern auch auf die Befähigung der Jugendlichen ein („Empowerment“). Dazu gehört auch, den konkreten Beteiligungsgegenstand in den einzelnen Phasen des StandAVs zu definieren. Auch individuelle Rückmeldungen und Feedback zu einzelnen Beiträgen vermitteln den Beteiligten ein Gefühl der Anerkennung und Selbstwirksamkeit, wobei sich die Betonung einer sinnvollen und wertschätzenden Beteiligung grundsätzlich positiv auf die individuelle Beteiligungsbereitschaft auswirkt. Es ist demnach hilfreich, die persönlichen Vorteile, die sich aus dem Engagement ziehen lassen herauszustellen. Weitere unterstützende Maßnahmen wie z. B. Aufwandsentschädigungen, Zertifikate oder Goodies steigern ebenfalls die Beteiligungsmotivation und tragen zu einer wertschätzenden Einbindung der Jugendlichen bei. Obgleich die Vergabe von extrinsischen Anreizen, wie einer Schulbefreiung, möglicherweise die intrinsische Beteiligungsmotivation untergraben kann, stellen solche Anreize insbesondere für jüngere Zielgruppen bedeutsame Teilhabemotive dar. Dabei ist zu beachten, dass jüngere Gruppen tendenziell gezielter und angeleiteter anzusprechen sind als junge Erwachsene.

### Gestaltung von (komplexen) Beteiligungsverfahren

Mit Blick auf die Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligung und den konkreten Zielen eines Beteiligungsverfahrens ist festzuhalten, dass das Ziel möglichst großer und inklusiver Partizipation nicht allein mit digitaler Beteiligung zu erreichen ist, sondern die Kombination unterschiedlicher digitaler und analoger Partizipationsformate erfordert, die jeweils spezifische Vor- und Nachteile aufweisen. Um den unterschiedlichen Voraussetzungen, Fähigkeiten und Bedürfnissen verschiedener Zielgruppen bestmöglich entgegenzukommen, empfiehlt sich die Verknüpfung von Online- und Offline-Elementen, wobei aufgrund der bislang noch unbefriedigenden technischen Umsetzung von hybriden Formaten (die eine gleichzeitige Teilnahme online und offline ermöglichen), einem steten Wechsel von On- und Offline-Veranstaltungen der Vorzug zu geben ist. Bei der Gestaltung solcher Verfahren ist ein Wissenstransfer sicherzustellen, sodass alle Veranstaltungen grundsätzlich auch einzeln besucht werden können.

Aufgrund der häufig abstrakten Themen und der Größe der Zielgruppe stellen nationale Verfahren, wie das StandAV, eine besondere Herausforderung dar. Nach Möglichkeit sollten diese als kaskadierte Verfahren durchgeführt werden, bei denen Beteiligungsformate auf unterschiedlichen politischen Ebenen miteinander verzahnt werden. Grundsätzlich könnten konsultative Verfahren auf nationaler Ebene von einer stärkeren Institutionalisierung profitieren. So werden nationale Beteiligungsverfahren bislang ressortspezifisch geplant und individuell umgesetzt



anstatt Ressourcen und Expertise zu bündeln. Entsprechende Vorschläge sehen die Schaffung einer dauerhaft finanzierten Einrichtung vor, die sowohl die Expertise als auch die Infrastruktur bereithält, um solche anspruchsvollen Verfahren umzusetzen. Die beim BASE im Rahmen des StandAVs gesammelte Expertise könnte in Form von Personal und Verfahren zum Grundstein einer solchen Institution auf Bundesebene werden. Insbesondere bei komplexen Themen und einer geringen wahrgenommenen persönlichen Betroffenheit, wie der Endlagerstandortsuche, ist es des Weiteren zielführend, möglichst kreative und niedrighschwellige Beteiligungsformate anzubieten und das Interesse über Brückenthemen (z. B. Klima, Nachhaltigkeit, soziale Gerechtigkeit) zu wecken. Bei der Beteiligung von Jugendlichen haben sich zudem Gamification-Ansätze bewährt, die das Beteiligungsanliegen in einen spielerischen Kontext einbetten.

Insgesamt ist ein Fokus auf ausschließlich digitale Beteiligungsformate in der Regel nicht ausreichend, um Menschen zu einer Teilhabe zu mobilisieren. Vielmehr bedarf es der Verzahnung von analogen und digitalen Formaten, wie nicht zuletzt auch die im Expert:innen Workshop entwickelten Prototypen nahelegen. So können Offline-Beteiligungsformate beispielsweise helfen, kreative Inhalte (und die Kommunikation darüber) im digitalen Raum zu erzeugen, die Jugendliche für die Themen der Endlagersuche sensibilisieren und so die Voraussetzung für das Interesse an spezifischeren Beteiligungsformaten schaffen. Dafür muss es aber Spielraum für Initiator:innen geben, auch unkonventionelle Wege zu gehen.

#### Einbindung von unterstützenden Akteur:innen

Als Voraussetzung für digitale Beteiligung müssen insbesondere (aber nicht ausschließlich) junge Menschen digital befähigt werden, indem sie sich politische und digitale Kompetenzen aneignen. Unterstützende Akteur:innen können diesen Prozess über den gesamten Beteiligungsverlauf durch Information, Anleitung und Betreuung fördern und eine Teilhabe ermöglichen.

Eine zentrale Bedeutung für die Befähigung und Aktivierung von Jugendlichen kommt dabei den Schulen zu, wobei sich die gezielte und aktive Ansprache aller Schulformen sowie das Ankoppeln der Beteiligungsinhalte an den Lehrplan, ggf. über die Darreichung spezifischer Unterrichtsinhalte und Informationsmaterialien, als relevante Erfolgsfaktoren dargestellt haben. Weitere „kümmernde“ Akteur:innen können z. B. die Schüler:innenvertretung oder Institutionen der Kinder- und Jugendarbeit darstellen. Zudem spielt die Identifikation mit Peers oder Vorbildern (d. h. gleichaltrigen, aber bereits aktiv teilnehmenden Jugendlichen) für Jugendliche eine wichtige Rolle, sodass eine Zusammenarbeit mit Multiplikator:innen, Influencer:innen, anderen Kooperationspartner:innen (analog oder digital) sinnvoll sein kann. Im weiteren Sinne können auch Moderator:innen als unterstützende Akteur:innen fungieren, da sie in vielfältiger Weise zur Aktivierung von Zielgruppen beitragen. Etwa durch die Sicherstellung von Diskursregeln, durch Ermutigen und Unterstützen von Teilnehmenden, insbesondere jenen mit geringeren Kompetenzen im Bereich digitaler Medien oder Kommunikation, sowie durch die Rückmeldung auf Beiträge von Teilnehmenden.

Unterstützende Akteur:innen und Ansprechpartner:innen sollten nach Möglichkeit längerfristig in den Beteiligungsprozess eingebunden werden, da sie auf diese Weise ein fundiertes Verständnis für die Bedürfnisse und Anliegen der Jugendlichen entwickeln, entsprechend darauf eingehen können und dadurch eine stabile Beteiligungsgrundlage schaffen.

## Nutzung digitaler Tools

Schließlich ist im Zusammenhang mit geeigneten Tools für die digitale Beteiligung junger Generationen festzuhalten, dass diese nicht grundsätzlich an den neusten Tools interessiert sind. Vielmehr sollten die eingesetzten Tools intuitiv, idealerweise bereits bekannt und flexibel (z. B. mobile Anwendungen) sein, um den digitalen Nutzungsgewohnheiten der jungen Generationen gerecht zu werden. Ein tiefgehendes Verständnis der Bedürfnisse und Präferenzen der Jugendlichen ist hierbei von großer Bedeutung. Insbesondere jüngere Jugendliche (unter 15 Jahre) können auch durch den Einsatz spielerischer Elemente zu einer Teilhabe motiviert werden, wobei Abwechslung und die Kombination mehrerer Funktionen eine Rolle spielen. So kann über Gamification-Techniken, wie z. B. Belohnungssysteme oder Challenges, eine unterhaltsame und interaktive Erfahrung geschaffen werden, die motiviert und auch die Beteiligungsqualität steigert.

Werden neue Tools eingeführt, ist es empfehlenswert, Jugendliche aktiv in diesen Prozess einzubinden. Durch ihre Teilnahme an der Planung und Testung neuer Tools können wertvolle Hinweise über ihre Erwartungen, Interessen und Bedürfnisse generiert werden, was wiederum die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass die Tools von den Jugendlichen akzeptiert und langfristig genutzt werden. Bei der Implementierung neuer Tools ist allerdings zu beachten, dass eigens konzipierte Plattformen, Programme oder Apps zwar Vorteile in Bezug auf Datenschutz und Anpassungsmöglichkeiten bieten, jedoch auch hohe Beteiligungsbarrieren aufweisen, oft nur kurzfristig betrieben und genutzt werden, kostenintensiv in der Entwicklung sind und häufig schwer in die bestehenden Routinen der Jugendlichen integriert werden können.

Insgesamt zeichnet sich ab, dass eine universelle Lösung in Form eines digitalen Beteiligungstools unwahrscheinlich ist. Stattdessen werden in der Praxis zahlreiche verschiedene Anwendungen genutzt, von denen sich bislang keine als Standard durchgesetzt hat, was aufgrund der Vielfalt an Anforderungen und Lösungsmöglichkeiten auch kaum möglich scheint. Nicht immer ist es nötig, dezidierte Beteiligungsplattformen zu nutzen. Wenn es die Anforderungen an das Verfahren zulassen (z. B. im Zusammenhang mit dem Datenschutz), können auch über etablierte Social-Media-Plattformen große Gruppen von Personen erreicht werden (s. [Anhang 4](#)). Unabhängig davon, welche Tools letztlich zum Einsatz kommen, ist für alle Angebote eine möglichst barrierefreie Gestaltung sicherzustellen, was sowohl den technischen Zugang als auch die Aufbereitung der Informationen betrifft (z. B. für Menschen mit Seheinschränkungen). Auf technischer Seite beinhaltet dies ebenso die Bereitstellung von Angeboten, die auch mobil nutzbar sind. Initiator:innen sollten bei der Erstellung oder Auswahl technischer Lösungen auf entsprechend gestaltete Angebote achten.

Neben diesen fünf Zieldimensionen haben sich im Projektverlauf vor allem die Aspekte der Gemeinschaftsbildung, der Mitbestimmung und der Selbstwirksamkeit als weitere relevante Faktoren herausgestellt.

Der soziale Austausch mit Gleichgesinnten stellt eine wichtige Quelle für Unterstützung, Motivation und Inspiration dar und fördert darüber nicht nur die Beteiligungsquote und -qualität, sondern auch die Nachhaltigkeit des Verfahrens. Im Gegensatz zum digitalen Kontext, in dem der soziale Austausch oftmals nur eingeschränkt stattfinden kann, bieten Präsenzveranstaltungen die Möglichkeit, gemeinsame Erfahrungen zu teilen und direkt miteinander zu interagieren.

Durch den informellen Austausch entstehen Vertrauen, Bindungen und ein Gefühl der Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft. Solche Gemeinschaften und Netzwerke sind entsprechend der Partizipationstheorie beteiligungsrelevante Ressourcen. Der soziale Zusammenhalt kann die Teilnehmenden motivieren, ihre Ideen einzubringen und aktiv an Diskussionen und Entscheidungen teilzunehmen. Die Schaffung eines inklusiven Umfelds, in dem sich Teilnehmende gegenseitig unterstützen und ermutigen, ist von entscheidender Bedeutung.

Des Weiteren zeigt sich auch bei rein konsultativen Verfahren, dass in der Regel eine stärkere (wahrgenommene) Entscheidungsrelevanz der Beteiligung die Beteiligungsmotivation erhöht. Wenn Teilnehmende das Gefühl haben, dass ihre Meinungen und Beiträge tatsächlich Einfluss auf die getroffenen Entscheidungen haben, sind sie eher bereit, sich aktiv zu beteiligen. Indem sie erleben, dass ihre Beiträge und ihr Handeln Auswirkungen haben, steigt ihr Vertrauen in die eigene Fähigkeit, Einfluss zu nehmen und positive Veränderungen herbeizuführen. Dies trägt auch zur Steigerung ihrer Selbstwirksamkeit bei. Die Förderung der wahrgenommenen Entscheidungsrelevanz stärkt das Vertrauen in den Beteiligungsprozess und trägt zur Qualität der Ergebnisse bei.

In der Gesamtschau wird deutlich, dass es vielfältige Möglichkeiten gibt, die Einbeziehung von Jugendlichen in (digitale) Beteiligungsinstrumente für das StandAV zu unterstützen. Dies verlangt ein hohes Maß an Ressourcen in Form von Expertise, Zeit, Personal sowie finanzieller Mittel. Allerdings fehlen vielfach nach wie vor empirisch abgesicherte Erkenntnisse zu Kosten und Nutzen einzelner Maßnahmen sowie zur zielgruppenspezifischen Wirkung von Faktoren. Das bedeutet konkret, dass für die Initiator:innen oft nicht klar ist, mit welchen Maßnahmen eine Zielgruppe überhaupt zu erreichen ist und noch weniger, welche Maßnahme dafür am geeignetsten ist. Das Projekt DigiBeSt hat verschiedene Maßnahmen und konkrete Beispiele aufgezeigt, die sich sowohl im Lichte empirischer Befunde aus der wissenschaftlichen Literatur als auch im Dialog mit der Zielgruppe sowie Beteiligungsexpert:innen aus Wissenschaft und Praxis als vielversprechend herausgestellt haben, um junge Menschen zu erreichen und zu einer Beteiligung zu motivieren. Gleichzeitig wurden auch Beteiligungsgrenzen deutlich. Für eine weitere empirische Fundierung der im Projekt erzielten Ergebnisse empfiehlt sich, weitere Forschung zu Aktivierungsfaktoren durchzuführen, die den tatsächlichen Effekt einzelner Maßnahmen prüft. Die gesichtete aktuelle Literatur zeigt, dass solche Studien durchaus möglich sind. Initiator:innen können im Rahmen der eigenen Verfahren solche Forschung fördern, indem sie beispielsweise verschiedene Mobilisierungsstrategien testen.

# Anhang

## Anhang 1: Methodisches Vorgehen Literaturreview

Um aktuelle Erkenntnisse zu den im Bericht aufgeworfenen Fragestellungen zu erlangen, wurden zwei verschiedene Recherchestrategien verfolgt. Zum einen wurde im Rahmen einer systematischen Literaturrecherche (M1) die seit 2018 veröffentlichte einschlägige deutsch- und englischsprachige Literatur geprüft. Zur Vervollständigung des aktuellen Wissensstandes wurde die wissenschaftliche Literatur ergänzt durch eine Recherche von relevanten Dokumenten aus der Teilnehmungspraxis (M2), die seit 2018 veröffentlicht wurden (mit einigen wenigen Ausnahmen, die Ende 2017 veröffentlicht wurden). Dabei handelt es sich z. B. um (Evaluations-)Berichte, Handlungsempfehlungen oder die Darstellung guter Praxisbeispiele, die von Institutionen verfasst werden, die selbst (digitale) Partizipationsprozesse durchführen. Aus beiden Ansätzen wurden am Ende 67 Dokumente gewonnen, die einer detaillierten Inhaltsanalyse (M3) unterzogen wurden, bei der die für die Mobilisierungsfaktoren relevanten Erkenntnisse kodiert wurden.

Abbildung 5 gibt eine Übersicht über das Vorgehen und stellt dar, welche Dokumente aus den jeweiligen Quellen identifiziert und kodiert wurden. Im Folgenden werden die drei Schritte detailliert dargestellt.

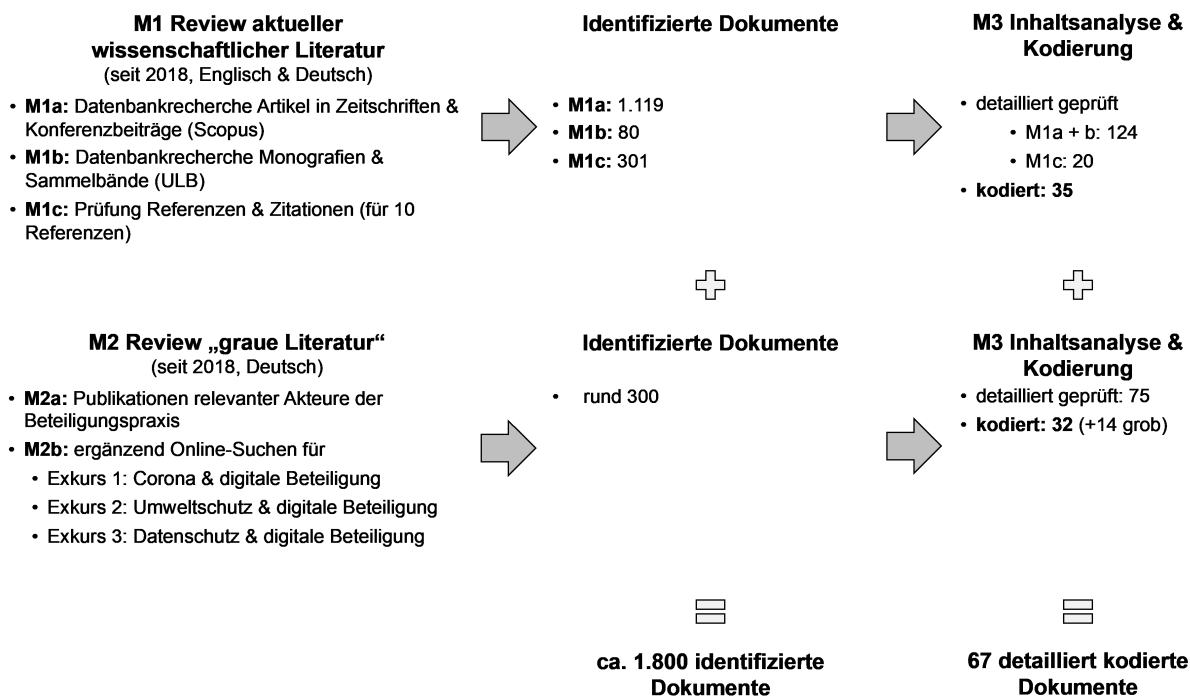


Abbildung 5: Übersicht über Literaturrecherche und identifizierte Dokumente nach Recherchestrategie

EIGENE DARSTELLUNG

## Recherche aktueller wissenschaftlicher Literatur (M1)

Zur Analyse aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse wurde eine systematische Literaturrecherche durchgeführt (Denyer & Tranfield, 2009). Diese erfolgt in fünf Verfahrensschritten:

1. Frageformulierung: Was sind die Ziele des Reviews?
2. Studienidentifikation: Wo finden sich potenziell relevante Dokumente?
3. Studienselektion: Welche Dokumente sind tatsächlich relevant?
4. Datenextraktion: Wie werden die relevanten Dokumente ausgewertet?
5. Datensynthese: Wie werden die Befunde zusammengefasst?

Die *Frageformulierung* (1) ergab sich dabei aus den für diesen Bericht definierten forschungsleitenden Fragen (s. [1.2](#)).

Zur *Identifikation relevanter Studien* (2) wurde die Datenbank Scopus gewählt, da diese die für das Forschungsvorhaben einschlägige Forschung in den Sozialwissenschaften und verwandten Disziplinen abdeckt. Als Suchbegriffe für die Recherche wurden Kombinationen von Begriffen gewählt, die einerseits den Bereich Beteiligung in all seinen Facetten beschreiben, andererseits verschiedene Aspekte der möglichen Digitalisierung solcher Formate (z. B. participa\* und digit\*; consult\* und online). Die Begriffe wurden dabei mit dem Auftraggeber geprüft sowie iterativ angepasst. Diese Suche lieferte insgesamt 1.199 Referenzen (Stand 02.06.2022). Ergänzt wurde diese Quelle durch eine Datenbank, die sich gezielt auf die deutschsprachige Forschung konzentriert. Dabei handelt es sich um den Online-Katalog der Universitäts- und Landesbibliothek NRW, der auch die bedeutenden sozialwissenschaftlichen Verlage in Deutschland durchsucht. Insgesamt wurden auf diese Weise 80 zusätzliche Dokumente identifiziert.

Um aus den rund 1.500 identifizierten Dokumenten die vielversprechendsten Studien auszuwählen, wurde ein zweistufiges Verfahren zur *Studienselektion* (3) gewählt. In der ersten Stufe wurden die Studien zunächst anhand des Abstracts gesichtet und in eine der drei Kategorien *engere Auswahl* (konsultative, top-down gerichtete, digitale Beteiligung), *weitere Auswahl* (z. B. Partizipationsmuster oder -voraussetzungen bestimmter Zielgruppen) und *ausgeschlossen* (z. B. nur analoge Beteiligung, keine Übertragung auf deutschen Kontext) eingeordnet. Nach einer ersten Grobsortierung von rund 600 Ergebnissen durch eine Person wurde diese durch eine zweite Person einer Überprüfung unterzogen (Stichprobe von 10 %), wodurch die Intercoderreliabilität sichergestellt wurde. Im Ergebnis wurden 124 Dokumente in die engere und 202 Dokumente in die weitere Auswahl eingeordnet, 877 wurden ausgeschlossen.

Aufgrund der verbliebenen großen Zahl potenziell relevanter Dokumente wurde sich in der zweiten Selektionsstufe auf die 124 Studien der engeren Auswahl beschränkt. Diese wurden anhand einer 5-stufigen Skala bewertet, inwieweit die Referenz einen Erkenntnisgewinn zu den oben definierten Themen darstellt. War dies der Fall, wurde der Artikel zunächst gelesen. Falls er dann doch nicht geeignet war, wurde er mit wenigen Meta-Informationen gespeichert.

Da nicht vollständig auszuschließen ist, dass durch die Wahl der Suchbegriffe relevante Studien ausgeschlossen werden, wurde die Datenbankrecherche ergänzt durch ein Schneeballsystem (Jalali & Wohlin, 2012). Ausgehend von zehn als besonders einschlägig bewerteten Studien wurde weitere seit 2018 publizierte relevante Literatur identifiziert, indem sowohl die Literaturverzeichnisse dieser Studien gesichtet wurden (backward snowballing), als auch die auf diesen Studien aufbauende weitere Literatur (forward snowballing). Dadurch wurden insgesamt weitere 301 potenziell relevante Studien identifiziert, von denen 20 im Detail geprüft wurden. Insgesamt wurden anhand der dargestellten Strategien 35 wissenschaftliche Studien ausführlich

kodiert. Die Ergebnisse des Selektionsprozesses sind mitsamt einer kurzen Begründung der Entscheidung transparent in der Citavi-Datenbank nachvollziehbar.

Zur *Auswertung der als geeignet ausgewählten Studien (4)* wurde eine qualitative Inhaltsanalyse durchgeführt, die unten weiter beschrieben wird (M3). Die *Datensynthese (5)* erfolgte anschließend im Bericht.

### Recherche aktueller „grauer Literatur“ (M2)

Zur Vervollständigung des aktuellen Wissenstandes wurde die wissenschaftliche Literatur ergänzt durch eine Recherche von relevanten Dokumenten aus der Beteiligungspraxis. Diese Dokumente können sowohl konkreter als auch aktueller sein als wissenschaftliche Literatur mit ihrem häufig langwierigen Begutachtungs- und Publikationsprozess. Zur Sicherstellung der Qualität und Anwendbarkeit wurden dazu in erster Linie die Veröffentlichungen anerkannter Institutionen der Beteiligungspraxis in Deutschland recherchiert. Dafür wurde eine Liste mit relevanten Akteur:innen im Bereich der Partizipationsforschung und Partizipationspraxis erstellt. Diese basiert auf Empfehlungen aus der Literatur (Nanz & Fritsche, 2012, 16 f.) sowie der Expertise der an diesem Bericht beteiligten Expert:innen und beläuft sich auf insgesamt 20 Institutionen (z. B. Bertelsmann Stiftung, Weizenbaum-Institut).

In einem ersten Schritt wurden dort potenziell relevante Veröffentlichungen online recherchiert und gesammelt. Diese wurden dann in einem zweiten Schritt auf Relevanz geprüft, um diese für die weitere Analyse zu selektieren. Die Selektion relevanter Studien orientierte sich an den Kriterien für die wissenschaftliche Literatur, d. h. Publikationen ab 2018 sowie ein (im Rahmen nicht-wissenschaftlicher Literatur) möglichst hoher methodischer Standard. Ergänzt wurde diese Recherche durch eine gezielte Online-Suche (Recherche bei Suchmaschine Google) zu den Themen digitale Beteiligung und Corona, Datenschutz sowie Umweltschutz. Hier wurden nach der Identifikation relevanter Suchbegriffe mindestens die ersten 50 Ergebnisse geprüft. Insgesamt wurden so am Ende 46 Dokumente für den Bericht ausgewählt. Von diesen wurden 32 einer detaillierten qualitativen Inhaltsanalyse unterzogen, die im Folgenden vorgestellt wird. Die übrigen 14 Dokumente wurden an relevanter Stelle zitiert und lediglich einfach kategorisiert.

### Qualitative Inhaltsanalyse und Kodierung (M3)

Die ausgewählten Studien wurden anschließend im Rahmen einer qualitativen Inhaltsanalyse strukturiert ausgewertet (Mayring, 2020). Dafür wurde ein Kategoriensystem entwickelt, das den Zweck eines Codebuchs im Rahmen der strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse erfüllt (Mayring, 2020). Dazu wurde in Citavi jedes Dokument mit allen Kategorien markiert, die in den jeweiligen Textstellen verwendet wurden. Über das Kategoriensystem sind damit schnell alle Dokumente zugänglich, die Aussagen zu einem bestimmten Schlagwort enthalten. Diese Kodierung wurde in der Folge genutzt, um jeweils relevante Dokumente für die einzelnen im Bericht behandelten Faktoren aufzufinden und mit entsprechenden Quellen zu belegen. Jedes der rund 1.800 Dokumente wurde mit jeweiliger Quelle (Scopus, ULB, etc.) sowie entsprechender Selektionsentscheidung (engere Auswahl, ausgeschlossen, etc.) in der Datenbank abgelegt. Für alle Dokumente der engeren und weiteren Auswahl bzw. der grauen Literatur wurden zusätzliche Meta-Informationen und die geografische Verortung anhand eines groben Schemas (Deutschland, Europa, Nordamerika, andere Region) kodiert. Darüber hinaus gab es eine Vielzahl inhaltlicher Kategorien, mit denen insgesamt 67 Dokumente



detailliert kodiert wurden. Zwei Personen übernahmen die Kodierung verschiedener Teilmengen dieser identifizierten Dokumente, wobei die Kodierung anschließend stichprobenartig überprüft wurde.

## Anhang 2: Digitale Beteiligung und Corona-Pandemie (Exkurs 1)

### Politische Partizipation in Zeiten der Pandemie

Die Möglichkeiten zu politischer Partizipation wurden durch die Corona-Pandemie stark beeinflusst. So haben insbesondere die Lockdowns und die Minimierung sozialer Kontakte zahlreiche Partizipationsakte erschwert oder gar unmöglich gemacht. Die eingeschränkte politische Mobilisierung während des Wahlkampfes 2021 ist dafür nur ein besonders prägnantes Beispiel (s. Kersting, 2021). Es überrascht daher nicht, dass aktuelle Studien einen Aktivitätsrückgang bei analogen Partizipationsformen feststellen. So zeigt der Report des Weizenbaum-Instituts auf Basis einer jährlichen repräsentativen Panel-Befragung beispielsweise, dass sich zwischen Herbst 2020 und 2021 nur rund 13 % der Befragten an einer Demonstration beteiligt haben, während es bei der Befragung vor der Pandemie im Jahr 2019 rund 17 % waren (s. Abbildung 6). Vergleichbare Rückgänge lassen sich für Parteimitgliedschaften (5 % vs. 13 %)<sup>14</sup>, politische Mobilisierung (45 % vs. 52 %) oder Petitionsunterstützung (40 % vs. 54 %) feststellen. Gleichzeitig konstatieren die Autor:innen aber eine höhere Spendenbereitschaft (64 % vs. 55 %) sowie eine stärkere Nutzung von Sozialen Medien zum Teilen politischer Inhalte (28 % vs. 24 %). In einer weiteren Studie zur Nutzung einer Partizipationsplattform für Jugendliche wird der verstärkte Rückgriff auf digitale Partizipationsformate als Alternative zu den eingeschränkten bzw. nicht mehr verfügbaren Präsenzformaten noch deutlicher: Direkt nach Beginn des Lockdowns im März 2020 hat sich die Zahl der Beiträge pro Woche ungefähr verzehnfacht – wenn auch nur vorübergehend (Jacobsen & Kersting, 2021, S. 43). Trotz erhebungsbedingter Unsicherheiten lassen sich also eine *Verlagerung partizipativer Aktivitäten sowie ein leichter Rückgang des Partizipationsniveaus während der Pandemie* feststellen.

Allerdings ist derzeit nicht davon auszugehen, dass das Partizipationsniveau dauerhaft auf diesem niedrigeren Niveau verbleibt. So zeigen die Ergebnisse des Thüringen-Monitors, für die im Bundesland Thüringen seit 20 Jahren jährlich repräsentative Querschnitterhebungen durchgeführt werden, dass sich die abgefragten Partizipationsformen und -absichten nach dem Rückgang im Jahr 2020 (durchschnittlich um 9 %) im Jahr 2021 schon wieder erkennbar erholt haben (durchschnittlich 6 % Zuwachs) (Reiser et al., 2021, S. 40). Darüber hinaus wurde in mehreren Studien festgestellt, dass die Demokratiezufriedenheit und das Vertrauen in die politischen Institutionen und deren Handlungsfähigkeit zu Beginn der Pandemie sogar gestiegen sind. Auch wenn die politische Unterstützung seither wieder deutlich zurückgegangen ist, formulieren die Studien bisher *keinen generellen Verlust an Institutionenvertrauen oder Demokratieunterstützung*, der sich negativ auf politische Beteiligung auswirken könnte (Bertelsmann Stiftung, 2022, S. 7; Heger et al., 2022, S. 6; Reiser et al., 2021, S. 25).<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Bei der Befragung im Herbst 2021 gaben nur 5 % der Befragten an, während der vorangegangenen 12 Monate Mitglied in einer Partei gewesen zu sein, während dies bei der Befragung zwei Jahre zuvor noch bei 13 % der Fall war.

<sup>15</sup> Die Studie der Bertelsmann Stiftung (2022), die auf einen alarmierenden Rückgang im Frühjahr 2022 hindeutet, lässt sich aus methodischen Gründen nicht mit den empirisch gesicherten Befunden vergleichen und kann daher aus unserer Sicht nicht als Indikator eines Vertrauensverlustes gelten.

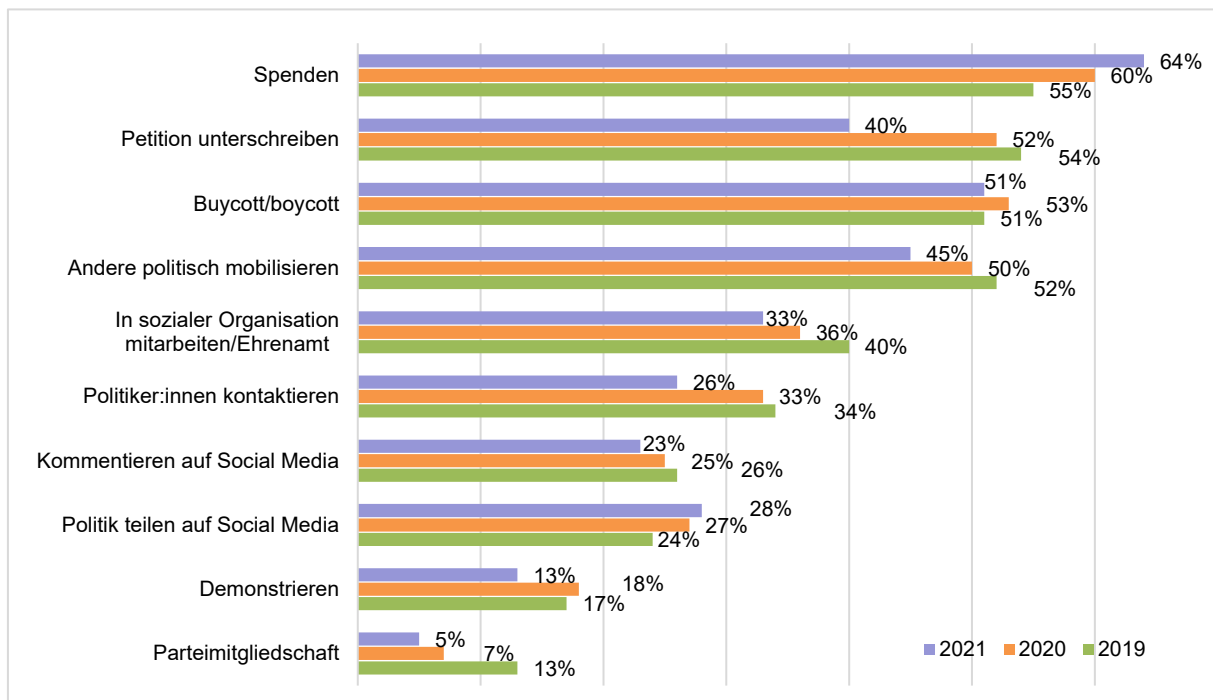


Abbildung 6: Entwicklung politischer Partizipation während der Corona-Pandemie

BASIS: AUSÜBUNG EINER DER GENANNTEN POLITISCHEN AKTIVITÄTEN INNERHALB DER LETZTEN 12 MONATE, N=1.588

EIGENE DARSTELLUNG NACH HEGER ET AL. (2022, S. 10)

### Konsultative Bürger:innenbeteiligung und digitale Partizipation

Im Hinblick auf konsultative Öffentlichkeitsbeteiligung stellt sich das Bild komplexer dar. So kam die öffentliche Bürger:innenbeteiligung beim Start der Pandemie kurzfristig buchstäblich zum Stillstand. Gleichzeitig hat der mit der Pandemie verbundene Digitalisierungsschub – sowohl auf Seiten der Initiator:innen als auch der Bürger:innen – zu einer bislang beispiellosen Anzahl und Vielfalt digitaler Beteiligungsverfahren geführt. Zwei Umfragen des Berlin Instituts für Partizipation (bipar) unter Vertreter:innen aus Politik und Verwaltung, Partizipationsdienstleistenden sowie Bürger:innen dokumentieren diese fundamentalen Veränderungen (bipar, 2022). Auch wenn die Befragungen nicht repräsentativ sind, vermitteln sie dennoch einen guten Eindruck über die Umbrüche, die sich gerade auf der lokalen Ebene abgespielt haben.

Zunächst führte die Pandemie und die begleitenden Kontaktbeschränkungen im Frühjahr 2020 zu einem weitgehenden *Erliegen der Bürger:innenbeteiligung*. So berichten drei Viertel der Befragten, dass geplante Vor-Ort-Verfahren ausfielen. Tatsächlich werden Präsenzformate bis heute nur in viel geringerem Maße angeboten als vor der Pandemie und zahlreiche dieser Verfahren wurden offenbar auch über ein Jahr später nicht nachgeholt (bipar, 2022, S. 7). Gleichzeitig wurden aber zunehmend die Möglichkeiten digitaler Formate genutzt, um Beteiligungsprozesse umzusetzen. Rund zwei Drittel der befragten Initiator:innen geben in diesem Zusammenhang an, dass ursprünglich analog geplante Formate stattdessen online umgesetzt wurden (bipar, 2022, S. 8). Die Mehrheit der Befragten konstatiert sowohl ein *größeres Angebot digitaler Beteiligungsmöglichkeiten* als auch eine verstärkte Nutzung der Angebote (bipar, 2022, S. 8).

*Digitale Beteiligungsformate können dabei auf die neu erworbenen digitalen Kompetenzen aufbauen*, die sich Bürger:innen im ganzen Land quasi über Nacht aneignen mussten, um weiter ihrer Arbeit (im Home Office) nachzugehen oder soziale Kontakte zu halten. Der langfristige Einfluss der Pandemieerfahrung auf die digitalen Kompetenzen wird sich erst in den nächsten Jahren zeigen.<sup>16</sup> Vorläufig zeigen bisherige Studien, dass Zugang, Nutzung und Kompetenzen während der Pandemie zugenommen haben (s. Initiative D21, 2022, S. 14; Bertelsmann Stiftung, 2021b, S. 10f), wenn auch nicht in unbedingt in dem erwarteten Ausmaß. Insgesamt hat sich die Basis der Personen, die über die die technischen Ressourcen und zumindest grundlegende digitale Kompetenzen verfügt, weiter verbreitert, auch wenn nach wie vor deutliche Unterschiede zwischen verschiedenen Gruppen feststellbar sind. So konnten nach einer Studie der Initiative D21 (Initiative D21, 2022, S. 32) im Jahr 2021 beispielsweise rund 40% der Personen ab 14 Jahren eine Videokonferenz einrichten, wobei rund drei Viertel der Personen mit einem Bürojob dazu in der Lage waren, jedoch nur rund ein Drittel der Personen ohne Bürojob. Lücken in der digitalen Befähigung lassen sich auch nach wie vor auf Seiten der Initiator:innen identifizieren. So hat sich die technische Ausstattung zwar von 2020 auf 2021 deutlich verbessert, aber noch immer beklagen rund 40 % der Personen aus Politik und Verwaltung mangelnde technische Ressourcen für z. B. Videokonferenzen. Probleme bereiteten auch die notwendige Expertise, die Verfügbarkeit technischer Plattformen sowie (datenschutz-)rechtliche Vorgaben (bipar, 2022, 11 f.).

Mit dem fortschreitenden Einsatz während der andauernden Pandemie wurden aber mehr und mehr die *Voraussetzungen für die Durchführung digitaler Beteiligung geschaffen*. Die Vielzahl eingesetzter Tools wurde rechtlich geprüft und Empfehlungen für den datenschutzgerechten Einsatz formuliert (siehe dazu [Exkurs 3](#)). Auch hat der Gesetzgeber bereits im Mai 2020 das Planungssicherstellungsgesetz (PlanSiG 2020) erlassen, das es zeitlich befristet erlaubt, die formelle Beteiligung (Auslage und Anhörung) ausschließlich online durchzuführen (bipar, 2022, S. 17; Kuder, 2020). Auch wenn in diesem Bericht ausführlich dargestellt wurde, dass die ausschließliche Nutzung digitaler Formate breiter und inklusiver Beteiligung nicht förderlich ist, schafft das Gesetz zumindest für die Behörden einen rechtssicheren Rahmen. Das StandAV fällt zwar nicht unter diese Regelungen, jedoch ergab eine rechtliche Bewertung, dass eine ausschließlich digitale Beteiligung zumindest nicht von vornherein auszuschließen ist (Blank, 2020). Dafür gelten jedoch bestimmte Anforderungen an die Umsetzung. Zu diesem Zweck wurden nicht zuletzt im Rahmen der durchgeführten Online-Formate zahlreiche Erkenntnisse gesammelt, wie Beteiligung in Zukunft besser digital organisiert werden kann – auch in Bezug auf den Endlagersuchprozess (NBG, 2021; Trénel, 2021). Mittlerweile existiert eine Reihe von praxisorientierten Leitfäden, die diese Erfahrungen einer breiten Öffentlichkeit zugänglich machen und bei der Umsetzung digitaler Formate unterstützen (Bertelsmann Stiftung, 2021a; Sächsische Landeszentrale für politische Bildung, 2021).

### Bedeutung der Entwicklungen für die Zukunft der digitalen Beteiligung

Die grundlegenden Erklärungsfaktoren für politische Partizipation haben sich auch im Rahmen der Pandemie nicht verändert. Jedoch stellen *digitale Kompetenzen keine so große Hürde mehr*

<sup>16</sup> Von Interesse sind hier insbesondere die zukünftigen Befunde von Längsschnittstudien wie dem Nationalen Bildungspanel (NEPS, s. <https://www.lifbi.de/de-de/Start/Forschung/Gro%C3%9Fprojekte/NEPS-Nationales-Bildungspanel>) oder der International Computer and Information Literacy Study (ICILS, s. <https://www.iea.nl/studies/iea/icils>).

für *digitale Beteiligung* dar, da ein Großteil der Bevölkerung mittlerweile zumindest hinsichtlich der medienbezogenen Kompetenzen (information literacy) digital befähigt wurde. Außerdem ist zu erwarten, dass die während der Pandemie gesammelte Erfahrung, dass digitale Interaktionen möglich sind, dazu beiträgt, Bedenken gegenüber digitaler Beteiligung zu entkräften. Hinweise darauf gibt zum Beispiel eine repräsentative Umfrage des Digitalverbands Bitkom vom August 2021, in der sich 59 % der Befragten wünschten, die Möglichkeit zu haben, sich über das Internet an politischen Entscheidungen zu beteiligen – 11 % mehr als im Jahr 2017 (Bitkom, 2021). Auch eine (nicht-repräsentative) Befragung in zwei Kleinstädten in Baden-Württemberg im Jahr 2021 kam zu dem Ergebnis, dass quasi alle Befragten digitale Bürger:innenbeteiligung für sinnvoll oder gar erforderlich halten. Rund 85 % können sich vorstellen, sich zukünftig selbst zu beteiligen (Baur, 2022, 43 f.). Parallel dazu wurde und wird das Angebot deutlich ausgeweitet: So wollen über drei Viertel der befragten Personen aus Politik und Verwaltung die digitale Beteiligungsinfrastruktur ausbauen (bipar, 2022, S. 13). Insgesamt hat die digitale Beteiligung von Bürger:innen also einen sehr großen Schub erfahren.

Eine grundlegende Abkehr von den institutionell neu geschaffenen und von den Bürger:innen neu erfahrenen Möglichkeiten erscheint damit praktisch ausgeschlossen. Gleichzeitig werden diese positiven Erfahrungen voraussichtlich nicht zu einer Verdrängung der Vor-Ort-Beteiligung führen. Stattdessen sieht die überwiegende Mehrheit aller befragten Stakeholder *digitale Instrumente als sinnvolle Ergänzung zukünftiger Öffentlichkeitsbeteiligung*, aber nicht als gleichwertigen Ersatz (bipar, 2022, S. 17). Dieser Befund deckt sich mit den in diesem Bericht formulierten Empfehlungen. Digitale Beteiligung hat mittlerweile ihren festen Platz im Beteiligungsrepertoire; die konkrete rechtliche, technische und inhaltliche Ausgestaltung wird aber auch weiterhin Gegenstand gesellschaftlicher Auseinandersetzungen sein (Kuder, 2020).

## Anhang 3: Digitale Beteiligung und Umweltschutz (Exkurs 2)

### Digitalisierung und Umweltauswirkungen

Die zunehmende Digitalisierung aller Lebensbereiche hat zahlreiche Auswirkungen auf die Umwelt. So verursacht der Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien (IKTs) bei Produktion, Betrieb und Entsorgung einen signifikanten und stetig wachsenden ökologischen Fußabdruck, zum einen durch den Verbrauch von (seltenen) Rohstoffen, zum anderen durch den Verbrauch von Energie mit entsprechenden Treibhausgasemissionen. So gehen Schätzungen davon aus, dass rund 3 % der globalen Treibhausgasemissionen auf IKTs zurückzuführen sind, vergleichbar der Gesamtemissionen des afrikanischen Kontinentes (Rat für Digitale Ökologie, 2022, S. 7). Gleichzeitig eröffnet digitale Technik auch Potenziale zur Verringerung des ökologischen Fußabdrucks. So kommen Wissenschaftler:innen der Universität Zürich zu dem Schluss, dass durch eine vierstündige Videokonferenz zwischen Zürich und Paris nur rund 0,003 % der Treibhausgasemissionen entstehen als bei einer vergleichbaren Geschäftsreise mit dem Auto oder Flugzeug (Linde Warland et al., 2016).

Diese Chancen und Herausforderungen spiegeln sich auch beim Einsatz digitaler Medien für Beteiligung wider. Um diese näher zu analysieren, empfiehlt sich zunächst eine Unterscheidung zwischen *direkten und indirekten Umwelteffekten* (Bieser & Coroamă, 2021; Rat für Digitale Ökologie, 2022). Direkte Effekte beziehen sich dabei auf solche Umweltauswirkungen, die durch die Produktion, den Betrieb und die Entsorgung von IKTs entstehen. Solche direkten Effekte sind per Definition zunächst einmal immer mit negativen Auswirkungen auf die Umwelt verbunden, z. B. durch die Gewinnung von seltenen Erden zur Produktion oder den Verbrauch von Energie und (Kühl-)Wasser zum Betreiben von Endgeräten und Rechenzentren. Indirekte Effekte bezeichnen hingegen Umweltauswirkungen, die entstehen, weil die Nutzung von IKTs zu einer Veränderung von Verhalten in Produktion und Konsum führt. Diese Veränderungen können sowohl positive, als auch negative Auswirkungen auf die Umwelt haben. So kann zum Beispiel Heim- und Telearbeit zu Verringerungen des Berufsverkehrs und entsprechender Umweltbelastungen führen. Gleichzeitig kann die stärkere Nutzung der Heimarbeitsplätze zu mehr Ressourcenverbrauch führen (z. B. durch Heizen der Wohngebäude). Außerdem wird die eingesparte Reisezeit zum Arbeitsplatz z. T. für andere Freizeitreisen verwendet, wodurch die Einsparungen überkompensiert werden, der sogenannte Rebound-Effekt (Rat für Digitale Ökologie, 2022).

### Die Umweltfolgen von digitaler Beteiligung

Für die Abschätzung der Umweltfolgen von digitaler Beteiligung liegen bislang keine Studien vor, die sich der Ökobilanz von (verschiedenen) Partizipationsformaten widmen. Auch fehlen Empfehlungen für eine umweltgerechte Umsetzung, sowohl von digitalen als auch von Präsenzformaten.<sup>17</sup> Auf Basis der bestehenden Erkenntnisse zu den Umweltfolgen von IKTs lassen

---

<sup>17</sup> Weder im Rahmen der für diesen Bericht geprüften wissenschaftlichen noch der grauen Literatur spielt das Thema bislang eine Rolle. Eine Recherche über die Suchmaschine Google mit Suchbegriffen im Zusammenhang mit Umwelt (z. B. Umweltschutz, ökologischer Fußabdruck, Nachhaltigkeit) und Beteiligung (digitale/online Beteiligung/Partizipation) ergab ausschließlich Referenzen zu umweltrelevanten Beteiligungsverfahren. Daher wurde hier auf Literatur im Zusammenhang mit Digitalisierung und Nachhaltigkeit Bezug genommen, auf die zum Beispiel das Bundesumweltministerium in seiner Umweltpolitischen Digitalagenda (BMUV, 2020) verweist.



sich aber verschiedene Aspekte identifizieren, aus denen zunächst einmal mögliche Umweltfolgen sowie im Anschluss daran mögliche Strategien zur umweltschonenden digitalen Beteiligung abgeleitet werden können. Dazu ist es sinnvoll, nicht nur zwischen den oben dargestellten direkten und indirekten Effekten zu differenzieren, sondern auch zwischen den beiden wesentlichen Akteur:innen im Beteiligungsverfahren, d. h. Initiator:innen sowie Teilnehmenden. Dadurch ergibt sich eine Matrix möglicher Umwelteffekte, die in Tabelle 3 dargestellt ist.

Tabelle 3: Mögliche positive (grün) und negative (rot) Umwelteffekte digitaler Beteiligung

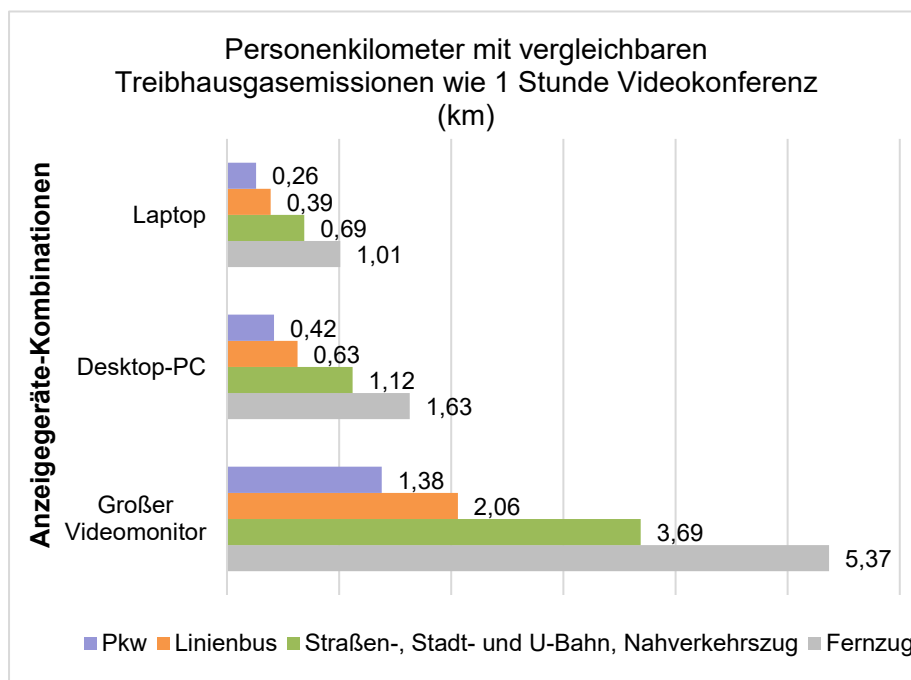
| AKTEUR:INNEN<br>EFFEKTE  | INITIIERENDE INSTITUTION   | TEILNEHMENDE   |
|--------------------------|--|--|
| <b>DIREKTE EFFEKTE</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Betrieb digitaler Infrastruktur (z. B. Rechenzentren)</li> <li>➔ reduzierbar durch den Einsatz erneuerbarer Energien sowie energieeffizienter Technik</li> </ul>                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Betrieb von Endgeräten</li> <li>• Datenverkehr</li> <li>• (Heizung und Licht)</li> <li>➔ reduzierbar durch den Einsatz erneuerbarer Energien, ggf. auch durch Emissionszertifikate</li> </ul> |
| <b>INDIREKTE EFFEKTE</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vermeidung von Reisetätigkeit</li> <li>• Vermeidung von Raumheizung, Beleuchtung, Verbrauchsmaterialien (Papier, Catering)</li> <li>• (häufiger durchgeführte Beteiligungsformate)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vermeidung von Reisetätigkeit</li> </ul>  |

EIGENE DARSTELLUNG

Bei der Betrachtung möglicher Effekte wird hier von einem Szenario ausgegangen, bei dem anstatt einer mehrstündigen Präsenzveranstaltung ein digitales Format angeboten wird, das entweder in vergleichbarer Länge synchron stattfindet oder bei dem die Nutzer:innen eine Plattform wiederholt asynchron nutzen und damit in der Summe eine ähnliche Zeit mit der Beteiligung verbringen. Der Einfachheit halber werden hier nur die Treibhausgasemissionen betrachtet.

Für die Teilnehmenden ergeben sich insgesamt relativ geringe negative direkte Effekte. So ist davon auszugehen, dass Bürger:innen auf bereits vorhandene und ohnehin genutzte Technik zurückgreifen, die nicht ausschließlich für die Beteiligung angeschafft werden muss. Daher entstehen negative Effekte in erster Linie durch den Energieverbrauch für Endgeräte sowie (in deutlich geringerem Maße) für Datenverkehr. Im Gegensatz zum regelmäßigen Home-Office sollte die im Vergleich dazu seltene und kürzere „Nutzung“ der Wohnräume energetisch (Heizung, Beleuchtung) und damit für die Emissionen vernachlässigbar sein. Gleichzeitig ergeben sich positive Einsparpotenziale durch indirekte Effekte, denn ohne digitale Beteiligung müssten die Teilnehmenden zur Beteiligungsveranstaltung reisen. Können sie das zu Fuß oder mit dem Fahrrad, so verursacht analoge Beteiligung immer weniger Emissionen als digitale Beteiligung. Werden zur Anreise allerdings Verkehrsmittel mit Verbrennungsmotoren genutzt, können schnell Emissionen entstehen, die deutlich größer sind als diejenigen der Techniknutzung zu Hause. Dank einer Studie im Auftrag des UBA kann sehr gut abgeschätzt werden, ab wann sich

die durch Online-Beteiligung eingesparten Verkehrsemissionen positiv auswirken (Gröger et al., 2021). Ausgehend von der Nutzung eines Desktop-PCs und dem durchschnittlichen deutschen Strommix zeigt Abbildung 7, dass eine Stunde Videokonferenz so viele Emissionen wie rund 1 km Fahrt mit dem ÖPNV oder 0,4 km Autofahrt verursacht. Auch wenn diese Kalkulationen auf zahlreichen Annahmen basieren wird deutlich: *Sobald Teilnehmende auf fossil betriebene Verkehrsmittel angewiesen sind, um zum Beteiligungsort zu gelangen, ist die Treibhausgasbilanz der digitalen Beteiligung immer besser.* Damit verursachen regionale oder nationale Präsenzverfahren immer mehr Emissionen als Online-Beteiligung und in der Praxis sollten auch die meisten kommunalen Verfahren durch digitale Formate Emissionen einsparen.



EIGENE DARSTELLUNG NACH GRÖGER ET AL. (2021, S. 136)

Abbildung 7: Treibhausgasemissionen von einer Stunde Videokonferenz im Vergleich mit der Distanz (in km), die bei vergleichbaren Emissionen mit verschiedenen Verkehrsmitteln zurückgelegt werden könnten

Für die initiiierende Institution sind die direkten negativen Effekte größer, da die Infrastruktur für die digitale Beteiligung über ein Rechenzentrum zur Verfügung gestellt werden und permanent verfügbar sein muss. Allerdings stellen Gröger et al. (2021, S. 134) in ihrer Studie fest, dass die Treibhausgasemissionen im Wesentlichen durch die Endgeräte der Nutzer:innen entstehen, wohingegen die Emissionen durch die (in der Regel effizienter arbeitenden) Rechenzentren und Datennetze kaum ins Gewicht fallen. Vergleichbar zu den Teilnehmenden gehört vermiedene Reisetätigkeit zu den positiven indirekten Effekten. Zu diesen zählen weiterhin Einsparungen, die sich daraus ergeben können, wenn kein Veranstaltungsraum geheizt und beleuchtet werden muss und auch andere Verbrauchsmaterialien (Papier, Catering) entfallen. Negative indirekte Effekte könnten entstehen, wenn aufgrund der größeren Flexibilität häufiger digitale Beteiligungsformate durchgeführt werden, als es bei reinen Präsenzformaten der Fall wäre. Ob dies zutrifft bleibt abzuwarten, nicht zuletzt aufgrund der beschriebenen hohen Aufwände auf Seiten der Organisationen. Auch wenn sich die Initiator:innen entscheiden, zur Durchführung der digitalen Beteiligung an einen zentralen Veranstaltungsort zu reisen, bleiben die Umwelteffekte aufgrund der im Vergleich zu den Teilnehmenden geringen Personenzahl relativ gering. Damit

ergeben sich insgesamt für die organisierende Institution eher positive Umweltauswirkungen digitaler Beteiligung im Vergleich zu analoger Beteiligung.

### Strategien zur Reduktion von Umweltfolgen digitaler Beteiligung

Trotz der mit großen Unsicherheiten behafteten Schätzungen zu den Emissionen sowie verschiedener Annahmen zeigt das oben beschriebene Szenario, dass digitale Beteiligungsformate in den meisten realistischen Nutzungsszenarien weniger Treibhausgasemissionen verursachen als Vor-Ort-Beteiligung. Damit leisten sie einen Beitrag zum Umweltschutz. Trotz allem sind die Einsparungen gerade auf lokaler Ebene unter Umständen relativ gering und sollten im Sinne einer größtmöglichen Nachhaltigkeit weiter reduziert werden.

Für die durch die Initiator:innen verursachten Umwelteffekte ist dies relativ einfach möglich. So empfiehlt das Bundesumweltministerium in seiner Umweltpolitischen Digitalagenda beispielsweise, bei der Beschaffung der benötigten IKTs auf das Umweltzeichen Blauer Engel zu achten (BMUV, 2020, S. 31). Damit wird z. B. ein energieeffizienter Rechenzentrumsbetrieb sichergestellt. Für Bundeseinrichtungen ist diese Vorgabe durch die AVV-EnEff (Allgemeine Verwaltungsvorschrift zur Beschaffung energieeffizienter Leistungen) sogar Vorschrift (Köhn et al., 2020, S. 10). Wird zusätzlich auf den Betrieb durch erneuerbare Energien bestanden, reduzieren sich die Treibhausgasemissionen auf Herstellung sowie Entsorgung der Infrastruktur und damit auf einen Bruchteil (Gröger et al., 2021, S. 22).

Im Gegensatz dazu hat die initiiierende Institution wenig Möglichkeiten, auf die Teilnehmenden einzuwirken, um deren Emissionen zu mindern. Hier wäre in erster Linie eine Sensibilisierung denkbar, um z. B. energiesparendere Endgeräte zu nutzen oder Ökostrom. Zusätzlich könnten die verursachten Emissionen durch entsprechende Zertifikate kompensiert werden. Den wesentlichen Beitrag zur Emissionsreduktion können aber nur die Teilnehmenden selbst leisten, indem sie erneuerbare Energien nutzen. In dem Fall sinken ihre Treibhausgasemissionen auf nahe null, denn es verbleiben nur die Herstellungs- und Entsorgungsemissionen der ohnehin angeschafften Hardware.

In der Gesamtschau lässt sich damit feststellen: *Aus Perspektive des Umweltschutzes ist digitale Beteiligung in der Regel deutlich empfehlenswerter als analoge Beteiligung.* Das gilt insbesondere dann, wenn zum Betrieb erneuerbare Energien zum Einsatz kommen. Unter dem Aspekt einer breiten und inklusiven Beteiligung sollte jedoch nicht auf Präsenzformate verzichtet werden, wie in diesem Bericht ausführlich dargestellt wurde. Um sowohl den sozialen Aspekten wie der Inklusivität als auch den hier dargestellten ökologischen Aspekten von Beteiligung gerecht zu werden, gilt es daher auch bei der Planung und Durchführung von Vor-Ort-Veranstaltungen, die damit verbundenen Emissionen in den Blick zu nehmen und bestmöglich zu vermeiden. Hier bestehen derzeit offenbar noch Nachholbedarf und ein Mangel an konkreten Empfehlungen.

## Anhang 4: Datenschutz bei digitalen Beteiligungsverfahren (Exkurs 3)

### Grundlegende Anforderungen an den Datenschutz bei Beteiligungsverfahren

Datenschutz und Datensicherheit sind zentrale Fragen bei der Planung, Durchführung und Auswertung von Beteiligungsverfahren. Sie sichern die Einhaltung individueller Rechte und setzen wichtige Leitplanken zur rechtskonformen Durchführung des Verfahrens (Schweighofer et al., 2018). Dem BASE als Bundesbehörde kommt hierbei gewissermaßen eine *Vorbildfunktion* zu, da es als Behörde besonders dem Schutz individueller Rechte sowie den gesetzlichen Vorgaben zum Datenschutz verpflichtet ist. Außerdem genießen öffentliche Stellen ein besonderes Vertrauen, das sich auch auf die Teilnahmebereitschaft sowie auf das Vertrauen in die genutzte Technik niederschlägt. Entsprechende Sorgfalt sollte die Auswahl der technischen Beteiligungslösung sowie etwaiger Kooperationspartner:innen leiten (Martini & Fritzsche, S. 67).

Die Durchführung von Beteiligungsverfahren, sei es offline oder online, erfordert in der Regel die Erhebung und Verarbeitung personenbezogener Daten. Leitend für die Planung, Durchführung und Auswertung von Online-Beteiligungsverfahren sind die im Mai 2018 in Kraft getretene Datenschutz-Grundverordnung (DS-GVO), das Bundesdatenschutzgesetz (BDSG) sowie ggf. die Datenschutzverordnungen der Länder.<sup>18</sup> Personenbezogene Daten werden in Art. 4 DS-GVO definiert als: „*alle Informationen, die sich auf eine identifizierte oder identifizierbare natürliche Person (...) beziehen*“. Dazu zählen unter anderem Namen, Adressdaten, Alter oder Kontaktdaten (E-Mail, Telefonnummer). Dabei werden in Art. 9 DS-GVO Kategorien personenbezogener Daten definiert, die einen besonderen Schutz genießen und deren Verarbeitung untersagt ist. Dazu gehören bspw. genetische Daten, religiöse und weltanschauliche Überzeugungen, politische Meinungen, oder biometrische Daten.

Personenbezogene Daten fallen beispielweise bei der Rekrutierung oder Registrierung zu einem Beteiligungsverfahren, aber auch im Verlaufe eines Beteiligungsverfahrens als Inhaltsdaten an. Sobald personenbezogene Daten erhoben werden, sind datenschutzrechtliche Bestimmungen zu beachten. Datenschutz und Datensicherheit sind also bereits bei der Konzeption der Beteiligungsverfahren mitzudenken. Dabei ist das Thema, die Zielgruppe der Beteiligung sowie der Schutzbedarf (Art. 32 DS-GVO) der zu erhebenden Daten zu berücksichtigen sowie ggf. eine Datenschutz-Folgeabschätzung (Art. 35 DS-GVO) durchzuführen. So sind für die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren besondere Schutzmaßnahmen zu treffen (s. u.). Entsprechend müssen die Datenschutzbestimmungen auf den jeweiligen Fall und die damit verbundene Zielsetzung der Beteiligung angepasst und mit der entsprechenden behördlichen Datenschutzstelle abgestimmt werden. Dieser Exkurs bietet lediglich einen ersten Überblick und ersetzt keine datenschutzrechtliche Beratung für den Einzelfall.

Für die rechtskonforme Verarbeitung personenbezogener Daten nennt die DS-GVO in Art. 5 (1) die Grundsätze Rechtmäßigkeit (näher geregelt in Art. 6 DS-GVO), Zweckbindung, Datenminimierung, Richtigkeit, Speicherbegrenzung sowie Integrität und Vertraulichkeit. Die Einhaltung dieser Grundsätze muss nach Art. 5 (2) nachgewiesen werden (Rechenschaftspflicht). Durch

---

<sup>18</sup> Daneben können eine Reihe von anderen Gesetzen im Kontext der Online-Beteiligung bzw. dem Einsatz von Online-Plattformen relevant werden wie bspw. das Telemediengesetz (TMG) bzw. Landesmediengesetze, Urheberrecht, Jugendschutz, Arbeitsrecht, Strafrecht oder Grundgesetz. Außerdem ist perspektivisch ggf. die Europäische Verordnung über Privatsphäre und Elektronische Kommunikation zu beachten.

welche technisch-organisatorischen Maßnahmen (TOM, Art. 25 DS-GVO) diese Grundsätze eingehalten werden, sollte in einem Datenschutzkonzept beschrieben werden. Darin ist zu berücksichtigen, dass Angaben zur genutzten IT-Infrastruktur, Rollen-, Berechtigungs- und Löschkonzepte im Kontext der Verarbeitung personenbezogener Daten sowie für die Bearbeitung der genutzten Plattform enthalten sind (Fachverband Jugendarbeit & Landesjugendring Brandenburg, 2019). Es wird empfohlen, Berechtigungen zum Zugriff auf personenbezogene Daten restriktiv zu vergeben (Martini & Fritzsche, S. 77). Darüber hinaus sollte festgehalten werden, wie die Daten pseudonymisiert und anonymisiert werden und ob sie als anonymisierte Daten für die Nachnutzung zur Verfügung gestellt werden.

Weiterhin besteht nach Art. 13 und 14 DS-GVO eine Transparenz und Aufklärungspflicht, d. h. die Teilnehmenden müssen detaillierte Informationen u. a. über Zweck, Dauer, Speicherung/Löschung sowie ihre Rechte als Betroffene in verständlicher und zielgruppengerechter Sprache erhalten. Diese Informationen müssen im Rahmen der Datenschutzerklärung auf der jeweiligen Teilnehmendenplattform gut sichtbar und von jeder Unterseite aus ansteuerbar veröffentlicht werden. *Die Zustimmung bzw. die Kenntnisnahme der Datenschutzbestimmungen und die Einwilligung in die Verarbeitung stellen die Voraussetzung für die rechtskonforme Übermittlung und Verarbeitung personenbezogener Daten dar* (Martini & Fritzsche, S. 82).

#### Anforderungen an technische Lösung zur digitalen Beteiligung

Gerade in Bezug auf Online-Beteiligung sind es insbesondere die eingesetzten technischen Plattformen und Tools, die besondere Herausforderungen an den Datenschutz mit sich bringen. Beispielsweise *fallen auch bei Teilnahmeverfahren ohne Registrierung und unter Pseudonym personenbezogene Daten an*, da grundsätzlich auch (dynamische) IP-Adressen zu den personenbezogenen Daten zählen (Erwägungsgrund 30 DS-GVO, Urteil BGH und EuGH). Aufgrund der Vorgaben der DS-GVO empfehlen sich Anbieter mit Sitz in der Europäischen Union. Bei einer Weitergabe der Daten in Länder außerhalb der EU (Drittländer) kann die Einhaltung der DS-GVO nicht gewährleistet werden (Berliner Beauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit, 2021, S. 2). Bei der Zusammenarbeit mit Dienstleistern und Unterauftragnehmern müssen DS-GVO-konforme Auftragsverarbeitungsverträge (AVV) geschlossen werden.

Grundsätzlich sind technische Lösungen zur Umsetzung von Teilnahmeverfahren vorzuziehen, die in ihren Voreinstellungen so angepasst werden können, dass sie DS-GVO-konform sind (Privacy by Design und Privacy by Default, Art. 32 DS-GVO). Dies stellt Initiator:innen von Beteiligung gerade in Bezug auf die Durchführung von Beteiligung vor Herausforderungen, da eine fachgerechte Bewertung der Vielzahl an Teilnehmenden-Tools im Hinblick auf datenschutzrechtliche Fragen sehr aufwendig ist. Hier bieten sich *Positivlisten* an wie die des Berliner Beauftragten für den Datenschutz und Informationsfreiheit zu Videokonferenzsystemen, oder der Erfahrungsaustausch mit anderen Behörden bzw. Teilnehmenden.

So genannte Software as a Service (SaaS) Plattformen erfüllen das Kriterium der Anpassbarkeit besser als z. B. gängige Social Media-Plattformen, deren Nutzung im Kontext von Teilnahmeverfahren trotz ihres Reichweiteneffekts kritisch gesehen wird. Auch Tools wie z. B. die Videokonferenzplattform *Zoom* werden aus datenschutzrechtlicher Perspektive als ungeeignet für den Einsatz im Rahmen von Teilnahmeverfahren eingestuft (Berliner Beauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit, 2021), sind aber aufgrund ihrer Popularität, der einfachen Handhabbarkeit und ihres Funktionsumfangs (z. B. Chat-Funktion, Umfrage-Tools, Whiteboards) für den Einsatz in digitalen Teilnehmendenszenarien gut geeignet und werden anderweitig

sogar empfohlen (Bertelsmann Stiftung, 2021a). Hier gilt es zu prüfen, welche alternativen Dienste bestehen oder ob durch datenschutzrechtliche Anpassungen bei den Anbietern, z. B. im Rahmen der AV-Verträge eine Nutzung dennoch möglich ist. Wenn solche Tools genutzt werden, ist zu beachten, dass über die damit verbundenen Risiken und datenschutzrechtlichen Konsequenzen aufgeklärt und die Wahl des Tools begründet wird (Martini & Fritzsche, 39,68). Darüber hinaus ist es ratsam, die *Teilnehmenden für den Selbstdatenschutz zu sensibilisieren*, z. B. im Rahmen der Netiquette (Martini & Fritzsche, S. 82). Darüber hinaus kann der Datenschutz während der Beteiligung auch durch eine begleitende Moderation des Verfahrens unterstützt werden, indem etwa Nutzende darauf hingewiesen werden, wenn sie sensible Daten wie etwa ihren Namen und ihre Adresse teilen.

Die Funktionalitäten der Plattform und die abgefragten Daten sollten dem Zweck der Verarbeitung entsprechen. Generell gilt neben dem Grundsatz der Zweckbindung der Grundsatz der *Datenminimierung*. So ist zum Beispiel die Abfrage personenbezogener Daten der Teilnehmenden für die Evaluation und Auswertung eines Verfahrens interessant, für das Beteiligungsanliegen selbst können soziodemografische Angaben aber unter Umständen irrelevant sein. Ebenso ist das Aufzeichnen von Videokonferenzen für Auswertungszwecke relevant, auch dafür bedarf es allerdings einer gesonderten Einwilligung der Teilnehmenden. Den Teilnehmenden kann außerdem dazu geraten werden, den Hintergrund zu verwischen, um Details des Wohnumfelds unkenntlich zu machen (sofern die genutzte Plattform diese Funktion bietet).

Es muss außerdem durch technisch-organisatorische Maßnahmen sichergestellt werden können, dass die Manipulation des Verfahrens ausgeschlossen bzw. dass die Daten vor einem unbefugten Zugriff geschützt sind. Hierzu können unterschiedliche Authentifizierungsverfahren eingesetzt werden, die allerdings den Zugang zur Beteiligung einschränken bzw. verkomplizieren können (siehe dazu Martini & Fritzsche, S. 54). Zum Schutz personenbezogener Daten ist es darüber hinaus erforderlich, dass die gesamte *Kommunikation sowie die Speicherung der Daten verschlüsselt* erfolgen. Bei der Kommunikation per Mail wird dazu geraten Funktionsadressen zu verwenden, die passwortgeschützt sind nach den Standards des Bundesamts für die Sicherheit in der Informationstechnik. Auch sollten beim Versand von Informationen über Mail-Verteiler die E-Mail-Adressen der Teilnehmenden nicht sichtbar sein. Die Aufnahme in einen Mail-Verteiler bedarf ebenfalls einer Einwilligung (Fachverband Jugendarbeit & Landesjugendring Brandenburg, 2019).

### Online-Beteiligung von Kindern und Jugendlichen

Gerade für die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen sind besondere Maßnahmen in Bezug auf den Datenschutz zu beachten. In Erwägungsgrund 38 der DS-GVO ist der besondere Schutz personenbezogener Daten von Kindern festgeschrieben. Dieser besondere Schutz wird in der DS-GVO damit begründet, dass *„Kinder sich der betreffenden Risiken, Folgen und Garantien und ihrer Rechte bei der Verarbeitung personenbezogener Daten weniger bewusst sind“*. Deshalb ist *bei Jugendlichen vor Vollendung des 16 Lebensjahres die Einwilligung zur Teilnahme nach Art. 6 DS-GVO an einem Teilnahmeverfahren von den Erziehungsberechtigten einzuholen*, sobald personenbezogene Daten erhoben werden (Art. 8 DS-GVO).<sup>19</sup> Außerdem müssen die Informationen über Art, Umfang und Zwecke der Datenerhebung und

<sup>19</sup> Die Mitgliedsstaaten können die Altersgrenze absenken, sie darf „jedoch nicht unter dem vollendeten dreizehnten Lebensjahr liegen“ (Art. 8 (1), DS-GVO).



Verarbeitung so formuliert sein, dass sie für die Zielgruppe verständlich sind. Eine Beteiligung ohne Einwilligung ist nur dann möglich, wenn vollständige Anonymität sichergestellt werden kann (Bradtke, 2021, 129 f.).

Bei der Wahl der technischen Umsetzung der Beteiligung sollte unabhängig vom Alter der Kinder und Jugendlichen zusätzlich darauf geachtet werden, dass jüngere Zielgruppen zwar in der Regel über eine hohe technische Kompetenz verfügen, es aber mitunter, wie beschrieben, an der notwendigen Einsichtsfähigkeit fehlt, was mit ihren Daten geschehen könnte und wie diese unter Umständen missbräuchlich verwendet oder manipuliert werden könnten (Bradtke, 2021, S. 134). Deshalb sollte die Angabe sensibler Daten (Art. 9 sowie Erwägungsgrund 51 DS-GVO) nicht verpflichtend sein. Wie oben beschrieben sollten deshalb besonders Kindern und Jugendliche für den Selbstdatenschutz befähigt werden.

Werden im Rahmen der Beteiligung Messenger-Dienste oder ähnliche Dienste verwendet, empfiehlt es sich, diese nur zur Verbreitung von allgemeinen Informationen an die Teilnehmenden zu nutzen. Die Wahl des Dienstes sollte begründet und über die Vor- und Nachteile unter besonderer Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Aspekte informiert werden. Der Versand sollte verschlüsselt erfolgen. Außerdem ist darauf zu achten, dass die Nutzung eines Messengers nicht mit der Aufforderung zur Registrierung verbunden ist. Vielmehr sollten alternative Kommunikationsangebote bereitgestellt werden. Die Nutzung eines Messenger-Dienstes auf Seiten der Initiator:innen sollte über ein Diensthandy erfolgen. Aufgrund der datenschutzrechtlichen Einschränkungen ist es empfehlenswert, auf die Nutzung von Sozialen Medien im Rahmen von Beteiligungsverfahren zu verzichten. Werden sie dennoch verwendet, sollte wie oben beschrieben zum einen über die datenschutzrechtlichen Implikationen informiert werden; zum anderen sollten sie ebenfalls primär zur Verbreitung allgemeiner Informationen zum Beteiligungsverfahren genutzt werden. Außerdem ist zu beachten, dass keine Fotos veröffentlicht werden, auf denen Einzelpersonen zu erkennen sind (Fachverband Jugendarbeit & Landesjugendring Brandenburg, 2019). Generell sollten für Ton- und Videoaufnahmen von Kindern und Jugendlichen sowie für deren Veröffentlichung zum Beispiel im Rahmen der Veranstaltungsdokumentation ebenfalls Einwilligungen eingeholt werden (Fachverband Jugendarbeit & Landesjugendring Brandenburg, 2019).

Im Rahmen der Verarbeitung und Speicherung personenbezogener Daten von Kindern und Jugendlichen ergibt sich außerdem aus Erwägungsgrund 65 DS-GVO, dass das so genannte „*Recht auf Vergessenwerden*“ für diese Zielgruppe besonders zu beachten ist. Daten sollten also gelöscht werden, wenn die Daten hinsichtlich des Zwecks ihrer Erhebung nicht mehr benötigt werden oder wenn die betroffene Person ihre Einwilligung widerrufen bzw. Widerspruch gegen die Verarbeitung eingelegt hat und sofern keine Gründe nach Erwägungsgrund 65 DS-GVO (5) dem entgegenstehen.

## Anhang 5: Liste recherchierte Fälle

|   | Projekt   | Auftraggeber:in                                 | Durchführende Institution          | Thema                                    | Methode                                     | Kriterien BASE<br>(- = entspricht Kategorie nicht, o = neutral, + entspricht Kategorie) |                  |             | Format  | Ziel                      | Altersgruppe | Regional/überregional | Laufzeit          |
|---|---|---|------------------------------------|--|---|---|------------------|-------------|---------|---------------------------|--------------|-----------------------|-------------------|
|   |   |   |                                    |  |   | Großinfrastruktur   | Junge Generation | Komplexität |         |                           |              |                       |                   |
| 1 | <b>Advocate Europe</b>                                      | Gefördert von Stiftung Mercator                 | Liquid Democracy e.V., MitOst e.V. | Europapolitik                            | Ideenwettbewerb                             | -   | +                | -           | digital | Kooperation               | n. a.        | überregional          | 2014 - 2019       |
| 2 | <b>Aktionsprogramm zur integrierten Stickstoffminderung</b> | Umweltbundesamt                                 | Zebralog                           | Umwelt                                   | Online-Kommentierung                        | o   | o                | +           | hybrid  | Information, Konsultation | 18-69 Jahre  | überregional          | 2019 - 2020       |
| 3 | <b>Catching Stories für den Regensburg-Plan 2040</b>        | Stadt Regensburg                                | Zebralog                           | Stadtentwicklung, Mobilität, Klimaschutz | Workshop - Mobilisierung                    | o   | +                | +           | hybrid  | Konsultation              | 13-19 Jahre  | regional              | 2020 - heute      |
| 4 | <b>Dein Cottbus der Zukunft</b>                             | Stadtverwaltung Cottbus                         | Zebralog                           | Stadtentwicklung                         | Gamification                                | o   | +                | +           | hybrid  | Konsultation, Kooperation | 7-18 Jahre   | regional              | 03/2022 – 06/2022 |
| 5 | <b>DemoticonsPLUS - Democracy Lab for You(th)</b>           | Arbeitskreis der Stadt- und Kreisjugendringe in | Liquid Democracy e.V.              | Demokratische Mitgestaltung              | Beratung von demokratischen Partizipations- | o   | +                | +           | digital | Kooperation               | 10-18 Jahre  | überregional          | 2020 - 2024       |

|   |  |                            |                                 |   |  |   |   |   |         |                           |                              |              |                   |
|---|--|----------------------------|---------------------------------|---|--|---|---|---|---------|---------------------------|------------------------------|--------------|-------------------|
|   |  | Brandenburg (AK SKJR), BMI |                                 |   | strukturen und Softwareentwicklung, Umfragen, Workshops                                    |   |   |   |         |                           |                              |              |                   |
| 6 | <b>Dialog Endlersicherheit</b>   | BMUV                       | ZebraLog                        | Entwurf Rechtsverordnung zur Konkretisierung der Anforderungen an die Endlagerung | Online-Kommentierung, Online-Dialog, Einreichung von Stellungnahmen, Vor-Ort-Veranstaltung | + | + | + | hybrid  | Information, Konsultation | Jugendliche                  | überregional | 07/2019 – 11/2019 |
| 7 | <b>Dialogformate für Jugendliche und junge Erwachsene zu Fragen nachhaltiger Entwicklung auf europäischer Ebene</b>  |                            | Generation Climate Europe (GCE) | Nachhaltige Entwicklung   | Arbeitsgruppen, Jugendklimadialog  | o | + | + | hybrid  | Kooperation               | Junge Erwachsene             | überregional | fortlaufend       |
| 8 | <b>Die Route zur Uni wird neu berechnet ... gestalte das Klimaschutzkonzept zur klimafreundlichen Mobilität mit!</b> | Universität Hildesheim     | Universität Hildesheim          | Klimaschutz   | Beteiligungsplattform  | - | + | o | digital | Kooperation               | Studierende und Beschäftigte | regional     | 2021-2022         |

|    |  |                |  |   |   |   |   |   |                 |              |                                     |              |              |
|----|--|----------------|--|---|---|---|---|---|-----------------|--------------|-------------------------------------|--------------|--------------|
| 9  | <b>Digital Transformer Days 2022</b>   | BMFSFJ         | Kooperationsveranstaltung von IJAB, Co-nAct und Tandem | Digitale Jugendarbeit                         | BarCamp   | o | - | o | digital         | Information  | [Beschäftigte aus der Jugendarbeit] | überregional | 05/2022      |
| 10 | <b>Engage &amp; Esmeralda</b>  | DSJ Schweiz    | Jugendinfo Winterthur                                  | Stadtentwicklung                              | Gamification, Online-Dialog mit Politiker:innen     | - | + | o | hybrid          | Kooperation  | 12-16 Jahre                         | regional     | 2021 - 2022  |
| 11 | <b>Forum Flughafen und Region (FFR) am Frankfurter Flughafen</b>                 |                | Umwelt- & Nachbarschaftshaus                           | Konsultationsverfahren Flughafenenerweiterung | Konsultation, Online-Kommentierung                  | + | - | + | hybrid          | Konsultation | n. a.                               | regional     | 2018 - heute |
| 12 | <b>G7-Jugendgipfel (Y7 Summit) 2022</b>  | BMFSFJ         | IJAB   | Internationale Jugendarbeit                   | Arbeitsgruppen, Entwicklung politischer Forderungen | o | + | + | hybrid          | Konsultation | junge Erwachsene                    | überregional | 2022         |
| 13 | <b>Integriertes Entwicklungs- und Handlungskonzepts Innenstadt Waldbröl 2025</b> | Stadt Waldbröl | Planergemeinschaft Innenstadtquartier Merkurhaus       | Stadtentwicklung                              | Padlet  | + | + | + | hybrid          | Konsultation | Kinder und Jugendliche              | regional     | 2019 - 2021  |
| 14 | <b>INTERPART „INTERkulturelle Räume der PARTizipation“</b>                       | BMBF           | 2 Universitäten, 2 Kommunen und 2 Planungsbüros        | Stadtentwicklung, Integration                 | Reallabore, kartenbasierte Beteiligungsapp          | - | o | + | analog, digital | Kooperation  | n. a.                               | regional     | 2018 - 2021  |

|    |  |  |  |  |  |   |   |   |                         |              |                             |              |              |
|----|--|--|--|--|--|---|---|---|-------------------------|--------------|-----------------------------|--------------|--------------|
| 15 | <b>Jugend im SDG-Dialog</b>  | BINGO! Die Umwelt-Lotterie                   | Bündnis Eine Welt Schleswig-Holstein                       | Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) | hybride Dialogveranstaltungen                | o | + | o | digital                 | Kooperation  | Schüler:innen/Jugendgruppen | überregional | n. a.        |
| 16 | <b>Jugendforum RLP</b>   | Rheinland Pfalz Staatskanzlei                | Bertelsmann Stiftung                                       | Gesellschaft                             | Online-Plattform                             | o | + | + | digital                 | Konsultation | 12-27 Jahre                 | regional     | 2012         |
| 17 | <b>Jugend-Verbraucher-Dialog</b>   | BMUV   | IJAB   | Verbraucherschutz                        | Online-Plattform, Workshops, Jugendredaktion | o | + | + | hybrid                  | Kooperation  | 16-21 Jahre                 | überregional | 2021-2023    |
| 18 | <b>Kinder- und Jugendbeteiligung zur Stadt-Umland-Bahn Nürnberg – Erlangen – Herzogenaurach (StUB)</b> | Stadt-Umland-Bahn                            | Stadt-Umland-Bahn  | Bahn, Mobilität                          | Planungswerkstatt                            | + | + | + | Digital/hybrid          | Konsultation | 10-13 Jahre                 | regional     | 2019 - heute |
| 19 | <b>Mitmischen im 16er - Partizipationsprojekt in Neuperlach</b>  | Netzwerk Jugendbeteiligung im Stadtbezirk 16 | JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis | Stadtteilsanierung                       | Gamification                                 | o | + | + | digital                 | Konsultation | Schüler:innen               | regional     | 2020         |
| 20 | <b>Pimp Your Town! Ein</b>   |  | Politik zum Anfassen e.V.                                  | Kommunalpolitik                          | Planspiel                                    | - | + | o | Analog, hybrid, digital | Konsultation | Schüler:innen               | regional     | 2009 - heute |

|    |  |   |   |  |   |   |   |   |                 |                          |               |                        |                   |  |
|----|--|---|---|--|---|---|---|---|-----------------|--------------------------|---------------|------------------------|-------------------|--|
|    | <b>kommunalpolitisches Planspiel</b>   |   |   |  |   |   |   |   |                 |                          |               |                        |                   |  |
| 21 | <b>Planathon „Jugend gestaltet Strukturwandel“</b>   | BMFSFJ  | Forschungsprojekt Jugend-Politik-Beratung der Leuphana Universität Lüneburg | Strukturwandel in Kohleregionen            | Zukunftswerkstatt, Hackathon, Planungszelle, Onlineredaktion, Internetplattform | + | + | + | analog, digital | Kooperation              | Jugendliche   | regional, überregional | 2021 - 2023       |  |
| 22 | <b>Rethinking Mobility: Spielerische Bürgerbeteiligung zur Mobilitätsplanung in Solingen, Wuppertal oder Remscheid</b> | u. a. Ministerium für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung NRW | Bergische Universität Wuppertal   | Verkehr, Mobilität                         | Gamification, Reallabor   | + | + | + | digital         | Konsultation             | n. a.         | regional               | 07/2019 - 04/2022 |  |
| 23 | <b>Smart Kid? Smart Grid!</b>  | E.ON Stiftung   | Deutsche Gesellschaft e. V.   | Netzinfrastuktur, intelligenter Netzausbau | Wettbewerb; online: Infothek, Quiz  | + | + | - | analog, digital | Information, Kooperation | Schüler:innen | überregional           | 2019 - heute      |  |
| 24 | <b>Stadtentwicklungs- &amp; Handlungskonzept (I-SEK) für Bad Münstereifel</b>  | Stadt Bad Münstereifel  | complan Kommunalberatung GmbH   | Stadtentwicklung                           | Akteursbeteiligung  | o | + | + | analog          | Konsultation             | n. a.         | regional               | 2016 - 2018       |  |
| 25 | <b>UrbanRural SOLUTIONS - Innovationsgruppen für ein</b>   | BMBF  | Urban Rural SOLUTIONS   | Daseinsvorsorge, Verkehr                   | Online-Plattform, Präsenz-Workshops   | + | + | + | hybrid          | Konsultation             | 15-19 Jahre   | regional               | 2015 - 2019       |  |



|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| <b>Nachhaltiges<br/>Landmanage-<br/>ment</b> |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

## Anhang 6: Beschreibung der analysierten Projekte

### Dein Cottbus der Zukunft

Das Projekt „Dein Cottbus der Zukunft“ wurde von der Stadtverwaltung Cottbus initiiert und mit Unterstützung von *ZebraLog* im Zeitraum März bis Juni 2022 durchgeführt. Das Ziel bestand darin, Kinder und Jugendliche im Alter von 7 bis 18 Jahren mit Hilfe von gamifizierenden Ansätzen an der Stadtentwicklung zu beteiligen, ihre Perspektiven auf reale Lebenswelten zu erfassen und konkrete Ideen zu entwickeln. Im Zentrum des gesamten Verfahrens stand das Computerspiel *Minecraft*, das 3D-Simulationen städtebaulicher Lösungen ermöglicht und darüber auf spielerischem Wege kreative und innovative Ansätze fördert. Zudem wurden wöchentliche Meetups abgehalten und es gab Online-Dialoge, ein Let's Play mit einem bekannten Influencer (TheJoCraft), einen Ideen-Wettbewerb und zwei Zukunftswerkstätten. Somit beinhaltete das Projekt über den gesamten Verlauf crossmediale und hybride Beteiligungsformate.

Insgesamt haben sich 15 Kinder und Jugendliche an dem Projekt beteiligt, die 21 Ideen eingereicht haben. Diese Vorschläge wurden einer Jury, bestehend aus drei Jugendlichen und zwei Fachvertreter:innen der Stadtentwicklung, vorgelegt und von ihnen nach den Kriterien „Zukunftsfähiges Quartier (Stadt)“ und „Gemeinwohl“ beurteilt. Parallel konnte im Rahmen eines Online-Votings für die Favorit:innen abgestimmt werden. Die Ergebnisse und Erkenntnisse des Projektes wurden im Anschluss in der Stadtverordnetenversammlung vorgestellt und über eine mögliche Umsetzung der Ideen diskutiert. Durch die Einbindung der Lokalpolitik wurde der Charakter einer ernsthaften und wertschätzenden Beteiligung unterstrichen. Zudem begleiteten die Jugendlichen den gesamten Prozess als Expert:innen, wobei sie den Social Media-Auftritt unterstützten oder als Jurymitglieder und Abstimmende fungierten, was zusätzliche Bindungen schaffte.

Aufgrund des großen Erfolgs dient das Beteiligungsverfahren mittlerweile als Modellprojekt für andere Städte und Kommunen in Brandenburg. Außerdem werden bereits Pläne für eine Fortsetzung im Jahr 2023 ausgearbeitet.

### Engage und Esmeralda

Das Projekt „Engage“ wurde von der Stadt Winterthur in Zusammenarbeit mit dem Dachverband Schweizer Jugendparlamente (DSJ) initiiert und erstmals 2019 durchgeführt. Das Ziel von „Engage“ besteht darin, die politische Partizipation von Jugendlichen im Alter zwischen 12 und 16 Jahren zu fördern und es ihnen zu ermöglichen, ihre Anliegen einfach, digital und niedrigschwellig in die Politik einzubringen. In Winterthur wurden so im Projektmonat 83 Ideen und Beiträge gesammelt, die von politischen Entscheidungsträger:innen diskutiert und teilweise sogar umgesetzt wurden.

Um die Reichweite zu erhöhen, wird das Verfahren seit 2021 mit dem Planspiel „Esmeralda“ kombiniert und verstärkt auf die Kooperation mit Schulen und Trägern der Kinder- und Jugendarbeit gesetzt. In der modifizierten Version werden die Jugendlichen bzw. ganze Schulklassen mit Hilfe der *Jugendinfo App* auf eine halbtägige digitalisierte Schnitzeljagd durch die Stadt geleitet und müssen über ihr Smartphone Fragen und Aufgaben zu politischen Themen lösen. Dabei lernen die Teilnehmenden auf spielerische Weise politische Strukturen und Institutionen kennen, erfahren, wie sie Anliegen in die lokale, regionale oder nationale Politik einbringen können und entwickeln kreative Ideen zur Verbesserung ihrer Stadt. Es besteht die Möglichkeit,

diese Vorschläge im Anschluss gemeinsam weiterzuentwickeln, zu diskutieren und politischen Verantwortlichen vorzustellen.

### G7-Jugendgipfel (Y7 Summit)

Der Jugendbeteiligungsprozess „Youth7 (Y7)“ wird vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) gefördert und von der Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. (IJAB) in Kooperation mit dem Deutschen Nationalkomitee für Internationale Jugendarbeit (DNK) durchgeführt. Der Beteiligungsprozess richtet sich an junge Erwachsene im Alter von 18 bis 30 Jahren. Das Ziel besteht darin, die Interessen der jungen Generation der G7-Staaten abzubilden und in den politischen Dialog zu bringen. Dazu diskutieren die Teilnehmenden eigenständig aktuelle politische Themen, erarbeiten Vorschläge und stellen Forderungen zu den Schwerpunktthemen *Nachhaltiger und grüner Planet, Wirtschaftliche Transformation und gemeinsamer Fortschritt, Neugestaltung der Demokratie, Globale Gesundheit und Solidarität* sowie *Jugend, Frieden und Sicherheit*.

Höhepunkt ist der jährlich stattfindende G7-Jugendgipfel, der 2022 vom 16. bis zum 20. Mai in Berlin stattfand und an dem jeweils vier Jugenddelegierte teilnahmen. In dessen Rahmen verhandelten die Teilnehmenden multilateral die G7-Schwerpunktthemen und verabschiedeten ein gemeinsames Kommuniqué, das in den Beschlüssen der Staats- und Regierungschefs der G7-Mitgliedsstaaten berücksichtigt werden soll. Der jugendpolitische Dialog ist mittlerweile fester Bestandteil der G7.

### Jugend-Verbraucher-Dialog

Das Projekt „Jugend-Verbraucher-Dialog“ wird vom Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz (BMUV) gefördert und von der Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. (IJAB) zwischen April 2021 und Dezember 2023 durchgeführt. Das Projekt richtet sich an Jugendliche zwischen 16 und 21 Jahren und zielt auf den Aufbau einer Jugendredaktion, die andere Jugendliche über unterschiedliche Themen des Verbraucherschutzes informieren soll. Hintergrund ist die Idee, dass Jugendliche am besten geeignet sind, um Informationen modern, digital und jugendgerecht aufzubereiten und über soziale Netzwerke zu vermitteln. Dabei haben die Jugendlichen das Design und die Corporate Identity ihrer Plattformen selbst entwickelt und arbeiten auch inhaltlich eigenständig an den Verbraucherschutzthemen. Die Redaktion arbeitet dezentral und besteht im Jahr 2022 aus neun Jugendlichen, die zu den Schwerpunktthemen *Digitale Lebenswelten, Körper und Gesundheit, nachhaltiger Konsum, Reisen und Mobilität* sowie *Wohnen, Miete und Geld* aufklären.

Das Projekt beinhaltet zudem zwei Großveranstaltungen. Beim Kick-Off-Termin im Juni 2021 präsentierten die jugendlichen Teilnehmer:innen ihre Vorschläge und Ideen zu Kanälen und Strategien und diskutierten mit Partner:innen und Besucher:innen über Themen des Verbraucherschutzes. Im Juni 2023 soll das *JugendVerbraucherCamp* stattfinden, in dessen Rahmen Erfahrungen und Ergebnisse des Projektes reflektiert und zukünftige Schritte angestoßen werden.

## Anhang 7: Demografische Daten der Fälle

| Rolle          | Geschlecht | Alter | Schulabschluss/Bildungsweg |
|----------------|------------|-------|----------------------------|
| Jugendliche:r  | m          | 13    | Sekundarstufe 2            |
| Jugendliche:r  | m          | 13    | Sekundarstufe 2            |
| Jugendliche:r  | w          | 13    | Sekundarstufe 2            |
| Jugendliche:r  | w          | 14    | Sekundarstufe 2            |
| Jugendliche:r  | m          | 14    | Sekundarstufe 2            |
| Jugendliche:r  | n. a.      | 15    | Hauptschule                |
| Jugendliche:r  | m          | 16    | n. a.                      |
| Jugendliche:r  | m          | 17    | Mittlere Reife (Gymnasium) |
| Jugendliche:r  | m          | 17    | 11. Klasse (Gymnasium)     |
| Jugendliche:r  | w          | 19    | Allgemeine Hochschulreife  |
| Jugendliche:r  | m          | 22    | Allgemeine Hochschulreife  |
| Jugendliche:r  | m          | 22    | Allgemeine Hochschulreife  |
| Jugendliche:r  | w          | 22    | Allgemeine Hochschulreife  |
| Jugendliche:r  | w          | 23    | Allgemeine Hochschulreife  |
| Jugendliche:r  | m          | 23    | Allgemeine Hochschulreife  |
| Jugendliche:r  | w          | 24    | Allgemeine Hochschulreife  |
| Organisator:in | m          | 30    | Allgemeine Hochschulreife  |
| Organisator:in | m          | 31    | (B. Sc.)                   |
| Organisator:in | w          | 32    | (M. A.)                    |
| Organisator:in | w          | 33    | Allgemeine Hochschulreife  |
| Organisator:in | w          | 33    | Höhere Fachschule          |
| Organisator:in | w          | 38    | Allgemeine Hochschulreife  |
| Organisator:in | m          | 46    | n. a.                      |

## Anhang 8: Kategoriensystem

| Ziel /Kriterium   | Faktor   | Indikator  | Messung in Fokusgruppe   | Auswertung im Bericht   |
|---|--|--|--|---|
| <i>Was soll erreicht werden?</i>                            | <i>Wie kann das Ziel erreicht werden?</i>          | <i>Woran wird sichtbar, ob das Ziel erreicht wurde?</i>  | <i>J = Jugendliche,<br/>O = Organisator:innen,<br/>E = Entscheider:innen</i> | <i>An welcher Stelle liefert der Bericht Informationen über den Faktor/ Indikator?</i>                    |
| <b>I. Repräsentative Diversität der Beteiligten</b>         | Zielgerichtete Teilnehmenselektion                 | Die Gruppe der Jugendlichen ist in Bezug auf versch. Merkmale wie Geschlecht, Bildungshintergrund, Migrationshintergrund divers zusammengesetzt.   | O  | <a href="#">3.2.1</a>   |
|   | Entsprechende Kenntnisse zur Zielgruppe            | Die Jugendlichen fühlt sich angemessen angesprochen und repräsentiert.   | O, J   | <a href="#">3.2.1</a> ,<br><a href="#">3.2.2</a> (Einladung, Ansprache und Werbung)                       |
| <b>II. Hohe Beteiligungsquote (der jungen Generationen)</b> | Ausreichend personelle Ressourcen der Institution  | Die Organisator:innen geben an, dass der Personaleinsatz dem benötigten Aufwand zur Durchführung des Projektes angemessen war.   | O, E   | <a href="#">3.2.2</a> (Unterstützung und Befähigung),<br><a href="#">3.2.3</a> (Projekte ganzheitlich...) |
|   | Ausreichend finanzielle Ressourcen der Institution | Die Organisator:innen geben an, dass die finanziellen Ressourcen dem benötigten Aufwand zur Durchführung des Projektes angemessen war.   | O, E   | <a href="#">3.2.3</a> (Projekte ganzheitlich...)  |
|   | Umfassende Bewerbung des Verfahrens                | Die Organisator:innen berichten von komplexen Anstrengungen zur Bewerbung des Beteiligungsprojektes, Die Jugendlichen berichten von einer in ihrer Lebensrealität präsenten „Anfragekampagne“. | O, J   | <a href="#">3.2.2</a> (Einladung, Ansprache und Werbung)  |
|   | Frühzeitige Bewerbung des Verfahrens               | Die Organisator:innen berichten von einem frühzeitigen Bewerbungsverfahren des Beteiligungsprojektes, Die Jugendlichen   | O, J   | In Fokusgruppen nicht thematisiert.   |

|  |   |  |      |  |
|--|---|--|------|--|
|  |   | berichten von einer frühzeitigen Ansprache und ausreichend Vorlauf bis zum Zeitpunkt des Beteiligungsverfahrens.   |      |  |
|  | Angemessene Ansprache   | Persönliche Ansprache.   | O, J | <a href="#">3.2.2</a> (Einladung, Ansprache und Werbung)   |
|  | Klare Kommunikation der Ziele und Spielräume                              | Die Jugendlichen berichten von klaren und transparenten Erklärungen zum Beteiligungsverfahren, sodass eine realistische Einschätzung zu den Zielen und Spielräumen gemacht werden konnte.                                  | J    | <a href="#">3.2.2</a> (Einladung, Ansprache und Werbung)   |
|  | Ausreichende zeitliche Ressourcen der Jugendlichen für gute Partizipation | Die Jugendlichen berichten von angemessenen Zeitaufwänden (Kumulativ und Turnus) für das Beteiligungsverfahren.  | O, J | <a href="#">3.2.3</a> (Projekte ganzheitlich...)   |
|  | Einfache und zielgruppengerechte Sprache                                  | Die Jugendlichen berichten von verständlichen Erklärungen und einer ihrem Alter angemessenen Ansprache, z.B. per Du auf den ihnen bekannten medialen Kanälen oder Orten.   | O, J | <a href="#">3.2.1</a> ,<br><a href="#">3.2.2</a> (Unterstützung und Befähigung),<br><a href="#">3.2.3</a> (Information, Kommunikation und Tools)   |
|  | Nutzung von Netzwerken oder Influencer:innen                              | Die Organisator:innen berichten von strategischen Kooperationen mit best. Jugend-Netzwerken oder Influencer:innen.<br>Die Jugendlichen berichten von dem Bekanntwerden des Projektes über Netzwerke oder Influencer:innen. | O, J | <a href="#">3.2.2</a> (Einladung, Ansprache und Werbung),<br><a href="#">3.2.3</a> (Eigenverantwortliche, interaktive und gamifizierende Elemente) |
|  | Nutzung von Schulen zur Ansprache der jungen Menschen                     | Die Organisator:innen berichten von strategischen Kooperationen mit Schulen.<br>Die Jugendlichen berichten von dem Bekanntwerden des Projektes über die Schule.  | O, J | <a href="#">3.2.1</a> ,<br><a href="#">3.2.2</a> (Einladung, Ansprache und Werbung)  |



|  |  |   |      |   |
|--|--|---|------|---|
|  | Technische Niedrigschwelligkeit                        | <p>Die Organisator:innen berichten davon, die digitalen Tools anhand der ihnen bekannten digitalen Fähigkeiten der Jugendlichen ausgerichtet zu haben.</p> <p>Die Jugendlichen berichten von digitalen Tools im Beteiligungsverfahren, die ihnen verständlich waren oder gemacht wurden.</p>  | O, J | <p><a href="#">3.2.2</a> (Unterstützung und Befähigung), <a href="#">3.2.3</a> (Information, Kommunikation und Tools)</p>     |
|  | Inhaltliche Niedrigschwelligkeit                       | <p>Die Organisator:innen berichten davon, die Inhalte anhand der ihnen bekannten inhaltlichen Fähigkeiten der Jugendlichen ausgerichtet zu haben.</p> <p>Die Jugendlichen berichten von Inhalten im Beteiligungsverfahren, die ihnen verständlich waren oder gemacht wurden.</p>  | O, J | <p><a href="#">3.2.2</a> (Unterstützung und Befähigung), <a href="#">3.2.3</a> (Information, Kommunikation und Tools)</p>     |
|  | Nutzerfreundliches und zielgruppengerechtes Design     | <p>Die Organisator:innen berichten davon, das Design der digitalen Tools anhand der ihnen bekannten digitalen Nutzungsmodalitäten der Jugendlichen ausgerichtet zu haben.</p> <p>Die Jugendlichen berichten von digitalen Tools im Beteiligungsverfahren, die sie intuitiv oder mit (einfachen) Erklärungen nutzen konnten und die sie ästhetisch angesprochen haben.</p>   | O, J | <p><a href="#">3.2.2</a> (Einladung, Ansprache und Werbung), <a href="#">3.2.3</a> (Information, Kommunikation und Tools)</p> |
|  | Gewährleistung des Datenschutzes<br>Anonymität möglich | <p>Die Organisator:innen berichten von einer umfassenden Auseinandersetzung und Sensibilisierung mit dem Datenschutz von jungen Menschen. Die Organisator:innen berichten von der Ausarbeitung eines Datenschutzkonzeptes und von der Einhaltung dessen im Zuge des Beteiligungsverfahrens.</p> <p>Die Jugendlichen berichten davon, ihre Daten zu jeder Zeit in Sicherheit gewägt zu haben und von einer Aufklärung der Datenschutzmaßnahmen und ihrer Rechte seitens der Organisator:innen.</p> | O, J | In Fokusgruppen nicht thematisiert.   |
|  | Incentivierung   | <p>Die Organisator:innen berichten von einer Aufwandsentschädigung.</p> <p>Die Jugendlichen berichten von einer Incentivierung/Aufwandsentschädigung, die ihrer Wahrnehmung nach angemessen war.</p>  | O, J | <p><a href="#">3.2.1</a>, <a href="#">3.2.2</a> (Einladung, Ansprache und Werbung),</p>                                       |

|   |   |   |         |   |
|---|---|---|---------|---|
|   |   |   |         | <a href="#">3.2.3</a> (Motivationsfaktoren)   |
|   | Aufsuchende Beteiligung                                   | Ansprache der Jugendlichen an öffentlichen Orten, an denen sie sich (öfter) aufhalten.                                  | O, J    | <a href="#">3.2.2</a> (Einladung, Ansprache und Werbung),<br><a href="#">3.2.3</a> (Information, Kommunikation und Tools)                                       |
|   | Ausreichend persönliche Betroffenheit                     | Die Jugendlichen haben ein persönliches Interesse an dem Thema.   | J       | <a href="#">3.2.1</a> ,<br><a href="#">3.2.3</a> (Motivationsfaktoren)  |
|   | Frühzeitige Einbindung mit ausreichend Handlungsspielraum | Die Jugendlichen berichten von ausreichend Gestaltungsspielraum im Prozess, Einbindung bevor Entscheidungen feststehen. | O, J, E | <a href="#">3.2.3</a> (Motivationsfaktoren)   |
| <b>III. Hohe Beteiligungsqualität (der jungen Generationen)</b> | Hohe Motivation der Jugendlichen zur Partizipation        | Die Jugendlichen berichten von verschiedenen Motivationsfaktoren.   | J       | <a href="#">3.2.3</a> (Eigenverantwortliche, interaktive und gamifizierende Elemente),<br><a href="#">3.2.3</a> (Motivationsfaktoren),<br><a href="#">3.2.4</a> |
|   | Gute Moderation   | Professionelle (geschulte) Moderation, rasche Reaktionen, Nachfragen, Ordnen,...  | O, J    | <a href="#">3.2.2</a> (Unterstützung und Befähigung),<br><a href="#">3.2.3</a> (Information, Kommunikation und Tools)   |
|   | Unterstützung durch externe Expert:innen und Netzwerk     | Einbezug von externen Expert:innen mit bestimmter, benötigter Expertise, z.B. Pädagog:innen o.ä.                        | O       | <a href="#">3.2.2</a> (Einladung, Ansprache und Werbung),   |

|  |  |   |      |  |
|--|--|---|------|--|
|  |  |   |      | <a href="#">3.2.2</a> (Unterstützung und Befähigung),<br><a href="#">3.2.3</a> (Eigenverantwortliche, interaktive und gamifizierende Elemente)                             |
|  | Entsprechendes Wissen und Vorerfahrung der Beschäftigten/Projektverantwortlichen | Vorgewiesene Kenntnisse mit ähnlichen Teilnahmeverfahren seitens der Organisator:innen.   | O, E | In Fokusgruppen nicht thematisiert.  |
|  | Ausreichend Kommunikation während des Verfahrens                                 | Organisator:innen: Kommunikationskonzept, Erarbeitung der Informationen in der Zielgruppe angemessener Ansprache.<br>Jugendliche: Waren gut informiert und wussten, an wen sie sich bei Fragen/Problemen wenden konnten.                        | O, J | <a href="#">3.2.2</a> (Unterstützung und Befähigung),<br><a href="#">3.2.3</a> (Information, Kommunikation und Tools)  |
|  | Vernetzung und Community Building der Teilnehmenden untereinander                | Organisator:innen haben Vernetzung und Community Building aktiv gefördert.<br>Jugendliche berichten von positiver Gruppendynamik, Spaß, Vernetzungsmöglichkeiten und/oder Kontakt mit den anderen Beteiligten über das Teilnahmeprojekt hinaus. | O, J | <a href="#">3.2.3</a> (Motivationsfaktoren)  |
|  | Konkretes Feedback während des Verfahrens  | Reaktion auf die Beiträge der Jugendlichen durch die Organisator:innen.   | O, J | <a href="#">3.2.2</a> (Unterstützung und Befähigung),<br><a href="#">3.2.3</a> (Information, Kommunikation und Tools),<br><a href="#">3.2.3</a> (Projekte ganzheitlich...) |
|  | Transparenz der Beiträge   | Organisator:innen haben Ziele und Interessen offengelegt. Für alle waren Beiträge sichtbar.   | O, J | <a href="#">3.2.3</a> (Information, Kommunikation und Tools)   |

|  |   |  |         |   |
|--|---|--|---------|---|
|  | Angemessene Interaktionsgestaltung              | Gamification, spielerische Ansätze, ...  | O, J    | <a href="#">3.2.3</a> (Eigenverantwortliche, interaktive und gamifizierende Elemente)   |
|  | Angemessenes und effektives Format              | Der Entscheidung für ein Format war eine Bedarfsanalyse o.ä. vorangestellt. Das Format wurde anhand der identifizierten Bedarfe entwickelt und ggf. pädagogisch oder technisch betreut.<br>Die Jugendlichen nehmen das Format positiv wahr.    | O, J    | <a href="#">3.2.3</a> (Projekte ganzheitlich...)  |
|  | Tool/Methode passend zum Ziel                   | Der Entscheidung für ein Tool war eine Bedarfsanalyse o.ä. vorangestellt. Das Format wurde anhand der identifizierten Bedarfe entwickelt und ggf. pädagogisch oder technisch betreut.<br>Die Jugendlichen nehmen das Tool positiv wahr.        | O, J    | <a href="#">3.2.3</a> (Information, Kommunikation und Tools),<br><a href="#">3.2.3</a> (Eigenverantwortliche, interaktive und gamifizierende Elemente),<br><a href="#">3.2.3</a> (Projekte ganzheitlich...) |
|  | Angemessener Mix von Online- und Offline-Teilen | Jugendliche berichten davon, dass der Mix von Online- und Offline-Teilen praktisch war, um einerseits Vorteile von Präsenzveranstaltungen zu erleben und andererseits die örtl. Unabhängigkeit bei Online-Veranstaltungen ausnutzen zu können. | O, J    | <a href="#">3.2.2</a> (Einladung, Ansprache und Werbung),<br><a href="#">3.2.3</a> (Projekte ganzheitlich...)   |
|  | Gute Evaluation                                 | Evaluationen/Feedbackmöglichkeiten während des Verfahrens.   | O, J, E | <a href="#">3.2.1</a> ,<br><a href="#">3.2.3</a> (Projekte ganzheitlich...)   |
|  | Befähigung der Jugendlichen                     | Begleitende Schulungen, Trainings, Workshops.  | O, J    | <a href="#">3.2.2</a> (Unterstützung und Befähigung),<br><a href="#">3.2.3</a> (Information, Kommunikation und Tools)   |

|   |   |   |         |   |
|---|---|---|---------|---|
|   | Entsprechende instrumentelle Skills der Jugendlichen      | Jugendliche schätzen ihre technischen Fähigkeiten für die Anforderungen des Beteiligungsverfahrens als angemessen ein.  | J       | <a href="#">3.2.2</a> (Unterstützung und Befähigung),<br><a href="#">3.2.3</a> (Information, Kommunikation und Tools),<br><a href="#">3.2.3</a> (Eigenverantwortliche, interaktive und gamifizierende Elemente) |
|   | Entsprechende civic skills der Jugendlichen               | Jugendliche schätzen ihre sozialen Fähigkeiten für die Anforderungen des Beteiligungsverfahrens als angemessen ein.   | J       | <a href="#">3.2.2</a> (Unterstützung und Befähigung)  |
|   | Erwartungsabgleich  | Integration in Gelegenheitsstrukturen (Schule, Vereine).  | O, J    | <a href="#">3.2.4</a>   |
| <b>IV. Nachhaltige Wirkung des Beteiligungsverfahrens</b> | Angemessene Kommunikation der Ergebnisse                  | Die Organisator:innen haben ein Konzept zur Veröffentlichung und Kommunikation der Ergebnisse.<br>Die Jugendlichen können die Ergebnisse (frühzeitig) einsehen und werden über die Veröffentlichung informiert. | O, J, E | <a href="#">3.2.3</a> (Projekte ganzheitlich...)  |
|   | Erweiterung der Kompetenzen der Jugendlichen              | Die Jugendlichen berichten von neu hinzugelernten Kompetenzen durch das Beteiligungsverfahren, z.B. Fachkenntnisse, Soziale Fähigkeiten (Gruppenarbeit etc.), Selbstwirksamkeit, ...                            | O, J    | <a href="#">3.2.3</a> (Motivationsfaktoren),<br><a href="#">3.2.4</a>   |
|   | Erweiterung der Beteiligungsbereitschaft der Jugendlichen | Jugendliche berichten von weiterer Motivation zur Beteiligung oder von weiteren Engagements durch das Beteiligungsverfahren.  | J       | <a href="#">3.2.4</a>   |
|   | Nachhaltige Speicherung und Transfer des Wissens          | Das Wissen/die Ergebnisse sind zugänglich und verständlich aufbereitet für die Öffentlichkeit oder für eine bestimmte Zielgruppe.   | O, E    | <a href="#">3.2.4</a>   |
|   | Wirksamkeit, Einflussgrad der Beteiligten                 | Ergebnisse haben einen Einfluss auf best. Prozesse.   | O, E    | <a href="#">3.2.3</a> (Motivationsfaktoren),<br><a href="#">3.2.4</a>   |
|   | Umfassendes Feedback und Anerkennung der Beteiligung      | Jugendliche fühlen sich für ihre Beteiligung wertgeschätzt.   | O, J    | <a href="#">3.2.3</a> (Motivationsfaktoren),  |

|  |  |  |   |   |
|--|--|--|---|---|
|  |  |  |   | <a href="#">3.2.4</a>   |
|  | Hohe wahrgenommene Selbstwirksamkeit           | Jugendliche haben ein Gefühl, etwas Wichtiges/sinnvolles für die Gesellschaft/für das Gemeinwohl geleistet zu haben. | J | <a href="#">3.2.3</a> (Motivationsfaktoren),<br><a href="#">3.2.4</a> |
|  | Ausreichend wahrgenommener persönlicher Nutzen | Jugendliche berichten von einem persönlichen Mehrwert der Beteiligung.   | J | <a href="#">3.2.3</a> (Motivationsfaktoren),<br><a href="#">3.2.4</a> |



## Anhang 9: Leitfaden

| Ziel /Kriterium   | Faktor  | Indikator  | Messung in Fokusgruppe  |
|---|---|--|---|
| Was soll erreicht werden?   | Wie kann das Ziel erreicht werden?  | Woran wird sichtbar, ob das Ziel erreicht wurde?   | J = Jugendliche, O = Organisator:innen, E = Entscheider:innen |
| Ice Breaker   | <b>Einstiegsfrage: Erzähl mal von deinem Engagement im Projekt! Was macht ihr dort genau?</b>   |  |   |
| <b>I.</b><br><b>Repräsentative Diversität der Beteiligten</b>         | <p><u>Zielgerichtete Teilnehmendenselektion</u></p> <p>E/O: <b>BASE: Wer war die Zielgruppe?</b> (BASE: Wer war nicht die Zielgruppe?)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Personen haben teilgenommen? (BASE: Wurde die Zielgruppe erreicht?)</li> <li>• BASE: Hat die Teilnehmendenzahl den Erwartungen entsprochen? Wie groß war die Diskrepanz zwischen gewünschter und tatsächlicher Zahl an Teilnehmenden?</li> <li>• BASE: Waren bestimmte Gruppen überrepräsentiert?</li> </ul> <p>J/O/E: <b>Inwiefern wurden unterschiedliche jugendliche Meinungen abgebildet?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sind hier verschiedene Jugend-Gruppen vertreten?</li> <li>• Woher ist bekannt, welche unterschiedlichen jugendlichen Zielgruppen es gibt?</li> <li>• Welche Jugendlichen fehlen?</li> <li>• Warum sind sie nicht vertreten?</li> </ul> <p>Wie könnte man sie erreichen?</p> | Die Gruppe der Jugendlichen ist in Bezug auf versch. Merkmale wie Geschlecht, Bildungshintergrund, Migrationshintergrund divers zusammengesetzt.   | O, E, J   |
| <b>II.</b><br><b>Hohe Beteiligungsquote (der jungen Generationen)</b> | <p><u>Personelle Ressourcen</u></p> <p>O/E: <b>Welche Erfahrungen habt ihr in Bezug auf euer Personal gemacht?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie viel Arbeitsaufwand war das Projekt für Euch? (z. B. für Rückmeldungen, Betreuung der Plattform)</li> <li>• Wie wichtig waren Vorerfahrungen, Wissen, Expertise mit Projektbetreuung?</li> <li>• Wurde das Personal geschult? (z. B. hinsichtlich Kommunikation mit TN)</li> <li>• Gab es zusätzlich noch externe Betreuung für die TN, z. B. durch Pädagog:innen?</li> </ul> <p>J: <b>Wie habt ihr die Betreuung im laufenden Verfahren wahrgenommen?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hattet ihr Ansprechpersonen?</li> </ul>   | <p>Die Organisator:innen geben an, dass der Personaleinsatz dem benötigten Aufwand zur Durchführung des Projektes angemessen war.</p> <p>Die Organisator:innen berichten von strategischen Kooperationen mit best. Jugend-</p> | O, E, J   |

|  |   |   |             |
|--|---|---|-------------|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wurdet ihr technisch/inhaltlich unterstützt?</li> <li>• Gab es Rückmeldungen zu euren Beiträgen?</li> <li>• Was hätte man besser machen können?</li> </ul> <p><b>O: Welche Netzwerke/Organisationen haben euch gut unterstützt?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzung der Netzwerke - wofür genau? Nur Werbung?</li> <li>• Wie? Wofür? Wie eng war die Zusammenarbeit? Wie wird der Mehrwert eingeschätzt?</li> <li>• Warum nicht? Gibt es bestimmte Gründe wie Personal, Geld, Zeit...?</li> <li>• Welche Herausforderungen?</li> </ul>  | <p>Netzwerken oder Influencer:innen.</p> <p>Die Jugendlichen berichten von dem Bekanntwerden des Projektes über Netzwerke oder Influencer:innen.</p>  |             |
|  | <p><u>Umfassende Bewerbung des Verfahrens</u></p> <p><b>O/E: Welche spezielle Strategie für Jugendliche gab es? Woher stammen Informationen darüber, welche Maßnahmen sich für Jugendliche eignen?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>BASE</u>: Wie wurde die Zielgruppe angesprochen/ aktiviert? Wie (über welche Medien: traditionell oder digital) wurde das Projekt beworben?</li> <li>• Wer/wie viele war/en für die Öffentlichkeitsarbeit verantwortlich?</li> <li>• Wurde mit anderen Institutionen oder Organisationen (z. B. Vereine, Schule) zusammengearbeitet?</li> <li>• Inwiefern hat Zeit eine Rolle gespielt? Wurde genug Zeit eingeplant?</li> </ul> <p><b>J: Wie wurdet ihr auf das Projekt aufmerksam?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Waren die Werbemaßnahmen auf eure Interessen und Wünsche zugeschnitten?</li> <li>• Fallen euch darüber hinaus Wege/Werbemaßnahmen ein, die sich gut zur Erreichung Jugendlicher eignen würden?</li> <li>• Welche Plattformen/Medien bevorzugt ihr?</li> <li>• Wurde es auf Social Media-Plattformen beworben? Waren Influencer:innen daran beteiligt?</li> <li>• Inwieweit hatte dies einen Einfluss auf eure Entscheidung, bei dem Projekt mitzumachen?</li> <li>• Könnte es das Interesse/die Motivation von Jugendlichen steigern, wenn das Projekt von Influencer:innen empfohlen wird? (Würdet ihr eher mitmachen, wenn Influencer:innen ein Projekt empfehlen?)</li> <li>• Waren die Schulen grundsätzlich kooperationsbereit?</li> <li>• Haben sie darüber hinaus Unterstützung (für die Jugendlichen) angeboten?</li> </ul> | <p>Die Organisator:innen berichten von komplexen Anstrengungen zur Bewerbung des Beteiligungsprojektes</p> <p>Die Jugendlichen berichten von einer in ihrer Lebensrealität präsenten „Anfragekampagne“.</p> | <p>O, J</p> |

|  |   |  |          |
|--|---|--|----------|
|  | <p><u>Klare Kommunikation</u></p> <p><b>O: Beschreibt die Kommunikation mit den TN während des Projektes. Was war dabei wichtig?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>BASE</u>: Gab es Support / Hilfestellungen für die Beteiligten während der Durchführung?</li> <li>• Wie wurden die Informationen für die Zielgruppe aufbereitet? Was war dabei wichtig für Euch? Warum? Wie gut hat das Konzept funktioniert? Wo gab es Hürden? Was wären Verbesserungen?</li> <li>• Welche Möglichkeiten für Rückmeldung an die TN für ihr Engagement gab es?</li> <li>• In welcher Form? (personalisiert, konkret, bezogen auf Inhalt, automatisiert, standardisiert?)</li> </ul> <p><b>O/E: Inwiefern wurden Informationen zu den Zielen und zum Verfahren von Beginn an klar an die Jugendlichen kommuniziert?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O: Welche Relevanz wurde der Projektkommunikation über Ziele und Abläufe mit den Teilnehmenden eingeräumt?</li> <li>• J: War von Anfang an klar, auf welche Weise ihr euch in das Projekt einbringen könnt? Und an welcher Stelle ein Beitrag von euch erwartet wird?</li> <li>• Welche Informationen habt ihr über das Projekt, dessen Ziele und Abläufe erhalten? Habt ihr euch gut informiert gefühlt? Wurden die Ziele von Anfang an transparent kommuniziert? Für alle zugänglich?</li> <li>• Wie wichtig war die jugendgerechte Kommunikation?</li> </ul> <p><b>J: Mich würde interessieren, was für Euch bei der Kommunikation besonders wichtig war?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn Du zurückdenkst, inwiefern hast Du Informationen zum Projekt erhalten? Wie hilfreich waren die Informationen für Dich? Wie hast Du die Kommunikation empfunden?</li> <li>• Wusstet ihr immer, wo ihr etwas findet und wie ihr euch an wen wenden könnt? Was hat gut geklappt? Was hättet ihr euch noch gewünscht? Was hat gefehlt?</li> <li>• Wie hat sich die Kommunikation im Verlauf verändert?</li> </ul> | <p>Die Jugendlichen berichten von klaren und transparenten Erklärungen zum Beteiligungsverfahren, sodass eine realistische Einschätzung zu den Zielen und Spielräumen gemacht werden konnte.</p> | <p>J</p> |
| <p><b>III.</b></p> <p><b>Hohe Beteiligungsqualität</b></p> | <p><u>Hohe Motivation der Jugendlichen zur Partizipation</u></p> <p><b>J: Warum habt ihr überhaupt mitgemacht? <u>BASE</u>: Was ist eure Motivation hier mitzumachen?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>BASE</u>: Was war attraktiv?</li> </ul>   | <p>Die Jugendlichen berichten von verschiedenen Motivationsfaktoren.</p>   | <p>J</p> |

|   |   |  |      |
|---|---|--|------|
| <p><b>(der jungen Generationen)</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was hat die Motivation befördert/behindert?</li> <li>• Was habt ihr euch davon versprochen? Was hat euch zu Beginn motiviert? Was hat dazu geführt, dass ihr dabeigeblichen seid? Hat sich die Motivation im Verlauf verändert?</li> <li>• Was hat Euch dabei gefehlt? Was hätte dazu geführt, dass ihr euch noch mehr einsetzt? Hat sich eure Motivation verändert? Wie? Was war ausschlaggebend? Hatte das Einfluss auf Eure Bereitschaft, dem Projekt bestmöglich zu helfen?</li> <li>• Hat das Community Building bei der Motivierung eine Rolle gespielt?</li> <li>• Welchen Anreiz bietet eine Aufwandsentschädigung?</li> <li>• Wie wichtig ist das Thema des Projektes für eure persönliche Motivation?</li> <li>• Wie wichtig ist es für euch, an tatsächlichen Entscheidungen teilzuhaben?</li> <li>• <u>BASE</u>: War Community building ein Ziel?</li> </ul>     |  |      |
|   | <p><u>Angemessenes und effektives Format</u></p> <p><b>O: Beschreiben Sie die Formate und die jeweiligen Ziele!</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>BASE</u>: Was war das Ziel? Wie wurde es erreicht?</li> <li>• An welche spielerischen Elemente könnt ihr euch erinnern? (z.B. Quiz, Videoclips) Beschreibt diese mal?</li> <li>• Wie wurden die Formate ausgewählt?</li> <li>• Auf welche Weise wurde an die Bedarfe der Zielgruppe angesetzt?</li> <li>• Was hat gut funktioniert? Was würdet ihr anders machen?</li> </ul> <p><b>O: Wie wurde ein Mix aus Online- und Offline-Elementen konzeptioniert?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie war die Gewichtung? Warum diese Verteilung/Reihenfolge?</li> <li>• Wann wurde offline und wann online gearbeitet?</li> <li>• Warum?</li> <li>• Wie gut ist der Plan aufgegangen? Warum? Was hätte besser laufen können?</li> </ul> | <p>Der Entscheidung für ein Format war eine Bedarfsanalyse o.ä. vorangestellt. Das Format wurde anhand der identifizierten Bedarfe entwickelt und ggf. pädagogisch oder technisch betreut.</p> <p>Die Jugendlichen nehmen das Format positiv wahr.</p> | O, J |
|   | <p><u>Tool passend zum Ziel / Niedrigschwelligkeit und Usability</u></p> <p><b>O: <u>BASE</u>: Warum/ Auf welcher Grundlage wurden die Tools ausgewählt?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>BASE</u>: War das Tool geeignet, um Ideen einzubringen? Warum?</li> <li>• Inwieweit wurde auf bekannte Tools zurückgegriffen?</li> <li>• Wie wurden diese betreut oder eingebettet in das Projekt? Von wem?</li> </ul> <p><b>J: Wofür habt ihr die Kommunikationstools benutzt?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie angebracht fandet Ihr die Kommunikationstools?</li> <li>• Was hat euch gefallen?</li> </ul>   | <p>Der Entscheidung für ein Tool war eine Bedarfsanalyse o.ä. vorangestellt. Das Format wurde anhand der identifizierten Bedarfe entwickelt und ggf. pädagogisch oder technisch betreut.</p>   | O, J |

|  |   |  |         |
|--|---|--|---------|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Inwieweit beeinflusst die Bekanntheit eines Tools eure Motivation, an einem Projekt mitzumachen?</li> <li>Alle: Wie wichtig ist die optische Gestaltung eines Tools? Welche Elemente sind dabei besonders wichtig?</li> </ul>  | Die Jugendlichen nehmen das Tool positiv wahr.   |         |
|  | <p><u>Gute Evaluation</u></p> <p><u>BASE</u>: Was sind lessons-learned? Was würden Sie beim nächsten Mal anders machen?</p>   | Evaluationen/Feedbackmöglichkeiten während des Verfahrens.   |         |
| <p><b>IV.</b></p> <p><b>Nachhaltige Wirkung des Beteiligungsverfahrens</b></p> | <p><u>Wirksamkeit, Verbindlichkeit und Einflussgrad der Beteiligten</u></p> <p><b>O: Wie wurden die Erkenntnisse aus dem BV in die Entscheidungen eingebunden?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>BASE</u>: Wie war die Wirksamkeit?</li> <li><u>BASE</u>: Welche Erwartungen gab es und wurden diese erfüllt?</li> </ul> <p><b>J: Wurdet Ihr und Eure Meinungen im Projektverlauf ausreichend gehört?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Was wusstet ihr dazu vorher?</li> <li>Wurdet Ihr und Eure Meinungen im Projektverlauf ausreichend gehört?</li> <li>Welche Erwartungen hattet ihr von der Teilnahme?</li> <li>Was wolltet ihr erreichen?</li> <li>Hat das geklappt? Welche Erwartungen wurden erfüllt?</li> <li><u>BASE</u>: Wurden eure Erwartungen erfüllt?</li> <li>Welche nicht? Warum?</li> <li>Was denkt ihr, was mit euren Impulsen passiert? Wie geht es weiter?</li> </ul> | Ergebnisse haben einen Einfluss auf bestimmte Prozesse.  | O, E    |
|  | <p><u>Angemessene Kommunikation der Ergebnisse</u></p> <p><b>O/E: Wie sah das Kommunikationskonzept für Ergebnisse aus?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Was passiert mit den Ergebnissen?</li> <li>Für wen ist wichtig? Wer kann/soll davon profitieren?</li> <li>Wie transparent ist der Prozess der Ergebnisdarstellung?</li> <li>Wie transparent ist die Ergebnisdarstellung?</li> <li>Wie zugänglich sind die Ergebnisse für Menschen?</li> <li>Wie wurde dafür gesorgt, dass sie verständlich sind?</li> <li>Woher ist bekannt, wie Jugendliche Ergebnisse gerne lesen/konsumieren würden?</li> <li>Gab es dazu eine Aussprache/Ideenfindung mit den Jugendlichen?</li> </ul> <p><b>J: Wie hat euch die Kommunikation der Ergebnisse gefallen?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Was war gut? Schlecht?</li> </ul>   | <p>Die Organisator:innen haben ein Konzept zur Veröffentlichung und Kommunikation der Ergebnisse.</p> <p>Die Jugendlichen können die Ergebnisse (frühzeitig) einsehen und werden über die Veröffentlichung informiert.</p> | O, J, E |

|  |  |   |          |
|--|--|---|----------|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was hättet ihr euch gewünscht?</li> </ul>   |   |          |
|  | <p><u>Hohe wahrgenommene Selbstwirksamkeit</u></p> <p><b>J: Wofür war eure Teilnahme letztlich wichtig?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was denkt ihr, habt ihr bewirkt?</li> <li>• Hattet ihr das Gefühl, etwas für die Gesellschaft beigetragen zu haben? Wie habt ihr euch dabei gefühlt? Was war euch wichtig?</li> <li>• Was hat es euch persönlich gebracht, dabei zu sein?</li> <li>• Wofür wird euch diese Erfahrung später nutzen? (Beruf, CV, Studium)</li> </ul> <p><b>Was für einen persönlichen Nutzen hast Du von dem Projekt?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Erfahrungen habt ihr in dem Projekt gemacht?</li> <li>• Wissen und Kompetenzen?</li> <li>• Was nehmt ihr persönlich mit?</li> <li>• Was hilft Euch für die Zukunft?</li> <li>• Was habt ihr mit diesen Erfahrungen nach dem Projekt anders gesehen oder gemacht?</li> <li>• Wie habt ihr euch gefühlt?</li> <li>• Wie hat sich eure Einschätzung in Bezug auf das Thema geändert?</li> </ul> | <p>Jugendliche haben ein Gefühl, etwas Wichtiges/sinnvolles für die Gesellschaft/für das Gemeinwohl geleistet zu haben.</p>         | <p>J</p> |
|  | <p><u>Erweiterung der Beteiligungsbereitschaft der Jugendlichen</u></p> <p><b>Wie denkst Du heute über Beteiligung?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>BASE</u>: Hat die Teilnahme dazu geführt, sich im Anschluss an anderer Stelle zu engagieren/beteiligen?</li> <li>• Motiviert dich dieses Projekt zu weiterem Engagement?</li> <li>• Hat sich da was verändert, durch die Teilnahme am Projekt?</li> <li>• Würdest Du noch mal an einem ähnlichen Projekt teilnehmen?</li> <li>• Warum oder warum nicht? Was hat Dir dabei gefehlt?</li> <li>• Was hätte Dich stärker motiviert?</li> </ul>   | <p>Jugendliche berichten von weiterer Motivation zur Beteiligung oder von weiteren Engagements durch das Beteiligungsverfahren.</p> | <p>J</p> |



## Anhang 10: Agenda Workshop

| <b><u>Donnerstag, 23. März 2023</u></b> |   |
|---|---|
| Uhrzeit                                 | Programm  |
| 11:30                                   | Ankommen der Teilnehmenden  |
| 12:00                                   | <b>Begrüßung und einleitende Worte seitens des BASE</b><br>Vorstellung des Projektes  |
| 12:30                                   | <b>Präsentation ausgewählter Ergebnisse im Projekt „DigiBeSt“</b><br>Anschließende Q&A  |
| 13:15                                   | Mittagspause  |
| 14:00                                   | <b>World Café</b><br>Diskussion einzelner Themenbereiche der Projektergebnisse an Gruppentischen                                  |
| 15:30                                   | Kaffeepause   |
| 15:45                                   | <b>Vorstellung der World-Café-Ergebnisse im Plenum</b>  |
| 16:30                                   | <b>Zielgruppenspezifische Personas der Jugendbeteiligung</b><br>Vorstellung und (Weiter-)Entwicklung der Personas in Kleingruppen |
| 17:15                                   | <b>Abschluss: Zusammenfassung der Learnings und Ausblick auf Tag 2</b>  |
| 17:30                                   | Ende des ersten Tages   |

131

| <b><u>Freitag, 24. März 2023</u></b> |   |
|--------------------------------------|---|
| Uhrzeit                              | Programm  |
| 08:30                                | Ankommen der Teilnehmenden  |
| 09:00                                | <b>Zusammenfassung von Tag 1</b><br><b>Inputs zu den bestehenden Beteiligungsformaten des BASE</b>  |
| 09:45                                | <b>Kreative Ideenfindung Jugend-Beteiligungsformate</b><br>Ideenfindung mittels Kreativitäts- und Brainstorming-Techniken in 2-3 Kleingruppen     |
| 10:45                                | Kaffeepause   |
| 11:00                                | <b>Entwicklung von Prototypen für Jugend-Beteiligungsformate</b><br>Sammlung der Ideen und Konkretisierung zu Eckpunkten in 2-3 Kleingruppen      |
| 13:00                                | Mittagspause  |
| 13:45                                | <b>Testen bzw. Diskussion der entwickelten Prototypen</b><br>Testen der Prototypen: Durchdenken der Ideen anhand Personas, Präsentation, Feedback |
| 14:45                                | <b>Abschließende Reflexionen und Ausblick</b>   |
| 15:00                                | Ende der Veranstaltung  |

## Literaturverzeichnis

- Aichholzer, G., Kubicek, H. & Torres, L. (Hrsg.). (2016). *Springer eBook Collection Economics and Finance: Bd. 19. Evaluating e-Participation: Frameworks, Practice, Evidence*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-25403-6>.
- Albert, M., Hurrelmann, K. & Quenzel, G. (2019). *Jugend 2019: Eine Generation meldet sich zu Wort*. Weinheim. Beltz.
- Alcántara, S., Bach, N., Kuhn, R. & Ullrich, P. (2016). *Demokratietheorie und Partizipationspraxis*. Wiesbaden. Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-11221-9>.
- Allianz Vielfältige Demokratie. (2017a). *Bürgerbeteiligung – Welche Voraussetzungen bringe ich mit? Test zur Einschätzung von Bürgerbeteiligungskompetenzen*. [https://allianz-vielfaeltige-demokratie.de/?smd\\_process\\_download=1&download\\_id=13207](https://allianz-vielfaeltige-demokratie.de/?smd_process_download=1&download_id=13207) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Allianz Vielfältige Demokratie. (2017b). *Wegweiser breite Bürgerbeteiligung: Argumente, Methoden, Praxisbeispiele*. [https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/Projekte/Vielfaeltige\\_Demokratie\\_gestalten/Wegweiser\\_breite\\_Beteiligung\\_FINAL.pdf](https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/Projekte/Vielfaeltige_Demokratie_gestalten/Wegweiser_breite_Beteiligung_FINAL.pdf) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Allianz Vielfältige Demokratie. (2021). *Demokratie 4.0: Bürgerbeteiligung und Mitverantwortung im Zeichen der Digitalisierung*. [https://allianz-vielfaeltige-demokratie.de/wp-content/uploads/2021/05/Demokratie-4\\_0.pdf](https://allianz-vielfaeltige-demokratie.de/wp-content/uploads/2021/05/Demokratie-4_0.pdf) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Arana-Catania, M., Lier, F.-A.V., Procter, R., Tkachenko, N., He, Y., Zubiaga, A. & Liakata, M. (2021). Citizen Participation and Machine Learning for a Better Democracy. *Digital Government: Research and Practice*, 2(3). <https://doi.org/10.1145/3452118>.
- Arriagada, C. & Tesch-Römer, C. (2022). Politische Partizipation. In J. Simonson, N. Kelle, C. Kausmann & C. Tesch-Römer (Hrsg.), *Empirische Studien zum bürgerschaftlichen Engagement. Freiwilliges Engagement in Deutschland* (S. 263–289). Wiesbaden. Springer VS.
- Ashtari, D. & Lange, M. de (2019). Playful civic skills: A transdisciplinary approach to analyse participatory civic games. *Cities*, 89, 70–79. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2019.01.022>.
- Barnes, S., Kaase, M. & et al. (1979). *Political action: Mass participation in five western democracies*. Beverly Hills, Calif. Sage.
- BASE. (2021). *Öffentlichkeitsbeteiligung bei der Endlagersuche: Herausforderungen eines generationenübergreifenden, selbsthinterfragenden und lernenden Verfahrens*. Berlin.
- Baur, A. (2022). *Digitale Bürgerbeteiligung in Zeiten der Corona-Pandemie – eine echte Alternative bzw. zwingende Voraussetzung? Untersuchung anhand der Gemeinden Burladingen und Meßstetten* (Bachelorarbeit). Hochschule für öffentliche Verwaltung und Finanzen Ludwigsburg.
- Berliner Beauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit. (2021). *Hinweise für Berliner Verantwortliche zu Anbietern von Videokonferenzdiensten*. [https://www.datenschutz-berlin.de/fileadmin/user\\_upload/pdf/orientierungshilfen/2021-BInBDI-Hinweise\\_Berliner\\_Verantwortliche\\_zu\\_Anbietern\\_Videokonferenz-Dienste.pdf](https://www.datenschutz-berlin.de/fileadmin/user_upload/pdf/orientierungshilfen/2021-BInBDI-Hinweise_Berliner_Verantwortliche_zu_Anbietern_Videokonferenz-Dienste.pdf) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Bertelsmann Stiftung. (2017). *Die Bürgerbeteiligung zum Klimaschutzplan 2050 - Ergebnisse der Evaluation*. <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/unsere-projekte/vielfaeltige-demokratie-gestalten/projektthemen/pilotprojekte/buergerdialog-zum-klimaschutzplan-2050> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).

- Bertelsmann Stiftung. (2020). *Digital Democracy: What Europe can learn from Taiwan*. [https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/default-7b774a0527-2?tx\\_rsmbstpublications\\_pi2%5Bpage%5D=1&cHash=c9f4fbc4c4efe1069272105af653445b](https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/default-7b774a0527-2?tx_rsmbstpublications_pi2%5Bpage%5D=1&cHash=c9f4fbc4c4efe1069272105af653445b) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Bertelsmann Stiftung. (2021a). *Digitale Bürgerdialoge - Eine Chance für die lokale Demokratie: Eine Handreichung zur Durchführung digitaler Bürgerdialoge*. <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/digitale-buergerdialoge> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Bertelsmann Stiftung. (2021b): *Digital Souverän 2021: Aufbruch in die digitale Post-Corona-welt?* Gütersloh. <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/digital-souveraen-2021-aufbruch-in-die-digitale-post-coronawelt-all> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Bertelsmann Stiftung. (2022). *Erschöpfte Gesellschaft: Auswirkungen von 24 Monate Pandemie auf den gesellschaftlichen Zusammenhalt*. Bertelsmann Stiftung. <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/unsere-projekte/gesellschaftlicher-zusammenhalt/projektnachrichten/erschoepfte-gesellschaft-auswirkungen-von-24-monaten-pandemie-auf-den-gesellschaftlichen-zusammenhalt> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Bieser, J. C. T. & Coroamă, V. C. (2021). Direkte und indirekte Umwelteffekte der Informations- und Kommunikationstechnologie. *Sustainability Management Forum | Nachhaltigkeits-ManagementForum*, 29(1), 1–11. <https://doi.org/10.1007/s00550-020-00502-4>.
- bipar. (2022). *Alles digital - oder doch nicht: Auswirkungen der Corona-Pandemie auf die Bürgerbeteiligung in Deutschland*. Bipar. <https://www.bipar.de/corona-studie-2022/> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Bitkom. (2021). *Bitkom stellt Studie zu E-Democracy vor*. <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Bitkom-stellt-Studie-zu-E-Democracy-vor> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Blank, J. (2020). *Rechtliche Anforderungen an die Öffentlichkeitsbeteiligung im Rahmen der Fachkonferenz Teilgebiete: Gutachten für das Nationale Begleitgremium*. NBG. [https://www.nationales-begleitgremium.de/SharedDocs/Downloads/DE/Rechtliche\\_Anschaetzung\\_Oefentlichkeitsbe\\_20\\_11\\_2020.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=2](https://www.nationales-begleitgremium.de/SharedDocs/Downloads/DE/Rechtliche_Anschaetzung_Oefentlichkeitsbe_20_11_2020.pdf?__blob=publicationFile&v=2) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Blasius, J. (2001). *Korrespondenzanalyse*. Internationale Standardlehrbücher der Wirtschafts- und Sozialwissenschaften. Oldenbourg. De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783486808346>.
- BMFSFJ. (2020). *Dritter Engagementbericht: Zukunft Zivilgesellschaft: Junges Engagement im digitalen Zeitalter*. <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/dritter-engagementbericht-156434> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- BMUV. (2020). *Umweltpolitische Digitalagenda*. Berlin. <https://www.bmu.de/digitalagenda> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Bock, S. & Reimann, B. (2017). *Beteiligungsverfahren bei umweltrelevanten Vorhaben: Abschlussbericht* (TEXTE 175/2020). Dessau-Roßlau. UBA. <https://difu.de/publikationen/2017/beteiligungsverfahren-bei-umweltrelevanten-vorhaben> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Bock, S. & Reimann, B. (2021). Mit dem Los zu mehr Vielfalt in der Bürgerbeteiligung? Chancen und Grenzen der Zufallsauswahl. In *Kursbuch Bürgerbeteiligung* (Bd. 4, S. 184–199). <https://repository.difu.de/jspui/handle/difu/583064> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).

- Bode, L. (2017). Closing the gap: gender parity in political engagement on social media. *Information, Communication & Society*, 20(4), 587–603. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1202302>.
- Bortz, J. & Döring, N. (2009). *Forschungsmethoden und Evaluation: Für Human- und Sozialwissenschaftler*. Heidelberg. Springer Berlin. *Springer-Lehrbuch Bachelor, Master*. Springer-Medizin-Verl. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-33306-7>.
- Bradtke, A. (2021). *Potenziale für die räumliche Planung bei Beteiligungsprozessen von Jugendlichen mittels digitaler Medien: Eine kritische Reflexion eines Online- und Offline-Beteiligungsprozesses von Jugendlichen* (Dissertation). Technische Universität Dortmund. [https://eldorado.tu-dortmund.de/bitstream/2003/40051/1/Dissertation\\_Druckversion.pdf](https://eldorado.tu-dortmund.de/bitstream/2003/40051/1/Dissertation_Druckversion.pdf) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Brettschneider, F. (2019). *Gesetzgebung mit Bürgerbeteiligung Online- und Offline-Formate in Baden-Württemberg. Politik gestalten - Kommunikation, Deliberation und Partizipation bei politisch relevanten Projekten*. Wiesbaden. Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-24144-5>.
- BMKÖS. (2020). *Grünbuch: Partizipation im digitalen Zeitalter*. BMKÖS. [https://oeffentlicherdienst.gv.at/wp-content/uploads/2023/02/201103\\_Partizipation\\_Gruenbuch\\_A4\\_BF.pdf](https://oeffentlicherdienst.gv.at/wp-content/uploads/2023/02/201103_Partizipation_Gruenbuch_A4_BF.pdf) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Choi, J.-C. & Song, C. (2020). Factors explaining why some citizens engage in E-participation, while others do not. *Government Information Quarterly*, 37(4). <https://doi.org/10.1016/j.giq.2020.101524>.
- Christensen, H. S. (2021). A conjoint experiment of how design features affect evaluations of participatory platforms. *Government Information Quarterly*, 38(1). <https://doi.org/10.1016/j.giq.2020.101538>.
- Clark, J. K. (2018). Designing Public Participation: Managing Problem Settings and Social Equity. *Public Administration Review*, 78(3), 362–374.
- Coffé, H. & Bolzendahl, C. (2021). Are all politics masculine? Gender socialised personality traits and diversity in political engagement. *European Journal of Politics and Gender*, 4(1), 113–133. <https://doi.org/10.1332/251510820X15991530007006>.
- Coffé, H. & Bolzendahl, C. (2010). Same Game, Different Rules? Gender Differences in Political Participation. *Sex roles*, 62(5-6), 318–333. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9729-y>.
- Dalton, R. J. (2017). *The Participation Gap. Social Status and Political Inequality* (Bd. 1). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198733607.001.0001>.
- Deckert, A., Dembski, F., Ulmer, F., Ruddat, M. & Wössner, U. (2020). Digital tools in stakeholder participation for the German Energy Transition. Can digital tools improve participation and its outcome? In O. Renn, F. Ulmer & A. Deckert (Hrsg.), *The Role of Public Participation in Energy Transitions* (S. 161–177). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-819515-4.00009-X>.
- Dega, Y., Eichhorn, J., Nicke, S. & Spöri, T. (2021). *Wer kann mitmachen? Politische Beteiligung, Selbstidentifikation und Rassimuserfahrungen von Menschen mit Migrationsgeschichten in Deutschland*. dpart. <https://dpart.org/de/publications/wer-kann-mitmachen> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Denyer, D. & Tranfield, D. (2009). Producing a systematic review. In D. Buchanan & A. Bryman (Hrsg.), *The Sage Handbook of Organizational Research Methods* (S. 671–689). Sage Publishing. <https://psycnet.apa.org/record/2010-00924-039> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).

- Duarte, S.-P., Sousa, J. P. de & Sousa, J. F. de (2022). Designing urban mobility policies in a socio-technical transition context. In Coelho M. (Hrsg.) (S. 17–24). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.trpro.2022.02.003>.
- Escher, T. & Riehm, U. (2017). Petitioning the German Bundestag: Political Equality and the Role of the Internet. *Parliamentary Affairs*, 70(1), 132–154. <https://doi.org/10.1093/pa/gsw009>.
- Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. (2022). *DINA.international: The digital meet-up platform for international youth work*. IJAB - Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. <https://ijab.de/bestellservice/dinainternational-the-digital-meet-up-platform-for-international-youth-work> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Fachverband Jugendarbeit & Landesjugendring Brandenburg. (2019). *Die DSGVO: Datenschutz in der Jugendarbeit*. <https://www.datenschutz-jugendarbeit.de>.
- Fischer, S., Neumann, I., Dorn, T., Holzer, C. & Stern, I. (2020). *Vorbildliche Bürgerbeteiligung stärken und ausbauen - ein Modellprojekt: Abschlussbericht* (TEXTE 175/2020). Dessau-Roßlau. Umweltbundesamt. <https://www.umweltbundesamt.de/publikationen/vorbildliche-buergerbeteiligung-staerken-ausbauen> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Fung, A. (2006). Varieties of Participation in Complex Governance. *Public Administration Review*, 66(s1), 66–75. <https://doi.org/10.1111/j.1540-6210.2006.00667.x>.
- Gastil, J. & Broghammer, M. (2021). Linking Theories of Motivation, Game Mechanics, and Public Deliberation to Design an Online System for Participatory Budgeting. *Political Studies*, 69(1), 7–25. <https://doi.org/10.1177/0032321719890815>.
- Geißel, B. & Jung, S. (2019). *Mehr Mitsprache wagen: Ein Beteiligungsrat für die Bundesrepublik*. Bonn. Friedrich-Ebert-Stiftung. <https://library.fes.de/pdf-files/fes/15848.pdf> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Gerlit, R. (2021). *Barrieren politischer Partizipation am Bürgerhaushalt in Deutschland: Empirische Erhebung und Maßnahmen zur Überwindung* (Disseration). Technische Universität München. <https://d-nb.info/1237048788/34> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- GESIS-Leibniz-Institut für Sozialwissenschaften. (2018). *Allgemeine Bevölkerungsumfrage der Sozialwissenschaften ALLBUS 2018*. [https://search.gesis.org/research\\_data/ZA5270](https://search.gesis.org/research_data/ZA5270) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Glaas, E., Hjerpe, M., Karlson, M. & Neset, T.-S. (2020). Visualization for citizen participation: User perceptions on a mainstreamed online participatory tool and its usefulness for climate change planning. *Sustainability (Switzerland)*, 12(2). <https://doi.org/10.3390/su12020705>.
- Götte, S. (2023). Endlagersuche in Deutschland: Wissen, Einstellungen und Bedarfe – wiederholte repräsentative Erhebung (EWident): Ergebnisbericht zur ersten und zweiten Bevölkerungsbefragung in den Jahren 2020 und 2021/22. In Bundesamt für die Sicherheit der nuklearen Entsorgung (Hrsg.), *Forschungsberichte zur Sicherheit der nuklearen Entsorgung* (BASE 013/23). <https://doris.bfs.de/jspui/bitstream/urn:nbn:de:0221-2023041437448/3/BASE-013-23.pdf> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Gröger, J., Stobbe, L., Druschke, J. & Richter, N. (2021). *Green Cloud Computing: Lebenszyklusbasierte Datenerhebung zu Umweltwirkungen des Cloud Computing* (TEXTE 94/2021). UBA. [https://www.umweltbundesamt.de/sites/default/files/medien/5750/publikationen/2021-06-17\\_texte\\_94-2021\\_green-cloud-computing.pdf](https://www.umweltbundesamt.de/sites/default/files/medien/5750/publikationen/2021-06-17_texte_94-2021_green-cloud-computing.pdf) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).



- Große, K. (2018). *Benutzerzentrierte E-Partizipation Typologie, Anforderungen und Gestaltungsempfehlungen*. Wiesbaden. Springer Fachmedien. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-19877-0>.
- Grothmann, T. (2020). *Beteiligungsprozesse zur Klimaanpassung in Deutschland: Kritische Reflexion und Empfehlungen* (CLIMATE CHANGE 17/2020). UBA. [https://www.umweltbundesamt.de/sites/default/files/medien/479/publikationen/cc\\_17-2020\\_beteiligungsprozess-das\\_teilbericht\\_fkz\\_3714\\_48\\_1020\\_beteiligungsprozess\\_das.pdf](https://www.umweltbundesamt.de/sites/default/files/medien/479/publikationen/cc_17-2020_beteiligungsprozess-das_teilbericht_fkz_3714_48_1020_beteiligungsprozess_das.pdf) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Heger, K., Leißner, L., Emmer, M. & Strippel, C. (2022). *Weizenbaum Report 2022: Politische Partizipation in Deutschland*. Berlin. Weizenbaum Institute for the Networked Society. <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/79911> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Helferich, C. (2011). *Die Qualität qualitativer Daten. Manual für die Durchführung qualitativer Interviews*. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Herzig, B. & Martin, A. (2017). Erfassung und Messbarkeit von Medienkompetenz als wichtige Voraussetzung für politische Bildung. In H. Gapski, M. Oberle & W. Stauer (Hrsg.), *Schriftenreihe / Bundeszentrale für Politische Bildung: Band 10111. Medienkompetenz: Herausforderung für Politik, politische Bildung und Medienbildung* (S. 126–135). Bonn. Bundeszentrale für politische Bildung.
- Hooghe, M. & Marien, S. (2013). A comparative Analysis of the relation between political trust and forms of political participation in Europe. *European Societies*, 15(1), 131–152. <https://doi.org/10.1080/14616696.2012.692807>.
- Inglehart, R. (1977). *The Silent Revolution: Changing Values and Political Styles Among Western Publics*. Princeton University Press.
- Initiative D21. (2022): D21 Digital Index 2021/2022. Berlin. <https://initiated21.de/publikationen/d21-digital-index/2021-2022> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- INTERPART. (2021). *Beteiligung interkulturell gestalten: Ein Lesebuch zu partizipativer Stadtentwicklung*. Berlin. jovis. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783868599923/html> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Jacobsen, P. & Kersting, N. (2021). *The Coronavirus and its Effects on Online Participation: Utilization Analysis of the Youth Participation App PLACEm Before and During the Coronavirus Lockdown*. Westfälische Wilhelms-Universität Münster. <https://drive.google.com/file/d/1-ymb-XbrUbrQnusMfXkRSOZP0AevOY8c/view> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Jalali, S. & Wohlin, C. (2012). Systematic literature studies: Database searches vs. backward snowballing. In P. Runeson, M. Höst, E. Mendes, A. Andrews & R. Harrison (Hrsg.), *2012 ACM-IEEE International Symposium on Empirical Software Engineering and Measurement (ESEM): 20 - 21 Sept. 2012, Lund, Sweden; part of the Annual Empirical Software Engineering International Week (ESEIW)* (S. 29–38). IEEE. <https://doi.org/10.1145/2372251.2372257>.
- Jong, M.D.T. de, Neulen, S. & Jansma, S. R. (2019). Citizens' intentions to participate in governmental co-creation initiatives: Comparing three co-creation configurations. *Government Information Quarterly*, 36(3), 490–500. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2019.04.003>.
- Kaase, M. (2000). Politische Beteiligung/Politische Partizipation. In U. Andersen & W. Woyke (Hrsg.), *Springer eBook Collection Humanities, Social Science. Handwörterbuch des politischen Systems der Bundesrepublik Deutschland* (S. 473–478). Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften. [https://doi.org/10.1007/978-3-322-93232-7\\_105](https://doi.org/10.1007/978-3-322-93232-7_105).



- Kahne, J., Lee, N.-J. & Feezell, J. T. (2012). Digital Media Literacy Education and Online Civic and Political Participation. *International Journal of Communication*, 6(0), 1–24. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/999>.
- Kaßner, J. & Kersting, N. (2021). *Neue Beteiligung und alte Ungleichheit? Politische Partizipation marginalisierter Menschen* (vhw-Schriftenreihe Nr. 22). Bundesverband für Wohnen und Stadtentwicklung (vhw). [https://www.vhw.de/fileadmin/user\\_upload/08\\_publicationen/vhw-schriftenreihe-tagungsband/PDFs/vhw-Schriftenreihe\\_Nr.\\_22\\_Politische\\_Partizipation\\_maginalisierter\\_Menschen.pdf](https://www.vhw.de/fileadmin/user_upload/08_publicationen/vhw-schriftenreihe-tagungsband/PDFs/vhw-Schriftenreihe_Nr._22_Politische_Partizipation_maginalisierter_Menschen.pdf) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Kersting, N. (2015). Senioren und politische Online-Partizipation. Engagement und Disengagement der Silversurfer. *Zeitschrift für Politikberatung*, 7(4), 160–172. <https://doi.org/10.5771/1865-4789-2015-4-160>.
- Kersting, N. (2020). Digitale Ungleichheiten und digitale Spaltung. In T. Klenk, F. Nullmeier & G. Wewer (Hrsg.), *Handbuch Digitalisierung in Staat und Verwaltung* (S. 219–229). Wiesbaden. Springer Fachmedien. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-23668-7\\_19](https://doi.org/10.1007/978-3-658-23668-7_19).
- Kersting, N. (2021). COVID-19-Pandemie und politische Institutionen: Lokale Politik und Wahlen [COVID-19 Pandemic and Political Institutions]. *Politische Vierteljahresschrift*, 62(2), 325–339. <https://doi.org/10.1007/s11615-021-00302-5>.
- Kneuer, M. (2020). E-Democracy. In T. Klenk, F. Nullmeier & G. Wewer (Hrsg.), *Handbuch Digitalisierung in Staat und Verwaltung* (S. 267–277). Springer Fachmedien Wiesbaden. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-23668-7\\_23](https://doi.org/10.1007/978-3-658-23668-7_23).
- Köhn, M., Gröger, J. & Stobbe, L. (2020). *Energie- und Ressourceneffizienz digitaler Infrastrukturen: Ergebnisse des Forschungsprojektes „Green Cloud-Computing“*. UBA. <https://www.umweltbundesamt.de/publikationen/energie-ressourceneffizienz-digitaler> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Kubicek, H. & Aichholzer, G. (2016). Closing the Evaluation Gap in e-Participation Research and Practice. In G. Aichholzer, H. Kubicek & L. Torres (Hrsg.), *Springer eBook Collection Economics and Finance: Bd. 19. Evaluating e-Participation: Frameworks, Practice, Evidence* (Bd. 19, S. 11–45). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-25403-6\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-319-25403-6_2).
- Kubicek, H., Lippa, B. & Koop, A. (2011). *Erfolgreich beteiligt? Nutzen und Erfolgsfaktoren internetgestützter Bürgerbeteiligung; eine empirische Analyse von 12 Fallbeispielen*. Bertelsmann.
- Kubicek, H., Lippa, B. & Westholm, H. (2009). *Medienmix in der Bürgerbeteiligung* (Modernisierung des öffentlichen Sektors, Gelbe Reihe, SB 33). nomos. <https://doi.org/10.5771/9783845269740>.
- Kuder, T. (2020). *Corona und der steinige Weg zur digitalen Beteiligung* (vhw werkSTADT Nr. 43). Bundesverband für Wohnen und Stadtentwicklung (vhw). [https://www.vhw.de/fileadmin/user\\_upload/08\\_publicationen/werk-STADT/PDF/vhw\\_werkSTADT\\_Digitale\\_Beteiligung\\_Nr.\\_43\\_2020.pdf](https://www.vhw.de/fileadmin/user_upload/08_publicationen/werk-STADT/PDF/vhw_werkSTADT_Digitale_Beteiligung_Nr._43_2020.pdf) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Lamnek, S. (2010). *Qualitative Sozialforschung: Mit Online-Materialien*. Weinheim. Beltz.
- Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg. (2021). *HANDREICHUNG Digitale Methoden der kommunalen Jugendbeteiligung in Baden-Württemberg 2020* (03-2021). Stuttgart. lpb. [https://www.lpb-bw.de/fileadmin/Abteilung\\_III/jugend/pdf/studie\\_beteiligung\\_2020/handreichung\\_digital\\_jugendbeteiligung\\_2020.pdf](https://www.lpb-bw.de/fileadmin/Abteilung_III/jugend/pdf/studie_beteiligung_2020/handreichung_digital_jugendbeteiligung_2020.pdf) zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Lee, J. B. & Porumbescu, G. A. (2019). Engendering inclusive e-government use through citizen IT training programs. *Government Information Quarterly*, 36(1), 69–76. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2018.11.007>.

- Lin, Y. & Kant, S. (2021). Using social media for citizen participation: Contexts, empowerment, and inclusion. *Sustainability (Switzerland)*, 13(12). <https://doi.org/10.3390/su13126635>.
- Linde Warland, Lorenz M. Hilty, Jasmin Küng & Jürgen Reinhard. (2016). *Factsheet: Business Travel*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14496.58883>.
- Manukyan, D. (2021). *Workshop „Digitale Beteiligung in lokalen Netzwerken und Communitys“*. Berlin. Schwarzkopf-Stiftung Junges Europa. [https://schwarzkopf-stiftung.de/content/uploads/2021/12/ue\\_workshop\\_manuals\\_a4\\_digitale\\_beteiligung\\_dt.pdf?x74336](https://schwarzkopf-stiftung.de/content/uploads/2021/12/ue_workshop_manuals_a4_digitale_beteiligung_dt.pdf?x74336) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Marschall, S. & Möltgen-Sicking, K. (2020). Online-Partizipation von Bürgerinnen und Bürgern. In T. Klenk, F. Nullmeier & G. Wewer (Hrsg.), *Handbuch Digitalisierung in Staat und Verwaltung* (S. 279–289). Wiesbaden. Springer Fachmedien.
- Martini, M. & Fritzsche, S. *Kompendium Bürgerbeteiligung: Rechtliche Rahmenbedingungen kommunaler Beteiligungsangebote im Internet*. München. Innovationsstiftung Bayerische Kommune. <https://dopus.uni-speyer.de/frontdoor/index/index/docId/1540> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Masser, K., Pistoia, A. & Nitzsche, P. (2013). *Bürgerbeteiligung und Web 2.0*. Wiesbaden. Springer Fachmedien. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-01036-2>.
- Mayring, P. (2015). *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken*. Weinheim. Beltz.
- Mayring, P. (2020). Qualitative Inhaltsanalyse. In G. Mey & K. Mruck (Hrsg.), *Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie* (S. 495–511). Wiesbaden. Springer Fachmedien. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-26887-9\\_52](https://doi.org/10.1007/978-3-658-26887-9_52).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2021). *JIM-Studie 2021. Jugend, Information, Medien*. <https://www.mpfs.de/studien/> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2022). *JIM-Studie 2022: Jugend, Information, Medien*. <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2022/> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- mitMachen e.V. JUBU. (2021). *Methoden für eine Beteiligung junger Menschen bei Bürgerbudgets*. Jugendbeteiligung bei Bürgerbudgets. <https://www.buergerhaushalt.org/de/article/methoden-fuer-eine-beteiligung-junger-menschen-bei-buergerbudgets> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Najemnik, N. (2021). *Frauen im Feld kommunaler Politik eine qualitative Studie zu Beteiligungsbarrieren bei Online-Bürgerbeteiligung*. *Kommunale Politik und Verwaltung*. Wiesbaden. Springer Fachmedien.
- Nanz, P. & Fritzsche, M. (2012). *Handbuch Bürgerbeteiligung: Verfahren und Akteure, Chancen und Grenzen*. Bonn. Bundeszentrale für politische Bildung. [https://www.bpb.de/system/files/dokument\\_pdf/Handbuch\\_Buergerbeteiligung.pdf](https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/Handbuch_Buergerbeteiligung.pdf) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Naranjo-Zolotov, M., Oliveira, T. & Casteleyn, S. (2019). Citizens' intention to use and recommend e-participation: Drawing upon UTAUT and citizen empowerment. *Information Technology and People*, 32(2), 364–386.
- NBG. (2021). *Erkenntnisse aus den Rückblick-Veranstaltungen und Empfehlungen für zukünftige Beteiligungsformate*. Berlin. NBG. [https://www.nationales-begleitgremium.de/SharedDocs/Downloads/DE/Downloads\\_Empfehlungen/NBG-Empfehlungen\\_Oeffbeteiligung\\_8\\_11\\_2021.html](https://www.nationales-begleitgremium.de/SharedDocs/Downloads/DE/Downloads_Empfehlungen/NBG-Empfehlungen_Oeffbeteiligung_8_11_2021.html) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Nestler, M., Bauer, M., Winkler, S. & Kulasza, J. (2017). *Curriculum „Praxis digitale Jugendbeteiligung“*. Deutsche Kinder- und Jugendstiftung. [https://www.dkjs.de/fileadmin/Redaktion/Dokumente/programme/jbj-Curriculum\\_Praxis\\_digitale\\_Jugendbeteiligung.pdf](https://www.dkjs.de/fileadmin/Redaktion/Dokumente/programme/jbj-Curriculum_Praxis_digitale_Jugendbeteiligung.pdf) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).

- Norris, P. (2012). *Digital Divide*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139164887>.
- OECD. (2009). *Glossar entwicklungspolitischer Schlüsselbegriffe aus den Bereichen Evaluierung und ergebnisorientiertes Management*. Paris. <https://www.oecd.org/development/evaluation/glossarentwicklungspolitischerschlüsselbegriffeausdenbereichenevaluierungundergebnisorientiertesmanagement.htm> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Pfanzelt, H. & Spies, D. C. (2019). The Gender Gap in Youth Political Participation: Evidence from Germany. *Political Research Quarterly*, 72(1), 34–48. <https://doi.org/10.1177/1065912918775249>.
- Pruin, A. (2022). How organizational factors shape e-participation: Lessons from the German one-stop participation portal meinBerlin. In *Engaging Citizens in Policy Making: e-Participation Practices in Europe* (S. 209–224). Edward Elgar Publishing Ltd. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85117607295&partnerID=40&md5=42952e31f8b947d318f2cea3f56c1e90> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Radtke, J. & Saßmannshausen, S. M. (2020). Auf dem Weg zur responsiven Demokratie? Online-Öffentlichkeitsbeteiligung in der Stadtentwicklung als aktiver Link zwischen Kommunalpolitik und Bevölkerung. *Zeitschrift für Politikwissenschaft: Journal of Political Science*, 30(2), 329–358.
- Randma-Liiv, T. & Lember, V. (2022). Management and organization of e-participation: Synthesis from 15 European initiatives. In *Engaging Citizens in Policy Making: e-Participation Practices in Europe* (S. 260–279). Edward Elgar Publishing Ltd. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85130194400&partnerID=40&md5=f71dcd34a9c778a738ae42057eae8b01> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Räss, N., Differding, I. & Odermatt, J. (2021). *Jugend, politische Partizipation und Digitalisierung: Eine Analyse der digitalen politischen Partizipation junger Menschen in der Schweiz* (TA-SWISS 76/2021). [https://www.dsj.ch/fileadmin/files/6\\_Publikationen/Studien/Studie - Jugend politische Partizipation und Digitalisierung.pdf](https://www.dsj.ch/fileadmin/files/6_Publikationen/Studien/Studie_-_Jugend_politische_Partizipation_und_Digitalisierung.pdf) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Rat für Digitale Ökologie. (2022). *Digitalisierung und Treibhausgase: Positionspapier*. [https://ratfuerdigitaleoekologie.org/images/downloads/RDOE\\_Digitalisierung\\_und\\_Treibhausgase\\_2206.pdf](https://ratfuerdigitaleoekologie.org/images/downloads/RDOE_Digitalisierung_und_Treibhausgase_2206.pdf) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Reiser, M., Küppers, A., Hebenstreit, J., Salheiser, A. & Vogel, L. (2021). *Demokratie in der Corona-Pandemie: Ergebnisse des THÜRINGEN-MONITORS 2021*. Friedrich-Schiller-Universität Jena. <https://www.komrex.uni-jena.de/komrexmedia/thueringen-monitor-neu/tm-2021-zusammenfassung.pdf> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Rexhepi, A., Filiposka, S. & Trajkovik, V. (2018). Youth e-participation as a pillar of sustainable societies. *Journal of Cleaner Production*, 174, 114–122. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2017.10.327>.
- Rohr, J., Ehlert, H., Hörster, S., Oppold, D. & Nanz, P. (2019). *Bundesrepublik 3.0: Ein Beitrag zur Weiterentwicklung und Stärkung der parlamentarisch-repräsentativen Demokratie durch mehr Partizipation auf Bundesebene* (TEXTE 40/2019). UBA. <https://www.umweltbundesamt.de/publikationen/bundesrepublik-30> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Rottinghaus, B. & Escher, T. (2020). Mechanisms for inclusion and exclusion through digital political participation: Evidence from a comparative study of online consultations in three German cities. *Zeitschrift für Politikwissenschaft: Journal of Political Science*, 30(2), 261–298. <https://doi.org/10.1007/s41358-020-00222-7>.

- Royo, S., Pina, V. & Garcia-Rayado, J. (2020). Decide Madrid: A critical analysis of an award-winning e-participation initiative. *Sustainability (Switzerland)*, 12(4). <https://doi.org/10.3390/su12041674>.
- Sachs, M., Goraczek, M., Rinnerbauer, B. & Schoßbröck, J. (2018). Elektronische Bürgerbeteiligung in der Praxis: Anwendungsbeispiele, Chancen und Risiken. In M. Leitner (Hrsg.), *Digitale Bürgerbeteiligung: Forschung und Praxis - Chancen und Herausforderungen der elektronischen Partizipation* (S. 41–68). Wiesbaden. Springer Fachmedien.
- Sächsische Landeszentrale für politische Bildung. (2021). *Bürgerdebatten online gestalten: Eine Handreichung für die Praxis*. [https://www.slpb.de/fileadmin/media/Publikationen/E-books/SLpB\\_Bu\\_rgerdebatten\\_web.pdf](https://www.slpb.de/fileadmin/media/Publikationen/E-books/SLpB_Bu_rgerdebatten_web.pdf) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Saßmannshausen, S. M., Radtke, J., Bohn, N., Hussein, H., Randall, D. & Pipek, V. (2021). Citizen-Centered Design in Urban Planning: How Augmented Reality can be used in Citizen Participation Processes. In W. Ju, L. Oehlberg, S. Follmer, S. Fox & S. Kuznetsov (Hrsg.), *Designing Interactive Systems Conference 2021* (S. 250–265). ACM. <https://doi.org/10.1145/3461778.3462130>.
- Satorras, M., Ruiz-Mallén, I., Monterde, A. & March, H. (2020). Co-production of urban climate planning: Insights from the Barcelona Climate Plan. *Cities*, 106. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2020.102887>.
- Schmidthuber, L., Hilgers, D. & Randhawa, K. (2021). Public crowdsourcing: Analyzing the role of government feedback on civic digital platforms. *Public Administration*. Vorab-Onlinepublikation. <https://doi.org/10.1111/padm.12811>.
- Schneider, I., Niederberger, M., Keierleber, V. & Kohler, N. (2013). *Evaluation des Bürgerdialogs Zukunftsthemen: Evaluationsergebnisse zu den Bürgerdialogen „Energietechnologien für die Zukunft“, „Hightech-Medizin“ und „Demografischer Wandel“*. <https://doi.org/10.18419/opus-5640>.
- Schneider, S. H. (2018). *Bürgerhaushalte in Deutschland*. Wiesbaden. Springer Fachmedien. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-19030-9>.
- Schoßböck, J., Rinnerbauer, B. & Parycek, P. (2018). Digitale Bürgerbeteiligung und Elektronische Demokratie. In M. Leitner (Hrsg.), *Digitale Bürgerbeteiligung: Forschung und Praxis - Chancen und Herausforderungen der elektronischen Partizipation* (S. 11–40). Wiesbaden. Springer Fachmedien.
- Schöttle, S. (2019). *Politische Online-Partizipation und soziale Ungleichheit: Eine empirische Studie mit Gender-Fokus*. Wiesbaden. Springer Fachmedien.
- Schwanholz, J. (2020). Exploring German Liquid Democracy – Online-Partizipation auf der lokalen Ebene. *Zeitschrift für Politikwissenschaft: Journal of Political Science*, 30(2), 299–327. <https://doi.org/10.1007/s41358-020-00220-9>.
- Schweighofer, E., Böszörményi, J. & Hötendorfer, W. (2018). Rechtliche Anforderungen der digitalen Bürgerbeteiligung. In M. Leitner (Hrsg.), *Digitale Bürgerbeteiligung: Forschung und Praxis - Chancen und Herausforderungen der elektronischen Partizipation* (S. 69–97). Wiesbaden. Springer Fachmedien.
- Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt Berlin. (2012). *Handbuch zur Partizipation*. Berlin. Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt Berlin. <https://digital.zlb.de/viewer/metadata/15721686/1/> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Teorell, J. (2006). Political participation and three theories of democracy: A research inventory and agenda. *European Journal of Political Research*, 45(5), 787–810. <https://doi.org/10.1111/j.1475-6765.2006.00636.x>.
- Thiel, S.-K., Fröhlich, P. & Sackl, A. (2018). Nutzerorientierte Gestaltung von interaktiver E-Partizipation. In M. Leitner (Hrsg.), *Digitale Bürgerbeteiligung: Forschung und Praxis -*



- Chancen und Herausforderungen der elektronischen Partizipation* (S. 127–161). Wiesbaden. Springer Fachmedien. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-21621-4\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-658-21621-4_6).
- Thiel, S.-K., Reisinger, M., Röderer, K. & Fröhlich, P. (2016). Playing (with) Democracy: A Review of Gamified Participation Approaches. *JeDEM - eJournal of eDemocracy and Open Government*, 8(3), 32–60. <https://doi.org/10.29379/jedem.v8i3.440>.
- Thoneick, R. (2021). Integrating online and onsite participation in urban planning: Assessment of a digital participation system. *International Journal of E-Planning Research*, 10(1), 1–20. <https://doi.org/10.4018/IJEPR.2021010101>.
- Toots, M. (2019). Why E-participation systems fail: The case of Estonia's Osale.ee. *Government Information Quarterly*, 36(3), 546–559. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2019.02.002>.
- Trénel, M. (2021). *NBG-Gutachten zu der Auswirkung der Digital-Formate auf die Beteiligungsqualität der Fachkonferenz Teilgebiete (Matthias Trénel)*. NBG. [https://www.nationales-begleitgremium.de/SharedDocs/Downloads/DE/Downloads\\_Gutachten/2021/Gutachten\\_Oeff-beteiligung\\_Trenel\\_25\\_10\\_2021.html](https://www.nationales-begleitgremium.de/SharedDocs/Downloads/DE/Downloads_Gutachten/2021/Gutachten_Oeff-beteiligung_Trenel_25_10_2021.html) (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- Trültzsch-Wijnen, C. W. (2020). *Medienhandeln zwischen Kompetenz, Performanz und Literacy*. Wiesbaden. Springer Fachmedien. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-29534-9>.
- UBA. (2017). *Wie gelingt Bürgerbeteiligung auf Bundesebene? Erfahrungen aus dem Bürgerdialog „GesprächStoff: Ressourcenschonend leben“*. Dessau-Roßlau. Umweltbundesamt. <https://www.umweltbundesamt.de/publikationen/wie-gelingt-buergerbeteiligung-auf-bundesebene> (zuletzt geprüft am 01.08.2023).
- van den Berg, A. C. (2019). Participation in Online Platforms: Examining Variations in Intention to Participate across Citizens from Diverse Sociodemographic Groups. *Perspectives on Public Management and Governance*, 4(3), 259–276. <https://doi.org/10.1093/ppmgov/gvab013>.
- van den Berg, A. C., Giest, S. N., Groeneveld, S. M. & Kraaij, W. (2020). Inclusivity in Online Platforms: Recruitment Strategies for Improving Participation of Diverse Sociodemographic Groups. *Public Administration Review*, 80(6), 989–1000. <https://doi.org/10.1111/puar.13215>.
- van Deth, J. W. (2009). Politische Partizipation. In V. Kaina & A. Römmele (Hrsg.), *Politische Soziologie: Ein Studienbuch*. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-91422-0>.
- van Deursen, A. & van Dijk, J. A.G.M. (2011). Internet skills and the digital divide. *New Media & Society*, 13(6), 893–911. <https://doi.org/10.1177/1461444810386774>.
- van Dijk, J. A.G.M. (2015). A theory of digital divide. In M. Ragnedda & G. W. Muschert (Hrsg.), *Routledge advances in sociology: Bd. 73. The digital divide: The internet and social inequality in international perspective* (S. 29–51). Routledge.
- Verba, S., Schlozman, K. L. & Brady, H. E. (1995). *Voice and Equality: Civic Voluntarism in American Politics*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1pnc1k7>.
- Waldvogel, T. (2022). Kommunal, kontrovers, Kandidat-O-Mat: Partizipative Mobilisierung zu Oberbürgermeisterwahlen durch spielerische Instrumente der Wahlinformation im Internet. *Zeitschrift für Politik*, 69(1), 29–54. <https://doi.org/10.5771/0044-3360-2022-1-29>.
- Zagel, T. & Seitz, S. (2019). Vom Konsum zur Gestaltung - Digitalität und Engagement in der außerschulischen Jugendarbeit am Beispiel von Jugend hackt und den Demokratielaboren. In S. Skutta & J. Steinke (Hrsg.), *Digitalisierung und Teilhabe* (S. 239–250). nomos. <https://doi.org/10.5771/9783845294308-239>.
- Zillien, N. (2009). *Digitale Ungleichheit: Neue Technologien und alte Ungleichheiten in der Informations- und Wissensgesellschaft*. Springer eBook Collection Humanities, Social Science. VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-91493-0>.

Zobel, M.-S. & Weiß, J. (2018). Wirkung von E-Partizipation: Erkenntnisse aus Evaluationen elektronischer Bürgerhaushalte. In J. Stemmer, W. Eixelsberger & A. Spichiger (Hrsg.), *Wirkungen von E-Government* (S. 207–245). Wiesbaden. Springer Fachmedien. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-20271-2\\_10](https://doi.org/10.1007/978-3-658-20271-2_10).





