



Jugendbeteiligung und digitale Medien

e-Partizipation in der Jugendarbeit

**Projektideen
Praxisbeschreibungen
Fördermöglichkeiten
Links
Literatur**

...

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Inhaltsverzeichnis | 1 |
| Einleitung..... | 2 |
| Einführung „e-Partizipation“ | 3 |
| Web 2.0 | 5 |
| Projekte..... | 7 |
| 4U – alpenvereinsjugend [magazin] | 8 |
| 72 Stunden ohne Kompromiss | 9 |
| Alles ist sagbar! Dein weblog..... | 10 |
| Alle anders – alle gleich..... | 11 |
| Blog and Talk..... | 12 |
| cyberjuz..... | 13 |
| E-Generation | 14 |
| Entscheidend bist DU! | 15 |
| femme – mädchen –e - magazin..... | 16 |
| Ganz Europa in meinem Block | 17 |
| hirschstetten.org | 18 |
| humanitynetwork.at..... | 19 |
| Homepage / Forum der Teilnehmer/innen am World Jamboree 2007 | 20 |
| Jamboree on the Internet (JOTI) und Jamboree on the Air (JOTA); | 21 |
| jim-info.at | 22 |
| Jugend2Help..... | 23 |
| Jugendparlament Hietzing, jupa13 | 24 |
| jungegemeinde.at – be a part | 25 |
| kidsline.at | 26 |
| Klub der jungen Gemeinderäte | 27 |
| LESEMAUS..... | 28 |
| Mei Tirol..... | 29 |
| Mitmachen.at..... | 30 |
| „Nie mehr sprachlos!“ Das Jugendkonzept der Stadt | 31 |
| Podcast Internetradio..... | 32 |
| PoliPedia.at. Jugendpartizipation im Zeitalter des Web 2.0..... | 33 |
| „Post it“ Jugendwallfahrt Mariazell..... | 34 |
| Projektmanagement-Tool..... | 35 |
| Salzblog.at | 36 |
| Seidabei..... | 37 |
| SMS-Aktion im Rahmen des Projektes „Stellenwert – Jugend will Arbeit“ | 38 |
| SMS-Fürbitten..... | 39 |
| tagIT – der Salzburger Jugendatlas | 40 |
| Trainer/innenausbildung der Pfadfinder und Pfadfinderinnen Österreichs..... | 41 |
| Videofilmstage, boarders, viennaremix..... | 42 |
| Vote4future | 43 |
| Website der Katholischen Jugend der Erzdiözese Wien | 44 |
| Website der Katholischen Jugend Oberösterreich..... | 45 |
| wienXtra-jugendforen..... | 46 |
| Ergebnisse | 47 |
| Fazit..... | 49 |
| Gastbeiträge..... | 52 |
| Jugendliche im Internet | 52 |
| Aktive sozialräumlich orientierte e-participation | 56 |
| Glossar | 60 |
| EU-Finanzierung für partizipative Projekte..... | 64 |
| Auswahl an EU-Projekten über das Thema | 68 |
| Linkliste..... | 70 |
| Literatur | 72 |
| E-Partizipation ist lebendig | 75 |

Einleitung

Erstmals liegt in Österreich mit dieser Publikation ein, wenn auch unvollständiger, Überblick über Jugendprojekte, die Jugendliche mittels digitaler Medien (Internet, Mobiltelefon) beteiligen, vor.

Da der Begriff der so genannten „e-Partizipation“ noch recht ungebräuchlich ist, geht diese Publikation aber über eine reine Projektbeschreibung hinaus.

Sie finden neben den einzelnen Projekten und einer kurzen Auswertung auch Gastbeiträge über die Nutzung des Internets als Beteiligungsinstrument. Ein Glossar bietet eine Einführung in die verwendeten Fachbegriffe bzw. Webdienste. Linklisten, das Aufzeigen von Fördermöglichkeiten und eine Literaturliste sollen Anregung sein, sich mehr mit der Thematik zu beschäftigen bzw. selbst entsprechende Projekte zu starten.

Die vorliegende Erhebung ist nur punktuell. Wünschenswert wäre, wenn aufgrund dieser Publikation sich weitere Projekte melden, sodass in einer 2. Auflage eine viele größere Anzahl aufgelistet werden kann.

Einführung „e-Partizipation“

Partizipation ist die Basis der Demokratie. Ohne Partizipation verliert unsere Gesellschaftsordnung ihre Legitimation. Beteiligung soll sich dabei nicht auf den Wahlvorgang beschränken sondern auch darüber hinaus stattfinden. Angesichts der oft konstatierten Politikverdrossenheit und der Einführung von „Wählen ab 16“ wird Beteiligung auf allen Ebenen als immer wichtiger für den gesellschaftlichen Zusammenhalt angesehen.

Unter e-Partizipation im engeren Sinn ist eine Einbeziehung der Bevölkerung in die Entscheidungsfindung der Parlamente, Regierungen und Behörden über elektronische Kommunikationswege gemeint. In einem weiteren Sinn kann darunter jede Form der Beteiligung an elektronischen Medien verstanden werden.

E-Government ist der "Einsatz der Informations- und Kommunikationstechnologien in öffentlichen Verwaltungen in Verbindung mit organisatorischen Änderungen und neuen Fähigkeiten" definiert, um öffentliche Dienste und demokratische Prozesse zu verbessern und die Gestaltung und Durchführung staatlicher Politik zu erleichtern.¹ Der Begriff E-Government geht weiter als e-Partizipation. E-Voting dagegen bezieht sich lediglich auf die elektronische Stimmabgabe bei Wahlen.²

Die Arbeitsgemeinschaft Partizipation (Arge Partizipation), ein im Auftrag der österreichischen Landesjugendreferent/innenkonferenz arbeitendes Gremium, definiert Beteiligung wie folgt:

„Beteiligung und Mitbestimmung bedeutet [...], dass Kinder und Jugendliche [...] an Themen, Anliegen oder Veränderungen von Situationen arbeiten oder ein Projekt gestalten. Die Beteiligten sind gleichberechtigte Partner/innen und nehmen aktiv am Modellentwicklungs- und Entscheidungsprozess teil. Die jungen Menschen, unabhängig von ihren Fähigkeiten und Fertigkeiten, ihrer sozialen, ethnischen und religiösen Herkunft, werden dabei als Experten/innen für ihr Lebensumfeld anerkannt. Kompetente Begleitpersonen stehen beratend und unterstützend zur Seite und helfen bei der Umsetzung. Beteiligung schafft Kontakt und Akzeptanz zwischen verschiedenen Zielgruppen und berücksichtigt deren jeweilige Bedürfnisse.“³

Das Internet fordert Beteiligung aufgrund dessen technischer Struktur geradezu heraus. Ein passiver Konsum, wie bei TV, Radio und Zeitung ist zwar möglich, die Interaktion ist allerdings sehr naheliegend. Bereits die Kommentierung von Weblogs oder Nachrichtenseiten ist Beteiligung. Ein weiterer Schritt wäre zum Beispiel das Anlegen eigener Weblogs oder Präsenzen bei Social Networks wie Myspace oder StudiVZ, die gerade unter Jugendlichen sehr beliebt sind. Diese Beteiligungsformen können per se bereits als gesellschaftlich relevant betrachtet werden, erst recht wenn man bedenkt, dass die dabei erworbenen Kompetenzen Voraussetzung für Beteiligung an dem erwähnten öffentlichen und kommunikativen Diskurs sind.

e-Partizipation ergänzt also traditionelle Formen der Beteiligung mit den Möglichkeiten des Internet.

Die vorliegende Publikation geht von einem weiten Begriff der e-Partizipation aus, der vielfältigste Möglichkeiten der Beteiligung einschließt:

¹ <http://www.digitales.oesterreich.gv.at/site/5230/default.aspx>

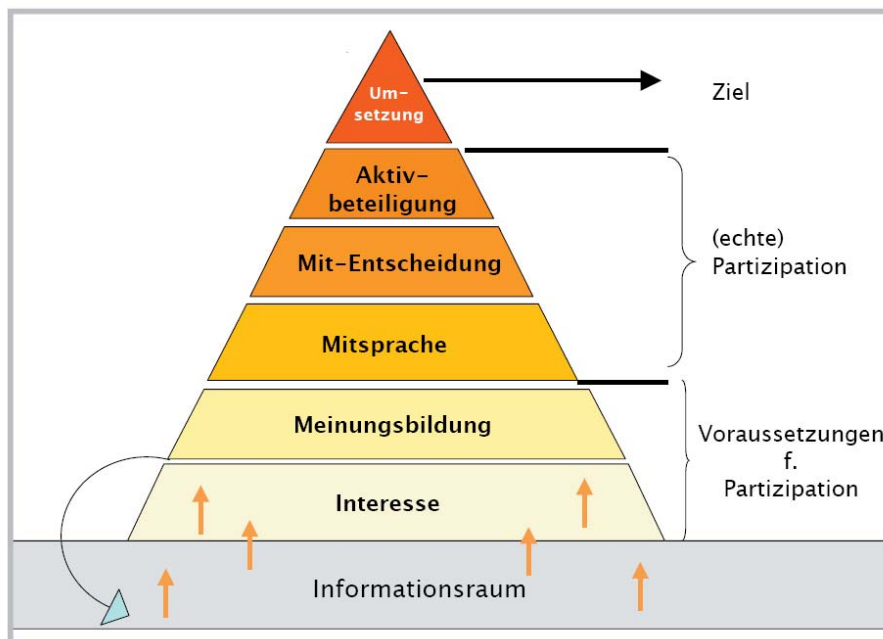
² <http://www.e-voting.at/>

³ <http://www.jugendbeteiligung.cc/>

- Beteiligung an der Gestaltung von Internet-Medien wie zum Beispiel die Beteiligung von Jugendlichen an der Erstellung einer Website
- Beteiligung an der Planung von Aktivitäten für Jugendliche sowie
- Beteiligung an der Diskussion von (politischen) Maßnahmen, die über den engeren Wirkungskreis von Jugendlichen hinausgehen.

e-Partizipation ist die Teilhabe von Personen an sozialen, gesellschaftlichen, kulturellen, politisch-administrativen Prozessen der Entscheidungsfindung mithilfe von Informations- und Kommunikationstechnik (IKT).

Um die verschiedenen Ebenen von Partizipation darzustellen verwenden Ursula Maier-Rabler und Christiana Hartwig folgendes Modell.⁴



Alle Ebenen der Partizipation lassen sich durch elektronische Mittel unterstützen.

Mittlerweile sind in Österreich 92% der 14 bis 29 Jährigen Nutzer/innen des Internet im Vergleich zu lediglich 69% in der Gesamtbevölkerung.⁵

Daher ist es naheliegend, gerade in der schulischen und außerschulischen Jugendarbeit das Internet zu Zwecken der Beteiligung von Jugendlichen einzusetzen.

⁴ Maier-Rabler, Ursula, Hartwig Christiana (2007). ePartizipation – „Jugend aktiv“, ICT&S Center der Universität Salzburg. (Studie unter einer Creative Commons-Lizenz veröffentlicht.)

⁵ Quelle: INTEGRAL, AIM - Austrian Internet Monitor, rep. Österr. ab 14 Jahren, Oktober bis Dezember 2007, n=3000 pro Quartal

Web 2.0

Eine neue Qualität erhält e-Partizipation mit dem sogenannten Web 2.0.

Der Begriff „Web 2.0“ wurde 2004 von dem Verleger Tim O’Reilly geprägt und sollte das Entstehen neuer partizipativer Internetanwendungen beschreiben, die nach dem Platzen der „Internetblase“ im Jahr 2000 entstanden sind. Neben neuen Techniken, die die niederschwellige Publikation, Vernetzung und Interaktion erlauben, haben sich auch neue Kulturen der Nutzung entwickelt. Prominente Beispiele für das partizipative Web 2.0 sind die Online-Enzyklopädie Wikipedia oder der Videodienst Youtube.

Wikipedia ist erfolgreich, weil viele Menschen für sich genommen kleine Beiträge leisten und das Ergebnis ist das wohl umfassendste stetig wachsende Lexikon der Welt.

Auch andere Web 2.0-Dienste zeigen, wie erfolgreich Beteiligung sein kann. Flickr und Youtube sind audiovisuelle kulturelle Mosaik von erstaunlicher Vielfalt. Darüberhinaus entstehen Beziehungen zwischen den Benutzer/innen, die zu persönlichen Freundschaften werden können oder der dauerhaften oder sporadischen Bildung von Interessenskoalitionen dienen.

Web 2.0-Anwendungen sind durch eine besonders hohe Dynamik und den permanenten Austausch der Beteiligten gekennzeichnet. Neue Kulturen von Beteiligung, Teilnahme, Mitwirkung und Mitbestimmung entstehen verbunden mit einer besonderen Ethik für Kooperation. Beispielhaft sei an dieser Stelle die Open-Source-Bewegung erwähnt, die das Wikipedia-Prinzip der zumeist geldfreien Zusammenarbeit bei der Entwicklung von Software bereits lange vor der Gründung von Wikipedia im Jahr 2002 praktizierte. Gemeinsam werden Ressourcen erschlossen und Kompetenzen zur Verfügung gestellt. Die in den letzten Jahren entstandene Kultur des Gebens und Nehmens ist nicht mehr zu übersehen. Web 2.0 fördert die Tendenz, dass sich Nutzer/innen mit gleichen Interessen finden. Sozialer Austausch fördert die Bildung von Communities.

Dem Web 2.0 ist ein Paradigmenwechsel von einem one-to-many Broadcastsystem zu einem interaktiven many-to-many-Dialog immanent. Da politische Willensbildungsprozesse von Medien in großem Ausmaß mitbestimmt werden, ist die Partizipation von Bürgerinnen und Bürgern an der Medienproduktion eine - wenn auch nicht die einzige - Voraussetzung für politische Partizipation.

Während die traditionellen Medien wie Print, Radio und TV Beteiligung nur in sehr eingeschränktem Umfang – auch aufgrund der technisch beschränkten Möglichkeiten – erlauben, ist das Internet und insbesondere das partizipative Web 2.0 ein Labor des interaktiven Experimentierens.

Übersehen werden darf dabei nicht, dass gelungene Partizipation von vielen Faktoren abhängig ist.

Stichwortartig seien folgende Aspekte erwähnt:

- Sozialisation, Bildung
- Zeit
- Soziale Sicherheit
- Würdigung von Beteiligungsengagement
- Förderndes soziokulturelles Umfeld – Partizipationskultur
- Bedürfnis nach Veränderung
- Niedrige Investitionskosten für die Veränderung

Wesentlich für die Motivation sich an einem partizipativen Prozess zu beteiligen ist die Einschätzung der Chancen auf Umsetzung, denn sie ist das Ziel einer über Interesse, Meinungsbildung, Mitsprache und Mitentscheidung erfolgten Beteiligung: „Partizipation

hat langfristig nur Sinn, wenn Ideen, Vorschläge, Projekte etc., die in einem demokratischen Prozess entwickelt wurden auch eine Chance auf Umsetzung haben. Partizipation bedeutet somit Macht mit anderen teilen. Demokratisch organisierte gesellschaftliche Systeme müssen darauf eingerichtet sein.“⁶

Sobald Partizipation als ePartizipation erfolgt, ist Medienkompetenz notwendig. Dazu gehört nicht nur die Fähigkeit, Medien und ihre Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend effektiv zu nutzen, sondern auch selbst in der Medienwelt kreativ tätig zu werden. Nur so kann der Wandel von der Industriegesellschaft zur Informationsgesellschaft gelingen.

Mit jeder Innovation im Bereich der Telekommunikation wurden gesellschaftliche Utopien verknüpft: Aus der Transatlantikverkabelung der 1860er Jahre und dem Ausbau der Telegrafie wurde eine "technisch gestützte Eintracht der Völker dieser Welt, mit der Aussicht auf nichts weniger als den Weltfrieden" abgeleitet, wie Frank Hartmann in seinem Buch "Globale Medienkultur" schreibt.

Mitte der 90er Jahre hatten die mit dem Internet verbundenen idealisierenden Utopien ihren Höhepunkt erreicht. 1996 verkündete John Perry Barlow «A Declaration of the Independence of Cyberspace» am Redner/innenpult des Weltwirtschaftsforums in Davos. Der amerikanische Ex-Viehzüchter, ehemalige Songtexter und Internetaktivist sprach in dieser Deklaration von „einer Welt, die alle betreten können ohne Bevorzugung oder Vorurteil bezüglich Rasse, Wohlstand, militärischer Macht und Herkunft. [...] Wir glauben daran, dass unsere Regierungsweise sich aus der Ethik, dem aufgeklärten Selbstinteresse und dem Gemeinschaftswohl eigenständig entwickeln wird.“

Trotz aller gescheiterten Utopien wird man heute feststellen müssen, dass das Internet zu einer neuen Qualität der medialen gesellschaftlichen Kommunikation und zu neuen Möglichkeiten der Beteiligung geführt hat.

Wovon Bertolt Brecht in seiner so genannten "Radiotheorie" Anfang der Dreißiger Jahre des letzten Jahrhunderts noch träumte, scheint mit dem interaktiven, dialogischen Web 2.0 Realität geworden zu sein:

Der Rundfunk wäre der denkbar großartigste Kommunikationsapparat des öffentlichen Lebens, ein ungeheures Kanalsystem, das heißt, er wäre es, wenn er es verstünde, nicht nur auszusenden, sondern auch zu empfangen, also den Zuhörer nicht nur zu hören, sondern auch sprechen zu machen und ihn nicht zu isolieren, sondern ihn auch in Beziehung zu setzen.

Weblogs erlauben es heute die "Zuhörer sprechen zu machen" und sie "in Beziehung zu setzen" (Social Software). Noch nie war die Publikation von Inhalten einfacher. Darüber hinaus vernetzen sich die Bloggerinnen und Blogger über Links, Trackbacks und RSS. User Generated Content verändert die Medienlandschaft.

⁶ Ebd. S. 23

Projekte

Ergebnisse einer Erhebung

Die folgende Projektaufstellung ist das Ergebnis einer Erhebung zwischen Sommer 2007 und Sommer 2008. Erhebungsbögen wurden an eine Vielzahl von Einrichtungen der außerschulischen Jugendarbeit in ganz Österreich geschickt.

Der Fragebogen zielte auf eine breite Erfassung von Projekten ab, da diese Umfrage zum ersten mal durchgeführt wurde und auch keine Klarheit über Bekanntheit von Begrifflichkeiten etc. bestand.

Daher finden sich qualitativ wie auch quantitativ ganz unterschiedliche Projekte auf den nachfolgenden Seiten.

Die dargestellten Projekte binden Jugendliche in unterschiedlicher Weise ein. Ebenso ergibt die technische Umsetzung bzw. die Verwendung von Web 2.0-Werkzeugen ein uneinheitliches Bild.

Die Fragebogenaktion wurde nicht flächendeckend durchgeführt. Viele Projekte sind in diesem ersten Schritt daher nicht erfasst. Entsprechende Rückmeldungen über weitere bekannte Projekte sind daher willkommen (siehe Impressum).

Es ist beabsichtigt die Erhebung in absehbarer Zeit zu wiederholen um festzustellen, wie sich die Projekte und gegebenenfalls deren Intention wandeln. Auch sollen dann konkrete Erfahrungen der Projektträger/innen miteinbezogen und dargestellt werden.

Die nachfolgenden Projektbeschreibungen stammen von den jeweiligen Organisationen. Es wurden nur in einzelnen Fälle Kürzungen vorgenommen.

4U – alpenvereinsjugend [magazin]

www.alpenverein.at/jugend/Infos_Downloads/4U/index.shtml

Ziel des Projekts (in Stichworten)

4U ist das Magazin der Alpenvereinsjugend und des Gesamtvereins für unsere jungen Mitglieder zwischen 6 und 14 Jahren. Das ehemalige und langjährige Jugendmagazin „Gipfelwind“ erhielt in einem Partizipationsprojekt mit Jugendlichen des Alpenvereins sowohl einen neuen und „trendigen“ Titel als auch ein zielgruppenadäquates Layout. Mit „4U“ erreichen wir unsere jungen Mitglieder viermal jährlich 1:1.

Projektträger(in)

Oesterreichischer Alpenverein
Wilhelm-Greil-Str. 15, 6020 Innsbruck

Kurzbeschreibung des Projekts

4U nennt sich das Magazin der Alpenvereinsjugend für seine jungen Mitglieder. In diesem Magazin des Österreichischen Alpenvereins schreiben jugendliche Autoren für jugendliche Leser, bzw. regen sie an, welche Artikel von allenfalls Erwachsenen geschrieben werden sollen.

Entwickelt wurde dieses Konzept genauso wie die inhaltlichen Rubriken und grafischen Vorgaben für das Magazin in einem Workshop im Jahr 2004 mit Jugendlichen. Um die Partizipation zu erhöhen und auch Leserreaktionen zu erhalten, wurde zusätzlich ein Gewinnspiel integriert, bei dem die Leser die richtige Antwort per Post, SMS oder Mail an die Redaktion schicken können. Nicht selten wird die Antwort durch ein zusätzliches Feedback ergänzt.

72 Stunden ohne Kompromiss

www.72h.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Innerhalb von 72 Stunden lösen Jugendliche in einer Gruppe von 5 bis 20 Personen eine gemeinnützige Aufgabe, die erst beim Projektstart genannt wird. Denn „ohne Kompromiss“ bedeutet auch, dass die Gruppe im Vorfeld nicht weiß, was in den nächsten 72 Stunden auf sie zukommt. Nach dem Startschuss der 72 Stunden heißt es Ärmel hochkrempeln, kreativ sein, improvisieren und powern bis zur letzten Sekunde.

Projektträger(in)

Katholische Jugend Österreich
Johannesgasse 16/1, 1010 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Das Projekt wurde vom 22. bis 25. Oktober 2008 bereits zum 4. Mal in ganz Österreich durchgeführt. Die begleitende Website zum Projekt soll auch dieses Mal wieder neu überarbeitet werden. Angedacht ist, den Jugendlichen die Möglichkeit zu bieten, mittels Handy-Video/Foto-Upload auf die Website ihr Projekt selbst zu dokumentieren. Es sollte den Jugendlichen die Möglichkeit geboten werden via Blogging ihre Erfahrungen während des Projektfortschrittes zu dokumentieren. Die Jugendlichen sollen die Möglichkeit haben, im Vorfeld des Projektes ihre Projektideen einsenden zu können

Alles ist sagbar! Dein weblog

www.sagbar.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

war es, ein Weblog einzurichten, auf dem Jugendliche einfach sagen können, was sie krank macht bzw. was sie am Leben freut. Unter dem Motto: Das Leben ist schön ... oder was macht dich krank

Alles ist sagbar: Liebe, Politik, Familie, Geld, Sex, Drogen, Aussehen, Freizeit...

Projektträger(in)

wienXtra-medienzentrum
Zieglergasse 49, 1070 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Sagbar, der erste der mz-Blogs, entstand im Rahmen des Jahresschwerpunkts 06 „FITamin Xtra“. Unter dem Motto „das Leben ist schön oder was macht dich krank“ lud die Site junge Menschen dazu ein, Texte, Bilder und Fotos zu Themen zu posten, die sie hinunterziehen oder freuen. Während der einjährigen Projektzeit entwickelte sich langsam eine kleine Community, die thematisch eine große Bandbreite einbrachte, sagbar jedoch hauptsächlich forumähnlich nutzte – die multimedialen Möglichkeiten wurden wenig verwendet.

www.sagbar.at wurde von den Einrichtungen jugendinfo und medienzentrum des Vereins wienXtra ins Leben gerufen und ist ein Projekt im Rahmen des Jahresschwerpunkts 06 „FITamin Xtra“, bei dem sich alles ums Thema Gesundheit dreht. Dabei spielt neben körperlicher Gesundheit vor allem auch das persönliche Wohlbefinden (psychische und soziale Gesundheit) eine wichtige Rolle. Ob Arbeit, Schule, Beziehung, Freund/innen, Familie, aber auch die Stadt, in der du lebst und der Bezirk, in dem du wohnst – viele Faktoren wirken sich auf deine Stimmung, deine Energie und deinen Körper aus – und nicht immer sind es Bazillen oder Viren, die krank machen.

Alle anders – alle gleich

www.alleandersallegleich.at

www.myspace.com/alleandersallegleich

Ziel des Projekts (in Stichworten)

- Jugendlichen eine niederschwellige Kontaktmöglichkeit zur Kampagne alle anders – alle gleich zu ermöglichen.
- Möglichkeit anbieten, ein sichtbares Zeichen für Vielfalt, Partizipation und Menschenrechte zu setzen.
- Jugendlichen Raum zu geben, sich kreativ und mit einem wesentlichen Mittel der neuen Medien (MMS, Digitalfotos) in eine europäische Jugendkampagne einzubringen.
- Jugendliche werden (auf großen Musikfestivals) gezielt kontaktiert und bekommen direkt vor Ort die Möglichkeit, mitzumachen.
- Jugendlichen die Möglichkeit geben, sich mit der Kampagne zu vernetzen.
- Jugendlichen direkten Zugang zu der Online-Kampagne über mobile Internet-Terminals ermöglichen.

Projektträger(in)

Bundesjugendvertretung
Praterstraße 70/13, 1020 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Jugendliche haben die Möglichkeit, über unterschiedlichste Andockstellen an der europäischen Jugendkampagne „alle anders – alle gleich“ teilzunehmen. Die Entwicklung der Kampagne im Online-Bereich wird dabei gezielt gefördert.

Jugendliche haben die Möglichkeit, ein Foto ihres Gesichts an „alle anders – alle gleich“ zu senden. Dieses Foto wird in eine große Portrait-Collage auf der Startseite von www.alleandersallegleich.at eingefügt und bleibt dort sichtbar.

Die Gesichter werden zum Kampagnenabschluss der Öffentlichkeit präsentiert. Es entsteht ein buntes, vielfältiges Bild von Jugendlichen in Österreich. Jugendliche können damit ein sichtbares Zeichen für ihre Überzeugung – für Vielfalt, Partizipation und Menschenrechte – setzen. Damit wird das Werkzeug der E-Petition abgewandelt und jugendkulturell aktuell angepasst.

Auf Musikfestivals während der Tour der Vielfalt im Rahmen der Kampagne werden Jugendliche aktiv kontaktiert und bekommen die Möglichkeit, ein Foto von sich zu machen und online zu stellen. In der Lounge der Vielfalt haben Jugendliche Zugang zu allen Kampagnen-Tools über mobile Internet-Terminals.

Auf der online-Plattform myspace tritt die Kampagne als virtuelle Persönlichkeit auf. Damit wird die Möglichkeit geboten, sich zur Kampagne und ihren Inhalten persönlich zu positionieren und Netzwerke zu knüpfen.

Blog and Talk

www.blogandtalk.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

- gesellschaftsrelevante Themen aufgreifen
- Begegnungs- und Diskussionsräume schaffen
- breiten Einblick in ein Thema ermöglichen
- virtuellen und realen Austausch verbinden
- zivilgesellschaftliches Engagement stärken
- zur Beteiligung und Teilhabe motivieren

Projektträger(in)

Vorarlblog.at: Net Culture Lab, Marktstr. 4, 6850 Dornbirn

Spielboden: Färbergasse 15, 6850 Dornbirn

Kurzbeschreibung des Projekts

blog&talk ist ein gemeinsames Projekt von vorarlblog.at, einer unabhängigen Plattform für Weblogs aus Vorarlberg und dem Kulturzentrum Spielboden in Dornbirn. Wie im Titel blog&talk bereits angedeutet, werden Diskussionen im virtuellen und realen Raum miteinander verbunden. Im Blog äußern Menschen ihre Interessen, Meinungen und Wünsche und stellen ihr Wissen anderen zur Verfügung. Im Talk kommt es zur Begegnung und zum Austausch vor Ort – am Spielboden. Diese Kombination ermöglicht es „seismografisch“ gesellschaftsrelevante Themen aufzugreifen und in weiterer Folge auf breiter Basis im Spielboden „face to face“ zu diskutieren.

Zum Einsatz kommen

- Weblog zur Veröffentlichung von Beiträgen und zur Diskussion.
- Podcast mit Rückmeldung der Teilnehmer/innen der Veranstaltung und Interviews.
- Bildgalerie mit Digital-Fotos zum Thema, die bei einem Photowalk mit Jugendlichen gemacht werden

siehe http://blogandtalk.vorarlblog.at/Blog_and_Talk_Konzept

cyberjuz

www.cyberjuz.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Jugendlichen eine virtuelle Plattform zu bieten, auf der sie sich auch aktiv einbringen können. Information, Kommunikation, Interaktion und Fun sind erklärte Ziele des virtuellen Jugendzentrums.

Projektträger(in)

Landesjugendreferat OÖ
Bahnhofplatz 1, 4021 Linz

Kurzbeschreibung des Projekts

Mitreden, mitbestimmen: Schon beim Start der Planungen wurden Jugendliche zum Mitreden und Mitbestimmen über Name, Features, Design eingeladen. Aber auch im laufenden Betrieb werden die Jugendlichen und ihre Anregungen ständig eingebunden. Einerseits durch Wettbewerbe wie den „cyber-juz-Award“ bei dem Jugendliche ihre Wünsche und Anregungen deponieren können, andererseits durch den selbst gewählten „User-Beirat“, 4 Jugendliche, die die Interessen der User/innen im Projektteam vertreten.

Kontakt aufnehmen oder sich zurückziehen: Chatten, eMail oder SMS versenden, über die Nickpage anderer Kontakt aufnehmen sind Möglichkeiten der vielfältigen Kommunikation mit Gleichaltrigen. Wer sich zwischendurch aber auch einmal zurückziehen möchte, kann Informationen einholen, kreativ sein oder einfach nur spielen.

Soziale Kompetenz erlangen: Da sich Jugendliche verschiedenster Herkunft, Bildungsniveaus und körperlicher Befindlichkeit im cyberjuz treffen und miteinander kommunizieren können, entstehen Kontakte, die in herkömmlichen Jugendzentren eher selten möglich sind, da sie meist nur von spezifischen Besuchergruppen frequentiert werden. Dadurch haben selbst körperlich benachteiligte Jugendliche die Möglichkeit von zu Hause aus am gesamten Geschehen im cyberjuz teilzunehmen.

Information zu Jugendthemen: Das JugendService des Landes OÖ, das mit einem eigenen Raum vertreten ist, liefert ein breites Spektrum an Information und Beratung zu jugendrelevanten Themen. In regelmäßigen „Info-Chats“ mit Fachleuten können sich die User wichtige Informationen holen und direkte Rücksprache halten.

Realitätsnahe Oberfläche: Oberfläche und Navigation sind realen Räumen angepasst. Dadurch entstanden virtuell begehbare Zonen. Sämtliche Features sind aber auch rasch über das anklickbare Umfeld der Räume aufrufbar.

E-Generation

www.e-generation.at

(Projektsite: e-generation.portal.at)

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Dreistufiger Planungsprozess im Internet zur Entwicklung von Zukunftskonzepten in der Stadtgemeinde Ebreichsdorf

Projektträger(in)

Stadtgemeinde Ebreichsdorf
Rathausplatz 1, 2483 Ebreichsdorf
Re: aktion Regionalmarketing
Waltersdorfer Straße 31, 2500 Baden
Bundesrechenzentrum GmbH
Hintere Zollamtsstraße 4, 1030 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

E-Generation war das zweite Projekt im Rahmen des BRZ-Programmes "Parti-zipatives E-Government" im Auftrag der Stadtgemeinde Ebreichsdorf. Hierbei wurde durch die Verantwortlichen der Stadt Ebreichsdorf in Zusammenarbeit mit einem Regionalmarketingunternehmen der bereits im Projekt seit dabei eingesetzte dreistufige Planungsprozess technisch-funktional ausgebaut und für den Einsatz adaptiert. Der Planungsprozess besteht aus einer Beitragsphase, einer Explorationsphase sowie einer Abstimmungsphase. Die Umsetzung fand auf Portal Austria-Technologie statt, bestehend aus offenen und geschlossenen Bereichen. Die geschlossenen Bereiche konnten durch organisatorisch anonymisierte Accounts aufgerufen werden.

1.084 Jugendliche aus Ebreichsdorf und Umgebung wurden zur Beteiligung eingeladen und über 300 nahmen an der Kick-off-Veranstaltung und am Verfahren teil. Es handelte sich um ein Verfahren mit dezidiert partizipativen Planungscharakter zur Ausarbeitung konkret umzusetzender Jugendprojekte.

Fünf Moderatoren begleiteten das Verfahren in den Bereichsforen der ersten Phase und stellten in Personalunion auch die Experten in der Explorationsphase. Jeder Moderator bearbeitete einen der drei Themen-Bereiche: Bildung und Beruf, Freizeit und Sport sowie Meine Stadt. Politiker und Experten ermittelten in der Beitragsphase eigene Accounts wo Ihre Position nicht aber der Name angezeigt wurde.

Mittels eines Voting-Tools konnten die User/innen in der dritten Phase, der Priorisierung der erarbeiteten Szenarien, mittels ihrer persönlichen anonymen Accounts über die Szenarien abstimmen. Spezifische Informationsbereiche komplettierten die Plattform.

Im Herbst 2005 fand das Verfahren statt. Die Verfahrensdauer (alle Phasen) wurde auf zwei Monate festgelegt, beginnend mit 25.10.2005.

Die Ergebnisse von E-Generation, nämlich die priorisierten Szenarien in der dritten Phase, wurden bereits im nächsten Jahr umgesetzt.

Ergebnisse:

- 300 Jugendliche am 5.2.2005 beim Kick-off-Event im Magna Racino
- 550 Beiträge in 15 Szenarien vom Expert/innen-Team entwickelt
- 30 Abstimmungen über die Szenarien
- Priorisierte Maßnahmen aus den Szenarien bereits 2006 umgesetzt

Entscheidend bist DU!

Demokratie-Initiative der österreichischen Bundesregierung

www.entscheidend-bist-du.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Die Demokratie-Initiative der Bundesregierung, getragen vom Unterrichts- und Wissenschaftsministerium, will Demokratie für junge Menschen greifbarer machen und die Lust an Demokratie und Politik wecken.

Projektträger(in)

Sensibilisierungskampagne für Jugendliche (Entscheidend bist DU!): BM:UKK und BMWF

Kurzbeschreibung des Projekts

Die Demokratie-Initiative hat zwei große Bereiche: Die Sensibilisierungskampagne für Jugendliche und die Arbeit in sechs Themenfeldern. Diese Themenfelder werden von ExpertInnen-Gruppen in den kommenden Monaten intensiv bearbeitet. Ziel ist es, viele Projekte nicht nur für Jugendliche, sondern vor allem auch mit Jugendlichen zu entwickeln und umzusetzen – Mitgestaltung und Teilhaben werden erlebbar.

Youtube Account:

<http://youtube.com/entscheidendbistdu>

iTunes Feed Vodcast (Ipod und Iphone):

<http://phobos.apple.com/WebObjects/MZStore.woa/wa/viewPodcast?id=278965891>

Flickr Bilderdatenbank

<http://www.flickr.com/photos/entscheidendbistdu>

Social Bookmarking, Text- und Videoblog:

www.entscheidendbistdu.at

Podcast:

www.demo-pod.at

Wiki:

www.polipedia.at

Facebook: In Arbeit

My Space: In Arbeit

Geotagging von Veranstaltungen via Shnitzl.org: in Arbeit

femme – mädchen –e - magazin

femme.jugendserver.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Mädchen konnten sich ihre eigene Zeitung im Netz selbst gestalten, ein Forum zum Austausch von Gedanken, Fotostories, und Berichten.

Projektträger(in)

VJZ, ehemaliges Jugendzentrum Wienerberg, 1100 Wien, Neilreichg.115
Jugendtreff ops, 1100 Wien, Otto Probst Str.3/10/3

Kurzbeschreibung des Projekts

netbridge bot eine Fortbildung zum Thema an, aus dem jz wienerberg kamen interessierte Mädchen zur Durchführung. Die Plattform wurde von Netbridge erstellt, die Mädchen konnten selbstständig ihre Beiträge, Berichte, Gedichte, Fotostories u.ä. draufstellen und aktualisieren; Die Präsentation erfolgte bei „görlsculture“

Ganz Europa in meinem Block

www.europe1block.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Bewohner und Bewohnerinnen in der Siedlung erleben eine Jugend, die bereit ist, sich mit sich selbst und ihrer unmittelbaren Umgebung auseinander zusetzen; Teilnehmer und Teilnehmerinnen lernen in der Gruppe ein „Interessen-Management“

Jugendliche sind in jeder Phase des Projekts wie auch bei jeder Aktivität - seien es Break Dance, Graffiti & Ausstellungen oder die Textwerkstätte "Rap Lyrics" & Produktion der Hörspiel-CD oder auch der Gestaltung der Website die Hauptakteure.

Projektträger(in)

Verein Spektrum
Schumacherstraße 20, 5020 Salzburg
www.spektrum.at

Kurzbeschreibung des Projekts

Seit dem Jahre 2000 trainieren Jugendliche in den Räumlichkeiten des Kommunikationszentrum Berger Sandhofer Break Dance, sie verschönerten die Mauern des Jugendzentrums mit ihren Graffitis und traten immer wieder mit ihren Rap-Lyrics auf. Spray-, Rap- und Dance-Workshops für Gleichaltrige wurden organisiert, (2002, 2004) Auftritte bei öffentlichen Veranstaltungen folgten. Es entstand eine fixe Gruppe von Tänzern und Tänzerinnen, die ständig an ihren Moves arbeiteten und in regelmäßigen „open-floors“ den jugendlichen Nachwuchs begeistern konnten. Und das in einer Siedlung mit hohem Migranten- und Migrantinnen-Anteil; viele Mitglieder der Gruppe sind nicht deutscher Muttersprache – die Kommunikation wurde auch über die Elemente Graffiti, break dance und Rap geführt – über die Elemente des Hip Hop eben! So wurde bald klar, diese Elemente und ihre Botschaften in einer bestimmten Form vorzustellen. Nachdem die Jugendlichen schon 2001 mittels Multi-Media- und Live-Show IHRE Kultur einem Publikum näher brachten, war klar, nun in die Siedlung, in die Unmittelbarkeit zu gehen und dort aus der gelebten multikulturellen Alltäglichkeit zu schöpfen.

hirschstetten.org

Das Grätzelportal

www.hirschstetten.org

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Partizipation, Methode zur Medienpädagogik, Kommunikation in der Siedlung, Lernen des Umgangs mit modernen Medien, Öffentlichkeitsarbeit des JZ, Selbstdarstellungsmöglichkeit für Jugendliche und Kinder, Steuerung der Internetnutzung im Jugendzentrum, Erstellung Projektbezogener Homepages

Projektträger(in)

Jugendzentrum Hirschstetten
Pirquetgasse 7, 1220 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Eine Stadtteilhomepage auf Basis eines CMS. Registrierte Benutzer/innen erstellen den Content. Wichtig ist hierbei die „analoge“ Betreuung durch die pädagogische Arbeit im Jugendzentrum Hirschstetten. So werden die Kinder und Jugendlichen zu Stadtteilreporter/innen die über sich und ihr Lebensumfeld berichten.

Eine Bilderdatenbank aus inzwischen knapp 14000 Bildern ergibt zusätzlich eine bereits 6 Jahre dauernde Dokumentation des Lebens in diesem Grätzelportal, im Jugendzentrum und am ACTiN Park.

Das Gästebuch erfüllt für einige weggezogene Jugendliche die Funktion Kontakt mit dem alten Zuhause zu halten.

humanitynetwork.at

www.humanitynetwork.at

Ziel des Projekts

Die Begeisterung junger Menschen für soziale und humanitäre Arbeit, sowie die Aufwertung dieser Themen stehen im Mittelpunkt von humanitynetwork. Humanitynetwork richtet sich an alle, die sich mit Themen wie Mitmenschlichkeit und Hilfeleistung beschäftigen und diese aufwerten und bekannt machen wollen. Interessierte Freiwillige und Organisationen samt ihren Angeboten und Ressourcen können sich hier miteinander vernetzen. Aktive Helfer können über ihre Erfahrungen berichten, dazu Feedback erhalten und so Leute für das Thema Menschlichkeit begeistern.

Projektträger(in):

Österreichisches Jugendrotkreuz

Kurzbeschreibung des Projekts

humanitynetwork ist eine einfach zu bedienende, inhaltsstarke, barrierefreie und stark wachsende Kommunikationsplattform für alle, die sich mit Themen wie Mitmenschlichkeit und Hilfeleistung beschäftigen und diese aufwerten und bekannt machen wollen.

Was bietet das humanitynetwork?

- Eine eigene Profilseite für jeden Benutzer und jede Organisation
- Freunde, Vernetzung mit anderen humanitynetwork-Benutzern
- Fotoupload, um Bilder zu präsentieren, oder aber auch anderen zur Verfügung zu stellen
- Blogs/Weblogs für Benutzer und Organisationen, um von den Erfahrungen zu berichten
- Foren, zum Meinungsaustausch
- Projekte und Projektideen zum Mitmachen!

Das Österreichische Jugendrotkreuz (ÖJRK), im Speziellen das Jugend:Service im Roten Kreuz, ist Initiator dieser Homepage, lädt aber sämtliche Organisationen, die im humanitären Bereich engagiert sind ein, ebenfalls ihre Angebote für Jugendliche dort zu präsentieren und so auch von der Vernetzung mit interessierten Jugendlichen zu profitieren.

Homepage / Forum der Teilnehmer/innen am World Jamboree 2007

www.pfadfinder.at/jamboreeforum

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Möglichkeiten des Kennenlernens, FAQ diskutieren, Abstimmungsmöglichkeiten (über das Logo unseres Kontingents, etc)

Projektträger(in)

Pfadfinder und Pfadfinderinnen Österreichs
Bräuhausgasse 3-5, 1050 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Das Forum wurde eingerichtet, um den Jugendlichen aus ganz Österreich die Möglichkeit zu geben, sich kennenzulernen, Gedanken auszutauschen, zum Team zu werden, aber gleichzeitig auch, um Entscheidungen basisdemokratisch durchführen zu können.

306 Jugendliche aus ganz Österreich nehmen in gemischten Kleingruppen am Jamboree teil – und haben das Forum als geniales Mittel begriffen, auch über große Distanzen hinweg Freundschaften zu schließen. So haben sich Vorarlberger und Wiener einen „Kaffeeklatsch in Wien“ ausgemacht, Fotos werden ausgetauscht etc.

Gleichzeitig dient das Forum Entscheidungsprozessen. So wurde das Logo des österreichischen Kontingents am World Jamboree 2007 zur Abstimmung gegeben, aber auch die Jugendlichen selber stimmen über sehr viele Dinge (Kleinigkeiten wie „wichtiges“ ab, indem sie Umfragen selbst erstellen können.

Das Forum wurde etwa ein Jahr vor Beginn des Jamborees (24. Juli 2007) eingerichtet, es soll nach Beendigung (12. August) bestehen bleiben – und auch den Teilnehmer/innen am nächsten Jamboree 2011 eine gute Plattform bieten.

Jamboree on the Internet (JOTI) und Jamboree on the Air (JOTA);

www.joti.org

www.telescout.org

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Das Ziel ist die Förderung eines interkulturellen Dialogs als Basis für die internationale Völkerverständigung mittels Internet und Amateurfunk.

Projektträger(in)

World Organisation of Scout Movement (WOSM) in Genf
(für Österreich)

Pfadfinder und Pfadfinderinnen Österreichs

Bräuhausgasse 3-5/5, 1040 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Das JOTI wird seit 1996 am dritten vollen Wochenende im Oktober und das TDOTI am dritten vollen Wochenende im Februar durchgeführt.

Darüber hinaus werden bei vielen Aktivitäten (z.B. Sommerlager, national und international) auch Amateurfunk- und Internetstationen errichtet.

Das World Scout Jamboree On The Internet (JOTI) ist ein internationales PfadfinderInnentreffen im Internet, das jedes Jahr am dritten vollständigen Oktoberwochenende stattfindet. Es ist eine offizielle Veranstaltung der Weltorganisation der Pfadfinderbewegung (WOSM).

An diesem Wochenende treffen sich Tausende Pfadfinder/innen aus der ganzen Welt, um miteinander über das Internet zu kommunizieren, indem sie jegliche vor Ort zur Verfügung stehende Technologien gebrauchen, von Web-Browsern über E-Mail bis zu Chat-Programmen, Mikrofonen, Scannern und Digitalkameras. Parallel dazu können Pfadfindergruppen auch am Jamboree On The Air (JOTA) teilnehmen, einer Veranstaltung, bei der Pfadfinder/innen - unterstützt durch eine örtliche Amateurfunk-Gruppe - über Funkwellen miteinander kommunizieren können.

Meistens läuft die Kommunikation via E-Mail und in einem Chat-Bereich ab, der sich IRC (englisch: Internet Relay Chat) nennt. JOTI ermöglicht es, Freundschaften mit Pfadfindern in anderen Ländern aufzubauen und mehr über ihr Alltags- und ihr Pfadfinderleben in Erfahrung zu bringen. Oft halten diese Kontakte über Jahre hinweg und sind der Anstoß für zukünftige Gruppenfahrten und gemeinsame Unternehmungen.

jim-info.at

www.jim-info.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Förderung der Kommunikation unter den Jugendlichen sowie zwischen Jugendlichen und Vereinen, Organisationen und Kommunen der Region. Aufbau einer Kommunikationsplattform für Informationen sowie für Austausch und Partizipation mit Diskussionsforen.

Projektträger(in)

J!M - Verein Jugendinitiative Mariazeller Land
Wiener Straße 25, 8630 Mariazell

Kurzbeschreibung des Projekts

In einer Region, in welcher der Anteil der über Sechzigjährigen um 34% über dem österreichischen Durchschnitt liegt, die Zahl der Bewohner/innen in den vergangenen 30 Jahren um 2000 Personen abgenommen und sich z.B. die Schülerzahl der Hauptschule fast halbiert hat, ist die weitere demografische Entwicklung mehr als besorgniserregend. Eine wesentliche Aufgabe unseres Projektes besteht daher auch darin, durch verschiedene Maßnahmen zum Stoppen dieser abwärts führenden Spirale beizutragen. Da ca. 60 bis 70% der Jugendlichen nach der Hauptschule bzw. nach der Lehre abwandern, spielen die neuen Medien als nachhaltiger Bezug zur Region eine zentrale Rolle.

Jugend2Help

www.jugend2help.gv.at

Ziel des Projektes

Jugend2help.gv.at ist ein Jugendbeteiligungsprojekt über das Internet mit dem Ziel, Themenbereiche für den neuen Jugendbereich bei HELP.gv.at partizipativ zu erarbeiten. Es spricht die Jugend direkt in dem Medium an, welches für sie das alltägliche Kommunikationsmittel ist.

Projektträger(in)

Bundeskanzleramt

Kurzbeschreibung des Projekts

Das Projekt ist in vier Phasen unterteilt. Mit 26. Oktober 2007 begann die erste öffentliche Beteiligungsphase. Unter der Adresse www.jugend2help.gv.at konnten Jugendliche ihre Meinung in einem freien Eingabefeld in den Rubriken: Bildung & Arbeit, Rechtsfragen, Probleme & Risiken, Mobilität, Startup und Mein Thema abgeben. Bereits abgegebene Kommentare konnten eingesehen und über eine Bewertung durch die Jugendlichen höher gestuft werden. In einer parallel durchgeführten Umfrage konnte über folgende Fragestellung abgestimmt werden: Welche Kommunikationskanäle soll jugend2help.gv.at anbieten? Welche Möglichkeiten der Informationsbeschaffung werden dabei speziell von Jugendlichen genutzt? Welche Themenbereiche (12 Vorgaben) sind für Jugendliche von Interesse?

In Phase 2 wurden 6 Arbeitskreise mit bis zu 8 Personen gegründet und koordiniert. Die Jugendlichen hatten die Aufgabe die Rubriken aus der ersten Phase aufzuarbeiten um daraus Konzepte zu entwickeln, die in weiterer Folge in Phase 3 abgestimmt werden sollten.

In der dritten Phase des Projektes waren wieder die Jugendlichen gefragt. Auf der Plattform wurde mit 18.2.2008 der Bereich zur Abstimmung über die in Phase 2 erarbeiteten Konzepte eröffnet.

Nach Auswertung sämtlicher relevanter Ergebnisse startete mit Phase 4 die Umsetzung auf help.gv: Die Themen wurden in das CMS-System integriert und zielgruppenspezifisch aufgearbeitet.

Jugendparlament Hietzing, jupa13

jupa13.jugendserver.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Das Jugendparlament soll zu einer Verbesserung der Situation von Kindern und Jugendlichen in den Bereichen Schule, Beruf und Freizeit beitragen. Es ist Sprachrohr aller Kinder und Jugendlichen und informiert die Öffentlichkeit und Politik über deren spezifischen Wünsche und Bedürfnisse. Das Jugendparlament tritt für die Belange Jugendlicher auf kommunaler Ebene ein und übt eine beratende und informierende Funktion aus. Das Jugendparlament soll das Interesse für Bezirkspolitik wecken und die aktive Teilhabe im öffentlichen Raum sicherstellen. Die Einbindung jeder/jedes Einzelnen in die öffentliche Entscheidungsfindung ist eines der Ziele des Jugendparlaments.

Projektträger(in)

Wiener Familienbund
Neubaugasse 66/11/11, 1070 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Das Jugendparlament soll Jugendlichen die Bezirkspolitik näher bringen und greifbar machen, durch aktives Erleben von Mitbestimmungsprozessen wird ein grundsätzliches Demokratieverständnis näher gebracht. Wir wollen den Jugendlichen die Möglichkeit geben, ihr eigenes politisches Selbstkonzept zu erhöhen, und ihnen einen Rahmen bieten ihre Wünsche und Bedürfnisse zu formulieren und gehört zu werden.

Grundprinzipien

- Freiwilligkeit: Teilnehmer/innen werden nicht verpflichtet, sondern durch freiwillige Meldung und Wahl ermittelt.
- Überparteilichkeit
- Generationenübergreifender Dialog
- Transparenz und Überschaubarkeit: Prozesse müssen nachvollziehbar und überschaubar sein
- Dokumentation und Feedback ermöglicht Überprüfbarkeit und Rückmeldungen
- Öffentlichkeitsarbeit, Verbindlichkeit, Umsetzung

Workshops in Schulen

Einladungen zur Teilnahme am Projekt erhalten allgemeinbildende Schulen und andere ausgewählte Schulen

Einbeziehung außerschulischer Jugendlicher

Durch Workshops für Jugendliche/ Jugendarbeiter/innen der jeweiligen Organisation

Delegiertensitzungen

Gewählte Vertreter/innen werden zur Vorbereitung zur Bezirkssitzung eingeladen

Bezirkssitzungen

Anliegen der Jugendlichen werden vorgebracht und in der 2. Sitzung werden die Antworten erfolgen.

Dokumentation

Auf einer Internethomepage können Jugendliche den Prozess des Jugendparlaments verfolgen. Die Dokumentation erfolgt auch digital und kann somit in die Gruppe zurückgetragen werden.

jungegemeinde.at – be a part

www.jungegemeinde.at

bzw. Seiten in den Gemeinden: <http://junges.rabenstein.at>

Ziel des Projekts (in Stichworten)

- Gemeindejugend-Internetplattform mit SMS-voting
- e-participation – verbesserte Mitbestimmungsmöglichkeiten für junge Menschen in den Gemeinden und ein jugendadäquater Mitbestimmungszugang
- Info- und Kommunikationsplattform für Jugendarbeit und Jugendangebote incl. Präsentationsmöglichkeiten der örtl. (Jugend-) Vereine und Programme.
- Info- und Kommunikationsplattform zwischen Gemeindeverantwortlichen und den Jugendlichen in den Gemeinden

Projektträger(in)

NÖ Landesjugendreferat

Landhausplatz 1, Haus 9, 3109 St. Pölten

Kurzbeschreibung des Projekts

Internetplattform für e-participation / Gemeinden / Land

- Bereichsüberblick e-participation
- Internetplattform für Jugend - Mitbestimmungsprojekte
- Meinungsaustausch untereinander und mit Gemeindeverantwortlichen
- SMS – voting – Möglichkeit für Mitbestimmungsprojekte Gemeindeteil
- Jugend - Newsletter
- Gemeindejugendreferent / Bürgermeister
- lokale Jugendvereine / Organisationen
- Veranstaltungen, Termine, Programme
- Jugendservice der Gemeinde Landesteil
- Jugendreferat, Jugendinfo, Jugendkarte
- Jugendförderungen (Schüler, Lehrlinge, ...)
- Sprachangebote...Kurse...
- Foto-Galerie
- Fotos von Veranstaltungen (Gemeinde, Organisationen, Land...)
- Zielgruppenorientierte Links

kidsline.at

www.kidsline.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

- Kindern und Jugendlichen in Penzing eine niederschwellige, neuartige Möglichkeit zur politischen Mitbestimmung im Bezirk anzubieten.
- Transparentmachen der Vorgänge rund um Partizipation im Bezirk
- Vermittlung von Medienkompetenz

Projektträger(in)

Verein Kiddy & Co – Aufsuchende Kinder- Jugendarbeit Penzing
Goldschlagstraße 144/6/2, 1140 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Die kidsline.at ist ein Projekt zur Mitbestimmung im Wiener Bezirk Penzing. Als solches unterstützt es die Vorgänge rund ums Kinder- und Jugendparlament, fungiert aber auch als selbstständiges Instrument der Partizipation...

Die Inhalte der kidsline lassen sich in vier Teile gliedern: (1) den Community-Teil, (2) Dokumentationen von Mitbestimmungs-Projekten im Bezirk (z.B. in Parks oder im Rahmen des Kinder- und Jugendparlaments), (3) Filme aus Medienprojekten von Kiddy & Co und Fotogalerien von Veranstaltungen für Kinder und Jugendlichen und schließlich (4) die neuen interaktiven Tools.

Der Anfang 2007 durchgeführte Relaunch betraf vorwiegend den Community-Software-Teil der kidsline, also die Module Board, Foren, Chat, Mail, Voting, E-Cards und Nickpages.

Klub der jungen Gemeinderäte

www.klub-jgr.at (Website nicht mehr aktiv)

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Vernetzung von Jugendgemeinderäten aller Gemeinden im Burgenland, um eine Plattform zu schaffen, wo sich erfahrenere Jugendgemeinderäte mit „Neulingen“ austauschen können, Tipps geben, Hilfestellungen bieten. Mit einer Homepage und Sitzungen soll die Vernetzung weiter verstärkt werden.

Projektträger(in)

Junge ÖVP Burgenland
Ing. Julius Raab-Straße 7, 7000 Eisenstadt

Kurzbeschreibung des Projekts

Vernetzung von Jugendgemeinderäten aller Gemeinden im Burgenland, um eine Plattform zu schaffen, wo sich erfahrenere Jugendgemeinderäte mit „Neulingen“ austauschen können, Tipps geben, Hilfestellungen bieten. Mit einer Homepage und Sitzungen soll die Vernetzung weiter verstärkt werden.

Weiters werden die wichtigsten Fragestellungen auf der Homepage beantwortet (FAQ – im Hinblick auf die Funktionsweise des Gemeinderates, Ausschüsse, Anträge,...)

LESEMAUS

www.lesemaus.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Bei Kindern und Jugendlichen den Spaß am Lesen fördern.
Mit Hilfe neuer Medien die Lust an „alten“ Medien schüren.
Das Besondere an der Website: alle Inhalte (Buchrezensionen, selbstgeschriebene Geschichten, Nachrichten aus der Buchwelt) werden ausschließlich von Kindern und Jugendlichen selbst gestaltet.

Projektträger(in)

Lilly
(siehe Impressum auf der Website)

Kurzbeschreibung des Projekts

Die „Lesemaus“ wurde von mir im Alter von 12 Jahren gegründet, um im Internet Jugendlichen eine Plattform zum Thema Bücher zu bieten. Dies geschieht in Form von Buchrezensionen, die von Kindern und Jugendlichen geschrieben werden (Erwachsene sind auch erlaubt), selbstverfassten Geschichten und Gedichten und halbjährlichen Ausblicken auf empfehlenswerte Neuerscheinungen. Außerdem gibt es eine eigene Rubrik mit aktuellen Literaturnews, die speziell für Kinder und Jugendliche gedacht sind.

Im Jahr 2005 hat das Projekt „Lesemaus“ einen Anerkennungspreis der „Ars Electronica – Kategorie u19“ gewonnen.

Mei Tirol

www.mei-tirol.net

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Um den Partizipationsgedanken in www.mei-tirol.net hoch zu halten, ist es das Ziel, eine von und für Jugendliche gestaltete Homepage für Tirol zu entwickeln.

Diese Homepage soll neben zahlreichen jugendrelevanten Themen die Jugendlichen auch über demokratiepolitische Inhalte (u.a. Wählen mit 16, etc.) informieren.

Bei der Gestaltung haben Jugendliche in Workshops konkrete Themengebiete für die Jugendhomepage zusammengestellt. Auch den Namen „ihrer“ Homepage haben die jungen Mitarbeiter/innen selbst erdacht. www.mei-tirol.net soll nicht nur eine politische Informationsseite sein, sondern auch Wissenswertes aus den Bereichen Bildung und Job, Fun und Freizeit sowie zahlreiche weitere Infos für Jugendliche bieten.

Ein Hauptziel ist es, in Tirol eine Jugendplattform zu haben, auf der sich Jugendliche vernetzen können. Dazu sind die Jugendlichen eingeladen an der weiteren Gestaltung mitzuwirken!

Projektträger(in)

Land Tirol, Abteilung Öffentlichkeitsarbeit

Kurzbeschreibung des Projekts

Das Jugendportal bietet neben der Vorstellung der Parteien, ihrer Vertreter, ihrer Wahlprogramme und ihrer Geschichte auch demokratiepolitische Inhalte, wie die Gesetzesentstehung, Zusammensetzung des Landtages, Aufgaben der Landesregierung usw. Junge Menschen und besonders Erstwähler/innen können sich auf objektive Weise über die bevorstehenden Wahlen informieren. Außerdem soll die neue Homepage auch die Möglichkeit zur Kommunikation und Diskussion mit Politiker/innen bieten. Dies wird durch die Einrichtung eines eigenen „Chat Rooms“ ermöglicht. Auch die Gemeinden werden im Jugendportal ihrer Bedeutung entsprechend berücksichtigt: Die jugendlichen User können sich auf www.mei-tirol.net über Standorte und Kontaktdaten von Jugendeinrichtungen in ihren jeweiligen Gemeinden informieren.

An der Realisierung der Homepage haben Jugendliche aus ganz Tirol mitgearbeitet. Die Auswahl erfolgte über Schulen, die insgesamt 15 Schüler/innen nominierten. Diese konnten ihre Ideen in mehreren Workshops einbringen und auf diese Weise die konkreten Themengebiete für das Jugendportal zusammenstellen. Das Hauptaugenmerk lag auf der zielgruppengerechten Aufarbeitung der politischen Inhalte. „Viele Neuwähler brauchen einfach eine Orientierungshilfe für die Wahl, da sie noch zu wenig über das politische Geschehen im Land informiert sind“, waren sich die Jugendlichen einig.

Den Namen „ihrer“ Homepage haben die jungen Mitarbeiter/innen übrigens selbst erdacht: www.mei-tirol.net soll nicht nur eine politische Informationsseite sein. Neben Politik gibt es auch Wissenswertes aus den Bereichen Bildung und Job, Fun und Freizeit sowie zahlreiche weitere Infos über jugendrelevante Themen. So können die Jugendlichen beispielsweise der Homepage Anregungen entnehmen, wie sie aktiv an der Gestaltung ihres Heimatlandes mitwirken oder ihre Freizeit gestalten können. Auch Veranstaltungen aus Kultur oder Sport, Weiterbildungen im schulischen Bereich oder auch die Möglichkeit, die eigene Kreativität in Form von Bildern, Gedichten oder Ähnlichem einer breiten Masse erstmals präsentieren zu können, werden unter der Adresse www.mei-tirol.net geboten.

Mitmachen.at

www.mitmachen.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Dreistufiger Planungsprozess im Internet zur Entwicklung von Zukunftskonzepten für Österreich durch Jugendliche

Das Projekt eröffnet jungen Menschen mit Österreichbezug die Chance, aktiv und anonym an der Gestaltung politischer Inhalte teilzunehmen und damit zu einem größeren Ganzen beizutragen.

mitmachen.at ist ein angewandtes Forschungsprojekt zur Erprobung des Internet als zukünftiges Kommunikationsmedium zwischen Politik, Verwaltung und Bürger/innen.

Die Ergebnisse des Verfahrens werden auf mitmachen.at publiziert und den Entscheidungsträger/innen in Politik und Verwaltung übergeben.

Projektträger(in)

Bundesrechenzentrum GmbH
Hintere Zollamtsstraße 4, 1030 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Mitmachen.at: die Internet-Plattform für Jugendliche zur Mitgestaltung der Zukunft. Zielgruppe des Projektes waren junge Personen in ganz Österreich und auch junge Herzensösterreicher/innen aus der ganzen Welt, die politisches Interesse mit Österreichbezug haben.

Der dreistufige Beteiligungsprozess wurde dahin gehend adaptiert, dass anstelle einer Diskussion in der ersten Phase eine Beitragssammlung zur Verfügung stand. Danach folgten die Explorationsphase und die Abstimmungsphase. Die Umsetzung fand auf Portal Austria-Technologie statt, bestehend aus einem externen Bereich und einem internen Bereich. Der interne Bereich wurde durch Sicherheitssysteme technisch geschützt, blieb aber frei zugänglich. Das Verfahren wurde großteils mittels eines Email-Verteilers an österreichischen Schulen (ab der 5. Schulstufe) beworben, wie auch per Email bei österreichischen Jugendverbänden. Zusätzlich wurde eine Partnerstruktur für das Verfahren aufgebaut, die eine Bewerbung im eigenen Wirkungsbereich vornahm. Besonderes Augenmerk wurde auf Benutzerführung und Informationsangebote gelegt - es wurden acht Themenbereiche über einen längeren Zeitraum bearbeitet.

Ein weiterer Punkt der angewandten Forschung im Projekt war der erstmalige Einsatz einer statistisch-linguistischen Software für die Datenextraktion. Ein wissenschaftlicher Beirat unterstützte die Evaluierung des Projekts und der Ziele (Publikation: E-Voting.CC – Arbeitspapier 1/2007).

Das Verfahren fand von 1. Oktober 2006 bis 31. Jänner 2007 statt. Das Online-Verfahren wurde von dem BRZ, in Zusammenarbeit mit neun Partnerorganisationen (BMF, BKA, BMBWK, BMAA, AMS, EDUHI, METIS, Gentic, punkt net Services) durchgeführt.

Die Ergebnisse des Verfahrens wurden den Jugendvertretern der österreichischen Parlaments-Parteien übergeben sowie zum Download bereitgestellt.

Ergebnisse

- Phase 1: 763 Themenbewertungen und 2.079 Beiträge aus acht Bereichen
- Phase 2: 174 Zukunftskonzepte durch Expert/innen-Team entwickelt
- Phase 3: 2.578 Online-Fragebögen wurden ausgefüllt und insgesamt

„Nie mehr sprachlos!“ Das Jugendkonzept der Stadt

wiki.salzblog.at
www.salzblog.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Die jungen Leute sollen bei Stadtentwicklung in Salzburg mitreden. Wir laden daher alle Salzburger Jugendlichen ein, gemeinsam an ihrem Salzburg zu bauen! Die Stadt sieht sich als starker Partner ihrer jungen Menschen. „Als eine Stadt, in der die Meinungen, Ideen und die Mitarbeit von Jugendlichen gefragt sind und diese ernst genommen werden.“

So wie bei den vorangegangenen Jugendkongressen will die Stadt Salzburg - allen voran Bürgermeister Schaden - im Jahr 2008 die Jugendlichen im Alter zwischen 13 und 23 Jahren in die Entwicklung der Stadt einbeziehen. Deshalb wird von der Stadt Salzburg bis zum Herbst 2008 ein Jugendkonzept erstellt. Dieses Konzept mit dem Arbeitstitel „Nie mehr sprachlos!“ wird ein Fahrplan für die Zukunft sein. Unsere Intention: „Wir wollen eine verbindliche Vereinbarung zwischen Jugendlichen und der Stadt erarbeiten und zu Papier bringen.“

Projektträger(in)

Jugendbüro der Stadt Salzburg
Schloss Mirabell - 5020 Salzburg

Kurzbeschreibung des Projekts

Die Erarbeitung des Konzeptes erfolgt mit Jugendlichen, Jugendexpert/innen und Szenekenner/innen. Beispielsweise sind eigene Workshops für Jugendliche mit Migrationshintergrund und der Einsatz moderner Kommunikationsmittel vorgesehen. Das neue Internet – Stichwort Web 2.0 – bietet die Chance, neue Formen des Dialogs auszubauen. Diese sind schnell, direkt und zielgerichtet!“ Erstmals kann die Konzeptdiskussion auch im Internet als WIKI geführt werden: Unter wiki.salzblog.at kann jeder/jede ganz einfach per Mausclick einen Beitrag zum Jugendkonzept abgeben. Weiters laufen SMS-Votings, Chats, oder Videobeiträge im Internet.

Unser Augenmerk liegt wieder darauf, junge Menschen bestmöglich in Entscheidungsprozesse zu integrieren, damit sie ihre Ideen für eine jugendgerechte Stadt einbringen. Mit den modernen Kommunikationstechnologien eröffnen sich dabei enorm viele Möglichkeiten.

Abgerundet wird der Prozess durch eine Jugendbefragung per E-Mail im Frühsommer. Alle gesammelten Ergebnisse werden über den Sommer ausgewertet und zusammengefasst. Am Jugendkongress wird noch einmal abschließend mit allen Kongressteilnehmer/innen über das Konzept „Nie mehr sprachlos!“ diskutiert und der letzte Feinschliff vorgenommen.

Links:

www.salzblog.at
<http://wiki.salzblog.at>
www.youtube.com/salzblog
www.myspace.com/salzblog

Podcast Internetradio

www.bimez.at/index.php?id=4306

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Zielgruppe: Jugendliche in Jugendzentren/Schulen und Horten. Den Jugendlichen wird durch das Podcast-Projekt die Möglichkeit geboten, eigene Radiosendungen zu gestalten, zu produzieren und die Ergebnisse im Internet zu publizieren. So erhalten die Jugendlichen auf einfache, praktische und handlungsorientierte Art und Weise einen Einblick in die Medienarbeit und können durch ihre eigenen kreativen Beiträge ihre Meinungen, Ideen und Anliegen einer breiten Öffentlichkeit präsentieren.

Projektträger(in)

BildungsMedienZentrum des Landes Oö.
Anastasius-Grün-Straße 22-24, 4020 Linz

Kurzbeschreibung des Projekts

Ein/e MitarbeiterIn des BIMEZ (BildungsMedienZentrums des Landes Oö.) produziert mit den Jugendlichen an einem Halbtage (Vormittag oder Nachmittag) einen Beitrag. Das dafür benötigte Equipment wird vom BIMEZ bereitgestellt.

Die Schüler/innen erhalten einen Einblick in die inhaltliche Gestaltung, Produktion und Veröffentlichung von Radiobeiträgen im Internet.

Alle Inhalte sind möglich – Podcasts können in allen Unterrichtsfächern eingesetzt werden.

Als Ergebnis des Halbtages erhalten die Jugendlichen eine CD mit dem fertigen Produkt, welches Sie auf Ihre eigene oder Institutionshomepage stellen können. Der Beitrag wird auch auf der BIMEZ-Homepage veröffentlicht.

Die Podcast-Beiträge werden auch demnächst in Österreichs 1. virtuellem Jugendzentrum www.cyberjuz.at in einer Galerie abzurufen sein – die Jugendlichen können dort die Beiträge voten.

PoliPedia.at. Jugendpartizipation im Zeitalter des Web 2.0

www.polipedia.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

- Erstellung eines kollaborativen multimedialen Lehrbuchs im Internet auf Basis von „social software“ (Blogs, Wiki, Foren) mit politisch-partizipativen Inhalten
- Jugendliche werden peer-to-peer zu Produzenten von Materialien und Wissensbausteinen zu den Themen Demokratie – Politik – Partizipation
- Steigerung der Medienkompetenz Jugendlicher durch Verwendung neuer Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) im Rahmen der Politischen Bildung
- Auf- und Ausbau eines Netzwerkes mit Zielgruppen, ein Multiplikatorennetzwerk, Weiterbildungsmaßnahmen

Projektträger(in)

Demokratiezentrum Wien
Hegelgasse 6/5, 1010 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Partizipation ist ein wichtiger Bestandteil, damit Demokratie funktioniert. Im Rahmen des Projekts PoliPedia.at werden Jugendliche zu Produzent/innen von politisch-partizipativen Inhalten: Auf www.polipedia.at erarbeitet das Demokratiezentrum Wien in Kooperation mit dem ICT&S Center der Universität Salzburg gemeinsam mit einer Jugendgruppe unterschiedliche Materialien und Wissensbausteine für Jugendliche zum Thema DEMOKRATIE – POLITIK – PARTIZIPATION. Dieser innovative Zugang mittels eines „multimedialen kollaborativen Lehrbuchs im Internet“ (Wikis, Blogs, Foren, Videoclips etc.) ermöglicht Jugendlichen, Wissen peer-to-peer zu entwickeln und zu nutzen.

Darüber hinaus eröffnet das Projekt Jugendlichen die Möglichkeit, sich einzubringen und mitzudiskutieren, wie man die politische Partizipation von jungen Menschen erhöhen kann und welche Strukturen und Maßnahmen es dafür braucht. PoliPedia.at findet im Rahmen der Demokratie-Initiative der Bundesregierung statt.

Die Internetplattform Polipedia.at baut auf einer Open-Source Wiki-CMS (Content Management System) -Software auf. Das zentrale Element der Plattform bildet die Wiki-Ebene, welche durch weitere Web 2.0- und multimediale Komponenten (z.B. Blogs, Videoclips, Audioclips etc.) ergänzt wird. Somit können zu einem konkreten Thema bzw. Wiki-Eintrag verschiedene multimediale Bausteine zusammen getragen werden, die wiederum die Nutzer/innen auf unterschiedlichen Ebenen ansprechen können. Wiki-Einträge sind zur Vernetzung und Strukturierung mit Hilfe von „Tags“ - frei wählbaren Stichworten zur inhaltlichen Beschreibung des Eintrags – verbunden. Die User/innen können jeden Eintrag kommentieren und weiter bearbeiten. Die Nutzungsformen und –anwendungen helfen mit, das Online-Lehrbuch in vielfältiger Weise in verschiedenen realen und virtuellen Communities in Lernzusammenhänge zu integrieren und den eigenen individuellen und Gruppenbedürfnissen anzupassen.

„Post it“ Jugendwallfahrt Mariazell

www.mariazell2007.at/jugend

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Einbindung Jugendlicher in die Planungen zur Jugendwallfahrt Mariazell 2007
Posten von Ideen und Vorschlägen zu Workshops

Projektträger(in)

Katholische Jugend und Koordinierungsstelle Jugend /
Neue Bewegungen
Johannesgasse 16/1; 1010 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Jugendliche hatten die Möglichkeit, Vorschläge und Ideen (inhaltlich/thematisch, Referent-/innenwunsch, Aktivitäten,...) zu Workshops zu posten, die während dem viertägigen Jugendtreffen „Jugendwallfahrt Mariazell 2007“ stattgefunden haben. Das Posten der Ideen wurde über ein Online-Formular auf der Website ermöglicht. Die Vorschläge und Ideen der Jugendlichen wurden nach Möglichkeit berücksichtigt: Bei den Teamtreffen des Workshopteams (das die Workshops im Rahmen der Jugendwallfahrt vorbereitete) wurden die geposteten Ideen und Vorschläge der Jugendlichen besprochen, und Möglichkeiten der Umsetzung (Referent/innensuche,...) besprochen und veranlasst.

Projektmanagement-Tool

katholische-jugend.at/projekte/fff6

Ziel des Projekts (in Stichworten)

- Vernetzung aller Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die an der Jugendgottesdienstreihe find•fight•follow mitarbeiten
- Schaffung einer Plattform zum Austausch und Entscheidungsfindung
- Erhöhung der Transparenz der Organisationsstruktur für die Mitarbeiter

Projektträger(in)

Katholische Jugend der Erzdiözese Wien
Alser Straße 19, 1080 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Die Katholische Jugend veranstaltet im Rahmen der Jugendgottesdienstreihe find•fight•follow in diesem Schuljahr sechs Events mit jeweils 1.000 jugendlichen Teilnehmern. Geplant und durchgeführt werden die Veranstaltungen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen aus dem Umfeld der 660 Pfarren aus der Erzdiözese Wien, die für jeweils ein Event zu einer Region zusammengefasst werden.

Das Projektmanagement-Tool stellt eine einheitliche Kommunikationsplattform aller am Projekt Beteiligten dar: Die Mitarbeiter sind in Teams strukturiert, für diese können Nachrichten, Termine, Dokumente und Aufgaben gepostet werden. Alle User sehen nur die Inhalte, die für eines ihrer Teams (oder eines der darunter liegenden) veröffentlicht wurden.

Im Projektmanagement-Tool werden sämtliche Unterlagen und Fortschritte über das Projekt dokumentiert. Darüber hinaus finden Terminabstimmungs- und Meinungsfindungsprozesse unter direkter Beteiligung der Betroffenen statt. Gleichzeitig fungiert das Tool auch als Instrument zur Adressverwaltung: Statt mühsam zu aktualisierender Listen stehen jederzeit die Kontaktdaten der Menschen, die mit dem User im selben Team arbeiten, zur Verfügung. Durch die übersichtliche Darstellung der Teamstruktur ist für alle Mitarbeiter transparent, wer in einem speziellen Anliegen der richtige Ansprechpartner ist.

Salzblog.at

salzblog.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Der Salzblog.at will informieren über das was in der Stadt los ist und eine offene Diskussion über das „junge“ Salzburg führen und die Vorschläge der jungen Mädchen und Burschen hören! Gute Ideen aus allen Stadtteilen vereinen. Derzeit bewegt sich eine Menge in Salzburg. Damit ist die Zeit reif für Gespräche und Vorschläge. Und ein Blog ist das richtige moderne Medium, um diese Ideen ergebnisoffen zu diskutieren. Wir wünschen uns fruchtbare Diskussionen in einem respektvollen Miteinander. Wir wünschen uns eine Vielfalt von Ideen, Vorschlägen und Gedanken. Uns eint das Engagement für Salzburg. Unsere „Lebensstadt“!

Es schreiben ganz unterschiedliche Menschen - da sind Kommunalpolitiker mit dabei, Mitarbeiter des Magistrats, Interessierte, Experten aus dem Jugendbereich und natürlich am Wichtigsten: Du! Junge Menschen, die in der Stadt leben. Die diese Stadt lieben! Jede und jeder bringt seine eigene Sicht von Politik und Leben in dieser wunderschönen Stadt ins Blog ein.

- Eigener Channel für Videopodcasts auf Youtube: www.youtube.com/salzblog
- Eigener Myspace-Account: www.myspace.com/salzblog
- Fotos von laufenden Aktivitäten werden über Flickr (Bagde auf dem Salzblog) mit eingebunden
- Über Google-Maps werden Aktivitäten „sichtbar“ gemacht

Projektträger(in)

Jugendbüro der Stadt Salzburg
Schloss Mirabell - 5020 Salzburg

Seidabei

Bereits offline (Projektsite: seidabei.portal.at)

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Prototypischer dreistufiger Planungsprozess im Internet mit 75 Jugendlichen

Projektträger(in)

Bundesrechenzentrum GmbH
Hintere Zollamtsstraße 4, 1030 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Seidabei war das erste Pilotprojekt zum Thema „Partizipatives E-Government“ im BRZ und wurde speziell für die Online-Beteiligung Jugendlicher an politiknahen Themen erstellt. Hierbei wurde das erste Mal der dreistufige Planungsprozess, bestehend aus einer Beitragsphase in Form von moderierten Online-Diskussionen, einer Explorationsphase für ein Expert/innen-Team und einer Abstimmungsphase, oder auch Priorisierungsphase, getestet.

Die Umsetzung fand auf Portal Austria-Technologie statt, bestehend aus offenen und geschlossenen Bereichen. Die geschlossenen Bereiche konnten durch organisatorisch anonymisierte Accounts aufgerufen werden.

75 Jugendliche aus Graz und Umgebung nahmen am Verfahrenspiloten teil. Es handelte sich um ein Verfahren mit konsultativem Charakter.

Drei Moderatoren begleiteten das Verfahren in den Bereichsforen der ersten Phase und stellten in Personalunion auch die Experten in der Explorationsphase. Jeder Moderator bearbeitete einen der drei Themenbereiche: Bildung und Arbeit, Freizeit und Sport, Familie und Partnerschaft. Mittels eines Voting-Tools konnten die User/innen in der dritten Phase, der Priorisierung der erarbeiteten Szenarien, mittels ihrer persönlichen anonymen Accounts über die Szenarien abstimmen. Spezifische Informationsbereiche komplettierten die Plattform. Das Verfahren wurde im Februar 2005 durchgeführt und war auf ein Monat beschränkt.

Ergebnisse

- 75 Jugendliche am 5.2.2005 beim Kick-off-Event in Graz
- 30 Beiträge (16 User/innen)
- 142 Kommentare von 31 User/innen
- 12 Szenarien
- 27 Abstimmungen über die Szenarien

SMS-Aktion im Rahmen des Projektes „Stellenwert – Jugend will Arbeit“

www.stellenwert.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Wir fordern und fördern eine öffentliche Diskussion über Jugendarbeitslosigkeit und deren Auswirkungen. Wir suchen nach Lösungen gemeinsam mit Betroffenen und mit Partner/innen aus Politik, Gesellschaft und Wirtschaft. Wir suchen nach Vorzeigemodellen und zeigen damit „good practice Beispiele“ auf. Wir bieten eine Plattform, welche betroffene Jugendliche und Verantwortliche zu Wort und Tat kommen lässt. Wir sorgen für Zuhörer/innen - wir organisieren Veranstaltung und werden nicht müde die aktuelle Situation zum Thema zu machen.

- arbeitslose Jugendliche selbst zu Wort kommen lassen und ihnen die Möglichkeit geben ihre Wünsche, Forderungen und Anliegen direkt an politische Verantwortungsträger/innen zu richten
- verantwortliche Politiker/innen mit den Lebensrealitäten junger arbeitsloser Menschen zu konfrontieren (Reality Check für Politiker/innen)
- eine Kommunikation zwischen Jugendlichen und Politiker/innen zu initiieren
- Politiker/innen zum aktiven Kampf gegen Jugendarbeitslosigkeit aufzufordern

Projektträger(in)

Fachbereich Arbeit und KAJ der Katholischen Jugend Österreich und Katholische Arbeitnehmer/innenbewegung
 Johannesgasse 16/1, A-1010 Wien
 Katholische Jugend Österreich
 Johannesgasse 16/1, 1010 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Dieses Projekt beschäftigt sich mit der Situation arbeitender und arbeitsloser Jugendlicher. Also jenen, welche eine Lehrstelle haben und jenen, welche auf der Suche nach einer sind. Das Projekt wird sich aber auch mit Betrieben beschäftigen, welche Lehrlinge ausbilden (wollen) und auch mit Eltern und Angehörigen von Auszubildenden. Und natürlich wollen wir auch all jenen Unterstützung bieten, welche sich mit der Situation Jugendlicher am Arbeitsmarkt auseinandersetzen und im Alltag mit dieser Zielgruppe arbeiten (Lehrer/innen, Jugendleiter/innen,...). Ein österreichweites Projektteam wird uns unterstützen und unsere Schnittstelle zu Jugendlichen sein.

Damit arbeitslose Jugendliche die Chance haben politischen Verantwortungsträger/innen direkt über ihre Situation zu berichten, haben wir ein SMS-Service eingerichtet. Damit schaffen wir für Jugendliche einen „direkten Draht“ zu Mitgliedern der Bundesregierung! Das SMS-Service können Jugendliche von 30. April 2007 bis 31. Juli 2007 nutzen.

Wir legen eine direkte Leitung ins Minister/innenbüro
 Regierungsmitglieder haben Ende April/Anfang Mai 2007 von uns ein Stellenwert-Handy überreicht bekommen. An dieses Handy können Jugendliche unter der Nummer 0664/6600356 SMS an Politiker/innen senden und ihnen über ihre Situation und ihre Erfahrungen bei der Arbeitssuche berichten bzw. Forderungen direkt an die politischen Verantwortlichen richten. Auch Erwachsene, denen es nicht egal ist, dass derzeit 60000 junge Menschen ohne Arbeit sind, können eine SMS schicken und Politiker/innen zum Handeln auffordern.

Jugendliche informieren Politiker/innen

Gleichzeitig ist unser SMS-Service eine Information für Politiker/innen, die direkt von betroffenen Jugendlichen über ihre Arbeitslosigkeit informiert werden.

SMS-Fürbitten

www.jugendkirche.at

www.findfightfollow.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

- Einholen von (Veranstaltungs-)Ideen für die Jugendkirche Wien
- Einbindung von Jugendlichen in die Entscheidungsfindung über das Programm der Jugendkirche Wien
- Erzielen eines Überraschungseffekts durch Einsatz eines modernen Kommunikationsmittels in einem Gottesdienst

Projektträger(in)

Katholische Jugend der Erzdiözese Wien
Alser Straße 19, 1080 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Im Rahmen des find•fight•follow-Gottesdiensts anlässlich der Eröffnung der Jugendkirche Wien am 7. Oktober 2005 hatten die Jugendlichen die Möglichkeit, ihre Wünsche und Anliegen für die Jugendkirche Wien als offener Ort für junge Menschen per SMS einzuschicken. Die ausgedruckten SMS wurden später im Gottesdienst auf einer Box, die die dreidimensionale Version des Logos der Jugendkirche darstellte, fix im Kirchenraum montiert und im Anschluss an die Veranstaltung für alle sichtbar auf der Leinwand präsentiert.

tagIT – der Salzburger Jugendatlas

[Tagit.salzburgresearch.at](http://tagit.salzburgresearch.at)

Ziel des Projekts (in Stichworten)

- Einen neuen Trend aus der Welt der Geoinformatik, Geotagging, einer jungen Zielgruppe zugänglich zu machen.
- Jugendlichen aus dem Bundesland Salzburg eine Plattform bieten -> Community-building
- Integration von Mobile tagging -> Schnitzeljagd

Projektträger(in)

Salzburg Research
Jakob-Haringer-Str. 5/III, 5020 Salzburg

Kurzbeschreibung des Projekts

Unter diesem Motto ruft das Land Salzburg alle Jugendlichen auf, ihre persönlichen Salzburg-Highlights im Web zu verankern („taggen“). Die besten Skateparks, die tollsten Klettermöglichkeiten oder andere coole Locations im Bundesland Salzburg warten darauf, ihren Platz auf der tagIT-Webseite zu bekommen.

GeoTagging ist ein Trend aus der Welt der Geoinformatik. Fotos, Texte, Audiodateien oder Filme werden mit geografischen Koordinaten versehen und auf einer online Landkarte verankert. Per Klick auf einen gekennzeichneten Punkt, holen sich Gleichgesinnte Empfehlungen zu den tollsten Plätzen für Freizeit, Fun, Kultur oder zur Salzburger Beislszene.

Trainer/innenausbildung der Pfadfinder und Pfadfinderinnen Österreichs

ppoe.act2win.com/moodle/index.php

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Ausbildung von Trainer/innen bei den PPÖ

Die Trainer/innenausbildung der PPÖ vermittelt Fach-, Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenzen, die zum/r ErwachsenenbildnerIn qualifizieren, und bietet eine fundierte theoretische Basis, umfangreiche Praxiserfahrung und professionelle Begleitung.

Projektträger(in)

Bundesausbildungsteam der Pfadfinder und Pfadfinderinnen Österreichs
Bräuhausgasse 3-5, 1050 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Die Trainer/innenausbildung der PPÖ soll ihren Teilnehmer/innen ganzheitliches Lernen ermöglichen und findet auf 3 Ebenen statt:

Selbständiges Lernen

Seminarpraxis

Lernen auf Seminaren

Die Ausbildung verlangt von ihren Teilnehmer/innen große Selbständigkeit und Eigenverantwortlichkeit. Ein wichtiges Element dabei ist allerdings die ständige Begleitung durch zertifizierte Trainer/innen der PPÖ.

Methoden

Die Trainer/innenausbildung basiert auf 3 Säulen des Lernens: Individuelles Lernen, Lernen auf Seminaren und Lernen in der Praxis. Ergänzt werden diese Ebenen von einem Selbsterfahrungsseminar.

Um für alle drei Säulen die nötige Unterstützung zu bieten, arbeitet die Trainer/innenausbildung der PPÖ mit verschiedenen Lernformen. Organisierte Wissensvermittlung und selbsterarbeitete Lerninhalte wechseln sich mit konkreten Praxisaufgaben ab. Umfangreiche Reflexionsphasen und Transferaufgaben helfen, das neuerworbene Wissen und die Kenntnisse nachhaltig zu verarbeiten.

Selbständiges Lernen: Die Trainer/innenausbildung basiert zum Großteil auf dem selbständigen Lernen des/der TeilnehmerIn und verlangt daher viel Eigenverantwortung des/der TeilnehmerIn. Den Teilnehmer/innen wird dabei ein Portfolio („Leitfaden“) und eine E-Learning Plattform zur Verfügung gestellt, die sie beim selbständigen Lernen unterstützen.

Seminarpraxis: im Rahmen der Trainer/innenausbildung arbeiten die Teilnehmer/innen begleitet auf mindestens 3 Seminare im Team mit.

Lernen auf Seminaren: im Rahmen der Trainer/innenausbildung werden 3 Seminarveranstaltungen angeboten. Einzelne Inhalte, die bereits im Rahmen anderer Veranstaltungen bearbeitet wurden können dabei angerechnet werden.

Videofilmtage, boarders, viennaremix

www.videoundfilmtage.at/weblog

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Alle bisherigen Weblog-Projekte des medienzentrums hatten/haben einen experimentellen Charakter mit dem Ziel, die Möglichkeiten dieses Kommunikationstools in der Medien-Projektarbeit mit Jugendlichen auszuloten.

- Blog als schnelles, partizipatives Informationsmedium bei Großprojekten, bessere Vernetzung der Beteiligten untereinander (video&filmtage, viennaremix)
- Projektkommunikation über große geografische Entfernungen hinweg (boarders)
- Blog als Plattform für den Austausch von Materialien (Creative Commons-Gedanke)

Einige der Projektziele (besonders die von sagbar) lassen sich besser als offene Fragen formulieren:

- Blogs werden meist von Einzelpersonen oder überschaubare Gruppen geführt: kann, und wenn ja, unter welchen Voraussetzungen, ein kollektiv geführter Themenblog auch funktionieren?
- Wie attraktiv und wie gut anwendbar sind Sound und Bild als zusätzliches Ausdrucksmittel (im Vergleich zu textbasierten Foren)?

Projektträger(in)

wienXtra - medienzentrum
Zieglergasse 49, 1070 Wien

Kurzbeschreibung der Projekte

Der Weblog des einmal im Jahr stattfindenden Jugendfilmfestivals wienvideo&filmtage (online seit September 2006) wurde geschaffen um die Feedbackkultur auch außerhalb des Kinosaals und die Vernetzung der Besucher/innen und Filmemacher/innen untereinander zu fördern. Während 2006 nur die Festivalbesucher/innen im Kinofoyer dazu aufgefordert wurden, den Blog zu nutzen – wofür die Pausen meist zu kurz waren – wird es 2007 zusätzlich eine Online-Redaktion von Jugendlichen den Blog mit ihren Berichten und Eindrücken befüllen.

Das Videoprojekt „boarders“ lud Jugendliche aus 10 verschiedenen Ländern dazu ein, sich mit Kurzfilm Gedanken zum Thema Grenzen zu machen. Da die beteiligten Jugendlichen sich nie persönlich begegneten, war blog eine geeignete Möglichkeit, zumindest ein wenig Hintergrundinfos über die anderen beteiligten Projekte und deren Filme zu bekommen. Nach den Screenings, die zeitgleich in allen beteiligten Ländern stattfanden, posteten Jugendliche einander Feedback.

Vienna(re)mix, das medienzentrums-Schwerpunktprojekt 2007, befasst sich mit VJing und Visuals. Das Herzstück des weblogs des Projektes (derzeit noch im Aufbau, online seit Mai 2007) ist eine Video-Datenbank, wo die beteiligten Jugendlichen ihre Clips anderen zur Verfügung stellen können. Dieser Ansatz entspricht dem Creative Commons Gedanke, ein wichtiger Bestandteil des Selbstverständnisses der VJ-Szene.

Vote4future

www.vote4future.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

- Information über Wahlen, Parteien und die jeweiligen Kandidat/innen verfügbar machen
- Wahlmotivation – Sinn der Stimmabgabe verdeutlichen
- Virtuellen Direktkontakt von Jugendlichen und Spitzenkandidat/innen herstellen, damit Jugendliche ihre Fragen stellen können und sich eine Meinung bilden.

Projektträger(in)

Bundesjugendvertretung
Praterstraße 70/13

Kurzbeschreibung des Projekts

Mit der Kampagne – und ihrem Herzstück, der Homepage – sollen sowohl der Sinn einer Stimmabgabe verdeutlicht als auch detaillierte Informationen zur Wahl angeboten werden. Erst- und Jungwähler/innen erhalten auf der Homepage die Möglichkeit, sich inhaltlich mit den wahlwerbenden Parteien und bei Live Chats mit deren Spitzenkandidat/innen auseinander zu setzen.

Vote4future wird jeweils im Vorfeld anstehender Wahlen gestartet und ist somit dem Anlass maßgeschneidert.

Mit der Kampagne »vote4future« soll der unter den Jugendlichen weit verbreiteten Parteienverdrossenheit entgegenwirkt und den jungen Menschen der Zusammenhang zwischen der offiziellen Politik und ihrer konkreten Lebenssituation näher gebracht werden. Die Kampagne ist überparteilich und wird breit unterstützt.

In den unterschiedlichen Durchgängen wurden als Maßnahmen gesetzt:

Online:

- Umfassende Service-Teile auf der Website
- Live-Chats mit Spitzenkandidat/innen
- Wahl-Toto: Einschätzung des Wahlergebnisses durch Jugendliche

Weiters:

- Infotour durch Österreich
- Gedruckte Infomaterialien
- Inserate

Website der Katholischen Jugend der Erzdiözese Wien

katholische-jugend.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Entwicklung eines Tools, das Pfarrgruppen die Möglichkeit gibt, sich im Internet zu präsentieren

Schaffung einer Plattform zur Präsentation der vielfältigen Angebote der Katholischen Jugend

Projektträger(in)

Katholische Jugend der Erzdiözese Wien
Alser Straße 19, 1080 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

Die Homepage der Katholischen Jugend der Erzdiözese Wien lebt ausschließlich von Inhalten ihrer Benutzer: Es gibt kein Redaktionsteam, das die Inhalte festlegt. Im Gegenteil, registrierte Benutzer aus den 660 Pfarren in der Erzdiözese Wien können News, Events, Galleries und Materialien aus ihrer Jugendarbeit veröffentlichen. Die Relevanz der Inhalte in Relation zur gesamten Organisation wird von den Benutzer selbst festgelegt: Betrifft eine News die gesamte Erzdiözese, die Region oder nur die eigene Pfarre? Die Besucher der Website haben zwei Möglichkeiten, an für sie persönlich zugeschnittene Information zu kommen: Per Einstieg über eine spezielle Adresse (<http://katholische-jugend.at/namederpfarre>) oder per Anlegen eines Profils, bei der auch mehrere Organisationen als Interesse angegeben werden können. Abhängig von den gewählten Interessen eines Users und von der eingegebenen Relevanz der Inhalte wird für jeden Besucher eine individuelle Website angezeigt. So wird einerseits den pfarrlichen Gruppen der Katholischen Jugend ein Tool zur Verfügung gestellt, um im Web präsent zu sein – gleichzeitig hat die gesamte Organisation die Möglichkeit, die gesamte Fülle des Angebots zu präsentieren.

Website der Katholischen Jugend Oberösterreich

www.kj-ooe.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Das Projekt dient dazu, die Vielfalt der Angebote, Aktionen und Aktivitäten der Arbeit der Katholischen Jugend in Oberösterreich aufzuzeigen. Die Website soll als Referenz dafür dienen, dass katholische Jugendarbeit in Oberösterreich lebendig ist und sich in den unterschiedlichsten Bereichen zeigt.

Projektträger(in)

Katholische Jugend Oberösterreich
Kapuzinerstraße 84, 4020 Linz

Kurzbeschreibung des Projekts

Die Katholische Jugend Oberösterreich betreibt mit dieser Website eine Informations- und Identifikationsplattform für die Mitglieder der KJ in Oberösterreich. Die Besucher können sich auf der Website registrieren und erhalten themenspezifische Informationen zu Bereichen, die sie interessieren als Mails zugesandt (Newsletter). Über die Website können die Besucher an Umfragen teilnehmen, und in Diskussionsplattformen können sie über relevante Themen diskutieren. In der Sektion „Post it“ werden die Besucher aufgefordert, ihre Gedanken, Texte, Songs zu posten, die nach einer redaktionellen Bearbeitung auf der Website erscheinen.

wienXtra-jugendforen

foren.wienxtra.at

Ziel des Projekts (in Stichworten)

Kommunikation, Austausch, Beratung, Information, Diskussion mit und unter Jugendlichen, Tauschbörse, Publikationsmöglichkeit für Texte

Projektträger(in)

wienXtra
Friedrich-Schmidt-Platz 5, 1080 Wien

Kurzbeschreibung des Projekts

wienXtra hat im Rahmen eines neuen Webauftritts 2001 auch 3 Foren für Jugendliche realisiert:

- Pinwand Forum – Umsetzung der Idee des jugendinwien Hefts zu dem Texte eingesandt wurden in digitaler Form, Sinn Jugendlichen eine Plattform zu geben, wo sie Gedanken, Gefühle, Text austauschen können.
- Rat&hilfe Forum – Umsetzung der Idee des Beratungs- und Informationsangebots der wienXtra-jugendinfo in digitaler Form, Sinn Jugendlichen eine weitere Schiene zu legen um das Informations- und Beratungsangebot der jugendinfo nutzen zu können.
- Soundbase – Umsetzung einer digitalen „Tausch- und Austauschbörse“ zu Musik.

Ergebnisse

Diese rund 40 erhobenen Projekte zeigen einen vielfältigen Querschnitt an Ideen, das Internet zu nutzen, um Jugendlichen die zeitgemäße Beteiligung an sie betreffenden gesellschaftlichen, kulturellen und politischen Anliegen zu ermöglichen.

Die beschriebenen Projekte lassen sich in 3 Kategorien gliedern:

1. Beteiligung von Jugendlichen an der Erstellung einer Website
2. Beteiligung an der Planung von Aktivitäten für Jugendliche
3. Beteiligung an der Diskussion von (politischen) Maßnahmen, die über den engeren Wirkungskreis von Jugendlichen hinausgehen.

Die identifizierten Kategorien können in ihrer Reihenfolge auch als – wahrscheinlich notwendige – Schritte verstanden werden, um mehr Partizipation von Jugendlichen auf gesamtgesellschaftlicher Ebene zu erreichen, wobei dies wahrscheinlich nicht nur für Jugendliche sondern auch für andere Zielgruppen gilt.

Es ist nachvollziehbar, Jugendliche selbst zur Gestaltung ihrer Internet-Präsenz anzuregen. Neue Fertigkeiten können durch „learning by doing“ erworben werden. Die Website entspricht eher den Wünschen der Jugendlichen und sie können sich mit dem Ergebnis identifizieren. Jugendliche lernen Texte zu schreiben und zu veröffentlichen. Feedback kann motivieren und zu Qualitätssteigerung anspornen.

Multimediale Elemente, wie die Einbindung von Videos oder Audio-Podcasts sowie die Möglichkeit der Aggregation (Zusammenführung) von Inhalten aus unterschiedlichen Quellen mittels RSS sind noch selten anzutreffen. Auch Vernetzungsmöglichkeiten durch Kommentare oder das Anlegen eigener Profilseiten, wie es in Social Networks üblich ist, ist kaum vorgesehen. Positiv ist, dass teilweise verschiedene Rückkanäle zur Verfügung stehen wobei das Senden von SMS besonders einfach und jugendgerecht erscheint.

Der Einsatz von Handy-Foto- und –Videouploads ist auch deshalb interessant, weil moderne Mobiltelefone oft gute Foto- und Videofunktionalität haben und sehr viele Jugendliche diese Geräte bereits besitzen und nutzen. Allerdings ist zu beachten, dass die Übertragung von Daten je nach Tarif auch zu hohen Kosten für die Jugendlichen führen kann.

Zahlreiche Projekte ermöglichen Jugendlichen diese Form der Mitgestaltung. Viele Projekte sind tatsächlich „Projekte“ im Sinne zeitlich begrenzter Aktivitäten. Daher sind einige Websites heute lediglich sichtbare Resultate, die aber zum Zeitpunkt der Erhebung nicht mehr mit Leben erfüllt sind. Einige Websites sind jetzt - bei Fertigstellung der Publikation - leider nicht mehr online.

Einige Projekte der zweiten Kategorie versuchen Jugendliche über Diskussionsforen einzubinden. Dies gelingt teilweise und es entstehen lebhafte Diskussionen. Hier zeigt sich oft, ob das Projekt „top down“ oder „bottom up“ initiiert worden ist. Bei „top down“ Initiativen sind Diskussionsforen immer wieder lediglich mit ersten Anregungen zu einem bestimmten Thema zu diskutieren von Jugendarbeiter/innen gefüllt. Die Ursachen für das Ausbleiben der Diskussion könnten ein fehlendes Bedürfnis der Zielgruppen sich tatsächlich an diesem Ort auszutauschen und die mangelnde Partizipation bei der Projektgestaltung sein.

In die dritte Kategorie fällt der Bereich der politischen Beteiligung von Jugendlichen. Sie erhält immer mehr Bedeutung. Projektinhalt ist hier beispielsweise die Begleitung von Jugendparlamenten mit Diskussionsforen, die direkte Konfrontation von Politiker/innen mit jugendrelevanten Themen wie Arbeitslosigkeit über SMS oder der Aufruf mit Hilfe eines Wikis das Jugendkonzept der Heimatstadt mitzugestalten. Vor allem wird Information über die Bedeutung von Wahlen und über die politischen Parteien, begleitet mit spielerisch-interaktiven Elementen über das Internet verbreitet. Eine Herausforderung für Projekte im politischen Bereich besteht oft darin, dass die Projekte von der Verwaltungs-

ebene getragen werden, für ein Gelingen aber Resonanz von der politischen Ebene brauchen.

Allgemein

Trotz des potentiell grenzüberschreitenden Charakters wird das Internet vorwiegend für lokale Projekte eingesetzt. Nur wenige Projekte streben internationale Vernetzung an. Unter diesen sticht eines durch die Kombination von traditionellem Amateurfunk mit Internet-Chat heraus.

Die in dieser Publikation dargestellten Projekte lassen die große Vielfalt der technischen Möglichkeiten erahnen. Einige Websites sind noch mit einem HTML-Editor erstellt worden. Andere Projekte verwenden Forensoftware, Content Management Systeme, Weblogs, Wikis oder setzen gar auf Geo-Tagging. Video als jugendadäquates Erzählmedium findet immer mehr Beachtung. Videos werden dabei nicht nur auf der eigenen Projektwebsite zum Download angeboten sondern auch auf Youtube gestellt und von dort in die eigenen Präsenzen eingebettet⁷. Ähnlich werden die Fotoplattform Flickr und der Landkartendienst maps.google.at eingesetzt.

⁷ Jedes Youtube-Video hat einen Embed-Code, der übernommen werden kann um das Video auf anderen Websites abspielen zu können.

Fazit

Auch nach rund 15 Jahren World Wide Web ist das Internet noch ein sehr neues und junges Medium, das sich rasch entwickelt und damit ständig verändert. Die Projekte können kaum auf Erfahrungen zurückgreifen. Daher ist jedes Projekt wichtig. Das Ausprobieren verschiedener Projektideen fördert Lernprozesse und bringt Praxiserfahrungen bzw. Erkenntnisse für weitere Aktivitäten.

Selbstverständlich kann nicht jedes Projekt erwarten den Zuspruch von Wikipedia oder Youtube zu bekommen, dennoch hoffen alle Projekte auf rege Beteiligung und große Aufmerksamkeit. Dabei buhlen zahlreiche erfolgreiche Websites im Internet um die gleiche Zielgruppe. Vor allem jene, die die Partizipation von Jugendlichen herausfordern, werden so teilweise zur Konkurrenz für die genannten Projekte. Denn das Internet und insbesondere das Web 2.0 sind eine große Spielwiese für Beteiligung und andere Websites sind jeweils nur einen Mausklick entfernt. Die Beteiligung an Projekten, die bereits aufgrund des Erreichens einer kritischen Masse große Lebendigkeit aufweisen, ist für viele Jugendliche attraktiver als so manch engagiertes Projekt. Angesichts dieser Konkurrenz ist es für die institutionalisierte Jugendarbeit oft schwierig, Interesse für die eigenen Angebote zu wecken. So gibt es im Netz beispielsweise mehr als genug Foren in denen sich Jugendliche zu Fragen der Schule oder Sexualität austauschen können. Genannt seien an dieser Stelle beispielsweise die unter Jugendlichen sehr beliebten sozialen Netzwerke wie lokalisten.de, myspace.com, schuelervz.de und studivz.de.

Selbstverständlich muss immer im Einzelfall über konkrete Aktivitäten entschieden werden. Oft könnte es allerdings sinnvoller sein in Projekten für den verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet zu sensibilisieren und/oder sich an bestehenden Angeboten zu beteiligen, als eigene Websites, die dann nicht genutzt werden, zu erstellen. Durch die Beteiligung an bereits laufenden Projekten kann auch ein medienpädagogisch wertvoller Umgang mit dem Faktor Öffentlichkeit vermittelt werden. Allerdings haben geschützte Online-Räume je nach Zielsetzung vor allem in der Jugendarbeit auch ihre Berechtigung.

Bottom-Up

Eine Vielzahl der in dieser Publikation erhobenen Projekte wurden „top-down“ gestartet. Grundsätzlich motivierender könnten für Jugendliche Projekte sein, die aufgrund eigener konkreter Bedürfnisse heraus initiiert werden. Die Aufgabe von Jugendarbeiter/innen wäre in derartigen Bottom-up-Prozessen, von denen eine höhere Nachhaltigkeit und höheres Engagement der Zielgruppe erwartet werden darf, eine reflexive Begleitung der Jugendlichen.

Diese Position vertritt Prof. Dr. Franz Josef Röll, Hochschule Darmstadt, wenn er in seinem Artikel zum Thema *Innovative Wege der Jugendmedienarbeit mit Web 2.0* schreibt:

„Ziel sollte sein, die Möglichkeiten und Potentiale der Jugendlichen zu stützen, ihre Reflexionskompetenz zu fördern, zur Verbesserung deren Persönlichkeitsbildung beizutragen, sensibilisieren das eigene Verhalten gegenüber anderen zu hinterfragen sowie Unterstützung leisten, damit Jugendliche einen aktiven Beitrag zum öffentlichen Diskurs beisteuern.“⁸

Medienkompetenz

Die reflexive Begleitung erfordert ein hohes Maß an Medienkompetenz der Jugendarbeiter/innen. Gleichzeitig sollte sie eine Steigerung der Medienkompetenz der an den Pro-

⁸ <http://tinyurl.com/6onkxf>

jekten teilnehmenden Jugendlichen fördern, denn der Erwerb von Medienkompetenz von Betreuer/innen und Jugendlichen ist eine Voraussetzung für die gelungene E-Partizipation. Das Web 2.0 ist ein Partizipationsraum, der noch erobert werden muß, wobei viele Hürden zu nehmen sind.

Die Erstellung einer Website sowie das aktive Produzieren eigener Medieninhalte ist ein wichtiger Bestandteil beim Erwerb von Medienkompetenz, da Mediengestaltung die vierte Dimension der Medienkompetenzvermittlung⁹ ist. Medienkompetenz umfasst des Weiteren Mediennutzung, Medienkunde sowie Medienkritik.

Zu allgemeinen Problemen bei der Vermittlung von Medienkompetenz können zählen:

- Widerstand von Jugendarbeiter/innen gegenüber (neuen) Medien, wogegen die Jugendlichen (als „Digital Natives“) oft geradezu selbstverständlich mit neuen Medien umgehen
- „generation gap“, denn die Generationen werden durch höchst unterschiedliche Mediensozialisation und –erfahrungen getrennt
- „bewahrpädagogische“ Haltungen, die zum Beispiel das Buch als „besseres Medium“ betrachten
- fehlendes Wissen und Erfahrung der Jugendarbeiter/innen über die Möglichkeiten des Internet und insbesondere des Web 2.0.
- Zugriff auf Informationen und nicht die interaktiven und kommunikativen Möglichkeiten der neuen Medien steht im Vordergrund, d.h. dass der kommunikationskulturelle Wandel von einer passiven zu einer aktiv-partizipativen Mediennutzung noch nicht vollzogen wurde.
- Probleme infrastruktureller Natur wie zum Beispiel die Verfügbarkeit von Computern mit Internetzugang.

Da die gesellschaftliche Positionierung eines Menschen eine nicht zu unterschätzende Rolle spielt, sind neben Medienkompetenz weitere Kategorien bei der Konzeption und Durchführung von Projekten mit partizipativem Charakter zu beachten:

- soziale Integration
- interkulturelle Aspekte
- Identität und Zugehörigkeit
- Bildung
- Sprache
- Religion und Werte

Es ist auffallend, dass heute in vielen europäischen Ländern und auch auf EU-Ebene eine große Entschlossenheit der Entscheidungsträger/innen herrscht, Partizipation der Bürger/innen in vielen Bereichen zu ermöglichen. Damit Partizipation wirklich gelingt und nicht zu einer symbolischen Geste verkommt, muss sie interaktiv und reflexiv in (Entscheidungs)prozesse eingebaut werden.

Angesichts der politischen Bestrebungen – insbesondere junge Menschen – zur Partizipation zu motivieren sollte nicht übersehen werden, dass sich Jugendliche in vielerlei Hinsicht im Internet und auch außerhalb (z.B. bei Vereinen) engagieren.

Ein neuer Partizipationsbegriff?

Das Internet ist zu einem Bestandteil der realen Welt vieler Jugendlicher geworden. Eine Trennung dieser Welten ist nicht (mehr) sinnvoll, da on- und offline-Vernetzung kombiniert werden. Wenn der Partizipationsbegriff weit gefasst wird, kann auch das gemeinsa-

⁹ Medienkompetenzvermittlung nach dem deutschen Erziehungswissenschaftler Dieter Baacke
<http://de.wikipedia.org/wiki/Medienkompetenz>

me Meistern von Herausforderungen im Online-Rollenspiel World of Warcraft Lernprozesse in Gang setzen, die Kollaboration als nützliche Strategie erkennen lassen. Darüberhinaus beteiligen sich Jugendliche an Sozialen Netzwerken wie Studivz, Schülervz, Netlog, Facebook und Myspace oder der Blogosphäre. Die dabei erworbenen Kompetenzen lassen sich nicht nur für die Vernetzung unter Freund/innen einsetzen sondern können auch auf andere gesellschaftliche Bereiche übertragen werden.

Dies aufzuarbeiten und darzustellen bedarf aber einer eigenen Publikation.

Zurückkommend auf die eingangs erwähnte Problematik der mangelnden Erfahrungen mit dem neuen Medium und seiner rasanten Entwicklung, wäre es von großem Interesse die Erhebung zu einem späteren Zeitpunkt zu wiederholen um festzustellen, wie sich der Einsatz und die Nutzenskulturen des Internets bzw. des Web 2.0 verändert haben werden.

Gastbeiträge

Jugendliche im Internet

Nutzungsweisen, Herausforderungen und Chancen

Christine W. Wijnen

Kinder und Jugendliche sind – wie auch Erwachsene – im Laufe ihrer lebenslangen Sozialisation immer wieder mit Herausforderungen bzw. sogenannten Entwicklungsaufgaben (Havinghurst 1972) konfrontiert. Dazu gehört unter anderem die Auseinandersetzung mit seinen Mitmenschen und die Bildung und Pflege von Freundschaften sowie Peer-Groups oder die Beschäftigung damit, wie das zukünftige Leben einmal aussehen soll. Heranwachsende bedienen sich unterschiedlicher Hilfestellungen und Angebote, um diese Entwicklungsaufgaben bzw. Herausforderungen zu bewältigen. Zu den sogenannten Sozialisationsinstanzen gehören unter anderem Familie, Freunde, Schule aber auch die Medien, die heute angefangen von Büchern, Zeitschriften, Radio, Film und Fernsehen bis hin zu den Angeboten des Internet ein integrativer Bestandteil im Alltag von Kindern und Jugendlichen sind. Welche Bedeutung spezifische Medienangebote für einzelne Person haben, kann jedoch nur vor dem Hintergrund ihrer persönlichen Lebenswelt(en) beurteilt werden.

Was wird tatsächlich genutzt?

Betrachtet man jene Medien, auf welche die Heranwachsenden nach eigenen Angaben am wenigsten verzichten können, so steht bei den Sechs- bis 13-Jährigen nach wie vor noch der Fernseher an erster Stelle. Sieben von zehn Kindern aus dieser Altersgruppe können sich laut einer für Deutschland repräsentativen Studie, die aber ebenso auf österreichische Heranwachsende umlegbar ist, ein Leben ohne Fernseher nicht vorstellen. Der Computer befindet sich mit 16% weit abgeschlagen an zweiter Stelle und ein Leben ohne Internet wäre gar nur für 2% der Sechs- bis 13-Jährigen problematisch (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2007a, S. 17; siehe auch RTL Disney 2008, S. 8). Mit zunehmendem Alter ändert sich jedoch die Bedeutung des Computers und des Internets drastisch. So könnte ein Viertel der 12- bis 19-Jährigen kaum mehr auf den Computer bzw. 22% nicht mehr auf das Internet verzichten; hingegen meinen nur 15% dieser Altersgruppe nicht mehr ohne Fernseher leben zu können (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund 2007b, S. 16; siehe auch RTL Disney 2008, S. 14).

Generell wird das Internet von Jugendlichen im Alter zwischen 12 und 19 Jahren sehr intensiv genutzt. So gaben im Jahr 2007 83% dieser Altersgruppe an, mehrmals pro Woche online zu sein. Bei genauerer Betrachtung welche Internetangebote die Heranwachsenden tatsächlich nutzen zeigt sich, dass vor allem die Kommunikation mit Freunden im Vordergrund steht. Am häufigsten werden dafür Instant Messaging (72%) und das Versenden von Emails (60%) genutzt; 30% begeben sich auch regelmäßig in Chatrooms. Weiters dient das Internet vielen Jugendlichen auch als Informations- und Recherchemedium sowohl in schulischen als auch außerschulischen Belangen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest 2007b, S. 39).

Hinsichtlich des Umgangs der Kinder und Jugendlichen mit dem sogenannten Web 2.0 oder Social Web, also mit jenen Internetangeboten, die eine aktive Beteiligung der Nutzerinnen und Nutzer auf unterschiedlichen Ebenen ermöglichen, gibt es bisher noch wenig detaillierte Untersuchungen bzw. sind aktuelle Studien, beispielsweise der Universität Salzburg und des Hans-Bredow-Instituts in Hamburg (siehe www.hans-bredow-institut.de/webzweinull/) oder des JFF in München noch nicht abgeschlossen. Aus der Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (2007b) geht jedoch hervor, dass sich ein Viertel der Internetnutzer im Alter von 12 bis 19 Jahren regelmäßig aktiv im Internet beteiligt. Ein Großteil der Heranwachsenden nutzt Web 2.0-Angebote bisher aber eher noch rezeptiv-anwendend als tatsächlich aktiv im Sinne einer Produktion

eigener Inhalte (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2007b, S. 43; siehe auch Paus-Hasebrink/Jadin/Wijnen 2007, S. 34f).

Potentiale und Risiken des Web 2.0

Auch wenn noch nicht alle Jugendliche tatsächlich das sogenannte Web 2.0 oder Social Web nutzen, so kann dennoch davon ausgegangen werden, dass es mehr und mehr an Bedeutung erlangen wird, da immer wieder neue Angebote zu finden sind, die eine aktive Beteiligung im Internet ermöglichen und besonders auch junge Menschen ansprechen. Einige Web 2.0-Produkte wie beispielsweise Wikipedia, YouTube und Flickr oder die Vernetzungs-Plattformen Xing, MySpace, StudiVZ und SchülerVZ sind mittlerweile schon so bekannt, dass sie von manchen gar nicht mehr als etwas Neues betrachtet werden. All diese Angebote eröffnen den Nutzerinnen und Nutzern unterschiedliche Möglichkeiten, sich in der Öffentlichkeit darzustellen, zu vernetzen oder einfach nur über die verschiedensten Dinge zu informieren. Schmidt (vgl. 2008, S. 23f, siehe auch 2006, S. 172) definierte in diesem Zusammenhang drei wesentliche Funktionen, die das Social Web seinen Nutzerinnen und Nutzern bietet:

Das Identitätsmanagement ermöglicht es, Aspekte der eigenen Person anderen Personen zugänglich zu machen. Dazu gehören unter anderem die Präsentation von privaten Fotos auf Flickr bzw. Videos auf YouTube oder die Artikulation der persönlichen Meinung mittels Podcast oder auf Wikis und Weblogs. Vor allem für Jugendliche und junge Erwachsene stellen Plattformen wie SchülerVZ, StudiVZ und Facebook eine bereits viel genutzte Möglichkeit dar, sich anderen im Internet zu präsentieren. Zum Teil wird dabei auch mit unterschiedlichen Identitäten, d.h. mit dem Anlegen unterschiedlicher Profile, gespielt. Dies ermöglicht es gerade Jugendlichen, die sich in einer Lebensphase befinden, in der die Frage nach der eigenen Identität und den Vorstellungen, wie das zukünftige Leben einmal aussehen soll, von großer Bedeutung ist, mit unterschiedlichen sozialen Rollen zu experimentieren.

Das Beziehungsmanagement umfasst nach Schmidt (vgl. 2008, S. 24) die Pflege bestehender oder die Herstellung neuer Kontakte durch das Verlinken verschiedener Beiträge, oder die Artikulation von Freundschaften in Angeboten wie SchülerVZ, StudiVZ oder Facebook. Hier steht für Kinder und Jugendliche vor allem die Kommunikation mit realen Freunden im Mittelpunkt (vgl. RTL Diney 2008, S. 16), die durch SMSen und telefonieren ergänzt wird.

Dem Informationsmanagement dient das Social Web dann, wenn es um das Auffinden, Rezipieren und Verwalten (persönlich) relevanter Informationen zum Beispiel mittels Wikis oder Verschlagwortungssysteme (Tagging) geht.

Diese Funktionen des Internet im Allgemeinen und des Social Web im Besonderen spielen aber auch in „Offline-Welten“ eine bedeutende Rolle im Rahmen von Sozialisationsprozessen und des Lösen von Entwicklungsaufgaben in allen Altersstufen. Immer schon waren menschliche Sozialisationsprozesse geprägt von Identitätsmanagement, Beziehungsmanagement und Informationsmanagement. Das Internet schafft aus dieser Perspektive nichts wesentlich Neues, sondern dient Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen nur als zusätzliche Möglichkeit bzw. als zusätzliches Instrument, sich mit sich selbst und der gesellschaftlichen Umwelt auseinanderzusetzen.

Diese neuen Möglichkeiten des Internets bieten vor allem jungen Nutzern aber nicht nur viele Chancen, sondern bergen auch einige Risiken. Dazu gehören beispielsweise die Veröffentlichung persönlicher Informationen ohne das Bewusstsein, dass diese von jedem – auch von ungewollten Personen – gelesen werden können, das unreflektierte Schreiben von persönlichen Äußerungen (wie beispielsweise Beschimpfungen) oder Veröffentlichen peinlicher Fotos im Internet ohne das Bewusstsein, dass einem dies noch Jahre später (z.B. bei einem Bewerbungsgespräch) wieder auf den Kopf fallen könnte sowie das blinde Vertrauen in Internetfreundschaften ohne zu wissen, wer am anderen Ende sitzt. Weitere Herausforderungen bieten Online-Angebote, wenn sie zur Erniedrigung anderer eingesetzt werden (z.B. Videos von Menschen in peinlichen Situationen).

Das Web 2.0 erfordert neue Medienkompetenzen

So erfordern die neuen Möglichkeiten des Web 2.0 auch neue Medienkompetenzen und das Social Web wird unweigerlich zur pädagogischen Herausforderung. Medienkompetenz wurde schon vielfach ausdifferenziert und bedeutet im Kern einen kompetenten und selbstbestimmten Medienumgang. Dieser liegt im Hinblick auf Web 2.0-Angebote dann vor, wenn das eigene Informations-, Identitäts- und Beziehungsmanagement (vgl. Schmidt 2008, S. 23f) erfolgreich und unter Reflektion aller gewünschten wie unerwünschten möglichen Folgen des eigenen Handelns geschieht (vgl. Schmidt/Lampert/Schwinge 2008). Dazu gehört in erster Linie ein bewusster Umgang mit persönlichen Daten und eine Sensibilität dafür, wie öffentlich das scheinbar anonyme Internet in Wirklichkeit ist und welche Konsequenzen die Preisgabe persönlicher Informationen mit sich ziehen kann. Zudem muss die Fähigkeit entwickelt werden, Informationen aus dem Internet kritisch zu beurteilen und ein Bewusstsein dafür geschaffen werden, wie leicht es ist, etwas im Internet zu veröffentlichen. Umgekehrt muss das Wissen um die Möglichkeiten, sich im Internet öffentlich zu äußern, auch praktisch umgesetzt werden können, um sich bei Bedarf entsprechend in öffentliche Diskussionen einzubringen oder seine Meinung – beispielsweise auf einem Weblog – kund zu tun. Zu einem kompetenten und selbstbestimmten Medienumgang gehört aber auch eine moralische und ethische Sensibilität; dies kommt im Hinblick auf die Möglichkeiten des Web 2.0 vor allem dann zum tragen, wenn Fotos oder Videos anderer Personen veröffentlicht werden.

Learning by Doing

Eine Möglichkeit, um derartige Rahmenbedingungen für das Erlernen eines sensiblen und kompetenten Umgangs mit dem Internet zu schaffen, ist der direkte Einsatz von Web 2.0-Anwendungen im Schulunterricht oder in der außerschulischen Medienarbeit und die damit verbundene, pädagogisch begleitete, Auseinandersetzung mit dem Social Web. So hat sich beispielsweise in einem österreichischen Pilotprojekt zum Einsatz von Wikis im Schulunterricht¹⁰ (vgl. Paus-Hasebrink/Jadin/Wijnen 2007) gezeigt, dass sich Schülerinnen und Schüler im aktiven Einsatz von Wikis gleichzeitig kritisch mit dem Internet auseinandersetzen können. Sie haben durch ihre eigene Arbeit und aktive Produktion von Medieninhalten erlebt, wie wichtig Selektion und Recherche sind und konnten Erfahrungen sammeln, wie man Informationen aus dem Internet nach Qualitätskriterien (z.B. Quellenangaben und Informationsgehalt) auswählt. Weiters haben sie in der Konfrontation mit dem Thema Urheberrecht gelernt, wie nötig die Kennzeichnung von Quellen ist. So haben beispielsweise einige Schüler explizit darauf Wert gelegt, dass ihre eigenen Wiki-Texte nicht einfach von anderen übernommen und plagiiert werden. Im Rahmen dieses Projekts wurde den Schülern auch bewusst, dass – wie sie es ausdrückten – „einfach jeder alles ins Internet schreiben kann“ und, dass auch ihre eigenen Angaben von jedem gelesen werden können.

In diesem Zusammenhang konnten mit den Lehrpersonen die Risiken der unbedachten Weitergabe persönlicher Informationen sowie ethische Aspekte des Internets diskutiert werden (vgl. Paus-Hasebrink/Jadin/Wijnen 2007, S. 92).

Kinder und Jugendliche sind immer wieder von neuen Medien fasziniert und nutzen sie auch in ihrer Freizeit. Wichtig ist daher, sich von Seiten der Eltern und Pädagoginnen bzw. Pädagogen den neuen Medienentwicklungen nicht zu verweigern und lediglich Verbote auszusprechen, sondern sich selbst aktiv damit auseinanderzusetzen und Heranwachsende in ihrem Medienumgang aktiv zu begleiten – und dort wo es nötig ist – zu unterstützen. Die aktive Medienarbeit bietet dafür viele Ansatzpunkte und Möglichkeiten,

¹⁰ 2007 führte die Universität Salzburg in Auftrag der Telekom Austria und in Zusammenarbeit mit dem BMUKK sowie Saferinternet.at eine Evaluationsstudie zum Einsatz von Wikis in der Schule durch (vgl. Paus-Hasebrink/Jadin/Wijnen 2007). Dabei arbeiteten neun österreichische Hauptschulen an einem schulübergreifenden Wiki zum Thema „Die Nationalparks Österreichs“.

um Kinder und Jugendliche einerseits zu einem kritisch-reflexiven Umgang mit dem Social Web zu verhelfen, ihnen andererseits aber ebenso genügend Raum zu geben, um auch kreativ, produktiv und selbstbestimmt die Potentiale des Web 2.0 nutzen zu lernen.

Mag.phil. Dr.phil. Christine W. Wijnen

Wissenschaftliche Projektmitarbeiterin an der Universität Salzburg (Fachbereich Kommunikationswissenschaft, Abt. für Audiovisuelle Kommunikation) sowie Mitarbeiterin der Aktion Film Salzburg (Forschung & Medienbildung). Forschungsschwerpunkte: Medienpädagogik, Mediensozialisation, Rezeptions-/Nutzungsforschung, Heranwachsende und Web 2.0.

Aktive sozialräumlich orientierte e-participation am Beispiel des social profit Vereins Spektrum

BBC hat 1994 eine Serie gestartet bei der europäische Jugendliche zwischen 12 und 14 Jahren vor laufender Kamera ihre Lieblingsplätze und die geheimen Nischen ihrer Stadt präsentieren. Der Verein Spektrum hat damals Jugendliche aus dem Salzburger Stadtteil Taxham animiert mitzumachen – das Ergebnis ist eine Kurzdokumentation, in der eine Gruppe von ganz normalen Jugendlichen im Mittelpunkt steht und uns ihren unmittelbaren Lebens- und Bewegungsraum und die Geschichten ihres Sozialraums zeigt. Diese internationale Produktion unterstreicht die wichtige Rolle, die medienpädagogische Projekte seit fast 30 Jahren in der Arbeit des social-profit-Verein Spektrum spielen - die Lebensweltorientierung ist dabei immer ein Hauptanliegen.

Der Verein Spektrum führt in drei infrastrukturell und sozial benachteiligten Stadtteilen Salzburgs Kinder- und Jugendzentren. Unterstützt werden die stationären Einrichtungen durch die Angebote des Projektbüros für soziokulturelle Animation, in dem auch die Entwicklung und Durchführung der medienpädagogischen Projekte angesiedelt ist. Viele Besucherinnen und Besucher unserer Einrichtungen sind Kinder und Jugendliche aus mehrfach belasteten Familien oder aus Familien im unteren Einkommensdrittel, Jugendliche mit Migrationshintergrund oder Kinder mit geringeren Zugangschancen zu Bildungs- und Kultureinrichtungen.

Die Medienwelt und ihre Nutzerinnen und Nutzer – „user und „loser“

Laut einer Studie des BAT, des Instituts für Freizeitforschung in Hamburg, werden neue Medien hauptsächlich von Bevölkerungsgruppen mit höherem Bildungsabschluss genutzt. Bei Bevölkerungsgruppen mit niedrigerer Bildung, beispielsweise bei Hauptschulabgängerinnen und -abgängern, stagnieren die Zugangsmöglichkeiten zu Internet und neuen Medien seit Jahren. Damit bleibt diesen Gruppen auch ein wichtiges Informationsnetz verschlossen. Horst Opaschowski spricht in diesem Zusammenhang von den Gefahren einer neuen Zwei-Klassen-Gesellschaft, von Medien-Analphabeten und Angehörigen einer Wissenselite sowie einer Spaltung der Informationsgesellschaft in „User“ und „Loser“. Es muss ein bildungs- und sozialpolitischer Auftrag sein, diesen Tendenzen entgegenzuwirken. In erster Linie heißt dies, Zugangsbarrieren zu neuen Medien gerade für junge Menschen aus infrastrukturell benachteiligten Stadtteilen oder ländlichen Regionen und mit geringerem Bildungsgrad abzubauen und dementsprechend Zugangsmöglichkeiten im öffentlichen Raum zu schaffen. Und diese Forderungen versuchen wir in unserer Arbeit umzusetzen.

Denn: Computer, Radio, Video und virtuelle Welten werden immer wichtiger für unseren Alltag, prägen unser Leben und in diesem Sinn auch das von Kindern und Jugendlichen. Sie sollen Kenntnisse und Fertigkeiten erwerben, die ihnen ein sachgerechtes und selbstbestimmtes, kreatives und sozialverantwortliches Handeln in einer von Medien durchdrungenen Welt ermöglichen. Außerdem werden die „User“ in spielerischer Weise zu Expertinnen und Experten für ihren Wohn- und Lebensraum. Aktive Medienarbeit kann vieles bewirken, durch gezielte inhaltliche Schwerpunkte kann positiv auf Probleme und Friktionspunkte reagiert werden.

Best-practice-Beispiele

Alleine oder in Netzwerkkoperationen mit anderen Partnerorganisationen hat der Verein Spektrum viele Projekte in Stadt und Land Salzburg durchgeführt, die folgenden Beispiele zeigen wie professionelle e-participation in der Jugendarbeit sozialraum- und bedürfnisorientiert umgesetzt werden kann.

Stadtteil-CD-ROMs

1998 und 2000 entstanden die beiden Pilotprojekte TAX-ROM und Lehen-ROM, das sind CD-ROMs von und für Kinder.

Die Dimensionen eines Projekts wie der LehenROM sind global betrachtet kaum der Rede wert. Individuell gesehen sind sie aber einschneidend und erhalten gesellschaftlich Beachtung. Gut 250 Kinder und Teenager der Volks- und Hauptschule waren in den Prozess auf verschiedene Art involviert. Kern des Vergnügens an der gemeinsamen Arbeit war die Erfahrung, den eigenen Lebensraum selbst darzustellen. Diese Erfahrung ist in einer massenmedial geprägten Gesellschaft, in der selten Platz zu eigenen Präsentationen bleibt, wichtig. Die Stadtteil-CD-ROMs brechen in diesem Sinn mit der Politik der Medien-gesellschaft.

Im Rahmen der Erstellung der Stadtteil-CD-ROMs haben Kinder Interviews im Seniorenheim gemacht oder historische Spurensuche betrieben, Foto- und Videodokumentationen erstellt, sich als Sprecherinnen und Sprecher in einem Tonstudio geübt, erste Versionen der CD getestet,... Die Lehrkräfte waren dabei nicht die Wissensautorität, sondern haben wie die Betreuerinnen und Betreuer des Vereins Spektrum das Projekt organisiert und begleitet. Neue Orte, Rollen, Situationen und Formen des Lernens kamen ins Spiel. Multimedia bringt offenes Lernen in Gang. In der Bildungsdiskussion wird oft eine Verknüpfung der neuen Medien mit offenem Lernen vorgenommen, das als entdeckend, projektbezogen, selbstorganisiert, fächerübergreifend und vernetzt beschrieben wird. Der Kern der Diskussion um offenes Lernen (mit oder ohne neue Medien) ist es, dass Schülerinnen und Schüler zu Erlernendes nicht passiv entgegen nehmen, sondern sich laufend aktiv beteiligen und eigenständig arbeiten. Dazu gehört auch die Arbeit in Teams und die Entwicklung sozialer Kompetenzen. Dabei entfernt man sich von textorientiertem Wissen hin zu einem weniger abgegrenzten und damit auch weniger überprüfbaren Know-How, gerade das kennzeichnet auch die Arbeit an den CD-ROMs.

Der „ibus“ – das Multimediamobil

Als Fortführung der medienpädagogischen Aktivitäten wurde im Sommer 2002 der ibus, das Salzburger Web-Mobil, präsentiert. Die Idee des ibus ist einfach und stammt aus Nordrhein-Westfalen: In einem Bus, der mit 10 PCs ausgestattet ist, können unabhängig von stationärer Infrastruktur Medienprojekte verschiedenster Art durchgeführt werden. Somit ist die Möglichkeit gegeben auch dort, wo Kindern und Jugendlichen der Zugang zu Multimedia und world wide web fehlt, Workshops anzubieten, die auf die jeweiligen Teilnehmerinnen und Teilnehmer zugeschnitten sind.

Im Rahmen von Workshops im ibus können Produkte wie Trickfilme, Radiofeatures, eigene Songs, Fotomontagen oder einfache Homepages ortsunabhängig entstehen. Wichtig ist dabei nicht nur die Bereitstellung der Geräte und damit der prinzipiellen Möglichkeit der Nutzung, sondern auch die Unterstützung bei der sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und sozialverantwortlichen Handhabung.

Erreicht werden sollen in erster Linie Kinder ab acht Jahren, Jugendliche und junge Erwachsene aller sozialer Schichten aus Stadt und Land Salzburg, eine Ausdehnung des Zielpublikums auf andere Altersgruppen, besonders auch die ältere Generation, ist beabsichtigt. Der ibus ist vielfältig einsetzbar und eine Attraktion für Feste und Events. Die mobile Medienwerkstatt ist in Schulen, Jugendeinrichtungen und bei Medienprojekten wie zum Beispiel den Netdays unterwegs. Damit ist er der verlängerte Arm der medienpädagogischen Angebote der Kinder- und Jugendzentren des Vereins; die aktive Auseinandersetzung mit den Medien, sei es unter medienpädagogischen, soziokulturellen oder sozialarbeiterischen Aspekten, oder Anliegen der kulturellen und künstlerischen Medienarbeit werden hier gebündelt.

Was kann der ibus leisten?

Die Medienwelt nutzen immer noch vor allem männliche Jugendliche der Mittelschicht und stabilisieren damit den gesellschaftlichen Status quo. Benachteiligt bleiben auch Anfang des 21. Jahrhunderts sozial unterprivilegierte Gruppen sowie Mädchen und Frauen. Die damit verbundenen sozialen Folgen werden sich in Zukunft deutlicher bemerkbar machen; sichtbar werden sie schon heute bei den Jugendlichen. Diese erfahren den technisch-sozialen Wandel als gegebene Gegenwart, die durch und durch von medialen Codes bestimmt ist und ihnen darf dieses wichtige Informationsnetz nicht verschlossen bleiben. Gerade der enge Konnex von Medien- und sozialer Entwicklung interessiert uns in unse-

rer Arbeit: Das heißt, Zugangsbarrieren abzubauen und dementsprechend Möglichkeiten im öffentlichen Raum zu schaffen. Und das kann der ibus leisten, denn die motorisierte Computerwerkstatt ist auch dort vor Ort, wo andere Zugänge immer noch fehlen.

Weitere Projekte

Im Lauf der Jahre sind unzählige weitere Medienprojekte entstanden, zum Beispiel EU-Projekte wie „Graffiti, Sounds & Video“ oder „europe1block“, wo neue Medien gemixt mit jugendkulturellen Trends als Ausdrucksform interkultureller Begegnungen genutzt wurden.

Kinderstadt „Mini-Salzburg“

Eines der größten Kinder- und Jugendprojekte Salzburgs, die Kinderstadt „Mini-Salzburg“ bietet neben verschiedensten anderen Aktivitäten einen großen Medienbereich. Im TV-Studio, beim Radio, im Fotostudio oder in der Zeitungs- und Online-Redaktion wird hier genauso gearbeitet wie im Internetcafé. Die einzelnen Stationen agieren nebeneinander, das Spannende für die teilnehmenden Kinder ist hierbei, die Erfahrung, wie Medien funktionieren, wie sie einander beeinflussen, in welcher Abhängigkeit voneinander sie stehen. Der Erfolg aller umfangreicheren Medienprojekte beruht auf Kooperation, dem Zusammenspiel der Stärken verschiedener Partner aus den Bereichen Soziale Arbeit, Schule, Kindergarten, Forschung & Entwicklung, Technik und Wirtschaft. Wir sehen den Partner-Mix als unumgänglich. Genauso positiv wirkt sich ein Kompetenz-Mix im Team aus: Hier arbeiten Expertinnen und Experten der Sozialen Arbeit, Pädagogik, Kunst, technisch Versierte und Medienfachleute zusammen. Auch auf ein Gleichgewicht von weiblichen und männlichen Mitarbeitern achten wir: Gerade für Mädchen haben die Frauen im Team hier eine entscheidende Vorbildwirkung.

Perspektive

Aktive e-participation kann Jugendliche befähigen sich selbständig mit Medien auseinander zu setzen und als Medienmacherinnen und –macher ihre eigenen Interessen zu artikulieren. Ziel ist, dass sie sich mittels des „Werkzeugs“ Film, Video, Radio oder Fotografie aktiv mit ihrer Lebensumwelt beschäftigen und einen eigenen Blickwinkel entwerfen. Jugendliche sollen sich von alltäglichen Medienstrukturen emanzipieren, die von Abhängigkeit und passiver Konsumhaltung gekennzeichnet sind. Gerade bei Sprachschwierigkeiten eröffnet die Möglichkeit des Sich-Mitteilens in Bildern und Tönen neue Formen. Hinzu kommt, dass Jugendliche bei der Herstellung medialer Produkte ausführlichere Reflexionen anstellen, als sie das in Gesprächen tun.

Entscheidend sind auch die häufig kooperativen Arbeitsformen. Während sich in Schule und Beruf oft individualisierte Arbeitszusammenhänge finden, entstehen Radiofeatures oder Videos in der Gruppe. Die „Rechte der Kinder“ auf eigene Formen in Sachen Kultur, Spiel, Freizeit, auf „Lernen in eigener Regie“ und als Selbstbildung definieren gerade auch im digitalen Multimediakontext die Verhältnisse neu.

Wie immer die Zukunft von e-participation aussehen mag, ihr soziale Aufgabe ist eine zentrale: Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit zu bieten, ihren eigenen Lebensraum durch bewusste, kreative und multimediale Auseinandersetzung besser kennen zu lernen und damit neue Identifikationsformen zu entwickeln. Wir setzen uns dafür ein, dass gezielt Bevölkerungsgruppen, die nicht primäres Publikum und Nutzerinnen und Nutzer von Multimedia sind, mit ihrem Umgang vertraut gemacht werden. Unser Schwerpunkt bei medienpädagogischen Projekten liegt im sozialen Handeln mit Medien.

Homepages

www.lehenrom.at

www.ibus.at

www.spektrum.at

www.europe1block.at

www.klappe.at

www.minisalzburg.spektrum.at

Autorenteam

DSA Maga Petra Burgstaller ist Leiterin des Projektbüros für soziokulturelle Animation des social - profit Vereins Spektrum in Salzburg und der Kinderstadt "Mini-Salzburg".

pburgstaller@spektrum.at, ++43-662-434216-13.

DSA Mag. Thomas Schuster ist Geschäftsführer des social - profit Vereins Spektrum in Salzburg sowie wissenschaftlicher Mitarbeiter und Lektor für soziokulturelle Animation an der Fachhochschule Salzburg Studiengang Soziale Arbeit.

thschuster@spektrum.at, ++43-662-434216-12.

Glossar

Nachfolgend finden Sie eine kurze Übersicht, der in dieser Publikation verwendeten Begriffe rund um das Web (2.0).

BarCamps sind „Unkonferenzen“ zum Thema Web 2.0, die sich im Gegensatz zu klassischen Konferenzen durch ihre besondere Offenheit und den partizipativen Charakter auszeichnen. Die Veranstaltungen werden mit Hilfe eines Wikis (siehe zum Beispiel www.barcamp.at) organisiert und dokumentiert. Eine ausführliche Information ist unter www.barcamp.at/Was_ist_ein_BarCamp zu finden.

Blog (auch Weblog) ist eine üblicherweise öffentliche Website auf der Einträge in umgekehrt chronologischer Reihenfolge (neueste Einträge zu erst) zu finden sind. Technisch sind Blog Systeme einfache Content-Management-Systeme. Die Systeme können selbst auf einem eigenen oder gemieteten Server (Voraussetzung zumeist PHP und MySQL) installiert werden oder als Onlinedienst bei kostenlosen oder kostenpflichtigen Anbietern genutzt werden. Zu den beliebten Weblog-Softwares gehören Wordpress und Serendipity, die als Open-Source-Software verfügbar sind. Zu den Onlinediensten gehören beispielsweise wordpress.com und twoday.net.

Die Autoren/innen von Weblogs werden Blogger/innen genannt. Die Gesamtheit der Weblogs ist die Blogosphäre. Weblogs zeichnen sich durch die einfache Publikationsmöglichkeit und hohe Interaktivität durch Kommentarmöglichkeit und einfache Vernetzung aus. RSS-Feeds sind üblicherweise ein wesentlicher Bestandteil von Weblogs. Sie erlauben den Empfang der Inhalte von Weblogs in vereinheitlichter Form sowie die Erstellung von Mashups (Zusammenführung) mehrerer Weblogs.

Mit Weblogs können unterschiedliche Ziele verfolgt werden wie zum Beispiel die Dokumentation von Lernfortschritten in Bildungsblogs, die Darstellung von Unternehmensaktivitäten in Corporate Blogs, Wahlblogs zur Begleitung von Wahlkämpfen, Projekt-Blogs zur Dokumentation von Projekten, Watchblogs zur kritischen Berichterstattung.

Beliebte Suchmaschinen für Weblogs sind blogsearch.google.at sowie technorati.com.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Weblog>

Citizen Journalism (auch **Bürgerjournalismus** genannt) ist eine Form des Journalismus, bei der Bürger/innen durch eigene Medien am gesellschaftlichen Diskurs teilnehmen können. Die neuen Publikationsmöglichkeiten im Internet, besonders Weblogs, haben zur aktuellen Verbreitung des Graswurzel-Journalismus beigetragen.

Content Management System ist zumeist eine datenbankgestützte Software zur Verwaltung von Websites. Ein Autor/eine Autorin kann damit auch ohne technische Kenntnisse neue Inhalte in eine Website einpflegen.

Creative Commons ist eine gemeinnützige Gemeinschaft, die im Internet länderspezifische Standard-Lizenzverträge veröffentlicht, die es Urheber/innen von Werken ermöglicht, ihre Texte, Bilder, Musikstücke usw. der Öffentlichkeit unter bestimmten Bedingungen zur Verfügung zu stellen.

Domain: Ist von einer Domain die Rede, geht es fast immer um den Teil links vom ersten Punkt am Ende einer Webadresse. Das ist die so genannte Second-Level-Domain. Die Sekund-level-Domain von „<http://www.MeinWunschname>“ lautet demnach „MeinWunschname.de“

Facebook (siehe Social Networks)

Flickr ist eine Website auf die Fotos und kurze Filme geladen werden können. Flickr bietet darüberhinaus die Möglichkeit der Vernetzung mit anderen Nutzer/innen und viele weitere Funktionen. Eine Alternative zu Flickr ist die kostenlose Fotoplattform Picasa Web Albums von Google.

Folksonomy: Ein aus den Wörtern "folk" (=Volk) und "taxonomy" (Klassifikation) zusammengesetzter Begriff, der im Zusammenhang mit **Tagging** steht. Es bezeichnet die Tatsache, dass beim Tagging jeder Nutzer/In an der Verschlagwortung von Webinhalten teilnehmen kann.

Unter **Forum** wird meistens ein Diskussionsforum (engl. Bulletin Board) verstanden. Dies ist ein Online-System zum Austausch und Archivierung von Gedanken und Ideen.

Google ist die beliebteste Suchmaschine und hat im deutschsprachigen Raum einen Marktanteil von über 90%. Die relative Monopolstellung von Google und die ungeheure Menge an Information, die von der Suchmaschine verarbeitet wird, hat zu viel Kritik geführt. Google bietet über die Suche hinaus viele weitere Dienste an. Dazu gehören zum Beispiel Google Maps (Landkartendienst), Gmail (Email), Google Docs (Online-Textverarbeitung und andere Office-Programme), Picasa (Online-Fotodienst). Eine Alternative zu Google ist die Suchmaschine Yahoo.at

Google Maps ist ein Landkartendienst von Google, der sich durch seine Vielseitigkeit auszeichnet. „Points of Interest“ können von den Benutzer/innen eingetragen werden. Landkarten können in andere Websites integriert werden. Eine teilweise Alternative ist „Open Streets Map“, deren Daten als **Open Source** zur Verfügung stehen.

Homepage bezeichnet eigentlich nur die Hauptseite/Startseite einer Website. Umgangssprachlich wird dieser Begriff auch für die gesamte Website eingesetzt.

Mashup bezeichnet das Vermischen bestehender Inhalte auf einer Website. **RSS** (Really Simple Syndication) wird häufig als Technik für Mashups verwendet.

MySpace (siehe Social Networks)

Open Source bedeutet nicht nur die freie Einsicht in den Software-Programmen zugrundeliegenden Quellcode, sondern auch das Recht auf Weiterverteilung und Veränderung desselben.

Podcasting bezeichnet das Produzieren und Anbieten von Mediendateien (meistens Audios) über das Internet. Das Wort setzt sich zusammen aus iPod (dem mp3-Audio-Player von Apple) und Broadcasting (Senden).

Privacy/Datenschutz: steht für die Idee, dass jeder Mensch grundsätzlich selbst entscheiden kann, wem wann welche seiner persönlichen Daten zugänglich sein sollen. Der Datenschutz will den so genannten gläsernen Menschen verhindern.

RSS (Really Simple Syndication: wirklich einfacher Vertrieb) bezeichnet die Bereitstellung von Daten als RSS-Feed. Dabei werden Leser/innen in übersichtlicher Weise mit den jeweils neuesten Einträgen aus z.B. Weblogs automatisch beliefert. Der RSS-Feed enthält nur die Inhalte (z.B. Text und Bilder) ohne das Layout. RSS erlaubt es auf einfache Weise über Aktualisierung von Websites und insbesondere Weblogs informiert zu werden. Es spart Zeit, da ein Besuch der Website nicht notwendig ist, um von Neuigkeiten zu erfahren. Eine weitere interessante Möglichkeit der Verwendung von RSS ist die Generierung sogenannter Mashups. Dabei werden die Inhalte von zwei oder mehr Websites vermischt. Um RSS-Feeds zu lesen wird ein RSS-Reader benötigt. Beliebte Online-Reader sind der Google Reader und Bloglines.

<http://de.wikipedia.org/wiki/RSS>

Skype ist ein Internettelefoniedienst.

Social Networks sind Internetdienste, die soziale Vernetzung zwischen Menschen abbilden und dabei helfen, Kontakte zwischen den Mitgliedern herzustellen. Die Mitglieder von Social Networks legen Profile an, in denen sie beispielsweise ihre beruflichen Aktivitäten, Kompetenzen, Hobbies oder sonstige Interessen angeben. Dies ermöglicht das Wiederfinden von Bekannten (z.B. ehemalige Klassenkameraden/innen) sowie Auffinden von Personen mit ähnlichen Interessen und die Kontaktaufnahme. Social Networks sind in die Kritik geraten, da der Schutz der Privatsphäre oft nur bedingt gewährleistet ist. Bei vielen Jugendlichen spielen soziale Netzwerke eine wichtige Rolle bei der Jobsuche oder Freizeitgestaltung bis hin zum Dating.

Zu den bekanntesten Social Networks im Internet gehören Facebook, Netlog, Xing, Myspace, SchuelerVZ und StudiVZ.

Social Software (siehe Web 2.0)

Tag, Tagging: Stichwort, Verschlagwortung (tag=Etikett). Ein wesentliches Merkmal des Web 2.0. Tags werden üblicherweise in sogenannten „Tagclouds“ dargestellt, wobei die Größe der jeweiligen Tags Rückschlüsse auf die Häufigkeit ihrer Verwendung zulässt. Geotags enthalten die geographischen Koordinaten von zum Beispiel Fotos. Damit lässt sich die Information einem bestimmten Ort zuordnen.

Twitter ist ein Microblogging-Service mit Social Networking- und SMS-Funktionalität. Lediglich 140 Zeichen können pro Nachricht eingegeben werden. Ein weiterer Microblogging-Dienst ist jaiku.com.

Unter **User Generated Content** werden von den Nutzer/innen des Internet erstellte Inhalte verstanden. Oft wird dieser Begriff im Zusammenhang mit „Citizen Journalism“ erwähnt.

Weblog (siehe Blog)

Web 2.0 ist ein seit 2004 verwendeter Begriff für neue interaktive und kollaborative Internet-Werkzeuge. Web 2.0 soll eine neue Qualität des Internet in technologischer und gesellschaftlich-kultureller Hinsicht beschreiben. Der Begriff Social Software wird teilweise synonym verwendet, bezieht sich aber noch deutlicher auf die gesellschaftliche Funktion von Web 2.0.

Web 2.0-Anwendungen stellen eine technische Infrastruktur bereit. Die Inhalte werden von den Nutzerinnen und Nutzern erstellt. Partizipation ist ein wesentliches Element von Web 2.0-Anwendungen.

Zu typischen Web-2.0-Anwendungen werden Wikis und Weblogs gezählt. Ihnen ist gemeinsam, dass man keine besonderen Kenntnisse in Webdesign braucht, um Texte, Bilder oder Videos ins Netz zu stellen. Durch offene Schnittstellen wird es auch möglich, auf einer Website Daten verschiedener anderer Websites abrufen zu können.

Eine Technologie, die für das sogenannte Web 2.0 wichtig und relativ neu ist, ist Ajax. Ajax steht für Asynchronous Javascript and XML und bezeichnet ein Konzept der asynchronen Datenübertragung zwischen einem Server und einem Browser.

Die Mediennutzung verlagert sich in Bezug auf Dauer, Relevanz und Aufmerksamkeit deutlich zugunsten des Internets. Während TV und Radio immer häufiger der Stellenwert eines begleitenden Hintergrundmediums zukommt, genießt das Web durch seine Interaktivität ungeteilte Aufmerksamkeit.

Die Vernetzung von vielen Benutzer/innen, die eine Fülle an Daten veröffentlichen, schafft neue Möglichkeiten der Zusammenarbeit. Sie birgt aber auch Gefahren: Da viele Communities von wenigen Konzernen aufgekauft wurden, wäre es für diese ein Leichtes, Informationen zusammenzuführen und geschäftlich zu nutzen.

Ein **Wiki** (Hawaiianisch für „schnell“) ist eine strukturierte Sammlung von Webseiten, die von den Benutzer/innen bearbeitet werden können. Wikis ermöglichen die gemeinsame Arbeit an Texten. Das bekannteste und erfolgreichste Wiki ist die Online-Enzyklopädie Wikipedia.

Youtube (Motto „Broadcast Yourself“) ist ein populärer Videodienst der den Upload eigener Videos erlaubt. Darüber hinaus hat Youtube Social Networking Funktionalität und gehört zu den beliebtesten Websites weltweit. Die Videos können in andere Websites eingebettet werden. Es gibt zahlreiche Alternativen zu Youtube wie zum Beispiel vimeo.com oder dailymotion.com.

Links zu weiteren Glossaren

Wikipedia, Kategorie Netzkultur
<http://de.wikipedia.org/wiki/Kategorie:Netzkultur>

Social Software und verwandte Begriffe in Beats Biblionetz
<http://beat.doebe.li/bibliothek/w01734.html>

EU-Finanzierung für partizipative Projekte

Die Europäische Union vergibt Projektgelder auf unterschiedlichsten Gebieten in zahlreichen Förderprogrammen, die eine Unterstützung für innovative Vorhaben bieten und die Partizipation an der Gestaltung der Zukunft Europas ermöglichen. Zudem fördern EU-Projekte die internationale und interdisziplinäre Vernetzung von Kultur, Bildung, Sozialem und Wissenschaften. Der grenzüberschreitende Erfahrungsaustausch erweitert den Horizont, fördert Sprachkenntnisse und interkulturelle Kompetenzen.

Die Förderprogramme sind ein Ergebnis der europäischen Politik und müssen in diesem Zusammenhang als Maßnahmen verstanden werden, die Wirkungen auf politischer Ebene erzielen sollen.

Nach dem Scheitern der Referenden über eine europäische Verfassung im Jahr 2005 hat die Europäische Kommission den Plan D für Demokratie, Dialog und Diskussion ausgerufen, „nicht als Rettungsmaßnahme für die Verfassung, sondern um eine umfassendere Diskussion zwischen den demokratischen Organen der Europäischen Union und ihren Bürgern anzuregen. Diese Debatte ist als Ergänzung zu den bereits bestehenden oder vorgeschlagenen Initiativen und Programmen, beispielsweise in den Bereichen Bildung, Jugend, Kultur und Förderung der aktiven Unionsbürgerschaft, zu sehen.“ Damit will die Europäische Union einen Prozess in Gang setzen, zur Wiederbelebung der europäischen Demokratie und [...] zum Entstehen einer europäischen Öffentlichkeit, die dem Bürger die Informationen und die Instrumente an die Hand gibt, um aktiv am Entscheidungsfindungsverfahren teilzunehmen und Teilhaber des europäischen Einigungswerks zu werden.“¹¹

Allerdings ist Partizipation nicht erst seit dem sogenannten „Plan D“ ein Thema für die Europäische Union. Schon seit längerer Zeit hat die EU mit einem behaupteten oder tatsächlichen Demokratiedefizit zu kämpfen.

Die Hauptfrage dabei lautet: Wie kann eine ausreichende Motiviertheit von Bürgerinnen und Bürgern in den europäischen Regionen als Träger/innen für die nachhaltige Gestaltung von europäischer Demokratie geschaffen werden?

In den EU-Programmen, die die Grundlage der Aufrufe (calls for proposals“ für Projekteinreichungen sind, wird in diesem Zusammenhang von „European Active Citizenship“ bzw. „Civic Participation“ gesprochen. Partizipation ist in fast allen EU-Programmen ein mehr oder weniger präsentenes Querschnittsthema. Daher bieten sich die EU-Programme bei der Suche nach Finanzierungsmöglichkeiten für Projekte, die das Thema Partizipation beinhalten geradezu an.

Nicht übersehen werden sollte jedoch, dass der Aufwand der Antragsstellung höher sein kann als beispielsweise bei national finanzierten Projekten. Auch sind in der Regel Partnereinrichtungen in anderen Ländern in das Projekt mit einzubeziehen, da verstärkte Zusammenarbeit auf europäischer Ebene ein Ziel europäischer Politik ist. Allerdings kann ein relativ hohes Budget erwartet werden, wenn man sich den erwähnten Herausforderungen zu stellen bereit ist.

Exemplarisch seien einige Programme kurz vorgestellt und Aspekte der Partizipation hervorgehoben.

¹¹ Mitteilung der Kommission vom 13.10.2005 KOM(2005) 494

Kultur 2007-2013

Das Rahmenprogramm **KULTUR 2007-2013**¹² umfasst eine Reihe verschiedener Förderbereiche. Im Förderbereich 1 sind die grenzübergreifende Mobilität von Kulturschaffenden, Künstler/innen und Kulturmanager/innen sowie die Zirkulation von Werken, Objekten und Produktionen neben der Förderung des interkulturellen Dialogs die Ziele der Projektförderung.

In der Programmschiene 1.2.1. „Kleinere Kooperationsmaßnahmen“ ist beispielsweise ein Zuschuss bis € 200.000 (entspricht 50% des Gesamtbudgets) für die Laufzeit von höchstens 2 Jahren für ein Projektkonsortium von mindestens 3 Einrichtungen erhältlich.

Als Förderkriterien werden unter anderen der „Einsatz neuer Technologien bzw. Medien im kulturellen Schaffen“ sowie „Bürgernähe und die „Ermöglichung des Zugangs vieler Menschen zur Kultur“ erwähnt.

Lebenslanges Lernen

Das EU-Bildungsprogramm „**Lebenslanges Lernen**“¹³ bietet eine Vielzahl an Projektmöglichkeiten. Im Querschnittsprogramm wird auf Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) und Web 2.0 in der Schwerpunktaktivität 3 wie folgt eingegangen:

„Die IKT ermöglichen den Menschen, ihr soziales Netz auszuweiten, und dadurch können sie auch ihre Lernmöglichkeiten ausbauen. Lernen ist vor allem ein sozialer Prozess. Selbstlernen und informelles Peer learning sind wichtige Möglichkeiten, IKT-Fertigkeiten und – Kompetenzen zu erwerben. Sie gewinnen jedoch auch im Bereich des formalen Lernens immer mehr an Bedeutung. Eine neue Generation IKT-basierter Tools und Plattformen für das Social Networking (Web 2.0 und weitere wichtige IKT-Entwicklungen) gewinnt immer größere Popularität. Beispiele hierfür sind Weblogs, Wikis, Podcasts, soziale Software, virtuelle Social Sites und Tools wie Mobiltelefone. Sie sind einfach zu bedienen, erschwinglich und weit verbreitet, insbesondere in von Ausgrenzung bedrohten Gruppen (Schulabbrecher, ethnische Minderheiten, ältere Menschen usw.) und bieten daher die Möglichkeit, diese Bevölkerungsgruppen (wieder) näher an die öffentlichen Dienste, das Lernen und das gesellschaftliche Engagement heranzubringen.“

Inhaltlich könnten sich Projekte mit der Entwicklung und Umsetzung experimenteller Konzepte, die sich auf neue Web 2.0 Trends beziehen beschäftigen oder Best Practice analysieren.

In der „Schwerpunktaktivität 3 IKT“ standen zuletzt bis zu € 250.000 pro Jahr (entspricht max. 75% des Gesamtbudgets) für ein Projekt mit mindestens 3 Partner/innen zur Verfügung.

Jugend in Aktion

Das Programm **Jugend in Aktion**¹⁴ bietet ebenso zahlreiche Möglichkeiten für Projektfinanzierung, die Jugendliche teilweise selbst beantragen können. Mit dem Programm will die EU Bürgersinn, Solidarität und demokratisches Engagement unter jungen Menschen stärken und ihnen zu mehr Mobilität und Zusammenarbeit in Europa verhelfen.

¹² http://ec.europa.eu/culture/index_en.htm

¹³ <http://www.lebenslanges-lernen.at/>

¹⁴ <http://jugendinaktion.at>

Unter den zahlreichen Programmlinien seien an dieser Stelle die Aktion 1.3 - Projekte der partizipativen Demokratie hervorgehoben.

Die Jugenddemokratie-Projekte, unterstützen junge Menschen dabei, sich aktiv an den Diskussions- und Entscheidungsprozessen im demokratischen System zu beteiligen. Themen können beispielsweise Partizipation, kulturelle Vielfalt, Europäische Bürgerschaft, soziale Integration oder die Zukunft Europas sein. Die Projekte basieren auf einer Partnerschaft aus zumindest jeweils zwei Einrichtungen in zwei Ländern (2+2). Es kann für Projekte, die zwischen 3 und 18 Monaten dauern können, eine Förderung in Höhe von bis € 50.000 erwartet werden, wobei diese 75% der gesamten Projektkosten abdecken kann.

Europa für Bürgerinnen und Bürger

Das seit dem Jahr 2007 bestehende Programm „**Europa für Bürgerinnen und Bürger**“¹⁵ ist großteils der Partizipation gewidmet. Insbesondere die Aktion 2 „Aktive Zivilgesellschaft in Europa“ unterstützt entsprechende Projekte.

„Diese Aktion unterstützt Organisationen der Zivilgesellschaft [...] als einzigartige Bindeglieder zwischen europäischen Bürger/innen und der Europäischen Union. Organisationen der Zivilgesellschaft auf europäischer, nationaler, regionaler und lokaler Ebene sind wichtige Elemente für eine aktive Beteiligung der Bürger/innen an der Gesellschaft und helfen, alle Aspekte des öffentlichen Lebens zu stärken.“¹⁶

Es können Fördermittel für Veranstaltungen oder andere Projekte beantragt werden. Für Veranstaltungen erfolgt der Zuschuss auf der Grundlage von Pauschalen. Je nach Projektart kann die Förderung bis zu ca. € 55.000 (60% bis 100% der Gesamtkosten) betragen.

Darüber hinaus wird im Rahmen des Programms „Europa für Bürgerinnen und Bürger“ im Jahr 2008 zum ersten Mal die Maßnahme „Bürgerprojekte“ durchgeführt. Die Projekte sollen dazu beitragen, die Kluft zwischen den Bürger/innen und der Europäischen Union zu überwinden. Die Bürger/innen sollen zur Teilnahme angeregt und der Dialog zwischen den Bürger/innen und den Organen und Einrichtungen der Europäischen Union gefördert werden.

Die Projekte müssen von mindestens 5 Partnerorganisationen aus 5 verschiedenen teilnehmenden Ländern gemeinsam durchgeführt werden. Antragsberechtigt sind öffentliche Einrichtungen oder Organisationen ohne Erwerbszweck. Die Förderung beträgt mindestens € 75.000 und höchstens € 150.000 und darf 60 % der Gesamtkosten nicht überschreiten.¹⁷

7. Forschungsrahmenprogramm

Auch das **7. Forschungsrahmenprogramm** der EU enthält Ansätze für thematisch passende Projekte. Im Bereich Zusammenarbeit der Sozial-, Wirtschafts- und Geisteswissenschaften¹⁸ finden sich im entsprechenden Workprogramme unter „Area 8.5.1 Participation and Citizenship in Europe“ folgende Forschungsziele:

“Understand the participation and representation of the citizen as well as to reflect upon contemporary definitions, perceptions and practices of citizenship in the context of the European Union. Expected Impact: The projects should a) advance the state of the art in the field of citizen participation and citizenship in Europe; b) increase awareness and in-

¹⁵ http://ec.europa.eu/citizenship/index_de.html

¹⁶ http://ec.europa.eu/citizenship/action2/index_de.html

¹⁷ http://eacea.ec.europa.eu/citizenship/action1/citizens-projects/call/index_en.htm

¹⁸ <http://rp7.ffg.at/fp7-ssh-2007-1>

formation for the formulation or implementation of European initiatives, including civil society initiatives, c) devise and test strategies to involve relevant communities, stakeholders, practitioners in the making and/or diffusion of research d) improve the contribution to the formulation, development and implementation of policy at national or European level e) where relevant, encourage the involvement of relevant civil society organisations in the research activities, in particular with the use of the funding instrument "Research for the benefit of specific groups".

Auswahl an EU-Projekten über das Thema

UnConference Participation 2.0

www.civilmedia.eu

Die UnConference Participation 2.0, die im November 2007 in Salzburg stattfand, stellte die Frage nach dem Zusammenhang zwischen Beteiligung an der Medienproduktion (Freie Radios, Web 2.0) und politischer Partizipation. Das Format „UnConference“ ist partizipativ. Alle Teilnehmenden waren aufgerufen, eigene Vorschläge für das Programm in das Wiki einzutragen.

Das Projekt wurde aus dem EU-Programm „Europa für Bürger/innen und Bürger“ finanziert.

DEMO-net

www.demo-net.org

Das Ziel des Projekts ist die Stärkung der Forschung im Bereich E-Partizipation durch die Vernetzung der fragmentierten Forschungskapazitäten von Einzelpersonen und Organisationen in ganz Europa.

Das Projekt wird aus dem 6. EU-Forschungsrahmenprogramm finanziert.

CITIZEN MEDIA

www.ist-citizenmedia.org

CITIZEN MEDIA ist ein europäisches Forschungsprojekt, das erforscht wie neue Medien und Kommunikationsangebote in Zukunft aussehen sollen, damit sie den Bürgern wirklich Nutzen bringen und für sie Sinn machen - sowohl privat als auch geschäftlich.

16 große Organisationen, von Telekommunikationsunternehmen wie Telefonica, über Forschungseinrichtungen wie das Fraunhofer Institut bis zu Herstellern und namhaften Universitäten aus der ganzen EU arbeiten bei CITIZEN MEDIA Projekt zusammen.

Internetplattform zum Thema „Krieg und Frieden“

www.whywar.at

Initiatoren/innen: Eine informelle Gruppe bestehend aus sechs jungen Frauen und Männern, zwischen 19 und 28 Jahren.

Die Website richtet sich an junge Leute und bietet Informationen, Beispiele und Handlungsperspektiven rund um das Thema „Krieg und Frieden“. Gleichzeitig besteht für die User/innen die Möglichkeit, sich interaktiv an der Gestaltung der Website zu beteiligen und die Ergebnisse ihrer Eigenrecherche auf einem interaktiven Raum der Website zu präsentieren und zu diskutieren.

eurovol.at

www.eurovol.at

Im Rahmen der Fußball-EM 2008 in Österreich und der Schweiz fand ein Großgruppen-EFD (Europäischer Freiwilligendienst) in Salzburg und Wien statt. Insgesamt 80 Jugendliche aus 16 Nationen unterstützten die Hosting-City Salzburg bei der Organisation und Fanbetreuung. In Wien halfen die Jugendlichen bei der Betreuung eines Info-Stands an

der Fanmeile und waren in den Wiener Jugendzentren aktiv. Informationen rund um ihren Einsatz, sowie über das Projekt allgemein gibt es auf der Website www.eurovol.at. Hier hatten die Jugendlichen auch die Möglichkeit in Blogs über ihre Erfahrungen während dieses vierwöchigen EFD-Einsatzes zu schreiben und sich auszutauschen.

Die beiden letztgenannten Projekte wurden aus dem EU-Programm „Jugend in Aktion“ finanziert.

Linkliste

Websites zum Thema

<http://www.mediamanual.at/>

mediamanual.at ist die interaktive Plattform des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur für die aktive Medienarbeit an der Schule.

<http://www.partizipation.at>

Basisinformationen zum Thema Partizipation und Nachhaltige Entwicklung sowie Einblicke in weiterführende Themen wie Umweltmediation, Governance etc. Mit Praxisbeispielen.

<http://politikkabine.at>

Anhand von Fragen zu politischen Themen vergleicht POLITIKKABINE.AT die persönliche Meinung mit den Standpunkten der im Nationalrat oder in den Landtagen vertretenen Parteien.

<http://www.powerofpolitics.com>

Power of Politics ist ein kostenloses Multi-Player-Browsersgame. Politische Abläufe können in diesem Spiel simuliert werden.

<http://www.ag.bka.gv.at/index.php/Portal:EDEM>

Arbeitsgruppe zum Thema E-Demokratie im Bundeskanzleramt. Projektbeispiele.

<http://www.ocg.at/ak/edemocracy/wiki/doku.php>

Wiki des Arbeitskreises für eDemokratie/eVoting mit umfangreicher Begriffsklärung

http://www.barcamp.at/PolitCamp_Graz

Das PolitCamp Graz war ein BarCamp zum Thema Politik, das in Graz am 30. und 31. Mai 2008 stattfand.

<http://www.jugendbeteiligung.cc/>

Website der Arbeitsgemeinschaft Partizipation, einer Expert/innengruppe zum Thema

Forschung

<http://www.jugendkultur.at>

Institut für Jugendkulturforschung und Kulturvermittlung, Wien

<http://www.oeij.at>

Institut für Jugendforschung

Internationale Links

<http://www.demos-monitor.de/>

Weblog über e-Partizipation

<http://www.e-demokratie.org/>

Weblog von Christian Heise, Initiative E-Demokratie.org, Berlin

<http://www.mitarbeit.de/>

Website der Stiftung Mitarbeit

<http://www.e-konsultation.de>

Plattform zum Thema E-Partizipation und E-Inklusion gefördert vom Bundesministerium des Innern der Bundesrepublik Deutschland

<http://www.wegweiser-buergergesellschaft.de/>

Der Wegweiser Bürgergesellschaft bietet umfangliche Informationen zum bürgerschaftlichen Engagement und zur Bürgerbeteiligung. Der Wegweiser ist ein Projekt der Stiftung Mitarbeit.

http://www.jugendpolitikeneuropa.de/downloads/22-177-267/EUYOUPART_D8_Germany.pdf

Political Participation of Young People in Europe - Collection of Working Papers on Qualitative Research Findings (Germany)

http://ec.europa.eu/yourvoice/index_de.htm

Mit „Ihre Stimme in Europa“ bietet die Europäische Kommission Zugang zu einer Vielzahl von Konsultationen, Diskussionen u. ä., in deren Rahmen Sie sich aktiv an der Politikgestaltung in Europa beteiligen können.

<http://www.jugendpolitikeneuropa.de/themen/partizipation/>

Linkliste zu europäischen Jugendbeteiligungsprojekten

<http://www.politeia.net/>

Network for Citizenship and Democracy in Europe

http://europa.eu/youth/active_citizenship/index_eu_de.html

Linksammlung auf der Website der Europäischen Union zum Thema „Aktive Bürgerschaft“

<http://www.e-democracy.org/>

US-amerikanisches Diskussionsforum

Mission: Expanded participation and stronger democracies and communities through the power of information and communication technologies and strategies.

<http://www.toolkitparticipation.nl>

Projektübersicht zum Thema Citizen Participation

<http://www.e-participation.net/>

Variety of internet based participation projects in the United Kingdom and in Germany. The aim is to show diverse developments and highlight examples of good practice.

Literatur

Albrecht, Steffen et al. (2008), „E-Partizipation – Elektronische Beteiligung von Bevölkerung und Wirtschaft am E-Government“. Institut für Informationsmanagement Bremen GmbH (ifib).

<http://www.e-konsultation.de/site/pictures/ifib-zebralog%20e-partizipation.pdf>

Alby, Tom (2007). Web 2.0 – Konzepte, Anwendungen, Technologien. München/Wien: Hanser.

Alemann, Ulrich v. (Hg.) (1975). Partizipation – Demokratisierung – Mitbestimmung. Westdeutscher Verlag: Opladen.

Baake, Dieter (1999). Handbuch Medien: Medienkompetenz - Modelle und Projekte. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Beck, Ulrich (1995). Die Individualisierungsdebatte. In: Schäfers, Bernhard: Soziologie in Deutschland. Opladen: Leske u. Budrich. S.185-198.

Burgstaller, Petra (2005). Zukunft : Spiel. Am Beispiel der Kinderstadt "Mini-Salzburg". Wissenschaftliche Schriftenreihe des Zentrums für Zukunftsstudien Salzburg. Wien: Lit-Verlag.

Castells, Manuel (2001). Die Netzwerkgesellschaft. Das Informationszeitalter I. Opladen: Leske u. Budrich.

Egloff, Daniel (2002). Digitale Demokratie. Mythos oder Realität? Auf den Spuren der demokratischen Aspekte des Internets und der Computerkultur. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Friesl, Christian /Hahn, Marina (Hg.) (1999). Erlebniswelten und Gestaltungsräume. Die Ergebnisse des "Dritten Berichts zur Lage der Jugend in Österreich". Wien – Graz: Verlag Zeitpunkt.

Fuchs, Christian (2006). Rethinking ICTs and Participation. Salzburg ICT&S Research Paper No 2 ISSN 1990-8563
<http://icts.sbg.ac.at/media/pdf/pdf1131.pdf>

Gille, Martina/Krüger, Winfried/Rijke de, Johann/Willems, Helmut (1998). Politische Orientierungen, Werthaltungen und die Partizipation Jugendlicher: Veränderungen und Trends in den 1990er Jahren. In: Palentien, Christian/Hurrelmann, Klaus (Hg.). Jugend und Politik– Ein Handbuch für Forschung, Lehre und Praxis. 2. Aufl . Berlin: Luchterhand. S. 148-177.

Götzenbrucker, Gerit (2005). Jugend im Netz? Effekte mobiler Kommunikation im Alltag Jugendlicher. Eine qualitative Studie im Ballungsraum Wien (Wien). kommunikation@gesellschaft, Jg. 6, Beitrag 3.
http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B3_2005_Goetzenbrucker.pdf

Gruber, Bettina (2003). Die Zukunft mitgestalten – Jugend auf dem Weg von der Kommune nach Europa. Rahmenbedingungen, Methoden und Projekte für eine zeitgemäße, emanzipatorische, kommunale und internationale Jugendpartizipation anhand von Beispielen von Deutschland und Österreich. Dissertation: Salzburg.

Gugglberger, Martina & Haider, Clemens (1999): x-rom. Multimediaproduktion mit Kindern und Jugendlichen. Innsbruck: StudienVerlag.

Hacker, Kenneth/van Dijk, Jan (2005). Digital Democracy. Issues of theory and practice. London: SAGE.

Hart, Roger A. (1997). Children's Participation: The Theory and Practice of Involving young citizens in Community Development and Environmental Care. London: UNICEF Earthscan Publications Ltd.

Hartmann, Frank. (2006). Globale Medienkultur: Technik, Geschichte, Theorien. Wien: Facultas.

Havinghurst, Robert J. (1972): Developmental tasks and education. New York: Mc Kay

Hurrelmann, Klaus/Albert, Mathias/TNS Infratest Sozialforschung (Konzeption) (2006) Shell Deutschland Holding (Hg.). Jugend 2006 – Eine pragmatische Generation unter Druck. Frankfurt/Main: Fischer.

Kaase, Max (2000): Politische Beteiligung / Politische Partizipation In: Andersen, Uwe/Woyke, Wichard (Hg.). Handwörterbuch des politischen Systems der Bundesrepublik Deutschland. 4. Aufl. Opladen: Leske+Budrich. Lizenzausgabe Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2000.

Kleinstüber, Hans J. (1998). Was bedeutet ‚elektronische Demokratie‘? Zu Theorie und Praxis in Deutschland und den USA“. In: Christian Hartmann/Christoph Hillig, (Hg.). Netzdiskurs. Das Internet und der Strukturwandel von Kommunikation in der Öffentlichkeit. Loccum, S. 127-148

Leggewie, Claus/Maar, Christa (Hg.) (1998). Internet & Politik: Von der Zuschauer- zur Beteiligungsdemokratie. Köln: Bollmann.

Maier-Rabler, Ursula (2002). Cultural Aspects and Digital Divide in Europe. In: Medien Journal, Heft 3, S. 14-32.

Maier-Rabler, Ursula (2006). Reconceptualizing e-Policy. Cultural Aspects and Digital Divide in Europe. In: Sarikakis, Katharine /Thussu, Daya (Eds.): Ideology of the Internet. Cresskill, NJ: Hampton Press, S. 195-212.

Maier-Rabler, Ursula, Hartwig Christiana (2007). ePartizipation – „Jugend aktiv“, ICT&S Center der Universität Salzburg.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2007a): KIM-Studie 2006. Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Müller, Diane. Jugendportale 2.0 - Medienkompetenz und Information durch Partizipation. Fachtagung der Bundesinitiative „Jugend ans Netz“ am 27./28.04.06 in Berlin.
http://www.jugend.info/info/downloads/Contentpartnertagung_Report.pdf

Negroponte, Nicholas (1995). Being digital. London: Coronet.

Oates, Sarah/Owen, Diana/Gibson, Rachel (2006): The Internet and Politics. Citizens, voters and activists. London: Routledge.

O'Reilly, Tim (09/30/2005). What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software.
<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

Paus-Hasebrink, Ingrid / Jadin, Tanja / Wijnen, Christine W. (2007): Lernen mit Web 2.0. Aktualisierter Bericht zur Evaluation des Projekts „Web 2.0-Klasse“. Verfügbar über:

<http://www.telekom.at/Content.Node/verantwortung/sponsoring/projekte/web20klasse-evaluationsbericht.pdf> (12.06.2008)

Pateman, Carole (1970): *Participation and Democratic Theory*. London: Cambridge University Press.

Pelinka, Anton (1993): *Kinder und Demokratie – Kinderdemokratie – Demokratie für Kinder?* In: *Erziehung heute e. h. Tiroler. Bildungspolitische Arbeitsgemeinschaft (Hrsg.)*, Innsbruck: Österr. Studien-Verlag. S.10f.

Rash, Wayne (1997): *Politics on the Nets. Wiring the political Process*. New York: W.H. Freeman.

Rheingold, Howard (1993). *The virtual community. Homesteading on the electronic frontier*. California: William Patrick.

RTL Disney (2008): *Ganz privat im Web 2.0. Wie Kinder und Jugendliche das Web 2.0 in ihre Lebenswelt integrieren*. Kinderwelten Studienreihe. Köln: RTL Disney. Verfügbar über: <http://superrtl.de/Portals/0/Mediadaten/Web-2.0-Studie.pdf> (12.06.2008)

Schmidt, Jan (2006). *Weblogs. Eine kommunikationssoziologische Studie*. Konstanz: UVK

Schmidt, Jan (2008): *Was ist neu am Social Web?. Soziologische und kommunikationswissenschaftliche Grundlagen*. In: *Zerfaß, Ansgar/Welker, Martin/Schmidt, Jan (Hg.): Kommunikation und Wirkungen im Social Web. Grundlagen und Methoden: Von der Gesellschaft zum Individuum (Band 1)*. Köln: Herbert von Halem. S. 18-40

Schmidt, Jan/Lampert, Claudia/Schwinge, Christiane (2008): *Nutzungspraktiken im Social Web – Impulse für die medienpädagogische Diskussion*. Unveröffentlichtes Manuskript

Schneekloth, Ulrich (2006). *Politik und Gesellschaft: Einstellungen, Engagement, Bewältigungsprobleme*. In: *Shell Deutschland Holding (Hg.): Jugend 2006 – Eine pragmatische Generation unter Druck*. Hurrelmann, Klaus/Albert, Mathias/TNS Infratest Sozialforschung (Konzeption) Frankfurt/Main: Fischer S. 103-144.

Die Literaturzusammenstellung konnte dankenswerterweise teilweise aus Maier-Rabler, Ursula, Hartwig Christiana (2007). *ePartizipation – „Jugend aktiv“*, ICT&S Center der Universität Salzburg, übernommen werden, die unter einer Creative Commons Lizenz veröffentlicht wurde.

E-Partizipation ist lebendig

Die aufgeführten Projektbeschreibungen, Linklisten, etc. wurden im Laufe einiger Monate gesammelt. Gerade im Internet ist dies eine lange Zeit. Viele Projekte haben sich weiter entwickelt, manche wurden eingestellt und viele neue Ideen wurden in konkreten Maßnahmen umgesetzt.

Daher kann diese Publikation nur Anregung sein, sich auch im Web mit der Thematik der Beteiligung Jugendlicher über (nicht mehr ganz) neue Medien zu informieren.

Wir laden Sie daher herzlich ein, Ihre Projektbeschreibung an das

Bundesministerium für Gesundheit, Familie und Jugend

Abteilung Jugendpolitik

z.H. Robert Lender

1010 Wien, Franz-Josefs-Kai 51

robert.lender@bmgfj.gv.at

zu übermitteln, damit in Bälde eine erweiterte Fassung dieser Publikation publiziert werden kann.

Texte und Textredaktion

Mag. David Röhler

David Röhler ist Jurist, Medienexperte und -journalist, und arbeitet als Berater für EU-finanzierte Projekte und in der politischen Bildung. Schwerpunkt sind partizipative Medien – insbesondere das Web 2.0 – und deren Nutzung in der internationalen Projekt- sowie der politischen Arbeit. Er ist langjähriger Referent der Gesellschaft für politische Bildung sowie verschiedener öffentlicher und privater Bildungseinrichtungen.

Persönliche Weblogs:

politik.netzkompetenz.at

blog.eu.info.at

Danksagung

Ein Dank gilt **Petra Burgstaller** sowie **Thomas Schuster**, Verein Spektrum sowie **Christine Wijnen**, Aktion Film Salzburg, für die kostenlose Bereitstellung der Gastbeiträge.

Impressum:

Eigentümer, Herausgeber und Verleger
Bundesministerium für Gesundheit, Familie und Jugend
Abteilung Jugendpolitik (Sektion II, Abteilung 5)
1010 Wien, Franz Josefs-Kai 51

Verlagsort, Herstellungsort
Wien 2008

Websites

www.bmgfj.gv.at
www.jugendinfo.at
www.bupp.at



Der Text (mit Ausnahme der Projektbeschreibungen) unterliegt
einer Creative Commons Lizenz
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at/>

JugendInfo-Hotline

0800/240 266

ministerium@jugendinfo.at