

## Digitale Deliberation in der Schule

### Eine medienpädagogische Perspektive an der Schnittstelle zur politischen Bildung

Leonie Hannebauer<sup>1</sup> , Heidrun Allert<sup>1</sup>  und Christoph Richter<sup>1</sup> 

<sup>1</sup> Christian-Albrechts-Universität zu Kiel

#### Zusammenfassung

Medienkompetenzen stärken, demokratische Handlungs- und Partizipationsmöglichkeiten aufzeigen, Allgemeinbildungsprozesse initiieren – diese anspruchsvollen Aufgaben kommen Schulen neben dem fachlichen Unterricht zu. Gelingen kann dies durch eine medienpädagogische Arbeit in der Schule, die Fragen der politischen und digitalen Bildung miteinander vereint und so Möglichkeiten für produktive demokratische Prozesse aufzeigt. Ein konkreter Ansatz hierfür, um den es in diesem Beitrag geht, ist digitale Deliberation. Deliberative Verfahren ermöglichen es Schüler:innen, gesellschaftliche und politische Teilhabe im digitalen Raum zu erproben. Dabei stellt sich die Frage, wie digitale Plattformen gestaltet werden können, die deliberative Entscheidungsfindungsprozesse mit potenziell vielen Teilnehmenden ermöglichen, und welche Medienkompetenzen die Teilnehmenden selbst mitbringen müssen, um sich an einem solchen politischen Verfahren mit digitalen Technologien beteiligen zu können. Die Schule bietet einen Raum, in dem dies in Form einer aktiven Medienarbeit erprobt werden kann. Dieser Beitrag zeigt die Chancen auf, die digitaler Deliberation in der Schule innewohnen, und möchte Medienpädagog:innen dazu aufrufen, diesen Prozess in Schulen zu fördern.

#### Online Deliberation in School. A Media-Pedagogical Perspective at the Interface with Political Education

#### Abstract

Strengthening media literacy, showing opportunities for democratic action and participation, initiating processes of general education – these demanding tasks are assigned to schools apart from teaching specific subjects. This can be achieved by media-pedagogical work in schools that combines matters of political and digital education and consequently offers possibilities for productive democratic processes. One specific approach for this, which is subject to this article, is online deliberation. Deliberative processes enable students to test political and social participation in the digital space.

*This raises the question of how to design digital platforms to support deliberative decision-making among possibly many participants. Participants themselves need to have specific digital literacy to be able to participate in such a political process with digital technologies. Schools provide a space in which this can be tested by means of active media work. This article is meant to point out the opportunities inherent to online deliberation in school and to call on media educators to facilitate this process in schools.*

## 1. Einleitung

In einer Zeit, in der Fake News, Hate Speech und soziale Fragmentierung allgegenwärtig sind, gilt es heute mehr denn je, die demokratische Handlungsfähigkeit junger Menschen zu stärken (Schmidt 2023, 284; Verständig 2023, 30). Die Kommentarspalten sozialer Medien sind nur selten von Rationalität und Gemeinwohlorientierung geprägt. Sie stellen vielmehr einen Gegenentwurf zu dem dar, was nach Habermas (1992) als deliberative Kommunikation verstanden wird. Das kritisierte der Soziologe jüngst erneut, 61 Jahre nach seinen einflussreichen Überlegungen zur Öffentlichkeit (Habermas 2022). Es ist zwar wichtig, diese negativen Phänomene zu analysieren und zu kritisieren, doch das allein reicht nicht aus. Was es darüber hinaus braucht, ist die aktive Förderung demokratischer Prozesse und die Ermutigung junger Menschen zu produktiver Teilhabe. Verantwortung, entsprechende Fähigkeiten zu fördern, trägt (auch) die Schule. In einer Welt, in der gesellschaftliche Partizipation nicht mehr losgelöst von digitalen Technologien denkbar ist, ist es deshalb nur einleuchtend, demokratische und Medienkompetenzen in Kombination miteinander zu stärken. Genau dies soll durch die Erprobung von digitaler Deliberation in der Schule ermöglicht werden. Ziel dieses Beitrags ist es deshalb, die Relevanz eines solchen digitalen Beteiligungsformats in der Schule darzustellen, konkrete Hinweise darauf zu geben, worauf dabei zu achten ist, und die Implementierung eines solchen Angebots in der Schule durch Medienpädagog:innen voranzubringen.

So folgt zunächst eine knappe Darstellung dessen, was an dieser Schnittstelle aktuell diskutiert wird (2), bevor sich dem Konzept der Deliberation gewidmet wird (3). Es zeigt sich, dass Deliberation ein komplexer Kommunikationsprozess mit vielen Voraussetzungen ist. Deshalb stellt sich gerade in digitalen Umgebungen die Frage, wie diese Art der Kommunikation bestmöglich gefördert werden kann und welche Designentscheidungen es bei der Entwicklung einer Plattform für diesen Zweck zu beachten gibt bzw. welche Anforderungen bei der Wahl einer bestehenden Plattform zu berücksichtigen sind. Es wird daraufhin dargestellt, dass die Teilnahme an deliberativen Entscheidungsprozessen eng mit Medienkompetenz verknüpft ist, die im digitalen Zeitalter eine wesentliche Schlüsselrolle für gesellschaftliche Partizipation darstellt. Schliesslich wird der Raum Schule betrachtet (4). Die Einübung digitaler Deliberation in der Schule wird auf seine Passung zu Klafkis (2007)

Bildungsbegriff hin untersucht und nach konkreten Einsatzszenarien und deren Chancen für den Schulkontext gefragt. Abschliessend werden die wichtigsten Erkenntnisse zusammengefasst und offene Fragen und Herausforderungen thematisiert.

## 2. Medienpädagogik und politische Bildung im Kontext Schule

Im Folgenden sollen einige für diesen Beitrag relevante Themen betrachtet werden, die an der Schnittstelle von Medienpädagogik, politischer Bildung und Schulentwicklung diskutiert werden. Es herrscht Einigkeit darüber, dass der Schule nicht nur die Verantwortung zukommt, Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien zu fördern (Bartolles et al. 2023; Eickelmann 2017; Ganguin und Sander 2023; Kracht 2022; Nickel und Ganguin 2023), sondern auch aktiv an der Aufrechterhaltung demokratischer Verhältnisse mitwirken soll (Delere, Vogel, und Marci-Boehncke 2022, 83f.). Schule soll Demokratie erfahrbar machen und politische Handlungsmöglichkeiten aufzeigen. Auch an der Schnittstelle von Medienpädagogik und politischer Bildung wird die Rolle von und der Umgang mit digitalen Medien vor dem Hintergrund der demokratischen Öffentlichkeit thematisiert (Beaufort 2021; Donges 2016; Schaal 2016). Hier finden vor allem Phänomene wie Fake News (Milbradt 2018; Stalder 2016) und Hatespeech (Amadeu Antonio Stiftung 2019; Rieger et al. 2013) Beachtung. Das Potenzial einer partizipativen Mediennutzung für eine Beteiligung an politischen Prozessen wird zum Beispiel von Schlütz et al. (2023) oder Kenner und Lange (2020) erkannt, wobei letztere neben direktdemokratischer Teilhabe (z. B. durch Online-Petitionen) auch deliberative Formate wie digitale Bürgerversammlungen anführen.

Seltener finden sich Veröffentlichungen, die Themen der Medienpädagogik und der politischen Bildung im Kontext Schule miteinander verbinden. In einer aktuellen Studie hat Schmidt (2023) sich anhand eines systematischen Forschungsüberblicks mit dem Spannungsfeld Schule, Medien und Gesellschaft auseinandergesetzt und dabei herausgefunden, dass es in diesem Bereich vor allem normative und theoretische Beiträge, weniger empirische Arbeiten gibt. Demnach werden vor allem der kritisch-reflexive Umgang mit Medien thematisiert, sowie die Rolle der Lehrkräfte und die «Entkulturations- und Integrationsfunktion der Schule» (Fend 2008, 49ff.) hervorgehoben (Schmidt 2023, 302f.). Delere, Vogel und Marci-Boehncke (2022) thematisieren die Verantwortung des Fachs Deutsch im Kontext von politischer Teilhabe. Hierbei geht es vor allem um sprachliche und analytische Kompetenzen. Auch Ernst und Schmitt (2020) sprechen sich für eine politische Bildung mit digitalen Medien in der Schule aus und betonen die Relevanz einer pädagogischen Begleitung und Reflexion politischer Bildungsprozesse in von Schüler:innen genutzten Medien.

Insgesamt werden Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien als Voraussetzung für gesellschaftliche Teilhabe anerkannt und deren Förderung in der Schule gefordert (Autenrieth und Nickel 2020, 6; Bartolles et al. 2023, 54; Nickel und Ganguin 2023, 29). Nicht nur der Einfluss von Medien auf politische Verhältnisse, sondern auch konkrete Beteiligungsmöglichkeiten (mittels Medien) sollten jungen Menschen in der Schule aufgezeigt werden (Bartolles et al. 2023, 54; 2022; Schlütz et al. 2023, 234). So argumentieren Schlütz et al. (2023), dass kollaborative Online-Medien in der Schule genutzt werden können, um die Möglichkeiten für gesellschaftliches Engagement aufzuzeigen. In einer entsprechenden Studie von 2021 unter Schüler:innen, aber auch Auszubildenden und Student:innen, haben die Forschenden herausgefunden, dass die Befragten digitale Plattformen vor allem für die Informationssuche und Einordnung von Informationen nutzen, also vor allem bekannte Lernweisen ergänzen oder verbessern, aber selten eine neue Art der Auseinandersetzung in Form von Partizipation oder Kollaboration stattfindet (ebd., 246). Passend dazu hat Achour (2023) gezeigt, dass Demokratiebildung in der Schule positive Effekte auf demokratische Einstellungen und die eigene Selbstwirksamkeit von Schüler:innen hat, dort aber noch immer zu wenig «konkrete Mitbestimmungs- und Handlungsmöglichkeiten» (ebd., 16) aufgezeigt werden. Dies gelte vor allem für den digitalen Raum, wodurch sich junge Menschen überwiegend nicht in der Lage fühlten, an komplexeren Online-Beteiligungsverfahren teilzunehmen (ebd., 16f.).

Auch Soßdorf und Gallach (2022) fordern, Kompetenzen an der Schnittstelle von politischer, ethischer und digitaler Bildung in der Schule zu vermitteln, anstatt diese weiterhin einzeln zu betrachten. Die Autor:innen nennen aktive Medienarbeit – etwa in Form der Erstellung von Podcasts, Videos und anderer digitaler Inhalte – als Möglichkeit, um lebensweltliche politische und ethische Fragen der Kinder und Jugendlichen zu thematisieren (ebd., 147). Unter dem Stichwort *Demokratiebildung* betonen auch Autenrieth und Nickel (2020, 19) die Notwendigkeit, digitale Medien nicht nur für (individuelle) Lernprozesse, «sondern auch als eine gemeinsame Plattform für eine kritisch-reflektierte Auseinandersetzung mit politischen und gesamtgesellschaftlichen Praktiken» zu nutzen. Schliesslich werden auch die dadurch entstehenden Konsequenzen für die Aus- und Weiterbildung von Lehrkräften angesprochen und wird bereits hier ein «Ineinandergreifen politischer Bildung und Medienbildung bzw. Medienpädagogik» (Ernst und Schmitt 2020, 34) gefordert.

Die Erprobung digitaler Deliberation in der Schule ist ein möglicher Ansatz, um diese Lücke zu schliessen. Es handelt sich dabei um eine spezifische Form der konkreten Beteiligung und Zusammenarbeit, um eine neue Arbeitsweise, anhand derer gesamtgesellschaftlich relevante Fragen bearbeitet und politische und digitale Bildung miteinander verbunden werden können. Anhand der Durchführung von analogen Deliberationsforen in der Schule hat Sliwka (2005) bereits gezeigt, dass diese eine vielversprechende Möglichkeit für die Erprobung politischer

Kommunikationsprozesse sowie das Erarbeiten demokratischer und praktischer Kompetenzen sind und positive Rückmeldungen der Schüler:innen hervorriefen (ebd., 6ff.). Auch soll an dieser Stelle auf ein existierendes Projekt aus der Praxis hingewiesen werden, das dieser Leerstelle bereits begegnet: aula bietet eine kostenlose Software und Begleitmaterial für Schulen und außerschulische Organisationen, um eine solche Plattform für Beteiligungsprozesse selbst einzuführen (aula 2023). Es ist ein Beispiel dafür, wie digitale und politische Bildung in der Schule verbunden werden können und Demokratie für junge Menschen erfahrbar gemacht werden kann.

### 3. Digitale Deliberation: Definition und Anforderungen

Um zu verstehen, welche Chancen digitaler Deliberation in der Schule innewohnen, soll sich zunächst dem von Habermas (1992) geprägten Konzept der deliberativen Demokratie gewidmet werden. Obwohl das habermas'sche Konzept der Deliberation in dem nicht unproblematischen Ideal rationaler Entscheidungsfindung verwurzelt ist, bildet es eine wesentliche Grundlage für die Gestaltung und Erforschung von Formaten demokratischer Teilhabe (für eine kritische Auseinandersetzung siehe z. B. Young 1996; Esau 2018). Das Konzept der deliberativen Demokratie geht von einer Ordnung aus, in deren Mittelpunkt die argumentative Auseinandersetzung mit Fragen des gesellschaftlichen Lebens steht. Durch umfassende Diskussionen, Beratungen und Abwägungen, an denen die Bürger:innen selbst beteiligt sind, sollten demnach die bestmöglichen Entscheidungen getroffen werden (Kersting 2017, 63). Deliberation kann als ein Kommunikationsmodus verstanden werden, in welchem «gleichberechtigte Teilnehmer ihre Positionen in einer Atmosphäre gegenseitigen Respekts transparent begründen, um schliesslich zu einer allgemein akzeptablen Entscheidung zu gelangen» (Frieß 2016, 1). Nach Misgeld (2023, 215) handelt es sich um einen «rationalen, herrschaftsfreien Diskurs», der beim Treffen öffentlicher Entscheidungen helfen soll, wenngleich die Ergebnisse eines deliberativen Prozesses nicht bindend sind.

Im Zuge von Online-Vernetzung und der Entwicklung digitaler Technologien hat diese Form der demokratischen Aushandlung neu an Bedeutung für Wissenschaft und Politik, aber auch für NGOs und Unternehmen gewonnen (Kettemann 2022).

Identität und Zugehörigkeit werden in einer Kultur der Digitalität weniger durch etablierte Institutionen definiert, sondern müssen zunehmend vom Individuum hergestellt und hervorgebracht werden, indem es sich kontinuierlich als Teilnehmer:in an den Prozessen einer Gemeinschaft konstituiert (Stalder 2016, 129). Wie durch andere Formen der e-Partizipation erhoffen sich Vertretende aus Politik durch deliberative Verfahren eine verbesserte Teilhabe der Bürger:innen am politischen Geschehen und so langfristig eine höhere Akzeptanz politischer Entscheidungen und einen

Abbau von Politikverdrossenheit (Gabriel und Kersting 2014, 79ff.). Aufgrund dieser demokratiefördernden Wirkung ist nicht überraschend, dass Deliberation heute wieder für die Politikwissenschaft, Soziologie, Medienpädagogik und verwandte Disziplinen in den Mittelpunkt der Betrachtung rückt.

Auch soziale Medien werden im Diskurs um Online-Deliberation oft thematisiert (Esau et al. 2017). Wenngleich hier Elemente deliberativer Prozesse sichtbar sein können und soziale Medien durchaus relevante Schauplätze für politische Bewegungen und andere Formen der Online-Partizipation sind (Kersting 2017, 64ff.), wird Deliberation in diesem Beitrag an bestimmte Regeln bzw. Voraussetzungen geknüpft, die eine Abgrenzung von anderen öffentlichen Sprechakten ermöglichen (Frieß 2016, 3).

So steht ein konflikthafte Thema im Mittelpunkt, welches einer deliberativ erarbeiteten Entscheidung bedarf (ebd.). Der deliberative Austausch sollte dabei idealerweise argumentativ, dialogisch, frei von Machtgefügen, ergebnisoffen, rational und barrierefrei sein (ebd.; Kersting 2017, 63; Misgeld 2023, 214). Renn (2008) weist darauf hin, dass ein klar kommunizierter Auftrag und vorab besprochene Regeln notwendig sind. Den Teilnehmenden sollte bewusst sein, welche Entscheidungen im Rahmen des Prozesses möglich sind. Sie selbst sollten Lernbereitschaft, Sachlichkeit, Neugier und Anerkennung für verschiedene Perspektiven mitbringen, um erfolgreich an einem deliberativen Verfahren teilzunehmen (ebd., 318ff.). Nicht persönliche oder wirtschaftliche Interessen stehen im Mittelpunkt, sondern das Gemeinwohl (Kersting 2017, 63). Schliesslich ist Deliberation im Idealfall von einer Reflexivität der Teilnehmenden geprägt (ebd., 66).

Sind diese Bedingungen erfüllt, wird davon ausgegangen, dass durch die Expertise einer Gemeinschaft grosse Fragen oder Probleme gelöst werden können, die von Einzelnen oder kleinen Gruppen nicht bearbeitet werden können (Towne und Herbsleb 2012, 98). Insofern ist Online-Deliberation auch Teil des Diskurses um Grossgruppen- bzw. Crowd-Kollaboration (Reichelt et al. 2019). Selbstverständlich sind diese Voraussetzungen als normativ anzusehen und haben aufgrund ihres hohen Anspruchs in der Vergangenheit auch dazu geführt, dass Deliberation als unrealistisch bis utopisch kritisiert wurde (Bächtiger 2016, 252). In realen deliberativen Szenarien werden sie nicht zu jeder Zeit vollends erfüllt sein, was auch in der empirischen Deliberationsforschung dazu geführt hat, Anforderungen und Kriterien entsprechend weiterzuentwickeln (ebd., 253ff.). Sie können aber als Orientierung dienen, zum Beispiel wenn danach gefragt wird, wie deliberative Kommunikation bestmöglich unterstützt werden kann. Das gilt für Online- wie Offline-Deliberation.

### 3.1 Überlegungen zur Förderung von Deliberation auf digitalen Plattformen

Betrachtet man diesen Kommunikationsmodus im digitalen Raum nun genauer, stellt sich die Frage, wie eine Plattform aussehen könnte, die geeignet ist, das Ideal der Deliberation bestmöglich zu fördern. Dies ist für Medienpädagog:innen interessant, die an der Entwicklung einer solchen Plattform für den schulischen Raum beteiligt sind, aber auch für diejenigen, die eine bestehende Plattform nutzen wollen. Digitale Technologien sind nämlich keine neutralen Werkzeuge, sie

«strukturieren [...] Kommunikationsprozesse, Informationsflüsse und Wissenszugänge in einer bestimmten Art und Weise, und haben damit einen erheblichen Einfluss darauf, was Menschen tun, was sie wahrnehmen und welche Entscheidungen sie treffen» (Wimmer 2023, 24).

Bei der Analyse von Online-Deliberation bietet sich an, zwischen Input (Voraussetzungen), Throughput (Prozess der Kommunikation) und Output (Ergebnisse des deliberativen Prozesses) zu unterscheiden (Friess und Eilders 2015, 320). Als Teil des Inputs wirken sich die Designentscheidungen auf Throughput und Output aus. Ohne Anspruch auf Vollständigkeit sollen im Folgenden einige relevante Punkte diskutiert werden, die uns im Hinblick auf Designvoraussetzungen als besonders relevant erscheinen. Da es sich bei Online-Deliberation um Grossgruppen-Kollaboration handelt, bietet sich eine Orientierung an den Gestaltungsdimensionen für computergestützte kollaborative Lernumgebungen an, die Reichelt et al. (2019) in Anlehnung an Paavola et al. (2012) aufstellen.

#### 3.1.1 Formative Dimension: Förderung von Beteiligung

Grundlegende Designentscheidungen betreffen das, was Reichelt et al. (2019, 171) als «formational mediation» bzw. «learner involvement» bezeichnen. Um digitale Plattformen für möglichst unterschiedliche Teilnehmende und Inhalte zugänglich zu machen, spielen sowohl die Minimierung von Zugangsbarrieren als auch der gezielte Einsatz von Verfahren zum Schutz der Teilnehmenden vor destruktivem Verhalten eine wesentliche Rolle (vgl. Towne und Herbsleb 2012). So kann etwa eine Pflicht zur Registrierung auf der Plattform einen gewissen Schutz vor Vandalismus bieten, während gleichzeitig ein mit der Nutzung verbundener finanzieller oder zeitlicher Aufwand Teilnehmende abschrecken kann (ebd., 101f.). Eine barrierearme Gestaltung bezieht sich jedoch nicht nur auf den Zugang und die technischen Funktionen der jeweiligen Plattform, sondern auch auf die Organisation des gemeinsamen Deliberationsprozesses und die diesem Prozess zugrunde liegenden Regeln. Auch diese sind idealerweise so gestaltet, dass sich auch Teilnehmende mit geringen Vorerfahrungen schnell zurechtfinden (vgl. Towne und Herbsleb 2012; Misgeld 2023).

Es hat sich zudem gezeigt, dass die Förderung von Mikrobeiträgen die Partizipation steigert, da die Nutzenden das grosse Ganze so in handhabbare Aufgaben zerlegen (Towne und Herbsleb 2012, 102) und dort anfangen können, wo sie das Gefühl haben, etwas beisteuern zu können (Richter et al. 2023). Dies erlaubt den Teilnehmenden gleichzeitig, eine selbstgewählte Rolle innerhalb des Deliberationsprozesses einzunehmen (Towne und Herbsleb 2012, 102). Eine emergente, nicht vollends vordefinierte Struktur hilft zudem, die Gedankenprozesse der Anwesenden zu unterstützen (ebd.). Vor allem scheint es wichtig zu sein, dass die Teilnehmenden die eigene Partizipation als relevant erleben und das Ergebnis der Deliberation als potenziell wirksam einschätzen (Janssen und Kies 2005, 325).

### *3.1.2 Epistemische Dimension: mediale Artikulationsmöglichkeiten*

Über den Zugang und die Möglichkeit zur Beteiligung hinaus stellt sich bei der Gestaltung und Auswahl entsprechender digitaler Plattformen insbesondere die Frage, welche Möglichkeiten und Formen der Artikulation und gegenseitigen Bezugnahme den Teilnehmenden zur Verfügung stehen (vgl. Reichelt et al. 2019, 173). In Bezug auf Prozesse der Online-Deliberation betrifft dies sowohl die im Kontext der Plattform als «legitim» gerahmten Formen der Argumentation und Meinungsäußerung als auch die unterstützten medialen Artikulationsformate. Eine wesentliche Herausforderung besteht hierbei darin, dass auch das vermeintliche Ideal eines rationalen und leidenschaftslosen Austauschs selbst nicht neutral ist und dem Kommunikationsstil sozial privilegierter Gruppen oft näherkommt als dem anderer Gruppen (vgl. Young 1996). Verschiedene Autor:innen haben in diesem Zusammenhang etwa auf die Bedeutung von Erzählungen als Möglichkeit des Ausdrucks persönlicher Erfahrungen, Emotionen und Werte im Rahmen von Deliberationsprozessen hingewiesen (z. B. Esau 2018; Maia et al. 2020).

Damit eng verknüpft ist zugleich die Frage nach den zur Verfügung stehenden medialen Artikulationsformaten und den mit ihnen verbundenen In- und Exklusionen. Ausgehend von der Prämisse, dass mediale Artikulationsformate, etwa in Form von Texten oder Diagrammen, nicht für alle Teilnehmenden und Argumentationsformen geeignet und zugänglich sind, scheint auch hier wichtig zu sein, den Teilnehmenden die Nutzung unterschiedlicher medialer Formen zu ermöglichen und ihnen entsprechende Werkzeuge zur Verfügung zu stellen (vgl. CAST 2018).

### *3.1.3 Pragmatische Dimension: Koordination und Organisation*

Auf pragmatischer Ebene heben Reichelt et al. (2019) die Relevanz von koordinativen und regulativen Aspekten hervor. Stromer-Galley und Martinson (2009) weisen in diesem Zusammenhang darauf hin, dass Online-Deliberation von einer asynchronen Arbeitsweise profitiert, da diese einen positiven Einfluss auf die Qualität der Diskussion habe. Echtzeit-Formate kommen zwar einer analogen Deliberation

näher, asynchrone Formate bieten den Teilnehmenden aber mehr Zeit zur Reflexion und sind potenziell inklusiver, da zum Beispiel eine stabile Internetverbindung und zeitliche Verfügbarkeiten an Relevanz verlieren. Gerade im Hinblick auf grosse Teilnehmendenzahlen sind synchrone Formate oft nur schwer umsetzbar.

Eine weitere Herausforderung ergibt sich aus den im Rahmen von Deliberationsprozessen schnell anwachsenden und sich kontinuierlich wandelnden Informationsbeständen. Um die Orientierung und Navigation zu erleichtern, ist es hilfreich, wenn neben einer geeigneten Suchfunktion einzelne Beiträge gezielt referenziert werden können, die Inhalte nicht zeitlich, sondern thematisch organisiert sind und – soweit möglich – die Duplikation von Informationen vermieden wird (Towne und Herbsleb 2012; vgl. Richter et al. 2023). Neben einer rein textbasierten Auseinandersetzung bietet sich aber auch die Einbindung visueller Formate an, die Argumentationsstrukturen und -zusammenhänge graphisch sichtbar und navigierbar machen (Iandoli et al. 2018). Gleiches gilt für die Möglichkeit zum Bereitstellen und Teilen von weiterführenden Informationen, etwa in Form von Belegen für Argumente (Esau et al. 2017, 327f.).

#### 3.1.4 Reflexive Dimension: Moderation und Evaluation

Es zeigt sich, dass Instanzen der Beurteilung und Rückmeldung nicht nur in klassischen Lernszenarien (Reichelt et al. 2019, 173), sondern auch in deliberativen Verfahren relevant sind. Vor allem eine Form der Moderation zeigt sich als förderlich, da diese zu mehr Respekt unter den Teilnehmenden führen kann (Kersting 2017, 69). Heutzutage lässt sich hier fragen, ob die Kommunikation von Feedback und Regeln sowie eine Betreuung des Prozesses zwangsläufig durch andere Menschen realisiert werden muss, oder ob Formen der Künstlichen Intelligenz oder NLP sich hier nicht eher anbieten (Verhaeghe 2019). Mit der Verbreitung grosser Sprachmodelle (LLM) ergibt sich hier eine Vielzahl von Unterstützungsmöglichkeiten, etwa der automatisierten Verschriftlichung, Anonymisierung, Übersetzung, Verdichtung, Analyse oder Synthese von Beiträgen, aber auch der KI-basierten Rekonstruktion und Visualisierung grösserer argumentativer Zusammenhänge, etwa in Form von *Argument Maps* (siehe z. B. Falk und Lapesa 2022). Beim Einsatz entsprechender Verfahren ist vor dem Hintergrund potenzieller Verzerrungstendenzen sicherlich zu prüfen, ob diese den Deliberationsprozess beeinträchtigen oder so eingebunden werden können, dass sie die Reflexionsmöglichkeiten der Teilnehmenden unterstützen.

Auch ein gegenseitiges Bewerten von Beiträgen ist eine Möglichkeit, um die Qualität der Deliberation sowie die Motivation zur Teilnahme zu steigern (Rhee und Kim 2009, 226; Towne und Herbsleb 2012, 108).

### 3.1.5 Soziale Dimension: Identifikation

Reichelt et al. (2019) diskutieren die Wahrnehmung des Selbst und der Anderen als Teil einer sozialen Einheit sowie die Frage nach verschiedenen Kommunikationsformen und Autor:innenschaft in Crowd-Szenarien. In der Forschung zu digitaler Deliberation wird in diesem Bereich vor allem die Frage von Anonymität vs. Identifikation der Teilnehmenden diskutiert, wobei die empirischen Befunde hierzu nicht eindeutig sind. Die Einführung einer Klarnamenpflicht auf Online-Foren wurde in der Vergangenheit als qualitätssteigerndes Merkmal betrachtet (Kersting 2017, 63). Rost, Stahel und Frey (2016) führen zum Beispiel an, Kritik werde glaubwürdiger vermittelt, wenn sie von Teilnehmenden mit Klarnamen ausgeübt werde. Dies könne zu mehr Respekt untereinander führen. Leshed (2009) auf der anderen Seite bemerkt, dass Klarnamen die Beteiligung hemmen können und deshalb Anonymität förderlich sei. Ob eine höhere Beteiligung durch Anonymität die Qualität der Diskussion verbessert, bleibt zu hinterfragen (Rhee und Kim 2009, 225). Kersting (2017) hat trotz Klarnamenpflicht eine Abnahme der Diskussionsqualität festgestellt. Hier gilt es abzuwägen, was im konkreten Fall eher sinnvoll erscheint.

### 3.2 Medienkompetenz als Schlüssel für gesellschaftliche Teilhabe

Eine Plattform sollte also so gestaltet sein, dass sie deliberative Prozesse ermöglicht und fördert. Aber selbstverständlich reicht dies nicht aus. Der Erfolg deliberativer Prozesse hängt vor allem davon ab, was die Teilnehmenden daraus machen. Im Kontext von digitaler Deliberation hängt dies (auch) eng mit der Medienkompetenz der Beteiligten zusammen. Dabei handelt es sich jedoch nicht um ein bestimmtes Set an festgelegten Kompetenzen, die es einmalig zu erarbeiten gilt (Asmussen, Schröder und Hardell 2017, 102f.). Vielmehr kann Medienkompetenz im Anschluss an Dieter Baacke (1999, 32) als eine Form der Kommunikations- und Handlungskompetenz verstanden werden, die den Mitgliedern einer Gesellschaft ermöglicht, auch unter sich stetig ändernden Anforderungen in der digitalisierten Welt handlungsfähig zu bleiben. Dies gilt für die vielfältigen Bereiche, in denen wir heute (digitale) Medien nutzen. Es bietet sich an, die vier Dimensionen von Medienkompetenz, die Baacke (ebd.) beschreibt, im Hinblick auf ihre Relevanz für Online-Deliberation zu skizzieren. Auch wenn der Erziehungswissenschaftler diese ohne das heutige Wissen über «Digitalisierung, Vernetzung, Sensorisierung und Algorithmisierung» (Gapski 2017, 108) aufgestellt hat, bleiben sie im Kontext von Online-Deliberation als relevante Grundlage bestehen.

So umfasst *Medienkritik* die Fähigkeit, Medien und deren Angebote zu analysieren, um zum Beispiel problematische Entwicklungen identifizieren zu können. Diese Kritik sollte sich dabei auch auf das eigene Handeln und Nutzungsverhalten beziehen und darüber hinaus die Reflexion der sozialen und ethischen Verantwortung

miteinschliessen (Baacke 1999, 34). Akteur:innen eines deliberativen Verfahrens sind an potenziell wichtigen Entscheidungen beteiligt. Hier ist es in besonderem Mass erforderlich, dass sie in der Lage sind zu analysieren: Wie ist der Prozess aufgebaut, an dem ich teilnehme? Welche Auswirkungen haben die Informationen, die mir (nicht) zur Verfügung gestellt werden? Wie offen und inklusiv ist die Plattform, auf der ich mich befinde und die Diskussion, die ich führe? Ein kritischer Blickwinkel ist darüber hinaus aber auch auf inhaltlicher und kommunikativer Ebene notwendig. Dabei ist es wichtig, dass Teilnehmende von Online-Deliberationsverfahren in der Lage sind, ihre eigenen Auffassungen und Kommunikationsweisen zu reflektieren, und bereit sind, ihre Meinung gegebenenfalls zu ändern. In der Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Fragen schliesst dies auch die Bereitschaft ein, Verantwortung zu übernehmen.

Während nicht jedes Mitglied der Gesellschaft Expert:in für (digitale) Medien sein muss, ist ein grundlegendes Wissen über heutige Medien Bestandteil von Medienkompetenz. Baacke (ebd.) bezeichnet diese Dimension als *Medienkunde*. Diese umfasst Wissen, welche verschiedenen Medien es gibt, wie diese funktionieren und wie sie bedient werden. Aber auch grundlegende Kenntnisse über Algorithmen und darüber, wie diese die Nutzung des Internets beeinflussen, gehören heute dazu (Schröder 2021, 92). Das Wissen darüber, dass es Plattformen für digitale Deliberation gibt, stellt zunächst eine Grundlage dar. Um erfolgreich daran teilzunehmen, bedarf es aber noch weit mehr, wie zum Beispiel grundlegender Kenntnisse über asynchrones und kollaboratives Arbeiten im digitalen Raum. Aber auch Fragen von Privatsphäre und Datenschutz werden relevant, wenn (sensible) Themen im öffentlichen Raum diskutiert werden sollen.

Um handlungsfähig zu sein, ist es selbstverständlich notwendig, die verschiedenen Medien selbst nutzen zu können. In der *Mediennutzung* wird neben der rezeptiven heute mehr denn je eine interaktiv-anbietende Rolle eingenommen, indem eigene Inhalte oder Dienste angeboten werden (Baacke 1999, 34). Im Zuge deliberativer Verfahren ist es vor allem wichtig, Plattformen mit all ihren Funktionen nutzen zu können. Wie können Beiträge verfasst, wie kann auf Kommentare geantwortet, können weiterführende Informationen recherchiert und geteilt oder Links zur Unterstützung meines Arguments eingefügt werden? Erst so können Gedanken sichtbar gemacht und erweitert werden. Politische Akteur:innen, Vorstandsvorsitzende und interessierte Lehrkräfte mögen sich hingegen fragen: Wie können digitale Medien genutzt werden, um gemeinsam getragene Entscheidungen zu entwickeln?

Schliesslich beinhaltet die Dimension der *Mediengestaltung* die Fähigkeit, innovativ und kreativ an der Weiterentwicklung heutiger Medien teilzunehmen. Dies kann die Entwicklung einer digitalen Plattform sein. Aber auch neue Inhalte auf sozialen Medien können die Art und Weise verändern, wie wir diese nutzen und mit ihnen kommunizieren. Diese Dimension von Medienkompetenz kann selbstverständlich

unterschiedlich stark ausgeprägt sein. Auch hier gilt: Nicht jede:r medienkompetente Bürger:in *muss* in der Lage sein, selbst Plattformen für Online-Deliberation zu gestalten. Aber Medienkompetenz befähigt dazu, an der Gestaltung neuer Kommunikationsprozesse zu partizipieren und die eigene Position mittels geeigneter medialer Formate zu artikulieren.

In Anbetracht der heutigen Flut an Informationen und Möglichkeiten im Netz bedarf es vor allem ausgeprägter «Recherche-, Selektions-, Einordnungs- und Verifikationsfähigkeiten» (Oberle 2017, 189). Aber auch der Stellenwert sprachlicher und kommunikativer Fähigkeiten als Teil von Medienkompetenz ist im Hinblick auf digitale Deliberation besonders hervorzuheben. Hierzu zählt nicht zuletzt die Möglichkeit, Argumente, Vorschläge und Kritik, aber auch persönliche Erfahrungen, Emotionen und Werte angemessen und kontextgerecht zu artikulieren.

Medienkompetenz ist dabei nicht nur auf einer individuellen Ebene zu thematisieren, sondern wird heute – und in Zukunft – zur wesentlichen Schlüsselrolle für Demokratiekompetenz (Schröder 2021, 90). Manzel (2017) spricht von Medienkompetenz als «Zugangsticket für Partizipation» (213). Die Fähigkeit, Medien und deren Inhalte zu nutzen, selbst zu gestalten, kritisch zu hinterfragen, zu bewerten und dort Aushandlungsprozesse zu führen, wird für die Teilhabe an gesellschaftlicher Kommunikation vorausgesetzt. So schreiben auch Soßdorf und Gallach (2022):

«Kommunikatives Handeln in mediatisierten Gesellschaften ist Medienkompetenz; erst sie ermöglicht Menschen, sich zueinander zu verhalten und an gesellschaftlichen Prozessen teilzuhaben» (ebd., 140).

Zugleich ist auf kollektiver Ebene immer auch zu hinterfragen, inwiefern die gewählten Verfahren und Modi der Beteiligung tatsächlich inklusiv sind, oder durch die gewählten Formate nicht auch selbst Exklusionen produzieren (Misgeld 2023, 207).

Da mediale Inhalte und Medien selbst nicht mehr lediglich konsumiert, sondern vor allem auch selbst produziert werden, hängt das heutige Verständnis von Medienkompetenz eng mit Selbstbestimmung, gesellschaftlicher Mitverantwortung und sozialem Engagement zusammen (Brüggen und Bröckling 2017, 155; Amadeu Antonio Stiftung 2019, 46). Aus diesem Grund wird im englischsprachigen Raum auch vermehrt von «digital citizenship» (Ribble 2011, 15) gesprochen, um die gesellschaftliche Dimension zu betonen, die mit digitaler Medienkompetenz verbunden ist. Im deutschen Diskurs wird an der Schnittstelle von Medienpädagogik und politischer Bildung mit dem Begriff der digitalen Demokratiekompetenz versucht, den Begriff der Medienkompetenz in das digitale Zeitalter zu übertragen und dessen Relevanz für politische Prozesse aufzuzeigen (Schröder 2021, 95). Deshalb soll an dieser Stelle auch «die Fähigkeit, Medien aktiv zur politischen Partizipation, zur eigenen Mitwirkung an der öffentlichen politischen Willensbildung zu nutzen» (Oberle 2017, 188) als Aspekt von Medienkompetenz betont werden.

#### 4. Förderung von Bildungsprozessen in der Schule durch digitale Deliberation

Digitale Deliberation ist somit als komplexer Kommunikationsmodus zu verstehen, der durch entsprechende Designentscheidungen unterstützt werden kann und sollte. Geht es um die Auseinandersetzung mit gesamtgesellschaftlichen Themen, verlangt er nach medienkompetenten Bürger:innen. Zuvor wurde dargestellt, dass die Schule nicht nur den Auftrag hat, Medienkompetenz zu fördern, sondern Schüler:innen auch zu gesellschaftlicher Teilhabe ermutigen und demokratische Kompetenzen fördern soll (Delere, Vogel, und Marci-Boehncke 2022, 83f.). Anders ausgedrückt: Die Schule soll Bildungsprozesse ermöglichen, die sich auf diverse Bereiche des gesellschaftlichen Lebens beziehen. Bevor konkrete Einsatzszenarien digitaler Deliberationsprozesse in der Schule diskutiert werden, soll an dieser Stelle deshalb Klafki (2007) Bildungsbegriff herangezogen werden, der uns in diesem Zusammenhang durch seine Fokussierung auf epochaltypische und in diesem Sinne nur deliberativ zur erschliessende Problemlagen als besonders relevant erscheint. So konstatiert der Erziehungswissenschaftler: «Bildungsfragen sind Gesellschaftsfragen» (ebd., 49). Er entwirft einen Bildungsbegriff, in dessen Rahmen politisch-gesellschaftliche Verhältnisse und Erziehungswissenschaft nicht voneinander zu trennen sind. Gleichzeitig betont er die Veränderbarkeit dieser sozial konstruierten Verhältnisse. Moderne demokratische Gesellschaften charakterisieren sich durch unterschiedliche Interessengruppen mit unterschiedlichen Machtvoraussetzungen – aber auch letztere sind nicht für alle Zeiten festgeschrieben (ebd.).

Für Klafki ist es die Verantwortung der Pädagogik, in Gegenwart und Zukunft die bestmöglichen «Lebens- und Entwicklungsmöglichkeiten» (ebd., 50) der Mitglieder der Gesellschaft anzustreben. Die Pädagogik reagiert somit nicht lediglich auf gesellschaftliche Verhältnisse, sondern gestaltet diese aktiv mit (ebd.). Demnach bezeichnet er Allgemeinbildung

«als Aneignung der die Menschen gemeinsam angehenden Frage- und Problemstellungen ihrer [...] Gegenwart und der sich abzeichnenden Zukunft und als Auseinandersetzung mit diesen gemeinsamen Aufgaben, Problemen und Gefahren» (ebd., 53).

Diese grossen Fragen und Probleme einer Zeit, die zum Beispiel Frieden, Umwelt oder soziale Ungleichheit betreffen können, definiert er als «epochaltypische Schlüsselprobleme» (ebd., 56). Bei Bildungsprozessen im Kontext dieser Schlüsselprobleme geht es weniger um die Erarbeitung von Antworten auf diese Fragen, sondern vielmehr darum, Problemstellungen differenziert zu betrachten, Widersprüchlichkeiten auszuhalten, rational zu argumentieren, Positionen zu hinterfragen sowie Kritik auszuüben und zu erfahren. Neben dieser Argumentations- und Kritikbereitschaft nennt Klafki Empathie und ein «vernetzendes Denken» (ebd., 63) als zentrale Fähigkeiten, die in der Auseinandersetzung mit epochaltypischen

Schlüsselproblemen erarbeitet werden. Dem übergeordnet ermöglicht Bildung laut Klafki die Fähigkeit zur Selbstbestimmung, die Fähigkeit zu kultureller, gesellschaftlicher und politischer Mitbestimmung sowie die Fähigkeit zu Solidarität mit denjenigen, die diese Selbst- und Mitbestimmung aufgrund von Deprivilegierung nicht selbst ausüben können (ebd.).

Von diesem Bildungsbegriff ausgehend ist digitale Deliberation in der Schule als «lebensweltliche Auseinandersetzung mit gesellschaftspolitischen Themen» (Bröckling 2022, 78) eine Möglichkeit, solche Allgemeinbildungsprozesse zu initiieren. Auch Klafki betont den Bezug zu den Interessen der Adressat:innen und hebt die Relevanz von «emotionale[n] Erfahrungen und Betroffenheiten» (2007, 65) in Bildungsszenarien hervor. Dabei muss es in der Schule nicht zwangsläufig die Auseinandersetzung mit «zentralen Problemen der Gegenwart und [...] der Zukunft» (Klafki 2007, 56) sein. Abhängig vom Alter kann jungen Menschen gezeigt werden, dass Themen, die ihre Gemeinschaft, also zum Beispiel die eigene Schule oder Schulklasse betreffen, mit und durch Medien bearbeitet werden können. Erste Erfahrungen mit digitaler deliberativer Kommunikation können zum Beispiel schulinterne Entscheidungen wie die Gestaltung des Pausenhofs oder der neuen Cafeteria umfassen. Das zuvor erwähnte Projekt *aula* bietet genau diese Art der Beteiligung. Über fünf Phasen hinweg setzen Schüler:innen sich mit ihren eigenen Ideen zu klassen- oder schulinternen Themen auseinander und einigen sich auf die besten dieser Ideen, die sich auch für die Schule als umsetzbar herausgestellt haben. Dabei sind diejenigen Schüler:innen für die Umsetzung der Idee verantwortlich, die diese entwickelt haben. Auch eine Reflexion der Entscheidungsfindung sowie der Umsetzung ist Teil dieses Prozesses (*aula* 2023).

Auch Sliwka et al. (2006) beschreiben konkrete Szenarien, in denen Deliberationsforen an Schulen durchgeführt wurden, und gehen dabei auf Schritte und Praxishilfen ein, die sich auf analoge Deliberation beziehen, aber in grossen Teilen auch auf den digitalen Raum übertragen werden können. Als mögliche institutionelle Einbindung nennen sie Seminarkurse, die Integration im Fachunterricht oder freiwillige Arbeitsgemeinschaften (ebd., 18). Im Rahmen der beschriebenen Projekte setzten sich Schüler:innen der Oberstufe zum Beispiel über ein gesamtes Schuljahr mit Fragen wie Zuwanderungspolitik oder Gentechnik und Ethik auseinander (ebd.). In einer neunten Klasse dagegen wurde ein Deliberationsforum zum Thema Terrorismus fachübergreifend zwischen Deutsch, Englisch und Geschichte realisiert (ebd., 19). Auch das Sprechen mit Expert:innen und Politiker:innen stellt einen Teil des Gesamtprozesses dar, der ebenso gut online stattfinden kann (ebd., 23).

Nicht nur lernen Schüler:innen so, eine entsprechende Plattform zu nutzen und ihre sprachlichen und kommunikativen Fähigkeiten auszubauen, da sie produktiv mit ihren Mitmenschen diskutieren müssen; auch würde die Beteiligung ein Bewusstsein dafür schaffen, wie gemeinsam getragene Entscheidungen im digitalen

Raum erarbeitet werden können. Dazu gehören auch Erfahrungen von Frustration und das Aushalten anderer widersprüchlicher Haltungen (Amadeu Antonio Stiftung 2019, 16). Mit einer entsprechenden Anleitung und Reflexion könnten diese Selbstwirksamkeitserfahrungen darüber hinaus auf eine höhere, gesamtgesellschaftliche Ebene übertragen werden und so ein Beispiel dafür sein, wie Demokratie persönlich erfahrbar gemacht werden kann. Eine Möglichkeit, um Reflexionsprozesse zu unterstützen, ist zum Beispiel das parallele Führen eines Lerntagebuchs (Sliwka et al. 2006, 20).

Die Umsetzung der hier skizzierten Szenarien ist durchaus anspruchsvoll und setzt unseres Erachtens ein Bündel unterschiedlicher Massnahmen voraus. So gehen wir zum einen davon aus, dass nicht nur in Bezug auf digitale Deliberationsprozesse eine grundlegende politisch-kulturelle Medienbildung zu einem integralen Bestandteil der Aus- und Weiterbildung von Lehrkräften werden muss. Zum anderen scheint uns aber vor dem Hintergrund ständig wachsender Anforderungen an Lehrkräfte wie auch weiterhin bestehender Defizite hinsichtlich entsprechender Aus- und Weiterbildungsangebote (Eickelmann 2017, 150f.; Herzig und Martin 2020, 295f.) eine vermehrte Einbindung von Medienpädagog:innen auch innerhalb der Schule notwendig zu sein. Neben der Kommunikation entsprechender Bedarfe und Möglichkeiten (Förderung einer demokratisch-partizipativen Schulkultur, Kompetenzorientierung, Förderung fachübergreifenden Lernens, Öffnung der Schule nach aussen, Förderung von Demokratie-, Sozial-, Methoden-, Handlungs- und Medienkompetenzen) (Sliwka et al. 2006, 29f.), können Medienpädagog:innen an Schulen bei der Auswahl oder Entwicklung einer Plattform unterstützen, den Prozess begleiten und reflektieren sowie Lehrkräfte und Schüler:innen als Multiplikator:innen ausbilden, sodass eine Durch- bzw. Fortführung auch unabhängig von einer professionellen Begleitung stattfinden kann.

## 5. Fazit

Digitale Deliberation bietet einen vielversprechenden Ansatz, um Medienkompetenz und demokratische Handlungsfähigkeit in der Schule zu fördern. Das Konzept bietet eine Antwort auf die Frage, wie digitale und politische Bildung miteinander verbunden werden können. Es wurde gezeigt, dass Deliberation in der Theorie als anspruchsvoller Kommunikationsmodus mit bestimmten Anforderungen einhergeht. Gelingt eine argumentative, respektvolle, gemeinwohlorientierte und hierarchiefreie Auseinandersetzung mit einem zu bearbeitenden Thema, wird angenommen, dass durch die Gemeinschaft der Teilnehmenden die bestmöglichen Antworten auf gesamtgesellschaftliche Fragen gefunden werden können. Dieses Ideal mag nicht immer einfach umsetzbar sein, bietet aber eine Alternative zu bestehenden Prozessen der öffentlichen Meinungsfindung. Dabei muss beachtet werden, dass

digitale Plattformen sich auf den Entscheidungsfindungs- und Kommunikationsprozess auswirken. Ein entsprechendes Plattformdesign kann die genannten Ideale deliberativer Kommunikation fördern. Die in diesem Beitrag dargestellten Gestaltungsdimensionen thematisieren hierzu zentrale Fragestellungen und können als heuristischer Rahmen für die Entwicklung oder Auswahl einer digitalen Plattform dienen. Es wurde dargelegt, dass Partizipation und Medienkompetenz in einer Zeit, in der digitale Technologien einen unverzichtbaren Teil des gesellschaftlichen und politischen Lebens bilden, untrennbar sind. Dies führt gleichzeitig zu einer unumgänglichen Verbindung von politischer Bildung und Medienpädagogik.

Im Sinne Klafkis (2007) bergen deliberative Verfahren das Potenzial, Orte der Auseinandersetzung mit den Schlüsselproblemen einer Zeit und somit Orte der Allgemeinbildung zu sein. Im Rahmen einer Annäherung an Deliberation in der Schule müssen nicht zwangsläufig grosse gesellschaftliche Themen bearbeitet werden. Auch anhand einer enger gefassten lebensweltlichen Auseinandersetzung können Schüler:innen ihre kommunikativen, sprachlichen, demokratischen und medialen Fähigkeiten ausbauen. Damit Schüler:innen diese Form der aktiven Medienarbeit erfahren können, ist es die Aufgabe der Medienpädagogik, die Implementierung solcher digitaler Beteiligungsangebote in der Schule voranzubringen. Im Idealfall treffen sie dort auf medienkompetente Lehrkräfte und angemessene Schulstrukturen, die eine solche neue Form der Auseinandersetzung ermöglichen und fördern. Neben zeitlichen und personalen Ressourcen sind Schulen und die dort agierenden Medienpädagog:innen schliesslich auch auf eine angemessene technische Ausstattung und Infrastruktur vor Ort angewiesen. Nur so kann ermöglicht werden, ein für alle Schüler:innen inklusives Angebot zu schaffen, welches unabhängig von der Ausstattung einzelner Familien ist.

Der Fokus des Beitrags lag auf den Möglichkeiten digitaler Partizipation in der Schule aus einer medienpädagogischen Perspektive. Weitere aus medienpädagogischer Perspektive relevante Aspekte, die wir in diesem Rahmen jedoch nicht vertiefen konnten, betreffen unter anderem die Frage nach dem Einfluss verschiedener medialer Artikulationsmöglichkeiten auf Prozesse der Deliberation. Ebenso stellt sich etwa die Frage, welche Rolle deliberative Formate im Kontext der Ausgestaltung von Digitalisierungsprozessen spielen. Als Beispiel hierfür kann etwa die aktuelle Diskussion um die Entwicklung der sogenannten Nationalen Bildungsplattform, jetzt *Digitale Vernetzungsinfrastruktur Bildung*, dienen (vgl. Seemann et al. 2022).

## Literatur

- Achour, Sabine. 2023. «Polarisierung der Gesellschaft? Wer gesellschaftliche Teilhabe und Empowerment fördern möchte, muss sich die Ungleichheit in den Strukturen ansehen». *merz | medien + erziehung* 67 (1): 10–18. <https://doi.org/10.21240/merz/2023.1.8>
- Amadeu Antonio Stiftung, Hrsg. 2019. *Lasst uns die Debatte führen! Demokratische Kommunikation online*. Berlin: Amadeu Antonio Stiftung. <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/debatte-online/>.
- Asmussen, Michael, Christoph Schröder, und Sonja Hardell. 2017. «Bildung in politischen Programmen. Eine pädagogische Revision der KMK-Strategie zur Bildung in der digitalen Welt». In *Digitale Transformation im Diskurs. Kritische Perspektiven auf Entwicklungen und Tendenzen im Zeitalter des Digitalen*, herausgegeben von Christian Leineweber und Claudia de Witt, 97–113. <http://www.medien-im-diskurs.de>.
- aula. 2023. «Das Beteiligungsverfahren». *aula*. <https://www.aula.de/was-ist-aula/das-beteiligungsverfahren/>.
- Autenrieth, Daniel, und Stefanie Nickel. 2020. «Kultur der Digitalität = Kultur der Partizipation?». *Medienimpulse* 58 (4): 1–32. <https://doi.org/10.21243/MI-04-20-13>.
- Baacke, Dieter. 1999. «Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten». In *Handbuch Medien: Medienkompetenz. Modelle und Projekte*, herausgegeben von Dieter Baacke, 31–35. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Bächtiger, André. 2016. «Empirische Deliberationsforschung». In *Zeitgenössische Demokratietheorie*, herausgegeben von Oliver W. Lembcke, Claudia Ritzi, und Gary S. Schaal, 251–78. Wiesbaden: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-06363-4\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-658-06363-4_11).
- Bartolles, Maureen, Nele Sonnenschein, und Anna-Maria Kamin. 2023. «Chancengerechtigkeit und digitale Medien». *Informationen zur politischen Bildung* 355 (2 Medienkompetenz in einer digitalen Welt): 53–55.
- Beaufort, Maren. 2021. «Die Demokratie? Die Öffentlichkeit? Die Rolle der Medien?: Medienöffentlichkeit im Wandel – Implikationen für die Medienqualitätsanalyse». In *Demokratie braucht Medien*, herausgegeben von Melanie Magin, Uta Rußmann, und Birgit Stark, 69–89. Wiesbaden: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-34633-1\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-658-34633-1_5).
- Bröckling, Guido. 2022. «Demokratie erfahrbar machen. Zur medienpädagogischen Perspektive Politischer Bildung». *MedienConcret* 28 (1): 76–81.
- Brüggen, Niels, und Guido Bröckling. 2017. «Ausserschulische Medienkompetenzförderung». In *Medienkompetenz. Herausforderung für Politik, politische Bildung und Medienbildung*, herausgegeben von Harald Gapski, Monika Oberle, und Walter Stauer, 155–65. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. <https://www.bpb.de/shop/buecher/schriftenreihe/medienkompetenz-schriftenreihe>.
- Buhl, Heike M., und Dorothee M. Meister. 2023. «Medienkompetenz und Familie». *Informationen zur politischen Bildung*, Medienkompetenz in einer digitalen Welt, 355 (2): 22–27.
- CAST. 2018. «Universal Design for Learning Guidelines version 2.2». <http://udlguidelines.cast.org>.

- Delere, Malte, Tatjana Vogel, und Gudrun Marci-Boehncke. 2022. «Schulbezogene Meldeplattformen als Prototypen medialer Normalitätsverschiebung – Konsequenzen für die Unterrichtsgestaltung und Lehramtsausbildung im Fach Deutsch». In *Medien – Demokratie – Bildung*, herausgegeben von Gudrun Marci-Boehncke, Matthias Rath, Malte Delere, und Hanna Höfer, 65–91. Ethik in mediatisierten Welten. Wiesbaden: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-36446-5\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-658-36446-5_6).
- Donges, Patrick. 2016. «Mediendemokratie». In *Zeitgenössische Demokratietheorie*, herausgegeben von Oliver W. Lembcke, Claudia Ritzi, und Gary S. Schaal, 103–24. Wiesbaden: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-06363-4\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-658-06363-4_5).
- Eickelmann, Birgit. 2017. «Schulische Medienkompetenzförderung». In *Medienkompetenz. Herausforderung für Politik, politische Bildung und Medienbildung*, herausgegeben von Harald Gapski, Monika Oberle, und Walter Staufer, 146–54. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. <https://www.bpb.de/shop/buecher/schriftenreihe/medienkompetenz-schriftenreihe>.
- Ernst, Julian, und Josephine B. Schmitt. 2020. «Politische Bildung für Jugendliche in oder mit digitalen Medien? Medienpädagogische Reflexionen der Strukturbedingungen von YouTube». *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 38 (Oktober): 21–42. <https://doi.org/10.21240/mpaed/38/2020.10.02.X>.
- Esau, Katharina. 2018. «Capturing citizens' values: On the role of narratives and emotions in digital participation». *Analyse und Kritik* 40 (1):55–72.
- Esau, Katharina, Dennis Friess, und Christiane Eilders. 2017. «Design Matters! An Empirical Analysis of Online Deliberation on Different News Platforms: Design of Online Deliberation Platforms». *Policy & Internet* 9 (3): 321–42. <https://doi.org/10.1002/poi3.154>.
- Falk, Neele, und Gabriella Lapesa. 2022. «Reports of personal experiences and stories in argumentation: datasets and analysis». In *Proceedings of the 60<sup>th</sup> Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics*, 1: 5530–53. Association for Computational Linguistics.
- Fend, Helmut. 2008. *Neue Theorie der Schule: Einführung in das Verstehen von Bildungssystemen*. 2., durchgesehene Auflage. Wiesbaden: VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-91788-7>.
- Friess, Dennis. 2016. «Online-Deliberation». *DIID-Précis*, November 2016. [https://diid.hhu.de/wp-content/uploads/2016/12/DIID-Precis\\_Friess-Dennis\\_Korr-1.pdf](https://diid.hhu.de/wp-content/uploads/2016/12/DIID-Precis_Friess-Dennis_Korr-1.pdf).
- Friess, Dennis, und Christiane Eilders. 2015. «A Systematic Review of Online Deliberation Research: A Review of Online Deliberation Research». *Policy & Internet* 7 (3): 319–39. <https://doi.org/10.1002/poi3.95>.
- Gabriel, Oscar W., und Norbert Kersting. 2014. «Politisches Engagement in deutschen Kommunen: Strukturen und Wirkungen auf die politischen Einstellungen von Bürgerschaft, Politik und Verwaltung». In *Partizipation im Wandel. Unsere Demokratie zwischen Wählen, Mitmachen und Entscheiden*, herausgegeben von Staatsministerium Baden-Württemberg, 43–181. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung.

- Ganguin, Sonja, und Uwe Sander. 2023. «Dimensionen von Medienkompetenz». *Informationen zur politischen Bildung* 355 (2 Medienkompetenz in einer digitalen Welt): 10–15.
- Gapski, Harald. 2017. «Politisch orientierte Medienkompetenzförderung inmitten der digitalen Transformation». In *Medienkompetenz. Herausforderung für Politik, politische Bildung und Medienbildung*, herausgegeben von Harald Gapski, Monika Oberle, und Walter Staufer, 105–15. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. <https://www.bpb.de/shop/buecher/schriftenreihe/medienkompetenz-schriftenreihe>.
- Habermas, Jürgen. 1992. *Faktizität und Geltung: Beiträge zur Diskurstheorie des Rechts und des demokratischen Rechtsstaats*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Habermas, Jürgen. 2022. *Ein neuer Strukturwandel der Öffentlichkeit und die deliberative Politik*. Berlin: Suhrkamp.
- Herzig, Bardo, und Alexander Martin. 2020. «Schulische Medienbildung im Spannungsfeld von Medienpädagogik und Fachdidaktik». *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 37 (Juli): 283–98. <https://doi.org/10.21240/mpaed/37/2020.07.15.X>.
- Iandoli, Luca, Ivana Quinto, Paolo Spada, Mark Klein, und Raffaele Calabretta. 2018. «Supporting Argumentation in Online Political Debate: Evidence from an Experiment of Collective Deliberation». *New Media & Society* 20 (4): 1320–41. <https://doi.org/10.1177/1461444817691509>.
- Janssen, Davy, und Raphaël Kies. 2005. «Online Forums and Deliberative Democracy». *Acta Politica* 40 (3): 317–35. <https://doi.org/10.1057/palgrave.ap.5500115>
- Kenner, Steve, und Dirk Lange. 2020. «Bürgerbewusstsein, politisches Lernen und Partizipation im digitalen Zeitalter». *DDS – Die Deutsche Schule* 2020 (2): 178–91. <https://doi.org/10.31244/dds.2020.02.05>.
- Kersting, Norbert. 2017. «Online-Partizipation und Medienkompetenz: Kann man Netiquette lernen?» In *Medienkompetenz. Herausforderung für Politik, politische Bildung und Medienbildung*, 63–72. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. <https://www.bpb.de/shop/buecher/schriftenreihe/medienkompetenz-schriftenreihe>.
- Kettemann, Matthias C. 2022. «Designing Digital Democracy». Digital Society Blog (blog). 31. Oktober 2022. <https://www.hiig.de/en/designing-digital-democracy>.
- Klafki, Wolfgang. 2007. *Neue Studien zur Bildungstheorie und Didaktik. Zeitgemässe Allgemeinbildung und kritisch-konstruktive Didaktik*. 6. Aufl. Weinheim: Beltz.
- Kracht, Ole. 2022. «Medienkompetenz – Das wirksamste Mittel gegen Fake News». *Katapult* 25 (2): 72–77.
- Leshed, Gilly. 2009. «Silencing the clatter: Removing anonymity from a corporate online community». In *Online Deliberation: Design, Research and Practice*, herausgegeben von Todd Davis und Seeta Peña Ganadharan, 243–51. Stanford: CSLI Publications.
- Maia, Rousiley C. M., Danila Cal, Janine Bargas, und Neylson J. B. Crepalde. 2020. «Which Types of Reason-Giving and Storytelling Are Good for Deliberation? Assessing the Discussion Dynamics in Legislative and Citizen Forums». *European Political Science Review* 12 (2): 113–32. <https://doi.org/10.1017/S1755773919000328>.

- Manzel, Sabine. 2017. «Medienkompetenz als eine Schlüsselkompetenz für politische Urteils- und Handlungsfähigkeit». In *Medienkompetenz. Herausforderung für Politik, politische Bildung und Medienbildung*, 207–17. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Milbradt, Björn. 2018. *Über Autoritäre Haltungen in <postfaktischen> Zeiten*. Leverkusen-Opladen: Barbara Budrich-Esser.
- Misgeld, Manuel. 2023. *Der öffentliche Mehrwert einer digitalen partizipativen Politikgestaltung: Eine Analyse am Beispiel von Klimaschutz und Energiewende in Deutschland*. Wiesbaden: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-41003-2>.
- Nickel, Julia, und Sonja Ganguin. 2023. «Medienkompetenz und Schule». *Informationen zur politischen Bildung* 355 (2 Medienkompetenz in einer digitalen Welt): 29–35.
- Oberle, Monika. 2017. «Medienkompetenz als Herausforderung für die politische Bildung». In *Medienkompetenz. Herausforderung für Politik, politische Bildung und Medienbildung*, herausgegeben von Harald Gapski, Monika Oberle, und Walter Staufer, 187–96. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Paavola, Sami, Ritva Engeström, und Kai Hakkarainen. 2012. «The Trialogical Approach as a New form of Mediation». In *Collaborative Knowledge Creation. Technology Enhanced Learning*, herausgegeben von Anne Moen, Anders I. Mørch, und Sami Paavola, 7: 1–14. Rotterdam: Sense.
- Reichelt, Norma, C. Bussian, Christoph Richter, Heidrun Allert, und Lars A. Raffel. 2019. «Collaboration on a Massive Scale – Conceptual Implications of the Crowd». In *A Wide Lens: Combining Embodied, Enactive, Extended, and Embedded Learning in Collaborative Settings*, herausgegeben von K. Lund, G. Niccolai, E. Lavoué, C. Hmelo-Silver, G. Gweon, und M. Baker, Volume 1: 168–75. Lyon, France: ISLS. <https://www.cscl2019.com/upload/pdf/CSCL-2019-Volume-1.pdf>.
- Renn, Ortwin. 2008. *Risk governance*. Earthscan Risk in society series. London: Earthscan.
- Rhee, June Woong, und Eun-Mee Kim. 2009. «Deliberation on the Net: Lessons from a Field Experiment». In *Online Deliberation: Design, Research, and Practice*, herausgegeben von Todd Davies und Seeta Peña Gangadharan, 223–32. Stanford: CSLI Publications.
- Ribble, Mike. 2011. *Digital Citizenship in Schools*. 2. Aufl. Washington, D.C.: International Society for Technology in Education.
- Richter, Christoph, Norma Reichelt, Lars A. Raffel, C. Bussian, und Heidrun Allert. 2023. «Student Crowd Research Environment: A Design-Based Approach to Large-Scale Collaboration». In *Proceedings of the 16<sup>th</sup> International Conference on Computer-Supported Collaborative Learning – CSCL 2023*, herausgegeben von Crina Damşa, M. Borge, E. Koh, und M. Worsley, 412–15. Montreal: International Society of the Learning Sciences.
- Rieger, Diana, Lena Frischlich, und Gary Bente. 2013. *Propaganda 2.0. Psychological Effects of Right-Wing and Islamic Extremist Internet Videos*. Köln: Luchterhand Verlag.
- Rost, Katja, Lea Stahel, und Bruno S. Frey. 2016. «Digital Social Norm Enforcement: Online Firestorms in Social Media». *PLOS ONE* 11 (6): 1–26. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0155923>.

- Schaal, Gary S. 2016. «E-Democracy». In *Zeitgenössische Demokratietheorie*, herausgegeben von Oliver W. Lembcke, Claudia Ritz, und Gary S. Schaal, 279–305. Wiesbaden: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-06363-4\\_12](https://doi.org/10.1007/978-3-658-06363-4_12).
- Schlütz, Daniela, Ada Fehr, Malin Fecke, und Christin Tellisch. 2023. «Partizipative Medien- didaktik als Gateway für ziviles Engagement von Heranwachsenden und die Rolle persönlicher Lernumgebungen». *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* (Jahrbuch Medienpädagogik 19): 229–55. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb19/2023.03.09.X>.
- Schmidt, Carlo. 2023. «Schule, Medien und Gesellschaft: Ein systematisches Review der medienpädagogischen Zuschreibungen an die Funktionen der Schule». *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* (Jahrbuch Medienpädagogik 19): 281–310. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb19/2023.03.11.X>.
- Schröder, Michael. 2021. «Medienkompetenz als Schlüssel für Demokratiekompetenz». In *Politische Bildung für die digitale Öffentlichkeit*, herausgegeben von Manuel S. Hubacher und Monika Waldis, 89–107. Wiesbaden: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-33255-6\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-658-33255-6_5).
- Seemann, Michael, Felicitas MacGilchrist, Christoph Richter, Jürgen Geuter, und Heidrun Allert. 2022. «Konzeptstudie Werte und Strukturen der Nationalen Bildungsplattform». Wikimedia Deutschland. <https://www.wikimedia.de/wp-content/uploads/2023/04/Konzeptstudie-Werte-und-Strukturen-der-Nationalen-Bildungsplattform.pdf>.
- Sliwka, Anne. 2005. *Das Deliberationsforum: eine neue Form des politischen Lernens in der Schule*. Beiträge zur Demokratiepädagogik. Eine Schriftenreihe des BLK-Programms «Demokratie lernen & leben». Berlin: BLK. [https://www.pedocs.de/frontdoor.php?source\\_opus=140](https://www.pedocs.de/frontdoor.php?source_opus=140).
- Sliwka, Anne, Silvia Lauble, und Susanne Frank. 2006. *Das Deliberationsforum als neue Lernform. Wissens-, Meinungs- und Konsensfindung zu gesellschaftspolitischen Themen verstehen und gestalten*. Berlin: BLK. [https://blk-demokratie.de/fileadmin/public/download/materialien/weitere/Handreichung\\_Deliberation.pdf](https://blk-demokratie.de/fileadmin/public/download/materialien/weitere/Handreichung_Deliberation.pdf).
- Soßdorf, Anna, und Lukas Gallach. 2022. «Menü statt à la carte – Warum wir digitale, politische und ethische Bildung gemeinsam denken müssen». In *Medien – Demokratie – Bildung*, herausgegeben von Gudrun Marci-Boehncke, Matthias Rath, Malte Delere, und Hanna Höfer, 135–51. Ethik in mediatisierten Welten. Wiesbaden: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-36446-5\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-658-36446-5_9).
- Stalder, Felix. 2016. *Kultur der Digitalität*. 3. Auflage. Berlin: Suhrkamp.
- Stromer-Galley, Jennifer, und Anna M. Martinson. 2009. «Coherence in Political Computer-Mediated Communication: Analyzing Topic Relevance and Drift in Chat». *Discourse & Communication* 3 (2): 195–216. <https://doi.org/10.1177/1750481309102452>.
- Towne, W. Ben, und James D. Herbsleb. 2012. «Design Considerations for Online Deliberation Systems». *Journal of Information Technology & Politics* 9 (1): 97–115. <https://doi.org/10.1080/19331681.2011.637711>.

- Verhaeghe, Karel. 2019. «Natural Language Processing at CitizenLab: how machine learning can transform citizen engagement projects». *citizenlab* (blog). 29. April 2019. <https://www.citizenlab.co/blog/civic-engagement/natural-language-processing-at-citizenlab-how-machine-learning-can-transform-citizen-engagement-projects/>.
- Verständig, Dan. 2023. «Zwischen Deliberation und Desintegration: Eine fallbasierte Untersuchung von Protestbewegungen in der Pandemie». *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* (Jahrbuch Medienpädagogik 19): 29–58. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb19/2023.03.02.X>.
- Wimmer, Jeffrey. 2023. «Gegenöffentlichkeit in kommerziellen Plattformen und digitalen Infrastrukturen. Widersprüche und Perspektiven». *Zeitschrift für Medienpädagogik, (Kritische) Aktive Medienarbeit* 67 (3): 19–26.
- Young, Iris Marion. 1996. «Communication and the Other: Beyond Deliberative Democracy». In *Democracy and Difference: Contesting the Boundaries of the Political*, herausgegeben von Seyla Benhabib, 120–36. Princeton: Princeton University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1nxcvsv>.