

WYRED

netWorked Youth Research for Empowerment in the Digital Science

Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an Entscheidungsprozessen über die Zukunft in einer digitalen Welt ist in Europa bisher nicht in dem Ausmaß gegeben, wie es wünschenswert wäre. So stellt Tibor Navrascics, der EU-Kommissar für Erziehung, Kultur, Jugend und Sport fest, dass “[...] *many young people believe that their concerns are not taken up by politicians. More than half of them feel that in their country young people have been marginalised and excluded from economic and social life.*” (European Union, 2015, p. 5). Dabei ist davon auszugehen, dass unsere Gesellschaft aktuell von höchsten Anforderungen geprägt ist, die sich aus Themen wie dem Klimawandel, einer alternden Bevölkerungsstruktur, den größten Migrationswellen seit Menschengedenken oder massiven Ungleichheiten zusammensetzen, um nur die Geschlechterdifferenzen im Hinblick auf verfügbare Ressourcen und Macht zu erwähnen. Viele dieser sozialen Veränderungen werden technologisch begleitet und es liegt auf der Hand, dass sie die aktuell jungen Menschen am meisten betreffen werden.

WYRED ist ein internationales Forschungsprojekt, das darauf abzielt, Kinder und Jugendliche partizipativ in Entscheidungsprozesse über ihre eigene digitale Zukunft miteinzubeziehen und Lösungen auf ihren Werten, Einstellungen und Normen aufzubauen. Besonders bedeutsam wird dabei nicht nur gesehen, die große Heterogenität von Kindern und Jugendlichen zu berücksichtigen (z.B. Alter, Geschlecht, Ausbildung, sozialer Status), sondern speziell auch einen Fokus auf marginalisierte Gruppen (z.B. Kinder mit Migrationshintergrund, spezifische ethnische Gruppen) zu legen. Das Projekt möchte Kindern und Jugendlichen eine Stimme geben und auch Räume auf der WYRED-Plattform anbieten, um ihre Anliegen und Interessen eigenständig zu erkunden und diese Perspektiven und Einblicke für ihre Zukunft mit Entscheidungsträger*innen zu teilen.

WYRED setzt einen partizipativen und generativen Forschungsansatz ein, der sich im Wesentlichen aus den folgenden Zyklen zusammensetzt (vgl. Tab. 1):

- 1) Erste Identifikation von Themen über den Prozess der Netzwerkbildung und den Einsatz eines Fragebogens sowie Delphi-Erhebungen mit Kindern, Jugendlichen und anderen Stakeholder*innen (12/2016 bis 5/2017).
- 2) Strukturierte Dialoge: Aufbauend auf den wesentlichen Themen aus den Fragebogenergebnissen und den Delphi-Auswertungen explorieren die Kinder und Jugendlichen in (online) moderierten Dialogprozessen die Themen, die sie für sich in der digitalen Gesellschaft als wesentlich betrachten. Das können Inhalte sein wie beispielsweise Spiele und Unterhaltung, die Grenzen zwischen privat und öffentlich, Formen der Präsentation im Netz, Kommunikation mit Peers oder Familie, Genderdimensionen bei Social Media, Exklusionsprozesse, Zugang zu digitalen Medien, Sicherheitsaspekte oder Sexualisierung, Mobbing oder viele andere mehr (02 bis 06/2017).
- 3) Generative Forschung: In kreativen Explorations- und Forschungsprozessen bearbeiten und analysieren die Kinder und Jugendlichen selbständig diese Themen, sei es online und mobil oder im realen Umfeld. Ein generativer Forschungsansatz zeichnet sich dadurch aus, dass die Teilnehmer*innen ihrer Kreativität vollen Lauf lassen können, um ihren Bedürfnissen, Einstellungen, Ansichten, Wünschen oder Werten Ausdruck zu geben. In dieser Projektphase explorieren bzw. erforschen die Kinder und Jugendlichen in Form eines nationalen oder internationalen Projektes ein Thema im technologischen Umfeld. Das können Projekte sein, die
 - ein soziales Thema betreffen, für welches Lösungen diskutiert werden.
 - Meinungen und Einstellungen über Reflexionsprozesse sichtbar und dadurch ggf. auch veränderbar machen (z.B. Stereotype).
 - auf eine kreative Art und Weise Meinungen und Einstellungen darstellen, wie beispielsweise über Videos, Musik, Theater, Web-Publishing,

- journalistische Ansätze nützen, um über Blogs oder Video Blogs soziale Phänomene zu beobachten, kommentieren und analysieren.
- Ethnographisch vorgehen, indem das Alltagsleben der Jugendlichen von ihnen selbst beobachtet wird, oder
- über Aktionsforschung praktisches Handeln und Tun in das Zentrum stellen, um dieses zu verändern/verbessern.

Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt und alle produzierten Artefakte (Videos, Filme, Texte, Fotos, Zeichnungen, Collagen, Lieder, ...) werden auf der WYRED-Plattform gespeichert und stehen neben dem WYRED Team allen Interessierten für Auswertungen zur Verfügung.

- 4) In einer abschließenden Projektphase werden die Artefakte und vom Forschungsteam in einer abschließenden Evaluations- und Interpretationsphase gemeinsam mit den beteiligten Kindern und Jugendlichen ausgewertet und den anderen Stakeholder*innen des betreffenden Themas kommuniziert und zugänglich gemacht.

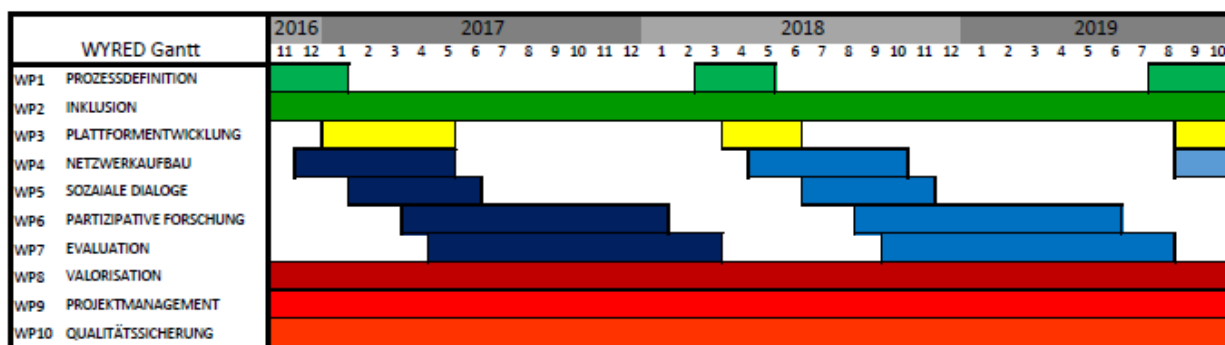


Tabelle 1: WYRED Gantt-Chart

Der oben beschriebene Zyklus wird ab April 2018 ein weiteres Mal mit einem erweiterten Netzwerk durchgeführt und ein dritter Zyklus wird vor Projektende initiiert, um einen möglichst hohe Nachhaltigkeit der Ergebnisse zu gewährleisten. Eine Teilnahme an allen drei Zyklen ist wünschenswert, aber für eine Teilnahme am Projekt nicht erforderlich.

Weitere Informationen zu einer Projektteilnahme in Österreich:

MOVES-Zentrum für Gender und Diversität
 Dr. Sabine Zauchner-Studnicka, MSc
 1130 Wittgensteinstraße 18
 mail: saza@moves.cc
 tel: 0699/10338833
 web: www.moves.cc

WYRED ist ein von der Europäischen Kommission gefördertes Horizon 2020-Projekt, das von der Universität Salamanca, Spanien, koordiniert wird und mit acht internationalen Partner_innen aus Italien, Großbritannien, Nordirland, Belgien, der Türkei, Israel und Österreich durchgeführt wird. Die Laufzeit ist vom 1. November 2016 bis 31. Oktober 2019.