

Kapitel 3

Digitale und mobile Tools und Tipps für die ePartizipation Jugendlicher

Evaldas Rupkus und Kerstin Franzi

Wie verändern sich das politische Partizipationsverhalten und Politikvertrauen Jugendlicher, und was hat Technologie in diesem Kontext zu bieten? Das Projekt EUth – Tools and Tips for Mobile and Digital Youth Participation in and across Europe (EUth – Tools und Tipps für die mobile und digitale Partizipation Jugendlicher in ganz Europa) stellt seine ersten Ergebnisse sowie die neue digitale Toolbox OPIN vor.

WANDEL IN DEN FORMEN POLITISCHER PARTIZIPATION

Ob auf EU-Ebene oder bei nationalen Wahlen, junge Europäer/-innen scheinen nur ungern an Wahlen teilzunehmen:

72% aller 16-/18- bis 24-Jährigen gehen nicht wählen, verglichen mit unter 50% der über 65-Jährigen [...] das Ausmaß, in dem die Stimmen der Jugend fehlen, ist nach wie vor überraschend hoch, und die Kluft zwischen Jugendlichen und anderen Altersgruppen hat sich nur marginal verändert. Jugendliche bleiben nationalen Wahlen in besorgniserregendem Ausmaß fern (Deželan 2015).

Die Stimmabgabe – eine sehr traditionelle Form politischer Partizipation – ist jedoch nicht die einzige Form, in der sich zivilgesellschaftliches Engagement ausdrückt. Während die Zufriedenheit mit der Demokratie und das Vertrauen in Institutionen in Deutschland langsam ansteigen (Shell Deutschland Holding 2015: 173–82), hat sich das allgemeine Politikinteresse junger Europäer/-innen auf niedrigerem Niveau eingependelt (EU 2016: 248–9). Gleichzeitig werden zivilgesellschaftliches Engagement für Nichtregierungsorganisationen (NGOs) und ehrenamtliche Tätigkeiten, d. h. andere traditionelle Formen der Partizipation, für junge Menschen

immer weniger attraktiv (Shell Deutschland Holding 2015: 195–6) oder bleiben auf stabilem Niveau (EU 2016: 254–8).

Sowohl Forschung als auch Praxis zeigen, dass „wir eine Diversifizierung des Spektrums, der Formen und der Ziele politischer Meinungsäußerungen erleben“ (Deželan 2015: 29). Erstere untersucht insbesondere die technologischen Veränderungen in der politischen Partizipation über digitale und mobile Medien. Es ist zu beobachten, dass das Interesse an politischer Aktion allgemein steigt und wir lediglich bei den traditionellen Formen der Meinungsäußerung eine Verschiebung sehen. 59% der 12- bis 25-jährigen Deutschen haben zum Beispiel Erfahrung mit unkonventionellen Formen der politischen Beteiligung wie Verbraucherboykotts, Online-Petitionen und Demonstrationen (Shell Deutschland Holding 2015: 199–200). Online-Tools werden als Möglichkeit gesehen, für das zivilgesellschaftliche Engagement junger Menschen neue Wege mit geringer Hemmschwelle zu eröffnen. So hatte 2014 zum Beispiel die Hälfte der jungen Europäer/-innen das Internet genutzt, um öffentliche Behörden zu kontaktieren (EU 2016: 250–1).

KEIN ONLINE OHNE OFFLINE

ePartizipation lässt sich als interaktive Online-Entscheidungsfindung in Aktion beschreiben (IJAB 2014a: 4). ePartizipation ist daher nicht als Alternative zur direkten, persönlichen Beteiligung zu sehen, sondern als komplementäres Element, das den Initiatorinnen und Initiatoren solcher Prozesse wie auch der Zivilgesellschaft insgesamt neue Instrumente und Chancen zugänglich macht. Die Erfahrungen mit Projekten wie youthpart und youthpart #lokal zeigen, dass Offline-Aktivitäten unverzichtbar sind, wenn man Online-Partizipation gezielt gestalten will (IJAB 2014b: 8).

Insbesondere auf lokaler Ebene und/oder bei jungen, mit Abläufen der ePartizipation weniger erfahrenen Menschen unterstützen Offline-Aktivitäten eine aktive Beteiligung (EUth 2016) und helfen, dass Online-Tools nicht als Hürde für die Partizipation betrachtet werden (IJAB 2014b: 8).

EUth – TOOLS UND TIPPS FÜR DIE MOBILE UND DIGITALE PARTIZIPATION JUGENDLICHER IN GANZ EUROPA

Zwei Drittel aller Teenager besitzen ein Smartphone (Mascheroni & Ólafsson 2013: 4). Die weit verbreitete Nutzung von Smartphones weist auf die Notwendigkeit hin, bei Partizipationsabläufen die Umsetzung digitaler wie auch mobiler Instrumente zu berücksichtigen. Die Nutzung von Online- oder mobilen Instrumenten alleine reicht jedoch nicht aus, um die Teilnehmenden ausreichend zu motivieren und Abläufe der ePartizipation zu ermöglichen. Diese Problematik und mögliche Lösungsansätze wurden im Rahmen des Forschungs- und Innovationsprojekts „EUth – Tools und Tipps für die mobile und digitale Partizipation Jugendlicher“ in ganz Europa angesprochen. Im Rahmen des Projekts wurde nicht nur eine Toolbox für die digitale und mobile ePartizipation entwickelt, sondern es wurden auch

Tipps und Unterstützung für all diejenigen zusammengestellt, die eine ePartizipation initiieren möchten.

Horizon 2020, ein Forschungs- und Innovationsprogramm der EU, unterstützt das EUth-Projekt, um Herausforderungen für die Partizipation junger Menschen zu begegnen und das Politikvertrauen und politische Engagement Jugendlicher zu fördern. EUth möchte zur stärkeren Beteiligung Jugendlicher einen Beitrag leisten, indem das Projekt umfassende, benutzerfreundliche Tools und Unterstützung bereitstellt, darunter auch OPIN, eine Toolbox für die digitale und mobile ePartizipation. Da es sich bei EUth um ein Innovationsprojekt handelt, könnten die in seinem Rahmen gewonnenen Erfahrungen und Ergebnisse zu weiteren Überlegungen zu dieser Thematik beitragen.

Im Allgemeinen lassen sich bei öffentlicher Beteiligung – ob die Partizipation Jugendlicher oder Erwachsener, ob Online- oder persönliche Partizipation – drei Gruppen von Akteurinnen und Akteuren unterscheiden. Zunächst die Teilnehmenden, die ihre Meinungen diskutieren oder vorstellen, dann die Entscheidungsträger/-innen, die Diskussionen zusammenfassen, und schließlich diejenigen, die die Kommunikation zwischen Teilnehmenden und Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträgern unterstützen. Partizipationsprojekte können natürlich auch von der Basis ausgehend angelegt und ausgeführt werden, aber meistens sind es nicht die Teilnehmenden selbst, die Partizipationsprojekte starten, Treffen organisieren, Diskussionen leiten usw. Diese Aufgaben werden im Allgemeinen vielmehr von einer zwischengeschalteten Organisation, den so genannten Initiatoren, übernommen. Im Umfeld der Beteiligung Jugendlicher sind dies meistens Behörden oder Jugendorganisationen. OPIN möchte beide unterstützen: Teilnehmende wie auch Initiatoren.

Wir sind davon überzeugt, dass junge Menschen – ebenso wie die Allgemeinheit – hervorragende Ideen zur Lösung ihrer lokalen Probleme haben. Der Aufbau eines partizipatorischen Projekts ist jedoch etwas völlig anderes, denn er verlangt Kenntnis von und Erfahrung mit öffentlicher Beteiligung im Allgemeinen und der ePartizipation Jugendlicher im Besonderen. Ein unzulänglich geplantes partizipatorisches Projekt wird höchstwahrscheinlich scheitern, unabhängig davon, wie engagiert die Teilnehmenden sind. Junge Menschen, Jugendorganisationen und Behörden sollten aber keine Angst davor haben, aktiv zu werden und ihre eigenen partizipatorischen Abläufe aufzubauen. Mit etwas Unterstützung ist jede/r in der Lage, derartige Projekte zu leiten. Dementsprechend entwickeln wir bei EUth für die folgenden Zwecke Tools und Tipps für die ePartizipation:

- ▶ die Bereitstellung ansprechender digitaler und mobiler Tools für die partizipatorische Miteinbeziehung
- ▶ die Unterstützung von Initiatoren bei der Planung und Umsetzung ihrer individuellen ePartizipationsprojekte.

Diese sind in der OPIN-Toolbox enthalten, einer digitalen Onlineplattform, auf der individuelle ePartizipationsprojekte gehostet werden können.

Attraktive Tools für die ePartizipation Jugendlicher

Das Projekt EUth verwendet sehr viel Zeit und Mühe auf die Entwicklung eines visuellen Konzepts, das jugendliche Nutzer/-innen anspricht. OPIN wurde mit der Unterstützung der Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland (IJAB) und der Europäischen Jugendinformations- und Beratungsagentur (ERYICA) entwickelt, beides Organisationen mit langjähriger Erfahrung in der Jugendarbeit.

Abb. 9: Bildelemente der Landing-Page der OPIN.me-Toolbox



Neben einer visuellen Identität entscheidet auch die Benutzerfreundlichkeit über die Attraktivität eines digitalen Tools. EUth unterhält eine Reihe laufender Pilotprojekte, um die Tools auf Funktionalität und Benutzerfreundlichkeit zu testen. So haben etwa junge Menschen im Europäischen Studierendenforum (Association des Etats Généraux des Etudiants de l'Europe – AEGEE) in Frankreich, Italien und Slowenien Feedback zur Sitemap und Struktur der Website gegeben, um die Benutzerfreundlichkeit und Konzeption von OPIN zu verbessern.

Die Funktionalität bzw. Zweckmäßigkeit von Tools für die ePartizipation stellt in der Tat eine große Herausforderung dar, da aktuelle Partizipationsprojekte auf ihren Gebieten oft einzigartig sind. Personalressourcen können zum Beispiel in äußerst unterschiedlichem Umfang zur Verfügung stehen, was zu unterschiedlichen organisatorischen Strukturen hinsichtlich der Rollen und Verantwortlichkeiten für die Koordination von Projekten, die Aktivierung von Netzwerken, die allgemeine Unterstützung usw. führt. Außerdem sind die Projekte selbst auch vielfältig strukturiert: Manche beruhen auf einem Modell, bei dem die von Teilnehmenden eingebrachten Ideen um Förderung konkurrieren, während andere aufkommende Thematiken kontinuierlich managen. Dies wird sich künftig eventuell ändern, wenn ePartizipation eine größere Verbreitung findet und klareren Normen unterliegt. Derzeit ist die Landschaft der ePartizipation Jugendlicher jedoch sehr vielfältig. Projekte unterscheiden sich nach ihrem Umfang und ihrer Dauer, dem Ziel der Partizipation, den Kommunikationsstrukturen, der Einbeziehung unterschiedlicher Zielgruppen und Netzwerkakteurinnen und -akteure usw. Örtliche Bedingungen erfordern, wie es scheint, äußerst spezifische Projektstrukturen und -instrumente.

Allerdings ist es einfach zu teuer, für jedes ePartizipationsprojekt separate Tools zu erstellen. OPIN möchte daher ein Gleichgewicht finden zwischen vordefinierten Strukturen für Partizipationsprojekte und ausreichend flexiblen Tools für die ePartizipation. Die Lösung für dieses Problem liegt im Workflow-Prinzip.

Workflows – modulare Tools für die ePartizipation

Hinter OPIN steht als Software die von Liquid Democracy e.V. entwickelte Anwendung Adhocracy, die mehrere Partizipationstools beinhaltet und in die OPIN-Plattform integriert wurde. Wenn sich eine Gruppe entschließt, für ihr Partizipationsprojekt mit OPIN zu arbeiten, kann sie sich unter <http://opin.me> registrieren, um auf der Plattform eine „Instanz“ zu erstellen. Diese Instanz beinhaltet nicht alle digitalen Tools, die generell auf der Plattform verfügbar sind; vielmehr sind für Nutzer/-innen nur die für die jeweilige Instanz benötigten Funktionen sichtbar. Funktionen werden allerdings nicht einzeln aktiviert, sondern in Paketen, die der allgemeinen Zielsetzung des Partizipationsprojekts entsprechen. Diese Pakete heißen „Workflows“. Bisher sind über OPIN drei Workflows verfügbar:

- ▶ Sammlung von Ideen: Nutzer/-innen können zu einem Thema Ideen einbringen (zum Beispiel zur Verbesserung des Aktivitätsangebots eines örtlichen Jugendzentrums), Posts kommentieren und über sie abstimmen.
- ▶ Kollaborative Arbeit an Texten: Nutzer/-innen können Texte hochladen und sie anschließend kommentieren und darüber abstimmen.
- ▶ Mobile Abstimmung: Diese mobile App ermöglicht schnelle Meinungsumfragen unter jungen Menschen zu einer gestellten Frage.

Die ersten beiden Workflows, die seit 2011 bei Liquid Democracy am meisten nachgefragt werden, bilden die wichtigsten Partizipationsfunktionen von OPIN. Die Integration mobiler Abstimmungsmöglichkeiten stellte das erste umfassende Adhocracy-Update in EUth dar. Die App wurde von Alfstore für ein anderes europäisches Projekt entwickelt (FlashPoll, im EIT/ICT-Programm 2013–15 finanziert). Die App wurde von Nutzerinnen und Nutzern sehr positiv aufgenommen, da sie die schnelle Interaktion mit Teilnehmenden über Mobiltelefone ermöglicht. Dementsprechend wurde beschlossen, sie mit Adhocracy zu integrieren.

Künftig sollen noch weitere Workflows entwickelt werden. Aktuell liegt der Fokus auf Workflows, die eine Kombination von Online- und Offline-Partizipation ermöglichen. Für jeden Workflow werden bestimmte Grundfunktionen standardmäßig bereitgestellt; zusätzliche Funktionen können auf Anforderung der Initiatoren aktiviert werden. Diese modulare Struktur ermöglicht die schnelle, kostengünstige Einrichtung individueller ePartizipationsprojekte.

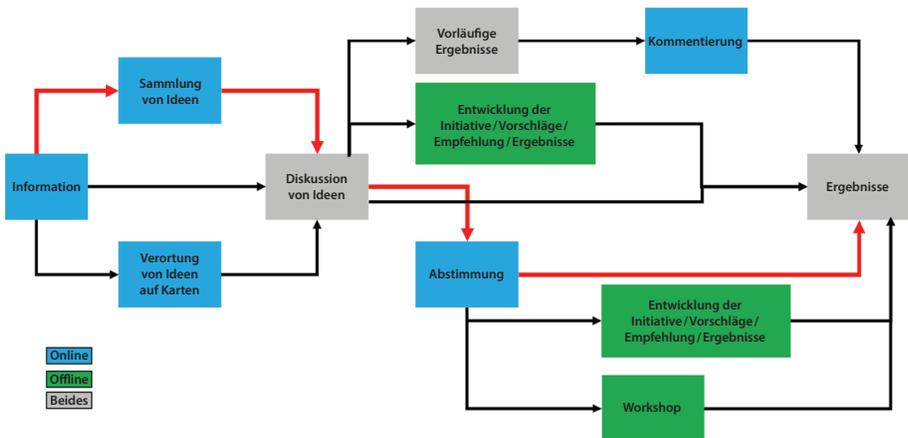
Definition der richtigen Workflows mit den richtigen Funktionen

Workflows und Funktionen werden im Rahmen des EUth-Projekts überarbeitet, verbessert und erweitert. Das nexus-Institut, das die Konzeption und Struktur europäi-

scher Projekte für die ePartizipation Jugendlicher analysiert, führt umfangreiche Studien durch, um die Workflows mit den umfassendsten Anwendungsbereichen zu identifizieren. Es werden die folgenden Fragen geprüft: Welches Ziel verfolgt ein ePartizipationsprojekt? Welche Schritte werden unternommen, um dieses Ziel zu erreichen? Die Analyse ermöglicht strukturelle Einblicke in die häufigsten Anforderungen an Workflows und die mit Priorität zu entwickelnden Workflows.

Relevante Forschungsarbeiten dauern noch an; Abb. 10 zeigt jedoch bereits die Ergebnisse für den Workflow „Sammlung von Ideen“. Hier sind die häufigsten Elemente aus dem Ablauf partizipatorischer Projekte abgebildet, bei denen von Teilnehmenden Ideen gesammelt werden sollen. Die häufigste Kombination von Elementen ist rot markiert.

Abb. 10: Sammlung von Ideen



Wir sehen, dass die Phase der „Sammlung von Ideen“ auf eine Phase der „Information“ folgt, aber auch durch die „Verortung von Ideen auf Karten“ ersetzt werden könnte. Ergebnisse werden anschließend bei einem Offline-Termin oder über eine Online-Plattform diskutiert. Über gesammelte Ideen wird anhand von Online-Tools abgestimmt, und die Ergebnisse werden sowohl für die Online-Verbreitung als auch für die persönliche Lobbyarbeit mit Entscheidungsträgern aufbereitet.

Auf der Grundlage einer Analyse abgeschlossener ePartizipationsprojekte veranschaulichen diese Programme reale Strukturen und Mechanismen der Partizipation. Anhand solcher Verallgemeinerungen lassen sich einerseits die hilfreichsten Workflows identifizieren, die dann vorrangig und innovativ bearbeitet werden können. Andererseits vermitteln sie auch einen Überblick über die vielfältigen Strategien, die bei digitalen Partizipationsprojekten praktisch eingesetzt werden können, und weisen in komplexeren Situationen auf Unterstützungsbedarf hin.

Anleitung von Initiatoren bei der Umsetzung von Workflows

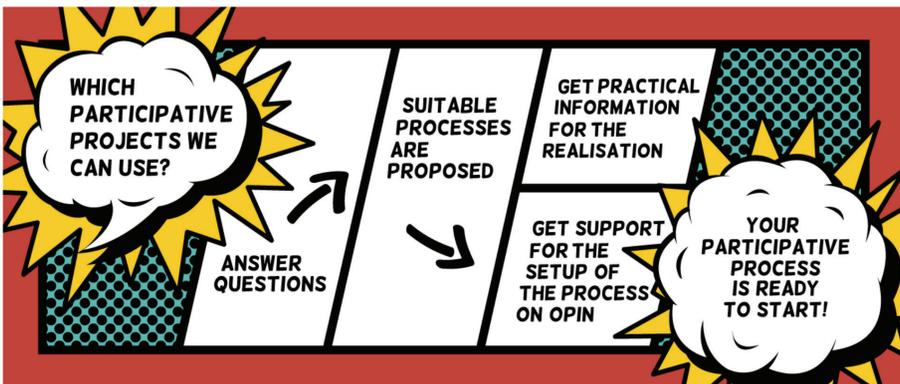
Auf der OPIN-Plattform brauchen Initiatoren nicht selbst eine Auswahl aus den Workflows zu treffen. Vielmehr können sie auf ein Tool zurückgreifen, das sie bei

der Entscheidung unterstützt, indem es den Bedürfnissen des Initiators entsprechend Workflows aktiviert. Initiatoren füllen einen kurzen Fragebogen zur Zielsetzung des geplanten Partizipationsprojekts aus, und der Workflow wird automatisch ausgewählt (Abb. 11).

Das Tool zur Entscheidungsfindung baut auf dem Gedanken auf, dass es auch Menschen ohne umfangreiche Kompetenzen möglich sein soll, partizipatorische Projekte zu initiieren. Wir hoffen, dass wir durch die Schaffung eines Tools, das individuelle Programme für erfolgreiche digitale Partizipationsprojekte mit Jugendlichen bereitstellt, die ePartizipation junger Menschen quantitativ und qualitativ fördern können. Dies wäre im Umfeld der Beteiligung generell und insbesondere auch in der ePartizipation Jugendlicher eine echte Innovation.

Eine modulare Planung mit freier Wählbarkeit einzelner Module ist im Allgemeinen gegenüber einer automatischen Einrichtung von Abläufen zu bevorzugen. Allerdings verfügen nur Personen mit Erfahrung in der öffentlichen Beteiligung über das erforderliche Wissen, um die verfügbaren Module möglichst sinnvoll zu kombinieren. Personen ohne umfangreiche Kompetenzen in der ePartizipation werden sich dagegen teilweise unsicher sein, wie sie Module und Schritte zu einem Ablauf kombinieren sollen, und daher besteht die größte Herausforderung darin, vordefinierte Abläufe zu erstellen, mit denen sich gute Partizipationsergebnisse erzielen lassen. Andererseits haben praktische Erfahrungen gezeigt, dass Partizipationsprojekte nur funktionieren, wenn sie an örtliche Gegebenheiten wie etwa verfügbare Ressourcen und die jeweilige Gruppengröße angepasst sind. Eine volle Modularität würde derartige Anpassungen unterstützen. Wenn allerdings eine solche Modularität von nicht professionellen Initiatoren genutzt wird, besteht ein sehr großes Risiko, dass die erstellten Partizipationsprogramme nicht zum Erfolg führen. Aus diesem Grund bietet das Tool zur Entscheidungsfindung für die Erstellung partizipatorischer Projekte teilweise modularisierte Elemente an, die sich nach Bedarf anpassen lassen. Nutzer/-innen können die automatische Einrichtung der Projektstruktur durch die Eingabe von Eckdaten zu örtlichen Gegebenheiten und die Angabe der Zielsetzung beeinflussen.

Abb. 11: Grafik des Tools zur Entscheidungsfindung



Das Tool zur Entscheidungsfindung führt nicht nur zur automatischen Erstellung einer Instanz, sondern stellt auch eine Basisversion eines Projektmanagementplans bereit. Hier werden die wichtigsten Schritte des ePartizipationsprojekts chronologisch aufgeführt und praktische Tipps vermittelt, wie sich die technischen Funktionen der Software am besten praktisch nutzen lassen. Weitere Unterstützung wird in Form der Leitlinien des dänischen Technologieausschusses zur ePartizipation bereitgestellt, die auf bereits veröffentlichten Materialien wie den weithin bekannten Standards des Österreichischen Ministerrats (2008) oder den Qualitätskriterien für die öffentliche Beteiligung des deutschen Netzwerks Bürgerbeteiligung (2013) aufbauen. Diese Publikationen präsentieren allgemeine Standards für die Organisation partizipatorischer Abläufe, die während des gesamten Projekts hohe Qualität sicherstellen, darunter Transparenz der Abläufe, Nachverfolgbarkeit der Ergebnisse, Flexibilitätsspielraum, Ausgewogenheit der Informationen und Chancengerechtigkeit. Wir verweisen weiter auf jugendspezifische Standards für partizipatorische Abläufe, darunter die des Participation Workers' Network for Wales (2014) und der Organisation Save the Children (2005).

Diese Leitlinien sind entsprechend den Hauptphasen eines Partizipationsprojekts strukturiert:

- ▶ Ideenphase,
- ▶ Vorbereitungsphase,
- ▶ Partizipationsphase,
- ▶ Verbreitungs- und Kommunikationsphase.

Orientierungshilfen und Beispiele bester Praxis behandeln Themen wie Ressourcenplanung, Kommunikationsstrategien, Privatheit und Datenschutz, Moderation und vieles mehr.

Die Leitlinien wurden auf der Grundlage langjähriger Erfahrung mit der Förderung partizipatorischer Abläufe und der Ergebnisse von Workshops mit Endnutzerinnen und -nutzern entwickelt um sicherzustellen, dass sie etwaige Tücken, Barrieren und Herausforderungen adäquat behandeln.

KEINE ZUKUNFT OHNE ePARTIZIPATION

Selbst wenn sich die ePartizipation allgemein noch in den Kinderschuhen befindet, ist klar, dass sie Offline-Partizipation nicht ersetzt. Sie ergänzt und erweitert diese vielmehr und unterstützt die Anpassung an sich verändernde Formen der Partizipation durch die Bereitstellung von technologischen Lösungen, die für die heutige Realität relevant sind. Die ePartizipation junger Menschen kann nur dann erfolgreich sein, wenn sich alle Stakeholder aktiv an diesem Prozess beteiligen und das Politikvertrauen gefördert werden kann, indem der Input junger Menschen nachweislich Wirkung zeigt. Die zunehmende Nutzung mobiler Geräte veranschaulicht deutlich, dass reaktionsschnelle Software für die Partizipation an der Entscheidungsfindung entwickelt werden muss.

Das Innovationsprojekt EUth hat im ersten Jahr seiner Laufzeit Erfahrungen gesammelt, die im Rahmen anderer Online-Partizipationsprojekte und anhand von fünf Pilotprojekten im eigenen „lebendigen Labor“ gewonnen wurden. Die Ergebnisse flossen anschließend in die Entwicklung von Leitlinien für erfolgreiche ePartizipationsabläufe und die Identifizierung der am dringendsten benötigten Softwarelösungen ein.

Bei der Entwicklung von OPIN wurde ein partizipatorischer, iterativer Ansatz verfolgt. Neue Versionen der Software werden schnellstmöglich veröffentlicht, damit sie von Nutzerinnen und Nutzern in realen Situationen getestet werden können. Ihr Feedback wird in nachfolgenden Entwicklungszyklen berücksichtigt, um Verbesserungen vorzunehmen und den Bedarf für neue Funktionen zu prüfen. Dieser Prozess wurde bislang zwei Mal wiederholt, und seit März 2016 wurden drei Versionen von OPIN lanciert.

Mit der zusätzlichen Unterstützung des Tools zur Entscheidungsfindung und der Leitlinien für die ePartizipation folgt das Projekt dem Motto „Professionelle ePartizipationsabläufe auch für Nichtprofis!“ und schafft so bessere Voraussetzungen für die aktivere Beteiligung Jugendlicher an der Entscheidungsfindung.

Das zweijährige Projekt umfasst Maßnahmen und Ergebnisse, die mit der ePartizipations-Community²¹ und ihren Initiatoren geteilt werden. Im Herbst 2016 fand eine offene Ausschreibung für zehn ePartizipationsprojekte statt, die die Möglichkeit bot, OPIN.me mit der Unterstützung von EUth zu nutzen. Behörden, Jugendliche und auf jeder Ebene der Jugendarbeit tätige Organisationen aus 49 Ländern wurden eingeladen, sich mit ihrer Idee für ePartizipation zu bewerben, die OPIN-Toolbox zu nutzen, auf Unterstützung zuzugreifen und ihre Projekte 2017 umzusetzen. Projekte wurden anhand eines Katalogs von Kriterien beurteilt, insbesondere um eine enge Verbindung zwischen dem Input von Teilnehmenden und seinem Einfluss auf die Entscheidungsfindung zu gewährleisten.

Ende 2017 findet ein offener Gipfel statt, auf dem die ePartizipations-Community ihre Erfahrungen mit EUth austauschen kann. EUth-Pilotprojekte und zehn im Rahmen der offenen Ausschreibung vorgeschlagene Projekte stellen dort ihre Erfolge und Praktiken vor. Raum für Netzwerkarbeit und die Entwicklung einer Vision für künftige ePartizipation in ganz Europa werden durch die Einladung und Miteinbeziehung verschiedener Stakeholder gefördert.

21 Folgen Sie uns auf www.euth.net und schließen Sie sich der ePartizipations-Community über die Facebook-Gruppe „eParticipation“ an. Dieser Artikel ist lediglich Ausdruck der Auffassungen seines Verfassers und seiner Verfasserin. Weder die Exekutivagentur für die Forschung noch die Europäische Kommission übernimmt jegliche Verantwortung für die letztendliche Nutzung der darin enthaltenen Informationen. Abb. 9, 10 und 11 wurden als Teil des Projekts EUth – Tools und Tipps für die mobile und digitale Partizipation Jugendlicher in ganz Europa erstellt und sind urheberrechtlich geschützt.

ÜBER EUTH

EUth ist ein europaweites Forschungsprojekt (2015–18), das im Rahmen des Forschungs- und Innovationsprogramms Horizon 2020 der EU, Finanzhilfvereinbarung Nr. 649594, gefördert wird. Das Projekt wird vom deutschen nexus-Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung koordiniert. Zu den Projektpartnern zählen Alfstore (Frankreich), AEGEE (Belgien), das Entwicklungszentrum im Herzen Sloweniens (Slowenien), ERYICA (Luxemburg), IJAB (Deutschland), das Institut für Studien zur Systemintegration (Italien), Liquid Democracy e.V. Liqd (Deutschland), Missions Publiques (Frankreich), das Königliche Technologische Institut KTH (Schweden) und die Stiftung Technologieausschuss DBT (Dänemark).

LITERATUR

Bundeskanzleramt Österreich/Lebensministerium (2008): *Standards der Öffentlichkeitsbeteiligung. Empfehlungen für die gute Praxis*, verfügbar unter http://www.partizipation.at/fileadmin/media_data/Downloads/Standards_OeB/standards_der_oefentlichkeitsbeteiligung_2008_druck.pdf, aufgerufen am 26 Februar 2018.

Deželan, T. (2015): *Young people and democratic life in Europe: what next after the 2014 European elections?*, European Youth Forum, Brussels.

EU (2016): *EU youth report 2015*, Publications Office of the European Union, Luxemburg.

EUth (2016): *Online and offline methods – a vital combination*, EUth Project – Tools and Tips for Mobile and Digital Youth Participation in and across Europe, EUth workshop report, 2 June 2016, verfügbar unter <http://euth.net/2016/06/02/online-and-offline-methods-a-vital-combination>, aufgerufen am 26. Februar 2018.

IJAB (2014a): *Guidelines für gelingende ePartizipation Jugendlicher in Entscheidungsprozessen auf lokaler, regionaler, nationaler und europäischer Ebene*, Bonn.

IJAB (2014b): *Youthpart – Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft*, Bonn.

Mascheroni, G./Ólafsson, K. (2013): *Mobile internet access and use among European children, initial findings of the Net Children Go Mobile project*, Educatt, Milano.

Netzwerk Bürgerbeteiligung (2013): *Qualitätskriterien Bürgerbeteiligung*, verfügbar unter www.netzwerk-buergerbeteiligung.de/fileadmin/Inhalte/PDF-Dokumente/Qualita%CC%88tskriterien/nwbb_qualitaetskriterien_stand_februar2013.pdf, aufgerufen am 26. Februar 2018.

Participation Workers' Network for Wales (2014), *The national children and young people's participation standards*, verfügbar unter <http://www.participationworks.org.uk/topics/standards/>

Save the Children (2005): *Practice standards in child participation*, verfügbar unter www.unicef.org/adolescence/cypguide/files/practicestandardscp.doc, aufgerufen am 26. Februar 2018.

Shell Deutschland Holding (2015): *Jugend 2015: Eine pragmatische Generation im Aufbruch*.

