

EUB-Erfahrungsaustausch 26.-27.02.2018

Session 4: „Soziale und kulturelle Dimensionen von Impact in Horizont 2020-Projekten“

1. Was stellen Sie sich unter sozialem und kulturellem Impact vor?

Beispiele für sozialen Impact:

- In dem Projekt [WeGovNow](#) wird eine Plattform für die Beteiligung der Bürger an kommunalen Entscheidungsprozessen entwickelt. Der Test dieser Plattform unter Praxisbedingungen wird soziale Auswirkungen haben (z.B., indem bestimmte Bevölkerungsgruppen mehr von der Plattform profitieren werden als andere und andere Bevölkerungsgruppen möglicherweise sogar ausgeschlossen werden)
- [COMBI](#): Das Projekt untersucht die verschiedenen, auch nicht-energetischen Vorteile von energiesparenden Maßnahmen in Europa. Hier wird sozialer Impact indirekt erreicht, indem Politiker/Entscheidungsträger durch das Projekt beeinflusst werden sollen, die dann durch ihre politischen Entscheidungen sozialen Impact erreichen.
- [ACCOMPLISSH](#): In dem Projekt soll eine Plattform für unterschiedlichste Akteure eingerichtet werden, durch die Co-creation in SSH-Projekten vorangebracht werden soll. Sozialer Impact wird hier generiert, indem die Zusammenarbeit mit benachteiligten Gruppen (z.B. Roma) ermöglicht wird.

Beispiele für kulturellen Impact:

- Projekt WeGovNow: Vorschlägen von Projekten zur Kulturförderung und die Abstimmung über diese über die online-Plattform. Dadurch soll sich auch die Beteiligungskultur zwischen Bürgern und Behörden verändern.
- Accomplish: Kunstvermittlung

2. Wo liegen die Schwierigkeiten, sozialen und kulturellen Impact zu adressieren?

Hier wurde zum einen das Problem genannt, die mittelbaren Proxys für den Impact zu finden. Diese müssten im Antrag konkret beschrieben werden. Darüber hinaus wurde darauf hingewiesen, dass es insbesondere in sozial- und geisteswissenschaftlichen Projekten schwierig ist, die Wirkung der Projektaktivitäten vor einer Zeitskala zu messen (es ist schwer festzustellen,

wann genau eine Erkenntnis wirkt). Zudem müssten, je nach Zielgruppe, auch die Indikatoren für das Erfassen des Impacts unterschiedlich definiert werden.

Zum anderen wurde darauf verwiesen, dass mitunter die Übung beim Erfassen des Impacts in sozial- und geisteswissenschaftlichen Projekten fehlt. Ein von [Net4Society verfasstes Factsheet](#) gibt Hilfestellungen, wie der Impact für diese Forschungsfelder zielführender adressiert werden kann.

Außerdem fehlten in Deutschland Anreize, sich mit Impact-Indikatoren zu beschäftigen. In anderen Ländern, z.B. UK, gehört die Impactorientierung seit geraumer Zeit zum Alltag der Wissenschaft. In Deutschland müsste es Veränderungen im Bewusstsein der Wissenschaftler geben.

Darüber hinaus wurde diskutiert, dass die z.T. sehr allgemein gehaltenen Formulierungen des „Expected Impact“ in den Topic-Texten die Adressierung des Impacts erschweren. Es wurde darauf verwiesen, dass es wichtig sei, die Intention der Ausschreibungen möglichst genau zu verstehen, um dann die Punkte, die unter „Expected Impact“ genannt werden, adressieren zu können.

Zudem müssten die allgemeinen Formulierungen durch konkrete Impact-Ziele im Antrag ersetzt werden. Hierzu sei eine „ex ante“ Abschätzung notwendig. Diese Punkte würden dann im weiteren Projektverlauf präzisiert.

3. Gibt es Strategien und Methoden, um sozialen und kulturellen Impact zu erreichen?

Als wesentliche Voraussetzung zum Erreichen des Impact wurde genannt, dass es wichtig ist, den Impact bereits bei der Gestaltung des Projekts mitzudenken. Wichtige Fragen, die hierfür bereits in der Antragsphase beantwortet werden müssen sind:

- > Wann ist mein Projekt wertvoll für bestimmte Akteure? (Valorisierung SSH)
- > Welche Auswirkungen kann das Projekt für die Akteure haben? (Context awareness)
- > Wie binde ich Stakeholder die ich erreichen möchte bereits in der Antragsphase ein?

Als Beratungshilfen können die Veröffentlichungen aus dem Accomplish-Projekt auf der Projektwebseite genutzt werden mit Hinweisen zu diesen Themen:

- Impact by co-creation
- Was sind gemeinsame Impacts?
- Unterschiede von Indikatormessungen aus verschiedenen „Kulturen“

Ein Toolkit zur Unterstützung von Co-creation ist derzeit noch in der Entwicklung. Ebenso können auch die Beratungshilfen aus dem Projekt [DANDELION](#) genutzt werden.