

Digitale
Jugendarbeit



OFFENE JUGEND ARBEIT



Praxis
Konzepte
Jugendpolitik



Bundesarbeitsgemeinschaft
Offene Kinder- und
Jugendeinrichtungen e.V.

www.bundesnetz.de

INHALT

- 3 ZUR EINFÜHRUNG**
- 6 HEMMA MAYRHOFER, FLORIAN NEUBURG**
Offene Jugendarbeit in der digitalisierten Gesellschaft:
Umsetzungspraxis und Entwicklungsbedarfe
- 16 BURKHARD FEHRLÉN**
„Soziale Medien“
- 24 SIMON STAUDENMANN**
Gamen – Zeitverschwendung oder ... ?!
- 32 CLAUDIA WALLNER**
www.meinTestgelaende.de – deine Gender-Bühne im Netz
- 42 JULIA SCHAAF**
Partizipation in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit
im Zeitalter der Digitalisierung
- 45 MIKE BUCK, CORD DETTE**
Bei Google sind wir alle Suchende, egal, wie alt wir sind!
**Young & Old – ein medienpädagogisches, gemeinwesen-
orientiertes und generationsübergreifendes Projekt der
Offenen Jugendarbeit Engstingen**
- 51 KOOPERATIONSVERBUND OFFENE KINDER-
UND JUGENDARBEIT (KV OKJA)**
Positionspapier des Kooperationsverbundes
Offene Kinder- und Jugendarbeit (Januar 2019)





Zur Einführung

Seit einigen Jahren ist die Rede von der „digitalen Jugendarbeit“. Die Frage, was darunter zu verstehen ist, ist nicht ganz einfach zu beantworten. Ein Überblick über Texte, wo dieser Begriff verhandelt wird, erweckt zunächst den Eindruck, als ob hier eine neue Überschrift kreiert wurde für all jene Aktivitäten in der Kinder- und Jugendarbeit, bei denen ein Computer, eine Spielkonsole oder auch bloß eine digitale Kamera zum Einsatz kommt. Vor allem aber wird schnell deutlich, dass „digital youth work“ ein europaweites Projekt zu sein scheint.

Tatsächlich hat die Europäische Union in den vergangenen Jahren hier kräftig mitgemischt. Im Dezember 2015 wurde in den zuständigen Gremien der EU eine Entschließung verabschiedet, in deren Folge eine „Expertengruppe“ eingesetzt wurde, die sich mit den Konsequenzen der – landläufig – als „Digitalisierung“ bezeichneten gesellschaftlichen und sozialen Prozesse für Jugendliche und die Jugendarbeit beschäftigen sollte.

In der Entschließung wurde 2015 eingangs festgestellt, dass die bisherigen Maßnahmen zur Verbesserung der Lebenslage von jungen Menschen in Europa im Rahmen verschiedener Abkommen in den vorausgegangenen Jahren nur begrenzt erfolgreich waren. Daher müsse ein aktualisierter „Arbeitsplan“ für die Jahre 2015 bis 2018 beschlossen werden. Den

Mitgliedsländern der EU wurde in diesem Plan nahegelegt (Subsidiaritätsprinzip), im Rahmen ihrer nationalen Jugendpolitik einigen Themen den Vorrang zu geben. Zu diesen gehörten z.B. soziale Inklusion, Partizipation, Integration in den Arbeitsmarkt und Gesundheitsvorsorge, wobei – gleichsam quer dazu – die „Herausforderungen und Chancen des digitalen Zeitalters in Bezug auf Jugendpolitik, Jugendarbeit und junge Menschen besonders berücksichtigt werden sollten“ (vgl. dazu Amtsblatt der Europäischen Union, C 417/1 vom 15.12.2015). Die bereits erwähnte „Expertengruppe“ legte dazu bereits 2017 ein abschließendes Papier vor mit einer Arbeitsdefinition von „digital youth work“, mit Empfehlungen an die Politik hinsichtlich der Förderung der Jugendarbeit unter diesem Aspekt und mit in diesem Zusammenhang notwendigen Fortbildungsangeboten für Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter. (Vgl. dazu: Developing digital youth work. Policy recommendations and training needs for youth workers and decision-makers. Expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018. <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/f01e8eee-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>)

Den Hintergrund für diese Aktivitäten der EU bilden die Überlegungen zur „Mediatisierung“ und „Digitalisierung“ als

gesellschaftlichem Metaprozess. Die Nutzung digitaler Medien durch Jugendliche habe deren Alltag und ihre Kommunikationsformen bereits nachhaltig verändert (vgl. dazu z.B. Friedrich Krotz: Kultureller und gesellschaftlicher Wandel im Kontext des Wandels von Medien und Kommunikation. <http://www.medien-gesellschaft.de/html/krotz.html>). Da sich Jugendarbeit ihrem Selbstverständnis nach auch durch ihre Nähe zur Lebenswelt der Jugendlichen auszeichnet, muss sie sich – so wird argumentiert – verstärkt auf diese Aspekte der Lebenswelt von Jugendlichen einlassen. Sie muss auch die „Online-Lebenswelt“ ihrer Besucherinnen und Besucher berücksichtigen, sie muss sich sozusagen zur „digitalen Jugendarbeit“ weiterentwickeln.

Dabei werden in der Fachdiskussion vier Ebenen voneinander unterschieden. Erstens geht es darum, wie Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter selbst mit Jugendlichen kommunizieren und auf welche Weise sie Informationen zur Verfügung stellen. Zweitens, wie sie Jugendlichen Möglichkeiten bieten kann, sich im Sinne des Aneignungskonzepts (Ulrich Deinert) nicht nur physische Räume, sondern auch mediatisierte Räume anzueignen. Es geht drittens darum, Jugendliche dabei zu unterstützen, mit der bekannten Ambivalenz klarzukommen, die Mediatisierung und Digitalisierung kennzeichnen. Ein vierter Aspekt ist, wie Jugendlichen mit eingeschränkten ökonomischen, sozialen und kulturellen Chancen Zugänge eröffnet werden können.

Digitale Jugendarbeit ist in diesem Verständnis kein Paradigmawechsel, kein

neues Angebot der offenen Kinder- und Jugendarbeit. Es geht allein darum, digitale Medien in die bestehenden Angebotsformen besser und reflektierter zu integrieren. Sie kann online (als Angebot) oder auch offline (Inhalt) stattfinden. Strukturmaximen wie z.B. Freiwilligkeit, Partizipation werden dabei nicht in Frage gestellt.

Betrachtet man beispielhafte Angebote, die unter der Überschrift „digitale Jugendarbeit“ publiziert werden, so erinnert zunächst vieles an die vor zwanzig Jahren geführte Diskussion über „aktive Medienarbeit“ oder an Angebote, die seit den Gründerjahren in Computerwerkstätten angeboten werden. Es geht um die Beteiligung von Jugendlichen an den klassischen Medien wie Radio, Fernsehen und Film, Trickfilm, Internet. Gespielt wurde in den Einrichtungen seit Jahrzehnten auch nicht mehr nur „Fang den Hut“, sondern auch elektronisch. Online-Befragungen oder der Einsatz von Computern bei diversen Kampagnen sind auch nicht unbedingt neu. Dass Jugendinformation nicht mehr nur mittels bedrucktem Papier oder persönlicher Beratung stattfindet, sondern auch den Zugang zu Online-Ressourcen beinhaltet, ist längst selbstverständlich.

Allerdings gibt es auch einige neuere Ansätze, die im Zusammenhang mit den sozialen Medien und dem Smartphone entwickelt wurden, beispielsweise in der mobilen Jugendarbeit (www.sozialraum.de/hybride-streetwork.php). Auch die Einrichtung spezieller Medienzentren, die bessere Ausstattung in den Einrichtungen und (vermutlich) jüngere Kolleginnen und Kollegen haben zu der einen oder anderen Erweiterung geführt. Beispielsweise wur-

den eigene Spiele oder Programme entwickelt.

So gesehen, geht es bei der „digitalen Jugendarbeit“ wohl tatsächlich nicht darum, die offene Kinder- und Jugendarbeit neu zu erfinden. Es geht eher darum, die Aufmerksamkeit verstärkt auf einen immer wichtiger werdenden Aspekt der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen zu richten. Und aus dieser Perspektive einige der bestehenden Angebote der offenen Kinder- und Jugendarbeit neu auszurichten bzw. am einen oder anderen Punkt zu erweitern – sofern dies möglich ist.

Dazu haben wir in diesem Heft einige Beiträge gesammelt.

Im Mittelpunkt des Artikels von **Hemma Mayrhofer** und **Florian Neuburg** stehen die Ergebnisse einer empirischen Untersuchung zum Stand digitaler Jugendarbeit in Österreich, die sie als Mitarbeiterin und Mitarbeiter des „Institus für Rechts- und Kriminalsoziologie“ in Wien im Rahmen des Projekts „E-YOUTH.works“ durchgeführt haben. Schlussfolgerungen ergeben sich auf diesem Hintergrund v.a. hinsichtlich des fachlichen und technischen Know-how und der notwendigen Zeitressourcen für eine Intensivierung digitaler Jugendarbeit.

Digitale Jugendarbeit zielt auch auf die intensivere Nutzung der „sozialen Medien“ durch die Jugendarbeit. **Burkhard Fehlren** analysiert den Jahresbericht 2017 der elf Ludwigshafener Einrichtungen der offenen Jugendarbeit, die sich ausschließlich mit der Nutzung von Facebook & Co durch Jugendliche befassen. Wie stehen Praktikerinnen und Praktiker zu dieser (Auf-)Forderung?

Simon Staudenmann vom Schweizer Projekt „Gameinfo“ plädiert in seinem Beitrag für eine entspannte Sichtweise auf das Spielverhalten vieler Jugendlicher. Er thematisiert positive wie negative Aspekte und gibt konkrete Hinweise für den Umgang mit dieser Spielkultur Jugendlicher in der offenen Kinder- und Jugendarbeit.

Claudia Wallner zeigt am Beispiel der Website www.meinTestgelaende.de, welche Möglichkeiten die Nähe vieler Jugendlicher zu den digitalen Medien für die Jugendarbeit eröffnen. Gefördert wird von diesem Gendermagazin von und für Jugendliche die Entwicklung einer selbstbestimmten Geschlechtsidentität.

Julia Schaaf stellt ein laufendes Projekt der AGOT NRW vor. Es geht um bestehende und zu entwickelnde Partizipationsmöglichkeiten unter Berücksichtigung digitaler Medien.

Cord Dette, Leiter des Fachbereichs Jugendarbeit der Mariaberger Ausbildung & Service gGmbH, und Jugendhausmitarbeiter Mike Buck berichten über „Young & Old“, ein generationenverständiges Medienprojekt in einer Gemeinde auf der Schwäbischen Alb.

Burkhard Fehlren, Thea Koss

Empirische Datengrundlage – zur Studie E-YOUTH.works

Unsere nachfolgenden Beobachtungen und Reflexionen zu Offener Jugendarbeit in einer digitalisierten Gesellschaft stammen aus dem seit Ende 2016 in Österreich laufenden KIRAS-Forschungsprojekt „E-YOUTH.works“². Das Projekt verfolgt die Zielsetzung, vorhandenes Knowhow und Erfahrungen mit digitaler Jugendarbeit (schwerpunktmäßig mit Sozialen Medien) systematisch zu erfassen und zugänglich zu machen, konkrete Entwicklungsfelder aufzuzeigen und Wissen für eine evidenzbasierte Praxis bereitzustellen.

In einer ersten Projektphase wurde eine österreichweite Bestandsaufnahme zur aktuellen Umsetzungspraxis Offener Jugendarbeit in und mit digital-interaktiven Medien durchgeführt. In einer Online-Erhebung waren Fachkräfte der Offenen Jugendarbeit (n=211) zum Thema befragt worden (vgl. MAYRHOFFER/NEUBURG/SCHWARZL 2017)³. Darauf aufbauend fanden in der zweiten Projektphase vertiefende Fallstudien zu Arbeitsweisen und Interventionsformen von Jugendarbeiter*innen statt, die über Soziale Medien vermittelt (d. h. in virtuellen oder hybriden Räumen) stattfinden bzw. auf sie bezogen sind (im Sinne medienpädagogischer Interventionen). Aus diesen empirischen Einblicken werden wir im Folgenden ausgewählte Ergebnisse berichten sowie zentrale Herausforderungen und Entwicklungsbedarfe für Offene Jugendarbeit in einer digitalisierten Gesellschaft ableiten.

Einsatzformen digitaler Medien in der OJA

Für die Analyse der aktuellen Nutzungsweisen Sozialer Medien in den Interaktionszusammenhängen mit jugendlichen Adressat*innen Offener Jugendarbeit schlagen wir eine Unterscheidung zwischen medien-

vermittelter und medienbezogener Jugendarbeit vor. Medienvermittelte Jugendarbeit kommuniziert mithilfe digital-interaktiver Medien mit den Jugendlichen, d. h. hier sind letztere ein Mittel, mit dem (unter anderem) gearbeitet wird. Medienbezogene Jugendarbeit hingegen macht die Medien zum Inhalt der Interaktion bzw. Intervention, etwa in Form medienpädagogischer Interventionen (s. u.). Selbstverständlich gibt es in der Praxis auch Überschneidungen zwischen diesen beiden Formen, für die Reflexion der eigenen Arbeitsweise in der OJA ist die Unterscheidung aber hilfreich. Die nachfolgende Grafik bildet das vorgeschlagene Kategorisierungssystem ab, sie unterscheidet zudem nochmals innerhalb der beiden grundsätzlichen Einsatzweisen: Die vorgeschlagene Kategorisierung greift damit einen Teilbereich der von KUTSCHER/LEY/SEELMEYER (2015) identifizierten Mediatisierungsdimensionen in der Sozialen Arbeit heraus, nämlich die Kommunikations- und Arbeitszusammenhänge zwischen den Professionellen und AdressatInnen, und fächert diese Zusammenhänge für das Handlungsfeld der Offenen Jugendarbeit detaillierter auf (*siehe Abbildung folgende Seite*).

Medienbezogene Jugendarbeit lässt sich – wie in der Abbildung bereits verdeutlicht – nochmals unterteilen in medienpädagogische Arbeit und kreativ-transformative Medienarbeit:

1. Medienpädagogische Arbeit meint die Vermittlung von Kompetenzen für digital-interaktive Lebensräume durch Interventionen, die selbstbestimmt-kritische Mediennutzungskompetenz stärken sollen. Dies kann sich einerseits auf technisch-formale Kompetenzen beziehen (z. B. Informationen finden und Medien formal nutzen können, über Sicherheitseinstellungen Bescheid wis-

Medien-*bezogene* Jugendarbeit

Medienpädagogische Arbeit

Kompetenzen für digital-
interaktive Lebensräume vermit-
teln, reflexiv-selbstbestimmte
Mediennutzung fördern

Kreativ-transfor- mative Medienarbeit

Kompetenzen zur kreativ-
transformativen Gestaltung des
digitalen Raums vermitteln

Medien-*vermittelte* Jugendarbeit

Information und Dissemination

Informationen beschaffen
und verbreiten,
Öffentlichkeitsarbeit

Online-Interaktion und -Intervention

Mit Jugendlichen IN Sozialen
Medien kommunizieren
und interagieren



Quelle: Mayrhofer/Neuburg/Schwarzl 2017 – © Hemma Mayrhofer/IRKS

Abbildung: Kategorisierung der Einsatzformen digital-interaktiver Medien in der OJA

sen etc.). Andererseits geht es auch um die Vermittlung inhaltlicher und sozialer Reflexions- und Entscheidungskompetenzen wie etwa Informationsselektion, Quellenkritik, Hinterfragen der Selektivität Sozialer Medien, Förderung eines selbstbestimmten Umgangs mit Öffentlichkeit und Privatheit im Netz oder der Kompetenz zur reflexiv-selbstbestimmten Gestaltung der eigenen Rolle(n) bzw. Identität im Netz.

2. Kreativ-transformative Medienarbeit bezieht sich auf das Vermitteln von Kompetenzen zur kreativ-transformativen Gestaltung des digitalen Raumes, d. h. hier geht es weg von der reinen Mediennutzung hin zu Coding, Hacking etc., aber auch zur Vermittlung von Kompetenzen wie Videoschnitt-

technik, damit Jugendliche selbst erstellte Filme ins Netz stellen können. Auch Wissen und Unterstützung zum selbstständigen Gestalten von Websites, Blogs, Vlogs oder Podcasts kann dieser Kategorie zugeordnet werden. Dadurch werden auch pädagogische Zielsetzungen wie Unterstützung bei der Identitätsarbeit und Selbstrepräsentation adressiert, im besten Fall kann eine Erhöhung der Sprechmächtigkeit der Jugendlichen erreicht und Selbstwirksamkeit erfahrbar gemacht werden.

Innerhalb medienvermittelter Jugendarbeit kann danach unterschieden werden, ob die direkte Interaktion mit den Jugendlichen Ziel bzw. zentraler Bestandteil der Mediennutzung ist oder nicht.

3. Information und Dissemination mithilfe digitaler Medien hat zumeist nicht vorrangig direkte, medienvermittelte Interaktion mit den Jugendlichen zum Ziel. Es geht vielmehr in erster Linie um Informationsbeschaffung und -verbreitung (inklusive Öffentlichkeitsarbeit oder Dissemination von Projektergebnissen). Dieser Unterkategorie lassen sich auch freizeitpädagogische Angebote zuordnen, die digitale Medien vor allem zur Informationsbeschaffung oder Orientierung nutzen (z. B. Outdoor-Aktivitäten wie GPS-basierte Spiele, vgl. BUCHEGGER/HORVATH 2017, S. 30).

4. Online-Interaktion mit Jugendlichen und Intervention in Sozialen Medien bedeutet Jugendarbeit innerhalb der digitalen Räume mithilfe der diese Räume konstituierenden Kommunikationsmedien. Soziale Medien können dabei einerseits vorrangig als Mittel zur Kontaktabstimmung und zum Kontakthalten über längere Zeiträume hinweg dienen. Andererseits geht es auch um digitale Räume als Interventionsräume für Jugendarbeiter*innen: Die Fachkräfte Offener Jugendarbeit arbeiten in diesen Räumen mit den Jugendlichen und setzen Interventionen verschiedener Art.

Aktivitäten digitaler Jugendarbeit können vorrangig nur einem der vier Felder zuzuordnen sein, manche lassen sich aber auch mehreren Feldern gleichzeitig zuordnen, wenn sie sich in mehrfacher Hinsicht auf digital-interaktive Medien beziehen (z. B. medienpädagogische Arbeit, die zugleich Soziale Medien als Arbeitsmittel nutzt).

Zum Status quo digitaler Jugendarbeit in Österreich⁴

Medienbezogene Interventionen mit dem Ziel, die Kompetenzen der Jugendlichen für das Leben in einer digital-interaktiven Welt zu stärken, finden gegenwärtig vorrangig im Offline statt. Sehr häufig werden etwa all-

tägliche „Awareness-Interventionen“ in der direkten Begegnung mit den Jugendlichen gesetzt werden. Diese kleinen Denkanstöße ergeben sich in der Regel aus Begegnungen im Einrichtungsalltag – man kommt z. B. mit Jugendlichen ins Gespräch über ihre Medienutzung, lässt sich von ihnen dabei die eine oder andere Anwendung bzw. Sicherheitseinstellung zeigen und/oder diskutiert über die Möglichkeiten und Risiken der Medien. Solche scheinbar nebenher passierenden „Awareness-Interventionen“ werden von den Jugendarbeiter*innen überwiegend als wichtige medienpädagogische Arbeitsweise erfahren.

Teilweise realisieren Einrichtungen auch umfassendere Projekte, die zugleich auch freizeitpädagogische Elemente enthalten können, wie beispielsweise ein QR-Quiz in einer Einrichtung, bei dem diverse medienbezogene Fragen zu diskutieren waren und zugleich ein Gewinn wartete. In eher geringem Ausmaß werden medienpädagogische Interventionen auch in der Online-Kommunikation gesetzt, wenn etwa Jugendliche darauf aufmerksam gemacht werden, dass sie problematische Bilder posten, ihr Profil mangelnde Datensicherheits-Einstellungen aufweist etc.

Inhaltlich geht es bei medienpädagogischer Arbeit zumeist um Aspekte des Datenschutzes und der Datensicherheit, der Privatsphäre sowie um persönliche Rechte im Netz. Relativ häufig beziehen sich die Impulse auch auf Fake-News bzw. Quellenkritik sowie auf Hate Speech und Cyber Mobbing.

Kreativ-transformative Medienarbeit realisiert gegenwärtig der kleinere Teil der Einrichtungen – und zwar am häufigsten durch Vermitteln von Kompetenzen und Techniken der Videogestaltung (Videoschnitt etc.). Nur sehr selten werden Angebote wie Hacking oder Coding gesetzt – mit gemischten Erfahrungen: Teilweise dürften diese ver-

gleichsweise anspruchsvolleren Angebote bislang von Jugendlichen nur begrenzt angenommen worden sein.

Medienvermittelte Offene Jugendarbeit bedeutet gegenwärtig vor allem die Nutzung der Sozialen Medien zur Informationsbeschaffung und -verbreitung. Häufig wird auf spezielle Angebote hingewiesen oder werden Informationen zu Öffnungszeiten gepostet – etwa über Facebook, das mittlerweile vorrangig die Funktion einer Einrichtungshomepage übernommen hat, oder auch über Instagram und WhatsApp. Die neuen Kommunikationskanäle ermöglichen zudem niederschwellige Formen kurzfristiger Bewerbung eigener Angebote. So lassen sich Offline-Events wenige Minuten lang mit Filmen und die Videos auf Instagram oder anderen Medien online stellen, um noch nicht anwesende Jugendliche zur spontanen Teilnahme zu inspirieren. Oft werden auch verschiedene jugendrelevante Informationen über Soziale Medien an die Jugendlichen herangetragen.

Direkte Interaktion mit den Jugendlichen im virtuellen Raum findet deutlich weniger statt bzw. bewegt sich meist auf Ebene des Kontakthaltes. Die raschen und guten Kontaktmöglichkeiten zu den Jugendlichen und das einfache Kontakthalten über längere Zeit hinweg werden von den befragten Fachkräften auch am häufigsten als wichtiger Vorteil Sozialer Medien genannt. Diese erlauben es beispielsweise, im Outreach kurzfristige Kontaktangebote zu offerieren. Gerade auch zu Jugendlichen, die offline schwerer erreichbar sind, eröffnen sich neue Kontaktmöglichkeiten. Auch die Kommunikation über Messenger-Gruppen (vor allem WhatsApp) ist in vielen Jugendeinrichtungen stark etabliert. Die Kommunikation in Gruppen bietet sich für Cliquenarbeit an, aber auch, um Events, Ausflüge oder Ähnliches einfacher organisieren zu können. On-

linekommunikation über Chatfunktionen wird auch dafür verwendet, um Jugendliche in letzter Minute an Termine zu erinnern, zu Treffpunkten zu lotsen oder an die Erledigung von Aufgaben zu erinnern. Dies kann mitunter zur Gratwanderung zwischen hilfreicher Unterstützung beim Realisieren von Terminen einerseits und potenziell der Selbstverantwortung nicht zuträglicher Verantwortungsabnahme andererseits werden (Jugendarbeit als persönliches ‚Terminsekretariat‘).

Umgekehrt bieten die gängigen Sozialen Medien (WhatsApp, Facebook, Instagram, vereinzelt auch Snapchat) den Jugendlichen lebensweltlich vertraute Formen, mit den Jugendarbeiter*innen in Kontakt zu treten – was neue Herausforderungen für die Grenzziehung der Fachkräfte zwischen Berufs- und Privatleben mit sich führt und einer Entgrenzung der Arbeitszeit Vorschub leistet. Zugleich scheinen Soziale Medien von den Jugendlichen oft als erste, besonders niederschwellige Möglichkeit genutzt zu werden, um an die Jugendarbeiter*innen persönliche Probleme und Unterstützungsbedarf heranzutragen. Es dürfte Jugendlichen mitunter leichter fallen, schwierige Themen auf diesen schnellen und zunächst vom sozialen Setting her nicht so ‚anspruchsvollen‘ Kommunikationskanälen mitzuteilen (man muss dem/der Jugendarbeiter*in dabei nicht in die Augen schauen, kann leichter wieder aus der Kommunikation aussteigen etc.). Aus dieser Beschaffenheit der Kommunikationsräume erwachsen jedoch zugleich Einschränkungen – nicht zuletzt auch in puncto Vertraulichkeit, sodass Jugendarbeiter*innen zumeist versuchen, nach einer ersten Online-Phase das Anliegen mit dem/der Jugendlichen in einem face-to-face-Setting weiter zu besprechen.

Dies deutet bereits darauf hin, dass sich über Soziale Medien erstens neue Möglich-

keiten für niederschwellige (Erst-)Beratung erschließen. Dabei wird das Beratungs- und Unterstützungsanliegen in der Regel zuerst von den Jugendlichen via WhatsApp, Facebook-Messenger oder andere Soziale Medien an die Fachkräfte der Offenen Jugendarbeit herangetragen. Es dürfte etwa häufig vorkommen, dass Jugendliche Behördenbriefe (AMS, Polizei, Schule, Asylbehörde etc.) mit dem Handy fotografieren, das Foto über WhatsApp an ihnen vertraute Jugendarbeiter*innen schicken und sie um Rat bitten.

Zweitens erfolgt bei medienvermittelten Interventionen oft eine Verschränkung von Online- und Offline-Elementen (im eben geschilderten Fall wiederum u. a. auch aufgrund von Datenschutz-Bedenken). Diese Verschmelzung von Online- und Offline-Begegnungen wird als besonders gewinnbringend erfahren, reine Online-Interventionen (z. B. „Online-Streetwork“) sind hingegen die absolute Ausnahme. Jugendliche wollen den Jugendarbeiter*innen beispielsweise via Soziale Medien auch Dinge zeigen, die ihnen wichtig sind. Dies eröffnet Möglichkeiten der Beziehungsarbeit (ergänzend zur Offline-Beziehungsarbeit): „Es verbindet halt auch, wenn man weiß, wovon die reden!“ – so eine Jugendarbeiterin im Gespräch. Die Kommunikation im Offline kann dann daran anknüpfen.

Ein anderes Beispiel für die Verschränkung von Online- und Offline-Elementen wären die in einer Einrichtung durchgeführten Social Media-Interviews: Dabei interviewten Jugendarbeiter*innen Jugendliche auf der Straße, stellten ihnen verschiedene Fragen zu Sozialen Medien (Fake News, Datenschutz etc.) und montierten die Interviewsequenzen mit Einverständnis der Befragten zu kurzen Videos – teilweise mit aktivem Einbezug der Jugendlichen. Die Videos wurden auf Instagram gepostet

und erreichten eine beachtliche Anzahl an Aufrufen. Solche Interventionen regen Jugendliche zunächst dazu an, über medienbezogene Fragen nachzudenken, diese können als Expert*innen auftreten und sich selbst inszenieren, sie sind aktiver Teil des Events, das eine Mischung aus medienvermittelter und medienbezogener Jugendarbeit darstellt.

Herausgeforderte fachliche Prinzipien und Arbeitsweisen

Generell sind aber gegenwärtig Interaktionen und Interventionen in den Sozialen Medien als Teil der Jugendarbeit noch vergleichsweise gering entwickelt. Möglicherweise werden lockere Online-Unterhaltungen mit den Jugendlichen – einzeln oder in Gruppen – auch ungenügend als jugendarbeiterische Interventionen wahrgenommen. Besonders selten waren im Forschungsverlauf sozialpädagogische Interventionen in Bezug auf Selbstinszenierungen und Identitätsarbeit der Jugendlichen in Sozialen Medien wahrzunehmen. Dabei ist davon auszugehen, dass damit ein traditionell zentraler Bezugspunkt jugendarbeiterischer Tätigkeiten berührt wird. Mögliche Gründe für die geringen Nennungen solcher Interventionen könnten darin liegen, dass einem Teil der Jugendarbeiter*innen eigene Erfahrungen fehlen, über digitale Medien inszenierend Identitätsarbeit zu leisten. Zugleich besteht ein Mangel an methodisch-didaktischem Wissen für darauf bezogene medienpädagogische Interventionen.

Damit wäre bereits ein wichtiger fachlicher Entwicklungsbedarf genannt. Gleichfalls konnten nur wenige Hinweise darauf gefunden werden, wie Jugendarbeiter*innen auch in virtuellen Räumen als Role Models für die Jugendlichen wirken können. Dies ist insofern bedeutend, als damit eine essenzielle Wirkweise Offener Jugendarbeit tan-

giert ist. Solche Arbeits- und Wirkbereiche Offener Jugendarbeit in die Online-Begegnungen zu transferieren, wird als methodisch-didaktisch besonders herausfordernd beschrieben. Zudem dürfte es teilweise an einer ausreichenden Wissensbasis zur Rolle Sozialer Medien in der (Selbst-)Sozialisati-on und Identitätsentwicklung bei sozial und ökonomisch marginalisierten Jugendlichen mangeln.

Doch zunächst stehen viele Fachkräfte der Offenen Jugendarbeit vor wesentlich basaleren Herausforderungen, nämlich der Frage, wie sie über Soziale Medien adäquat kommunizieren sollen, um dort erstens überhaupt von den Jugendlichen wahrgenommen und zweitens auch richtig verstanden zu werden. Insbesondere schriftliche Kommunikation über Soziale Medien (Messenger-Funktionen, Kommentare etc.) erweist sich als anfällig für Missverständnisse, die Worte müssen wesentlich sorgfältiger abgewogen werden als in der persönlich-mündlichen Kommunikation. Zudem werden Soziale Medien wie Instagram in besonderem Ausmaß von einer Ökonomie der Aufmerksamkeit (vgl. FRANCK 2010) geprägt, deren Prinzipien auch Jugendarbeit in diesen Medien zu beachten hat, so sie wahrgenommen werden will. Aufmerksamkeit – im konkreten Fall der Jugendlichen – ist demnach knappe Ressource und begehrter Gewinn zugleich, sie gilt es zu erlangen. Die mit Jugendlichen im Rahmen unserer Studie geführten Medieninterviews lassen erkennen, dass es Posts der Jugendarbeiter*innen schwer haben, die Aufmerksamkeitsschwelle der Jugendlichen zu überschreiten.

Eine weitere Herausforderung bezieht sich auf das fachliche Nähe-Distanz-Verhältnis zu den Jugendlichen, dieses muss – so unser Befund – in Sozialen Medien neu austariert werden. Eine neuralgische Frage hierbei ist etwa, wie proaktiv die Fachkräfte der Offenen Jugendarbeit in den virtuellen sozialen

Räumen sein können und sollen. Dies wird zum Beispiel in Unsicherheiten darüber, inwieweit bzw. in welchem Ausmaß am Leben der Jugendlichen in Sozialen Medien Anteil genommen werden soll, sichtbar: Ist es schon eine unzulässige Grenzüberschreitung oder gar Stalking, wenn Jugendarbeiter*innen sich auf den Profilen der Jugendlichen darüber informieren, was diese bewegt, welche Inhalte sie posten, mit welchen Freund*innen sie sich umgeben? Aktuell gibt die Fachpraxis sehr unterschiedliche Antworten auf diese Fragen.

Interventionen im Netz haben eine eigene Dynamik, sie brauchen gute Vorbereitung und Betreuung sowie Nachbereitung. Die sozialen Dynamiken in Online-Interaktionen sind insgesamt weniger vorhersehbar und kontrollierbar als in face-to-face-Begegnungen. Man kann nicht eine Diskussion „los-treten“ und dann einfach mal nur schauen, was passiert, sondern muss mit dem, was sich dann tut, weiterarbeiten, sich einbringen, es sanft steuern. Die Kommunikation zeichnet sich durch ein höheres Ausmaß an Unverbindlichkeit aus: Jugendliche können viel leichter aus der Auseinandersetzung wieder aussteigen, in dem sie die Jugendarbeiter*innen einfach löschen oder blockieren. In der persönlich-mündlichen Kommunikation ist dies nicht ganz so einfach, sie ist tendenziell von einer höheren sozialen Verbindlichkeit geprägt. Gerade bei schwierigeren Inhalten erweist es sich als sehr wichtig, diese im Offline bearbeiten zu können, da die face-to-face-Auseinandersetzung belastbarere Kommunikationssettings eröffnet, während es in der Online-Kommunikation voraussetzungsreicher und riskanter (wenn auch nicht unmöglich) erscheint, in wohlwollend-kritische Diskurse mit den Jugendlichen zu gehen.

Das Arbeiten in Sozialen Medien führt oft hohen Reflexionsbedarf mit sich. Es

handelt sich für viele Jugendarbeiter*innen nicht – jedenfalls noch nicht – um wohlvertraute Interventionsfelder. Die Reaktionen auf eigendynamische Entwicklungen in den eingesetzten Sozialen Medien müssen situativ entschieden und die Entwicklungen oft laufend besprochen werden können.

Und nicht zuletzt besteht für Jugendarbeiter*innen bei der Realisierung der fachlichen Prinzipien von Vertraulichkeit und Anonymität ein großes Spannungsfeld beim Arbeiten in Sozialen Medien. Diese fundamentalen Prinzipien Offener Jugendarbeit werden durch die digitalen Technologien und Netzwerke herausgefordert bzw. unterlaufen. Entsprechend werden mangelnder Datenschutz bzw. unzureichende Kontrolle der generierten Daten im Netz auch häufig als bedeutsame Nachteile bzw. Risiken in der Online-Jugendarbeit benannt. Und es ist auch darauf hinzuweisen, dass Soziale Medien in der Regel kommerzielle Kommunikationsmedien darstellen und die Nutzung dieser bedeutet, sich selbst in diesen kommerzialisierten Räumen zu bewegen – gemeinsam mit den Jugendlichen. Versuche von einzelnen Einrichtungen, auf weniger populäre und u. U. auch nicht kommerzialisierte Medien zu wechseln, scheitern in der Praxis oft daran, dass diese von den Jugendlichen zu wenig angenommen werden.

Benötigtes Knowhow und Ressourcen

Es überrascht wenig, dass die Ergebnisse der Online-Befragung im Rahmen der Studie E-YOUTH.works auf Ebene des methodisch-pädagogischen Knowhows den stärksten Mangel für das Arbeiten in und mit Sozialen Medien aufzeigen, gefolgt von technischem Knowhow. Weiters verweisen zahlreiche der antwortenden Einrichtungsleitungen auf zu geringe Zeitressourcen für das Arbeiten mit und in Online- bzw. Sozialen Medien. Die Erfahrungen zeigen, dass Online-Jugendarbeit

nicht die direkten Begegnungen mit den Jugendlichen ersetzen kann und soll, sondern als neuer Arbeitsbereich hinzukommt. Gegenwärtig können die befragten Fachkräfte in Österreich durchschnittlich nur fünf bis zehn Prozent ihrer Arbeitszeit für Online-Jugendarbeit aufwenden – es gibt allerdings große Unterschiede zwischen den Einrichtungen. In den qualitativ-explorativen Erhebungen wurde zudem ein Bedarf an vertiefendem Wissen über das Medienverhalten der Jugendlichen und die damit einhergehenden Veränderungen im Lebensalltag und den Beziehungen benannt.

Gegenwärtig eignen sich die Fachkräfte Offener Jugendarbeit Wissen und Kompetenzen für digitale Jugendarbeit vor allem in informellen Lernsettings an, etwa einfach im Tun durch Ausprobieren, über die Vernetzung mit Kolleg*innen oder im Kontakt mit den Jugendlichen. Letzterem wird besondere Bedeutung zugesprochen, da damit den Jugendlichen zugleich die Erfahrung ermöglicht wird, Expertise zu besitzen und weitervermitteln zu können. Zudem bieten solche Interaktionssettings manchmal auch noch die Möglichkeit, eine kleine medienpädagogische Intervention zu setzen, indem die jugendlichen Nutzer*innen durch dezentale Nachfragen im Gespräch beispielsweise der Datenschutzrisiken (wieder) gewahr werden. Schulungen und Weiterbildungen kommt für die Knowhow-Aneignung der Fachkräfte eine mittlere Bedeutung zu, ebenso Fach-Expert*innen wie von Saferinternet.at. Die Ausbildung hat für die Vermittlung entsprechender Kompetenzen gegenwärtig die geringste Bedeutung, von interviewten Expert*innen wird auf Seiten der Ausbildungseinrichtungen ein hoher Nachholbedarf wahrgenommen.

Einen großen Wissensbedarf lassen die bisherigen Forschungsergebnisse in Bezug auf die Bedeutung unterschiedlicher

Dimensionen sozialer Ungleichheit (z. B. sozioökonomische Faktoren, Gender, ethnisch-kulturelle Differenzen etc.) für digitale Aneignungs- und Teilhabechancen Jugendlicher erkennen. Auf diesem Wissen aufbauend, benötigt Offene Jugendarbeit auch in der medienpädagogischen Arbeit eine hohe Sensibilität für Aspekte sozialer Ungleichheit, um eingeschränkten Möglichkeiten und Entwicklungspotenzialen von Jugendlichen aus ressourcenärmeren sozialen Kontexten entgegenarbeiten zu können (vgl. u. a. KLEIN 2015).

Bottom up-Initiativen und top down-Auftrag

Abschließend ist festzuhalten, dass es angesichts der fundamentalen Bedeutung der

beschriebenen Veränderungen und der damit einhergehenden fachlichen Herausforderungen und Entwicklungsbedarfe nicht ausreicht, auf bottomup-Initiativen in der Offenen Jugendarbeit zu setzen, wie wichtig und innovativ solche auch sein können. Es braucht zudem einen klaren top down-Auftrag für die Integration von digitaler Jugendarbeit von Seiten der Jugendpolitik, politischen Verwaltung bzw. Fördergeber*innen und Trägerorganisationen für die Einrichtungen und Fachkräfte in der Offenen Jugendarbeit. Dieser Auftrag erfordert zugleich, entsprechende Rahmenbedingungen in wissensbezogener, methodischer und ressourcenmäßiger Hinsicht bereitzustellen, damit er für die Fachkräfte der Offenen Jugendarbeit auch realisierbar ist.

AUTORIN / AUTOR

Dr. Hemma Mayrhofer, Soziologin, wissenschaftliche Geschäftsführerin am Institut für Rechts- und Kriminalsoziologie in Wien; Lektorin am Institut für Soziologie der Universität Wien. Forschungsschwerpunkte: soziale Inklusion/Exklusion, Soziale Arbeit, Organisations- und Professionssoziologie, Evaluations- und Wirkungsforschung im Sozialbereich.
hemma.mayrhofer@irks.at – www.irks.at

Florian Neuburg BA, Jugendarbeiter/Soziologe, Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Rechts- und Kriminalsoziologie; Jugendarbeiter im Bereich des Onlinestreetwork bei turn – Verein für Gewalt- und Extremismusprävention. Forschungsschwerpunkte: Offene Jugendarbeit, Evaluations- und Wirkungsforschung im Sozialbereich, Digitale Jugendarbeit.
florian.neuburg@irks.at – www.irks.at

Anmerkungen

- 1 Die Mediatisierungsforschung beschäftigt sich mit der Durchdringung des Alltags mit verschiedenen Formen der Medienkommunikation und mit den damit verbundenen Wandlungsprozessen (vgl. Krotz 2017: 14f.).
- 2 Das Forschungsprojekt wird im Sicherheitsforschungs-Förderprogramm KIRAS vom Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie finanziert. Projektpartner*innen des IRKS – Institut für Rechts- und Kriminalsozio-

- logie (= Projektleitung und Forschungspartner) sind das bundesweite Netzwerk Offene Jugendarbeit bOJA, der Verein Wiener Jugendzentren (VJZ), das Bundeskanzleramt/Sektion Familien und Jugend sowie das Bundesministerium für Inneres (BM.I).
- 3 Die bislang vorliegenden Forschungsergebnisse können im workingpaper 19 des IRKS nachgele-

sen werden: https://www.irks.at/assets/irks/Publikationen/Working%20Paper/IRKS_WP19_E-Youth_Bestandsaufnahme.pdf

- 4 Es ist davon auszugehen, dass sich die Situation im deutschsprachigen Raum insgesamt ähnlich gestaltet (vgl. u. a. Brügggen 2017; Infoanimation 2018).

Literatur

BRÜGGGEN, N. (2017): ‚Digitale Dinge‘. In: Der Pädagogischen Arbeit. Gibt Es Eine Pädagogische Haltung Zu Technik, Tools Und Medien? In: Merz – Zeitschrift für Medienpädagogik 61(4), S. 10–17.

BUCHEGGER, B./HORVATH, L. (2017): **Europäische Perspektiven auf Herausforderungen der Digitalen Jugendarbeit**. In: Merz – Zeitschrift für Medienpädagogik 61(4), S. 26–32.

FRANCK, G. (2010): **Kapitalismus Zweipunktnull**. Über die Kommerzialisierung der Ökonomie der Aufmerksamkeit. In: NECKEL, S. (HRSG.): Kapitalistischer Realismus. Frankfurt/Main: Campus, S. 217–231.

FEIERABEND, S./PLANKENHORN, T./RATHGEB, T. (2016): **JIM-Studie 2016 – Jugend, Information, (Multi-)Media**. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. In: Deutschland. Hrsg. vom MEDIENPÄDAGOGISCHEN FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST (mpfs), Stuttgart. Online unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM_Studie_2016.pdf (Stand: 20.02.2019).

INFOANIMATION (2018): **Digitale Medien in der Offenen Jugendarbeit**. Fachzeitschrift des Dachverbands Offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz Doj, No. 45, 08/2018. Online unter: https://doj.ch/wp-content/uploads/IA_Nr.45_Web.pdf (Stand: 20.02.2019).

KLEIN, A. (2015): **Soziale Unterstützung Online – Unterstützungsqualität und Professionalität**. In: KUTSCHER, N./LEY, T./SEELMEYER, U.(HRSG.): Mediatisierung (in) der sozialen Arbeit. Baltmannsweiler: Schneider Verlag, S. 130–150.

KROTZ, F. (2016): **Wandel von Sozialen Beziehungen, Kommunikationskulturen und Medienpädagogik**. Thesen aus der Perspektive des Mediati-

sierungsansatzes. In: BRÜGGEMANN, M./KNAUS, T./MEISTER, D. (HRSG.): Kommunikationskulturen in digitalen Welten. Konzepte und Strategien der Medienpädagogik und Medienbildung. München: Kopaed, S. 19–42.

KROTZ, F. (2017): **Pfade des Mediatisierungsprozesses: Plädoyer für einen Wandel**. In: PFADENHAUER, M./GRENZ, T. (HRSG.): De-Mediatisierung. Diskontinuitäten, Non-Linearitäten und Ambivalenzen im Mediatisierungsprozess. Wiesbaden: Springer Vs, S. 27–43.

KUTSCHER, N./LEY, T./SEELMEYER, U.(2015): **Mediatisierung (in) der sozialen Arbeit**. In: DIES. (HRSG.): Mediatisierung (in) der sozialen Arbeit. Baltmannsweiler: Schneider Verlag, S. 3–15.

MAYRHOFER, H. / NEUBURG, F. / SCHWARZL, C. (2017): **Bestandserhebung zu E-Youthwork in der Offenen Jugendarbeit In Österreich**. Irks-Working Paper Nr. 19 – Online unter: https://www.irks.at/assets/irks/Publikationen/Working%20Paper/IRKS_WP19_E-Youth_Bestandsaufnahme.pdf (Stand: 19.03.2018).

VALENTIN, K. (2016): **Verliert die Kinder- Und Jugendarbeit den Anschluss an die (digitale) Lebenswelt ihrer Zielgruppen?** In: BRÜGGEMANN, M./KNAUS, T./MEISTER, D. (HRSG.): Kommunikationskulturen in digitalen Welten. Konzepte und Strategien der Medienpädagogik und Medienbildung. München: Kopaed, S. 171–177.

WAGNER, U./EGGERT, S.(2013): **Das Medienhandeln von Heranwachsenden – Konstanten und Veränderungen**. Materialien zum 14. Kinder- und Jugendbericht. Online unter: https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bibs/14-KJB-Expertise-Wagner-ua.pdf (Stand: 28.09.2017).

„Soziale Medien“

Es wird wohl niemand überraschen, dass im Rahmen der Diskussion über die „Digitalisierung“ oder „Mediatisierung“ der Jugendarbeit auch gefordert wird, dass die Offene Kinder- und Jugendarbeit verstärkt in den „Sozialen Medien“ präsent sein sollte. Zumindest drei Fragen legen diese Forderungen nahe: Sind solche Aktivitäten anschlussfähig an die geltenden konzeptionellen Orientierungen? Was wissen wir darüber, wie Jugendliche diese Medien nutzen? Und schließlich: Welche Erfahrungen werden damit in der Praxis gemacht? Welche Schlussfolgerungen ziehen Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter daraus?

Theorie

Begründet wird die Forderung nach Nutzung der „sozialen Medien“ zur Kommunikation mit Jugendlichen i. w. aus zwei Perspektiven. Einmal ist die „Nähe zur Lebenswelt“ der Jugendlichen als zentraler Selbstanspruch der Jugendarbeit Ausgangspunkt der Überlegungen, die auf Kommunikation basierenden Beziehungen zwischen Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeitern und Jugendlichen. Virtuelle Räume seien längst ein selbstverständlicher Teil des Alltags bzw. der Lebenswelt der Mehrheit der Jugendlichen geworden. Nähe zu dieser Lebenswelt setze daher voraus, sich dafür in der Kommunikation mit Jugendlichen zu interessieren. Es gehe darum, „... sich auf diese Welt der Jugendlichen wertschätzend und interessiert einzulassen.“ (ANU PÖYSKÖ, BARBARA BUCHEGGER: Digitale Jugendarbeit: „Es ist an

der Zeit“. In: Explizit 2018, S. 8. www.boja.at/fileadmin/download/Service/bOJA_Explizit_2018.pdf)

Eine andere Argumentation greift auf das Konzept sozialräumlicher Jugendarbeit (LOTHAR BÖHNISCH, RICHARD MÜNCHMEIER) und das Aneignungskonzept (ULRICH DEINET) zurück. Eine zentrale Aufgabe der offenen Kinder- und Jugendarbeit ist danach die Unterstützung der Jugendlichen bei der Aneignung von Räumen. In der mediatisierten Lebenswelt der Jugendlichen geht es aber zumindest auch um virtuelle, um von Jugendlichen selbst geschaffene, medial vermittelte Räume. Aneignungsprozesse zu unterstützen und zu begleiten setzt daher voraus, „dass die Praxis der OKJA im gleichen Maße mediatisiert ist wie die Lebenswelt von Jugendlichen.“ (ELKE RÖSCH, Jugendliche bestimmen, was Räume sind. In: INFO animation, Nr. 45, 2018 S. 4. https://doj.ch/wp-content/uploads/IA_Nr.45_Web.pdf)

Empirie

Dass Jugendliche die „sozialen Medien“ in großem Umfang nutzen, viel Energie und Zeit dafür aufbringen oder (eine andere Perspektive) verplempern, scheint klar zu sein. Darüber – könnte man sagen – lohnt es sich nicht mehr groß zu reden. Vielleicht macht es aber trotzdem Sinn, einmal einen Blick darauf zu werfen, was die empirische Sozialforschung dazu im Einzelnen zu sagen hat. Die Zahl der Untersuchungen dazu zeigt, dass Gesellschaft, Politik und Wissenschaft

ein beachtliches Interesse an der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen haben.

In der Bundesrepublik, der Schweiz und Österreich werden kontinuierlich Daten zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen erhoben. In der BRD z. B. durch die „JIM-Studie“, in der Schweiz durch „James“ (<https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/james/>), in Oberösterreich beispielsweise mit regelmäßigen Erhebungen zum Medienverhalten von Kindern (www.edugroup.at/innovation.html). Ein europäisches Projekt ist „EU Kids Online“ (<http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/research/research-projects/eu-kids-online>). Die bei diesen Untersuchungen gesammelten Daten geben Auskunft darüber, welche sozialen Medien Kinder und Jugendliche in welcher Weise und in welchem Umfang nutzen und welche Entwicklungen es gibt.

Wir beschränken uns hier auf einige Ergebnisse aus der JIM-Studie 2018 des medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest zu den zwölf- bis 19jährigen Jugendlichen. 1.200 Jugendliche wurden dabei zwischen Mai und August 2018 telefonisch befragt. (Vgl. dazu i. F. mpfs Hrsg.: JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien, S.38 – 42. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf)

Danach nutzen 95% aller Jugendlichen mindestens mehrmals die Woche, 82% täglich eine der „Social Media-Plattformen“. Spitzenreiter ist dabei „WhatsApp“ (95%), gefolgt von „Instagram“ (67%) und „Snapchat“ (54%). „Facebook“ bringt es dagegen nur noch auf magere (15%). Andere Plattformen werden nur von drei bis zehn Prozent der Jugendlichen täglich oder mehrmals die Woche genutzt. Mädchen sind dabei auf Instagram und Snapchat deutlich aktiver als Jungen. WhatsApp ist für alle Altersgruppen

die zentrale Plattform, Instagram ist v. a. bei den 14- bis 17jährigen beliebt. Facebook spielt bei den Jugendlichen unter 18 Jahren kaum noch eine Rolle, auch bei den älteren hat die Nutzung im Vergleich zu den Vorjahren stark abgenommen. Instagram hat dagegen deutlich zugelegt.

Das „Hauptmotiv“ für die Aktivitäten auf Instagram und stärker noch für Snapchat ist „... per Foto und Video am dokumentierten Alltag von Personen aus dem persönlichen Umfeld teilzuhaben: 82 Prozent folgen häufig Leuten, die sie persönlich kennen. Weniger interessant ist offenbar der Alltag von Stars oder Promis ... Nur gut jeder Zehnte gibt an, selbst häufig Fotos oder Videos zu posten.“ (S. 40)

Differenziert nach Alter und Geschlecht ergeben sich kaum Unterschiede hinsichtlich der Nutzung. Eine Ausnahme ist das Folgen von „Stars“ oder „Promis“. Hier sind Mädchen fast doppelt so aktiv wie Jungen. Lediglich 13% der Jugendlichen postet auf Instagram selbst häufig Fotos oder Videos, 33% gelegentlich. Dies bedeutet eine deutlich Reduzierung im Vergleich zu den Vorjahren.

Praxis: Beispiel Ludwigshafen

Welche Erfahrungen werden nun auf diesem Hintergrund in der Praxis der Offenen Kinder- und Jugendarbeit mit den „sozialen Medien“ gemacht? Wie schätzen Pädagoginnen und Pädagogen aus der Praxis diese Entwicklungen ein, welche Schlussfolgerungen ziehen sie? Diese Fragen lassen sich natürlich nicht ansatzweise repräsentativ beantworten. So gesehen ist der Blick in den Jahresbericht 2017 der Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit in Ludwigshafen auch eher als Diskussionsbeitrag zu verstehen. Immerhin ist bemerkenswert, dass sich die Kolleginnen und Kollegen aus elf Einrichtungen und der mobilen Jugend-

arbeit dort darauf verständigt haben, ihre Jahresberichte auf dieses Thema hin zu fokussieren. (vgl. i. f. Jahresbericht Offene Kinder- und Jugendarbeit 2017. Ein Bericht freier und kommunaler Träger in Ludwigshafen. „Facebook, WhatsApp, Instagram, Snapchat & Co. Chancen und Risiken in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. (www.lu4u.de/Websites/www.lu4u.de/Upload/Fachwelt/Jahresberichte/jugend_ludwigshafen_jahresbericht_okja_2017.pdf)

Nutzung

Wenig überraschend wird in Berichten aller Einrichtungen hervorgehoben, dass das Internet im Allgemeinen und die „sozialen Medien“ im Besonderen eine zentrale Rolle im Alltag der Besucherinnen und Besucher

der Jugendfreizeitstätten und der Klientinnen und Klienten der mobilen Jugendarbeit spielen. Die Jugendlichen nutzen ihr eigenes Smartphone und/oder die von den Einrichtungen zur Verfügung gestellten Zugangsmöglichkeiten ins Netz sowohl für die Schule bzw. zur Information, als auch zur Unterhaltung und Kommunikation mit Freundinnen und Freunden.

„Die Wichtigkeit des eigenen Smartphones und eines gepflegten Profils in den einschlägigen Sozialen Netzwerken ist für viele Jugendliche heutzutage ein eindeutiger Messwert für den eigenen, selbstwahrgenommenen Status innerhalb der Peergroup. Diese Entwicklung der stetig ansteigenden Relevanz „sozialer Medien“ für den Lebensalltag vieler Jugendlicher ist



auch sehr deutlich in den Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit zu erkennen.“ (S. 29)

„Unsere Klientel nutzt die digitalen Medien unter anderem zur Recherche von Informationen, zur Kommunikation mit Freunden und Familie, zur Unterhaltung oder zum Spielen.“ (S. 23)

„Die Jugendlichen nutzen bei uns vor Ort die Sozialen Medien in Form von Facebook, Instagram, Snapchat und WhatsApp. Entweder werden diese Medien an den Computern des Jugendtreffs genutzt oder sie verwenden ihre eigenen Smartphones. Es wird mit Hilfe dieser Medien mit Freunden kommuniziert, es werden Neuigkeiten verbreitet oder einfach zur Unterhaltung die diversen Funktionen dieser Medien genutzt.“ (S. 14)

Das Bild einer Ansammlung von Jugendlichen, jeder oder jede über sein/ihr Smartphone gebeugt, schweigend allein mit sich selbst beschäftigt, täuscht nach Auffassung einiger Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter.

„Gerne nutzen die Jugendlichen die Möglichkeit, bei uns vor Ort ihre Chats zu bedienen oder auch aktuelle Apps zu testen. Dabei stehen sie nicht mit dem Kopf gesenkt da und schauen nicht nach rechts und links, sondern stehen im regen Austausch miteinander. Es ist ein tägliches Gesprächs- und Aktionstopic im Umgang miteinander. Unsere Erfahrung zeigt, dass durch die offene Nutzung eine höhere Offenheit und Diskussionsbereitschaft zu diesem Thema entsteht. In der Praxis bedeutet dies keineswegs, dass jeder für sich nur an seinem Smartphone hängt.“ (S. 31)

Die Mehrheit betont, dass Facebook nur noch eine geringe Rolle spielt. Facebook taugt fast nur noch zur Kommunikation mit den Eltern.

Kein Entkommen?

Die Offene Kinder- und Jugendarbeit habe angesichts dieser Entwicklungen wohl kaum

The screenshot shows the Facebook profile of 'jugendraeumejuz'. At the top, the status bar shows signal strength, Wi-Fi, 78% battery, and the time 14:16. The profile header includes the name 'jugendraeumejuz', a circular profile picture with a colorful abstract design, and statistics: 139 Beiträge, 195 abonnenten, and 337 Abonnem... Below this is a 'Profil bearbeiten' button. The bio section is titled 'Jugendräume Juz Rheingönheim' and lists activities: Mo-Do: 14:00-16:00 Uhr HGH, Mo Sporttag, Di Mädchentag/Hip-Hop, Mi offener Treff, Do offener Treff/Hip-Hop, Fr Projekttag- Kunst (15:00Uhr), phone number 0621/5042861, and the link m.facebook.com/home.php. Below the bio are two circular icons: 'Neu' (a plus sign) and 'Highlights' (a globe). At the bottom, there are navigation icons for home, search, post, like, and profile, and a row of three featured images: a person on a skateboard, a group of people, and a fire.

eine andere Chance, als selbst auf den verschiedenen Plattformen aktiv zu werden. Jugendarbeit könne diese Entwicklung nicht ignorieren.

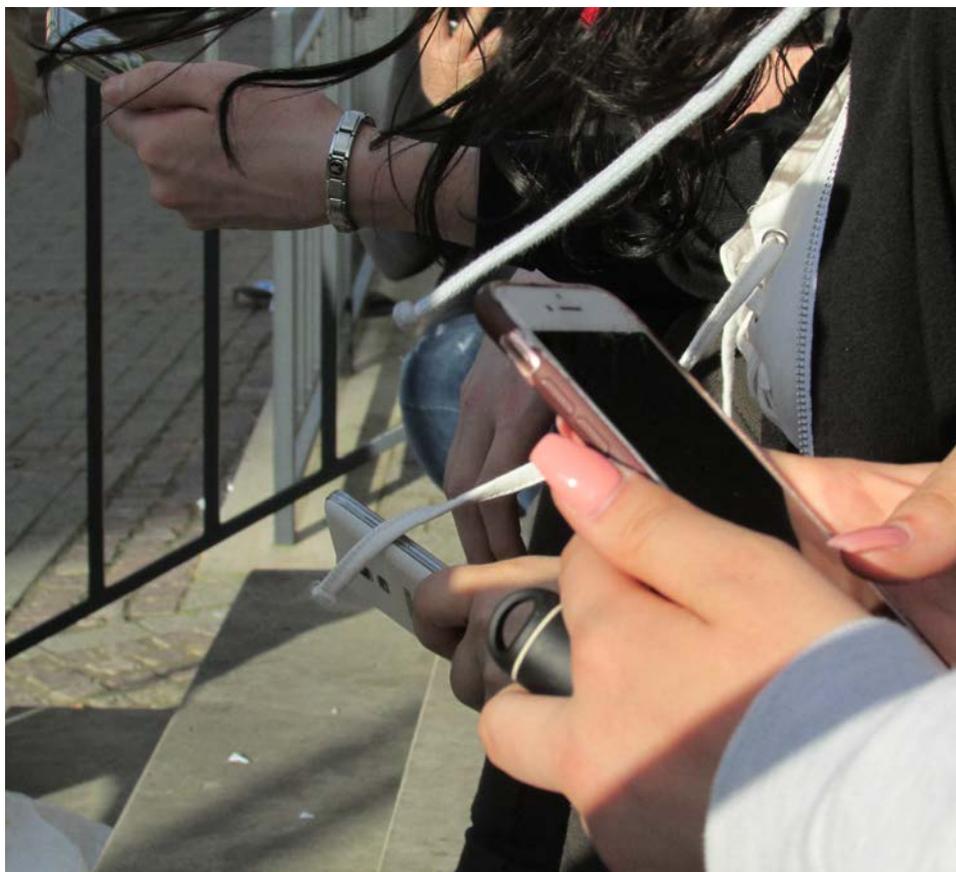
„Diese starke Präsenz unserer Jugendlichen in sozialen Netzwerken legt es nahe, dass auch wir soziale Medien in einem pädagogischen Kontext nutzen sollten. Die Kommunikation mit Jugendlichen über soziale Medien spielt daher in unserem pädagogischen Alltag in mehrfacher Hinsicht eine zunehmend wichtige Rolle.“ (S. 29)

„Die Aufgabe, sich mit dieser neuen Medienwelt und speziell mit mobilen Anwendungen im Kontext Offener Kinder- und Jugendarbeit zu beschäftigen, ist daher unabweichlich.“ (S. 9)

Allerdings wird dies nicht durchgehend positiv gesehen. Vereinzelt klingt sogar erhebliche Skepsis durch. In diesem Zusammenhang wird verstärkt darüber nachgedacht, inwiefern diese Akzeptanz der sozialen Medien nicht grundlegenden Ansprüchen und Aufgaben der Offenen Kinder- und Jugendarbeit widerspricht. Einerseits besteht ja der Anspruch, bedürfnisorientiert zu arbeiten, sich an den Interessen der Besucherinnen und Besucher zu orientieren. Andererseits ist zu überlegen, inwieweit ein Eingehen darauf, die Beteiligung an den sozialen Netzwerken, nicht anderen grundlegenden Zielen und Aufgaben der Offenen Kinder- und Jugendarbeit widerspricht.

„Nun haben wir, neben dem eigenen Anspruch, bedarfsorientiert zu arbeiten, (...). Die Auseinandersetzung mit dem immens großen System der Datensammlung durch Onlinedienste und soziale Netzwerke, „Big Data“, muss demnach „eine essentielle Aufgabe der Kinder- und Jugendhilfe“ sein (vgl. projugend 2/2007, „Big Data – Thema für die Kinder- und Jugendhilfe“). Das würde den Auftrag beinhalten, Kinder und Jugendliche darüber zu informieren, dass sie (...) die scheinbar kostenfreien Dienste mit ihren persönlichen Daten bezahlen.

Klinkten wir uns, mit unseren Hilfs- und Freizeitangeboten, in deren social networking ein, sorgten wir automatisch dafür,



dass die Datensammlung über jeden einzelnen Klienten angereichert wird (...). Erklären wir ihnen zudem den Hintergrund der Datensammlung, nämlich die Ziele, über Daten ihrer Vergangenheit, ihr zukünftiges Verhalten zu prognostizieren und über gezielt gesetzte Impulse, sie in ihrer Meinungsbildung, ihrem Konsum- und Verbraucherverhalten zu manipulieren, müssten wir zugeben (spätestens auf Nachfrage), dass wir mit der Einführung und Pflege des Onlinekontakts mit ihnen, gegen mehrere Prinzipien der Kinder- und Jugendarbeit verstoßen.“ (S. 22)

Konterkariert werde so gesehen u. a. das Ziel Offener Kinder- und Jugendarbeit, ihre Besucherinnen und Besucher in ihrer eigenständigen Entwicklung zu unterstützen.

„Dies, obwohl wir nach unserem beruflichen Menschenverständnis und nach unserem zentralen Aufgabengebiet, den Heranwachsenden Entwicklungsfreiräume eröffnen und sie, jederzeit und unabhängig von ihrer Vergangenheit, ermutigen und befähigen sollen, eine alternative und selbstbestimmte Zukunft zu leben.“ (S. 22)

Risiken und Chancen

Jenseits dieser eher grundsätzlichen Überlegungen wird die Nutzung der „sozialen Medien“ unter dem Aspekt „Chancen und Risiken“ diskutiert. Als Risiko gilt beispielsweise der naive Umgang mit persönlichen Daten. Vielen Jugendlichen ist gar nicht bewusst, was mit diesen Informationen passiert oder auch passieren kann. Zudem verursacht der Zwang, ständig erreichbar sein zu „müssen“, Stress. Außerdem sind für viele Jugendlichen die „sozialen Medien“ die einzige Informationsquelle, was dort zu lesen ist gilt, sei es auch blanker Unsinn.

„Plattformen wie Facebook ... werden häufig gezielt dazu genutzt, Meinungen zu verbreiten und je nach Bedarf Stimmung für

oder gegen etwas zu erzeugen. Unter den Besucherinnen und Besuchern unserer Einrichtung und deren Eltern erleben wir viele, für die solche soziale Medien eine wesentliche Informationsquelle darstellen und die sich hier im Internet im Kreis ihrer „Freunde“ ihre Meinung bilden. Wahre Nachrichteninhalte von «Fake News» zu unterscheiden, wird hier nicht nur zur Überforderung, sondern oft gar nicht erst versucht. Deutlich wurde dies zum Beispiel im Zusammenhang mit dem Zuzug von Flüchtlingen seit Sommer 2015 und der Planung und Errichtung von Unterkünften in unserem Stadtteil. Gegen das, was in Facebook als vermeintliche Wahrheit gepostet und immer weiter verbreitet wurde, war oft mühsam zu argumentieren.“

Und schließlich kommt es immer wieder zu Streitereien, die sich netzgestützt eben nicht so einfach schlichten lassen.

„Deutlichen Einfluss hat auch die Kommunikation der Kinder und Jugendlichen untereinander über WhatsApp und Snapchat auf das Alltagsgeschehen in der Einrichtung. Immer wieder entstehen Streitereien aufgrund von Äußerungen in WhatsApp-Nachrichten, in denen anscheinend weit weniger vorsichtig mit Worten umgegangen wird – das Gegenüber ist ja nicht sichtbar – und in denen Missverständnisse wohl zum Beispiel durch das Fehlen von Feedback durch Tonfall und Mimik vorprogrammiert sind. Ein Streit in einer Gruppe von Jugendlichen, die mit uns gemeinsam eine Übernachtung in der Einrichtung planten, eskalierte innerhalb der eigens wegen der Übernachtung gegründeten WhatsApp-Gruppe quasi über Nacht derart, dass diese Aktion abgesagt werden musste.“ (S. 25)

Demgegenüber werden aber auch viele Chancen darin gesehen, Jugendlichen in den Einrichtungen W-LAN anzubieten und sich als Offene Kinder- und Jugendarbeit aktiver

in den „sozialen Medien“ zu bewegen. Tatsache sei, dass sich daraus vielfältige Gelegenheiten und Themen für intensive Gespräche mit Jugendlichen ergeben. Die „sozialen Medien“ könnten auch für unterschiedliche Angebote genutzt werden, die für Jugendliche interessant und attraktiv sind. Sie eigneten sich z. B. für „Gruppenarbeit“, oder es könnten Wettbewerbe angezettelt werden – „lustiger Videoclip mit dem Haustier“ (S. 23). Außerdem könnten neue Angebote mittels „verschiedener Tools und / oder Apps aus den Sozialen Medien“ entwickelt werden.

Immer wieder wird in den einzelnen Berichten auf die Möglichkeiten verwiesen, die die „sozialen Medien“ für die Information der Jugendlichen bzw. die allgemeine Öffentlichkeitsarbeit bieten. Hinweise auf Angebote oder Veranstaltungen könnten quasi kostenlos, zeitnah an die Besucherinnen und Besucher übermittelt werden. Außerdem würden sie auch Partizipationsmöglichkeiten eröffnen. Auf einen besonderen Aspekt verweist die Kollegin des Jugendclub Bliessstraße:

„Kommunikation weltweit ist jederzeit mit dem Smartphone möglich. In unserem Sozialraum ist es für Familien mit Fluchterfahrung von wesentlicher Bedeutung, mit ihren zurückgebliebenen Familienangehörigen und Freunden in Kontakt zu bleiben. WhatsApp ist billig und funktioniert unkompliziert.“ (S. 12)

Mehrfach wird auch betont, dass v.a. über Facebook ein Austausch mit den Eltern der Besucherinnen und Besucher möglich wird - allerdings kaum mit Familien mit Migrationshintergrund.

Pläne

Fast in allen Berichten finden sich Äußerungen dazu, dass in Zukunft die Aktivitäten in den „sozialen Medien“ ausgebaut werden sollen. Konkret zielt dies v. a. auf die zeitnahe Information der Besucherinnen und Besucher über die Angebote der Einrichtung.

Allerdings weisen viele der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter darauf hin, dass solche Aktivitäten bereits jetzt sehr zeitintensiv sind. Die dabei gebotenen Informationen



müssen attraktiv aufbereitet sein und zeitnah erfolgen, sonst finden sie kein Interesse. Eine Einrichtung überlegt sich daher, „... regelmäßige Social Media Kontakte auch in die Besucherstatistik der Jugendräume mit aufzunehmen.“ (S. 11) In mehreren Berichten wird angekündigt, dass die medienpädagogische Arbeit insgesamt ausgebaut werden soll. Nicht zuletzt auch, um die Jugendlichen zu einem kritischeren Umgang mit den „sozialen Medien“ zu befähigen.

Selbstkritisch wird vermerkt, dass es für viele Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter einen Fortbildungsbedarf gibt. Ein weiterer Aspekt ist, dass die Frage der Erreichbarkeit der Kolleginnen und Kollegen dringend geklärt werden muss. Sie müsste zeitlich beschränkt werden. Ein Team diskutiert die Einrichtung von „digitalen Sprechzeiten“.

„Die Suche nach Balance“

Wir konnten zunächst zeigen, dass „digitale Jugendarbeit“ unter dem Aspekt der Nutzung der „sozialen Medien tatsächlich keine neue Sau sein muss, die durch die Einrichtungen gejagt wird, sondern – zumindest vorläufig - anschlussfähig ist an bestehende konzeptionelle Orientierungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit (Lebensweltorientierung und Aneignungskonzept).

Im zweiten Schritt haben wir einige Hinweise darauf gegeben, wie Jugendliche im Licht der empirischen Sozialforschung die „sozialen Medien“ tatsächlich nutzen, dass sie längst zum selbstverständlichen Teil der Lebenswelt der Jugendlichen geworden sind. Es ist ja immer sinnvoll, zunächst einmal einige Informationen darüber einzuholen, über was man eigentlich redet.

Im dritten Abschnitt haben wir uns mit den Erfahrungen, Einschätzungen und Schlussfolgerungen beschäftigt, die einige Kolleginnen und Kollegen gesammelt und

formuliert haben. Unübersehbar ist, dass sich die Bedeutung der „sozialen Medien“ für die Lebenswelt der Jugendlichen auch im Alltag der Einrichtungen widerspiegelt. Die Frage der Anschlussfähigkeit stellt sich im Licht der Erfahrungen und Reflexionen der Kolleginnen und Kollegen allerdings etwas komplexer dar, die Sache ist zumindest ambivalent. Nichtsdestotrotz besteht die überwiegende Mehrheit der Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter darauf, dass die größere Präsenz in den „sozialen Medien“ eine ganze Reihe von Chancen birgt, wobei die Risiken im Auge behalten werden müssen – auch durch flankierende Maßnahmen wie den Ausbau der allgemeinen medienpädagogischen Arbeit und „handlungsaktiver“ Angebote. Selbstkritisch wird aber auch z. B. auf notwendige Fortbildungen verwiesen und auf die Entwicklung und Einhaltung von Regeln.

Ein Problem bleibt: Die Klärung der deutlich gewordenen Fragen ist nicht einfach. Sie braucht Zeit, für sorgfältige interne Diskussionen, Budgetverhandlungen usw. Und diese Zeit steht nur begrenzt zur Verfügung, wie das Beispiel Facebook zeigt:

„Es wird deutlich, dass eine Abwägung sehr schwer wird, zumal die Möglichkeit, die Jugendlichen auf sicherere Kommunikationsforen im Netz quasi umzusiedeln, ausscheidet, da sich die Networker von Natur aus dort bewegen wollen, wo auch viele andere Networker unterwegs sind. Ohne maximal viele potentielle Adressaten, User, Follower und Fans, macht eine Selbstpräsentation und –inszenierung schließlich keinen Sinn.

Das heißt, dass wir wohl noch eine Weile sammeln, diskutieren und abwägen werden, trotz des Risikos, dann, wenn es losgehen kann, auf den heute diskutierten Foren unsere Klientel nicht mehr anzutreffen. Sondern deren Eltern.“ (S. 22)

Gamen – Zeitverschwendung oder ...?!

Spiele ist cool. Da sind wir uns alle einig. Wenn wir aber vom Spielen sprechen, dann meinen wir Gesellschaftsspiele. Ob dies im Wald bei einem Geländespiel oder in der Anlaufstelle der Jugendarbeit mit einem Monopoly stattfindet, es gibt keine Legitimationsprobleme. Jede und jeder von uns kann ohne Umschweife begründen, warum das Spielen sowohl für Kinder und Jugendliche als auch für Erwachsene bereichernd ist. Nun, interessanterweise scheiden sich die Geister, sobald es um elektronische Spiele, die sogenannten „Games“ geht. Dies war die Ausgangslage, auf der wir unsere Bachelorarbeit „Professioneller Umgang der offenen Jugendarbeit mit dem Konsum von elektro-

nischen Spielen“ aufgebaut haben. Seit der Veröffentlichung im Jahr 2012 ist viel Zeit vergangen, doch muss ich feststellen, dass das Thema „Gamen“ nach wie vor ein kontroverses Thema ist. Und dies nicht nur bei uns in der offenen Jugendarbeit, sondern auch bei Lehrerinnen und Lehrern, Schulsozialarbeitenden, SozialpädagogInnen und nicht zuletzt bei Eltern.

Gamen – Lebenswelt und Wirtschaftsfaktor

In der Schweiz werden durch die Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften regelmäßig zwei Studien (JAMES- und MIKE-Studie) veröffentlicht, die sich analog



Gameinfo ist ein Projekt der Autoren **Betschart, Daniel / Hüppi, Renato / Staudenmann, Simon** der Bachelorarbeit „Professioneller Umgang der offenen Jugendarbeit mit dem Konsum elektronischer Spiele“. Das Ziel von **Gameinfo** ist es, den Bezugspersonen von Kindern und Jugendlichen einen praxisnahen Zugang zum Thema „Gamen“ zu vermitteln, der Stigmatisierung des Games entgegenzuwirken und mit Vorurteilen aufzuräumen.

Die Mitglieder von **Gameinfo** sind selbst erfahrene Spieler und haben als Jugend- und Sozialarbeiter den direkten Kontakt zu Jugendlichen. In ihrer Bachelorarbeit haben sie nebst den Risiken vor allem auch die positiven Aspekte und die Faszination der elektronischen Spiele erforscht.

Seit 2013 bietet **Gameinfo** Veranstaltungen, Workshops und Gameevents für Erwachsene (Fachpersonen, Lehrpersonen oder Eltern) an. **Gameinfo** ist in diversen Fachgruppen zum Thema „Social Media“ in der Schweiz vertreten.

www.gameinfo.info

der Deutschen KIM- und JIM-Studie mit dem Medienverhalten der Jugendlichen auseinandersetzen. In der letzten JAMES-Studie (2018) wurden über Tausend 12- bis 19-jährige Schweizerinnen und Schweizer nach ihrer liebsten Freizeitbeschäftigung befragt.

Es ist offensichtlich, dass Gamem eine der wichtigsten Freizeitbeschäftigungen der Ju-



Abbildung 1: James 2018 Lieblingsbeschäftigung
Quelle: JAMES-Studie 2018 ZHAW

gendlichen ist. Weiter sagen uns die Studien, dass 75% der Befragten angeben, mehrmals pro Woche elektronische Spiele zu spielen. Und nein, das sind nicht mehr nur die Jungs. Fast 60% der befragten Mädchen gaben an, mindestens einmal pro Woche in eine digitale Spielwelt einzutauchen.

Überhaupt sind gemäß dem Bundesverband Interaktiver Unterhaltungssoftware (BIU) knapp die Hälfte aller Spielenden Frauen. Und noch eine weitere Zahl ist interessant. Das Durchschnittsalter der Spielenden liegt bei 35 Jahren. Und: Ein Viertel aller Spielenden ist über 50 Jahre alt. Das heißt im Klartext: Computerspiele sind KEIN Kinderspielzeug!

Die Gameindustrie setzte im vergangenen Jahr knapp 140 Milliarden US-Dollar um. Der erfolgreichste Film aller Zeiten ist Ava-

tar mit Produktionskosten von 425 Millionen Dollar und generierten Einnahmen von rund 2.7 Milliarden Dollar. Vergleichen wir mit Grand Theft Auto 5, einem der erfolgreichsten Spiele: Hier stehen die Produktionskosten von 265 Millionen Dollar einem Ertrag von 6 Milliarden US-Dollar gegenüber. Die Diskussion, ob jetzt Hollywood

Titel	Produktion	Einnahmen (bis 2018)
Avatar (2009)	425 Mio \$	2.7 Mia \$
Pirates of the Caribbean 4 (2011)	410 Mio \$	1.1 Mia \$
Grand Theft Auto 5 (2013)	265 Mio \$	6 Mia \$
World of Warcraft (2004)	Ca 60 Mio \$	10 Mia \$

Abbildung 2: gameinfo_Vergleich Film – Games
Quelle: www.gameinfo.de 2019

oder die Gameindustrie größer sei, ist müßig. Wichtig ist aber, dass es auch in der Gamebranche um schwindelerregende Beträge geht. Dies wird umso relevanter, wenn man bedenkt, dass es heute Spieleturniere gibt, die Preisgelder in der Größenordnung der Grand Slam-Tennisturniere ausschütten. Die WettkämpferInnen, sie werden E-Sportler genannt, sind Profis, die in Mannschaften organisiert sind und deren Beruf das Computerspielen ist. Ich empfehle Ihnen, falls Sie noch nichts von E-Sport mitbekommen haben, bei Youtube nach „Intel Extrem Masters“ zu suchen und sich das anzusehen.

Ab und an kommt es vor, dass ein Jugendlicher, inspiriert von den Videos und Liveübertragungen, das Gefühl hat, er wolle jetzt „E-Sportler“ werden. Meine Antwort darauf ist immer: „Und wie sieht dein Plan B aus?“

Zusammengefasst haben wir mit dem Gaming und allem, was dazugehört, eine Kultur, ja gar eine Lebenswelt, in der sich die Jugendlichen bewegen und die ihnen wichtig ist. Was heißt das für die offene Jugendarbeit? PETER CLOOS spricht im „Handbuch offene Kinder- und Jugendarbeit“ von der „Sozialpädagogischen Arena“. Ich vereinfache

che seine Aussagen auf einen Satz: Wir sind mittendrin und nicht nur dabei. Daraus folgern wir für uns Professionelle der offenen Jugendarbeit: Wir haben uns mit den Spielenden und deren Spielen auseinanderzusetzen!

Kann man beim Gamen etwas lernen?

Betrachten wir aus entwicklungspsychologischer Sicht die Jugendzeit und ziehen wir die Theorien der klassischen Spielpädagogik hinzu, stechen folgende Punkte hervor:

- In den Spielen ist es möglich, sich einen „eigenen“ Raum anzueignen. Die Jugendlichen stehen überall und jederzeit unter der „Supervision“ von Erwachsenen. In den Spielen aber finden sie einen Ort, den sie selber, mindestens im Rahmen der vom Spiel vorgegebenen Regeln, gestalten und bewirtschaften können.
- Spielen hilft bei der Identitätsbildung. Es ist möglich, einen Verbrecher zu spielen, eine Spielfigur des anderen Geschlechts zu verkörpern oder ein Superheld zu sein. Und die Handlungen in der Spielwelt haben keinen direkten Einfluss auf die „reale“ Welt.
- Spielen ist im Gegensatz zum Film oder einem Buch interaktiv. Jede Aktion ergibt eine Reaktion.
- Es ist möglich, sich in Wettkämpfen zu messen. Dies funktioniert zwar nur bedingt gegen die künstliche Intelligenz, aber umso besser gegen andere Menschen. Dies führt unter anderem zur Erkenntnis: Es gibt immer jemanden, der etwas besser kann.
- Nicht zuletzt dient das Spielen der Unterhaltung, dem Vergnügen und dem Ausgleich zum Alltag.

Wir haben uns intensiv mit möglichen Kompetenzen auseinandergesetzt, die beim Spielen erlernt werden können. Wir haben

Unzählige gefunden. In der von uns durchgeführten Forschung wurden unter anderem Kompetenzen wie das Strategische Denken, die Teamfähigkeit, der Umgang mit der Hardware, aber auch Wirtschaftsverständnis erwähnt. Doch eins ist klar: KEINE der



Abbildung 3: Kompetenzen_gameinfo 2012
Quelle: www.gameinfo.de

Kompetenzen ist ausschließlich über das Spielen von (elektronischen) Spielen zu erlernen. Es gibt immer auch andere Wege.

Ist Gamen gefährlich?

Zuerst zum Thema der Gewaltdarstellung. Die politische Diskussion um die sogenannten „Killerspiele“ führte in der Schweiz im Jahr 2008 dazu, dass eine politische Motion zum „Verbot von First-Person Shootern“ eingereicht wurde. Der Bundesrat gab darauf eine Studie zum Thema „Neue Medien und Gewalt“ in Auftrag. Nach der Veröffentlichung dieses Expertenberichts durch das Bundesamt für Sozialversicherungen antwortete der Bundesrat auf die Motion:

„(...) Der Bundesrat lehnt eine Ausdehnung der heutigen Verbotsgrenze für absolut (auch für Erwachsene) verbotene Gewaltdarstellungen ab. (...) Die Ergebnisse der verfügbaren wissenschaftlichen Studien lassen vermuten, dass die häufige Nutzung von Egoshooter-Computerspielen nicht ursächlich für gewalttätiges Verhalten von Jugendlichen – geschweige denn von Erwachsenen – ist.“

Seit diesem Expertenbericht ist die politische Diskussion erledigt. Es gibt unzählige, namhafte Studien weltweit, die zum selben Schluss kommen. Einen Kausalzu-

sammenhang zwischen dem Konsum von gewalttätigen Inhalten (in Medien) und der Ausübung von Gewalt gibt es nicht. Und wenn die Politikerinnen und Politiker alle paar Jahre wieder versuchen, die Schuld an Amokläufen von Jugendlichen auf elektronische Spiele zu schieben, möchte ich als Antwort die JIM-Studie nochmals zitieren. 98% der männlichen Jugendlichen geben an, mindestens einmal pro Monat ein elektronisches Spiel zu spielen. Da erscheint mir die Wahrscheinlichkeit doch recht hoch, dass der Amokläufer womöglich auch gewalthaltiges elektronisches Spiel gespielt hat.

Gewaltdarstellung ist als ungeeigneter Inhalt für jüngere Gamerinnen und Gamer sicherlich problematisch. Genauso wie sexualisierte oder diskriminierende Darstellungen. Daneben gibt es aber noch zwei weitere Faktoren, die wichtig sind, wenn wir von Risiken sprechen. Zum einen ist das der Faktor „Sucht“. Seit dem Jahr 2018 ist die sogenannte Gamesucht als *Gaming Disorder* im DSM-V, dem „Amerikanischen Katalog für Diagnoserichtlinien psychischer Störungen“, aufgeführt. Trotzdem wird im Volksmund viel zu schnell von „Sucht“ gesprochen. Gerade Fachleute sollten dies zu vermeiden versuchen. Damit eine Sucht vorliegt, müssen folgende Anzeichen innert zwölf Monaten aufgetreten sein:

- Entzugserscheinungen
- Gedanken drehen sich um das Spiel, selbst wenn aktuell gerade nicht gespielt wird
- Zunehmender Kontrollverlust
- Selbst negative Konsequenzen halten nicht vom Spielen ab
- Toleranzentwicklung
- Vernachlässigung anderer Freizeitaktivitäten
- Internetgebrauch (allgemein, also auch Online-Spiele) als Flucht vor negativen Gefühlen

Sollten diese Voraussetzungen tatsächlich gegeben sein, kann gemäß DSM von *Gaming Disorder* gesprochen werden. Eine solche Diagnose ist Sache eines Psychologen, also eines professionellen Arztes. Was heißt dies nun für uns in der offenen Jugendarbeit? Jugendliche, die wir kennen, entsprechen kaum dem oben aufgeführten Krankheitsbild. Denn die wirklich „Süchtigen“ sind in jeder freien Minute am Spielen und werden nicht (mehr) in der Umgebung der Jugendarbeit auftauchen. Auch gehören die Jugendlichen, solange sie zur Schule gehen oder eine Berufslehre absolvieren, schon alleine wegen der gegebenen Tagesstruktur nicht zur gefährdeten Gruppe. Sind also alle, die viel spielen, süchtig? Nein. Haben Games Suchtpotential? Ja, einige sicher. Games können sehr wohl eine Sogwirkung haben. Und natürlich hat das auch Auswirkungen. Denn was wir tatsächlich oft antreffen, ist ein problematisches Verhalten, das sogenannte Zeitmissmanagement: Jugendliche, die dem Gamen im Tagesablauf einen zu großen Stellenwert einräumen. Wir können dies an folgenden Punkten erkennen:

- Übermüdung (veränderter Tag-Nacht-Rhythmus)
- Vernachlässigung von Beziehungen
- Vernachlässigung von Verpflichtungen (Motivationsprobleme, Leistungsrückgang)
- Körperliche Veränderungen (Essverhalten, Gewichtsänderungen)

Die erste Auffälligkeit ist, wenn Jugendliche immer müde sind. Wenn mir das auffällt, ist meine erste Frage meistens: „Hey, was für ein Spiel spielst du eigentlich gerade?“

Ich vermute, dass ich Ihnen die Herangehensweise, um einem solchen Zeitmissmanagement entgegenzuwirken, nicht erklären muss. Alternativen anbieten oder aufzeigen und die Jugendlichen einen normalen Tages-

ablauf aufzeichnen und analysieren lassen, sind die herkömmlichen Methoden.

Das Geld, beziehungsweise ausufernde Kosten, ist der letzte Faktor, wenn wir im Zusammenhang mit Games von Risiken sprechen. Lassen sie mich kurz ausholen. Mit der flächendeckenden Verbreitung der Smartphones, ungefähr seit dem Jahr 2012, hat eine neue Monetarisierung im Internet und speziell in den digitalen Spielen Einzug gehalten. Inhalte, in unserem Falle Games, werden gratis angeboten. Man nennt dies im Fachjargon Free to Play (F2P). Wir wissen aber: Nichts ist gratis. Wie wird also in den Spielen Geld generiert? Dazu gibt es drei gebräuchliche Vorgehensweisen der Anbieter.

1. Das Spiel ist komplett werbefinanziert. Meistens sind dies Spiele, die als Werbeprodukt einer Firma veröffentlicht werden. Diese Spiele sind oft sehr einfach gehalten und dienen alleine der Produktplatzierung.

2. Das Spiel dient dazu, Daten zu „minen“. Das heißt, wenn Sie das Spiel installieren, müssen Sie umfassende Rechte auf Ihr Handy gewähren, um überhaupt spielen zu können. Der Anbieter generiert Geld durch das Sammeln Ihrer Daten.

3. Das Spiel bietet kostenpflichtige Zusatzinhalte an. Bei den meisten Spielen müssen diese über kurz oder lang gekauft werden, wenn man im Spiel weiterkommen will.

Es gibt Spiele-Anbieter, die versuchen, Geld gleich mit allen drei Arten gleichzeitig zu generieren. Ich werde an dieser Stelle aber nur auf die dritte Art näher eingehen. Diese Spiele sind nicht mehr nur auf Smartphones, sondern inzwischen auf allen gängigen Spielsystemen verbreitet. Die meisten dieser Spiele, und es gibt unzählige davon, haben nur ein Ziel: Die Produktionskosten des Spiels so schnell wie möglich wieder einzuspielen und Gewinn zu machen. Den

Spielenden werden während des Spiels immer wieder Hürden auferlegt, die nur durch das Bezahlen von Echtgeld umgangen werden können. Beispiel: Ich baue in einem Spiel eine Stadt auf und muss jetzt, damit ich die nächste Stufe erreiche, unbedingt mein Rathaus ausbauen. Das kann ich zwar auch ohne Geld tun, nur dauert dieser Ausbau zehn reale Tage. Ich kann aber fünf Euro bezahlen und dann ist der Ausbau in einer Stunde fertig. Bezahle ich, kann ich vielleicht wieder zwei bis drei Tage spielen, bis die nächste der sogenannten „Paywalls“ kommt. Ich werde also immer wieder gezwungen zu bezahlen, wenn ich zeitnahe weiterspielen will.

Die soeben erwähnten Spiele sind die perfideste Art der F2P-Games. Es gibt aber auch eine andere Art von Free to Play Spielen. An dieser Stelle sei das im Moment sehr populäre „Fortnite“ erwähnt. Diese Spiele haben auch einen Ingame-Shop, aber im Gegensatz zu den vorher Erwähnten gibt es in diesen Shops keine spielentscheidenden Inhalte. In Fortnite können nur Gegenstände gekauft werden, die das Aussehen des Spiele-Avatars verändern. Das heißt, ich kann Geld ausgeben, wenn ich will, ich muss aber nicht. Im Spiel selber bringt mir der Einsatz von Echtgeld keine Vorteile.

Die F2P-Spiele sind bei den Jugendlichen sehr beliebt. Sie kosten primär mal nichts. Für uns ist es interessant zu wissen, welche Art der Geldgenerierung hinter dem Spiel steht. Denn an fast jedem Elternabend gibt es jemand, der erzählt, dass sein Sohn oder seine Tochter in den letzten Monaten eine sehr hohe Telefon- bzw. Kreditkartenabrechnung geniert habe.

Gamen in der Jugendarbeit

Es gibt verschiedene Ansätze, wie die Games in der Jugendarbeit thematisiert werden können. Diese gehen von der Diskussion über die Spiele, über das Anbieten von Spiel-



Abbildung 5: Fortnite_Ingame-Screenshot (Quelle: Simon Staudenmann)

möglichkeiten bis hin zur Organisation von Gameevents und Turnieren.

Ich erkläre Ihnen anhand des Beispiels Grand Theft Auto 5 (GTA5), wie wir die elektronischen Spiele für uns nutzen können. In diesem Spiel verkörpert der Spieler einen Verbrecher, einen Gangster im klassischen Sinne der US-Filme. Große Autos, Drogen, Prostitution, Waffen, Folter und Erpressung werden inszeniert und der Spieler ist als Protagonist mittendrin. Das Spiel ist bei uns als PEGI-18 eingestuft. Das bedeutet, im normalen Detailhandel kommen die Jugendlichen nicht einfach so zu dem Spiel. Nun ist es utopisch zu meinen, die Kinder und Jugendlichen würden deshalb das Game nicht spielen.

Es war an einem Mittwochnachmittag im Jahr 2013. Alle Jungs, die normalerweise bei uns im Jugendtreff sind, glänzten mit Abwesenheit. Ich fragte über (damals noch) Facebook nach, was denn genau los sei. Die Antwort kam prompt: „Hey GTA5 ist da, das ist voll geil, musst du auch zocken!“. Da ich zu dem Zeitpunkt nicht genau wusste, was

GTA5 war, habe ich begonnen, mich zu informieren. Schon eine Woche später, der erste Hype um das Spiel war bereits verfliegen, konnte ich aufgrund der von ihnen gemachten Erfahrungen im Spiel mit Diskussionen über diverse Themen beginnen. Wir sprachen über Cannabis, über das Bild der Frau und die Prostitution, über das Leasen von Autos und über Waffen. Mehrere Nachmittage konnte ich mit den Jungs, alle zwischen 12 und 16 Jahre und fast ausschließlich mit Migrationshintergrund, über nicht ganz einfache Themen differenziert diskutieren. Und dies, obwohl ich selbst das Spiel bis zu diesem Zeitpunkt nie gespielt hatte. Was war entscheidend? Ich habe mich eingehend mit dem Spiel auseinandergesetzt. Ich habe mir von den Jugendlichen vom Spiel erzählen lassen, habe mir via Youtube selber ein Bild gemacht und habe diverse Artikel gelesen.

Ich appelliere an alle Jugendarbeitenden. Es ist nicht entscheidend, wie gut wir uns in der Welt der Game-Szene auskennen. Wichtig ist, dass wir uns mit den Games auseinandersetzen, die von den Jugendlichen gerade



Abbildung 5: FIFA_Turnier_Jugendarbeit Fislisbach_2018 (Quelle: Jugendarbeit Fislisbach)

gespielt werden. Ich lasse mir die Games, meistens mithilfe von Youtube, von den Jugendlichen erklären. Wenn möglich, und da ist die PEGI-Norm entscheidend, lasse ich mir das Spiel zeigen und spiele selber mal mit.

Somit kommen wir zum Spielen in der Jugendarbeit. Viele Jugendhäuser haben unterdessen eine Spielkonsole. Doch steht sie normalerweise nicht einfach da, sondern kann nur zu bestimmten Zeiten oder bei bestimmten Events genutzt werden. Und dies ist entscheidend. Wenn wir schon den Eltern erklären, dass die Spielzeit einzuschränken beziehungsweise zu reglementieren ist, erachte ich es als nicht professionell, wenn wir in der Anlaufstelle den Jugendlichen freien Zugang zu den Konsolen gewähren. Doch dienen Games als Türöffner, um wie oben beschrieben mit Jugendlichen über aktuelle Themen zu sprechen oder gar Turniere und Gameevents nach den normalen Regeln der offenen Jugendarbeit durchzuführen. Die Erfahrung zeigt, dass bei diesen Events auch Jugendliche auftauchen, die man sonst normalerweise nicht in der Umgebung der Jugendarbeit antrifft. Gamen verbindet und beim Spielen ist es egal, woher jemand kommt und welche Schule er besucht. Jede

und jeder, der schon Gameevents durchgeführt hat, kann dies bestätigen. Ein so heterogenes Publikum wie zum Beispiel bei einem FIFA-Turnier trifft man in den Treffs sonst eher selten an.

Es gibt noch ein paar Stolpersteine zu beachten. Man braucht für diese Events jemanden, der sich mit der Technik auskennt. Je komplexer der Event, desto mehr Wissen braucht es. Ein FIFA-Turnier auf einer Konsole ist leicht zu organisieren, ein Minecraft-Abend mit mehreren Computern und eigenem Server setzt aber ein technisches Wissen voraus. Ist dieses nicht direkt bei uns Professionellen vorhanden, braucht man zwei bis drei versierte und motivierte Jugendliche. Bedenken sie, dass ohne ein fundiertes Grundwissen über Computer und Netzwerktechnik die Mitorganisation eines sogenannten Netzwerkevents (LAN-Party und ähnliches) für Sie nur sehr beschränkt möglich ist. Unterschätzen Sie nie den Aufwand. Sobald die Technik komplexer wird, kann sehr schnell „Murphys Gesetz“ (Anything that can go wrong will go wrong) zur Anwendung kommen.

Spiele, die man nur alleine spielen kann, sind für die Jugendarbeit nicht geeignet. Es müssen immer zwei oder mehr Spieler

gleichzeitig spielen können. Auch sollte ein Spiel nicht zu lange dauern, damit die Spielenden sich immer abwechseln können. Als gutes Beispiel dient die allseits beliebte Fußballsimulation FIFA. Ich weiß, zurzeit kommen die Jugendlichen immer mit Fortnite. Dieses Spiel ist aber nicht ohne weiteres mit mehreren Spielern gleichzeitig spielbar und fällt deshalb nicht in die gewünschte Kategorie.

Rein rechtlich gibt es bei uns in der Schweiz kein Gesetz, dass der Deutschen USK gleicht. Wir halten uns aber grundsätzlich an die PEGI-Norm. Ausnahmen empfehlen wir nur dann, wenn der Spielabend in geschlossenem Rahmen stattfindet und die Eltern der Teilnehmenden informiert sind. Bitte beachten Sie, dass die USK in Deutschland als verpflichtend gilt. Ausnahmen sind möglich, bitte informieren Sie sich vorgängig bei www.usk.de über die genaue Vorgehensweise.

Fazit

Es wird viel gespielt und das noch quer durch das ganze Spektrum der erhältlichen Games. Für Sie sind aber nur jene Spiele wichtig, die bei Ihnen gerade gespielt werden. Lassen Sie sich von den Jugendlichen informieren. Ge-

trauen Sie sich und nehmen Sie selber einen Controller in die Hand. Spielen Sie selber mit. Es ist doch auch okay, wenn die Jugendlichen uns mal so richtig zeigen können, dass sie besser sind als wir.

Informieren Sie sich über Youtube und Gameseiten über das Spiel. Interessante Links dafür sind am Ende des Artikels angehängt. Finden Sie heraus, wie das Spiel Geld generiert. Und nicht zuletzt: Nutzen Sie die Spiele aus, indem Sie wichtige Themen gleich in die Jugendarbeits-Praxis integrieren.

AUTOR

Simon Staudenmann

Der heute 42-jährige Autor hatte seinen ersten Kontakt zu Computerspielen mit gut acht Jahren, als sein Vater einen Commodore 128 mit nach Hause brachte. Seither spielt er mehr oder weniger regelmäßig elektronische Spiele. Vor seinem Studium an der Hochschule für Soziale Arbeit in Luzern war er in diversen Bereichen der Informatik für verschiedene Unternehmen tätig. Zurzeit arbeitet er als Jugendarbeiter in einer (für deutsche Verhältnisse) kleinen Gemeinde in der Schweiz und führt für www.gameinfo.info regelmäßig Workshops und Vorträge zum Thema elektronische Spiele durch. Unter anderem ist er Gastdozent an der Hochschule für Soziale Arbeit, Luzern in der Blockwoche zum Thema „Medien“.

Links und Literatur

Pro Juventute „Welt der Games“:
<https://medienprofis.projuventute.ch/Die-Welt-der-Games.3563.0.html>

Spieleratgeber aus pädagogischer Sicht:
www.spieleratgeber-nrw.de und www.bupp.at

Spieleratgeber, Videos und Liveübertragungen:
pcgames.de, [youtube.com](https://www.youtube.com) und [Twitch.tv](https://www.twitch.tv)

WHO, Gaming Disorder
<https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

CLOOS, PETER (2013). **Was tun die PädagogInnen?** Muster pädagogischen Handelns im Alltag. In: DEI-

NET, ULRICH / STURZENHECKER, BENEDIKT (HRSG). Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit, Wiesbaden: Springer

MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST [MPFS] (Hrsg.). JIM- und KIM-Studie

STEINER, OLIVER (2008). **Neue Medien und Gewalt.** Expertenbericht Nr. 04/09. Bern

BUNDESAMT FÜR SOZIALVERSICHERUNGEN

ZÜRCHER HOCHSCHULE FÜR ANGEWANDTE

WISSENSCHAFTEN [ZHAW]. JAMES- und MIKE-Studie

www.meinTestgelaende.de – deine Gender-Bühne im Netz!

Angebote in (Online)Medien sind aus der Lebenswelt von Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Innerhalb der unterschiedlichsten medialen Angebote finden Heranwachsende virtuelle Räume, in denen sie Teile ihrer Entwicklungsaufgaben realisieren, nach Informationen suchen und von Spielen, Musik und Filmen unterhalten werden. Für die Offene Kinder- und Jugendarbeit ergeben sich hieraus eine Vielzahl an Chancen, bspw. neue Wege, Jugendliche zu erreichen, neue Angebote, aber auch zunehmende Herausforderungen, wie unter anderem die technische Realisierung, die Reflexion der eigenen Medienkompetenz oder allgemein Jugendarbeit in digitalen Räumen. Am Beispiel der Website www.meinTestgelaende.de zeigt dieser Artikel, welche Potenziale die fortschreitende Digitalisierung für die Offene Kinder- und Jugendarbeit bereithält, wobei der Fokus auf dem Prinzip der Geschlechtergerechtigkeit und dem Ziel, eine selbstbestimmte Geschlechtsidentität mit vielfältigen Facetten zu fördern, liegt.

Jugend – eine Lebensphase mit vielfältigen Aufgaben

In der Jugendphase gilt es viele Themen zu bearbeiten und Entwicklungen und Erfahrungen auf dem Weg ins Erwachsenenleben zu machen. Dazu gehört auch, vom Mädchen*¹ zur Frau* zu werden, vom Jungen* zum Mann* oder ganz eigene Vorstellungen von Geschlechtlichkeit jenseits von weiblich* oder männlich* zu entwickeln. Diese Aussage bezieht sich auf eine allgemeingesellschaftli-



che Vorstellung von Zweigeschlechtlichkeit, als zwei sich gegenseitig ausschließende Pole, denen Jungen* und Mädchen* jeweils zu entsprechen haben. Aufgabe der OKJA ist es nun, Kinder und Jugendliche in ihrem eigenen Weg zu unterstützen, eigene Identitäten zu entwickeln, auch wenn diese anderen als klassischen Geschlechterbildern entsprechen. Dazu braucht es eine offensive Ansprache gerade von scheinbar ‚untypischen‘ Eigenschaften, Orientierungen oder Wünschen, eine aufmerksame und wertschätzende Atmosphäre und den Mut, Inhalte zu thematisieren, die im öffentlichen Raum eher verschwinden.

Viele Jugendliche beschäftigen sich damit, was es bedeutet, ein Mädchen*, ein Junge*, intergeschlechtlich, queer oder eine andere geschlechtliche Variation zu sein. Sie setzen sich damit auseinander, was die Gesellschaft von ihnen erwartet, wie sie sich in ihrem jeweiligen Geschlecht verhalten, welche Interessen sie entwickeln sollen, was sie

anziehen und wie sie aussehen sollen und wollen. Wichtig in dieser Lebensphase ist auch die sexuelle Orientierung: gibt es Präferenzen auf Mädchen* oder auf Jungen*, ist das Geschlecht nicht wichtig? All dies sind Fragen, die Jugendliche bewegen, nicht zuletzt, weil sie als gesellschaftliche Erwartungen oftmals druckvoll an sie herangetragen werden. Und es sind Fragen, zu denen viele Jugendliche gerne wissen würden, wie andere junge Menschen mit ihnen umgehen. Das kann unter Freund*innen und in Cliques diskutiert werden, aber manchmal ist auch das für die Fragen und Themen, die auf der Seele brennen, zu nah.²

Das Netz als Ort der Begegnung, aber auch des Hasses

Andere Jugendliche möchten ihre Standpunkte, ihre Erlebnisse oder auch Dinge, die ihnen passiert sind zum Thema Geschlecht, gerne öffentlich machen und ggf. auch diskutieren. Für all diese Bedürfnisse ist das Netz eine Möglichkeit und ein guter Ort, weil es der digitale Treffpunkt von Jugendlichen ist. Hier wird mensch gesehen, gehört, gelesen, verfolgt und geliked, kann sich zeigen und die eigene Meinung sagen. Gleichzeitig ist das Netz auch ein Ort, an dem beschimpft, beleidigt, gestalked und gemobbt wird, gerade wenn es um Themen wie Geschlecht, sexu-



elle Orientierung, Herkunft oder Aussehen geht. Influencing oder Mobbing, alles findet statt im Netz und erfordert ggf. Begleitung. Dies ist eine wichtige Aufgabe für die Offene Kinder- und Jugendarbeit.

Digitalisierung von Jugendarbeit

Zum Thema Geschlecht ist das Netz also ein guter Ort und ein gutes Instrument, das auch in der Jugendarbeit genutzt und eingesetzt werden kann, weil sich einerseits Welten für Jugendliche eröffnen und von ihnen gestaltet werden können und es andererseits auch der Begleitung und dem Schutz vor Angriffen bedarf. In Deutschland leben laut der aktuellen JIM-Studie³ 99% der Jugendlichen (12- bis 19-Jährige) in Haushalten, die über Smartphone und Computer verfügen, 98% haben einen Internetzugang zu Hause. 97% der Jugendlichen besitzen selbst ein Smartphone, 71% einen Laptop oder Computer. Selbst bei den 12- bis 13-jährigen sind es bereits 95%, die ein eigenes Smartphone besitzen. Die Geräte und ihre digitalen Möglichkeiten werden von nahezu allen Jugendlichen täglich oder mehrmals in der Woche genutzt, wobei es kaum mehr Unterschiede in der Häufigkeit der Nutzung gibt zwischen den Geschlechtern und den Schulformen, die Jugendliche besuchen: Videos (90%⁴) und Musik (95%) konsumieren steht dabei ganz oben. Die liebsten Kanäle der Jugendlichen im Netz sind mit Abstand YouTube (62%), WhatsApp (39%) und Instagram (30%). Die tägliche Onlinenutzung liegt im Durchschnitt bei dreieinhalb Stunden. Zählt mensch Schulzeiten und alltägliche Verrichtungen hinzu, wird deutlich, dass Jugendarbeit in Konkurrenz zu Internetaktivitäten steht oder aber diese in die Jugendarbeit mit einbeziehen muss.

Für die Jugendarbeit ist interessant, dass YouTube so eine hohe Bedeutung für Jugendliche hat, denn auf dieser Plattform wird nicht nur konsumiert, hier besteht insbeson-

dere die Möglichkeit, eigene Produktionen online zu stellen. Dies ist eine gute Chance für die Offene Jugendarbeit, anzusetzen und Angebote zu machen. Allerdings sind sowohl viele Angebote als auch die Nutzung von YouTube Videos zwischen Mädchen* und Jungen* jenseits von Musikvideos unterschiedlich und geschlechterstereotyp: Mädchen* nutzen eher Tutorials für Schönheit, Jungen* unpacking Videos und Let's Play Videos⁵. Hier kann eine geschlechtersensible Offene Jugendarbeit ansetzen, indem Interessen aufgegriffen, aber auch neue Bereiche/Themenfelder erobert werden.

meinTestgelaende:

dein Gendermagazin im Netz

Die Affinität Jugendlicher zu Online Medien und seinen vielfältigen Möglichkeiten zur eigenen Freizeitgestaltung hat das Projekt meinTestgelaende zum Ausgangspunkt gemacht. Im Spätsommer 2013 ging das Gendermagazin www.meinTestgelaende.de online: getragen von der BAG Jungenarbeit in Kooperation mit der BAG Mädchenpolitik und gefördert vom BMFSFJ, sollte eine Plattform im Netz von und für Jugendliche entwickelt werden, auf der sie sich zu Geschlechterfragen äußern können. Das Ministerium vertrat die Meinung, dass zwar viel über Jugendliche, ihre Sexualitäten und Auseinandersetzungen mit Geschlechterrollen gesprochen wird, dass Jugendliche selbst aber kaum zu Wort kommen und ihre Sichtweisen noch viel weniger öffentlich werden (können), dies aber sowohl für Gleichstellungspolitiken wie auch für die Kinder- und Jugendhilfe wichtig sei.

Die BAGs sind prädestiniert, ein solches Projekt anzulegen und umzusetzen, vernetzen sie doch die Mädchen*- und Jungen*arbeit insbesondere aus der Kinder- und Jugendhilfe bundesweit. Angebote im Netz sind grenzenlos, insofern sind Träger,

die bundesweit arbeiten, die richtige Adresse für ein Webportal. Die notwendige Medienkompetenz zu erarbeiten und kontinuierlich auszubauen und zu aktualisieren war und ist dabei Teil der Arbeit, weil Nutzungsbedingungen und Sehgewohnheiten im ständigen Wandel befindlich sind.

Beteiligung von Autor*innen und Redaktionen

Es gilt insbesondere zwei Punkte zu bedenken bei der Beteiligung von Jugendlichen an einem Genderportal: da ist zunächst die Frage nach dem Einstiegsalter. Wie alt muss ein Mädchen*, ein Junge* sein, um mitmachen zu können? Ab wann kann ein*e Jugendliche*r einschätzen, was es für sie*/ihn* bedeutet, mit Statements zu Geschlechterfragen öffentlich im Netz aufzutreten? Einerseits gibt es bereits 12-/13jährige, die ihre Videos auf YouTube hochladen und selbstverständlich online sind mit ihrem Gesicht und ihren Interessen, andererseits gibt es eine medienpädagogische Verantwortung für Jugendliche. Im Projekt wurde entschieden, Jugendliche unter 16 Jahren in der Regel nicht zu beteiligen. Außerdem unterschreiben die Jugendliche respektive ihre Erziehungsberechtigten bei unter 18jährigen ihr Einverständnis zur Veröffentlichung und können dies jederzeit widerrufen. Das bedeutet, dass Beiträge auch wieder von der Website genommen werden, wenn Jugendliche nicht mehr einverstanden sind mit deren Veröffentlichung, was gerade bei so sensiblen Themen im Kontext von Geschlecht sein kann, in der Praxis allerdings tatsächlich kaum passiert, was an der (medien)pädagogischen Begleitung der Jugendlichen liegt.

Offene Jugendarbeit als Kooperationspartnerin

Wie gewinnt mensch also Jugendliche, sich nicht nur mit Geschlechterfragen auseinanderzusetzen, sondern diese auch noch in in-

ternetfähige Produkte zu verarbeiten und zu veröffentlichen? Und wie gelingt dies insbesondere in Bezug auf Jungen* und auf bspw. trans* Jugendliche, also Gruppen, die sich in der Öffentlichkeit kaum zu Geschlechterfragen zeigen?

Eine wesentliche Unterstützung waren dabei kulturpädagogische und genderbezogene Angebote in der Jugendarbeit. Die Ursprungsannahme, dass die Erarbeitung von Beiträgen für meinTestgelaende gut in die Jugendarbeit passen würde, diese also zur zentralen Partnerin und damit Zulieferin von jugendlichen Beiträgen werden könnte, stellte sich als unrealistisch heraus. Selbst aus in vielen Jugendeinrichtungen üblichen Mädchen*- und Jungen*-AGs oder Angeboten kamen trotz intensiver Werbung kaum Kooperationen zustande. Was allerdings sehr gut funktioniert, war die Kooperation mit Angeboten der Jugendarbeit, in deren Rahmen entweder bereits mit jugendkulturellen Methoden gearbeitet und in diese Genderthemen eingearbeitet wurden, oder in denen Gender zentrales Thema war und sich mediale Umsetzungen erarbeitet wurden. Wenn Jugendliche also Spaß an Theater, Musik machen oder Videos drehen haben und/oder wenn ihnen Geschlechterthemen ein Anliegen sind, dann sind dies gute Möglichkeiten der genderbezogenen Medienarbeit auch im Rahmen der Jugendarbeit.

Sehr gut funktioniert hingegen die Kooperation in der Arbeit mit den Beiträgen auf meinTestgelaende: viele Offene Jugendeinrichtungen berichten davon, dass sie die Produkte des Portals für ihre Arbeit einsetzen und als Anlass nutzen, mit Jugendlichen zu Geschlechterthemen ins Gespräch zu kommen. Methodische Hinweise zur pädagogischen Arbeit mit den Beiträgen sind in den Newslettern von meinTestgelaende veröffentlicht: <http://www.bag-jungenarbeit.de/meinTestgelaende>.

Jungs und Genderthemen: no way?

Mit Mädchen* zu Genderthemen zu arbeiten, ist zentraler Bestandteil von geschlechterbezogener Mädchen*arbeit in der Jugendarbeit. Jungen* beschäftigt die Frage, was Mann*sein bedeutet, auch und sie thematisieren dies oft in der Offenen Jugendarbeit. Geschlechterfragen sind aber erst einmal mit Weiblichkeit verknüpft und eine Jungen*arbeit wird oft nicht regelmäßig angeboten, so dass Jungen* wenig Möglichkeiten der Thematisierung vorfinden. Der hohe Bedarf, den Jungen* haben, kommt auch in dem Nutzer*verhalten auf meinTestgelaende zum Ausdruck. Hier ist es gelungen, den Jungen*anteil bei nahezu 50% bei den Beteiligten einzupendeln und bei den User*innen bei ca. 40%. Wie ist das gelungen? Die Website ging an den Start mit Jungen*beiträgen, was die Botschaft an Jungen* sandte, dass sie und ihre Statements hier gefragt und geschätzt sind. Dann gelang es, mit den ersten Redaktionsgruppen eine Jungen*gruppe zu gewinnen, die sich als Kernthema mit Geschlechterthemen beschäftigt (HeRoes Duisburg) und zwei weitere bereits bestehende Gruppen zu gewinnen, die medienpädagogisch mit Jugendlichen arbeiteten und in denen viele Jungen (vielleicht aus diesem Grund) beteiligt waren. Nach gut fünf Jahren und ca. 700 jugendlichen Beiträgen kann gesagt werden, dass Jungen* und trans* Jugendliche ebenso interessiert sind, sich mit Geschlechterfragen zu beschäftigen wie Mädchen*, wenn der Zugang und die Bedingungen stimmen – und ein wesentlicher Anreiz ist, dass es sich bei meinTestgelaende um eine Website handelt.

Viel Druck und im Netz sichtbar sein – was Jugendliche motiviert

Was bewegt Jugendliche, sich öffentlich zu äußern und zu zeigen zu Geschlechterthemen? Hier kommen im Wesentlichen zwei

Faktoren zum Tragen: der Druck, der von diesen Themen auf Jugendliche strahlt und die Möglichkeit, sich im Netz damit zu zeigen.

In den 700 Beiträgen werden überwiegend Probleme beschrieben, die Jugendliche mit gesellschaftlichen/familiären/Peerszuschreibungen in Bezug auf Geschlecht zu bewältigen haben. Oftmals verbinden sich dabei Geschlechterthemen mit Rassismen, die sich insbesondere aus Geschlechterthemen speisen (Bsp. Muslima*, die Kopftuch tragen, sind unterdrückt, muslimische Jungen* kontrollieren ihre Schwestern* für die Ehre der Familie etc.). Jugendliche erleben oft viel Leid in Bezug auf Geschlecht: wenn sie homosexuell lieben und begehren, wenn sie sich ein Leben vorstellen, das mit stereotypen Geschlechterbildern nicht kompatibel ist oder wenn ihr zugewiesenes Geschlecht und ihr tatsächliches Geschlecht nicht übereinstimmen. Viele Jugendliche haben das Bedürfnis, sich damit zu beschäftigen und sich auszutauschen.

Gerade die mediale Verarbeitung dieser Themen ermöglicht Jugendlichen einerseits eine intensive Auseinandersetzung und andererseits eine Distanzierung: was in Texte gegossen, in Theaterstücken gesagt oder in Slamtexten aufgenommen wird, muss auch in der Ich-Form gesprochen nicht mit der handelnden Person übereinstimmen. Ich kann mich also äußern, ohne sagen zu müssen, das ist meine Erfahrung, wobei viele Jugendliche das trotzdem tun. Die Aussicht, dass ihre jugendkulturellen Produkte dann im Netz landen und Videos insbesondere auf YouTube, ist auch eine wesentliche Motivation der Beteiligung.

Wichtige Genderthemen von Jugendlichen

Auf www.meinTestgelaende.de berichten Jugendliche aller Geschlechter über das, was

sie erleben, wenn sie als Mädchen*, Jungen*, trans* oder inter* Jugendliche durchs Leben gehen. Zentrale Fragen und Themen, die sie umtreiben, sind u. a.:

- Wie will ich lieben? Wie will ich leben?
- Warum haben alle etwas über meinen Körper zu sagen?
- Ich liebe gleichgeschlechtlich und bin glücklich damit – warum die Gesellschaft nicht?
- Muss ich die Ehre meiner Familie sein oder verteidigen?
- Was wollen alle von mir, wenn sie sagen, ich soll männlich sein?
- Warum ist Menstruation immer noch ein Schamthema?
- Warum kann ich nicht einfach Fußball spielen, Mathe studieren oder um die Welt reisen, ohne dass alle sagen: wie ungewöhnlich für ein Mädchen?
- Warum darf ich mich nicht sozial engagieren und mich um andere kümmern, ohne dass jemand sagt: du Mädchen!
- Warum meinen alle, sie wüssten besser, welches Geschlecht ich habe, als ich selbst?
- Wie gehe ich mit unangenehmer oder übergriffiger Anmache um, wie mit Gewalt gegen mich, und wie kann ich mich wehren und schützen?

Was Jugendliche selbst sagen

Im Oktober 2018 wurde im Rahmen von meinTestgelaende ein Fachtag im BMFSFJ angeboten⁶, auf dem die beteiligten Jugendlichen selbst mir ihren Beiträgen im Zentrum standen und im Gespräch mit dem Moderator Tarik Tesfu auch dazu Stellung nahmen, warum sie sich bei meinTestgelaende beteiligen. Eine Auswahl der jugendlichen Statements zeigt, dass Jugendarbeit für sie eine wichtige Anlaufstelle ist und ein Ort, an dem sie über Geschlechterthemen sprechen und sich ausdrücken können, denn all diese

Jugendlichen arbeiten im Rahmen der Jugendarbeit zu diesen Themen und sind über Angebote der Jugendarbeit zur Auseinandersetzung mit Geschlechterthemen gekommen und geblieben. Hier ausgewählte Statements von Jugendlichen:

„Dieses Thema Männlichkeit wurde bei mir früher nie angesprochen – und dann kommt man in so ein Projekt⁷ und bekommt die Erkenntnis: ich muss mich nicht verstellen. Das hat mich dazu gebracht, Texte zu schreiben, denn in diesen Texten kann ich die Wahrheit sagen.“ (Soufian El Abdouni)



Mehr von den HeRoes Duisburg auf meinTestgelaende: <https://www.meintestgelaende.de/author/heroes>



*„Ich lasse mir den Mund nicht verbieten. Ich sage, was mir passiert ist, auf der Bühne und auf der Plattform im Internet.“
(Sven Hensel).*

Mehr von Sven Hensel auf meinTestgelaende: <https://www.meintestgelaende.de/author/sven-hensel/>

MEIN
TEST
GELÄNDE
DAS GENDERMAGAZIN

MEIN
TEST
GELÄNDE
DAS GENDERMAGAZIN

„Ich finde super, dass man seine eigenen Ideen einbringen kann und ganz viel dann darauf reagiert wird.“ (Lilith Diringer)

Mehr von Lilith auf meinTestgelaende: <https://www.meintestgelaende.de/author/lilith/>





„Es ist ein Geschenk, dass es diese Plattform gibt und es wäre Scheiße, wenn uns diese Chance genommen würde.“
(Mila Bagdach-Lauten)

Mehr von den Hollies und ihrer Arbeit auf meinTestgelaende:

<https://www.meintestgelaende.de/author/hollies/>

MEIN
TEST
GELÄNDE
DAS GENDERMAGAZIN

MEIN
TEST
GELÄNDE
DAS GENDERMAGAZIN

„Es gibt keine richtige Definition von Männlichkeit. Jeder muss das selber für sich definieren.“ (Vinzzeno Menna)

Mehr Videos und Beiträge zum Thema Männlichkeit auf meinTestgelaende: <https://www.meintestgelaende.de/?s=m%C3%A4nnlich>



„Ich wusste, dass so eine Hatewelle kommen wird, weil die Frauen strikt nach Regeln leben sollen. Das hat mich motiviert weiterzumachen.“ (Merve Boyaci)

Zum Video, das die Hassbotschaften auslöste, geht es hier: <https://www.meintestgelaende.de/2018/04/grrrls-voice-kommentiert-120db/>

Die Hassreaktion „hat uns zu mehr Videos motiviert: wir lassen uns von denen nicht die Stimme nehmen, wir werden jetzt lauter“ (Hatices Tekes)

Mehr zu GRRRLs Voice ofHeroes Duisburg auf meinTestgelaende: <https://www.meintestgelaende.de/author/grrrls-voice-of-heroes-duisburg/>

Fachgruppe auf Facebook: Diskurs- und Informationsort für Fachkräfte der OKJA

Seit 2014 betreibt meinTestgelaende auf Facebook eine Fachgruppe für geschlechtersensible Pädagogik. Die Fachgruppe ist ein Ort, an dem Neuigkeiten aus Forschung, Praxis und Politik wie aktuelle Veranstaltungen, neue Bücher, Dokumentationen, Statementpapiere, Videos und Audios veröffentlicht und kommentiert, aber auch Methoden und Zugänge zur geschlechtersensiblen Arbeit mit Jugendlichen und Kindern zur Verfügung gestellt werden. Ein dritter zentraler Bereich ist die offene Frage, auch sehr wichtig für Fachkräfte der OKJA. Die Fachgruppe besteht aus inzwischen fast 5.000 Mitgliedern, von denen zwei Drittel aktiv in der Gruppe mitarbeiten. D. h., dass Mitglieder zu nahezu allen Fragen schnell und umfassend fachliche Hinweise erhalten: Wo gibt es im Netz gute Seiten für Jugendliche, auf denen keine Sexismen verbreitet und doch über Geschlechter gesprochen wird? Kennt jemand gute Videos, die in der sexualpädagogischen Arbeit mit trans* Jugendlichen eingesetzt werden können?

Wie kann ich mit Jungen* zum Thema Self-care arbeiten? Gibt es aktuelle Leitlinien zur Mädchen*- oder Jungen*- oder Genderarbeit?

Die Fachgruppe wird vom Projekt meinTestgelaende administriert und fachlich begleitet. Alle Mitgliedsanfragen werden einzeln geprüft, um antifeministische und antigenderorientierte Menschen fern zu halten und, soweit möglich, einen respektvollen Diskursraum herzustellen. Viele Mitglieder sind auch viele Fachkräfte aus der OKJA, so dass sich hier auch Diskussionsräume über geschlechtersensibles Arbeiten in der Jugendarbeit bieten. Beitrittsanfragen, Mitlesen und Mitmachen ist hier gerne gesehen und gewünscht: <https://www.facebook.com/groups/geschlechterpaedagogik/>

Und zum Schluss: keine Angst vor neuen Medien

Brauche ich ein Tonstudio oder einen Schnittplatz, um mit Jugendlichen medial arbeiten zu können? Nicht unbedingt: Jugendliche selbst verfügen über Smartphones, mit denen gefilmt werden kann. Da viele selbst YouTube Videos produzieren, kennen sie sich mit Schnitten aus und verfügen über Schnittprogramme. Was die Umsetzung angeht, so können die Jugendlichen selbst auch als Expert*innen angesehen werden, mediale Produkte können gemeinsam erarbeitet werden. Zusätzlich empfiehlt sich eine



Claudia Wallner, Michael Drogand-Strud,
Robert Lejeune

engere Zusammenarbeit bspw. mit der kulturellen Jugendbildung und Vernetzungen mit Jugendportalen und -kanälen wie meinTestgelaende, auf denen Produkte im Netz veröffentlicht werden können. Eine Digitalisierung der Offenen Kinder- und Jugend-

arbeit kann dazu beitragen, Jugendlichen Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit für sie wichtigen Themen anzubieten und gleichzeitig ihr Interesse, sich im Web zu bewegen und zu zeigen aufzugreifen und pädagogisch zu nutzen.

Anmerkungen

- 1 Geschlechtliche Personenbezeichnungen sind mit Asterisk (*) gekennzeichnet (z. B. Mädchen*, Jungen*, Kolleg*innen). Damit soll ausgedrückt werden, dass es unterschiedliche Variationen von Mädchen*sein und Junge*sein gibt und dass alle, die sich dem jeweiligen Geschlecht zugehörig fühlen, gleichwertig auch zu diesem Geschlecht gehören.
- 2 Siehe hierzu z. B. die Erläuterungen von Emre und Soufian, warum sie sich in der Jugendarbeit mit Männlichkeitsfragen beschäftigen: <https://bit.ly/2TDvJrk>
- 3 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM Studie 2018, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12 – 19Jähriger: Stuttgart 2018
- 4 Alle folgenden Zahlen beziehen sich auf die tägliche oder die Nutzung mehrmals pro Woche und nicht auf die Nutzung im Allgemeinen.
- 5 In Bezug auf die „weibliche Selbstinszenierung in den Neuen Medien“ siehe die aktuelle MaLisa Stiftungsstudie <http://t1p.de/sc96>
- 6 Der gesamte Fachtag kann in Videos der einzelnen Beiträge hier angesehen werden: <https://bmfjsfj-veranstaltungen.bafza.de/5-jahre-meintestgelaende/videos.html>
- 7 HeRoes Duisburg, Projekt im Rahmen der Jugendarbeit

Autorin:

Claudia Wallner

für das Team von meinTestgelaende:

Michael Drogand-Strud, Robert Lejeune, Hendrik Müller und Drin. Claudia Wallner

Träger von www.meinTestgelaende.de:

BAG Jungenarbeit e. V. in Kooperation mit der BAG Mädchenpolitik e. V.

Social Media:

<https://www.facebook.com/meintestgelaende/>

<https://www.instagram.com/meintestgelaende/>

Fachgruppe geschlechtersensible Pädagogik:

<https://www.facebook.com/groups/geschlechterpaedagogik/>

Youtubekanal von meinTestgelaende:

<https://www.youtube.com/user/meinTestgelaende/videos>

Kontakt:

mail@meintestgelaende.de

Gefördert vom BMFSFJ



Bundesminister
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Partizipation in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit im Zeitalter der Digitalisierung



Unter dem Motto „Always on – entscheide Du!“ startete die AGOT-NRW e.V. letztes Jahr ein Kick-Off Projekt zum Thema Mitbestimmung und Teilhabe in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKJA). Dabei wird das Thema Partizipation unter dem Fokus der Digitalisierung an unterschiedlichen Projektstandorten und Einrichtungen der OKJA in NRW gemeinsam mit jungen Menschen und Fachkräften bearbeitet.

Idee

Die Idee des Kick-Off (Vorprojekt) ist es, die Profiteur*innen eines Projektes FÜR Jugendliche selbst nach ihrer Meinung zu fragen, ohne ihnen eine Meinung im Vorhinein bzw. ein Hauptprojekt überzustülpen. Die Profiteure sind in diesem Fall Jugendliche, die die verschiedenen Angebote der offenen Einrichtungen wahrnehmen und besuchen. Die Ideen, Meinungen und Standpunkte der jungen Menschen sollen danach gesammelt und in ein anschließendes Hauptprojekt mit einbezogen werden. Damit werden die Interessen der Jugendlichen direkt berücksichtigt, sowie in der Vorbereitung und Planung eines Hauptprojektes umgesetzt, dessen Nutzen schließlich den Jugendlichen zu Gute kommen soll.

Partizipation ist als Strukturmerkmal in der OKJA auf vielen Ebenen verankert. Dadurch ist Offene Kinder- und Jugendarbeit in besonderem Maße geeignet, Partizipation von jungen Menschen umzusetzen (vgl. Sturzenhecker, 2003). Dieses tiefere

Verständnis für die Ebenen der Partizipation hin zur strukturellen Einbindung der Entscheidungen von jungen Menschen in den Einrichtungen ist eine Herausforderung für die pädagogische Praxis. Es umfasst ein Verständnis für das Recht von Kindern und Jugendlichen auf Partizipation. Es erfordert eine Grundhaltung, die eigene Macht als Erwachsene*r/Fachkraft/Ehrenamtliche*r in der Einrichtung auf die Besucher*innen zu übertragen. Diese Haltung benötigt eine regelmäßige Überprüfung in der Praxis.

Unter anderem sollen Rahmenbedingungen ermittelt werden, wie Partizipation als Strukturmerkmal nachhaltig in der OKJA umgesetzt werden kann und muss. Dabei besprechen und diskutieren Fachkräfte der Offenen Einrichtungen mit den Besuchern Themen wie:



Hauptakteure

Die teilnehmenden Jugendlichen aus den Einrichtungen fungieren als Expert*innen in diesem Projekt. Sie sind Hauptakteur*innen



Partizipation in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit.

Ziele

Das Projekt erhofft sich zum einen, dass ein Lerneffekt für Jugendliche zu den Themenfeldern Partizipation, Digitalisierung/Medien sowie Demokratie (im Ansatz) entsteht. Zum anderen soll ein erhöhter Austausch zwischen Fachkräften und Besucher*innen über Beteiligungsformen (und deren eventuelle Umsetzungen) erfolgen. Idealerweise wird zudem das Rollenverständnis der Fachkräfte gegenüber den Besucher*innen überprüft und bei Bedarf angepasst. Um die Ergebnisse sinnvoll und gebündelt zusammenzufassen, soll eine Arbeitshilfe über die Rahmenbedingungen, Herausforderungen und Potentiale von Partizipation entstehen. Diese kann zur Anwendung für die Praxis behilflich sein. Die Ideen und Ergebnisse des Kick Offs fließen letztendlich in die Weiterentwicklung eines Hauptprojektes ein. Damit werden Ideen

und Vorschläge aus der Praxis, also aus der Lebenswelt der Jugendlichen, direkt in einem Hauptprojekt weiterbearbeitet und zurückgespiegelt an die Profiteur*innen selbst.

Gefördert wird das Kick Off Projekt vom Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen.

KONTAKT

AGOT

Arbeitsgemeinschaft Offene Türen
Nordrhein-Westfalen e.V.

Julia Schaaf

Ratiborweg 3 · 40231 Düsseldorf

0211/96 66 16 98

0178 4713922

Julia.schaaf@agot-nrw.de

www.agot-nrw.de

<https://www.facebook.com/AGOTNRW/>

Bei Google sind wir alle Suchende, egal, wie alt wir sind! **Young & Old - Ein medienpädagogisches, gemein- wesenorientiertes und generationsübergreifendes Projekt der Offenen Jugendarbeit Engstingen**

Spätestens als die jungen Menschen rund um das Projekt Young & Old im Jahr 2014 für ihr Engagement den ersten Platz des MachMit!-Awards der Diakonie in der Kategorie der 13- bis 17- Jährigen überreicht bekamen, war endgültig klar, dass hier im Jugendhaus einer kleinen Gemeinde auf der Schwäbischen Alb etwas Besonderes entwickelt worden und entstanden war.

Fünf Jugendliche hatten im Jahr 2013 gemeinsam mit dem dortigen Jugendsozialar-

beiter eine bis dato einmalige Idee gehabt. Wäre es nicht sinnvoll, der Gemeinde zeigen zu können, welches Potential bei den jungen Besuchern des Jugendhauses vorhanden ist und dabei gleichzeitig andere Bürger der Gemeinde an ihrem Know-How teilhaben zu lassen? Denn um den Ruf des Jugendhauses war es zu dieser Zeit nicht gerade gut bestellt. Und die Jugendhausgänger wurde seitens einiger Erwachsener kritisch beäugt. So weit, so normal für ein Jugendhaus¹.



Innerhalb dieser Gemengelage hatte zu jener Zeit einer der an der Projektentwicklung beteiligten Jugendlichen seinen Platz im Jugendhaus gefunden², indem er sich voller Begeisterung und Hingabe dem Einrichten und der Pflege der im Jugendhaus verwendeten Computer sowie der Administration des Onlinezugangs widmete. Weitere computer(spiel)begeisterte Jugendliche waren damals ebenfalls Stammesbesucher im Jugendhaus. Und genau diese Besuchergruppe hatte eines Tages die Idee, dass man doch eigentlich den älteren Menschen der Gemeinde einmal zeigen könnte, was mit einem Computer und dem Internet alles so machbar ist. Ausgelöst hatten diese Gedanken Generationskonflikte innerhalb der Herkunftsfamilien der Jugendhausbesuchenden wie auch die immer deutlicher werdende Diskrepanz der Generationen im Umgang mit Digitalen Medien, die zu dieser Zeit prominent mit dem Verweis auf die unterschiedliche (Medien-)Sozialisation mit den Schlagworten „digital immigrants“ und „digital natives“³ in der Presse sowie im pädagogischen Diskurs thematisiert wurde.

Der Fachbereich Jugendarbeit der Mariaberger Ausbildung & Service gGmbH, der im Auftrag der Gemeinde die Offene Jugendarbeit in Engstingen durchführt, hatte sich dem Thema Digitalisierung und Medienpädagogik bereits sehr früh gewidmet und konzeptionell in die sozialpädagogische Arbeit eingearbeitet. So konnte sich der Jugendsozialarbeitende der Idee der Jugendlichen annehmen und gemeinsam mit ihnen das Young & Old-Projekt entwickeln. Die folgenden Ausführungen stellen eine Zusammenfassung der Konzeption sowie der Durchführung des Projekts in Engstingen dar. Es soll aber nicht unerwähnt bleiben, dass das Projekt auch an anderen Standorten der Jugendarbeit der Mariaberger Ausbildung & Service gGmbH durchgeführt wurde bzw.

sich in Planung befindet, so beispielsweise in Stetten a.k. Markt sowie in den Gemeinden Gammertingen und Hohenstein.

Das Projekt

Bei dem Projekt “Young & Old” handelte es sich um ein generationenverständigendes Medienprojekt. Es ging darum, den Austausch zwischen älteren (digital immigrants) und jüngeren Menschen (digital natives) bezüglich digitaler Medien zu ermöglichen und zu fördern. Oft war und ist dieser Kontakt außerhalb der eigenen Familie leider nicht gegeben. Jedoch können sowohl jüngere als auch ältere Menschen gegenseitig von ihrem Wissen profitieren. Bei dem Projekt entstanden mithilfe digitaler Medien Berührungspunkte zwischen Jung und Alt, indem Jugendliche aus dem Jugendhaus Senioren der Tagespflege des Servicehauses Sonnenhalde⁴ in Engstingen besuchten.

Die Entstehung der Idee

In den Familien mehrerer Jugendhausbesucher-/innen gab es einen sogenannten Generationenkonflikt, der sich direkt an der unterschiedlichen Mediennutzung entzündete. Die Großeltern verstanden nicht, weshalb ihre Enkel so sehr auf Handys, Smartphones, PCs und Spielekonsolen fixiert zu sein schienen. Den Jugendlichen wurde dadurch bewusst, wie groß die Unwissenheit der älteren Generation in Bezug auf die modernen Medien oftmals ist. So kam die Idee zustande, den Senioren der Gemeinde die Möglichkeiten digitaler Medien näherzubringen und deren Nützlichkeit zu demonstrieren.

Die Vorbereitung

Die Jugendlichen begannen zu diskutieren, welche Medien wohl auch altersgerecht⁵ genutzt werden können. Ergebnis der differenzierten Diskussion war, dass PCs⁶ sowie

eine Nintendo Wii⁷ (Spielekonsole) wohl am geeignetsten wären.

Mit Fördergeldern für dieses Projekt, die vom Jugendsozialarbeitenden eingeworben werden konnten, wurden neue Computer angeschafft und von den Jugendlichen eingerichtet. Mit den Computern sollte den älteren Mitmenschen die Möglichkeit eröffnet werden, das Internet und seine Möglichkeiten näher kennenzulernen.

Die digitale Spielewelt sollte dem älteren Publikum ebenfalls gezeigt und im gemeinsamen Spiel die Faszination digitaler Spielwelten nahegebracht werden. Hierzu suchten die Jugendlichen verschiedene Wii-Spiele zum Ausprobieren aus. Zudem wurde entschieden, dass der große Flachbildschirm des Jugendhauses mitgenommen werden sollte, um auf die gegebenenfalls schwache Sehkraft der älteren Mitmenschen vorbereitet zu sein.

Die Durchführung

Nachdem mit der Tagespflege des Servicehauses Sonnenhalde ein geeigneter Kooperationspartner gefunden werden konnte, wurden zunächst zwei Termine vereinbart,

an denen die Jugendlichen samt Equipment die Seniorinnen und Senioren besuchten und das Projekt durchführten. Ganz im Sinne der Grundsätze der Offenen Jugendarbeit wurde seitens der Jugendlichen Wert auf eine freiwillige Teilnahme der älteren Menschen gelegt. Es fanden sich dann auch direkt fünf Personen, die ihr Interesse bekundeten. Das Projekt zog allerdings noch viel mehr Aufmerksamkeit auf sich und immer mal wieder schauten auch andere Senior/innen vorbei, um zu sehen, was genau die jungen Leute mit ihrem Angebot im Sinn hatten.

Die Jugendlichen teilten sich auf und die Senioren der Tagespflege entschieden sich für ein Mediengerät, an dem jeweils ein junger Mensch saß. Zunächst fragten die jungen Menschen nach ihren Interessen und versuchten, entsprechend auf die Senior/innen einzugehen. So wurde an den PCs viel recherchiert und gesucht, z. B. nach Informationen und Bildern zur Heimatstadt, nach Kochrezepten längst vergessener Gerichte, nach Musikvideos von den Lieblingsinterpreten und Urlaubsorten.

An der Wii wurden währenddessen einige Spiele gespielt und ausprobiert, allerdings



fanden die Computer mehr Zuspruch. Es war eine wichtige Erkenntnis des Projekts, dass die Faszination der Computerspiele vermutlich doch stärker mit intrinsischer Motivation zusammenhängt, die man nur bedingt nur durch das Vorhalten eines entsprechenden Angebots erzeugen kann.

Durch die Bilder, Informationen und Eindrücke, die die älteren Menschen durch das Internet vermittelt bekamen, entstanden immer neue Gesprächsthemen und es kamen Erinnerungen auf, von denen sie erzählten. So entstand ein reger Austausch zwischen den Generationen und ein gegenseitiges Lernen wurde möglich. Und in Folge dessen kam es öfters zu Aussagen der Senioren, wie: „Sie kommen schon nächste Woche wieder, oder?“, oder auch ein gefühlvolles: „Diese Nacht werde ich endlich einmal wieder gut schlafen können!“ Das beeindruckte die Jugendlichen nachhaltig und wies das Projekt als grundlegend erfolgreich und sinnvoll aus.

Die Weiterarbeit

Da der Zuspruch für die Spielekonsole Wii eher gering war, wollten die Jugendlichen für die weiteren Termine Wii-Spiele finden, die mehr Anklang bei den älteren Teilnehmer/innen finden würden. Allerdings zeigte sich weiterhin, dass der Aufforderungscharakter,

den solche Konsolen bei jungen Menschen haben, nur bedingt bei älteren Erwachsenen vorzufinden ist. Dies ist ein Aspekt, der sich auch immer wieder bei anderen medienpädagogischen Angeboten und Projekten mit Erwachsenen beobachten lässt. Dabei liegt die Vermutung nahe, dass der Zugang zu digitalen Spielen vor allem im Jugendalter autodidaktisch gefunden wird und Erwachsene, die als Jugendliche bereits gespielt haben, dies eher auch im Erwachsenenalter gern fortführen.

Viele Senior/innen waren dagegen sehr gerührt davon, ihre alten Heimatstädte auf Fotos im Internet wiederzusehen. Daher hielten es die Jugendlichen für eine gute Idee, beim nächsten Mal einen Drucker mitzunehmen, um den älteren Menschen die Fotos ausdrucken zu können und ihnen somit einige schöne Erinnerungen mitzugeben⁸. Dies fand beim nächsten Termin großen Zuspruch und bestätigte die Vermutung, dass es den Senioren und Seniorinnen neben dem Interesse an den Möglichkeiten des Internets auch um eine Zeitreise in die Vergangenheit ging, und dass sie den Jugendlichen diese Zeit und die damals gemachten Erfahrungen vermitteln wollten. Aus diesem Grund wurde im weiteren Verlauf des Projekts ein Tablet-PC angeschafft,



auf dem traditionelle Brettspiele wie z. B. Schach, Mühle oder Dame lebensnaher digital dargestellt werden können. Damit konnte an Erfahrungen und Erinnerungen der älteren Menschen angedockt werden, was zu wesentlich mehr Begeisterung für digitale Spiele führte, als dies bei der Wii der Fall gewesen war.

Die Reflexion

Die teilweise sehr rührenden Reaktionen der Senior/innen haben den Jugendlichen und Projektverantwortlichen gezeigt, wie sinnvoll dieses Projekt war und führten zum Entschluss, es auf jeden Fall weiterführen zu wollen. Die Jugendlichen hatten den Eindruck, dass nicht nur die Senior/innen von ihrem Wissen bezüglich digitaler Medien profitierten, sondern sie auch vom Wissen der älteren Menschen. Über die Suche nach bestimmten Orten im Internet erfuhren die Jugendlichen viel vom früheren Leben der Senioren sowie über geschichtliche Hintergründe mancher Ortschaften. Die Senior/innen lernten indes, dass moderne Medien durchaus sinnvoll und nützlich sein können.

Das grundlegende Ziel des Projekts, einen reger Austausch zu ermöglichen, von dem beide Seiten profitieren, wurde im vollen Umfang erreicht. Weitere Gemeinden hörten vom Young & Old Projekt, und so wurde dieser Ansatz auch in anderen Orten mit im Grunde ähnlichen Ergebnissen durchgeführt.

Als Problem kristallisierte sich allerdings heraus, entsprechend motivierte junge Menschen mit einem gewissen freien Zeitkontingent zu finden, die dieses Angebot umsetzen wollten. Im Sinne des Freiwilligkeitsgebots, das der Arbeit in der Offenen Jugendarbeit zu Grunde liegt, wurde das Projekt ohne entsprechendes Engagement der Jugendlichen vor Ort nicht durchgeführt. Nachdem die

hier erwähnte Gruppe der jugendlichen Initiatoren nach einigen Besuchen bei den Senior-/innen mit ihren Ausbildungen starteten, weiter entfernte Berufsschulen besuchten oder ein Studium begannen und daher das Projekt nicht weiter durchführen konnten, konnte das Projekt zwei Jahre später mit einer neuen Gruppe junger Menschen nochmals wiederbelebt werden. Allerdings war diese zweite Runde nicht mehr so geprägt durch den jugendlichen Enthusiasmus der Initiatoren und wurde nach zwei weiteren Terminen in der Tagespflege eingestellt.

Vier grundlegende Erkenntnisse lassen sich aus unserer Sicht aus dem Young & Old-Projekt für die Offene Jugendarbeit ableiten.

Erstens: Niederschwelligkeit, Offenheit und Freiwilligkeit sind nicht nur Aspekte, die in der Arbeit mit Jugendlichen erfolgsversprechend sind. Vielmehr sind sie auch bei generationenübergreifenden Projekten gewinnbringend einzusetzen und sollten bei ähnlich gelagerten Projekten Beachtung finden.

Zweitens: Das zumeist autodidaktisch angeeignete Wissen junger Menschen, gerade im Bereich digitaler Medien, ist umfangreich und wäre für viele Erwachsene gewinnbringend. Hier Jugendliche als Coaches, und eben nicht nur im Rahmen von Peer-Coaching-Projekten einzusetzen und zu vermitteln, könnte auch zukünftig das Bild junger Menschen in Gemeinden, Kommunen und Stadtteilen nachhaltig verändern.

Drittens: Die freie Zeit, die Jugendliche für außerschulische Projekte zur Verfügung haben, wird immer geringer. Aus diesem Grund ist es durchaus nachvollziehbar, dass es nicht einfach ist, junge Menschen für ehrenamtliches Engagement wie in unserem Fall für das Young & Old Projekt zu gewinnen. Allenfalls lässt sich dies durch das Andocken an die Themen der Jugendlichen erreichen und als aktivierendes Moment

nutzen. Ansonsten lassen sich zukünftig weiterhin tolle Projekte seitens der Mitarbeitenden in der Offenen Jugendarbeit entwickeln, zur Umsetzung fehlen dann aber eventuell schlicht die jungen Menschen mit ausreichend freier Zeit.

Viertens: Die Erfahrung in Stetten a.k. Markt hat gezeigt, dass das Projekt an einem Ort ohne Offene Jugendarbeit auch gelingend an Schulen etabliert werden könnte. Die Kooperation zwischen Schulsozialarbeit, Schule und dem dortigen Seniorenkreis war sehr gelungen. Da die technische Ausstattung an Schulen in der Regel schon vorhanden ist, erscheint eine Veränderung des Konzepts hinsichtlich des Veranstaltungsortes, diesen nämlich in die Schule zu verlegen, unter Umständen als

gewinnbringend. Diese Kooperation mit Schule ist auch insofern spannend, da so die Verknüpfung von Schule und Strukturen im Gemeinwesen unterstützt und gefördert werden kann.

AUTOR

Cord Dette

leitet heute den Fachbereich Jugendarbeit der Mariaberger Ausbildung & Service gGmbH. Zum Zeitpunkt der Projektentwicklung arbeitete er als Schulsozialarbeiter in Engstingen und war direkter Kollege des Jugendhausmitarbeitenden Mike Buck, der das Young & Old Projekt maßgeblich mitgestaltete und die Jugendlichen bei der Umsetzung begleitete.

Anmerkungen

- 1 Hierzu hat Clemens Götz im Jahr 1997 einen lesenswerten Artikel in der Fachzeitschrift Forum Jugendhilfe veröffentlicht mit dem Titel: Warum ein gutes Jugendzentrum einen schlechten Ruf haben darf. Und warum es dafür Geld bekommen sollte (Götz 1997).
- 2 Ganz im Sinne der Broschüre Meine 2. Heimat das Juze, herausgegeben von der AGJF Baden-Württemberg e.V. (https://www.agjf.de/files/cto_layout/Material/Publikationen/AGJF-zweite-Heimat-web.pdf)
- 3 z. B. Palfrey et.al. 2008
- 4 <https://www.servicehaus-sonnenhalde.de/standorte/engstingen/>
- 5 Hier nicht im Sinne einer Alterseinschätzung der USK gemeint, sondern im Hinblick auf mögliche Überforderung (Hand-Auge-Koordination) der Senioren.
- 6 Mit den PCs sollte den Senioren gezeigt werden, wie sie im Internet nach Bildern oder Kochrezepten sowie in Kontakt z. B. über Facebook mit anderen Menschen kommen können.
- 7 Eine Nintendo Wii erschien sinnvoll, da diese Konsole viele bekannte Spiele aus der realen Welt, z.B. Bowling, adaptiert und mit bewegungssensibler Steuerung mehr oder weniger realitätsnah abbildet. Es wurde vermutet, dass so die Hemmschwelle, einmal ein Konsolenspiel auszuprobieren, gesenkt werden könnte, ganz im Sinne eines niederschweligen Zugangs in die Thematik.
- 8 Schwierig gestaltet es sich in diesem Zusammenhang, Bilder zu finden, die urheberrechtlich unbedenklich waren und ausgedruckt werden konnten.

Literatur

JOHN PALFREY, URS GASSER(2008): **Generation Internet**. Die Digital Natives: Wie sie leben – Was sie denken – Wie sie arbeiten, Hanser Wirtschaft

GÖTZ, CLEMENS (1997): **Warum ein gutes Jugendzentrum einen schlechten Ruf haben darf**. Und warum es dafür Geld bekommen sollte; in AGJ (Hrsg.) Forum Jugendhilfe 2/1997

Weblinks

https://www.agjf.de/files/cto_layout/Material/Publikationen/AGJF-zweite-Heimat-web.pdf

<https://www.servicehaus-sonnenhalde.de/standorte/engstingen>



Seit der Gründung des **Kooperationsverbundes Offene Kinder- und Jugendarbeit** (KV OKJA) im März 2016 hat sich einiges getan. Der KV OKJA hat zwei Positionspapiere zur SGB VIII-Reform veröffentlicht (vgl. Zeitschrift „Offene Jugendarbeit“ 1/2017), er hat im letzten Jahr eine Fachtagung in Mannheim und immer wieder Arbeitstreffen mit bis zu siebzig Teilnehmenden in verschiedenen Städten in ganz Deutschland veranstaltet.

Bei den Arbeitstreffen des KV OKJA kommen engagierte Kolleg*innen aller mit Offener Kinder- und Jugendarbeit beschäftigten Ebenen zusammen und diskutieren aktuelle Themen. In diesen Diskussionen ist nun ein Positionspapier entstanden, das den gegenwärtigen Diskussionsstand innerhalb des KV OKJA abzubilden versucht. Beteiligt an diesen Diskussionen und Formulierungen waren auch Mitglieder der **Bundesarbeitsgemeinschaft Offene Kinder- und Jugendarbeit** (BAG OKJA), deren Vorstand bei ihrer Klausur im Februar 2019 beschlossen hat, dieses Papier zu unterstützen und in dieser Ausgabe abzdrukken.

Positionspapier des Kooperationsverbundes Offene Kinder- und Jugendarbeit (Januar 2019)

Vorwort

Der Kooperationsverbund Offene Kinder- und Jugendarbeit hat sich im März 2016 mit dem Ziel gegründet, eine bessere Sichtbarkeit und Vertretung des Feldes insbesondere auf Bundesebene, zu sichern und eine bundesweite Plattform für die fachliche Auseinandersetzung, Diskussion und Weiterentwicklung der Offenen Kinder- und Jugendarbeit in Deutschland zu schaffen. Ergebnis eines solchen Diskussionsprozesses ist die Festlegung einer gemeinsamen Ausgangsposition, die mit dem vorliegenden Positionspapier vorliegt und als Einladung zu weiteren Diskursen zu verstehen ist.

*Das Positionspapier wurde – ausgehend von einer Fachtagung in Mannheim 2018 – von vielen Kolleg*innen aus der Praxis in kommunaler und freier Trägerschaft, auf lokaler, Landes- und Bundesebene sowie der Wissenschaft entwickelt und formuliert, in einem weiteren Arbeitstreffen in Leipzig 2018 als Entwurf abschließend diskutiert und liegt nun in der Endfassung vor.*

1. Offene Kinder- und Jugendarbeit ist ein Ort für alle jungen Menschen

Fachliche Positionierung: Offene Kinder- und Jugendarbeit setzt sich für die Interessen und Bedarfe aller jungen Menschen ein, für Mädchen und Jungen, für junge Menschen unterschiedlicher sexueller Orientierungen und geschlechtlicher Identitäten, verschiedener kultureller und religiöser Milieus, für junge Menschen mit und ohne Behinderung und unterschiedlicher sozialer Schichten. Die Jugendphase hat sich entgrenzt: Jugendtypische Themen und Entwicklungsschritte haben sich altersmäßig nach vorne und der Einstieg in ein ökonomisch eigenständiges Leben zugleich erheblich nach hinten verlagert. Vor diesem Hintergrund ist von einem Bedarf an biographischer Orientierung und Unterstützung, aber auch an nicht-kommerziellen jugendkulturellen Angeboten auch in der Gruppe der jüngeren und älteren Jugendlichen und jungen Erwachsenen auszugehen. In diesem Sinne wird in diesem Papier zusammenfassend von jungen Menschen gesprochen.

(Fach-)Politische Forderungen: Die vielfältigen Zielgruppen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit brauchen für ein entsprechend differenziertes Angebot im Hinblick auf Lebenslagen, Themen und (Zeit)-Ressourcen eine stabile räumliche, personelle und finanzielle

Ausstattung. Die Möglichkeit, unterschiedliche Gruppen ansprechen zu können, eröffnet auch Raum für eine Begegnung dieser Gruppen und kann zu einer entsprechenden Vergemeinschaftung und Entwicklung von Toleranz und Akzeptanz beitragen.

2. Offene Kinder- und Jugendarbeit ist ein eigenständiger Sozialisationsort

Fachliche Positionierung: Offene Kinder- und Jugendarbeit versteht sich als eigenständiger Sozialisationsort, der junge Menschen in den anspruchsvollen Prozessen des Aufwachsens begleitet, umfassend Beteiligung ermöglicht und zumutet und Subjektbildungsprozesse befördert. Sie ist dabei ein Ort an dem ohne Leistungsdruck und ohne (schul- und arbeitsmarkt-orientierte) Verwertungslogiken, eigene Interessen erkannt und verfolgt werden können. Sie ist ein Ort an dem junge Menschen auch mit eigensinnigen Vorstellungen experimentieren und gesellschaftliche Erwartungen und Bedingungen in Frage stellen können.

(Fach-)Politische Forderungen: Offene Kinder- und Jugendarbeit ist im Sinne einer verlässlichen Infrastruktur flächendeckend einzurichten und zu finanzieren. Einer zunehmend schul-, arbeitsmarkt- und projektorientierten Finanzierung und Orientierung ist eine Absage zu erteilen. Kooperationspartner*innen, wie auch Träger respektieren, dass die Offene Kinder- und Jugendarbeit den Interessen und Bedürfnissen junger Menschen verpflichtet und die Teilnahme an ihrem Angebot freiwillig ist und Diskontinuität ermöglicht.

3. Offene Kinder- und Jugendarbeit ist ein selbstbestimmter Freiraum

Fachliche Positionierung: Junge Menschen brauchen unverzweckte und selbstbestimmte Freiräume neben den die Lebensphase stark bestimmenden Institutionen Schule, Ausbildung und Universität. Es bedarf Phasen des „Nichts-Tun-Müssens“, des Innehalten-Könnens, des spielerischen, kreativen oder sportlichen Tuns, der Begegnung und Vergemeinschaftung mit Gleichaltrigen, des freiwilligen und selbstbestimmten Verfolgens, Entwickelns und der Auseinandersetzung mit eigenen Interessen und Vorstellungen. Solche Freiräume sind für die Entwicklung eigener Ideen, Orientierungen und Fähigkeiten zur Verarbeitung von Erfahrungen und Entwicklungsanforderungen der Lebensphase Kindheit und Jugend zentral. Offene Kinder- und Jugendarbeit versteht sich als ein solch unverzweckter und selbstbestimmter Freiraum.

(Fach-)Politische Forderungen: Offene Kinder- und Jugendarbeit bedarf großer Handlungsspielräume bezogen auf Situationen, Inhalte und Themen. Der so genannte Offene Bereich ist als zentraler und unabdingbarer Bestandteil ihrer Arbeit anzuerkennen und entsprechend fachlich und finanziell abzusichern, auch wenn es um die Förderung selbstorganisierter Jugendinitiativen geht.

4. Offene Kinder- und Jugendarbeit ist ein (Erfahrungs-) Raum gelebter Demokratie

Fachliche Positionierung: Offene Kinder- und Jugendarbeit versteht sich als Erfahrungsraum gelebter Demokratie. Sie erkennt alle jungen Menschen als vollwertige (mündige) Gesellschaftsmitglieder und als Träger*innen von Rechten an und sichert ihre Teilnahme und Teilhabe an Gesellschaft. Sie gibt aber auch Raum, bestehende gesellschaftliche Normen und Entwürfe zu diskutieren. In diesem Sinne gestaltet sie ihre Institutionen und ihren Alltag konsequent partizipatorisch-demokratisch: Sie macht den Alltag und die Institution selbst zum Gegenstand partizipatorisch-demokratischer Aushandlungsprozesse. Sie trägt

mit den Heranwachsenden, aber auch mit der Kommune, ihren Bürger*innen, ihrer Politik und Verwaltung, sowie mit Trägern Konflikte aus und verankert Selbst- und Mitbestimmungsrechte strukturell und vor Ort. Mit ihrem gesetzlichen Auftrag (§ 11 SGB VIII) und ihren Strukturcharakteristika der Freiwilligkeit und Offenheit ist sie wie fast kein anderes Handlungs- und Sozialisationsfeld besonders geeignet, junge Menschen in ihrem politischen Handeln zu unterstützen.

(Fach-)Politische Forderungen: Offene Kinder- und Jugendarbeit ist als Teil einer demokratischen, kommunalen Infrastruktur anzuerkennen, die im Sinne einer alltäglich erlebbaren Partizipation Demokratiebildung ermöglicht. Hierzu bedarf es einer entsprechenden Akzeptanz und Konfliktfähigkeit auch auf Seiten von Kommunen und Trägern, die junge Menschen als mündige Bürger*innen mit ihren Anliegen ernst nehmen. Dies schließt mit ein, dass sie junge Menschen nicht in erster Linie unter einer Defizitperspektive betrachtet (z. B. als ‚Störer*innen des öffentlichen Raumes‘), sondern dahinterstehende Bedarfe anerkennt (z. B. nach Treffpunkten und Sichtbarkeit). Offene Kinder- und Jugendarbeit agiert hier in einer unterstützend-vermittelnden Funktion, die einer fachlichen und finanziellen Absicherung bedarf, damit auch spontan Themen und Anliegen junger Menschen aufgegriffen werden können. Fachkräfte der OKJA müssen für diese Rolle sensibilisiert, qualifiziert und ermächtigt werden.

5. Offene Kinder- und Jugendarbeit nimmt an den digitalen Lebenswelten junger Menschen teil

Fachliche Positionierung: Digitale Medien und Netzwerke sind Teil der Lebenswelt und des Alltags junger Menschen. Im Sinne lebensweltorientierten und partizipatorischen Arbeitens ist ihre Nutzung notwendiger und selbstverständlicher Bestandteil Offener Kinder- und Jugendarbeit. Die Einbeziehung digitaler Räume eröffnet (neue) Möglichkeiten der Öffentlichkeitsarbeit, der Kontakt- und Beziehungspflege sowie der Vergemeinschaftung, der Beratung und Informationsbeschaffung, der kreativen und jugendkulturellen Arbeit, der politischen Einmischung und Bildung. Einen (auch kritischen) Umgang mit digitalen Medien können sich junge Menschen über eine anwendungsorientierte und in den Alltag Offener Kinder- und Jugendarbeit eingebettete Auseinandersetzung mit den Chancen und Risiken aneignen.

(Fach-)Politische Forderungen: Es bedarf einer fachlichen Offensive, welche sowohl Haltungen, Werte und Standards für eine lebensweltnahe analoge und digitale Offene Kinder- und Jugendarbeit erarbeitet, als auch technische und rechtliche Grauzonen auslotet, sowie praxisnahe Lösungen und entsprechende Datenschutzrichtlinien entwickelt. Offene Kinder- und Jugendarbeit benötigt eine entsprechende Ausstattung, die zum Abbau der digitalen Benachteiligung Jugendlicher beiträgt, wie sie der 15. Kinder- und Jugendbericht konstatiert. Fachkräfte sollen nicht länger dazu genötigt werden, private Endgeräte zu nutzen und damit professionelle und datenschutzrechtliche Standards zu verletzen.

6. Offene Kinder- und Jugendarbeit ist für junge Menschen im Sozialraum verantwortlich

Fachliche Positionierung: Offene Kinder- und Jugendarbeit sieht in den Interessen und Bedarfen junger Menschen in ihrem jeweiligen Einzugsgebiet den Ausgangspunkt ihres fachlichen Handelns. Vor dem Hintergrund einer sozialraumorientierten Aneignungsperspektive

sucht sie die Interessen und Bedarfe mit jungen Menschen ihres Einzugsgebietes in Erfahrung zu bringen (z. B. Sozialraumanalysen, aufsuchende bzw. herausreichende Jugendarbeit), ihre Umsetzung zu unterstützen und zu begleiten. Sie zielt darauf Offene Kinder- und Jugendarbeit im Sozialraum im Dialog mit jungen Menschen stetig weiterzuentwickeln und zu organisieren. Sie kooperiert hierbei mit anderen relevanten Akteuren der Kindheit und Jugend im Sozialraum und versteht sich als Teil eines Netzwerkes, mit dem Ziel Interessen junger Menschen im Sozialraum zu unterstützen und Gehör zu verschaffen. In diesem Sinne versteht sie sich auch als Expertin für Jugendfragen und als Lobby für Jugendliche im Sozialraum. Sie übernimmt eine Moderationsfunktion im Einzugsgebiet und eine Beratungsfunktion gegenüber der Kommune und relevanten Trägern.

(Fach-)Politische Forderungen: Kennzeichen einer erfolgreichen Offenen Kinder- und Jugendarbeit sind nicht möglichst viele Angebote, Vorzeigeprojekte oder Großevents, sondern die Unterstützung, Sichtbarkeit und Realisierung der Interessen und die Möglichkeit zur Einmischung und Mitwirkung unterschiedlicher junger Menschen im Sozialraum. In diesem Sinne liegt der Fokus auch auf einer Erweiterung von Aneignungs- und Mitgestaltungsmöglichkeiten für junge Menschen im öffentlichen Raum, auch außerhalb von Jugendeinrichtungen. Offene Kinder- und Jugendarbeit kann hier als Teil eines Netzwerkes und in Kooperation mit anderen Akteuren im Sozialraum den Dialog zwischen jungen Menschen und anderen Interessengruppen im Sozialraum fördern, Konflikte konstruktiv schlichten mit dem Ziel der Weiterentwicklung einer demokratischen Gemeinschaft.

7. Offene Kinder- und Jugendarbeit ist Teil und Akteurin einer eigenständigen Jugendpolitik

Fachliche Positionierung: Die Interessen junger Menschen begrenzen sich nicht auf die Angebote der Kinder- und Jugendarbeit. Ihr fällt auch die Aufgabe zu, dafür Sorge zu tragen, dass junge Menschen ihre Interessen und Ansprüche in die gesamte Entwicklung einer Kommune etc. einbringen können. Insbesondere wegen der im Verhältnis geringer werdenden Anzahl von jungen Menschen sollten zukunftsorientierte, moderne Gemeinden, Kommunen und Landkreise ein gesteigertes Interesse an einer hohen Attraktivität ihres Gemeinwesens für junge Menschen entwickeln. Voraussetzung hierfür ist ihre unmittelbare und verbindliche Einbeziehung in alle gesellschaftlichen Entwicklungsmaßnahmen bis hin zu einer eigenständigen Jugendpolitik. Dementsprechend müssen Themen wie Partizipation, Sozialraumorientierung sowie Stadt- und Gemeindeentwicklung wieder bzw. noch stärker als Leistungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit umgesetzt und akzeptiert werden.

(Fach-)Politische Forderungen: Offene Kinder- und Jugendarbeit ist ausdrücklich nicht die Vertretung aller jungen Menschen. Sie ist allerdings durch ihr partizipatives, pädagogisches Wirken eine wesentliche Akteurin dafür, dass sich junge Menschen selbstorganisiert und engagiert aktiv an einer jugend-gerechten Entwicklung ihrer Gemeinden, Kommunen und Landkreise beteiligen können. Eine essentielle (Gelingens)Bedingung hierfür ist – wie zum Beispiel Erfahrungen aus dem Bundesprogramm „jugendgerechte Kommune“ verdeutlichen – ein kohärentes Handeln. Das bedeutet, die Förderung jugendgerechten Handelns und eine eigenständige Jugendpolitik sind nicht die Alternative zur (Offenen) Kinder- und Jugendarbeit, sondern gelingen nur in einer zusammenhängenden Förderung und eingebettet in kommunale Prozesse.

IMPRESSUM

Die Bundesarbeitsgemeinschaft **offene Kinder- und Jugendeinrichtungen e.V. (BAG OKJE e.V.)** ist seit 2005 Herausgeber der seit 1991 regelmäßig erscheinenden Fachzeitschrift **OFFENE JUGENDARBEIT**.

In ihr werden aktuelle Themen und Entwicklungen zur Kinder- und Jugendarbeit, vor allem in Kinder- und Jugendhäusern, Jugendzentren usw. diskutiert und beispielhafte Praxismodelle vorgestellt.

Herausgeber: Bundesarbeitsgemeinschaft offene Kinder- und Jugendeinrichtungen e.V. (BAG OKJE e.V.), Siemensstr. 11, 70469 Stuttgart, Telefon: 0711 / 89 69 15-32, Fax: 0711 / 89 69 15-88, E-Mail: e.bachert@bundesnetz.de • **Verlag:** tb-verlag, Burkhard Fehrlen, Hegelstr. 48, 72072 Tübingen, www.tb-verlag.de, E-Mail: bfehlen@t-online.de, ISSN 0940-2888 • **Gestaltung:** KOHLERDESIGN, www.kohlerdesign.de • **Druckauflage:** 1.500 Exemplare, 4 x jährlich • **PDF-Abonnetten:** ca 5.000 • **LeserInnenkreis:** Träger und MitarbeiterInnen Offener Kinder- und Jugendeinrichtungen, DozentInnen, StudentInnen, Kommunale Jugendpflege • **Internet:** www.bundesnetz.de • **Redaktion:** Thea Koss, Burkhard Fehrlen • **Anzeigen:** Eric Bachert (BAG), Anzeigen- und Beilagenpreise auf Anfrage. Falls Sie Fragen haben, ist Eric Bachert Ihr Gesprächspartner, Telefon: 0711 / 89 69 15-32, E-Mail: oja@bag-okje.de

OFFENE JUGENDARBEIT erscheint viermal jährlich, Einzelpreis Druckausgabe **6,- €** (zzgl. Versandkosten), Jahresabonnement **15,- €** (inkl. Versandkosten), Zeitschrift als PDF **3,- €**, Bestellung unter www.tb-verlag.de. Für Mitglieder der BAG OKJE e.V. ist der Gesamtbezugspreis im Mitgliedsbeitrag enthalten. Kündigungen sechs Wochen vor Ablauf des Jahresabonnements. Nachdruck von Beiträgen nur mit Genehmigung der Redaktion. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Gewähr übernommen. Zurücksendung erfolgt nur, wenn Rückporto beigelegt ist. Die Zeitschrift kann bezogen werden über die BAG OKJE e.V., über den Verlag oder den Buchhandel. Alle Rechte sind vorbehalten.

Die Herausgabe der Zeitschrift wird finanziell gefördert durch das
Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend