



## 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](http://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 Fehlert** 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](http://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 Fehlert, Thea Koss*