

Immer gut vernetzt? Potenziale und Grenzen der digitalen Transformation in der europäischen Jugendarbeit

Kerstin Guhlemann, Christine Best und Sonja Kirschall

Der Artikel wurde im Jahr 2023 im Rahmen des Erasmus+-Projekts "ViSAS – Virtual Social Art Stage" entwickelt.

Website des Projekts: <https://visas.projektfabrik.org>

Der Artikel ist lizenziert unter CC BY 4.0. Eine Kopie dieser Lizenz ist verfügbar unter <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Haftungsausschluss

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Autoren dieses Handbuchs tragen die alleinige Verantwortung für dieses Produkt, und die Europäische Kommission lehnt jede Verantwortung für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen ab.

Immer gut vernetzt? Potenziale und Grenzen der digitalen Transformation in der europäischen Jugendarbeit

Kerstin Guhleemann, Christine Best und Sonja Kirschall

Abstract

Die Einschränkungen durch die Covid-19-Pandemie führten auch in der Jugendarbeit zu einem Digitalisierungsschub, der deren Weiterentwicklung prägen wird. Der Beitrag stellt die Frage, wie die digitale Transformation der Jugendarbeit unter Nutzung vorhandener Potenziale gelingen kann. Basis für die Betrachtungen ist die Entwicklung einer digitalen Plattform für Jugendarbeit im Erasmus+-Projekt ViSAS. Die Ergebnisse zeigen, dass nicht alle Erfolgsfaktoren klassischer Jugendarbeit sich 1:1 transferieren lassen und welche Anpassungsbedarfe an die speziellen Bedingungen im digitalen Raum nötig sind.

Keywords

Jugendarbeit, digitale Transformation, Chancengleichheit, soziale Medien

Einleitung

Unter dem Einfluss der Corona-Pandemie erlebten Menschen weltweit erhebliche Einschränkungen der eigenen Bewegungs- und Kontakträume. Besonders hart getroffen von Lockdowns und Quarantänen waren junge Menschen, für die im Entwicklungsprozess der eigenen Persönlichkeit identitätsstiftender sozialer Austausch besonders relevant ist. Zum einen musste diese Gruppe Kontaktverluste zu sozialen Bezugsgruppen durch längere Schul- und Universitätsschließungen hinnehmen, zum anderen fielen auch die meisten Freizeitangebote weg und es kam zu Einschränkungen des persönlichen Austauschs mit Freund*innen und Bekannten; auch das Knüpfen neuer sozialer Kontakte war deutlich erschwert. Als besonders belastend erlebten benachteiligte Jugendliche die mit der COVID-19-Pandemie einhergehenden Einschränkungen (Calmbach et al. 2020, zit. n. Sturzenhecker et al. 2021, S. 2003), da sie sich sorgten, Freundschaften nicht mehr ausreichend pflegen zu können, nur eingeschränkt bzw. ausschließlich digital Kontakt zu ihren Peers hatten und soziale Isolation fürchteten (Neumann 2020, zit. n. ebd.). Auf solche junge Menschen, denen das Schließen und Pflegen unterstützender und reparativer Sozialbeziehungen eher schwerfällt, sind Angebote sozialer Jugendarbeit ausgerichtet. Doch auch diese lagen brach (ebd.). Wenngleich Wohnangebote wie betreute Wohngruppen für Jugendliche auch während der Lockdowns geöffnet blieben, fielen klassische lebensweltliche Treffpunkte wie (kulturelle) Jugendeinrichtungen, der örtliche Sportverein sowie Jungen- und Mädchentreffs als Orte der Begegnung weg (ebd.). Stattdessen wurden die Lehr- und Lernformate von Schulen und Universitäten digitalisiert und schließlich auch einzelne Angebote der Schulsozialarbeit in den digitalen Raum verlagert (Kommunalverband für Jugend und Soziales Baden-Württemberg 2021). In der postpandemischen Zeit ist die Digitalisierung

der Lehrangebote zwar in großen Teilen wieder zurückgenommen worden, jedoch hat sich die Digitalisierung des Alltags und der Freizeitangebote in Teilen durchgesetzt. Die während der Pandemie deutlich gewordenen Potenziale der Digitalisierung zu nutzen, sollte Ziel der Bemühungen in allen gesellschaftlichen Bereichen und so auch im Bereich der Jugendarbeit sein.

Der vorliegende Beitrag geht daher der Frage nach, wie eine digitale Transformation von Jugendarbeit gelingen kann. Das Ziel ist aufzuzeigen, unter welchen Voraussetzungen dies möglich ist, welche Aspekte klassischer Jugendarbeit übertragen werden können, welche Potenziale eine Digitalisierung in diesem Bereich bietet und an welche Grenzen dieser Transformationsprozess stoßen kann.

Basis der Betrachtungen sind die Arbeiten im zweijährigen Erasmus+-Projekt „ViSAS – Virtual Social Art Stage“, dessen Ziel die Entwicklung einer digitalen Plattform für europäische künstlerische Jugendarbeit war. Die Idee zum Projekt wurde inmitten des zweiten großen Lockdowns der Corona-Pandemie, Ende 2020, geboren, als alle sieben am Projekt beteiligten europäischen Partner erheblich in ihrer Arbeit mit jungen Menschen eingeschränkt waren, nach Lösungen suchten und diese schließlich im digitalen Raum fanden. Da die Arbeit der Projektpartner auf dem Bildungsprinzip der „Sozialen Kunst“ beruht (vgl. dazu Best und Guhlemann 2021; Dies. 2020), wurde auch die digitale Lösung auf Basis der Prinzipien der sozialen Kunst entwickelt: Die Lösung sollte ganzheitlich, niederschwellig und vernetzend sein sowie Raum für die eigene (künstlerische) Entfaltung bieten. Letztlich wurde ab April 2021 über den Zeitraum von zwei Jahren partizipativ mit der Zielgruppe eine digitale Plattform entwickelt und erprobt, die auf eine Nutzung in der Jugendarbeit ausgerichtet ist.

Jugendarbeit auf dem Weg in die digitale Transformation

Um eine Digitalisierbarkeit der Jugendarbeit zu diskutieren, ist es wichtig, sich die grundlegenden Prinzipien und Ziele von Jugendarbeit zu vergegenwärtigen. Zentrale Funktion ist seit ihrer Entstehung die Schaffung eines Raums der Begegnung, um über gegenseitigen Austausch, gemeinsame Freizeitaktivitäten und Projekte die persönliche Entwicklung zu fördern. Die Idee eines Ausgleichs von Chancenungleichheiten und familiären wie institutionellen Versorgungsdefiziten wird in der Jugendarbeit indirekt verfolgt. In Abgrenzung zum ausdrücklich problemlösungsorientierten Ansatz der Jugendhilfe, die in Krisensituationen eine Interventionsfunktion innehat, ist Jugendarbeit ein grundsätzlich offenes, auf Selbstermächtigung und Empowerment ausgerichtetes Angebot mit einer Freizeit-, Gesellungs- und Bildungsfunktion (Rose 2006, S. 174, 176). In Anlehnung an Cohen, March und Olsen (1976) bezeichnet Sturzenhecker die Jugendarbeit als „pädagogisch organisierte Anarchie“ (Ders. 2006, S. 182). Unter diesem Konstrukt vereinen sich die Eigenschaften a) unklare Präferenzen, b) unklare Technologie und c) fluktuierende Partizipation (ebd., S. 182f.) Damit verbunden sind Anforderungen an die Akteure der Jugendarbeit, die in diesem Rahmen ein ansprechendes,

nachhaltiges Angebot erstellen müssen, aber auch an die Teilnehmenden, denen dieses Setting u. a. eine gewisse Flexibilität, Selbstintegration, beständige Orientierung sowie Differenz- und Unsicherheitstoleranz abverlangt (ebd., S. 184). Die hierdurch potenziell entstehenden Zugangshürden müssen durch professionelles Handeln abgebaut werden, damit die Anforderungen als Bildungspotenziale wirksam werden.

Charakteristisch sind dabei die Offenheit und Freiwilligkeit des Angebotes – sowohl in Bezug auf die Zielgruppen als auch auf die Angebote sind zunächst keine Grenzen gesetzt. Das Ziel des Erreichens der Zielgruppe führt in Kombination mit der Freiwilligkeit der Teilnahme jedoch zu einer erhöhten Notwendigkeit der Sensibilität für Passgenauigkeit, da in der Zielgruppe unattraktive Angebote keine Resonanz finden. Erfolgreiche Angebote entstehen durch das „Fehlen formaler Machtmittel“ (ebd., S. 181) somit in der Schnittmenge aus pädagogischen Zielen und Zielgruppenpräferenzen und ermöglichen so Selbstentwicklungsprozesse. Diese Entwicklungs- und Lernpotenziale offener Jugendarbeit entstehen nach Scherr et al. (2004, zit. nach Sturzenhecker 2006, S. 191) aus Begegnungen zwischen soziodemografisch und kulturell heterogenen Jugendlichen, auftretenden Konflikten, gemeinsamem Engagement in Projekten und Verantwortungsübernahme. Ein wesentlicher Baustein ist die offene Jugendarbeit, die in Jugendzentren und anderen Orten der Begegnung mit dem Ziel realisiert wurde, den jungen Menschen einen eigenen Treffpunkt bereitzustellen, diese Begegnung aber gleichzeitig durch pädagogisches Fachpersonal zu unterstützen. Dabei sind die kulturellen Codes, Rituale und die Wertewelten und Normbereiche der Jugendlichen vordergründig, und die Jugendarbeiter*innen gefordert, sich zu integrieren und anzupassen, sich wenn nötig auch ausgrenzen zu lassen und sensible Beziehungs- und Regulierungsarbeit zu leisten (Rose 2006, S. 169).

Zentral ist damit die geforderte Flexibilität und Anpassungsbereitschaft der Jugendarbeit an die sich verändernde Lebenswelt der Jugendlichen (Sturzenhecker 2006, S. 188). Da sich ein Großteil des Soziallebens von Jugendlichen digital abspielt, ist eine Digitalisierung der Jugendarbeit nicht erst seit der Corona-Pandemie diskutiert worden; bereits 2017 wurden von einer Expert*innengruppe der Europäischen Kommission Empfehlungen zur Weiterentwicklung und Verbesserung digitaler Jugendarbeit ausgesprochen. Digitale Jugendarbeit wurde dabei als „proaktive Nutzung oder aber die Thematisierung von digitalen Medien innerhalb der Jugendarbeit“ gefasst (Europäische Kommission 2017). Mit dem Schwerpunkt auf der Förderung von sozialen und personalen Kompetenzen unterscheiden sich die in den Empfehlungen formulierten Ziele digitaler Jugendarbeit nicht von denen der klassischen Jugendarbeit. Auch ihre Grundprinzipien Offenheit, Freiwilligkeit, Niedrigschwelligkeit, Bedürfnis- und Lebensweltorientierung sowie Partizipation sind mit denen allgemeiner Jugendarbeit deckungsgleich (ebd.). Digitale Jugendarbeit muss allerdings nicht zwingend in einer Online-Umgebung stattfinden, sondern zeichnet sich vielmehr auch durch hybride Angebote aus. Sie kann somit auch in

Präsenz-Settings stattfinden, bei denen digitale Medien und Technologien als Inhalt, Aktivität oder Tool zum Einsatz kommen.

Auch wenn schon einige Jahre vor der Corona-Pandemie an der Weiterentwicklung verschiedener Konzepte der digitalen Jugendarbeit geforscht und gearbeitet wurde (Diebäcker und Wild 2020), gewann diese erst mit dem ersten pandemiebedingten Lockdown im März 2020 erheblich an Bedeutung. Innerhalb kürzester Zeit konnten zentrale Angebote, welche allesamt auf dem Präsenzsetting basierten, nicht mehr stattfinden (Zinkel-Camp 2020). Durch die Nutzung von bereits vorhandenen und etablierten Online-Strukturen und deren weiterem Ausbau konnte zu dieser Zeit Versorgungseinbrüchen vorgebeugt und der Zugang zu Beratung und Unterstützung aufrechterhalten werden.

Durch die Digitalisierung der Jugendarbeit während der Corona-Pandemie wurden aber nicht nur Defizite ausgeglichen, sondern auch die Vorteile und die vielfältigen Möglichkeiten digitaler Jugendarbeit mit Nachdruck hervorgehoben. Digitale Jugendarbeit ist barrierearm, da sie nicht ortsgebunden ist und Teilnehmer*innen die Angebote aus ihrem privaten Setting heraus wahrnehmen können. Dies kann eine neue Möglichkeit des Beziehungsaufbaus mit den Jugendlichen darstellen, da die Kommunikationswege zum einen gemehrt und diversifiziert werden sowie der Kontakt auch gehalten werden kann, wenn keine realen Treffen stattfinden. Im Idealfall können so auch neue Zielgruppen erreicht werden, die über Präsenzangebote möglicherweise nicht erreichbar gewesen wären, mehr Teilhabe ermöglicht sowie Angebote zugänglicher und bedarfsgerechter gestaltet werden (Stainer 2020).

Aus der Digitalität können sich gleichermaßen auch Nachteile ergeben, da einige Aspekte von Online-Kommunikation, z. B. die verminderte Möglichkeit nonverbaler Kommunikation, einen Beziehungsaufbau erschweren und der Kontakt auf digitalem Weg unverbindlicher erscheint (Sturzenhecker et al. 2021). Was für die Erreichbarkeit mancher Jugendlicher als Vorteil erscheint, kann bei anderen Jugendlichen wiederum ein Nachteil sein, da sie auf digitalem Weg möglicherweise gar nicht oder nur stark verzögert reagieren. Digitale Jugendarbeit stellt die Anbietenden vor weitere Herausforderungen, da mit den Zugangsbarrieren auch die Exitbarrieren abgebaut werden, das Angebot also noch anregender und aufmerksamkeitsbindender gestaltet sein muss als Präsenzangebote. Weiterhin sind im Digitalen künstlich geschaffene Jugendräume schwerer zu etablieren, da Jugendliche digital ohnehin stark vernetzt sind und das Angebot an Sozialen Medien groß ist. Ein Vorteil bzw. eine Lösung im Sinne aufsuchender Jugendarbeit wäre die Nutzung bestehender Sozialer Netzwerke; allerdings ist die Nutzung kommerzieller sozialer Netzwerke innerhalb der Jugendarbeit nicht uneingeschränkt zu empfehlen. Social-Media-Netzwerke wie Facebook oder Instagram bewerben sich zwar selbst als gemeinschaftsstiftend und

verbindungserhaltend, sind aber aus mehreren Gründen ungeeignet, reparative, unterstützende Beziehungen zwischen User*innen zu fördern. So lädt die psychisch riskante Aufmerksamkeitsökonomie dieser Plattformen dazu ein, den eigenen Wert in Sichtbarkeit zu bemessen. Wenn Nutzende über längere Zeiträume nichts posten und so bei Wiederaufnahme der Aktivität von den Algorithmen erst einmal benachteiligt werden, besteht aufgrund der Schnellreaktions- und Like-Funktionen solcher Plattformen ein hohes Risiko, ein hinter der Erwartung zurückbleibendes Echo als vermeintlichen Beweis des eigenen Unwerts zu lesen. Burghartz et al. (2021) diagnostizieren überdies, dass „die Besonderheit der digitalen Plattformen weniger im Etablieren von sozialen Beziehungen als solchen als vielmehr in ihrer Performativität für andere und vor anderen“ (ebd., S. 161) liege, was zusätzlich die Probleme des übermäßigen und unangemessenen Vergleichens mit dem vermeintlichen Erfolg Anderer und die Angst, etwas zu verpassen ("fear of missing out"; FOMO), verstärken kann. Gleichzeitig kann die Jugendarbeit im Sinne ihrer Zielgruppenorientierung bestehende soziale Netzwerke auch nicht ignorieren, da junge Menschen eine Tendenz zur verstärkten Nutzung von Social Media aufweisen. Für die Jugendarbeit ist daher eine Art des Angebots gefordert, die gerade nicht das Risiko einer Selbstabwertungsspirale birgt und dennoch nicht zu weit von der Nutzungsrealität der Zielgruppe entfernt ist. Ein weiteres Problem im Bereich bestehender Sozialer Medien liegt in der Undurchsichtigkeit der Algorithmen bei gleichzeitiger, massenhafter Datensammlung. Diese sind damit „letztlich nicht auf Kommunikation, sondern auf Datenakkumulation ausgerichtet“ (Burghartz et al. 2021, S. 162). Aus diesen Überlegungen erwächst die Frage nach geeigneten Orten für digitale Jugendarbeit, die die oben genannten Kriterien der Zielgruppenbindung erfüllen und gleichzeitig die Probleme und Risiken kommerzialisierter Plattformen gering halten.

Damit sollte deutlich geworden sein, dass eine einfache Übertragung besonders von offener Jugendarbeit ins Digitale nicht funktionieren kann, da die reine Bereitstellung von digitalen Räumen zur Nutzung nicht ausreichend ist, sondern ein inhaltlicher Zuschnitt gefordert ist, z. B. über gemeinsame Aktivitäten oder Themensetzungen. Daraus folgt die Frage, wie digitale Angebote auf der inhaltlichen Ebene so gestaltet werden können, dass sie die Zielgruppe ansprechen. Hierzu erscheint das in der Pädagogik verortete MGML-Modell instruktiv, das sich auch während der Pandemie in Bildungskontexten bewiesen hat (Rachbauer et al. 2021). Dieses definiert Gütekriterien von Aufgaben im Unterricht, die demnach klein, machbar, bedeutsam und freudvoll sein sollten, um die Zielgruppe zu ihrer Durchführung zu motivieren (Girg et al. 2012).

Auf dieser Basis soll im empirischen Teil die Frage vertieft werden, wie eine digitale Jugendarbeit gelingen kann, bezüglich der Inhalte, der Form und des Ortes, wo diese stattfindet, und welche Grenzen und Potenziale eine digitale Transformation in diesem Bereich in der praktischen Arbeit birgt.

Methodisches Vorgehen

Basis der Untersuchungen ist die wissenschaftliche Begleitung des Erasmus+ Projektes ViSAS. In diesem Rahmen wurde der Aufbau und Einsatz einer digitalen Plattform für künstlerische europäische Jugendarbeit in einem Realexperiment getestet. Im Projekt waren sieben Akteure aus dem Feld der Jugendkulturarbeit aus vier Ländern (Spanien, Frankreich, Italien und Deutschland) vereint, deren Arbeitsfelder in Teilen Offener Jugendarbeit zugerechnet werden können. Die Arbeit mit den jungen Menschen im Projekt setzte sich aus digitalen wie auch Präsenzangeboten zusammen und folgte, wie Abbildung 1 zeigt, einem Ablauf mit erst abwechselnden und schließlich verzahnten Angeboten in Präsenz und Online in nationalen und transnationalen / gemischten Gruppen junger Menschen aus den Partnerländern. Die Präsenzarbeit fand mit einem performativ-künstlerischen Fokus zu zwei Zeitpunkten für je zwei Wochen erst in Spanien und dann in Italien statt. Die Online-Arbeit erfolgte zunächst auf Zoom, dann auf der im Projekt entwickelten Plattform – einem Online-Town von WorkAdventure in Form einer Europa-Karte¹ – und parallel auf dem Messenger Signal. Durch den Fokus der Projektpartner waren die Inhalte auf performative Jugendkulturarbeit zugeschnitten. Dieser Fokus wurde in Präsenz und Online verfolgt, wobei die transnationalen Präsenzangebote projektförmig auf die Erarbeitung eines Theaterstücks und die Onlinearbeit in den gemischten Gruppen zu großen Anteilen auf die Vor- und Nachbereitung der transnationalen Begegnungen ausgerichtet waren.

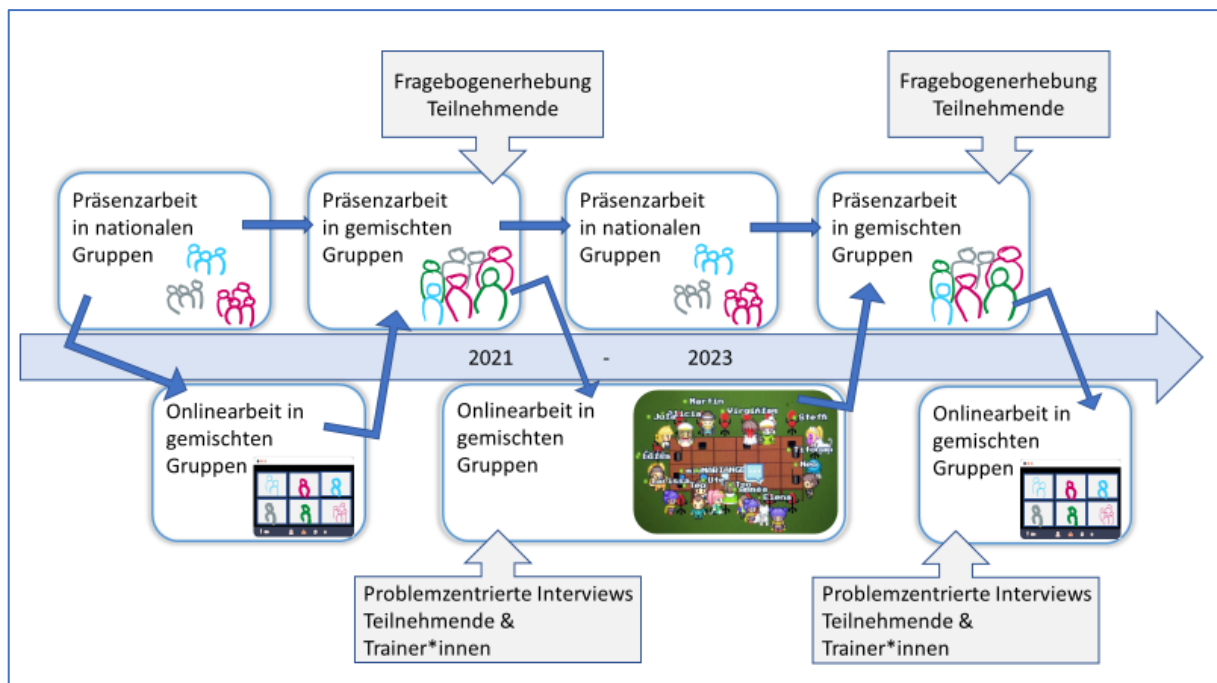


Abb. 1: Verlauf der Jugendarbeit und Erhebungen im ViSAS-Projekt

¹ Zu besuchen unter <https://visit.virtualsocialartstage.eu> oder www.visas.projektfabrik.org

Zum Ende der transnationalen Präsenzarbeit wurde jeweils die Fragebogenerhebung durchgeführt; in der anschließenden Online-Arbeit erfolgten die problemzentrierten Interviews. Mit minimalen Überschneidungen waren in den Fragebogenerhebungen und problemzentrierten Interviews verschiedene junge Menschen vertreten. Da das Sample aufgrund der speziellen Erhebungssituation mit $n=19$ relativ klein ist, erfolgte die Auswertung deskriptiv. Im Folgenden werden ausgewählte Ergebnisse vorgestellt und mit den aufgestellten Charakteristika von Jugendarbeit kontrastiert. Als Indikator für das Gelingen des gewählten Ansatzes wird darüber hinaus das Kriterium der Teilnahme über die Zeit hinzugezogen.

Ergebnisse

Unter der Annahme, dass digitale Jugendarbeit dieselben Ziele und Funktionen wie Präsenzarbeit haben sollte, soll nun auf Basis der Projektergebnisse geprüft werden, wie diese sich ins Digitale übertragen lassen. Dazu sind Ziele, Funktionen, Strukturelemente, Anforderungen an die Akteure und Potenziale der Jugendarbeit zu betrachten.

Ziele

Das Ziel der Förderung von Chancengleichheit und sozialer Integration ist über digitale Angebote aufgrund der gesenkten Zugangsvoraussetzungen in der praktischen Umsetzung leichter realisierbar. Dieser Aspekt entfaltet sein Potenzial insbesondere im Kontext transnationaler Vernetzung durch die Überwindung von Mobilitätseinschränkungen. So wurden im ViSAS-Projekt in den qualitativen Interviews vor allem von ökonomisch benachteiligten Jugendlichen aus strukturschwachen Regionen die Möglichkeiten der Vernetzung mit neuen Menschen und das Kennenlernen fremder Kulturen als gewinnbringend hervorgehoben, während Jugendliche mit größeren Möglichkeiten zu reisen diesem Aspekt weniger Bedeutung beimaßen. Auch für die Integration von jungen Menschen mit körperlichen oder kognitiven Einschränkungen bieten Assistenzfunktionen digitaler Plattformen Integrationspotenziale, die allerdings bei der Programmierung oder Auswahl der Plattform und der Aktivitäten mitbedacht werden müssen. Die Projekterfahrungen der partizipativen Plattformgestaltung zeigen hier, dass ästhetische Gesichtspunkte, Programmieraufwände oder Aspekte der Usability mit Anforderungen an Barrierefreiheit kollidieren können, weshalb eine Integration von Personen mit besonderen Bedarfen in die Entwicklung von Beginn an zu empfehlen ist, um die Ziele der Chancenverbesserung auch für diese Zielgruppe zu erfüllen. Auch basal erscheinende Voraussetzungen digitaler Jugendarbeit – der Zugang zu mobilen Endgeräten und einer stabilen und leistungsfähigen Internetverbindung sowie ein gewisses Maß an Digitalkompetenzen – kann trotz digitaler Durchdringung der Zielgruppe nicht großflächig vorausgesetzt werden, wenn das Ziel Chancengleichheit gefördert werden soll. Hier müssen auch Fragen des für die geplanten Online-

Aktivitäten geforderten Datenvolumens und die technischen Anforderungen an bestimmte Endgeräte mitbedacht werden, um keine zusätzlichen Zugangsbarrieren zu kreieren.

Funktionen

Theoretisch lassen sich Freizeit-, Gesellungs- und Bildungsfunktion gut ins Digitale übertragen; schließlich sind all dies Bereiche, die durch Online-Aktivitäten ohnehin abgedeckt werden. Gleichzeitig, so zeigen die qualitativen Interviews mit der Zielgruppe, liegt hierin aber auch die Crux, da jedes Zusatzangebot sich durch einen Mehrwert gegenüber bestehenden Angeboten bei der Zielgruppe beweisen muss. In Abbildung 2 wird zunächst deutlich, dass alle drei Funktionen sich, in leicht unterschiedlichen Ausprägungen, in den Antworten der jungen Befragten wiederfinden lassen. Am deutlichsten spiegelt sich die Gesellungsfunktion im Wunsch nach Gruppentreffen wider; die Bildungsfunktion, hier in Form von Sprach- und Karrierekompetenzen, scheint ebenfalls über das Onlineangebot transportierbar zu sein. In der Freizeitfunktion zeigen sich leicht höhere Zustimmungswerte zu künstlerischen Aktivitäten – die im zugrundeliegenden Projekt ViSAS im Fokus standen – als zu Spielen. Die qualitativen Interviews legen die Vermutung nahe, dass für diese Funktion konkurrierende digitale Angebote präferiert werden.

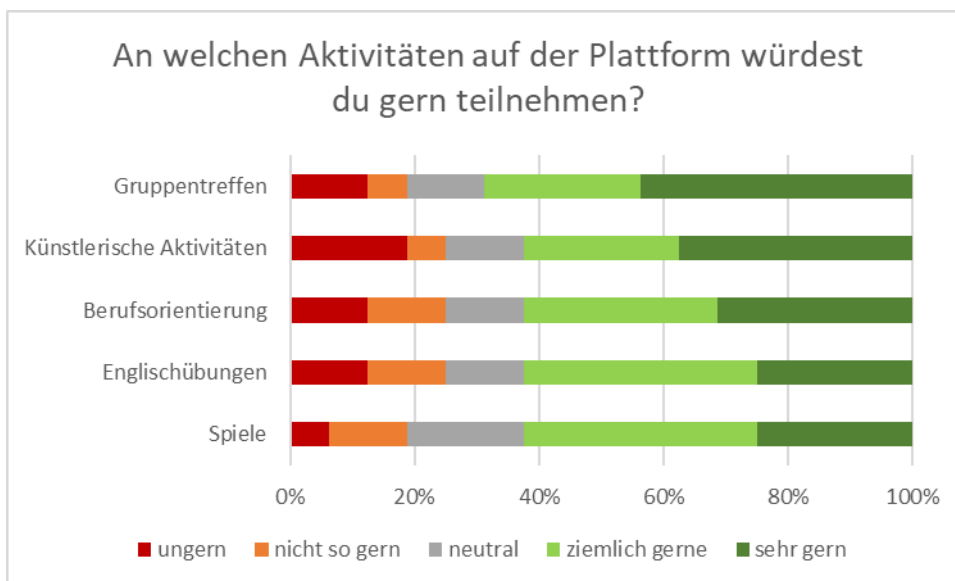


Abbildung 2: Von den Jugendlichen gewünschte Aktivitäten auf der Plattform (n=19)

Generell ließ sich feststellen, dass die Teilnehmenden einen konkreten Grund brauchen, die Plattform zu nutzen. In den offenen Antworten der Online-Befragungen wird deutlich, dass sich nach drei Jahren Pandemie auch bei den jüngeren Menschen eine Digitalfatigue eingestellt hat, welche neuen digitalen Angeboten zusätzliche Nutzungsbarrieren auferlegt und die Zielgruppe bei fehlendem Mehrwert digitaler Lösungen die Präsenzangebote bevorzugen lässt.

Struktur / Charakteristika und damit einhergehende Wirksamkeit

Die Charakteristika von Jugendarbeit, Offenheit und Freiwilligkeit, die die festgestellte „pädagogisch organisierte Anarchie“ bedingen, lassen sich auch in digitale Jugendarbeit übertragen. Wie in der Präsenzarbeit auch sind mit der Situation verschiedene Unklarheiten verbunden, die sich nicht vollständig beseitigen lassen. Gleichzeitig verlangt digitale Arbeit von den Pädagog*innen eine stärkere konzeptionelle Ausgestaltung ihrer Arbeit mit der Zielgruppe. Aus den Interviews mit den Trainer*innen wird deutlich, dass der Planungs- und Vorbereitungsaufwand für digitale Arbeit wesentlich höher ist und hier wesentlich weniger Raum für Improvisation gesehen wird. Dies liegt zum einen in den je nach Angebotsform verschiedenen Erwartungen der Zielgruppe und zum anderen in der verringerten Möglichkeit, Stimmungen und Entwicklungen unter den Teilnehmenden über nonverbale Signale zu erfassen und darauf reagieren zu können. Die online verringerten Exitbarrieren erhöhen die Notwendigkeit der Zielgruppenpassung des Angebotes im Vergleich zu Präsenzangeboten noch einmal, gleichzeitig sind die Möglichkeiten der Offenen Jugendarbeit im digitalen Raum beschränkt, da eine Präsenz von Jugendarbeiter*innen in digitalen Räumen der jungen Generation eher als hemmend oder störend empfunden wird.

Anforderungen an Teilnehmende und Akteure der Jugendarbeit

Die Anforderungen an die Teilnehmenden hinsichtlich Selbstintegration, Flexibilität und Toleranz von Differenzen und Unsicherheiten sind aufgrund der fehlenden Transparenz von Onlinegruppen, geringen Exitbarrieren und größerer Angebotskonkurrenz im digitalen Raum noch einmal erhöht. Gleichermaßen erhöhen sich für die Jugendarbeiter*innen die Anforderungen, eine Balance zwischen ihren Zielen und den Vorlieben der Teilnehmenden zu finden und den freudvollen und sinnstiftenden Charakter bei gleichzeitiger Rücknahme der eigenen Person herzustellen. Eine digitale Transformation Offener Jugendarbeit erscheint vor diesem Hintergrund herausforderungsreich, da digitale Angebote, wie dargelegt wurde, eine größere Strukturierung und Vorbereitung erfordern. Daneben wird in den Interviews und Workshops mit den Trainer*innen deutlich, dass es elementar ist, dass diese sich auf die Online-Situation einlassen und diese als eigenständige Interaktionschance begreifen, statt sie mit einem defizitorientierten Blick als Ersatz für Präsenzangebote aufzufassen und zu gestalten.

Lernpotenziale

Durch den Abbau von Mobilitätsbeschränkungen und -aufwänden ermöglicht digitale Jugendarbeit noch stärker als Präsenzarbeit Begegnungen zwischen heterogenen Gruppen. In den Interviews wurden die Dankbarkeit und Freude über das Kennenlernen von „Leuten, denen man sonst nie begegnet wäre“ von einem Großteil der Befragten geäußert. Ein Aspekt, der in den Online-Angeboten eher zurücktritt, ist der der Konfliktlösung. Durch die Möglichkeit, sich aus auftretenden Konflikten einfach zurückzuziehen, wurden Konfliktpotenziale, die in den Präsenzangeboten adressiert und gelöst werden mussten, in den Onlineangeboten eher ignoriert, was aber gleichzeitig auch den Austausch

verringerte. Dies hing im hier zugrundeliegenden Beispiel auch damit zusammen, dass die zur Onlinearbeit genutzten Plattformen lediglich einen Austausch zwischen allen Beteiligten ermöglichten und nicht für private Konversationen in kleinen Gruppen ausgelegt waren. Die Übernahme von Verantwortung und die Entwicklung von Engagement konnten zu einem gewissen Grad gefördert werden, hätten aber für eine vollständige Entfaltung ein Setting mit größerem Freiraum erfordert. Hier scheint es entscheidend, einen starken Bezug zur Lebenswelt der Zielgruppe herzustellen, um über die Anregung zu gemeinsamen Aktivitäten eigenes Engagement zu fördern.

Gelingensfaktoren für Online-Aktivitäten am Beispiel von Messenger-Challenges

Im Projektkontext zeigten sich die Anforderungen in verschiedenen Facetten besonders deutlich am Beispiel der Arbeit in einer Messengergruppe. Über wöchentliche niedrigschwellige künstlerische Challenges wurde hier versucht, die Zielgruppe in regelmäßigen Austausch zu bringen. Gleichzeitig sollte mit Aufgaben wie „poste ein Bild von einem Graffiti in deiner Gegend, das dir gefällt“ die Aufmerksamkeit für die eigene Umgebung im Alltag auf spielerische Weise gestärkt werden. In der Theorie erfüllte die Aktivität damit die MGML-Kriterien – die Aufgaben waren klein, handhabbar, freudvoll und sinnstiftend. In der Praxis blieb die Partizipation dennoch hinter den Erwartungen zurück. Die Suche nach Gründen ergab die folgenden Ursachen, die gleichzeitig im Prozess der Ausbalancierung des Angebotes zwischen Ansprüchen der Anbietenden und der Zielgruppe als Gelingensfaktoren gelesen werden können.

1. Nutzungspräferenzen beachten

Digitale Arbeit mit vulnerablen Zielgruppen unterliegt dem Anspruch, eine sichere und datenschutzkonforme Umgebung zu nutzen. Diese Überlegungen führten zur Verlegung des Angebotes auf den Messenger Signal statt des von der Zielgruppe stärker genutzten, aber unter den genannten Kriterien ungeeigneten Messengers WhatsApp. In den qualitativen Interviews wurde deutlich, dass dies für die Teilnehmenden eine zusätzliche Zugangsbarriere schuf, da viele den Messenger im Alltag ansonsten nicht verwendeten und daher die Beteiligung ein aktives Aufsuchen des Messengers erfordert hätte. Die Aktivitäten fanden damit nicht in den gewohnten Aufenthaltssphären im digitalen Alltag statt und wurden häufig schlicht vergessen, was einen regen Austausch oder kommunikationsförderliche Reaktionen auf die Aktivitäten Anderer verhinderte. Dass viele der Teilnehmenden untereinander in einer WhatsApp-Gruppe ohnehin vernetzt waren, erschwerte den geforderten Wechsel der Kommunikationsplattform zusätzlich. Die Wahl der Plattform für Online-Aktivitäten im Bereich digitaler Jugendarbeit erfordert damit starke Kompromisse zwischen den Nutzungspräferenzen der Zielgruppe und den mediendidaktischen Ansprüchen der Jugendarbeit.

2. Kommunikationsräume gewähren

Die Wahl des Mediums Messenger führte zu Beginn der Maßnahme dazu, dass der auf künstlerische Aufgaben ausgelegte Chat, den etablierten Nutzungsgewohnheiten der Zielgruppe folgend, zunehmend dazu verwendet wurde, private Bilder wie Gruppenfotos zu teilen und diese zu kommentieren bzw. Alltagserlebnisse auszutauschen. Ein thematischer Lenkungsversuch im Sinne der Ausrichtung auf die wöchentlichen Aufgaben zur Anregung des künstlerischen Austauschs durch einen moderierenden Eingriff in die informelle Kommunikation führte augenblicklich zu einem kommunikativen Stillstand und einer stark abnehmenden Beteiligung an den Aktivitäten. In den Interviews wurde deutlich, dass hierdurch eine Verunsicherung hervorgerufen wurde und, im Sinne des MGML-Modells, der Situation der freudvolle Anteil abhanden kam.

3. Klarheiten über Anwesende schaffen

Die fehlende Möglichkeit zur visuellen Einschätzung der Zugehörigkeit der in der Messengergruppe Anwesenden zur eigenen Peer-Group war ein weiterer Aspekt, der den Interviewaussagen zufolge den Beteiligten den kommunikativen Austausch und die Beteiligung an den Challenges verleidete. Das Bewusstsein über die Vermischung der eigenen Gruppe und der Gruppe der Trainer*innen mit gleichzeitiger Unklarheit über die Identität hinter den im Messenger versammelten Nicknames brachte eine weitere Unsicherheit und Vorsicht in die Kommentierung der geposteten Beiträge und den begleitenden Austausch.

4. Lurking vermeiden

Im Versuch, Bedingungen einer Offenen Jugendarbeit über den Rückzug der Trainer*innen aus der Kommunikation und Beteiligung am Austausch herzustellen und Eingriffe in die soziale Situation zu minimieren, entstand schließlich eine Situation, in der einem Anteil der sich austauschenden Teilnehmer*innen ein Anteil von stummen Gruppenmitgliedern gegenüberstand. Diese Situation wurde von den Teilnehmenden ebenfalls als unangenehm empfunden, da sie nun das Gefühl bekamen, in der sozialen Situation beobachtet zu werden, was ihre Offenheit und Kommunikationsbereitschaft einschränkte.

5. Aufgabencharakter vermeiden

Über die künstlerischen Challenges sollte eine freudvolle, sinnstiftende Atmosphäre geschaffen werden. Da diese jedoch von den Trainer*innen wöchentlich gepostet wurden und durch die oben beschriebenen Effekte die Offenheit und Freude eingeschränkt waren, entstand bei einigen Teilnehmenden den Interviews zufolge der Eindruck, eine Aufgabe erledigen zu müssen, was wiederum dem Kriterium der Freiwilligkeit schadete. Als die Aufgabenstellungen eine Zeitlang von

Personen aus der Zielgruppe erstellt und gepostet wurden, ließ sich eine Steigerung der Partizipation beobachten, die allerdings mit abnehmender Motivation der Aufgabenstellenden auch wieder schwand. Hier zeigt sich, dass die Aktivierung der Zielgruppe in einer solchen Online-Umgebung Fingerspitzengefühl erfordert und von Beginn an mit größtmöglicher Partizipation der Zielgruppe angelegt sein sollte, um Top-down-Effekte zu vermeiden.

Die ViSAS-Plattform

Die im Projekt entwickelte Plattform greift die erarbeiteten Aspekte auf und versucht, über die Verbindung von spielerischen Elementen, Orten der spontanen und geplanten Begegnung, Erkundungsmöglichkeiten und der Möglichkeit, Inhalte miteinander zu teilen die Bedarfe digitaler Jugendarbeit zu adressieren. Unter Nutzung der Technologie von WorkAdventure wurde eine begehbare Europakarte mit Räumen zum Entdecken geschaffen, die von den Jugendlichen mitgestaltet wurde². Neben reinen Meetingmöglichkeiten bietet die Plattform die Gelegenheit, sich in Zweier- oder Kleingruppen zu begegnen, mit Avataren die Gegend zu erkunden und die hinterlegten Medieninhalte zu entdecken. Damit sind die Nutzungsmöglichkeiten im Kontext der Jugendarbeit bereits gegenüber der Nutzung von Online-Meetingplattformen deutlich erhöht³. In den Befragungen wurde deutlich, dass die Jugendlichen die Plattform gegenüber anderen Meetingplattformen präferieren, aber eben auch, dass sie einen Anlass benötigen, diese zu besuchen. Trotz der gegebenen Möglichkeit der eigenständigen Entdeckung ist das Angebot also kein Ersatz für eine Offene Jugendarbeit, sondern muss gezielt mit Einladungen und angeleiteten bzw. moderierten Aktivitäten verbunden werden.

Fazit

Die ersten Ergebnisse zeigen deutlich, dass digitale Jugendarbeit trotz der Online-Präsenz junger Menschen kein Selbstläufer ist, sondern am besten in Kombination mit analogen Phasen funktioniert, so dass ein Wiedererkennen der anderen Anwesenden im digitalen Raum möglich ist. Der Wunsch, den Kontakt mit den beteiligten Personen aufrechtzuerhalten oder zu vertiefen, ist als Treiber für die Partizipation der Jugendlichen an Online-Aktivitäten nicht zu unterschätzen. Die Ausrichtung klassischer Jugendarbeit darauf, den jungen Menschen einen geschützten, niedrighschwellig zugänglichen Ort für eigene Begegnungen zu bieten und diese mit zurückgenommener Präsenz zu begleiten, ist im digitalen Raum nicht ohne Weiteres reproduzierbar, da zum einen die Präsenz von Jugendarbeiter*innen online stärker wahrgenommen wird und zum anderen das Angebot an professionellen sozialen Medien als Konkurrenz und gleichzeitig auch als Maßstab wirksam wird. Hier eine adäquate Alternative zu bieten erfordert eine sorgfältige Ausrichtung auf einen Mehrwert und

² Siehe <https://visit.virtualsocialart.eu> bzw. Informationen auf der Projektseite www.visas.projektfabrik.org

³ Die praktischen Potenziale und möglichen Anwendungen im Kontext digitaler Jugendarbeit sind in einem Playbook zusammengetragen, das auf www.visas.projektfabrik.org zum Download verfügbar ist.

kann ohne ein Angebot an für die Zielgruppe attraktiven Aktivitäten nur schwerlich funktionieren. Bei der Entwicklung von Aktivitäten ist die Wahl des digitalen Raumes in Relation mit dem Angebot abzuwägen. Besonders die Ausbalancierung von Präsenz und Freiraum erfordert hier ein hohes Maß an sorgfältiger Konzeption und Fingerspitzengefühl

Literatur

Best, C., und K. Guhlemann. 2020. Die Kunst der sozialen Transformation. In *Nachhaltig Leben und Wirtschaften. Sozialwissenschaften und Berufspraxis*, Hrsg. Franz, H. W., G. Beck, D. Compagna, P. Dürr, W. Gehra, und M. Wegner, 281–299. Wiesbaden: Springer VS.

Best, C. und K. Guhlemann. 2021. ... Und wenn die Fremde Brecht zitiert? Die Wirkung sozialer Kunst auf Spannungen im Migrationskontext. In *Kongressband: Kongress der Deutschen Gesellschaft für Soziologie 2020*. URL:

http://publikationen.sozioogie.de/index.php/kongressband_2020/article/view/1398/1658.

Zugegriffen: 30. April 2023.

Burghartz, S., J. F. Missfelder, und C. T. Roth. 2021. Soziale Medien. Themenheft von *Historische Anthropologie* 29/2: 159-164.

Diebäcker, M. und G. Wild. 2020. *Streetwork und Aufsuchende Soziale Arbeit im öffentlichen Raum*. Wiesbaden: Springer VS.

Europäische Kommission. 2017. *Developing digital youth work. Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers: expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018*. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>. Zugegriffen: 24.04.2023.

Girg, R., U. Lichtinger, und T. Müller. 2012. *Lernen mit Lernleitern. Unterrichten mit der MultiGradeMultiLevel-Methodology (MGML)*. Bd. 10. Immenhausen bei Kassel: Prolog-Verlag.

Kommunalverband für Jugend und Soziales Baden-Württemberg. 2021. *Schulsozialarbeit in Zeiten der Corona-Pandemie und Umgang mit Sozialen Medien*.

<https://www.kvjs.de/fileadmin/dateien/jugend/Kinder->

[und Jugendarbeit Jugendsozialarbeit/jugendsozialarbeit/2022_03_22_Inhalt_OE_40_Analyse_Ausserordentliche.pdf](https://www.kvjs.de/fileadmin/dateien/jugend/Kinder-und_Jugendarbeit_Jugendsozialarbeit/jugendsozialarbeit/2022_03_22_Inhalt_OE_40_Analyse_Ausserordentliche.pdf). Zugegriffen: 24.04.2023.

Rachbauer, T., S. Lermer, und U. Lichtinger. 2021. „Lernen mit Lernleitern digital gedacht—ein Praxisbericht aus der universitären Online-Lehre “. *e-teaching.org*. 29.April 2021.

Rose, L. 2006. Beobachtungen zum aktuellen Stand der Kinder- und Jugendarbeit. In *1964-2004: Vierzig Jahre Kinder- und Jugendarbeit in Deutschland. Aufbruch, Aufstieg und neue Ungewissheit*, Hrsg. W. Lindner, 165-178. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Stainer, K. 2020. Möglichkeiten und Grenzen digitaler Jugendarbeit. *soziales_kapital* 24: 304-317.

Sturzenhecker, B. 2006. „Wir machen ihnen ein Angebot, das sie ablehnen können.“

Strukturbedingungen der Kinder- und Jugendarbeit und ihre Funktionalität für Bildung. In *1964-2004: Vierzig Jahre Kinder- und Jugendarbeit in Deutschland. Aufbruch, Aufstieg und neue Ungewissheit*, Hrsg. W. Lindner, 179-192. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Sturzenhecker, B., U. Deinet, L. von Schwanenflügel, und M. Schwerthelm. 2021. Offene Kinder- und Jugendarbeit angesichts der Corona-Krise. In *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit*, Hrsg. U. Deinet, B. Sturzenhecker, L. von Schwanenflügel, und M. Schwerthelm, 2001-2029. Wiesbaden: Springer VS.

Zinkel-Camp, C. 2020. Wie ein Schwarzer Schwan das Schwarze Schaf zum Schäfer machte. Oder wie die Corona-Pandemie als Katalysator für digitale Jugendarbeit fungierte. *soziales_kapital* 24: 99-114.