
BOLLERWAGEN, LAUTSPRECHER, POWERBANK, HOTSPOT. DER REST ERGIBT SICH.

ANREGUNGEN FÜR EINE GEMEINWESENORIENTIERTE
MOBILE JUGENDARBEIT IM DIGITALEN WANDEL



Johannes Brock und Kai Fritzsche
Hrsg.: Landesarbeitskreis Mobile Jugendarbeit Sachsen e.V.



EINLEITUNG

Im Rahmen des Forschungsprojektes „Smarte Jugendarbeit in Sachsen“ (www.ehs-dresden.de/smartejugendarbeit) wurden in den Jahren 2019 bis 2021 Interviews mit Fachkräften der Jugendarbeit in Sachsen geführt. Ein Ergebnis dieser Einblicke in die Praxis ist der nun vorliegende Artikel „Anregungen für eine gemeinwesenorientierte Mobile Jugendarbeit im digitalen Wandel“ von Johannes Brock und Kai Fritzsche.

Der LAK Mobile Jugendarbeit Sachsen e.V. hat diesen als dreiteilige Blog-Serie auf seiner Homepage (www.mja-sachsen.de) und nun als downloadbare Broschüre veröffentlicht. Hiermit sollen wiederum Impulse in die Praxis gegeben werden, zur Diskussion angeregt und zur Weiterentwicklung des Arbeitsfeldes Mobile Jugendarbeit/ Streetwork beigetragen werden.

Wir bedanken uns ganz herzlich bei Johannes Brock und Kai Fritzsche für die Zurverfügungstellung dieses Artikels. Ebenfalls bedanken wir uns bei den interviewten Fachkräften, die ihre produktiven Ideen, Meinungen und Überlegungen dieser Forschungsarbeit zur Verfügung stellten.

IMPRESSUM

LAK Mobile Jugendarbeit Sachsen e. V. (Hrsg.)

Untere Aktienstraße 12,

09111 Chemnitz,

Deutschland

Telefon → (0371) 45 90 71 68

Fax → (0371) 45 90 71 67

E-Mail → lak@mja-sachsen.de

Web → www.mja-sachsen.de



„BOLLERWAGEN, LAUTSPRECHER, POWERBANK, HOTSPOT. DER REST ERGIBT SICH.“

Robert ist Streetworker und arbeitet mit jungen Menschen am Rand einer Großstadt. Auf die Frage, wie er mit Jugendlichen in Kontakt kommt, antwortet er: „Wenn du als Streetworker rausfährst mit deinem Bus und du hast einen Hotspot, der über Satellit läuft, geht alles klar. Wenn du keinen Bus hast, nimmst du einen Bollerwagen. Du brauchst eine Box mit Bluetooth, eine Powerbank und einen Hotspot fürs Internet. Das passt alles in den Bollerwagen. Bollerwagen, Lautsprecher, Powerbank, Hotspot. Der Rest ergibt sich“ (FK_21)¹.



Was mit diesen wenigen Worten auf den Punkt gebracht wird, soll nun ausführlicher untersucht werden: Wie gelingt es Fachkräften der Mobilen Jugendarbeit/ Streetwork Kontakt zu Jugendlichen aufzubauen und zu halten und wie nutzen sie dafür physische und virtuelle Räume? Welche Arbeitsprinzipien und welche professionelle Haltung ermöglichen es, dass sich „der Rest ergibt“ - scheinbar wie von selbst? Und was ist „der Rest“, worum geht es nach dem Einrichten des Hotspots und dem Anschließen der Lautsprecher?

Um diesen Fragen nachzugehen, sollen zunächst die fachlichen Grundlagen für das Handeln der Streetworker*innen skizziert werden. Dabei soll vor allem das (digital-)mediengestützte Handeln herausgestellt werden. In einem zweiten Abschnitt soll gezeigt werden, wie in der aufsuchenden Jugendarbeit Räume geöffnet, gestaltet und verändert werden können. Grundlage dafür ist die Vorstellung eines Gemeinwesens als Raum, der jeweils neu konfiguriert wird, indem soziales Handeln die Möglichkeiten physischer und virtueller Räume einbezieht. Der dritte Teil dieses Beitrags verbindet zentrale Aufgaben der (aufsuchenden) Jugendarbeit und der Gemeinwesenarbeit. Gezeigt wird, wie Aktivierung, Beteiligung und Bildung unter Berücksichtigung der Möglichkeiten virtueller Räume verwirklicht werden können.

¹ In dieser Handreichung werden Auszüge aus Interviews verwendet, die mit Fachkräften der Jugendarbeit in Sachsen geführt wurden. Die Interviews wurden im Rahmen des Forschungsprojekts „Smarte Jugendarbeit in Sachsen“ durchgeführt. Dieses Forschungs- und Praxisentwicklungsprojekt arbeitete in den Jahren 2018 bis 2021 am apfe-Institut an der Evangelischen Hochschule Dresden. Die Zitate werden durch das Kürzel FK_x (Fachkräfte-Interview Nr. x) kenntlich gemacht. Nähere Angaben zum Forschungsprojekt enthält die Seite www.ehs-dresden.de/smartejugendarbeit.

AUFSUCHENDE JUGENDARBEIT IM WANDEL

„Der digitale Wandel beeinflusst unsere Gesellschaft in vielfältiger Weise. Das gesamte Leben von jungen Menschen wird von diesen Veränderungen geprägt sein. Jugendarbeit hat den Auftrag, die persönliche und soziale Entwicklung junger Menschen zu unterstützen. Der spezifische Bildungsansatz von Jugendarbeit (Freiwilligkeit, non-formale Settings) ist einzigartig, um auf die Bedürfnisse junger Menschen in einer sich zunehmend von Digitalisierung geprägten Gesellschaft einzugehen und eine bedeutende Rolle bei der Überwindung der digitalen Kluft und der Förderung von Inklusion zu übernehmen“ (digitalyouthwork 2019, S. 1). Dieses Zitat aus den „Europäischen Leitlinien für digitale Jugendarbeit“ weist auf notwendige Veränderungen in Theorie und Praxis der Jugendarbeit hin, um junge Menschen im gesellschaftlichen digitalen Wandel zu begleiten. Für die Mobile Jugendarbeit/ Streetwork ist dieser Wandel mit speziellen Herausforderungen verbunden, richtet sie sich doch üblicherweise an Adressat*innen mit größerem Unterstützungsbedarf und mit besonderem Bedarf an Inklusion.

“

Ich finde, Mobile Jugendarbeit ist einfach so ein guter und runder Arbeitsansatz.

Katrin

”

Mobile Jugendarbeit/ Streetwork ist „ein lebensweltorientiertes, niedrighschwelliges und bedarfsgerechtes Angebot, das sich hinsichtlich Zeiten, Orten und Methoden der Arbeit flexibel auf die Bedürfnisse der Adressatinnen und Adressaten einlässt“ (Keppeler/Specht 2015, S. 1050). Adressatinnen und Adressaten sind Kinder („Straßenkinder“), Jugendliche (die keinen Kontakt zu anderen Angeboten der Jugendarbeit finden) und junge Menschen in herausfordernden komplexen Problemlagen (z. B. Obdachlosigkeit, Drogenabhängigkeit, Schulverweigerung), aber zunehmend auch junge Menschen, die eher zufällig im Gemeinwesen in Kontakt zu den Fachkräften der aufsuchenden Jugendarbeit kommen und diesen Kontakt mehr oder weniger intensiv halten. Waren die Zeiten und Orte der aufsuchenden Jugendarbeit bereits in ihren Anfängen häufig ungewöhnlich, so haben sie sich mit der Nutzung digitaler Medien weiter entgrenzt. Auch die Methoden der Arbeit haben sich entsprechend der flexiblen Anpassung an die Bedürfnisse der jungen Menschen weiter

ausdifferenziert. Im Zuge der umfassenden Mediatisierung im digitalen Zeitalter, die als Metaprozess (vgl. Krotz 2001) alle gesellschaftlichen Systeme – also auch die Soziale Arbeit – verändert, muss das methodische Handeln der aufsuchenden Jugendarbeit immer wieder überprüft und angepasst werden. Für erfahrene Fachkräfte ist die dafür erforderliche Flexibilität ein vertrautes Arbeitsprinzip. So sagt Katrin, die seit Jahren als Streetworkerin in einem Neubaugebiet am Rand einer Großstadt arbeitet: „Ich finde, Mobile Jugendarbeit ist einfach so ein guter und runder Arbeitsansatz. Und der ist einfach so irgendwie erfolgreich und gut und auch wirksam. Und so flexibel, dass er sich auf Veränderungen einstellen kann. Und das ist eine Veränderung von vielen – Digitalisierung“ (FK_4).

Was macht diesen Ansatz so „rund“ und flexibel? Ein Grund ist vermutlich, dass er als Mobile Jugendarbeit/ Streetwork im Spannungsfeld zwischen Adressatenorientierung und Sozialraumorientierung einerseits sehr offen konzipiert ist, dass er aber andererseits auf vier Säulen (vgl. Specht 1988) verankert ist, die ihn seit über 50 Jahren tragen. Diese vier Säulen beschreibt die Bundesarbeitsgemeinschaft Streetwork/Mobile Jugendarbeit e.V. so:

1. Arbeit im Gemeinwesen: Darunter wird die Arbeit an der Verbesserung der Lebensbedingungen der Adressat*innen verstanden.
2. Gruppenarbeit: Damit sind scene- und cliquenbezogene Angebote gemeint.
3. Einzelarbeit: Hierzu zählen individuelle Angebote zur Unterstützung und Begleitung bei der Alltagsbewältigung und bei konkreten Fragestellungen.
4. Aufsuchende Arbeit: Die aufsuchende Arbeit meint die Kontaktaufnahme zu jungen Menschen in ihren selbst gewählten Räumen (vgl. BAG SW/MJA 2018).

Jede einzelne Säule kann als ein Set von verschiedenen Methoden aufgefasst werden, die je nach gesellschaftlichen Rahmenbedingungen (u. a. Mediatisierung) und Lebenswelten der Adressat*innen (u. a. virtuelle Beziehungs- und Begegnungswelten) angepasst werden:

Auch wenn sich die Gemeinwesen im digitalen Zeitalter spürbar wandeln bleibt doch der Auftrag bestehen, an der Verbesserung der Lebensbedingungen zu arbeiten.

Der Charakter von Gruppen ist ebenfalls im Wandel begriffen. Relativ geschlossene Cliques, von hoher Verbindlichkeit zusammengehalten, forderten in der Vergangenheit häufig die Mobile Jugendarbeit/ Streetwork heraus. Sie scheinen aber im digitalen Zeitalter die Ausnahme zu sein. Weitaus häufiger sind lose unverbindliche Zusammenhänge, die über das Smartphone kurzfristig mobilisiert werden können und sich genauso schnell wieder auflösen. Dennoch können sie durch entsprechenden Einsatz digitaler Medien große Aufmerksamkeit und nachhaltige Wirkungen entfalten und spielen in der Mobilen Jugendarbeit/ Streetwork eine wichtige Rolle. Auch ausgeprägte Jugendszenen und abgrenzbare Subkulturen sind nicht mehr deutlich auszumachen.

Die Einzelarbeit ist ebenfalls im Bedeutungswandel. Hatte sie in den Anfängen der aufsuchenden Arbeit die Bedeutung einer vertrauensvollen längerfristigen Hilfebeziehung, so scheint es im digitalen Zeitalter eher um kurzfristige, individuell zugeschnittene Dienstleistungen zu gehen, die dem jungen Menschen weitere Kontakte ermöglichen und Chancen eröffnen.

Auch die vierte Säule, die Kontaktaufnahme zu den jungen Menschen in ihren Räumen, bleibt als Voraussetzung für Einzel- und Gruppenarbeit bestehen. Allerdings verändern sich ebenfalls sowohl die Art und Weise der Kontaktaufnahme als auch die bevorzugten physischen und virtuellen Räume der Adressat*innen.

“

Also wenn ich diesen Zugang und dieses Interesse dafür nicht habe, dann fehlt mir einfach eine, weiß nicht, eine komplette Sprachdimension.

Torsten

”

Voraussetzung für den flexiblen Umgang mit diesen vier Methodensets ist die professionelle Haltung der Fachkräfte. Mit Blick auf den digitalen Wandel kommt es hier vor allem auf folgende Haltungen an:

- Auf der interpersonalen Ebene sind ein unbedingtes Interesse an den Adressat*innen und ihren Lebenswelten, Akzeptanz und Wertschätzung Voraussetzungen für Kontaktaufbau und Kontaktpflege. Infolge der Pluralisierung von Lebenslagen und kurzfristigen über soziale Netzwerke in hohem Tempo verbreitete Trends erscheinen Lebenswelten der Adressat*innen nicht selten unverständlich. Kommunikationsinhalte und Handlungen werden für die Fachkräfte schwer nachvollziehbar. Torsten, der im Rahmen der Mobilen Jugendarbeit/ Streetwork regelmäßig Kontakt zu einer größeren Gruppe Jugendlicher hält, drückt es so aus, dass „ich vieles von dem, was Jugendliche erzählen, überhaupt nicht verstehe. Also wenn ich diesen Zugang und dieses Interesse dafür nicht habe, dann fehlt mir einfach eine, weiß nicht, eine komplette Sprachdimension“ (FK_9). Seine Wertschätzung den Jugendlichen gegenüber führt ausgehend vom Nicht-Verstehen zu

einem interessierten Nachfragen und Erkunden der Lebenswelt. Die Jugendlichen erleben sich in einer Expertenrolle und erklären ihm die Funktion der aktuell angesagten Games, Memes und Trends. Nebenbei erlernt Torsten die Sprache, die es ihm ermöglicht, weiter Kontakt zu halten und Lebenswelten besser zu verstehen.

- Auf der Ebene der Lebensbedingungen ist eine kritische und konfliktfähige Haltung gefragt. Grundlage der Kritik ist die Analyse der Lebensbedingungen, die über Sozialraumanalysen fundiert wird. In diesen Sozialraumanalysen werden nicht nur quantitativ Daten erhoben, sondern gemeinsam mit den jungen Menschen wird auch qualitativ die Wirkung der Lebensbedingungen erkundet und beschrieben. Dazu gehören sowohl Faktoren der Wohn-, Schul- oder Freizeitumgebung als auch Faktoren der virtuellen Konsum-, Unterhaltungs-, Beziehungs- und Begegnungswelten. Besondere Aufmerksamkeit erfordert die Frage nach der Verwendung der Daten, die die jungen Menschen bei Aktivitäten im Internet freigeben. Die Sammlung, Verknüpfung und Bewertung dieser Daten führt zu aktuellen und zukünftigen Einflussnahmen auf ihre Lebensbedingungen. Auf der Grundlage einer kritischen Haltung werden mögliche Benachteiligungen, Diskriminierungen und Exklusion thematisiert und Rechte der (informationellen) Selbstbestimmung, der Partizipation und der sozialen Gerechtigkeit eingefordert.

Das professionelle Handeln der Fachkräfte erfolgt gleichzeitig auf der interpersonalen Ebene und auf der Ebene der Lebensbedingungen. So begann Robert, der Streetworker mit dem Bollerwagen, seine Arbeit am Stadtrand mit einer Sozialraumanalyse. Im Rahmen dieser Analyse erkundete er auch, wie und wofür die jungen Menschen digitale Geräte nutzen. Für diese Aufgabe musste er bereits in Kontakt mit jungen Menschen im so genannten stadtnahen Raum (so seine Bezeichnung für den besonderen Charakter des Sozialraums zwischen Großstadt und ländlicher Region) kommen.



Ihm gelang das mit einer Standardfrage, die er bei jeder neuen Begegnung mit jungen Menschen stellte: „Was zockt ihr gerade?“ Diese Frage war für ihn der Türöffner für die Erkundung von Netzwerken und ihren Bedeutungen für die jungen Menschen, von Art und Inhalten der Nutzung digitaler Medien und von bestimmten Nutzungspraktiken. Deutlich wurde dabei, wie die jungen Menschen den Zeiteinsatz und die Intensität der Nutzung bewerteten und gegebenenfalls Unterstützungsbedarf bei der Nutzung digitaler Medien signalisierten.

Gleichzeitig ergaben sich durch diese Kontaktgespräche Gelegenheiten und Einladungen für weitere virtuelle Begegnungen. Roberts Kollege aus der Innenstadt bestätigt den Wert dieser Art von Kontaktaufbau:

„Es ist in der direkten Kommunikation ein super Türöffner für Beziehungsarbeit, einfach über digitale Dinge zu sprechen, die die Jugendlichen in ihrem Alltag so bewegen, die sie nutzen und seien es solche Online-Spiele wie Fortnite oder so etwas. Und dann ist man auch gut im Gespräch“ (FK_7).

Weitere Schritte können gemeinsam gegangen werden: Man lädt sich gegenseitig zum Grillen ein oder zum gemeinsamen Online-Spiel, also zu niedrigschwelligen Freizeitaktionen. Dabei erfahren die Streetworker*innen mehr über die Lebenswelten der Jugendlichen, über Konflikte oder individuelle Problemlagen. Gleichzeitig vernetzen sich die Streetworker*innen im Gemeinwesen, sowohl in Face-to-Face-Präsenz (z. B. in Stadtteilgremien) als auch online (z. B. bei einem Online-Jugendinformationsservice). Diese Netzwerke können sie später als Ressourcen nutzen, falls eine weitere Arbeit mit den Jugendlichen gewollt ist.

SOZIALRAUMANALYSE, FOKUS MEDIENHANDELN

Sozialraumanalysen haben in der Mobilen Jugendarbeit/ Streetwork eine herausragende Bedeutung. Mit ihnen beginnen Fachkräfte regelmäßig ihre Arbeit, wenn Mobile Jugendarbeit/ Streetwork neu eingerichtet wird oder wenn ein längerfristiges Projekt beginnt. Einerseits muss sich die Fachkraft auf die Routinen und Erwartungen der Träger zur Erstellung von Sozialraumanalysen einlassen. Andererseits hat sie die Aufgabe, über eine kontinuierliche Sozialraumanalyse in einen dauerhaften Erkundungsprozess einzutreten. Daten aus quantitativer und qualitativer Forschung werden dabei zusammengebracht. Viele Erkundungen werden partizipativ mit den jungen Menschen durchgeführt. Ein wichtiger Teil der Sozialraumanalyse ist die Fokussierung auf die Nutzung digitaler Medien. Auch dieser Teil wird kontinuierlich gemeinsam mit den Adressat*innen fortgeschrieben. Er enthält folgende Aspekte:

- Netzwerke: Hier geht es um die Bedeutung sozialer Netzwerke für die Jugendlichen. Welche Social Media werden bevorzugt genutzt? Werden auch regionale Plattformen genutzt? Wofür? Welche Instant Messenger werden verwendet? Welche Klan-, Gilden-, Gruppenstrukturen können ausgemacht werden? Welche persönlichen Beziehungen werden in den Gruppenstrukturen gelebt? Welche Rollen nehmen Jugendliche in diesen Gruppenstrukturen ein? Welche Machtverhältnisse werden dabei deutlich? Welche Normen und Regeln leiten das Verhalten der Jugendlichen in diesen Gruppen und Netzwerken?

- Art der Nutzung digitaler Medien: Digitale Medien können von den Jugendlichen schwerpunktmäßig zum Beispiel als Unterhaltungsmedien, als Spielmedien, als Kommunikationsmedien, als Gestaltungsmedien oder als Bildungsmedien aufgefasst werden. In der Analyse geht es nicht um eine Kategorisierung der Nutzungsarten, sondern um die Frage, welche lebensweltliche Bedeutung die Jugendlichen den von ihnen genutzten Medien zusprechen.
- Inhalte der Nutzung digitaler Medien: Die Frage nach den Inhalten ist aufschlussreich für die Erkundung von Interessen und bedeutsamen Themen für die Jugendlichen. Welche Herausforderungen haben sie aktuell zu bewältigen? Welche Fragen beschäftigen sie? Wonach suchen sie? An welchen Projekten arbeiten sie?
- Nutzungspraktiken: Jugendliche entwickeln kollektiv geteilte Verwendungsweisen im Umgang mit digitalen Medien. Diese können mehr oder weniger partizipativ sein. Für die Jugendarbeit von Interesse ist der Grad der Aktivität zwischen den Polen einer passiv-rezipierenden Nutzung und einer aktiv-gestaltenden Nutzung.
- Subjektive Bewertungen zur Dauer und zur Intensität der Nutzung: Bei diesem Aspekt geht es nicht um die Messung von Zeit, die online verbracht wurde. Sondern Jugendliche äußern im Gespräch häufig von sich aus eigene Bewertungen oder Bewertungen wichtiger Bezugspersonen (Eltern, Freund*innen, Lehrer*innen) zu den Dimensionen Zeit und Intensität der eigenen Nutzung eines bestimmten Mediums. Solche Bewertungen können Hinweise auf Konflikte oder auf (Zuschreibung von) Suchtverhalten sein.
- Unterstützungsbedarf bei der Nutzung digitaler Medien: Möglicherweise wird konkreter Unterstützungsbedarf von den Jugendlichen direkt geäußert. Dann sollte er erstens als Aspekt der Sozialraumanalyse mit aufgenommen werden. Zweitens sollten Fachkräfte zeitnah noch vor der Auswertung der Sozialraumanalyse auf diesen Unterstützungsbedarf eingehen. Häufig wird er von den Fachkräften jedoch nicht erkannt, weil sie einer digital affinen Generation pauschal eine hohe Medienkompetenz zuschreiben.

Der bewusste Einsatz digitaler Medien in der Jugendarbeit (basierend auf der Arbeitsdefinition 2018 der European Commission expert group on digitalisation and youth wird dafür der Begriff „digitale Jugendarbeit“ verwendet) kann in drei Formen stattfinden: als Werkzeug, als Aktivität und als Inhalt (vgl. digitalyouthwork 2019). Als Werkzeug werden digitale Medien in der aufsuchenden Arbeit eingesetzt, um die Kontakte mit den jungen Menschen und mit den Netzwerkpartnern aktuell, niedrighschwellig und passgenau zu gestalten.

Beispiele dafür sind die Kontaktpflege über Social Media, die Partizipation über digitale Tools in Entscheidungsprozessen oder die Onlineberatung für Jugendliche mit individuellen Problemlagen. Vor allem das letztgenannte Beispiel erfordert allerdings sehr hohe Datenschutzanforderungen, die in der Regel in der Aufsuchenden Jugendarbeit nicht ohne Weiteres gegeben sind. Beim Einsatz digitaler Medien als Aktivität liegt der Fokus auf dem Ausprobieren, auf learning by doing. Hier geht es beispielsweise darum, gemeinschaftlich digitale Medieninhalte zu produzieren oder es werden making projects zur Entwicklung relevanter Kompetenzen angeboten. Auch Spielgruppen zur Förderung einer positiven Kultur digitalen Spielens gehören dazu. Digitale Medien können und sollen auch als Inhalt, als Gegenstand der Kommunikation in die Arbeit eingebracht werden.

Welche Bedeutung haben sie für junge Menschen, die auf der Straße leben (z. B. die Mokli-App, vgl. <https://mokli-help.de>) oder für junge Menschen, die aus anderen Ländern nach Deutschland geflüchtet sind (vgl. Kutscher/Kreß 2018)? Wie werden die Online-Beziehungen organisiert, wie wird das Online-Verhalten reflektiert? Mit der Digitalisierung verbundene Herausforderungen werden thematisiert und erforderliche Kompetenzen für die Bewältigung dieser Herausforderungen herausgestellt. Beispielsweise werden junge Menschen befähigt, sich für ihre digitalen Rechte einzusetzen.

Anu Pöyskö begründet die Aktivitäten der Fachkräfte in einer digitalen Jugendarbeit wie folgt:

- Digitale Aktivitäten als operative Notwendigkeit: Jugendliche kommunizieren und informieren sich primär über soziale Online-Netzwerke, aber die Relevanz und Nutzungsweise der einzelnen Plattformen ist im stetigen Wandel. Um Jugendliche zu erreichen und über Angebote und Aktivitäten informieren zu können ist es notwendig, die von ihnen verwendeten Plattformen zu kennen und zu nutzen.
- Digitale Aktivitäten, um nah an den jugendlichen Lebenswelten zu sein: Digitale Medien sind ein zentrales Element im Alltagshandeln und -erleben der Jugendlichen. Damit Jugendarbeit für die Adressat*innen relevant wird und bleibt ist es notwendig, die Medien mit hoher lebensweltlicher Bedeutung zu kennen und zu nutzen.
- Digitale Aktivitäten als Beitrag zur Medienbildung: Beim Kommunizieren mit digitalen Medien (Mediendidaktik) und über digitale Medien (Medienpädagogik) stehen Aspekte der Medienkompetenzförderung und der Medienkritik im Fokus. Spezifische Wirkungen vernetzter und algorithmisierter Medien und deren Manipulationspotential werden verdeutlicht. Normen bildende Wirkungen des (Self-)Tracking und der Veröffentlichung von Privatem werden diskutiert.
- Digitale Aktivitäten als Beitrag zu Chancengleichheit: In der Arbeit mit benachteiligten Jugendlichen kann nicht davon ausgegangen werden, dass Jugendliche als „digital natives“ über einigermaßen vergleichbare digitale Kompetenzen verfügen. Soziale Ungleichheiten bilden sich vielmehr auch in einer digitalen Kluft ab. Neben der Medienbildung hat die Jugendarbeit auch die Aufgabe, diese Ungerechtigkeit öffentlich zu thematisieren und als gesellschaftliche Aufgabe zu problematisieren (vgl. Pöyskö 2020).

Die digitalen Aktivitäten der Fachkräfte sind nur ein Bestandteil professionellen Handelns, der eingebunden sein muss in umfassende Konzepte der Jugendarbeit, auch der aufsuchenden Jugendarbeit. Insofern ist der Begriff digitale Jugendarbeit verkürzt und zu kritisieren. Präzisere Formulierungen wären Jugendarbeit im digitalen Zeitalter oder Jugendarbeit in einer digitalisierten Gesellschaft. So hat auch der Rat der Europäischen Union inzwischen den Begriff weiter geschärft: „Digitale Jugendarbeit ist keine Jugendarbeitsmethode. Sie kann in jeden Jugendarbeitsrahmen einbezogen werden und verfolgt die gleichen Ziele wie die Jugendarbeit im Allgemeinen. Digitale Jugendarbeit kann sowohl in persönlichem Kontakt als auch in Online-Umgebungen – oder in einer Mischung aus beiden – erfolgen“ (EU 2019).

Die Gemeinwesenarbeitsperspektive der Jugendarbeit könnte gestärkt werden mit dem Begriff einer *smarten Jugendarbeit*, der ebenfalls im Kontext der EU verwendet wird. Dieser Begriff geht über *digitale Jugendarbeit* hinaus, indem er ausdrücklich die notwendige Vernetzung einer sich verändernden Jugendarbeit mit der Politik auf verschiedenen Ebenen betont. Außerdem enthält er den Aspekt einer permanenten Erforschung von Lebenswelten und Sozialräumen, die auch Grundlage einer professionellen aufsuchenden Jugendarbeit ist. "Smarte Jugendarbeit ist eine innovative Entwicklung der Jugendarbeit, die praktische digitale Jugendarbeit umfasst und eine Forschungs-, eine Qualitäts- und eine Politikkomponente einschließt. (...) Die Entwicklung smarterer Jugendarbeit sollte auf dem aktiven Engagement der jungen Menschen selbst aufbauen, damit diese ihre bereits vorhandenen digitalen Kompetenzen bestmöglich einbringen und weiter entwickeln können" (EU 2017).

DIGITAL YOUTHWORK – EIN BEISPIEL AUS FINNLAND: DER KLEINBUS LIMO

Jugendarbeiter*innen sind in Porvoo mit dem neuen Kleinbus der Mobilen Jugendarbeit unterwegs. Das Ziel ist es, Jugendliche in verschiedenen Stadtteilen zu treffen und die Aktivitäten auf Gebiete außerhalb des Stadtzentrums zu erweitern.

Das Fahrzeug ist mit Material für verschiedene Aktivitäten ausgestattet: Man kann verschiedene Spiele spielen, Musik hören, mit den Jugendarbeiter*innen bei Kaffee und Grillwurst plaudern, oder einfach nur herumhängen – je nachdem, was an dem Tag auf dem Programm steht, und was sich die Jugendlichen wünschen.

An Montagen und Mittwochen ist der Kleinbus an fix vereinbarten Orten. An anderen Werktagen können die Jugendlichen sagen, wo die Mobile Jugendarbeit parken soll. Ihre Wünsche kommunizieren sie über Social Media und Messenger-Dienste an die Jugendarbeit. Und dann gibt es die Wettbewerbstage, an denen LIMO irgendwo in der Stadt versteckt wird. In Social Media finden Jugendliche Hinweise auf den Standort und auf das jeweilige Lösungswort. Wer als Erste*r mit dem Lösungswort vor Ort ist, hat gewonnen. Die Hinweise haben oft mit den Sehenswürdigkeiten von Porvoo zu tun oder beinhalten Informationen über die Stadt.

(Quelle: digitalyouthwork.eu)

Digitale Medien in der aufsuchenden Jugendarbeit können also einerseits recht unkompliziert und niedrigschwellig eingesetzt werden. Andererseits müssen Fachkräfte in häufig problematischen Spannungsfeldern agieren, die in den Teams reflektiert und aus denen politische Forderungen abgeleitet werden müssen. Ein solches Spannungsfeld im Alltag der Fachkräfte ist der Umgang mit Messengerdiensten, die von den Jugendlichen selbstverständlich genutzt werden, deren berufliche Nutzung durch Fachkräfte aber problematisch oder sogar untersagt ist. Zwei Handlungsoptionen von Streetworkern sollen hier beispielhaft dafür genannt werden. Robert argumentiert, dass sich die Jugendlichen bereits beim Erstkontakt darauf einstellen können, dass er andere – für die Jugendlichen unübliche – Entscheidungen trifft.

Dazu gehört auch die Wahl eines bestimmten Instant Messengers aus Datenschutzgründen, obwohl die Jugendlichen diesen üblicherweise nicht nutzen. „Wenn die jungen Menschen Interesse am Kontakt zu mir haben, werden sie diesen Messenger auch nutzen, um mich zu erreichen“ (Fk_21). Robert organisiert also Erstkontakte immer als Face-to-Face-Begegnungen an seinem Bus oder mit seinem Bollerwagen im Stadtpark. Bei Interesse gibt er den Jugendlichen einen Flyer mit den Kontaktdaten des von ihm verwendeten Instant Messengers mit. Außerdem hat er kleine Gimmicks mit diesen Kontaktdaten dabei. Oft kann er dann den Jugendlichen schon zeigen, über welchen alternativen Store sie die App für den Messenger herunterladen können. Ein Streetworker eines anderen Projekts kritisiert dagegen das Verbot der Nutzung eines weit verbreiteten Messengers durch seinen Träger. „Die Schwierigkeit ist, die Jugendlichen nutzen WhatsApp, das müssen wir akzeptieren. Das ist wie bei Drogen oder beim Rauchen der Unter-18-Jährigen. Da können wir auch nicht bei der Kontaktaufnahme sagen, wir akzeptieren das nicht, also nehmen wir keinen Kontakt auf. Wir problematisieren das dann trotzdem. Und manche Themen kommunizieren wir prinzipiell nicht über Messenger oder Social Media. Z. B. Mobbingthemen oder wenn Bilder mit illegalen Substanzen gepostet werden. Das besprechen wir nur in der Face-to-Face-Begegnung“ (FK_20).

“

*Wenn die jungen Menschen
Interesse am Kontakt zu mir haben,
werden sie diesen Messenger auch
nutzen, um mich zu erreichen.*

Robert

”

Welche Entscheidungen zur Nutzung von Messengerdiensten auch getroffen werden, die Fachkräfte sind in diesem Spannungsfeld letztlich auf sich allein gestellt. Notwendig für die Entscheidungsfindung ist aber auf jeden Fall die Kommunikation im Team und mit der Leitungsebene des Trägers inklusive Datenschutzverantwortlichen. Der Träger sollte sich gemeinsam mit anderen Trägern der aufsuchenden Arbeit für praktikable Verfahren und verbindliche Rechtssicherheit einsetzen.

Außerdem sollte die Nutzung von Messengerdiensten, Social Media und Internetplattformen in einer Policy geregelt werden, die den Fachkräften als Orientierung dient. Die in der Social Media Policy genannten trägerinternen Empfehlungen werden in der Praxis überprüft und regelmäßig angepasst.

Beispielsweise waren den Mitarbeiter*innen eines sächsischen Streetworkprojektes folgende Punkte wichtig für die Erstellung einer Social Media Policy (Auszug, Fk_20):

- Allen Mitarbeiter*innen wird ein Dienstsartphone zur Verfügung gestellt.
- Für die wichtigsten Plattformen gibt es einen Hauptaccount des Trägers und Mitarbeiter*innen-Accounts für die Streetworker*innen.
- Auf den Plattformen gibt es keine Privatsphäre-Einstellungen. Die Adressat*innen haben alle die gleichen Zugangsmöglichkeiten.
- WhatsApp zu verwenden ist für die Kontaktaufnahme möglich, danach wird der Umstieg auf einen anderen kostenfreien Messengerdienst mit höherer Datensicherheit empfohlen.
- Facebook dient der Präsentation des Projekts und dem Kontakt mit Netzwerkpartnern.
- Instagram dient der Kontaktpflege mit den Adressat*innen. Dabei soll die Aufmerksamkeit auf die Streetworker*innen als Personen gelenkt werden (Inszenierung).
- Täglich werden 1-4 Beiträge auf Instagram gepostet.
- Bei Beratungswünschen durch die Adressat*innen werden Termine für Face-to-Face-Begegnungen vereinbart. Aus Gründen der Vertraulichkeit werden Beratungen nicht online durchgeführt.
- Beachtung der Urheberrechte, der Bildrechte, des Datenschutzes.
- Regelungen zum technischen Support.
- Für die trägerinterne Kommunikation wird möglichst Open Source Software verwendet.

Ein weiteres Spannungsfeld muss ebenfalls trägerintern verhandelt werden. Es markiert das unterschiedliche Engagement der Mitarbeiter*innen beim Einsatz digitaler Medien. Auch hier sollen zur Illustration zwei unterschiedliche Handlungsoptionen bezeichnet werden, die im Streetworkteam zum Konflikt führen können. Sarah berichtet von Diskussionen zu Spezialisierungen im Team: „Wir haben uns gefragt, ob es ausreichend ist, wenn im Team jeder ein Spezialthema abdeckt. Und einer ist dann eben auch zuständig für die digitale Kommunikation. Aber ich bin der Meinung, dass die Kompetenz, professionell mit digitaler Kommunikation umzugehen, alle Mitarbeiter*innen, die mit Jugendlichen arbeiten, haben müssen. Das ist einfach Voraussetzung, um niedrigschwellig zu arbeiten und lebensweltorientiert“ (FK_20). Dagegen argumentiert Lea, dass die digitale Kommunikation inzwischen so viel Zeit einnimmt, dass sie nicht bereit ist, ihre Kompetenzen dafür weiter auszubauen. „Im Endeffekt könnte ich auch in meinem Büro sitzen, mit allen vernetzt sein, bloß da würde ich mich mit meinem ganzen Wesen – da müsste ich mich noch fragen, ist das noch der Job, den du wirklich machen willst. (...) Und ich glaube, es fehlt so eine emotionale Berührung, eine echte mittlerweile, wo wir also auch empathisch miteinander umgehen können. Und das ist irgendwie rausgegangen durch diese Technik“ (FK_17). Lea plädiert für eine Arbeitsteilung: Die digital affinen Kolleg*innen könnten sich der Pflege der Websites und Social Media widmen und andere könnten die Arbeit ihren Interessen und Fähigkeiten entsprechend gestalten. Ein Kollege ergänzt: „Weißt du, es gibt Kollegen, die sind da super affin und die sind da die Experten, die sollen das bitteschön auch machen. Und die sind da unglaublich gut drin. Was soll ich mich da ewig einarbeiten und mit beschäftigen, wo ich weiß, ich bin im Direktkontakt so gut“ (FK_4).

Erforderlich in diesem Spannungsfeld ist ein wertschätzendes Markieren und – soweit möglich – Aushandeln der verschiedenen Schwerpunktsetzungen der Mitarbeiter*innen. Weil aufsuchende Arbeit lebensweltorientiert konzipiert ist, müssen Fachkräfte der Mobilen Jugendarbeit/ Streetwork über ein Basiswissen zu den Auswirkungen der Digitalisierung auf jugendliche Lebenswelten verfügen. Gleichzeitig sind Spezialisierungen möglich und oft auch nötig, die ein detailliertes Wissen erfordern. Fachverbände fordern für den „Umgang mit neuen technischen Tools und Social Media-Anwendungen sowie mit Internet-Phänomenen (...) eine entsprechende Basis-Qualifizierung und kontinuierliche Fort- und Weiterbildung der Fach- und Führungskräfte. Empfehlenswerte Inhalte und Themenbereiche einer Basis-Qualifizierung (sind):

- Grundlagen zur Mediennutzung von Adressat*innen,
- Überblick über Chancen und Risiken in der Nutzung von digitalen Medien,
- rechtliche Grundlagen (Datenschutz, Datensicherheit, Strafrecht, Urheberrecht etc.),
- Dokumentation, Evaluation digitaler Kommunikationsangebote“ (LAG MJA/SW Baden-Württemberg 2019, S. 35).



Allerdings sollten die Themen einer solchen Basis-Qualifizierung bereits Bestandteil eines Curriculums jedes Studiengangs Soziale Arbeit sein (vgl. Helbig/Roeske 2019). Auch an dieser Stelle gibt es noch viel Nachholbedarf, den die Träger gegenüber den Hochschulen deutlich machen müssen.

AUFSUCHENDE JUGENDARBEIT IN PHYSISCHEN UND VIRTUELLEN RÄUMEN

„Da schreibe ich bei Instagram, mache ich ein Bild, Halli Hallo, ich gehe jetzt raus auf Streetwork mit meiner Kollegin Madeleine. Und das wird gleichzeitig auf Facebook gepostet und dann können wir losgehen. Und wer uns dann kontaktieren will unterwegs, weil er weiß, wo wir gerade langlaufen, kann das zeitnah machen. Also das ist wirklich so einfach, das einfach in den normalen Tagesablauf mit einzubinden“ (FK_6). Mit dieser Aussage einer Streetworkerin soll der Blick auf die Räume gelenkt werden, in denen die Begegnungen zwischen Fachkräften und Adressat*innen erfolgen. Deutlich wird, dass Begegnungen sowohl im physischen als auch im virtuellen Raum angestrebt werden. Bevor die Streetworkerin ihr Büro verlässt, öffnet sie virtuelle Räume der Begegnung auf Social Media Plattformen. Dann ist sie – ausgestattet mit einem Diensthandy – mit ihrer Kollegin im Stadtteil unterwegs und erwartet dort Kontakte. Beides ist ihr wichtig und beides ist in ihrer Arbeit miteinander verwoben: Die Begegnung im physischen Raum wird angekündigt und ermöglicht durch den Kontakt im virtuellen Raum. Und in der Begegnung im physischen Raum werden bereits die weiteren virtuellen Begegnungsmöglichkeiten mitgedacht. Physische und virtuelle Räume, Online- und Offline-Welten verschränken sich miteinander in ihrem Handeln. So werden die Räume zu hybriden Räumen (vgl. hybride-streetwork.de).

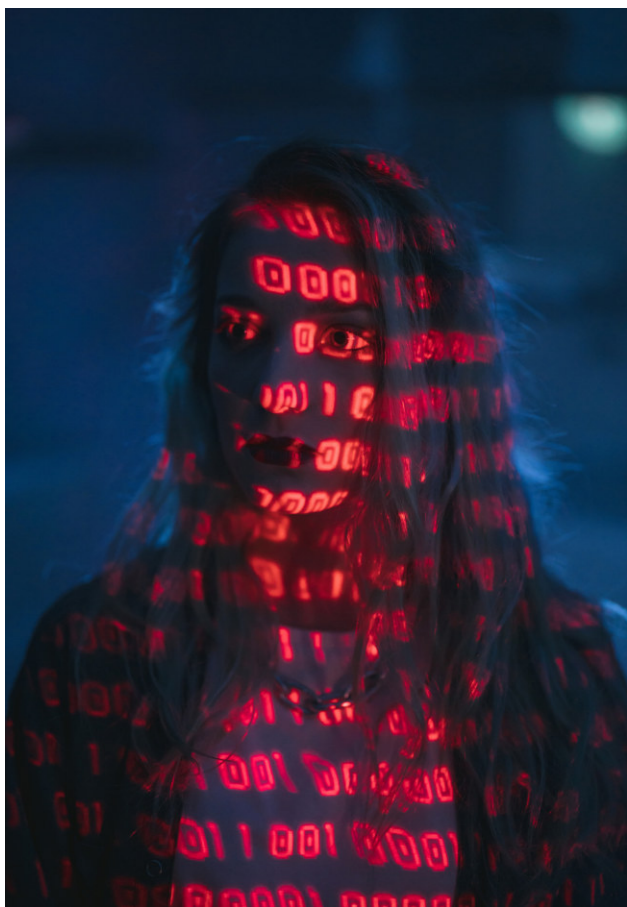
Hybrid ist – allgemein ausgedrückt – etwas Gebündeltes, Gekreuztes, Vermischtes. Hybridität ist ein Wahrnehmungsphänomen. Sie wird wahrgenommen, wenn bestehende Selbstverständlichkeiten (Typisierungen) irritiert werden. Die „Irritation besteht darin, dass wahrgenommen wird, dass etwas „Nichtzusammengehöriges“ verbunden ist, dass die gewöhnliche Ordnung/Separierung/Zuordnung nicht eingehalten wird: Es wird eine unübliche Komposition von Elementen festgestellt, die als Spannung, Inkonsistenz, Widersprüchlichkeit wahrgenommen wird. Die Selbstverständlichkeit ist durchbrochen, man muss eine Entscheidung treffen, eine neue Typisierung vornehmen oder sich die Weltvorstellung „korrigieren““ (Prisching 2017, S. 3). Hybride Streetwork ist demnach mit Irritationen verbunden. Sie ist eine „aufsuchende Arbeit, die bisher getrennt wahrgenommene Systeme zueinander in Beziehung setzt und damit neue Möglichkeiten schafft für die Wahrnehmung junger Menschen, für die Beziehungsaufnahme zu ihnen und für Interventionen“ (Brock 2017). Solche getrennt wahrgenommenen Systeme können auch als Dichotomien, als Systeme von Entweder-Oder bezeichnet werden. Für Streetwork relevante Dichotomien sind z. B. reale Welt und virtuelle Welt, digitale und analoge Kommunikation, Öffentliches und Privates oder auch Herkunftskultur und Ankunftskultur. Solche Typisierungen werden in einer hybriden Streetwork nicht als getrennte oder gegensätzliche Aspekte wahrgenommen. Sondern Chancen und Handlungsspielräume werden gerade in der Vermischung oder im Zusammendenken dieser Aspekte gesehen.

Aus ihrer alltäglichen Erfahrung heraus sagt die Streetworkerin Madeleine bezogen auf die Dichotomie von digitaler und analoger Kommunikation: „Ich wüsste auch nicht, wie es anders gehen sollte. Es geht weder hundert Prozent das eine oder hundert Prozent das andere. Und auch hier müssen wir irgendwie so einen Mix herausfinden“ (FK_13).

Nach de Souza e Silva (de Souza e Silva 2006, S. 261) verändern mobile digitale Technologien Raumgrenzen in dreifacher Hinsicht. Erstens verschwimmen die traditionellen Grenzen zwischen physischen und virtuellen Räumen. Zweitens werden durch digitale Technologien die Beziehungsnetzwerke durch soziale Netzwerke erweitert. Drittens werden damit Räume neu konfiguriert – sie werden hybride Räume.

“
*Ich wüsste auch nicht, wie es anders
gehen sollte. Es geht weder hundert
Prozent das eine oder hundert
Prozent das andere.*
Madeleine

Aufsuchende Arbeit ist lebensweltorientiert, sie ist auf Sozialräume bezogen und auf Beziehungsnetzwerke. Wenn Fachkräfte und Jugendliche in der aufsuchenden Arbeit selbstverständlich mobile digitale Technologien nutzen, werden nach de Souza e Silva also Räume und Beziehungsnetzwerke in einer anderen Qualität wahrgenommen. Bisherige Grenzziehungen und Konfigurationen werden irritiert. Lebenswelt kann nicht mehr entweder als analoge oder als digitale Lebenswelt beschrieben werden. Für die Fachkräfte ist vielmehr interessant, welche Möglichkeiten und welche Beschränkungen für das soziale Handeln des Subjekts in der Lebenswelt analysiert werden können. Das ist eigentlich eine Selbstverständlichkeit in der Geschichte der lebensweltorientierten Sozialarbeit, die aber aktuell mitunter durch die Abtrennung einer „digitalen Welt“ von einer „realen Welt“ in den Hintergrund tritt. Dieter Oelschlägel betonte schon in den 1980er Jahren: „Versteht man die Lebenswelt als einen Möglichkeitsraum, dann werden alle statischen, normativ abgeleiteten Zielvorstellungen fragwürdig. Ziele müssen sich an den konkreten Subjekten, ihren Erfahrungen und Kompetenzen orientieren. Dann werden nicht mehr abstrakte Ziele (Sich organisieren...) formuliert, sondern es wird „nach den objektiv vorhandenen Lebensumständen und nach den subjektiv vorhandenen Einfluss- und Veränderungsmöglichkeiten (Braun, S. 23) gefragt. Ein solches Fragen heißt allerdings Analyse, nicht Hineininterpretieren in die Lebenswelt“ (Oelschlägel 2007, S. 46).”



Wenn Räume durch das Subjekt neu konfiguriert werden, können sie nicht statisch, dauerhaft festgelegt und definiert sein. Sie können nicht als Container gedacht werden, die durch einen für alle wahrnehmbaren Rahmen bestimmen, was in ihnen ist und was außerhalb. Sondern eine lebensweltorientierte Arbeit benötigt einen relationalen Raumbegriff.

Für die Beschreibung digitalisierter Lebenswelten ist ein Raumbegriff geeignet, der nicht von starren, sondern von veränderlichen, fluiden Raumgrenzen ausgeht. Das Internet ist also kein zusätzlicher (Sozial-)Raum, der als weiterer Raumcontainer an das Gemeinwesen andockt. Sondern es kann Sozialräume erweitern oder auch beschränken, je nach den subjektiv vollzogenen Grenzziehungen. Jugendliche konstruieren durch ihre sozialen Handlungen – wo auch immer und mit welcher Technologie auch immer – Raum in einer bestimmten Konfiguration.

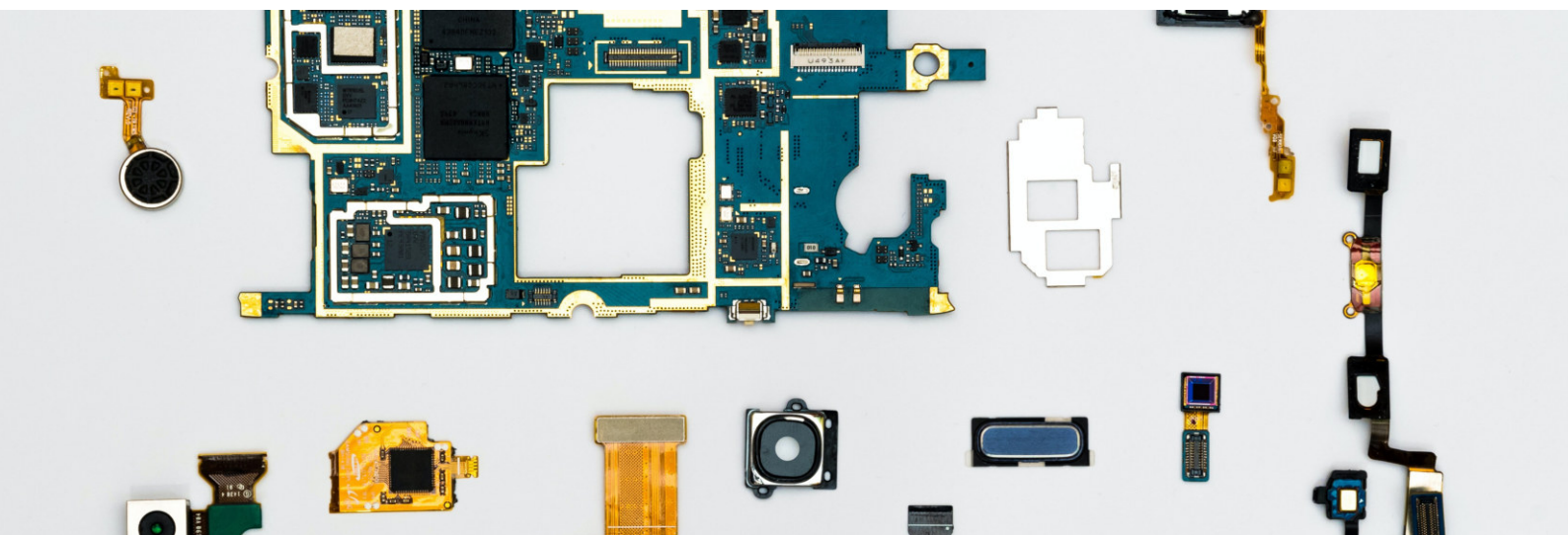
Die Herstellung von Raum kann als Verknüpfung von Lebewesen (inklusive des eigenen in Szene gesetzten Körpers) und sozialen Gütern (Gegenstände und Objekte mit ihrer jeweiligen Symbolkraft) aufgefasst werden (vgl. Löw 2001). Wenn die Streetworkerin und ihre Kollegin Madeleine auf Instagram ein Bild von sich posten und dazu schreiben, dass sie sich auf die anschließenden Streetworkkontakte freuen, stellen sie Raum durch Verknüpfungen und eine bestimmte Präsentation dieser Verknüpfungen (Inszenierung) her. Sie erweitern die Grenzen in ihrem Streetworkbüro durch die Nutzung von Social Media.

Die Grenzverschiebung steht dabei in einem unmittelbaren Zusammenhang mit der Erfahrung von Möglichkeiten und Einschränkungen. Die beiden Streetworkerinnen schätzen die Möglichkeit der einladenden Kommunikation über Social Media mit Jugendlichen, die sich aktuell an für die Streetworkerinnen unbekanntem Orten aufhalten. Gleichzeitig kennen sie Einschränkungen. Sie würden zum Beispiel in dieser Situation keine Beratungsgespräche beginnen, weil sie wissen, dass bestimmte Daten und Metadaten über die Kommunikationswege Instagram, Facebook und WhatsApp durch den Facebook-Konzern zusammengeführt, gespeichert und verarbeitet werden können. Der hergestellte Raum unterliegt also bestimmten (Macht-)Strukturen, die auf das Soziale ermöglichend oder beschränkend zurückwirken.

In der Jugendarbeit – vor allem in der aufsuchenden Jugendarbeit – ist zu berücksichtigen, dass große Tech-Konzerne ein starkes Interesse an den Daten der Nutzer*innen ihrer Dienste haben. Aus diesen über viele Jahre hinweg zusammengetragenen Daten (inzwischen sind nahezu alle jungen Menschen in Deutschland über Jahre hinweg Nutzer*innen von Facebook-Diensten) können psychologische Profile („verwertbare Identitäten“) der Nutzer*innen geformt werden, die aktuell oder später als Grundlage für personalisiertes Marketing, für Kauf- und Versicherungsentscheidungen, Risikoeinschätzungen, Kriminalitätserwartungen u.v.m. eine Rolle spielen können.

Für Algorithmen sind solche verwertbaren Identitäten die Grundlage von Berechnungen, unabhängig von den „wirklichen“ Merkmalen der aktuellen Identität der (Nicht-mehr-)Nutzer*innen. Die verwertbare Identität – gleich von welchen Institutionen sie zusammengesetzt wurde - könnte also gegebenenfalls in wichtigen Lebensfragen bedeutsamer werden als die aktuelle Identität. Fachkräfte mit dem Auftrag, junge Menschen auf ihrem Weg zu einer eigenverantwortlichen Persönlichkeit zu begleiten (SGB VIII, § 1), müssen diese Prozesse der Fremdbestimmung kennen und entsprechend der sozialarbeiterischen Ethik handeln.

Nach Läßle (1991) können vier Komponenten unterschieden werden, die solche Strukturen des gesellschaftlichen Raums ausbilden und damit die Konfiguration des Raums durch die Subjekte – Fachkräfte wie Adressat*innen – mitbestimmen: Erstens, das *materiell-physische Substrat* gesellschaftlicher Verhältnisse, das sich aus „den Menschen in ihrer körperlich-räumlichen Leiblichkeit“ und „den materiellen Nutzungsstrukturen der gesellschaftlich angeeigneten und kulturell überformten Natur“ (ebd. S. 196) zusammensetzt. Zweitens, die *gesellschaftlichen Interaktions- und Handlungsstrukturen*, die abhängig sind von verbreiteten Nutzungs- und Aneignungspraktiken (zur Aneignung von Raum vgl. Deinet 2009). Drittens, das *institutionalisierte und normative Regulationssystem*, das Eigentums- und Machtverhältnisse beschreibt, aber auch rechtliche, soziale und ästhetische Normen. Und viertens, das *räumliche Zeichen-, Symbol- und Repräsentationssystem*, das anzeigt, welche sozialen Funktionen und welche Identifikationsmöglichkeiten der Raum bereithält.



Raum wird also von den Subjekten nicht frei und unabhängig konstruiert, sondern immer unter den gesellschaftlichen Bedingungen, die mit diesen vier Komponenten gefasst und analysiert werden können.

Fachkräfte der aufsuchenden Jugendarbeit haben den Auftrag, Räume so zu gestalten, dass sie zur Verbesserung der Lebensbedingungen ihrer Adressat*innen beitragen. Sie können digitale Medien nutzen

- für die Öffentlichkeitsarbeit, bezogen auf die Lebenswelten und Bedürfnisse der Adressat*innen, aber auch bezogen auf die eigenen Beiträge zur Mitgestaltung von Räumen und zur Verbesserung von Lebensbedingungen,
- für die Positionierung in der Öffentlichkeit, um Diskriminierungs- und Ausgrenzungsprozessen entgegenzutreten,
- um den Dialog mit im Konflikt stehenden Gruppen anzuregen,
- um die Helfelandschaft durch Vernetzung und Kooperation weiter zu entwickeln,
- um ehrenamtliche Initiativen und weitere zivilgesellschaftliche Akteure stärker einzubeziehen,
- um Meinungen und Stimmungslagen zu erkunden,
- um Abstimmungen, Debatten und Aktionen anzustoßen,
- um die Beteiligung an lokalen Planungsprozessen durch schnelle Kommunikationswege aufrecht zu erhalten,
- um zum Mitmachen und zur aktiven Gestaltung des Gemeinwesens einzuladen (Aktivierung und Beteiligung) (vgl. LAG MJA/SW Ba-Wü 2019).

“Vorteil: Für junge Menschen kann sich der Einsatz von digitalen Beteiligungsformen positiv auf die Teilnahme und Aktivität auswirken, da es sich um ein niedrighwelliges Angebot handelt. Zudem sind verschiedene Grade an Engagement möglich, sodass Personen eigenständig entscheiden können, wie sehr sie sich einbringen. Gleichwohl ist es gerade hier für die Adressat*innen potentiell leichter, die Stimme zu erheben und bietet somit eine neue Möglichkeiten der Mitbestimmung.

Nachteil: Auch hier werden bestimmte Personengruppen (Ältere, Kranke) u. U. nicht erreicht, sodass es neben neuen digitalen Beteiligungsformaten auch weiterhin analoge Formen und Möglichkeiten der Beteiligung (Stadtteilrunde, Gemeindetreff) braucht. Digitale Formen der Beteiligung sind kein Selbstläufer, da die Adressat*innen auch hieran erinnert und ggf. motiviert werden müssen, um sich aktiv einzubringen.” (ebd., S. 23)

GAMING, PARTIZIPATION UND BILDUNG IN DER AUFSUCHENDEN JUGENDARBEIT

Ausgehend von Überlegungen zu verschiedenen digitalen Kontaktformen in der aufsuchenden Jugendarbeit sollen nun Beispiele genannt werden, wie über digitale Medien – zum Beispiel über Online-Spiele – zu Partizipation und Bildung als zentrale Ziele einer gemeinwesenorientierten Mobilen Jugendarbeit/ Streetwork beigetragen werden kann. Auf sogenannte Serious Games, die erklärtermaßen beteiligend und bildend wirken sollen, wird dabei nicht eingegangen. Sie sind in der aufsuchenden Jugendarbeit weniger von Bedeutung. Der Fokus soll vielmehr auf Räume gerichtet sein, in welche die jungen Menschen die Fachkräfte (als Gäste) auch einladen können.

„Einerseits fragen wir, wenn wir Leute neu kennenlernen auf der Straße und ihnen unseren Flyer geben, ob sie auf Instagram sind oder so, und dann folgen uns schon einige von ihnen. Und wir fragen dann nach: Ist es o.k., wenn wir euch auch folgen? Da kriegen wir durch die Bank weg nur positives Feedback. Weil die Aufmerksamkeitslogik von Instagram den Jugendlichen auch affirmativ bestätigt, dass: Je mehr Follower, umso besser und präsenter bist du. Dementsprechend haben wir da nie Ablehnung bekommen. Andererseits bin ich auch Jugendliche, die ich über ihren Account als Zielgruppe im Stadtteil identifiziert habe, auch zurückgefolgt. Meistens ist es auch eindeutig: Die Leute haben ihr Alter im Profil stehen, ihre Postleitzahl. Man sieht auch, welche Accounts diesem Account auch noch folgen, und wenn man dann sieht: 17 Jahre, die richtige Postleitzahl und fünf Accounts von Leuten, die wir aus der Streetwork schon kennen, dann ist es ziemlich sicher ein Jugendlicher, der hier im Stadtteil wohnt“ (Fk_20).

Christiane Bollig unterscheidet für eine virtuell-aufsuchende Jugendarbeit (vgl. Bollig/Keppeler 2015) drei Formen des Kontaktaufbaus:

- Die direkte bzw. gezielte Kontaktform: Die Fachkraft registriert sich auf einer digitalen Plattform und spricht bzw. schreibt im Anschluss gezielt junge Menschen an. Vorteil: Die jungen Menschen sind so besser zu erreichen als im physischen Raum. Sie haben die Möglichkeit, auf die Anrede zu reagieren, ohne die Regeln der Face-to-Face-Kommunikation beachten zu müssen.
- Die indirekte bzw. defensive Kontaktform: Die Fachkraft registriert sich auf einer digitalen Plattform und erstellt ebenfalls ein Profil. Allerdings wartet sie in diesem Fall, bis sie vonseiten der jungen Menschen kontaktiert wird. Die digitale Präsenz wird nicht extra beworben, sondern entweder mündlich in Gesprächen mit Jugendlichen gestreut oder schriftlich (bspw. auf einem Flyer) platziert. Vorteil: Die jungen Menschen entscheiden eigenständig, ob, wann und in welcher Form das Kontaktangebot in Anspruch genommen wird. Sie können bei Bedarf in Kontakt mit der Fachkraft treten, ohne dass andere in der Gruppe davon Kenntnis erlangen.

- Die verdeckte bzw. stille Kontaktform: Die Fachkraft stöbert nach Erstellung eines Profils verdeckt bzw. für die Adressat*innen nicht sichtbar auf deren Profilen und Accounts, die bei Jugendlichen oftmals öffentlich zugänglich und für alle sichtbar sind. Vorteil: Sie erhält einen vertieften Einblick in deren Lebenswelten und erlangt eine Vielzahl an Informationen. Sie erhält die Möglichkeit, auf ehrenamtliches Engagement, künstlerisches Schaffen (z. B. Graffiti, Hip-Hop) oder sportliche Aktivität (z. B. Basketball, E-Sport), aber auch auf problematische Entwicklungen schnell zu reagieren (vgl. LAG MJA/SW Ba-Wü 2019).

Zunehmende Bedeutung für den Kontaktaufbau als auch für die Kontaktpflege erfährt das gemeinsame Online-Spiel als eine weitere Kontaktform. Die Fachkraft lässt sich einladen oder lädt selbst zum Zocken ein. Über eine Sprachkonferenzsoftware wird der Austausch während des Spiels ermöglicht. Ein Jugendarbeiter aus dem ländlichen Raum meint dazu: „Ich sehe das als Arbeit an, weil, darüber wird sich unterhalten, in diesem TeamSpeak erfährt man ganz viel. Das ist dieses klassische Gespräch: Früher sind sie nach der Schule vielleicht mal kurz heim und dann zum Treff gekommen. Dann haben welche mit gecillt, wir haben eine Runde Billard gespielt, uns dabei unterhalten. Und jetzt hockt der leider bei sich zu Hause, aber wir reden über TeamSpeak, also ich habe wenigstens diese Basis“ (FK_11).

Computerspiele sind digitale Massenmedien und in den Lebenswelten der meisten jungen Menschen fest verankert. Sie sind zugleich Spiel und interaktive Erzählung. Und sie sind fester Bestandteil der Populärkultur. Bestimmte Avatarfiguren sieht man „nicht nur auf den Bildschirmen unterschiedlicher Computerspiel-Plattformen, sondern genauso auf T-Shirts, Taschen oder Getränkedosen. Dabei gibt es neben klassischen Merchandising-Produkten auch eine Vielzahl von Computerspielfans selbst hergestellten Artefakten – es geht also um kreative Praktiken und um performative Aneignungsstrategien, die über das eigentliche Spiel-Erlebnis hinausgehen“ (Beil 2020, S. 277).



Der Streetworker Robert sieht es als seine Aufgabe an, diese kreativen Praktiken und Aneignungsprozesse zu unterstützen. Regelmäßig spielt er mit Jugendlichen aus „seinem“ Stadtteil. Einige kennt er von gemeinsamen Aktivitäten (Grillen, Musik hören) im Stadtpark. Aber die meisten kommen im Online-Spiel neu hinzu. Er beschreibt den gemeinsamen Prozess im Spiel: „Du startest in einer apokalyptischen Welt. Du fängst an mit ganz wenig Ausstattung. Du hast ein T-Shirt an und frierst. Also musst du dir einen Pullover looten. Erst mal für dich sorgen, dass du klarkommst. Wir sind durch drei Dörfer gelaufen, haben Dinge gelootet. Wichtig war, dass wir dabei miteinander reden konnten. Wir waren über Discord miteinander verbunden als Gruppe. Und da habe ich mich den anderen vorgestellt. Und ich habe gesagt: „Ich bin Sozialarbeiter, ich werde niemanden erschießen“. Damit hatte ich gleich eine Rolle in der Gruppe. Ich habe gesagt: „Ich bin gern hier mit euch unterwegs hier in eurem Raum, aber ich werde keine Menschen töten“. Dann kamen wir nach und nach ins Gespräch. Du redest ja nicht die ganze Zeit über das Spiel, sondern du redest ja auch über andere Sachen“ (Fk_21).

Für Robert sind im Prozess des gemeinsamen Spielens die gleichen Gruppenprozesse erkennbar, die er aus seiner Arbeit in Face-to-Face-Gruppensettings kennt. Es geht um Rollenklärung, um das Aushandeln, welche Normen geteilt werden und welche nicht geteilten Normen akzeptiert werden können. Es geht um Beziehungsdynamiken, z. B. bei der Bildung von Kleingruppen, wenn bestimmte Aufgaben im Spiel bewältigt werden müssen. Es geht um Aushandlungsprozesse der Macht, wenn im Spiel schnell eine Entscheidung getroffen werden muss.

Die Position des Streetworkers ist dabei nicht einfach zu verorten. Einerseits gehört er als Mitspieler zur Gruppe und ist in alle Entscheidungsprozesse einbezogen. Andererseits bleibt er trotzdem der „Andere“, der Erwachsene, der Pädagoge. „Ich musste mich aus der Gruppendynamik immer bisschen rausziehen. Andererseits habe ich viele Regeln mitbestimmt. Wenn unmittelbare körperliche Feedbacks fehlen, z. B. Mimik und Gestik, wenn du es nicht über Mimik rüberbringen kannst, machst du es oft über Regeln“ beschreibt Robert den Spagat.

Wenn er selbst zum Zocken einlädt, bevorzugt er Spiele mit hohem gruppendynamischen Potential. „Du startest als Mannschaft und hast z. B. ein Schiff. Du musst als Gruppe das Schiff steuern. Einer steuert. Einer muss sich mit den Kanonen auskennen. Leute müssen Kanonenkugeln looten. Wer kümmert sich um das Segel? Es darf andere nicht behindern. Andere müssen Bretter sammeln. Das ist alles nötig, während du als Gruppe unterwegs bist. Wer spricht wen an? Wer gibt Kommandos? Wer macht Komplimente und kommentiert? Auf wen verlässt sich die Gruppe in riskanten Situationen oder bei Angriffen? Du sprichst dich über einen Sprachchat ab, musst viel kommunizieren. Du kannst jemanden voten, sodass er in den Knast kommt. Der kann dann nichts mehr machen. Das ist Gruppenarbeit pur“ (Fk_21).

Die Spieler*innen sind im Game an Prozessen beteiligt, die aus der Gemeinwesenarbeit bekannt sind. Es gibt Aufgaben zu bewältigen, die allein nicht zu schaffen sind. Man muss sich zusammentun, die Kräfte bündeln und nach einer gemeinsam entwickelten Strategie handeln. Die Spieler*innen treffen auf Gruppen, die ihnen feindlich gesonnen sind und Gruppen, mit denen sie kooperieren können. „Wir wurden angegriffen auf jeden Fall. Es gab auch Diss von anderen Gruppen. Du musst dir das Spiel als Gemeinwesen vorstellen. Es verbünden sich ja auch Gruppen miteinander. Du kannst dein eigenes Camp aufmachen. Du kannst Gegenstände aufnehmen und dein Camp bauen. Du hast dadurch immer kleine gemeinsame Ziele“ (Fk_21).

“*Wir wurden angegriffen auf jeden Fall. Es gab auch Diss von anderen Gruppen. Du musst dir das Spiel als Gemeinwesen vorstellen.*

Robert

Diese Prozesse finden nicht losgelöst von der Lebenswirklichkeit der Jugendlichen in einer künstlichen Welt statt, sondern wirken sich selbstverständlich in den Lebenswelten der Jugendlichen aus. Robert beschreibt das so: „Viele gehen davon aus, dass du entweder mit den Jugendlichen draußen bist oder mit ihnen zockst. Aber es ist beides. Wenn ich in DayZ Holz sammle und ein Feuerzeug finde, wo ich noch Gas looten muss und mache da Feuer, dann haben wir auch ein Thema. Dann kommt mein Vorschlag, dass wir auch mal draußen in der „realen“ Welt Feuer machen. Das ist niedrigschwellig: Es machen Leute Feuer, die das in der „realen“ Welt nie machen würden. Die googeln dann, wie das geht. Was brauchen wir für Holz zum Feuer machen? Also es müssen Gruppenspiele sein mit viel Gestaltungsfreiheit, wo man etwas bauen kann. Wo man kreativ sein kann, sich Raum aneignen kann. Du musst dich mit den anderen absprechen: Was machen wir hier? Und dann wird das zum Raum“ (Fk_21).

„Teilhabe bedeutet heute digitale Teilhabe. Wer nicht in Sozialen Netzwerken oder über den einen Messenger erreichbar ist, gehört im Zweifelsfall nicht mehr dazu, ist uninformiert, wird nicht gesehen und gehört. Partizipation ist für Jugendliche somit untrennbar mit Digitalität verknüpft“ (Tillmann/ Helbig 2017, S. 23 und 24).

Im Anschluss an die Überlegungen zu hybriden Räumen kann Partizipation verstanden werden als Anteilnahme an den Entwicklungen im Gemeinwesen, also im physischen Raum und im virtuellen Raum. Im Sinne von Raumerweiterung durch Verschiebung der Grenzen können Fachkräfte zur kritischen Reflexion der Aktivitäten und zu digitaler Souveränität anregen. Der Streetworker Robert problematisierte beispielsweise die Nutzung eines bestimmten Online-Dienstes für den Gruppenchat beim Online-Spiel mit den Jugendlichen. Aus den Diskussionen dazu entstanden Ideen für die Nutzung von Open Source-Anwendungen und für die Einrichtung lokaler Server im Gemeinwesen. In nächsten Schritten könnte überlegt werden, welche relevanten Gremien und Unterstützer gemeinsam mit den Jugendlichen angesprochen werden mit dem Ziel, lokale Server z. B. in der öffentlichen Bibliothek oder in der Kirchengemeinde zu installieren und zu betreuen. Das sind ressourcenaufwendige Projekte, die häufig nur durch Vernetzung mit anderen Akteuren im Gemeinwesen umgesetzt werden können.

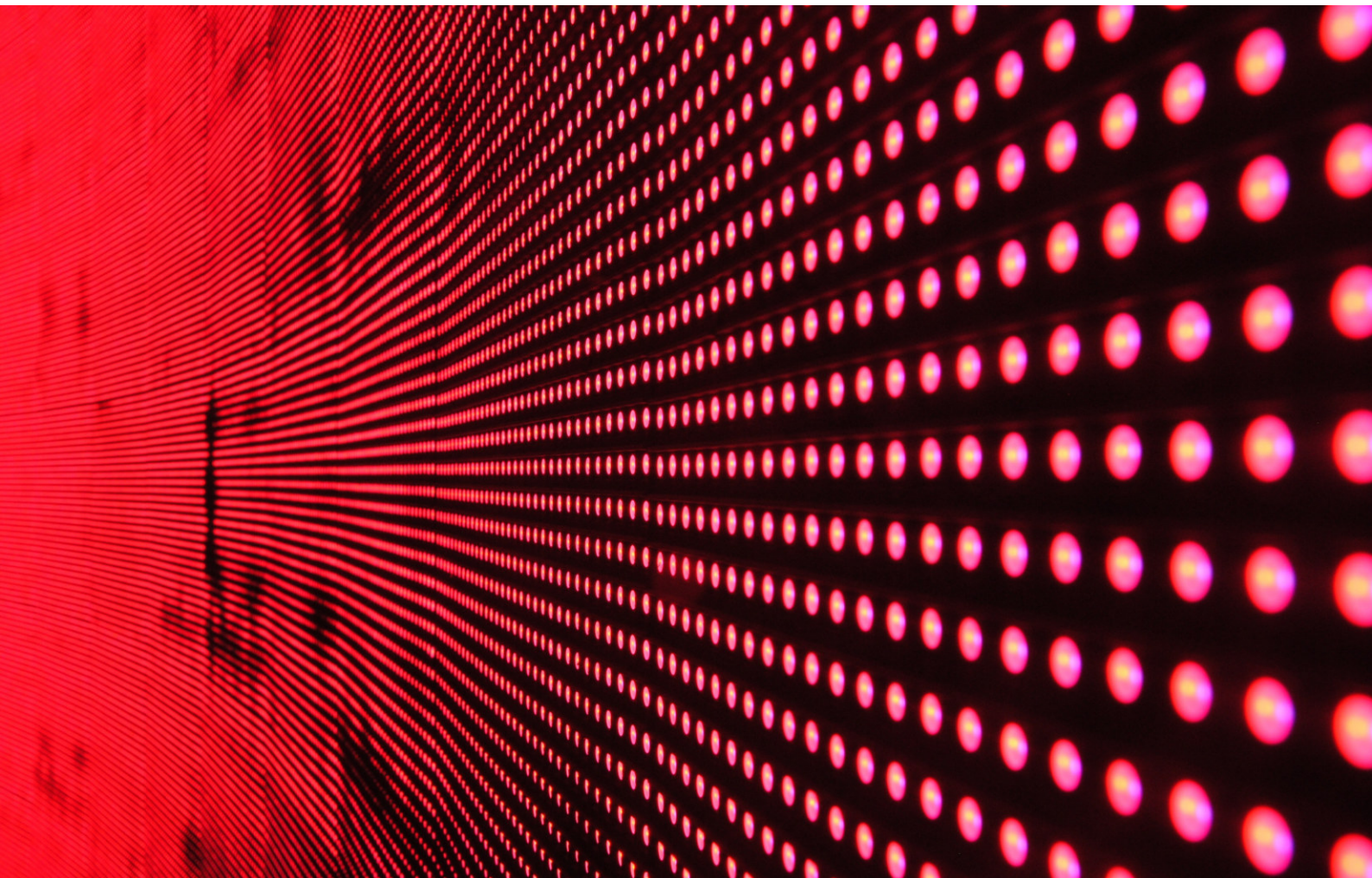
Nach Wagner und Gebel (vgl. Wagner/Gebel 2014) können für das Medienhandeln der Jugendlichen drei Dimensionen der Partizipation unterschieden werden:

- Jugendliche positionieren sich: Jugendliche positionieren sich, indem sie Zuordnungen und Abgrenzungen vornehmen. Vor allem am Medienhandeln in sozialen Netzwerken ist zu erkennen, dass Jugendliche Positionen beziehen. Sie greifen dabei Impulse anderer auf, schließen sich Positionen anderer an oder wechseln Gruppenmitgliedschaften. Die Positionierungen beziehen sich auf aktuelle gesellschaftliche Diskurse oder auf Phänomene der (Netz-)Kultur. Sie drücken sich aus in Statements per Schrift- und Bildsprache, in Gestaltungen von Status- und Profilingaben und in der Zugehörigkeit oder Abgrenzung zu bestimmten Gruppen.
- Jugendliche bringen sich ein: Jugendliche artikulieren eigene Perspektiven und laden zum Austausch über eigene Aktivitäten ein. In Beiträgen auf Blogs und Videokanälen oder im Posting auf Social Media Plattformen drücken sie ihre Meinung aus und setzen eigene Impulse. Diese Kreativität zeigt sich nicht nur in politischen oder kulturellen Aktionen, die dokumentiert und kommentiert werden, sondern auch in Praktiken des Remix und Mashups.
- Jugendliche aktivieren andere: Andere Menschen sollen zu konkretem Engagement, zur Unterstützung von Ideen oder Kampagnen oder zum Mitmachen bei Aktionen motiviert werden. Die Aktivierung reicht von der Ankündigung von Aktionen mit der Bitte um Weiterverbreitung dieser Ankündigung, über die Aufforderung zur Beteiligung an Online-Petitionen, bis hin zur Einbindung in komplexe Vorbereitungen öffentlichkeitswirksamer Aktionen mit zahlreichen Beteiligten.

„Wagner und Gebel (2014, S. 179) arbeiten in ihrer Studie weiterhin heraus, dass Partizipation in digitalisierten Welten abhängig ist von:

- lebensweltlichen Ressourcen (z. B. Zugang, Anregung, Unterstützung und Anerkennung durch Familie oder Peergroup)
- Ressourcen, die auch über das Medienhandeln selbst erworben werden (z. B. Orientierung, soziale Unterstützung, Medienkompetenz)“ (Tillmann/Helbig 2017, S. 22 und 23).

Bildung in der aufsuchenden Jugendarbeit ist in aller Regel informelle Bildung. Im Unterschied zu den formalen und non-formalen Bildungssettings der Schule oder der Maßnahmen von Bildungsträgern für benachteiligte Jugendliche sind informelle Bildungsprozesse nicht an definierte Bildungsorte und nicht an ein strukturiertes Bildungsprogramm gebunden. Bildungsprozesse finden selbstorganisiert statt, auch wenn sie von Streetworker*innen angeregt werden. Sie sind niedrigschwellig, lebenswelt- und alltagsbezogen. In digitalisierten Lebenswelten sind informelle Bildungsprozesse zunehmend über digitale Medien vermittelt. Für die Anregung und fachliche Begleitung solcher Bildungsprozesse können beispielsweise BACK-Tools verwendet. Mit BACK-Tools werden Jugendliche eingeladen zu Begegnung, Austausch, Computergestützter Bildung, Kollaboration.



BACK-Tools sind Zutaten, mit denen die Jugendlichen sich ein Produkt backen können. Es gibt ein Grundrezept, aber die Menge und das Verhältnis der Zutaten kann variieren. Wie beim Backen geht es um den Spaß bei der Herstellung, aber auch um den Nutzen des fertigen Produkts.

BACK-Tools ermöglichen gemeinsames, spielerisches Lernen in virtuellen Räumen. Diese entstehen aus der Kombination verschiedener Open Source Tools, die jeweils für Kinder und Jugendliche geeignete Gestaltungselemente enthalten. Aus diesen Elementen können Straßen, Häuser, Werkstätten, Landschaften und Städte gebaut werden, die zahlreiche Bildungsanreize setzen. Beispielsweise führen verlinkte Gestaltungselemente zu Umfragen, Notizbüchern, Spielen, Whiteboards, Videokonferenzen, Filmen, Diskussionen zu vorher gemeinsam vereinbarten Themen, Chillzonen, Lernprogrammen, geschlossenen Breakoutrooms für ungestörte Gespräche usw.

Die Jugendlichen wählen und gestalten ihren Avatar und bewegen sich damit im gemeinsam gestalteten Raum. Sie diskutieren Regeln oder kommunizieren mit anderen in der Küche am Tisch über ausliegende Rezepte oder ziehen sich an ein virtuelles Lagerfeuer zurück. Sie können sich diese Räume als „ihre Räume“ einrichten und entscheiden, wann und wo sie mit den begleitenden Streetworker*innen in Kontakt kommen. Optional können die Räume zu einem dauerhaft bestehenden virtuellen Jugendtreff mit festen Kontaktzeiten mit den Streetworker*innen oder auch zu einer Straßenschule ausgebaut werden.

Die Anwendungen können Referenzen zum physischen Gemeinwesen bieten, zum Teil auch mit diesem vernetzt sein. Sie sollen auf lokalen Servern laufen und dem Prinzip der Datensparsamkeit entsprechen. Eine Koordinierungsstelle kann den technischen Support bieten, die Tools sammeln, sie auf datensichere Verwendung prüfen und die Zusammenarbeit zwischen den beteiligten Fachkräften, einem Unterstützungsnetzwerk und ggf. der Kommune steuern.

Prinzipien der Anwendung solcher digitalen Tools in der aufsuchenden Arbeit sind sorgfältige Beachtung des Datenschutzes und der Schweigepflicht, Partizipation, Datensparsamkeit, Open Source, Aufbau auf lokalen Servern und Netzwerken, Abstimmung auf das Medienhandeln der Adressat*innen. Dieses ist häufig bedingt von begrenzten Ressourcen. So schränkte beispielsweise ein Streetworker bei einer Diskussion zum Medienhandeln der Jugendlichen ein:

„Es ist auch immer noch so die Frage, hat unser Klientel auch die Möglichkeit, überhaupt Internet zu bedienen, also ist es für sie verfügbar oder müssen sie zu uns kommen, um mal Internet nutzen zu können? Oder haben sie auch Smartphones, und wenn sie Smartphones haben, haben sie ein Guthaben drauf, können sie mobile Daten nutzen?“ (FK_7).

Deshalb soll an dieser Stelle noch einmal an den Streetworker Robert erinnert werden, der als eine der wichtigsten Voraussetzungen für Streetwork ein Gerät für die Herstellung einer stabilen Internetverbindung in seinen Bollerwagen packte. Darüber hinaus weist der Einwand aber auch auf den Auftrag hin, den Fachkräfte in der Gemeinwesenarbeit umzusetzen haben: Mitwirkung bei der Herstellung der Grundversorgung einer Internetanbindung für ihre Adressat*innen.

Dieses Ziel kann schrittweise über Initiativen für kostenfreies WLAN in Jugendtreffs, auf Marktplätzen, in Innenstädten verfolgt werden. Es können aber auch Initiativen für unabhängige Netze unterstützt werden, durchaus mit aktiver Beteiligung der jungen Menschen. Ein Streetworker, der in einer Großstadt Jugendliche am Konzept und an der Umsetzung von Freifunk beteiligte, berichtet von seinen Erfahrungen: „Also alle wollen kostenloses WLAN haben in diesem Alter. Die finden das geil Freifunk zu nutzen als Initiative und als Software. Okay, ich beteilige junge Menschen auch bei der Entwicklung oder der Weiterentwicklung oder der stärkeren Implementierung von freien Bürgernetzen. Gebe denen im Endeffekt durch das Handeln im Projekt auch Tools an die Hand und Kompetenzen, dann verstehen die, wie Netz funktioniert. Also verstehen ein bisschen besser, wie das Internet funktionieren könnte. Verstehen die technischen Grundlagen und können es für sich umsetzen. Und haben am Ende auch einen Nutzen“ (FK_5).

Der Nutzen besteht nicht nur im Gewinn eines kostenfreien WLANs oder im Zuwachs technischen Wissens. Sondern die Initiative bewirkt gleichzeitig die Einbindung in das Gemeinwesen. Freifunk funktioniert über den Zusammenschluss verschiedener Freifunk-Router zu einem Mesh-Netzwerk. Privatpersonen im Stadtteil, Gewerbetreibende, Kirchen, Bibliotheken usw. können sich beteiligen, indem sie solche Router aufstellen. Zusammen mit interessierten Jugendlichen nimmt der Streetworker Kontakt zu ihnen auf und initiiert ein erstes Treffen. Zu diesem lädt er erfahrene Freifunker ein, die weitergehende Fragen beantworten können.

„Es ist Hilfe zur Selbsthilfe im Endeffekt. Wir gucken, was es braucht, holen uns dann die Experten von den Freifunkern dazu, die uns nochmal alles erklären. Und dann suchen wir uns die passenden Standorte. Und auch die Gewerbetreibenden müssen für sich selbst entscheiden, ob sie mitmachen wollen oder nicht. Also das ist die Idee, das ist auch eine Form von aktivierender Gemeinwesenarbeit im Endeffekt“ (FK_5).

LITERATUR

BAG SW/MJA: Bundesarbeitsgemeinschaft Streetwork/ Mobile Jugendarbeit e.V. (2018): Fachliche Standards 2018. URL: <https://www.bag-streetwork.de/material-links> (Abruf: 13.09.21)

Beil, Benjamin (2020): Game Studies und Gaming Cultures. In: Friese, Heidrun et al. (Hrsg.): Handbuch Soziale Praktiken und Digitale Alltagswelten, S. 273-281. Wiesbaden: Springer VS

Bollig, Christiane/ Keppeler, Siegfried (2015): Virtuell-aufsuchende Arbeit in der Jugendsozialarbeit. In: Kutscher, Nadia/ Ley, Thomas/ Seelmeyer, Udo (Hrsg.): Mediatisierung (in) der Sozialen Arbeit. Reihe Grundlagen der Sozialen Arbeit, Band 38, S. 94 –114. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Braun, Karl-Heinz (1986): Wie können Erziehungsziele in der Sozialarbeit begründet werden? In: Fortschrittliche Wissenschaft. Wien 16/1986, 22-36

Brock, Johannes (2017): Hybride Streetwork. In: sozialraum.de (9) Ausgabe 1/2017. URL: <https://www.sozialraum.de/hybride-streetwork.php> (Abruf: 13.09.21)

Deinet, Ulrich (2009): „Aneignung“ und „Raum“ - zentrale Begriffe des sozialräumlichen Konzepts. In: Deinet, Ulrich (Hrsg.): Sozialräumliche Jugendarbeit. Grundlagen, Methoden und Praxiskonzepte. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 3., überarbeitete Auflage

de Souza e Silva, A. (2006): From Cyber to Hybrid. Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces. In: space and culture vol. 9, no. 3, Sage Publications

digitalyouthwork (2019): Europäische Leitlinie für digitale Jugendarbeit. URL: https://www.digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/sites/4/2019/11/Europaeische_Leitlinie_fuer_digitale_Jugendarbeit.pdf (Abruf: 13.09.21)

digitalyouthwork.eu: URL: <https://www.digitalyouthwork.eu/?material=mobile-jugendarbeit-und-social-media-de> (Abruf: 13.09.21)

EU 2017: Amtsblatt der Europäischen Union C 418/3 vom 07.12.2017

EU 2019: Amtsblatt der Europäischen Union C 414/2 vom 10.12.2019

Helbig, Christian/ Roeske, Adrian (2019): Digitalisierung in Studium und Weiterbildung der Sozialen Arbeit. URL: https://researchgate.net/publication/336115200_Digitalisierung_in_Studium_und_Weiterbildung_der_Sozialen_Arbeit (Abruf: 13.09.21)

hybride-streetwork.de: URL: <https://www.hybride-streetwork.de/> (Abruf: 13.09.21)

Keppeler, Siegfried/ Specht, Walther (2015): Mobile Jugendarbeit. In: Otto, Hans-Uwe/ Thiersch, Hans (Hrsg.): Handbuch Soziale Arbeit/Sozialpädagogik, 5. Aufl., München: Ernst Reinhardt Verlag

Krotz, Friedrich (2001): Die Mediatisierung des kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Kutscher, Nadia/ Kreß, Lisa-Marie (2018): Digitale Medien bei Geflüchteten. In: Hartwig, Luise/ Mennen, Gerald/ Schrapper, Christian (Hrsg.): Handbuch Soziale Arbeit mit geflüchteten Kindern und Familien, S. 739-744. Weinheim und Basel: Beltz Juventa

LAG MJA/SW Ba-Wü: Landesarbeitsgemeinschaft Mobile Jugendarbeit/ Streetwork Baden-Württemberg e.V. (2019): Digital.Total?! Handreichung zum Umgang mit Social Media in der Mobilen Jugendarbeit. Stuttgart

Läpple, Dieter (1991): Essay über den Raum. Für ein gesellschaftswissenschaftliches Raumkonzept. In: Häußermann, Hartmut et al. (Hrsg.): Stadt und Raum. Soziologische Analysen, Pfaffenweiler: S. 157-207.

Löw, Martina (2001): Raumsoziologie. Frankfurt a. M.: Suhrkamp

Mennen, Gerald/ Schrapper, Christian (Hrsg.): Handbuch Soziale Arbeit mit geflüchteten Kindern und Familien, 739-744. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.

momo-voice.de: URL: <https://www.momo-voice.de/mokli-app/> (Abruf: 13.09.21)

Oelschlägel, Dieter (2007): Lebenswelt oder Gemeinwesen? Anstöße zur Weiterentwicklung der Theorie-Diskussion in der Gemeinwesenarbeit. In: Hinte, Wolfgang/ Lüttringhaus, Maria/ Oelschlägel, Dieter: Grundlagen und Standards der Gemeinwesenarbeit. Ein Reader zu Entwicklungslinien und Perspektiven. Weinheim und München: Juventa, 2. aktualisierte Auflage

Pöyskö, Anu (2020): Mit digitaler Jugendarbeit Jugend ermöglichen? Konzeptansätze, Beobachtungen und Lernerfahrungen aus der Praxis. In: Krisch, Richard/ Schröder, Wolfgang (Hrsg.): Entgrenzte Jugend – Offene Jugendarbeit. „Jugend ermöglichen“ im 21. Jahrhundert. Weinheim und Basel: Beltz Juventa

Prisching, Manfred (2017): Was kann Hybridität bedeuten? – Definitionsvorschlag. In: Betz, G. J./Hitzler, R./Niederbacher, A./Schäfer, L. (Hrsg.): Hybride Events. Zur Diskussion zeitgeistiger Veranstaltungen. Wiesbaden: Springer VS

Specht, Walter (1988): Jugendkriminalität und mobile Jugendarbeit. Ein stadtteilbezogenes Konzept von Street Work. München: Luchterhand

Tillmann, Angela/ Helbig, Christian (2017): Kulturelle Partizipation Jugendlicher in einer digitalisierten Gesellschaft. In: Sieben, Gerda (Hrsg.): Occupy Culture! Das Potenzial digitaler Medien in der Kulturvermittlung. München: kopaed

Wagner, Ulricke/ Gebel, Christa (2014): Jugendliche und die Aneignung politischer Information in Online-Medien. Wiesbaden: Springer VS