



JA digital.

Digitalisierung in der Kinder- und
Jugendhilfe konzeptionell gestalten

Dr. Eike Rösch & Asmae Harrach-Lasfaghi

Stand und Entwicklung der Digitalisierung in der Kinder- und Jugendarbeit/ Kinder- und Jugendbildung

Stand und Entwicklung der Digitalisierung in der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung

Institut für Sozialpädagogische Forschung Mainz gGmbH (ism)
Flachsmarktstraße 9, 55116 Mainz
www.ism-mz.de

Impressum

Dr. Eike Rösch & Asmae Harrach-Lasfaghi (unter Mitarbeit von Prof. Dr. Andreas Thimmel)

Stand und Entwicklung der Digitalisierung in der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung

Mainz 2024

Erstellt im Rahmen des Projekts „JAdigital. Digitalisierung in der Kinder- und Jugendhilfe konzeptionell gestalten“, gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ).

Institut für Sozialpädagogische Forschung Mainz gGmbH (ism)

Flachsmarktstraße 9

55116 Mainz

06131 24041 0

www.ism-mz.de

Inhalt

1. Einleitung	5
1.1 Erkenntnisinteresse und Fragestellungen	6
1.2 Vorgehen	6
2. Begriffsklärungen	7
2.1 Digitalisierung und Digitalität	7
2.2 Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung	9
3. Stellenwert von Digitalität und Digitalisierung in verschiedenen Bereichen der Kinder- und Jugendarbeit	11
3.1 Kinder- und Jugendarbeit allgemein	12
3.2 Offene Kinder- und Jugendarbeit (OKJA)	17
3.3 Mobile Jugendarbeit	19
3.4 Jugendförderung (Kommunale Kinder- und Jugendarbeit)	22
3.5 Jugendverbandsarbeit	23
3.6 Kinder- und Jugendbildung	24
4. Wandelbewegungen in der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung	28
4.1 Wie verändert sich die Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung angesichts des digitalen Wandels? Welche Innovationen gibt es?	28
4.2 Welche Entwicklungen gibt es in der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung angesichts des digitalen Wandels, welche wären wünschenswert?	31
4.3 Was sind (erwartete) positive und/oder negative Veränderungen innerhalb der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung angesichts des digitalen Wandels?	32
4.4 Welche Chancen und Risiken birgt die Digitalisierung in der Kinder- und Jugendarbeit/Jugendbildung im Hinblick auf Inklusion und Partizipation?	33
5. Resümee und Ausblick	34
Literatur	37

1. Einleitung

Seit Jahren befindet sich die bundesdeutsche Gesellschaft in einem Mediatisierungsschub (Krotz 2007), innerhalb dessen es zu einer zunehmenden Verschränkung gesellschaftlicher Praktiken mit Computer- und Informationstechnologien kommt (Castells 2001). Dies ist insbesondere als ein kultureller Wandel zu verstehen (u.a. Stalder 2016), der von gesellschaftlichen Akteur:innen mitgestaltet wird und gleichzeitig auch in individuellen Lebenswelten sehr präsent ist. Infolgedessen kann das Aufwachsen als zunehmend mediatisiert betrachtet werden. Insbesondere gestalten Jugendliche ihre Identitätsarbeit mithilfe von digitalen Medien (Schmidt/Paus-Hasebrink/Hasebrink 2009).

Diese Prozesse sind auch im Feld der Kinder- und Jugendarbeit zu beobachten. Dabei ist die Kinder- und Jugendarbeit in ihrer fachlichen Arbeit mindestens zweifach mit entsprechenden Wandlungsprozessen konfrontiert: einerseits durch die fachlichen Reaktionen auf die gewandelten mediatisierten Alltags- und Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen (Digitalität), andererseits durch die sich verändernden Erbringungsformen sowie administrativen und organisationalen Prozesse in Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit (Digitalisierung) (zur Differenzierung der Begriffe Digitalität/Digitalisierung siehe Abschnitt 2.1). So sind nach Jahrzehnten einer selbstverständlichen, partiellen Präsenz von medienpädagogischen Angeboten in der Kinder- und Jugendarbeit seit ca. 15 Jahren verstärkte Bemühungen für eine vertiefte Integration von digitalen Medien in pädagogische Angebote der Kinder- und Jugendarbeit zu beobachten, die sich seit ca. 2017 verstärken (Brüggen/Rösch 2022).

Insbesondere die Corona-Pandemie hat die Potenziale der Digitalisierung für die Kinder- und Jugendarbeit aufzeigen können, aber auch Handlungsbedarfe und Grenzen von Digitalisierung und den Zustand von Digitalität sichtbar werden lassen. Die Kinder- und Jugendarbeit reagierte vielerorts im Modus der Krisenbewältigung und konnte in kürzester Zeit Angebote und Inhalte im Rückgriff auf digitale Plattformen und Werkzeuge umsetzen. Diese weitreichende Beschäftigung mit Fragen konzeptioneller Entwicklung und Umsetzungsstrategien der Einbindung digitaler Elemente in die Kinder- und Jugendarbeit stellen einen wichtigen Impuls für die konzeptionelle Weiterentwicklung des Feldes dar. Es ist davon auszugehen, dass die Erfolge der unterschiedlichen Vorgehens- und Umsetzungsweisen von den unterschiedlichen Rahmenbedingungen und Voraussetzungen der Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit, aber auch von den Lebenslagen der jugendlichen Nutzerinnen, abhängen.

1.1 Erkenntnisinteresse und Fragestellungen

Innerhalb des Projektes „JAdigital. Digitalisierung in der Kinder- und Jugendhilfe konzeptionell gestalten“ der ism gGmbH soll in der vorliegenden Expertise ein vertiefender Blick auf den Stand und die aktuelle Entwicklung der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung in Bezug auf den digitalen Wandel erarbeitet werden.

In dieser Expertise sollen folgende Fragestellungen bearbeitet werden:

- Wie verändert sich die Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung angesichts des digitalen Wandels? Welche Innovationen gibt es?
- Welche Entwicklungen gibt es in der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung angesichts des digitalen Wandels und welche wären wünschenswert?
- Was sind (erwartete) positive und/oder negative Veränderungen innerhalb der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung angesichts des digitalen Wandels?
- Welche Chancen und Risiken bergen die Veränderungen im Zusammenhang mit der Digitalität in der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung im Hinblick auf Inklusion und Partizipation?

1.2 Vorgehen

Als Grundlage für die Bearbeitung der Thematik werden zunächst zentrale Begrifflichkeiten geklärt (Kapitel 2). Hierzu gehört insbesondere die Differenzierung der Begriffe „Digitalisierung“, „Digitaler Wandel“, „Digitalität“ und „Postdigitalität“, die im Diskurs verwendet werden. Außerdem wird die in dieser Expertise zugrunde gelegte Vorstellung von „Kinder- und Jugendarbeit“/„Kinder- und Jugendbildung“ genauer gefasst.

Zur Beantwortung der Fragen wird eine Analyse auf drei Ebenen durchgeführt (Kapitel 3). Zunächst werden Entwicklungen und Diskussionen auf der konzeptionellen Ebene in der Kinder- und Jugendarbeit sowie der Kinder- und Jugendbildung im deutschsprachigen Raum auf der Basis einer Literaturrecherche zusammengetragen. Damit sollen begriffliche Grundlagen geschaffen werden und gleichzeitig ein konzeptioneller Bezugspunkt für die weitere Arbeit dargestellt werden. Ebenso sollen hiermit grundlegende Entwicklungslinien sowie positive und kritische Dimensionen erarbeitet werden.

Gleichzeitig werden Entwicklungen in der Praxis der Kinder- und Jugendarbeit sowie der Kinder- und Jugendbildung in Deutschland durch eine breite Recherche von Praxispublikationen aufgezeigt und systematisiert. Hiermit werden weitere empirische Phänomene sowie Entwicklungslinien, Chancen und Problematiken identifiziert.

Dies bildet die Grundlage, um die Fragestellungen zu beantworten (Kapitel 4). Die Expertise schließt mit einem Resümee und Ausblick.

2. Begriffsklärungen

In diesem Abschnitt werden die Begrifflichkeiten „Digitalisierung“, „Digitaler Wandel“ und „(Post-)Digitalität“ sowie „Kinder- und Jugendarbeit“/„Kinder- und Jugendbildung“ näher erläutert, die im weiteren Verlauf Anwendung finden werden.

2.1 Digitalisierung und Digitalität

Kinder und Jugendliche wachsen heutzutage in einer mediatisierten Welt auf, in der der Umgang mit dem Smartphone und mit Social Media für sie alltäglich sind. Aktuelle Diskussionen zeigen auf, dass sowohl Fachkräfte als auch Adressat:innen der Kinder- und Jugendarbeit diese zunehmende Durchdringung der Alltags- und Lebenswelten mit digitalen Medien und insbesondere durch Social Media als eine Umbruchsituation erleben (vgl. Neumann 2022). In diesem Zusammenhang werden mit „Digitalität“ / „Postdigitalität“ sowie „Digitalisierung“ / „Digitaler Wandel“ verschiedene Begrifflichkeiten verwendet, die unterschiedliche Aspekte im Zusammenhang mit den gesellschaftlichen Veränderungen betonen. Nachfolgend werden diese Begrifflichkeiten mit Blick auf das Vorhaben der Expertise genauer gefasst.

1. Digitalisierung in der Kinder- und Jugendarbeit: Über den Prozess der Umwandlung

Digitalisierung bezeichnet im Allgemeinen den Prozess der Umwandlung von analogen Informationen/Daten in digitale Daten, die auf Computern oder anderen digitalen Geräten gespeichert, verarbeitet und übertragen werden können. Dieser Begriff aus dem Bereich der Informatik wird analog im pädagogischen Zusammenhang verwendet für die Weiterentwicklung bestehender Formate/Angebote durch die Anwendung digitaler Werkzeuge. Beispielsweise können analoge Bildungsangebote wie Workshops, Seminare oder Freizeitaktivitäten durch digitale Formate wie Webinare, Online-Kurse oder virtuelle Realitäten ersetzt oder erweitert werden. Zudem können in der Kinder- und Jugendarbeit digitale Kommunikationskanäle wie soziale Medien oder Messenger-

Dienste zum Einsatz kommen, um mit Kindern und Jugendlichen in Kontakt zu bleiben und sie zu erreichen (Tillmann/Hugger 2014: 32; Beranek/Hill/Sagebiel 2019: 226).

2. *Digitale Transformation in der Kinder- und Jugendarbeit: Über die Veränderung des Gegenstandes und die Hervorbringung von Neuem*

Der Begriff der „digitalen Transformation“ beschreibt eine weitergehende Umwandlung, durch die sich der bisherige Gegenstand verändert und neue Angebote und Möglichkeiten geschaffen werden. So können beispielsweise mit digitalen Medien wie Smartphones oder Tablets pädagogische Prozesse erweitert oder verändert werden, um die Partizipation von Kindern und Jugendlichen auf neue Weise zu ermöglichen oder es können Möglichkeiten der Inklusion mit Hilfe von assistiven Technologien¹ neugestaltet werden. So werden sowohl mit der Digitalisierung als auch mit der digitalen Transformation neue Themenfelder für die Kinder- und Jugendarbeit relevant, wie beispielsweise die Entwicklung von Medienkompetenz² oder der Umgang mit digitalen Risiken, welche im Zuge digitaler Transformationen durch die zunehmende Datafizierung³ hervorgerufen werden (Genner 2017: 11).

3. *(Post-)Digitalität in der Kinder- und Jugendarbeit*

Mit Digitalität wird eine hybride Verflechtung von Alltagspraktiken in Bezug auf so genannte „analoge“ und „digitale“ Technologien verstanden (Stalder 2016), die angesichts des aktuellen Mediatisierungsschubs zu beobachten ist. Damit wird die kulturelle Dimension des Veränderungsprozesses betont gegenüber Begriffen wie „Digitalisierung“ oder „digitaler Wandel“, die eher technologische Dimensionen in den Vordergrund stellen.

„Postdigitalität“ betont hierbei, dass dieser ‚neue‘ Zustand die heutige Realität ist. Hierzu gehört, dass die sozialräumlichen Grenzen sowie das Alltagshandeln von Heranwachsenden nicht mehr in analog *oder* digital zu unterscheiden sind. Für Kinder und

¹ Der Begriff der assistiven Technologien (Unterstützungstechnologien) ist ein Sammelbegriff der im Kontext der Barrierefreiheit verwendet wird und steht für unterstützende Technologien wie Screenreader, Spracheingaben, Vergrößerungssoftware oder Bildschirmtastatur.

² Medienkompetenz bezieht sich auf das Potenzial einer Person, Wissen über Medien zu besitzen und zu erwerben sowie Medien souverän zu bedienen, kritisch zu beurteilen und kreativ zu gestalten (Hugger 2021: 2).

³ Datafizierung beschreibt die Entwicklung von zahlreicher werdenden Datenquellen, bei der verschiedene Arten von Informationen in digitale Daten umgewandelt werden, um sie effizienter zu speichern, zu verarbeiten und zu nutzen (vgl. Buschauer/Wadepuhl 2020; Roeske 2021).

Jugendliche ist Digitalität als hybride Verflechtung von so genannten analogen und digitalen Dimensionen ein konstitutiver Hintergrund ihres Alltags (Brüggen/Rösch 2022). Das „permanente Hintergrundrauschen“, wie es Flasche (2022) nennt, kann beispielhaft mit einer klassischen Situation in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) beschrieben werden: Jugendliche besuchen den offenen Bereich der OKJA und während sie gemeinsam mit ihren Freund:innen in der „Chillecke“ sitzen, können sie gleichzeitig durch WhatsApp oder Social Media eigene soziale Räume kreieren, indem sie z.B. chatten oder Postings anderer Personen lesen. So können Jugendliche an ein und demselben Ort (hier: in einer Einrichtung der OKJA) gleich mehrere weitere Orte schaffen (vgl. Brüggen/Müller/Rösch 2022).

Die skizzierte Verschränkung von physischen und mediatisierten Aspekten in der Lebenswelt von Jugendlichen sowie deren veränderte Alltagspraktiken machen zudem ein neues Verständnis von Aneignungsprozessen notwendig (Rösch 2019: 144 f.).

Diese Aspekte der Veränderung der jugendlichen Lebenswelt, des veränderten Alltagshandelns von Heranwachsenden, veränderter Aneignungsprozesse sowie veränderter Raumvorstellungen können am präzisesten mit dem Begriff der Digitalität gefasst werden. Daher wird der Begriff im Folgenden zugrunde gelegt als Bezugspunkt von Konzepten und Ansätzen von Kinder- und Jugendarbeit, die auf Veränderungen durch den aktuellen Mediatisierungsschub reagieren. Wird auf eher technische Veränderungen von Praxis und Prozessen verwiesen, wird hingegen der Begriff der Digitalisierung verwendet. Teilweise wird zudem der Begriff des digitalen Wandels verwendet, um Transformationsprozesse im Feld zu umschreiben.

2.2 Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung

Die Kinder- und Jugendarbeit folgt der Systematik des § 11 SGB VIII und ist damit ein Teilbereich der Kinder- und Jugendhilfe. In der Regel wird unterschieden in „Offene Kinder- und Jugendarbeit“, „Kommunale Kinder- und Jugendarbeit“, „Jugendverbandsarbeit“ sowie „Kinder- und Jugendbildung“. Letztere kann wiederum ausdifferenziert werden, u.a. in „Internationale Jugendarbeit“, „Politische Jugendbildung“ und „Kulturelle Kinder- und Jugendbildung“. In der Fachdiskussion wird die Gesamtheit der Kinder- und Jugendarbeit als ein „Arbeitsfeld sozialpädagogischer Bildung“ (Thole/Pothmann/Lindner 2022) konstituiert – eine Zuordnung, die auch den vorliegenden Überlegungen zu Grunde liegt. In der Praxis wird allerdings noch oft zwischen Kinder- und Jugendarbeit und Kinder- und Jugendbildung unterschieden. Vor diesem Hintergrund wird in dieser

Expertise der Begriff „Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung“ gewählt, um deutlich zu machen, dass sich die vorliegenden Überlegungen auf *alle* Felder der Kinder- und Jugendarbeit, *einschließlich* der Kinder- und Jugendbildung, beziehen. Im Anschluss an den europäischen Diskurs um „Youth Work“ wird auch der Begriff der non-formalen Bildung als Oberbegriff für die Vielzahl der Aktivitäten verwandt. Damit einhergehend wird auch der Grenzziehung zwischen „Jugendsozialarbeit“, „Offener Kinder- und Jugendarbeit“ und „Kinder- und Jugendbildung“ nur heuristischer Wert zugestanden.

Kinder- und Jugendarbeit wird getragen von einem heterogenen und pluralistischen Trägerspektrum, das sich ausgehend von den 1950er Jahren in der Bundesrepublik entwickelt hat. Die Träger lassen sich in drei Gruppen einteilen:

1. Freie Träger der Kinder- und Jugendhilfe, wie insbesondere Jugendbildungsstätten, Vereine, Jugendverbände sowie weitere Träger der Jugend- und Erwachsenenbildung (u.a. Kirchen, Gewerkschaften, Stiftungen, Bildungswerke, Akademien)
2. Bildungsorientierte Nichtregierungsorganisationen, lokale Lern- und Bildungsprojekte, soziale Bewegungen und postmigrantische Bildungsorganisationen
3. Öffentliche Träger, insbesondere Volkshochschulen, staatliche Jugendbildungsstätten und kommunale Jugendbildungswerke.

In den einzelnen Bundesländern, Kommunen, Gemeinden, Städten und Landkreisen gibt es sehr große Unterschiede in Bezug auf die Trägerstruktur der Kinder- und Jugendarbeit.

Die Teilnahme an den Aktivitäten der Kinder- und Jugendarbeit wird von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen frei gewählt. Freiwilligkeit, thematische Offenheit und Partizipation sind konstitutive Handlungsprinzipien des non-formalen Bildungsbereichs. Voraussetzungen für die Möglichkeit der freien Wahl sind aus der Perspektive der Jugendlichen zum einen das Vorhandensein eines adäquaten (ggf. auch barrierefreien) Angebots sowie zum anderen die Kenntnis darüber. Die individuellen Bildungsprozesse sind in der Kinder- und Jugendarbeit eingebunden in Bildungsaktivitäten in und durch Gruppenprozesse. Die Grenzen zwischen den einzelnen institutionellen Bildungsräumen der Jugendlichen sind fließend. Das Spektrum reicht von den Aktivitäten der Offenen Kinder- und Jugendarbeit bis hin zu stärker strukturierten Aktivitäten im Kinder- und Jugendbildungsbereich.

Insbesondere für die Offene Kinder- und Jugendarbeit ist dabei entscheidend, dass „Alltagsbezug, informelles Lernen, thematische Angebote, Erfahrungen mit der Gruppe der

Gleichaltrigen, Erlebnisse und individuelle Herausforderungen in der Lebensbewältigung ein konstruktives Mischungsverhältnis (eingehen).“ (Wenzler/Thimmel 2021: 76) Außerdem gehört zu den Stärken der OKJA, thematische Angebote zu machen, die einen deutlichen Bezug zur Lebenswelt von Jugendlichen aufweisen.

Die Offene Kinder- und Jugendarbeit bietet somit ideale Rahmenbedingungen für non-formale Bildungsprozesse, da sie auf Freiwilligkeit, Ganzheitlichkeit und Prozessorientierung basiert, für alle zugänglich ist sowie partizipativ angelegt ist. Das non-formale Setting bietet unterschiedlich stark strukturierte Räume, in denen Bildung als „Selbstbildung“ zwar intendiert ist, es jedoch keinen Lehrplan gibt und im Allgemeinen auch keine Zertifikate ausgestellt werden. Der pädagogische Blick der dort tätigen Fachkräfte ist darauf gerichtet, Bildungsgelegenheiten zu eröffnen, um Bildungsprozesse zu ermöglichen. Dabei sind Offenheit und Freiwilligkeit des Bildungsarrangements konstitutiv.

Die Jugendverbandsarbeit wird insbesondere durch Ehrenamtliche getragen, die zwar von sozialpädagogischen Fachkräften unterstützt werden, aber dennoch relativ autonom die für sie wichtigen Themen, Methoden und Angebotsformen umsetzen.

Kinder- und Jugendarbeit berücksichtigt Herausforderungen des Heranwachsens sowie die lebensweltlichen Bedingungen und Erfordernisse des Aufwachsens in einer demokratischen, von sozialer Ungleichheit geprägten, entgrenzten und globalisierten Gesellschaft. Soziale Anerkennung der Verschiedenheit und Eigensinnigkeit von Menschen sind Bedingung, um Optionen, Spielräume und Handlungsfähigkeit in realen Lebenszusammenhängen zu erweitern. Die Ermöglichung von Erfahrungen der Selbstwirksamkeit und der Anerkennung bilden den Kern non-formaler Bildung, die sich auch als soziales, demokratisches und politisches Projekt versteht. Eine damit zusammenhängende Perspektive betont die Notwendigkeit der Freiräume für Kinder und Jugendliche in zeitlicher, räumlicher und thematischer Hinsicht.

3. Stellenwert von Digitalität und Digitalisierung in verschiedenen Bereichen der Kinder- und Jugendarbeit

Im Kontext des digitalen Wandels haben sich im Feld der Kinder- und Jugendarbeit zahlreiche Veränderungen und Entwicklungen ergeben. In dem folgenden Kapitel werden zunächst die Ergebnisse einer Literaturrecherche gesammelt und strukturiert. Hier-

für wurden wissenschaftliche und praxisbezogene Publikationen zur Kinder- und Jugendarbeit sowie zur Kinder- und Jugendbildung im deutschsprachigen Raum gesichtet. Diese werden auf Hinweise zu konzeptionellen Veränderungen angesichts von Digitalität und Digitalisierung in den verschiedenen Bereichen der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung geprüft.

Folgende Handlungsfelder der Kinder- und Jugendhilfe sind für diese Expertise im Kontext des digitalen Wandels zentral (zur Abgrenzung einzelner Handlungsfelder vgl. etwa Farrenberg/Schulz 2021: 84 ff.):

- Kinder- und Jugendarbeit allgemein
- Offene Kinder- und Jugendarbeit (OKJA)
- Mobile Jugendarbeit
- Jugendförderung (Kommunale Kinder- und Jugendarbeit)
- Jugendverbandsarbeit
- Kinder- und Jugendbildung (Internationale Jugendarbeit, Politische Jugendbildung, Kulturelle Kinder- und Jugendbildung)

3.1 Kinder- und Jugendarbeit allgemein

„Mit Sicherheit kann behauptet werden, dass im Vergleich zu anderen Handlungsfeldern der Sozialen Arbeit der Bereich der Kinder- und Jugendarbeit die größte Affinität zur digitalen Welt aufweist [...]“, so Stüwe und Ermel (2019: 103). Die beiden Autor:innen wiederholen damit eine Aussage, die ähnlich auch an verschiedenen anderen Stellen in der Literatur formuliert wird. Allerdings handelt es sich dabei um eine eher pauschale Verortung. Bei genauerer Betrachtung ergibt sich naturgemäß ein differenzierteres Bild. Röhl (2020: 461) betont: „Da die jeweiligen Einrichtungen hinsichtlich der materiellen Ausstattung und den potenziellen Handlungsmöglichkeiten unterschiedliche Rahmenbedingungen und Ressourcen für die Medienarbeit haben, ist es nicht möglich allgemeine Erkenntnisse zur Situation der Digitalisierung der Kinder- und Jugendarbeit zu formulieren“.

Damit rücken an verschiedenen Stellen die Fachkräfte in der Kinder- und Jugendarbeit in den Blick. Röhl (2020: 457) konstatiert, dass „die skeptische Haltung von Fachkräften gegenüber Medien eher zu einer zögerlichen Einstellung“ in der Kinder- und Jugendarbeit geführt habe, obwohl die pädagogische Arbeit mit Medien hier eine „langjährige Tradition“ aufweise (ebd.). Stüwe und Ermel (2019: 104) beziehen sich auf die Europäische Kommission (2016) sowie Buchegger und Horvath (2017), wenn sie zusammenfassen: „Den Jugendlichen, deren Alltag von der digitalen Welt geprägt wird, stehen

Fachkräfte der Kinder- und Jugendarbeit gegenüber, die nach wie vor nahezu mehrheitlich eine ablehnende Haltung gegenüber digitalen Medien haben oder denen es an der nötigen Kompetenz fehlt, damit umzugehen“. Röll (2020: 461) stellt zudem fest, dass es von der Haltung der jeweiligen Fachkräfte abhängt, ob in den Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit Medienarbeit betrieben werde.

Stüwe/Ermel (2019) wie auch Röll (2020: 457) folgern hieraus, dass Haltungsfragen der Fachkräfte zu Medien sowie zum Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen in den Blick genommen werden müssen. Auch Buchegger und Horvath (2017) formulieren Aufholbedarf bei Fachkräften hinsichtlich ihrer eigenen Medienkompetenz sowie ihrer Einstellungen. Bereits im 14. wie auch im 15. Kinder- und Jugendbericht (BMFSFJ 2013: 397 und 2017: 30) wird die Notwendigkeit von entsprechenden Qualifikationen bzw. Qualifizierungen, insbesondere in der Ausbildung, hervorgehoben. Auch das Bundesjugendkuratorium (2016: 31) fordert die „Verankerung der Grundbildung zu digitalen Medien als Querschnittsthema für Fachkräfte, AdressatInnen und Organisationen, die unter anderem auch systematische Aufklärung über aktuelle Entwicklungen und Qualifikation von Fachkräften (zum Beispiel Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien, fachliche Standards und Digitalisierung, Verschlüsselung) beinhaltet“.

Dass Digitalität Teil von Kinder- und Jugendarbeit sein sollte, wird zahlreich und detailliert herausgearbeitet. So wird u.a. bereits im 14. Kinder- und Jugendbericht die „Entwicklung und Etablierung von Ansätzen einer befähigenden Medienbildung“ (BMFSFJ 2013: 396) innerhalb der Kinder- und Jugendhilfe gefordert. Unter anderem knüpft Rösch (2019: 140 ff.) seine Argumentation an die Tatsache, dass Kinder und Jugendliche Medien angesichts von Individualisierung, Pluralisierung und Mediatisierung eine wichtige Funktion in ihrer Sozialisation zuweisen. Heranwachsende erhalten wichtige Orientierung und nutzen Medien zur Identitätsbildung, zur Information und Beziehungspflege. Angesichts des Prinzips der Lebensweltorientierung ist laut Rösch die Kinder- und Jugendarbeit aufgerufen, Digitalität umfassend in ihre Angebote zu integrieren (ebd.: 149).

Tillmann (2017) reflektiert in einer kritischen Auseinandersetzung den digitalen Wandel der Kinder- und Jugendarbeit und eruiert die Frage, inwiefern die Digitalisierung dazu beitragen kann, die Ziele und Aufgaben der Kinder- und Jugendarbeit zu erreichen, und wo mögliche Risiken und Grenzen liegen. Sie folgert, dass Fachkräfte über ausreichende Kenntnisse im Umgang mit digitalen Medien verfügen müssen, um den Kindern und Jugendlichen adäquate Angebote machen und sie auch bei der Entwicklung ihrer eigenen Medienkompetenz unterstützen zu können. Kinder- und Jugendarbeit wird von Tillmann in Bezug auf die Medienkompetenz eine notwendige ergänzende Rolle neben

Familie und Schule zugewiesen. Brüggens und Rösch (2022) nehmen in einem umfassenden Überblick Begriff, Konzept und Praxisansätze von „digitaler Kinder- und Jugendarbeit“ in den Blick. Sie ordnen die verschiedenen Beiträge konzeptionellen Entwicklungssträngen zu. So sei Medienpädagogik eine tradierte und weiterbestehende Impulsgeberin, allerdings gebe es verschiedene Ansichten zum Verhältnis von Medienpädagogik und Kinder- und Jugendarbeit. „In der Medienpädagogik finden sich sowohl Autor:innen, die medienpädagogische Arbeit in der Kinder- und Jugendarbeit als ein Arbeitsgebiet neben anderen fassen, als auch solche, die übergreifende Veränderungen der Kinder- und Jugendarbeit im digitalen Wandel reflektieren.“ (ebd.: 15). Darüber hinaus habe es in den vergangenen Jahren verschiedene kinder- und jugendarbeitstheoretische Vorschläge zum Verständnis von „digitaler Kinder- und Jugendarbeit“ gegeben. Dazu zählen die Autoren die Ratsbeschlüsse zu „smart youth work“ (2017/C 418/02) und zu „digital youth work“ (13935/19) sowie die Empfehlungen der von der EU-Kommission bestellten Expert:innengruppe zu „Digitalisierung und Kinder- und Jugendarbeit“ (Europäische Kommission 2017). Außerdem habe es mehrere Impulse auf der konzeptionellen Ebene zur Weiterentwicklung des sozialräumlichen Ansatzes der Kinder- und Jugendarbeit unter den Bedingungen der Mediatisierung gegeben, unter anderem durch Brüggens/Schemmerling (2014), durch Bollig/Keppeler (unter anderem 2015) und durch Ketter (2014). Die Autoren verweisen auf Rösch (2019), der eine grundlegende Erweiterung des sozialräumlichen Ansatzes vorschlägt, indem er, ausgehend von der mediatisierten Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen, veränderte Raumkonzepte und -vorstellungen zum Ausgangspunkt von Pädagogik macht. So entstehe ein Konzeptentwurf, der unter Einbezug weiterer Konzepte den sozialräumlichen Ansatz für eine Kinder- und Jugendarbeit in der Digitalität weiterentwickle und damit auch eine Basis für Entwicklungen der Praxis biete. (Brüggens/Rösch 2022: 18). Als dritten Entwicklungsstrang benennen Brüggens und Rösch konzeptionelle Vorschläge aus der Praxis, etwa die Publikationen zu ‚Digital Youth Work‘ aus der finnischen Kinder- und Jugendarbeit (Kiviniemi/Tuominen 2017, siehe auch Abschnitt 3.2) und insbesondere die «Europäischen Leitlinien für digitale Jugendarbeit» (YouthLink Scotland et al. 2019).

Letztgenannte Publikation wird breit rezipiert. Auch hier wird das besondere Potenzial von Kinder- und Jugendarbeit hinsichtlich Digitalität betont. Insbesondere das Prinzip von Freiwilligkeit und das Arbeiten in nonformalen Settings in der Kinder- und Jugendarbeit seien besonders geeignet, um auf die Bedürfnisse junger Menschen in einer sich zunehmend von Digitalisierung geprägten Gesellschaft einzugehen, digitaler Ungleichheit entgegenzuwirken und Inklusion zu fördern: „Digitale Jugendarbeit kann mit Hilfe von Technologien Angebote der Jugendarbeit zugänglicher und passgenauer machen. Sie kann Möglichkeiten und Räume schaffen, in denen junge Menschen eine kritische, innovative und wertebasierte Perspektive auf die digitale Transformation entwickeln

und zu Mitgestaltenden einer positiven digitalen Zukunft werden können“ (YouthLink Scotland et al. 2019: 1).

Connolly (2017: 295 f.) schreibt Kinder- und Jugendarbeit ebenfalls inklusives Potenzial mit Blick auf marginalisierte, sozial isolierte oder gesundheitlich beeinträchtigte Kinder und Jugendliche zu. Sie sieht die zentrale Aufgabe darin, die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu unterstützen. Auch sie sieht die Fähigkeiten der Fachkräfte sowie die Konkretisierung dessen, was „digital youth work“ sein könne, als Knackpunkt in diesem Zusammenhang.

Die Möglichkeiten hinsichtlich der Teilhabe werden auch vom Bundesjugendkuratorium unterstrichen: „Die digitale Mediatisierung des Alltags in unserer Gesellschaft bringt erweiterte Optionen der Teilhabe an Informationen und Bildung, an Beteiligungsmöglichkeiten im engeren und weiteren politischen Sinn sowie der Vernetzung mit anderen Menschen (und damit auch der Vergemeinschaftung) mit sich“ (BJK 2016: 13). Dennoch werden hier gleichzeitig als zentrale Herausforderungen die Reproduktion digitaler Ungleichheit „entlang von verfügbaren Bildungsressourcen und klassischen sozialen Ungleichheiten“ (ebd.: 19) sowie die Datenschutzproblematik im Zusammenhang mit der Nutzung kommerzieller Plattformen benannt (ebd.: 14). Damit werde unter anderem auch der Adressat:innenschutz ausgehöhlt. Die Fachkräfte sowie die Fachorganisationen seien zudem herausgefordert, das Verhältnis „privat/beruflich“ sowie „Nähe/Distanz“ zu den Kindern und Jugendlichen neu zu definieren. Beispielsweise sind die Plattformen technisch so gestaltet, dass sie (etwa durch Benachrichtigungen und den Drang zur Echtzeitkommunikation) eine 24-Stunden-Präsenz nahelegen. Fachkräfte sind in der Kommunikation mit Jugendlichen aufgefordert, ihre Verfügbarkeit klar zu kommunizieren, um nicht rund um die Uhr eingebunden zu sein. Dies ist besonders ausgeprägt, wenn für die berufliche Kommunikation private Geräte genutzt werden müssen (ein Umstand, der immer noch in der Praxis vorzufinden ist). Außerdem müssen sie besonders reflektieren, wie sie die Nähe zu Jugendlichen zulassen (etwa durch Kontaktanfragen) oder Distanz bewusst respektieren (z.B. Posts von Jugendlichen nicht zu betrachten).

Laut Kutscher und Otto (2014) legen die Debatten über die verschiedenen Aspekte der digitalen Ungleichheit nahe, dass die Bildung von Kinder- und Jugendkulturen und -räumen erheblich von sozialen Strukturen und Ressourcen beeinflusst wird. In Anbetracht dessen erscheint eine Analyse der Zusammensetzung spezifischer Kinder- und Jugendkulturen im digitalen Kontext unter Berücksichtigung von Milieus und Klassen notwendig.

Andere Forschungsbemühungen nehmen mehr die *Praxis* der Kinder- und Jugendarbeit vor dem Hintergrund der Digitalität in den Blick:

Im Rahmen des noch laufenden Forschungsprojekts „Decoding Gender“ der TH Köln, PH Zürich und Universität zu Köln (Roth et.al 2023) soll ein Konzept erarbeitet werden, um einen reflexiven Umgang mit heteronormativen Geschlechterbildern und -erwartungen zu fördern sowie die Darstellung von sexueller und geschlechtlicher Vielfalt zu unterstützen. Es soll untersucht werden, welche Möglichkeiten der Selbststärkung durch die pädagogische Arbeit mit sozialen Medien gegeben sind, welche Art von Unterstützung erforderlich ist und wie diese nachhaltig in der Kinder- und Jugendarbeit umgesetzt werden können. Hierzu werden Einstellungen, Wahrnehmungen, Orientierungen und Motivationen der Social Media-Nutzung von Kindern und Jugendlichen empirisch analysiert. Die Ergebnisse werden schließlich gemeinsam mit Kindern, Jugendlichen und Fachkräften reflektiert und in ein pädagogisches Handlungskonzept umgesetzt, das in den beteiligten Einrichtungen implementiert werden soll.

Rösch und Brüggem (2022: 19 f.) identifizieren neben den genannten konzeptionellen Entwicklungslinien bestimmte weitere Tendenzen in der Praxis. Demnach sind zum einen Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit zunehmend bemüht, Medienkonzepte zu entwickeln. In diesem Zuge kommt es auch vermehrt zu Organisationsentwicklungsprozessen, also der ganzheitlichen Weiterentwicklung der Einrichtungskonzepte und -strukturen unter den Bedingungen der Digitalität, die oft auch Weiterbildungsbemühungen sowie Beratungsangebote für Fachkräfte umfassen⁴. Dabei seien mehr und mehr wiederkehrende strukturelle Elemente wie Medienfachberatung (die strukturell und im Arbeitsalltag verankerte medienpädagogische Beratung von Fachkräften) oder technische Standards zu beobachten. Und schließlich stellen die Autoren fest, dass es auch wiederkehrende konzeptionelle Elemente gebe wie Social Media-Kommunikation mit (Kindern und) Jugendlichen, Online- bzw. Hybridangebote oder das Konzept des digitalen Jugendzentrums: Dabei handelt es sich um eine Einrichtung der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, die Treff- und Projektangebote ausschließlich online anbietet und für die lokale Jugendarbeit gleichzeitig als Medienzentrum dient⁵.

⁴ Ein Beispiel hierfür ist das Projekt Conceptopia, siehe <https://conceptopia.nrw/>.

⁵ Eine solche Einrichtung ist z.B. diese der Jugendzentren Köln: <https://jugendzentrum.digital>.

3.2 Offene Kinder- und Jugendarbeit (OKJA)

Die OKJA begleitet und fördert Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung und auf dem Weg zu Selbstständigkeit, Eigenverantwortung und Mündigkeit (Sturzenhecker 2007: 18). Sie schafft Räume, in denen Bildungsprozesse angeregt und Lebenskompetenzen vermittelt werden (Sting/Sturzenhecker 2021: 675). Tillmann und Weßel (2021: 850 f.) konstatieren, dass Fachkräfte in der OKJA durch die mediatisierte Lebenswelt mehrfach herausgefordert sind, insbesondere darin, Kindern und Jugendlichen die Potenziale ihres Medienhandelns zugänglicher zu machen und gleichzeitig disziplinierende Anteile medialer Umgebungen aufzuzeigen – Gestaltungen und Mechanismen, wo sie dem Machtgefälle hinsichtlich den anbietenden Konzernen ausgesetzt sind. Sie sehen in medienpädagogischen Herangehensweisen, insbesondere in Medienbildung und dem Bezug auf Medienkompetenz, konkretes Potenzial. Die Autor:innen fordern medienpädagogische Weiterbildungen ebenso wie strukturelle Anpassungen und eine Erweiterung der Ressourcen von Kinder- und Jugendarbeit. „Zukunftsweisend erscheint neben einer Ausbildung medienpädagogischer Kernkompetenzen im Studium auch eine stärkere Finanzierung und Besetzung von Stellen in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit mit eigens ausgebildeten medienpädagogischen Fachkräften“ (ebd.: 851).

Rösch (2018) sieht OKJA unter den Bedingungen der Digitalität mit den gleichen Zielen und Prinzipien wie OKJA generell. „Grundprinzipien wie Freiwilligkeit, Lebensweltbezug und Partizipation bleiben die gleichen, ebenso wie professionelle Standards weiter gelten (und weiterentwickelt werden sollten)“ (ebd.: 5). Er erachtet es als wichtig, die Konzepte des Feldes unter dem Eindruck von Mediatisierung grundlegend weiterzuentwickeln und sieht die Arbeit erst am Anfang. Der Autor konstatiert jedoch: „Die OKJA ist mit ihren Angeboten, Stärken und Erfahrungen wie auch ihrer Offenheit und Experimentierfreude bestens dafür gerüstet“ (ebd.).

Die Autor:innen des bOJA – Bundesweites Netzwerk Offene Kinder- und Jugendarbeit (2021) beziehen sich in ihrer Beschreibung von „Digitaler Kinder- und Jugendarbeit“ (hier bezogen auf OKJA) auf die Ergebnisse der EU-Expert:innengruppe sowie „Europäische Leitlinien“ zu Digitaler Kinder- und Jugendarbeit. Sie differenzieren digitale Kinder- und Jugendarbeit weiter aus in „Arbeit mit Medien als Werkzeug“, „Arbeit mit Medien als Aktivität“ und „Arbeit mit Medien als Inhalt“. Dies bedeutet, dass OKJA Medien für pädagogische Zwecke einsetzen oder Medien als thematischen Fokus bearbeiten kann. Die Autor:innen beschreiben in der Publikation weiterhin konkrete Möglichkeiten für die Leser:innen, ihre eigene Praxis unter den Bedingungen der Digitalität weiterzuentwickeln, indem sie eine eigene (pädagogische) Haltung entwickeln und Ziele defi-

nieren und Konzepte formulieren. Die Autor:innen benennen Quellen für Projektinspirationen und formulieren Tipps und Prinzipien für OKJA unter den Bedingungen der Digitalität.

Kiviniemi und Tuominen (2017) umreißen in ihrem Überblick von „digital youth work“ in Finnland vier Handlungsfelder, wobei sie sich schwerpunktmäßig auf OKJA beziehen: 1) Medienerziehung (Aktive Medienarbeit⁶, Medienkritik⁷, Making⁸), 2) verschiedene Weiterentwicklungen von OKJA (etwa konkrete Tools in der Treffarbeit oder Partizipation unter den Bedingungen der Digitalität), 3) die Arbeit mit Videospiele sowie 4) Online-Begleitung und -Beratung.

Rösch (2023) beschreibt fünf Ansatzpunkte für OKJA unter den Bedingungen der Digitalität:

- Mediatisierte Kommunikation: Beziehungsarbeit und Beratung auf der Basis von Kommunikation, etwa über Messenger-Apps oder andere digitale Plattformen (also z.B. Whatsapp-Gruppen)
- Online-Streetwork: Präsenz und Beziehungspflege auf Social Media-Plattformen, über Accounts der Kinder- und Jugendarbeit (etwa via Instagram) und daran anschließende Kommunikation
- Mediatisierte Treffangebote: mediale Angebote in Jugendtreffs (etwa Screens, auf denen Videos/Musik/Spiele geteilt werden können, oder Spielkonsolen oder digitale Bastelangebote (Makerspaces))
- Online-Treffs: Treffangebote auf digitalen Communityplattformen (etwa Audio-/Videochatplattformen wie Discord o.ä.)
- Medienpädagogische Projekte in der OKJA (etwa gemeinsame Produktion von Videos, von Musik, Podcasts o.ä.).

Rösch (ebd.) identifiziert auch eine Reihe von Potenzialen in dieser Arbeit. Dazu gehören die Förderung von Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen, die Schaffung gesellschaftlicher Akzeptanz für das Medienhandeln der Heranwachsenden, der Zugang

⁶ Aktive Medienarbeit ist eine Methode der Medienpädagogik, innerhalb derer Kinder- und Jugendliche gemeinsam zu einem eigenen Thema Medienprodukte erstellen (Videos, Fotostories, Hörspiele, Podcasts). Dabei entwickeln sie auch ihre Medienkompetenz (Rösch 2017).

⁷ Pädagogische Medienkritik meint, sich Medienerzeugnissen kritisch zu nähern und dabei auch die Entstehungszusammenhänge und strukturelle Aspekte zu analysieren und sich so neues Wissen zu Medien anzueignen (Niesyto 2017).

⁸ Making bezeichnet die Entwicklung und Produktion eigener Produkte mit Hilfe digitaler Mittel (3D-Drucker, Vinylcutter, Tablets), häufig in spezialisierten Orten/Werkstätten (sog. Makerspaces) (Schön et al. 2014).

der OKJA zu aktuellen Themen und jugendkulturellen Entwicklungen sowie die Erhöhung der Sichtbarkeit der OKJA bei ihrer Zielgruppe.

Gleichwohl gibt es auch Herausforderungen. Dazu gehören die Haltungsentwicklung und Weiterbildung der Fachkräfte, die Abwägung zwischen Lebensweltorientierung und Datenschutz sowie zwischen der Schnelllebigkeit medialer Entwicklungen und Pragmatismus für die Praxis, das Finden des richtigen Maßes zwischen Nähe und Distanz sowie die Berücksichtigung digitaler Nachhaltigkeit (ebd.).

3.3 Mobile Jugendarbeit

Bereits 2010 haben Bollig et al. Vorschläge unterbreitet, wie das Praxiskonzept der mobilen Jugendarbeit inkl. seiner Ziele und Prinzipien vor dem Hintergrund der Digitalität fortgeschrieben werden kann. Sie schlagen das Konzept der „virtuell-aufsuchenden“ Jugendarbeit vor. Die Autor:innen beschäftigen sich mit den Chancen und Herausforderungen der Mediatisierung für die Mobile Jugendarbeit, und geben Handlungsempfehlungen für die praktische Arbeit mit Jugendlichen.

Bollig et al. betonen insbesondere die Bedeutung einer sensiblen und kompetenten Begleitung von Kindern und Jugendlichen in ihrer Online-Partizipation und -Kommunikation, um eine reflektierte und verantwortungsvolle Nutzung des Internets zu fördern. Darüber hinaus zeigen sie Strategien für die Prävention von Cybermobbing und die Förderung von Medienkompetenz auf. Die Autor:innen betonen auch, dass die Mobile Jugendarbeit im virtuellen Raum des Internets ihre traditionellen Stärken, wie Flexibilität, niedrigschwellige Angebote und Partizipation, beibehalten sollte. Gleichzeitig sollen aber auch neue Herausforderungen, wie der Schutz von Daten und Privatsphäre, adressiert werden.

Diese Ausführungen werden von Bollig und Keppeler (2015) fortgeschrieben. Sie führen aus, dass virtuell-aufsuchende Jugendarbeit die Entwicklung von Medienkompetenz bei Jugendlichen unterstützen und dazu beitragen kann, die digitale Ungleichheit⁹ zu reduzieren (ebd.: 107 f.). Außerdem würden auf diese Weise neue Partizipationsmöglichkeiten für benachteiligte Jugendliche geschaffen. Gleichzeitig seien Fachkräfte

⁹ Die digitale Ungleichheit bezieht sich auf die Unterschiede im Zugang, der Nutzung und den Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Technologien. Sie bezeichnet die Kluft zwischen Personen oder Gruppen, die über umfassende digitale Ressourcen und Fähigkeiten verfügen, und denen, die keinen oder nur begrenzten Zugang dazu haben (Verständig et al. 2016).

aufgefordert, angesichts von ständiger Verfügbarkeit und der Vermischung von privaten und professionellen Sphären ein professionelles Rollenverständnis in Bezug auf die eigene Präsenz auf digitalen Plattformen zu entwickeln. Sie sollen weiterhin ihr Medienhandeln reflektieren mit Blick auf ihre Vorbildfunktion sowie auf die Tätigkeit im Kontext kommerzieller Angebote. Zudem seien flankierend Rahmenbedingungen von Seiten der Organisation zu schaffen (materielle, personelle und zeitliche Ressourcen sowie die Weiterentwicklung der Organisationsstrukturen) und es sei notwendig, einen Fachdiskurs zur Weiterentwicklung und Professionalisierung der Konzepte zu führen.

Dinar und Heyken (2017) formulieren ein Konzept pädagogischer Interventionen (insbesondere zu antidemokratischen/menschenverachtenden Inhalten) auf Social Media und bezeichnen dieses als „Digital Streetwork“, beziehen sich dabei jedoch auf ausschließliches Aufsuchen von Jugendlichen auf Online-Plattformen. Dabei gehen sie davon aus, dass soziale Netzwerke „nicht nur als Lebenswelt, sondern als Sozialraum von Jugendlichen [...] und dementsprechend als Arbeitsfeld der Jugend(sozial)arbeit“ (ebd.: 12) begriffen werden sollten. Sie sehen insbesondere die hohe Reichweite/Erreichbarkeit von Jugendlichen als Chancen dieser Arbeitsweise und ordnen die Arbeitsweise in Präventionsansätze ein.

Im Jahr 2019 führte die LAG Mobile Jugendarbeit/Streetwork Baden-Württemberg (2019b) eine Studie mit dem Titel „Landesweite Bestandsaufnahme zum Einsatz und zur Nutzung von Social Media Anwendungen im Arbeitsfeld Mobile Jugendarbeit in Baden-Württemberg“ durch. Hierbei war das Ziel, (1.) einen Überblick über den Einsatz und die Nutzung von Social Media Anwendungen sowie über die technische Ausstattung der Einrichtungen und die konzeptionelle Implementierung von Social Media in Baden-Württemberg zu erhalten und (2.) einen Beitrag zum landesweiten Fachdiskurs in der Kinder- und Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit zu leisten sowie einen Impuls für eine fachliche Auseinandersetzung zu geben. Die Studie zeigt, dass Social Media Anwendungen in der Mobilen Jugendarbeit weit verbreitet sind und von den Fachkräften in der Kinder- und Jugendarbeit vielseitig eingesetzt werden. Insbesondere WhatsApp (Messenger) und Facebook (Social Media) werden häufig genutzt, um mit den Jugendlichen in Kontakt zu treten und sie über aktuelle Angebote zu informieren. Es wird hierbei von den Fachkräften betont, dass der Einsatz von Social Media in der Mobilen Jugendarbeit Risiken mit sich bringt (z.B. eine geringere Abgrenzung zwischen Privatem und Beruflichem, Datenschutzverletzungen und eine Abnahme der Verbindlichkeit), gleichzeitig auch Chancen aufweist (z.B. bessere Erreichbarkeit von Jugendlichen, Lebensweltnähe/Niedrigschwelligkeit, leichtere Kontaktaufnahme/-pflege, erleichterte Planung) (ebd.: 23).

Träger und Fachkräfte äußern den Wunsch nach adäquater technischer Infrastruktur und betonen die notwendige Qualifizierung bzw. Weiterbildung, wobei folgendes Wissen und folgende Kenntnisse angestrebt werden sollen (ebd.: 30):

- Wissen über einen „sinnvollen“ Einsatz und eine „effektive“ Nutzung von Social Media-Anwendungen unter Berücksichtigung der Chancen und Risiken.
- Informationen über die Vielfältigkeit des Angebots und über „neue Apps“ (technische Entwicklungen) sowie Wissen über (neue) Nutzungsmöglichkeiten,
- Wissen über Datenschutz und Datensicherheit, Schweigepflicht, Sicherheitsfragen, Hintergründe zu Vernetzung und Datenaustausch.

Insgesamt zeigt die Bestandsaufnahme, dass der digitale Wandel in der Mobilen Jugendarbeit Chancen bietet, um die Zielgruppe der Jugendlichen besser zu erreichen und ihnen eine zeitgemäße und attraktive Kinder- und Jugendarbeit anzubieten. Allerdings müssen die Fachkräfte in der Kinder- und Jugendarbeit auch sensibel mit den Herausforderungen umgehen, die der digitale Wandel mit sich bringt. Und dies bedarf struktureller Rahmenbedingungen, wie z. B. zusätzlicher Ressourcen, verständlicher Richtlinien und Schulungsangebote.

Die genannten Konzepte und Ausführungen werden in der Handreichung „Digital.Total?!“ (LAG Mobile Jugendarbeit/Streetwork B.-W. 2019a) aufgegriffen und weitergeführt. Die Implikationen für die Methodenbausteine Mobiler Kinder- und Jugendarbeit (aufsuchende Arbeit/Streetwork, individuelle Hilfe und Unterstützung, gruppen- und cliquenbezogene Arbeit sowie Gemeinwesenarbeit/sozialraumorientierte Arbeit) werden darin ausführlich besprochen und konkretisiert.

Bei Erdmann und Brüggem (2023) wird das bayerische Modellprojekt zu Digital Streetwork betrachtet und evaluiert, das sich ebenfalls auf reine Online-Präsenz von Fachkräften konzentriert. Die Autoren definieren: „Von Digital Streetwork kann im weiteren Sinne dann gesprochen werden, wenn das Aufsuchen in Online-Räumen den Kern der Arbeit von professionell tätigen Fachkräften bildet. Digital Streetwork im engeren Sinne beinhaltet darüber hinaus an fachlichen Standards orientierte Kontakt- und Beratungsarbeit [...]. Ergänzt werden diese Tätigkeiten durch weitere Arbeitsbereiche mit kleineren Anteilen, wie etwa die Content-Produktion und die Projektarbeit [...], die, je nach Fachkraft mehr oder weniger stark, ihre Kontakt- und Beratungsarbeit ergänzen“ (ebd.: 8). Die Autoren unterscheiden zwischen ausschließlich online stattfindenden Angeboten und Angeboten mit Verzahnung zur lokalen mobilen Jugendarbeit sowie zwischen Angeboten mit fokussierten Themensetzungen (Prävention) und allgemeineren/breiteren Angeboten (ebd.). Sie beschreiben detailliert Handlungsansätze mit verschiedenen

Aspekten sowie konkrete Gelingensbedingungen. Als Herausforderungen benennen sie:

- Erreichbarkeit/Abschalten, Arbeitszeiten und Psychohygiene der Fachkräfte
- Spannungsverhältnis „Nähe/Distanz“ sowie „privat/beruflich“
- Spannungsverhältnis zwischen Lebensweltorientierung und Datenschutz bzw. institutionellen Einschränkungen (ebd.: 51 ff.).

3.4 Jugendförderung (Kommunale Kinder- und Jugendarbeit)

Die Publikation des LVR-Landesjugendamt Rheinland (2019) ist die einzige identifizierte Veröffentlichung, die sich explizit auf die Jugendförderung bezieht. Hierin wird die Mediatisierung jugendlichen Aufwachsens als zentraler Bezugspunkt für die Jugendförderung betrachtet, wenn es um den gesetzlichen Auftrag der Umsetzung des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes in der kommunalen Kinder- und Jugendarbeit geht.

Hieraus wird gefolgert (ebd.: 13ff.), dass non-formale und informelle Bildung innerhalb der Jugendförderung sich auch auf Medien und die Weiterentwicklung von Medienkompetenz beziehen müssen – aus einer befähigenden und stärkenden Haltung heraus. Die Jugendförderung mit ihren Prinzipien von Freiwilligkeit, Niederschwelligkeit, Diversität und Partizipation habe hierfür gute Voraussetzungen.

Fachkräfte sollen hierzu Gelegenheiten zur Weiterentwicklung ihrer Haltung sowie notwendiges Wissen und Kompetenzen erhalten. Darüber hinaus sollen Einrichtungen entsprechende medienbezogene Konzepte entwickeln und dabei Medienpädagogik als Querschnittsthema betrachten. Auch hier wird erneut eine entsprechende (technische) Ausstattung gefordert und es wird die Notwendigkeit betont, rechtliche Rahmenbedingungen zu schaffen, wie z.B. die dienstrechtliche Rahmung für die Nutzung von Social Media, Nutzungsvereinbarungen für WLANs (in Jugendtreffs), datenschutzrechtliche Regelungen etc.

3.5 Jugendverbandsarbeit

Jugendverbandsarbeit ist eine Form der Kinder- und Jugendarbeit, die durch das Sozialgesetzbuch VIII (§§ 11 ff. SGB VIII) definiert wird. Dabei organisieren sich Kinder und Jugendliche in Jugendverbänden und Kinder- und Jugendgruppen selbstständig und gestalten ihre Arbeit gemeinschaftlich und mitverantwortlich. Diese Arbeit ist in der Regel auf die eigenen Mitglieder ausgerichtet, kann sich jedoch auch an andere Kinder und Jugendliche richten. Ziel ist es, Anliegen und Interessen junger Menschen zum Ausdruck zu bringen und zu vertreten. Dabei geht es insbesondere darum, dass Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene ihre Freizeitgestaltung in die eigene Hand nehmen, sich ehrenamtlich engagieren und für andere Kinder und Jugendliche Angebote schaffen.

Digitale Medien spielen schon seit langem eine Rolle in der Arbeit der Jugendverbände, als eine von vielen inhaltlichen Schwerpunktsetzungen (vgl. etwa Schorb 1991). In den Jugendverbänden findet auch eine Auseinandersetzung mit Mediatisierung und Digitalität statt. Dabei wird ein enger Bezug vorgenommen zu der mediatisierten Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und es werden die Möglichkeiten im Hinblick auf Teilhabe und Medienkompetenz/Bildungsprozesse in den Blick genommen (DBJR 2017). Der Deutsche Bundesjugendring forderte 2017, anknüpfend an Impulse aus der EU-Politik, ein Förderprogramm für „Smart Youth Work“, mit dem konkrete Angebote für Medienkompetenz und Bildung, Partizipation sowie einschlägige Qualifizierung geschaffen werden sollen (ebd.). Auch der Bund der Deutschen Katholischen Jugend (BDKJ 2018) veröffentlichte 2018 eine Positionierung zur Digitalität. Hierin werden Teilhabe, die Sichtbarkeit jugendlicher Lebenswelten und „digitale Mündigkeit“ als Zielorientierungen festgehalten. Der Jugendverband möchte dies in den Handlungsfeldern „Datenschutz“, „Urheberrecht“, „Bildung/Medienkompetenz“, „Kirche/Glaube“ und „Arbeit 4.0“ realisieren (ebd.).

Der Deutsche Bundesjugendring konkretisiert in einem Positionspapier (DBJR 2021), gemeinsam mit anderen Akteur:innen der Kinder- und Jugendarbeit, Forderungen für eine bessere Ausstattung im Hinblick auf die Weiterentwicklung von Angeboten hinsichtlich der Digitalität („Digitalpakt Kinder- und Jugendarbeit“). In der Publikation wird konstatiert, dass die Kinder- und Jugendarbeit sich mit Blick auf den digitalen Wandel weiterentwickeln soll, um Kinder und Jugendliche in ihrer Lebenswelt zu erreichen und ihre Partizipation zu fördern. Hierbei sollen Datensicherheit und Schutz der Privatsphäre gewährleistet werden. Außerdem sollen digitale Angebote und Technologien barrierefrei gestaltet sein und niemanden ausschließen. Als Potenziale im Kontext des digitalen Wandels wird erstens die Förderung von Selbstbestimmung, Selbstorganisation,

Selbstwirksamkeit und Selbstartikulation bei Kindern und Jugendlichen herausgestellt und zweitens die mögliche Unterstützung der sozialen, gesellschaftlichen und politischen Beteiligung, des Engagements und der Teilhabe junger Menschen. Hierbei schafft Kinder- und Jugendarbeit aus Sicht der Autor:innen Frei- und Experimentierräume, die es ermöglichen, sich zu entfalten und kritisch zu reflektieren. Mit Blick auf Barrierefreiheit und Inklusion können diese Räume Zugänge von Kindern und Jugendlichen in verschiedenen Lebenssituationen ermöglichen. Schließlich wird betont, dass die Gewährleistung von Förder-, Beteiligungs- und Schutzrechten für alle Kinder und Jugendliche ein zentrales Anliegen sei (vgl. ebd.). Der Digitalpakt Kinder- und Jugendarbeit soll partizipativ gestaltet werden, d.h. Kinder und Jugendliche und Fachkräfte der Kinder- und Jugendarbeit sollen in die Entscheidungsprozesse einbezogen werden (ebd.).

Die geforderten Maßnahmen für eine Weiterentwicklung von Kinder- und Jugendarbeit vor dem Hintergrund der Digitalität sind:

- Strategien für die Weiterentwicklung zentraler Strukturen der Kinder- und Jugendarbeit im Kontext der Digitalität
- Ausstattung mit Hardware, Software sowie Ressourcen für die dauerhafte Pflege
- Förderprogramme für die Praxisentwicklung
- Weiterbildungen für Fachkräfte der Kinder- und Jugendarbeit (ebd.)

3.6 Kinder- und Jugendbildung

Politische Jugendbildung und Partizipation

Potenziale für Partizipation und politische Bildung werden oft mit Digitalität verbunden, wie sich auch in den bisherigen Ausführungen gezeigt hat. Insbesondere nach dem sogenannten „Arabischen Frühling“¹⁰ hat eine vertiefte Auseinandersetzung mit politischer Bildung und Partizipation unter den Bedingungen der Digitalität stattgefunden.

Wagner et al. (2011) entwickelten Anforderungen für Online-Beteiligungsangebote, analysierten Erfolgsfaktoren und betrachteten existierende Angebote. Hierbei streichen

¹⁰ Die Bewegungen des so genannten „Arabischen Frühlings“ nach 2010 wurden in Europa als befeuert durch Social Media-Plattformen wie Twitter und Facebook wahrgenommen. In der öffentlichen Diskussion wurden den Plattformen in der Folge demokratiebegünstigende Eigenschaften zugeschrieben.

sie heraus, dass gängige Qualitätskriterien für Beteiligungsprozesse auch für ausschließlich online stattfindende Partizipationsmöglichkeiten gelten (ebd.: 7).

Materna et al. (2021) machten den Strukturwandel von Öffentlichkeit, insbesondere im Zusammenhang mit Sozialen Medien, zum Ausgangspunkt ihrer Untersuchung zu politischem Bildhandeln (etwa via Memes) von Jugendlichen über Social Media. Neben verschiedenen Erkenntnissen zum konkreten Medienhandeln identifizierten sie vier Hemmnisse, die Jugendliche davon abhalten, sich in Sozialen Medien politisch zu positionieren (ebd.: 90 f.):

- die Annahme einer zu geringen eigenen Reichweite
- das ansonsten unterhaltungsorientierte eigene Medienhandeln und damit das Durchbrechen auch der Erwartungen anderer
- die Erfahrung, dass auf Sozialen Medien meist nicht erfolgreich diskutiert werden kann
- Erfahrungen mit Hassrede und Beleidigungen in der Vergangenheit.

Insgesamt halten die Autoren fest, dass Jugendliche sich vor allem mit politischen Inhalten positionieren, die einen Bezug zur eigenen Lebenswelt aufweisen. Darüber hinaus unterstreichen sie die Bedeutung von Bildern (hier insbesondere Memes) im Medienhandeln von Jugendlichen für politische Bildungs- und Aushandlungsprozesse.

Wagner und Brüggem (2012: 37 ff.) formulieren Anforderungen an Online-Beteiligungsangebote für Jugendliche. Demnach ist es erstens wichtig, für solche Prozesse, die Autonomie, Kompetenz und soziale Einbettung erfahrbar machen und in denen auch Konflikte möglich sind, Resonanzräume für Artikulationen zu schaffen. Zweitens sollte Resonanz auf die Artikulationen im Zentrum pädagogischer Bemühungen stehen. Drittens sollten solche Projekte einen Bezug zu den mediatisierten Sozialräumen der Jugendlichen aufweisen, also bevorzugt keine eigenen Plattformen kreieren. Und schließlich sollte viertens von den Fachkräften Verantwortung an die beteiligten Heranwachsenden abgegeben werden.

Internationale Jugendarbeit

In der Internationalen Jugendarbeit „hat sich die Corona-Pandemie als Katalysator für den digitalen Wandel [...] erwiesen“ (Poli/Herrmann 2020: 4). In einem Zwischenresümee skizzieren Poli und Herrmann (2020), wie in der Pandemie mit neuen Formen internationaler Jugendarbeit unter Einbezug digitaler Möglichkeiten experimentiert wurde, und machen deutlich, dass (trotz erster vielversprechender Erfahrungen) Forschung und Konzeptentwicklungsarbeit notwendig ist, in der, unter Beteiligung von Kindern und Jugendlichen, nicht nur konkrete Ansätze, sondern auch Empfehlungen und

Qualitätskriterien für internationale Jugendarbeit unter den Bedingungen der Digitalität entwickelt werden sollen.

Als eines der Ergebnisse dieses Prozesses legen Brügggen et al. (2021) die Auswertung eines entsprechenden Fachsymposiums vor. Hierbei werden zunächst die Entwicklungen der Internationalen Jugendarbeit in die Entwicklungen von Kinder- und Jugendarbeit generell, insbesondere in die internationalen Diskussionen und Entwicklungen, eingeordnet (siehe hierzu auch Abschnitt 3.1 in dieser Expertise). Gleichzeitig werden jedoch auch Herausforderungen auf verschiedenen Ebenen herausgearbeitet. Hierzu gehören mögliche ausgeprägtere Unterschiede zwischen den Partner:innen der Jugendbegegnungen, die notwendige Weiterentwicklung von Methoden, Zielen und Gestaltungsaspekten sowie Datenschutz und neue Schwierigkeiten bei der Kommunikation (ebd.: 7 ff.). Abschließend identifizieren die Autor:innen Handlungsbedarfe in drei zentralen Bereichen. Erstens sei die Kompetenzentwicklung und Qualifizierung von Fachkräften von großer Bedeutung und es seien Informationsressourcen und Fortbildungsangebote nötig, die darauf abzielen, die pädagogisch-didaktischen, technischen und rechtlichen Kompetenzen der Fachkräfte zu erweitern und zu vertiefen. Zweitens solle die Schaffung von Experimentierräumen zur Formatentwicklung und Erkundung von Lernerfahrungen der Teilnehmenden in Online- und Blended-Formaten (sic!) gefördert werden. Hierbei geht es um Rahmenbedingungen, in denen neue Arbeitsweisen in der digitalen internationalen Kinder- und Jugendarbeit erprobt werden können. Dies könne durch Modellprojekte oder bestehende Förderprogramme geschehen und solle wissenschaftlich begleitet werden, um gewonnene Erkenntnisse breit verfügbar zu machen.

Drittens sei die Begleitung der strategischen Entwicklung der digitalen internationalen Kinder- und Jugendarbeit von großer Bedeutung. Ein strukturierter Dialog aller relevanten Akteur:innen, einschließlich der wissenschaftlichen Begleitung, sei hierfür erforderlich (ebd.: 17).

Kulturelle Kinder- und Jugendbildung

Auch in der Kulturellen Kinder- und Jugendbildung gibt es zumindest in Teilen eine Überschneidung mit der Medienpädagogik (Korte/Unterberg 2022) und daher wenigstens in einigen Bereichen eine tradierte Auseinandersetzung mit Medien und (später) Digitalität. In den letzten Jahren hat hier eine vertiefte Auseinandersetzung (inkl. wissenschaftlicher Forschung) stattgefunden.

Rohde (2022) stellte in dem Forschungsprojekt „Angebote in Handlungsräumen der kulturellen Jugendbildung im Prozess der Digitalisierung“ (AKJDI) fest, dass nur ca. ein

Drittel der befragten Einrichtungen Angebote mit explizitem Bezug zu digitalen Themen machten (Stand 2019). Falls solche Angebote existierten, folgten sie meist dem Prinzip der Lebensweltorientierung, waren jedoch in der Ausrichtung sehr an der Position der Verantwortlichen ausgerichtet. Eine implizite Berücksichtigung von Digitalität (im Sinne der Nutzung von digitalen Medien im Kontext von Angeboten der Kulturellen Bildung) fand jedoch in stärkerem Maße statt. Die befragten Akteur:innen (Angebots- bzw. Trägerverantwortliche der Kulturellen Bildung) sahen Digitalität insgesamt auch eher als Chance (etwa für neue Zugangsmöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen zu kultureller Bildung (ebd.: 453 f.)). Die Autorin arbeitet weiter heraus, dass Ermöglichung und Verbesserung von Teilhabe für Heranwachsende als eines der zentralen Ziele Kultureller Jugendbildung gilt. Insgesamt leitet Rohde hieraus die Notwendigkeit der Weiterentwicklung des professionellen Selbstverständnisses der Fachkräfte und der Einrichtungen ab. Außerdem sei eine Auseinandersetzung mit der jugendlichen Lebenswelt sowie dem eigenen Medienhandeln erforderlich (ebd.: 455).

Die Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ 2020) veröffentlichte hierzu ein Positionspapier, in dem sie „Kulturelle Medienbildung“ zum einen als Querschnittsaufgabe Kultureller Bildung mit den Zielen „Kreativität, Autonomie, Mündigkeit und Urteilskraft“ betrachtet (ebd.: 4) und zum anderen als Basis, um Digitalität mitzugestalten. Im Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen werden zahlreiche Vorteile gesehen, wie ein verstärkter Zugang zu Ressourcen, eine Ermöglichung neuer Kontakte und persönliche Entwicklungsmöglichkeiten. Digitalität schafft in dieser Sicht auch neue künstlerische Ausdrucksformen und neue hierarchiefreie Lernräume. Gleichzeitig werden auch Gefahren benannt, wie sozialer Ausschluss oder Fehlinformation (ebd.: 8 ff.).

Als Konsequenz wird in dem Positionspapier auf die Wichtigkeit der Ermöglichung von Teilhabe und des Abbaus von Barrieren für Kinder und Jugendliche hingewiesen. Neben einer Selbstverpflichtung werden Forderungen und Handlungsempfehlungen an die Politik ausgesprochen, wie insbesondere eine Ermöglichung des Zugangs zu digitalen Medien für alle Kinder und Jugendlichen. Auch hier werden die Forderungen des «Digitalpakt 2.0» (Ausstattung, Qualifizierung; siehe Abschnitt 3.5) wiederholt (ebd.: 22 f.).

Reinwand-Weiss (2020) betont ebenfalls die notwendige Qualifizierung von Praktiker:innen der Kulturellen Bildung in Aus- und Weiterbildung, macht aber vor allem deutlich, dass die Kulturelle Bildung aufgefordert ist, „neue Möglichkeiten der kreativen Gestaltung, der Partizipation sowie der Selbst- und Welt-Befragung im Post-Digitalen“ (ebd.: 17). zu erarbeiten. Jörissen et al. (2020) zeigen erste solche Möglichkeiten auf.

4. Wandelbewegungen in der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung

Nachdem aus einschlägigen Publikationen Hinweise auf Veränderungen und Entwicklungen in den verschiedenen Handlungsfeldern der Kinder- und Jugendarbeit gesammelt und strukturiert wurden, sollen diese nun aus einer breiteren Perspektive zusammengefasst und damit die Fragestellungen beantwortet werden.

In der Gesamtschau kann nach der bisherigen Recherche zunächst festgehalten werden, dass sich das Feld der Kinder- und Jugendarbeit im Kontext der Digitalität in Bewegung befindet. Die Veränderungen, Entwicklungen, Tendenzen und Überlegungen sind insgesamt aber als sehr heterogen zu sehen: Zum einen stellt sich die Situation der einzelnen Handlungsfelder, wie im Kapitel 3 aufgezeigt, unterschiedlich dar, zum anderen ist auch innerhalb der Handlungsfelder eine große Heterogenität zu konstatieren. Außerdem handelt es sich bei einigen der bisher aufgezeigten Bewegungstendenzen um Forderungen von verschiedenen Akteur:innen oder um Entwicklungen, die eher theoretischer bzw. konzeptioneller Art sind.

Mit dieser Vorbemerkung werden im Folgenden verschiedene Bewegungslinien aufgezeigt, die sich aus der Analyse im Kapitel 3 ergeben.

4.1 Wie verändert sich die Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung angesichts des digitalen Wandels? Welche Innovationen gibt es?

Hinsichtlich der Veränderungen von Kinder- und Jugendarbeit bzw. Kinder- und Jugendbildung im Allgemeinen (siehe hierzu Abschnitt 3.1) kann eine beginnende kinder- und jugendarbeitstheoretische Diskussion über das Verständnis von Kinder- und Jugendarbeit unter den Bedingungen der Digitalität als weitestgehende Innovation bezeichnet werden. Hier sind ebenso Stimmen zu beobachten, die eher von einer stärkeren/breiteren Verankerung von Medienpädagogik als einem weiteren Arbeitsgebiet von Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung ausgehen, wie auch solche, die übergreifende konzeptionelle Veränderungen reflektieren. So wird etwa eine Weiterentwicklung des sozialräumlichen Ansatzes der Kinder- und Jugendarbeit unter den Bedingungen der Digitalität vorgeschlagen. Dabei werden veränderte Raumvorstellungen

der Subjekte zum Ausgangspunkt einer solchen Weiterentwicklung gemacht (u. a. Rösch 2019). In diesem Zusammenhang ist davon auszugehen, dass Sozialräume von Subjekten in ihrem Handeln konstituiert werden. Dies weist der Kinder- und Jugendarbeit eine neue Rolle zu (bei der es eher um die Begleitung von Raumkonstitution geht, als um das Gestalten von Räumen). Gleichzeitig kann die Kinder- und Jugendarbeit in der Begleitung dieser Raumkonstitution auf bewährte Konzepte zurückgreifen (ebd.). Diese Weiterentwicklung entspricht auf der konzeptionellen Ebene auch einer an vielen Stellen gewünschten Veränderung – der Klärung dessen was „digitale Kinder- und Jugendarbeit“ denn überhaupt bedeutet und wie sie ausgestaltet werden kann.

Außerdem werden in nahezu allen Handlungsfeldern wiederkehrende strukturelle Elemente beobachtet, etwa sich entwickelnde technische Standards oder die zunehmende Spezialisierung einzelner Mitarbeiter:innen bis hin zur strukturellen Verankerung kollektiver Medienfachberatung.

Die **Offene Kinder- und Jugendarbeit** (siehe hierzu Abschnitt 3.2) kann, gemeinsam mit der mobilen Jugendarbeit, zu den Handlungsfeldern mit den deutlichsten Veränderungen gesehen werden. Von verschiedenen Autor:innen werden unterschiedliche Kategorisierungen dessen vorgenommen, was in der OKJA wiederkehrend an innovativen konzeptionellen Elementen zu beobachten ist. Hierzu gehört Online-Präsenz von Fachkräften in unterschiedlichen Ausprägungen: Social Media-Kommunikation kann als Quasi-Standard bezeichnet werden, der von einem sehr hohen Anteil der Einrichtungen praktiziert wird. Dies ist teilweise verbunden mit verschiedenen Formen von Online-Streetwork bzw. Online-Beratung/-Begleitung, die auch oft mit lokaler aufsuchender Arbeit verbunden ist. Darüber hinaus werden Treffangebote mediatisiert – einerseits durch die Integration von medialen Elementen (Games, Internet, Making etc.) in die Räumlichkeiten¹¹, andererseits durch hybride bzw. Online-Treffangebote. Schließlich sind verschiedene Formen von medienpädagogischen Projekten und Angeboten zu beobachten, insbesondere zu Videospielen, aber auch zu anderen Medien und Phänomenen der digitalen Jugendkultur. Hierbei spielt auch Medienerziehung eine wichtige Rolle. Eine besondere Ausprägung medienpädagogischer Tätigkeit ist das sogenannte digitale Kinder- und Jugendzentrum – eine konzeptionelle Verbindung von Medienzentrum und Jugendzentrum (siehe hierzu Abschnitt 3.2).

In der **mobilen Jugendarbeit** (siehe hierzu Abschnitt 3.3) findet bereits seit längerem eine Diskussion und Weiterentwicklung nicht nur auf der konzeptionellen Ebene statt.

¹¹Einen Einblick in die Gestaltung solcher Aspekte bietet eine Folge des Podcasts „Tour de Soziokultur in der Digitalität“: <https://radarstation.ch/podcast/tdsidd-004-makerspace-als-teil-von-okja-beim-jugendnetzwerk-sdm>.

So gibt es zahlreiche Beiträge, die das Praxiskonzept mobiler Jugendarbeit fortschreiben. Dies ist auch als das Resultat einer Praxis zu sehen, die schon sehr früh Online-Kommunikation, Smartphones und verschiedene Internetplattformen in die eigene Arbeit integriert hat. Entsprechend breit sind die Erfahrungen und entsprechend intensiv werden auch weitere Aspekte von Handlungskonzepten, Standards und Prinzipien diskutiert.

Darüber hinaus können verschiedene Ausprägungen von Online-Streetwork beobachtet werden: einerseits solche, die ausschließlich online stattfinden, andererseits solche, die eine Verzahnung mit lokaler mobiler Kinder- und Jugendarbeit vornehmen. Einige Angebote fokussieren sich auf spezielle Themen bzw. Orte, andere Angebote stellen sich inhaltlich breit dar. Auch hier hat eine konzeptionelle Diskussion begonnen, in der diese verschiedenen Ansätze beschrieben und aufeinander bezogen werden.

In der **politischen Jugendbildung** können die Veränderungen im Vergleich zu anderen Handlungsfeldern als feiner bezeichnet werden. Es ist eine Annäherung an die Medienpädagogik zu beobachten, die in der Literatur als „politische Medienbildung“ gefasst wird. Die Recherche hat in diesem Feld keine Diskussionen oder Beiträge aus der politischen Bildung zu einer veränderten Praxis im außerschulischen Bereich gezeigt.

In der **internationalen Jugendarbeit** wird, spätestens seit der Pandemie, breit mit neuen Formaten experimentiert, die Digitalität berücksichtigen. Hierzu gehören insbesondere Online-, Hybrid- oder Blended-Angebote als Teil von Kinder- und Jugendbegegnungen sowie vermehrte Online-Kommunikation. Ebenso werden hier Forschung und konzeptionelle Diskussionen über die fachliche Ausgestaltung dieser Weiterentwicklungen begonnen.

Im Handlungsfeld der **kulturellen Kinder- und Jugendbildung** wird ein verändertes Praxiskonzept diskutiert, in dem die Unterstützung der Entwicklung von Medienkompetenz (gefasst als kulturelle Medienbildung), ebenso wie die Ermöglichung von Teilhabe und der Abbau von Barrieren für Kinder und Jugendliche als Ziele von Kultureller Bildung verstanden werden. Darüber hinaus wird die Veränderung von Rollen und die Notwendigkeit von neuen Freiräumen bzw. einer veränderten Dynamik vor dem Hintergrund der Digitalität diskutiert.

Praxis wird auf verschiedene Weisen und an zahlreichen Orten weiterentwickelt, unter anderem durch entsprechende Forschungsprojekte¹². Dies entspricht einem geäußerten Wunsch nach „neuen Möglichkeiten kreativer Gestaltung sowie von Partizipation“ (Reinwand-Weiss 2020: 17).

4.2 Welche Entwicklungen gibt es in der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung angesichts des digitalen Wandels, welche wären wünschenswert?

Über die beschriebenen Veränderungen hinaus sind in der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung verschiedene Entwicklungen mit Bezug zur Digitalität zu beobachten. So werden vermehrt, insbesondere in der OKJA und der mobilen Kinder- und Jugendarbeit, Vor-Ort-(Medien-)Konzepte diskutiert und entwickelt und in diesem Zusammenhang auch umfassendere Organisationsentwicklungsprozesse angestoßen. Wenden sich Einrichtungen und Organisationen solchen Vorhaben zu, werden diese auch oft begleitet von einschlägigen Weiterbildungen, in denen auch die Haltungen der Beteiligten diskutiert werden. Auf dieser Basis wird, insbesondere in den genannten Handlungsfeldern, auch einrichtungsübergreifend über professionelle Haltungen und Standards generell diskutiert, insbesondere zum Verhältnis von Nähe & Distanz und von Lebensweltorientierung & Datenschutz.

Diese Entwicklung entspricht Wünschen, die aus fast allen Handlungsfeldern der Kinder- und Jugendhilfe geäußert werden:

- Weiterbildungsangebote, in denen an der Medienkompetenz der Fachkräfte, an medienpädagogischer Kompetenz sowie an der Einstellung/den Haltungen zum Medienhandeln gearbeitet werden kann, werden sich von vielen Akteur:innen in der Kinder- und Jugendhilfe gewünscht. Ebenso breit wird die Verankerung einer Grundbildung zu digitalen Medien in der Ausbildung von Fachkräften gefordert.

¹²Im schweizerischen Projekt E-Space (u.a. der Fachhochschule Nordwestschweiz) etwa werden neue Praktiken und Vorstellungen von OKJA im Kontext der Digitalität auf der Basis einer sozialräumlichen Herangehensweise erforscht.

- Eine Professionalisierung von Handlungskonzepten und Prinzipien wird vor allem in der mobilen Jugendarbeit, aber auch in anderen Handlungsfeldern, gewünscht.
- Außerdem sollen die strukturellen Bedingungen und Ressourcen angepasst werden. Beispielsweise soll es gezielt eingestellte, medienpädagogisch qualifizierte Fachkräfte geben. Hierzu gehört auch der Auf-/Ausbau von digitaler Infrastruktur inkl. deren dauerhafter Weiterentwicklung.
- Speziell in der Jugendverbandsarbeit, in der kulturellen Kinder- und Jugendbildung, in der OKJA, in der mobilen Jugendarbeit sowie in der internationalen Jugendarbeit wird die Förderung von Modellprojekten, der Konzeptentwicklung sowie des Austauschs über die neuen Ansätze mit Bezug zur Digitalität gefordert.
- In der Jugendförderung werden Verbesserungen der rechtlichen Rahmenbedingungen explizit gefordert. Das Thema Datenschutz ist jedoch in allen Handlungsfeldern zentral und wird etwa auch in der mobilen Jugendarbeit intensiv bearbeitet.

4.3 Was sind (erwartete) positive und/oder negative Veränderungen innerhalb der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung angesichts des digitalen Wandels?

Angesichts des digitalen Wandels werden in der Kinder- und Jugendarbeit vor allem positive Veränderungen erwartet:

- bessere Zugänglichkeit/Passgenauigkeit von Angeboten durch Technologien
- bessere Teilhabe an Informationen und Bildung und höhere Partizipation durch Kinder und Jugendliche
- mehr Angebote zur Förderung von Medienkompetenz, gerade für marginalisierte, beeinträchtigte Kinder und Jugendliche
- bessere Ansprache bisher nicht erreichter Zielgruppen

In der OKJA (siehe hierzu Abschnitt 3.2) wird darüber berichtet, dass insbesondere mit der Präsenz auf Social Media der Zugang zu aktuellen Themen von Kindern und Jugendlichen sowie jugendkulturellen Entwicklungen deutlich erleichtert sei. Zudem seien die Kinder- und Jugendarbeiter:innen und die Angebote der Kinder- und Jugendarbeit dadurch für die Kinder und Jugendlichen besser sichtbar. Außerdem

berichten Fachkräfte in diesem Handlungsfeld davon, dass es mit Angeboten mit Bezug zur Digitalität (auch) besser gelingt, bisher nicht erreichte Zielgruppen anzusprechen (etwa Kinder und Jugendliche, die sich ausgiebig der digitalen Jugendkultur widmen und einen großen Teil ihrer Freizeit mit Programmieren, Basteln, Gaming o.ä. verbringen).

4.4 Welche Chancen und Risiken birgt die Digitalisierung in der Kinder- und Jugendarbeit/Jugendbildung im Hinblick auf Inklusion und Partizipation?

An zahlreichen Stellen wird in den gesichteten Publikationen das inklusive Potenzial digitaler Medien als wichtiger Aspekt in Bezug auf Kinder- und Jugendarbeit/Jugendbildung in der Digitalität benannt. Insbesondere für sozial isolierte oder gesundheitlich beeinträchtigte Kinder und Jugendliche werden digitale Medien als Chance gesehen, um Teilhabe und Teilnahme an Angeboten der Kinder- und Jugendarbeit/Jugendbildung zu ermöglichen (siehe Abschnitte 3.1 sowie 3.5).

In der mobilen Jugendarbeit (vgl. Abschnitt 3.3), in der internationalen Jugendarbeit sowie der kulturellen Jugendbildung (siehe Abschnitt 3.6) werden digitale Medien als eine Chance für erweiterte Zugangsmöglichkeiten und eine bessere Erreichbarkeit von Kindern und Jugendlichen gesehen.

Auch im Hinblick auf Partizipationspotenziale werden digitalen Medien wie sozialen Netzwerken, Messenger-Diensten oder Online-Plattformen häufig Chancen zugeschrieben (vgl. auch Abschnitt 3.6). So könne etwa laut dem 16. Kinder- und Jugendbericht „die Einbindung in ‚demokratische Teilregime‘ und die praktischen Prozesse zur Herstellung von Demokratie“ („Input Dimension“) etabliert werden (BMFSFJ 2020, S. 315). Auch hinsichtlich der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung generell sowie der mobilen Jugendarbeit werden dem digitalen Wandel des Arbeitsfeldes entsprechende Potenziale zugeschrieben (vgl. Abschnitte 3.1 sowie 3.3). Insbesondere wird die Bedeutung von Bildern (Memes) im Medienhandeln von Jugendlichen für politische Bildungs- und Aushandlungsprozesse herausgestrichen (siehe Abschnitt 3.6).

Gleichzeitig werden diese Möglichkeiten jedoch auch relativiert, etwa vor dem Hintergrund von verbreiteten Hürden für politisches Medienhandeln angesichts der Alltagserfahrungen von Jugendlichen auf Social Media: die Annahme einer zu geringen eigenen Reichweite, das ansonsten unterhaltungsorientierte eigene Medienhandeln und damit das Durchbrechen auch der Erwartungen anderer, die Erfahrung, dass auf Sozialen Medien meist nicht erfolgreich diskutiert werden kann, Erfahrungen mit Hassrede und Beleidigungen in der Vergangenheit (Materna et al. 2021, siehe auch Abschnitt 3.6).

Vor allem aber wird an verschiedenen Stellen auf die Problematik der digitalen Ungleichheit verwiesen, die die genannten Chancen einschränken können. Als Gefahr wird hierbei gesehen, dass soziokulturelle Unterschiede sich reproduzieren bzw. verstärken können. Dies kann etwa die Bildung von Kinder- und Jugendkulturen und -räumen negativ beeinflussen (vgl. Abschnitt 3.1). Hierbei sind Ungleichheiten unter anderem durch Diversitätskategorien wie Geschlecht, Herkunft, sozioökonomischer Status, Alter oder ethnische Zugehörigkeit bedingt. Die Indikatoren Bildung und sozioökonomischer Status spielen im Diskurs um Ungleichheiten und für die Prognose und Überwindung der digitalen Spaltung eine entscheidende Rolle. So scheinen laut der JIM-Studie (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2021) Jugendliche mit einer höheren formalen Bildung oder einem höheren sozioökonomischen Status von der digitalen Spaltung weniger betroffen zu sein als diejenigen mit einer formal niedrigeren Bildung oder einem niedrigeren sozioökonomischen Status (Verständig et al. 2016).

Als Konsequenz wird eine Analyse der Zusammensetzung spezifischer Kinder- und Jugendkulturen im digitalen Kontext unter Berücksichtigung von Milieus und Klassen gefordert (siehe Abschnitt 3.1). Zudem werden etwa in der mobilen Jugendarbeit wie auch in der kulturellen Kinder- und Jugendbildung die Angebote der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung als Möglichkeit gesehen, die digitale Ungleichheit zu reduzieren (vgl. Abschnitte 3.3 sowie 3.6). In diesem Zusammenhang werden jedoch auch Forderungen an die Politik gestellt, um Barrieren für Kinder und Jugendliche abzubauen (BKJ 2020).

5. Resümee und Ausblick

Diese Expertise hat die zahlreichen Wandlungs- und Innovationsbewegungen innerhalb der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung und die damit verbundene Heterogenität aufgezeigt. Bei aller Unterschiedlichkeit wird in der Gesamtschau dennoch auch die große Dynamik in der Breite des Feldes deutlich.

Diese Dynamik entsteht bisher vor allem „von innen“, d.h. die Innovationen, Modellprojekte und Initiativen werden von Einzelpersonen und Einrichtungen initiiert und getragen und das erarbeitete Wissen wird von Fachorganisationen und einzelnen Wissenschaftler:innen und Forschungseinrichtungen gesammelt und weiterentwickelt.

Es wird in dieser Expertise auch deutlich: Die Fachkräfte und Organisationen der Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung wünschen sich deutlich mehr Unterstützung von außen in vielen Bereichen, namentlich bei Infrastruktur, Ressourcen, Weiterbildung, Beratung, Konzeptentwicklung, Theorie und Forschung. Diese Forderungen sind konsistent im gesamten Feld zu beobachten und werden hier daher nochmals aufgeführt (vgl. Abschnitt 4.2). Als Bedarfe werden genannt:

Fachkräfte wie Organisationen formulieren die Notwendigkeit von breiter **Qualifizierung**. Dies betrifft die Ausbildung von Fachkräften – hier wird die Verankerung einer Grundbildung zu digitalen Medien gefordert – wie auch die Weiterbildung, wo Fachkräfte ihre Medienkompetenz, medienpädagogische Kompetenz wie auch ihre Einstellung bzw. professionelle Haltung entwickeln können. Hierzu sind entsprechende Ressourcen in den Trägerstrukturen wie auch in Ausbildungsorganisationen erforderlich.

Vor allem in der mobilen Jugendarbeit, aber auch in anderen Handlungsfeldern, wird die Professionalisierung von **Handlungskonzepten** und Prinzipien gefordert. Entsprechende Diskurse sind in den Handlungsfeldern unterschiedlich stark ausgeprägt. Der Bedarf nach **Förderprogrammen für Modellprojekte, Konzeptentwicklung sowie Austausch über neue Ansätze im Kontext der Digitalität** ist auch in diesem Zusammenhang zu sehen – dieser Wunsch wird vor allem in der Jugendverbandsarbeit, in der kulturellen Kinder- und Jugendbildung, in der OKJA, in der mobilen Jugendarbeit sowie in der internationalen Jugendarbeit geäußert.

Als Folge der fachlichen Entwicklung im Zuge des digitalen Wandels wird außerdem der Bedarf nach entsprechenden **strukturellen Bedingungen und Ressourcen** formuliert. Hierzu gehören die Beschäftigung von zusätzlichen, medienpädagogisch qualifizierten Fachkräften zur Unterstützung von sozialpädagogischen Fachkräften, außerdem der Auf-/Ausbau von digitaler Infrastruktur inkl. deren dauerhafter Weiterentwicklung.

Datenschutz wird in allen Handlungsfeldern als zentrales Thema formuliert und etwa in der mobilen Jugendarbeit intensiv bearbeitet. In der Jugendförderung werden explizit **rechtliche Rahmenbedingungen** gefordert. Diese Absicherung des fachlichen Handelns im Kontext der Digitalität erscheint für das Feld insgesamt förderlich im Hinblick auf einen gelingenden digitalen Wandel.

Es existieren diesbezüglich bereits einige Angebote, Forschungsprojekte, Weiterbildungen und strukturelle Angebote. Hier wäre jedoch eine weitere Dynamik „von außen“ wünschenswert, inklusive weiterer und dauerhafter Ressourcen, und darüber hinaus entsprechender Koordination und Strukturierung. Auf diese Weise kann der Weiterentwicklung von Kinder- und Jugendarbeit/Kinder- und Jugendbildung unter dem Eindruck von Digitalität mehr Konsistenz und mehr vergleichbare Qualität verliehen und die Heterogenität reduziert werden.

Darüber, dass ein solch verlässliches, breites und professionelles Angebot zur Begleitung einer von Medien geprägten Sozialisation nicht zuletzt auch im Sinne von Kindern und Jugendlichen ist, scheint Einigkeit zu bestehen.

Literatur

- Beranek, A., Hill, B.; Sagebiel, J.B. (2019): Digitalisierung und Soziale Arbeit – ein Diskursüberblick. In: Soz Passagen, Nr. 11, S. 225–242.
- Bollig, Christiane; Glück, Michael; Küchler, Tom; Reuting, Matthias; Steuer, Dirk (2010): Mobile Jugendarbeit 2.0. Herausforderungen und Möglichkeiten Mobiler Kinder- und Jugendarbeit im virtuellen Raum des Internet. URL: https://www.agjb.de/wp-content/uploads/2019/09/mja_2.0_handlungsempfehlungen.pdf (Abrufdatum: 10.4.23)
- Bollig, Christiane; Keppeler, Siegfried (2015): Virtuell-aufsuchende Arbeit in der Jugendsozialarbeit. In: Kutscher, Nadia; Ley, Thomas; Seelmeyer, Udo (Hrsg.): Mediatisierung (in) der Sozialen Arbeit. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren, S. 94–114.
- Brüggen, Niels; Koschei, Franziska; Schober, Maximilian (2021): Veränderungen und Handlungsbedarfe angesichts des digitalen Wandels internationaler Kinder- und Jugendarbeit. Auswertung des Fachsymposiums zur Entwicklung einer digitalen Methodik der Internationalen Kinder- und Jugendarbeit. In: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. URL: https://ijab.de/fileadmin/redaktion/PDFs/Shop_PDFs/2021_Digitaler_Wandel_Int_Kinder- und Jugendarbeit.pdf (Abrufdatum: 11.4.23).
- Brüggen, Niels; Müller, Eric; Rösch, Eike (2022): Medien. In: Fabian Kessler und Christian Reutlinger (Hg.): Sozialraum. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (20), S. 585–595.
- Brüggen, Niels; Rösch, Eike (2022): ((Post-)Digitale) Kinder- und Jugendarbeit ermöglichen. Aktuelle und zukünftige Perspektiven der ‚digitalen‘ Kinder- und Jugendarbeit. In: Medien + Erziehung, 66 (3), S. 13–22.
- Brüggen, Niels; Schemmerling, Mareike (2014): Das Social Web und die Aneignung von Sozialräumen. URL: <https://www.sozialraum.de/das-social-web-und-die-aneignung-von-sozialraeumen.php> (Abrufdatum: 10.5.2022)
- Buchegger, Barbara; Horvath, Louise (2017): Europäische Perspektiven auf Herausforderungen der digitalen Kinder- und Jugendarbeit. In: Medien + Erziehung, 61 (4), S. 26–32.
- Bund der Deutschen Katholischen Jugend (BDKJ) (Hg.) (2018): Teilhabe, Lebenswelt und Digitale Mündigkeit – unsere digitalpolitischen Grundhaltungen. Beschluss der BDKJ-Hauptversammlung 2018. URL: https://www.bdkj.de/fileadmin/bdkj/bilder/HV/Hauptversammlung_2018/Beschluss_Digitale_Lebenswelten.pdf (Abrufdatum: 11.4.23).

- Bundesjugendkuratorium (BJK) (Hg.) (2016): Digitale Medien – ambivalente Entwicklungen und neue Herausforderungen in der Kinder- und Jugendhilfe. Stellungnahme des Bundeskuratoriums. https://bundesjugendkuratorium.de/data/pdf/press/BJK_DigitaleMedien_Web.pdf (Abrufdatum: 23.3.23)
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) (2013): Vierzehnter Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland mit der Stellungnahme der Bundesregierung. Bonn: Der Deutsche Bundestage. URL: <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/93146/6358c96a697b0c3527195677c61976cd/14-kinder-und-jugendbericht-data.pdf> (Abrufdatum: 29.3.2023).
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) (2017): Fünfzehnter Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland mit der Stellungnahme der Bundesregierung. Bonn: Der Deutsche Bundestage. URL: <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/113816/6209f8b8aa45e6b41d00282be565b0c1/15--%20kinder-und-jugendbericht-data.pdf> (Abrufdatum: 29.3.2023).
- Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) (Hg.) (2020): Digitalität gestalten. Jugendgerechte Kulturelle Bildung in der digitalen Gesellschaft. URL: https://www.bkj.de/fileadmin/BKJ/10_Publikationen/BKJ-Publikationen/Positionspapiere/20201126_BKJ-Position_Digitalitaet_gestalten.pdf (Abrufdatum: 11.4.23).
- Bundesweites Netzwerk Offene Kinder- und Jugendarbeit (boJA) (Hg.) (2021): boJA-Leitfaden Digitale Kinder- und Jugendarbeit. URL: https://www.boja.at/sites/default/files/downloads/2021-02/boJA-Leitfaden_Digitale_Kinder-und_Jugendarbeit_final_0.pdf (Abrufdatum: 4.5.23)
- Buschauer, R., Wadephul, C. (2020). Digitalisierung und Datafizierung: Big Data als Herausforderung für die Schulbildung. In: Iske, S., Fromme, J., Verständig, D., Wilde, K. (eds) Big Data, Datafizierung und digitale Artefakte. Medienbildung und Gesellschaft, vol 42. Springer VS, Wiesbaden.
- Castells, Manuel (2001): Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft. Opladen: Leske + Budrich.
- Connolly, Nuala (2017): Young people, youth work and the digital world. In: Schild, Hanjo; Connolly, Nuala; Labadie, Francine; Vanhee, Jan; Williamson, Howard (Hg.): Thinking Seriously about Youth Work. And how to prepare people to do it. Council of Europe and European Commission. Strasbourg, S. 291–298. URL: <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261623/Thinking+seriously+about+YW.pdf/6b620a71-f7be-cf80-7da9-17408a3960ba?t=1509707518000> (Abrufdatum: 11.4.2023)

- Deutscher Bundesjugendring (DBJR) (Hg.) (2017): Smart Youth Work: Jugendverbände als Motor der „Digitalen Agenda für eine lebenswerte Gesellschaft“ mit Förderprogramm ausstatten. Beschluss der DBJR-Vollversammlung vom 28.10.2017. URL: https://www.dbjr.de/fileadmin/Positionen/2017/2017-DBJR-VV-POSITION-_09-smartyouthwork.pdf (Abrufdatum: 11.4.23).
- Deutscher Bundesjugendring (DBJR) (Hg.) (2021): Forderungen für einen Digitalpakt Kinder- und Jugendarbeit. URL: <https://www.dbjr.de/fileadmin/Positionen/2021/2021-Digitalpakt-Kinder- und Jugendarbeit.pdf> (Abrufdatum: 11.4.23).
- Dinar, Christina; Heyken, Cornelia (2017): Digital Streetwork. Pädagogische Interventionen im Web 2.0. Hg. v. Amadeu-Antonio-Stiftung. URL: https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/digital_streetwork_web.pdf (Abrufdatum: 10.4.23)
- Erdmann, Julian; Brüggem, Niels (2023): Digital Streetwork. Bericht der wissenschaftlichen Begleitung des Modellprojektes in Bayern im Jahr 2022. Herausgegeben vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. München. URL: https://www.digital-streetwork-bayern.de/app/uploads/2023/03/jff_muenchen_2023_veroeffentlichung_digital_streetwork.pdf (Abrufdatum: 10.4.23)
- Europäische Kommission (2016): Mandate of the expert group on digitalisation and youth. URL: http://ec.europa.eu/assets/eac/youth/policy/documents/mandate-expert_group-digitalisation-youth_en.pdf (Abrufdatum: 28.02.2018).
- 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. Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/782183> (Abrufdatum 25.1.2024).
- Farrenberg, Dominik; Schulz, Marc (2021): Kinder- und Jugendhilfe. Arbeitsfelder und ihre Rahmungen. Frankfurt/M.: Wochenschau Verlag.
- Flasche, Viktoria (2022): Post-digitale Lebenswelten Jugendlicher und Kinder- und Jugendarbeit. In: Medien + Erziehung, 66 (3), S. 23–31.
- Genner, S. (2017): Digitale Transformation: Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche in der Schweiz – Ausbildung, Bildung, Arbeit, Freizeit. Zürich: ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.
- Harrach-Lasfaghi, Asmae (2023): Digitale Solidarität. Über soziotechnische Veränderungsprozesse sozialer Bewegungen und Zivilgesellschaft. In: Marcela Cano Canaveral (Hg.): (Re-)Organisation von Berechtigung und Formen der Solidarität. Das Jugendverbandssystem und die Selbstorganisation junger Menschen. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe (Diversität in der Sozialen Arbeit), S. 149–161.

- Hugger, KU. (2021): Medienkompetenz. In: Sander, U., Gross, F., Hugger, KU. (eds) Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: Springer Verlag.
- Jörissen, B.; Schröder, M. K.; Carnap, A. (2020): Post-digitale Jugendkultur. Kernerergebnisse einer qualitativen Studie zu Transformationen ästhetischer und künstlerischer Praktiken. In: Timm, S.; Costa, J.; Kühn, Claudia; Scheunpflug, Annette (Hrsg.), Kulturelle Bildung, Münster: Waxmann, S. 61-77.
- Ketter, Verena (2014): Kinder- und Jugendarbeit im Kontext von Web 2.0 – eine medienpädagogische Praxisforschungsstudie. Dissertation. Ludwigsburg: Pädagogische Hochschule.
- Kiviniemi, Juha; Tuominen, Suvi (Hg.) (2017): Digital Youth Work. A Finnish perspective. Helsinki. URL: https://www.verke.org/uploads/2021/01/a3f0ad24-digital-youth-work-a-finnish-perspective_verke.pdf (Abrufdatum: 5.4.2023)
- Korte, Jule; Lisa Unterberg (2022): „(re)united!? Neue Forschungsperspektiven Im Schnittfeld Von Kultureller Bildung Und Medienpädagogik“. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 18, S. 1-17.
- Krotz, Friedrich (2007): Mediatisierung: Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kutscher, N.; Otto, H.-U. (2014): Digitale Ungleichheit – Implikationen für die Betrachtung medialer Jugendkulturen. Überarbeitete Fassung. In: Hugger, K.-U. (Hrsg.): Digitale Jugendkulturen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 2. überarbeitete Auflage, S. 283–298.
- Landesarbeitsgemeinschaft Mobile Jugendarbeit/Streetwork Baden-Württemberg e. V. (2019a). Digital.Total?! | Handreichung. Zum Umgang mit Social Media in der Mobilien Jugendarbeit. Stuttgart. URL: https://www.lag-mobil.de/wp-content/uploads/2020/01/digital.total_handreichung_2019_online.pdf (Abrufdatum: 10.4.23)
- Landesarbeitsgemeinschaft Mobile Jugendarbeit/Streetwork Baden-Württemberg e. V. (Hg.) (2019b): Digitalisierung in der Mobilien Jugendarbeit. Landesweite Bestandsaufnahme zum Einsatz und zur Nutzung von SocialMedia-Anwendungen im Arbeitsfeld Mobile Jugendarbeit in Baden-Württemberg. URL: <https://www.lag-mobil.de/download/digitalisierung-in-der-mobilien-Jugendarbeit-landesweite-bestandsaufnahme-zum-einsatz-und-zur-nutzung-von-social-media-anwendungen/?wpdmdl=689&refresh=6401ad5174eac1677831505> (Abrufdatum: 10.3.23)
- LVR-Landesjugendamt Rheinland (Hg.) (2019): In digitalen Welten bewegen. Leitgedanken zur Digitalisierung in der Jugendförderung. URL: https://lvr.de/media/wwwlvrde/jugend/jugendfrderung/dokumente_74/19_0460_Broschuere_In-digitalen-Welten.pdf (Abrufdatum: 10.4.23).

- Materna, Georg; Lauber, Achim; Brügggen, Niels (2021): Politisches Bildhandeln. Der Umgang Jugendlicher mit visuellen politischen, populistischen und extremistischen Inhalten in sozialen Medien. München: kopaed. URL: https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/Materna_Lauber_Brueggen__1_.pdf (Abrufdatum: 11.4.23).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2022): JIMplus 2022. URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/JIMplus_2022/JIMplus_Charts_2022_fuer_Website_pdf.pdf (Abrufdatum: 10.4.23).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs): JIM-Studie 2021. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei_230418_neu.pdf (Abrufdatum: 25.10.23)
- Neumann, M. (2022): Bedeutung digitaler Medien in der Kinder- und Jugendarbeit. In: Sozial Extra 46, S. 458–465
- Niesyto, Horst (2017): Medienkritik. In: Bernd Schorb, Anja Hartung-Griemberg, Christine Dallmann (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. München: Kopaed, S. 266–272.
- Poli, Daniel; Herrmann, Christian (2020): Wir brauchen eine Strategie für eine digitale Internationale Jugendarbeit. In: IJAB-Journal, 14 (2), S. 4-5.
- Reinwand-Weiss, Vanessa-Isabelle (2020): Kulturelle Bildung und Digitalisierung – zwei Gegensätze? Grundsätzliche Beobachtungen zum Zusammenspiel der beiden Welten. In: Markus Kosuch und Agnes Will, Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg e.V.: Kreativ und Digital. Kulturelle Bildung in Zeiten der Digitalität in Baden-Württemberg, Stuttgart, S. 15-17.
- Roeske, A. (2021). Datafizierung, Daten(quellen) und die (Re)produktion digitaler Ungleichheiten in Schule und Schulsozialarbeit. In: Freier, C., König, J., Manzeschke, A., Städtler-Mach, B. (eds) Gegenwart und Zukunft sozialer Dienstleistungsarbeit. Perspektiven Sozialwirtschaft und Sozialmanagement. Springer VS, Wiesbaden.
- Rohde, Julia (2022): Kulturelle Jugendbildung und Digitalität. In: Sozial Extra, 46, S. 452-457.
- Röll, Franz Joseph (2020): (Digitale) Medien in der Kinder- und Jugendarbeit. In: Kutscher, Nadia; Ley, Thomas; Seelmeyer, Udo; Siller, Friederike; Tillmann, Angela; Zorn, Isabel (Hrsg.). Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim: Juventa Verlag, S. 457–467.
- Rösch, Eike (2017): Aktive Medienarbeit. In: Bernd Schorb, Anja Hartung-Griemberg und Christine Dallmann (Hg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. 6. Aufl. München: kopaed, S. 9–14.

- Rösch, Eike (2018): Jugendliche bestimmen was Räume sind. In: Dachverband Offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz (DOJ) (Hg.): Digitale Medien in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, Info Animation, 45, S. 4-5. URL: https://doj.ch/wp-content/uploads/IA_Nr.45_Web.pdf (Abrufdatum: 5.4.23)
- Rösch, Eike (2019): Jugendarbeit in einem mediatisierten Umfeld. Impulse für ein theoretisches Konzept. Weinheim: Beltz Juventa.
- Rösch, Eike (2023): Issue Digitale OKJA. Hrsg. von Verband offene Kinder- und Kinder- und Jugendarbeit Kanton Bern (voja). URL: <https://www.voja.ch/Downloadcenter?category=20>
- Roth, Raik; Draheim, Saskia; Tillmann, Angela; Binder, Ramona; Bettinger, Patrick (2023): Handlungskonzept zu Social Media und Geschlecht in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit.
- Schmidt, Jan-Hinrik; Paus-Hasebrink, Ingrid; Hasebrink, Uwe (Hg.) (2009): Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Berlin: Vistas
- Schön, Sandra; Ebner, Martin; Kumar, Swapna (2014): The Maker Movement. Implications of new digital gadgets, fabrication tools and spaces for creative learning and teaching. In: eLearning Papers, 39, S. 14-25. URL: https://www.researchgate.net/publication/263655746_The_Maker_Movement_Implications_of_new_digital_gadgets_fabrication_tools_and_spaces_for_creative_learning_and_teaching (Abrufdatum: 21.10.23).
- Schorb, Bernd (1991). Jugendverbände und neue Medien. In: Böhnisch, Lothar (Hrsg.), Handbuch Jugendverbände. Eine Ortsbestimmung der Jugendverbandsarbeit in Analysen und Selbstdarstellungen. Weinheim: Beltz Juventa, S. 331-335.
- Stalder, Felix (2016): Kultur der Digitalität. Berlin: Suhrkamp.
- Sting, S.; Sturzenhecker, B. (2021): Bildung und Offene Kinder- und Jugendarbeit. In: Deinet, U.; Sturzenhecker, B.; von Schwänenflügel, L.; Schwerthelm, M. (eds) Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. Wiesbaden: Springer Verlag.
- Sturzenhecker, Benedikt (2007): Kinder- und Jugendarbeit ist erfolgreich. FORUM für Kinder- und Jugendarbeit, 1/2007, S.18-23.
- Stüwe, Gerd; Nicole Ermel (2019): Lehrbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. 1. Aufl. Weinheim: Beltz Juventa.
- Thole, Werner; Pothmann, Jens; Lindner, Werner (2022): Die Kinder- und Jugendarbeit: Einführung in ein Arbeitsfeld der sozialpädagogischen Bildung. Weinheim: Juventa Verlag

- Tillmann, A.; Hugger, K.-U. (2014): Mediatisierte Kindheit – Aufwachsen in mediatisierten Lebenswelten. In: Tillmann, A.; Fleischer, S.; Hugger, K.-U. (Hrsg.), Handbuch Kinder und Medien, Wiesbaden: Springer, S. 31–45.
- Tillmann, Angela (2017): Der Wandel von Kinder- und Jugendarbeit im Zeitalter der Digitalisierung. In: Thema Jugend, 3, S. 7-9.
- Tillmann, Angela; André Weßel (2021): Offene Kinder- und Jugendarbeit in mediatisierten Alltags- und Lebenswelten. In: Ulrich Deinet, Benedikt Sturzenhecker, Larissa von Schwänenflügel und Moritz Schwerthelm (Hg.): Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 841–854.
- Verständig, Dan; Holze, Jens; Biermann, Ralf (2016): Von der Bildung zur Medienbildung. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Wagner, Ulrike; Gerlicher, Peter; Brüggem, Niels (2011): Partizipation im und mit dem Social Web – Herausforderungen für die politische Bildung. URL: https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/veroeffentlichungen/PDFs/2018_hochgeladen/Expertise_Partizipation_Im_Social_Web_01_jff_muenchen.pdf (Abrufdatum: 11.4.23)
- Wagner, Ulrike; Niels Brüggem (2012): Von Alibi-Veranstaltungen und «Everyday Makers». Ansätze von Partizipation im Netz. In: Klaus Lutz, Eike Rösch und Daniel Seitz (Hg.): Partizipation und Engagement im Netz. München: kopaed, S. 21-42.
- Wenzler, Nils; Thimmel, Andreas (2021): Offene Kinder- und Jugendarbeit als Ort non-formaler Bildung. In: Dubiski, Judith; Hermens, Claudia; Schäfer, Stefan; Thimmel, Andreas (Hg): Praxisforschung in der non-formalen Bildung. Zum Zusammenhang von Bildung, Politik und Forschung. Frankfurt/Main: Wochenschau Verlag, S. 73 – 82.
- YouthLink Scotland; Camara Education Limited; Centre for Digital Youth Care; JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis; National Youth Council of Ireland; Verke – The National Digital Youth Work Centre; wienXtra MedienZentrum (2019): Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit. URL: https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/projekte/digitalisierung_jugendarbeit/DAYW_training_material/Europaeische_Leitlinien_fuer_digitale_Jugendarbeit.pdf (Abrufdatum: 02.5.2022).



JAdigital.

Digitalisierung in der Kinder- und
Jugendhilfe konzeptionell gestalten

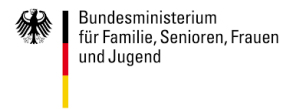
Projekträger



Kooperationspartner



Gefördert vom



ism gGmbH

Flachsmarktstr. 9

55116 Mainz

www.ism-mz.de

ism@ism-mz.de

06131/24041-10