

Eike Rösch | Niels Brügger (Hrsg.)

**Praxishandbuch
(Post-)Digitale
Kinder- und Jugendarbeit**

BELTZ JUVENTA

Die Herausgeber danken dem DOJ – Dachverband Offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz (<https://doj.ch/de/>) und dem JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (<https://www.jff.de/>), die zusammen die Veröffentlichung im Open Access ermöglicht haben.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Der Text dieser Publikation wird unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung - Weitergabe** unter gleichen Bedingungen **4.0 International (CC BY-SA 4.0)** veröffentlicht. Den vollständigen Lizenztext finden Sie unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de> Verwertung, die den Rahmen der **CC BY-SA 4.0 Lizenz** überschreitet, ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Die in diesem Werk enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Quellenangabe/Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.



Dieses Buch ist erhältlich als:
ISBN 978-3-7799-7748-3 Print
ISBN 978-3-7799-7749-0 E-Book (PDF)
DOI 10.3262/978-3-7799-7749-0

1. Auflage 2025

© 2025 Beltz Juventa
Verlagsgruppe Beltz
Werderstraße 10, 69469 Weinheim
service@beltz.de
Einige Rechte vorbehalten

Satz: xerif, le-tech
Druck und Bindung: Beltz Grafische Betriebe, Bad Langensalza
Beltz Grafische Betriebe ist ein Unternehmen mit finanziellem Klimabeitrag
(ID 15985-2104-1001)
Printed in Germany

Weitere Informationen zu unseren Autor:innen und Titeln finden Sie unter: www.beltz.de

Fachliche Standards der Kinder- und Jugendarbeit in einer Kultur der Digitalität

Olivier Steiner

1 Einführung: Die Herausforderung fachlicher Standards der Kinder- und Jugendarbeit durch den gesellschaftlichen Wandel

In den 80er Jahren des 20. Jahrhunderts genügte es, den roten Knopf der Fernbedienung zu drücken und das Fernsehen war aus, der Bildschirm schwarz und die analoge Lebenswelt trat wieder in den Vordergrund. Mit dem Siegeszug digitaler Technologien hat sich diese lang bestehende Trennung zwischen physischer und medialer Lebenswelt radikal gewandelt – *Digitalität* ist mittlerweile überall und zu jeder Zeit präsent und wirksam, gestaltet Lebenswelten, Heranwachsen, Sozialräume und auch Organisationen der Kinder- und Jugendarbeit in allen Handlungsvollzügen mit. Die Verflechtung des Analogen mit dem Digitalen wird auf absehbare Zeit unweigerlich fortschreiten. Insofern besteht für die Kinder- und Jugendarbeit die Herausforderung nicht darin, fachlich fundierte Antworten auf digitale Technologien zu formulieren, sondern Antworten gegenüber der zunehmenden Verflechtung und mithin Auflösung digitaler und analoger Lebenswelten zu finden. Wie durchgreifend die Verflechtung des Analogen mit dem Digitalen sich zeigt, lässt sich anschaulich in Bezug auf die Frage der fachlichen Standards der Kinder- und Jugendarbeit aufzeigen. Wie ich in diesem Beitrag ausführe, werden die fachlichen Standards der Kinder- und Jugendarbeit durch die etablierte Kultur der Digitalität in ihrem Kern berührt und bedürfen einer eingehenden Neubeurteilung.

Wenn wir die fachlichen Standards der Kinder- und Jugendarbeit vor dem Hintergrund der etablierten Digitalität diskutieren, kommen wir allerdings nicht umhin, auch weitergehende Bezüge zu Aspekten des Sozialen Wandels zu schaffen, die mit Digitalität in Verbindung stehen (können) (bspw. Effizienzlogiken, psychische Belastungen der Adressat*innen und Fachkräfte) oder als globale Trends die Kinder- und Jugendarbeit über Digitalität hinaus herausfordern (bspw. Klimakatastrophe, Flucht, Krieg) (vgl. *Hummrich 2023*). Ich halte es für unabdingbar, den (fachlichen) Blick auch über Digitalität hinaus zu weiten, und insofern digitale Technologien nicht einfach als Werkzeuge zur Bewältigung von Aufgaben zu verstehen, sondern auch als Mittel, im Austausch mit Anspruchsgruppen Antworten – oder zumindest erste Zugänge – zu drängenden aktuellen Fragen und Problemstellungen zu finden.

Im Weiteren muss Digitalität stets in allgemeinen Strukturbedingungen der Kinder- und Jugendarbeit verortet werden. Tangiert sind dabei also immer auch Fragen, welche Zielgruppen angesprochen werden (sollen), welche Bedarfe und Befähigungen diese mitbringen, welche zeitlichen und finanziellen Ressourcen zur Verfügung stehen, welche Interessen und Befähigungen bei Fachkräften bestehen und welche Unterstützung und Bereitschaften auf Seiten der Träger, Kommunen und anderer Anspruchsgruppen bestehen (Sturzenhecker 2004). Diese, sicherlich lückenhafte Aufzählung verdeutlicht, dass die fachliche Entwicklung von Digitalität in der Kinder- und Jugendarbeit immer im Kontext komplexer, jeweils besonderer Strukturbedingungen der Einrichtungen steht und nicht losgelöst von diesen diskutiert werden kann.

Die Frage nach der Weiterentwicklung fachlicher Standards der Kinder- und Jugendarbeit vor dem Hintergrund der etablierten Kultur der Digitalität ist also auf den Einbezug der Strukturbedingungen von Kinder- und Jugendarbeit, globaler Trends und mit Digitalität in Verbindung stehender Entwicklungen angewiesen, um nicht kurzfristig digitale Etiketten auf Phänomene zu kleben, die andere Ursachen haben.

2 Digitalität – Kontinuitäten, Brüche und Entstehen neuer kommunikativer und kultureller Formen

Bevor wir näher auf die Frage zu den durch Digitalität herausgeforderten fachlichen Standards der Kinder- und Jugendarbeit zu sprechen kommen, gilt es, sich näher mit der gegenwärtigen Entfaltung von Digitalität in modernen Gesellschaften zu befassen. Im Grundsatz lassen sich zwei Verständnisse von digitalen Technologien beschreiben. Das erste Verständnis, nennen wir es Werkzeug-Verständnis, betrachtet digitale Technologien schlicht als Fortsetzung der Entwicklung neuer Werkzeuge in der Menschheitsgeschichte, als Gegenstände, die zu einem besonderen Zweck benutzt und wieder zur Seite gelegt werden, wenn das Ziel erfüllt ist – wie ein Hammer, ein Auto, Kühlschrank, Fußball oder der Kochlöffel. Legen wir den Gegenstand, das Smartphone, Notebook, PC aus der Hand, sind diese Technologien nach diesem Verständnis nicht mehr aktuell relevant für unsere Lebenswelt. Diese Sicht auf digitale Technologien ist allerdings verkürzt (sie ist es auch für den Hammer, darauf soll hier nicht weiter eingegangen werden), denn digitale Technologien berechnen, vernetzen, speichern auch weiter, wenn wir diese nicht aktuell nutzen. Ein Post eines Jugendlichen löst algorithmische Berechnungen und Antworten von Peers aus, auch wenn das Smartphone weggelegt oder abgeschaltet wird. Digitalität hat die Lebenswelten des Alltags, der beruflichen Sphäre, der Bildungsorte vollständig durchdrungen (Krotz 2001), die zwischenmenschliche Kommunikation wird heute zu jeder

Zeit, an jedem Ort unaufhebbar digital mitgestaltet (vgl. auch den Beitrag von Lauber/Erdmann in diesem Sammelband). Diese Feststellung hat weitreichende Konsequenzen für unser Nachdenken über Aufwachsen, Identitätsbildung und Vergemeinschaftung in modernen Gesellschaften. Digitalität stellt damit nicht einfach Werkzeuge bereit, sondern gestaltet aktiv, als „Aktant“ Sozialisation, Identitäten, Organisationen und auch (wissenschaftliche, öffentliche, fachliche) Diskurse mit.

Gegenstände, in unserem Fall digitale Technologien, als gegenüber handelnden Menschen symmetrisch wirkende „Aktanten“ zu verstehen, das heißt, als durch ihre Erscheinungsweise und Programmierung aktiv Handelnde, wurde durch die techniksoziologischen Arbeiten um Bruno Latour (1996, 2007) in die Diskussion gebracht und hat für mitunter aufgeregte Diskussionen gesorgt – es handeln doch immer nur Menschen und nicht Gegenstände! Denken wir aber vertiefter darüber nach und betrachten wir Beispiele der Nutzung digitaler Medien, wird die gestaltende Kraft digitaler Technologien offenbar: Eine Jugendliche in einem partizipativen Forschungsprojekt berichtete vom Sammeln der Flämmchen auf Snapchat – für jeden Tag, an welchem mit einem/r Kolleg*in kommuniziert wird, vergibt die App ein Flämmchen. Findet an einem Tag kein Austausch statt, verfallen aber alle Flämmchen aufs Mal. Die Jugendliche hatte bereits 200 Flämmchen gesammelt (Heeg et al. 2018). Erfindungsgeist ist gefordert, um die tägliche Kommunikation aufrechtzuerhalten: Andere Jugendliche bewirtschaften beispielsweise das Konto, wenn in den Ferien kein Empfang besteht. Das Beispiel verdeutlicht, wie soziale Gefüge, Beziehungen und menschliches Handeln durch die Programmierung digitaler Technologien mitgestaltet werden. Schließlich wird auch die Identitätsbildung Heranwachsender durch digitale Technologien co-konstruiert – Körperbilder, Geschlechtsidentitäten, Lebens- und Berufsbilder, Style und Gemeinschaftsvorstellungen werden auf TikTok, YouTube, Instagram und in Games verhandelt, referenziert und rearrangiert (vgl. Flasche 2022). Algorithmen, die die Auswahl der angezeigten Inhalte aufgrund der vergangenen Nutzung und in Abstimmung damit durch von Dritten bezahltem Content steuern, wirken aktiv an den Wirklichkeitskonstruktionen der heutigen Gesellschaft mit.

Digitalität kann damit nicht mehr als dem Menschsein Äußeres verstanden werden, sie ist gewissermaßen in den Kern des Daseins vorgedrungen: In die zwischenmenschliche Kommunikation, Prozesse der Sozialisation in Familie, Schule, Sozialer Arbeit, der Identitätsentwicklung und Raumeignungen Heranwachsender aber auch der Fachkräfte, der Organisationen, Wirtschaften, Diskurse und Öffentlichkeiten. Wir leben heute in einem globalen sozio-technischen Netzwerk, in welchem die Unterscheidung zwischen analog und digital, physisch und virtuell in weiten Teilen hinfällig ist, beziehungsweise Abgrenzungen suggeriert, die bei genauerer Betrachtung kaum mehr aufrechtzuerhalten sind (ob eine solche

Abgrenzung im Sinne einer Postdigitalität zukünftig dennoch notwendig wird, wird zum Schluss nochmals aufgegriffen).

Im Folgenden beschreibe ich drei zentrale Charakteristiken der Digitalität bzw. bedeutsame Funktionsweisen und Realisierungen sozio-technischer Netzwerke (vgl. *ähnlich Knox 2019; Stalder 2016*):

1. Algorithmizität und ökonomische Rationalitäten,
2. Digitale Netzwerke und (trans-)lokale Vergemeinschaftungen,
3. Digitale Plastizität und (Co-)Kreativität.

Vor dem Hintergrund der herausgearbeiteten Charakteristiken werden anschließend Folgerungen für die Formulierung der fachlichen Standards der Kinder- und Jugendarbeit beschrieben.

2.1 Algorithmizität und ökonomische Rationalitäten

Digitalität beruht im Kern auf Algorithmen, d. h. Programmen, die Daten verarbeiten, u. a. indizieren, sortieren, kategorisieren und transformieren. Stalder (2016) führt aus, dass die heute allgegenwärtige Algorithmizität das menschliche Leben in ambivalenter Weise beeinflusst: Zum einen entstünden neue Abhängigkeiten, indem Algorithmen die überbordende informationelle Welt vorfiltern und erst zugänglich machen, zum anderen könnten diese auch die Autonomie Einzelner fördern, indem sie erst die Voraussetzungen für persönliche Handlungsfähigkeit in einer ansonsten unübersichtlichen Kultur der Digitalität schaffen. Die Ambiguität moderner Lebensbewältigung aufgrund algorithmischer Aktanten wird mit der Verbesserung und Verbreitung von künstlicher Intelligenz (KI) nur zunehmen: KI wird in naher Zukunft zunehmend im privaten und beruflichen Alltag Einzug halten, Informationen vorverarbeiten, unser Handeln interpretieren und (mit-)entscheiden. Eine der größten technologischen, aber auch philosophischen Herausforderungen naher Zukunft wird dabei das „Alignment“ sein: Die Abstimmung der Zielsetzungen von KI auf menschlichen Ziele und ethische Prinzipien (Steiner/Tschopp 2022).

Eine besondere Problematik algorithmischer Datenverarbeitung besteht darin, dass eine Vielzahl, insbesondere der gesellschaftlich relevanten Algorithmen, ökonomische Rationalitäten bedienen – Daten werden verarbeitet, um die Effizienz und Effektivität organisationaler und unternehmerischer Abläufe zu steigern, Daten ausgewertet, um Kaufentscheidungen und politische Orientierungen der Bürger*innen zu beeinflussen, Schritte und Schlafqualität gemessen, um die persönliche Leistungsfähigkeit zu erhalten oder zu steigern (Mittelman 2022). Im Unterschied zur kapitalistisch organisierten Marktwirtschaft geht es in der gemeinwirtschaftlichen Sozialen Arbeit allerdings um die sozialpolitisch verantwortete, bedarfsorientierte Versorgung von Anspruchsgruppen mit Dienstleis-

tungen. Ziegler et al. (2020, S. 212) stellen fest, dass mit dem Einsatz digitaler Technologien zunehmend auch in der Sozialwirtschaft Rationalisierungseffekte beabsichtigt werden: Dienstleistungen der Sozialen Arbeit sollen gemessen, verglichen und evaluiert werden, um „...eine wirkungsorientierte Leistungsfinanzierung im sozialen Dienstleistungssektor flächendeckend durchsetzen.“

2.2 Digitale Netzwerke und (trans-)lokale Vergemeinschaftungen

Die in den 90er Jahren eingeführten interaktiven Web2.0 Technologien wie bspw. Foren und Mailing-Listen sowie aktuell Social-Media-Plattformen entfalten Potenziale, neue Vernetzungen zwischen Menschen herzustellen bzw. bestehende zu transformieren. Im Folgenden richten wir unseren Blick auf eine besondere Form digital basierter Vernetzungen: Gemeinschaften, die ihren Zusammenhalt aufgrund eines Gefühls der Zugehörigkeit ihrer Mitglieder aufrechterhalten. Hepp et al. (2014, S. 54 ff.) beschreiben zwei Typen mediatisierter Gemeinschaften: Lokale und translokale Gemeinschaften. Lokale Gemeinschaften sind ortsgebunden und die Mitglieder pflegen neben online meist auch Face-to-face-Kontakt. Digitale Medien sind hier ein zusätzliches Kommunikationsmittel und es entstehen komplexe Beziehungsformen im Schnittfeld von On- und Offlinekommunikation. Translokale Gemeinschaften bestehen und kommunizieren hauptsächlich vollständig mediatisiert, die Gemeinschaft ist entsprechend nicht ortsgebunden. Ein Beispiel für translokal mediatisierte Gemeinschaften sind Diaspora, welche Menschen mit Migrationserfahrung in Aufnahme- und Herkunftsgesellschaften vereinigen.

Gleich wie Algorithmizität hat nach Stalder (2016) die Gemeinschaftlichkeit die Funktion, den Einzelnen in einer überbordend komplexen (online-)Welt Orientierung und Handlungsfähigkeit zu geben. Mediatisierte Gemeinschaften bergen Potenziale, neues Wissen und neue Formen des Handelns hervorzubringen, indem ihre Mitglieder durch informelle Interaktion und Kollaboration voneinander lernen und gemeinsam handeln. Wenig beachtet Stalder hingegen die Risiken mediatisierter Gemeinschaften, sich gegen neues Wissen und Handlungsoptionen zu immunisieren, bspw. in „Echo-Kammern“ (Rao et al. 2016) Bedeutungshorizonte zu etablieren, die entgegen gesellschaftlicher Übereinkünfte der Rechtsstaatlichkeit oder der Menschenrechte stehen.

2.3 Digitale Plastizität und (Co-)Kreativität

Digitalen Technologien wohnt schließlich eine grundlegende Eigenschaft inne, die angesichts der gegenwärtigen Definitionsmacht multinationaler Medienkonzerne oftmals aus dem Blick gerät: die Gestaltbarkeit digitaler Technologie. Nach

Distelmeyer (2021, S. 47) unterscheidet die „Programmierbarkeit“ von Computern diese fundamental von allen anderen von Menschen entwickelten Maschinen. Im Gegensatz zu den eng begrenzten Anwendungsfeldern klassischer Medien wie bspw. Fernsehen, Telefonen und Zeitungen können digitale Technologien aufgrund der Programmierbarkeit der Software zu unterschiedlichsten Zwecken genutzt werden. Damit eröffnen sich Potenziale zu digitaler Innovation, die infolge der Verbreitung offener Systemarchitekturen (Stichwort open source) grundsätzlich allen unentgeltlich zur Verfügung steht (Antonopoulou/Begkos 2020). Die Plastizität der Digitalität ist nach Campbell et al. (2022) allerdings noch weitreichender zu fassen, indem digitale Technologien Wissen, Praxen, Zeitlichkeit und Räumlichkeit transformieren – mithin auch der Körper des Menschen neue, „posthumane“ Potenziale erhält (Leaver 2004). Letztlich ist jede Form von Digitalität Ergebnis individueller, kultureller, politischer und ökonomischer Gestaltungsprozesse (Jörissen 2014). Damit besteht die Chance aber auch Herausforderung Digitalität und die Position des Menschen darin in Prozessen der (Co-)Kreativität aktiv zu gestalten.

3 Folgerungen für die (Weiter-)Entwicklung fachlicher Standards der Kinder- und Jugendarbeit

Im Folgenden werden entlang von zentralen Grundorientierungen der Kinder- und Jugendarbeit fachliche Standards vor dem Hintergrund der etablierten Kultur der Digitalität diskutiert. Theoretische Ansätze und Grundorientierungen der Kinder- und Jugendarbeit sind in der Vergangenheit aus unterschiedlichen Perspektiven diskutiert worden. Die hier ausgewählten beanspruchen – angesichts der Vielfalt theoretischer Ansätze der Kinder- und Jugendarbeit (Sturzenhecker/Richter 2012) – keine Vollständigkeit und sollen nurmehr dazu dienen, unterschiedliche fachliche Standards herzuleiten. Auch die Auswahl der fachlichen Standards erfolgte vor dem Hintergrund als relevant erscheinender Aspekte des Aufwachsens in einer Kultur der Digitalität.

3.1 Verstehen subjektiver Lebenswirklichkeiten der Adressat*innen

Ein grundlegender fachlicher Standard der Kinder- und Jugendarbeit stellt das Verstehen dar, d. h. die subjektive Lebenswirklichkeit der Adressat*innen, ihre Lebenslagen und Lebensweisen verstehend zu erschließen (Scherr 2021). Mediatisierte Lebenswelten Heranwachsender zu verstehen, erfordert einen sensiblen Blick für die komplexe Alltagswirklichkeit zwischen lokalen und translokalen Vergemeinschaftungen, in welchen sich Jugendliche bewegen. Die lebensweltliche Distanz zwischen Fachkräften und Jugendlichen ist dabei zum einen durch

– oftmals – unterschiedliche Lebenslagen und entsprechende biografische Erfahrungen geprägt (*Schmitt 2014*), zum anderen aufgrund schnell wechselnder Mediennutzungsmuster durch die technologische Entwicklung und unterschiedliche Medienaneignungen. Mediennutzungsmuster verändern sich bereits im Jugendalter stark, so sind bspw. Konflikte auf Social-Media-Plattformen eher bei jüngeren Jugendlichen verbreitet (*Wagner et al. 2012*). Die Formen der Vergemeinschaftungen Jugendlicher im Wechselspiel zwischen on- und offline sind komplex. Zu verstehen, welche Funktion digitale Technologien in den Prozessen der Sozialisation, jugendlicher Kommunikation und Vergemeinschaftung im lokalen und translokalen Kontext einnimmt, erfordert von den Fachkräften, einen kontextsensiblen Blick einzunehmen. Anleihen können Fachkräfte dem Konzept der multi-sited-ethnography entnehmen (*Weissköppel 2005*): Es gilt erstens, den physischen und virtuellen Pfaden der Jugendlichen und ihrer Netzwerke zu folgen, sowohl lokal vor Ort, aber auch den mediatisierten (trans-)lokalen Bezügen (*vgl. Jaeger/Nieswand 2022*). Zweitens, die Funktionsweisen digitaler Technologien (insbesondere auch deren Algorithmizität) eingehend zu untersuchen und zu verstehen. Drittens die wiederkehrenden Geschichten und Erzählmuster zu analysieren, die Jugendliche in der Digitalität entwickeln, um die relevanten Themen zu erfassen und bedarfsgerechte Angebote entwickeln zu können. Viertens biografischen Bezügen zu folgen, um Verbindungen, aber auch Fragmentierungen zwischen verschiedenen mediatisierten Lebenswelten Jugendlicher aufzudecken.

3.2 Anerkennung

Anerkennung als grundlegende Wertschätzung Heranwachsender, ihrer sozialen Lage, ihrer Interessen und Bedürfnisse sowie manchmal von Normerwartungen abweichenden (medialen) Handlungsweisen ist ein grundlegender fachlicher Standard der Kinder- und Jugendarbeit (*Lindner et al. 2021*). Dies bedeutet allerdings nicht eine kritiklose Akzeptanz problematisch erscheinender Mediennutzungsweisen Heranwachsender, sondern stellt den Ausgangspunkt für pädagogisches Handeln dar. Am Beispiel des Sextings, dem Teilen sexualisierter Selbstdarstellungen unter Jugendlichen, wird die Herausforderung dieses Standards deutlich: Für Jugendliche ist das Teilen solcher Selbstdarstellungen in Beziehungen oftmals Ausdruck gegenseitigen Vertrauens (*vgl. Heeg 2018*) – diese Bedürfnisse gilt es, auch vor dem Hintergrund des oben diskutierten ethnografischen Blicks – erst einmal vorurteilslos anzuerkennen, wenn auch im Sinne einer eigenen kritischen Positionierung nicht unbedingt vorbehaltlos zu akzeptieren. Anerkennung und kritische Positionierung sind gerade in Bezug auf die Nutzung digitaler Medien wichtige Orientierungen. So sind bspw. gewaltdarstellende Computerspiele Teil (meist männlicher) Jugendkultur und stellen in den allermeisten Fällen keine besondere Problematik für Heranwachsende dar. Allerdings

kann es bei einzelnen Jugendlichen im Zusammenwirken weiterer Belastungen (bspw. Schulprobleme, Konflikte mit Eltern) durchaus zu problematischen Abwärtsspiralen kommen (Biesel et al. 2023; Slater 2015). Es ist deshalb zentral, die Motivationen Heranwachsender zu ihren Mediennutzungsweisen im Kontext ihrer Lebenslagen nachzuvollziehen und die medienrelevanten Thematiken für pädagogische Auseinandersetzungen zu nutzen.

3.3 Ressourcenorientierung

Pädagogisches Handeln in der Kinder- und Jugendarbeit setzt zuvorderst an den Stärken der Heranwachsenden an (ohne Einschränkungen und Belastungen zu ignorieren) und setzt sich zum Ziel, Gelegenheiten zu schaffen, die es Heranwachsenden ermöglichen Stärken und Befähigungen weiterzuentwickeln. Die oben diskutierte Eigenschaft der Gestaltbarkeit digitaler Technologien bietet vielfältige Potenziale, die gegenwärtig – mitunter auch bedingt durch die Marktmacht der Plattformen multinationaler Medienkonzerne – noch wenig ausgeschöpft sind. Zum einen geht es darum, bestehende Fähigkeiten Heranwachsender wie Konfliktlösekompetenzen in medialen Umgebungen, Wissen zur digitalen Erreichung von Öffentlichkeiten, Wissen zur Kultur der Digitalität (bspw. zu Memes), Interessen an und Befähigungen zu Bild-, Audio- und Videogestaltung, Programmierkenntnisse aufzugreifen und diese u. a. in Peer-to-Peer Ansätzen zu fördern (Heeg et al. 2018; Oswald et al. 2022; Wagner et al. 2012; Weber/Mitchell 2008). Zum anderen sind durch Fachkräfte Gelegenheiten zu schaffen, Heranwachsende für die Relevanz und Potenziale von digitalen Commons wie Open Source Software, Creative Commons und Open Access zu sensibilisieren, bzw. die Aneignung dieser zu ermöglichen (Stalder 2016). Damit eröffnet Kinder- und Jugendarbeit Chancen zur gegenüber den Plattformökonomien kritischen Medienbildung, zur aktiven Teilhabe an kollektiv kultureller Medienproduktion und sensibilisiert sich selbst für Datenschutzfragen in der Verwendung von Software und digitalen Inhalten in der Einrichtung. Angesichts der beschleunigten Entwicklung künstlicher Intelligenz und der verstärkten Aktantenschaft digitaler Technologien ist die ressourcenorientierte pädagogische Arbeit, die die Handlungsfähigkeit der Heranwachsenden mit und gegenüber digitalen Technologien fördert, ein grundlegendes fachliches Element der Kinder- und Jugendarbeit.

3.4 Partizipation

Aufbauend auf die fachlichen Standards der Anerkennung und der Ressourcenorientierung ist die Partizipation als ein weiterer zentraler fachlicher Standard

der Kinder- und Jugendarbeit zu verorten. Partizipation bedeutet nach Lindner et al. (2021, S. 324)

„...Kindern und Jugendlichen Handlungsfelder anzubieten, in denen sie Selbstorganisations- und Mitbestimmungsvarianten erproben können, aber auch lernen, wie sie auf gesellschaftliche Entwicklungen und Planungen, die ihre augenblickliche Situation oder ihre Zukunft betreffen, Einfluss nehmen können.“

Digitale Medien können dabei a) als Mittel der Partizipation bspw. an einrichtungsbezogenen Partizipationsprozessen oder auf die Kommune bzw. weitere Sozialräume bezogene Beteiligungsvorhaben eingesetzt werden oder b) als Gegenstand partizipativer Prozesse bspw. wenn es um die gemeinsame Gestaltung der Einrichtungshomepage, Social-Media-Aktivitäten der Einrichtung oder den Aufbau eines Minecraft Servers geht (Arnold et al. 2017). Eine der zentralen Charakteristiken der etablierten Kultur der Digitalität besteht in den neuen oder erweiterten Formen lokaler und translokaler Vergemeinschaftungen, Potenzialen zeitsynchroner und -asynchroner Kooperation, medienbasierten Meinungsbildungsprozessen und digital gestützter Organisation gemeinschaftlicher Anlässe, die on- und/oder offline stattfinden. Die Möglichkeiten, digitale Technologien für die partizipative (und damit demokratiebildende Arbeit) in der Kinder- und Jugendarbeit zu nutzen, sind noch lange nicht ausgeschöpft (Lutz et al. 2012; Steiner 2020). Ein Praxisbeispiel verdeutlicht dies: Jugendliche einer schweizerischen Gemeinde entwickelten Fragen zum kommunalen Sozialraum, welche in einer Videoaufzeichnung dem Gemeindepräsidenten gestellt wurden. Das Video wurde auf einer sozialen Netzwerkplattform geteilt, viele Jugendliche der Gemeinde diskutierten in den Kommentaren daraufhin über die Antworten des Politikers. Das Beispiel zeigt, wie partizipative Formate auch im Wechselspiel zwischen digital und analog entwickelt werden können und mit der Nähe an lebensweltliche Nutzungsweisen Demokratiebildung in der Kinder- und Jugendarbeit ermöglichen können. Zugleich zeigt es aber auch, dass auch wenn digitale Technologien eingesetzt werden, zentrale Ansprüche von Beteiligung weiterhin gelten: Partizipation muss Wirkung zeigen (Schnurr 2005).

3.5 Politische Einmischung

Scherr (2021, S. 650) fordert, dass Kinder- und Jugendarbeit sich nicht darauf beschränken könne, im pädagogischen Binnenraum zu agieren, sondern auf politischer Ebene Benachteiligungen und ungleiche Lebensbedingungen Heranwachsender thematisieren bzw. „skandalisieren“ müsse. Gerade in Bezug auf die Relevanz digitaler Medien für die Lebensbedingungen Heranwachsender sind umfassender Aspekte des Sozialen Wandels in den Blick zu nehmen, bspw. die

Verregelung und Kommerzialisierung von Räumen (Baisch-Weber 2002; Deinet 2005), Leistungsdruck in Schule und Ausbildung und die zunehmende Standardisierung von beruflichen Lebensläufen (Kohli 1988; Mengilli/Köhler 2022). Digitale Medien sind für viele Jugendliche mittlerweile Zufluchts-, Erholungs- und Ausweichorte in einer von Leistungserwartungen, räumlich unzugänglichen und von globalen Krisen geprägten Welt. Insofern ist eine dysfunktionale Mediennutzung häufig Ausdruck von Benachteiligungen und Stressoren, die gesellschaftlich und nicht direkt medial verursacht sind. Wenn in der Kinder- und Jugendarbeit überhaupt über Prävention gesprochen werden soll (vgl. Lindner 2013) dann sollten nicht als problematisch markierte Mediennutzungsaktivitäten Jugendlicher im Fokus der Aufmerksamkeit stehen, sondern – in einem verstehenden und partizipativen Zugang – zuallererst die dahinter liegenden Probleme aufgegriffen und im Sinne der politischen Einmischung „skandalisiert“ werden. Darauf aufbauend erst sind in der Kinder- und Jugendarbeit kontextsensible Formen der Medienkompetenzförderung und Medienbildung zu entwickeln, die insbesondere auch die Beteiligung der Heranwachsenden an der Gestaltung des Gemeinwesens im Blick haben – und nicht die Bearbeitung individualisierter Problemlagen (Steiner/Heeg 2022).

Fazit

Die Diskussion einiger ausgewählter fachlicher Standards der Kinder- und Jugendarbeit zeigt, dass Digitalität die Kinder- und Jugendarbeit in grundlegender Weise tangiert. Gleichzeitig verändert sich damit allerdings nicht der grundlegende Auftrag der Kinder- und Jugendarbeit: vielfältige Eigenaktivitäten Heranwachsender anzuregen, zu ermöglichen und zu fördern (Scherr 2021, S. 647). In dieser Hinsicht ist m. E. auch die Verwendung des Begriffs der Post-Digitalität einzuordnen, auch wenn dieser uneinheitlich verwendet wird und Zweifel an der Nützlichkeit des Begriffes überhaupt bestehen (Knox 2019). Wenn der Begriff für die Gewinnung von Erkenntnissen zur Digitalität in der Kinder- und Jugendarbeit hilfreich sein soll, dann vielleicht gerade in der Distanz bzw. in dem Versuch zur Gewinnung von Distanz, angesichts der weltumspannenden und -durchdringenden Dimension von Digitalität. Post-Digitalität in der Kinder- und Jugendarbeit würde sich insofern darauf besinnen, dass die grundlegenden Intentionen und Ziele von Kinder- und Jugendarbeit auch in einer Kultur der Digitalität Bestand haben. Post-Digitalität bedeutet ferner, Digitalität immer im Zusammenhang, in der Verwobenheit mit globalen Entwicklungen, lokalen Formen sozialer Ungleichheit und individuellen lebensweltlichen Belastungen Heranwachsender zu verstehen und zu bearbeiten. Eine solche Grundorientierung wäre für die Formulierung fachlicher Standards und entsprechender lokaler Konzeptentwicklungen konsequent zu berücksichtigen.

Letztlich verweist die Rede von Post-Digitalität darauf, Medienbildung in der Kinder- und Jugendarbeit nicht auf den allgegenwärtigen Diskurs um die Notwendigkeit zur Erlangung von Medienkompetenz Heranwachsender zu verkürzen. Das Ziel von Medienbildung ist nicht zuvorderst die Befähigung zur (aus Erwachsenen­sicht) gelingenden Mediennutzung, sondern digitale Technologien zur Erlangung von Autonomie, Teilhabe und Solidarität Heranwachsender einzusetzen. Der Blick geht also „post“, über digitale Technologien hinaus zu der Frage hin, was wir mit deren Nutzung gemeinsam mit Heranwachsenden erreichen wollen.

Literatur

- Antonopoulou, Katerina, & Begkos, Christos (2020). Strategizing for digital innovations: Value propositions for transcending market boundaries. *Technological Forecasting and Social Change*, 156, 120042.
- Arnold, Rosmarie, Zimmermann, Hans-Dieter, & Girardet, Lars (2017). Leitfaden – Jugend macht Politik. Innovative Formen der Partizipation mit neuen Medien von Kindern und Jugendlichen auf Gemeindeebene. St. Gallen. FHS St. Gallen Hochschule für Angewandte Wissenschaften.
- Baisch-Weber, Annja V. (2002). Die Bedeutung des Sozialraums für Lebensbewältigungsprozesse Jugendlicher. Eine vergleichende Untersuchung zweier Sozialräume einer norddeutschen Großstadt. P. Lang.
- Biesel, Kay, Heeg, Rahel, & Steiner, Olivier (Hrsg.) (2023). Digitale Kindeswohlgefährdung. Herausforderungen und Antworten für die Soziale Arbeit. Opladen: Verlag Barbara Budrich.
- Campbell, Iain, Lushetich, Natasha, & Smith, Dominic (2022). *Contingency and Plasticity in Everyday Technologies*. Lanham Boulder New York London. Rowman & Littlefield Publishers.
- Deinet, Ulrich (2005). Sozialräumliche Jugendarbeit. Grundlagen, Methoden, Praxiskonzepte. Wiesbaden: VS Verlag.
- Distelmeyer, Jan (2021). Kritik der Digitalität. Wiesbaden. Springer Fachmedien.
- Flasche, Viktoria (2022). Powerful Entanglements: Interrelationships Between Platform Architectures and Young People's Performance of Self in Social Media. In Patrick Bettinger (Hrsg.), *Educational Perspectives on Mediality and Subjectivation: Discourse, Power and Analysis* (S. 87–107). Cham. Springer International Publishing.
- Heeg, Rahel, Genner, Sarah, Steiner, Olivier, Schmid, Magdalene, Suter, Lilian, & Süß, Daniel (2018). Generation Smartphone. Ein partizipatives Forschungsprojekt mit Jugendlichen. Basel/Zürich. FHNW Fachhochschule Nordwestschweiz und ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.
- Hepp, Andreas, Berg, Matthias, & Roitsch, Cindy (2014). *Mediatisierte Welten der Vergemeinschaftung: Kommunikative Vernetzung und das Gemeinschaftsleben junger Menschen*. Wiesbaden. Springer Fachmedien.
- Hummrich, Merle (2023). Jugend, sozialer Wandel und Transnationalisierung: Der Möglichkeitsraum als Analyseperspektive für Jugend in ihren Sozialisationsbedingungen. In Claudia Scheid, Mirja Silkenbeumer, Boris Zizek, & Lalenia Zizek (Hrsg.), *Sozialisations­theorie und -forschung revisited: Ein Paradigma im Lichte der neuen Kindheits- und der Jugendforschung* (S. 79–98). Wiesbaden. Springer Fachmedien.
- Jaeger, Ursina, & Nieswand, Boris (2022). Multi-Sited Ethnography zwischen Lokalisierung und Mobilisierung, oder: ‚Should I Stay or Should I Go Now?‘ In Angelika Pofel & Norbert Schröer (Hrsg.), *Handbuch Soziologische Ethnographie* (S. 477–487). Wiesbaden. Springer Fachmedien Wiesbaden.

- Jörissen, Benjamin (2014). Digitale Medialität. In Christoph Wulf & Jörg Zirfas (Hrsg.), *Handbuch Pädagogische Anthropologie* (S. 503–513). Wiesbaden. Springer Fachmedien.
- Knox, Jeremy (2019). What Does the 'Postdigital' Mean for Education? Three Critical Perspectives on the Digital, with Implications for Educational Research and Practice. *Postdigital Science and Education*, 1(2), 357–370. <https://doi.org/10.1007/s42438-019-00045-y>
- Kohli, Martin (1988). Normalbiographie und Individualität: Zur institutionellen Dynamik des gegenwärtigen Lebenslaufregimes. In Hanns-Georg Brose & Bruno Hildenbrand (Hrsg.), *Vom Ende des Individuums zur Individualität ohne Ende* (S. 33–53). Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Krotz, Friedrich (2001). *Die Mediatisierung kommunikativen Handelns : der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien*. Wiesbaden. Westdeutscher Verlag.
- Latour, Bruno (1996). On actor-network theory: A few clarifications. *Soziale Welt*, 47(4), 369–381. JSTOR.
- Latour, Bruno (2007). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford, New York. Oxford University Press.
- Leaver, Tama (2004). The Infinite Plasticity of the Digital : posthuman Possibilities, Embodiment and Technology in William Gibson's *Interstitial Trilogy*. *Reconstruction : studies in contemporary culture*, 4(3), 1–8.
- Lindner, Werner (2013). Prävention und andere „Irrwege“ der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Fortsetzung absehbar. In Ulrich Deinet & Benedikt Sturzenhecker (Hrsg.), *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit* (S. 359–371). Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Lindner, Werner, Pothmann, Jens, & Thole, Werner (2021). *Die Kinder- und Jugendarbeit: Einführung in ein Arbeitsfeld der sozialpädagogischen Bildung* (2., überarbeitete Aufl.). Weinheim, Basel. Beltz Juventa.
- Lutz, Klaus, Rösch, Eike, & Seitz, Daniel (2012). *Partizipation und Engagement im Netz. Neue Chancen für Demokratie und Medienpädagogik*. München. kopaed.
- Mengilli, Yağmur, & Köhler, Sina-Mareen (2022). Veränderte (digitale) Zeit-Räume der Peers? Jugendkulturelle Praxen zwischen Gewissheit und Vergewisserung im gesellschaftlichen Transformationsprozess. *Gesellschaft – Individuum – Sozialisation. Zeitschrift für Sozialisationsforschung*, 3(2), Article 2.
- Mittelman, James H. (2022). The Power of Algorithmic Capitalism. *International Critical Thought*, 12(3), 448–469.
- Oswald, Emily C., Esborg, Line, & Pierroux, Palmyre (2022). Memes, youth and memory institutions. *Information, Communication & Society*, 0(0), 1–18.
- Rao, Justin M., Goel, Sharad, & Flaxman, Seth (2016). Filter Bubbles, Echo Chambers, and Online News Consumption. *Public Opinion Quarterly*, 80(S1), 298–320.
- Scherr, Albert (2021). Subjektorientierte Offene Kinder- und Jugendarbeit. In Ulrich Deinet, Benedikt Sturzenhecker, Larissa von Schwanenflügel, & Moritz Schwerthelm (Hrsg.), *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit* (S. 639–652). Wiesbaden. Springer Fachmedien.
- Schmitt, Lars (2014). *Habitus-Struktur-Reflexivität – Anforderungen an helfende Professionen im Spiegel sozialer Ungleichheitsbeschreibungen* (S. 67–84).
- Schnurr, Stefan (2005). *Partizipation*. In H. U. Otto & H. Thiersch (Hrsg.), *Handbuch Sozialarbeit Sozialpädagogik* (S. 1330–1345). München. Reinhardt.
- Slater, Michael D. (2015). Reinforcing Spirals Model: Conceptualizing the Relationship Between Media Content Exposure and the Development and Maintenance of Attitudes. *Media psychology*, 18(3), 370–395.
- Stalder, Felix (2016). *Kultur der Digitalität* (Originalausgabe Edition). Berlin. Suhrkamp Verlag.
- Steiner, Olivier (2020). Demokratie und Öffentlichkeit in der digitalen Postmoderne. In Nadia Kutschner, Thomas Ley, Udo Seelmeyer, Friederike Siller, Angela Tillmann, & Isabel Zorn (Hrsg.), *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung* (S. 145–155). Weinheim, Basel: Beltz Juventa.

- Steiner, Olivier, & Heeg, Rahel (2022). Offene Kinder- und Jugendarbeit und digitale Medien – Medienbildung und Medienkompetenz als fachliche Grundlagen einer digitalen Kinder- und Jugendarbeit. In Manuel Fuchs, Julia Gerodetti, & Martina Gerngroß (Hrsg.), *Offene Kinder- und Jugendarbeit in der Schweiz: Einblicke in Theorie, Konzepte, Empirie und Alltagspraxis* (S. 121–137). Wiesbaden. Springer Fachmedien.
- Steiner, Olivier, & Tschopp, Dominik (2022). Künstliche Intelligenz in der Sozialen Arbeit. *Grundlagen, Entwicklungen, Herausforderungen*. *Sozial Extra*, 46, 466–471.
- Sturzenhecker, Benedikt (2004). Strukturbedingungen von Jugendarbeit und ihre Funktionalität für Bildung. In *Neue Praxis* (Bd. 34, Nummer 5, S. 444–454).
- Sturzenhecker, Benedikt, & Richter, Elisabeth (2012). Die Kinder- und Jugendarbeit. In Werner Thole (Hrsg.), *Grundriss Soziale Arbeit: Ein einführendes Handbuch* (S. 469–475). Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Wagner, Ulrike, Brüggem, Niels, Gerlicher, Peter, & Schemmerling, Mareike (2012). Wo der Spaß aufhört ... Jugendliche und ihre Perspektive auf Konflikte in Sozialen Netzwerkdiensten. JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis.
- Weber, Sandra, & Mitchell, Claudia (2008). Imagining, Keyboarding, and Posting Identities: Young People and New Media Technologies. In David Buckingham (Hrsg.), *Youth, Identity, and Digital Media* (S. 25–48). Cambridge, MA. MIT Press.
- Weissköppel, Cordula (2005). Kreuz und quer. Zur Theorie und Praxis der multi-sited-ethnography. *Zeitschrift für Ethnologie*.
- Ziegler, Holger, Otto, Hans-Uwe, & Wohlfahrt, Norbert (2020). Digitalisierung und Soziale Arbeit im Kapitalismus. Anmerkungen zu einigen gesellschaftlichen Implikationen technologischer Innovationen. *Soziale Arbeit Im Kapitalismus. Gesellschaftstheoretische Verortungen – Professionspolitische Positionen – Politische Herausforderungen*.