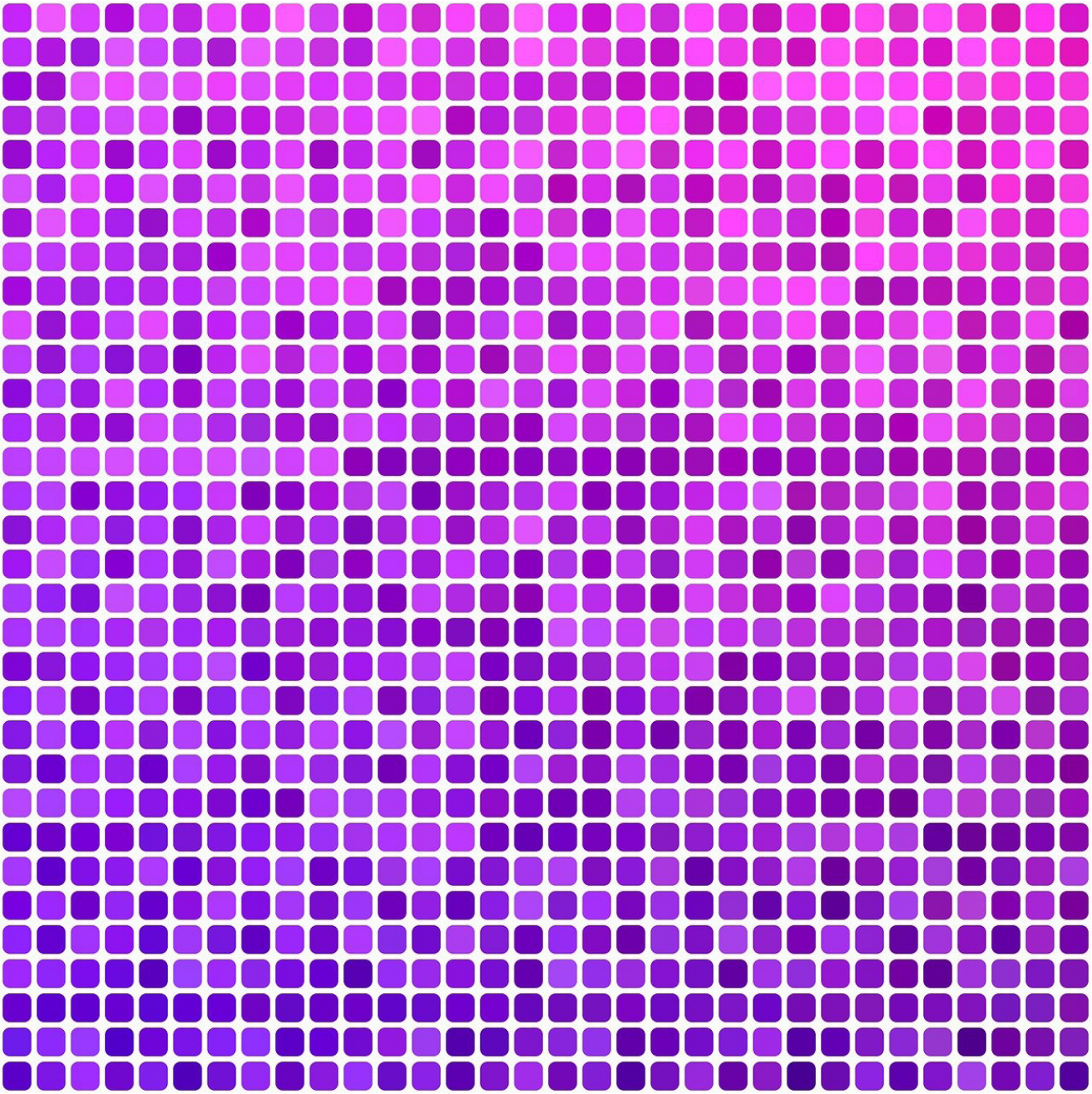
Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Soziale Arbeit

RADARSTAT10N

EIKE RÖSCH, SIMONE TAPPERT

Digitalität und Soziokultur

Grundverständnis, Empfehlungen und Inspirationen für den digitalen Wandel



Zitationsvorschlag: Rösch, Eike und Simone Tappert (2025): Digitalität und Soziokultur. Grundverständnis, Empfehlungen und Inspirationen für den digitalen Wandel. Muttenz und Winterthur: Hochschule für Soziale Arbeit FHNW und Radarstation.
https://doi.org/10.26041/fhnw-14152

Textliche Inhalte und Gestaltung stehen unter der CC BY SA 4.0-Lizenz. Gestaltung: Indre Grumbinaite, Digital Competence Hub Hochschule für Soziale Arbeit FHNW. Die Wort-Bildmarke aller Mitwirkenden sind markenrechtlich geschützt. Illustrationen von Pixabay in der Reihenfolge des Erscheinens von: DavidZydd, scarfacino.

ISBN 978-3-033-11814-0

Mit finanzieller Unterstützung von:

Stadt Zürich
Sozialdepartement

manawa
FOUNDATION

HASLERSTIFTUNG

Vorwort

Seit dem Aufkommen von Smartphones, dem Internet und anderen Technologien ist unsere Gesellschaft in einem tiefgreifenden Wandel. Diese «digitale Transformation» wird von vielen Akteur:innen gestaltet – und auch die Soziokultur bringt ihre Ansätze, Arbeitsweisen und Perspektiven ein.

Soziokulturelle Arbeit in der Digitalität befindet sich im Aufbruch. Viele Einrichtungen stehen am Anfang ihrer digitalen Entwicklung – erste Strategien werden formuliert, neue Formate erprobt, bestehende Arbeitsweisen hinterfragt. Gleichzeitig ist bereits heute sichtbar, wie vielfältig, kreativ und engagiert Fachpersonen auf digitale Veränderungen reagieren. Die Praxisbroschüre greift diese Dynamik auf und bietet eine fundierte Orientierung für alle, die Digitalität in der Soziokultur aktiv mitgestalten wollen.

Mit der vorliegenden Publikation sollen Fachpersonen, Leitungen und Trägerschaften in der Quartierarbeit, Gemeinwesenarbeit, offenen Kinder- und Jugendarbeit sowie in der Soziokultur insgesamt Wissen, Empfehlungen, Denkanstösse für diesen Prozess bekommen.

Die Broschüre vereint das Wissen aus verschiedenen Prozessen, Veranstaltungen, Kooperationen, das in enger Wechselwirkung zwischen Praxisaustausch, wissenschaftlicher Recherche, Literaturauswertung und Workshops mit Fachpersonen entstanden ist.

In den Kapiteln der Broschüre werden zentrale Fragen der Digitalität in der Soziokultur beleuchtet: Es werden Grundverständnisse skizziert, Aufgaben und Funktionen im digitalen Wandel diskutiert, Chancen und Risiken benannt, Anforderungen an Fachpersonen beschrieben und praxisorientierte Empfehlungen abgeleitet – etwa zu Inklusion, Ethik oder strategischer Verankerung. Ergänzt wird dies durch konkrete Beispiele, Infoboxen und Reflexionsfragen, die eine praxisnahe Anwendung unterstützen.

Wir danken allen Beteiligten, insbesondere den Fachpersonen aus der Praxis, für ihre Impulse und Perspektiven – und den Förderinstitutionen, dem Kontraktmanagement Sozialdepartement der Stadt Zürich, der Hasler Stiftung und der Manawa Foundation für ihre Unterstützung.

Digitalität in der Soziokultur ist trotz aller begeisternden Entwicklungen nach wie vor in einer Anfangsphase. Insofern ist auch diese Publikation und der Versuch, hilfreiches Wissen zu sammeln, als ein Anfangspunkt zu verstehen. Sie ist daher auch eine Einladung, diesen gemeinsamen Lernprozess weiterzuführen: kritisch, kreativ und mit Blick auf soziale Gerechtigkeit im digitalen Wandel.

Inhaltsverzeichnis

Digitalität und Soziokultur 5
Aufgaben und Funktionen 8
Chancen und Herausforderungen 11
Kompetenzen von Fachpersonen 14
Technologien 16
Datenschutz und Ethik 21
Methoden zur Bedürfnisermittlung 24
Digitale Inklusion 27
Digitalität verankern 30
Quellen 35
Literatur 36

Digitalität und Soziokultur

Mit diesem Kapitel werden zentrale Begriffe besprochen und dabei geklärt, was mit Digitalität gemeint ist. Ausgehend von der Darstellung, wie sich die Lebenswelt der Adressat:innen durch Digitalität verändert, geht es anschliessend um die Frage, inwiefern sich Soziokultur weiterentwickelt. Dabei wird schliesslich ein Blick geworfen auf Veränderungen von Raum ist ein mobiles Angebot im sozialen Wohnungsbau in Wien.nd Kommunikation als wichtige Bezugspunkte soziokultureller Arbeit.

Die Ausprägung von Digitalität ist höchst subjektiv und wird von den Individuen unterschiedlich und abhängig von ihren Bedürfnissen gestaltet.

DIGITALITÄT IN DER LEBENSWELT

Die Nutzung digitaler Technologien ist längst mit allen Lebensbereichen verflochten. Auch die Lebenswelt der Adressat:innen soziokultureller Arbeit ist von Digitalität geprägt. Smartphones mit Internetverbindung, soziale Netzwerke, Messenger sind überall verfügbar – und so melden sich Vater und Tochter im Tram zur Spielgruppe an, postet die Bewohnerin die Beteiligungsidee auf dem Weg durchs Quartier, formuliert oder erfährt die Jugendliche an der Skaterampe via Social Media vom Workshop in der Jugi.

Felix Stalder (2016) hat mit dem Konzept der «Kultur der Digitalität» herausgearbeitet, dass diese Verflechtung von so genannten «analogen» und «digitalen» Aspekten in den Alltagspraktiken der Menschen ein kultureller Prozess ist – insbesondere im Vergleich zu Begriffen wie „Digitalisierung“ oder „digitaler Wandel“, die eher technologische oder auch strukturelle Dimensionen in den Vordergrund stellen.

Mit «Digitalität» (oder auch «Post-Digitalität») wird häufig auch verdeutlicht, dass damit eine aktuelle Realität beschrieben wird, die nicht neu ist oder eine Veränderung darstellt, sondern die Lebenswelt in westlichen Gesellschaften wesentlich und bereits seit langem prägt. Hierzu gehört, dass die sozialräumlichen Grenzen sowie das Alltagshandeln der Menschen nicht mehr in analog oder digital zu unterscheiden sind. Für die Subjekte ist Digitalität als hybride Verflechtung von so genannten analogen und digitalen Dimensionen ein vertrauter Aspekt ihres Alltags. Die Ausprägung von Digitalität ist allerdings höchst subjektiv und wird von den Individuen sehr unterschiedlich und abhängig von ihren Bedürfnissen gestaltet.

Sie kann sich in einem «permanenten Hintergrundrauschen» (Brüggen & Flasche, 2022) zeigen oder in konkreten Handlungen, allerdings gehört zum Wesen von Digitalität auch, dass sie sich in scheinbar rein «analogen» Momenten zeigt, etwa in Alltagsgesprächen über digitale Phänomene oder im Kochen mit digital verfügbaren Rezepten.

DIGITALITÄT IN DER SOZIOKULTUR – ODER SOZIOKULTUR IN DER DIGITALITÄT

Wenn «Digitalität in der Soziokultur» definiert werden sollte, könnte verwiesen werden auf alle Aktivitäten, Angebote und deren Inhalte, die sich auf Digitalität in der Lebenswelt der Adressat:innen beziehen, inklusive der Werkzeuge und Ressourcen, die hierfür Verwendung finden.

> z. B.: Das Seniorennetz Berlin ist eine digitale Plattform für Senior:innen, kombiniert mit «analogen» Elementen. Das Angebot wurde zudem im Co-Design entwickelt.
> https://seniorennetz.berlin/de

Die Jugendarbeit Fislisbach arbeitet im Alltag mit Games und macht nonformale Bildung mit Videos, die durch eine Gruppe Jugendlicher erstellt werden.
https://www.jufiba.ch/youth

Bei genauerem Nachdenken wird aber immer deutlicher, dass Digitalität in der Soziokultur ähnlich eng verschränkt ist mit den Angeboten und Aktivitäten der Soziokultur, wie die Digitalität in die Lebenswelt der Subjekte eingeschrieben ist. Es fällt also schwer, sie eindeutig abzugrenzen. Insbesondere gilt auch hier, dass Digitalität auch in scheinbar «rein analogen» Angeboten eine Rolle spielt (wie etwa im obigen Beispiel des Rückgriffs auf digitale Rezepte beim Kochen).

Auch unter den Bedingungen der Digitalität bleiben die Prinzipien und Herangehensweisen von Soziokultur dieselben, ihre Ausgestaltung und die Praxis von Soziokultur entwickeln sich integral weiter, ohne zwischen analog und digital zu unterscheiden.

Die OKJA Widnau hat ihr Treffangebot integriert weiterentwickelt; ein Makerspace erreicht neue Zielgruppen:
https://radarstation.ch/podcast/tdsidd-004-makerspace-als-teil-von-okja-beim-jugendnetzwerk-sdm

Statt von «Digitalität in der Soziokultur» zu sprechen, kann es daher naheliegen, von «Soziokultur in der Digitalität»[1] zu sprechen. Mit einer solchen Begrifflichkeit können drei Dinge unterstrichen werden:

→ Auch unter den Bedingungen der Digitalität bleiben die Prinzipien und Herangehensweisen von Soziokultur dieselben, ihre Ausgestaltung und die Praxis von Soziokultur entwickeln sich integral weiter, ohne zwischen analog und digital zu unterscheiden.

→ Soziokultur bezieht sich auf die Digitalität im Alltag der Adressat:innen und in der Gesellschaft sowie die daraus resultierenden Bedürfnisse.

→ Dabei sind alle Bereiche von Soziokultur von Digitalität betroffen.

Diese Sichtweise wurde gemeinsam mit Fachpersonen in Workshops entwickelt. In der Literatur finden sich ähnliche Festlegungen für die Kinder- und Jugendarbeit (Directorate-General for Education and Culture, 2018). In dieser Definition von «digital youth work» wird auch vorgeschlagen, Digitalität analytisch zu differenzieren in die Ausprägungen Werkzeug, Aktivität und Inhalt. Diese Trennung ermöglicht es Fachpersonen, in der Praxis verschiedene Perspektiven, insbesondere in der Planung von Aktivitäten, einzunehmen. In den Workshops im vorliegenden Projekt wurde daher vorgeschlagen, diese Differenzierung auch für Soziokultur in der Digitalität zu übernehmen.

IMPLIKATIONEN FÜR DIE SOZIOKULTUR: VERÄNDERTE RAUMVERSTÄNDNISSE UND KOMMUNIKATION

Auch wenn Soziokultur bzw. ihre Prinzipien und Herangehensweisen die gleichen bleiben, so gibt es auf konzeptioneller Ebene vor allem zwei Impulse, die für eine Weiterentwicklung sorgen: neue Raumvorstellungen und veränderte Kommunikation.

Digitalität macht für Subjekte neue Raumvorstellungen erlebbar. Wer etwa im Tram unterwegs ist und gleichzeitig in einer Messengergruppe kommuniziert, hat das Gefühl, in mehreren Räumen gleichzeitig zu sein. Dieses Phänomen wird in den Sozialwissenschaften mit relationalen Raumkonzepten gefasst (Löw, 2001).

Daher ist es für Soziokultur in der Digitalität wichtig, ihr sozialräumliches Handeln auf relationale Raumvorstellungen zu beziehen (Brüggen et al., 2022). Sozialräumliches Handeln in der Soziokultur verändert sich in dieser Perspektive auf mehrere Weisen: Räume sind hybrid, flüchtig, schwer zu beobachten und werden teilweise nur von den Subjekten bestimmt. Sie lassen sich nicht mehr nur im physischen Raum verorten, sondern müssen zum Teil im Gespräch mit Adressat:innen entdeckt werden. Ausserdem verändern sich Öffentlichkeiten (bei Veranstaltungen sind teilweise nicht nur die physisch Anwesenden beteiligt) und verschwimmen Grenzen (in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen können auch Eltern via Smartphone «anwesend» sein).

> Die Mobile Jugendarbeit Basel-Stadt hat «Das Teil» entwickelt – eine Intervention im öffentlichen Raum für die Teilhabe von Jugendlichen. https://www.mjabasel.ch/projekte/das-teil

Dies bedeutet eine zentrale Veränderung von fachlichem Handeln, das sich auf Sozialräumlichkeit bezieht, und muss auch in der politischen Rahmung, die sich meist noch auf physische Räume stützt, berücksichtigt werden.

Digitalität hat zudem eine hohe Relevanz für Kommunikation wie für kulturelle Aspekte. Beide Dimensionen haben gleichzeitig eine grosse Bedeutung für soziokulturelles Handeln. Soziokultur, die sich auf die veränderten Bedingungen in der Digitalität einstellen möchte, sollte daher angeregt sein, diese beiden Dimensionen im fachlichen Handeln (neu) zu reflektieren.

RELATIONALE RÄUME

Mit diesem Konzept wird beschrieben, dass Sozialräume von den Individuen in ihrem Alltagshandeln konstruiert werden: Menschen oder Gegenstände werden an einem Ort zu einem Sozialraum zusammengefasst. Alle Elemente können dabei digital repräsentiert sein, auch der Ort. So können insbesondere an einem Ort verschiedene Räume entstehen. Sozialräume können in diesem Verständnis ebenso physische Räume sein wie Messenger-Chats oder (und das mehrheitlich) eine Kombination von physischen und mediatisierten Elementen. Sie entstehen im Handeln der Individuen und sind damit nicht nur äusserst subjektiv und divers, sondern sind nur in der direkten Kommunikation mit den einzelnen Menschen beobachtbar.

Aufgaben und Funktionen

Wenn Soziokultur in der Digitalität so verstanden wird, wie im ersten Kapitel dargelegt, dann kann davon ausgegangen werden, dass die Aufgaben(bereiche) der Soziokultur grundsätzlich gleichbleiben. Angesichts der Digitalität müssen sie aber teilweise neu gefasst, erweitert oder differenziert werden. In diesem Kapitel werden Aufgabenbereiche von Soziokultur in der Digitalität benannt, ausgehend von ähnlichen Beschreibungen in der Literatur. Innerhalb dieser Aufgabenbereiche werden konkrete Aufgaben aufgezeigt, wie sie aktuell von Fachpersonen diskutiert und bearbeitet werden.

In Workshops mit Fachpersonen wurden die Aufgaben von Soziokultur in der Digitalität diskutiert und gesammelt. In Anlehnung an Strukturierungen aus der Literatur (Hangartner, 2013) können folgende Aufgabenbereiche herausgearbeitet sowie als konkrete Aufgaben benannt werden.

VERNETZUNG/KOOPERATION

Eine zentrale Aufgabe in diesem Zusammenhang ist Beziehungspflege und Kommunikation mit der Zielgruppe, die auch über digitale Kommunikationsplattformen stattfindet. Ausserdem wird damit die Zusammenarbeit mit verschiedensten Akteur:innen benannt, etwa auch im Kontext von systematischen Kooperationen im Themenfeld der Digitalität: Partner:innen können zu verschiedenen Aspekten des digitalen Alltags inhaltliche Angebote machen, die Nutzer:innen ansprechen und in ihrer Lebenswelt unterstützen.

PARTIZIPATION

In diesem Aufgabenfeld geht es zunächst um **Information der Nutzenden** über für sie relevante Aspekte im Quartier wie auch hinsichtlich der Angebote der Soziokultur, die auch über digitale Kanäle stattfindet. Dazu gehört, digitale Angebote zugänglich zu machen, indem Barrieren für eingeschränkte Menschen abgebaut werden (siehe Kapitel zur Inklusion) oder Informationen automatisiert in verschiedenen Sprachen angeboten werden.

Zudem soll **Teilhabe in Bezug auf die Gestaltung der Angebote** sichergestellt werden. So kann einerseits an die «digitale» Beziehungsarbeit angeknüpft werden (bzw. bestehende Mitwirkungsformate durch digitale Kommunikation gestärkt werden), zudem können innerhalb der digitalen Kommunikation alltagsnah die Perspektiven von Nutzenden eingeholt werden. Hierbei ist allerdings die ständige Reflexion über die erreichte Beteiligungsstufe sowie über impliziten Ausschluss über digitale Kommunikation erforderlich.

Schliesslich sind **dezidierte Beteiligungsformate** im Zusammenhang mit politischen Prozessen möglich, die auch in verschiedenen Ausprägungen digitale Kanäle einbeziehen. Auch hierfür sind die verschiedenen Kanäle und Formate entsprechend ihrer Eignung zur Stärkung der Beteiligung auszuwählen und implizite Ausschlusseffekte und neu entstehende Barrieren ständig zu reflektieren.

Das Projekt «Macht.machen.» wurde ein location-basierter Ansatz zur Beteiligung Jugendlicher entwickelt.
https://bremerjugendring.de/bildung-buchen/macht-machen-geocaching-tour/

Das Budget participatif der Stadt Lausanne mit Decidim ist ein herausragendes Beispiel dieses Beteiligungsansatzes mit der OpenSource-Software.
https://www.lausanne.ch/portrait/carte-identite/lausanne-et-la-transformation-numerique/realisations/budget-participatif.html

INTEGRATION

Zur Förderung der Integration werden von den Fachpersonen sowie in der Literatur zuallererst die **Herstellung von Zugang zu digitaler Kommunikation/digitalen Diensten** und daran anschliessend die Ermöglichung von Lebensbewältigung für die Nutzenden benannt, etwa indem der Erwerb von Grundkompetenzen unterstützt oder die Bewältigung von Alltagsaufgaben im Zusammenhang mit Digitalität (etwa Schreibdienst, Zugang zu digitalen Verwaltungsangeboten u. Ä.) begleitet wird. Zudem ist die Aneignung von verschiedenen Formen digitaler Kultur (etwa die Produktion von Videos, von Bildprodukten, Audioformaten, aber auch digitale Produktion (Making)) zentral für die Teilhabe an der durch Digitalität geprägten Gesellschaft. Die Soziokultur kann an etablierte Praktiken und Angebote anschliessen und sie unter veränderten Bedingungen weiterentwickeln. Zu den genannten Aspekten gehört auch das Zugänglichmachen von Hardware und spezieller Software.

Konkrete Aufgaben entstehen teilweise eher kurzfristig, im Kontext gesellschaftlicher Entwicklungen und Diskurse.

Die Lernstuben des Kanton Zürich setzen auf Niedrigschwelligkeit und erreichen ihre Adressat:innen ebenfalls auch an lebensweltlichen Orten.
https://lernstuben.ch/lernstuben-ueberblick-page

«Digital Village – digifit im Gemeindebau» ist ein mobiles Angebot im sozialen Wohnungsbau in Wien.
https://wien.arbeiterkammer.at/service/digifonds/gefoerderte-projekte/Digital_Village.html

https://www.digitalekompetenzen.gv.at/Good-Practice/Bundeslaender/BL-16.html

Diese Bildungs- und Wissensvermittlungsarbeit kann auch zwischen den Nutzenden stattfinden (etwa zwischen Jung und Alt, aber auch von Gruppen mit speziellen Kenntnissen an andere Gruppen). Auf diese Weise können auch Brücken zwischen verschiedenen Bevölkerungsgruppen geschlagen werden.

Das «Café DigiThal» hat einen intergenerationalen Ansatz zum Erwerb von Grundkompetenzen.
https://www.naturparkthal.ch/fileadmin/user_upload/221025_SZ_Online_Tablet_statt_Tee_Cafe_DigiThal.pdf

Ausserdem ist hier die **gesellschaftliche Integration, Teilhabe, Austausch sowie Gemeinschaftsbildung** in verschiedenen Ausprägungen zu nennen. Etwa durch den Aufbau von Beziehungen, von Netzwerken oder kommunikativen Räumen (etwa Messengergruppen oder dezidierte Plattformen wie etwa Quartierapplikationen).

Mit dem Projekt «Rütihof-App» von verschiedenen Akeur:innen gemeinsam mit der ETHZ wurden die Aspekte der Lancierung und der Integration einer Quartierapp erprobt und wissenschaftlich begleitet. Der Forschungsbericht enthält wichtige Erkenntnisse für diesen Ansatz.
https://beunity.app/communities/6450

https://ethz.ch/content/dam/ethz/special-interest/arch/ncl/eth-case-dam/documents/Publikationen/forschungsberichte/2024/2024_Quartier-AppRuetihof_Bericht_ETHWohnforum.pdf

«Myosotis – Gaming für alle!» verfolgt das Ziel, Generationen mit Computerspielanlässen in Kontakt zu bringen.
https://myosotis-games.ch/

Schliesslich wird in diesem Zusammenhang die Aufgabe benannt, neben dem Schaffen von Begegnungsmöglichkeiten verschiedener Bevölkerungsgruppen auch digitale Kommunikation (unter anderem durch leibliche Begegnungen) so zu begleiten, dass unterschiedliche Sichtweisen erfahren und positiv in Beziehung zueinander gesetzt werden können (dies wurde in den Workshop unter dem Schlagwort **«Bubbles auflösen»** diskutiert). So soll eine Kultur des Zusammenlebens gestaltet werden. Ausserdem soll Soziokultur im Rahmen informeller Bildung die Reflexion über Alltagshandeln sowie Kommunikation in der Digitalität ermöglichen und den Nutzenden so Selbstreflexion und damit Bildung ermöglichen.

Bei der digitalen Schnitzeljagd in und um Oberteuringen bekommen Familien einen Reflexionsanlass im Umgang mit digitalen Medien.
https://www.keb-fn.de/kurse/kunst-kultur-kreativitaet/kurs/Digitale-Schnitzeljagd-Familien-Workshop/250628

PRÄVENTION

Ein Aspekt, der von vielen Fachpersonen in verschiedenen Zusammenhängen und auch quer zu den Handlungsfeldern benannt wird, ist der der «aufsuchenden Arbeit» in der Digitalität, konkret die Prä-

senz und Beziehungsarbeit auf sozialen Plattformen. Eine solche Arbeit findet teilweise bereits statt (in der OKJA etwa als digitaler Aspekt der Beziehungsarbeit mit Jugendlichen) und ist aktuell in unterschiedlichen Ausprägungen zu beobachten. Eine aufsuchende Arbeit im Sinne der ausschliesslichen Präsenz auf digitalen Plattformen inkl. des dortigen Beziehungsaufbaus wird von vielen Fachpersonen vorgeschlagen. Gleichzeitig wird dieser Ansatz fachlich kritisiert, da es implizit zu einer Verschiebung der konzeptionellen Herangehensweise kommen könnte (etwa die Fokussierung auf Individuen statt der Arbeit mit Gruppen). Es gibt allerdings erfolgreiche Ansätze in der Arbeit mit verschiedenen Zielgruppen und in verschiedenen Kontexten.

«Digital Streetwork Bayern» des Bayerischer Jugendring ist ein Angebot zur Erreichung von Jugendlichen ausschliesslich auf Online-Plattformen. https://www.digital-streetwork-bayern.de/

https://www.jff.de/schwerpunkte/projektdetail/digital-streetwork-bericht-der-wissenschaftlichen-begleitung-2023/

AUFGABEN SIND DYNAMISCH ZU VERSTEHEN

Es muss betont werden, dass die oben benannte Operationalisierung der Aufgaben sich auf die gegenwärtige gesellschaftliche Situation sowie die aktuelle fachliche Entwicklung bezieht. So wird bspw. zum Zeitpunkt des Entstehens des vorliegenden Berichtes der Aspekt von Falschinformationen und gesellschaftlicher Desintegration im Kontext der Aktivitäten demokratiefeindlicher Akteur:innen auf Social Media besonders diskutiert, ebenso wie Aspekte von künstlicher Intelligenz.

Solche Thematiken werden jedoch eher kurzfristig gesetzt, zudem ist die fachliche Entwicklung im Kontext der Digitalität immer noch in den Anfängen und sehr dynamisch.

Chancen und Herausforderungen

Von Soziokultur in der Digitalität zu sprechen bedeutet, Digitalität als gesellschaftliche Realität und als integrierten Bestandteil der Lebenswelten der Adressat:innen anzuerkennen. Für die soziokulturelle Arbeit steht dann nicht mehr die Frage im Vordergrund, ob Digitalität in die professionelle Arbeit integriert werden soll, sondern welche Chancen und Herausforderungen Digitalität mit sich bringt. Dieses Kapitel zeigt, welche Chancen digitale Technologien für Reichweite, Beteiligung, Teilhabe und Vernetzung bieten. Gleichzeitig macht es deutlich, welche Herausforderungen dabei entstehen – etwa im Hinblick auf soziale Ungleichheit, technische Ausstattung oder Kommunikationskulturen.

CHANCEN: REICHWEITE, PARTIZIPATION, SOZIALE TEILHABE, NETZWERKPFLEGE

Reichweite, Sichtbarkeit und Anschlussfähigkeit an verschiedene Zielgruppen: Digitale Technologien eröffnen soziokulturellen Einrichtungen neue Möglichkeiten, ihre Angebote sichtbarer zu machen, Prozesse zu vereinfachen und neue Zielgruppen zu erreichen. Online-Kommunikationsmittel wie Websites, soziale Medien oder Newsletter ermöglichen eine flexible, ortsunabhängige und direkte Ansprache. Digitale Inhalte lassen sich zeitlich flexibel und im eigenen Tempo abrufen – ein Vorteil, der besonders im Hinblick auf Barrierefreiheit und Teilhabe von Bedeutung ist.

> Das Beratungsangebot ÜBER18 der Bildungsdirektion des Kanton Zürich setzt auf Niedrigschwelligkeit und Lebensweltorientierung.
> https://ueber-18.zh.ch/

Diese zeit- und ortsunabhängige Zugänglichkeit erhöht die Sichtbarkeit und stärkt die Rolle der Einrichtungen als niederschwellige Anlaufstellen – auch in Krisensituationen. Gleichzeitig lassen sich durch die digitale Präsenz Rückschlüsse auf aktuelle Themen, Interessen und Herausforderungen der Nutzer:innen ziehen, was zu einem besseren Verständnis quartiers- oder zielgruppenspezifischer Entwicklungen beiträgt. Dabei zeigt sich, dass unterschiedliche Zielgruppen unterschiedliche digitale Kanäle nutzen. Eine medienvielfältige Kommunikationsstrategie ist deshalb unerlässlich (Rösch & Verband offene Kinder- und Jugendarbeit Kanton Bern, 2023).

> Das Bundesnetzwerk Österreichische Jugendinfos (BÖJI) hat besonders niedrigschwellige Formen von Jugendinformation auf Social Media entwickelt.
> https://www.jugendinfo.at/

Digitale Beteiligungsplattformen erreichen selten die Menschen, die in Beteiligungsprozessen ohnehin unterrepräsentiert sind.

Neue Wege der Mitwirkung: Digitale Tools erweitern die Beteiligungsmöglichkeiten um eine flexible, zeit- und ortsunabhängige Mitwirkung – etwa über Online-Umfragen oder digitale Beteiligungsplattformen. Damit lassen sich Menschen einbeziehen, die physisch nur schwer teilnehmen können, etwa aufgrund eingeschränkter Mobilität (Birrer et al., 2024; Böcker, 2025). Zugleich können digitale Formate einen niedrigschwelligen, kontinuierlichen Austausch fördern und die zielgerichtete Mobilisierung bestimmter Gruppen ermöglichen. Sie können Kommunikationsprozesse beschleunigen und den Austausch zwischen Akteur:innen intensivieren.

> Das Budget participatif der Stadt Lausanne mit Decidim ist ein herausragendes Beispiel dieses Beteiligungsansatzes mit der OpenSource-Software.
> https://www.lausanne.ch/portrait/carte-identite/lausanne-et-la-transformation-numerique/realisations/budget-participatif.html

Allerdings sind digitale Beteiligungsformate kein Selbstläufer: Damit Beteiligung gelingt, müssen konkrete Vorhaben – wie partizipative Budgetprozesse – aktiv ins Quartier getragen und zum Thema gemacht werden.

Dies erfordert ein breites Spektrum an Mobilisierungs- und Kommunikationsmassnahmen, die digitale und analoge Wege klug verbinden. Digitale Tools benötigen gezielte Moderation sowie ergänzende analoge Begleitung – idealerweise durch sozialräumlich verankerte Fachpersonen wie Quartierarbeiter:innen. Nur so kann eine inklusive Beteiligungspraxis entstehen (Hovik et al., 2022; Tappert & Suter, 2024).

Neue Spielräume für soziale Teilhabe: Digitalität kann soziale Teilhabe stärken – etwa durch Übersetzungs-Apps, automatische Untertitel oder barrierefreie Informationskanäle. Projekte wie das Seniorennetz Berlin zeigen, wie digitale Angebote Einsamkeit verringern und Eigenständigkeit fördern können (Böhm, 2025).

> Das Seniorennetz Berlin ist eine digitale Plattform für Senior:innen, kombiniert mit «analogen» Elementen. Das Angebot wurde zudem im Co-Design entwickelt.
> https://seniorennetz.berlin/de

Damit diese Chancen wirksam werden, braucht es gezielte Unterstützung für weniger technikaffine Gruppen. Medienpädagogische Begleitung und niedrigschwellige Schulungen sind hierbei ebenso zentral wie informelle Lernformen. Die Offene Kinder- und Jugendarbeit macht vor, wie Kinder und Jugendliche durch pädagogische Begleitung einen sicheren Umgang mit digitalen Räumen (Rösch & Verband offene Kinder- und Jugendarbeit Kanton Bern, 2023a).

Auch Peer-to-Peer-Formate oder generationenübergreifende Lernangebote können digitale Kompetenzen und soziale Vernetzung fördern. Digitale Plattformen bieten einen Rahmen, um Wissen zu teilen, Ressourcen sichtbar zu machen und Gruppen miteinander zu vernetzen.

> Das «Café DigiThal» verfolgt einen intergenerationalen Ansatz zum Erwerb von Grundkompetenzen.
> https://www.naturparkthal.ch/fileadmin/user_upload/221025_SZ_Online_Tablet_statt_Tee_Cafe_DigiThal.pdf

Kooperation, lokaler Zusammenhalt und Unterstützung: Soziale Medien, Quartier-Apps oder digitale Nachbarschaftsgruppen eröffnen neue Möglichkeiten für Austausch, gegenseitige Hilfe und lokale Vernetzung. Sie fungieren als niedrigschwellige Informationsdrehscheiben, ermöglichen spontane Unterstützungsangebote und stärken das Gefühl der Zugehörigkeit zum Quartier (Jähn et al., 2023; Tappert, 2022). Besonders Nachbarschaftsplattformen lassen sich dabei auch als Care-Infrastrukturen verstehen, die informelle Unterstützungsnetzwerke stärken und Zugänge zu Hilfsangeboten vereinfachen (Böcker, 2025).

Auch auf organisatorischer Ebene bieten digitale Werkzeuge Vorteile: Soziokulturelle Einrichtungen können über digitale Kalender, Messengerdienste oder virtuelle Treffen ihre interne Kommunikation vereinfachen, Abstimmungen beschleunigen und den fachlichen Austausch verbessern – besonders in dezentral organisierten Strukturen. Digitale Netzwerke fördern somit nicht nur zivilgesellschaftliches Engagement, sondern auch die Koordination und Sichtbarkeit professioneller Akteur:innen.

Damit Beteiligung gelingt, müssen konkrete Vorhaben aktiv ins Quartier getragen und zum Quartierthema gemacht werden.

HERAUSFORDERUNGEN: DIGITALE SPALTUNG, KULTURSENSIBLE KOMMUNIKATION, TECHNISCHE BARRIEREN UND STRATEGISCHE ANFORDERUNGEN

Soziale Ungleichheiten: Digitalität birgt auch Risiken – insbesondere im Hinblick auf soziale Ungleichheiten. Daten des Bundesamts für Statistik zeigen, dass 20 % der Bevölkerung nur geringe oder keine digitalen Kenntnisse aufweisen; bei älteren, bildungsbenachteiligten oder einkommensschwachen Gruppen ist dieser Anteil deutlich höher. Laut Digital Barometer 2024 (Ramp et al., 2024) fehlen 31 % der Menschen grundlegende digitale Fähigkeiten (Kubicek, 2020).

Gerade Beteiligungsplattformen erreichen häufig nicht jene Gruppen, die ohnehin unterrepräsentiert sind – wie Menschen mit Migrationsbiografie oder geringer Bildung (Hovik et al., 2022). Studien belegen zudem, dass digitale Vernetzung besonders in bildungsnahen Quartieren verbreitet ist, während in benachteiligten Sozialräumen digitale Angebote seltener genutzt werden (Becker & Schnur, 2020; Böcker, 2025).

Diese Erkenntnisse machen deutlich: Digitale Kompetenzen müssen gezielt, gruppenspezifisch und niedrigschwellig gefördert werden. Gleichzeitig dürfen analoge Zugänge nicht ersetzt, sondern müssen ergänzend bereitgestellt werden.

> Das Internetcafé Planet13 in Basel ist selbstorganisiert und bietet verschiedenen Zielgruppen Bildungsangebote, digitale Infrastruktur, Reparaturmöglichkeiten und ähnliches.
> https://planet13.ch/

Anspruchsvolle Kommunikation: Die Qualität digitaler Kommunikation beeinflusst massgeblich die Wirksamkeit Sozialer Arbeit. Offene Plattformen sind anfällig für negative Diskursdynamiken – etwa Polarisierung, Abwertung oder Belästigung. Dies kann insbesondere vulnerable Gruppen vom Mitmachen abhalten (Jähn et al., 2023). Gerade Jugendliche begegnen auf Plattformen wie TikTok oder Instagram häufig diskriminierenden Kommentaren oder sexualisierter Ansprache, was ihr Vertrauen in digitale Räume mindert (Rösch & Verband offene Kinder- und Jugendarbeit Kanton Bern, 2023b). Es braucht daher gezielte Strategien, um digitale Räume wertschätzend und sicher zu gestalten – etwa durch Moderation, Empowerment und klare Kommunikationsregeln.

Zugleich verlangt die Vielfalt digitaler Zielgruppen differenzierte Kommunikationsformen: Nicht jede Plattform eignet sich für jede Gruppe. Die Soziokultur steht vor der Aufgabe, passende Kanäle und angemessene Kommunikationsstile zu finden – und kritisch zu reflektieren, wo ihre Präsenz sinnvoll und akzeptiert ist.

Digitale Vernetzung ist vor allem in bildungsnahen Quartieren verbreitet. In benachteiligten Quartieren werden digitale Angebote seltener genutzt.

Risiken ungleicher Ausstattung: Fehlende Geräte, instabiles Internet oder veraltete Infrastruktur schränken digitale Teilhabe in benachteiligten Quartieren stark ein. In der Jugendarbeit fehlen oft technische Mittel wie Tablets oder Kameras, um kreative digitale Projekte umzusetzen (Rösch & Verband offene Kinder- und Jugendarbeit Kanton Bern, 2023b)

Auf Seiten der Nutzer:innen stellt fehlendes technisches Know-how eine zentrale Hürde dar. Ohne begleitende Schulungen bleiben digitale Angebote oft ungenutzt, wie Rossi (2021) betont. Daher braucht es gezielte Investitionen in Technik und Infrastruktur, personelle Ressourcen für Begleitung und Unterstützung (Birrer et al., 2024).

Um Potenziale der Digitalität zu nutzen, sollten digitale Entwicklungen nicht „on top“ erledigt werden, sondern einen integralen Teil der Organisationsstruktur bilden.

Fehlende strategische Einbettung: Die digitale Transformation verlangt mehr als punktuelle Projekte – sie muss strukturell und strategisch verankert werden. Viele Fachpersonen berichten von hohem Erwartungsdruck und mangelnden Ressourcen für die digitale Weiterentwicklung. Besonders kleinere Organisationen können ohne systematische Integration kaum nachhaltig digitale Angebote etablieren (Rossi, 2021; Tappert & Suter, 2024).

Digitale Entwicklungen sollten deshalb nicht zusätzlich zu bestehenden Aufgaben „on top“ erledigt werden müssen, sondern als integraler Bestandteil in die Organisationsstruktur eingebettet sein. Nur so lassen sich die Potenziale der Digitalität langfristig und gerecht nutzen.

Kompetenzen von Fachpersonen

Auch wenn in der Digitalität Soziokultur Soziokultur bleibt, so entwickelt sich das fachliche Handeln weiter und es entstehen neue Anforderungen an die Fachpersonen auf mehreren Ebenen (Wissen, professionelles Handeln etc.). So kommt schnell die Frage nach den notwendigen Kompetenzen in den Blick. In diesem Kapitel wird ein für die Soziokultur passendes Kompetenzmodell vorgeschlagen. Ausserdem geht es um die Frage, wie Fachpersonen entsprechende Kompetenzen entwickeln können und wie der Rahmen dafür aussehen sollte.

EIN KOMPETENZMODELL FÜR DIE SOZIOKULTUR

In der Literatur werden zahlreiche Kompetenzmodelle für Fachpersonen im Kontext von Digitalität diskutiert (European Commission: Joint Research Centre et al., 2016; Weber et al., 2024). In verschiedenen Bereichen der pädagogischen Arbeit wird ausgehend von dem Modell von Sigrid Blömeke gearbeitet. Siller, Tillmann und Zorn (2020) haben dieses bewährte Kompetenzmodell für die Soziale Arbeit angepasst.

Die Autorinnen formulieren die Dimensionen von Medienkompetenz und medienpädagogischer Kompetenz in der Sozialen Arbeit wie folgt:

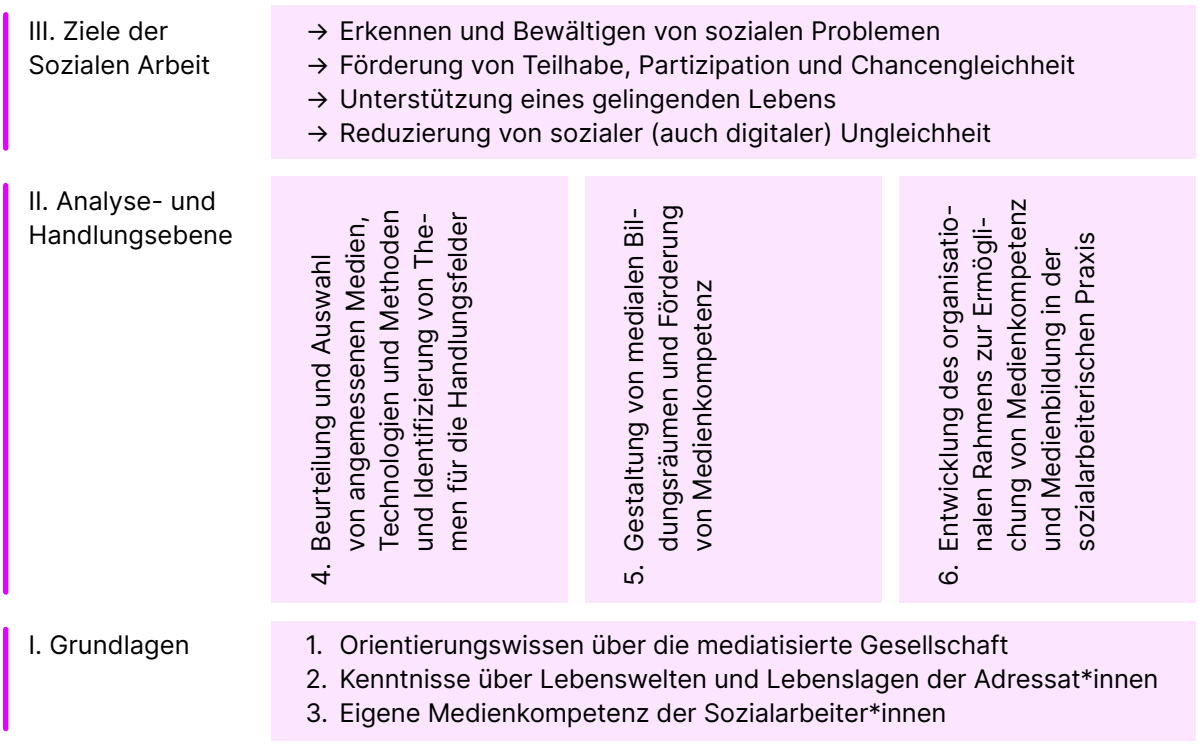


Abbildung nach: Siller et al. 2020, S. 327

Die Grundlage für die entsprechenden Kompetenzen sind demnach Wissen über die Gesellschaft unter den Bedingungen der Digitalität, über Medien und technologische und mediale Entwicklungen in Wechselwirkung mit sozialen und kulturellen Prozessen. Ausserdem benötigen Fachpersonen Kenntnisse darüber, wie Digitalität die Lebenswelt der Adressat:innen prägt. Und schliesslich benötigen sie eigene Medienkompetenz.

Dazu gehört auch die Reflexion und Bewusstmachung der eigenen Position und Sozialisation zu Digitalität. Das ist wiederum die Grundlage für die Entwicklung einer professionellen Haltung in Bezug auf Medien und Digitalität: Wie in Bezug auf andere Themenfelder professionellen Handelns (etwa Armut oder Sucht) muss auch hier die eigene Position rational mit Fachwissen gerahmt werden (Rösch & Pizzera, 2023).

Fachpersonen benötigen Wissen über die Gesellschaft unter den Bedingungen der Digitalität sowie über Medien in Wechselwirkung mit sozialen und kulturellen Prozessen. Sie müssen ausserdem wissen, wie Digitalität die Lebenswelt von Adressat:innen prägt. Und schliesslich brauchen sie eigene Medienkompetenz.

Auf dieser Grundlage bauen die analytischen und methodischen Kompetenzen auf, um auf die eigentlichen Ziele von Sozialer Arbeit hinzuarbeiten: Kenntnis, Orientierungswissen und Handlungskompetenzen hinsichtlich Methoden und Technologien, Kompetenzen zur Förderung des geeigneten Umgangs mit Medien und von Medienkompetenz, sowie Handlungswissen und Kompetenzen zur Gestaltung des organisationalen Rahmens. Fachpersonen haben in Workshops darauf hingewiesen, dass die Kenntnisse und Kompetenzen sich insbesondere auch auf verschiedene Zielgruppen beziehen sollen und dass Fachpersonen beispielsweise Tools und Plattformen mit verschiedenen Sprachen kennen sollten. Zudem wurde als wichtig erachtet, Herangehensweisen zu kennen, um Adressat:innen in der Einschätzung der eigenen Kompetenzen zu begleiten.[2]

WEGE ZUR KOMPETENZENTWICKLUNG

Diese Kompetenzbeschreibungen sind sicher als Zielvorstellung und nicht als Beschreibung der aktuellen Realität zu verstehen. Die Autorinnen selbst betonen, dass diese Kompetenzvorstellung die Ausbildung der Hochschulen Sozialer Arbeit prägen sollten. Für die Anbieter:innen von Soziokultur stellt sich die Frage, wie ihre Fachpersonen entsprechendes Wissen und Fähigkeiten erwerben können. Reflexions- und Austauschformate können sie dabei unterstützen, grundlegendes Wissen zu erweitern und Handlungs- sowie methodisches Wissen zu erwerben. Weiterbildungen zu den verschiedenen Aspekten sind weiterhin dennoch zentral. Der offene und bewusste Umgang mit der Begrenztheit des eigenen Wissens und der Kompetenzen kann in der Zwischenzeit eine geeignete Strategie sein. So benennen die Fachpersonen in den Workshops als Notwendigkeit, die eigenen Stärken zu kennen und allenfalls Schwerpunkte zu formulieren – und ergänzend auf externe Expert:innen zu verschiedenen Themen zu setzen.

Dies verweist auf die weiter oben beschriebene Notwendigkeit, dass Professionelle sich mit Haltungsfragen auseinandersetzen – denn Selbstreflexion und Haltungsentwicklung sind ein zentraler Aspekt von Professionalisierung. Hinsichtlich der Haltung wird als wichtig erachtet, dass Fachpersonen eine grundlegende Akzeptanz gegenüber Digitalität entwickeln und sich den Entwicklungen mit Offenheit und Neugierde nähern. Dies ist jedoch nicht als Zwang zu Technikeuphorie zu verstehen: Vielmehr sind verschiedene Haltungen von Fachpersonen zu Digitalität sowie Teilaspekten (etwa Datenschutz) als Ressource und Ausgangspunkt der gemeinsamen Arbeit zu betrachten (vgl. hierzu die Personas zu typischen Positionen in Sandmöller et al., 2021) und sollten im Rahmen von Haltungs- und Konzeptentwicklungen im Team produktiv aufeinander bezogen werden (siehe auch Kapitel «Digitalität verankern»)

Technologien

Soziokultur in der Digitalität ist naheliegenderweise eng mit digitalen Technologien verbunden, auch wenn nicht alle Aufgaben und Tätigkeiten zwangsläufig damit erledigt werden müssen. So stellen sich schnell Fragen rund um Werkzeuge und ihre fachliche Nutzung.

In diesem Kapitel wird zunächst eine Bestandsaufnahme vorgenommen, welche Technologien in der Soziokultur aktuell verbreitet sind. Anschliessend folgen Empfehlungen zur gelingenden Auswahl für die praktische Arbeit, zur organisationalen Rahmung wie auch zum Vorgehen zur Entwicklung von Softwareangeboten.

ÜBERBLICK ZUR AKTUELLEN AUSSTATTUNG UND ZUR NUTZUNG VON TECHNOLOGIEN IN DER SOZIOKULTUR

Aktuell ist hinsichtlich der Ausstattung und Nutzung zwischen verschiedenen Anbieter:innen eine immense Varianz der Aktivitäten und daher auch der dafür genutzten Technologien festzustellen.

Im Bereich der Software kann als Quasi-Standard die Arbeit mit Kommunikationstools für Werbung und Öffentlichkeitsarbeit sowie zur Organisation von Angeboten genannt werden – allen voran Social-Media-Anwendungen, aber auch Messenger-Apps. Die Angebote grosser Konzerne haben hierbei allein aus lebensweltlichen Gründen die grösste Verbreitung (Social Media: Facebook, Instagram; Messenger: Whatsapp, Telegram), es gibt auch einzelne Anbieter:innen, die zumindest zusätzlich auf Freie Software und alternative Plattformen setzen (Social Media: Mastodon/Pixelfed; Messenger: Signal, Threema). Auch Videokonferenz-Software ist in diesem Kontext wichtig.[3]

Darüber hinaus haben Quartier-,Siedlungs- und Community-Apps mittlerweile eine grosse und weiter steigende Bedeutung in der Soziokultur. Hier dominieren Plattformen mit proprietären Lizenzen (insbesondere BeUnity), insbesondere bei Siedlungsapplikationen gibt es mittlerweile jedoch auch Modelle, die nach dem Prinzip «von Anbieter:innen für Anbieter:innen» funktionieren (etwa Flink) und es damit möglich machen, existierende Software zu nutzen und gemeinsam weiterzuentwickeln, jedoch unter einer proprietären Lizenz.

Darüber hinaus (und teilweise in Überschneidung mit Communityplattformen) haben Partizipationstools eine grosse Bedeutung, wobei umfassendere Softwareplattformen (etwa Decidim, E-Mitwirkung) sowie kleinere Tools (etwa die App «Stadtsache»), die niedrigschwellige Beteiligung oder einzelne Methoden ermöglichen, unterschieden werden können. Mit Decidim existiert zudem eine freie Software, die in einer Community weiterentwickelt und angewendet wird.

Für die Anbieter:innen sind darüber hinaus niedrigschwellige Kollaborations- und Organisationstools von Bedeutung, insbesondere zur Zusammenarbeit mit Freiwilligen im Kontext von einzelnen Projekten. Dabei wird aus einer Organisationslogik oft auf grosse proprietäre Software zurückgegriffen (etwa Office 365), aber im Sinne der Niedrigschwelligkeit oft auf kommerzielle Freemium-Angebote, z. B. mit Whiteboard- oder Kanban-Funktionalität oder zur gemeinsamen Texterstellung. Je nach Angebot ist ausserdem Software zur Medienproduktion (Fotobearbeitung, Schnittsoftware, Tonproduktion etc.) notwendig. Hierzu können auch Streamingsoftware und -plattformen gezählt werden.

Hinsichtlich Hardware ist neben dem Arbeitsrechner ein Arbeitssmartphone zur Standardausstattung geworden, um professionellen wie Datenschutz-Aspekten Rechnung zu tragen.

Im Kontext von Öffentlichkeitsarbeit sind sowohl Tools für die Medienproduktion (insbesondere zur Fotobearbeitung und zum Videoschnitt), aber auch Redaktionstools zur Inhaltserstellung sowie zur Planung und Veröffentlichung notwendig. Je nach Anwendung und Komplexität können hierzu noch spezielle Anwendungen wie bspw. Ticketsysteme (zur Koordination von Anfragen im Team) kommen.

Sehr dynamisch ist das Feld in Bezug auf Technologien so genannter künstlicher Intelligenz. Hier wird aktuell viel experimentiert und es entwickeln sich zahlreiche Nutzungsszenarien und Handlungsweisen. Von Fachpersonen wie auch in der Literatur werden mögliche Vorteile sowie spezifische Gefahren für die Soziale Arbeit gleichsam diskutiert (Görder 2021; Steiner und Tschopp 2022). Es sind mittelfristig Lösungen zu finden, die die Vorteile erreichbar machen und die Gefahren minimieren – etwa entsprechende Lizenzierung, die Arbeit mit spezialisierten Anbieter:innen oder die Arbeit mit eigenen, spezifischen Modellen.

Diese Aufstellung ist ein Versuch, den Status quo für einen Grossteil der Anbieter:innen und Projekte abzubilden. Die Aufzählung ist sowohl für den Moment als auch für die Zukunft als nicht abgeschlossen zu verstehen. Bereits zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieser Publikation existieren einzelne Anbieter:innen wie auch Projekte, die sehr spezifische Anwendungen (etwa zur Eventplanung) auf einem hohen professionellen Niveau nutzen, die für viele Akteur:innen (noch) nicht relevant sind. Ausserdem ist Digitalität in der Soziokultur immer noch in einer Anfangsphase und es werden in den nächsten Jahren sowohl zahlreiche neue Angebote entstehen wie auch zugehörige Softwarelösungen entwickelt werden oder für die Soziokultur relevant werden.

Hinsichtlich Hardware ist neben dem Arbeitsrechner ein Arbeitssmartphone zur Standardausstattung geworden, um professionellen wie Datenschutz-Aspekten Rechnung zu tragen.

Insbesondere in der Jugendarbeit, aber auch in anderen Bereichen, sind technische Geräte zum Medienhandeln (insbesondere Videospielkonsolen und eigene Gaming-Rechner) weit verbreitet. Abhängig vom Angebot können darüber hinaus weitere Geräte insbesondere zur Medienproduktion notwendig sein. Sind diese Angebote dauerhaft, dann macht die Ausstattung innerhalb der Organisation Sinn, für sporadische Angebote sind Poollösungen sinnvoll (siehe weiter unten).

Das Kulturbüro Zürich kann hier als Best Practice-Beispiel angesehen werden.
https://kulturbuero.ch/zh/

Ausserdem können Werkzeuge zur digitalen Produktion zum Angebot gehören wie (3D-)Drucker, Cutter und andere.

Auch hinsichtlich der Hardware ist zu beachten, dass es sich bei der vorliegenden Darstellung um eine verallgemeinerte Momentaufnahme handelt.

Die Nutzung von Freier und Open-Source-Software bedeutet nicht, dass dafür keine Kosten anfallen.

EMPFEHLUNGEN ZUR FACHLICH BEGRÜNDETEN AUSWAHL VON TECHNOLOGIEN

Generell ist es nicht sinnvoll, spezifische Technologien oder Tools pauschal zu empfehlen oder auszuschliessen, da sich die Werkzeugauswahl immer an der Fachlichkeit orientieren muss und die Tools jeweils für ein spezifisches Setting/eine Aufgabe fachlich (neu) beurteilt werden können.

Es lässt sich eine Analogie zu Methoden und Konzepten Sozialer Arbeit ziehen – auch hier gibt es keine pauschal geeignete oder ungeeignete Herangehensweise; die Auswahl orientiert sich in beiden Fällen an der Problembeschreibung bzw. der Gesamtsituation. Dies ist als Entscheidungsprozess zu verstehen, bei dem am Anfang eine Analyse der Situation, der Anforderungen, der Ziele und Rahmenbedingungen steht. Im Kontext dieser Bedingungen findet dann eine Auswahl der fachlichen Intervention – inkl. der Tools oder Technologien – statt.

Für die Auswahlentscheidung kann die Übersicht der verschiedenen Toolkategorien im vorherigen Abschnitt zunächst eine Grundlage bilden.

Innerhalb dieser Kategorien lassen sich die verschiedenen Angebote als zweiter Schritt in verschiedenen Dimensionen unterscheiden (etwa kommerziell oder nicht kommerziell, bzgl. der Softwarelizenz, aber auch Verfügbarkeit (App/online/offline) oder inklusiver Zugänglichkeit u. a.). Die fachliche Eignung kann dann entlang verschiedener Aspekte beurteilt werden, die jeweils ein Kontinuum darstellen: Lebensweltnähe, Offenheit, Datenschutz, Ökologie u. a.

Diese Eignung muss oft für den jeweiligen Kontext neu beurteilt werden. So gibt es z. B. im Bereich von

Messengern Applikationen, die von der Funktionalität fast identisch sind (etwa WhatsApp und Signal), aber insbesondere beim Datenschutz ganz unterschiedliche Eigenschaften haben. Je nach Zielgruppe und Zielsetzung (und damit insbesondere der jeweiligen Lebenswelt) kann die Nutzung des einen oder des anderen Tools fachlich geeigneter sein.

In diesem Spannungsfeld von Datenschutz und Niedrigschwelligkeit muss von Fachpersonen immer wieder eine Position gefunden werden. In fast allen genannten Bereichen existiert freie Software, die datensensibel ist, allerdings mindestens unter dem Gesichtspunkt von Lebensweltlichkeit oft hochschwellig ist, ausserdem oft schwer zu beschaffen ist. Durch die Zusammenarbeit mit zivilgesellschaftlichen Akteur:innen (etwa Vereine, die die Verbreitung offener Software und Technologien unterstützen) kann Abhilfe geschaffen werden, ausserdem können zentrale Lösungen mit gemeinsam genutzten, datensensiblen Softwareangeboten (wie es bspw. mit Decidim teilweise praktiziert wird) eine Entlastung bringen.

Ein weiterer Aspekt sind die Lizenzkosten. Einerseits sind Freemium-Angebote oft auch mit deutlichen Einschränkungen hinsichtlich des Datenschutzes verbunden. Professionelle Angebote müssen also immer auch entsprechende Lizenzen berücksichtigen. Gleichzeitig sind OpenSource-Lösungen kein Garant für Kostenfreiheit, sondern auch hierfür müssen entsprechende Kosten (für Bereitstellung, aber auch für Entwicklung) eingeplant werden.

Spezifische Technologien oder Tools können weder pauschal empfohlen noch ausgeschlossen werden. Die Auswahl orientiert sich immer an der Fachlichkeit, dem spezifischen Setting und der Aufgabe.

STANDARDS UND POOLLÖSUNGEN ALS ANTWORT AUF TECHNOLOGISCHE VIELFALT

Diese beschriebene Offenheit innerhalb der Ausgestaltung fachlicher Arbeit hat viele Vorteile, impliziert aber auch verschiedene Nachteile, etwa dass Adressat:innen in verschiedenen Kontexten verschiedene Werkzeuge vorfinden, deren Bedienung sie teilweise neu erlernen müssen. Gemeinsam mit Fachpersonen wurde der Lösungsansatz erarbeitet, innerhalb (der soziokulturellen Anbieter:innen) eines Sozialraums oder einer Region einen Orientierungsrahmen für Tools und Technologien partizipativ zu entwickeln und weiter zu pflegen. Damit könnten sich Anbieter:innen gemeinsam für die jeweiligen Anwendungsgebiete Werkzeuge empfehlen und sich in ihrer Arbeit an diesen Empfehlungen orientieren. Dies verspricht sowohl für Fachpersonen wie auch für Nutzende, immer wieder ähnliche Tools verwenden zu können, was die Einarbeitung und auch die Verbreitung erleichtern kann.

Bei der Erarbeitung und Pflege eines solchen Orientierungsrahmens sollen verschiedene Aspekte bedacht werden:

→ Die Fachpersonen wünschen sich neben der Orientierung gleichzeitig die Möglichkeit der Offenheit für weitere Tools, die in spezifischen Situationen genutzt werden können – oder die neu entstanden sind und neue Möglichkeiten bieten.

→ Der Prozess könnte verschiedene Impulse geben – etwa mit Blick auf datensensible Tools oder Innovationen –, soll sich aber bevorzugt an der Lebenswelt der Adressat:innen orientieren.

→ Aus dem Empfehlungsprozess könnte auch ein grundlegendes Auswahlraster mit den zugrunde gelegten Kategorien (Datenschutz, Ökologie etc.) entstehen.

→ Der Auswahlprozess könnte auch Zielgruppen bzw. einzelne Interessengruppen direkt involvieren.

Auch bei technischen Materialien (Kameras, Computer, Mikrofone etc.) sehen sich Fachpersonen und Organisationen vor der Aufgabe, einerseits den finanziellen Aufwand im Blick zu behalten, andererseits eine attraktive technische Ausstattung für soziokulturelle Angebote zu bieten. Es kann lohnenswert sein, zwischen häufig und weniger häufig genutzten Materialien zu differenzieren.

Einzelne Materialien zur soziokulturellen Arbeit in der Digitalität werden nicht von allen Beteiligten immer gebraucht. Eine Lösung kann darin bestehen, sich in einem Sozialraum oder einer Region mit anderen Organisationen/Anbieter:innen zusammenzutun und in einem zentralen oder mehreren zentralen Pools die entsprechenden Materialien gemeinsam zu beschaffen und für alle zur Verfügung zu stellen, so dass sie für Projekte ausgeliehen werden können. Das Kulturbüro bietet beispielsweise ein solches Angebot in grossen Städten. Darüber hinaus könnten solche Pools in oder in Zusammenarbeit mit Bibliotheken etabliert werden.

EMPFEHLUNGEN FÜR DIE NEUENTWICKLUNG UND ANPASSUNG VON SOFTWAREANGEBOTEN

Bei aller Vielfalt bestehender Softwareangebote gibt es verschiedene Situationen, wo die Entwicklung einer speziellen Softwarelösung angezeigt ist. Die Konzipierung und Programmierung einer solchen Lösung kann schnell kostenintensiv sein.

In Workshops mit Fachpersonen wurde in diesem Zusammenhang eine Checkliste erarbeitet, die es ermöglichen soll, effizienter mit solchen Vorhaben umzugehen und teilweise auch die Kosten zu reduzieren (siehe Kästen).

Sowohl Anbieter:innen von Soziokultur wie auch Geldgeber:innen können sich an dieser Checkliste orientieren. So kann eingeschätzt werden, ob Effizienzpotenziale genutzt wurden (bzw. begründet werden, wieso sich nicht genutzt werden können). Dieses Vorgehen ist einer pauschalen Obergrenze für die Kosten von Softwareprojekten vorzuziehen.

CHECKLISTE: AUSWAHL DER SOFTWARE BZW. ENTSCHEIDUNG FÜR EINE WEITER- ODER NEUENTWICKLUNG

Folgende grundlegende Fragen können gestellt werden.

→ Gibt es andere Anbieter:innen, die ähnliche Vorhaben verfolgen? Inwiefern macht eine Zusammenarbeit Sinn?

→ Gibt es bereits entsprechende FOSS-(Freie und OpenSource-Software)-Tools, die angepasst oder angewendet werden können? (Wird diese Frage mit Ja beantwortet, dann bedeutet dies noch nicht, dass sich die vorliegende Aufgabe kostenlos erledigen liesse.

→ Die Anpassung und auch das professionelle Zurverfügungstellen können einerseits sehr aufwändig sein, andererseits gehört zur FOSS-Herangehensweise, dass einzelne Akteur:innen jeweils kleinere Beiträge in die Weiterentwicklung investieren und andere davon profitieren können.)

→ Gibt es bereits bestehende (proprietäre) Softwarelösungen, die genutzt/angepasst werden können?

CHECKLISTE PLANUNG, BEURTEILUNG UND FÖRDERUNG VON SOFTWAREPROJEKTEN

Folgende Überlegungen können vorgenommen werden:

→ Hat das Vorhaben eine breite Unterstützung in der Soziokultur bzw. eine solide Trägerschaft (siehe Kooperationen von Anbieter:innen)?

→ Ist der Bedarf umfassend herausgearbeitet?

→ Ist das Ziel schlüssig herausgearbeitet und in Bezug gesetzt zu der Toolauswahl?

→ Ist die Angebotsentwicklung sorgfältig geplant? (Erste Hinweise hierzu geben die Erkenntnisse aus der entsprechenden Session beim Barcamp SKAmp24 https://barcamps.eu/soziokultur-und-digitaler-wandel-skamp24/events/982af42e-678a-4edf-81ca-1cb573093599/projektdesign_unter_berucksichtigung_systemischer.)

→ Lässt sich die Idee mit einem Vorprojekt prüfen? Ein solches Vorprojekt, in dem das eigentliche Vorhaben sowie ein Prototyp gemeinsam mit Softwarespezialist:innen entwickelt wird, kann hilfreich sein, sowohl um das Ziel zu erreichen als auch die Kosten zu reduzieren. (Einblicke gibt ein Interview mit Anne Terrier im Podcast Tour de Soziokultur in der Digitalität: https://radarstation.ch/podcast/tdsidd-016-applikationsentwicklung-in-der-soziokultur-bei-der-oja-zuerich) Dieses Vorprojekt zu finanzieren kann eine Brücke sein zur Prüfung auch umfangreicherer Vorhaben.

→ In den Workshops wurde ausserdem vorgeschlagen, klare Indikatoren zu formulieren für die Projekte, z. B. eine konkrete Nutzendenzahl anzuvisieren.

Zusätzlich könnte es erstrebenswert sein, einen Expert:innenpool zur Begleitung und allenfalls zur Beurteilung entsprechender Vorhaben aufzubauen.

Generell hat sich bei der öffentlichen Förderung von Softwareentwicklung das Prinzip «Public money, public code!» verbreitet. Dies bedeutet, dass mit öffentlichen Mitteln geförderte Software der Öffentlichkeit kostenlos (also unter freier Lizenz) zur Verfügung stehen soll. Die Bundesverwaltung hat hierzu entsprechende Hilfsmittel erstellt, die als Orientierung dienen können (https://www.bk.admin.ch/bk/de/home/digitale-transformation-ikt-lenkung/bundesarchitektur/open_source_software/hilfsmittel_oss.html).

Datenschutz und Ethik

Digitale Angebote in der Soziokultur bewegen sich im Spannungsfeld zwischen Teilhabe, Schutz und Verantwortung. Dieses Kapitel beleuchtet Datenschutz nicht nur als rechtliche Pflicht, sondern als ethische und praktische Herausforderung in der alltäglichen Arbeit. Es zeigt, wie Fachpersonen mit Unsicherheiten umgehen, welche Anforderungen an transparente Kommunikation bestehen und welche Strategien für einen verantwortungsvollen Umgang mit Daten notwendig sind.

Datenschutz ist mehr als eine juristische Pflicht – er ist eine grundlegende Voraussetzung für Vertrauen, Teilhabe und Integrität in digitalen Prozessen.

Datenschutz ist ein zentrales Querschnittsthema der digitalen Transformation in der Soziokultur. Digitale Räume sind nicht neutral; sie sind durch technische Infrastrukturen, kommerzielle Interessen, rechtliche Rahmenbedingungen und soziale Dynamiken geprägt. In diesem Spannungsfeld bewegen sich sowohl soziokulturelle Anbieter:innen als auch Nutzer:innen, deren Daten durch die Nutzung digitaler Formate verarbeitet werden. Datenschutz ist dabei mehr als eine juristische Pflicht – er ist eine grundlegende Voraussetzung für Vertrauen, Teilhabe und Integrität in digitalen Prozessen.

TECHNISCHE, RECHTLICHE UND ORGANISATORISCHE GRUNDLAGEN

Datenschutz umfasst technische, organisatorische und rechtliche Dimensionen. In der Schweiz bilden verschiedene Regelwerke den rechtlichen Rahmen für den Datenschutz. Dazu zählen:

- → **Das Bundesgesetz über den Datenschutz (DSG)**: Es regelt den Umgang mit Personendaten durch private Organisationen und Bundesorgane. Ziel ist der Schutz der Persönlichkeit und der Grundrechte von Personen, deren Daten bearbeitet werden. (https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/2022/491/de)

- → **Die kantonalen Datenschutzgesetze:** Sie ergänzen das Bundesgesetz und regeln spezifische Fragen auf kantonaler Ebene, etwa im Hinblick auf kantonale Institutionen und öffentlich-rechtliche Organisationen.

- → **Fachspezifische Normen und Empfehlungen:** Etwa das Berufsgeheimnis in der Sozialen Arbeit (z. B. Art. 321 StGB), Mitteilungspflichten im Kindes- und Erwachsenenschutz (ZGB), Auskunftsrechte im Strafprozess (StPO) oder die Handreichung „Datenschutz in der Sozialen Arbeit" von AvenirSocial (2023). (https://avenirsocial.ch/wp-content/uploads/2023/01/Datenschutz-i-d-SA_180123.pdf)

Diese Regelwerke bieten eine formale Grundlage, doch ihre Umsetzung in der Praxis gestaltet sich oft herausfordernd. Fachpersonen berichten von Unsicherheiten im Umgang mit datenschutzrelevanten Fragen, von fehlender Unterstützung bei der Einschätzung technischer Tools und von einem Mangel an institutionellen Ressourcen.

UNSICHERHEIT UND BERATUNGSBEDARF IN DER PRAXIS

In der konkreten Arbeitspraxis sehen sich Fachpersonen mit widersprüchlichen Anforderungen konfrontiert: Einerseits besteht ein hoher Anspruch an Datenschutz und Datensparsamkeit; andererseits sollen digitale Angebote möglichst niedrigschwellig, lebensweltnah und nutzungsfreundlich sein. Diese Spannung zeigt sich besonders deutlich beim Einsatz

gängiger Plattformen und Tools, etwa bei Messengerdiensten oder sozialen Medien.

Hinzu kommt, dass viele Einrichtungen nicht über die notwendige technische Ausstattung oder das spezifische Know-how verfügen, um datenschutzkonforme Lösungen selbstständig umzusetzen (Rossi, 2021). Besonders kleinere Trägerschaften sind häufig auf freie Tools oder kommerzielle Plattformen angewiesen – mit allen datenschutzrechtlichen Implikationen.

Eine niederschwellige, praxisnahe Fachberatung, zum Beispiel in Form einer «Datenschutzbeauftragten für die Soziokultur», kann datenschutzkonforme Angebote aktiv unterstützen.

Eine solche Unterstützungsstruktur kann beispielsweise aus Fachberater:innen bestehen, die bei der Auswahl von Software beraten, den Austausch mit den Anbieter:innen erleichtern, bei der Nutzung der Software helfen, beim Datenmanagement unterstützen und bei der Erstellung von Begleitdokumentationen assistieren – ähnlich den Aufgaben von Datenschutzbeauftragten öffentlicher Stellen.

TRANSPARENZ UND VERTRAUEN AUS NUTZER:INNENSICHT

Für Nutzer:innen ist Transparenz zentral, um Vertrauen in digitale Angebote zu entwickeln. Sie müssen nachvollziehen können, welche Daten gesammelt, gespeichert und verarbeitet werden – und zu welchem Zweck. Dies gilt besonders bei sensiblen Informationen oder bei Angeboten, die sich an Kinder, Jugendliche oder vulnerable Gruppen richten.

Ein zentrales Dilemma zeigt sich dabei in der Nutzung sozialer Medien: Viele dieser Plattformen – etwa Instagram, TikTok oder WhatsApp – sind aus Sicht der Zielgruppen hochattraktiv und alltagsrelevant, genügen jedoch nicht den hohen Anforderungen an Datenschutz. Datenschutzfreundlichere Alternativen wie Mastodon oder Threema sind häufig unbekannt, technisch weniger intuitiv oder erreichen möglicherweise nicht die gewünschte Reichweite (Rösch & Verband offene Kinder- und Jugendarbeit Kanton Bern, 2023b).

Die Brücke zwischen Datenschutz und Lebenswelt entsteht daher durch kreative und alltagsnahe Lösungen. Denkbar sind z. B. Formate der Medienbildung, in denen gemeinsam mit Nutzer:innen technische Alternativen erkundet werden – oder hybride Kommunikationsstrategien, bei denen für bestimmte Informationen bewusst auf datenschutzsichere Kanäle zurückgegriffen wird.

Digitale Räume müssen so gestaltet werden, dass sie sicher, inklusiv und partizipativ sind – für Nutzer:innen ebenso wie für Fachpersonen.

ETHISCHE LEITLINIEN FÜR DIGITALE RÄUME

Neben der rechtlichen Perspektive ist der ethische Umgang mit digitalen Räumen ein wesentlicher Aspekt verantwortungsvoller Praxis. Digitale Räume sind geprägt durch soziale Dynamiken, die Teilhabe ermöglichen, aber auch einschränken können. Studien zeigen, dass offene Foren oder Social-Media-Plattformen oft durch negative Kommunikationsmuster dominiert werden. Abwertung, Belästigung und aggressive Diskurse führen dazu, dass sich besonders vulnerable Gruppen zurückziehen oder gar nicht erst beteiligen (Jähn et al., 2023).

Dies gilt auch für Jugendliche, die auf Plattformen wie TikTok oder Instagram mit unerwünschten Kommentaren, Fake News oder sexualisierter Ansprache konfrontiert sind. Fachpersonen sind daher gefordert, digitale Räume aktiv mitzugestalten – durch Moderation, klare Regeln, Empowerment der Zielgruppen und gezielte Kommunikationsstrategien.

Langfristig erfordert der Umgang mit Datenschutz und Ethik in der Digitalität ein Gleichgewicht zwischen professionellen Standards, rechtlichen Vorgaben und lebensweltlicher Anschlussfähigkeit. Nur so lassen sich digitale Räume schaffen, die sicher, inklusiv und partizipativ sind – und das Vertrauen sowohl der Nutzer:innen als auch der Fachpersonen langfristig stärken.

HANDLUNGSPERSPEKTIVEN: STRATEGIEN FÜR DATENSCHUTZ UND ETHIK

Um Datenschutz und ethische Verantwortung wirksam in der soziokulturellen Praxis zu verankern, sind konkrete und systematische Ansätze notwendig. Im Zentrum stehen dabei folgende Strategien:

→ Transparente Datenschutzrichtlinien: Nutzer:innen müssen klar und verständlich darüber informiert werden, welche Daten wie verwendet werden.

→ Ethische Leitlinien für digitale Interaktion: Respektvolle, diskriminierungsfreie Kommunikation in digitalen Räumen muss aktiv gefördert und moderiert werden.

→ Förderung datenschutzfreundlicher Alternativen: Nicht kommerzielle, datensparsame Plattformen sollen bekannt gemacht und in die Praxis integriert werden – sofern sie lebensweltlich andocken.

→ Regelmässige Evaluation digitaler Angebote: Datenschutzkonformität und ethische Standards sollen kontinuierlich überprüft und verbessert werden.

→ Aufbau einer Beratungsstruktur: Eine Fachstelle für Datenschutz in der Soziokultur könnte Anbieter:innen mit rechtlicher, technischer und pädagogischer Expertise unterstützen.

Methoden zur Bedürfnisermittlung

Wie lassen sich Bedarfe, Nutzungserfahrungen und Rückmeldungen im Kontext digitaler Lebenswelten erfassen? Dieses Kapitel stellt praxisnahe Methoden vor, mit denen soziokulturelle Einrichtungen Bedürfnisse ihrer Nutzer:innen erheben und ihre Angebote partizipativ weiterentwickeln können. Im Fokus stehen alltagsnahe, niedrigschwellige und beziehungsbasierte Zugänge, die auf zentrale Prinzipien der Soziokultur aufbauen. Die vorgestellten Methoden bieten Orientierung für Fachpersonen, die digitale Entwicklungen wirkungsvoll in ihre Arbeit integrieren möchten.

Die digitale Transformation durchdringt alle Lebensbereiche und verändert grundlegend, wie Menschen kommunizieren, sich informieren und soziale Räume gestalten (siehe auch Kapitel «Digitalität in der Soziokultur»). Digitalität wird von jeder Person individuell und im alltäglichen Handeln gestaltet – häufig über das Smartphone. Von aussen sind die Kultur der Digitalität und die Gestaltung von Sozialräumen kaum beobachtbar. Auch für die Individuen selbst sind sie nicht leicht zu beschreiben.

Um Bedürfnisse und Nutzungsmuster im Kontext digitaler Lebenswelten zu erfassen, sind daher geeignete methodische Zugänge notwendig. Besonders gut erschliessen sich diese im persönlichen Setting – etwa durch Gespräche, Gruppendiskussionen, Workshops oder Stadtteilerkundungen. Soziokulturelle Einrichtungen können hierfür ihre bestehenden Strukturen wie Begegnungsorte, Angebote, Projekte, Netzwerke und Gruppen gezielt nutzen.

Soziokulturelle Einrichtungen können ihre bestehenden Strukturen wie Begegnungsorte, Angebote, Projekte, Netzwerke und Gruppen gezielt nutzen, um digitale Bedarfe zu erheben.

Gleichzeitig bleiben die grundlegenden Prinzipien und methodischen Ansätze der Soziokultur auch unter Bedingungen der Digitalität gültig. Dazu zählen partizipative Zugänge, lebensweltorientiertes Arbeiten und die kontinuierliche Weiterentwicklung von Angeboten in enger Abstimmung mit den Nutzer:innen. Die vorgestellten Methoden dienen dabei nicht nur der Entwicklung neuer Formate, sondern auch der Überprüfung und Anpassung bestehender Angebote. Eine beteiligungs- und bedarfsorientierte Angebotsentwicklung gehört damit zu den zentralen Handlungsprinzipien der Soziokultur.

Die folgenden methodischen Zugänge zeigen auf, wie Bedarfe, Nutzungserfahrungen und Rückmeldungen im Kontext der Digitalität erhoben werden können – als Grundlage für reflexive und lernende Organisationen in der Soziokultur.

MODERIERTE GRUPPENDISKUSSION MIT QUARTIERBEWOHNER:INNEN

Ablauf: Fachpersonen der Einrichtung laden eine heterogene Kleingruppe von Quartierbewohner:innen ein, um vor Ort in einer moderierten Diskussion nach Bedürfnissen, Erfahrungen und Perspektiven hinsichtlich digitaler Angebote und Nutzung zu fragen. Leitfragen strukturieren den Austausch (z. B.: Was wünschen sich die Menschen? Was schätzen die Nutzer:innen an dem, wie es bereits gemacht wird? Welche Angebote fehlen? Was überfordert? Welche Rolle soll die Einrichtung einnehmen?). Die Gruppendiskussion findet in einem geschützten Raum der Einrichtung statt.

Vorteile:
→ ermöglicht multiperspektivischen Austausch
→ knüpft an bestehende Beziehungen an
→ Erkenntnisse zur Weiterentwicklung bestehender Angebote und Ideenentwicklung

Nachteile:
→ nicht repräsentativ
→ Gruppendynamiken können dominieren

Zielgruppen:
→ unterschiedliche Altersgruppen, digitale Kompetenzen und Lebenslagen

Ressourcenaufwand:
→ gering: Nutzung bestehender Netzwerke, Räume und Methoden

Tipps:
→ heterogene Gruppen bewusst zusammenstellen
→ Leitfragen vorab entwickeln, aber offen für neue Impulse bleiben
→ Offenheit fördern, nicht auf Konsens drängen

Die Ermittlung der Bedürfnisse von Nutzer:innen erfordert methodische Vielfalt, Sensibilität für soziale Beziehungen und den bewussten Umgang mit den unterschiedlichen Realitäten.

BEDARFSERMITTLUNG IM LAUFENDEN ANGEBOT

Ablauf: Ein bestehendes, regelmässiges Angebot (z. B. für Frauen mit Migrationsbiografie) wird gezielt von Fachpersonen genutzt, um im vertrauten Rahmen Bedarfe rund um Digitalität zu erkunden. Die Bedarfserhebung erfolgt im Gespräch, wobei vorab formulierte Leitfragen als Grundlage dienen. Die Teilnehmenden werden vor Ort über Ziel und Inhalt der Erhebung informiert und zur freiwilligen Beteiligung eingeladen. Die informelle Atmosphäre und die bereits bestehenden Beziehungen zwischen Fachperson und Teilnehmenden fördern eine offene Gesprächskultur und ermöglichen eine niedrigschwellige, explorative Bedarfsermittlung.

Vorteile:
→ niederschwelliger Zugang
→ Verankerung in etablierten Beziehungen
→ strukturierte und zugleich offene Erhebung

Nachteile:
→ eingeschränkte Generalisierbarkeit
→ Dynamiken der Gruppe können Diskussion beeinflussen

Zielgruppen:
→ Personen mit spezifischer Lebenslage oder Zielgruppenzugehörigkeit

Ressourcenaufwand:
→ gering: Integration in bestehendes Format

Tipps:
→ Offenheit für spontane Impulse und thematische Erweiterungen während der Gespräche
→ Leitfragen vorab intern entwickeln und situativ einbringen, ohne starre Struktur
→ Gesprächsverläufe dokumentieren (z. B. Notizen direkt nach dem Angebot)
→ Gespräche im Rahmen der Alltagsaktivitäten integrieren, nicht als Sonderformat markieren

INFORMELLE GESPRÄCHE UND BEOBACHTUNG IM JUGENDTREFF

Ablauf: Jugendarbeiter:innen nutzen bestehende Settings wie offene Jugendtreffs, um informell mit Jugendlichen über deren digitale Alltagswelt ins Gespräch zu kommen und zugleich deren Mediennutzung zu beobachten. Gespräche entstehen im Rahmen gemeinsamer Aktivitäten (z. B. Kochen, Spielen, Musikhören) und werden situativ sowie ohne festen Leitfaden geführt. Parallel dazu erfolgt eine teilnehmende Beobachtung digitaler Praktiken – etwa der Nutzung von Smartphones, Social-Media-Interaktionen oder digitalem Gaming. Die Eindrücke aus Gesprächen und Beobachtungen können in Form von Notizen oder Gedächtnisprotokollen dokumentiert und später gemeinsam reflektiert werden. Ziel ist es, spontane Einblicke in Nutzungsmuster, Bedarfe und Interessen im digitalen Kontext zu erhalten (Rösch et al., 2024).

Vorteile:
→ Kombination aus verbalen und beobachtbaren Alltagspraktiken
→ natürliche Integration in den Lebensalltag der Jugendlichen
→ alltagsnahe Einblicke in digitale Nutzungsmuster
→ vertrauensbasierter Zugang durch bekannte Bezugspersonen

Nachteile:
→ geringe Struktur und Planbarkeit
→ Ergebnisse schwer systematisierbar
→ Beobachtung erfordert hohe Sensibilität im offenen Raum

Zielgruppen:
→ Jugendliche mit unterschiedlichem digitalem Hintergrund

Ressourcenaufwand:
→ mittel: Präsenzzeit, Beziehungsarbeit und Nachbereitung

Tipps:
→ Gespräche und Beobachtungen nicht forcieren – organisch entstehen lassen
→ Dokumentation möglichst zeitnah und systematisch sichern
→ vorab definieren, welche Aspekte im Fokus stehen sollen (z. B. Kommunikationsverhalten, Informationszugänge, Umgang mit Konflikten online)
→ eigene Rolle reflektieren – Beobachtung sollte respektvoll, transparent und nicht wertend erfolgen

Im Projekt e_space haben Einrichtungen der OKJA in einem partizipativen Prozess mit Fachkräften, Jugendlichen und weiteren Anspruchsgruppen Konzepte und Instrumente für die Ausgestaltung digitaler Jugendarbeit entwickelt. Der Ausgangspunkt hierfür waren ethnografische Erhebungen der Lebenswelt Jugendlicher in der Digitalität. https://www.sozialraum.de/das-forschungs-und-entwicklungsprojekt-e-space.php

FRAGEBOGENERHEBUNG (ONLINE UND ANALOG)

Ablauf: Ein Fragebogen wird online und in Papierform angeboten, um strukturiert Informationen zu digitalen Bedarfen und Nutzungsmustern zu erfassen. Themen können z. B. digitale Mediennutzung, Gerätezugang oder Wünsche für Angebote sein. Die Verbreitung erfolgt über verschiedene analoge und digitale Kanäle. Wichtig ist eine zielgruppenspezifische Ansprache, um unterschiedliche Nutzer:innen zu erreichen. Eine Begleitung beim Ausfüllen – besonders bei Papierfragebögen – kann Teilnahme und Datenqualität verbessern.

Vorteile:
→ breite Erreichbarkeit
→ standardisierte, vergleichbare Daten
→ zeit- und kosteneffizient in der digitalen Variante

Nachteile:
→ erfordert umfangreiche Planung und Kommunikationsstrategie
→ Gefahr von Exklusion bestimmter Gruppen (digital divide)
→ weniger tiefgehende Erkenntnisse

Zielgruppen:
→ breites Spektrum, sofern entsprechend differenziert gestaltet

Ressourcenaufwand:
→ hoch: Entwicklung, Streuung, Begleitung, Auswertung

Tipps:
→ zielgruppenspezifische Gestaltung (Fragen, Sprache, Zugang)
→ Papierfragebogen professionell begleiten lassen
→ Kombination analog/digital nutzen zur Förderung von Inklusion

Fazit: Die Ermittlung der Bedürfnisse von Nutzer:innen im Kontext der Digitalität erfordert eine methodische Vielfalt, Sensibilität für soziale Beziehungen und den bewussten Umgang mit den unterschiedlichen digitalen Realitäten.

Die vorgestellten Formate eignen sich in unterschiedlicher Weise, um Einblicke in digitale Lebenswelten zu gewinnen und partizipative Weiterentwicklungen in der Soziokultur zu ermöglichen.

Digitale Inklusion

Digitale Technologien bieten neue Chancen für Teilhabe, bergen aber auch das Risiko, bestehende soziale Ungleichheiten zu verstärken. Dieses Kapitel zeigt, wie digitale Angebote in der soziokulturellen Arbeit inklusiv und zugänglich gestaltet werden können – rechtlich, technisch und sozial. Es benennt zentrale Kriterien, konkrete Handlungsempfehlungen und praxisnahe Ansätze zur Förderung digitaler Teilhabe. Im Fokus steht eine lebensweltnahe Umsetzung, die Menschen mit unterschiedlichen Voraussetzungen einbezieht und stärkt.

Digitale Inklusion ist kein technischer Zusatz, sondern ein zentraler Bestandteil soziokultureller Gerechtigkeit.

Die Digitalisierung eröffnet neue Teilhabemöglichkeiten an sozialen, kulturellen und politischen Prozessen. Sie kann den Zugang zu Informationen erleichtern, Austauschformate erweitern und Beteiligung niederschwelliger gestalten. Gleichzeitig besteht jedoch die Gefahr, dass digitale Barrieren bestehende Ungleichheiten verstärken – insbesondere für sozial benachteiligte Gruppen, Menschen mit Behinderungen oder Personen mit geringen digitalen Kompetenzen.

Digitale Inklusion bedeutet, dass alle Menschen – unabhängig von Alter, Herkunft, Bildung, Einkommen oder Beeinträchtigungen – die Möglichkeit haben, an digitalen Angeboten aktiv teilzuhaben. Voraussetzung dafür sind zugängliche Technologien, adressat:innengerechte Formate und partizipative Entwicklungsprozesse, die konsequent an den Lebenswelten der Zielgruppen ansetzen.

Die Forschung zu Digital Divide («digitale Ungleichheit») unterscheidet bei der Frage nach Inklusion und Zugänglichkeit zwischen zwei Ebenen der digitalen Ungleichheit:

→ **First-Level Digital Divide** beschreibt ungleiche technische Zugangsmöglichkeiten, etwa fehlende Geräte oder unzureichender Internetzugang.

→ **Second-Level Digital Divide** verweist auf ungleiche Fähigkeiten und Selbstständigkeit in der Nutzung digitaler Angebote – insbesondere in Bezug auf Medienkompetenz, Sprache, kognitive Zugangsmöglichkeit und Anwendungssicherheit (Hüning et al., 2025).

Gerade im soziokulturellen Feld – das sich durch Vielfalt, Partizipation und Nähe zu den Lebensrealitäten auszeichnet – müssen digitale Angebote so gestaltet sein, dass sie diese Hürden abbauen, statt sie zu verstärken.

DIGITALE BARRIEREFREIHEIT ALS RECHTLICHER UND FACHLICHER AUFTRAG

In der Schweiz ist die digitale Barrierefreiheit rechtlich und fachlich verankert. Die wichtigsten Grundlagen sind:

→ **Der eCH-0059 Accessibility Standard**[4]: Dieser Standard wurde unter Berücksichtigung des internationalen W3C-Standard WCAG (Web Content Accessibility Guidelines)[5] und bestehender Gesetzgebung[6] entwickelt. Der Standard schreibt barrierefreie digitale Dienste für öffentliche Stellen vor. Wichtige Elemente sind z. B. Alternativtexte, Tastaturbedienbarkeit, kontrastreiche Gestaltung und Kompatibilität mit Screenreadern.

→ **Bundesgesetz über die Beseitigung von Benachteiligungen für Menschen mit Behinderungen (BehiG)**[7]: Es verpflichtet staatliche Akteure, digitale Angebote in zugänglichen Formaten bereitzustellen – z. B. in Leichter Sprache oder mit Ge-

bärdensprachvideos – und diese regelmässig auf Barrierefreiheit zu prüfen und anzupassen.

→ **Richtlinien der Stiftung «Zugang für alle»**[8]: Diese konkretisieren die internationalen Standards für die Schweiz. Besondere Schwerpunkte liegen auf Mehrsprachigkeit, Leichter Sprache, visueller Unterstützung und partizipativer Entwicklung mit Nutzer:innen.

KRITERIEN FÜR DIGITALE INKLUSION

Aus den rechtlichen Rahmenbedingungen und dem Fachdiskurs ergeben sich zentrale Kriterien für inklusiv und zugänglich gestaltete digitale Angebote:

→ **Barrierefreiheit**: Inhalte müssen den WCAG entsprechen – mit Fokus auf Navigation, Kontraste, assistive Technologien und Strukturierung.

→ **Niedrigschwelligkeit**: Angebote in leichter Sprache, mit klarer Navigation und mehrsprachiger Ausrichtung erleichtern den Zugang für Menschen mit Lernschwierigkeiten oder geringen Sprachkenntnissen.

→ **Digitale Teilhabe sichern**: Kostenlose Endgeräte, Internetzugang und offene WLANs in Einrichtungen sind Grundvoraussetzungen, um digitale Ausschlüsse zu vermeiden.

→ **Digitale Kompetenzförderung**: Schulungen zu Themen wie Datenschutz, Fake News oder Online-Sicherheit sind notwendig, um Nutzer:innen in der sicheren und aktiven Nutzung digitaler Formate zu stärken.

→ **Kein Digitalzwang**: Digitale Angebote müssen analoge ergänzen, nicht ersetzen. Eine hybride Ausgestaltung schützt davor, bestimmte Gruppen auszuschliessen.

→ **Datenschutz und Vertrauen**: Transparente Datenschutzrichtlinien und datenschutzfreundliche Alternativen stärken das Vertrauen in digitale Anwendungen.

→ **Partizipation**: Nutzer:innen müssen in die Entwicklung und Gestaltung digitaler Formate eingebunden werden – etwa über Co-Design, Testgruppen oder partizipative Prozesse.

Eine zentrale Herausforderung besteht darin, digitale Inklusion nicht nur formal umzusetzen, sondern lebensweltlich anschlussfähig zu gestalten. Die Digitalisierung ist für viele Adressat:innen längst Teil ihres Alltags – jedoch auf sehr unterschiedliche Weise. Für eine inklusionsorientierte Praxis sind daher folgende Fragen leitend:

→ Welche Zielgruppen sollen erreicht werden – und mit welchen digitalen Tools oder Kommunikationskanälen erreiche ich diese Zielgruppen tatsächlich?

→ Welche digitalen Kompetenzen bringen die unterschiedlichen Zielgruppen mit? Wo bestehen Kompetenzunterschiede – und wie lassen sich diese begleitend ausgleichen?

→ Welche digitalen Schlüsselakteur:innen (z. B. Peers, Jugendliche, Ehrenamtliche) können als Multiplikator:innen im Quartier eingebunden werden?

Die Entwicklung gruppenspezifischer Ansprache-formate ist entscheidend. Für Jugendliche können sich z. B. interaktive Formate wie Kurzvideos oder location-based games eignen. Für digital weniger affine Menschen können dieselben Tools jedoch eine zusätzliche Barriere darstellen. Neben Methode und Kanal sind daher auch das Design, die Sprache und der Inhalt differenziert zu gestalten – um soziale Selektivität zu vermeiden (Hovik et al., 2022).

In diesem Zusammenhang ist die Orientierung an den Prinzipien der Soziokultur zentral: Die Soziokultur arbeitet lebensweltbezogen, partizipativ und bedarfsorientiert. Digitale Angebote dürfen nicht nur für Zielgruppen entwickelt werden, sondern müssen mit ihnen entstehen – in dialogischen, experimentellen und ergebnisoffenen Prozessen. Dies bedeutet auch, Räume des Ausprobierens zu schaffen, in denen digitale Werkzeuge gemeinsam mit den Nutzer:innen reflektiert und weiterentwickelt werden. Nur so kann gewährleistet werden, dass Digitalisierung ein Instrument der Inklusion und nicht der Ausgrenzung wird.

Wichtig ist auch der Aspekt der Mehrsprachigkeit. Hierbei eröffnen kostenlose Übersetzungstools neue Möglichkeiten. Jedoch darf die alltägliche Verfügbarkeit digitaler Übersetzungstools nicht dazu führen, dass sprachliche Zugänglichkeit zur individuellen Aufgabe wird. Vielmehr muss Mehrsprachigkeit als strukturelles Element der Angebotsgestaltung begriffen und mitgedacht werden – z. B. bei Beteiligungsplattformen, Informationsmaterial oder Supportstrukturen.

Dieses Kapitel zeigt: Digitale Inklusion ist kein technischer Zusatz, sondern ein zentraler Bestandteil soziokultureller Gerechtigkeit.

Sie verlangt langfristiges Engagement, fachliche Weiterentwicklung und ein strukturelles Verständnis digitaler Transformation als soziale Aufgabe. Die Soziokultur kann hierbei eine wichtige Rolle übernehmen – als Brückenbauerin zwischen Technik, Lebenswelt und gesellschaftlicher Teilhabe.

HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN ZUR FÖRDERUNG DIGITALER INKLUSION

Infrastruktur und technologische Voraussetzungen

→ Bereitstellung von kostenlosem WLAN und digitaler Ausstattung in Einrichtungen
→ Integration assistiver Technologien (Screenreader, Sprachausgaben, alternative Eingabemethoden)
→ regelmässige technische Wartung und Barrierefreiheitsprüfung

Gestaltung inklusiver digitaler Angebote

→ einfache, verständliche Formulierungen in mehreren Sprachen
→ visuelle und auditive Unterstützung (z. B. Untertitel, Gebärdensprache)
→ analoge Alternativen bereitstellen (z. B. Ausdrucke, Aushänge)
→ partizipative Entwicklung mit den Zielgruppen

Förderung digitaler Kompetenzen

→ Schulungen für Fachkräfte zur barrierefreien Gestaltung
→ Peer-to-Peer-Formate zur wechselseitigen Unterstützung
→ Kampagnen zur Sensibilisierung für digitale Inklusion

Einbettung in strategische Prozesse

→ Kombination analoger und digitaler Angebote als Standard
→ Kooperation mit zivilgesellschaftlichen Akteur:innen und Tech-Partnern
→ regelmässige Evaluation und Feedbackstrukturen

Digitalität verankern

Die Integration von Digitalität in die soziokulturelle Arbeit ist keine einmalige Anpassung, sondern ein fortlaufender Prozess. Digitalität entwickelt sich stetig weiter, neue Technologien und gesellschaftliche Praktiken entstehen und verändern bestehende Strukturen. Damit Soziokultur auf diese Entwicklungen reagieren und sie aktiv mitgestalten kann, braucht es eine strategische Verankerung von Digitalität in den Organisationen: strukturell, konzeptionell und kulturell. Dieses Kapitel zeigt praxisnahe Ansätze und Bausteine, wie eine solche strategische Integration gelingen kann.

Damit Digitalität langfristig in der Soziokultur verankert werden kann, braucht es tragfähige strukturelle Voraussetzungen.

Im Rahmen strategischer Entwicklung können zwei unterschiedliche, aber miteinander verzahnte Handlungsschritte vorgenommen werden:

1. Aufbau und Professionalisierung: die bewusste Verankerung, Implementierung und professionelle Verankerung von Digitalität in der Organisation. Dies umfasst erste Schritte, Strukturaufbau und Kompetenzentwicklung.

2. Langfristige Weiterentwicklung: die kontinuierliche Reflexion und Anpassung digitaler Praxis an gewachsene Strategien, Abläufe und Konzepte.

Beide Schritte erfordern gezielte Steuerung und funktionieren nicht als Selbstläufer. Der Aufbau digitaler Kompetenzen und einer neuen Praxis mit entsprechenden Angeboten, Strukturen und Abläufen als auch deren langfristige Weiterentwicklung benötigen strukturelle Rahmenbedingungen, Ressourcen und eine Kultur der Offenheit gegenüber Innovation, Kritik und gemeinsamen Lernprozessen.

STRATEGISCHE HANDLUNGSFELDER

Für die strategische Planung kann das Modell nach Hüning, Wohlgefahrt und Albrecht (2025) Orientierung bieten. Es identifiziert fünf zentrale Handlungsfelder.
Das Modell nach Hüning et al. (2025) zeigt, dass die Weiterentwicklung von Soziokultur unter Bedingungen der Digitalität nicht (nur) durch die Einbettung von digitalen Werkzeugen in die Arbeit, sondern insbesondere durch umfassende strukturelle und kulturelle Veränderungen innerhalb der Organisationen ermöglicht wird.

Diese fünf Handlungsfelder bilden die Grundlage für eine langfristige strategische Verankerung von Digitalität in soziokulturellen Einrichtungen:

1. partizipative und bedarfsorientierte Angebotsentwicklung: Nutzer:innenperspektiven in die Entwicklung digitaler Formate einbeziehen;

2. konzeptionelle Verstetigung: Digitalisierung in Leitbilder, Konzepte, Prozesse und Strukturen der Organisation einbetten;

3. Weiterbildung und Kompetenzentwicklung: kontinuierlicher Kompetenzausbau im Team, angepasst an fachliche, methodische und technische Anforderungen;

4. Vernetzung und Kooperation: Austausch mit anderen Akteur:innen, um Wissen zu teilen, Ressourcen zu bündeln und gemeinsam zu lernen;

5. digitale Infrastruktur und Ressourcen: Aufbau und Pflege der notwendigen technischen und organisatorischen Voraussetzungen.



(eigene Abbildung nach Hüning et al. 2025)

Praxisbeispiel
«Konzepte & Organisationsentwicklung»
Struktur/Konzepte/Strategie

Die Digitalisierungsstrategie für die Offene Jugendarbeit/Jugendverbandsarbeit in der Stadt Bremen zeigt in einem zentralen Dokument auf, welche Massnahmen in der Stadt ergriffen werden, um das Handlungsfeld zu entwickeln.
https://servicebureau.de/fileadmin/servicebureau/downloads/230522_Strategie_gesamt_HP__1_.pdf

Der Leitfaden zum Erarbeiten eines medienpädagogischen Konzepts in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe bietet auf der Einrichtungsebene einen guten Orientierungsrahmen für entsprechende Vorhaben.
https://www.mekis.ch/leitfaden.html

VON ERSTEN ANGEBOTEN ZUR KONZEPTIONELLEN VERSTETIGUNG

Ein häufiger und naheliegender erster Schritt ist das Experimentieren mit digitalen Tools, die Umsetzung eines methodischen Ansatzes – das Ausprobieren, meist durch an Digitalität interessierten Fachpersonen (entspricht Säule 1 im obigen Modell). Diese Erprobung findet häufig ausgehend von der Entdeckung eines spezifischen Tools, eines methodischen Ansatzes in der Literatur oder im Austausch mit Adressat:innen statt.

Sind solche ersten Experimente erfolgreich, stellt sich die Frage, wie sie verstetigt werden können. Es empfiehlt sich, schnell das gesamte Team und die Organisation in den Blick zu nehmen und sich gemeinsam auf den Weg zu machen. So können alle Perspektiven in der Organisation (z. B. kritische und euphorische) konstruktiv aufeinander bezogen werden und es kann sichergestellt werden, dass alle Fachpersonen sich in dem gemeinsam entwickelten Konzept wiederfinden (insbesondere sind Empfehlungen abzulehnen, die von allen Fachpersonen die Entwicklung eines «positiven Mindsets» erwarten).

Als Voraussetzung einer Konzeptentwicklung (Säule 2 im obigen Modell) kann in Wechselwirkung mit einer persönlichen Professionalisierung die gemeinsame Entwicklung von Leitlinien vorgenommen werden (Rösch & Pizzera, 2023). Dies geschieht in zwei Schritten:

1. Die Fachpersonen arbeiten an einer eigenen professionellen Haltung. Hierzu machen sie sich ihre

eigene Position inkl. der Sozialisationserfahrungen bewusst und setzen sie mit rationalen Informationen in Beziehung.

2. Im Team werden die verschiedenen persönlichen Perspektiven bewusst gemacht und in einen Bezug zueinander gesetzt. Hieraus können Leitlinien entwickelt werden, die die Positionen zueinander positiv in Beziehung setzen.

Auf Basis dieser Leitlinien kann nun eine partizipative Angebotsentwicklung mit einer strukturellen Verankerung und der Entwicklung der Organisation verschränkt werden. Ein erster Schritt kann die Festlegung von Zuständigkeiten im Team sein. Generell muss im Rahmen der konzeptionellen und organisationalen Verankerung darauf hingearbeitet werden, dass das Angebot in der Digitalität stetig, in einem für alle machbaren Rahmen, in ähnlicher Qualität und unabhängig von einzelnen Personen realisiert werden kann. Dies ist in anderen Themen- und Angebotsbereichen eine Selbstverständlichkeit, hinsichtlich der Digitalität aber noch nicht immer bewusst.

Beispiele für konkrete Ausgestaltungsmöglichkeiten finden sich in der Infobox «Bausteine für die organisationale Verankerung».

Die Weiterentwicklung von Soziokultur unter Bedingungen der Digitalität wird nicht (nur) durch technische Lösungen, sondern insbesondere durch strukturelle und kulturelle Veränderungen ermöglicht.

BAUSTEINE FÜR DIE ORGANISATIONALE VERANKERUNG

Die folgenden Umsetzungsbausteine zeigen konkrete Ansatzpunkte für Organisationen:

Fachstellen für Digitalität

Fachstellen können zentrale Anlaufstellen für Beratung, Wissensmanagement und Weiterbildung bieten. Sie unterstützen Fachpersonen bei Fragen zu methodischen Herangehensweisen und fachlicher Gestaltung, zu Tools, Technologien, Datenschutz, Kommunikation und digitalen Beteiligungsformen. Möglich sind sowohl interne Fachstellen in grösseren Organisationen als auch zentrale, gemeinsam genutzte Anlaufstellen für kleinere Träger.

Fachstellen bieten eine grundlegende Entlastung von Fachpersonen vom Wissens- und Weiterentwicklungsdruck und ergänzen insbesondere Weiterbildungsangebote, indem sie die Verstetigung unterstützen. Dies zeigen sehr positive Rückmeldungen von Fachpersonen im Bereich der Schule und in anderen Regionen (siehe Praxisbeispiel «Fachstelle/ Fachberatung»).

Weiterbildungen und Lernformate

Kurzformate, Mikroschulungen oder Peer-Learning-Angebote sind wirksame Möglichkeiten, Kompetenzen praxisnah und niedrigschwellig weiterzuentwickeln. Sie sollten an den konkreten Bedarfen der Fachpersonen ansetzen und möglichst in den Arbeitsalltag integrierbar sein.

Material- und Technologiepools

Digitale Tools, Hardware oder methodische Materialien müssen nicht für jede Einrichtung individuell beschafft werden. Gemeinsame Pools, etwa bei Fachstellen oder in Bibliotheken, ermöglichen Ressourcenteilung und vereinfachen den Zugang.

Vernetzung und Kooperationsstrukturen

Die Zusammenarbeit zwischen Organisationen auf fachlicher wie strategischer Ebene ist essenziell für den Wissensaustausch und die Entwicklung gemeinsamer Lösungen. Denkbar sind regelmässige (digitale und analoge) Vernetzungstreffen, gemeinsame digitale Plattformen sowie themenspezifische Austauschformate.

Pilotprojekte und gemeinsame Initiativen

Strategische Entwicklung kann durch gezielte Pilotierungen angestossen werden. Diese sollten partizipativ geplant, zeitlich begrenzt erprobt und systematisch ausgewertet werden. Mögliche Themen: digitale Gesundheitsbildung, hybride Veranstaltungsformate oder partizipative Budgetprozesse unter Einsatz digitaler Tools.

RAHMENBEDINGUNGEN FÜR GELINGENDE UMSETZUNG

Damit Digitalität langfristig in der Soziokultur verankert werden kann, braucht es tragfähige strukturelle Voraussetzungen:

→ Institutionelle Absicherung: Strategien benötigen Rückhalt durch Leitung und Trägerstruktur.

→ Ressourcenausstattung: ausreichend Zeit, Personal und finanzielle Mittel für Digitalität.

→ Technische Infrastruktur: Zugang zu stabiler, sicherer und gemeinsam nutzbarer Technologie.

→ Evaluation und Lernschleifen: Prozesse sollten regelmässig reflektiert, angepasst und weiterentwickelt werden.

→ Kultur der Offenheit: Innovation und Kritik sollten Teil des professionellen Selbstverständnisses sein.

Die strategische Integration von Digitalität ist ein kontinuierlicher Prozess, der auf Beteiligung, Reflexion und gemeinsames Lernen setzt. Wer Digitalität nicht nur technisch, sondern auch fachlich, strukturell und kulturell denkt, schafft die Grundlage für eine zukunftsfähige soziokulturelle Praxis.[Kernsatz: Wer Digitalität nicht nur technisch, sondern auch fachlich, strukturell und kulturell denkt, schafft die Grundlage für eine zukunftsfähige soziokulturelle Praxis.] Die in diesem Kapitel dargestellten Handlungsfelder und Umsetzungsbausteine bieten Fachpersonen Orientierung auf dem Weg dorthin.

Praxisbeispiel «Fachstelle/Fachberatung»

In verschiedenen Bereichen und auf verschiedenen Ebenen existieren Erfahrungen mit entsprechenden Stellen, die Fachpersonen in der alltäglichen Arbeit begleiten, beraten und weiterbilden (vgl. hierzu Benkendorf, 2025; Geiss et al., 2022).
So hat sich im Bereich der Volksschule die Einrichtung einer Fachstelle PICTS sehr verbreitet, z. B. Pädagogischer ICT-Support PICTS Kanton Basel Landschaft
https://www.baselland.ch/politik-und-behorden/direktionen/bildungs-kultur-und-sportdirektion/berufsbildung-mittelschulen-und-hochschulen/hauptabteilung-berufs-und-mittelschulen/bfg/ueber-uns/paedagogischer-ict-support-picts

In Bayern existieren in allen Regionen des Bundeslandes «Medienfachberatungen» für die ausserschulische Arbeit.
https://www.medienfachberatung.de/

Im Bereich der Soziokultur ist die Kompetenzstelle «Beauftragter für digitale Schönheit» bei «die börse, Wuppertal» ein entsprechendes Beispiel.
https://magazin.soziokultur.de/digitale-schoenheit/

Auch der Paritätische Gesamtverband hat eine entsprechende zentrale Stelle bzw. Fachreferent:innen bei den Landesverbänden geschaffen:
https://www.der-paritaetische.de/themen/bereichsuebergreifende-themen/gleichimnetz/

Quellen

1 Hiermit sind ausdrücklich nicht reine Online-Angebote von Soziokultur gemeint. «Soziokultur in der Digitalität» meint vielmehr dass Soziokultur insgesamt sich in der Digitalität bewegt, also der engen Verschränkung aller gesellschaftlichen Bereiche mit digitalen Aspekten.

2 In einer weiteren Publikation haben Siller und Tillmann (2025) das Modell spezifisch für die Kinder- und Jugendarbeit weiterentwickelt.

3 Alle hier genannten Tools sind in einem Onlinedokument aufgelistet, das jederzeit ergänzt und aktualisiert werden kann: https://go.radarstation.ch/soziokultur-digitalitaet-technologien

4 https://www.bit.admin.ch/de/erklaerung-zur-barrierefreiheit

5 https://www.w3.org/Translations/WCAG20-de/

6 Behindertengleichstellungsgesetz (BehiG), Behindertengleichstellungsverordnung (BehiV), Ratifikation der UNO-Behindertenrechtskonvention, Bundesverfassung Art. 8 Abs. 2 (Nicht-Diskriminierung von Menschen mit einer körperlichen, geistigen oder psychischen Behinderung)

7 https://www.ebgb.admin.ch/de/behindertengleichstellungsgesetz-behig

8 https://access-for-all.ch/

Literatur

Becker, A., & Schnur, O. (2020). Die Digitalisierung des Zusammenlebens: Über die Wirkungen digitaler Medien in Quartier und Nachbarschaft. In C. Hannemann, F. Othengrafen, J. Pohlan, B. Schmidt-Lauber, R. Wehrhahn, & S. Güntner (Hrsg.), Jahrbuch StadtRegion 2019/2020 (S. 3–24). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-30750-9_1

Benkendorf, S. (2025). Medienkonzepte und Medienfachstellen: Fluide Fixpunkte als strukturelle Gelingensbedingungen (post-)digitaler Jugendarbeit. In E. Rösch & N. Brüggen (Hrsg.), Praxishandbuch (Post-)Digitale Kinder- und Jugendarbeit. Beltz Juventa.

Birrer, A., Caluori, L., & Oegerli, A. (2024). Die Rütihof-App: Ein Quartier vernetzt sich digital. Schlussbericht zum Pilotprojekt «Inklusion in der Nachbarschaft: Potenziale und Grenzen einer Quartier-App». ETH Wohnforum – ETH CASE. https://ethz.ch/content/dam/ethz/special-interest/arch/ncl/eth-case-dam/documents/Publikationen/forschungsberichte/2024/2024_Quartier-AppRuetihof_Bericht_ETHWohnforum.pdf

Böcker, N. (2025). Digitale Nachbarschaftsplattformen als Element der Caring City? Forum für Wohnen und Stadtentwicklung, 1, 11–14.

Böhm, H. (2025). Seniorennetz Berlin: Ein digitales Informations- und Interaktionsportal für ältere Menschen. Forum Wohnen und Stadtentwicklung, Urbane Räume im digitalen Wandel(2025-01–01), 33–37.

Brüggen, N., & Flasche, V. (2022). Post-digitale Lebenswelten Jugendlicher und Jugendarbeit: Interview mit Viktoria Flasche. merz | medien + erziehung, 66(3), 23–31. https://doi.org/10.21240/merz/2022.3.10

Brüggen, N., Müller, E., & Rösch, E. (2022). Medien. In F. Kessl & C. Reutlinger (Hrsg.), Sozialraum (Bd. 20, S. 585–595). Springer Fachmedien Wiesbaden.

Directorate-General for Education and Culture. (2018, Januar 1). Developing digital youth work: Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers: Expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018. https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1

European Commission: Joint Research Centre, Brande, L., Carretero, S., Vuorikari, R., & Punie, Y. (2016). DigComp 2.0 – The digital competence framework for citizens. Publications Office. https://doi.org/10.2791/11517

Geiss, M., Janser, P., Meyer-Baron, L., Röhl, T., & Stadelmann, T. (2022). PICTS in einer sich wandelnden digitalen Gesellschaft – Bedürfnisse und Bedarf: Abschlussbericht zur Studie. Zenodo. https://doi.org/10.5281/ZENODO.7385330

Grazieschi, G., Asdrubali, F., & Guattari, C. (2020). Neighbourhood sustainability: State of the art, critical review and space-temporal analysis. Sustainable Cities and Society, 63, 102477. https://doi.org/10.1016/j.scs.2020.102477

Hangartner, G. (2013). Ein Handlungsmodell für die Soziokulturelle Animation zur Orientierung für die Arbeit in der Zwischenposition. In B. (Hrsg.) Wandeler, Soziokulturelle Animation: Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion (Version 2. Auflage, S. 265–324). interact Verlag. https://zenodo.org/doi/10.5281/zenodo.3433718

Hovik, S., Giannoumis, G. A., Reichborn-Kjennerud, K., Ruano, J. M., McShane, I., & Legard, S. (Hrsg.). (2022). Citizen Participation in the Information Society: Comparing Participatory Channels in Urban Development. Springer Nature.

Hüning, N., Wohlgefahrt, J., & Albrecht, J. (2025). Umsetzung Digitaler Teilhabe im Sozial- und Wohlfahrtswesen: Eine multidimensionale Betrachtung von förderlichen Rahmenbedingungen und exemplarischen Lösungsansätze. DiMe-Sozial | Soziale Arbeit, Medien und Digitalisierung, 1(1), 1–21. https://doi.org/10.21240/dime-soz/2025/1/19

Jähn, S., Böcker, N., Becker, A., Kretschmann, R., & Willim, J. (2023). igitale Nachbarschaften in sozial distanzierten Zeiten. Austausch und Nachbarschaftshilfe auf digitalen Plattformen während des ersten Corona-Lockdowns. (No. 62; vhw werkSTADT). https://www.vhw.de/fileadmin/user_upload/08_publikationen/werkSTADT/PDF/vhw_werkSTADT_Digitale_Nachbarschaft__Nr_62_2023.pdf

Kubicek, W. (2020). Soziale Ungleichheit durch Zugang für alle reduzieren – Chance vertan Kritik am Achten Altersbericht zu den Ausführungen zum Thema Ältere Menschen und Internet. Digitale Teilhabe 65 plus. https://teilhabe65plus.digital/index.php?key=6

Löw, M. (2001). Raumsoziologie (Bd. 1506). Suhrkamp.

Ramp, D., König, A.-L., Hoenstein, M., & Angst, L. (2024). DigitalBarometer 2024. Stiftung Risiko Dialog. https://www.risiko-dialog.ch/projekt/digitalbarometer/

Rösch, E., & Pizzera, M. (2023). Schritt für Schritt die Digitalität mitgestalten. SozialAktuell, 6, 12–15.

Rösch, E., Steiner, O., & Gerngross, M. (2024). Das Forschungs- und Entwicklungsprojekt e_space. Beiträge zur konzeptionellen Differenzierung einer „Jugendarbeit in der Digitalität“. sozialraum.de, 15(1). https://www.sozialraum.de/das-forschungs-und-entwicklungsprojekt-e-space.php

Rösch, E., & Verband offene Kinder- und Jugendarbeit Kanton Bern. (2023a, Januar 1). Issue Digitale OKJA. https://www.voja.ch/images/content/issues/IssueDigitaleOKJA_April2023_voja.pdf

Rösch, E., & Verband offene Kinder- und Jugendarbeit Kanton Bern. (2023b, Januar 1). Issue Social Media. https://www.voja.ch/images/content/issues/IssueSocialMedia_voja_Juni2023.pdf

Rossi, S. (2021). Digitale Transformation in der Quartierarbeit [104 Seiten]. https://doi.org/10.26038/237919

Sandmöller, S., Längsfeld, L., Morgenstern, L., & Morguet, J. (2021). Studie zur Analyse der Jugendförderung NRW im Rahmen der Digitalisierung. https://conceptopia.nrw/wp-content/uploads/2021/07/CONCEPTOPIA-Forschungsbericht-Juni-2021.pdf

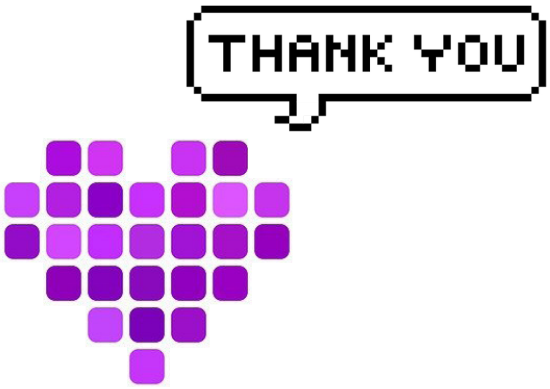
Siller, F., Tillmann, A., & Zorn, Isabel. (2020). Medienkompetenz und medienpädagogische Kompetenz in der Sozialen Arbeit. In N. Kutscher, T. Ley, U. Seelmeyer, F. Siller, A. Tillmann, & I. Zorn (Hrsg.), Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung (1. Auflage, S. 315–332). Beltz Juventa.

Stalder, F. (2016). Kultur der Digitalität (Bd. 2679). Suhrkamp.

Tappert, S. (2022). Urbane Nachbarschaft – Raum des Alltäglichen, Ressource und Interventionsebene. In M. Drilling, S. Tappert, O. Schnur, N. Käser, & P. Oehler, Nachbarschaften in der Stadtentwicklung (S. 53–162). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-36101-3_3

Tappert, S., & Suter, A. (2024). Digitalisierung und Gemeinwesenarbeit. Das Partizipative Budget als Instrument digitaler Beteiligungsprozesse in Schweizer Städten. In Praxishandbuch. Digitale Projekte in der Sozialen Arbeit (S. 207–219). Beltz Juventa.

Weber, J., Berger, R., Hörmann, M., & Mühlebach, C. (2024). Digitalisierung und Soziale Arbeit. Soziale Arbeit, 73(1), 16–23. https://doi.org/10.5771/0490-1606-2024-1-16


THANK YOU