



Digitale Jugendarbeit und Social Media

Eine Handreichung für die
Offene Jugendarbeit in der Steiermark



Impressum:

Herausgeber:

Amt der Steiermärkischen Landesregierung,
Abteilung 6 Bildung und Gesellschaft –
Fachabteilung Gesellschaft

Autor*innen:

Amt der Steiermärkischen Landesregierung,
Abteilung 6 Bildung und Gesellschaft – Fachabteilung
Gesellschaft, Kompetenzstelle Digitale Gesellschaft

LOGO jugendmanagement gmbh

Steirischer Dachverband der Offenen Jugendarbeit

Gestaltung: www.rinnerhofer.at

Titelbild: Shutterstock / La1n

Graz, im April 2021

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
1. Einleitung und Ausgangslage	7
2. Was umfasst Digitale Jugendarbeit?	8
Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit	8
Medienbezogene und medienvermittelnde Jugendarbeit	14
Die Digitalisierung	14
Digitale Medien	15
Online-Jugendarbeit	15
Digital Divide (engl. für „digitaler Graben“)	15
3. Zielsetzung von Digitaler Jugendarbeit	16
4. Strukturelle Settings und Rahmenbedingungen für Digitale Jugendarbeit	17
Empfehlungen zur Nutzung von Social-Media – wieso, weshalb, warum?	17
Umgang in Organisationen der Offenen Jugendarbeit	21
Social Media Policy in der Offenen Jugendarbeit	22
5. Das Thema Recht in der Digitalen Jugendarbeit	27
6. Ethik in der Digitalen Jugendarbeit	30
7. Gaming und spielpädagogische Angebote in der Digitalen Jugendarbeit	31
8. Anleitungen für eine gelingende Praxis von Digitaler Jugendarbeit	33
9. Praktische Links zur Digitalen Jugendarbeit	35
10. Literatur und weiterführende Inhalte	37



Vorwort

Die Offene Jugendarbeit stellt einen bedeutenden Sozialisationsort für Jugendliche dar. Heranwachsende Menschen benötigen Experimentierfelder und Gestaltungsräume, die auf ihre Bedürfnisse abgestimmt sind und in denen sie sich frei entwickeln können. Sie müssen als gleichwertige Partner*innen von Erwachsenen anerkannt werden und an der Entwicklung der Gesellschaft auf unterschiedlichen Ebenen sowie in Hinblick auf lokale, regionale und überregionale Fragestellungen beteiligt werden. Jugendliche brauchen Zugang zu jenen Informationen, die sie für die Mitgestaltung der Zukunft unserer Gesellschaft benötigen, und sie müssen von der Erwachsenenwelt die Möglichkeit erhalten, sich in die anstehenden Entscheidungen einbringen zu können (vgl. Amt der Steiermärkischen Landesregierung 2016, S. 5f.).

Die Modernisierung der Gesellschaft geht mit erheblichen Veränderungen der Lebenswelten von Jugendlichen einher. Diese Entwicklung wird unter anderem durch einen Bedeutungswandel der traditionellen Familie beschleunigt, der dazu geführt hat, dass immer mehr Aufgabenbereiche von Erziehung und Bildung außerhalb des Elternhauses übernommen werden. Dabei dürfte diese gesellschaftliche Entwicklung nachhaltig sein und erst am Anfang stehen. Zusätzlich ist der zunehmende Leistungsdruck der Gesellschaft für zahlreiche Jugendliche nur mehr schwer zu bewältigen. In Anbetracht der weitreichenden Änderungen der Lebenswelten von Jugendlichen werden wir uns von der Idee verabschieden müssen, dass die etablierten Sozialisationsinstanzen in den traditionellen Formen noch Gültigkeit haben (vgl. ebd. 2016, S. 5).

Die Bedeutung der Offenen Jugendarbeit als Sozialisationsinstanz für Jugendliche liegt in der

Lebensphase Jugend begründet, die mit ihren Entwicklungsaufgaben und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen spezifische Herausforderungen für Jugendliche bereithält. Die Offene Jugendarbeit als eigenständiges Feld der Sozialen Arbeit leitet daraus einen Erziehungs- und Bildungsauftrag ab, der mit bestimmten Mandaten, Zielgruppen, Zielen, Leistungen und Wirkungen sowie Rahmenbedingungen verbunden ist. Eine Haltung nach menschenrechtsbasierten ethischen Grundprinzipien sowie die Orientierung an fachlich-konzeptionellen und methodischen Standards der Sozialen Arbeit fließen als Merkmale einer professionellen Offenen Jugendarbeit in die Angebote ein. Ein solches Professionsverständnis führt zu individuell und gesellschaftlich relevanten Potenzialen einer zukunftsorientierten Offenen Jugendarbeit.

Digitale Jugendarbeit ist heute aus der Offenen Jugendarbeit nicht mehr wegzudenken. Aufgrund der Coronavirus-Pandemie und daraus resultierenden Einschränkungen physischer Angebote und Möglichkeiten der Offenen Jugendarbeit, für Jugendliche präsent zu sein, ergab sich beschleunigt die Notwendigkeit, auf digitale Angebote und Formate umzustellen. Um die Aneignung des digitalen Raumes zu fördern, einen selbstbestimmten, sicheren Umgang mit digitalen Medien zu entwickeln und die Chancen der Digitalisierung für möglichst viele nutzbar zu machen, ist es erforderlich und sinnvoll, sich mit einem reflektierten pädagogischen Blick dem Bereich der Digitalen Jugendarbeit anzunähern.

Gemeinsam mit der Kompetenzstelle Digitale Gesellschaft der A6 Fachabteilung Gesellschaft des Amtes der Steiermärkischen Landesregierung und LOGO jugendmanagement gmbh unterstützt

der Steirische Dachverband der Offenen Jugendarbeit mit dieser Handreichung „Digitale Jugendarbeit und Social Media“ die Fachkräfte der Offenen Jugendarbeit. Die Handreichung dient dazu, eigene Angebote von Digitaler Jugendarbeit zu reflektieren und kompetent weiterzuentwickeln. Abhängig von der Einrichtungsebene kann das unterschiedliche Ausprägungen annehmen, die sowohl von personellen und technischen Ressourcen als auch von Aufträgen, Angeboten und Zielsetzungen beeinflusst werden.

Die Nutzung digitaler Medien nimmt in allen Bereichen konstant zu, und der digitale Wandel in unserer Gesellschaft bedingt Adaptierungen in Bereichen des Zusammenlebens, der Arbeit sowie der Art und Weise, wie wir uns informieren und miteinander kommunizieren. Das hat klarerweise Auswirkungen auf die Jugend und folglich auf die Offene Jugendarbeit. Deutlich wird, dass in vielen Bereichen Ressourcen, Kompetenzen und rechtliche Normierungen fehlen und damit einhergehend die notwendige Grundlage für digitale Angebote in der Offene Jugendarbeit nicht ausreichend geregelt ist. Zudem bestehen begründete datenschutzrechtliche Bedenken, und auf organisatorischer Ebene mangelt es an Ressourcen und qualifizierten Mitarbeiter*innen.

Diese Situation darf Fachkräfte der Offenen Jugendarbeit allerdings nicht davon abhalten, eine aufgeschlossene und wertschätzende Haltung gegenüber digitalen Medien und virtuellen Lebenswelten Jugendlicher einzunehmen. Die Bereitschaft, sich mit aktuellen technologischen Entwicklungen, Spielen, Apps, Plattformen und Trends intensiv zu beschäftigen und eine interessierte und differenzierte Auseinandersetzung mit den Jugendlichen zu fördern, gehört ebenso zur Offenen Jugendarbeit wie die sozialpädagogische Auseinandersetzung mit den Inhalten, Angeboten und Zielen. Dazu zählt jedenfalls die Verankerung von Digitaler Jugendarbeit und ihren Angeboten innerhalb der Einrichtungskonzepte.

Die vorliegende Handreichung dient Einrichtungen, Träger*innen sowie den jeweiligen Fachkräften als Unterstützung bei der Orientierung und Kompetenzerweiterung der Angebotsplanung. Gleichermaßen trägt sie zur Reflexion der Digitalen Arbeit in der Praxis bei und weckt Lust und Interesse daran, sich mit Digitaler Jugendarbeit auseinanderzusetzen.

1. Einleitung und Ausgangslage

Das Internet, digitale Medien und Soziale Netzwerke sind fixe Bestandteile der Lebenswelten junger Menschen, denn virtuelle und reale Welten verschwimmen zunehmend miteinander. Das stellt die Gesellschaft mitunter vor Herausforderungen und geht mit beträchtlichen sozialen Veränderungen einher. Daher ist natürlich auch die Offene Jugendarbeit gefordert, im Sinne ihrer sozialräumlichen, lebensweltorientierten Perspektiven in medialen sozialen Räumen aktiv zu werden und den weitläufigen Bereich von Digitaler Jugendarbeit reflektiert in ihre Angebotspalette zu implementieren.

Die steirische Offene Jugendarbeit hat einen prinzipiell offenen, positiven Zugang zum Bereich Social Media und zu Digitaler Jugendarbeit. Sie befasst sich laufend mit den Chancen, Herausforderungen und Entwicklungen der Digitalisierung. Der persönliche physische Kontakt mit Jugendlichen und die sozialräumliche Ausrichtung der Offenen Jugendarbeit als Begegnungsort kann durch Digitalisierung nicht ersetzt, sehr wohl aber erweitert und ergänzt werden. Denn die Beziehungskontinuität in der Offenen Jugendarbeit ermöglicht sozialpädagogische Interventionsmöglichkeiten für die Fachkräfte im Sinne des Erziehungs- und Bildungsauftrags. Zwischen den Fachkräften der Offenen Jugendarbeit und den Jugendlichen finden im Rahmen der Angebotsnutzung kontinuierliche Aushandlungsprozesse statt. Jugendliche hinterfragen wiederholt Regeln und fordern Fachkräfte heraus, indem Grenzen übertreten werden. Durch die Beziehungskontinuität erleben Jugendliche die Konsequenzen ihres Handelns vonseiten der Fachkräfte nicht als endgültige Reaktion, sondern als Bildungs- und Erziehungsangebot, sich begleitet weiterzuentwickeln und alternative Lösungsansätze auszuprobieren (vgl. bOJA 2017, S. 43). Hierfür bleibt die physische Interaktion der Fachkräfte mit den Jugendlichen unerlässlich.

Die Beziehungskompetenz der Fachkräfte wird in der Offenen Jugendarbeit weiterhin zentral sein, denn auch und insbesondere im digitalen Zeitalter möchten Jugendliche sich real treffen und

gemeinsam Erfahrungen machen. Die Frage ist, wie diese Aufgabe durch Onlineangebote ergänzt werden und eine sozialräumliche Implementierung von Offener Jugendarbeit als Begegnungsort funktionieren kann.

Digitale Medien bieten den Fachkräften vielfältige Möglichkeiten, um mit Jugendlichen in Kontakt zu kommen oder bestehende Kontakte zu pflegen. Die Kommunikation über digitale Medien kann jedoch nur bedingt den (Erst-)Kontakt in der Offline-Welt ersetzen. Gleichwohl kann sie für Jugendliche eine niederschwellige, jugendgerechte Methode sein, sich mit Fachkräften auszutauschen (vgl. DOJ/AFAJ, Fachgruppe Digitale Medien 2020, S. 7).

Primäres Ziel der Handreichung ist es daher, eine fundierte Grundlage zur Thematik anzubieten sowie konkrete Handlungsempfehlungen für den Einsatz und die Nutzung von Social Media in der Offenen Jugendarbeit zu geben, die der Qualitätsentwicklung und der Reflexion im Arbeitsfeld dienen. Zugleich ist unser zentrales Anliegen, die Thematik als Querschnittsthema der Offenen Jugendarbeit anzuerkennen und diese verstärkt in den Fokus zu nehmen.

Darüber hinaus unterstützt die Handreichung Fachkräfte in ihrer Arbeit mit digitalen Formaten und zeigt mögliche Nutzungsformen sowie dafür notwendige Rahmenbedingungen digitaler Formate in der Offenen Jugendarbeit auf. Hierbei darf jedoch nicht vergessen werden, dass Digitale Jugendarbeit in der Praxis unterschiedlich gestaltet sein kann. Personelle, technische und finanzielle Ressourcen, die Kompetenzen der Fachkräfte, die Arbeitsaufträge und standortbezogene und strukturelle Gegebenheiten sind zu berücksichtigen, was im Detail weiterer Auseinandersetzung und konzeptioneller Ausarbeitungen bedarf.

Abschließend werden fachliche wie jugendpolitische Forderungen gestellt, die unerlässlich sind, damit sich das Arbeitsfeld kontinuierlich weiterentwickeln und den aktuellen Herausforderungen auch künftig fachlich angemessen begegnen kann.

2. Was umfasst Digitale Jugendarbeit?

Digitale Technologien durchdringen zunehmend alle Lebensbereiche und gewinnen dadurch an Bedeutung. Jugendliche unterteilen nicht mehr in analoge und digitale Welten, sondern leben in einer Hybridwelt (bOJA 2021, S. 6). Doch nicht alle können mit dem Wandel Schritt halten und sich notwendige Kompetenzen aneignen oder mit der notwendigen technischen Ausstattung mithalten. Oftmals verfügen Jugendliche über sehr hohe, aber einseitige Kompetenzen (Inselwissen) die sich einer kritischen Reflexion entziehen. Um digitale Kompetenzen zu fördern und weiterzuentwickeln, braucht es Angebote Digitaler Jugendarbeit. Auf EU-Ebene wurde von 2016 bis 2017 eine Expert*innengruppe zu Digitaler Jugendarbeit eingesetzt, die folgende Arbeitsdefinition entwickelt hat (ebd. 2021, S. 6):

- Unter Digitale Jugendarbeit fällt die Nutzung von digitalen Medien und digitalen Technologien in der Jugendarbeit.
- Digitale Jugendarbeit ist keine eigenständige Methode oder Form der Jugendarbeit, sondern kann in alle herkömmlichen Jugendarbeits-Settings integriert werden.
- Sie verfolgt die gleichen Ziele und handelt nach denselben Prinzipien, Werten und ethischen Haltungen wie Jugendarbeit im Allgemeinen.
- Digitale Jugendarbeit kann im Online- oder im Offline-Setting sowie in Mischformen stattfinden.
- Digitale Medien und Technologien können entweder als Werkzeug, als Aktivität oder als Inhalt in der digitalen Jugendarbeit behandelt werden (EU-Kommission 2018: 6, eigene Übersetzung, in: bOJA 2021, S. 6).

Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit

Um den Beitrag zur Stärkung junger Menschen in einer digitalisierten Gesellschaft als wichtige

Bildungspraxis herauszustellen, wurden „Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit“ entwickelt. Das Papier enthält praktische und ethische Leitlinien für Jugendarbeiter*innen, Führungskräfte in der Jugendarbeit und Organisationen. Grundsätzlich ist damit festgehalten, dass es sowohl auf individueller Ebene als auch auf Ebene der Organisationen gilt, passende Voraussetzungen für zielgruppengemäße und fachlich begründete Angebote zu schaffen. Dementsprechend enthalten die Leitlinien auch einen Handlungsauftrag an Fördereinrichtungen und politische Entscheidungsträger*innen.

Die Leitlinien wurden in Zusammenarbeit mit Partner*innen in Österreich, Dänemark, Finnland, Deutschland, Irland und Schottland entwickelt. Dabei flossen Anregungen aus der Praxis der Jugendarbeit einzelner Länder sowie aus internationalen Netzwerken ein. Die Leitlinien stützen sich auf den Bericht der EU-Expert*innengruppe zu „Digitalisierung und Jugend(arbeit)“ und sollen die Schlussfolgerungen des EU-Rates zur Digitalen Jugendarbeit ergänzen. Sie verdeutlichen den Mehrwert, der entstehen kann, wenn auf internationaler Ebene ein Austausch über Digitale Jugendarbeit möglich ist und wechselseitig Impulse aufgenommen werden.

Die Leitlinien leisten zudem einen Beitrag zur Umsetzung der EU-Jugendstrategie

„Struktur, Methoden und Kommunikationskanäle der Jugendarbeit sollten sich an die digitale Welt anpassen: Sie sollte Technologie und pädagogische Praktiken nutzen, um den Zugang zu verbessern und jungen Menschen zu helfen, mit digitalen Mitteln umzugehen. Die digitale Jugendarbeit sollte in die Ausbildung von den Fachkräften und - soweit vorhanden - in die Berufs- und Kompetenznormen der Jugendarbeit einbezogen werden.“ (Mitteilung der Kommission „Engagement, Vernetzung und Stärkung junger Menschen: eine neue EU-Jugendstrategie“ KOM(2018) 269), in: JFF-Institut für Medienpädagogik 2019).

Digitale Medien und Technologien sind ein Schlüssel für zivilgesellschaftliches Engagement, demokratische Teilhabe, Freizeitgestaltung und berufliche Perspektiven junger Menschen. Jugendarbeit kann eine entscheidende Rolle dabei spielen, dass junge Menschen die Potenziale der Digitalisierung kreativ, kritisch und emanzipatorisch für sich nutzen. Dabei ist es entscheidend, dass das Thema nicht nur in außerordentlichen Aktivitäten von Medienpädagog*innen aufgegriffen, sondern in die alltägliche Jugendarbeit integriert wird (Youth Policy Labs 2020a).

Digitale Jugendarbeit denkt Digitales als integralen Bestandteil der Jugendarbeit. Gemeint sind damit nicht nur Angebote für junge Menschen, wie z.B. Digitalisierung als Thema der Jugendbildungsarbeit oder Medien und Technik als Aktivität, sondern gleichrangig auch die Digitalisierung von Arbeitsabläufen, ganzen Organisationen und Institutionen (ebd. 2020a).

Die von der EU-Kommission berufene Expert*innengruppe umreißt „Digitale Jugendarbeit“ wie folgt:

Digitale Jugendarbeit bedeutet das proaktive Benutzen oder Thematisieren von digitalen Medien und Technologien in der Jugendarbeit. Digitale Jugendarbeit ist keine Methode der Jugendarbeit. Digitale Jugendarbeit kann in alle Settings der Jugendarbeit einbezogen werden (Offene Jugendarbeit, Jugendinformation und Beratung, Jugendclubs, mobile Jugendarbeit u. v. m.). Digitale Jugendarbeit hat die gleichen Ziele wie die Jugendarbeit generell. Der Einsatz von digitalen Medien und Technologien in der Jugendarbeit sollte diese Ziele immer unterstützen (Youth Policy Labs 2020a).

Digitale Jugendarbeit kann sowohl in Präsenz-situationen als auch in Online-Umgebungen – oder in einer Mischung aus beidem – stattfinden. Digitale Medien und Technologien können sowohl als Tool, Aktivität oder Inhalt in der Jugendarbeit eingesetzt werden. Digitale Jugendarbeit wird von der gleichen Ethik und den gleichen Werten

und Prinzipien getragen wie die Jugendarbeit im Allgemeinen (vgl. ebd 2020a).

Wer soll Digitale Jugendarbeit umsetzen?

Um Digitale Jugendarbeit umzusetzen, braucht es nicht eine Art „Digitalbeauftragte*n“ pro Jugendclub, sondern digitalkompetente Fachkräfte in der Breite. Nicht jede Fachkraft muss Apps programmieren können, und für ein Gespräch mit jungen Menschen über Netzpolitik oder um sich gemeinsam zu informieren und sich kompetent für oder gegen ein bestimmtes digitales Tool entscheiden zu können, ist kein Informatikstudium vonnöten. Vielmehr sind Neugier und Offenheit der Schlüssel zur Digitalen Jugendarbeit (vgl. Youth Policy Labs 2020a).

Die Expert*innen unterteilen die Empfehlungen in vier Bereiche:

- Ein gemeinsames Verständnis digitaler Jugendarbeit ist wichtig. Das heißt, Mitgliedsstaaten der EU sollen die Vorstellungen der Kommission in ihr Verständnis zur Entwicklung digitaler Jugendarbeit aufnehmen. Interaktion durch digitale Technologie spielt längst eine selbstverständliche Rolle im Leben Jugendlicher. Umso wichtiger ist es, dass Jugendarbeiter*innen Bedarfe in diesem Themenbereich erkennen können, um gemeinsam mit den Jugendlichen die Entwicklung digitaler Jugendarbeit voranzutreiben.
- Die Mitgliedstaaten sind dazu angehalten, digitale Jugendarbeit in ihre nationalen Jugendstrategien zu integrieren. Darüber hinaus sollen Jugendarbeiter*innen durch entsprechendes Training, Equipment, Methoden, und der dafür benötigten Infrastruktur unter anderem auch finanziell unterstützt werden. Wichtig ist, dass in diesen Prozess stets Jugendorganisationen und die Jugendlichen selbst mit einbezogen werden sollen.
- Dabei ist stets ein inklusiver Ansatz digitaler Jugendarbeit anzustreben, der Jugendlichen aus allen Bildungs- und Bevölkerungsschichten

2. Was umfasst Digitale Jugendarbeit

gleichsam Partizipation ermöglicht. Jugendarbeit soll durch den Einsatz von Technologien in ihren Bildungsangeboten Partizipationsbarrieren brechen und dabei die Privatsphäre und Sicherheit junger Menschen beachten.

- Digitalisierung ist ein globales Phänomen und sollte daher auf nationalem, europäischem und internationalem Bereich unterstützt werden (Youth Policy Labs 2020b).

Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit



Der digitale Wandel beeinflusst unsere Gesellschaft in vielfältiger Weise. Das gesamte Leben von jungen Menschen wird von diesen Veränderungen geprägt sein. Jugendarbeit hat den Auftrag, die persönliche und soziale Entwicklung junger Menschen zu unterstützen. Der spezifische Bildungsansatz von Jugendarbeit (Freiwilligkeit, non-formale Settings) ist einzigartig, um auf die Bedürfnisse junger Menschen in einer sich zunehmend von Digitalisierung geprägten Gesellschaft einzugehen und eine bedeutende Rolle bei der Überwindung der digitalen Kluft und der Förderung von Inklusion zu übernehmen.

Digitale Jugendarbeit kann mit Hilfe von Technologien Angebote der Jugendarbeit zugänglicher und passgenauer machen. Sie kann Möglichkeiten und Räume schaffen, in denen junge Menschen eine kritische, innovative und wertebasierte Perspektive auf die digitale Transformation entwickeln und zu Mitgestaltenden einer positiven digitalen Zukunft werden können.

Was ist digitale Jugendarbeit?

Digitale Jugendarbeit¹

- Nimmt die Digitalisierung und den digitalen Wandel von Institutionen, Ansätzen und Praktiken der Jugendarbeit in den Fokus.
- Bedeutet die proaktive Nutzung und/oder Auseinandersetzung mit digitalen Medien und Technologien in der Jugendarbeit als Werkzeug, Aktivität und/oder Inhalt.
- Umfasst ein breites Spektrum an Methoden und Ansätzen, die in allen Bereichen der Jugendarbeit genutzt werden können.
- Wird von den Zielen und den ethischen Vorstellungen, Werten und Prinzipien der Jugendarbeit getragen.
- Kann sowohl Face-to-Face als auch in Online-Settings stattfinden.



Die digitale Welt und unsere Welt ist eins, weil sie so in unser Leben integriert ist. Deshalb denke ich, es ist wichtig, fast unerlässlich, dass wir dort Rechte haben

Ibrahim, Schottland

Was sind die Resultate von digitaler Jugendarbeit?

Jugendarbeit ist passgenau und anpassungsfähig

- Jugendarbeit und Jugendstrategien sind proaktiv und berücksichtigen die technologische Entwicklung und Digitalisierung: Sie ermitteln die positiven und negativen Auswirkungen der Digitalisierung auf die Gesellschaft, einschließlich der Praxis und der Angebote der Jugendarbeit.
- Die Angebote der Jugendarbeit sind für junge Menschen zugänglicher und passgenauer, auch für diejenigen, die möglicherweise geografisch und sozial isoliert sind.
- Jugendarbeiter*innen haben eine agile und kritische Haltung gegenüber digitalen Technologien und verfügen über Kompetenzen, um qualitativ hochwertige Jugendarbeitsangebote zu gestalten.
- Verstärkte Zusammenarbeit und Vernetzung mit internationalen globalen Netzwerken

¹ Basierend auf der European Commission expert group on digitalisation and youth - working definition 2018

Was sind die Resultate von digitaler Jugendarbeit?

Jugendliche²

- sind engagiert und befähigt, aktiv und kreativ in der digitalen Gesellschaft zu sein.
- entwickeln Kompetenzen in den Bereichen digitale-, STEAM - und Medienkompetenz
- sind zuversichtlich, resilient und optimistisch in Hinblick auf die Zukunft
- können persönliche, soziale und formale Beziehungen im digitalen Zeitalter gestalten.
- können die Risiken der Digitalisierung einschätzen, fundierte und begründete Entscheidungen treffen und besser die Kontrolle über ihre digitale Identität übernehmen.
- bringen ihre Meinung zum Ausdruck und zeigen soziales Engagement mit digitalen Mitteln.
- erschließen für sich neue Möglichkeiten zur Vernetzung, Zusammenarbeit und Beteiligung an der Gesellschaft.



Ja, das macht mir schon Spaß, wenn ich mein Wissen weitergeben kann an andere Jugendliche.

Leon, Deutschland



So wie uns Kate (Jugendarbeiterin) sagt, es ist keine Idee zu gewagt, um es nicht zu versuchen. Sie versucht immer, uns zu ermutigen, über den Tellerrand zu schauen.

Shannon, Irland

Praxisbeispiele der digitalen Jugendarbeit³



als Werkzeug

Der Fokus liegt auf der Digitalisierung der Jugendarbeitsangebote, um sie zugänglicher, aktueller und passgenauer zu machen.

- Partizipation mit digitalen Tools (z.B. an Entscheidungsfindungsprozessen)
- Mit Social-Media-Anwendungen junge Menschen erreichen
- Online-Beratung für vulnerable Jugendliche



als Aktivität

Der Fokus liegt auf Learning by Doing und praktischen Aktivitäten.

- Spielgruppen zur Förderung einer positiven Kultur digitalen Spielens
- Making-Projekte zur Entwicklung von relevanten Kompetenzen
- Gemeinschaftlich digitale Medieninhalte produzieren



als Inhalt

Der Fokus liegt auf Themen, die die Digitalisierung aufwirft.

- Online-Beziehungen und -Verhalten reflektieren
- Themen im Zusammenhang mit der Digitalisierung und den erforderlichen Kompetenzen erkunden
- Junge Menschen befähigen, sich für ihre digitalen Rechte einzusetzen.

² Basierend auf Scotland's Youth Work Outcomes, YouthLink Scotland 2016

³ www.digitallyouthwork.eu/good-practices zeigt 36 Beispiele in kurzen Filmen.

Fördergeber*innen und politische Entscheidungsträger*innen

Es gibt inspirierende Beispiele dafür, wie digitale Jugendarbeit in der Praxis eingesetzt werden kann. Die Jugendarbeit braucht die Unterstützung von Fördergeber*innen und politischen Entscheidungsträger*innen, um zu ermöglichen, dass ALLE jungen Menschen diese Chancen bekommen.

Nehmen Sie Jugendarbeit als eine wichtige Bildungspraxis wahr, die junge Menschen in einer zunehmend digitalen Gesellschaft stärkt.

Anliegen an Fördergeber*innen

- Erkennen Sie an, dass Ansätze, Ziele, Ethik und Fachlichkeit der Jugendarbeit im Kontext der Digitalisierung stehen und Jugendarbeit für ihre Wirkung geschätzt werden sollte.
- Nehmen Sie wahr, dass junge Menschen nicht über „angeborene“ hohe Kompetenzen und Fähigkeiten bezüglich des Digitalen verfügen.
- Betrachten sie iterative Prozesse und Lernen aus Fehlern bei der Bewertung und Berichterstattung positiv: Fördern Sie Experimente und lassen Sie Änderungen an geplanten Aktivitäten zu.
- Finanzieren Sie Personal, Infrastruktur, Ausrüstung und regelmäßige Schulungen für Praktiker*innen – sowohl haupt- als auch ehrenamtliche.
- Investieren Sie in die kontinuierliche Forschung über die Wirkungszusammenhänge digitaler Jugendarbeit.
- Unterstützen Sie die Mitarbeiter*innen von mittelgebenden Organisationen dabei, den Wert der digitalen Jugendarbeit zu verstehen und den Austausch von guter Praxis zu fördern.

Anliegen an politische Entscheidungsträger*innen

- Würdigen und fördern Sie den Wert der Jugendarbeit als Unterstützung für junge Menschen bei der Navigation durch ein zunehmend digitalisiertes Leben - sie stärkt die Kreativität, Selbstaussdruck, Resilienz und die Artikulationsfähigkeit der Jugendlichen.
- Integrieren Sie die digitale Jugendarbeit in Jugendstrategien, -politik und -gesetzgebung.
- Binden Sie das Digitale in professionelle Rahmenbedingungen für die Mitarbeiter*innen ein und investieren Sie in den Aufbau von Kapazitäten.
- Ermöglichen Sie bereichsübergreifendes Arbeiten zur Erforschung der Rolle und Bedeutung der Jugendarbeit im digitalen Zeitalter.
- Unterstützen Sie den Bedarf der Jugendarbeit an digitalen Plattformen, die geeignete Funktionen für Engagement und Bildungsarbeit bieten.

“
Es (VR) hat mir wirklich Spaß gemacht und es war eine tolle Erfahrung, weil ich bisher nur aus der Ferne zugeschaut, aber nie mitgemacht habe. Und jetzt hatte ich die Möglichkeit dazu!

Jugendliche, Österreich



www.digitalyouthwork.eu



★ Zentrale Ressourcen sind EU Expert Group on Digitalisation and Youth Report, Council of the European Union Conclusions on Smart Youth Work and Council of the European Union Council Conclusions on Digital Youth Work.

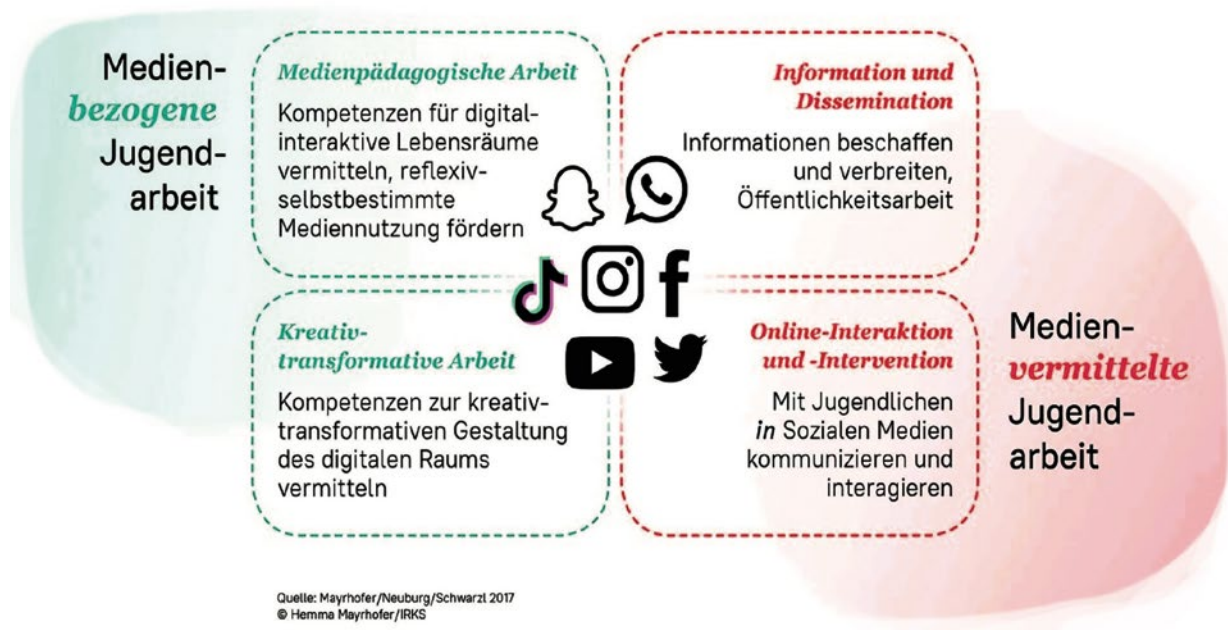


Medienbezogene und medienvermittelnde Jugendarbeit

Neben den „Europäischen Leitlinien für digitale Jugendarbeit“ gliedern Mayrhofer/Neuburg/Schwarzl (2017, in: Mayrhofer/Neuburg 2019) Digitale Jugendarbeit in einen „medienbezogenen“ und „medienvermittelten“ Einsatz digitaler Medien

in der Jugendarbeit. Medienbezogene Jugendarbeit umfasst medienpädagogische Angebote sowie die Förderung kreativ-transformativer Kompetenzen zur Gestaltung des digitalen Raumes. Medienvermittelte Jugendarbeit umfasst Information und Öffentlichkeitsarbeit sowie Online-Interaktionen und Online-Interventionen (bOJA 2021, S. 9).

Kategorisierung der Einsatzformen digital-interaktiver Medien in der OJA



Die Digitalisierung

Der Begriff „Digitalisierung“ steht für eine gesellschaftliche Veränderung, deren Auswirkungen bislang nicht zur Gänze zu erfassen sind, da sie sich in ständiger Weiterentwicklung befindet. Wird heutzutage von „Digitaler Jugendarbeit“ gesprochen, ist meist die Mediatisierung eines Arbeitsfeldes und damit die Einbindung von digitalen Medien in die Angebotsgestaltung gemeint. Aktuell werden (zu) selten die sich wandelnden Rahmenbedingungen und die organisatorischen Notwendigkeiten innerhalb der Jugendarbeit durch die Mediatisierung thematisiert, und digitale Angebote und ihre Zielsetzungen sind beispielsweise in Konzepten kaum vorhanden. Hinzu kommen

rechtliche Rahmenbedingungen wie die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO), die es der Offenen Jugendarbeit erschweren, in virtuellen Räumen mit Jugendlichen in Kontakt zu treten. Der Grundsatz, „Wir müssen die Jugendlichen dort abholen, wo sie sind“, ist somit nicht länger umsetzbar und zunehmend problematisch.

Die Lebenswelten von Jugendlichen sind heute allerdings vielfach digital, wodurch Jugendliche auch dort sozialisiert werden. Das Ziel muss demnach darin bestehen, nicht in einen digitalen Aktionismus zu verfallen, sondern die eigenen fachlichen Grundlagen von Offener Jugendarbeit zu reflektieren und sie für die digitalen Angebote zu modifizieren: Welche pädagogischen, methodi-

schen, strukturellen, organisatorischen und politischen Herausforderungen stellt der Wandel an die Offene Jugendarbeit? Wie ist eine sozialräumliche Anbindung der Angebote zu gewährleisten? Liegt ein Auftrag von der Kommune vor und wie verhält es sich mit den dafür notwendigen Ressourcen?

Offene Jugendarbeit hat immer an und mit den Bedürfnissen von Jugendlichen gearbeitet, sich an den jugendlichen Lebenswelten orientiert und dafür Angebote an Lern-, Experimentier- und Reflexionsräumen zur Verfügung gestellt. Das muss und kann sie auch in digitalisierten Zeiten leisten. Lebensweltorientierte Offene Jugendarbeit hat die digitalen Lebenswelten Heranwachsender selbstverständlich einzubeziehen. Medienpädagogische Angebote müssen sich im Alltag der Offenen Jugendarbeit wiederfinden, da sie alle Themen- und Lebensbereiche der Gesellschaft einschließt und demnach jene der Jugendlichen. Jugendkulturelle Angebote müssen Gaming, YouTube, Streaming, Blogging usw. als selbstverständliche kulturelle Ausdrucksformen von Jugendlichen anerkennen und innerhalb der Angebotsgestaltung berücksichtigen. Strukturell sind die Chancen digitaler Techniken zu nutzen, um zeitgemäße Formate in der Offenen Jugendarbeit, wie z. B. Partizipationstools, in die Angebotsstruktur zu integrieren. Jugendpolitisch hat die Offene Jugendarbeit die Aufgabe, für die Interessen junger Menschen einzutreten und Wertesysteme sowie Machtstrukturen im digitalen wie im realen Raum unermüdlich aufzuzeigen, infrage zu stellen, neu auszuhandeln und für transparente Strukturen einzutreten (vgl. Zumbrägel).

Digitale Medien

Digitale Jugendarbeit ist untrennbar mit dem digitalen Raum bzw. mit digitalen Medien verbunden, die eine Ergänzung zu analogen Medien darstellen. Digitale Medien sind längst nicht mehr neu, sondern „umfassen alle elektronischen Technologien und Anwendungen, die auf digitaler Grundlage basieren, also mit binärem Code operieren, wie beispielsweise Internettechnologien, digitale Endgeräte, vernetzte Objekte, Roboter sowie Pro-

gramme beziehungsweise Apps. Digitale Medien ermöglichen dabei immer eine Form der Kommunikation (zwischen Menschen, zwischen Menschen und digitalen Technologien oder zwischen digitalen Technologien)“ (DOJ/AFAJ, Fachgruppe Digitale Medien 2018, S. 4). Zu den digitalen Medien, die häufig von Jugendlichen genutzt werden, respektive zur Hardware zählen das Fernsehen, Internet, Smartphones und Tablets, Soziale Netzwerke sowie Gaming-Plattformen. Im Bereich der Sozialen Medien nutzen Jugendliche zwischen elf und 17 Jahren laut dem österreichischen „Jugend-Internet-Monitor 2020“ die folgenden Plattformen am häufigsten: WhatsApp (91 %), YouTube (91 %), Instagram (76 %) und Snapchat (62 %) (vgl. Saferinternet.at 2020, in: bOJA 2021, S.5). Die Rubrik „Broschürenservice“ auf Saferinternet.at hält informative Flyer zu den einzelnen Plattformen und Apps mit Tipps zu den jeweiligen Sicherheitseinstellungen und zum Umgang bereit (vgl. bOJA 2021, S. 5).

Online-Jugendarbeit

Wie im bOJA-Leitfaden „Digitale Jugendarbeit“ (2021, S. 10) beschrieben, ist Online-Jugendarbeit ein Teilbereich der Digitalen Jugendarbeit. Oftmals wird Digitale Jugendarbeit mit Online-Jugendarbeit gleichgesetzt, obwohl unterschiedliche Konzepte dahinterstehen. Während Digitale Jugendarbeit auch analog stattfinden kann – beispielsweise im Rahmen einer Gesprächsrunde über Fake News –, ist Online-Jugendarbeit ein Teilbereich der Digitalen Jugendarbeit. In der Online-Jugendarbeit sind die Fachkräfte im digitalen Raum tätig, und die Interaktion mit den Jugendlichen findet virtuell statt, wobei digitale Tools und Plattformen als Werkzeuge zum Einsatz kommen (vgl. ebd. 2021, S. 10).

Digital Divide (engl. für „digitaler Graben“)

Jugendliche werden nicht als gleichberechtigte „digital natives“ geboren, sondern Bildungs- und Beteiligungungleichheiten setzen sich online fort

3. Zielsetzung von Digitaler Jugendarbeit

und schaffen „digitale Ungleichheit“ (vgl. Kutscher 2013, S. 193, in: bOJA 2021, S. 5). Dies führt dazu, dass sozioökonomisch benachteiligte Jugendliche einerseits weniger Zugangsmöglichkeiten zu neuen Technologien besitzen und, was fast noch bedeutsamer ist, ein anderes Nutzungsverhalten aufweisen. Je höher der Bildungsstand, desto häufiger werden informations- und lauf-

bahnbezogene Anwendungen genutzt. Personen mit niedrigerer Bildung bevorzugen hingegen Unterhaltungsanwendungen (vgl. Inkrath/Speckmayr 2016, S. 17–18, in: bOJA 2021, S. 5). Dies führt dazu, dass benachteiligte Jugendliche ungleich weniger von den Potenzialen und Chancen des digitalen Wandels profitieren (bOJA 2021, S. 5).

3. Zielsetzung von Digitaler Jugendarbeit

Digitale Jugendarbeit ist ein Querschnittsthema der Offenen Jugendarbeit. Das heißt bei der Angebotsgestaltung gelten dieselben Prinzipien, Grundhaltungen und fachlichen Zugänge wie für andere Angebote auch. Zu Beginn sollte die Frage gestellt werden, welches Ziel bzw. welche Wirkung angestrebt wird. Erst, wenn klar ist, in welchem Bereich für welche Nutzer*innen eine Veränderung erzielt werden soll, macht es Sinn, mit der Detailplanung zu beginnen. Es kann sich auch lohnen, bestehende Angebote um eine digitale Komponente zu erweitern, wenn dies zur Zielerreichung beiträgt. Dabei geht es natürlich auch darum, Jugendliche bei der Bewältigung ihrer Entwicklungsaufgaben bestmöglich zu unterstützen. Digitale Medien sind nicht nur in der Arbeit mit Jugendlichen wichtig, sie erleichtern auch den Arbeitsalltag von Fachkräften und können im Bereich der Öffentlichkeitsarbeit oder der Dokumentation (z. B. Doku-Datenbanken) genutzt werden. Je nach Standortbestimmung und Handlungsbedarf werden für die jeweilige Einrichtung passende Ziele formuliert (bOJA 2021, S. 11).

Im Hinblick auf die von bOJA erarbeiteten Wirkungsdimensionen Offener Jugendarbeit, könnten Zielsetzungen für Digitale Jugendarbeit zum Beispiel folgendermaßen aussehen (bOJA 2021, S. 12):

Kompetenzerweiterung: Wir tragen zu digitaler Chancengerechtigkeit bei, indem wir Jugendli-

chen Kompetenzen im Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) vermitteln und sie bei der Mediennutzung kritisch-reflexiv begleiten.

Identitätsentwicklung: Wir fördern eine kritische Reflexion über die (Selbst-)Darstellung im Netz sowie Online-Beziehungen und Online-Interaktionen.

Alltagsbewältigung: Wir bieten Online-Beratungssettings an, um für die Anliegen und Probleme Jugendlicher da zu sein.

Interessenvertretung: Wir fördern durch mediale Aktivitäten die Sichtbarkeit jugendlicher Interessen in der Öffentlichkeit und im Gemeinwesen.

Partizipation: Wir unterstützen Jugendliche dabei, im digitalen Raum ihre Meinung auszudrücken, an Entscheidungsprozessen teilzunehmen und sich zu engagieren.

Die hier genannten Wirkungsdimensionen haben keinen Anspruch auf Vollständigkeit und können erweitert werden. Auch die Zielformulierungen sind exemplarisch zu betrachten und können sowohl erweitert als auch anders formuliert werden (ebd. 2021, S. 12).

4. Strukturelle Settings und Rahmenbedingungen für Digitale Jugendarbeit

Für eine Bereitstellung des geeigneten strukturellen Settings sind die Trägereinrichtungen verantwortlich. Gleichwohl haben auch die Fachkräfte dafür Sorge zu tragen, dass die arbeitsrechtlich und vertraglich festgeschriebenen sowie die fachlich gebotenen Regelungen und Umgangsweisen umgesetzt werden. Fachgerechte Arbeit hat ihre Grundlage in einer Sozialraumanalyse und einer Beschreibung der Adressat*innen und der Lebenswelten, mit denen und für die gearbeitet werden soll. Vernetztes Handeln verlangt u. a. nach verbindlichen Zugängen zu Auftraggeber*in-

nen, Verwaltung, Kooperationspartner*innen und zivilgesellschaftlichen Akteur*innen. Diese sind durch digitale Zugänge und Angebote zu ergänzen. Dementsprechend gilt es, die Analyse des Sozialraums auch auf digitale Räume auszuweiten und eine Internetnutzungsanalyse zu integrieren, um auch die dort vorhandenen Zugänge und Möglichkeiten zu nutzen und in Erfahrung zu bringen, inwiefern diese Auswirkungen auf den Sozialraum haben (Landesarbeitsgemeinschaft Mobile Jugendarbeit/Streetwork Baden-Württemberg 2019, S. 37).

Empfehlungen zur Nutzung von Social-Media – wieso, weshalb, warum?

Mögliche Anregungen und Empfehlungen für Trägereinrichtungen in der Offenen Jugendarbeit (ein Beispiel am Medienkompetenzzentrum Neukölln):

Empfehlungen zur Nutzung von Social-Media - Wieso, Weshalb, Warum?

(Medienkompetenzzentrum Neukölln 2020)

Inhaltsüberblick - Fragen und Antworten zur digitalen Jugendarbeit:

1. Warum ist die Digitale Jugendarbeit wichtig?
2. Wofür können Social-Media-Kanäle genutzt werden?
3. Welche kreativen Möglichkeiten ergeben sich damit?
4. Welche Rollen haben die Fachkräfte?
5. Was gibt es für rechtliche Regelungen?
 - a. Das Recht am eigenen Bild
 - b. Das Urheberrecht
 - c. Datenschutz
 - d. Kinder- und Jugend(medien)schutz und Altersgrenzen bei Social-Media
6. Wie viele Social-Media-Kanäle sollte ich bespielen?
7. Was sollte ich beim digitalen Kontakt mit der Zielgruppe beachten?

1. Warum ist die Digitale Jugendarbeit wichtig?

Die ohnehin mediatisierte Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen kann mit kreativen und pädagogischen digitalen Tools aufgefangen und sinnvoll erweitert werden. Wie das geschehen kann und welche Möglichkeiten sich daraus ergeben, wird in den folgenden Punkten dargestellt. Diese dienen der Klärung von Fragen sowie als Anregung für weitere Diskussionen in euren Teams.

2. Wofür können Social-Media-Kanäle genutzt werden?

Social-Media-Kanäle unterstützen die Jugendarbeit in folgenden Bereichen:

4. Strukturelle Settings und Rahmenbedingungen für Digitale Jugendarbeit

1. Beziehungsarbeit (in Kontakt bleiben, ansprechbar sein, Unterstützung sein)
2. Kommunikation (auch ohne ein 1:1 Gespräch kann via digitaler Medien die Kommunikation aufrechterhalten bleiben durch Text, Bild, Ton und Video)
3. Information (informiert die Zielgruppe mit gut recherchierten Quellen über Themen, die sie bewegen)
4. Aktivieren der Zielgruppe (z.B. durch Partizipationsprojekte in digitaler Form – Umfragen, Fragen zu Gestaltungsmöglichkeiten der Onlinepräsenz, Fragen zu den Online-Themen etc.)
5. Vernetzung und Austausch (hilft den Kindern und Jugendlichen sich digital untereinander auszutauschen und online zu verabreden)
6. Sozialarbeiterisches Handeln (z.B. durch Präventions-/Aufklärungsangebote, die sich online an die Zielgruppe richten)

3. Welche kreativen Möglichkeiten ergeben sich damit?

1. Digitale Jugendprojekte
2. Inputs – Freizeitaktivitäten (Basteln, Spiele, Videos, Livestreams etc.)
3. Challenges – Mitmachaktionen
4. Unterstützung beim Lernen (Homeschooling, Hausaufgabenbetreuung)
5. Umfragen und Partizipationsmöglichkeiten
6. ...

4. Welche Rolle haben die Fachkräfte?

Die Rolle der Fachkräfte in der Jugendarbeit unterscheidet sich unwesentlich von der Arbeit mit der Zielgruppe im direkten Kontakt. Auch hier gelten dieselben grundlegenden Ziele, Handlungsorientierungen und Arbeitsbereiche, wie in der herkömmlichen Arbeit auch. Ihr kommuniziert, ihr spielt, ihr klärt auf und ihr gebt Ratschläge und Tipps zu den Fragen und Belangen mit denen die Zielgruppe an euch herantritt. Auch in der digitalen Welt kann die Jugendarbeit weitergehen und sich sogar weiterentwickeln, etwa dann, wenn hieraus neue Partizipationsprojekte hervorgehen oder sich neue Kommunikationskanäle entwickeln. Auch in der digitalen Onlinewelt haltet ihr damit eure professionelle Arbeit am Laufen und könnt mit Verantwortung und einer Vorbildfunktion vorangehen. Wie immer gilt auch hier mit einer möglichst kritisch-interessierten Grundhaltung an die Digitale Jugendarbeit heranzugehen. Am Anfang kann es immer etwas knifflig werden, mit der Zeit entwickelt sich dann ein neues Arbeitsmuster. Dabei braucht es Mut und Interesse am Ausprobieren.

5. Was gibt es für rechtliche Regelungen?

Es gibt unterschiedliche Rechtsgrundlagen, die je nach Kontext der pädagogischen Arbeit bedacht werden müssen. Insbesondere wenn Fotos und Videos von Minderjährigen verwendet und/oder veröffentlicht werden, müssen verschiedene rechtliche Vorschriften eingehalten werden.

a. Das Urheberrecht

Das Urheberrecht schützt das geistige Eigentum, also ein Werk, des Urhebers. Ein Werk kann bspw. eine Filmaufnahme, ein Foto, ein Musikstück oder ein Text sein. In der Praxis bedeutet das, dass nicht ohne Weiteres fremdes Eigentum eines Urhebers für die eigene Arbeit verwendet werden darf. Es gibt folgende Möglichkeiten: Entweder die Erlaubnis zur Nutzung bekommen oder auf sogenannte lizenzfreie Werke wie z.B. CC0-Lizenzen zurückgreifen.

Tipp: Bilder oder Musikstücke gibt's auch unter CC0-Lizenzen. Werden diese Medien genutzt und dabei die Quelle des Herausgebers angegeben, dann ist man auf der sicheren Seite (Bsp: www.pexels.com oder www.freemusicarchive.org/static). Mehr unter: www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/urheberrecht/was-muss-ich-beim-hochladen-fremder-inhalte-beachten/

b. Das Recht am eigenen Bild

Das Recht am eigenen Bild ist ein Bestandteil des Persönlichkeitsrechts. Das heißt, grundsätzlich kann jede abgebildete Person selbstständig über die Verbreitung und Zurschaustellung entscheiden. Dies gilt selbstverständlich auch bei Gruppenbildern. Da besonders jüngeren Kindern die Weitsicht über die möglichen Auswirkungen des Teilens fehlen kann, gelten hier weitere Regelungen. Bis zu einem Alter von 7 Jahren entscheiden ausschließlich die Erziehungsberechtigten darüber, ob Fotos/ Videos veröffentlicht werden dürfen.

Anmerkung der Hrsg.: Es müssen auch die Kinder und Jugendlichen selbst gefragt werden. Eine ausreichende Entscheidungsfähigkeit wird ab 14 Jahren vermutet. Die Zustimmung zur Veröffentlichung kann in diesen Fällen nur von entscheidungsfähigen Minderjährigen selbst erteilt werden. Fehlt diese Fähigkeit, kann die Zustimmung des Kindes auch nicht durch gesetzliche Vertreter*innen ersetzt werden (vgl. auch SOS-Kinderdorf 2018).

Tipp:

- Die Einverständniserklärungen immer in schriftlicher Form einholen, um rechtlich auf der sicheren Seite zu sein.
- Wenn keine Einverständniserklärung vorliegt, sollte grundsätzlich von einer Verwertung der Bilder abgesehen werden. Es gibt jedoch die Möglichkeit, das Bildmaterial unkenntlich aufzunehmen (bspw. nur Hände) bzw. im Nachhinein unkenntlich zu machen (bspw. Smiley über den Kopf).
- Bilder von größeren und öffentlichen Veranstaltungen, die im Zusammenhang mit einem Bericht stehen, können verwendet werden, wenn auf diesen keine Personen im Fokus stehen.
- Ohne Probleme können Bilder von Arbeitsergebnissen der Öffentlichkeit präsentiert werden.

c. Datenschutz

Es ist immer sinnvoll, zu wissen, welche Informationen eine Webanwendung oder eine App speichert und weiterverarbeitet. Besonders bei großen Unternehmen mit Sitz außerhalb der EU kann es besonders kritisch sein (WhatsApp, Facebook, TikTok etc.). In besonders herausfordernden Zeiten, in denen bspw. nur über Social Media der Kontakt zur Zielgruppe aufrechterhalten werden kann, muss situationsangemessen gehandelt werden, das heißt, dass auch solche Anwendungen genutzt werden sollten.

Wichtig hierbei ist zum einen ein reflektierter Austausch über diese Entscheidung mit dem Team und zum anderen das Absichern, dass mindestens zwei Fachkräfte (Vier-Augen-Prinzip) den Verlauf der Kommunikation verfolgen können. (Schützt die Zielgruppe und schützt euch!)

Tipp:

- Wenn die Kommunikation läuft, dann können der Zielgruppe auch datenschutzkonformere Lösungen vorgeschlagen werden.

d. Kinder- und Jugend(medien)schutz

Es sollte im Team besprochen werden, wie der Kinder- und Jugendschutz und der Kinder- und Jugendmedienschutz am besten in den entsprechenden Social-Media-Kanälen gewahrt werden kann (bspw. 4 Augen Prinzip / jeweils zwei pädagogische Fachkräfte; feste Anwesenheits- und Ansprechzeiten wegen der Transparenz festlegen; Arbeitsschutz berücksichtigen).

Es sollte geklärt sein, wie der Jugendmedienschutz mit seinen drei Säulen umgesetzt werden kann:

- Struktureller Jugendschutz (Gefährdungen noch vor ihrer Entstehung verhindern, wie bspw. Netiquette erstellen)
- Erzieherischer Jugendschutz (über Gefahren aufklären und vorbeugende Handlungsmöglichkeiten

4. Strukturelle Settings und Rahmenbedingungen für Digitale Jugendarbeit

aufzeigen, wie bspw. auf die Privatsphäre im Internet aufmerksam machen)

- Gesetzlicher Jugendschutz (Umgang mit Gefährdungen, bspw. wie wird darauf reagiert, wenn es zum Cyber-Mobbing oder Cyber-Grooming-Vorfall gekommen ist?)

Offizielle Altersgrenzen/Mindestalter bei Social-Media Anwendungen: Die meisten Social-Media Anwendungen, z.B. facebook, instagram haben Altersgrenzen in den AGBs von 13 oder 14 Jahren, WhatsApp hingegen von 16 Jahren. In der Praxis werden diese Altersgrenzen allerdings häufig unterlaufen. Für die Einhaltung der Grenzen bzw. die Erlaubnis gilt die elterliche Sorge, wie in anderen Fragen der Aufsichtspflicht. Details zu einzelnen Anwendungen und Rechtsfragen finden sich gut zusammengestellt hier: <https://www.saferinternet.at/news-detail/mindestalter-ab-wann-duerfen-kinder-whatsapp-instagram-co-nutzen>.

6. Wie viele Social-Media-Kanäle sollte ich bespielen?

Es empfiehlt sich auf mehr als einem Kanal/einer Anwendung die digitale Jugendarbeit anzugehen. Durch die oft schnelle Weiterentwicklung von Hard- und Software empfiehlt es sich die Konzepte digitaler Jugendarbeit auf zwei [Anm. Hrsg.] Kanäle zu fokussieren.

7. Was sollte ich beim digitalen Kontakt mit der Zielgruppe beachten?

- Klarnamen statt Pseudonyme - die Kinder müssen wissen, mit wem sie im Moment Kontakt haben.
- Offenheit zeigen – zeigt der Zielgruppe, dass das Team immer ein Ohr für sie hat („Es gibt keine blöden Fragen“).
- Emojis/Smileys nutzen - diese helfen dem Verständnis von Gefühlen/Stimmungen und Emotionen in der digitalen Welt.
- Inhalte an den Interessen und Bedürfnissen der Zielgruppe ausrichten – interessiert dieser Inhalt meine Zielgruppe? Ist mein Inhalt für meine Zielgruppe verständlich?
- Medien variieren – zusätzlich zu den Texten können auch Bilder, Videos, Audiodateien, GIFs etc. genutzt werden, dies macht auf die Posts aufmerksam (Urheber- und Bildrechte beachten).
- Angemessene Sprache verwenden – dabei auf Diversität achten (Religion, Geschlecht, Gender, ...).
- Direkte Ansprache – kann zu einer aktiven Teilnahme animieren.
- Online-Moderation – gemeinsam genutzte Online-Räume können auch zu unsachlichen Diskussionen oder Kommentaren führen, darauf sollte reagiert und die Unterhaltung auf eine sachliche Ebene gelenkt werden.
- Privates bleibt privat – sollte die Zielgruppe bedenkenlos private Informationen teilen, dann sollte sie darauf aufmerksam gemacht werden, welche Möglichkeiten es gibt, private Informationen über Profileinstellungen zu schützen oder welche möglichen Folgen dies hätte (etwa dann, wenn Adresse oder Telefonnummer ins Netz gestellt werden).

Umgang in Organisationen der Offenen Jugendarbeit

Im Alltag werden die Fachkräfte immer wieder mit neuen Trends, Entwicklungen und Phänomenen konfrontiert. Diese sind im Gespräch mit den Trägereinrichtungen zu benennen, sodass gemeinsam eine Position und geeignete Handlungs- oder Lösungsmöglichkeiten gefunden werden können.

Das berufliche Handeln ist – online wie offline – an den geltenden fachlichen Standards der Offenen Jugendarbeit auszurichten. Der regelmäßige Austausch über Aktivitäten und Erfahrungen findet sowohl im Team als auch in Form von Fachberatungen, Vernetzungstreffen und/oder Supervision statt (vgl. DOJ/AFAJ, Fachgruppe Digitale Medien).

Mögliche Anregungen und Empfehlungen für Trägereinrichtungen in der Offenen Jugendarbeit (ein Beispiel an der Landesarbeitsgemeinschaft Mobile Jugendarbeit/Streetwork Baden-Württemberg e.V.):

Digital.Total?!

(Landesarbeitsgemeinschaft Mobile Jugendarbeit/Streetwork Baden-Württemberg e. V., 2020, S. 37)

Digitalisierung als Teil eines Organisationsentwicklungsprozesses

Die Digitalisierung ist in einen Organisationsentwicklungsprozess (OE) und/oder in einen Qualitätsmanagementprozess (QM) eingebettet. Dabei gilt es u. a. eine Gesamtstrategie für alle Bereiche zu entwickeln.

Erarbeitung einer Social-Media-Policy

Die Fachkräfte sind bei der Bearbeitung und Erarbeitung von internen Handreichungen und Empfehlungen zum Einsatz und zur Nutzung von Social Media zu beteiligen. Diese sind regelmäßig fortzuschreiben und die Einhaltung der dort festgehaltenen Nutzungspraktiken auf deren Praktikabilität hin zu überprüfen.

Benennung eines*r Social Media-Beauftragten

Neben einer*m Datenschutzbeauftragten und/oder einer*m Verantwortlichen für den Datenschutz und eine*m feste*n Ansprechpartner*in für rechtliche (IT-, Internet-, Straf-, Urheberrecht) sowie für technische Fragen (IT-Bereich) ist ein*e Social Media-Beauftragte*r zu benennen, der*die für inhaltliche Fragen zur Verfügung steht und als Schnittstelle zum technischen Support sowie zur*m Datenschutzbeauftragte*n fungiert.

Vermittlung von rechtlichen Grundlagen

Rechtliche Grundlagen, insbesondere im Bereich Datenschutz und Datensicherheit, sind den Fachkräften durch entsprechende Schulungen und Vereinbarungen zu vermitteln. Dies dient der rechtlichen Absicherung der Träger*innen und erhöht die Handlungssicherheit der Fachkräfte.

Controlling, Wartung und digitale Verwaltung

Die Träger*innen sind nicht nur für das Controlling und die Wartung der Geräte und genutzten Dienste zuständig, sondern auch für die Erarbeitung von Richtlinien bezogen auf den digitalen Nachlass und die Verwaltung. Hierbei stellen sich folgende Fragen: Wie ist das Prozedere und der Umgang bei Mitarbeiter*innenwechsel? Welche Maßnahmen werden beim Verlust oder Defekt von Dienstgeräten getroffen? Gibt es Ersatzgeräte? Wie ist die Löschung und Sperrung von alten Accounts und Nummern geregelt? Wo und wie lange werden Daten gesichert und gespeichert?

Social Media Policy in der Offenen Jugendarbeit

Anhand einer Social Media Policy sollen strukturelle Rahmenbedingungen und Verbindlichkeiten festgehalten werden. Die jeweiligen Einrichtungen finden ein gangbares und umsetzbares Modell und orientieren sich an den Rahmenbedingungen, die für die jeweilige Angebotssetzung formuliert sind. Es müssen nicht alle Einrichtungen in demselben Umfang und in derselben Differenzierung in und mit Digitaler Jugendarbeit/Social Media arbeiten. Sofern sie sich für eine Angebotssetzung

entschieden haben, gilt es, diese auch einzuhalten – wie z. B. regelmäßige Präsenz, regelmäßige Online-Zeiten, aktive Kommunikation.

Die Verschriftlichung der Social Media Policy ist notwendig, um für die Mitarbeiter*innen transparent zu sein, und sie muss laufend aktualisiert und modifiziert werden. Regelmäßige Fortbildungen, Reflexionsmöglichkeiten und der Informationsaustausch sind feste Bestandteile professioneller Offener Jugendarbeit und daher genauso im Arbeitsbereich Digitaler Jugendarbeit (vgl. Verein Wiener Jugendzentren).

Mögliche Anregungen und Empfehlungen für Träger*inneneinrichtungen in der Offenen Jugendarbeit (ein Beispiel am Verein Wiener Jugendzentren):

Social Media

(Verein Wiener Jugendzentren o.J.)

Social Media in der Gesamtorganisation und in den einzelnen Einrichtungen

Die Offene Jugendarbeit nutzt Social Media für eine Vielzahl unterschiedlicher Aktivitäten. Dazu gehören die direkte Kommunikation mit Zielgruppen, wie auch Öffentlichkeitsarbeit, Vernetzung, Präsentation der Einrichtungen/der Organisation oder internes Wissensmanagement. Dementsprechend gibt es nicht eine*n Social Media Beauftragte*n, sondern jeweils Zuständige im Rahmen ihres Aufgabenbereichs.

- Offizielle Einrichtungsseiten (Homepage und bspw. Facebook-Seite): werden von der Einrichtungsleitung betreut
- Projektseiten/Seiten von speziellen Angeboten werden je nach Vereinbarung von der zuständigen Fachkraft betreut
- Profile/Einrichtungsseiten: werden von den jeweiligen Einrichtungen entsprechend den vereinbarten Zuständigkeiten in den Teams betreut

Vertiefungsstufenmodell

Neben den Social Media Guidelines und der inhaltlichen Konzeption von Digitaler Jugendarbeit orientiert sich die konkrete Arbeit mit Social Media in den Einrichtungen weiters an einem „Vertiefungsstufenmodell“:

1. Vertiefungsstufe: Einfacher Nutzen (vorrangig ÖA)
2. Vertiefungsstufe: Einfacher Einbezug in die alltägliche Arbeit (ÖA und einfaches Kommunikationsangebot, gelegentliche Workshops von externen Anbieter*innen)
3. Vertiefungsstufe: Intensiver Einbezug in die alltägliche Arbeit (ÖA, Kommunikation, Projekte, regelmäßige, engmaschige Anwesenheit, intensive Nutzung in der alltäglichen Arbeit, Gewährleistung bestimmter Angebots-/Anwesenheitszeiten, langfristige Projekte zur kritischen Auseinandersetzung und KnowHow-Vermittlung)

Differenzierung der Zielgruppen

Je nach Angebot und Thema der Kommunikation ist darauf zu achten, dass die spezifischen Gruppen erreicht werden, die erreicht werden sollen (Zielgruppensteuerung). Eine undifferenzierte Informationsflut bewirkt möglicherweise das Gegenteil der angestrebten Wirkungen (z.B. Personen verlassen Seiten etc.). Vor Veröffentlichung ist zu überlegen, wer erreicht werden soll: Öffentlichkeit, Fachöffentlichkeit, Jugendliche, spezifische Jugendliche oder bestimmte Gruppen etc. Darüber hinaus ist darauf zu achten, dass auch in der Arbeit mit Social Media die Offene Jugendarbeit in ihren eigenen Social Media Angeboten einen verantwortungsvoll moderierten und „geschützten Rahmen“ für Jugendliche bietet. Eine entsprechende Differenzierung der Social Media Kontakte ist vorzunehmen.

Wichtige Punkte:

- Mit unseren Social-Media-Aktivitäten sprechen wir viele unterschiedliche Zielgruppen an.
- Im Vorfeld wird gut überlegt, welche Information für welche Zielgruppe relevant ist.
- Die Offene Jugendarbeit bietet auch in ihren Social Media Angeboten einen verantwortungsvoll moderierten und „geschützten Rahmen“ für Jugendliche.
- Social Media Kontakte werden daher sorgsam und differenziert gehandhabt.

Wirkung in der Öffentlichkeit

Wie insgesamt in der Offenen Jugendarbeit ist auch im Rahmen der Arbeit in sozialen Netzwerken auf die grundsätzliche Wirkung unseres Tuns und unseres Erscheinungsbildes zu achten. Alle grundsätzlichen Informationen über die Einrichtung sowie ihre Aktivitäten sollen auch in sozialen Netzwerken als Angebote dieser erkannt werden und für alle öffentlich sichtbar sein!

Wichtige Punkte:

- Einrichtungsname, eine Einrichtung des*der Träger*in XY, ev. Integration des Logos/Einrichtungslogos in Profilbild/Titelbild
- Kontaktdaten (Telefon, E-Mail, ev. Website, Team usw.)
- Hinweis auf (Online-)Erreichbarkeit
- Kurzbeschreibung der Einrichtung und der Angebote

Durch die Verlinkung der Einrichtungshomepages mit den Seiten/Profilen in sozialen Netzwerken erweitert sich der Kreis der Nutzer*innen. Rechtliches (wie Urheberrecht, Datenschutz, Recht am Bild u. ä.) ist zu berücksichtigen und auch u. a. im Rahmen von Digitaler Jugendarbeit mit den Zielgruppen zu thematisieren. Soziale Netzwerke sind über den Moment hinaus öffentlichkeitswirksam. Dies kann nicht nur gut zur Öffentlichkeitsarbeit, sondern auch zur Inszenierung bestimmter Themen oder sonstiger Elemente von Digitaler Jugendarbeit genutzt werden. Zu beachten ist demzufolge aber auch, dass alle Postings, Fotos, Kommentare (auch negative), etc. über den Moment weiterwirken können. Auf ein entsprechendes Image der Einrichtung und der Angebote ist zu achten. (Wer wird wie abgebildet, wie wird kommuniziert, wie ist der Gesamteindruck? etc.)

Wichtige Punkte:

- Alle Einrichtungen sind auch in Sozialen Netzwerken als Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit zu erkennen.
- Die grundlegenden Informationen über die Einrichtungen sind für alle Nutzer*innen sichtbar.
- Entsprechend der Vertiefungsstufen ist eine regelmäßige Präsenz notwendig.
- Auf Einträge oder problematische Postings wird sorgfältig und zeitnah reagiert.

Wer kommuniziert und wie? Beruflich – Privat!

Wie für andere Aufgabenbereiche auch, braucht es auch dafür klare Zuständigkeiten im Team. Auch die Arbeit in online-Medien ist in unserem Arbeitszusammenhang als Teamarbeit zu verstehen. D.h. es ist darauf zu achten, dass es entsprechende Möglichkeiten zur Besprechung in den Teamzeiten gibt. Laufende Kommunikation und Infoaustausch im Team ist erforderlich. Besondere Vorkommnisse und die entsprechenden Handlungsmöglichkeiten sollen gemeinsam mit den Kolleg*innen reflektiert werden können. Je nach Vertiefungsstufe ist auf eine entsprechende Vertretungsregelung und Gewährleistung der Anwesenheitszeit zu achten. In der Kommunikation mit den Zielgruppen ist auf eine klare und transparente Unterscheidung zwischen privatem und beruflichem Kontext zu achten. D.h. Anfragen (bspw. von Jugendlichen) an private Profile sind grundsätzlich zu beruflichen Seiten/Profilen zu verweisen.

Persönliche berufliche Profile sind deutlich als solche zu kennzeichnen (Beispiel: Jugendzentrum xy). Arbeit mit Social Media zu beruflichen Zwecken passiert grundsätzlich in der Dienstzeit. Digitales (vgl. Vertiefungsstufe 3) soll weiters im Dienstplan ausgewiesen werden. Bei Beendigung des Dienstverhältnisses sind persönliche berufliche Profile zu löschen, die Kontakte an andere Kolleg*innen zu verweisen. Privates (partei-)politisches Engagement und sonstige Tätigkeiten in der Freizeit sind grundsätzlich von beruflicher Arbeit klar zu trennen. Verlinkungen, Weiterleitung von Postings u.ä. über die beruflichen Profile/Seiten sind daher mit professioneller Einschätzung vorzunehmen. Grundsätzlich gilt ein professionelles Agieren in der täglichen Arbeit wie auch außerhalb der Sozialen Netzwerke.

Wichtige Punkte:

- Es gibt eine klare Aufgabenverteilung und Zuständigkeiten.
- Auch Arbeit in online-Medien ist Teamarbeit.
- Berufliche Profile sollen klar ersichtlich beruflich sein.
- Durch professionelles Agieren/Einschätzen herrscht eine saubere Trennung von beruflich und privat.
- Die Arbeit in Social Media erfolgt in der Dienstzeit.
- Das personenbezogene Profil wird nach dem Ausscheiden gelöscht.

Umgang mit fremden Inhalten

Postings auf Seiten werden hinsichtlich der Vereinbarkeit mit dem Leitbild der Einrichtung, den Prinzipien und den entsprechenden Richtlinien der Offenen Jugendarbeit geprüft und gegebenenfalls gelöscht (bspw. irrelevant für die Offene Jugendarbeit und/oder Jugendliche, Werbepostings, unseriöse, rufschädigende Postings u. ä). Postings, Statements, Kommentare etc. von Zielgruppen werden entsprechend eines kompetenten fachlich pädagogischen Umgangs bearbeitet (d.h. es wird der Situation angemessen reagiert; Handlungsmöglichkeiten bspw.: Löschen des Postings, Kommentieren, Nachfragen, Kritisieren, Meinungen anderer einholen – in Kommunikation treten und das Thema bearbeiten; nichts unkommentiert lassen, rasch reagieren etc.). Grundsätzlich gilt es sich zu überlegen, welche Handlungsmöglichkeiten auch außerhalb sozialer Netzwerke gegeben sind. Das Teilen von interessanten Postings und Links ist in diesem Zusammenhang aber sehr sinnvoll und ausdrücklich erwünscht.

Wichtige Punkte:

- Inhalte, Meinungen usw. sind, wie auch außerhalb sozialer Netzwerke, mit dem Leitbild und den Prinzipien der Einrichtung und der Offenen Jugendarbeit vereinbar.
- Mit Postings von Zielgruppen wird, der Situation angemessen, fachlich, pädagogisch umgegangen.

- Grundsätzlich begegnen wir geäußerten Meinungen gegenüber offen und fördern die Kommunikation und den Austausch.

Qualitätssicherung, Qualitätsentwicklung

Die Mitarbeiter*innen beteiligen sich aktiv an der Weiterentwicklung und setzen sich offen mit Entwicklungen, Möglichkeiten, Chancen, Risiken und Grenzen von Social Media/Sozialen Netzwerken auseinander. Dafür werden Zeit und Ressourcen zur Verfügung gestellt (Fortbildung, Austauschtreffen usw.). Darüber hinaus werden regelmäßig themenspezifische Fortbildungen angeboten. Die entsprechend notwendige technische Ausstattung und der grundsätzliche technische Support sind auch durch den*die Träger*in zu gewährleisten. Die Evaluierung erfolgt entsprechend der grundsätzlichen Evaluierungsrichtlinien in der Offenen Jugendarbeit.

Wichtige Punkte:

- Social Media/Soziale Netzwerke sind ein lebendiger Teil der Arbeit und werden gemeinsam laufend diskutiert und aktualisiert.
- Der*die Träger*in stellt alle dafür nötigen Ressourcen zur Verfügung.
- Auch in diesem Arbeitsfeld werden mittels Evaluierung und Reflexion Qualitätsstandards entwickelt und verbessert.

Besondere Vorfälle in der Kommunikation

Die Kommunikation via Social Media ist rasch, immer öffentlich und hat dauerhaft Bestand. D.h. es ist zu beachten, dass bestimmte Vorfälle durch die besondere Art der Kommunikation in online Netzwerken gegebenenfalls das Potential haben zur „Krise“ zu werden. Bei besonderen Vorfällen, die die Einrichtung, die Mitarbeiter*innen, den Träger und/oder die Zielgruppen betreffen, ist auch die Kommunikation in sozialen Netzwerken zu beobachten und gegebenenfalls zu dokumentieren (Screenshot, Ausdruck).

Bei besonders schwerwiegenden Vorfällen in sozialen Netzwerken (wie z.B. Drohungen, Cyber-Mobbing u. ä), die die Einrichtung, die Mitarbeiter*innen, den*die Träger*in und/oder die Zielgruppen betreffen, ist in Absprache zunächst mit der Leitung und dem Team, in weiterer Folge mit dem*der Träger*in vorzunehmen und eine adäquate Vorgangsweise zu wählen (Sicherheitsmanagement, Notfallplan, usw.). Grundsätzlich gilt: Alles dokumentieren (Screenshots anfertigen, Protokoll verfassen mit genauer Angabe der Zeit und der gewählten Vorgangsweise), Einträge gegebenenfalls löschen, Einstellungen/Zugriffsrechte etc. regelmäßig überprüfen.

Wichtige Punkte:

- Wir sind uns bewusst, dass Kommunikation in sozialen Medien immer unmittelbar, öffentlich und dauerhaft ist.
- Speziell bei besonderen Vorfällen wird auch die Kommunikation in Social Media beobachtet.
- Bei heiklen Fragen/Unsicherheiten immer informieren/absprechen/rücksprechen! (Team, Leitung, Träger*in).
- Bei schwerwiegenden Vorfällen alles dokumentieren (Wer, Was, Wann, Welche Maßnahmen wurden gesetzt, Wer wurde informiert).

Leitlinien für die Organisationsentwicklung der digitalen Jugendarbeit

Strategie:	Integrieren Sie die digitale Jugendarbeit in die Strategie und Vision Ihrer Organisation.
Organisationskultur:	Innovativ und experimentell - probieren Sie neue Ansätze aus, lernen Sie aus Fehlern und Erfolgen.
Steuerung und Management:	Integrieren Sie digitale Gesichtspunkte in Richtlinien, ethische Standards, Prozesse und Planungen.
Personalentwicklung:	Schulen Sie Mitarbeiter*innen und Freiwillige regelmäßig, um ihre Kompetenzen zu erweitern und ablehnende Haltungen zu hinterfragen.
Infrastruktur:	Statten Sie Mitarbeiter*innen und Jugendlichen mit erforderlicher Software, Hardware, Geräten, Werkzeugen und Internetanbindung aus.
Kooperationen:	Profitieren Sie von bereichsübergreifenden Kooperationen unter Einhaltung der Werte der Jugendarbeit.



Grundsätze für Jugendarbeiter*innen bei der Entwicklung von digitaler Jugendarbeit

Praxis

- Planen und führen Sie digitale Jugendarbeit so durch, dass sie den Zielen der Jugendarbeit und den Bedürfnissen und Erwartungen der Jugendlichen entspricht. Integrieren Sie das Digitale in die Angebote der Jugendarbeit.
- Eröffnen Sie den Jugendlichen, mit denen Sie arbeiten, mit innovativen Methoden Chancen in Aktivitäten der digitalen Jugendarbeit, digitalen Werkzeugen und der Digitalisierung allgemein
- Ermöglichen Sie ergebnisoffenes Lernen: Schaffen Sie einen Raum für Jugendliche und Jugendarbeiter*innen, in dem sie gemeinsam Probleme erforschen, etwas ausprobieren, dabei auch scheitern und alternative Lösungswege finden.
- Ermöglichen Sie den Rollenwechsel von Konsument*innen zu Gestalter*innen.
- Treffen Sie informierte Entscheidungen, welche Werkzeuge Sie verwenden und berücksichtigen Sie dabei die Rechte, die Sicherheit, die Zugänglichkeit und den Spaßfaktor für Jugendliche.
- Integrieren Sie anregende Evaluierungsmethoden in Ihre Planung.
- Präsentieren Sie Ihre Arbeit und tragen Sie dazu bei, dass die Wirkungen der digitalen Jugendarbeit Anerkennung finden.

Ethik

- Übertragen Sie Ihre Offline-Praxisgrundlagen und Entscheidungsprozesse in einen digitalisierten Kontext, und reflektieren Sie die neuen Herausforderungen durch das „Digitale“.
- Pflegen Sie auch „im Digitalen“ professionelle Beziehungen und achten Sie auf die Grenzen.
- Arbeiten Sie auf eine Weise, die junge Menschen bestärkt und ihnen hilft, sich für ihre Rechte einzusetzen.
- Helfen Sie jungen Menschen, durch kritisches Denken die Kontrolle über ihre Beziehung zu Digitalisierung, digitalen Medien und Technologie zu erlangen.

Berufliche Weiterentwicklung

- Suchen Sie nach Fortbildungsmöglichkeiten, um kontinuierlich ihre Kenntnisse und Fähigkeiten auszubauen und neue zu entwickeln.
- Fordern Sie festgefahrene Denkweisen heraus und tragen Sie so zu einer digital agilen Kultur der Jugendarbeit bei.
- Engagieren Sie sich für Peer-Learning, Wissensaustausch und internationale Zusammenarbeit.
- Bedenken Sie: Interesse an digitalen Technologien und eine agile Denkweise sind wichtiger als technische Expertise.

5. Das Thema Recht in der Digitalen Jugendarbeit

Das Internet ist kein rechtsfreier Raum. Zahlreiche Gesetze spielen bei der Mediennutzung eine Rolle: vom Jugendschutz und Strafrecht über Datenschutzrecht bis zum Kaufvertrags- und Urheberrecht. Eltern und andere Erziehungsberechtigte sowie die Fachkräfte der Offenen Jugendarbeit trifft auch im Internet die Aufsichtspflicht. Oft bleibt es eine pädagogische Frage, wie mit Chancen und Risiken für Kinder und Jugendliche im Netz umgegangen werden kann (vgl. SOS-Kinderdorf 2018, S. 3). Die Auswirkungen der rechtlichen und organisatorischen Bereiche sind jedenfalls für die Digitale Jugendarbeit relevant (in Anlehnung an SOS-Kinderdorf 2018):

Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO)

Datenschutz ist nicht nur in den Medien präsent. Auch innerhalb von Einrichtungen und Organisationen kommen Beschäftigte bewusst oder unbewusst immer wieder mit dem Thema Datenschutz in Berührung. Sobald in einer beruflichen Situation beispielsweise ein Name mit Telefonnummer notiert wird, gelten gewisse Regeln zum Schutz dieser personenbezogenen Daten (Landesjugendring Brandenburg/Fachverband Jugendarbeit/Jugendsozialarbeit Brandenburg e.V. 2019, S. 6). Die Wurzeln des Datenschutzes, so wie wir ihn heute als Schutz unserer Privatsphäre und unserer Persönlichkeitsrechte verstehen, gehen bis ins 13. Jahrhundert zurück, als mit dem Beichtgeheimnis erstmals eine Verschwiegenheitspflicht festgeschrieben wurde. Mit dem Inkrafttreten der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) mit 25. Mai 2018 hat in Europa ein neues Datenschutzzeitalter begonnen. In Österreich wird die DSGVO durch das angepasste Datenschutzgesetz (DSG), das ebenfalls mit 25. Mai 2018 in Kraft getreten ist, begleitet (POJAT 2019, S. 6).

Der pädagogische Auftrag

Ob Smartphone oder Tablet, soziale Medien oder Online-Spiele, Digitale Medien sind aus dem Alltag von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Geht es in jungen Jahren vor allem um das Anschauen von bunten Bildern und Spielen, so wird mit dem Älterwerden zunehmend die

Kommunikation über soziale Medien wichtig. Für Fachkräfte der Offenen Jugendarbeit stellt dies oft eine Herausforderung im „erzieherischen“ Alltag dar. Viele haben das Gefühl, bei technischen Entwicklungen nicht mitzukommen oder empfinden digitale Medien als Störfaktoren im Alltag. Auch bestehen Ängste vor den Risiken der Internetnutzung. Wie im „realen“ Leben können Kinder und Jugendliche auch online nie vor allen Risiken geschützt werden. Sie können aber darin gefördert werden, mit problematischen Situationen besser umgehen zu lernen. Smartphone, Tablet und ähnliche Geräte bringen einen klaren Auftrag an Eltern und Fachkräfte mit sich.

Die Aufsichtspflicht

Die Aufsichtspflicht bezeichnet die Pflicht, Kinder und Jugendliche so zu begleiten und anzuleiten, dass weder sie selbst noch andere Schaden erleiden. Sie steht stets in einem Spannungsfeld zwischen Schutz und Selbstständigkeit. Die Aufsichtspflicht besteht bis zur Volljährigkeit, ihr Umfang reduziert sich jedoch mit dem Alter und zunehmender Selbstständigkeit des Kindes oder des Jugendlichen. Sie orientiert sich an verschiedenen Kriterien und muss der jeweiligen Situation angepasst werden (insb. an Alter und Reife des Kindes/Jugendlichen, Gefahrenquelle, Eigenschaften und Qualifikation der Aufsichtsperson, relevante Rechtsvorschriften etc.). Das Gesetz beinhaltet keine genauen Vorgaben wie die Aufsichtspflicht auszuüben ist. Minderjährige brauchen Entwicklungsfreiräume ohne ständige Kontrolle. Je älter und reifer sie werden, desto mehr gehen sie den Weg hin zur Eigenverantwortung. Die Stufen der Aufsichtspflicht helfen bei der Einschätzung des im Einzelfall geforderten Verhaltens. Abhängig von den genannten Kriterien muss der/die Aufsichtspflichtige durch vernünftige Maßnahmen einwirken. Pro Stufe verstärkt sich der Schutzfaktor und verringert sich der Selbstständigkeitsaspekt (nähere Informationen zur Aufsichtspflicht in der Broschüre „Sicher durch die Aufsichtspflicht“, Download unter www.sos-kinderdorf.at/kinderrechte).

Die Aufsichtspflicht im Internet

Erziehung bedeutet Entwicklungsmöglichkeiten zu fördern (vgl. § 160 ABGB). Kinder und Jugendliche haben ein Recht auf Förderung ihrer Entwicklung und auf Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit (§ 1 B-KJHG). Digitale Medien werden in Schule und Beruf immer wichtiger und spielen für die Chancengleichheit eine wachsende Rolle. Das Erlernen eines kompetenten Umgangs mit diesen Medien ist daher Teil des Erziehungsauftrags. Fachkräfte sind zur Einhaltung der Kinderrechte verpflichtet (§ 3 B-KJHG). Daraus ergibt sich eine besondere Verantwortung, Schutz- und Selbstbestimmungsrechte von Kindern und Jugendlichen auch im Umgang mit digitalen Medien gegeneinander abzuwägen. Das Internet ist kein rechtsfreier Raum. Was offline erlaubt oder verboten ist, ist auch online erlaubt oder verboten. Entsprechend trifft erziehungsberechtigte Personen auch im Internet die Aufsichtspflicht.

Die Erkundigungspflicht

Fachkräfte müssen mit digitalen Medien vertraut sein und sich auch über den Wissensstand der von ihnen betreuten Kinder und Jugendlichen informieren. Je offener mit ihnen über den digitalen Alltag gesprochen wird, desto höher ist die Chance, dass sich diese bei Problemen an die Eltern oder andere Bezugspersonen wenden.

Die Aufklärungspflicht

Kinder und Jugendliche müssen über Rechte, Pflichten sowie Risiken und mögliche Rechtsverstöße informiert und aufgeklärt werden. Dies umfasst z. B. die Themenbereiche Privatsphäre, Umgang mit Fotos und Videos oder Gewalt im Netz.

Die Kontrollpflicht

Abhängig vom Alter und Entwicklungsstand kann auch eine Kontrolle der Internetnutzung notwendig sein. Diese kann persönlicher (z.B. durch Nachfragen, gemeinsames Surfen) oder technischer Natur (z.B. Filterprogramme) sein. Kontrollmaßnahmen sollten mit dem Kind und Jugendlichen abgesprochen werden und müssen notwendig und verhältnismäßig sein. Werden Regeln oder bestimmte Abmachungen nicht eingehalten, muss

die aufsichtspflichtige Person in geeigneter Weise reagieren (z. B. Auflagen, strengere Kontrollen).

Die Eingriffspflicht

Bestehen konkrete Anhaltspunkte, dass Jugendliche ein Verbot missachten, strafbares Verhalten setzen oder sich oder andere gefährden, müssen Aufsichtspflichtige eingreifen. Verbotene Inhalte müssen von Datenträgern gelöscht, und der Internetzugriff muss im Einzelfall beschränkt oder gesperrt sowie Grenzüberschreitungen mit pädagogischen Maßnahmen begegnet werden.

Eingriffe müssen immer verhältnismäßig sein, wobei das gelindeste Mittel zu wählen ist. Es sollte jene (pädagogische) Konsequenz gewählt werden, die das Kind oder den Jugendlichen in der jeweiligen Entwicklung fördert. Gemeinsame Regeln sind nicht nur für den pädagogischen Alltag wichtig, sondern auch ein Indikator dafür, dass der Aufsichtspflicht nachgekommen wird.

WLAN in Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit

Diesbezüglich liegt zwar keine Rechtsprechung vor, aber grundsätzlich haften WLAN-Betreiber*innen in Österreich nicht für das Verhalten der Nutzer*innen. In sozialpädagogischen Einrichtungen ist jedoch die Aufsichtspflicht der Fachkräfte zu bedenken. Diese besteht unabhängig davon, wie Kinder und Jugendliche ins Netz gelangen (WLAN, Handy, Haus-PC). Aufsichtspflichtige Personen haften allerdings nur bei einer schuldhaften Verletzung der Aufsichtspflicht. Die Einrichtung eines Passworts ist rechtlich nicht notwendig, aber empfehlenswert.

Recht am Bild

Bilder von Minderjährigen dürfen nicht veröffentlicht werden, wenn berechnete Interessen der Minderjährigen verletzt würden (§ 78 UrhG, sog. „Recht am eigenen Bild“). Ohne Zustimmung der Abgebildeten ist die Veröffentlichung von herabsetzenden, bloßstellenden oder entwürdigenden Fotos verboten, ebenso die Veröffentlichung zu Werbezwecken oder wenn dadurch das Privatleben der Öffentlichkeit preisgegeben wird. Die Zustimmung zur Veröffentlichung kann in diesen Fällen nur von entscheidungsfähigen Minderjähri-

gen selbst erteilt werden, wobei eine ausreichende Entscheidungsfähigkeit ab 14 Jahren vermutet werden kann. Fehlt diese Fähigkeit, kann die Zustimmung des Kindes auch nicht durch gesetzliche Vertreter*innen ersetzt werden. Fotos dürfen in diesem Fall nur veröffentlicht werden, wenn keine berechtigten Interessen des Jugendlichen verletzt werden. Aus kinderrechtlicher Sicht sollte vor Veröffentlichung immer die Zustimmung der Jugendlichen eingeholt werden.

Die Verwendung von Sozialen Medien zur Kommunikation

Messenger wie WhatsApp sind für viele Kinder und Jugendliche wichtige Kommunikationskanäle. Für Fachkräfte und andere Personen, die Kinder und Jugendliche professionell begleiten, sind Soziale Medien oft hilfreiche Tools, um mit Kindern und Jugendlichen innerhalb ihrer Lebenswelt in Beziehung zu treten. Als praktische Helfer bieten Übersetzungsapps und Apps mit Sprach- und Videonachrichten-Funktion wertvolle Unterstützung im Alltag, etwa zur Überwindung von Sprachbarrieren in der Betreuung von Minderjährigen mit Fluchterfahrung oder zur Erleichterung der Kommunikation mit Kindern und Jugendlichen, die nicht lesen oder schreiben können. Aus pädagogischer Sicht ist es also durchaus empfehlenswert, sich diese Kommunikationsmittel – in Absprache mit den Kindern und Jugendlichen und verbunden mit Anleitung und Aufklärung (Aufsichtspflicht!) – zunutze zu machen. Weitere Informationen siehe hierzu auch: Nutzenabwägung - Nutzung digitaler Medien der A6-Fachabteilung Gesellschaft: www.verwaltung.steiermark.at/cms/ziel/155944621/DE/

Aus Datenschutzsicht ist es allerdings ratsam, alternative Messenger-Apps mit höheren Datenschutzstandards wie z. B. Signal zu nutzen. Die Verwendung von WhatsApp durch Unternehmen und Vereine verstößt nach Ansicht von Datenschutzexpert*innen gegen die EU-Datenschutzgrundverordnung. Empfehlenswert ist – auch vor dem Hintergrund datenschutzrechtlicher Verpflichtungen – die Erarbeitung von Leitlinien für Mitarbeiter*innen zur Nutzung sozialer Medien im Arbeitskontext. Welche Programme dürfen verwendet werden? Welche Informationen dürfen

über welche Kommunikationskanäle geteilt werden? Dürfen private Geräte und Accounts verwendet werden?

Filter und Beschränkungen von Inhalten

Rechtlich gesehen ist es weder verpflichtend, Kinderschutzprogramme einzusetzen, noch würde der Einsatz solcher technischer „Helfer“ bedeuten, dass man seiner Aufsichtspflicht „automatisch“ nachgekommen ist. Bei jungen Kindern kann Kinderschutz-Software eine hilfreiche Ergänzung zu medienpädagogischen Maßnahmen sein (Tipps zu Kinderschutz-Software und Apps unter www.saferinternet.at/zielgruppen/eltern gelistet). Wird keine Kinderschutz-Software verwendet, sollte bei Suchmaschinen die Filterfunktion „SafeSearch“ in den Einstellungen aktiviert sein. Zudem können spezielle Kinder-Suchmaschinen hilfreich sein. Diese zeigen kindgerechte Inhalte auf und unterdrücken meist Werbung und Pop-Ups. Dem verständlichen Wunsch nach Schutz steht das Recht auf Privatsphäre gegenüber. Letztlich schützen Filterprogramme oft nicht vor ungeeigneten Inhalten. Zugang zu Gewalt und Internetpornografie über Geräte von Freunden und Freundinnen oder Geschwistern können oft nicht verhindern werden. In sozialen Netzwerken, Foren, Chats, Messengern sowie gegen Mobbing oder Kontakt mit Fremden sind sie meist wirkungslos.

Filterprogramme können zwar bei jungen Kindern eine gewisse Abhilfe schaffen (siehe dazu oben), doch vor allem mit zunehmendem Alter ist es unmöglich, Kinder und Jugendliche gänzlich vor Online-Pornografie zu bewahren. Häufig stoßen sie ohne bewusstes Suchen darauf, etwa durch Werbung oder Videos von Freund*innen, nicht selten erstmals im Volksschulalter. Oft steht auch das Bedürfnis nach Aufklärung dahinter. Jugendliche erhalten im Rahmen der Sexualerziehung oft viele technische Informationen über Sexualität, das Wissen darüber, wie „es“ aber wirklich geht, fehlt oft. Pornografische Seiten liefern dann scheinbar genau die Antworten auf Fragen, die im Rahmen der Aufklärung nicht beantwortet wurden. Wichtig ist es daher, Kinder und Jugendliche dazu zu befähigen, das Gesehene einzuordnen, sollten sie einmal bewusst oder unbewusst auf Pornografie stoßen, und als Ansprechpartner*in zur Verfügung

6. Ethik in der Digitalen Jugendarbeit

zu stehen. Kinder und Jugendliche verstehen sehr schnell, dass Pornografie Fiktion ist, wenn sie gelernt haben, was reale Sexualität bedeutet. Das Thema Pornografie muss daher auch im Rahmen der Sexualerziehung angesprochen werden, etwa über sexualpädagogische Angebote für die Offene Jugendarbeit oder über Fachstellen.

Haftungsfragen für digitale Inhalte

Inhalte im bzw. aus dem Netz können strafrechtlich (Kinderpornografie, nationalsozialistische Inhalte), nach den Jugendschutzgesetzen für Minderjährige (z. B. gewaltverherrlichende Inhalte) oder ihr Besitz bzw. ihre Verwendung können zivilrechtlich (Urheberrecht, Recht am eigenen Bild) verboten sein.

Mündige Minderjährige (Jugendliche ab 14 Jahren) sind für ihre Straftaten selbst verantwortlich (Strafmündigkeit). Begehen Unmündige eine mit Strafe bedrohte Handlung, kann vom Träger der Kinder- und Jugendhilfe (Land Steiermark) eine Maßnahme angeordnet und von der behördlichen Sozialarbeit hier Schritte (Erziehungsmaßnahmen) gesetzt werden und das Delikt bei noch-

maliger Straffälligkeit ab 14 Jahren erschwerend wirken. Ab 14 Jahren sind Jugendliche ebenfalls deliktsfähig und können selbst schadenersatzpflichtig werden (§ 176 ABGB). Unter 14 Jahren haften in erster Linie die Eltern (oder andere aufsichtspflichtige Personen), dies jedoch nur im Falle einer verschuldeten Aufsichtspflichtverletzung (§ 1309 ABGB). Aufsichtspflichtige Personen müssen tätig werden, wenn konkrete Anhaltspunkte bestehen, dass Jugendliche einem Gesetz zuwiderhandeln.

Verbotene Inhalte müssen, wenn bekannt, von Datenträgern gelöscht werden. Aufsichtspflichtige Personen sind allerdings nicht dazu verpflichtet, die Internetaktivitäten Minderjähriger laufend auf illegale Inhalte zu durchforsten.

Im Gegenteil: Eine routinemäßige Kontrolle ohne konkreten Verdacht verletzt das Recht auf Privatsphäre. Wurden Erkundigungen, Anleitungen/Warnungen und gegebenenfalls notwendige Kontrollen und Eingriffe verantwortungsvoll geleistet, liegt keine Aufsichtspflichtverletzung vor, und es kommt zu keiner Schadenshaftung, selbst wenn ein Schaden entsteht (vgl. SOS-Kinderdorf 2018).

6. Ethik in der Digitalen Jugendarbeit

Im Gegensatz zur Moral nimmt die Ethik eine kritische Distanz zu einzelnen Wertmaßstäben und Überzeugungen ein: Sie berücksichtigt unterschiedliche Lebensbedingungen und Perspektiven, muss gute Argumente vorbringen, warum bestimmte Werte und Normen gelten sollen und reflektiert deren Bedeutung für den Einzelnen und die Gesellschaft. Ethik begründet so die Antworten auf die Frage „Was soll ich tun?“ und formuliert konsensfähige Kriterien, die Handlungsorientierung bieten. Ethik kann daher auch als Theorie richtigen Handelns bezeichnet werden (klicksafe o.J.a).

Ethische Prinzipien auf der Grundlage der Allgemeinen Menschenrechte sind die Basis für professionelles Handeln in der Sozialen Arbeit (vgl. dazu

Staub-Bernasconi 2007). Somit agiert auch die Offene Jugendarbeit als eigenständiges Feld der Sozialen Arbeit aus humanitären und demokratischen Idealen heraus und basiert auf dem Respekt vor der Gleichheit, Besonderheit und Würde aller Menschen. Wichtige rechtliche Grundlagen dieser Orientierung bilden die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte, die UN-Kinderrechtskonvention, die UN-Behindertenrechtskonvention, die Ottawa-Charta zur Gesundheitsförderung der WHO und die Jugendpolitische Vereinbarung der Europäischen Union. Diese Grundlagen enthalten allgemeine Ansichten über Rechte, die jedem Menschen zustehen, ohne Unterscheidung nach Rasse, Hautfarbe, Geschlecht, Sprache, Religion, politischer oder sonstiger Überzeugungen, nationaler oder sozialer Herkunft und unabhängig da-

von, in welchem rechtlichen Verhältnis jemand zu einem Land steht, in dem er sich aufhält. Offene Jugendarbeit beinhaltet ein politisches Mandat und bringt sich in normative Diskurse der Gesellschaft ein. Fachkräfte treten dafür ein, dass jeder Mensch am gesellschaftlichen Leben teilhaben und sich mit seiner individuellen Art in soziale und politische Prozesse einbringen kann. Zu ihrem Auftrag gehört es, Menschen zu unterstützen, mehr Kontrolle über ihre Lebenssituation zu erlangen, ihnen Mut zu machen und sie zu befähigen, sich für ihre Ziele einzusetzen und sich mit anderen zusammenzutun, um Missstände abzubauen. Es geht demnach um den Zugang zu Ressourcen in unserer Gesellschaft, die Mitgestaltung demokratischer Prozesse und die Unterstützung kollektiver Teilhabe und von Prozessen der Selbstbestimmung (vgl. Rieger 2015, S. 1).

Ethik in der Digitalen Jugendarbeit nach den Europäischen Leitlinien:

Die „Europäischen Leitlinien für digitale Jugend-

arbeit“ formulieren folgende ethische Richtlinien (vgl. digital youth work 2019):

- Übertragen der Offline-Praxisgrundlagen und Entscheidungsprozesse in einen digitalisierten Kontext, wobei die neuen Herausforderungen durch das „Digitale“ reflektiert werden.
- Auch „im Digitalen“ professionelle Beziehungen pflegen und auf Grenzen achten.
- Auf eine Weise arbeiten, die junge Menschen bestärkt und ihnen hilft, sich für ihre Rechte einzusetzen.
- Unterstützung dabei anbieten, dass junge Menschen durch differenziertes Denken die Kontrolle über ihre Beziehung zu Digitalisierung, digitalen Medien und Technologie erlangen.

Letztlich sind ethische Fragen auch in digitalen Lebenswelten immer Lebensfragen.

7. Gaming und spielpädagogische Angebote in der Digitalen Jugendarbeit

Digitale Spiele oder Gaming sind seit längerem Thema in der Offenen Jugendarbeit. Viele Institutionen schaffen sich entsprechende Geräte an, um dem Wunsch von Jugendlichen nachzukommen, in der Freizeit gemeinschaftlich zu spielen. Gaming gewinnt in Österreich zunehmend an Bedeutung: Laut der Studie „Gaming in Austria 2019“ spielen mittlerweile 5,3 Millionen Österreicher*innen Videogames – das ist eine halbe Million mehr als im Jahr 2017 (vgl. ovus 2019, in: bOJA 2021, S. 14). Die Gruppe der 10- bis 15-Jährigen spielt besonders intensiv.

Für die Digitale Jugendarbeit sind Spiele ein guter Anknüpfungspunkt, um sich mit Inhalten und Tools auseinanderzusetzen, Kontakte zu knüpfen bzw. zu intensivieren, aber auch, um Kompetenzen zu erweitern oder einfach nur Spaß zu haben. Viele

Jugendliche sind über dieses Angebot zu erreichen. Gemeinsames Spielen hat mehrere positive Effekte: Es kann soziale Kompetenzen stärken, kreative Problemlösungsstrategien fördern und isolierte Spieler*innen in eine Gruppe einbinden. Negative Erfahrungen, die in Spielen gemacht werden, können so thematisiert und ein Umgang damit gefunden werden (bOJA 2021, S. 14).

Beim Umgang mit diesem Freizeitinteresse stehen in der Offenen Jugendarbeit zwei Kernfragen im Mittelpunkt:

Rechtliche Aspekte: Was ist unter Jugendschutzaspekten zu beachten und welche rechtlichen Regelungen zu Computerspielen gibt es? Häufig kommt es vor, dass Jugendliche ihre Spiele in der Einrichtung vorführen möchten. Hier ist

7. Gaming und spielpädagogische Angebote in der Digitalen Jugendarbeit

oftmals besondere Aufmerksamkeit geboten, und es muss darauf geachtet werden, dass es sich nicht um Raubkopien handelt, womit gegen das Urheberrecht verstoßen werden würde.

Digitale Spiele dürfen nur dann genutzt werden, wenn sie eine dem Alter entsprechende Alterskennzeichnung tragen (USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle ist das Alterskennzeichnungssystem für Computerspiele in Deutschland). Die Pan European Game Information (PEGI) zur Vergabe von Altersempfehlungen wurde eingeführt, um Eltern in Europa beim Kauf von Computerspielen wichtige Informationen zur Hand zu geben.

Die Kennzeichnungen „PEGI“ und „USK“ sagen nichts über sonstige Qualitäten des Spiels aus und geben nicht an, ab welchem Alter das Spiel hinsichtlich des Schwierigkeitsgrads passend ist. Detaillierte Angaben zu den Altersstufen (PEGI-Altersstufe) und eine umfassende Beschreibung der Symbole (PEGI-Deskriptoren) sind auf der Seite der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen vorhanden (www.bupp.at).

Pädagogische Aspekte: Wie können digitale Spiele sinnvoll in die (medien-)pädagogische Arbeit eingebunden werden bzw. inwieweit sollte sich Jugendarbeit auf digitale Spiele einlassen? (vgl. [klicksafe o.J.b](#)).

Jugendliche benötigen Bereiche, in denen sie Erwachsenen von virtuellen Erfahrungen berichten und ergebnisoffen reflektieren können. Offene

Jugendarbeit kann ein derartiger Bereich sein. Fachkräfte müssen digitale Spiele nicht lieben lernen, allerdings sollten sie auch nicht pauschal gefürchtet oder verurteilt werden. Vielmehr gilt es, das Freizeitinteresse von Kindern und Jugendlichen ernst zu nehmen und zu verstehen. Hinzu kommen das nötige kritische und distanzierte Beurteilungsvermögen der Inhalte und nicht zuletzt ein gewisses Maß an kreativen Ideen für ansprechende Projekte, die über den bloßen Konsum hinausgehen.

Ziel sollte sein, gleichsam für Jugendliche und Eltern ein*e Partner*in zu sein: Wo elterliche Sorge und Fürsorge fehlen, kann die Offene Jugendarbeit reagieren, indem sie problematische Entwicklungen erkennt und thematisiert (vgl. [klicksafe o.J.b](#)). Mithilfe digitaler Spiele können Jugendliche sich als selbstwirksam erleben, als anerkannte Expert*innen auftreten, sich im Teamplay üben und einen Zugang zu vielfältigen Themen finden, die im Spiel verhandelt werden. Für die Pädagogik besteht die Aufgabe darin, dieses vorhandene Interesse aufzugreifen und die Bereitschaft und Motivation der Jugendlichen zu nutzen, sich mit digital vermittelten Inhalten und ihrem Spielverhalten auseinanderzusetzen.

Gerade die Offene Jugendarbeit findet hier vielversprechende Anknüpfungspunkte zur Förderung eines kritisch-reflexiven und verantwortungsvollen Umgangs mit digitalen Medien (vgl. [Spielraum/TH Köln o.J.](#)).

8. Anleitungen für eine gelingende Praxis von Digitaler Jugendarbeit

Die folgenden Empfehlungen zu Digitaler Jugendarbeit sind eine offene Sammlung an Erkenntnissen und Impulsen der letzten Jahre und tragen dazu bei, dass sich Digitale Jugendarbeit professionalisieren und für alle Beteiligten positiv gestalten kann.

Im Auftrag und in der Konzeption verankern

Digitale Angebote müssen mit den Fördergeber*innen abgesprochen und konzeptuell verankert werden, um Missverständnissen in der Auftragsgestaltung und der Ressourcenverwendung vorzubeugen.

Sozialräumliche Ausrichtung und „Kommstrukturen“ fördern

Eine sozialräumliche Ausrichtung muss auch bei digitalen Angeboten gewährleistet sein, um klassische physische Begegnungsstrukturen in der Offenen Jugendarbeit zu fördern und eine kommunale Verankerung zu schaffen.

Auf die Ressourcen achten

Die verfügbaren Ressourcen dürfen nicht aus dem Blick verloren und es muss die Verteilung der Angebotsgestaltung berücksichtigt werden.

Auf den eigenen digitalen Fußabdruck achten

Wir alle hinterlassen Spuren im Netz: Fachkräfte können sich selbst googeln und eruieren, was über ihr privates und berufliches Ich auffindbar ist und was somit auch Jugendliche im Internet einsehen könnten.

Digitale Jugendarbeit benötigt passendes Equipment

Was die technische Infrastruktur betrifft, sind Smartphones, Laptops bzw. Tablets und eine gute Internetverbindung für alle Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit relevant. Je nach konkreter Angebotsgestaltung wird zusätzlich die technische Ausstattung benötigt (Spielkonsolen, Ton- und Veranstaltungstechnik, Schnittprogramme etc.).

Eine Strategie zu digitaler Jugendarbeit entwickeln

Um dem Thema in der eigenen Einrichtung, auf Ebene der Träger*innen oder in der Kommune mehr Gewicht zu geben und den „Auftrag“ zu klären, bietet sich die Entwicklung einer Strategie für das Querschnittsthema „Digitale Jugendarbeit“ an. Jugendliche sollten als Nutzer*innen und Expert*innen in solche Prozesse ebenso eingebunden sein wie alle Fachkräfte im Team.

Fortbildung und Reflexion im Team fördern

Digitale Jugendarbeit ist eine Querschnittsmaterie und darf nicht an ein Teammitglied delegiert werden. Um auf einem gemeinsamen Kenntnisstand zu bleiben, sind Fortbildungen sowie Räume wichtig, in denen Digitale Jugendarbeit fachlich reflektiert werden kann (z. B. als Fixpunkt bei Teamsitzungen).

Jugendliche als Expert*innen einbeziehen

Wir sind alle „Digital Learners“, weshalb eine neugierige und offene Haltung gegenüber digitalen Medien wichtig ist. Sich eine neue Plattform oder ein Spiel von Jugendlichen zeigen zu lassen, ist eine gute Möglichkeit, um Wissen aufzufrischen und gleichzeitig die Selbstwirksamkeit Jugendlicher zu fördern. Vielleicht entsteht durch diesen Austausch sogar eine neue Aktivität.

Kooperationen starten

Niemand ist auf allen Gebieten kompetent. Wird Unterstützung benötigt oder fehlen Informationen zu einem Thema, sind Fachleute einzubeziehen – vielleicht für ein Kooperationsprojekt oder eine Fortbildung oder etwas ganz anderes. Kontakte zu NGOs und Fachstellen, die auf Digitale Jugendarbeit oder verwandte Themen spezialisiert sind, können wertvollen Input liefern.

Neugierige Haltung kultivieren

Die aufgeschlossene und wertschätzende Haltung gegenüber digitalen Medien und den virtuellen

Lebenswelten Jugendlicher ist besonders bedeutsam. Das gilt auch dann, wenn sich Fachkräfte privat weniger im digitalen Raum aufhalten oder mit anderen Medien sozialisiert worden sind. Die Bereitschaft, sich mit aktuellen technologischen Entwicklungen, Spielen, Plattformen und Co. zu beschäftigen, ist die Grundlage für die Förderung einer differenzierten Auseinandersetzung.

Online-Angebote sind kein Ersatz für physische Angebote

Beziehungen zu Jugendlichen werden primär in der Face-to-Face-Interaktion geknüpft und gepflegt; sie können nicht langfristig in den digitalen Raum verlagert werden. Insbesondere Erstkontakte finden meist im physischen Raum statt, weshalb Online-Angebote im Rahmen der Offenen Jugendarbeit als Ergänzung zu Offline-Angeboten zu betrachten sind.

Online- und Offline-Angebote getrennt bereitstellen

Angebote im physischen und virtuellen Raum sollten nicht zur selben Zeit von denselben Fachkräften durchgeführt werden. Zeitgleiche Angebote können für Fachkräfte sowie Jugendliche schnell zur Überforderung und von beiden Gruppen als nicht zufriedenstellend erlebt werden, da sich die Interaktionsmöglichkeiten je nach Ort der Teilnahme stark unterscheiden.

Fehler sind erlaubt

Die technologische Entwicklung findet oftmals in einem rasanten Tempo statt. Für die Digitale Jugendarbeit gilt: Es ist in Ordnung, Fehler zu

machen und daraus zu lernen. Nur, wo mutig experimentiert und Neues ausprobiert wird, kann Innovation entstehen.

Orte der Jugendlichen aufsuchen

Jugendliche unterscheiden nicht zwischen digitalen und analogen Welten. Sie sind dort aufzusuchen, wo sie sich befinden. An diesen (digitalen) Orten sind sozialpädagogische Angebote (Beziehungsangebot allgemein, Gesprächsangebote, Gaming-Angebote etc.) zu setzen, die für sie im besten Fall spannend und interessant sind.

Privates und berufliches Trennen

Für private und berufliche Interaktionen sind unterschiedliche Profile und Geräte zu verwenden (z. B. Dienst-Smartphone, -Laptop oder -Tablet). Es ist nach außen zu kommunizieren, wann eine Fachkraft beruflich erreichbar ist. Nicht nur zum Selbstschutz gilt es, sich tatsächlich daran zu halten, da zur professionellen Beziehungsgestaltung Klarheit und Grenzen gehören – auch im digitalen Raum.

Rechtliche Rahmenbedingungen einhalten

Eine Auseinandersetzung mit den Themen Datenschutz, Altersbeschränkungen für Apps, Spiele und Plattformen, Sicherheitseinstellungen, aber auch mit den Rechten und dem Schutz von Kindern und Jugendlichen im digitalen Raum ist die wesentliche Grundlage für Digitale Jugendarbeit, die zum sicheren Umgang mit digitalen Medien befähigt (in Anlehnung an bOJA 2021).

9. Praktische Links zur Digitalen Jugendarbeit

Der Gestaltung konkreter Praxisangebote Digitaler Jugendarbeit sind kaum Grenzen gesetzt. Die Ausrichtung erfolgt – wie in der Offenen Jugendarbeit üblich – am Bedarf und an den Interessen der Jugendlichen, mit denen gearbeitet wird. Offene Jugendarbeit kann auf ein immenses Repertoire an medienpädagogischen Blogs, Materialien u. Ä. zurückgreifen. Bei der Angebotsplanung ist stets auf die Einhaltung des rechtlichen Rahmens (z. B. DSGVO, Bild- und Urheberrechte oder Nutzungsvereinbarungen von Programmen und Apps) zu achten (vgl. bOJA 2021, S. 13).

bOJA Leitfaden Digitale Jugendarbeit

https://www.boja.at/sites/default/files/wissen/2021-02/bOJA-Leitfaden_Digitale_Jugendarbeit_final.pdf

bOJA & pojat – Leitfaden zur DSGVO „Datenschutzgrundverordnung für Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit“

https://www.boja.at/sites/default/files/wissen/2020-04/leitfaden_DSGVO_OJA_version_1.0.pdf

bupp.at Information zu digitalen Spielen.

www.bupp.at

digitalejugendarbeit.de – Podcast und Blog

www.digitalejugendarbeit.de

digi4family Medienkompetenz für Familien

www.digi4family.at

digitalyouthwork.eu Good practice, Trainingsmaterialien, Praxistipps

www.digitalyouthwork.eu

enter.at Fachstelle für digitale Spiele

www.enter.at

hazissa – Fachstelle zur Prävention sexualisierter Gewalt

www.hazissa.at

Institut für Digitale Ethik Infos zur Medienethik.

www.hdm-stattgart.de

Jfc Medienzentrum e.V. Medienpädagogische Arbeit

www.jfc.info

klicksafe Vermittlung kompetenter und kritischer Nutzung von Internet und Neuen Medien

www.klicksafe.de

Kompetenzstelle Digitale Gesellschaft der A6-FA Gesellschaft

Kompetenzstelle der A6-Fachabteilung Gesellschaft, die sich mit den Bedürfnissen aller Menschen sowie gesellschaftspolitischen Herausforderungen rund um den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien und Technologien beschäftigt.

www.verwaltung.steiermark.at/cms/ziel/155944447/DE/

9. Praktische Links zur Digitalen Jugendarbeit

Logo jugendmanagement Förderung der Medienkompetenz
www.logo.at

Ludovico – Verein zur Förderung der Spielkultur, des Spielens und der Spielpädagogik
u. a. Videospiele, digitale Spiele
www.ludovico.at

Make-IT-safe Peerprojekt zur Stärkung der Medienkompetenz Jugendlicher
www.makeitsafe.at

medienpaedagogik-praxis.de Materialien, Methoden, Projektbeispiele
www.medienpaedagogik-praxis.de

mimikama.at Verein zur Aufklärung über Internetmissbrauch
www.mimikama.at

oja-wissen.info Wissensplattform rund um die Offene Jugendarbeit.
www.oja-wissen.info

peerbox.at Coaching-Handbuch & Themen- und Methodenhandbuch
„Die sichere und verantwortungsvolle Nutzung des Internets in der Jugendarbeit“ (ECPAT Österreich)
<https://peerbox.at/>

Saferinternet.at Tipps und FAQs rund ums Thema „safer internet“ in der Jugendarbeit.
www.saferinternet.at

wienXtra MedienZentrum Förderung der Medienkompetenz
www.wienxtra.at

10. Literatur und weiterführende Inhalte

Die Inhalte in dieser Empfehlung sind im Wesentlichen angelehnt an:

Amt der Steiermärkischen Landesregierung, Abteilung Bildung und Gesellschaft-Fachabteilung Gesellschaft: Strategische Ausrichtung der Kinder- und Jugendarbeit des Landes Steiermark 2017 – 2022, Graz 2016.

bOJA - bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit: Qualitätshandbuch für die Offene Jugendarbeit in Österreich, Wien 2017.

bOJA - bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit: Leitfaden Digitale Jugendarbeit, Wien 2021.
Online: https://www.boja.at/sites/default/files/downloads/2021-02/bOJA-Leitfaden_Digitale_Jugendarbeit_final.pdf [06.04.2021]

digital youth work: Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit, 2019.
Online: www.digitalyouthwork.eu [18.02.2021]; Download: https://www.digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/2019/11/Europaeische_Leitlinie_fuer_digitale_Jugendarbeit.pdf [18.02.2021]

DOJ/AFAJ, Fachgruppe Digitale Medien (Hrsg.) Leitfaden Digitale Medien in der OKJA, 2018.
Online: https://wiki.doj.ch/wiki/Digitale_Medien_in_der_OKJA [09.11.2020]

JFF-Institut für Medienpädagogik: Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit (deutsche Version), 2019. Online: <https://www.jff.de/meldungen/details/europaeische-leitlinien-fuer-digitale-jugendarbeit0/> [29.03.2021]

Klicksafe: Leben im Netz - neue Herausforderungen für die Medienethik, o.J.a.
Online: <https://www.klicksafe.de/themen/medienethik/> [29.03.2021]

Klicksafe: Digitale Spiele in der Jugendarbeit, o.J.b.
Online: <https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/digitale-spiele-in-der-jugendarbeit> [18.03.2021]

Landesarbeitsgemeinschaft Mobile Jugendarbeit/Streetwork Baden-Württemberg e. V.: Digital Total?! Handreichung zum Umgang mit Social Media in der Mobilen Jugendarbeit, Stuttgart 2019.
Online: https://www.lag-mobil.de/wp-content/uploads/2020/01/digital.total_handreichung_2019l_online.pdf, [19.02.2021]

Landesjugendring Brandenburg/Fachverband Jugendarbeit/Jugendsozialarbeit Brandenburg e.V. (Hrsg.): Die DSGVO. Datenschutz in der Jugendarbeit, Brandenburg 2019. 1. Auflage.
Online: https://www.datenschutz-jugendarbeit.de/ressourcen/DSGVO_Handbuch_FJB_2019.pdf [06.04.2021]

Mayrhofer Hemma/Neuburg Florian: Offene Jugendarbeit in einer digitalisierten und mediatisierten Gesellschaft, Wien 2019.
Online: <https://docplayer.org/200197843-Offene-jugendarbeit-in-einer-digitalisierten-und-mediatisierten-gesellschaft.html> [18.02.2021]

10. Literatur und weiterführende Inhalte

Medienkompetenzzentrum Neukölln: Empfehlungen zur Nutzung von Social-Media, Neukölln 2020.
Online: <http://www.neukoelln-jugend.de/redsys/images/temporaer/Social-Media-Empfehlungen-Neukoelln-06-05-2020.pdf> [18.02.2021]

POJAT - Dachverband Offene Jugendarbeit Tirol (Hrsg.): Leitfaden zur DSGVO. Datenschutzgrundverordnung für Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit, Tirol 2018, Version 1.0.
Online: https://www.pojat.at/fileadmin/user_upload/leitfaden_dsgvo_oja_version1.0.pdf [06.04.2021]

Rieger Judith: Werte und Haltungen in der Sozialen Arbeit, 2015.
Online: https://www.buergergesellschaft.de/fileadmin/pdf/gastbeitrag_rieger_151216.pdf [29.03.2021]

Saferinternet.at: Mindestalter: Ab wann dürfen Kinder WhatsApp, Instagram & Co. nutzen?, 2018.
Online: <https://www.saferinternet.at/news-detail/mindestalter-ab-wann-duerfen-kinder-whatsapp-instagram-co-nutzen> [18.02.2021]

SOS-Kinderdorf: RECHT DIGITAL, Sicher durch die Aufsichtspflicht im Internet, 2018.
Online: https://www.sos-kinderdorf.at/getmedia/123fef25-f426-4858-9f58-00867954f847/2018-09-Digitale-Medien,-online-Version_1.pdf [18.02.2021]

Spielraum/TH Köln: Digitale Spiele in der Jugendarbeit Beispiele aus dem Projekt „Ethik und Games“, o. J.
Online: https://www.th-koeln.de/mam/bilder/hochschule/fakultaeten/f01/digitale_spiele_in_der_jugendarbeit_-_beispiele_aus_dem_projekt__ethik_und_games_.pdf [18.02.2021]

Staub-Bernasconi Silvia: Soziale Arbeit: Dienstleistung oder Menschenrechtsprofession? Zum Selbstverständnis Sozialer Arbeit in Deutschland mit einem Seitenblick auf die inter-nationale Diskussionslandschaft, 2007, in: Lob-Hüdepohl, A./Lesch, W. (Hrsg.): Ethik Sozialer Arbeit: Ein Handbuch. Wien/Paderborn: Schöningh, S. 20-54.

Verein Wiener Jugendzentren: Social Media Guidelines, Wien o.J.

Youth Policy Labs – gemeinnützige Gesellschaft für Jugendforschung mbH: Was ist eigentlich digitale Jugendarbeit?, 2020a.
Online: <https://www.digitalejugendarbeit.de/2020/08/was-ist-digitale-jugendarbeit> [12.02.2021]

Youth Policy Labs – gemeinnützige Gesellschaft für Jugendforschung mbH: Expert:innengruppe Digitale Jugendarbeit in Europa.
Online: <https://www.digitalejugendarbeit.de/2020/04/expertinnengruppe> [29.03.2021], 2020b.

Zumbrägel Lambert: Digitalisierung von Jugendarbeit und die Bedeutung der Medienpädagogik. In hessische Jugend, 2019. Online: https://www.hessischer-jugendring.de/fileadmin/user_upload/pdf/publikation/hessische_jugend/2_19_Digitalisierung_von_Jugendarbeit.pdf [17.02.2021]

Abbildungen auf den Seiten 12, 13, 14 und 27:

Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit, 2019, in: digital youth work: Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit. 2019.

Online: www.digitalyouthwork.eu [18.02.2021];

Download: https://www.digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/2019/11/Europaeische_Leitlinie_fuer_digitale_Jugendarbeit.pdf [18.02.2021]

Grafik auf Seite 15:

Mayrhofer Hemma/Neuburg Florian/Schwarzl Christina: Kategorisierung der Einsatzformen digital-aktiver Medien in der OJA, 2017, in: Mayrhofer Hemma/Neuburg Florian: Offene Jugendarbeit in einer digitalisierten und mediatisierten Gesellschaft, Wien 2019.

Online: <https://docplayer.org/200197843-Offene-jugendarbeit-in-einer-digitalisierten-und-mediatisierten-gesellschaft.html> [18.02.2021]

