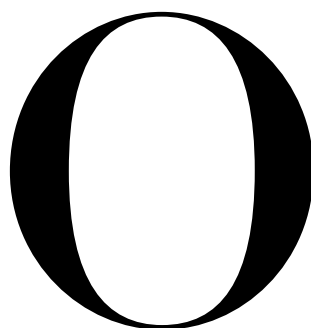


# Digital STREET -WORK

Ein Heimspiel für die  
Medienpädagogik?

**Die Coronapandemie hat Jugendsozialarbeiter:innen dazu motiviert, ihre Arbeit auch in das Netz zu verlagern. Nun sind die ersten langfristigen Digital-Streetwork-Projekte in Deutschland gestartet. Für eine nutzungsbegleitende Medienpädagogik könnten digitale Streetworker:innen zu einem Schlüsselfaktor werden. Von einer engen Kooperation profitieren beide Seiten nachhaltig.**

TEXT: FABIAN WIEDEL



Ohne Smart Devices und persönliche Accounts auf allen möglichen (sozialen) Digitalplattformen ist eine Teilhabe an der mediatisierten Gesellschaft schon heute nur noch eingeschränkt möglich. Auch die Vision einer Vollzeitdigitalisierung menschlicher Lebenswelten im Metaverse könnte schneller Realität werden, als viele glauben. Drei wesentliche Komponenten sind vorhanden: die Faszination unter Nutzer:innen, das designtechnische Know-how sowie die finanziellen Mittel in der Big-Tech-Wirtschaft. Sobald die globalen Rechenkapazitäten ein Milliardenpublikum tragen, immersive Virtual-Reality-Hardware billig genug ist und Plattformen wie Decentraland oder The Sandbox mehr Immersion bieten, könnte der nächste große gesellschaftliche Digitalisierungsschub folgen.

Wer sich selbstbestimmt in virtuellen Welten bewegen möchte, muss eine ganze Reihe spezieller Fähigkeiten mitbringen. Wenn ich mich online beispielsweise über ein Kriegsgeschehen informieren will, wäre es gut, ein Nachrichtenportal anzusteuern und darin alle relevanten Inhalte abrufen zu können. Außerdem sollte ich meine Suchergebnisse nach zentralen Qualitätskriterien wie Wahrheit, Unabhängigkeit und Vollständigkeit beurteilen können. Im besten Fall ist es mir möglich, noch in anderen Quellen zu recherchieren, Fakten gezielt zu überprüfen und Nutzer:innen-Kommentare sachlich einzuordnen. Beim Konsum unterhaltender Social-Foto-Feeds oder Videospiele läuft es ganz ähnlich. Wichtig wäre hier noch, persönliche Daten schützen und reflektiert mit (teil-) anonymen Kontaktanfragen umgehen zu können. Und weil selbst die größte Nutzungseuphorie irgendwann an körperliche und mentale Grenzen stößt, wäre es optimal, das omnipräsente und aufmerksamkeitsoptimierte Netz auch hin und wieder für sich abschalten zu können.

### Medienkompetenz als wissenschaftlicher Papiertiger

Die Medienpädagogik beschäftigt sich seit Dieter Baackes Pioniermodell von 1996 eingehend mit diesem Katalog der Medienkompetenzen. Vor allem Kinder und Jugendliche, die ihr gesamtes Leben lang von digitalen Medienwelten begleitet werden, sollen möglichst frühzeitig und umfassend geschult werden. Aus mehreren Gründen hinkt die Praxis diesen Ansprüchen allerdings bislang ein gutes Stück hinterher.

Schon der rein wissenschaftliche Diskurs tut sich merklich schwer, ein gemeinsames Ziel vorzugeben, also Medienkompetenzen zu definieren, die vermittelt und gemessen werden sollen. Denn digitale Handlungswelten sind extrem vielfältig. Entsprechend unterscheiden sich je nach User:in und Community die Nutzungsgründe, die Plattformen und Inhalte sowie die sozialen Spielregeln stark. Auch die Webarchitektur verändert sich dynamisch, Anbieter und Angebote entstehen, erfahren Updates und verschwinden in hoher Frequenz. Medienkompetenzmodelle definieren deshalb entweder wie bei Baacke oder Stodt und Kolleg:innen wenige, globale Kompetenzfelder, darunter eine Medienbedienungsfähigkeit, ein Medienmarktwissen, die prominent diskutierte Medienkritik, das soziale Interagieren und Produzieren mit Medien sowie die Möglichkeit zur Selbstregulierung bei der Mediennutzung. Oder aber es werden sehr spezifische Digitalaspekte wie die Suche nach Gesundheitsinformationen (digitale Gesundheitskompetenz oder Information Literacy), der bewusste Umgang mit persönlichen Daten (Data Literacy) oder eine autonome Computerspielnutzung (Video Game Literacy) adressiert. Für die Messung und Schulung von Medienkompetenzen ist es durchaus hilfreich, beides zu haben: den übergeordneten und allgemeingültigen Kompetenzrahmen im Baacke'schen Sinne und die detaillierten Anwendungsprofile für verschiedene Digitalfelder. Es bräuchte allerdings systematisierende Beiträge, die bestehende Medienkompetenz- und Media-Literacy-Modelle übersichtlich zusammenführen, damit Praktiker:innen und Forscher:innen empirisch gut damit arbeiten können.

### Warum praktische Medienkompetenzvermittlung so kompliziert ist

Eben jene empirische Operationalisierung des Medienkompetenz-Konstrukts bildet das zweite große medienpädagogische Hindernis. Wie können wir verlässlich messen, inwiefern ein:e Nutzer:in medienkompetent handeln kann? Recht gut lässt sich in Experimenten überprüfen, ob jemand in der Lage ist, aktuelle Medienendgeräte zielführend zu bedienen und audiovisuelle Ausgabesignale aufgabenbezogen zu verstehen. Wissenstests geben Aufschluss darüber, ob sich eine Person gut auf dem Digitalmarkt auskennt, ob er oder sie relevante Angebote, Anbieter und Quellen kennt. Deutlich schwieriger gestaltet sich die Einschätzung, inwiefern ein kritischer Medienumgang gewährleistet ist. Das liegt vor allem daran, dass Kritikfähigkeit ein latentes Konstrukt ist. Ob Informationen, Personen und Erlebnisse im Internet als hilfreich, authentisch und ungefährlich erlebt werden oder nicht, darüber entscheidet ein Zusammenspiel mehrerer Faktoren. Eine große Rolle spielen hier die Persönlichkeit eines oder einer Nutzer:in, der soziale Kontext und der eigentliche Medieninhalt in einer spezifischen Nutzungssituation. Die Diskussion über Suchtverhalten im Internet veranschaulicht sehr gut, wie dasselbe Videospiel oder derselbe Social-Media-Feed je nach individuellen Umständen stark unterschiedliche Nutzungsarten und Wirkungen hervorrufen kann. Dazu kommt die ethische Grundfrage, inwiefern sich die Kompetenz zur wertbasierten Analyse eines Medieninhalts oder eines Absenders auch in einem bestimmten Handeln äußern muss. Ist ein:e Nutzer:in nicht (mehr) medienkompetent, wenn er oder sie sich bewusst gegen die weitere Prüfung journalistischer Faktenbehauptungen entscheidet, obwohl er oder sie weiß, dass der Beitrag nicht neutral verfasst worden ist? Woran orientiert sich der Kompetenzbegriff normativ?

Weder die medienpädagogische Forschung noch die praktische Medienkompetenzvermittlung können dieser konzeptionellen und empirischen Komplexität bislang umfassend gerecht werden. Dabei geht es in beiden Fällen um dasselbe Grundproblem: Es gelingt nicht oder nur unzureichend, auf das tatsächliche Nutzungsverhalten zuzugreifen. Zwar werden immer öfter die kreativen, sozialen, alltagspraktischen und informativen Potenziale digitaler Medien in Schulen, Medienzentren, Vereinen und Familien gefördert. Gleichzeitig werden Kinder und Jugendliche auch für die zentralen Risikofelder virtueller Handlungswelten sensibilisiert. In der Regel findet Medienkompetenzvermittlung jedoch punktuell statt. Nur selten gelingt es Eltern, Lehrer:innen oder Medienpädagog:innen, zu überprüfen, ob die Kinder und Jugendlichen auch in ihrer privaten Internetnutzung medienkompetent agieren. Das liegt auch an fehlenden Ressourcen wie Zeit und Wissen, manchmal fehlt außerdem die Bereitschaft. Insbesondere ist aber zu bedenken, dass digitale Medien für Jugendliche einen wichtigen sozialen Treffpunkt, Rückzugsort und Emanzipationsraum darstellen. Eltern oder Pädagog:innen sind dort oft schlichtweg nicht erwünscht. Dass es diesen jungen Nutzer:innengruppen so gut gelingt, ihr Onlineverhalten vor der Erwachsenenwelt zu verbergen, ließe sich durchaus als Medienkompetenznachweis verstehen.

# »Digitale Handlungswelten sind extrem vielfältig.«

## Die Vorteile nutzungsbegleitender Medienpädagogik

Dennoch hätte es substanzielle Vorteile, das Internet als medienpädagogischen Handlungsraum zu erschließen. Zunächst einmal wäre wichtig zu wissen, wie genau der jugendliche Alltag in Video-spielen, sozialen Netzwerken oder auf Nachrichtenportalen aussieht. Kein Lehrbuch ersetzt die plastischen Eindrücke eines Influencer-Livestreams auf Instagram, einer Discord-Multiplayer-Lobby oder einer YouTube-Kommentarsektion. Kein Medienkompetenz-Modell vermag die emotionalen Ups and Downs einer kompetitiven E-Sport-Karriere zu antizipieren. Kein fachpsychologischer Vortrag verbildlicht vollständig die umfassenden Verpflichtungen, den Druck und die Verletzlichkeit, die aus dem Management mehrerer Social-Media-Profile und virtueller Freundeskreise erwachsen. Teilweise lassen sich diese Medieninhalte auch ohne speziellen Zugang mitverfolgen und nachlesen. Zu einem echten Verständnis der sozialen und emotionalen Dynamiken, die damit zusammenhängen, braucht es aber tiefere Einblicke, Beobachtungen und Gespräche, ein echtes Dabeisein. Hat man diesen unmittelbaren Einblick in diese jugendkulturellen Black Boxes, wird alles einfacher: die Beschreibung von Chancen und Risiken der Digitalmediennutzung, die Entwicklung und Priorisierung der damit verbundenen Kompetenzprofile sowie das Design und die niedrigschwellige, langfristige Implementierung zielführender medienpädagogischer Unterstützungsangebote. Das Erkenntnispotenzial einer nutzungsbegleitenden Medienpädagogik ist massiv, der damit verbundene Aufwand und die Zugangshürden sind es allerdings ebenso.

Denn ohne die Akzeptanz der Zielgruppe, also das explizite Einverständnis der Kinder und Jugendlichen, wird eine begleitende Medienpädagogik im Digitalen aus berufsethischen und handlungspraktischen Gründen nicht funktionieren. Es wird nicht ausreichen, die bestehenden medienpädagogischen Strukturen mit mehr Geld und zusätzlichem Personal auszustatten. Selbst ein eigenes Schulfach, so spannend dieser Gedanke teilweise erscheint, könnte inhaltlich schnell leerlaufen, wenn es thematisch und emotional nicht an die tatsächlichen Bedürfnisse und Handlungswelten der Heranwachsenden andockt. Um diesen engen Realitätsbezug in der Medienkompetenzvermittlung herzustellen und individuellen Mehrwert zu erzeugen, brauchen wir spezialisierte Fachkräfte und Feldzugänge.

## Digital Streetwork als medienpädagogischer Gamechanger

Ein wesentlicher Schlüsselfaktor nutzungsbegleitender und individualisierter Medienpädagogik kann Digital Streetwork werden. Denn die Methoden aufsuchender Straßensozialarbeit wurden speziell dafür entwickelt, schwer erreichbaren Zielgruppen Unterstützung zukommen zu lassen. Der Gedanke liegt nahe, diesen niedrigschwelligen und akzeptierenden Ansatz auch zur pädagogischen Erschließung der digitalen Straße einzusetzen. Warum sollten User:innen, die sozialen An-

schluss suchen oder denen es emotional nicht gut geht, nicht offen sein für digitale Streetworker:innen, die das digitale Umfeld kennen und sich Zeit nehmen, um ein Stück des Weges gemeinsam zu gehen? Im Gaming, in sozialen Netzwerken und selbst auf Nachrichtenportalen bestehen genügend interaktive Funktionen und damit Kontaktmöglichkeiten, um breite Nutzer:innengruppen zu erreichen. Mit der entsprechenden Street Credibility, ohne den erhobenen Zeigefinger und mit der Bereitschaft, längerfristige Beziehungen aufzubauen, dürften aufsuchende Ansätze offener Jugendarbeit auch online funktionieren. Nutzungsbegleitende Medienpädagogik und digitale soziale Arbeit verschmelzen an dieser Stelle.

Als Reaktion auf die harten Einschränkungen des öffentlichen Lebens im Laufe der Coronapandemie haben viele Streetworker:innen in Eigeninitiative mit der Arbeit im Digitalen begonnen. Deutschlandweit wurden mit politischer Unterstützung auch mehrere große Pilotprojekte digitaler Streetwork angestoßen. Wenngleich systematische Evaluationen noch ausstehen, sehen erste Erfahrungsberichte des Berliner Gangway e.V., der kommunalen Jugendarbeit im nordrhein-westfälischen Welter und des Bayerischen Jugendrings (BJR) klar positive Tendenzen. Nicht nur scheinen die digitalen Streetworker:innen von ihren zumeist jugendlichen Zielgruppen im Netz akzeptiert zu werden, auch die Beziehungsarbeit und Notfallhilfe scheint sich bereits mehrfach ausgezahlt zu haben. Berichtet wird immer wieder von einer grundsätzlich großen sozialen Offenheit im Netz. Allerdings, das bestätigen auch die Erfahrungen in Internetsuchtambulanzen, erkennen junge Nutzer:innen direkt, wenn ihr Gegenüber nicht (genau) weiß, wovon er oder sie spricht. Auch Fachleute, die sich mit digitalem Handeln beschäftigen, müssen deshalb medienkompetent auftreten können.

## »Medienpädagogik und digitale Sozialarbeit können nur in enger Kooperation nachhaltig profitieren.«

### Digital-Streetwork-Pilotprojekte: viele Fragen und erste Erfolge

Die Ausbildung und Rekrutierung digitalaffiner Mitarbeiter:innen ist eine der zentralen Herausforderungen digitaler Streetwork. Es geht aber auch darum, Strategien einer gleichzeitig transparenten und – aus Sicht junger Zielgruppen – coolen Selbstdarstellung in sozialen Netzwerken zu entwickeln, etwa beim anspruchsvollen Erstkontakt. Wichtig wird außerdem sein, ein leistungsfähiges Netzwerk von Fachstellen aus allen wichtigen Bereichen sozialer, psychologischer und rechtlicher Unterstützung sowohl innerhalb als auch außerhalb der digitalen Welt aufzubauen. Bei der eigentlichen Arbeit im Netz stellen sich datenschutzrechtliche, jugendschutzrechtliche und organisationspolitische Fragen. Ist es beispielsweise in Ordnung, per WhatsApp oder Discord mit den Jugendlichen zu kommunizieren, weil das die gängigen Plattformen sind, wenngleich keine Datensicherheit garantiert werden kann? Darf ein:e digitale:r Streetworker:in Videospiele mit einer Altersfreigabe ab 18 Jahren spielen, ohne zu wissen, wie alt die jugendlichen Mitspieler:innen sind? Sollte er oder sie es im Sinne der Lebensweltorientierung trotzdem tun, auch wenn klar wäre, dass

nicht alle Mitspieler:innen alt genug sind? Und wie lassen sich die kommunalen Zuständigkeiten analoger Jugendsozialarbeit mit dem grenzenlosen und anonymen Netz verbinden, wo keine gezielt regionale Zielgruppenansprache möglich ist?

Insgesamt befindet sich die digitale Streetwork momentan in einer praktischen Pilotphase. Von der Zielgruppe aus gedacht ist das eine gute Nachricht, bemängelt die wissenschaftliche Literatur doch eine weitgehende Untätigkeit auf diesem Feld in den zehn Jahren vor der Pandemie. Wichtige Daten liefern die Pionierprojekte der Amadeu Antonio Stiftung im rechtsradikalen Themenspektrum und die digitale Integrationshilfe des Berliner Projektkontors für Bildung und Forschung Minor. Das Digital-Streetwork-Projekt des BJR wird in Zusammenarbeit mit dem JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis evaluiert. In München betreibt außerdem der Condrops e. V. digitale Streetwork, wissenschaftlich begleitet vom Institut für E-Beratung der TH Nürnberg. Es ist davon auszugehen, dass bereits in Jahresfrist eine solide Datenbasis zu Chancen, Risiken und Erfolgsstrategien der Digital Streetwork besteht.

### Quo vadis, Medienpädagogik?

Für die Medienpädagogik wird es anschließend darum gehen, das strukturelle Potenzial der digitalen Streetwork für ihre eigene Arbeit zu bewerten. Ohne spezialisiert ausgebildete Sozialpädagog:innen und Sozialarbeiter:innen werden der Zielgruppenzugang und insbesondere die nutzungsbegleitende Medienkompetenzvermittlung nur schwer umzusetzen sein. Dazu kommt, dass Medienkompetenzen nicht isoliert von der Persönlichkeit und vom sozialen Umfeld der Nutzer:innen betrachtet werden können. Wenn es etwa darum geht, qualitativ hochwertige Nachrichten zu konsumieren, sensibel mit zweifelhaften „Gruschelanfragen“ in sozialen Netzwerken umzugehen oder aus einer Suchtspirale im Gaming auszubrechen, dann muss das pädagogische Angebot medien-, persönlichkeits- und umfeldbezogene Impulse bieten. Auch umgekehrt gilt: Soll Digital Streetwork als Arbeitsmethode der sozialen Arbeit funktionieren, braucht es Spezialwissen über die Webarchitektur, die Funktionslogik, die Nutzungspräferenzen und die individuellen Auswirkungen einer mediatisierten Lebenswelt. Mit guten Argumenten lässt sich deshalb vertreten, dass Medienpädagogik und digitale Sozialarbeit nur in enger Kooperation nachhaltig profitieren können. Spannend ist, ob und wie genau sich das jeweilige Fachwissen auf einer arbeitspraktischen Ebene vernetzen lässt, ohne dabei an Fachtraditionen, pädagogischen Grundverständnissen oder Hoheitsansprüchen zu scheitern. Klar ist aber: Nicht erst im Metaverse sollte es Anspruch einer lebensnahen Medienkompetenzvermittlung sein, auf ihrem eigenen Spielfeld auch präsent zu sein.

#### Weiterführende Literatur (Auswahl):

- Baacke, D.:** *Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel.* In: A. von Rhein (Hrsg.): *Medienkompetenz als Schlüsselbegriff.* Bad Heilbrunn 1996, S. 112-124
- Dinar, C./Heyken, C.:** *Digital Streetwork. Pädagogische Interventionen im Web 2.0.* Bericht der Amadeu Antonio Stiftung zum Projekt „//debate“. Berlin 2017. Abrufbar unter: <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de> (letzter Zugriff: 20.01.2022)
- Kammerl, R./Hauenschild, M./Schwedler, A.:** *Online-Spiele in der Adoleszenz. Entgrenzungspänomene als Prüfstein für die moralische Urteilsfähigkeit.* In: *merz - medien+erziehung*, 3/2015/59, S. 37-42
- Kutscher, N.:** *Mediatisierung der Kinder- und Jugendhilfe. Herausforderungen der digitalen Gesellschaft für professionelle Handlungskontexte.* In: *Archiv für Wissenschaft und Praxis der sozialen Arbeit*, 2/2015/46, S. 4-20
- Kutscher, N./Ley, T./Seelmeyer, U./Siller, F./Tillmann, A./Zorn, I. (Hrsg.):** *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung.* Weinheim/Basel 2020
- Minor - Projektkontor für Bildung und Forschung:** *Praktische Erkenntnisse aus den Modellprojekten „Neu in Berlin“ und „Migrationsberatung 4.0 - Gute Arbeit in Deutschland“.* In: *Informationsverbund Asyl und Migration e.V./ Minor - Projektkontor für Bildung und Forschung gemeinnützige GmbH (Hrsg.): „Digital Streetwork“ in der Asyl- und Migrationsberatung. Wie Geflüchtete soziale Medien nutzen und was daraus für Beratungsstellen folgt.* Beilage zum *Asyl-Magazin*, 7-8/2018, S. 25-27. Abrufbar unter: <https://minor-kontor.de> (letzter Zugriff: 20.01.2022)
- Pritzens, T.:** *Streetwork als nützliche Ergänzung zur mobilen Jugendarbeit/ Streetwork.* In: *merz - medien+erziehung*, 3/2011/55, S. 29-33
- Schaumburg, H./Prasse, D.:** *Medien und Schule. Theorie - Forschung - Praxis.* Bad Heilbrunn 2019

**Stodt, B./Wegmann, E./Brand, M.:** *Geschickt geklickt?! Zum Zusammenhang von Internetnutzungskompetenzen, Internetsucht und Cybermobbing bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen.* Düsseldorf 2015

**Wiedel, F.:** *Digital Streetwork. Zur Notwendigkeit einer aufsuchenden, psychosozialen Medienpädagogik bei exzessiver Internetnutzung am Beispiel des Gaming.* Monografie zur Dissertation an der Universität Passau. München 2022 (im Druck)



Dr. Fabian Wiedel ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Digitale und Strategische Kommunikation der Universität Passau und Sprecher der Fachgruppe Medienpädagogik in der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft (DGPK). Seine Dissertation entwickelt ein praxisbezogenes Modellkonzept digitaler Streetwork im Gaming als Prototyp nutzungsbegleitender Medienpädagogik.