

## ≡ DRITTER ENGAGEMENTBERICHT

Protokoll der Input Session:

Zukunft der Zivilgesellschaft: Junges Engagement im digitalen Zeitalter

5. Sitzung der Sachverständigenkommission für den Dritten Engagementbericht "Zukunft der Zivilgesellschaft: Junges Engagement im digitalen Zeitalter"

Sitzungsdatum: 26.03.2019

Sitzungsort: Alexander von Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft

Sitzungsdauer: 11.00 – 16.30 Uhr

Vorsitz: Prof. Dr. Jeanette Hofmann

Input-Protokoll: Claudia Haas, Armin Saueremann

Zur 5. Sitzung der Sachverständigenkommission für den Dritten Engagementbericht wurden fünf Gäste aus der Praxis der Engagementszene zum Thema "Engagement von Jugendlichen und jungen Erwachsenen" eingeladen, deren Expertise bei der Berichtsarbeit als hilfreiche Informationsgrundlage dankend angenommen wird. Die Gäste wurden im Vorfeld gebeten, ein Statement zu folgender Fragestellung zu formulieren und vorzustellen:

**"Wie verändert sich aus Ihrer Sicht das Engagement von Jugendlichen und jungen Erwachsenen vor dem Hintergrund der Digitalisierung? Welche Herausforderungen und Vorteile ergeben sich dadurch für Ihre Arbeit?"**

**Inputgebende:**

Shari Dittrich, Vorstandsmitglied der Sportjugend Berlin Ehrenamt Aktiv

Matthias Fack, Präsident des Bayerischen Jugendring

Paula Grünwald, Projektleiterin Jugend hackt

Uwe Lummitsch, Geschäftsführer der Landesarbeitsgemeinschaft der Freiwilligenagenturen in Sachsen-Anhalt e.V. (LAGFA), Projektleiter des Projekts "Jugend im Land 3.0"

Frank Segert, Programmleitung bei jugend.beteiligen.jetzt

## Vorstellung / Statements

**Shari Dittrich** (Vorstandsmitglied der [Sportjugend Berlin](#), [Ehrenamt Aktiv](#))

*“Durch die Digitalisierung gibt es neue Informationsmöglichkeiten für Vereine und ihre Mitglieder. Problematisch ist jedoch, dass der Datenschutz nicht vollständig gewährleistet werden kann!”*

Shari Dittrich beginnt die Vorstellungsrunde indem sie Vor- und Nachteile der Digitalisierung für ihren Verein zusammenfasst. Sie sieht die Vorteile darin, dass Informationen leicht zugänglich gemacht werden können, jede\*r auf diese Informationen zugreifen könne und auch viele Informationsmöglichkeiten geschaffen werden. Dementsprechend würden digitale Plattformen und Apps auch Aufklärung, Werbung und Vernetzung erleichtern und eine größere Sichtbarkeit des Engagements ermöglichen. Problematisch ist für sie, dass Datenschutz und Sicherheit nicht vollständig gewährleistet werden könne. Außerdem schätzt sie, dass die Digitalisierung bei manchen eine Entfremdung von der Realität auslösen könnte, diese sich also nur noch im digitalen Raum bewegen würden. Dittrich fordert ein alle zugängliches Internet mit unbegrenzten Datenvolumen. Zudem sollten Datenschutz und Sicherheit stärker gewährleistet werden.

**Matthias Fack** (Präsident des [Bayerischen Jugendrings](#))

*“Pädagogischen Fachkräften in der Jugendarbeit fehlt häufig das Know-How digitaler Medien und Techniken - insbesondere im Vergleich zu den jungen Menschen, mit denen sie zusammenarbeiten!”*

Matthias Fack beschreibt, dass Digitalisierung allgegenwärtig sei und auch junge Menschen ständig begleiten würde, doch glaubt er auch, dass die Digitalisierung im Engagementsektor noch relativ am Anfang stehe. So hätten auch junge Menschen keine genaue Vorstellung davon, wie sie ihr Engagement transformieren könnten und welche neuen Räume und Möglichkeiten die Digitalisierung für die Ausübung des Engagements bieten würde. Fack unterscheidet zwischen zwei Ebenen: zum einen die institutionelle/administrative Ebene, auf der die Digitalisierung schon weit vorangeschritten sei. Z. B. habe E-Mail die postalische Kommunikation abgelöst, WhatsApp-Gruppen würden zur Diskussion genutzt und es gäbe Überlegungen, Förderanträge digital zu gestalten. Die zweite Ebene betreffe den pädagogischen Bereich, wo die Digitalisierung noch ganz am Anfang stehe. Im pädagogischen Bereich fände zur Zeit ein Suchprozess statt, der sich zum Beispiel anhand eine [Fachprogramms](#) zeige, dass der Bayerischen Jugendring (BLJR) zusammen mit den finanziellen Mitteln des Bayerischen Staatsregierung für Medienpädagogik aufgelegt habe, und an dem Jugendorganisationen und Träger der Jugendarbeit Anträge beim BJR stellen können. Im Rahmen dieses Fachprogramms würden Jugendorganisationen finanzielle Mittel

relativ frei, aber mit einer Zielrichtung, zur Verfügung gestellt, um Erkenntnisse darüber zu erhalten, welche Bedarfe bestehen, um Weiterentwicklungen in der Jugendarbeit anzustoßen oder nachhaltig absichern zu können. Es seien schon Projekte durch dieses Fachprogramm entstanden, so z. B. bei den Pfadfindern, die Wanderungen online dokumentiert haben. Zu solchen innovativen Projekten seien die meisten Bünde aufgrund mangelhafter technischer Ausstattung z. Zt. jedoch nicht fähig. Dies liege u. a. an einem zu starken Fokus auf Schulen und Schulklassen in den Diskussionen über Digitalisierung. Der außerschulische Bereich hingegen bliebe komplett außen vor und drohe abgehängt zu werden. Somit fordert Fack, dass die Politik nicht nur schulische Projekte in Bezug auf Digitalisierung fördern sollte. Auch außerschulische Organisationen in der Jugendarbeit hätten Förderbedarf.

Ein weiterer Grund für die mangelnde Digitalisierung des Pädagogikbereichs sei das mangelnde Know-How der Fachkräfte in der Jugendarbeit, insb. verglichen mit den jungen Menschen, mit denen sie zusammenarbeiten sollten. Es bestehe eine zunehmende Diskrepanz zwischen den Mediennutzungskompetenzen von jungen Menschen und Fachkräften, weshalb die Fachkräfte die jungen Menschen nicht ausreichend unterstützen können. Fack sehe ein Problem in der Fokussierung der Fachkräfte auf die negativen Aspekte und der Gefahren der Digitalisierung (und des Internets). Chancen und Möglichkeiten des Digitalen würden nicht wahrgenommen, weshalb hier (Nach-)Qualifizierungsbedarf bestünde.

Damit zusammenhängend bemängelt Fack die zunehmende Regulierung (DSGVO, Urheberrecht). Durch diese Regulierungen, so Fack, herrsche Unsicherheit, Unklarheit und die Angst bei Jugendgruppen sich durch online Aktivitäten unbewusst strafbar zu machen. Die zunehmende Regulierung und Komplexität sei für junge engagierte Menschen fast nicht mehr zu überblicken.

## Paula Grünwald (Projektleiterin [Jugend hackt](#))

*“Die größten Herausforderungen zur Förderung von jugendlichen Engagement sehe ich in einer besseren digitalen bzw. kulturellen Bildung mit dem Ziel einer selbstbestimmten, kritischen Nutzung, in Freiräumen für Jugendliche mit neuen technischen Möglichkeiten zu experimentieren, in einer Minderung des Leistungsdrucks, damit diese Freiräume überhaupt genutzt und wahrgenommen werden können sowie im Erlernen und Erleben von Selbstbestimmung und dem dazu nötigen Vertrauen Erwachsener.”*

Paula Grünwald beschreibt, dass sie als Programmleiterin bei Jugend hackt Jugendlichen einen offenen Raum für ihre technologischen Interessen und Fähigkeiten bieten könne und miterlebe, wie Jugendliche diese zur Lösung gesellschaftlicher Probleme einsetzen. Diese gesellschaftlichen Probleme rangierten von einfachen Themen wie das morgendliche

Aufstehen, bis hin zu komplexen gesellschaftlichen Problematiken wie Klimakrise, Datenschutz, Leistungsschutz oder Geschlechtergerechtigkeit. Veränderungen im Engagement junger Menschen durch die Digitalisierung sieht sie nicht primär bei den Themen, sondern bei der Art und Weise, wie diese Themen bearbeitet werden können. [Prof. Jörissen](#) arbeite hier mit den Begriff der "postdigitalen Jugendkultur" und meint damit, dass sich "digitale Praxen so tief in alle Lebensbereiche eingeschrieben haben, dass Jugendliche keinen analogen Referenzraum mehr haben." Jugendliche also "die Unterscheidung zwischen Analog und Digital gar nicht mehr treffen können, weil sie einen Zeitraum ohne diese digitale Sphäre gar nicht kennen." Dies habe natürlich Auswirkungen auf das Engagement von Jugendlichen, so habe z. B. [ein Jugendlicher der Fridays for Future Bewegung einen Bot programmiert](#), der verschiedene Kommunikationskanäle (WhatsApp, Facebook, Discord-Channels, etc.) bündelt. Auch dadurch "wurde die rasante internationale Ausbreitung der Streiks ermöglicht" und zeige, wie selbstverständlich "digitale Tools genutzt und vernetzt werden, um analogen Protest zu ermöglichen."

Grünwald zitiert eine [Studie des Sinus-Instituts von 2016](#) in der die Autor\*innen berichten, dass die meisten Jugendlichen durchaus einen kritischen Blick auf ihre Mediennutzung und ihren medial geprägten Alltag hätten, die Risiken erkennen würden und sich eine bessere Bildung im Bereich der selbstbestimmten Nutzung wünschten. Sie erkennen außerdem, dass digitale Teilhabe heutzutage der Schlüssel für soziale und kulturelle Teilhabe sei.

Bei Jugend hackt, so Grünwald, arbeiten sie hauptsächlich mit in dieser Hinsicht privilegierten Jugendlichen, die eine starke intrinsische Motivation haben, sich mit Technologie und ihrer Funktionsweise zu beschäftigen. Jugend hackt versuche, mit ihren Angeboten die Jugendlichen "für die sozialen und kulturellen Auswirkungen von Technologie entlang der [Hacker\\*innen-Ethik](#) zu sensibilisieren."

Der Raum, den Jugend hackt den Jugendlichen auf Veranstaltungen gebe, "sei für viele von ihnen identitätsstiftend, weshalb sich eine deutschlandweite Community um Jugend hackt entwickelt hat". So biete Jugend hackt den Jugendlichen einen offenen Raum für den sozialen Austausch unter Gleichgesinnten - dieser brauche immer auch physische Räume, in dem sie ihre Ideen und Lernziele selber definieren können. Unterstützt würden sie durch "technisch versierten Mentor\*innen, die Ihnen auch als authentische Vorbilder dienen." Zudem fördere Jugend hackt Teamgeist und Fehlerkultur. Nicht zuletzt zolle Jugend hackt den Ideen und der Arbeit der Jugendlichen durch öffentliche Präsentationen Anerkennung.

Den großen Vorteil von Jugend hackt sieht Grünwald in der starken Vernetzung innerhalb der deutschen Hacker\*innen, Maker\*innen und Civic-Tech Szene. Dieses Netzwerk böte einen großen Pool an technisch versierten Mentor\*innen und strahle für die Jugendlichen Authentizität aus.

"Die größten Herausforderungen zur Förderung von jugendlichen Engagement sehe ich

- in einer besseren digitalen bzw. kulturellen Bildung mit dem Ziel einer selbstbestimmten, kritischen Nutzung,
- in Freiräumen für Jugendliche mit neuen technischen Möglichkeiten zu experimentieren,
- in einer Minderung des Leistungsdrucks, damit diese Freiräume überhaupt genutzt und wahrgenommen werden können,
- im Erlernen und Erleben von Selbstbestimmung und dem dazu nötigen Vertrauen Erwachsener."

Grünwald hält fest: "Zur Umsetzung dieser Herausforderungen braucht es nachhaltige und verlässliche Strukturen, Orte, die Jugendliche regelmäßig besuchen und sich zu eigen machen können, sowie pädagogisches und technisch geschultes Personal, das sie sinnvoll begleiten kann. Was hingegen *nicht* hilft, sind ständige Modellförderungen, die diese Verlässlichkeit unmöglich machen. Bei zuviel Leuchtturmprojekten besteht die Gefahr, dass man die Küste vor lauter Leuchten nicht mehr sieht."

Von den Jugendlichen werde gewünscht, so Grünwald, dass sie unseren demokratischen Institutionen und Entscheidungsprozessen vertrauen, da erst diese Engagement ermöglichen würden. Doch sei es keine Hilfe, wenn ein Ministerium genau den Projekten, die diese Demokratiebildung betreiben soweit misstraut, dass es sie ohne deren Wissen und Zustimmung vom Verfassungsschutz überprüfen lässt. Ebenso kontraproduktiv seien Politiker\*innen (und nicht-Politiker\*innen) die jugendliche Protestbewegungen marginalisieren.

**Uwe Lummitsch**, Geschäftsführer der [Landesarbeitsgemeinschaft der Freiwilligenagenturen in Sachsen-Anhalt e.V. \(LAGFA\)](#),  
Projektleiter des Projekts "[Jugend im Land 3.0](#)"

*"Oft wird Jugendlichen eine hohe Medienkompetenz unterstellt, welche in Realität eine hohe Nutzungskompetenz ist. Für tatsächliche Medienkompetenz braucht es Erklärung, Begleitung und Unterstützung. Das ist herausfordernd, weil unter den Multiplikator\*innen eine ablehnende Haltung gegenüber dem Digitalen vorherrscht."*

Lummitsch betont die Unterschiede zwischen der Betrachtungsweise der Digitalisierung als Ganzes und der Beschränkung auf das digitale Engagement. Denn es gebe Unterschiede zwischen privilegierten und weniger privilegierten Jugendlichen. Digitale Medien würden von jungen Menschen wie selbstverständlich, nicht anders als bei Erwachsenen, zur Kommunikation genutzt. Das Medium der Kommunikation sei das Smartphone, die Smart-Uhr oder ähnliches. Heute könne deshalb auch sehr viel flexibler und schneller auf Entwicklungen reagiert werden. "Das ist für die Engagementförderung hilfreich, unter Umständen aber auch herausfordernd, wenn die entsprechenden anleitenden

Multiplikator\*innen nicht in der Lage sind, mit den Medien vertrauensvoll und in ähnlicher Geschwindigkeit mit den jungen Menschen zu kommunizieren. Es ist somit eine wichtige Aufgabe, die Medienkompetenz der Multiplikator\*innen und Eltern zu fördern, sie in dem Prozess zu begleiten und zu befähigen.“ Dabei sei unstrittig, dass Multiplikator\*innen und Eltern hier von jungen Menschen lernen könnten.

Eine Herausforderung sei der Zugang zum Digitalen. Insbesondere für den ländlichen Raum wünscht sich Lummitsch, dass dieser überhaupt erst einmal Zugang erhält. Er verweist hier auf die hohe Kreativität junger Menschen, die für die schlechte Internetabdeckung im ländlichen Raum eigene Lösungen entwickeln würden, indem sie z. B. ihre Modems und Datenvolumen kombinieren und sich so eigene Hotspots schaffen. Hier sehe er ein hohes Innovationspotenzial das unterstützt werden sollte.

Auch Lummitsch betont, dass es “im nicht-schulischen Bereich ein hohes Maß an kompetenter Begleitung der jungen Menschen” bräuchte.

Die Digitalisierung ermögliche außerdem die Bildung neuer Communities jenseits der lokalen Räume (er verweist hier auf die Klimadebatte). Doch dies hieße nicht, dass sich die Menschen nicht begegnen wollten und diese Begegnung nicht bedeutend für die Vertrauensbildung wäre: „Das Digitale ist eine Chance, in all den europäischen oder weltweiten Projekten in Kontakt zu treten und miteinander zu interagieren, über Zeiträume hinweg, bis wieder persönliche Treffen entstehen.“

Herr Lummitsch sieht folgende Herausforderungen:

- Zwar wüssten die Verbände, wo sie Jugendliche erreichen können, doch sei das *wie* manchmal eine Herausforderung, was in den fehlenden Kompetenzen und in der Form der Ansprache begründet sei.
- “Oft wird Jugendlichen eine hohe Medienkompetenz unterstellt, welche in Realität eine hohe Nutzungskompetenz ist. Für tatsächliche Medienkompetenz braucht es Erklärung, Begleitung und Unterstützung. Das ist herausfordernd, weil unter den Multiplikator\*innen eine ablehnende Haltung gegenüber dem Digitalen vorherrscht.“
- Zwar sehe er u. A. für Heimatvereine eine Chance darin, dass sie mit neuen Medien auch junge Menschen ansprechen könnten, doch würde dies eine größere Motivation zum Umdenken benötigen. Sensibilisierung und Kompetenzbildung auf beiden Seiten, um auch bei neuen Entwicklungen mithalten zu können, sei deshalb eine weitere Herausforderung.



## Frank Segert (Programmleitung bei [jugend.beteiligen.jetzt](https://www.jugend.beteiligen.jetzt))

*“Es braucht eine deutliche Qualifizierungsoffensive für Fachkräfte in der Jugendarbeit, um den Anschluss an die digitalen Lebenswelten herzustellen und Anerkennung für digitales Engagement zu schaffen.“*

Frank Segert stellt vier Thesen vor, die aus der Zusammenarbeit mit “jugendlichen Initiativen, Kommunen und der Jugendhilfe in den letzten Jahren” entstanden seien.

### 1. These: “Digitales Engagement von Jugendlichen wird nicht anerkannt “

Segert kritisiert, dass viele Studien digitales Engagement sehr eng umfassen würden, indem sie dieses nur als “Abbild analoger Engagemenstrukturen erfassen” und nur bestimmte Formen erheben, wie z. B. die Teilnahme an Petitionen oder den Zugriff auf bestimmte Beteiligungsplattformen. Der Zuspruch zu diesen spezifischen Formen sei dann so gering, dass der Eindruck entstünde, dass Jugendliche sich nicht digital engagieren würden. Als Beispiel für einen weiter gefassten Engagementbegriff verweist er auf die Studie [“Jugendengagement und digitale Teilhabe](#): “Die Studie belegt deutlich, dass digitale Instrumente längst in die Engagementlandschaft junger Menschen eingeflossen sind, aber in der Wahrnehmung der Erwachsenen oft als Clicktivism oder ‘Daddeln’ ohne jegliche Wirkung angesehen wird”. Segert verweist auf die Diskrepanz zwischen der Wahrnehmung von unterschiedlichen Tätigkeiten die als Engagement gelten könnten. So werde die Mitgliedschaft in einem Fußballverein eindeutig als Engagement gesehen, während das Training für Turniere bei Computerspielen ([League of Legends](#) o. ä.) als Daddeln oder bestenfalls Freizeitbeschäftigung wahrgenommen wird.

### 2. These: “Digitales Engagement von Jugendlichen ist vielfältig“

Das League of Legends Training sei aus seiner Sicht genauso als Engagement zu verstehen, wie Social Media Kampagnen, bspw. die der [Jungen Europäischen Bewegung Berlin-Brandenburg](#), die unter dem Hashtag [“Machs Europäisch”](#) den neu gebildeten Bundestag aufgefordert hat, die Europapolitik voranzubringen. Für zahlreiche Initiativen von Jugendlichen gehöre die Bereitstellung von Informationen genauso dazu wie digitale Kommunikation nach außen und innen, wie z. B. auf Social Media Kanälen. Segert nennt beispielhaft das [Handicap-Lexikon](#), welches von zwei Jugendlichen mit körperlicher Behinderung gestartet worden sei. Die beiden seien auf Youtube, Twitter und weiteren Plattformen aktiv und nutzten das Handicap-Lexikon auch um z. B. neue Engagierte zu akquirieren. Es gäbe aber auch technisch sehr anspruchsvolle Projekte, z. B. im Bereich Civic-Tech, dem Programmieren von Apps oder Lernprojekte die Coden beibringen. Ein Beispiel sei die App [MeinMoers](#) die von einem Jugendlichen entwickelt wurde, der in einem Hackathon die Grundzüge des Codens kennengelernt habe und danach festgestellt hätte, dass der Stadt eine Orientierungshilfe für Jugendliche im digitalen Raum fehlen würde. Er sei in der Lage gewesen, die Stadt davon zu begeistern die App mit ihm zusammen zur

Marktreife zu führen. All diese Formen, so Segert, hätten Erwachsene vermutlich nicht im Sinne, wenn sie von Engagement sprechen.

### 3. These: "Jugendliche unterscheiden nicht zwischen digitalem und analogem Engagement"

Segert hält beispielhaft fest: "Jugendinitiativen wie [Fridays for Future](#) verbinden Informationsaustausch, Mobilisierung, und Koordination auf digitalen Kanälen mit handfesten Protesten in den Innenstädten." Des Weiteren weist er darauf hin, dass #MeToo real-weltliche sexualisierte Gewalt gegen Frauen und junge Mädchen, auf die Agenda der Gesellschaft bringen konnte, weil sich viele getraut hätten ihre Erlebnisse im digitalen Raum laut zu machen. Das Berliner Jugendportal "[Jup! Berlin](#)" habe die Geschichten von Jugendlichen, die dort in der Reaktion sitzen, geteilt und ein [Video produziert in dem die Gewalterlebnisse hoch emotional und persönlich geschildert werden](#). Es mündet in den Aufruf, dafür zu sorgen, dass diese Art sexualisierter Gewalt aufhören solle. Segert stellt hierzu klar: "Es ist nicht die Aufgabe von diesen Jugendlichen, politische Maßnahmen vorzuschlagen. Es ist die Aufgabe von Erwachsenen und Begleiter\*innen, diese Aufgabe zu sehen und zu erkennen und in Strukturen zu übersetzen, die an der Problemstellung arbeiten können, sei es die politische Ebene oder eine Strafverfolgungsbehörde. Das Engagement erwächst aus real-weltlichen Zusammenhängen und wird dann auf digitalen Kanälen abgebildet und umgekehrt finden digitale Initiativen ihren Niederschlag bei Demonstrationen, Nachbarschaftsaktionen oder in Publikationen. Die Grenze zwischen Digital und Analog ist also in der jugendlichen Lebenswelt, mindestens in der urbanen Jugendlichen, aufgelöst." Doch hält er fest: "Jugendinitiativen sind beim Projektmanagement mit zeitgemäßen Methoden weitestgehend auf sich allein gestellt und engagierte Jugendliche erhalten wenig Unterstützung von Erwachsenen." Unterstützung in Fragen von digitalen Tools oder digitalen Themen bekämen Jugendliche bestenfalls von Peers oder von einzelnen digital-affinen Fachkräften aus der Jugendhilfe, wie beispielsweise aus dem Netzwerk von Jugend hackt. Fachprogramme im Kontext der Medienbildung seien für Fachkräfte aus der außerschulischen Jugendhilfe nicht obligatorisch. Die offene Jugendarbeit habe sich in den letzten Jahren außerdem aus der Fläche zurückgezogen, so warnte das [Deutsche Kinderhilfswerk](#) von einem [Bedeutungsverlust der Kinder- und Jugendarbeit wenn nicht die Ausgaben und die Verbreitung drastisch steigen würden](#). Laut Segert existiert "keine adäquate Unterstützungslandschaft", in der Jugendliche Fragen zu passenden Tools für ihr Engagement, zu Datenschutz oder dem Schutz der Persönlichkeitsrechte stellen könnten. Das Projekt jugend.beteiligen.jetzt hat das Curriculum "[Praxis Digitale Jugendbeteiligung](#)" veröffentlicht und möchte damit aufzeigen, welche Inhalte für die Jugendarbeit gefragt seien.

### 4. These: "Eine Stärkung der Jugendhilfe im außerschulischen Bereich ist dringend nötig"

All die zuvor erwähnten Jugendinitiativen, so Segert, würden Themen bearbeiten, in denen unsere Demokratie aktuell herausgefordert wird und bei denen diese Jugendinitiativen zu den lautstärksten Gruppen gehörten. Emanzipatorische, netzpolitische und Klimafragen seien zudem Paradebeispiele für Politikfelder, in denen der Age Gap zwischen Regierten und Regierenden besonders augenfällig sei: "Es braucht also eine deutliche Qualifizierungsoffensive für Fachkräfte, um den Anschluss an diese digitalen Lebenswelten wiederherzustellen und Anerkennung für digitales Engagement zu schaffen."

## Dialog

### Qualifikation von (pädagogischen) Fachkräften/ Betreuer\*innen

**Hüther** leitet die Dialogrunde ein, indem er zunächst auf das Statement von **Fack** eingeht, indem er erwähnte, dass die Fachkräfte in der Jugendarbeit nicht qualifiziert genug seien um den Jugendlichen z. B. bei Regulierungsfragen zur Seite zu stehen. Er fragt, wie die Vereine damit umgehen würden, ob es spezielle Programme zur Fortbildung dieser Fachkräfte gäbe. **Fack** erklärt, dass der Bayerische Jugendring selbst Träger des [Instituts für Jugendarbeit in Gautingen](#) sei, welches im Rahmen der Weiter- und Fortbildung von Fachkräften in der außerschulischen Jugendarbeit entsprechende Angebote anbiete (aktuell z. B. eine [dreitägige Veranstaltung](#) in Zusammenarbeit mit der [Bundeszentrale für Politische Bildung](#) sowie mit [SIN – Studio im Netz München](#) statt. Eine Veranstaltung, die seit 20 Jahren jährlich wiederholt werde. Es fände also durchaus ein Austausch statt, es gäbe auch gut besuchte Angebote, doch bemerkt **Fack**, dass die Fachkräfte nicht von selbst zu ihnen kämen, sondern aktiviert werden müssten. Es stelle sich demnach die Frage, was getan werden müsse, um aktiver auf Fachkräfte zugehen zu können und was dafür benötigt werde. Eine Maßnahme sei das Medienfachprogramm, welches Kenntnisse über die Bedürfnisse von Jugendorganisationen liefern würde. Hier stünde die Organisation laut **Fack** aber noch ganz am Anfang der Evaluation. **Fack** hebt an dieser Stelle hervor, dass es in den Diskussionen mit Fachkräften weniger darum ginge, wie das Digitale pädagogisch genutzt werden könne, sondern besonders um die rechtlichen Rahmenbedingungen (z. B. Absicherung in Bezug auf das Einhalten der DSGVO oder der Urheberrechtsreform). Hier stelle er auch eine gewisse Unwissenheit und Widersprüchlichkeit unter den Fachkräften fest, die einerseits einen stärkeren Schutz der Daten fordern würden, dann aber auch die DSGVO-gerechte Administration kritisierten. Auch in Bezug auf die Urheberrechtsreform weist er auf die Langzeitwirkung solcher Regulierungen im ehrenamtlichen Bereich hin. Das Auseinandersetzen mit diesen, und die Trennung von Fakten und in den (sozialen) Medien verbreiteten Gerüchten über die Regulierungen koste viel Zeit. Hier wünscht sich **Fack**, dass

diese Thematiken auch in der Ausbildung der Fachkräfte an den Fachhochschulen in Sozialpädagogik behandelt werden würden.

Hüther wirft ein, dass es doch zu erwarten wäre, dass durch die Jugendlichen, die diese Thematiken an die Fachkräfte heran tragen, ein Druck bei diesen entstünde, sich besser zu qualifizieren? Fack antwortet, dass die Fachkräfte durchaus in den üblicherweise genutzten Programmen versiert seien, dort also kein Druck entstünde, sie aber zu wenig Wissen über neue Möglichkeiten hätten. Fack hebt außerdem die große Diskrepanz zwischen städtischen Ballungsräumen, in denen die notwendige Infrastruktur meist vorhanden sei, und dem ländlichen Raum hervor. Eine Diskrepanz die er durch ein Verständnis des digitalen Raumes als öffentlichen Raum zu beheben sucht, denn genauso wie Straßen gebaut werden müssen, müsse auch der digitale Raum ausgebaut werden. [54:08]

## Generationsverhältnisse und -unterschiede

Hofmann bemerkt, dass ein Gleichklang in den Berichten festzustellen sei. Sie interessiere die Diskrepanz zwischen dem was Jugendliche erfahren, wissen und können und den Fähigkeiten und Wissen der Multiplikator\*innen. Dies führe sie zu der Annahme, dass sich der Abstand zwischen den Generationen vergrößern könnte, was jedoch auch positiv gesehen werden könne: Die Abgrenzung zur Elterngeneration ermögliche den Jugendlichen eine eigene Identität zu entwickeln und Autonomie. Im Hinblick auf die eigene Wirkungsmacht, so Hofmann, gewännen die Jugendlichen auch etwas, solange sie die Möglichkeiten hierfür erhalten. Sie erfragt, wie die Organisationen mit dieser Diskrepanz umgehen würden und, ob sie hier eine Komplementarität feststellen könnten.

Fack nennt zwei Projekte bzw. Arbeitsformen des Bayerischen Jugendrings, in denen alle Bereiche der Jugendarbeit miteinander verschaltet würden. Zum einen die gerade gestartete "LV-AG Digitalisierung" die bei der letzten Vollversammlung des Bayerischen Jugendrings auf großes Interesse gestoßen sei. Zum anderen finde ein [Fachkräfteaustausch in Finnland](#) statt bzgl. der Entwicklungen auf europäischer Ebene, bei dem es um die Frage geht "Wie kann Digitalisierung in der Jugendarbeit stattfinden? Wie kann sie unterstützt werden?" Er bemerkt, dass es hierzu auch schon [Forderungen auf EU-Ebene](#) gäbe und, dass es ab 2019 erklärtes Ziel der Europäischen Union sei, in der Jugendarbeit und in der Jugend für Digitalisierung Orte und Befähigungen zu schaffen. Einerseits betont Fack die Notwendigkeit, auf Fachtagungen immer wieder für die Thematik zu sensibilisieren, andererseits sieht er aber auch, dass ein bestimmter Gap zwischen Jugendlichen und Fachkräften bestehen bleiben wird, doch würde dieser aufgelöst, sobald diejenigen, die jetzt mit der Digitalisierung aufwachsen, leitende Positionen übernehmen.

Segert erwidert auf die von Hofmann angesprochene Komplementarität, dass diese Vorstellung davon ausginge, dass Jugendliche Medien- und Technologiekompetenzen

hätten, was nicht der Realität entspräche. Die oft erwähnten "Digital Natives" gebe es so nicht. Jugendliche hätten i. d. R. eine große Nutzungskompetenz und wüssten viel darüber *wie* sie bestimmte Plattformen nutzen können. Doch müsse die Jugendarbeit eine tiefergehende Beschäftigung mit digitalen Technologien initiieren, z. B. in Bezug auf die Funktionsweise von Servern oder wie sich Jugendliche selbst eine Netzwerk-Plattform aufbauen könnten. Hierfür sei allerdings eine entsprechende Qualifizierung der Fachkräfte nötig. Zum Generationen-Gap gibt Segert zu bedenken, dass anders als in der Nachkriegszeit die junge Generation aktuell zahlenmäßig unterlegen und somit in gesellschaftlichen Konflikten schwächer aufgestellt sei. Zuletzt betont Segert, dass Jugendbeteiligung und -partizipation nicht nur das sei, was von der Jugendarbeit als solches deklariert werde. Engagement von Jugendlichen finde auch unabhängig von den Multiplikator\*innen in den Jugendzentren statt und diese Form von Engagement werde entweder nicht wahrgenommen, oder gar diffamiert. So, wie aktuell bei den Artikel-13 Demos, bei denen die Jugendlichen von politischer Seite als Spinner, Bots und Google-Bezahlte beleidigt würden. Dies trage zur Polarisierung der Gesellschaft bei.

Als Grund für den geringen Einsatz digitaler Technologien in der Verwaltung und Öffentlichkeitsarbeit in den Sportvereinen erklärt **Dittrich**, dass es keine digitalisierungsbeauftragte Person im Verein gebe. Zudem herrschten traditionelle hierarchische Strukturen, die den jungen Mitgliedern nur wenig Möglichkeiten ließen, auf digitale Öffentlichkeitsarbeit einzuwirken.

Hofmann reagiert darauf mit der Feststellung, dass es letztendlich also eine Machtfrage sei, worauf Fack einwirft, dass sich diese Machtfrage durch die Digitalisierung verschieben würde, da eine große Menge an Informationen für junge Menschen frei verfügbar sei und junge Menschen ihren politischen Willen Ausdruck verleihen könnten, ohne auf althergebrachte politische Strukturen angewiesen zu sein. Dies sorgt für Angst auf "der Seite der politisch Gestaltenden" weil sie mit diesen neuen Formen der Teilhabe noch nicht umgehen könnten.

## Potenziale ausschöpfen: Tech-Branche und Jugendarbeit

Eine Stärke von Jugend hackt, so Grünwald, liege in der Kombination der beiden hinter dem Programm stehenden Partnerorganisationen [Open Knowledge Foundation](#) und [Mediale Pfade](#). Diese Kombination ermögliche eine Vernetzung innerhalb der Tech-Szene und pädagogische Kompetenz. Diese Form der Allianzbildung, um Expertisen zu ergänzen, müsse in der Jugendarbeit häufiger stattfinden. Sie weist darauf hin, dass es in Deutschland eine sehr große zivilgesellschaftlich engagierte Technologieszene sowie viele Hack- und Maker Spaces gibt und rät dazu, dass die Jugendarbeit ihre (pädagogischen) Expertisen mit dieser Szene zusammenfließen lassen solle.

Lummitsch ergänzt, dass an dieser Stelle auch die Förderlogiken überarbeitet werden müssten, da die Richtlinien Allianzen zwischen Jugendarbeit und Technologieszene erschweren würden. So müssten Menschen in einer Jugendeinrichtung Pädagog\*innen sein, obwohl es neben dem pädagogischen Aspekt heutzutage auch den technischen Aspekt gäbe. Gerade bei digitalen Engagement bestehe außerdem die Problematik, dass dieses für die Politik oder den Jugendhilfeausschuss vor Ort nicht sichtbar und nicht erfahrbar sei und deshalb als nicht förderfähig gelte. Im Augenblick sei es so, dass Medienkompetenz z. B. in Sachsen-Anhalt extra geregelt ist, und dass Jugendeinrichtungen und Schulen sich das ["Medienmobil"](#) einladen müssen, aber keine kontinuierliche Medienarbeit vor Ort stattfindet. Dahingegen habe das Programm [Jugend im Land 3.0](#) diese Verknüpfung hergestellt, indem es die pädagogische Arbeit durch eine halbe Stelle ergänzt habe, welche Netzwerk- und Sensibilisierungsarbeit durchführe und Anerkennungsmöglichkeiten für die Jugendlichen schaffe indem sie das digitale Engagement in die Welt der Erwachsenen transferieren.

## Anerkennung des E-Sports als Sportart?

An Dittrich gerichtet, stellt Riekmann die Frage, ob Sie z. B. League of Legends als Sport bezeichnen würde. Als Antwort begegnet Dittrich, dass sie persönlich League of Legends nicht als Sport sehe, es sei aber ein stark diskutiertes Thema in der Sportjugend. Fack berichtet, dass zum Thema Gaming und E-Sport im BLJR viele Diskussionen geführt würden. Ob League of Legends als Sport einzuordnen sei, könne Fack nicht als Präsident des BLJR beantworten, doch persönlich sehe er es als solchen. Er stellt jedoch auch klar, dass nicht jedes Computerspiel gleich ein Sport-Spiel darstelle. Somit gäbe es eine Unterscheidung zwischen E-Sports und Gaming. Die Debatte werde im Sport hoch emotional geführt und sei noch sehr am Anfang.

Die Diskussion darüber, ob die Beschäftigung mit Computerspielen (z. B. League of Legends) anerkannt werden sollte, empfindet Segert als irrelevant, da diese Dinge nun einmal Teil der Lebenswelt der Jugendlichen seien und sich die Jugendarbeit somit damit auseinandersetzen müsse. Desweiteren sei es auch nicht relevant, ob E-Sports Sport sei oder nicht, denn die Frage, die im Raum stünde, sei, ob es Engagement sei oder nicht. Dazu stellt Segert fest: "Wenn Gleichaltrige dafür sorgen, dass sie zu einem Zeitpunkt in einem Raum zusammenkommen und sich um technische Ausstattung kümmern - Wenn sie gemeinsam lernen, indem sie neue Dinge ausprobieren und darüber sprechen, dann ist das ganz klar Engagement." Es würden Kompetenzen geschult, z. B. wie die Kommunikation mit einem Jugendhaus oder einen Förderer ablaufe und wie man sich organisiert. Somit gebe es aus seiner Sicht keinen Zweifel, dass dies Engagement darstelle. Segert betont außerdem, dass Gaming durch die enorme Reichweite neue Räume eröffne die für die Jugendarbeit hoch relevant seien. Bei großen E-Sports-Events sowie bei alltäglichen Streams würden mehr junge Menschen unter 18 Jahren erreicht werden als bei Fußballweltmeisterschaften

oder Olympia-Übertragungen. Eine Besonderheit sei zudem, dass zu diesen Übertragungen live gechattet werde, sich Jugendliche also untereinander austauschen würden und sich diese Gespräche, genau wie beim Fußball, natürlich nicht nur auf das Spiel beschränken, sondern es würde über relevante Themen in der Lebensphase gesprochen. Segert plädiert dafür, dass die Jugendarbeit diesen Kanälen "mit einem aufrichtigen Interesse begegnen" solle, um dort Jugendliche als Expert\*innen in eigener Sache abzuholen. Es sollte gefragt werden, ob die Jugendlichen solche Events möglicherweise in den Einrichtungen etablieren möchten.

Lummitsch stimmt Segert und Fack zu, dass diese digitalen Lebenswelten (z. B. E-Sports) bei jungen Leuten große Relevanz hätten und die Vereine, wenn sie mit dieser Zielgruppe arbeiten wollen, sich somit darauf einstellen müssten, entsprechende Angebote mitzuentwickeln. Dies müsse zusammen mit den Jugendlichen geschehen.

**Bieber** betont, dass nicht versucht werden sollte, die vorhandenen Container (Sport) zu modernisieren, um E-Sport in sie einordnen zu können, sondern stattdessen Parallelstrukturen geschaffen werden sollten.

## Stellenwert digitaler Technologien in Jugendarbeit

Dittrich erklärt, dass in der Praxis ihres Engagements digitale Medien keine große Rolle spielen würden. Insbesondere im ländlichen Raum stelle sie eine geringe technische Ausstattung fest. Sie verweist allerdings auf eine größere aktuelle [Debatte im Sport](#), bei der es um die Spielberechtigungen gehe, welche seit 2018 ausschließlich digital durchgeführt werden müssten. Diese Umstellung habe bei den Vereinen zu großen Problemen geführt. Beim Werben junger Zielgruppen werde primär mit Plakaten und kaum mit digitalen Medien gearbeitet. Zurzeit habe die Sportjugend Berlin einen Instagram und [Facebook](#) Account, nutze diesen aber noch nicht ausreichend, wobei die jungen Mitglieder des Vorstands sich darum bemühen würden. Im Vorstand der Sportjugend Berlin seien laut **Dittrich** lediglich zwei Personen unter dreißig vertreten, die restlichen Vorstandsmitglieder seien deutlich älter. In diesem Age-Gap sieht sie ein wesentliches Problem. Außerdem besitze die Sportjugend Berlin eine [Webseite](#), doch werde diese nur vom Vorsitzenden bespielt, während die jungen Mitglieder keinen Einfluss darauf hätten. **Dittrich** zeigt sich aber zuversichtlich was die zukünftige Entwicklung anbelangt.

Die Gefahr, dass Digitalisierung jugendliches Engagement verhindere sieht Grünwald nicht, es sei vielmehr der zunehmende Leistungsdruck der Jugendlichen, aufgrund dessen neben der Schule, den außerschulischen Aktivitäten (z. B. Musik, Sport) und der Pflege von Social-Media Kanälen wenig Zeit bliebe, sich zu engagieren.

Riekmann interessiert inwieweit sich der traditionelle Engagementsektor durch die Digitalisierung verändere und, ob diese Veränderung als Bedrohung angesehen werde, weil Jugendliche sich möglicherweise weniger in den traditionellen Strukturen engagierten. Nebenbei merkt sie an, dass diese Vereine historisch mit dem "Jugend führt Jugend" Prinzip gegründet wurden und es schön wäre, wenn man wieder dahin zurückkommen könne. Dittrich sehe zwar viele Vorteile der Digitalisierung, insb. in der Werbung von Jugendlichen, habe aber durchaus die Sorge, dass Digitalisierung dazu führen könnte, dass "die reale Welt vernachlässigt" werde. Für Dittrich überwiegen aber die Vorteile der Digitalisierung - auch, weil sie im Sportsektor viele Möglichkeiten mit sich bringe, so z. B. digitale Spielauswertung. Wobei diese Formen der Digitalisierung des Sports auch auf Kritik unter Jugendlichen stoßen würden, da der Sport eine gute Auszeit von der allgegenwärtigen digitalen Welt darstelle. **Segert** argumentiert, dass das Digitale in keinster Weise Ersatz für den analogen Raum darstellen solle. Für Fack und dem Bayerischen Jugendring stelle die Digitalisierung überhaupt keine Bedrohung dar. Diese Ansichtweise sei eine "reine Erwachsenenperspektive". Der Bayerische Jugendring vertrete nicht nur Jugendverbände in Bayern, sondern auch alle Kreis- und Stadtjugendringe und sei als Landesjugendamt für Jugendarbeit für das gesamte Spektrum von Jugendarbeit in Bayern zuständig. Das seien über 400 Organisationen mit über zwei Millionen Mitgliedern, mit wachsender Tendenz. Dennoch werde Fack als Präsident des BLJR immer wieder mit Erwachsenen konfrontiert, die das Gefühl hätten, Jugendliche seien immer schwerer zu motivieren. Entgegen dieser Ängste erlebe er einen steten Zuwachs junger Mitglieder, es gäbe allerdings durchaus Regionen, in denen es für Vereine schwieriger sei, wobei Fack dies u.a. auch mit einem Überangebot begründet. Fack sieht in der Digitalisierung eine große Unterstützung für die demokratische Teilhabe, die durch neue Möglichkeiten der Kommunikation und Vernetzung es auch jenen Gruppen ermögliche sich zu organisieren und damit sichtbar zu werden, die es vor der Digitalisierung nicht gekonnt hätten. Beispielhaft nennt er hier das Projekt "[Flüchtlinge werden Freunde](#)", welches durch den Freistaat Bayern finanziert wird, und zum Ziel habe Kontakt zwischen Geflüchteten und Einheimischen herzustellen. Aus diesem Projekt heraus sei aber noch etwas anderes entstanden. Flüchtlinge haben das Projekt zum Ausgangspunkt genommen um eigene Organisationen zu gründen. Diese Organisationen seien auch Teil des Bayerischen Jugendrings und nutzen die Vernetzungsmöglichkeiten die dieser bietet, um ihre Anliegen, für die sie Experten in eigener Sache sind, zu multiplizieren und sich Gehör zu verschaffen. Laut Fack wäre dies vor 20 Jahren in Bayern noch nicht möglich gewesen und überfordere die erwachsene politische Welt, die zu langsam auf solche neuen Entwicklungen reagiere.

Als positives Beispiel erwähnt **Segert** die "[Landfrauen](#)", die sehr aktiv ihre Mitgliedsverbände digitalisierten.



## Charakteristika des Engagements Jugendlicher

Lummitsch betont, dass das Engagement nicht mehr vorwiegend vereinsgebunden sei, sondern initiativ- und projektbezogen stattfinde. An dieser Stelle deutet Fack deutlichen Widerspruch an, worauf **Lummitsch** spezifiziert, dass dies zumindest im Osten von Deutschland der Fall sei, weshalb LAGFA-SA e. V. Initiativen in der Weiterentwicklung zu Strukturen unterstütze und ihnen letztendlich Plattformen biete. Er hebt erneut hervor, dass Multiplikator\*innen breit gefächert geschult werden müssten, um Ihnen die Möglichkeit zu geben über die Gepflogenheiten des eigenen Verbandes hinauszuschauen. So sei es z. B. schwer, junge Menschen für ein Engagement im Heimatverein zu motivieren, wenn die Tätigkeit darin bestünde, handschriftlich die Ortschronik zu führen. Doch gäbe es dank der Digitalisierung die Möglichkeit, den Heimatort, wie er zu einem historischen Zeitpunkt aussah, in [Minecraft](#) nachzubauen. Dies sei eine sehr viel attraktive Tätigkeit für die junge Zielgruppe. Hier ergäben sich viele Chancen, die v. A. von den Erwachsenen begriffen werden müssten.

Grunert geht auf Segerts Kritik ein, dass Jugendliche viel zu wenig Aufmerksamkeit für die Themen bekommen würden, die sie selber im digitalen Raum setzen und stellt die Frage, was daraus gelernt werden könne und wie darauf pädagogisch und politisch reagiert werden solle. Des Weiteren fragt sie, ob es nicht notwendig sei, aufsuchende Jugendarbeit im digitalen Raum zu etablieren und wie Jugendarbeit ohne den Umweg über das Lokale, also direkt im Digitalen, aussehen könnte.

In Bayern, so Fack, gäbe es durchaus Überlegungen, offene Einrichtungen im Internet zu etablieren, doch wären dafür komplett neue Strukturen und Fördermechanismen nötig. Außerdem würde es gerade bei dem Aufbau einer solchen Jugendeinrichtung im Internet an der Digitalisierung bzw. den digitalen Kompetenzen hapern. Er glaube, dass sich so etwas in Zukunft entwickeln könnte, es aber zur Zeit noch nicht möglich sei. Fack sei sich außerdem nicht sicher, ob Jugendarbeit, die primär Beziehungsarbeit darstelle, gänzlich ins Digitale übertragbar sei oder durch digitale Jugendarbeit ersetzt werden könne. Auch seien im nicht-Digitalen Raum die Orte bekannt, an denen Jugendliche auffindbar sind, doch im digitalen Raum ist sich Fack nicht sicher, ob solche Räume zur Zeit (schon) existieren würden.

Segert nennt beispielhaft zum Stichwort 'aufsuchende Arbeit' ein Projekt, das sich nicht an Jugendliche richte, sondern an erwachsene Geflüchtete. Um Geflüchteten die Möglichkeit zu geben, Fragen zu Migration zu stellen, hätten sich die Betreiber des Projekts in Facebookgruppen, in denen in verschiedenen Muttersprachen kommuniziert wurde, direkt an die Gruppen-Mitglieder gewendet. Relativ schnell hätten sie festgestellt, dass es neben der aufsuchenden Tätigkeit auch einen zentralen Anlaufpunkt brauche. Segert schränkt die Übertragbarkeit dieses Beispiels allerdings ein, indem er klarstellt, dass dieses Projekt nur sehr große Facebook-Gruppen angesprochen hätte, und er sich nicht sicher sei, ob gerade

bei kleineren Kommunen alle Jugendlichen in solchen (öffentlichen) Gruppen vernetzt sind. Für Krisensituationen hingegen sei es sinnvoll, zumindest einen zeitgerechten Kommunikationskanal zu haben um leicht erreichbar zu sein (Beispiel "[Nummer gegen Kummer](#)"). Eine weiterer Kritikpunkt liege für Segert in der Tatsache, dass es sich bei den meisten populären Kommunikationskanälen um privatwirtschaftliche US-Amerikanische Konzerne handeln würde. Es stelle sich die Frage, ob gerade kritische Themen wie z. B. Suizidabsichten auf den Servern dieser Konzerne hinterlegt werden sollten. Leider gäben es z. Zt. keine populären Alternativen zu diesen Plattformen, doch sei es durchaus möglich, im Projektkontext darauf zu achten Alternativen und Verschlüsselungen zu nutzen.

**Bieber** unterstreicht die Problematik, dass digitales Engagement der Jugend nicht ernst genommen werde und erfragt, wie dies verbessert werden könne und wer dafür in der Pflicht stehe. Dies sei die "Königsfrage", so **Segert** und erklärt, dass die Jugendlichen die Pflicht hätten, ihre Fähigkeiten bestmöglichst einzusetzen. Es könne jedoch nicht gefordert werden, dass Jugendliche fertige Beschlussvorlagen in Ausschüssen vorlegten. Manche, so **Segert**, würden nur dies als Beteiligung anerkennen, während andere Formen der Partizipationen gar als Spielerei abgewertet werde. Bei Projekten für Jugendbeteiligung sollten Jugendliche bereits bei der Konzeption beteiligt werden, statt sie lediglich zur Beteiligung aufzufordern. Lummitsch bestätigt die Relevanz, das Engagement von Jugendlichen in all seinen Spektren (politische Debatten, Entscheidungsprozesse etc.) anzuerkennen. **Lummitsch** betont darüber hinaus, dass das Engagement von Jugendlichen, wenn ihr Engagement und ihre Partizipation schon erwünscht ist, auch ernst genommen werden müsse. Wenn digitales Engagement nicht als solches geschätzt und anerkannt werde, sondern erst eine Übertragung auf 'die Realität' verlangt werde, sei dies eine Abwertung des jugendlichen Engagements. Als positives Gegenbeispiel erzählt er von einem Projekt, in dem Jugendliche ihre Stadt in Minecraft nachgebaut haben und die Bürgermeister im Austausch darüber mit den Jugendlichen auf den Straßenbau in der Stadt zu sprechen kamen. Dies sei eine Begegnung auf einen ganz anderen Level gewesen, bei dem sich die Jugendlichen ernst genommen gefühlt hätten. Fack hält fest: "Engagement muss als Wert an sich verstanden werden und nicht nur als eine Lösung für spezifische Probleme. Es ist Teil unseres gesellschaftlichen Standings."

## Civic-Tech zur Entwicklung einer (digitalen) Infrastruktur?

**Bieber** vermutet, dass es für den Gaming-Bereich notwendig sein könnte, dass sich ähnliche Vereine wie die Pfadfinderbünde etablieren, da sich etablierte Strukturen wie die Sportjugend in absehbarer Zeit öffnen würden. Somit bräuchte es für den Gaming-Bereich möglicherweise eigene Interessenvertretungen, die als klare Anspruchs- und

Verhandlungspartner für die Politik fungieren könnten. Er fragt **Grünwald** nach ihrer Definition des Begriffs "Civic-Tech" und wie dieses Thema (in der Politik) behandelt werden müsste. Für den Begriff "Civic-Tech" gäbe es im deutschsprachigen Raum, so Grünwald, noch keine konkrete Begriffsdefinition. Die Open Knowledge Foundation (OKF) verstehe Civic Tech als etwas, das ermöglicht, Technologie aus der Gesellschaft heraus zu entwickeln, an technologischen Prozessen teilhaben zu können und diese mitzuprägen. Dazu habe die OKF zwei Programme gegründet: Jugend hackt und dem [Prototype Fund](#), der Finanzierungsmöglichkeiten abseits von großen Konzernen und Start-Ups bereitstelle. Ein weiteres Projekt "[Code for Germany](#)" richte sich an Erwachsene zum Erlernen von technischen Methoden, die z. B. existierende Daten für Bürger\*innen nutzbar machen. Als Civic-Tech-Beispiel nennt Grünwald das Scrapen von Daten zur Erstellung einer Übersicht freier Plätze in KITAs. Damit sich Civic-Tech in der Zivilgesellschaft stärker etabliere, seien Räume notwendig, in denen sich Menschen treffen könnten, die Technologie im Interesse der gesamten Gesellschaft einsetzen wollen. Die Existenz solcher Räume und die daraus resultierenden Projekte würden Vermittlungsarbeit gegenüber nicht besonders technikaffinen Menschen darstellen. Hierfür brauche es allerdings entsprechende Förderung.

**Segert** sehe auch die Notwendigkeit, Räume zu schaffen. Er verstehe Civic-Tech als Infrastruktur-Entwicklung, und plädiert deshalb dafür, dass sich bei der Entwicklung und dem Ausbau von Civic-Tech nicht ausschließlich auf Open-Knowledge-Labs (also Ehrenamtlichen, Freiwilligen) verlassen werde, da Infrastruktur-Entwicklung entsprechende hauptamtliche Unterstützung benötige. Die Benennung als Infrastruktur-Entwicklung sei auch deshalb notwendig, damit die Budgets für die Finanzierung dieser Infrastruktur nicht aus den Jugend- oder Sozialetats abgezweigt werde. Außerdem, so Segert, sei von öffentlichen Förderpraktiken eher abzuraten (u. a. wegen einer potenziellen Prüfung des Verfassungsschutzes). Stattdessen könnte diese öffentliche Förderung z. B. über Medienanstalten organisiert werden.

**Grünwald** stimmt zu, dass es eine bürgerschaftliche digitale Infrastruktur geben müsse. Als Negativbeispiel wie dies nicht umgesetzt werden solle, verweist sie auf einen Vorschlag von [De Maizière](#), der eine Cyber-Feuerwehr einführen wollte, um Unternehmen in IT-Notfällen zu unterstützen. Das Konzept stieß auf starken Widerstand in der IT-Szene, da von IT-affinen Personen verlangt wurde, in ihrer Freizeit ehrenamtlich die IT-Sicherheit von Firmen sicherzustellen. Weiter sei Sie dezidiert dagegen, "Programmieren" als Pflichtfach einzuführen, weil sich nicht jede\*r für das Thema interessiere. Es müsse jedoch die Infrastruktur für Interessierte geben, Angebote vor Ort finden zu können.

**Fack** wiederholt seine Forderung, dass der digitale Raum als öffentlicher Raum betrachtet werden sollte, denn dies würde bedeuten, dass es eindeutig Aufgabe des Staates sei, für den Ausbau von digitalen Straßen zu sorgen und den digitalen Raum zu regulieren: "Es kann auch nicht alles darin stattfinden, wie auf einem öffentlichen Platz". Die Großorganisationen

(“Die Tanker”) würden sich anpassen, wenn der Druck hoch genug sei. **Fack** sehe die primär die Sachverständigenkommission in der Pflicht für die Einrichtung der Infrastruktur. Wenn die Empfehlungen des Berichts an die Politik den Bedarf widerspiegeln, wären diese überprüfbar. Des Weiteren sei natürlich die Politik in der Pflicht. Er verweist auf die aktuelle Diskussion um das [SGB VIII](#), in der Medienkompetenz und Engagement keine Rolle spielt, sondern es ausschließlich um den Schutz von Kindern und Jugendlichen ginge, deren Räume möglichst klein gehalten und ihre Handlungsfreiheit möglichst limitiert werden müsse. Hier sei ein Perspektivwechsel von Nöten.

## (Selbst-)Verständnis jugendlichen Engagements

**Hofmann** schließt die Fragerunde mit zwei Fragen ab. Zum einen stellt sie die Frage, ob der Engagementbegriff, so wie er verstanden wird, wirklich aufgreift was Jugendliche tun und wie sie ihr Tun selbst einordnen. Zudem fragt sie nach konkreten Bedarfen der Inputgeber\*innen aus Ihrer spezifischen Expertise. Sie wünsche sich von den Inputgeber\*innen die Formulierung dessen, was sie von der Regierung oder der öffentlichen Hand für die Unterstützung ihrer Arbeit erwarten würden.

**Fack** sieht keine Notwendigkeit, an den Begriffen etwas zu ändern. Ehrenamt und Engagement seien weit gefasste Begriffe, mit denen die Engagierten viele Aspekte assoziierten. Es folgt eine kurze Klarstellung von **Hofmann**, dass sie keine Begriffsdiskussion starten, sondern lediglich erfahren wollte, ob Jugendliche ihre Tätigkeiten als gesellschaftliches Engagement klassifizieren würden. Hierauf antworten alle Input-Geber, dass Jugendliche dies durchaus tun und **Grünwald** spezifiziert, dass ein Distanzieren von der Bezeichnung “digitales Engagement” gut sei, da Jugendliche die Unterscheidung zwischen analog und digital nicht treffen würden. **Lummitsch** schätzt hingegen, dass Jugendliche ihr Tun nie als bürgerschaftliches Engagement bezeichnen würden, sondern einfach die Tätigkeiten beschreiben. Für diese Jugendlichen ist die Bezeichnung irrelevant, es gehe ihnen nicht darum ‘sich zu engagieren’ sondern sich für ihre Sache einzusetzen, das sei ein Wert an sich.

Als Forderung kritisiert **Fack** die Komplexität des Fördersystems: die Förderlogiken sollten auch den außerschulischen Bereich berücksichtigen und sich nicht nur auf den schulischen Bereich konzentrieren. **Segert** fügt an die Kritik am Fördersystem an, dass gerade bei Digitalisierungsfragen die Größe der Fördertöpfe relevant seien. Ein kompletter Aufbau der digitalen Infrastruktur für einen Verein mit den Fördergeldern des BMFSFJ wäre bspw. unmöglich umzusetzen. Auch **Grünwald** schließt sich an die zuvor genannten Forderungen an und betont, dass die Fördergelder auch auf langfristige Infrastruktur ausgelegt sein müssten. Zum Abschluss weist **Lummitsch** darauf hin, dass es bei der Förderung nicht nur darum gehen dürfe die Multiplikator\*innen auszubilden, denn auch die Eltern müssten in

Medienkompetenz geschult werden, damit sie verstehen was ihre Kinder eigentlich tun, damit sie mit ihren Kindern gemeinsame Lern- und Austauschlebnisse haben.