


# Aufsuchende Jugendarbeit online

## Analoge und digitale Sozialräume zusammen denken

Departement Soziale Arbeit

Andrea Thoma, Dozentin

10.11.2026

OST
Ostschweizer Fachhochschule

# Begrüssung

**… warum ich hier stehe**

**Begrüssung**

# Andrea Thoma

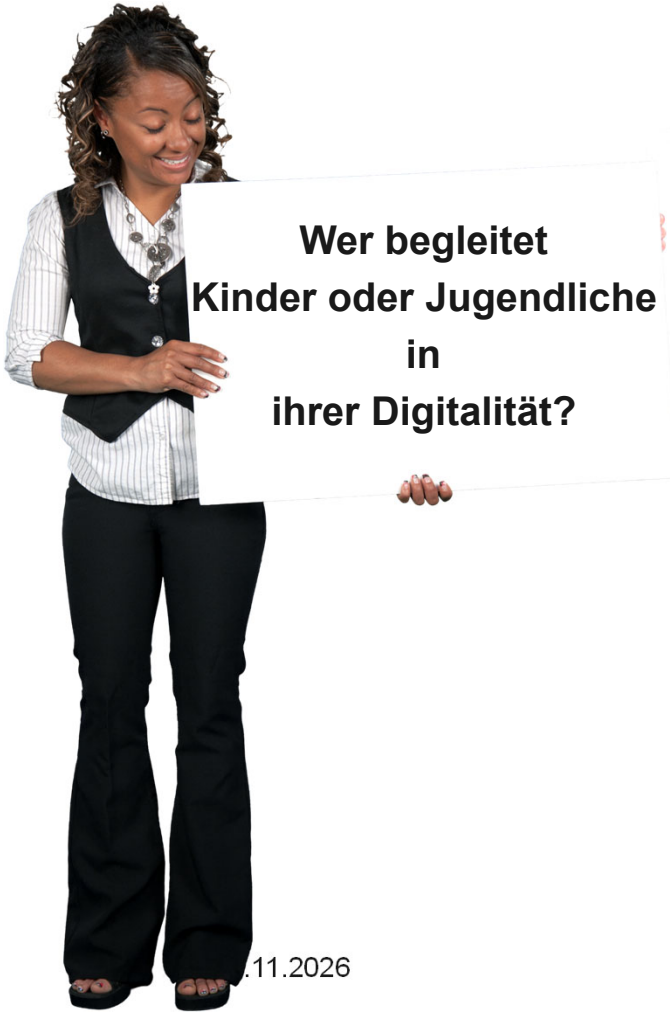
- EFZ – Matur – Soziologiestudium (2000 – 2009)
  - Begriffsdefinitionen und klare Zuordnungen werden wichtig
- 8 Jahre in verschiedenen Positionen als Fachperson der OKJA (2009 – 2017)
  - Überarbeitung Konzept digitale Jugendarbeit 2010
  - Masterarbeit und Mitarbeit an Fachkonzepten zur Aufsuchenden Jugendarbeit (2011 – 2015)
- Dozentin an der OST – Ostschweizer Fachhochschule mit dem Schwerpunkt Aufsuchende Soziale Arbeit, ausserschulische Kinder- und Jugendarbeit und Soziokulturelle Animation (Seit 2019)



Begrüssung

# Mein Publikum






# Begriffsdefinition

**… Verwirrung oder Entwirrung oder damit wir vom gleichen sprechen**


digital
blended Streetwork
digitalisierte Jugendarbeit
virtuell
digital Mobile Jugendarbeit
Blended Counceling
post-digitale Jugendarbeit
digitale Soziale Arbeit
digitaler Raum
digital Streetwork
Mediatisierte Gesellschaft
digitale Jugendhilfe
digital
streetworkonline
Social Media
digitale Jugendarbeit
Online-Streetwork
vireale Jugendarbeit
digitale Strassen
online
Streetwork im Netz
Online-Streetwork
virtuelle Soziale Arbeit
virtueller Raum



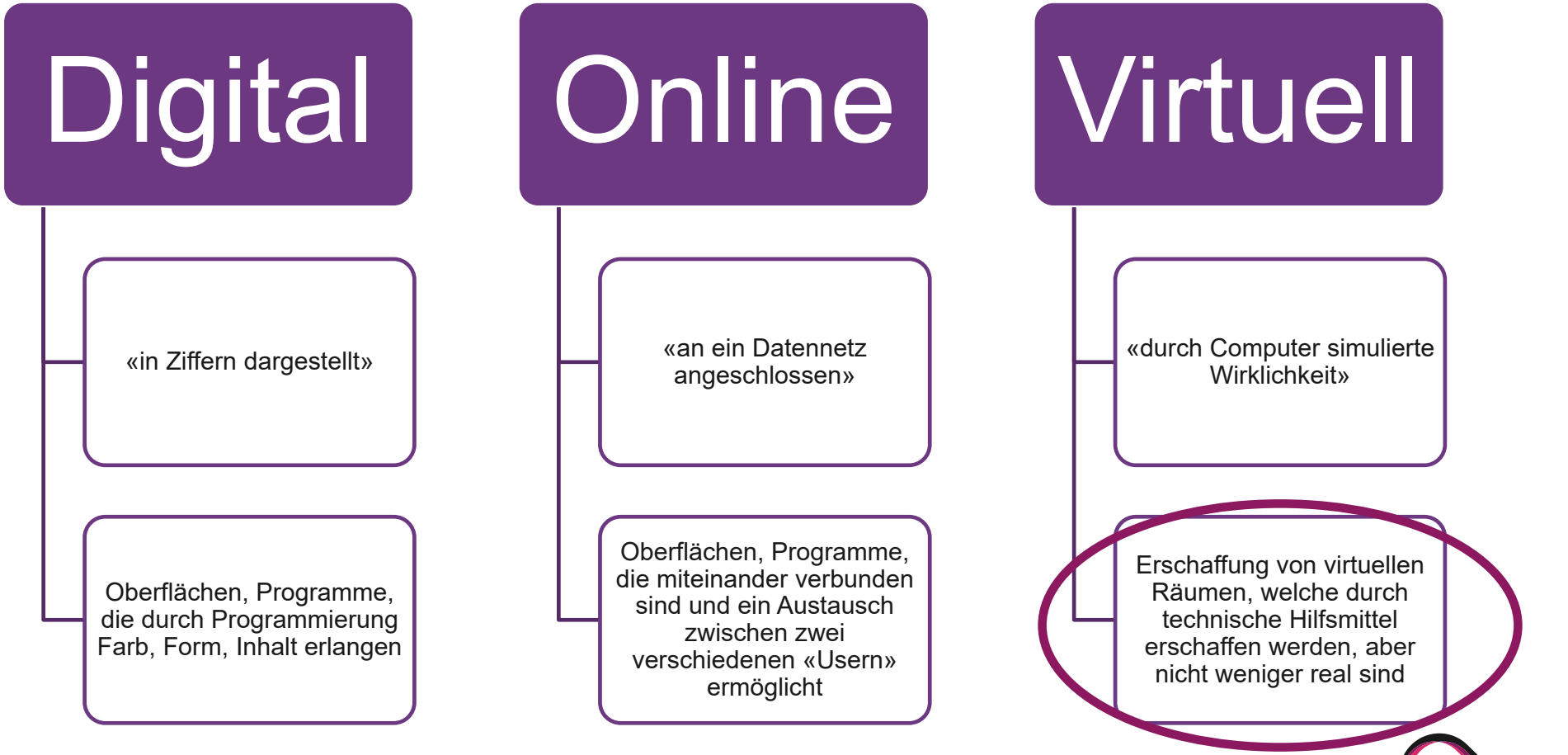
OST

**Begriffsdefinition**

# Digitale, analoge, vireale, postdigitale, virtuelle, online… Jugendarbeit

- Aktuell gibt es (noch) kein gemeinsames Commitment in der Fachwelt über Begrifflichkeiten, Konzepte ect.
- Verschiedene Disziplinen und Rahmenbedingungen (wie auch Finanzierungslogiken) haben Einfluss auf Diskurs und Umsetzungen innerhalb der Organisationen
- Aktuell Diskussion und Projekte innerhalb der OKJA und der Fachgruppe Soziale Medien vom DOJ

# Vergleich der Begriffe




- Quelle: Duden online, 2025

# Vergleich der Begriffe

## Streetwork

- In Deutschland meist synonym mit MJA verwendet
- Fokussiert eine spezifische, meistens marginalisierte Gruppe von Personen
- In der Schweiz meist Synonym mit dem Begriff «Gassenarbeit» verwendet

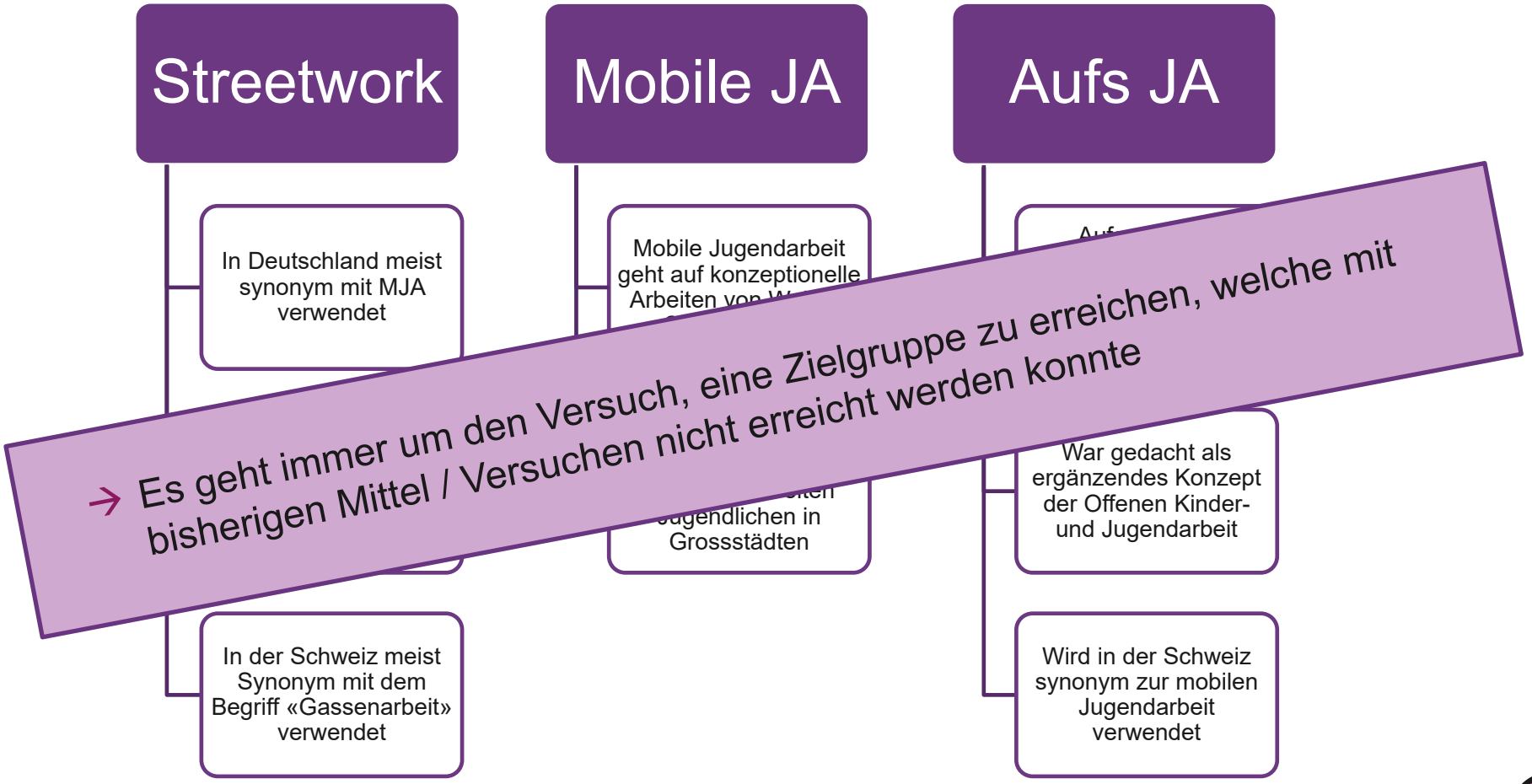
## Mobile JA

- Mobile Jugendarbeit geht auf konzeptionelle Arbeiten von Walther Specht zurück
- Meint in seinen Ursprüngen die Arbeit mit gewaltbereiten Jugendlichen in Grossstädten

## Aufs JA

- Aufsuchende Jugendarbeit geht auf konzeptionelle Arbeiten von Franz-Josef Krafeld zurück
- War gedacht als ergänzendes Konzept der Offenen Kinder- und Jugendarbeit
- Wird in der Schweiz synonym zur mobilen Jugendarbeit verwendet

# Vergleich der Begriffe



# Raumbetrachtungen

**… was sind den digitale Räume? Und wie differenzieren sie sich von der physischen Welt?**

# Vom Ort zum sozialen Raum

- Ein Ort ist ein geographischer Punkt auf der Landkarte.
- Jeder Ort ist aber sozial gefüllt → mit Menschen die darin handeln und somit den Ort mitprägen und den Ort auch verändern können. Darum sprechen wir nicht von Ort, sondern von Raum und zwar von sozialen Räumen
- Virtuelle Räume (Mehrzahl!) sind auch soziale Räume
- Plattformen, Server, Kommunikationskanäle, Chatrooms von Gamingplattformen ect. werden analog zu physischen Räumen als soziale Räume betrachtet

**Raumbetrachtungen**

# Physische Orte sind soziale Räume

# Digitale Orte sind auch soziale Räume

| Physische Orte | Physischer Raum | Virtuelle Orte | virtueller Raum |
|---|---|---|---|
| Bahnhofplatz | Verpflegungsort vor Reisen | Chatgruppe auf | |
| Jugendtreff | Kennenlernen neuer Menschen | Whats-App | Familienorganisation |
| Mein Zuhause | Rückzugsort | Server auf Discord | Ort des Lernens |
| | | Profil auf Instagram | Sehen und Gesehen werden |

**Beziehungen, Zugehörigkeit zu Gruppen und Aushandlung lassen gleiche Orte zu unterschiedlichen sozialen Räumen verbinden**

**Raumbetrachtungen**

# der soziale, virtuelle Raum

- Plattformen, Server, Kommunikationskanäle, Chatrooms von Gamingplattformen ect. werden analog zu physischen Räumen betrachtet
- Je Raum herrscht eine eigene Kultur und (ungeschriebene) Verhaltenscodes, die es zu kennen gilt
  - Teilweise auch enge Verzahnung mit kulturellen Codes und Begriffen, welche aus dem physischen Raum kommen und die es zu kennen und verstehen gilt – was nur mit einer Verzahnung mit dem Ort möglich ist

# Zusammenfassung

- Plattformen, Server, Kommunikationskanäle, Chatrooms von Gamingplattformen ect. werden analog zu physischen Räumen betrachtet
- Je Raum herrscht eine eigene Kultur und (ungeschriebene) Verhaltenscodes, die es zu kennen gilt
  - Teilweise auch enge Verzahnung mit kulturellen Codes und Begriffen, welche aus dem physischen Raum kommen und die es zu kennen und verstehen gilt – was nur mit einer Verzahnung mit dem Ort möglich ist
- Phänomen vom «was man kennt, dorthin geht man» trifft auch auf den digitalen Raum zu. Die meisten Server, Plattformen ect. bringen Personen zusammen, welche im ähnlichen physischen Raum und/oder Themen und Interesse zu Hause sind

# Herausforderungen im fachlichen Umgang

Scheinbar selbstverständliche Verzahnung mit den Kontakten und Angeboten im physischen Nahraum unter dem Argument der Lebensweltorientierung

ABER:

- Gleichzeitiges Betreuuen verschiedener Plattformen, unterschiedlicher Kulturen und Parallelitäten zwischen aktiver, passiver Kontaktform und Contenterstellung erfordert viel Wissen und Ressourcen im Fachalltag
- Keine Erfahrungswerte von «guter digitaler Arbeit»: will heissen: Mangel an Rückmeldungen, weshalb manchmal ein Gespräch abrupt endet (wunden Punkt getroffen, Freundin telefoniert, Schule beginnt?)
- Hohe Arbeitsbelastung da alles asynchron und schnell: alles immer gleichzeitig und Beantwortung innert kürzester Zeit

# Fachliche Differenzierungen

**Was tun wir und weshalb tun wir das?**

## Fachliche Differenzierungen

# Allgemein wird unterschieden in:

### Content-Based

- Es werden eigene Inhalte erstellt und auf die Plattformen geladen.

### Non-Content-Based

- Es werden KEINE eigenen Inhalte erstellt, vorwiegend der Kontakt und die Kommunikation stehen im Zentrum

### Aktive Kontaktformen

- Jugendliche werden aktiv angesprochen auf ihre Bilder, Post`s Profile
- Jugendarbeitende können stärker Einfluss nehmen um die virtuellen Räume aktiv mitzugestalten

### Passive Kontaktformen

- Jugendliche werden NICHT aktiv angesprochen
  - Man ist lediglich auf den Plattformen present und agiert nur, wenn man selbst angesprochen ist

## Fachliche Differenzierungen

# Allgemein wird unterschieden in:

### Content-Based

- Es werden eigene Inhalte erstellt und auf die Plattformen geladen.
- Dies geschieht mit verschiedenen Herangehensweisen und Umsetzungsmöglichkeiten
  - Präventiv oder Partizipativ, mit Bild, Video oder Ton, als Stroy oder Kampagne – der Vielfalt sind hier keine Grenzen gesetzt

**Vorteil:** Eigene Themen können transportiert werden

**Nachteil:** Sehr Zeitaufwändig, Abhängig von Innovationskraft der Mitarbeitenden, es benötigt Zeit, sich Reichweite zu erschliessen

### Non-Content-Based

- Es werden KEINE eigenen Inhalte erstellt,
  - Vorwiegend der Kontakt und die Kommunikation stehen im Zentrum

**Vorteil:** weniger zeitintensiv, man kriegt Dinge mit, wirkt aber nicht aufdringlich

**Nachteil:** Je nach Plattform schwierig, Authentizität und Vertrauen aufzubauen

## Fachliche Differenzierungen

# Allgemein wird unterschieden in:

### Aktive Kontaktformen

- Jugendliche werden aktiv angesprochen auf ihre Bilder, Post`s Profile
- Jugendarbeitende können stärker Einfluss nehmen um die virtuellen Räume aktiv mitzugestalten

**Vorteil:** Soziale Kontrolle im Netz, Kennenlernen neuer Jugendlicher möglich

**Nachteil:** Gratwanderung von Verdrängung und Ansprechen, Ziele des Ansprechens müssen klar sein

### Passive Kontaktformen

- Jugendliche werden NICHT aktiv angesprochen
  - Man ist lediglich auf den Plattformen present und agiert nur, wenn man selbst angesprochen ist
  - Teilweise gibt es auch Zwischenformen, wo unterschieden wird, ob Jugendliche bereits im physischen Raum bekannt sind oder nicht

**Vorteil:** wenig zeitintensiv, man bietet sich an, ohne zu dominieren;

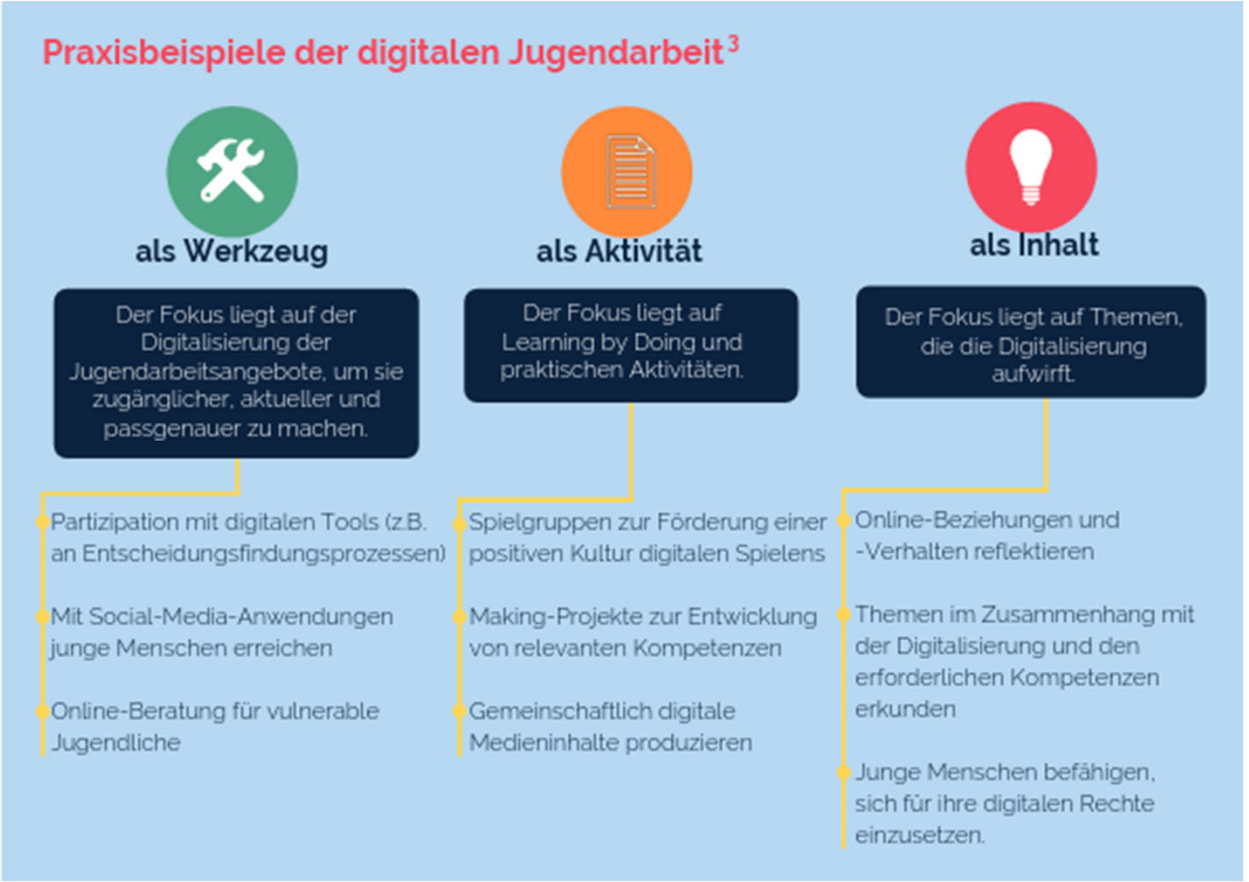
**Nachteil:** man bleibt für viele Jugendliche unsichtbar und mit beschränkter Reichweite

## Fachliche Differenzierungen

# Digitale Jugendarbeit Europa

Vereinigung einiger Akteure aus verschiedenen Länder

- Quelle: digitalyouthwork.eu



## Fachliche Differenzierungen

# Drei Fragen zur Einordnung

| Frage | Mögliche Ausprägungen |
|---|---|
| **Wen erreichen wir?** | Bekannte Jugendliche oder bisher nicht erreichte junge Menschen |
| **Wie entsteht Kontakt?** | Eigene Inhalte, Präsenz in Communities oder direkte Kontaktangebote |
| **Wozu arbeiten wir dort?** | Beziehung zu Jugendlichen aufbauen oder Vermittlung von medienpädagogischen Inhalten? |

**Zusammenfassung**

# Aufsuchende Jugendarbeit online

- Konzepte und Begriffe sind uneinheitlich und taugen (noch) nicht als theoretische Grundlage
- Menschen stellen soziale Räume (physische wie digitale) durch Beziehungen und Handeln her
- Physische Orte und digitale Plattformen sind dabei im Alltag miteinander verknüpft, erfordern jedoch unterschiedliche Ressourcen in der fachlichen Tätigkeit
- Fachpersonen gestalten diese Räume durch ihre Präsenz mit, dazu ist es wichtig zu Wissen, wen die Fachpersonen mit welchen Zielen erreichen wollen
- Technische Bedingungen, institutionelle Aufträge und Wissen der Fachpersonen prägen Zugänge und Handlungsmöglichkeiten massgeblich mit

# Kontakt

**Andrea Thoma**

Dozentin

OST – Ostschweizer Fachhochschule

**andrea.thoma@ost.ch**



# Presse- und Literaturhinweise

**…die ich sehens- und lesenswert finde**


- Bayrischer Jugendring (BJR) (Hg.): QUALITÄTSSTANDARDS FÜR DIGITAL STREETWORK. Empfehlungen des Bayerischen Jugendrings für Träger von Jugendhilfe zur Umsetzung von Digital Streetwork. nach § 85 Abs. 2 Nr. 1 SGB VIII.
- Neuburg, Florian; Kühne, Stefan; Reicher, Fabian (2020): Soziale Netzwerke und Virtuelle Räume: Aufsuchendes Arbeiten zwischen analogen und digitalen Welten. In: Marc Diebäcker und Gabriele Wild (Hg.): Streetwork und Aufsuchende Soziale Arbeit im öffentlichen Raum. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 167–180.
- Brüggen, Niels; Rösch, Eike (Hg.) (2025): Praxishandbuch (Post-)Digitale Kinder- und Jugendarbeit. 1. Auflage. Weinheim: Beltz Juventa. Online verfügbar unter https://content-select.com/index.php?id=bib_view&ean=9783779977490.