

Bundesarbeitsgemeinschaft der Landesjugendämter und überörtlichen Erziehungsbehörden

Mai 1987

Empfehlungen zum Einsatz von Computern in der offenen Jugendarbeit

Inhaltsverzeichnis:

1. Ausgangssituation
2. Zum Verhältnis von Technologieentwicklung und Jugendhilfe
3. Risiken
4. Chancen
5. Empfehlungen
6. Perspektiven für die Zukunft

1. Ausgangssituation

Der Einsatz von Computern in der offenen Jugendarbeit hat sich seit 1985 expansiv entwickelt. Sowohl in der Jugendbildung als auch vor allem in der offenen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen hat der Computer in allen Bundesländern in einer Reihe von Einrichtungen Einzug gehalten und bestimmt damit einen Teil der Angebotsqualität offener Arbeit. Die Frage des Einsatzes von Computern in der offenen Jugendarbeit stellt sich für die öffentliche und freie Jugendhilfe nicht mehr nach dem Ob, sondern nach dem Wozu (Zielbestimmung) und dem Wie (Einbindung, Angebotsstruktur, Rahmenbedingungen) des Einsatzes.

Die Bundesarbeitsgemeinschaft der Landesjugendämter hat diese Empfehlungen in ihrer 62. Arbeitstagung vom 28. — 30.04.1987 verabschiedet. Dabei sind die Probleme der Jugendverbandsarbeit nicht berücksichtigt, sondern für eine weitere Prüfung zurückgestellt worden.

2. Zum Verhältnis von Technologieentwicklung und Jugendhilfe

Auch am Einsatz von Computern in der Jugendarbeit wird die Problematik des Verhältnisses von Technologieentwicklung zur Jugendhilfe deutlich:

Vielfach bewerten Mitarbeiter der Jugendhilfe technologische Entwicklungen überwiegend kritisch. Medien wie Video und Computer werden sehr häufig als Gefährdungsmomente gegenüber einer auf Kommunikation angelegten Entwicklung zur Selbständigkeit eines jungen Menschen angesehen. So werden Isolierung von sozialen Bezügen zu Gleichaltrigen sowie Gleichschaltung des Denkens und verstärkte Konsumorientierung als zwangsläufige Folge des Umgangs mit Medien dargestellt. In der Bewertung des Computers wird diese medienkritische Position noch durch eine arbeitsmarktpolitische Kritik dieser Technologie mit dem Hinweis auf den Abbau von Arbeitsplätzen ergänzt.

Beide Positionen sind notwendige Aspekte der Auseinandersetzung um neue Techniken in der Gesellschaft allgemein und damit auch in der Jugendhilfe. Beschränkt sich die Betrachtung allerdings ausschließlich auf diese Aspekte, werden andere gleichrangig zu bewertende Gesichtspunkte des Einsatzes neuer Techniken in ihrer Bedeutung für Jugendliche ignoriert.

Federführende Stelle: Landschaftsverband Rheinland — Landesjugendamt —, Kennedy-Ufer 2,
Postfach 21 07 20, 5000 Köln 21 · Fernruf: (0221) 82 83-1

- Medienrezeption von Jugendlichen ist nach empirischen Untersuchungen neuerer Kommunikationsforschung wesentlich differenzierter, als es kritische Pädagogen befürchten. So ist im Zusammenhang mit Videokonsum wiederholt nachgewiesen worden, daß sehr viele Jugendliche fast nie allein vor dem Videorecorder sitzen, sondern daß die jeweilige Gruppe der Gleichaltrigen die Auswahl über die Filme trifft, sie beim Sehen kommentiert und anschließend bewertet. Ebenso ist das Phänomen des „Lebens aus zweiter Hand“ beim Medienkonsum, in dem nicht mehr tatsächliche Abenteuer erlebt, sondern mediale Abenteuer als Ersatz für Kommunikation, Spiel und Auseinandersetzung genommen werden, eher die Ausnahme als die Regel.
- Jugendliche haben im Umgang mit neuen Medien teilweise mehr Kenntnisse als Erwachsene. Dies gilt insbesondere, wenn Sozialarbeiter und Erzieher kein Verständnis haben für die neuen Techniken oder diesen sogar mit Vorbehalten begegnen. Eine ablehnende Haltung der erwachsenen Bezugspersonen schafft hier nicht die notwendige kritische Distanz zu diesen Techniken und ihren Folgen, sondern führt zum Verlust der Akzeptanz der Erwachsenen, die dann von den Jugendlichen als schlichtweg inkompetent eingestuft werden. Damit werden die Beziehungen mit und zu den Erwachsenen überhaupt gestört. Erwachsene wissen nicht mehr, welche Computerspiele von den Jugendlichen gespielt werden, welcher Zeitumfang dafür in Anspruch genommen wird, welche Videofilme gesehen werden und wie die Wirkungen von den Jugendlichen selbst eingeschätzt werden.
- Wegen des Interesses vieler Jugendlicher an den neuen Techniken schafft das Angebot von Computerarbeit in der offenen Jugendarbeit vielfach einen neuen Zugang, der pädagogisch genutzt und gestaltet werden sollte.

3. Risiken

Beim Einsatz von Computern in der Jugendarbeit haben sich insbesondere folgende Risiken ergeben:

- Die Anschaffung von „hard ware“, die von keinem Mitarbeiter in der Einrichtung genutzt werden kann, ist eine Fehlinvestition oder macht die Angebotsrealisierung von Dritten (meist sachkundigen Jugendlichen aus der Einrichtung) abhängig.
- Die Verselbständigung der Computerarbeit durch einen Experten (Honorarkraft, sachkundige Jugendliche) ohne Rückwirkung auf das Angebot der Einrichtung und ohne Angebotserweiterung für die computerinteressierten Jugendlichen führt zur Einseitigkeit bis hin zum Abgleiten des Computerangebots zur reinen und ausschließlichen Spielbörse.
- Eine mangelnde Einflußnahme der Einrichtung auf das Spielangebot kann zu inhaltlich nicht wünschenswerten oder sogar jugendschutzrelevanten Konsumformen (Gewalt, Kriegsspiele, Schwarzkopien von „soft ware“) führen.

4. Chancen

Andererseits ergeben sich aber auch die folgenden Chancen:

- Der Zugang zu neuen Angeboten für technologisch-interessierte Jugendliche verhilft dazu, über das Angebot Computer auch weitergehende Angebotsbezüge herstellen zu können und damit das Spektrum pädagogischer Einflußnahme offener Jugendarbeit zu erweitern.
- Technologisch interessierten Jugendlichen, die über andere Angebote (Sport, Diskussionsgruppen, Werkgruppen) bisher meist Mißerfolge erfahren mußten, werden Erfolgserlebnisse vermittelt.
- Allgemein wird medienkritische Fachkunde im Umgang mit dem Computer vermittelt. Dazu gehören: Grundkenntnisse der Programmierung und damit der Entmystifizierung des Computers als Supergehirn, Aufzeigen des Zusammenhangs von Eingabe (durch den Menschen) und „out-put“, Auswahl von Spielen.

- 37
- Der Computer kann für andere Zwecke der Jugendeinrichtung (z.B. Herstellung von Hauszeitung, Programmankündigungen und Graphiken für andere Arbeitsgruppen) genutzt werden.

5. Empfehlungen

1. Computer sollten in der Jugendarbeit nur eingesetzt werden, wenn:
 - Ein entsprechendes Interesse von Jugendlichen an einem solchen Angebot abgefragt worden ist und mindestens ein hauptamtlicher Mitarbeiter im Team bereit und in der Lage ist, die verantwortliche und kompetente Begleitung eines Computerangebots (z.B. Computerclub im Haus der Jugend) zu übernehmen.
2. Der Preisverfall im hard-ware-Bereich ermöglicht es zur Zeit, Komplett-Anlagen für rund 2.000,- DM anzuschaffen; für eine Gruppenarbeit mit Computern müßten mindestens 3 Anlagen vorhanden sein.
3. Die Einbeziehung sachkundiger Jugendlicher in Computerkurs-Angebote hat sich vielfach bewährt, wenn diese Jugendlichen unter der fachlichen Anleitung eines hauptamtlichen Mitarbeiters der Einrichtung stehen.
4. Die Entwicklung eines Konzeptes zur Computerarbeit muß im Gesamtzusammenhang der Hauptzielgruppen der Einrichtung und der vorhandenen Angebotsstruktur entwickelt und im Team abgestimmt werden. Computerarbeit soll nicht zur Angebotsverdrängung, sondern zur Angebotserweiterung führen.
5. Je mehr Ergebnisse der Computerarbeit für die gesamte Einrichtung (z.B. Hauszeitungen, Stadtteilanalysen, Computergrafiken zur Verdeutlichung eines relevanten Problems/z.B. Jugendarbeitslosigkeit) verfügbar werden, desto positiver sind die pädagogischen Möglichkeiten für die Mitarbeiter der Einrichtung, Nutzen aus dem Angebot zu ziehen.
6. Computerarbeit muß ein ausgewogenes Verhältnis von Lernprogramm (Programmierungsübungen) und Spielanreiz bieten.
7. Eine Computerarbeit, die vorrangig beruflichen Verwertungsinteressen dienen soll, hat in der Jugendarbeit keine Existenzberechtigung.
8. Eine Computerarbeit, die sich auf eine reine Videospieldörse reduziert, führt zur Verstärkung von Konsumorientierung und zum Verzicht auf gestaltende medienkritische Einflußnahme.
9. Der Austausch zwischen den verschiedenen Einrichtungen zu Erfahrungen und unterschiedlichen Konzepten der Computerarbeit ist zur fachlichen Kontrolle dieser Angebotsform notwendig.
10. Die Auswahl der eingesetzten Programme und Spiele muß in Abstimmung mit den Jugendlichen getroffen werden. Planerisch gestaltbaren Angeboten und Phantasiespielen ist gegenüber standardisierten Spielprogrammen der Vorrang zu geben, bei denen der Reiz ausschließlich in der Zahl der erreichten Punkte (Abschußquoten) liegt.
11. Computerarbeit in der Jugendpflege muß auch technologie-kritische und arbeitsmarktpolitische Gesichtspunkte berücksichtigen.

6. Perspektiven für die Zukunft

Da die unter Punkt 5 aufgezählten Empfehlungen gegenwärtig nur unzureichend von der Praxis eingelöst werden, wird die Bundesarbeitsgemeinschaft der Landesjugendämter die Entwicklung in diesem Arbeitsfeld weiter kritisch beobachten und die Empfehlungen ggf. ergänzen.