

Glossar Hybride Streetwork

A

Aufsuchende Arbeit:

Der Terminus Aufsuchende Arbeit betont die Geh-Struktur von Streetwork und Mobiler Jugendarbeit im Gegensatz zur Komm-Struktur, die andere Arbeitsfelder der Jugendhilfe strukturiert. Wenn digitale Räume wie Online-Spielwelten oder soziale Netzwerke zur Lebenswelt junger Menschen gehören, erfordert eine Geh-Struktur auch eine mögliche Kontaktaufnahme in diesen Netzwerken.

D

Digitalisierung:

Die massenhafte „Umwandlung von Größen, Werten und Zeichen in Binärcodes mit dem Zweck sie auf unbestimmte Zeit zu speichern und elektronisch verfügbar zu machen“ (Becker 2013, 33) bewirkt einen Mediatisierungsschub (siehe Mediatisierung), der die Sozialräume, die Lebenswelten, den Alltag von Jugendlichen und MitarbeiterInnen tiefgreifend und nachhaltig verändert. Digitalisierung ist also "ein gesellschaftlicher Wandel, der durch digitale Technologien vorangetrieben wird und alle Lebensbereiche umfasst“ (Kreidenweis 2018).

H

Hybrid:

Der Duden sagt: „aus Verschiedenartigem zusammengesetzt“. Hybrid ist etwas Gebündeltes, Gekreuztes, Vermischtes. Die Vermischung bestimmter Dichotomien, die bisher in der Streetwork handlungsleitend waren, wirkt irritierend. Solche Dichotomien sind z. B. virtuell – real, Sozialintegration – Systemintegration, Herkunftskultur – Ankunfts-kultur, Stadt – Land, Privates – Öffentliches.

Hybride Streetwork:

Hybride Streetwork ist aufsuchende Arbeit, die bisher getrennt wahrgenommene Systeme zueinander in Beziehung setzt und damit neue Möglichkeiten schafft für die Wahrnehmung junger Menschen, für die Beziehungsaufnahme zu ihnen und für Interventionen.

K

Konzept:

Das Handlungskonzept der Hybriden Streetwork umfasst die Wahrnehmung (des Subjekts im individuellen Bewältigen des Mithaltdrucks und seiner sozialräumlichen Grenzziehungen), Beziehungsaufnahme (online und offline), Intervention (Unterstützung bei einer Konstruktion von Sozialräumen, die mehr Chancen und weniger Einschränkungen bewirken).

L

Ländlicher Raum:

Aufhebung der Dichotomie Stadt-Land, Erweiterung und Differenzierung der Kategorien von Raum (Z. B. Vierter Sächsischer Jugendbericht), eigene Qualität stadtnaher ländlicher Räume

Hybride Räume werden konstruiert durch das alltägliche Pendeln zwischen Stadt und Land, durch das alltägliche Pendeln zwischen virtueller und physischer Welt, durch urbane Lebensweisen auf dem Land und ländliche Lebensweisen (Urban Gardening inklusive Bienenhaltung) in der Stadt, durch vielfältige Mobilität.

Lebenswelt:

Lebenswelt wird konstruiert durch vertraute Räume, Alltagsroutinen und Beziehungen. Konstruktion bezieht sich dabei erstens auf die je eigene subjektive Wahrnehmung, die als Selbstverständlichkeit erlebt wird. Und sie bezieht sich zweitens auf die Gestaltung neuer Wirklichkeit, mit der die Qualität der vertrauten Erfahrungen im Raum, im Alltäglichen, in Beziehungen wieder gesichert oder neu hergestellt werden soll.

Technisierte Lebenswelt:

Erkundet wird erstens, wie Räume, Alltagsroutinen und Beziehungen durch „technische Praxen“ gestaltet werden und zweitens wie diese dabei Einfluss nehmen auf die Wahrnehmung der Welt und die Identität des handelnden Subjekts.

Digitale Lebenswelt:

Erkundet wird die technisierte Lebenswelt im digitalen Zeitalter: die Wahrnehmung und Gestaltung digitaler Räume, die Herausforderungen von Gleichzeitigkeit und Nebeneinander statt Nacheinander und die Beziehungsgestaltung mit sich verändernden Wahrnehmungs- und Handlungsmustern und Identitäten.

M

Mediatisierung:

Andauernder gesellschaftlicher Metaprozess, der die direkte oder indirekte Veränderung des Alltagshandelns und des kommunikativen Handelns durch digitale Medien beschreibt. Direkte Veränderung: Nutzung digitaler Medien führt zur Ausweitung und Differenzierung kommunikativen Handelns. Indirekte Veränderung: Weitreichende gesellschaftliche Veränderungen als Folgen der Digitalisierung (z. B. Beschleunigung des sozialen und des kulturellen Wandels) verändern das Alltagshandeln des Subjekts.

Mobile Jugendarbeit:

Mobile Jugendarbeit ist ein an den Adressat_innen und ihrer Lebenswelt orientiertes Arbeitsfeld der Jugendhilfe. Sie ist damit zielgruppen- und gemeinwesenorientiert. Die Arbeit in sozialen Netzwerken ist ein erklärter Schwerpunkt des Arbeitsfeldes (Fachstandards des Landesarbeitskreis Mobile Jugendarbeit Sachsen e.V.).

R

Raum:

Eine hybride Streetwork begründet sich auf einem relationalen Raumbegriff. Nach dem spatial turn grenzt sie sich von Streetworkkonzepten ab, welche „Straße“ und „Treffpunkt“ als bestehende, örtlich begrenzte Räume verstehen, die mit Personen oder Angeboten „gefüllt“ werden (Verständnis von Räumen als Container). Die Herstellung von Raum erfolgt vielmehr als Verknüpfung von Lebewesen (inklusive des eigenen in Szene gesetzten Körpers), Objekten und Strukturen über „Spacing“ und „Syntheseleistungen“ (Löw 2001).

S

Sozialraumanalyse:

Herkömmliche Methoden der Sozialraumanalyse, welche die Erhebung quantitativer und qualitativer Daten umfassen, werden ergänzt durch Zeitanalysen (z. B. Zeitbudget-Abfragen nach Deinet 2013) und durch ethnographische Erforschung virtueller Welten (z. B. virtuelle Umgebung, Avatar-Technologie, Community-Umgebung nach Jörissen 2010).

Straße:

Öffentlicher Raum, der sowohl Gefahren (Specht: „die gefährliche Straße“) als auch Ressourcen (Zinnecker) für die Entwicklung der Jugendlichen bewirken kann (siehe Zurückwirken).

Streetwork:

Wird hier synonym für Mobile Jugendarbeit verwendet. Damit erfolgt eine Abgrenzung zu einem Verständnis von Streetwork, das erstens umfassender sein kann (Streetwork mit wohnungslosen Menschen, mit suchtabhängigen Menschen und mit weiteren Zielgruppen) und das zweitens ein Bestandteil Mobiler Jugendarbeit sein kann (als eine der vier so genannten Säulen Mobiler Jugendarbeit).

Z

Zurückwirken:

Jugendliche bringen durch ihre sozialen Handlungen – gleich ob online oder offline - Raum hervor, der gleichzeitig wieder auf sie zurückwirkt. Der in einem kreativen Akt konstruierte Raum ist nicht kontextfrei, er unterliegt bestimmten (Macht-)Strukturen, die wiederum auf das Soziale, die Beziehungen, die Identitäten zurückwirken.

Quellen:

Becker, J. (2013): Die Digitalisierung von Medien und Kultur. Wiesbaden: Springer Fachmedien

Deinet, U. (2013): Innovative Offene Jugendarbeit. Bausteine und Perspektiven einer sozialräumlichen Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Leverkusen.

Grunwald, K.; Thiersch, H. (2016): Praxishandbuch Lebensweltorientierte Soziale Arbeit. Weinheim und Basel: Beltz Juventa

Jörissen, B. (2010). Strukturelle Ethnografie Virtueller Welten. In P. Grell, W. Marotzki u. H. Schelhowe (Hrsg.), Neue digitale Kultur- und Bildungsräume (S. 119-143). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.

Kreidenweis, H. (2018): Digitaler Wandel in der Sozialwirtschaft. Baden-Baden: Nomos

Krotz, F.; Despotovic, C.; Kruse, M.-M. (Hrsg.) (2017): Mediatisierung als Metaprozess. Wiesbaden: Springer VS

Löw, M. (2001): Raumsoziologie. Frankfurt a. M.