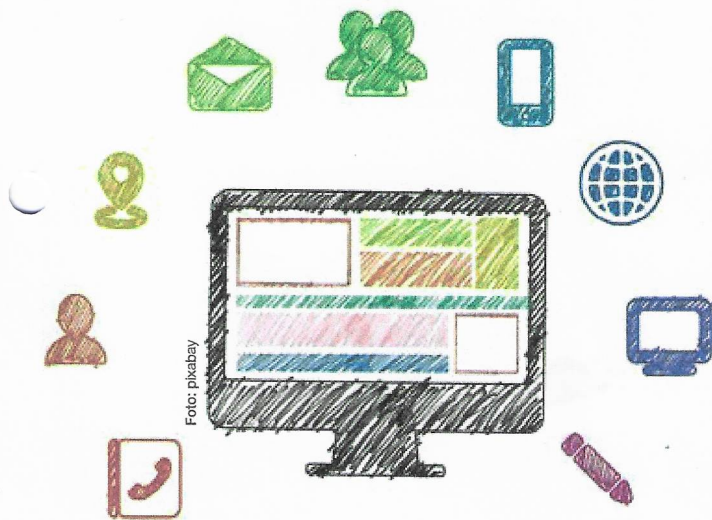


Forschungsprojekt zur „Digitalität“ im Caritasverband für die Stadt Köln



Ein regelmäßiger Blick in die Zeitschriften der bundesdeutschen Wohlfahrtspflege – wie z.B. die „neue caritas“ - lässt erkennen, dass jenseits von Grundsatzdebatten über „Digitalisierung“ der ganz praktische Einsatz der neuen digitalen Technologien immer mehr den Alltag in der Produktion von Wohlfahrt beeinflussen. Die Bandbreite dieser alltäglichen Digitalisierung reicht dabei von zaghaften Versuchen über kumulativen Wildwuchs bis hin zu durchstrukturierten Regelungen und Verfahren.

Auf diesem Hintergrund begannen vor einem Jahr Studierende der Hochschule Düsseldorf ein Forschungsprogramm in der Offenen Jugendarbeit der Caritas Köln: Forschungsmethodologisch lag dabei der Fokus auf den alltagsweltlichen Praktiken und beruflichen Vollzügen der Mitarbeitenden und Nutzer*innen. Befragt wurden dabei die Kinder und Jugendlichen in der GOT Elsaßstraße, die Geflüchteten im Jugendcafe BUGS, sowie alle Mitarbeitenden der Offenen Jugendarbeit und Flüchtlingsarbeit im Caritasverband Köln.

Ergebnisse

Zielgruppe Kinder und Jugendliche

Bei Kindern und Jugendlichen, ebenso bei der Gruppe der Flüchtlinge, ist das Internet zu einer alltäglichen Infrastruktur geworden, die sukzessive durch Nutzung und Aneignung in den Alltag integriert wird.

Die befragten Kinder, Jugendliche und Geflüchtete bewerten durchgängig die technische Ausstattung mit neuen Kommunikations- und Informationstechnologien (KIT) in den Einrichtungen GOT Elsaßstraße und Jugendcafe Bugs als veraltet und

unzureichend. Vor allem von Jugendlichen wird das fehlende WLAN als ein absolutes „no go“ bezeichnet. Sie setzen voraus, dass Einrichtungen der Sozialen Arbeit ein offen zugängliches WLAN als Angebot für ihre Besucher*innen vorhalten, denn dies ist Voraussetzung für die notwendigen Kontakte zu ihren „peer groups“ und Freundesgruppen im Kontext der Identitätsbildung.

Gleichzeitig stellen aber die analogen Freizeit- und Sportangebote im Kinder- und Jugendzentrum GOT für sie einen hohen Wert dar. Für die von uns befragten Nutzer*innen spielen Medien dort eine untergeordnete Rolle. Es handelt sich also dabei um ein kreatives „sowohl als auch“. So werden auch bei der Frage nach den Lieblingseigenschaften der GOT folgende Bereiche genannt: „Sozialer Ort und Freundschaften, Ausflüge, Sport und Angebote“!

Zielgruppe Mitarbeitende

Durchgängig formulierten die Befragten ein durchaus differenziertes Bild der Digitalität in ihrem Arbeitsbereich: Einerseits empfinden sie den Verband „auf einem guten Weg“; andererseits beschreiben sie durchgängig eine mehr oder weniger wirkungslose Überregulierung durch praxisferne Regeln. Der Verband „stolpere zu oft über sich selbst“.

Demgegenüber wünschen sie sich – neben einer besseren technischen Ausstattung – eine angemessene Entwicklung der „digitalen Kompetenz“ der Fachkräfte durch den Verband. Noch fehlen außerdem pädagogische Konzepte des Verbandes zur digitalen Arbeit in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit.

Zielgruppe Geflüchtete

Im Jugendcafe BUGS besteht der größte Teil der Besucher*innen aus Geflüchteten. Dazu kommen Jugendliche aus dem näheren Einzugsbereich. Auch hier sind das fehlende WLAN und die unzureichende technische Ausstattung (veraltete PC) die größten Probleme.

Demgegenüber ergab der Blick auf die Ausstattung der Besucher*innen einen völlig anderen Stand. Ähnlich wie in der Untersuchung von Nadia Kutscher zu Geflüchteten (vergl. Kutscher, Nadia. 2015: Internet ist gleich mit Essen. Vechta) ist auch hier durchgängig eine Ausstattung mit einem Smartphone die Norm. Der Zugang zum Internet erfolgt zu Hause über WLAN, unterwegs über Mobil. Auch hier findet ein Großteil der Kommunikation über Messenger-Dienste wie WhatsApp u.ä. statt. Die unzureichende Ausstattung der Einrichtung führt dann im Einzelfall – so die Ergebnisse in einer Fokusgruppe – dazu, dass die Besucher ihren Internetzugang über den Hotspot eines Besuchers herstellen.

Ein wesentliches Ergebnis dieses Forschungsansatzes bestand in der theoretisch fundierten und empirisch belegten These,

dass Einrichtungen der Sozialen Arbeit die „integrierenden Potenziale der Digitalität“ durch eine entsprechende technische Infrastruktur unterstützen müssen, um Orientierung bzw. Neuorientierung der Nutzer*innen in einer komplexen Umwelt zu erleichtern. Denn lesen wir das eigene Smartphone als einen materiellen Bestandteil der Identität, welches ich immer mit mir trage, so kann ich als Einrichtung der Offenen Kinder- und Jugendarbeit dieses nicht technisch ausschließen.

Einsichten

In der Offenen Kinder- und Jugendarbeit gibt es deutliche Hinweise dafür, dass neben die klassische „analoge“ Soziale Arbeit mit ihren Angeboten zunehmend digitale Medien und damit neue Kommunikationsstrukturen treten. „Beim Kickern“, so ein Zitat aus einer Fokusgruppe, „wird auch gewhatsappt“!

Bedeutsam für Träger, Mitarbeitende und Besucher*innen ist aber vor allem der Befund, dass die Organisation des pädagogischen Alltags sich immer mehr auf digitale Medien verlagert. Für die Kommunikation zwischen den Nutzer*innen und den Mitarbeitenden werden zunehmend Messenger-Dienste wie z.B. WhatsApp mit allen datenschutzrechtlichen Fragestellungen genutzt. In diesem Segment entstehen zunehmend Risikozonen wie z.B. die Nutzung von privaten Devices durch die Mitarbeitenden oder Nutzung der Devices in der Freizeit oder Nutzung von Hard- und Software jenseits der organisationalen Regeln

Empfehlungen

Verbände und Organisationen in der „Produktion von Wohlfahrt“ befinden sich aufgrund ihrer inneren Strukturprobleme und dem Handeln in kritischen Umwelten in einem fortwährenden disruptiven Veränderungsprozess. Sie sind daher gut beraten, sich als „lernende Organisationen“ in einem fortwährenden Veränderungsprozess zu verstehen. Dabei reagieren sie nicht nur mehr reaktiv, sondern vielmehr proaktiv, indem sie vorausschauend auf neue Probleme reagieren, neue Strategien entwickeln und ihre Prozesse fortwährend anpassen.

Als Konsequenz aus diesen strukturellen Besonderheiten und den oben skizzierten Ergebnissen und Problembeschreibungen stellen wir folgende Überlegungen zur Diskussion:

1. Ein fortlaufender Qualifizierungs- und Weiterbildungsprozess im Kontext von Digitalisierung für alle Mitarbeitenden auf allen Ebenen einer Wohlfahrtsorganisation ist notwendig.
2. Digitalisierung erfordert die Entwicklung zeitgemäßer medienpädagogischer Konzepte für die Offene Kinder- und Jugendarbeit und andere Bereiche der Sozialen Arbeit.
3. Digitalisierung erfordert eine nutzerorientierte (im Hinblick auf Nutzer*innen und Mitarbeitende) Ausstattung mit zeitgemäßer Technologie.
4. Digitalisierung erfordert eine niedrighschwellige verbandsinterne IT als Dienstleister für Mitarbeitende, um Beschaffung von und Zugang zu den neuen KIT zu vereinfachen.
5. Digitalisierung erfordert „Risikoinseln“ innerhalb der Verbandsstrukturen, um im Verständnis einer „lernenden Organisation“ inhaltliche und organisationale Innovationen fehlerfreundlich entwickeln zu können.

Wie ein Mitarbeiter uns sagte: „Der Verband ist in der Digitalisierung auf einem guten Weg, aber manchmal stolpert er über seine eigenen Füße“.

// Prof. Dr. Thomas Münch/Hochschule Düsseldorf



Digitaler Alltag

Foto: pixels

„Vor allem von Jugendlichen wird fehlendes WLAN als ein absolutes „no go“ bezeichnet. Sie setzen voraus, dass Einrichtungen der Sozialen Arbeit ein offen zugängliches WLAN als Angebot für ihre Besucher*innen vorhalten.“



AUSBLICK

Ein weiteres Forschungsprojekt in Kooperation mit der Hochschule Düsseldorf wird sich mit Erwartungen und Nutzer*innenverhalten in Sozialen Netzwerken von Menschen mit Behinderung und Mitarbeitenden in der Caritas Wertarbeit beschäftigen. Ziel ist es, passgenaue Präsenzen auf sozialen Kommunikationsplattformen von und mit Menschen mit Behinderung einzurichten. Auch die Konzeption von Schulungseinheiten in digitaler Kompetenz für diese Zielgruppe soll Gegenstand der Überlegungen sein.

Digitalisierung ist längst im Alltag aller angekommen, im kommenden Jahr wird die Digitalisierung der Sozialen Arbeit im Fokus der bundesweiten Caritas-Kampagne stehen. //(jü)