

Digitale Jugendarbeit als soziotechnisches System. Zur notwendigen Erweiterung professioneller Handlungskompetenzen von Sozialarbeitenden

Julius Späte

Suggested citation:

Späte, Julius. 2022. "Digitale Jugendarbeit als soziotechnisches System. Zur notwendigen Erweiterung professioneller Handlungskompetenzen von Sozialarbeitenden." *Medienimpulse* 60 (1). <https://doi.org/10.25968/opus-3724>.

Abstract

Mit der zunehmenden Einbindung von digitalen Technologien wird die Jugendarbeit zu einem soziotechnischen System. Die sozialpädagogischen Kenntnisse zur Gestaltung sozialer Interaktionen müssen dafür um das Wissen und Können technischer Komponenten erweitert werden. Dieser Artikel weist darauf hin, dass soziale Systeme durch technische Einflüsse Veränderungsprozessen unterworfen sind und die Erweiterung von professionellen Handlungskompetenzen der Sozialarbeitenden in der Jugendarbeit erfordert.



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 60, Nr. 1, 2022
doi: 10.21243/mi-01-22-08
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Digitale Jugendarbeit als soziotechnisches System. Zur notwendigen Erweiterung professioneller Handlungskompetenzen von Sozialarbeitenden

Julius Späte

Mit der zunehmenden Einbindung von digitalen Technologien wird die Jugendarbeit zu einem soziotechnischen System. Die sozialpädagogischen Kenntnisse zur Gestaltung sozialer Interaktionen müssen dafür um das Wissen und Können technischer Komponenten erweitert werden. Dieser Artikel weist darauf hin, dass soziale Systeme durch technische Einflüsse Veränderungsprozessen unterworfen sind und die Erweiterung von professionellen Handlungskompetenzen der Sozialarbeitenden in der Jugendarbeit erfordert.

With the increased integration of digital technologies, youth work is becoming a socio-technical system. The socio-pedagogical knowledge of the design of social interactions must be expanded to include

the knowledge and ability of technical components. This article points out that social systems are subject to change processes due to technical influences and that social workers in youth work need to expand their professional skills.

1. Einleitung

Die digitale Transformation und die damit verbundenen, aufwachsenden Generationen an Digital Natives veranlassten, dass mediale und digitale Angebote schon vor der COVID-19-Pandemie in vielen Bereichen der Jugendarbeit zu einem wichtigen Teil wurden. Jedoch sorgte die Pandemie für radikale Veränderungen, auf die selbst erfahrene Fachkräfte nicht vorbereitet waren. Sie berichteten von der Situation wie folgt:

Für uns war das natürlich kein ‚Neuland‘, wir arbeiten schließlich seit Jahren mit unterschiedlichen digitalen Tools und konnten deshalb mühelos eine Transformation unserer Angebote in virtuelle bzw. hybride Formate vornehmen. So könnten wir das heute erzählen und es wäre auch nicht ganz falsch. Einerseits. Doch andererseits gehört zur Wahrheit auch, dass uns diese Umstellung doch nicht ganz so leicht fiel, wie wir es gerne behaupten würden. Denn obwohl wir mannigfaltige Erfahrungen mit Online-Medien gesammelt hatten, waren wir auf den Ernstfall doch nicht vorbereitet, denn dazu kam er viel zu plötzlich und unerwartet. (Di Vetta/Friedrich 2021: 57)

Aus medienpädagogischer Perspektive waren die Lockdowns ein „...Motivationsschub zur digitalen Jugendarbeit...“ (Gerstmann 2021: 37). Jugendtreffs haben Discord- und Minecraft-Server ein-

gerichtet, um online mit ihrer Zielgruppe chatten und spielen zu können. Videokonferenzplattformen und Instant Messaging Dienste fanden zur Aufrechterhaltung der Arbeit ebenfalls ihre Verwendung, was die Institutionen jedoch auch in eine Grauzone führte, da viele Dienste und besonders diejenigen, die von den Jugendlichen hauptsächlich verwendet werden (z. B. WhatsApp), nicht DSGVO-konform sind (vgl. Kukuk 2021: 67; Sämann 2021: 157). Unabhängig von der Verwendung nonkonformer Tools oder der Implikation von datenschutzgerechten Alternativen, eröffnete die COVID-19-Pandemie eine Arbeitsweise intensiverer digitaler Kommunikation. Neben den Chancen, in die digitalen Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen einzutauchen und sich alternierende „...Kommunikationsebenen, -stile und -inhalte ...“ (Deinet/Sturzenhecker 2021: 163) zu erschließen, waren die Fachkräfte herausgefordert einen verstärkten Faktor in ihrer Arbeit zu berücksichtigen: *technische Systeme*.

Der Einsatz von (digitalen) Technologien führt zu einer Veränderung von Interaktions- und Organisationssystemen (vgl. Hirsch-Kreinsen 2018: 22ff.; Rammert/Schulz-Schaeffer 2002: 5ff.). Waren bislang die Face-to-Face-Interaktionen die wesentlichen sozialen Systeme der Jugendarbeit, werden sie besonders seit der Pandemie durch digitale Kommunikationen – zumindest zeitweise – ersetzt und um technische Komponenten zu soziotechnischen Systemen erweitert. Die pädagogische Arbeit in einem solchen System erfordert nicht nur sozialpädagogische¹ Kenntnisse, sondern führt zu der Notwendigkeit, sich mit Hard- und Software, ein-

schließlich der schon erwähnten Datenschutzproblematik, zur Umsetzung der Angebote auseinanderzusetzen. Darin besteht jedoch nur der Anfang einer Erweiterung des sozialpädagogischen Handlungsrahmens, denn die Interaktionen, die üblicherweise in Präsenz in den Einrichtungen durchgeführt werden, können nicht gleichsam in den digitalen Raum verlagert werden. Bei jedem sozialpädagogischen Präsenzangebot spielt nicht nur die Interaktion eine große Rolle, sondern auch die Berücksichtigung des Ortes, den sich Menschen in ihrem Erleben aneignen (vgl. Reutlinger/Hüllemann/Brüschweiler 2021: 661ff.). Bei der Verlagerung sozialer Systeme in den digitalen Raum, sei es in die Minecraft-Welt, auf die Discord-Oberfläche oder in die WhatsApp-Gruppe, muss folglich nicht nur die Aneignung des Ortes pädagogisch berücksichtigt werden (vgl. Deinet/Reutlinger 2019: 9; Ketter 2014: 299ff.), sondern währenddessen noch die Bedienung der jeweiligen technischen Komponenten, die das Interagieren an diesem Ort ermöglichen. Etwas praxisbezogener – wenn auch vereinfachter – ausgedrückt, ließe sich sagen, dass eine sozialpädagogische Interaktion durchzuführen und dabei noch eine Spitzhacke im Computerspiel zu ‚craften‘ folglich auch der Aneignung neuer Kompetenzen seitens der Fachkräfte bedarf.

Die Medienkompetenz, die für Jugendliche längst zu einer Alltagskompetenz geworden ist (vgl. Kolbe/Tersteegen/Rueß 2021: 469) und somit Teil dessen, wozu auch die Soziale Arbeit einen Beitrag zur Förderung leistet und weiter vertieft leisten sollte (vgl. Siller/Tillmann/Zorn 2020: 315ff.; Tillmann 2020: 97; Röhl 2020: 463),

müsste auch zu einer breiten fachlichen Kompetenz werden. Darüber hinaus deutet der voranschreitende technologische Fortschritt schon an, dass pädagogische Programme über die „ ... Förderung klassischer Medienkompetenz hinausreichen ... “ (Gapski 2020: 164) müssen, was in der Forderung nach mehr (informati-ons-)technischer Bildung für Sozialarbeitende mündet (vgl. Seelmeyer/Zorn 2015: 142). Ein Aspekt der Erweiterung professioneller Handlungskompetenzen kann dabei eine soziotechnische Kompetenz sein, um die eigene Arbeit in der Wechselwirkung zwischen sozialen und technischen Systemen zu betrachten und deren Einflüsse zu berücksichtigen. Das wird wichtig, wenn die Arbeit im virtuellen Raum ein fester Bestandteil bleibt und „ ... die digitale Kommunikation ... aus der Offenen Kinder- und Jugendarbeit nicht mehr wegzudenken sein [wird]“ (Deinet/Sturzenhecker 2021: 163). Deswegen soll in diesem Beitrag der Frage nachgegangen werden, inwieweit es einer Erweiterung professioneller Handlungskompetenzen von Sozialarbeitenden in der digitalen Jugendarbeit als soziotechnisches System bedarf. Dafür wird zuerst ein Blick auf die digitale Transformation der Jugendarbeit vor und während der Pandemie geworfen. Im weiteren Verlauf wird begründet, wieso gewisse neu erschlossene Arbeitsweisen die digitale Jugendarbeit zu einem soziotechnischen System verändern. Zum Schluss wird eine Perspektive auf eine sich ergebende Notwendigkeit zur Erweiterung der professionellen Handlungskompetenzen von Sozialarbeitenden eingenommen und ein Ausblick formuliert.

2. Die digitale Jugendarbeit vor und während der Pandemie

Digitale Medien sind zu einem untrennbaren Teil der Lebenswelten von Jugendlichen geworden. Michele Serra (2014) schreibt in seinem Roman „Die Liegenden“, dass eine Generation heranwächst, die in der Horizontalen lebt (vgl. ebd.: 10). Dabei stellte er die Hypothese auf, dass es eine Generation sein würde, deren Blicke unbeirrt auf das Smartphone geheftet ist, während „... die Chinesische Mauer, die rote Wüste des Mars, ein Überfallkommando der leichten Kavallerie [hätte] vorbeiziehen können ...“ (ebd.: 52).

Wie prägnant digitale Medien im Alltag von Jugendlichen geworden sind, zeigen die Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (mpfs). Die erste JIM²-Studie verdeutlicht, dass 1998 bei 35 % der befragten deutschen Jugendlichen ein Modem/ISDN-Anschluss am heimischen PC vorhanden war (vgl. mpfs 1998: 31). Auch die Nutzung des Internets bestimmte noch nicht die Lebenswelten. Lediglich rund 18 % der Teilnehmenden verwendeten zu der Zeit regelmäßig das Internet, da dieses auch noch nicht in vielen Haushalten verfügbar war (vgl. ebd.: 37). Über 20 Jahre später sind die Möglichkeiten in den alltäglichen Mittelpunkt gerückt. Die JIM-Studie von 2020 hält fest, dass 99 % der Befragten in einem Haushalt mit WLAN-Anschluss leben (vgl. mpfs 2020: 6), während für die darauffolgende Studie der Aspekt des heimischen Internets schon nicht mehr abgefragt wurde (vgl. mpfs 2021: 5). Der Zugang zur digitalen Welt ist flächendeckend geworden. Diese wird von 98 % der Jugendlichen über das

Handy/Smartphone wahrgenommen (vgl. ebd.). Im digital vernetzten verbringen die 12- bis 19-jährigen nach Selbsteinschätzung täglich im Durchschnitt 241 Minuten, um WhatsApp, Instagram, Youtube, TikTok und Snapchat – als die fünf genannten wichtigsten Apps – zu nutzen (vgl. ebd.: 33 f.). Röhl (2020) konstatiert, dass sich für Jugendliche analoge und virtuelle Realitäten längst zu „ ... virealen bzw. hybriden Welten“ (ebd.: 464) verbunden haben. Es entwickelten und entwickeln sich neue Formen der Kommunikation, der Identitätsbildung, des Beziehungsaufbaus und der Partizipation. Junge Menschen finden zueinander, die sich eventuell ohne die digital vernetzte Welt nicht gefunden hätten und erschaffen so neue Formen der Gemeinschaftsbildung sowie der Teilhabe (vgl. Hajok 2020: 18).

Für die Jugendarbeit bedeutete das auch schon vor der Pandemie, dass sie sich mit dem Medienhandeln der Jugendlichen befassen musste, was stets Interesse und Offenheit erforderte, diese Phänomene beobachten sowie Neues lernen zu wollen (vgl. Bröckling 2018: 86). Zudem unterwandert die Digitalisierung der jugendlichen Lebenswelten auch erprobte Konzepte der Jugendarbeit. Deinet und Reutlinger (2019) halten einen Bericht aus der Praxis über einen Mädchentreff fest. Sie beschreiben eine Szene, in der eine Gruppe junger Frauen den Treff als physischen Ort körperlicher Anwesenheit nutzt, während die eigentliche Interaktion in einer Chat-Gruppe stattfindet, in der auch junge Männer, die sich in einem nicht weit entfernten anderen Jugendclub befinden, beteiligt sind. Dieses Beispiel zeigt, dass analoge und digitale

Erfahrungswelten untrennbar miteinander verbunden werden und sich gegenseitig beeinflussen (vgl. ebd.: 8). Das führt dazu, dass der sichere Hafen des sozialpädagogischen Ortes in der Jugendarbeit durch den medialen Zugang um andere Sozialräume und demnach sozialpädagogisch zu erschließende Orte erweitert wird (vgl. Witzel 2018: 89 f.). Vor diesem Hintergrund konstatierte Stüwe (2019) noch vor der Pandemie, dass „[d]ie digitale Jugendarbeit ... die gleichen Ziele verfolgen [sollte], wie sie bisher für die Jugendarbeit definiert wurden... [und, J. S.] ...digitale Medien und digitale Technologien begleitend und unterstützend eingesetzt werden“ (ebd.: 147).

Wie diese digital gestützte Jugendarbeit aussehen kann, war und ist je nach Ausrichtung der Institutionen und Fertigkeiten der Fachkräfte sehr unterschiedlich. Vor der Pandemie wurde sie aber nicht als ein großer Schwerpunkt der Tätigkeit verstanden, da die grundlegende Stärke sozialpädagogischer Fachkräfte aus der eigenen Perspektive heraus in der direkten Zusammen- und Beziehungsarbeit mit ihrer Zielgruppe gesehen wurde. Ein besonderer Anteil zu dieser Perspektive lag bislang in der beschleunigten technischen Entwicklung, bei der die Jugendlichen schneller und besser mit den Medien umzugehen wussten als die Erwachsenen, sodass der Rückbezug auf die sozialpädagogischen Kernkompetenzen immanent zu sein schien. Dadurch waren die fachlichen Kenntnisse von Interaktionen auf Social-Media-Plattformen und der Mediennutzung – sehr allgemein gesprochen – eher marginal geblieben (vgl. Röhl 2020: 461). Auch aus institutioneller Per-

spektive wurden bislang wenige medienpädagogische Rahmenkonzepte entwickelt (vgl. Brüggem/Lauber 2020: 30). Das bedeutet aber nicht, dass medienpädagogische Angebote nicht in die Jugendarbeit integriert sind. Gebel et al. (2018) zeigen in ihrer Studie auf, dass an schulischen und außerschulischen Einrichtungen zu einem großen Teil die Arbeit mit Medien stattfindet, aber die dortigen Fachkräfte reflektieren, dass sie einen viel höheren Stellenwert bekommen sollte (vgl. ebd.: 98ff.).

Die Medienbildung sowie -kompetenzförderung war bislang als ein Teil der in Präsenz stattfindenden Beziehungsarbeit inkludiert. Dies umfasste Projekte, in denen Medien geschaffen sowie verbreitet, Medienkonsum reflektiert oder -inhalte kritisch betrachtet wurden (vgl. ebd.: 103). Die Bandbreite an möglichen medienpädagogischen Arbeiten ist groß und reicht beispielsweise von Videoproduktionen über sozialdokumentarische Fotografie (zum medienengestützten Erfahren anderer Lebenswelten) bis hin zum Bauen von Robotern und Drohnen (vgl. Brenner 2018: 201ff.). Die große Herausforderung für diese medienpädagogischen Angebote – genauso wie für viele andere sozialarbeiterische Arbeitsfelder – lag in den plötzlich eintretenden Lockdowns während der COVID-19-Pandemie. Deinet und Sturzenheckers (2021) empirische Einblicke verdeutlichen, dass die meisten Einrichtungen zu der Zeit zwar einen Internetauftritt hatten, aber die Ebenen der digitalen Kommunikation auf Social Media nur wenig bedienten. Trotz fehlender Hard- und Software schaffte es die Jugendarbeit schnell auf den Wandel zu reagieren (vgl. ebd.: 162f.) und mögliche Ange-

bote in Form kollaborativen Spielens via Discord, der Übermittlung von Challenges, Online-Quizze, den Besuchen digitaler Escape-Rooms oder Online-Hausaufgabenhilfe zu integrieren, um nur wenige Beispiele zu nennen (vgl. Kukuk 2021: 67). Aber sowohl Kolbe, Tersteegen und Rueß (2021: 470f.) als auch Sämman (2021: 157) kommen nach den Erfahrungen fast ausschließlicher digitaler Jugendarbeit zu der Erkenntnis, dass ihre Stärke weiterhin in der Präsenz liegt und die Arbeit im virtuellen Raum nicht ersetzend wirken kann. Inwiefern ein solcher Anspruch im Sinne der Jugendarbeit diskutiert werden könnte, muss an einer anderen Stelle aufgegriffen werden, aber es ist deutlich, dass die Erschließung digitaler Arbeitsweisen den Fachkräften ermöglicht, bei ihrer Zielgruppe „[d]ie Art ihrer Kommunikation, die Wahl ihrer Medien und die Ästhetik ihres Medienhandelns...“ besser verstehen zu können und, dass dies „ ... damit Voraussetzung für eine gelingende Jugend- und Sozialarbeit [ist]“ (Bröckling 2018: 85).

3. Digitale Jugendarbeit als soziotechnisches System

Für die Perspektive, dass digitale oder auch digital gestützte Jugendarbeit ein wesentlicher Teil des Angebotspektrums bleibt und sich intensiviert, sollten die Veränderungen sozialer Systeme im Zuge der Technologisierung berücksichtigt werden. Die Differenzierung sozialer Systeme in Interaktions-, Organisationssysteme und Gesellschaft (vgl. Luhmann 2015: 16ff.) wird im Rahmen der digitalen Transformationsprozesse verschieden betrachtet.

Stalder (2016) weist auf eine „Kultur der Digitalität“ (ebd.) hin, die sich in der Gesellschaft entwickelt, und zu anderen Formen der Realitätserfahrungen (vgl. Noller 2021: 42) führt, die u. a. geprägt von „Nicht-Linearität; assoziativen Verknüpfungen; Parallelität und Gleichzeitigkeit ...“ (Stalder 2021: 4) ist. Diese Einflüsse – besonders mit Bezug auf die veränderten Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen – wurden exemplarisch im vorherigen Abschnitt angerissen (dazu u. a. auch Tillmann 2020; Hajok 2020). Bei Organisationssystemen sind die Transformationen in Arbeitsbereichen, in denen Mensch-Maschinen-Interaktionen verstärkt stattfinden, weitaus intensiver betrachtet worden. Onnasch, Maier und Jürgensohn (2016) weisen beispielsweise daraufhin, dass

... Roboter den Menschen heutzutage in Bereichen wie dem Katastrophenschutz, bei medizinischen Operationen oder auch nach wie vor im Bereich der industriellen Produktion [unterstützen] (ebd.: 1)

und insgesamt Technologie gestützte Arbeitsformen stetig zunehmen (vgl. ebd: 2). An diesem Punkt ist die Soziale Arbeit (noch) nicht so weit vorangeschritten. Auch wenn assistive Technologien und Sozialrobotik vereinzelt schon eingesetzt werden, gibt es bislang zu wenige Praxisbeispiele und Forschungen in den Bereichen (vgl. Schiffhauer 2020; Siebert 2020). Auch eine komplexe Sensorisierung und Algorithmisierung sind, wie Gapski (2018) es beschreibt, aktuell „soziotechnische Inselanwendungen“ (ebd.: 88).

Dabei deutet sich aber der große Veränderungsprozess sozialer Arbeitsfelder durch den Einsatz von (digitalen) Technologien an,

auch wenn die soziotechnische Ebene bislang weniger Beachtung fand. Die Interaktionen zwischen Menschen und technischen Komponenten wird im Arbeitskontext viel stärker im Rahmen folgender Perspektive gesehen, die z. B. auf die Jugendarbeit nicht zutrifft:

Grundsätzlich ist die Interaktion von Mensch und Maschine dadurch gekennzeichnet, dass der menschliche Part des Systems dem technischen Part Aufgabe, Ziele und vorhandene Einschränkungen vorgibt und in der Folge die Maschine oder den Automaten kontrolliert (Vorgabe von Start und Stopp, Modifikation der Ausführung der Aufgabe). Im Anschluss an die Interaktion erhält er ein Resultat wie bspw. Informationen, Produkte, Energie. (Robelski 2016: 10)

Jedoch führte die Covid-19-Pandemie zu einer Beschleunigung der Integration virtueller Arbeit und hat die bisherigen Kontexte, wie z. B. die Face-to-Face-Kommunikation, auch zeitweilig ersetzt. Durch diese pandemiebedingte Inhärenz digitaler Technologien gestaltete sich die Jugendarbeit in einer zwingend notwendigen Wechselwirkung zwischen sozialen und technischen Komponenten, was sie verstärkt zu einem soziotechnischen System (STS) transformierte (vgl. Karafyllis 2019: 300). Solange der Einsatz von Technik in der Jugendarbeit durch andere Möglichkeiten ersetzt werden konnte, spielte die Perspektive keine große Rolle. Etwas vereinfacht ausgedrückt war der am Computer des Jugendclubs gestaltete und am Drucker vervielfältigte Flyer für das kommende Fußballturnier nicht der Garant für den Erfolg der Veranstaltung. Die Information und dessen Verbreitung ist nicht zwangsläufig

auf den technologischen Part angewiesen gewesen. Die Situation änderte sich durch die Arbeit mit Discord, Minecraft, bei Online-Beratungen oder Online-Hausaufgabenhilfen u. v. m. (vgl. Kukuk 2021: 67). An diesem Punkt greift das Konzept des soziotechnischen Systems. Es hat eine Grundlage in der Mitte des letzten Jahrhunderts im industriellen Bereich, als nicht mehr nur technische Systeme als Geräte und soziale Systeme als Menschen, die die Maschinen bedienen, betrachtet wurden, sondern in einem wesentlichen Zusammenspiel im gesamten Organisationssystem zur Fertigung der Produkte (vgl. Karafyllis 2019: 300). Viele Berufszweige haben sich seither aufgrund der engen Verzahnung von Technologien zu soziotechnischen Systemen entwickelt. Jedoch rückt das STS-Konzept mit dem Aufkommen der multifunktionalen Möglichkeiten digitaler Technologien wieder stärker in den Blick (vgl. Hirsch-Kreinsen 2018: 12f.), denn es bietet „... ein Modell der Beschreibung, ein Methodenarsenal wie auch ein Forschungsprogramm zur Optimierung der Beziehungen von Mensch und Technik“ (vgl. Karafyllis 2019: 300).

Was in der Techniksoziologie schon vor einiger Zeit intensiv diskutiert wurde, kann für die Jugendarbeit sowie viele andere Felder der Sozialen Arbeit jetzt mehr Berücksichtigung finden. Die Kernaufgaben der Jugendarbeit konnten noch lang an einem dualistischen Verständnis zwischen Technik und sozialen Systemen festhalten, welches Rammert (2003) wie folgt beschreibt:

Der Dualismus der Auffassungen von Technik und Gesellschaft spiegelt sich auch in der traditionellen Trennung ingenieurwissen-

schaftlichen und sozialwissenschaftlichen Denkens wider. Sind die Technologen zuständig für die Konstruktion und Verbesserung allein der technischen Systeme, so bleiben die Soziologen und andere Sozialwissenschaftler auf die Kritik der Folgen und der Risiken für soziale Systeme verwiesen. (Rammert 2003: 19)

Durch eine Hybridisierung, die von einer verstärkten Interaktivität zwischen Technik und sozialen Systemen gekennzeichnet ist, löst sich dieser Dualismus auf (vgl. ebd.: 19ff.). Für verschiedene Berufszweige, aber auch für die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen, hat sich dieser Dualismus zu einer „Virealität“ (vgl. IMN 1996: 12) aufgelöst, was sich z. B. auch in Form von Filterblasen zeigt (vgl. Hajok 2020: 12).

Während die Jugendarbeit im Jahr 2014 noch übersah, „ ... dass auch im Internet - zwar technisch vermittelt, aber dennoch – soziale Prozesse zwischen Menschen stattfinden“ (Ketter 2014: 300), lässt sich die gegenseitige Konstitution technischer und sozialer Systeme aktuell nicht mehr ignorieren (vgl. Rammert/Schulz-Schaeffer 2002: 21ff.). Je weiter das zu einer Basis der (digitalen) Jugendarbeit wird, umso mehr bedürfen ihre Organisationssysteme dessen Berücksichtigung. Mit dem Konzept des soziotechnischen Systems haben die Institutionen dabei die Möglichkeiten, drei sich zirkulär bedingende Ebenen einer digitalen Jugendarbeit zu betrachten:

- a. Die Gestaltung und Beeinflussung einer neu integrierten Technologie auf die Interaktionssysteme zwischen Fachkräften und ihrer Zielgruppe.

- b. Die Konstitution und Interaktion zwischen Fachkraft und Technologie.
- c. Die Transformation des Organisationssystems durch die Integration der Technologie (vgl. Karafyllis 2019: 300).

Wie diese Untersuchungen auf Basis des STS-Konzepts genau aussehen können, kann an dieser Stelle nicht vertieft und lediglich als ein Ausblick für eine Weiterentwicklung in der Sozialarbeitswissenschaft und (Sozial-, Medien-)Pädagogik formuliert werden. Die Praxis der Jugendarbeit ist vor diesem Hintergrund aber weiter herausgefordert, nicht nur technische Komponenten in ihre Arbeit zu integrieren und sich damit weiter dem Prozess der digitalen Transformation zu unterziehen, sondern dafür auch die Kompetenzen der Fachkräfte weiterzuentwickeln.

4. Professionelle Handlungskompetenzen im Kontext soziotechnischer Systeme

Die Fachkräfte der digitalen Jugendarbeit gestalten maßgeblich das soziotechnische System als einen professionellen sozialarbeiterischen Handlungsrahmen. Ob es eine Chat-Gruppe, Videokonferenz oder ein kollaboratives Computerspielen ist, die Integration der technischen Komponenten in das soziale System verändert diesen Rahmen. Wie schon angedeutet wurde, ist es beispielsweise eine wesentliche methodische Kompetenz, neben der Beziehungsarbeit mit der Zielgruppe in der Jugendarbeit, auch den Raum, im Sinne eines Ortes, sozialpädagogisch mit einzubeziehen. Reutlinger, Hüllemann und Brüscheweiler (2021) beschreiben das folgendermaßen:

Sozialpädagogisches Handeln kann gerade deshalb den Fokus nicht allein auf die Gestaltung der Interaktion zwischen Professionellen und Adressatinnen und Adressaten richten ... da die notwendige situative Basis für diese Interaktion nicht gegeben ist, wenn nicht auch der Ort, an dem sie stattfindet, für ein Subjekt zur Aneignung zur Verfügung steht. (ebd.: 661)

Da der digitale Raum ebenfalls ein Sozialraum ist, der von den Nutzenden angeeignet wird, haben Sozialarbeitende die Aufgabe, diese Aneignung zu begleiten (vgl. Spatscheck 2014: 114). Wenn es dabei um das Erschließen digitaler Räume für die Arbeit geht, dann wird nicht allein der Einsatz digitaler Medien dafür ausreichen, sondern es bedarf – in Bezug auf Röll (2020) – einer Veränderung der konzeptionellen Haltung (vgl. ebd.: 464). Witzel (2018) weist ebenfalls auf die Bedeutsamkeit der Haltung gegenüber der Digitalisierung hin, aber zusätzlich auch auf die Erweiterung von Wissen und Können der Sozialarbeitenden:

Dazu gehört auch das Wissen über die Bedienung technischer Geräte, Onlinedienste, Fragen von Datenschutz und andere Fragestellungen... (ebd.: 94)

Es wird deutlich, dass für die Umsetzung digitaler Kontexte in der Jugendarbeit die gesamten professionellen Handlungskompetenzen, die nach Spiegel (2021) ganz allgemein in die drei Dimensionen Wissen, Können und berufliche Haltung gegliedert werden können, gefordert sind (vgl. ebd.: 83ff.). Diese allgemeine Differenzierung der Handlungskompetenzen lässt sich in verschiedene weitere fachliche Kompetenzen unterteilen. Beispielsweise haben

Maus, Nodes und Röh (2013) ein Kompendium zu den Schlüsselkompetenzen sozialarbeiterischer Fachkräfte mit neun weiteren Kategorien³ vorgelegt (vgl. ebd.: 11ff.). Die für die digitale Transformation am wichtigsten erscheinende Kompetenz schien bisher die Medienkompetenz⁴ zu sein. Baacke (1999/2021) differenziert diese ebenfalls in Dimensionen: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Dementsprechend sollten sich Sozialarbeitende in ihrer *Medienkunde und -kritik* mit den aktuellen Mediensystemen auskennen sowie deren Vor- und Nachteile reflektieren können. Mittels aktiver *Mediennutzung* sollten sie sich auf den Systemen bewegen und durch *Mediengestaltung* auch nutzbar machen und aneignen können (vgl. Baacke 1999/2021: 169f.). Damit kann schon ein breiter Kompetenzrahmen auch für viele Formen der aktuellen digitalen Jugendarbeit abgedeckt werden. Jedoch spiegelt die Medienkompetenz nicht die Handlungs Herausforderungen wieder, die bei der Mediennutzung und -gestaltung in der Entstehung von Datenmengen liegen. Ahlborn, Verständig und Stricker (2021) konstatieren, dass aktuell nur wenige Personen über die Einflüsse und Folgen von Daten wissen, woraus sich die Notwendigkeit einer (medien-)pädagogischen Aufgabe begründet (ebd.: 2 f.) Das setzt voraus, dass sich Fachkräfte im Umgang mit Daten sowie Datenschutz auskennen sollten. Sie benötigen folglich neben der Medienkompetenz auch eine Data Literacy/Datenkompetenz. Ebenfalls wird bei der Medienkompetenz nur wenig die Wechselbeziehung zwischen Technik und Menschen als soziotechnisches System berücksichtigt. Wie im vorherigen Abschnitt angemerkt wurde, werden sowohl die Ju-

gendarbeit, als auch andere sozialarbeiterische Arbeitsfelder, zunehmend mehr zu soziotechnischen Systemen, durch die eine Veränderung von Interaktions- und Organisationssystemen stattfindet. Diesen Prozess in der Gestaltung professioneller Handlungsrahmen zu beobachten und für sich auch nutzbar zu machen, sei es in der Arbeit mit der Zielgruppe oder für institutionelle Grundlagen, erfordert eine Fertigkeit, deren Bezeichnung als soziotechnische Kompetenz vorgeschlagen wird. Es gibt noch nicht viele Perspektiven auf eine solche Kompetenz. Die Strategie-Werkstatt: Industrie der ZUKUNFT. des Sächsischen Staatsministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr (2017) betrachtete für die Weiterentwicklung der industriellen Praxis das Phänomen der verstärkten Verbindung sozialer und technischer Systeme, wodurch auch die Kompetenzbereiche verschmelzen. Sie formulieren dafür eine soziotechnische Kompetenz, die perspektivisch auch für die Erweiterung der professionellen Handlungskompetenzen von sozialarbeiterischen Fachkräften nutzbar gemacht werden könnte:

Soziotechnische Kompetenzen gehen ... über die schlichte Koppelung von digitaler Technik und Informationsbeschaffung hinaus. Vielmehr betreffen sie grundsätzliche soziale Kompetenzen wie Kreativität und Eigenverantwortung, die nicht einfach mit Technologie gekoppelt werden, sondern erst im Zusammenspiel von Kultur und digitaler Technologie entstehen. (ebd.: 12)

5. Fazit und Ausblick

Digitale Technologien sind zu einem festen Bestandteil des Alltags geworden und sorgen vor allem bei Kindern und Jugendlichen, die heute als Digital Natives bezeichnet werden können, zu einer Verbindung realer und virtueller Lebenswelten (vgl. Röhl 2020: 464). Die Medienkompetenz wird dadurch sowohl für Fachkräfte als auch für ihre Zielgruppe und besonders auch für die Bereiche der Jugendarbeit zu einer wichtigen Alltagskompetenz (vgl. Kolbe/Tersteegen/Rueß 2021: 469). Dadurch steht außer Frage, dass die Jugendarbeit zur Förderung von Medienkompetenz und -bildung beitragen muss (vgl. Siller/Tillmann/Zorn 2020 315ff.; Tillmann 2020: 97). Jedoch deutet die fortschreitende digitale Transformation darauf hin, dass zur Gestaltung dieser Angebote die bisherigen Handlungskompetenzen erweitert werden müssen. Die Jugendarbeit wird sich nicht nur durch die COVID-19-Pandemie, sondern auch darüber hinaus weiter digitale Räume als sozialpädagogische Orte aneignen, um dort wirksam werden zu können. Dadurch wird eine Verbindung mit digitalen Technologien erfolgen, die zu einer Wechselwirkung zwischen sozialen und technischen Systemen führen wird. Das wird die (digitale) Jugendarbeit weiter zu einem soziotechnischen System (STS) verändern. Sowohl die Institutionen als auch die Fachkräfte können diese Veränderung mit einem STS-Konzept im Blick behalten und untersuchen, welche Einflüsse diese Veränderung auf die Jugendarbeit hat und wie diese nutzbar gemacht werden können. Dafür bedarf es in den sozialarbeiterischen und (sozial-)pädagogischen Wissen-

schaften einer vertiefenden Ausarbeitung eines möglichen Forschungsansatzes, um die Einflüsse der Veränderungen von Interaktions- und Organisationssystemen durch die Einbindung digitaler Technologien abbilden zu können. Für die Praxis der (digitalen) Jugendarbeit – und dementsprechend auch die hochschulische Ausbildung – kann es bedeuten, die Fertigkeiten ihrer Fachkräfte zu erweitern, um das Handeln in einem solchen System besser beobachten und reflektieren zu können. Dafür wurde vorgeschlagen die professionellen Handlungskompetenzen um eine soziotechnische Kompetenz zu erweitern.

Anmerkung

- 1 In diesem Beitrag werden die Termini Sozialpädagogik und Soziale Arbeit synonym verwendet.
- 2 Akronym für „Jugend, Information, Medien“.
- 3 Diese sind: „Strategische Kompetenz, Methodenkompetenz, Sozialpädagogische Kompetenz, Sozialrechtliche Kompetenz, Sozialadministrative Kompetenz, Personale und kommunikative Kompetenz, Berufsethische Kompetenz, Sozialprofessionelle Beratungskompetenz, Praxisforschung und Evaluationskompetenz“ (Maus/Nodes/Röh 2013: 12).
- 4 Nach Maus, Nodes und Röh (2013) ist die Medienkompetenz ein Teil der Sozialpädagogischen Kompetenz (vgl. ebd.: 63).

Literatur

Ahlborn, Juliane/Verständig, Dan/Stricker, Janne (2021): Embracing Unfinishedness: Kreative Zugänge Zu Data Literacy, in: Medienimpulse, 59. Jg., 3/2021, online unter: <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/6305/6227> (letzter Zugriff: 11.02.2022).

Baacke, Dieter (1999/2021): Was ist Medienkompetenz?, in: Gross, Friederike von/Röllecke, Renate (Hg.): Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln. Medienpädagogik als Experimentier- und Erfahrungsfeld digitaler Jugendarbeit. Beiträge aus Forschung und Praxis – Nominierte und prämierte Medienprojekte. Dieter Baacke Preis Handbuch 16, München: kopaed, 169–170.

Brenner, Gerd (2018): In Medienprojekten aktiv. Handlungsideen für die Kinder- und Jugendarbeit, in: deutsche jugend, 66. Jg., Ausgabe 5/2018, 201–208.

Bröckling, Guido (2018): Digitalisierte Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen, in: TUP Theorie und Praxis der Sozialen Arbeit, Sonderband, Ausgabe 1/2018, 84–87.

Brüggen, Niels/Lauber, Achim (2020): Jugendmedienschutz in der außerschulischen Jugendarbeit und Jugendbildung, in: deutsche jugend, 68. Jg., Ausgabe 1/2020, 28–33.

Deinet, Ulrich/Reutlinger, Christian (2019): Sozialraumarbeit und digital werdende Lebenswelten Jugendlicher, in: Sozialmagazin, 44. Jg., Ausgabe 3/2019, 6–12.

Deinet, Ulrich/Sturzenhecker, Benedikt (2021): Offene Kinder- und Jugendarbeit in Coronazeiten – empirische Einblicke und konzeptionelle Folgerungen, in: deutsche jugend, 69. Jg., Ausgabe 4/2021, 161–169.

Di Vetta, Sonja/Friedrich, Björn (2021): Digitale Treffs gestalten und beleben. Medienpädagogische Online-Angebote für Kinder und Jugendliche, in: Gross, Friederike von/Röllecke, Renate (Hg.): Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln. Medienpädagogik als Experimentier- und Erfahrungsfeld digitaler Jugendarbeit. Beiträge aus Forschung und Praxis – Nominierte und prämierte Medienprojekte. Dieter Baacke Preis Handbuch 16, München: kopaed, 57–68.

Gapski, Harald (2018): Big Data und Soziale Arbeit. Kontexte, Beispiele und Perspektiven aus einer kommunikationswissenschaftlichen Sicht, in: Hammerschmidt, Peter/Sagebiel, Juliane/Hill, Burkhard/Beranek, Angelika (Hg.): Big Data, Facebook, Twitter & Co. und Soziale Arbeit, Weinheim/Basel: Beltz Juventa, 75–94.

Gapski, Harald (2020): Digitale Transformation: Datafizierung und Algorithmisierung von Lebens- und Arbeitswelten, in: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hg.): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung, Weinheim/Basel: Beltz Juventa, 156–166.

Gebel, Christa/Brüggen, Niels/Hasebrink, Uwe/Lauber, Achim/Dreyer, Stephan/Drosselmeier, Marius/Rechlitz, Marcel (2018): Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken – Ergebnisse der Befragung von Lehrkräften und pädagogi-

schen Fachkräften. Herausgegeben von: FSM – Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V., online unter: https://www.fsm.de/sites/default/files/FSM_Jugendmedienschutzindex_2018.pdf (letzter Zugriff: 04.02.2022).

Gerstmann, Markus (2021): Was passiert, wenn Achilles die Schildkröte einholt? Jugendarbeit – Digital, in: Gross, Friederike von/Röllecke, Renate (Hg.): Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln. Medienpädagogik als Experimentier- und Erfahrungsfeld digitaler Jugendarbeit. Beiträge aus Forschung und Praxis – Nominierte und prämierte Medienprojekte. Dieter Baacke Preis Handbuch 16, München: kopaed, 33–39.

Hajok, Daniel (2020): Alles anders? Wie sich Jugend in der digitalen Welt gewandelt hat, in: deutsche jugend. 68. Jg., Ausgabe 1/2020, 11–18.

Hirsch-Kreinsen, Hartmut (2018): Das Konzept des Soziotechnischen Systems – revisited, AIS-Studien, 11(2), 11–28, online unter: <https://doi.org/10.21241/ssoar.64859> (letzter Zugriff: 09.02.2022).

INM – Institut für Neue Medien (1996): partition 95-98, online unter: http://www.inm.de/fileupload/dateien/Folder_1995-98_600dpi_1-14.pdf (letzter Zugriff: 11.02.2022).

Karafyllis, Nicole C. (2019): Soziotechnisches System, in: Liggieri, Kevin/Müller, Oliver (Hg.): Mensch-Maschine-Interaktion. Handbuch zu Geschichte – Kultur – Ethik, Heidelberg: J.B. Metzler, 300–303.

Ketter, Verena (2014): Das Konzept ‚vireale Sozialraumaneignung‘ als konstitutive Methode der Jugendarbeit, in: Deinet, Ulrich/Reutlinger, Christian (Hg.): Tätigkeit – Aneignung – Bildung. Positionierungen zwischen Virtualität und Gegenständlichkeit, Wiesbaden: Springer VS, 299–310.

Kolbe, Simon Wilhelm/Tersteege, Mel-David/Rueß, Hanna (2021): Digitale Jugendarbeit als Zukunftsstrategie, in: deutsche jugend, 69. Jg., Ausgabe 11/2021, 465–473.

Kukuk, Eva (2021): Jugendmedienarbeit in der Pandemie. Mutig und kreativ in der Grauzone, in: Gross, Friederike von/Röllecke, Renate (Hg.): Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln. Medienpädagogik als Experimentier- und Erfahrungsfeld digitaler Jugendarbeit. Beiträge aus Forschung und Praxis – Nominierte und prämierte Medienprojekte. Dieter Baacke Preis Handbuch 16, München: kopaed, 63–68.

Luhmann, Niklas (2015): Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie, 16. Auflage, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Maus, Friedrich/Nodes, Wilfried/Röh, Dieter (2013): Schlüsselkompetenzen der Sozialen Arbeit für die Tätigkeitsfelder Sozialarbeit und Sozialpädagogik, 4. Auflage, Schwalbach/Taunus: Wochenschau.

mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (1998): JIM-Studie 1998. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger, online un-

ter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/1998/JIM_Studie_1998.pdf (letzter Zugriff: 11.02.2022).

mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2020): JIM-Studie 2020. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger, online unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/1998/JIM_Studie_1998.pdf (letzter Zugriff: 11.02.2022).

mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2021): JIM-Studie 2021. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger, online unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/1998/JIM_Studie_1998.pdf (letzter Zugriff: 11.02.2022).

Noller, Jörg (2021): Philosophie der Digitalität, in: Hauck-Thum, Uta/Noller, Jörg (Hg): Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven, Berlin: J. B. Metzler, 39–54.

Onnasch, Linda/Maier, Xenia/Jürgensohn, Thomas (2016): Mensch-Roboter-Interaktion – Eine Taxonomie für alle Anwendungsfälle, Dortmund: Bundesanstalt für Arbeitsschutz und Arbeitsmedizin, online unter: https://www.baua.de/DE/Angebote/Publicationen/Fokus/Mensch-Roboter-Interaktion.pdf?__blob=publicationFile&v=2 (letzter Zugriff: 11.02.2022).

Rammert, Werner/Schulz-Schaeffer, Ingo (2002): Technik und Handeln – wenn soziales Handeln sich auf menschliches Verhalten und technische Artefakte verteilt, TUTS – Working Papers, 4/2002, Berlin: Technische Universität Berlin, online unter: <https://>

nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-11076 (letzter Zugriff: 09.02.2022).

Rammert, Werner (2003): Technik in Aktion: verteiltes Handeln in soziotechnischen Konstellationen, TUTS – Working Papers 2/2003, Berlin: Technische Universität Berlin, online unter: <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-11573> (letzter Zugriff: 10.02.2022).

Reutlinger, Christian/Hüllemann, Ulrike/Brüschweiler, Bettina (2021): Pädagogische Ortsgestaltung in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, in: Deinet, Ulrich/Sturzenhecker, Benedikt/Schwanenflügel, Larissa von/Schwerthelm, Moritz (Hg.): Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit, 5. Auflage, Wiesbaden: Springer VS, 653–666.

Robelski, Swantje (2016): Psychische Gesundheit in der Arbeitswelt – Mensch-Maschine-Interaktion, Dortmund: Bundesanstalt für Arbeitsschutz und Arbeitsmedizin, online unter: https://www.baua.de/DE/Angebote/Publicationen/Berichte/F2353-4d.pdf?__blob=publicationFile&v=6 (letzter Zugriff: 08.02.2022).

Röll, Franz Josef (2020): (Digitale) Medien in der Kinder- und Jugendarbeit, in: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hg.): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung, Weinheim und Basel: Beltz Juventa, 457–467.

Sämman, Jana (2021): Offene Arbeit im geschlossenen Haus, in: deutsche jugend, 69. Jg., Ausgabe 4/2021, 151–160.

Schiffhauer, Birte (2020): Assistive Technologien in der Sozialen Arbeit, in: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hg.): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung, Weinheim und Basel: Beltz Juventa, 265–275.

Serra, Michele (2014): Die Liegenden, Zürich: Diogenes.

Seelmeyer, Udo/Zorn, Isabel (2015): Digitale Technologien in der Sozialen Arbeit, in: Der pädagogische Blick. 22. Jg., Ausgabe 03/2015, 134–146.

Siebert, Scarlet (2020): Soziale Roboter in der Sozialen Arbeit, in: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hg.): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung, Weinheim/ Basel: Beltz Juventa, 276–287.

Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (2020): Medienkompetenz und medienpädagogische Kompetenz in der Sozialen Arbeit, in: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hg.): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung, Weinheim/Basel: Beltz Juventa, 315–332.

Spatscheck, Christian (2014): Aneignungsprozesse gestalten und begleiten. Methodische und konzeptionelle Zugänge im sozialräumlichen Kontext, in: Deinet, Ulrich/Reutlinger, Christian (Hg.): Tätigkeit – Aneignung – Bildung. Positionierungen zwischen Virtualität und Gegenständlichkeit, Wiesbaden: Springer VS, 113–124.

Spiegel, Hiltrud von (2021): *Methodisches Handeln in der Sozialen Arbeit. Grundlagen und Arbeitshilfen für die Praxis*, 7. Auflage, München: Ernst Reinhardt/UTB.

Stalder, Felix (2016): *Kultur der Digitalität*, Berlin: Suhrkamp.

Stalder, Felix (2021): Was ist Digitalität?, in: Hauck-Thum, Uta/Noller, Jörg (Hg.): *Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven*, Berlin: J. B. Metzler, 3–7.

StrategieWerkstatt: *Industrie der ZUKUNFT. des Sächsischen Staatsministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr (2017): Schlaglicht: Kompetenzen im gesellschaftlichen und technischen Wandel*, online unter: <https://www.medien-service.sachsen.de/medien/medienobjekte/114121/download> (letzter Zugriff: 11.02.2022).

Stüwe, Gerd (2019): Die digitale Welt verändert Soziale Arbeit, in: *TUP – Theorie und Praxis der Sozialen Arbeit, Sonderband, Ausgabe 1/2019*, 142–150.

Tillmann, Angela (2020): Veränderte Lebenswelten im Zuge gesellschaftlicher Digitalisierungsprozesse, in: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hg.): *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung*, Weinheim/Basel: Beltz Juventa, 89–100.

Witzel, Marc (2018): Haltung bewahren – Anforderungen an Fachkräfte im Kontext von Digitalisierung, in: *TUP – Theorie und Praxis der Sozialen Arbeit, Sonderband, Ausgabe 1/2018*, 88–95.