

Für viele Jugendliche ist das Smartphone heute das wichtigste technische Gerät und ein selbstverständlicher Begleiter in allen Lebenslagen. Lebensweltorientierte Jugendarbeit ist zunehmend mit der Frage konfrontiert, ob und wie digitale Medien in der eigenen Praxis eingesetzt werden können. Eingebettet in eine Wissenschaft-Praxis-Kooperation zur Bearbeitung von Rechtsextremismus und gruppierungsbezogenen Ablehnungen ist in Bremen unter Beteiligung von Jugendlichen eine App entstanden, deren Entstehungsprozess Ansatzpunkte bietet.

App dafür!

Erfahrungen mit der partizipativen Entwicklung einer App in der Jugendarbeit

Dennis Rosenbaum, Tim Ossyssek und Christoph Reineke

Der Gebrauch digitaler Medien ist heute fester Bestandteil jugendlicher Lebens-, Alltags- und Freizeitgestaltung. 92 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen besitzen inzwischen ein eigenes Smartphone (vgl. mpfs 2015). Einen großen Anteil des Nutzungsverhaltens macht die Verwendung mobiler Applikationen aus. Für die Jugendarbeit bietet es sich an, in diesem Bereich nach Anknüpfungspunkten für die eigene Praxis zu suchen. Zumal es sich in den vergangenen Jahren gerade in der mobilen bzw. aufsuchenden Jugendarbeit gezeigt hat, dass die Kommunikation mit der Zielgruppe auf digitalen Wegen von zunehmender Bedeutung ist, um den Kontakt zu Jugendlichen zeitgemäß zu gestalten. Nach dem Selbstverständnis vieler Akteurinnen und Akteure in diesem Arbeitsbereich geht die aufsuchende Jugendarbeit dort hin, wo die Jugendlichen sind. In der Konsequenz kann diese Maßgabe inzwischen nicht mehr nur Parkanlagen, Spielplätze und andere Treffpunkte im öffentlichen Raum umfassen. Vielmehr ist es naheliegend,

die klassischen Arbeitsformen auf der Straße um die Einbeziehung virtueller Lebenswelten junger Menschen zu ergänzen. Der *Verein zur Förderung akzeptierender Jugendarbeit e. V. (VAJA)*, Träger für aufsuchende Jugendarbeit in Bremen, praktiziert dies bereits seit einigen Jahren (vgl. Rosenbaum/Stewen 2014) und hat nun im Rahmen einer Wissenschaft-Praxis-Kooperation mit der Hochschule Esslingen¹ eine mobile Applikation² für Jugendliche entwickelt. Dieser Projektkontext ermöglichte es bundesweit Praxisträgern der Jugendarbeit, innovative und Erfolg versprechende Ansätze der sozialarbeiterischen und pädagogischen Bearbeitung von Rechtsextremismus und gruppierungsbezogenen Ablehnungen zu konzeptionieren und umzusetzen. Vor diesem Hintergrund ist die VAJA-App auf partizipative Weise mit Bremer Jugendlichen entstanden, die im Rahmen ihrer Cliquenzusammenhänge Kontakt zu den Streetwork-Teams des Vereins haben. Die App beinhaltet folgende Features:

- **News:** Informationen zu aktuellen Terminen und Aktionen des Vereins
- **Quiz:** Ein Wissensspiel rund um Themen wie Jugendkulturen, Musik, Rechtsextremismus, Identität, Religion, Schule/Beruf, Politik, Jugendschutz und die Stadt/Region Bremen
- **Infos:** Tipps und praktische Hilfsangebote für Jugendliche zu diversen Themen – vom Umgang mit Schulden bis zu Altersbestimmungen bezüglich des Konsums von Alkohol und Tabak oder des Besuchs von Kneipen, Discos oder Spielhallen
- **Karten:** In verschiedenen Kategorien werden bei *Google Maps* Treffpunkte und Anlaufstellen im Bremer Stadtgebiet angezeigt, unter anderem Parks, Bolzplätze, Skateranlagen, soziale Hilfsdienste, Rechtsberatungsstellen, Sportvereine und öffentliche Toiletten



Dennis Rosenbaum

Optional besitzt die App eine Push-Funktion für Benachrichtigungen über neue App-Inhalte oder aktuelle Meldungen

Die App ist zudem mit einer optionalen Push-Funktion ausgestattet, für Benachrichtigungen beispielsweise bei neuen App-Inhalten oder aktuellen Meldungen im Newsbereich.

Im Folgenden werden ausschnittsweise Erfahrungen beschrieben, die VAJA bei der gemeinsamen Entwicklung, Nutzung und fortlaufenden Erweiterung der App mit Jugendlichen in den Jahren 2015 und 2016 gemacht hat. Durch die Fokussierung auf diese drei Projektabschnitte und das jeweilige pädagogische Handeln erschließt sich ein Überblick über das ungewöhnliche Projekt der Entstehung einer App im Rahmen von Jugendarbeit. Im Vordergrund steht dabei weniger die detaillierte Darlegung der genannten Funktionen der App, sondern vielmehr die mit ihrer Entstehung zusammenhängenden Interaktionsprozesse unter den beteiligten Jugendlichen bzw. zwischen ihnen und

den begleitenden Streetwork-Teams. Darüber hinaus werden insbesondere Einblicke in die Workshops und in die aufsuchende Arbeit des Vereins in diesem Projektkontext gewährt, in welchem der Themenkomplex ‚Rechtsextremismus und gruppierungsbezogene Ablehnungen‘ eine besondere Relevanz für das pädagogische Vorgehen hatte.

Partizipative Entwicklung der App und pädagogisch-konzeptionelle Rahmung

Die VAJA-App war in ihrer Entwicklung ein cliquen- und stadtteilübergreifendes Angebot, das Jugendliche aus verschiedenen Gruppen- und Szenekontexten zusammenführte. Neben der Mitgestaltung der App zielte es auf den Abbau gegenseitiger Vorurteile und Hemmschwellen sowie das gemeinschaftliche Arbeiten an einem jugendspezifischen Projekt. Im knapp zweijährigen Angebotsverlauf wurden Workshops und eine Exkursion durchgeführt, die Gelegenheit zur Befassung und reflexiven Auseinandersetzung mit Themen boten, die mit den App-Inhalten in Verbindung stehen. Eine grundlegende Idee war es, den Teilnehmenden³ verschiedene



Den Abschluss der Entwicklungsphase bildete ein gemeinsamer Tagesausflug zur CeBIT in Hannover

jugendrelevante Inhalte auf spielerische Weise zu vermitteln. Die Jugendlichen hatten dabei die Gelegenheit, ihre eigenen Ideen einzubringen und Fragen rund um ‚mobile Applikationen‘ zu thematisieren. Außerdem wurde über technische Machbarkeit⁴ und jugendgerechte Aufmachung diskutiert: „Ja, ich fand’s auch voll cool so, als die uns gefragt haben, weil ich wollte schon immer mal [...] wissen, was da so wirklich eigentlich alles hinter steckt. Und ich fand das auch richtig cool und spannend und ich hatte voll Lust drauf“ (Celine, 15 Jahre, 186–189).⁵

Zu Beginn des Projekts wurden die unterschiedlichen Bereiche der App festgelegt (zunächst: News, Quiz, Infos, die ‚nette Toilette‘⁶). Im weiteren Verlauf wurden diese gemeinsam durchgearbeitet, gespielt bzw. genutzt und bewertet. Hierbei wurde auch Raum für Ergänzungen und Veränderungen gegeben, um Neuerungen in die App einfließen lassen zu können. So haben die Teilnehmenden unter anderem zahlreiche Quizfragen formuliert und neue App-Inhalte und -Funktionen (Beispiel: Joker im Quiz) angeregt. Ein wichtiger Punkt der Zusammenarbeit mit und unter den Jugendlichen war der cliquenübergreifende Charakter des Projekts. Mit ihrer Herkunft

aus verschiedenen Stadtteilen und Milieus bildeten sie eine heterogene Gruppe, die auch über uneinheitliche Grade an Motivationsintensität, Kontaktbereitschaft und Frustrationstoleranz verfügte. Bei derartigen Begegnungen sind Konflikte nicht unüblich, kamen hier aber nicht vor. Die Treffen waren von gegenseitigem Respekt, konzentriertem Arbeiten und humorvollem Miteinander geprägt: „[...] wegen der App [...] haben sich auch alle zusammengesetzt und haben das alles miteinander gemacht, und nicht, dass der eine sagt so: ‚Öh, ich will nichts mit der machen.‘

und so, sondern wir saßen alle zusammen und haben diese App besprochen und das fand ich gut“ (Christina, 17 Jahre, 242–245).

Als thematischer Exkurs in einem der Workshops wurde der Umgang mit Gerüchten in sozialen Netzwerken diskutiert. Als Beispiele wurden Gerüchte über Geflüchtete in Bremen herangezogen. Welche Auswirkungen können Gerüchte auf Beteiligte, aber auch auf Außenstehende haben? Wie sollte man sich verhalten, wenn man nicht sicher ist, ob etwas der Wahrheit entspricht? Was kann man gegen Gerüchte tun? Deutlich wurde in diesem Zusammenhang, dass es von enormer Wichtigkeit ist, die Medienkompetenz von jungen Menschen zu stärken und für einen kritischen Umgang mit Informationen aus dem Internet zu sensibilisieren: „[...] dass wir einfach, solange wir selber nix miterleben, dass wir einfach keine Angst haben müssen, solange wir nicht wissen, was wirklich wahr ist, weil erzählen kann jeder viel“ (Karla, 16 Jahre, 934–936).

Ein weiteres Element eines Workshops war eine Positionierungsübung. Die Teilnehmenden bekamen Fragen aus Themenbereichen wie Familie, Freizeitverhalten, Politik und persönlicher Meinung gestellt und mussten sich räumlich zuordnen.

Im Reflexionsgespräch wurde anschließend über die erlebte Verbildlichung von Mehr- und Minderheitszugehörigkeit gesprochen und nach den subjektiven Empfindungen und Erfahrungen gefragt. Die Offenheit innerhalb der Gruppe, die pädagogische Begleitung und der geschützte Rahmen ermöglichten es den Jugendlichen, auch biografische Erlebnisse einzubeziehen. In entspannter Atmosphäre konnte über Zugehörigkeitsgefühle, Ausgrenzungserfahrungen und die Wahrnehmung des eigenen Mehr- bzw. Minderheitsstatus diskutiert werden.

Den Abschluss der Entwicklungsphase bildete ein gemeinsamer Tagesausflug zur CeBIT in Hannover. Vor Ort erhielten die Jugendlichen einen für diese Exkursion vorbereiteten Laufzettel mit diversen Aufgaben, die es während des Aufenthaltes zu erledigen galt. Diese zielten unter anderem auf die Interaktion mit Fachpersonal vor Ort ab, aber auch auf die Kooperation untereinander.

Man hat voll den guten Einblick ins Arbeitsleben bekommen (Celine, 15 Jahre)

So ergab sich die Möglichkeit, die IT-Branche kennen zu lernen und sich für die eigene berufliche Orientierung zu informieren. Über den für diesen Tag eingerichteten Gruppenchat aller Beteiligten wurde während des Besuchs kommuniziert, es wurden Informationen weitergegeben und die Ergebnisse der Arbeitsaufträge ausgetauscht.

Nutzung der App-Features im Kontext aufsuchender Jugendarbeit

Die App war und ist bereits in vielerlei Hinsicht Gegenstand in der aufsuchenden Arbeit des Vereins. Um diese Nutzungsaspekte näher zu

betrachten, werden in diesem Abschnitt exemplarisch einzelne Anwendungsbereiche der App im Kontakt mit Jugendlichen beleuchtet.

Und dann haben wir wirklich so'n battle draus gemacht: Wer schafft alle zehn Fragen richtig? (Karla, 16 Jahre)

Vorab sei erwähnt, dass sich die App in einem Produkt-Segment wiederfindet, in dem sie aus jugendlicher Nutzerperspektive in gewisser Weise mit anerkannten Messenger- und Spieleanwendungen konkurrieren muss. Der Grund dafür ist formeller Natur: Sie erfordert raren Speicherplatz auf den mobilen Endgeräten der Jugendlichen und wird nicht von allen ohne weiteres installiert, da andere Dienste für viele einen höheren Stellenwert haben. Die Anwendung durch Jugendliche im Rahmen der aufsuchenden Arbeit des Vereins ist dennoch dadurch gewährleistet, dass die Streetwork-Teams die App auf ihren dienstlichen Smartphones bereithalten. Zudem hat sich gezeigt, dass es oft ausreichend ist, wenn die App auf einem Gerät verfügbar ist, da sich ihre Anwendung oftmals in Aktionen mit Cliques wiederfindet. Sie kann zu verschiedenen Anlässen eine Bereicherung für die Interaktion mit Jugendlichen darstellen, was hier beispielhaft veranschaulicht wird.

Die Quiz-Funktion bietet nicht nur einen kurzweiligen Zeitvertreib am Treffpunkt, sondern kann auch zur Herbeiführung von Cliquesentscheidungen genutzt werden. Es war mitunter festzustellen, dass die Jugendlichen einen gewissen Ehrgeiz entwickeln, sobald das Quiz im Cliqueskontext für Abstimmungsprozesse eingesetzt oder es ihnen schlicht zur Aufgabe gemacht wird, zehn von zehn richtige Antworten zu erreichen. Auch bei größeren Aktionen mit mehreren Jugendgruppen fand das Quiz Verwendung. Etwa bei einer Stadtteilrallye, bei

der die Jugendlichen mehrere Stationen in ihrem Quartier absolvieren mussten. So ließ sich auf einfache Weise ein Teil des Wettbewerbs konstruieren, bei dem sich nicht nur die Jugendlichen innerhalb ihrer Gruppe messen konnten, sondern auch der Vergleich zu den anderen Teilnehmenden reizvoll war. Mit etwas Kreativität lässt sich der Einsatz der Quiz-Funktion beliebig ausbauen. Durch die inhaltliche Vielfalt der Quizfragen bietet sich zudem die Möglichkeit zur Auseinandersetzung mit Jugendlichen zu einer Reihe von Themenbereichen. So ergaben sich aufgrund der spontanen Reaktionen der Jugendlichen auf Quizfragen mitunter gruppendynamische Prozesse und Einstiege zu Gesprächen mit Einzelnen oder Teilen der Cliques, zum Beispiel zu den Hintergründen des NSU-Prozesses oder zur Legalisierung von Cannabis. Über den regionalen Bezug des Quiz und Fragen zu sowohl unbekanntem als auch vertrauten Themengebieten birgt es außerdem die Option zur Annäherung an ‚neue‘ Inhalte und damit zur Wissenserweiterung.



Ich finde, dass man durch die App n' bisschen schlauer wird (Christina, 17 Jahre)

Ein weiterer wichtiger Bestandteil der App für die Anwendung im Streetwork ist der Infobereich. Hier finden die Jugendlichen Informationen zu Themengebieten wie Jugendschutz, Drogenprävention oder Verschuldung. Sie können rechtlichen Fragestellungen nachgehen und Kontaktdaten von Beratungsangeboten aufrufen. Auch dieses App-Element hat eine Relevanz in der aufsuchenden Arbeit an den Treffpunkten. Wenn sich Jugendliche gezielt mit Fragen zu den verfügbaren Themen an die Streetwork-Teams wenden, haben diese die Option, auf kurzem Weg fundierte Informationen weiterzugeben. Abgeleitet aus Erlebtem und den Berichten von Jugendlichen lässt sich sagen, dass insbesondere die The-

menfelder ‚Umgang mit Sicherheitsbehörden‘, ‚Anlauf- und Beratungsstellen‘ und ‚Informationen zum Konsum von Alkohol und anderen Drogen‘ eine große Relevanz für sie haben.

Um Jugendliche und andere Interessierte über Aktivitäten und Veranstaltungen des Trägers zu informieren, enthält die News-Rubrik aktuelle Nachrichten zum Vereinsgeschehen. Innerhalb der Cliques wird diese Funktion zumeist positiv bewertet, da sie über dieses Feature Zugang zu kulturellen Angeboten oder stadtteilübergreifenden Aktionen erhalten, die der Verein organisiert oder an denen er beteiligt ist. So hat auch dieser Bereich eine partizipative Dimension und bietet zudem eine gewisse Identifikation mit dem Träger.

Als ein an jugendspezifischen Themen, Treffpunkten und Anlaufstellen orientierter Stadtplan findet sich die mittlerweile erweiterte Funktion des Kartenbereichs in der App wieder. Waren dort in der ersten Version der Anwendung zunächst ausschließlich die Standorte der ‚netten Toiletten‘ Bremens abrufbar, ist inzwischen durch ein Voting unter den am Projekt beteiligten Jugendlichen eine Vielzahl an Kategorien hinzugekommen. Dies bietet für die jungen Menschen wie für die Streetwork-Teams Orientierung im Stadtgebiet und eine alltagspraktische Hilfestellung für das Agieren im öffentlichen Raum.

Die App als dynamisches Pädagogik-Tool mit Erweiterungspotenzial

Während des Projektverlaufs wurde immer deutlicher, dass es wichtig ist, die App innerhalb ihrer einzelnen Features mit der Möglichkeit zu versehen, sie auch nach dem eigentlichen Abschluss des Projekts fortlaufend erweitern zu können. Neben der individuellen, alltäglichen und privaten Nutzung durch Jugendliche sind wie beschrieben auch die Treffpunkte im

öffentlichen Raum wesentliche Einsatzorte der App, an denen Jugendliche und die Streetwork-Teams gemeinsam Zeit verbringen. In diesem Zusammenhang wurde insbesondere das zeitnahe und unkomplizierte Einspeisen zusätzlicher Quizfragen⁷ als Anforderung an die technische Umsetzung formuliert. Um eine möglichst ressourcenschonende Pflege der App zu gewährleisten, wurde es technisch so eingerichtet, dass alle App-Inhalte im Rahmen desselben Content-Management-Systems gepflegt werden können wie die Inhalte der Vereins-Webseite. Abhängig von der Qualität der Datenverbindung ist es zudem möglich, am Treffpunkt formulierte Quizfragen direkt am Smartphone in die App einfließen zu lassen: „*Oft saßen wir zusammen und haben dann einfach gedacht, was [...] für Fragen könnten einem so einfallen und halt, was auch, sag ich mal, aktuell war zu dem Zeitpunkt*“ (Karla, 16 Jahre, 342–344).

Da sich die Treffpunktgespräche mit Jugendlichen häufig um tagesaktuelles Geschehen drehen, ist bereits eine Vielzahl der derzeit implementierten Quizfragen auf derartige Gesprächssituationen zurückzuführen, zum Beispiel

- Worüber stimmte die britische Bevölkerung im Juni 2016 ab?
- Wer gewann im November 2016 die US-amerikanische Präsidentschaftswahl?

Das zeitnahe Einbauen der Quizfragen ist dabei aus jugendlicher Perspektive ein nicht zu unterschätzender Faktor, da mit dem Formulieren einer Quizfrage und ihrer Antwortmöglichkeiten zunächst ein gewisses Maß an Engagement und Kreativität ihrerseits verbunden ist. Erscheint diese Quizfrage dann schon kurz darauf auf



Dennis Rosenbaum

dem Display des eigenen oder benachbarten Smartphone-Displays, erleben die Jugendlichen unmittelbar ihre Selbstwirksamkeit und fühlen sich ernst genommen.

Neben beabsichtigten Effekten stellten sich auch unerwartete aber nicht weniger wertvolle ein. Ein Beispiel: Ein 17-Jähriger aus einer begleiteten Clique, die mit rechtsextremen Orientierungen auffiel, hatte über ältere Bekannte Kontakt zu Mitgliedern eines Rockerclubs bekommen. Er berichtete begeistert über seine Erfahrungen in diesem Milieu, das in Bremen aufgrund von personellen Schnittstellen zudem eine Nähe zur rechten Szene aufweist. Die Faszination derartiger Milieus zu ergründen, zu thematisieren und funktionale Äquivalente für Zugehörigkeiten Jugendlicher zu menschenfeindlichen Gruppen und ihren Anerkennungsformen anzubieten, gehört zu den konzeptionellen Aufgaben der Streetwork-Teams (vgl. Möller/VAJA e. V. 2007). Es überraschte nicht, dass der Jugendliche bei der Formulierung von Quizfragen dieses für ihn sehr alltagsbestimmende Thema wählte. Im Sinne der Lebensweltorientierung der App wurden die Fragen aufgenommen, zumal der betreffende Themenkomplex zu dem Zeitpunkt noch nicht

im Quiz vertreten war. Seine beiden Quizfragen wurden noch am selben Abend in die App eingepflegt. Bei der obligatorischen inhaltlichen Überprüfung fiel allerdings auf, dass der 17-Jährige bei der Frage nach der Herkunft des Clubnamens nicht korrekt informiert war: Die Bezeichnung war ursprünglich nicht, wie von ihm angenommen, der Name einer amerikanischen Fliegerstaffel im Zweiten Weltkrieg, sondern vielmehr der Name eines Films über eine britische Fliegerstaffel im Ersten Weltkrieg, nach dem sich die amerikanischen Flieger viele Jahre später benannten. Als ihm dies im gemeinsamen Gruppenchat mit der Clique mitgeteilt wurde, ergab sich ein interessanter Chatverlauf. Zunächst beharrte der Jugendliche auf seinem Standpunkt. Er begründete dies damit, dass er seine Information von einem zum Zeitpunkt der Chatkommunikation neben ihm sitzenden Mitglied des Rockerclubs habe verifizieren lassen. Nach der folgenden zweistündigen Chatpause meldete sich ein weiteres Cliquenmitglied zu der Sache, das den Gesprächsverlauf (wie andere Cliquenmitglieder auch) mitgelesen und ihn vorher nur einmal mit einem Emoji kommentiert hatte. Offensichtlich hatte er in der Zwischenzeit recherchiert und kam zu dem Ergebnis, dass sein Freund falsch lag, was er ihm daraufhin im Gruppenchat mitteilte. Der 17-Jährige wiederum konnte diese Information von seinem Freund annehmen und war in der Lage, humorvoll zu reagieren. Ein weiteres Statement im Chat seitens der Pädagoginnen und Pädagogen war zu dem Zeitpunkt nicht mehr nötig. Die Clique hatte die inhaltliche Uneinigkeit selbst ausgeräumt und den zwischenzeitlich etwas angespannten Kommunikationston reguliert. Bei der nächsten Face-to-Face-Begegnung am Treffpunkt einige Tage später konnte das Gespräch vom Streetwork-Team in gelassener Atmosphäre wieder aufgenommen werden. Mit dem 17-Jährigen war über das Formulieren der Quizfragen der Auftakt zu einer sich im weiteren Verlauf der aufsuchenden Arbeit fortsetzenden reflexiven Auseinandersetzung über das Rockermilieu gelungen.

Fazit

Am Beginn des Projekts stand die Idee, eine mobile Applikation zu entwickeln, die nach ihrer Fertigstellung als ‚pädagogisches Produkt‘ in der Auseinandersetzung mit Rechtsextremismus und gruppierungsbezogenen Ablehnungen allein durch ihre Nutzung die angezielte Wirkung entfaltet – losgelöst von begleitenden, jugend-arbeiterischen Settings. Ein Nachweis über eine derartige Funktionalität lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt genau so wenig erbringen wie sich belegen lässt, dass dem nicht so ist. Was die Erfahrungen im Projektverlauf aber zeigen: Die Erstellung der App war für die beteiligten Jugendlichen, wie für die begleitenden Pädagoginnen und Pädagogen, ein interessantes und herausforderndes Projekt, in das von allen Seiten viel Kreativität und Engagement geflossen ist. Es hat Möglichkeiten eröffnet, zum Projekthintergrund passende, sowie angrenzende Themengebiete und aktuelles Tagesgeschehen in den Prozess einzubinden und eine niedrigschwellige reflexive Befassung der Jugendlichen damit zu befördern. Als wichtiger Faktor darf wohl die Einbettung in die bestehenden pädagogischen Strukturen des Jugendhilfeträgers gewertet werden. Darüber hinaus stellte sich heraus, dass die App als partizipatives und lebensweltorientiertes Produkt, und insbesondere das Quiz, dort Potenzial an pädagogischen Anknüpfungspunkten bietet, wo sie im Rahmen von digitalen Zugängen und Kommunikationswegen, zum Beispiel durch Nutzung eines Messengerdienstes, in die Arbeit mit Jugendlichen einbezogen werden kann. Deutlich wurde, dass medienpädagogische Projektarbeit dann attraktiv sein kann, wenn Jugendliche zu Content-Produzenten werden und sich nicht nur mit bestehenden Inhalten befassen (vgl. Shell Deutschland 2015). Nicht zuletzt war das Projekt eine Anerkennungsquelle für die beteiligten Jugendlichen. Viele positive Rückmeldungen aus ihrem sozialen Umfeld und öffentliche Berichterstattung inklusive einer Auszeichnung

als ‚App der Woche‘ (vgl. Henkenberens 2016; Hermann 2015; Hirsinger 2015) hatten daran einen Anteil. „Ja, also ich fand's cool, dann so zu wissen, man ist so ein Teil dann davon am Ende, wenn's fertig ist, und dann sehen zu können, was man mit entwickelt hat dann so“ (Celine, 15 Jahre, 237–239).

Anmerkungen

¹ ‚Rückgrat! Eine Wissenschaft-Praxis-Kooperation gegen Rechtsextremismus und gruppierungsbezogene Ablehnungen‘ (Laufzeit: 2013 bis 2016), gefördert von der Bundeszentrale für politische Bildung und der Robert Bosch Stiftung. Online unter: www.hs-esslingen.de/de/hochschule/fakultaeten/soziale-arbeit-gesundheit-und-pflege/forschung/projekte/laufende-projekte/rueckgrat.html [Zugriff am 15.11.2016].

² Die App VAJA ist kostenlos verfügbar für Android (www.play.google.com/store/apps/details?id=com.urana.vaja, Zugriff am 15.11.2016) sowie iOS (www.itunes.apple.com/de/app/vaja/id971670953?mt=8, Zugriff am 15.11.2016) und liegt in einer Version für die gängigen Webbrowser vor (www.vaja-bremen.de/app/app, Zugriff am 15.11.2016).

³ Es waren 18 männliche und weibliche Jugendliche im Alter von 14 bis 19 Jahren aus drei verschiedenen Bremer Stadtteilen an den Workshops und der CeBIT-Exkursion beteiligt. Weitere haben über die Streetwork-Zusammenhänge des Vereins im Rahmen der Treffpunktarbeit an dem Projekt partizipiert.

⁴ Die Programmierung der App wurde zu Beginn des Projekts von Lifestream Creations und später von Orlyapps, zwei IT-Agenturen aus der Region Bremen/Oldenburg, übernommen.

⁵ Die Zitate stammen aus einem Interview, das Forschende der Hochschule Esslingen nach Abschluss des Projekts mit drei Teilnehmenden geführt haben. Die Ziffern benennen die Fundstelle im Interview-Transkript, das die Jugendlichen den Autoren dieses Artikels zur Verfügung gestellt haben. Bei den verwendeten Namen handelt es sich um Pseudonyme.

⁶ Toiletten, die von Händlern, Gastronomen et cetera zur kostenfreien Nutzung bereitgestellt werden. Online unter: www.die-nette-toilette.de [Zugriff am 15.11.2016].

⁷ Das VAJA-Team nimmt jederzeit (auch von Externen) gerne Vorschläge für neue Quizfragen unter quiz@vaja-bremen.de entgegen.

Literatur

Henkenberens, Carolin (2016). Ein Guide für tolerante Bremer. Weser Kurier vom 21.07.2016. www.vaja-bremen.de/wp-content/plugins/vajaverwaltung/presse/73173029---wk-ein-guide-fuer-tolerante-bremer.pdf [Zugriff: 15.11.2016]

Hirsinger, Hauke (2015). Erste deutsche Streetwork-App. Weser Report vom 29.04.2015. www.vaja-bremen.de/wp-content/plugins/vajaverwaltung/presse/33502023---wr-erste-deutsche-streetwork-app.pdf [Zugriff: 15.11.2016]

Hermann, Kristin (2015). Gegen gefährliches Halbwissen. Weser Kurier vom 26.05.2015. www.vaja-bremen.de/wp-content/plugins/vajaverwaltung/presse/35762726---wk-gegen-gefaehrliches-halbwissen.pdf [Zugriff: 15.11.2016]

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2015). JIM-Studie 2015. Jugend, Information, (Multi-) Media. Stuttgart.

Möller, Kurt/VAJA e.V. (2007). Distanz(-ierung) durch Integration. Aufsuchende Arbeit mit rechtsextrem und menschenfeindlich orientierten Jugendlichen. Konzept, Praxis, Evaluation. www.vaja-bremen.de/wp-content/uploads/2015/04/distanzierung_durch_integrationskonzept_praxis_evaluation-2007.pdf [Zugriff: 15.11.2016]

Rosenbaum, Dennis/Stewen, Isabell (2014). Aufsuchende Jugendarbeit mit rechtsextrem und menschenfeindlich orientierten Cliques im urbanen Raum. In: Baer, S./Möller, K./Wiechmann, P. (Hrsg.), Verantwortlich Handeln. Praxis der Sozialen Arbeit mit rechtsextrem orientierten und gefährdeten Jugendlichen. Opladen/Berlin/Toronto: Barbara Budrich, S. 209–222.

Shell Deutschland (Hrsg.) (2015): Jugend 2015. 17. Shell Jugendstudie. Frankfurt a.M.

Dennis Rosenbaum arbeitet beim Verein zur Förderung akzeptierender Jugendarbeit e.V. (VAJA) in Bremen. Seine Arbeitsschwerpunkte sind die Akzeptierende Jugendarbeit mit rechten Cliques, die VAJA-Öffentlichkeitsarbeit und Jugend(medien)schutz. Er vertritt das Land Bremen in den Prüfungsgremien bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK).

Tim Ossyssek arbeitet im Regionalteam Süd des Verein zur Förderung akzeptierender Jugendarbeit e. V. (VAJA). Seine Arbeitsschwerpunkte sind interkulturelle Arbeit, Konfliktmoderation und das Themenfeld ‚Übergang Schule/Beruf‘. Er ist aktiv bei der Landesarbeitsgemeinschaft (LAG) Streetwork/Mobile Jugendarbeit Niedersachsen/Bremen und Vorstandsmitglied der Bundesarbeitsgemeinschaft (BAG) Streetwork/Mobile Jugendarbeit e. V.

Christoph Reineke arbeitet im Regionalteam Ost des Verein zur Förderung akzeptierender Jugendarbeit e. V. (VAJA). Seine Arbeitsschwerpunkte sind die Akzeptierende Jugendarbeit mit Jugendlichen mit Migrationsgeschichte und Jugendlichen mit Fluchterfahrung.