



Leseprobe aus: Huber/Rieker, Offene Kinder- und Jugendarbeit in der Schweiz, ISBN 978-3-7799-2876-8

© 2013 Beltz Juventa Verlag, Weinheim Basel

<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-2876-8>

Dominik Schenker, Heinz Wettstein

Soziokulturelle Animation und Jugendarbeit

Eine Standortbestimmung vor dem Hintergrund der Praxis in der deutschsprachigen Schweiz

Die Soziokulturelle Animation prägte wie kaum ein anderer Ansatz die Praxis der Offenen Jugendarbeit in der deutschsprachigen Schweiz der letzten vier Dekaden und die Berufsidentität einer großen Gruppe professioneller Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter. Die Soziokulturelle Animation bezieht sich in ihrem Ansatz auf alle Altersgruppen und eine Fülle gesellschaftlicher Kontexte; sie ist aber in der deutschschweizerischen Praxis überwiegend in der Offenen Jugendarbeit zum Zuge gekommen. Deshalb ist die Perspektive der Soziokulturellen Animation in unserem Landesteil stark mit der geschichtlichen Entwicklung der Jugendarbeit verflochten.¹

Die Offene Jugendarbeit ist ein historisch gewachsenes Arbeitsfeld, das stark von unterschiedlichen Situationen, Zielen und Interessen beeinflusst wird. In diese uneinheitliche Praxis bringen mehrere Bereiche der Sozialwissenschaft (u. a. Sozialpädagogik, Sozialarbeit, Gemeinwesenarbeit, Community Development, Soziokulturelle Animation) theoretische Orientierung, welche von der jeweiligen Perspektive geprägt ist. Das heißt, die heterogenen Praxen der Jugendarbeit werden von verschiedenen sozialwissenschaftlichen Zugängen unterschiedlich gedeutet. Auch wenn in großen Bereichen Übereinstimmungen feststellbar sind, fehlt heute eine verbindende Gesamtsicht (vgl. dazu auch Reutlinger in diesem Band). Die Divergenzen nahmen in den letzten Jahren, auch durch neue Zugangsweisen, eher zu als ab. Dies zeigt sich etwa, wenn in Neuauflagen wichtiger Handbücher Standortbestimmungen mit definatorischem Charakter wegfallen.²

Durch das Fehlen einer verbindenden Gesamtsicht hängt die Beschreibung des Arbeitsfeldes Offene Jugendarbeit, die Systematisierung der Stel-

-
- 1 Aktuell erhält der Ansatz der Soziokulturellen Animation in der deutschsprachigen Schweiz aus der Arbeit in Quartierzentren und der Quartierentwicklung wichtige Impulse.
 - 2 In der 3. Auflage von Deinet und Sturzenhecker (2005) wurde auf einen Artikel in der Art von Münchmeier (1998) verzichtet.

lung der beteiligten sozialwissenschaftlichen Bereiche untereinander, das Verständnis des Zusammenspiels von Theorie und Praxis oder etwa die Frage, wie eine Weiterentwicklung geschieht, primär vom Standort der Beobachterin/des Beobachters ab – und nicht nur in der Fotografie ist die Perspektive durch den Standort bestimmt.

1. Zentrale Elemente und Geschichte der Soziokulturellen Animation

Die folgenden zentralen Elemente erscheinen in den meisten Definitionen:

Soziokulturelle Animation ist eine freiwillige, soziale Aktion mit dem Ziel einer Veränderung der aktuellen Situation hin zur Ermöglichung von Begegnungen, Erleichterung von Kommunikation, Erschließung von Beteiligungsmöglichkeiten, Bearbeitung sozialer Konflikte, zur produktiven Aufnahme gesellschaftlicher Veränderungen und zur Erhaltung oder Schaffung von Spiel- und Lebensräumen.

Der Träger der sozialen Aktion ist in den meisten Fällen eine Gruppe, welche ihre Bedürfnisse erkennt und artikuliert, sich organisiert, gemeinsam plant, gemeinsam Ressourcen freisetzt und eine zielführende Umsetzung in Angriff nehmen soll. Darüber hinaus soll es der Gruppe ermöglicht werden, kreativ-schöpferisch zu sein, ihre eigenen kulturellen Ausdrucksformen zu schaffen und diese zu leben. Innerhalb der Gruppe soll die Entscheidungsfindung demokratisch unter gleichberechtigten Gruppenmitgliedern stattfinden.

Die Animatorin/der Animator erfüllt drei Hauptaufgaben: die Konzeptionierungen sozialer Aktionen, die Steuerung von Informations- und Aushandlungsprozessen und die Begleitung von Umsetzungsprozessen (vgl. K.O.S.S.A. 1990; Wettstein 2010, S. 38f.):

- Zur Konzeptionierung gehört eine vertiefte Situationsanalyse, die Definition der Ziele aus dem Veränderungsbedarf und der Veränderungsrichtung sowie die Umsetzungsplanung.
- Mit den Informations- und Aushandlungsprozessen sollen die sozialen Aktionen möglichst vielen Individuen zugänglich gemacht und Partizipation gefördert werden.
- In der Umsetzungsvorbereitung und -begleitung wird die materielle und organisatorische Basis für eine erfolversprechende Umsetzung geschaffen und die gesamten Umsetzungsprozesse werden begleitet.

Je nach Situation kommt zu den beschriebenen drei Funktionen mit der Aktivierung eine vierte Hauptaufgabe hinzu (vgl. Hangartner 2010), wobei der Übergang von den Informationsprozessen zur Aktivierung fließend ist.

Aus der einleitenden Definition ist erschießbar, dass sich einerseits die Projektmethode für die Umsetzung von sozialen Aktionen anbietet und daher diese Methode oft als Kernmethode der Soziokulturellen Animation betrachtet wird (vgl. Willener 2007), und andererseits, warum die Soziokulturelle Animation immer auch über eine politische Dimension verfügt, da zumindest implizit Fragen nach Bedürfnissen, divergierenden Interessen, demokratischen Aushandlungsprozessen, Gerechtigkeit und Macht thematisiert werden – auch wenn im Jugendbereich in den letzten Jahren sowohl bei den Jugendlichen als auch bei den Animatorinnen/Animatoren ein Rückgang eines politischen Verständnisses feststellbar ist.

In den 1950er-Jahren bis Mitte der 1960er-Jahre etablierte sich in Frankreich die Bezeichnung „Animation“ für eine bestimmte soziale und kulturelle Praxis, in welcher die Selbstorganisation und die Interessenvertretung von im weitesten Sinn marginalisierten Gruppen (z.B. Arbeiterinnen und Arbeiter, Landbevölkerung, Jugend) gefördert wurde (vgl. Wettstein 2010, S. 17–22). Hinzu kamen in Frankreich Bestrebungen, den Zugang zu Kultur (z.B. Bestrebungen der Volksfrontregierung 1936) und ihre Produktion (z.B. maison de la culture) zu demokratisieren.

Durch die emanzipatorische Ausrichtung deckten sich die pädagogischen, anthropologischen und philosophischen Grundlagen über weite Strecken mit den Ausrichtungen der 68er-Bewegung, was der Animation zu zusätzlichem Auftrieb verhalf und zu einer weiteren Politisierung des Ansatzes führte.

In den frühen 1970er-Jahren erreichte die Soziokulturelle Animation die deutschsprachige Schweiz. Die professionellen Mitarbeitenden in den Jugendeinrichtungen, welche im Lauf der 1960er-Jahre und verstärkt nach 1968 entstanden, suchten nach neuen Ausbildungsmöglichkeiten, da sie sich weder als Sozialarbeiterin/Sozialarbeiter noch als Pädagogin/Pädagoge verstanden. Deshalb wurde auf das in der französischsprachigen Schweiz bereits bekannte Konzept der Soziokulturellen Animation zurückgegriffen (Wettstein 2010, S. 24f.).

Mit den neuen Ausbildungen zum Soziokulturellen Animator (Zürich 1973) und zum Jugendarbeiter auf Fachschulniveau (Luzern 1977) setzte eine Professionalisierung ein. Begünstigt durch die persönliche Auseinandersetzung mit der Rolle der Animatorin/des Animators und durch Abgrenzungen zu den anderen Ansätzen der Jugendarbeit entwickelte sich unter den Absolventinnen und Absolventen dieser Ausbildungsgänge eine ausgeprägte Berufsidentität, welche im Folgenden die Jugendarbeit und den Diskurs darüber in der deutschsprachigen Schweiz stark mitprägte.

2. Theoretische Verortung

Die Soziokulturelle Animation ist keine Wissenschaft, welche der Praxis orientierend normative Vorgaben macht, sondern sie wirkt für die Praxis orientierend, indem sie die Praxis im Sinn einer Konzeptualisierung und theoretischen Fundierung reflektiert (vgl. Gillet 1998). Das heißt, Weiterentwicklungen entstehen – in diesem Verständnis – nicht aus der Deduktion resp. dem „Herunterbrechen“ wissenschaftlicher Theoreme und empirisch erhärteten Erkenntnissen, sie entstehen aus einer Reflexion der konkreten Praxis. Die Ziele dieser Reflexion sind sowohl die Weiterentwicklung der Praxis als auch der wissenschaftliche Erkenntniszuwachs. Jean-Claude Gillet versteht die Soziokulturelle Animation als Praxologie, in der die Theorie und das Handeln in einem dialektischen und zirkulären Prozess verbunden sind; in einem „Hin und Her zwischen dem Gelebten, dem Handeln und dem Denken“ (Gillet 1998, S. 23).

Ein mögliches Entwicklungsdefizit wird nicht in erster Line als Theorie-defizit betrachtet, sondern als Fehlen einer innovativen Praxis oder als ein Reflexionsdefizit dieser Praxis.

Dieses Verständnis der Soziokulturellen Animation darf keinesfalls mit einer „Theoriefeindlichkeit“ – wie sie z.T. in der Praxis der Jugendarbeit anzutreffen ist – verwechselt werden, dass nämlich nur die „lebendige“ Praxis mit den und für die Jugendlichen zähle und nicht die „papierene“ Theorie.

In ihrem Selbstverständnis versteht sich die Soziokulturelle Animation immer in der Zwischenposition – je nach theoretischer Ausrichtung entweder zwischen den Systemen oder zwischen dem System und der Lebenswelt (vgl. Gillet 1998; Hangartner 2010; Hug 2010; Spierts 1998; Wettstein 2010). Diese Zwischenposition spiegelt sich in den verschiedensten Bereichen, vom Verhältnis zu den anderen Sozialwissenschaften bis zur Methodenebene, wider.

Aus der Perspektive der anderen Sozialwissenschaften wird die Stellung der Soziokulturellen Animation unterschiedlich definiert: Die Spanne reicht von der Sicht als „übergeordnete“ Theorie im Sinn einer verbindenden Klammer der verschiedenen konzeptionellen Ansätze oder als Partnerwissenschaft auf Augenhöhe bis hin zur Systematisierung als Unterbereich, etwa der Freizeitpädagogik, oder ausschließlich als bloße (Projekt-)Methode in der Arbeit mit Jugendlichen.

Auf der Ebene der angewandten Methoden gibt es kaum etwas, was ausschließlich der Soziokulturellen Animation zuzuordnen ist. Die Soziokulturelle Animation eignet sich vielmehr Vorgehensweisen aus benachbarten Bereichen an, verwendet diese aber nach ihren eigenen Prinzipien. Die Methodenoffenheit und die Praxisnähe bedingen, dass in den zentralen Umsetzungsfragen – neben den Theorien und Methoden der Sozialen Arbeit, Psychologie, Pädagogik und Soziologie – heute auch wesentliche Impulse aus

dem Non-Profit-Management, der Organisationsentwicklung oder der Kommunikationswissenschaft einfließen. Durch die Verwendung der Methoden im eigenen Prinzipienraster entwickelt sich die Soziokulturelle Animation zwar eigenständig, die Entwicklung ist aber immer mit den erwähnten Bereichen verknüpft.

Ähnlich ist die Soziokulturelle Animation an den gesellschaftlichen Wandel gekoppelt: Durch den intermediären Standort verändert sich die Soziokulturelle Animation ihrerseits zwangsläufig durch die Veränderung der Systeme resp. durch den gesellschaftlichen Wandel. Dies zeigt sich idealtypisch in der Veränderung der Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen in der Zeitspanne nach 1968 – als die Soziokulturelle Animation aus Frankreich kommend in der deutschsprachigen Schweiz übernommen wurde – zur Situation der Heranwachsenden heute (vgl. Moser 2010). In der aktuellen Praxis der Soziokulturellen Animation macht die fortgeschrittene Individualisierung, Kommerzialisierung, Segmentierung und Pluralisierung jugendlicher Lebenswelten Anpassungen notwendig, welche recht quer zu den ursprünglichen Intentionen der dahinterstehenden kritischen Theorie liegen – etwa die individualisierte Ansprache der Jugendlichen oder die bewusste Berücksichtigung zielgruppenspezifischer Abgrenzungsbedürfnisse durch Konsum- oder Erlebnisformen. Die beschriebene Verbindung mit dem gesellschaftlichen Wandel ist dafür mitverantwortlich, dass die Soziokulturelle Animation, im Unterschied zu anderen Strömungen der kritischen Theorie, weder zum Randphänomen geworden noch ganz verschwunden ist; gleichzeitig hat sie sich analog zur Gesamtgesellschaft ein Stück von ihrem ursprünglich explizit politischen bis „revolutionären“ (animation militante) Verständnis entfernt. Etwas überspitzt: Eine Entpolitisierung der Soziokulturellen Animation, im ansatzinhärenten Nachvollzug des gesellschaftlichen Wandels, ist der Preis des Überlebens.

3. Wachsende Bedeutung der Vermittlung und der intergenerationellen Arbeit

Die Vermittlung in und zwischen den (Teil-)Systemen in der Gesellschaft ist zu einer der zentralen Funktionen der Soziokulturellen Animation geworden. Dies ist bedingt durch die Zunahme der gesellschaftlichen Komplexität, durch die eigengesetzlichen Entwicklungen der Teilsysteme im Luhmannschen Sinne und den daraus entstehenden Risiken des Nichtverstehens zwischen den Teilsystemen und deren Auseinanderdriften – bis hin zu immer kleineren Subsystemen.

Die Vermittlungsfunktion der Animation setzt nicht erst ein, wenn eine aktive Nachfrage danach besteht, sondern ist eine eigenaktive, vorausschauende Intervention.

Für die Soziokulturelle Animation bedeutet dies auch im Jugendbereich eine Ausdifferenzierung im Bereich Vermittlung:

- Das Zurechtfinden in der Welt und die selbständige Lebensgestaltung setzen die Informiertheit des Einzelnen voraus. Die dafür notwendige Informationsmenge nimmt nicht nur zu, sie ist auch unübersichtlich geworden, und Informationen veralten schnell. Die Soziokulturelle Animation entwickelt zielgruppengerechte Informations- und Orientierungsmöglichkeiten und will die Zugangsschwelle mit physischen (z.B. Jugendinfostellen) oder webbasierten Zugängen niedrig halten.

Die aktuellen Erfahrungen aus den Jugendbüros belegen, dass Jugendliche vor allem in den Bereichen Freizeit, Beruf und Arbeit, Liebe/Sexualität und Sucht ein Informationsbedürfnis haben. Trotz oder sogar wegen der Informationsflut im Internet sind Jugendliche wieder vermehrt an gedruckten Informationen interessiert – oft verbunden mit einem kurzen einordnenden (Beratungs-)Gespräch mit einer Jugendarbeiterin/einem Jugendarbeiter.

- Das Netzwerken ist zu einer zentralen Aktivität der Soziokulturellen Animation geworden, da in den lokalen Gesellschaften und professionellen Communities einerseits die Komplexität und die Zahl der Akteurinnen/Akteure zugenommen und andererseits die Selbstverständlichkeit des Austauschs und der Kooperationen abgenommen haben. Dies gilt sowohl für die selbständige Lebensgestaltung und die gesellschaftliche Teilhabe als auch für berufliche Zusammenhänge.

Die heutige Praxis zeigt, dass Netzwerke mit Profis (z.B. auf den Lebensbewältigungsbereich ausgerichtete Jugendnetzwerke mit Jugendarbeit, Schule, Schulsozialarbeit, Polizei und Verwaltung) leichter zu installieren und mittelfristig aufrechtzuerhalten sind als Netzwerke im Freiwilligenbereich (z.B. Vereinsnetzwerke).

- Social Networks, wie Facebook oder Netlog, haben sich in den letzten drei Jahren exponentiell verbreitet. Hier befindet sich die Soziokulturelle Animation in einer Experimentierphase: Wie können diese Netzwerkformen genutzt werden, ohne dass die Attraktivität für die Nutzerinnen/Nutzer oder die eigenen Ziele verloren gehen?

Aktuell werden diese Netzwerkformen vor allem von den Jugendarbeitsprofis untereinander als Vernetzungsmöglichkeit genutzt. Die Bedeutung für die direkte Arbeit mit den Jugendlichen liegt primär in der Information und Bewerbung von Veranstaltungen und sekundär bei der niederschweligen Kontaktaufnahme.

Eine wichtige Rolle übernimmt die Soziokulturelle Animation bei der konstruktiven Bearbeitung von intergenerationellen Konflikten. Demografische Veränderungen haben das Risiko einer fortschreitenden Entfremdung der Generationen erhöht. Gleichzeitig haben sich Konflikte zwischen den Ge-

nerationen tendenziell von der Kernfamilie in den gesellschaftlichen Bereich verlagert. Die Soziokulturelle Animation ist hier gefordert, diese Spannungen konstruktiv anzugehen und generationenverbindend zu wirken.

Bei der intergenerationellen Arbeit ist jedoch zwingend das spezifische Abgrenzungsbedürfnis der Jugendlichen gegenüber den zu Jungen (Kinder und evtl. jüngere Jugendliche) und den zu Alten (Erwachsenen und evtl. älteren Jugendliche) zu respektieren. Es gehört zu den Besonderheiten des Jugendalters, sich von der Erwachsenengesellschaft abgrenzend emanzipieren und gleichzeitig von ihr als vollwertig wahrgenommen werden zu wollen, Eigenes für sich zu schaffen und gleichzeitig eigene kulturelle Ausdrucksformen öffentlich zu leben.

Intergenerationelle Spannungen sind meist wichtige Faktoren im Zug von Nutzungskonflikten im öffentlichen Raum, dies besonders bei bevorzugten Wohnlagen mit hohem Freizeitwert, wie Seeufer. Hier steht oft das Ruhe- und Sicherheitsbedürfnis von (älteren) Anwohnerinnen und Anwohnern dem Bedürfnis Jugendlicher gegenüber, sich im öffentlichen Raum aufzuhalten und mit Gleichaltrigen zu treffen. Befragungen von Anwohnerinnen/Anwohnern und Jugendlichen zeigen meist, dass das intergenerationelle Verständnis klein ist – was sich etwa in der fehlenden Anerkennung der Bedürfnisse der jeweiligen Gegenseite oder abwertenden Pauschalisierungen äußert.

4. Soziokulturelle Animation und Offene Jugendarbeit

Wagt man trotz der erwähnten Heterogenität der Praxis in der Jugendarbeit der deutschsprachigen Schweiz den Versuch einer vereinfachenden Systematisierung, so lassen sich die direkten Angebote an Jugendliche einerseits in Lebensgestaltung und Lebensbewältigung und andererseits in die Zielgruppen der 12- bis 16-Jährigen und der 16- bis 25-Jährigen unterteilen (Tabelle 1).

Der Lebensgestaltungsbereich der Offenen Jugendarbeit richtet sich an alle Jugendlichen: Ihnen soll dazu verholfen werden, ihre Anliegen und Ideen zu verwirklichen, ihre Fähigkeiten zu entfalten und damit ein spannendes Leben selbstgesteuert und aktiv zu gestalten.

Mit Lebensbewältigung wird jener Bereich der Offenen Jugendarbeit beschrieben, der sich an Jugendliche richtet, welche über geringe Ressourcen verfügen, sich in schwierigen Lebenssituationen befinden oder die problematische Verhaltensweisen zeigen. Jugendlichen soll dazu verholfen werden, ihre Situation produktiv meistern zu lernen oder ihr Verhalten chancenreicher zu gestalten.

Tabelle 1: Angebote der Offenen Jugendarbeit für Jugendliche systematisiert nach Lebensgestaltung und -bewältigung und nach den Altersgruppen der über resp. unter 16-Jährigen

	Lebensgestaltung	Lebensbewältigung
unter 16-jährige Jugendliche	Jugendbüros/Jugendinformationsstellen, Projekte/Aktionen, selbstorganisierte Konzerte und Partys, Kurse und Workshops, Erlebnis- und Reiseangebote, (Jugendtreff)	Jugendtreff ³ , Beratung/Begleitung, mobile/aufsuchende Jugendarbeit, Peergruppenräume
über 16-jährige Jugendliche und junge Erwachsenen zwischen 20 und 25 Jahren	Jugendkultur	Beratung/Begleitung, mobile/aufsuchende Jugendarbeit

Die Tätigkeit der Jugendarbeit beschränkt sich aus der Sicht der Soziokulturellen Animation nicht bloß auf direkte Angebote für Jugendliche, wie sie in der Tabelle 1 dargestellt sind. Zentral sind auch:

- Die erwähnte politische, fachliche und öffentlichkeitsbezogene Vernetzung und Kooperation im Gemeinwesen ist eine notwendige Voraussetzung für die Arbeit mit den und für die Jugendlichen.
- Die Bearbeitung des Themas öffentlicher Raum hat in der Jugendarbeit in den letzten Jahren – weit über die mobile/aufsuchende Jugendarbeit hinaus – stark an Bedeutung gewonnen. Der nachwachsenden Generation sollen Lebens-, Gestaltungs- und Aufenthaltsmöglichkeiten geboten resp. erhalten bleiben und in Nutzungskonflikten sollen den Jugendlichen gegen kommerzielle Interessen und repressive Ruhe- und Ordnungstendenzen faire Chancen eingeräumt werden.

Die Soziokulturelle Animation hat sich in der Offenen Jugendarbeit der Deutschschweiz vor allem im Bereich der Lebensgestaltung und – wenn auch in einem geringeren Maß – in der Lebensbewältigung mit den unter 16-jährigen Jugendlichen etabliert. Von den sozialen Aktionen werden heute meist gut integrierte Jugendliche mit großen persönlichen Kompetenzen und Ressourcen angesprochen – dies besonders im Bereich der Jugendkultur.

In ihrer ursprünglichen Intention wollte die Soziokulturelle Animation aus dem Geist der kritischen Theorie auf der Seite der Minderprivilegierten und Randgruppen stehen und deren Interessen zum Durchbruch verhelfen.

3 Je nach Ausgestaltung und Zielgruppe sind Treffangebote eher der Lebensgestaltung oder der Lebensbewältigung zuzuordnen.

Da die partizipative Projektmethode der Soziokulturellen Animation eine minimale Verbindlichkeit und gewisse Kompetenzen bedingt, müssen in der Praxis der Lebensbewältigung die Methoden im Sinn eines unterstützenden und anleitenden Vorgehens angepasst werden resp. muss aktivierend vorgegangen werden.

Im Lebensbewältigungsbereich der über 16-Jährigen haben sich primär sozialpädagogische Arbeitsweisen bewährt – besonders bei der individuellen Begleitung in der Offenen Jugendarbeit von Jugendlichen mit speziellen Bedürfnissen im Übergang von der Schule ins Berufsleben oder später während der Berufsausbildung.

In der Offenen Jugendarbeit ist immer mit Differenz resp. einer Vielfalt von sozialen und kulturellen Hintergründen, Einstellungen, ästhetischen Präferenzen, Biographien und Lebenslagen zu rechnen: Jüngere und ältere Jugendliche; männliche und weibliche Jugendliche; Jugendliche, die unterschiedliche Schultypen besuchen oder Berufsausbildungen absolvieren; Jugendliche mit und ohne Migrationshintergrund; Jugendliche mit einer belastenden Lebensgeschichte und ohne; homo- und heterosexuelle Jugendliche; Jugendliche mit unterschiedlichen religiösen Einstellungen; Jugendliche mit unterschiedlichen jugendkulturellen resp. ästhetischen Präferenzen usw.

Das Arbeiten der Soziokulturellen Animation aus der Zwischenposition heraus eignet sich besonders, um mit solchen Differenzen umzugehen, Kommunikation zu erleichtern und „Brückenfunktionen“ zwischen unterschiedlichen Gruppen und Individuen zu übernehmen – dies ohne Differenz zu negieren, erzwungene Anpassung/Integration zu fordern oder in die „Falle“ einer Ethnisierung resp. Kulturalisierung zu geraten.

5. Leitthemen der Offenen Jugendarbeit und die Soziokulturelle Animation⁴

Auf der Begründungsebene zeigten sich in den letzten vierzig Jahren in den Jugendarbeitskonzepten verschiedene Leitthemen: sinnvolle Freizeitgestaltung, Freiraum, Emanzipation, Partizipation, Prävention, Sozialraumorientierung, Genderorientierung und informelles Lernen. Diese Leitthemen, welche zum Teil nebeneinander bestehen, haben einen direkten Einfluss auf die konzeptionelle Ebene. Sie gingen in der Schweiz nicht aus einer bewussten jugendpolitischen und/oder wissenschaftlichen Impulssetzung hervor, sondern haben sich in der Praxis aus dem Zusammenspiel von politischen Akteuren, Jugendlichen und Fachpersonen entwickelt.

Die Ermöglichung von *sinnvoller Freizeit* war in den Anfängen der Offenen Jugendarbeit eine der Hauptforderungen der Geldgeber und wurde in der Vergangenheit zum Teil auch von der Jugendarbeit als Legitimation an-

4 Vgl. für das Folgende Wettstein 2005; Wettstein/Schenker 2011.

geführt. Was genau sinnvolle Freizeit ist, wird kaum je explizit definiert und scheint eher unausgesprochen als Gegenfolie zu nicht-sinnvoller Freizeit (z.B. Langeweile, auf der Straße herumhängen, Sachbeschädigung, Ruhestörung) verstanden zu werden. Die Anleitung zu sinnvoll ausgefüllter Zeit allein ist per se aus der Perspektive der Soziokulturellen Animation eine ungenügende Zielsetzung. Jugendliche sollen ja nicht bloß sinnvoll beschäftigt – und damit Gefährdung und Langeweile abgewendet – werden, denn dies können auch rein konsumistische Unterhaltungsangebote leisten.

Die Forderung nach *Freiraum* für die Jugend leitet sich ursprünglich aus dem Konzept des psychosozialen Moratoriums ab, das aus der Persönlichkeitspsychologie von Erik H. Erikson stammt. Die Soziokulturelle Animation will jedoch mehr als die Schaffung von Experimentierräumen, in denen Jugendliche in einem begleiteten „Schonraum“ Rollenverhalten erproben können. Sie will Jugendlichen Spiel- und Gestaltungsmöglichkeiten innerhalb der Gesellschaft eröffnen. Jugendliche sollen sich beteiligen *und* ihre altersgruppenspezifischen Bedürfnisse nach Eigenem und nach Abgrenzung leben können.

Die Strömungen der *emanzipatorischen Jugendarbeit*, welche aus Deutschland kommend in den frühen 1970er-Jahren die Schweiz erreichten, deckten sich über weite Strecken mit den Grundsätzen der Soziokulturellen Animation.⁵ Die Begeisterung für das Leitthema der Emanzipation war auf der Seite der Animatorinnen und Animatoren durchaus vorhanden, nur wollten sich die Jugendlichen nicht auf jene Weise emanzipieren, wie sich das die Jugendarbeiterinnen und -arbeiter vorgestellt hatten – und so blieb es bei einer kurzen Episode.

Seit den 1980er-Jahren hat sich in der Schweiz die *Partizipation* im Sinn der Teilnahme und Teilhabe Jugendlicher an politischen, sozialen und kulturellen Prozessen etabliert. Hier verbinden sich die Grundsätze der Soziokulturellen Animation mit der politischen Logik des direktdemokratischen Aufbaus der Schweiz und des partizipativen Verständnisses vom Leben in Dorf-, Quartier- und Stadtgemeinschaften. Gewisse Partizipationsformen, wie etwa Jugend- oder Schul-Parlamente, gelten sowohl als genuin politische Bildung als auch als Jugendarbeit. Dies ist aber nur die Spitze der Partizipationsförderung; jede aktive Mitgestaltung, Mitbestimmung und Mitverantwortung von Jugendlichen bei der Entwicklung von Projekten und Angeboten für Jugendliche oder im gesamten Gemeinwesen wird ebenfalls darunter subsumiert. Innerhalb dieses heute noch aktuellen Leitthemas hat die Soziokulturelle Animation zentrale Beiträge geleistet: einerseits durch eine theoretische Fundierung der Partizipation und andererseits durch die Suche

5 Davon zu unterscheiden sind die neueren subjektorientierten Ansätze (u.a. Geulen 2005; Scherr 1977, 2005), welche u.a. für die Theoriebildung der soziokulturellen Animation wertvolle Erweiterungen der theoretische Fundierung darstellen.

nach neuen Formen der Partizipation Jugendlicher – besonders im jugendkulturellen Bereich.

Die *präventive Wirkung* der Jugendarbeit wurde in der Vergangenheit von den Geldgebern oft anders verstanden als von der Jugendarbeit selbst: Die Jugendarbeit sollte etwa in den 1970er-Jahren als Auftrag Jugendliche vom Konsum illegaler Drogen abhalten; dann Jugendliche „auffangen“, um teure Heimeinweisungen zu verhindern, und aktuell Jugendliche zu einem „angemessenen“ Umgang mit dem, was im Jugendbereich ein Schädigungs- resp. Suchtpotential hat (z. B. Gewalt, Alkohol, Rauchen, illegale Drogen, Social Media/Networks, Online-Spiele), führen. Das heißt, Jugendliche, als potentiell Gefährdete, sollen auf den Umgang mit bestimmten Gefährdungen (Sucht, Gewalt usw.) – im Sinn einer sekundären Prävention – vorbereitet werden. Ob und wie diese Ansprüche eins-zu-eins von der Jugendarbeit mit den zur Verfügung gestellten Mitteln umgesetzt werden konnten resp. können, bleibt zumindest fraglich.

Die Soziokulturelle Animation selbst versteht ihre Wirkung in der Offenen Jugendarbeit eher auf eine generellere Weise präventiv, indem sie in sozialen Aktionen die Lebensbedingungen verbessert; persönlichkeitsstärkend wirkt; die Selbstwirksamkeit erhöht und die Handlungsspielräume erweitert; im Beziehungsangebot und der damit verbundenen intensiven Auseinandersetzung sowie in Lernerfahrungen durch Gruppenprozesse. Es wird vor allem primäre Prävention betrieben; das heißt, die allgemeine Stärkung der Persönlichkeit und die Verbesserung von Bedingungen, um Gefährdungen nicht eintreten zu lassen.

Innerhalb der Prävention hat die Früherkennung von individuellen und strukturellen Risiken (z. B. im Bereich des sozialen Ausschlusses oder der Gesundheit) an Bedeutung gewonnen. Die Soziokulturelle Animation ist in den Lebenswelten Jugendlicher präsent und hat daher früh Kenntnis von und Zugang zu solchen Risiken – wobei die Freiwilligkeit ihres Angebots Chance und Beschränkung zugleich ist. Auf der methodischen Ebene wurden innerhalb der Soziokulturellen Animation Instrumente der Wahrnehmung resp. Sensibilisierung (z. B. Monitoring) und der situativen Bearbeitung solcher Risiken geschaffen.

Die *Sozialraum- und Lebensweltorientierung* wird in der Sozialen Arbeit meist primär als Analyse- und Orientierungsgröße und weniger als konkreter Ansatz umgesetzt. Die Soziokulturelle Animation kann diese Orientierung leichter bis in die einzelne Aktivität durchhalten: Denn sie will nicht primär ein eigener Ort sein, an den sich die Nutzerinnen und Nutzer hinbewegen, sondern als „Facilitator“ für das konstruktive Zusammenleben wirken.

Räume wurden in den letzten Jahrzehnten generell knapper. Daher sind in der Offenen Jugendarbeit Indoor-Räume (Jugendbüros, Kinder- und Jungentreffs, Veranstaltungs- und Peergruppenräume usw.) wichtige Infrastrukturen. Parallel dazu gewann der öffentliche Raum resp. die mobile/auf-