

Diskurs Kindheits- und Jugendforschung

Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research

Jahrgang 14 Heft 3

Inhalt

Schwerpunkt

Neue Methoden der Jugendforschung

Dagmar Hoffmann, Gudrun Quenzel

Editorial 251

Barry Percy-Smith, Morena Cuconato, Christian Reutlinger, Nigel Patrick Thomas

Action research with young people: possibilities and ‘messy realities’ 255

Wolfgang Reißmann

Der „practice turn“ und die qualitative Jugendmedienforschung der handlungsorientierten Medienpädagogik 271

Marc Dietrich, Günter Mey

Visuelle Jugendkulturforschung: Trends und Entwicklungen 293

Jasmin Müller, Sandra Schütz, Folke Brodersen

Jugendforschung inklusiv und digital. Möglichkeiten, Voraussetzungen und Grenzen von Gebärdensprachvideos in digitalen Erhebungen 308

Matthias Reitzle, Julia Dietrich

From Between-Person Statistics to Within-Person Dynamics 323

Allgemeiner Teil

Freier Beitrag

Mischa Frei, Daniel Süß

Nutzungsdauer und Präferenzen für Videospiele und ihre Zusammenhänge mit dem Ärgerempfinden bei Fehlern in der Schule 345

Kurzbeiträge

Regine Schelle, Kristine Blatter, Stefan Michl

Erforschung pädagogischer Qualität aus Sicht der Kinder. Chancen und Herausforderungen 359

Sandra Fendrich, Jens Pothmann

Kinder- und Jugendhilfereport 2018 – Sekundäranalysen amtlicher Daten als Beitrag für eine empirische Jugendhilfeforschung 364

Jörg Maywald

30 Jahre UN-Kinderrechtskonvention – eine Zwischenbilanz 370

Rezension

Manfred Liebel

Michael Kirchner, Sabine Andresen, Kristina Schierbaum (2018): Janusz Korczaks ‚schöpferisches Nichtwissen‘ vom Kind. Beiträge zur Kindheitsforschung 377

Autorinnen und Autoren 379

Action research with young people: possibilities and 'messy realities'

Barry Percy-Smith, Morena Cuconato, Christian Reutlinger, Nigel Patrick Thomas

Abstract

This paper reflects on our experiences of using participatory action research (PAR) with young people as part of an EU H2020 project¹ exploring the spaces and styles of youth participation in formal, non-formal and informal settings. The paper outlines key tenets of action research and provides a brief review of the literature concerning the use of PAR in youth research. Drawing on three case studies, we provide an honest account of some of the messy realities involved in realising the promise of participatory action research in practice. The central focus is on how the action research played out in practice, the challenges of undertaking PAR within the context of a funded project with predefined deliverables, the power relationships between researchers and young people and how agendas are negotiated in action research. We conclude with some critical reflections on lessons learnt, highlighting the importance of acknowledging the exploratory nature of PAR and the critical role of the researcher as facilitator.

Key words: action research, PAR, young people, participation, reflection, knowledge

Aktionsforschung mit jungen Menschen: Möglichkeiten und "chaotische" Realitäten

Zusammenfassung

Dieser Artikel reflektiert unsere Erfahrungen mit der partizipativen Aktionsforschung (PAR) mit jungen Menschen im Rahmen des EU-H2020-Projekts „Partispace“, in welchem Räume und Stile der Beteiligung junger Menschen in formellen, nicht formellen und informellen Settings untersucht wurden. Der Aufsatz umreißt die wichtigsten Grundsätze der Aktionsforschung und gibt einen kurzen Überblick über die Literatur zur Verwendung von PAR in der Jugendforschung. Anhand von drei Fallstudien aus dem Projekt „Partispace“ geben wir einen Überblick über einige der nicht vorhersehbaren, mitunter auch chaotisch anmutenden Realitäten, die bei der Umsetzung partizipativer Aktionsforschung in der Praxis entstehen. Wir zeigen auf, wie sich die Aktionsforschung in der Praxis abgespielt hat, welche Herausforderungen es mit sich bringt, PAR im Rahmen eines geförderten Projekts mit vordefinierten Ergebnissen durchzuführen. Des Weiteren diskutieren wir, welche Machtverhältnisse zwischen Forschenden und Jugendlichen bestehen und wie die konkrete Umsetzung in der Aktionsforschung ausgehandelt wird. Wir schließen unsere Ausführungen mit einigen kritischen Überlegungen zu den gewonnenen Erkenntnissen und heben hervor, wie wichtig es ist, den explorativen Charakter von PAR und die kritische Rolle der Forschenden als Vermittler*innen anzuerkennen.

Schlagwörter: Aktionsforschung, PAR, junge Menschen, Partizipation, Reflexion, Wissen

1 Introduction

During recent decades, a rich seam of qualitative and ethnographic research has supported a conception of young people as social actors, recognising their values and experiences in their own right, alongside policies that promote young people's rights and encourage their participation in decision-making (Loncle et al. 2012; Percy-Smith/Thomas 2010). Young people are increasingly seen as citizens able to engage as partners in making sense of and taking action in their own lives (Kirby et al. 2003). Across Europe and elsewhere, attention has focused on developing structures and processes to support young people to 'have a say', and also to take more active roles in research (Clark et al. 2001). At the same time, the limitations of these structures and processes have prompted a move to 'new democratic arenas' (Cornwall/Coelho 2007) where young people evolve their own styles and spaces of participation.

The terms 'citizen engagement', 'youth participation' and 'co-production' reflect a growing interest in participatory approaches that seek to democratise the research process by sharing power with participants. However, there is an innate contradiction in pursuing participatory objectives within contexts of 'scientific' research where methods and outcomes are predefined, often leaving space only for token participation. Action research is one form of participatory research that enables participants to engage in all stages of the research process, that questions and challenges power and established wisdoms and instead values different kinds of knowing. It is a learning-based approach involving collaborative inquiry (rather than just data collection) that aims to challenge assumptions and develop alternative understandings and practices through cycles of learning, action and reflection (Weil 1998). 'Action research is simply a form of self-reflective enquiry undertaken by participants in social situations in order to improve [...] their own practices, their understanding of these practices and the situations in which the practices are carried out' (Carr/Kemmis 1986, p. 162). However, this can be difficult to achieve where research is driven by externally defined objectives approved by funders.

The Horizon 2020 project 'Spaces and Styles of Participation: Formal, non-formal and informal possibilities of young people's participation in European cities' (PARTISPACE)² was concerned with exploring styles and spaces of youth participation, in response to concerns that young people are 'not participating'. Our starting point was that young people are participating, but not always in ways that are recognised as such. The project included a (participatory) action research phase, providing a space for young people to reflect critically on their own participation by developing their own projects and learning from that experience, so that we as researchers can in turn learn with and from young people. Within the constraints of a set timescale and multiple 'deliverables', we thus aimed to engage young people in exploring and articulating meanings of participation from their perspectives.

This paper reflects on our experiences of using action research with young people, drawing selectively on case study projects from across the PARTISPACE project. We aim to give an honest account of some of the challenges in realising the promises of (participatory) action research in practice. A central focus is on the way in which the action research played out in practice, on the power relationships between researchers and young people and how agendas are negotiated.

The paper is structured as follows. First, we discuss some key tenets of action research and what has been learned of the challenges and realities from other youth research

Der „practice turn“ und die qualitative Jugendmedienforschung der handlungsorientierten Medienpädagogik

Wolfgang Reißmann

Zusammenfassung

Der Beitrag beschäftigt sich mit Methodologie und Methodik der Jugendmedienforschung im Umfeld der handlungsorientierten Medienpädagogik und setzt diese in Beziehung zum so genannten „practice turn“. Diese ist, dass die medienpädagogische Forschung seit Ende der 1970er Jahre als pädagogischer bzw. kommunikations- und medienwissenschaftlicher Teilbereich eine eigene erste Praxiswende vollzogen hat. In Teilen geht diese Hand in Hand mit Verständnisweisen, die heute mit dem Schlagwort Praxeologie/Soziologie der Praktiken verknüpft werden. In anderen Teilen verwehrt sich die Forschung der handlungsorientierten Medienpädagogik gegen praxistheoretische Perspektiven. Der Beitrag beschäftigt sich vor diesem Hintergrund erstens mit der Frage, welches Praxisverständnis in diesem spezifischen Forschungsbereich kultiviert wurde und wo die Orientierungen gegenläufig und inkommensurabel bleiben. Zweitens skizziert er die Konturen einer zweiten Praxiswende, die noch nicht auf den Punkt zu bringen ist, aber sich gegenwärtig als Reaktion auf Digitalisierung und aktueller Mediatisierungsschübe andeutet.

Schlagwörter: Handlungsorientierte Medienpädagogik, Praxistheorie, Medien, Jugendforschung, Beobachtung und Ethnografie

The practice turn and the qualitative youth media research in action-oriented media pedagogy

Abstract

The article deals with the methodology and the methods of youth media research in the field of action-oriented media pedagogy and relates it to the so-called “practice turn”. The thesis is that since the end of the 1970s media pedagogical research as a pedagogical or communication and media science subdivision has completed its own first practice turn. In parts, this goes hand in hand with ways of understanding, which today are linked with the catchword praxeology/sociology of practices. In other parts, the research of action-oriented media pedagogy rejects practice-theoretical perspectives. Against this background, the article deals firstly with the question of what understanding of practice has been cultivated in this specific field of research and where the orientations remain contrary and incommensurable. Secondly, the contours of a second turn are outlined, which cannot yet be summed up in a nutshell, but which are currently in evidence as a reaction to digitisation and current mediatisation thrusts.

Keywords: action-oriented media pedagogy, practice theory, media, youth research, observation and ethnography

1 Einleitung

Als konzeptuelles Dach verweist der Begriff „handlungsorientierte Medienpädagogik“ (Schorb 2008) einerseits auf bestimmte Ansätze und Prinzipien medienpädagogischer Praxis, vor allem der „Aktiven Medienarbeit“ als „Königsweg“ des Medienkompetenz-erwerbs. Andererseits sind mit ihm spezifische sozial- und medientheoretische Orientierungen verknüpft, z.B. aktives Subjekt, Aneignung und Lebenswelt als Schlüsselkonzepte, kritische Medientheorie als Bezugshorizont. Praxis und Theorie werden verbunden durch eine *medienpädagogische Forschung*, die den theoretischen Orientierungen verpflichtet ist und die Gestaltung medienpädagogischer Praxis fundiert.

Der vorliegende Beitrag versucht die historische Genese sowie die Leitbilder der handlungsorientierten Medienpädagogik vor dem Hintergrund gegenwärtig in Sozial- und Kulturwissenschaft virulenter *Praxistheorien* zu lesen. Kernthese ist, dass die handlungsorientierte Medienpädagogik im Verlauf ihrer Geschichte eigene und eigensinnige praxistheoretische Orientierungen entfaltet und in ihren Forschungsarbeiten verfolgt hat. Beschrieben und diskutiert werden in Anlehnung an die heute kursierende Chiffre des „practice turn“ eine historische und etablierte, sowie eine aktuelle und in Formation befindliche „Praxiswende“ medienpädagogischer Forschung. Beide Wendungen weisen Spezifika auf, die die medienpädagogische Forschung von anderen Bereichen abgrenzen und als eigenständig erkennbar machen.

Eine interdisziplinäre Leserschaft vor Augen hebt der Beitrag mit einer Konturierung des Forschungsfelds an (Kapitel 2). Als Deutungshorizont wird anschließend eine Heuristik eingeführt, von der aus verschiedene Ansprüche an eine Praxisforschung abgetragen werden können (Kapitel 3). Dem gegenüber stehen zunächst die normativen Zielhorizonte medienpädagogischen Handelns (Kapitel 4). In zwei einordnenden und bewertenden Kapiteln erfolgt die Beschreibung und Diskussion der zwei genannten Praxiswenden (Kapitel 5, Kapitel 6).

2 Medienpädagogisch motivierte Jugendmedienforschung im deutschsprachigen Raum

2.1 Akteure und Rahmenbedingungen

Die *Forschung* der handlungsorientierten Medienpädagogik wird von universitären und außeruniversitären Institutionen getragen. Als universitäre Institutionen sind unter anderem das Hans-Bredow-Institut (HBI; früher An-Institut der Universität Hamburg; seit 2019 Leibniz-Institut für Medienforschung) und verschiedene, mit den Zeiten naturgemäß wechselnde medienpädagogisch orientierte Lehrstühle/Professuren (u.a. in Bielefeld, Hamburg, Leipzig, Ludwigsburg, Mainz oder Salzburg) mit Forschungsarbeiten in Erscheinung getreten. Als außer-universitäre Institutionen sind vor allem das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, das Deutsche Jugendinstitut (DJI) oder das Internationale Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) zu nennen. Weniger als Initiator für Forschung, aber als wichtige Plattform und Netzwerk, war und ist zudem die GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur – eine wichtige Institution.

Diese nicht unbedingt typische Forschungslandschaft – außeruniversitäre Einrichtungen als diskursprägende Institutionen – muss vor dem Hintergrund gesehen werden, dass die Mediennutzung/-aneignung von Kindern und Jugendlichen in den 1980er und 1990er Jahren für die sich potenziell zuständig fühlenden Disziplinen, namentlich Kommunikations- und Medienwissenschaft, Pädagogik und Soziologie, lange Zeit nur ein Randthema darstellte. Der primäre Gegenstand der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft (damals) war die öffentliche und innerhalb dieser primär die politische Kommunikation. Die Teile der (US-amerikanischen) psychologischen Medienwirkungsforschung, die sich mit Kindern und Jugendlichen beschäftigten, bearbeiteten mit quantitativen und experimentellen Methoden vor allem das Thema Gewaltwirkung und Kultivierung. Die deutsche Medienwissenschaft, Anfang der 1980er Jahre aus der Literaturwissenschaft geboren, verstand sich traditionell als nicht-empirische Wissenschaft. Jugendsoziologie und soziologische Sozialisationsforschung, innerhalb der Soziologie die ‚natürlichen‘ Ansprechpartner, erkannten wiederum nur zögerlich die eigenständige Relevanz medienvermittelter Kommunikation und Interaktion an (*Hoffmann* 2010, S. 15ff.). Bis heute sind Medien als Techniken, Inhalte, Ästhetiken und Formen nur rudimentär in die sonst differenzierten Sozialisationsvorstellungen eingearbeitet (obgleich die Sensibilität zunimmt, vgl. etwa die aktuelle Auflage des Klassikers „Lebensphase Jugend“ von *Hurrelmann/Quenzel* 2016). Auch weite Teile der Pädagogik fühlte sich für mediale Lern- und Bildungsprozesse außerhalb der Schule und pädagogisch (vor-)strukturierter Räume nicht zuständig; und wenn doch, dann primär unter mediendidaktischer oder bildungsfunktionaler/-technologischer Sicht.

2.2 Abgrenzung der Forschungsfelder

Über *die* Forschung der handlungsorientierten Medienpädagogik zu schreiben, fällt angesichts ihrer Vielfalt schwer. Einleitend seien daher folgende Einordnungen vorgenommen:

Erstens erzeugt jede Schwerpunktsetzung Exklusion. *Aßmann* (2013, S. 48ff.) gelang über eine Metasuche zum Begriff „Medienhandeln“ vor allem auf die Arbeitsgruppen um *Baacke* (Bielefeld) sowie um *Theunert* und *Schorb* (München/Leipzig). Ergänzend dazu nimmt sie Arbeiten der Arbeitsgruppe um *Bachmair* (Kassel) auf, da dieser konzeptuell mediales Alltagshandeln in den Vordergrund gerückt hat. Weiterhin integriert sie Arbeiten um *Tulodziecki* und *Herzig* (Paderborn). Die Forschungsansätze der ersten drei Arbeitsgruppen liegen auch diesem Aufsatz zugrunde. Anstelle von *Tulodziecki* und *Herzig* (die stärker in der Mediendidaktik wirken) finden hier – mit Blick auf dem Schwerpunkt der Jugendmedienforschung aus handlungsorientierter Perspektive – andere Akteure stärker Eingang, u.a. *Paus-Hasebrink* mit ihrer Mediensozialisationsforschung und *Niesyto* aus dem wahrnehmungsorientierten Flügel der handlungsorientierten Medienpädagogik.

Zweitens erzeugt der Fokus auf die Jugendforschung eine künstliche Trennung. Wichtige theoretische und methodologische Grundlagen wurden (auch) an der Forschung mit Kindern und in Familien erarbeitet. So sei an die Familienforschung des sogenannten „Freiburger Längsschnitt“ um *Charlton* und *Neumann-Braun* aus den 1980er und frühen 1990er Jahren erinnert (*Charlton/Neumann* 1986), aus dem heraus die Grundlagen des Ansatzes „strukturanalytische Rezeptionsforschung“ formuliert wurden; oder auf die Kindermedienforschung von *Paus-Hasebrink* in den 1990er Jahren als Basis des von ihr for-

Visuelle Jugendkulturforschung: Trends und Entwicklungen

Marc Dietrich, Günter Mey

Zusammenfassung

Weil sich jugendliche Lebenswelten permanent verändern, hat sich die zuständige Jugendkulturforschung immerzu neuen Herausforderungen zu stellen. Angesichts der Verbreitung neuerer Medien zur Rezeption, Distribution und Produktion visueller Daten sind zunehmend systematische Analysen in diesem Bereich gefordert. Entsprechend begann sich im zurückliegenden Jahrzehnt ein neues Forschungsfeld in der Jugendkulturforschung zu konturieren, in dem visuelle Daten untersucht werden. Zur Darstellung sich bereits abzeichnender Themen und Methoden stellen wir einige Studien zu stillen und bewegten Bildern vor, um dann spezieller auf den Ansatz der Audiovisuellen Grounded-Theory-Methodologie (AVGTM) zu fokussieren, den wir im Rahmen eines laufenden Forschungsprojekts anhand der Analyse von HipHop-Videos entwickeln.

Schlagwörter: Jugendkulturen, Jugend, visuelle Methoden, stille Bilder, bewegte Bilder, Grounded-Theory-Methodologie (GTM), Visuelle GTM, Audiovisuelle GTM

Visual Youth Culture Research: Trends and Developments

Abstract

Due to changes in the life worlds of young people, the current research on youth cultures is permanently confronted with new challenges. In view of the establishment of new media for the reception, distribution and production of visual data systematic analyses are increasingly required in this area. Accordingly, in the past decade a new field of youth culture research has begun to emerge in which visual data are examined. In order to present already existing themes and methods, first we refer to studies on images and moving images. Second, we focus more specifically on the ‚Audiovisual Grounded Theory Methodology‘ (AVGTM) – an approach we have developed as part of an ongoing research project based on the analysis of hip-hop videos.

Keywords: youth culture, youth, visual methods, images, moving images, Grounded Theory Methodology (GTM), visual GTM, audiovisual GTM, visual methods

1 Verspätung im Gleichschritt: Visuelle Daten in Sozialwissenschaft und Jugendkulturforschung

Menschen drücken sich von je her symbolvermittelt und medienbasiert aus. In der philosophischen Anthropologie wird vom „Animal Symbolicum“ (Cassirer 1996) gesprochen; im Symbolischen Interaktionismus – und stärker noch dem daraus hervorgegangen dramatologischen Ansatz von Goffman (1959/2014) – werden sie grundsätzlich als soziale Wesen gefasst, die sich in andere hineinversetzen und für andere darstellen (vgl. Joas/Knöbl 2004, S. 183-219). Diese Form des ‚Sich-Ausdrückens‘ und der ‚Selbst-Präsentation‘ ist gerade im Jugendalter zentral und korrespondiert mit Fragen der ‚Identitätsarbeit‘ (Keupp u.a. 1999; Mey 2018) — weshalb die Reformulierung der Entwicklungsaufgaben durch Hurrelmann (2010) auch Mediennutzung und -aneignung an zentrale Stelle rückt (Hoffmann 2011). Eine besondere – lange aber nicht systematisch untersuchte – Rolle beim medial vermittelten Ausdruck spielt das ‚Visuelle‘: Jugendliche setzen sich, ihre Kultur und oft auch ihre Affinität zu ‚Jugendszenen‘ (z.B. HipHop oder Punk) ins Bild: Stille Bilder (Fotografien, Poster etc.) oder bewegte Bilder (audiovisuelle Produkte wie Videos) gehören mittlerweile zum Alltag von Jugendlichen. Gefördert wird dies durch leicht verfügbare mobile Apparate mit Foto- und Videofunktion (insbesondere Smartphones) sowie internetbasierte Plattformen (wie Facebook oder Instagram).

Die ‚Konjunktur der Bilder‘ spiegelt sich auch in der Sozialwissenschaft – jener Disziplin, die maßgeblich Jugend- und Jugendkulturforschung betreibt – wider.¹ Die theoretische und methodisch-methodologische Erschließung visueller Daten ließ dennoch auf sich warten: Bis etwa zur Jahrtausendwende wurden Fotografien oder Filme wenig beachtet (vgl. überblicksartig Suber 2018). Gründe für die sozialwissenschaftlichen ‚Scheuklappen‘ sind in der Dominanz des „Linguistic Turn“ (Rorty 1967/1992) zu sehen; die Behandlung visueller Daten wurde tendenziell der Kompetenz der Kunstgeschichte oder der Literatur- und Medienwissenschaft zugeschlagen. Zudem zeichnen sich stille Bilder, besonders aber bewegte Bilder, durch eine von Texten divergierende Zeichenhaftigkeit und Medialität aus, die einen direkten Methodentransfer erschwerten: Wenn in den Sozialwissenschaften ohnehin ein höheres oder stärker reglementiertes Maß an methodischer Kontrolle eingefordert wird als in Disziplinen, die sich ebenfalls für visuelle Daten interessieren (und in denen die Referenz auf Bilder früher vollzogen wurde, wie in der Kulturwissenschaft), dann stellen schon Bildkompositionen, sicher aber komplexe Zusammenspiele von Text, Ton und Bewegtbild große methodische Herausforderungen dar. Diese Gründe mögen frühere Aneignungsversuche besonders seitens der qualitativen Forschung gebremst haben, die in ihrer langen Tradition ein eben auf Textdaten fixiertes Methodenrepertoire hervorgebracht hat. Dennoch sind im letzten Jahrzehnt visuelle Daten zweifelsohne zum Gegenstand theoretischer, methodologisch-methodischer und empirischer Erschließung geworden. Dies belegen zahlreiche Beiträge zur Bildanalyse (z.B. Eberle 2017) wie zur Videoanalyse (Moritz/Corsten 2018); ebenso die Herausbildung einer visuellen Soziologie (Breckner/Raab 2016). Insofern hat sich der „Pictorial Turn“ (Mitchell 1992) zwar verspätet aber mittlerweile prägnant in die Sozialwissenschaften eingeschrieben (Raab 2017). Aktuell werden dann auch weniger generelle Umgänge mit visuellen Daten diskutiert als vielmehr spezielle Fragen (z.B. zum Status formaler Bildstrukturen, vgl. Dietrich 2015a). Der forschungsseitige Umgang mit visuellen und audiovisuellen Daten lässt dementsprechend Routinen erkennen, die als in zwei Richtungen

Jugendforschung inklusiv und digital. Möglichkeiten, Voraussetzungen und Grenzen von Gebärdensprachvideos in digitalen Erhebungen

Jasmin Müller, Sandra Schütz, Folke Brodersen

Zusammenfassung

Durch die voranschreitende Digitalisierung bieten sich neue Ansätze für Designs und Methoden in der Jugendforschung. Mit vielfältigen digitalen Möglichkeiten wachsen auch Chancen für inklusiv angelegte Befragungen. Dieser Beitrag fokussiert exemplarisch gehörlose bzw. hörbeeinträchtigte gebärdensprachige Jugendliche und stellt nach einem theoretischen und empirischen Überblick die Frage, ob und inwieweit diese heterogene Gruppe Jugendlicher durch in digitale Fragebögen implementierte Videos in Gebärdensprache profitieren kann. Anhand zweier kontrastiver Fallvignetten sollen Erfahrungen aus dem Projekt „Inklusive Methoden“ in Bezug auf Möglichkeiten, Voraussetzungen, Herausforderungen und Grenzen digitaler Befragungen mit Gebärdensprachvideos dargestellt und diskutiert werden.

Schlagwörter: Digitale Befragung, Gebärdensprachvideos, Inklusion, Gehörlosigkeit und Hörbeeinträchtigung, Jugendforschung

Youth research – accessible and digital. Possibilities, requirements and limits of incorporating sign language videos into digital survey methods

Abstract

Advances in digital media technology open up new options for study designs and research methods in social science. Various digital resources now available offer new opportunities to design and conduct surveys that are accessible regardless of disability. This article focuses on D/deaf people or hearing impaired sign language users as a case in point. Following an overview of theoretical and empirical work to date, it considers whether and to what extent this heterogeneous group could profit from the incorporation of sign language videos into digital questionnaires. Drawing on two contrasting case vignettes, it presents and discusses experiences from the project “Inclusive Methods”, exploring possibilities, challenges, requirements and limits when conducting digital surveys with sign language videos.

Keywords: digital surveys, sign language videos, accessibility, D/deaf, hearing loss, youth research

1 Einleitung und Fragestellungen

Jugendforschung befasst sich im Allgemeinen mit der Erforschung von Lebenslagen, Einstellungen und Alltagswelten Jugendlicher. Die in diesem Feld gegebene breite Heterogeni-

tät (vgl. 15. Kinder- und Jugendbericht, *Deutscher Bundestag* 2017) wird zunehmend ergänzt durch die gesellschaftliche Forderung nach Inklusion in allen Bereichen des Lebens. Inklusion bedeutet, Menschen in ihrer Differenz und Diversität anzuerkennen und gesellschaftliche Prozesse anzustoßen, um Marginalisierung, Diskriminierung und Stigmatisierung bestimmter Gruppen zu überwinden (*Ziemen* 2017). Der Begriff wird jedoch im Kontext der UN-Behindertenrechtskonvention (*Behindertenbeauftragter der Bundesregierung* 2017) auf Menschen mit Behinderung bezogen, die eine gleichberechtigte Teilhabe an der Gesellschaft erfahren sollen. Dem folgend steht die Jugendforschung vor der Aufgabe, gesellschaftliche Transformationsprozesse in Richtung Inklusion inhaltlich aufzugreifen und Jugendliche mit verschiedenen Behinderungen und Einschränkungen einzubeziehen, was sich bislang angesichts für die unterschiedlichen Fähigkeiten und Barrieren nicht ausreichend differenzierter Erhebungsinstrumente als problematisch zeigt. Hier kann die Digitalisierung mit ihren vielfältigen technischen Möglichkeiten ein denkbare Hilfsmittel sein, standardisierte Befragungsstrategien Jugendlicher mit Behinderung weiterzuentwickeln.

Jugendliche verbringen im Alltag viel Zeit mit (digitalen) Medien. Die JIM-Studie 2017 zeigt, dass 99 Prozent aller Jugendlichen Zugang zum Internet haben (*Feierabend/Plankenhorn/Rathgeb* 2017) und verschiedene Medien und Technologien ein wichtiger Bestandteil ihrer Lebenswelt sind. Eine Differenzierung der Mediennutzung nach Jugendlichen mit oder ohne Behinderung geht aus der derzeitigen Studienlage nicht hervor. Vor diesem Hintergrund ist jedoch anzunehmen, dass durch den Einsatz digitaler Befragungsmethoden Jugendliche – auch jene mit Behinderung – methodisch mit einem ihnen vertrauten Kommunikationsmedium erreicht werden können. Unter „digitaler Befragung“ werden in diesem Text selbstadministrierte computergestützte Befragungen über spezielle Software-Anwendungen verstanden, die sowohl vor Ort als auch online per Internet durchgeführt werden können.

Neben allgemeinen Vorteilen wie der Verringerung von Interviewereffekten, der Raum- und Zeitunabhängigkeit der Bearbeitung, der automatisierten Filterführung sowie der Zeit- bzw. Kostenersparnis für Druck oder Dateneingabe können digitale Befragungen zusätzliche Optionen im Hinblick auf den Einbezug Jugendlicher mit Behinderung in die empirische Jugendforschung eröffnen. Trotz aktueller gesellschaftlicher Diskussionen und politischer Forderungen nach Inklusion (*Behindertenbeauftragter der Bundesregierung* 2017) sind derzeit Jugendliche mit Behinderung in großen sozialwissenschaftlichen (Jugend-)Studien nicht ausreichend sicht- bzw. identifizierbar (*Schütz u.a.* 2017). Einerseits werden bestimmte Gruppen durch verwendete Zugänge im Vorfeld ausgeschlossen, andererseits ver- und behindern unimodale Befragungsdesigns systematisch die Teilnahme bestimmter Gruppen Jugendlicher mit Beeinträchtigungen und Behinderungen (vgl. *Gaupp* 2017; *Schütz u.a.* 2017). Ausgehend von 523.813 Schüler_innen mit sonderpädagogischem Förderbedarf (SPF) in Deutschland im Jahr 2016 (*Kultusministerkonferenz* 2018) sind Jugendliche mit Behinderung eine nicht zu vernachlässigende Zielgruppe für die Jugendforschung.

Der digitale Befragungsmodus eröffnet Teilnahmemöglichkeiten für Jugendliche mit Behinderung an Forschung, die aufgrund ihrer Einschränkungen spezifische Kommunikationsformen, besondere Unterstützung oder Hilfsmittel bei der Beantwortung eines Surveys benötigen. Ein an die individuellen kommunikativen und/oder kognitiven Möglichkeiten angepasstes Befragungsinstrument ermöglicht bzw. erleichtert Jugendlichen mit Behinderung die (eigenständige) Bearbeitung von Fragebögen (*Brodersen u.a.* 2019; *Gaupp u.a.* 2018; *Schütz u.a.* 2019). Der jeweilige angebotene Befragungsmodus erweist sich dabei unter anderem als bedeutsam (*Brodersen u.a.* 2018).

From Between-Person Statistics to Within-Person Dynamics

Matthias Reitzle, Julia Dietrich

Abstract

Change is the most prominent aspect of research endeavors in developmental and educational psychology. To date, preferred methods for studying change, especially those that rely on quantitative methodologies, are based on sample-based correlational analyses conducted with longitudinal panel studies. In this article we argue that research designs need to move beyond a between-person research strategy because dynamic processes occur within individual children and adolescents. The aim is to provide developmental and educational researchers with a guide to gathering and analyzing data so as to be able to answer questions about processes of change and development from a within-person perspective. Our discussion of current practices and our guidance on future research is based on a dynamic systems view on development.

Keywords: time series data, individual development, dynamic systems theory, cross-lagged panel model

Von stichprobenbasierten Statistiken zu individuellen Dynamiken

Zusammenfassung

In entwicklungs- und pädagogisch-psychologischen Studien liegt der Fokus oft auf der Beschreibung und Erklärung von Veränderungsprozessen. Bisher stützen sich quantitative Studien in diesem Bereich typischerweise auf stichprobenbasierte Panel-Designs (Between-Person-Perspektive). Im vorliegenden Beitrag wird argumentiert, dass die Untersuchung dynamischer Veränderungsprozesse anderer Forschungsansätze bedarf, die solche Prozesse auf der Ebene des Individuums abzubilden versuchen (Within-Person-Perspektive). Ziel dieses Beitrags ist es, Forschenden, die sich mit Fragestellungen nach der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen befassen, eine Orientierungshilfe für die Planung solcher prozessorientierten Studien zu geben. Die Diskussion bisheriger und zukünftiger Forschungsstrategien erfolgt auf der Basis Dynamischer Systemtheorien der menschlichen Entwicklung.

Schlagwörter: Zeitreihendaten, individuelle Entwicklung, Dynamische Systemtheorie, Cross-Lagged-Panel Model

1 Introduction

As developmental and educational psychologists, the most prominent aspect of our research endeavors is change – ranging from short-term learning advancements to mid-term career development to the emergence and life-long formation of personality and personal identity. Before approaching these research topics methodologically, a necessary first step is to think thoroughly about the nature of the phenomena under study. The choice of methods, including research designs, data analysis tools, and analytic techniques should reflect “fidelity to the phenomena” (Freeman 2007). Other authors (e.g., Magnusson 1999) have repeatedly emphasized this point, namely that the subject matter rather than methodological conventions should dictate the approach and means that we use to study (Toomela 2007), and that loyalty to the phenomena should be favored over “playing the politics of social positioning within psychology or showing allegiance to a particular method” (Beckstead 2009, p. 226).

In this article we would like to demonstrate that the quest for a better understanding of children’s and adolescents’ developmental processes requires more than the conventional toolbox of sample-based path models (Hamaker 2012; Molenaar 2013). Instead, a focus on intraindividual processes and the diversity of intraindividual functioning is favored. First, we give a brief introduction to the paradigmatic contribution that Dynamic Systems Theory (DST) has made to developmental science (e.g., Fogel 2011; Thelen/Smith 1994; Witherington 2007) and its methodological implications. Against this backdrop, an empirical example that employs widely-used analysis strategies is presented to show their limitations with regard to understanding developmental dynamics. Then, as an alternative strategy, we describe a within-person research example of teacher behavior and student motivation using highly frequent in situ measures. Based on this project, which is still at quite an early stage, potential research questions and their handling with innovative methodology will be outlined.

2 Human development from a dynamic systems perspective

Ultimately, the alleged nature of the phenomena to be studied depends on researchers’ prevailing worldviews or paradigms, on how they think humans function and develop. In everyday research, this ontological prerequisite is often skipped and delegated to philosophy-oriented scholars who explicitly outline different paradigms or worldviews (e.g., Baltes/Reese/Nesselroade 1988; Levenson/Crumpler 1996; Lickliter/Honeycutt 2015; Overton 1998, 2015; Witherington 2015). A mechanistic worldview seems to prevail in many areas. It represents the legacy of behaviorism and takes a Humean–Newtonian perspective on science. This worldview is characterized by drawing a clear distinction between antecedents and outcomes, stimuli and responses, linked by (efficient) causality, and the fragmentation of human beings into atomistic elements represented by observable behaviors and/or latent psychological constructs. The dominant tools for obtaining empirical evidence have been experiments and questionnaire-based surveys.

By contrast, the dynamic systems (DS) perspective, promoted by the pioneering work of Thelen (1989) and Thelen and Smith (1994), has exerted a growing influence on devel-

opmental research over the last decades, as, for example, documented in a special issue of *Developmental Review* (see *Howe/Lewis* 2005) and a special section of *Child Development Perspectives* (see *Hollenstein* 2011). Some core elements of a DS view on human development will be briefly outlined below.

Holism. Although there is no denying that elements, i.e., factors, constructs, and variables, are operative in a given system, the study of individual elements and their (unique) relationships has no explanative power in regard to change/development within the system as a whole. Change in one element is related to change in many, if not all, other elements of the system and, in addition, to change in their mutual functional relationships. Against this backdrop, the widely pursued quest for a “pure” mechanism between a predictor X and a dependent variable Y by virtue of holding constant all other variables (elements of the system) is counterproductive and devoid of any connection to the reality of human existence.

Self-organization, emergence, and circular causality. In contrast to the views of widely used mechanistic stimulus-response models, the functional structures and the accompanying constraints on the individual’s state space are created neither by unidirectional socialization nor by contextual constraints. Rather, in real-time interactions as well as in self-reflections (given advanced cognitive abilities at later developmental stages) at the day-to-day level, individuals actively form functional associations between cognitions, emotions, and behaviors for a narrower or wider scope of situations with a greater or lesser probability of occurrence. In the DS framework, these structures are referred to as attractor states, i.e., an individual’s habitual ways of thinking, feeling, and acting in certain situations. A system can have varying numbers of attractors of varying sizes and strengths. The more often a particular pattern occurs, the more easily it becomes activated on subsequent occasions. Hence, these attractors result from day-to-day actions and interactions without being genetically determined or unilaterally shaped by contextual constraints (*Witherington* 2007). Instead, they follow the principles of emergence and self-organization. Probably the most important feature of self-organization is circular causality (see *Witherington* 2007, 2011). “Circular causality suggests that interactions among lower order elements provide the means by which higher order patterns emerge; in turn, these emergent patterns exert top-down influences to maintain the entrainment of lower order components” (*Granic/Patterson* 2006, p. 104). More simply, the higher order structures, the so-called attractor landscapes, represent developmental outcomes (such as personality characteristics, attributional and behavioral styles, self-concept features etc.) that strive for continuity. Their change occurs at the slow pace of developmental time. These changes are not only quantitative but are mostly qualitative structural changes such as the move from concrete to formal operations. Day-to-day actions and interactions are substantially influenced by these structures (top-down causality), but it is day-to-day actions and interactions (micro-processes) that form, modify, and/or completely alter these higher order structures at the same time (bottom-up causality). Above and beyond psychology, DS thinking has initiated paradigmatic changes in business and economics, climate and climate change models, developmental and evolutionary biology, sports and biomechanics, and medicine and neuroscience (*Fogel* 2011), to name just a few fields.

Nutzungsdauer und Präferenzen für Videospiele und ihre Zusammenhänge mit dem Ärgerempfinden bei Fehlern in der Schule

Mischa Frei, Daniel Süss

Zusammenfassung

Der vorliegende Artikel geht der Frage nach, wie sich die Nutzungsdauer von und die Präferenzen für Videospiele auf die Ärgerdisposition und das Ärgerempfinden von 16- bis 25-Jährigen auswirken, wenn sie in der Schule Fehler begehen. Hierzu beantworteten 313 Probanden aus der Schweiz einen Online-Fragebogen. Dieser umfasste Fragen zu Videospiele, eine Vor- und Nachhermessung des Ärgerzustands sowie eine ärgerinduzierende Intervention dazwischen. Zusätzlich wurden soziodemographische Angaben und dispositionelle Ärgerdimensionen erhoben.

Es zeigte sich, dass das Begehen von Fehlern in der Schule nicht zwangsläufig zu einer Ärgerzunahme führte. Etwa die Hälfte der Probanden zeigte danach sogar eine Ärgerreduktion.

Jugendliche, welche Rollenspiele präferierten, zeigten eine höhere Ärgerkontrolle und drückten ihren Ärger weniger offen nach aussen aus als Jugendliche, welche Rollenspiele nicht präferierten. Jugendliche, welche Ego-Shooter oder Sport Games präferierten, richteten den Ärger weniger nach innen oder unterdrückten ihn weniger als Jugendliche, welche Ego-Shooter oder Sport Games nicht präferierten. Ausserdem zeigten Jugendliche, welche Sport Games präferierten, eine geringere Ärgerkontrolle als Jugendliche, welche Sport Games nicht präferierten. Weiter zeigte sich, dass männliche Jugendliche signifikant häufiger Videospiele spielen als weibliche. Die Nutzungsdauer von Videospiele korrelierte nicht signifikant mit der Ärgerzunahme. Somit kann nicht davon ausgegangen werden, dass Videospiele zu einer fehlerfreundlicheren Haltung führen. Es kann aber auch festgehalten werden, dass Videospiele keine verstärkende Wirkung auf das Ärgerempfinden haben. Medienkritische Haltungen konnten diesbezüglich nicht bestätigt werden.

Schlagerwörter: Videospiele, Nutzungsdauer, Videospiele-Genres, Ärger, Schule

Usage time and preferences for video games and their relationship to the feeling of annoyance when making mistakes at school

Abstract

This article examines how the usage time of and preferences for video games affect the disposition and sense of annoyance of 16- to 25-year-old adolescents when they make mistakes at school. For this purpose, 313 volunteers from Switzerland answered an online questionnaire. This included questions about video games, a pre- and post-measurement of the state of anger, and an anger-inducing intervention in between. In addition, sociodemographic data and dispositional anger dimensions were collected.

It turned out that making mistakes at school did not necessarily lead to an increase in anger. Approximately half of the participants even showed a reduction in annoyance.

Adolescents who preferred role-playing games showed a higher level of anger control and expressed their anger less openly than adolescents who did not prefer role-playing games. Adolescents who preferred first-person shooter or sports games turned their anger inwards less or suppressed it less than adolescents who did not prefer first-person shooter or sports games. In addition, adolescents who preferred sports games showed less anger control than adolescents who did not. It was also found that male adolescents play video games significantly more often than female adolescents. The usage time of video games did not correlate significantly with the increase in anger. Thus, it cannot be assumed that playing video games leads to a more error-friendly attitude. However, it can also be stated that playing video games has no amplifying effect on the feeling of anger. Media-critical attitudes could not be confirmed in this respect.

Keywords: video game, usage time, genre, anger, school

1 Einleitung

In der wissenschaftlichen Literatur sowie in populären Medien werden positive und negative Einflüsse von Videospiele kontrovers diskutiert. Besonders oft wird in medienkritischen Berichten eine durch gewalthaltige Videospiele ausgelöste Aggressionszunahme beschrieben (Anderson u.a. 2010; Barlett/Anderson/Swing, 2008).

Verschiedene Studien zeigen aber auch, dass Videospiele eine positive Wirkung auf die Problemlösefähigkeit und den Umgang mit Fehlern haben. Aus einer Studie von Ventura/Shute/Kim (2012) geht hervor, dass Videospiele die Problemlösefähigkeiten fördern, indem sie die Gamer¹ mit fortschreitendem Spielverlauf kontinuierlich vor zunehmend schwierigere Aufgaben stellen. Dabei führt die Erfahrung von wiederholt herausfordernden Situationen und Niederlagen nicht zum Abbruch einer Aufgabe, sondern zur Bereitschaft zu einer höheren Leistung.

Weil man in einem Videospiel nach einem begangenen Fehler die Möglichkeit hat, die Aufgabe erneut zu versuchen, sind Fehler nicht sehr gravierend. So beschreibt Gee (2007), dass Videospiele die Problemlösefähigkeiten und Fehlerresistenz von Gamern fördern. Eigene Fehler werden nicht als Versagen bewertet, sondern als Möglichkeit zur eigenen Lernreflexion. Demnach ist es nicht überraschend, dass die meistgenannte Strategie von Gamern der Versuch und Irrtum ist (Blumberg/Altschuler, 2011; Blumberg/Sokol, 2004; Kinzie/Joseph, 2008). Das Sich-Irrren wird zu einem Teil des Prozesses, um eine Aufgabe erfolgreich zu lösen.

Die Fehlerkultur der Regelschule ist derjenigen von Videospiele weitestgehend entgegengesetzt. Leistung wird in der Schule anhand von Fehlern bewertet. Fehler werden markiert und dienen bei der Beurteilung einer Prüfung zur Benotung. Wer etwas nicht weiss oder nicht kann, droht, sich vor der Klasse eine Blöße zu geben.

Die Angst vor Fehlern kann eine Erregung erzeugen, was die Wahrscheinlichkeit erhöht, im Sinne einer selbsterfüllenden Prophezeiung einen Fehler zu begehen (Röbke, 2005). Aus Angst vor Sanktionen werden Fehler verleugnet oder versucht, sie zu verbergen. Dadurch wird der Übungsprozess in der Schule gehemmt. Dies führt laut Röbke (2005) zu einer Kultur der Fehlervermeidung und Fehlerverleugnung.

Aufbauend auf diesen Ergebnissen und Gedanken wird vermutet, dass die Ärgerreaktion beim Begehen von Fehlern im Videospiel geringer ausfällt als im schulischen Kontext. Es wird angenommen, dass sich Videospiele auf die Fehlerkultur der Gamer auswirken und sich diese auf den schulischen Alltag überträgt. Wenn diese Annahme zutrifft, würde in der Schule die Verärgerung über einen Fehler abnehmen, je höher die Nut-

Erforschung pädagogischer Qualität aus Sicht der Kinder. Chancen und Herausforderungen

Regine Schelle, Kristine Blatter, Stefan Michl

1 Einleitung

Die institutionelle frühkindliche Bildung, Betreuung und Erziehung in Deutschland kennzeichnet sich durch eine alltagsintegrierte und situationsorientierte Pädagogik, bei der die Interessen und Bedürfnisse des Kindes im Mittelpunkt der pädagogischen Arbeit stehen. Die individuellen Voraussetzungen des Kindes bilden hierbei die Grundlage für eine am Alltag orientierte Bildungsarbeit (*Anders/Tietze/Roßbach 2016*). Somit ist die Realisierung einer individualisierten Pädagogik Ausgangspunkt und zugleich Zielmarke für die Weiterentwicklung pädagogischer Qualität in Kindertageseinrichtungen (Kitas). Unstrittig ist, dass für eine solche Realisierung sowohl entsprechende strukturelle und konzeptionelle Voraussetzungen in den Einrichtungen als auch qualitativ hochwertige Interaktionen zwischen Fachkräften und Kindern notwendig sind. Daher sind die aktuell breit geführten Diskussionen über Qualitätsmerkmale der Lernumgebung und über die Bedeutung der Interaktionsqualität sowie die damit verbundenen Forschungsaktivitäten unerlässlich. Jedoch scheint bislang die kindliche Perspektive auf pädagogische Qualität in der Diskussion und Forschung noch nicht ausreichend berücksichtigt (*Heil u.a. 2019*). Dass diese aber entscheidend sein kann, zeigen empirische Erkenntnisse. So variiert die festgestellte Qualität deutlich, wenn nicht allein die Lernumgebung, sondern auch die individuell erlebte Qualität auf Zielkindebene bewertet wird (*Kluczniok 2018*). Demnach ist eine zentrale Herausforderung der Qualitätsforschung in Kitas, die Perspektive der Kinder auf pädagogische Qualität in den Forschungsprozess einzubeziehen.

2 Qualitätsforschung mit Kindern

Qualitätsforschung, die Kinder beteiligt, findet sich national wie international nur vereinzelt. Dabei können zwei Forschungsmethoden unterschieden werden: Zum einen wird die kindliche Perspektive durch die Beobachtung von Kindern indirekt berücksichtigt; zum anderen wird die Perspektive der Kinder mittels Befragungen direkt erhoben.

Kinder- und Jugendhilfereport 2018 – Sekundäranalysen amtlicher Daten als Beitrag für eine empirische Jugendhilfeforschung

Sandra Fendrich, Jens Pothmann

1 Einleitung

Die Kinder- und Jugendhilfe als Teil des Bildungs-, Erziehungs- und Sozialwesens hat im Verlauf ihrer mehr als 100-jährigen Geschichte erheblich an gesellschaftlicher und politischer Bedeutung gewonnen. Dabei haben sich in diesem Jahrhundert die Expansions- und Ausdifferenzierungsprozesse in einigen Bereichen noch einmal beschleunigt: Die Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland wächst alles in allem rasant. Vor allem die Kommunen, aber auch der Bund und die Länder haben für ihre Angebote und Maßnahmen im Jahr 2016 insgesamt rund 45 Milliarden Euro ausgegeben – mehr als doppelt so viel wie zehn Jahre zuvor. Auch als Arbeitgeber nimmt das Gewicht der Kinder- und Jugendhilfe und ihrer Träger immer mehr zu: In den rund 92.000 Einrichtungen und Dienststellen der überwiegend gemeinnützigen, zivilgesellschaftlichen Träger der Kinder- und Jugendhilfe sind mittlerweile mehr als 800.000 Personen pädagogisch berufstätig, also mehr als die aktuell rund 760.000 Lehrkräfte an allgemeinbildenden Schulen. Ehrenamtlich und freiwillig Engagierte sind dabei noch gar nicht mitgezählt (vgl. *Fuchs-Rechlin/Schilling* 2018, S. 2f.).

Mit ihrem breiten Angebotsspektrum ist die Kinder- und Jugendhilfe längst zu einem elementaren Teil des Sozialsystems geworden. Es reicht von Betreuungs-, Bildungs- und Freizeitangeboten für Kinder und Jugendliche über die „Hilfen zur Erziehung“ für Familien bis hin zu Schutzmaßnahmen für Heranwachsende in Notsituationen. Dabei ist die Kindertagesbetreuung das mit Abstand größte Arbeitsfeld. Sie ist maßgeblich mit dafür verantwortlich, dass Angebote und Institutionen der Kinder- und Jugendhilfe aus dem Aufwachsen junger Menschen heutzutage nicht mehr wegzudenken sind. Allein aufgrund der Größe und der gesellschaftlichen Relevanz dieser Institutionen braucht es für wissenschaftlichen Erkenntnisgewinn, Praxisentwicklung und Politikgestaltung eine belastbare Datengrundlage. Die amtliche Kinder- und Jugendhilfestatistik (KJH-Statistik) ist ein zentrales Instrument für Sekundäranalysen im Rahmen von Forschungsarbeiten zur Kinder- und Jugendhilfe. Sie ist eine wichtige empirische Grundlage für eine Form der wissenschaftlichen Dauerbeobachtung von Strukturen und Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe und ihrer Arbeitsfelder.

Der vorliegende Beitrag stellt mit dem „Kinder- und Jugendhilfereport“ (KJH-Report) sowie dem Informationsdienst „Kommentierte Daten zur Kinder- und Jugendhilfe“ (Kom^{Dat}) zunächst zwei zentrale Publikationen der Arbeitsstelle Kinder- und Jugendhil-

festatistik im Forschungsverbund DJI/TU Dortmund (AKJ^{Stat}) vor. Anschließend werden ausgewählte Befunde aus den genannten Veröffentlichungen präsentiert. Die Schlussbetrachtung resümiert die Bedeutung der Kinder- und Jugendhilfestatistik (KJH-Statistik) für eine empirisch fundierte Beobachtung der Kinder- und Jugendhilfe.

2 „Kinder- und Jugendhilfereport“ und „Kommentierte Daten zur Kinder- und Jugendhilfe“ – datengestützte Veröffentlichungen zu Themen der Kinder- und Jugendhilfe

Die AKJ^{Stat} ist ein Langzeit-Forschungsprojekt des Forschungsverbundes DJI/TU Dortmund unter der Leitung von *Thomas Rauschenbach*. Seit Ende der 1990er-Jahre sind aus dem Arbeitszusammenhang der AKJ^{Stat} heraus mehrere Monografien und Herausgeberbände entstanden, in deren Mittelpunkt vor allem die empirischen Befunde der KJH-Statistik und deren fachwissenschaftliche Kommentierung stehen (vgl. bereits *Rauschenbach/Schilling* 1997a, 1997b). Aktuell erschienen ist in dieser Reihe der „Kinder- und Jugendhilfereport 2018“ (vgl. *Autorengruppe Kinder- und Jugendhilfestatistik* 2019). Der Report beinhaltet umfassende sowie übersichtlich aufbereitete Daten und bietet damit eine Grundlage für die vielen aktuellen Diskussionen in der und über die Kinder- und Jugendhilfe.

Erstmals werden in diesem Report amtliche Daten zur gesamten Kinder- und Jugendhilfe zu Kennzahlen und Indikatoren verdichtet. Diese ermöglichen einen schnellen und zuverlässigen Überblick über Entwicklungen in den zentralen Arbeitsfeldern und wichtigen Aufgabengebieten. Die Kennzahlen des Kinder- und Jugendhilfereports basieren zum größten Teil auf den Ergebnissen der amtlichen Kinder- und Jugendhilfestatistik. Der Report stellt damit einen datengestützten Kompass durch eine zuletzt ausgesprochen dynamische und in Teilen auch unübersichtlich gewordene Kinder- und Jugendhilfe zur Verfügung: So werden in einem einheitlichen Schema die einzelnen Themen vorgestellt, indem in jedem Kapitel nach einer kurzen inhaltlichen Einführung zentrale Fragestellungen formuliert werden. Eine anschließende Übersichtstabelle zu zentralen Grund- und Kennzahlen ermöglicht eine schnelle Orientierung über die wichtigsten Informationen zu dem entsprechenden Arbeitsfeld oder Thema. Im Anschluss werden die Kennzahlen und Indikatoren durch Abbildungen und weitere Daten ergänzt und die zentralen Ergebnisse kommentiert. Die Kapitel schließen mit einer kurzen Bilanz, indem aus der Zusammenschau mehrerer Kennzahlen wichtige Hinweise auf die besonderen Herausforderungen der aktuellen und zukünftigen Situation der Kinder- und Jugendhilfe und ihrer Arbeitsfelder abgeleitet werden.

Bereits seit mehr als 20 Jahren berichtet die AKJ^{Stat} über den Informationsdienst Kom^{Dat} Jugendhilfe (<http://www.akjstat.tu-dortmund.de/index.php?id=397>; Zugriff: 28.02.2019) jeweils kurz nach Erscheinen neuer Datensätze über aktuelle empirische Entwicklungen in der Kinder- und Jugendhilfe und in daran angrenzenden Bereichen. Die vor allem auf den Ergebnissen der KJH-Statistik basierenden Analysen im Rahmen des kostenlosen Informations- und Analysedienstes leisten einen kontinuierlichen Beitrag zu aktuellen Debatten in Kontexten von Praxis, Politik und Wissenschaft. Alleine die Auswertungen auf Basis der KJH-Statistik und die damit verbundenen fachlichen Kommen-

30 Jahre UN-Kinderrechtskonvention – eine Zwischenbilanz

Jörg Maywald

1 Einleitung

Die einstimmige Verabschiedung des Übereinkommens über die Rechte des Kindes (UN-Kinderrechtskonvention)¹ durch die Generalversammlung der Vereinten Nationen am 20. November 1989 in New York war zweifellos ein Meilenstein auf dem Weg zur globalen Durchsetzung von Kinderrechten. Aber es war kein Endpunkt. Zahlreiche Entwicklungen wurden dadurch erst angestoßen und haben zu neuen Perspektiven und weiteren Debatten geführt. Dieser Prozess ist keineswegs abgeschlossen. Der Beitrag zieht eine Zwischenbilanz und gibt Anstöße für Weiterentwicklungen sowohl in Deutschland als auch weltweit.

2 Das Gebäude der Kinderrechte

Ausgangspunkt der UN-Kinderrechtskonvention ist die Stellung des Kindes als Träger eigener Rechte. Gemäß Artikel 1 gilt als Kind jeder Mensch, der das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet hat, also Kinder und Jugendliche. Den Rechten der Kinder stehen Verpflichtungen der Erwachsenen gegenüber. In erster Linie der Staat, aber auch die Institutionen für Kinder wie Kita und Schule und nicht zuletzt die Eltern tragen Verantwortung für die Verwirklichung der Kinderrechte. Die in dem „Gebäude der Kinderrechte“ wichtigsten und vom UN-Ausschuss für die Rechte des Kindes als miteinander zusammenhängende Allgemeine Prinzipien (General Principles) definierten Rechte finden sich in den Artikeln 2, 3, 6 und 12.

Artikel 2 enthält ein umfassendes Diskriminierungsverbot. Kein Kind darf aufgrund irgendeines Merkmals, wie z. B. der Hautfarbe, dem Geschlecht, der Sprache, der Religion, der politischen Anschauung, der nationalen, ethnischen oder sozialen Herkunft, einer Behinderung, der Geburt oder eines sonstigen Status des Kindes oder seiner Eltern benachteiligt werden.

In Artikel 3, Absatz 1 ist der Vorrang des Kindeswohls festgeschrieben. Demzufolge ist bei allen Kinder betreffenden Maßnahmen, gleichviel ob sie von öffentlichen oder privaten Einrichtungen der sozialen Fürsorge, Gerichten, Verwaltungsbehörden oder Gesetzgebungsorganen getroffen werden, das Wohl des Kindes ein Gesichtspunkt, der vorrangig zu berücksichtigen ist. Als „self executing right“ ist diese Verpflichtung zur vorrangigen Berücksichtigung ein unmittelbar anzuwendendes Recht².