

#### 4 *Martin Hafen*

Die Soziokulturelle Animation aus  
systemtheoretischer Perspektive



## 1. Einleitung

Die Soziokulturelle Animation beschreibt sich als Disziplin der Sozialen Arbeit, die aus unterschiedlichen Traditionen entstanden ist<sup>1</sup>. Infolge dieser heterogenen Herkunft ist der Beschreibungs- und Erklärungshintergrund der Soziokulturellen Animation durch ganz unterschiedliche theoretische Bezüge geprägt<sup>2</sup>. Diese Bezüge lassen sich gut durch Theorien ergänzen, die in verwandten Disziplinen aus der Sozialen Arbeit oder aus der Pädagogik als Grundlagen genutzt werden. Die dadurch entstehende theoretische Vielfalt kann sowohl als Chance als auch als Gefahr angesehen werden. Sie ist eine Chance, weil sie der Disziplin zu unterschiedlichsten Aspekten ihres komplexen Handlungsfeldes Möglichkeiten der Beschreibung und Erklärung liefert, und sie ist eine Gefahr, weil die einzelnen theoretischen Ansätze auf ganz unterschiedlichen Begründungszusammenhängen beruhen. Das macht es nicht nur für Laien, sondern auch für die Fachleute schwierig, die genutzten Theorien zueinander in Beziehung zu setzen und die verwendeten Begriffe zu klären. Dies mag ein Grund dafür sein, dass es der Soziokulturellen Animation nicht leicht fällt, sich und ihr Tätigkeitsfeld klar zu definieren und von andern Disziplinen wie der Gemeinwesenarbeit, der Offenen Jugendarbeit, der Sozialpädagogik oder des Community Development abzugrenzen. Die nicht klar definierte Identität wiederum erschwert die Selbstdarstellung der Disziplin und ihrer Fachleute in erheblichem Mass<sup>3</sup>. Dazu kommt, dass die Bemühungen um die Etablierung einer Wissenschaft der Sozialen Arbeit weitgehend ohne Referenz auf die Soziokulturelle Animation erfolgen, sondern sich auf die (behandelnde) Sozialarbeit und auf die Sozialpädagogik beschränken<sup>4</sup>. Obwohl viele Erkenntnisse aus diesen sich herausbildenden Wissenschaften auch für die Soziokulturelle Animation genutzt werden können, ist es für die Etablierung des Berufs doch unabdingbar, dass seine spezifischen Aspekte wissenschaftlich (das heisst: theoretisch und empirisch) fundiert werden.

Dieser Aufsatz hat das Ziel, die Soziokulturelle Animation aus der Perspektive der soziologischen Systemtheorie<sup>5</sup> zu beschreiben. Die Theorie wurde in der zweiten

1 Vgl. dazu das Kap. 1, H. Wettstein, S. 16

2 Eine Annäherung an diese theoretischen Hintergründe findet sich in Kap. 3.

3 Vgl. hierzu etwa Stirnimann (2009).

4 Als Beispiel dafür kann etwa die Diskussion um die Mandatierung der Sozialen Arbeit (vgl. Staub-Bernasconi, 1997) genommen werden, die sich alleine schon von der Terminologie her (etwa dadurch, dass ausschliesslich von «KlientInnen» gesprochen wird) primär auf die Sozialarbeit ausgerichtet ist und die für andere, eher präventiv orientierte Disziplinen der Sozialen Arbeit gesondert geführt werden müsste. Mehr dazu im Unterkapitel 3.5.

5 Ich werde für die Bezeichnung der hier genutzten Theorie in der Folge den Begriff «Systemtheorie» verwenden – in vollem Bewusstsein, dass es auch noch zahlreiche andere Systemtheorien gibt, deren Tradition bis in die griechische Antike zurückreicht.

Hälfte des letzten Jahrhunderts durch Niklas Luhmann erarbeitet und stellt mittlerweile in der Wissenschaft über die Soziologie hinaus einen wichtigen, aber auch kontrovers diskutierten theoretischen Bezugsrahmen dar<sup>6</sup>. Ein wichtiger Aspekt ist dabei, dass die Theorie bereits für andere Bereiche professioneller Praxis wie die Psychotherapie, die Unternehmensberatung, die Pädagogik und auch die Sozialarbeit einen wichtigen wissenschaftlichen Bezugsrahmen bildet.

Zudem gibt es natürlich auch theorieimmanente (in der Theorie selbst liegende) Gründe für einen systemtheoretischen Zugang zur Soziokulturellen Animation<sup>7</sup>: Zum einen bietet die Theorie ein umfassendes Instrumentarium an Begriffen und Aussagen, das wie dafür geschaffen ist, ein so vielfältiges und komplexes Praxisfeld wie das der Soziokulturellen Animation zu erfassen. Dabei kommt sehr gelegen, dass sich die «soziologische» Systemtheorie seit einigen Jahren immer mehr auch zu einer Theorie psychischer Systeme entwickelt<sup>8</sup> und sich auch für die Beschreibung körperlicher (etwa: neurobiologischer) Prozesse als durchaus brauchbar erweist. Zum andern zeichnet sich die soziologische Systemtheorie durch ein grosses Mass an Interdisziplinarität aus, da Luhmann Erkenntnisse aus ganz unterschiedlichen Wissenschaftsbereichen (i.e. Mathematik, Kybernetik, Zellbiologie) in seine Version der Systemtheorie integriert hat. Und schliesslich ist sie eine Theorie, die nicht wie von aussen auf die Welt schaut, sondern sich selbst in ihre Beobachtungen mit einbezieht. Das bedeutet, dass alle gewonnenen theoretischen Erkenntnisse auch für die Theorie selbst gelten. Wenn sich zum Beispiel aus den theoretischen Erkenntnissen ergibt, dass es so etwas wie eine absolute Wahrheit nicht geben kann, dann heisst dies gleichzeitig, dass eine systemtheoretische Beschreibung der Soziokulturellen Animation nur eine neben andern möglichen Beschreibungen ist – und sicher nicht die einzig richtige.

Vielleicht könnte man die Systemtheorie als Joker sehen, der die Dinge durcheinander bringt, indem er an Stellen Verzweigungen schafft, an denen man nicht mit ihnen rechnet (Baecker, 2002, S. 83). Damit wird mit der Entscheidung für die Systemtheorie für eine besondere Fragehaltung optiert, die man in Anschluss an Fuchs (2000a, S. 158) als Haltung des «Was wäre, wenn ...?» bezeichnen kann. Was wäre, wenn man die Soziokulturelle Animation mit den Begriffen und

6 Vgl. für eine umfassende Darstellung der Luhmannschen Theorie Luhmann (1994a, 1997) oder für eine einfacher verständliche Einführung Berghaus (2006).

7 Diese Voraussetzungen gelten auch für die Beobachtung anderer Praxisfelder wie der Prävention oder der Sozialen Arbeit in der Schule. Vgl. dazu Hafen (2005, 2007a).

8 Vgl. etwa Fuchs (2005).

Sätzen der Systemtheorie beschriebe? «Was liesse sich sehen? Was verschwände aus der Sicht? Wo lägen die Klarheitsgewinne, wo die Schärfeverluste, wo die Anschlüsse?»<sup>9</sup>»

Diese Fragen werden mit folgenden Schritten angegangen: Zuerst werden die wichtigsten Grundlagen für die systemtheoretische Beschreibung der Soziokulturellen Animation eingeführt. Danach geht es darum, die Soziokulturelle Animation in der Gesellschaft zu verorten, das heisst ihre Funktion zu klären und sie in Bezug zu andern Berufen zu setzen. Im letzten Kapitel wird ein Blick auf die Praxis der Soziokulturellen Animation geworfen mit dem Ziel, die Interventionspositionen und die zentralen methodischen Zugänge des Berufs aus systemtheoretischer Perspektive zu beschreiben.

## **2. Systemtheoretische Grundlagen**

Theorie kann vereinfacht als Anleitung zur Beobachtung der Welt verstanden werden<sup>10</sup>. Anstelle der persönlichen «Alltagstheorien», mit denen wir das tägliche Geschehen erfassen, zeichnen sich wissenschaftliche Theorien durch eine sorgfältig ausgearbeitete Begrifflichkeit und durch Aussagen aus, die miteinander in Zusammenhang stehen. Diese Begriffe und Aussagen machen die Systematisierungsleistung einer Theorie aus, und sie erlauben es, Beobachtungen wie die nachfolgende Beobachtung der Soziokulturellen Animation in einem gewissen Mass zu objektivieren<sup>11</sup>. Wenn nun eine wissenschaftliche Theorie wie die soziologische Systemtheorie für die Beschreibung eines Praxisfeldes – bzw. präziser: für die Wiederbeschreibung der Selbstbeschreibungen professioneller Praxis – genutzt wird, spricht Luhmann (2002, S. 199ff.) von einer «Reflexionstheorie». Solche Reflexionstheorien können nicht immer nach strengsten wissenschaftlichen Standards realisiert werden; sie haben aber doch «Ansprüchen an die Konsistenz» zu genügen (ebd., S. 203).

Dabei darf etwas nicht vergessen werden: Auch wenn die «Soziokulturelle Animation [...] in der Aktion entstanden» ist (Stirnemann, 2009, S. 13), so sind die Prinzipien ihrer Erkenntnis- und Wissensgewinnung die gleichen. Aus den Erfahrungen in der Praxis werden allgemein gültige Erkenntnisse abgeleitet; es wird

**9** Diese systemtheoretisch geprägte Beobachtung der Soziokulturellen Animation schliesst an die Arbeit von Michel Voisard (2005) an, der diese wissenschaftliche Perspektive als Erster in die Diskussion eingebracht hat.

**10** Ich orientiere mich in diesem Unterkapitel eng an meiner Einführung systemtheoretischer Grundbegriffe zu einer Systemtheorie der Sozialen Arbeit in der Schule (Hafen, 2005) und passe die Ausführungen der Soziokulturellen Animation an.

**11** Von absoluter Objektivität kann keine Rede sein, da es ja auch noch andere Theorien gibt, mit denen die Soziokulturelle Animation beschrieben wird.

also wie bei jeder Theoriearbeit (und wie bei den Alltagstheorien) abstrahiert und generalisiert, nur geschieht das nicht unter den gleichen kontrollierten Bedingungen wie in der Wissenschaft. Das zeigt sich unter anderem an der Begrifflichkeit, die bei solchen aus dem Praxisalltag heraus entstandenen Theorien nicht ausreichend herausgearbeitet ist. «Praktiker» und «Praktikerinnen» sind also in gewissem Sinn immer auch «TheoretikerInnen», und eine Reflexionstheorie kann durch ihren Wissenschaftsbezug einen Beitrag zur Systematisierung dieser Praxistheorien leisten. Durch diese Systematisierung unterstützt sie die Fachleute dabei, ihre professionelle Praxis anders zu beobachten, was neue Impulse ermöglicht.

Andererseits ist nicht zu erwarten, dass die theoretischen Erkenntnisse in Rezepte für die Bearbeitung schwieriger Praxissituationen münden. Die Vielfalt der möglichen Situationen in der Praxis ist viel zu gross, als dass man von vornherein Handlungsanleitungen für den Einzelfall entwickeln könnte. Wenn Theorie die erhofften Klärungsgewinne erbringen soll, muss sie auf Distanz zu den Einzelfällen der Praxis gehen. Nur so, aus einer wissenschaftlich kontrollierten Perspektive der Abstraktion, kann sie Gemeinsamkeiten und Differenzen zwischen den Einzelfällen markieren, die im professionellen Alltag mit den Praxistheorien oft nicht zu erkennen sind. Auf diese Weise werden zwar keine Rezepturen für den Praxisalltag generiert, aber doch Erkenntnisse, welche für die Beobachtung und Planung der Soziokulturellen Animation genutzt werden können.

Um die Systemtheorie als beobachtungsleitende Theorie nutzen zu können, ist es unabdingbar, dass einige der zentralen Grundbegriffe eingeführt werden. In einer praxisbezogenen Publikation kann eine solche Einführung zwangsläufig nur bruchstückhaft erfolgen. Und doch sollte sie in der Lage sein, eine Vorstellung von den Prämissen zu vermitteln, welche die nachfolgende Beschreibung der Soziokulturellen Animation prägen.

### **2.1 Das System als Beobachter**

Wir haben davon gesprochen, dass die Systemtheorie unsere Beobachtung der Soziokulturellen Animation strukturieren soll. Der Begriff der Beobachtung hat in der Systemtheorie während der letzten beiden Jahrzehnte eine immer grössere Bedeutung erhalten. Luhmann (1994b, S. 73) definiert «Beobachten» in Anlehnung an das mathematische Kalkül von George Spencer Brown als Operation des Unterscheidens und Bezeichnens. Jede Beobachtung besteht demnach in der simultanen Wahl einer Unterscheidung und der Bezeichnung einer Seite dieser Unterscheidung. Mit andern Worten: Wenn wir über etwas sprechen oder nachdenken (z.B. über die Soziokulturelle Animation), dann bezeichnen wir

dieses Etwas mit Wörtern und unterscheiden es damit von etwas anderem (z.B. von Sozialarbeit oder Gemeinwesenarbeit). Die Bezeichnung, die wir wählen, ist nicht beliebig; sie hat sich in der Sprachgeschichte ergeben. Andererseits wissen wir spätestens seit Ferdinand de Saussure, dass die Bezeichnungen nicht die Dinge selbst sind, sondern Zeichen, die wir in der Kommunikation und in unseren Vorstellungen für die Dinge verwenden. Diese Zeichen sind in der Regel nicht eindeutig. Hinter den Wörtern stehen Vorstellungen beziehungsweise Beschreibungen, die festlegen, was die Wörter bedeuten. Diese Vorstellungen beziehungsweise Beschreibungen sind nicht bei jeder Beobachtung die gleichen. Wir haben ähnliche, aber nicht identische Vorstellungen davon, was ein Baum, eine Kletterpartie oder die Liebe «ist». Im Alltag sind diese Differenzen in der Regel unproblematisch; aber gerade die Schwierigkeiten bei der Selbstdefinierung der Soziokulturellen Animation zeigen, dass eine Klärung der Begriffe im professionellen Kontext notwendig und auch hilfreich sein kann.

Nach Luhmann (1994b, S. 76) sind alle Beobachtungen systemisch organisiert – oder andersherum: Jedes System ist ein Zusammenhang von Beobachtungen. Jede Organisation, jede Familie, jede Jugendgruppe, aber auch jeder einzelne Mensch (bzw. dessen Bewusstsein) beobachtet sich und seine Umwelt aus der je eigenen Perspektive. Für unser Beispiel bedeutet dies, dass wir davon ausgehen müssen, dass jede Soziokulturelle Animatorin, jede Zielperson und jeder für die Finanzierung der Offenen Jugendarbeit zuständige Gemeinderat eine ganz spezifische Vorstellung davon hat, welche Funktion Soziokulturelle Animation hat und wie sie ihre Funktion am besten erfüllt.

Wie die Beobachtungen in den einzelnen Systemen organisiert sind, das bestimmen die jeweiligen *Systemstrukturen*. Im Laufe seiner Geschichte macht jedes System seine eigenen Erfahrungen. Aus diesen Erfahrungen resultieren Erwartungen, welche die weitere Beobachtung prägen (oder eben: strukturieren). Metaphorisch formuliert könnte man sagen, dass Systeme die neuen Bilder, die sie sich von der Welt machen, mit den bestehenden Bildern vergleichen und die Differenz als Information beobachten<sup>12</sup>. Ist die gewonnene Information ausreichend relevant, so führt sie zu Strukturanpassungen im System; das System lernt im eigentlichen Sinn und passt seine inneren Bilder den neuen Erfahrungen an.

Wenn die Systeme ihre Beobachtungen nach ihren eigenen Strukturen organisieren, dann bedeutet dies, dass die Systeme zwar keineswegs beliebig operieren, aber

<sup>12</sup> Vgl. hier ausgehend von der Hirnforschung, aber mit Bezug auch zu sozialen Systemen Hüther (2008).

doch weitgehend unabhängig von den Prozessen in der Umwelt des Systems. In der Systemtheorie wird dafür der Begriff der «operativen Geschlossenheit» verwendet. Der Begriff besagt, dass die Systeme für ihre Beobachtungen und die daraus resultierende Informationsgewinnung zwar auf ihre Umwelt angewiesen und in dieser Hinsicht der Umwelt gegenüber «offen» sind (Fremdreferenz), dass sie aber weder direkt auf die Systeme in ihrer Umwelt zugreifen können noch deren Zugriffen ausgesetzt sind, also «selbstreferenziell» operieren. Etwas anders formuliert heisst «operative Geschlossenheit» demnach, dass kein System «ausserhalb seiner Grenzen» operieren kann (Luhmann, 1994b, S. 79), dass es aber auf Prozesse in den Systemen seiner relevanten Umwelt angewiesen ist, um daraus Information gewinnen und seine Strukturen anpassen («lernen») zu können. Es ist jedoch immer das System selbst, das bestimmt, welche Prozesse in seiner Umwelt es beachtet, welche Information es daraus generiert und ob bzw. wie es seine Strukturen diesem Informationsgewinn anpasst.

Doch nehmen wir ein Beispiel, um diese Gleichzeitigkeit von Fremdreferenz und (operativer) Selbstreferenz zu illustrieren, die mit dem Begriff der «operativen Geschlossenheit» umschrieben wird: Eine Soziokulturelle Animatorin kann noch so gute Ideen haben, wie die Bürgerbeteiligung im Quartier verbessert werden könnte; sie kann diese Vorstellungen nicht in die auftraggebende Behörde «hineindenken». Alles, was sie machen kann, ist zu versuchen, ihre Vorschläge in die Diskussion einzubringen und zu sehen, wie ihr Auftraggeber diese aufnimmt und verarbeitet. Vielleicht findet sie Gehör, und die entsprechenden Aufträge für die vorgeschlagenen Massnahmen werden erteilt; vielleicht können aber nur wenige der Vorschläge umgesetzt werden, oder vielleicht werden ihre «guten Ideen» freundlich verdankt und nichts passiert. Das Konzept der operativen Geschlossenheit von Systemen wird in diesem Aufsatz entsprechend dann von Bedeutung sein, wenn es darum geht, die Interventionsmöglichkeiten der Soziokulturellen Animation in diesen systemischen Verhältnissen zu bestimmen, die dadurch geprägt sind, dass jedes System nicht nur mit der Soziokulturellen Animation, sondern auch mit vielen andern Systemen in Kontakt steht<sup>13</sup>.

Ein besonderes Merkmal der Systemtheorie ist, dass sie nicht nur unterschiedliche soziale Systeme wie Jugendtreffs, Quartiere, Projekte oder Verwaltungen unterscheidet, sondern diese sozialen Systeme auch konsequent von den psychischen Systemen trennt<sup>14</sup>. Die Beobachtungen psychischer Systeme werden in der Form

<sup>13</sup> Vgl. hierzu auch die Ausführungen von H. Wettstein am Schluss von Kap. 1, S. 55).

<sup>14</sup> Vgl. für eine Gliederung der unterschiedlichen Systemtypen Luhmann (1994a, S. 16).

von Gedanken und Vorstellungen realisiert und begleitet von unbewussten Operationen (z.B. Wahrnehmungen), die nicht mit expliziten Bezeichnungen operieren. Die Sprache ist wichtig für die bewussten Operationen, da sie den Gedanken Zeichen zur Verfügung stellt, aber sie ist im Bewusstsein nie so deutlich strukturiert wie in gesprochener Form. Genauso wie im System «Bewusstsein» Gedanken und Wahrnehmungen in einem endlosen Prozess aneinandergereiht werden, reihen aber auch die sozialen Systeme ihre spezifischen Beobachtungsoperationen, die Kommunikationen, aneinander. Die Elemente sozialer Systeme sind in der soziologischen Systemtheorie nicht Menschen, sondern Kommunikationen.

Beobachtung wird also in zwei unterschiedlichen Formen realisiert – psychisch als Gedanken/Vorstellungen und sozial als Kommunikation. Diese beiden Systemebenen operieren nicht unabhängig voneinander, sondern eng gekoppelt. Sie sind aufeinander angewiesen, und doch operieren sie nicht identisch. Wie oft ist es so, dass man einen Gedanken kommunikativ mitteilen beziehungsweise die Kommunikation entsprechend beeinflussen will, das Gespräch sich aber ganz anders entwickelt. Die Erklärung der Systemtheorie: Zum einen operiert das Kommunikationssystem (z.B. eine Sitzung) nach eigenen Strukturen, bildet also eigene Erwartungen im Hinblick auf den Verlauf der Kommunikation; zum andern gibt es in der relevanten Umwelt der Sitzung nicht nur das eigene psychische System, welches die Kommunikation zu beeinflussen versucht, sondern auch die psychischen Systeme der andern Sitzungsteilnehmer und teilnehmerinnen.

Wenn also ein Soziokultureller Animator die Jugendlichen in seinem Stadtteil zu mehr Eigenaktivität während der Freizeit anregen (animieren) will, dann hat er – zum Glück, möchte man sagen – keine Möglichkeit, seine Ideen direkt in die Köpfe der Jugendlichen zu setzen. Er kann lediglich versuchen, im Rahmen seiner Animationstätigkeit Kommunikationssysteme zu initiieren und sie so zu gestalten, dass sich möglichst viele der Jugendlichen in seinem Sinn beeinflussen lassen. Da jedes einzelne psychische System der Jugendlichen nach seinen eigenen Strukturen operiert und auch die Gruppen, die sie unter sich bilden, eine hohe Eigendynamik haben, ist hoch wahrscheinlich, dass die kommunikativen Aktivierungsversuche zu sehr unterschiedlichen Anpassungen führen werden: Einige der Jugendlichen entwickeln vielleicht die Idee, ein Strassenfußballturnier zu organisieren, andere nehmen lieber das bestehende Angebot im Jugendtreff wahr und Dritte wiederum animiert der Aktivierungsversuch des Animators, Sprayaktionen, Bandenschlägereien oder andere Aktionen ins Auge zu fassen, die nicht im beruflichen Interesse des Animators sind.



Weil die sozialen Prozesse immer mit Prozessen in den jeweiligen Umwelten gekoppelt sind (ohne von diesen determiniert zu werden), müssen wir nicht nur zwischen den Systemen, sondern auch im Kommunikationssystem selbst auf die Annahme verzichten, wir könnten Information übertragen. Die Bestimmung des Informationsgehaltes unserer Mitteilung ist uns entzogen, und es bleibt nur (Meta-)Kommunikation, um eine allfällige «falsche» Interpretation des Gesagten zu korrigieren. Ganz eng an der Theorie formuliert bestimmt erst die nachfolgende Kommunikation, welche Information sie aus der vorangegangenen Mitteilung entnommen hat. Der Kybernetiker Norbert Wiener drückt die Relevanz für die kommunikative Praxis folgendermassen aus: «Was ich gesagt habe, weiss ich erst, [...] wenn ich die Antwort darauf kenne<sup>15</sup>.»

## 2.2 Die unterschiedlichen Typen sozialer Systeme

Wir haben gesehen, dass die soziologische Systemtheorie soziale und psychische Systeme konsequent trennt und sich dann mit der Kopplung der getrennten Systemebenen auseinandersetzt<sup>16</sup>. Ebenfalls einer eigenen operativen Ebene zugeordnet werden die unzähligen Systeme und Systemkonglomerate des Körpers (von den einzelnen Zellen bis hin zu hoch komplexen Organen wie dem Gehirn). Physische Systeme verarbeiten zwar Informationen, sie tun dies jedoch nicht in der Form von Beobachtungen, da sie weder über Sprache noch über andere Zeichen verfügen. Beim Gehirn zum Beispiel sind es biochemische und elektrische Prozesse, also keine sinnhaften Gedanken, wie sie das psychische System auf der Basis dieser neuronalen Umweltprozesse erzeugt. Obwohl die körperlichen Prozesse die psychischen und auch die sozialen Operationen beeinflussen und durch diese beeinflusst werden, beziehen wir diese Ebene autopoietischer<sup>17</sup> Operation hier nicht weiter in unsere Überlegungen mit ein, sondern wenden uns den unterschiedlichen Formen sozialer Systeme zu.

<sup>15</sup> Zit. in Zwingmann et al. (1998, S. 64).

<sup>16</sup> Ich gehe im nächsten Unterkapitel «Die Kommunikation und der Mensch» auf die systemtheoretische Beschreibung dieser Kopplung ein.

<sup>17</sup> «Autopoiesis» bedeutet «Sich-selbst-Machen». Luhmann (u.a. 1994, S. 60f.) hat das Konzept aus der Zellbiologie übernommen und auf soziale und psychische Systeme übertragen. Autopoietische Systeme reproduzieren sich, indem sie ihre Elemente aus sich selbst hervorgehen lassen – soziale Systeme eben dadurch, dass sie Kommunikation an Kommunikation reihen, wobei immer die nachfolgende Kommunikation die vorherige zur Kommunikation macht.

Auf einer grundsätzlichen Ebene unterscheidet Luhmann (1994a, S. 16) Gesellschaft, Organisation und Interaktion. Mit diesen drei Systemtypen liessen sich alle Kommunikationen einordnen. Die Gesellschaft kann mit Luhmann als Gesamtheit aller Kommunikationen verstanden werden. Jeder Kommunikationszusammenhang, der realisiert wird – sei das nun eine Zahlung, das Schreiben eines Liebesbriefes oder die Organisation eines Quartieranlasses –, ist nach dieser Definition gesellschaftlich und damit sozial. Das bedeutet zum einen, dass es ausserhalb der Gesellschaft keine Kommunikation gibt, und zum andern heisst es, dass die Systemtheorie von einem andern Gesellschaftsbegriff ausgeht als der Volksmund. Gesellschaft ist nach Fuchs (2001, S. 240) ein Abstraktum, denn wenn der Gesellschaftsbegriff für die Bezeichnung jeglicher Form von Kommunikation genutzt wird, muss der Inhalt dieser Kommunikationen vernachlässigt (abstrahiert) werden. Im Weiteren ist die Gesellschaft aus Sicht der Systemtheorie nicht «adressabel». Das bedeutet, dass es wenig Sinn macht, «die Gesellschaft» für Missstände wie Arbeitslosigkeit, Jugendgewalt oder den Zerfall der Sitten verantwortlich zu machen, wie dies immer wieder geschieht.

Ausgehend von diesem abstrakten Gesellschaftsbegriff entwickelt Luhmann (1997, S. 743ff.) sein Konzept der funktionalen Differenzierung der Gesellschaft. Seine These ist, dass sich die Gesellschaft nicht mehr wie im Mittelalter primär in Schichten aufteilt, sondern dass sich ab Mitte des letzten Jahrtausends gesellschaftsweit operierende Systeme herausgebildet haben, welche ganz spezifische Funktionen erfüllen. Dieser Prozess der funktionalen Differenzierung erfolgt im eigentlichen Sinn evolutionär, denn es gibt in der Gesellschaft keine Instanz, die in der Lage wäre, diesen Prozess zu steuern. Funktionssysteme sind wie die Gesellschaft nicht adressierbar. An «die Wirtschaft» kann man keinen empörten Brief schreiben, und auch wenn man seiner Empörung via Massenmedien Luft verschafft, ist die Chance gross, dass sich in der Wirtschaft niemand konkret angesprochen fühlt. Ansprechbar (adressabel) sind nur Organisationen wie etwa die UBS, die im Kontext der Wirtschaftskrise zusammen mit andern Organisationen zur Verantwortung gezogen wird.

Organisationen spielen in der modernen, sich funktional ausdifferenzierenden Gesellschaft eine immer wichtigere Rolle. In praktisch jedem Bereich unseres täglichen Lebens sind wir mit Organisationen konfrontiert – sei es als Mitglieder, sei es, weil wir die Leistungen von Organisationen in Anspruch nehmen. Das gilt auch für die professionellen Tätigkeiten. Wenn wir in der Folge über die Soziokulturelle Animation sprechen, dann rücken auch immer Organisationen ins Blickfeld. In der Sozialen Arbeit generell und in der Soziokulturellen Animation im Besonderen wird die Ebene der Organisationen oft nicht ausreichend

beachtet. Gerade bei der Frage der Mandatierung der Sozialen Arbeit (und demnach auch bei der Frage der Mandatierung der Soziokulturellen Animation) ist die Organisationsperspektive von weitreichender Bedeutung, denn immer sind es auch Organisationen, die als Mandatgeber und Mandatsempfänger fungieren, und nicht nur die Individuen<sup>18</sup>.

Für den Erfolg der Systemform «Organisation» im Prozess der gesellschaftlichen Entwicklung lassen sich mehrere Gründe finden. Einer ist die organisationspezifische Form der Kommunikation: Organisationen reproduzieren sich nach Luhmann (2000, S. 123ff.) über das Verketteten von Entscheidungen. Das bedeutet, dass Kommunikationen dann einer Organisation zuzurechnen sind, wenn sie in Bezug zu den organisationsinternen Entscheidungen gesetzt werden. Um Entscheidungen nicht willkürlich erscheinen zu lassen und um Verantwortungen für Entscheidungen zuteilen zu können, müssen die Entscheidungen einer Person zugeschrieben werden. Dies wiederum begünstigt nach Luhmann (2000, S. 138) den Aufbau von Hierarchien, von Strukturen also, welche die Zurechnung von Entscheidungskompetenz regeln. Die «entscheidende» Person wird also nur via Zurechnung zur Urheberin einer Entscheidung erkoren, und oft gibt es informelle Hierarchien, welche Entscheidungen beeinflussen, ohne dass dies bei der Zurechnung der Entscheidung berücksichtigt wird. Trotzdem macht es Sinn, sich die Kooperation der oberen Hierarchiestufen zu sichern, wenn man eine Organisation zu Veränderungen anregen will. So können die Ideen einer Soziokulturellen Animatorin zur Verbesserung der Aktivierung und Partizipation der Bewohnerinnen eines Alters- und Pflegeheims noch so gut sein – wenn die Animatorin nicht durch die Heimleitung unterstützt wird, dann besteht eine geringe Aussicht, dass sie ihren Änderungsvorschlägen zur Umsetzung verhelfen kann.

Organisationen zeichnen sich nach Luhmann (2000, S. 222ff.) durch drei Formen von Entscheidungsprämissen aus, also durch Strukturen, welche alle weiteren Entscheidungen mitprägen, ohne sie einzeln festzulegen: Entscheidungsprogramme, Kommunikationswege und Personalentscheidungen. Für die Soziokulturelle Animation sind alle drei von Bedeutung. Entscheidungsprogramme können als Regeln verstanden werden, die für mehr als eine Entscheidung festgelegt werden – etwa die Regel eines Jugendtreffs, wie vorgegangen werden soll, wenn es zu einem Vorfall oder Vorwurf der sexuellen Belästigung kommt. Über Entscheidungsprämissen könnten auch Kommunikationswege vorgeschrieben werden,

<sup>18</sup> Vgl. dazu Hafen (2008). Auf die Mandatierung der Soziokulturellen Animation komme ich in diesem Aufsatz noch ausführlicher zurück.

die eingehalten werden müssen, wenn die Entscheidung als Entscheidung der Organisation Anerkennung finden soll. Das ist zum Beispiel dann von Bedeutung, wenn neue Regeln in einem Jugendtreff den Jugendlichen und dem Personal so vermittelt werden sollen, dass die Regeleinhaltung möglichst wahrscheinlich und die Formen der Sanktionierung bei Regelbruch möglichst einheitlich sind. Schliesslich fällt auch die Regulierung des Personaleinsatzes – sei es im aktuellen Moment oder in Form der Zuteilung von Personen an Funktionen oder Stellen – unter den Begriff der Entscheidung über Entscheidungsprämissen. Mitarbeitende werden ja auch in der Soziokulturellen Animation nicht eingestellt, weil man sie liebt oder weil sie sich einkaufen, sondern weil sie möglichst gute Qualifikationen für die Arbeit mitbringen.

Von Interaktion schliesslich spricht Luhmann (1997, S. 814), wenn unter der Bedingung körperlicher Anwesenheit kommuniziert wird. Anwesenheit bringt Wahrnehmbarkeit mit sich und damit strukturelle Kopplung an die kommunikativ nicht kontrollierbaren psychischen Systeme. Innerhalb des Bereichs wahrnehmbarer Wahrnehmung könne und müsse mit Unterstellungen gearbeitet werden, so zum Beispiel mit der Unterstellung, dass gehört wird, was laut gesagt wird. Zweifel seien möglich, könnten aber mit den Mitteln des Systems (also unter Anwesenden) geklärt werden. Im Übrigen bestimme das Interaktionssystem selbst, wer für die Inklusion in die Interaktion in Betracht komme (z.B. die Leiterin des Jugendtreffs und zwei streitende Jugendliche) und wer nicht (etwa zuschauende Jugendliche, die Partei ergreifen). Wird man jedoch in ein Interaktionssystem inkludiert – so Luhmann an anderer Stelle (1994a, S. 562) –, dann kann man sich der Kommunikation nur durch Weggehen, also durch körperliche Abwesenheit, entziehen. Obwohl Organisationen im Kontext der Soziokulturellen Animation von nicht zu unterschätzender Bedeutung sind, ist die Disziplin doch in einem sehr hohen Masse interaktiv ausgerichtet. Ein wichtiges Element ihrer Arbeit besteht ja darin, Kontakt- und das heisst Interaktionsmöglichkeiten im öffentlichen Raum und in Organisationen wie Jugendtreffs, Alterssiedlungen oder Quartierzentren herzustellen.

Die Unterscheidung von Gesellschaft, Organisation und Interaktion ist keine absolute, sondern eine analytische Trennung. Die Systemform «Organisation» kann sich zum Beispiel in Form eines Interaktionssystems reproduzieren (etwa in Form einer Sitzung der Angestellten eines Quartierzentrums), sie muss aber nicht (z.B. beim organisationsinternen E-Mail-Verkehr). Ebenso wenig können Organisationen einfach einem bestimmten Funktionssystem zugerechnet werden. Sicher steht eine Schule relativ nahe beim Funktionssystem der Erziehung; sie tätigt aber auch Zahlungen, und diese sind dem Funktionssystem «Wirtschaft» zuzuordnen.

### 2.3 Die Kommunikation und der Mensch

Wir haben gesehen, dass die Systemtheorie nicht nur unterschiedliche Typen sozialer Systeme definiert, sondern auch eine strikte analytische Trennung sozialer, psychischer und (neuro)biologischer Systeme vorschlägt. Wenn Luhmann diese Trennung vollzieht und den «Menschen» mitsamt seinem psychischen System in die (hoch relevante) Umwelt der sozialen Systeme «verbannt», wie wird der ausgeschlossene Mensch dann wieder in die Kommunikation eingeschlossen? Als Erstes ist zu bemerken, dass der Begriff «Mensch» in der Systemtheorie nicht aus einer antihumanistischen Laune als theoretischer Begriff ausgeschlossen wird, sondern weil er zu unscharf ist. Ein «Mensch» ist als Einheit des psychischen Systems und unzähliger biologischer Systeme zu komplex für eine tiefenscharfe Analyse, umso mehr, als dieses Systemkonglomerat «Mensch» auch noch sozial eingebunden ist. Diese Einbindung des Menschen in die Kommunikation wollen wir uns nun näher ansehen. Die Systemtheorie stellt eine Reihe von Begriffen und theoretischen Konzepten zur Verfügung, mit denen sich das Verhältnis «Mensch - Soziales» detailliert beschreiben lässt.

Luhmann (1994a, S. 429) verwendet für die Bezeichnung des Menschen in der Kommunikation den Begriff «Person». Personen sind in diesem Sinn keine Menschen mit einem Körper und einer Seele, sondern soziale Strukturen, welche wie alle Strukturen die Kommunikation regeln, indem sie Erwartungen zuordnen. Wenn ich mich in einer Kirche aufhalte, bin ich eine andere Person (wird von mir anderes erwartet), als wenn ich ein Fußballspiel besuche (Gebete vielleicht ausgenommen). Zuhause bin ich eine andere Person als im Beruf, bei meinen Kindern eine andere als bei meiner Frau. Es wird schnell deutlich, dass ein Aspekt der sozialen Personalität die «Rolle» ist – «Rolle» nach Luhmann (1994, S. 430) verstanden als Bündel von Verhaltenserwartungen, die in Einklang gebracht werden mit Verhaltenserwartungen, die auch an andere Personen in der gleichen Situation gestellt werden. Die Rolle ist aber nicht der einzige Aspekt der Person. Das soziale Geschlecht (Gender), die Hautfarbe und andere körperliche Merkmale, der Bildungsstand, die schichtbezogene Herkunft, die ethnische Zugehörigkeit, die Kleidung sind einige Aspekte der Person, welche die sozialen Erwartungen in sozialen Situationen unterschiedlich steuern. Dick zu sein, hat für einen Jugendlichen in seiner Familie andere Auswirkungen als in seiner Jugendgruppe, und die Kleidung spielt beim Bewerbungsgespräch eine andere Rolle als in der Freizeit. Sozial gesehen sind Menschen gerade keine «Individuen», sondern «Dividuen» (Fuchs, 1992, S. 204), an die laufend andere und bisweilen widersprüchliche Erwartungen gestellt werden.

Die Unterscheidung, die Luhmann (1997, S. 618ff.) für diesen «einschliessenden Ausschluss» des Menschen in die Kommunikation einführt, ist Inklusion/Exklusion. Menschen werden also aus Sicht der soziologischen Systemtheorie als Personen in Kommunikationssysteme *inkludiert*. Dies ist ein operativer Vorgang im System und geschieht demnach immer nur gegenwärtig. Wenn über eine Person gesprochen wird (z.B. über den amerikanischen Präsidenten im Geschichtsunterricht), dann wird nicht von «Inklusion» gesprochen, da die Person nur Thema der Kommunikation ist und nicht an ihr «teilnimmt». Wenn eine Person (z.B. ein Jugendlicher) durch eine andere (z.B. einen Soziokulturellen Animator) adressiert wird, dann sind beide Personen in diesem Moment in das betreffende Kommunikationssystem inkludiert. Die andere Seite der Unterscheidung, die Exklusion, ist in diesem Sinn nichts «Schlechtes», sondern ganz «normal», da wir zu jedem Zeitpunkt aus den meisten sozialen Systemen exkludiert sind. Problematisch werden Exklusionen erst, wenn die Inklusionsmöglichkeiten in relevanten Systemen (z.B. in den Funktionssystemen «Wirtschaft» oder «Recht») massiv eingeschränkt sind beziehungsweise ganz ausfallen. Aus systemtheoretischer Perspektive setzt sich vor allem die Sozialarbeit mit solchen langfristigen und kumulierten Exklusionen auseinander<sup>19</sup>.

Entscheidend für die Inklusion von Personen in die Kommunikation ist ihre soziale Adresse. Die soziale Adresse macht die Mitteilungshandlungen präziser zu-rechenbar und lenkt damit die Erwartungen, die an eine Person gestellt werden. Adressabilität ist damit für Fuchs (2003, S. 18) «eine hoch brisante, sozusagen lebens-technisch entscheidende Angelegenheit», da sie den Grad der Inklusion von Personen in soziale Systeme reguliert. Wir werden später der Frage nachgehen, inwiefern die Soziokulturelle Animation mit Aspekten von Adressabilität, Inklusion und (langfristiger) Exklusion ihrer Zielpersonen zu tun hat, wenn diese Aspekte für Sozialarbeit so zentral sind.

#### **2.4 Intervention – systemtheoretisch**

Zum Abschluss dieser Kurzeinführung in einige Begriffe und Argumentationszusammenhänge der Systemtheorie wollen wir uns mit Blick auf den Interventionsbegriff noch einmal in Erinnerung rufen, welche Folgen sich für das Selbstverständnis der Soziokulturellen Animation ergeben, wenn man von den hier festgehaltenen theoretischen Vorgaben ausgeht. Ich möchte vorausschicken, dass «Intervention» hier sehr umfassend definiert wird: Von Intervention ist immer dann die Rede, wenn versucht wird, die Prozesse eines Systems kommunikativ

<sup>19</sup> Vgl. dazu etwa Fuchs (2000).

oder physisch zu beeinflussen. Psychische Beeinflussungsversuche sind im Vergleich zu den kommunikativen und den physischen Beeinflussungsversuchen von untergeordneter Bedeutung. Neben parapsychologischen Phänomenen wie «Gedankenübertragungen» oder «Telekinese» (das Verschieben von Dingen mittels Gedanken) wäre dabei vor allem an die aktive Beeinflussung von Prozessen des eigenen Körpers (etwa durch aktive Entspannungsübungen) zu denken. Viele gemeinhin als «psychisch» beschriebene Beeinflussungsversuche wären aus der Perspektive eher kommunikative Phänomene. So wäre «psychische Gewalt» eindeutig als «kommunikative Gewalt» zu verstehen, da das konsequente «Nieder-machen» der eigenen Ehefrau oder «Mobbing» auf dem Schulhof ihre Wirkung durch Kommunikationen und nicht durch Gedanken entfalten. Natürlich wirken sich diese Kommunikationsformen negativ auf die psychische Befindlichkeit aus, aber das tut körperliche Gewaltanwendung auch.

Wir werden uns in der Folge vornehmlich auf die kommunikativen Interventionen beschränken, also auf alle Versuche, psychische und soziale Systeme durch Kommunikation (in der Form von Erziehung, Bildung, Information, Appellen, Befehlen, Motivation oder eben Soziokultureller Animation) zu bestimmten Anpassungsleistungen, das heißt Lernprozessen, zu bewegen.

Wir haben gesehen, dass die zu intervenierenden Systeme operativ geschlossen sind. Von der Theorie her gesehen bedeutet dies, dass ein System streng genommen gar nicht «interveniert» werden kann, sondern sich stets selber bildet, informiert oder animiert. Kein System kann jenseits seiner Grenzen operieren. Aus diesem Grund können die Fachleute der Soziokulturellen Animation genauso wie Sozialarbeiterinnen, Sozialpädagogen, Berater oder Therapeutinnen die erwünschten Veränderungen in den zu verändernden Systemen in der Regel nicht direkt-kausal erreichen. Von «Durchgriffskausalität»<sup>20</sup> kann nur dann gesprochen werden, wenn Intervention und Wirkung zeitgleich erfolgen – etwa, wenn ein randalierender Jugendlicher von seinen Kollegen festgehalten wird oder wenn die Rede des Bürgermeisters durch laute Zwischenrufe gestört wird. Sobald Zeit ins Spiel kommt, wie das etwa auch bei einer Drohung der Fall ist, kann nur noch von «Auslösekausalität» gesprochen werden, da auch Drohungen keine absolute Wirkung haben (was sich etwa im Strafrecht bis hin zur Todesstrafe immer wieder zeigt). Professionelle Interventionsversuche müssen sich demnach gewöhnlich darauf beschränken, Kommunikationssysteme in der Umwelt dieser Systeme zu initiieren – Projekte, kulturelle Veranstaltungen, Sitzungen, Informa-

<sup>20</sup> Luhmann (2000, S. 401).

tionsveranstaltungen usw. –, und zu hoffen, dass die Systeme diese Kommunikationen als Anlass zu Veränderung nehmen. Das kann der Fall sein – wenn dem nicht so wäre, müssten wir auf alle Interventionsversuche verzichten –, und professionelles Handeln zeichnet sich gerade dadurch aus, dass alles unternommen wird (z.B. durch den Rückgriff auf wissenschaftliches Wissen oder durch die methodische Gestaltung), um die Intervention möglichst erfolgreich zu gestalten.

Andererseits handelt es sich bei jedem «Erfolg» einer Intervention um eine Zuschreibung durch einen Beobachter, der zahlreiche andere mögliche Einflussfaktoren ausblenden muss, um die eigenen Interventionsversuche als Ursache für die Veränderung plausibel zu machen. Eine Intervention ist demnach eine «sozial fungierende Konstruktion», eine «zeitlich und räumlich eng beschränkte Festschreibung von Operationen und Strukturen, die in Wirklichkeit gerade nicht stehen bleiben, sondern sich im autopoietischen Prozess laufend reproduzieren respektive neu anordnen» (Fuchs, 1999, S. 12). Wenn zum Beispiel versucht wird, in einem Wohnviertel mit viel Verkehrslärm, qualitativ minderwertiger Bausubstanz und einem grossen Anteil von Menschen mit einem tieferen sozioökonomischen Status und einem Migrationshintergrund den sozialen Zusammenhalt der Bevölkerung zu stärken, dann ist ein Projekt der Soziokulturellen Animation immer nur ein Einflussfaktor neben ganz vielen anderen. Wenn sich die Atmosphäre in der Zeit nach der Lancierung des Projekts nachhaltig verbessert, so stellt sich die Frage, welche Instanzen (die Projektleitung, die Mitarbeitenden, Teile der Bevölkerung usw.) diese Verbesserung konstatieren und welchen Einfluss sie dem Projekt auf die beobachtete Veränderung zurechnen. Wie bei der Theorie bieten auch bei solchen empirischen Fragen zum Interventionserfolg wissenschaftsnahe Beobachtungsformen (wie sorgfältige Evaluationen) zwar kein exaktes Abbild der Situation, aber doch eine Annäherung an die Realität unter kontrollierten Bedingungen, was gerade für Auftrag- und Geldgeber von einiger Bedeutung sein kann.

### **3. Die Soziokulturelle Animation in der Gesellschaft**

In diesem Kapitel sollen die erarbeiteten Grundlagen dazu genutzt werden, die Soziokulturelle Animation in der Gesellschaft zu verorten. Dafür sind folgende Schritte vorgesehen. Zuerst wollen wir uns anhand von Selbst- und Fremdbeschreibungen mit der «Identität» der Soziokulturellen Animation auseinandersetzen. Dann wird es darum gehen, die Soziokulturelle Animation in Bezug zum Funktionssystem der Sozialen Arbeit zu setzen und ihre Beziehung zur Prävention und Früherkennung zu klären. Zum Abschluss des Kapitels werde ich mich mit Fragen zur Funktion der Soziokulturellen Animation und ihrer Mandatierung beschäftigen.



### 3.1 «Was ~~ist~~ die Soziokulturelle Animation?»

Wie in der Einleitung dieses Kapitels angekündigt, kann es an dieser Stelle nicht um eine Bestimmung des Wesens der Soziokulturellen Animation gehen. Aus der Perspektive der Systemtheorie kann gar nicht von einem «Wesen» der Soziokulturellen Animation die Rede sein. Die Wesenheit von Phänomenen läge auf einer Ebene absoluter Realität, die aus der Sicht einer konstruktivistischen Theorie, wie sie die Systemtheorie darstellt, gar nicht erreichbar ist. Die Soziokulturelle Animation ist demnach eine soziale Konstruktion; sie ist ihre Beobachtung. Diese Feststellung mag für die Fachleute desillusionierend sein, da sie ihre Identitätsprobleme auf den ersten Blick eher verschärft als lindert. Auf den zweiten Blick zeigt sich jedoch, dass auch andere Phänomene (und damit auch andere Berufe) kein Wesen haben, sondern sozial konstruiert werden. Eine stabile Identität eines Berufs oder einer Profession hängt demnach zentral von den Bedingungen ihrer Konstruktion ab. Damit stellt sich unmittelbar die Frage, wer die Soziokulturelle Animation mit Hilfe welcher Unterscheidungen beobachtet. Hier bieten sich unterschiedliche Antworten an: die Fachleute, die Ausbildungsstätten, die aktuellen und potenziellen Arbeitgeber, die Politik, die Öffentlichkeit. Es scheint klar, dass die Ausbildungsstätten und die Fachleute bei der Konstruktion der Identität der Soziokulturellen Animation eine führende Rolle einnehmen müssen. Wie soll sich die Disziplin erfolgreich gegen aussen darstellen, wenn im internen Diskurs um die Identitätsbildung noch so viele Fragen offen sind?

Der Umstand, dass die Soziokulturelle Animation kein Wesen besitzt, das man erforschen könnte, ist für diese interne Identitätsdiskussion jedoch eher eine Ent- als eine Belastung. So bietet sich die Möglichkeit, gewisse Annahmen aktiv vorzugeben und sie mit empirischen Beobachtungen argumentativ zu stützen. In diesem Sinn erübrigt sich etwa die Diskussion, ob die Soziokulturelle Animation jetzt ein eigenständiger Beruf, eine Unterdisziplin eines andern Berufs (z.B. der Sozialpädagogik) oder sogar «bloss» eine Methode sei. Solange Fachhochschulen Ausbildungsgänge für die Soziokulturelle Animation anbieten und von Organisationen entsprechende Stellen ausgeschrieben werden, ist die Bezeichnung «Beruf» sozial legitimiert. Das gilt auch, wenn nur wenige diesen Beruf kennen, die Abgrenzung zu andern Handlungsfeldern wie der Gemeinwesenarbeit oder der Sozialpädagogik nicht ausreichend geklärt ist und die wissenschaftliche Fundierung sowohl theoretisch als auch in Hinblick auf die empirische Forschung noch nicht sehr weit fortgeschritten ist.

Für die Bejahung der Frage wiederum, ob sich die Soziokulturelle Animation gar von einem Beruf zu einer Profession entwickelt, lassen sich aus der heutigen Perspektive kaum Argumente finden. So schreibt die International Federation of Social Workers (IFSW) in ihrer Definition von Sozialer Arbeit unter dem Stichwort «Theory»:

---

«Soziale Arbeit gründet ihre Methodologie auf einen systematischen Korpus von empirisch überprüfem Wissen, welches aus der Forschung und aus der Evaluation der Praxis abgeleitet ist und lokales und fallbezogenes Wissen kontextspezifisch einbezieht.»

---

Diese Voraussetzungen sind wohl zunehmend für die Sozialarbeit und die Sozialpädagogik erfüllt, nicht jedoch für die Soziokulturelle Animation. Der Beruf ist auch kaum in die sich herausbildende Forschungsgemeinschaft («scientific community») eingebunden, die sich die Erarbeitung von wissenschaftlichen Grundlagen für die Soziale Arbeit zum Ziel gesetzt hat. Es gibt jedoch gute Gründe und auch klar skizzierte Möglichkeiten für die Soziokulturelle Animation, ihren Weg aus diesem Randdasein in der Forschung der Sozialen Arbeit herauszufinden (Husi, 2009). Die Fachhochschulen, welche Ausbildungsgänge anbieten, tragen eine besondere Verantwortung, die Soziokulturelle Animation auf ihrem Weg zu einer ernst zu nehmenden Forschungsdisziplin zu unterstützen – insbesondere wenn neben den Bachelor- auch Master-Studiengänge angeboten werden sollen.

### **3.2 Die Soziokulturelle Animation und das Funktionssystem «Soziale Arbeit»**

Wir gehen also davon aus, dass es sich bei der Soziokulturellen Animation um einen Beruf (aber noch nicht um eine Profession) im Kontext der Sozialen Arbeit handelt, und begründen diese Annahme mit dem Umstand, dass für den Beruf an Fachhochschulen für Soziale Arbeit Ausbildungsgänge angeboten werden<sup>21</sup>. Folgt man dem oben kurz eingeführten Konzept der funktionalen Differenzierung, dann ist es naheliegend, die Soziokulturelle Animation dem Funktionssystem der Sozialen Arbeit zuzuordnen. Für Fuchs (2000, S. 167) handelt es sich bei der

<sup>21</sup> Zum Bezug der Soziokulturellen Animation zu den andern Disziplinen der Sozialen Arbeit (Sozialarbeit und Sozialpädagogik) vgl. Voisard (2005, S. 33ff.).

Sozialen Arbeit um ein «sekundäres Primärsystem», also um ein eigenständiges Funktionssystem (Primärsystem), welches alle Kriterien von Funktionssystemen erfüllt, sich aber erst als Folge der Ausdifferenzierung (also sekundär) herausgebildet hat<sup>22</sup>. Eines der wichtigsten Kriterien zur Bestimmung von Funktionssystemen ist ihr binärer Code. Dieser Code entspricht einer Leitunterscheidung, die bestimmt, welche Kommunikationen sich das System zurechnet (Fuchs 2001, S. 263). Der Code des Wirtschaftssystems etwa ist Zahlung/Nichtzahlung. Das heisst, dass sich die Wirtschaft Zahlungen und relevante Nichtzahlungen (Schulden) zurechnet – und sonst gar nichts. Ökologische Probleme etwa sind für die Wirtschaft nach der strikten Selektionslogik ihres Codes ohne Belang, es sei denn, sie erscheinen als Kosten auf dem Bildschirm der Wirtschaft, wie es bei den Folgen der Klimaerwärmung seit einigen Jahren zunehmend der Fall ist. Dann reagieren auch die Organisationen, die eng mit dem Wirtschaftssystem gekoppelt sind – etwa die Banken oder die Rückversicherungsanstalten. Gegen moralische Appelle wiederum sind diese Organisationen weitgehend immun – es sei denn, die Appelle schädigen den Ruf des Unternehmens in einer Weise, die sich im Marktgeschehen negativ bemerkbar macht.

Doch kommen wir zurück zum Code des Funktionssystems «Soziale Arbeit». Als Code wird entweder «Hilfe/Nichthilfe» (Dirk Baecker), «Fall/Nichtfall» (Peter Fuchs) oder «bedürftig/nicht bedürftig» (Georg Weber/Frank Hillebrandt) vorgeschlagen (Merten, 2000, S. 185f.). Das bedeutet, dass das Funktionssystem und die mit ihm gekoppelten Organisationen (Sozialdienste, betriebliche Sozialarbeit usw.) der Sozialen Arbeit anhand ihrer Programme von Fall zu Fall bestimmen, ob geholfen wird oder nicht bzw. ob Bedürftigkeit besteht oder nicht. Das Beispiel zeigt, dass Theoriebildung in der Systemtheorie (und nicht nur hier) immer auch ein Entwicklungsprozess ist, in dessen Rahmen die Theorie weiter verfeinert und teilweise auch modifiziert wird. Diese Diskussion um die genaue Codierung der Sozialen Arbeit ist an dieser Stelle von untergeordnetem Interesse. Wichtig ist für uns vor allem, dass alle Code-Vorschläge auf behandelnde Formen der Sozialen Arbeit ausgerichtet sind – insbesondere auf die Sozialarbeit, die es mit Klientinnen und Klienten (oder Fällen) zu tun hat, deren Inklusionsfähigkeit in wichtige Gesellschaftsbereiche (Arbeit, Wirtschaft, Wohnen, Familie usw.) mittelfristig oder dauerhaft eingeschränkt ist. Die Soziokulturelle Animation – in ihrer Selbstbeschreibung fraglos ein Beruf der Sozialen Arbeit – ist mit dieser Co-

**22** Die Diskussion, ob es sich bei der Sozialen Arbeit (oder der sozialen Hilfe) um ein eigenständiges Funktionssystem handelt oder nicht, wird noch geführt (vgl. dazu die Diskussion in Kap. III von Merten, 2000), wobei die Tendenz relativ deutlich in Richtung Eigenständigkeit geht (vgl. dazu auch die neuere Analyse von Maass, 2007).

dierung nicht erfasst, denn sie leistet nur beschränkt «Hilfe» und betreut auch keine «Klientinnen», «Fälle» oder «Bedürftige».

Für die Soziokulturelle Animation, für die Jugendarbeit, aber auch für bestimmte Handlungsbereiche der Sozialpädagogik stellt sich demnach die Frage, ob eine Zuordnung dieser Disziplinen zur Sozialen Arbeit wirklich adäquat ist. Vielleicht wäre eine Zuordnung zum Funktionssystem «Erziehung» ja angemessener. Es ist ja kaum bestreitbar, dass die Einrichtung und Finanzierung von Stellen der Soziokulturellen Animation und der Sozialpädagogik durch die öffentliche Hand nicht selten durch die Wahrnehmung von Betreuungs- und Erziehungsdefiziten begünstigt wird. Es ist auch bekannt, dass die Sozialpädagogik bei der Etablierung der Volksschule im 19. Jahrhundert eine wichtige Rolle spielte und dass sie – im 20. Jahrhundert vornehmlich in den ausserschulischen Bereich verdrängt – das pädagogische Element ihrer Tätigkeit immer wieder aktiviert (Fatke, 2000). Neben vielen weiteren Beispielen, welche die Nähe von pädagogischen Prozessen und Prozessen der Sozialen Arbeit belegen, könnte man darauf hinweisen, dass die Ziele der Soziokulturellen Animation, die Selbsttätigkeit, die Selbstvergewisserung, die Selbstorganisation und die Selbständigkeit ihrer Zielpersonen zu fördern (Moser et al., 1999, S. 123), auch Ziele einer zeitgemässen (Päd-)Agogik sein könnten.

### **3.3 Die Soziokulturelle Animation als Präventionsdisziplin der Sozialen Arbeit**

Letztlich hängt es von der Beobachtungsperspektive ab, welchem Funktionssystem die Soziokulturelle Animation zugerechnet wird, denn auch diese Zurechnung ist immer eine soziale Konstruktion, die sich durch Argumente zu plausibilisieren versucht. (vgl. Kap. 7, G. Hangartner, S. 286) Neben den beschriebenen Affinitäten der Soziokulturellen Animation zu (päd)agogischen Prozessen gibt es auch gute Gründe, die Disziplin nicht nur dem Erziehungssystem, sondern auch dem Funktionssystem der Sozialen Arbeit zuzurechnen. Dabei ist jederzeit auch eine doppelte Zurechnung möglich, das heisst, Kommunikationen der Soziokulturellen Animation können sowohl im Erziehungssystem als auch im System der Sozialen Arbeit zu Anschlüssen führen (als systeminterne Kommunikation markiert werden) und so zu einer strukturellen Kopplung zwischen diesen Systemen führen. Ein Beispiel dafür könnte die Soziale Arbeit in der Schule sein, die durchaus ein Tätigkeitsfeld für die Soziokulturelle Animation darstellen könnte – vor allem wenn sich Soziale Arbeit nicht auf die Beratung von Kindern und Jugendlichen mit Problemen beschränkt, sondern auch versucht (in enger Kooperation mit den Lehrkräften), psychosoziale Lernprozesse (z.B. Umgang mit Konflikten) und Rahmenbedingungen (etwa das Schulklima) zu beeinflussen.

Die zentrale Argumentationslinie für eine Zurechnung der Soziokulturellen Animation zum Funktionssystem «Soziale Arbeit» liegt meines Erachtens im Bezug auf die präventive Wirkung des Berufs. Durch ihre Tätigkeiten trägt die Soziokulturelle Animation dazu bei, dass die sozialen Probleme (vornehmlich: die Exklusionsprobleme) erst gar nicht entstehen, welche die Sozialarbeit durch die Verbesserung der Inklusionsfähigkeit ihrer Klientel zu beseitigen versucht. Die Codierung des Systems (sei dies nun Hilfe/Nichthilfe, Fall/Nichtfall oder Bedürftigkeit/Nichtbedürftigkeit) liesse sich dann durch eine Zweitcodierung «Prävention/Behandlung» ergänzen. Das bedeutet, dass sich das System nicht nur Kommunikationen zurechnet, die auf die Leistung bzw. Nichtleistung von Hilfe hinauslaufen, sondern auch solche, die auf die Verhinderung von Fällen ausgerichtet sind, welche die Leistung von professioneller Hilfe notwendig machen. Eine solche Zweitcodierung «Prävention/Behandlung» ist nicht nur für das Funktionssystem «Soziale Arbeit» plausibel, sondern auch für das Gesundheitssystem mit seinem Code «krank/gesund». Hier wird mit Massnahmen der Prävention und Gesundheitsförderung versucht, das Auftreten von körperlichen und psychischen Krankheiten zu verhindern und damit die Gesundheit zu bewahren (Hafen, 2009a, S. 104).

Zu beachten ist dabei, dass sich die beiden Seiten der Unterscheidung («Prävention» und «Behandlung») wechselseitig nicht ausschliessen, sondern – ganz ähnlich wie «Gesundheit» und «Krankheit» – zu einem Kontinuum ergänzen. Das bedeutet, dass die Behandlung immer auch präventive Aspekte beinhaltet – etwa dann, wenn durch eine sozialarbeiterische Beratung bei finanziellen Problemen das Anhäufen von Schulden oder künftige Eheprobleme verhindert werden. Umgekehrt hat auch die Prävention eine behandelnde Seite, da sie nichts anderes macht, als Belastungsfaktoren und Schutzfaktorendefizite zu beseitigen, welche das Auftreten der zu verhindernden Probleme wahrscheinlicher machen<sup>23</sup>. Wenn die Soziokulturelle Animation zum Beispiel versucht, die Partizipationsmöglichkeit der breiten Bevölkerung bei Entscheidungsprozessen ihrer Gemeinde zu verbessern, macht sie nichts anderes, als einen Faktor anzugehen, der aktuell oder künftig zu Isolation und Machtlosigkeit und damit verbundenen Folgeproblemen führen kann. In diesem Sinn lässt sich sagen, dass die Disziplinen der Sozialen Arbeit die Differenz von Prävention und Behandlung unterschiedlich aktualisieren (Hafen, 2005, S. 55): Während bei der Sozialarbeit vornehmlich aktuell bestehende Probleme den Ausgangspunkt ihrer Aktivitäten markieren, setzt die Soziokulturelle Animation vermehrt bei der Beseitigung von Faktoren an,

<sup>23</sup> Zur Unterscheidung von Prävention und Behandlung vgl. Hafen (2007a, S. 56–69).

die dereinst zu Problemen führen könnten – und zwar nicht nur zu «sozialen» Problemen (also Problemen eingeschränkter Inklusionsfähigkeit), sondern auch zu Problemen der körperlichen und psychischen Gesundheit. Da diese Probleme und Folgeprobleme nicht in der Gegenwart, sondern in der Zukunft liegen, rückt die Problemorientierung der Soziokulturellen Animation (wie auch jene der Prävention) in den Hintergrund. Ihre Zielpersonen sind entsprechend keine «Fälle» oder «Klienten/-innen», sondern Menschen, bei denen sich die zu verhindernden Probleme in Zukunft entwickeln könnten, aber bei weitem nicht müssen. Oder mit Bezug auf die oben eingeführte Theorie der sozialen Adresse formuliert: Die soziale Adresse der Zielpersonen der Soziokulturellen Animation ist viel weniger stark durch bestehende Probleme geprägt als die Adresse der Personen, welche die behandelnde Sozialarbeit in Anspruch nehmen.

Interessanterweise sind beide Disziplinen bestrebt, ihre Zielpersonen mit Hilfe ihrer Aktivitäten aus dem System der Sozialen Arbeit zu exkludieren und sich selbst dadurch überflüssig zu machen. Die entsprechende Formulierung lautet bei der Sozialarbeit dann «Hilfe zur Selbsthilfe», während das gleiche Bestreben bei der Soziokulturellen Animation in den Zielsetzungen «Selbsttätigkeit», «Selbstvergewisserung», «Selbstorganisation» und «Selbständigkeit» aufscheint und auch beim Konzept des «Empowerment» zum Ausdruck kommt. Es ist meines Erachtens eine ebenso spannende wie notwendige Aufgabe für beide Disziplinen der Sozialen Arbeit, sich aktiver mit der Frage auseinanderzusetzen, wie im Praxisalltag mit dieser Paradoxie (sich selbst durch qualitativ hochstehende und erfolgreiche Arbeit überflüssig zu machen) umgegangen wird und welche Strategien zur Auflösung dieser Paradoxie (also erfolgreich zu arbeiten und sich trotzdem nicht überflüssig zu machen) genutzt werden.

Doch kommen wir zurück zum Kontinuum von Prävention und Behandlung: Im Praxisalltag zeigt sich, dass es auch die Soziokulturelle Animation immer wieder mit bestehenden Problemen wie eskalierenden Konflikten (z.B. in der Fanarbeit), Mobbing, Rauschtrinken, familiären Problemen usw. zu tun bekommt, die sie nicht einfach ignorieren kann. Für die Ausbildungsgänge der Soziokulturellen Animation könnte dieser stets mögliche Kontakt mit manifesten Problemen bedeuten, dass der Schulung der Beratungskompetenz – etwa in Form der lösungs- und kompetenzorientierten Kurzberatung – etwas mehr Gewicht zugemessen werden sollte. Die Sozialarbeit wiederum könnte sich in der Aus- und Weiterbildung durchaus noch intensiver mit der Frage auseinandersetzen, wie sie im Praxisalltag unter dem Belastungsdruck aktueller «Fälle» vermehrt die Ursachen der Exklusionsprobleme angehen kann, die ihre Tätigkeit prägen. Gerade die Schulsozialarbeit zeigt, wie schwierig es ist, diese präventive Funktion (der in

praktisch jedem Schulsozialarbeitskonzept grosse Bedeutung zugemessen wird) im Rahmen des zur Verfügung stehenden Arbeitspensums dann auch wirklich wahrzunehmen. Die Hauptursache für diese Schwierigkeit liegt in der Zeitdimension. Während die Probleme der Prävention in der Form von Risiken in der Zukunft lauern, sind die Probleme der Behandlung gegenwärtig und dulden daher in der Regel keinen Aufschub.

Im vorletzten Abschnitt war die Rede davon, dass die Soziokulturelle Animation durch ihre Tätigkeit nicht nur soziale, sondern auch gesundheitliche Probleme verhindern hilft. Das gilt umso mehr, als die Inklusionsprobleme der Klientel immer auch zu Belastungsfaktoren für die Gesundheit dieser Menschen werden. Die Soziokulturelle Animation erbringt demnach Leistungen für die Gesellschaft, die über das Funktionssystem der Sozialen Arbeit hinausreichen und bei der Diskussion um den gesellschaftlichen Nutzen der Disziplin (z.B. im Rahmen von Auftragsverhandlungen) nicht ausser Acht gelassen werden sollten (Hafen, 2009b, S. 28). Angesichts dieser zentralen Bedeutung der Prävention für die Funktionsbestimmung bzw. für die Identität und Aussendarstellung der Soziokulturellen Animation soll der enge Bezug der Disziplin zu Prävention und Gesundheitsförderung zum Abschluss dieses Unterkapitels noch ein wenig ausgeführt werden<sup>24</sup>. Dies wird anhand der folgenden zentralen Aspekte der Prävention angestrebt<sup>25</sup>:

- Gesundheit und ihre Einflussfaktoren
- Systemreferenz: Setting oder Individuum
- Zielgruppen
- Methodische Zugänge
- Werte und Grundhaltungen

Die psychische und körperliche Gesundheit wird durch zahllose Einflussfaktoren beeinflusst<sup>26</sup>. Viele dieser Belastungs- und Schutzfaktoren liegen im Handlungsbereich der Soziokulturellen Animation. So ist zum Beispiel die Gestaltung der erwerbsarbeitsfreien Zeit für die psychosoziale Entwicklung und damit auch für die Gesundheit von Menschen von grosser Bedeutung. Es macht einen Unterschied,

<sup>24</sup> Ich folge hier der Argumentation in Hafen (2009b). Vgl. zu einer ausführlicheren Darstellung dieses Zusammenhangs am Beispiel der Offenen Jugendarbeit Hafen (2006). Prävention und Gesundheitsförderung werden hier im Übrigen nicht unterschieden, da beide Ansätze darauf ausgerichtet sind, durch Stärkung von Schutzfaktoren bzw. die Beseitigung von Belastungsfaktoren Krankheiten und andere Phänomene (wie z.B. Gewalt) zu verhindern, welche die Gesundheit beeinträchtigen (vgl. dazu Hafen, 2007a, S. 94ff.).

<sup>25</sup> Vgl. zu diesen Aspekten ausführlich Hafen (2007a, S. 172ff.).

<sup>26</sup> Zum Gesundheitsbegriff und der Förderung von Gesundheit vgl. Hafen (2009a).

ob Kinder und Jugendliche jeden Tag stundenlang an den Videokonsolen sitzen bzw. fernsehen oder ob sie sich im öffentlichen Raum bewegen, der ihnen körperliche Bewegung und soziale Kontakte ermöglicht. Die neuere Hirnforschung belegt, wie wichtig gerade die sozialen Kontakte für die psychische Gesundheit sind (Bauer, 2006). Von relevanten Bezugspersonen als Persönlichkeit wahrgenommen und geschätzt zu werden, ist für die Entwicklung eines gesunden Selbstvertrauens und die Bildung einer stabilen Identität von zentraler Bedeutung. Doch nicht nur die positive Wahrnehmung durch seine Umwelt ist wichtig für die psychische Gesundheit von Jugendlichen (und Erwachsenen). Sie sind auch auf die wiederholte Erfahrung angewiesen, dass sie sich mit ihren Interessen einbringen und auch durchsetzen können. Dabei geht es nicht um ein egoistisch-kompromissloses Durchsetzen der eigenen Begehrlichkeiten, wie es der «Jugend von heute» gerne vorgeworfen wird. Vielmehr geht es um die Erfahrung, dass man im eigenen Leben nur etwas bewirken kann, wenn man andere überzeugen kann, ohne dabei deren eigene Selbstverwirklichungsbedürfnisse zu missachten. Diese «Selbstwirksamkeitserwartung» (Bandura, 1998) schützt erwiesenermassen vor unerwünschten Lebensbewältigungsstrategien wie Depression, Sucht oder übermässiger Aggressivität, und dies nicht nur bei Jugendlichen, sondern bei Menschen jeden Alters.

Die Beispiele zeigen, wie weitreichend die Parallelen von Soziokultureller Animation und Prävention/Gesundheitsförderung sind. Mit ihren Aktivitäten fördert die Soziokulturelle Animation wichtige soziale und psychische Schutzfaktoren für die Gesundheit, und sie trägt nachhaltig zur Beseitigung von Belastungsfaktoren bei, welche diese Gesundheit gefährden. Dabei richtet sie sich wie die Prävention/Gesundheitsförderung nicht nur an Individuen, sondern auch an soziale Systeme – genauso, wie dies etwa mit den Konzepten des «Community Development» und des «Organizational Change» angestrebt wird, die für die Soziokulturelle Animation eine grosse Rolle spielen<sup>27</sup>. Auch bei den methodischen Zugängen ergeben sich Parallelen. So hat die Projektarbeit für beide Bereiche eine grosse Bedeutung<sup>28</sup>, weil sie erlaubt, in hoch komplexen, dynamischen Verhältnissen Erwartungen zu stabilisieren (beabsichtigte und unbeabsichtigte) Wirkungen zu erfassen und die Inklusion relevanter Partner zu regeln. Eng verbunden mit der Methodik (und oft kaum von der Methodik zu trennen) sind grundsätzliche wertgebundene Haltungen wie «Freiwilligkeit», «Partizipation», «Empowerment»

**27** In Prävention und Gesundheitsförderung laufen diese auf soziale Systeme ausgerichteten Massnahmen unter Bezeichnungen wie «Setting-Ansatz» oder «Verhältnisprävention». Vgl. dazu Hafén (2007a, S. 201–242).

**28** Für die SKA vgl. Willener (2008), für die Prävention Hafén (2007a, S. 279ff.).



oder «Nachhaltigkeit», welche auch für Prävention und Gesundheitsförderung von zentraler Bedeutung sind. Schliesslich richtet sich auch die Soziokulturelle Animation an unterschiedliche Zielgruppen, deren Adressenmerkmale (Gender, sozio-ökonomischer Status, Migrationshintergrund, Alter usw.) oft eine Anpassung der einzelnen Massnahmen bedingen.

### 3.4 Soziokulturelle Animation und Früherkennung

Als letztes Argument für die Nähe von Soziokultureller Animation und Prävention/Gesundheitsförderung soll die Früherkennung aufgeführt werden, die in der systemischen Präventionstheorie als Schnittstelle von Prävention und Behandlung gesehen wird (Hafen, 2007a, S. 70–74). Früherkennung ist als Form von Diagnose zu verstehen, die Anzeichen von Problemen wie Jugendgewalt, Isolation, Depression, Kindesmissbrauch usw. identifiziert und angemessene Behandlungsschritte einleitet, um eine Chronifizierung dieser Probleme oder die Ausbildung von Folgeproblemen zu verhindern. Anders als in der Medizin stehen für die Früherkennung in psychosozialen Kontexten keine Maschinen (Computertomografen, Röntgenapparate, Blutdruckmessgeräte usw.) zur Verfügung, und auch systematisierte Diagnose-Instrumente wie ICD-10-Klassifikationen<sup>29</sup> sind in der Regel nicht anwendbar. Vielmehr muss versucht werden, systematisch soziale Beobachtungs- und Austauschprozesse in Kooperation mit unterschiedlichen Beobachtungsinstanzen einzurichten. Dabei geht es um genauso um intrasystemische (systeminterne) Prozesse (etwa wenn an den Teamsitzungen Zeit für den Austausch zur psychosozialen Befindlichkeit der Zielpersonen vorgesehen ist) wie um intersystemische Bemühungen (etwa dann, wenn der Kontakt zur Schule oder zum Sportverein gesucht wird).

Die Soziokulturelle Animation bringt für diese Vernetzungs- und Koordinationsarbeit, welche die Früherkennung auszeichnet, über ihre Interventionspositionen «Organisatorin» und «Mediatorin» alle theoretischen und methodischen Voraussetzungen mit sich, und sie ist sich auch bewusst, wie wichtig diese «seismologische Funktion» ist. So schreibt Prelicz-Huber (2009, S. 22):

---

«Aufgrund ihrer Kenntnis von den Jugendlichen einerseits und vom Gemeinwesen andererseits können sie [die Animatoren und Animatorinnen, d. Verf.] sich anbahnende Probleme wahrnehmen und benennen.»

---

<sup>29</sup> International Classification of Diseases.

Selbstverständlich kann diese Früherkennungsfunktion nicht nur in der Jugendarbeit, sondern in allen Handlungsfeldern der Soziokulturellen Animation aktiviert werden. Wichtig ist dabei, dass sich die Fachleute aktiv mit den ethischen Fragen auseinandersetzen, die mit der Früherkennung untrennbar verbunden sind. Stigmatisierungseffekte (Beschädigungen der sozialen Adresse) bei den Zielpersonen sind dabei genauso zu beachten wie die Aufrechterhaltung des Vertrauensverhältnisses oder (auf rechtlicher Ebene) Aspekte des Datenschutzes.

Die Frage, mit wem und in welcher Form man sich über Anzeichen einer problematischen Entwicklung einer Zielperson austauscht, muss in jeder Situation neu geklärt werden. Die damit verbundenen Entscheidungen sind oft nicht einfach zu fällen und zu tragen. So mag es Situationen geben (z.B. wenn schwerere Rechtsbrüche vorliegen oder die Gesundheit der Zielperson gefährdet ist), wo eine Kontaktaufnahme mit andern Beobachtern (Eltern, Lehrkräften, Heimleitung, Polizei) auch gegen den Willen der betroffenen Person gesucht wird. Entscheidend ist, dass dabei das Wohl dieser Person und nicht ein anderer Aspekt (wie die Aufrechterhaltung der Ordnung) im Vordergrund steht. Das wiederum schliesst natürlich nicht aus, dass die Aufrechterhaltung der Ordnung (etwa über die Durchsetzung von Regeln) auch dem Wohl der Zielpersonen dienen kann. Es gehört zur professionellen Kompetenz der Soziokulturellen Animation, die mit der Früherkennung untrennbar verbundene Unterscheidung «Unterstützung/Kontrolle» in jedem Fall aktiv zu reflektieren und dann die Wahl zu treffen. Dabei ist unabdingbar, dass die Präferenz auf «Unterstützung» liegt, was wie gesagt Massnahmen der Kontrolle nicht ausschliesst.

Die Theorie spricht in diesem Fall vom Umgang mit Unterscheidungen von einem «Re-entry», von einem Wiedereintritt der Unterscheidung (hier: «Unterstützung/Kontrolle») in die eine Seite der Unterscheidung (hier: «Unterstützung»). Dieser unterscheidungstheoretische Zugang ermöglicht nicht nur in der Früherkennung, sondern ganz generell einen differenzierten Umgang mit Unterscheidungen – etwa in der Pädagogik, wo die Unterscheidung «Grenzen setzen/Eigenverantwortung fördern» oft undifferenziert, das heisst mit der absoluten Wahl der einen Seite (heutzutage: «Grenzen setzen»; zur Zeit der 68er: «Eigenverantwortung fördern») eingesetzt wird<sup>30</sup>. Dabei wird verpasst, zu sehen, dass die gut begründete Aktivierung der andern Seite nicht in Widerspruch zur bevorzugten Seite stehen

**30** Es dürfte kaum bestritten sein, dass diese Unterscheidung auch für die Soziokulturelle Animation von Bedeutung ist, und zwar nicht nur in der Jugendarbeit, sondern auch in der Arbeit mit Erwachsenen. Ich sehe das als weiteren Hinweis für die Nähe der Disziplin zur (Päd-)Agogik.

muss – bei unserem Beispiel etwa dann, wenn Kindern und Jugendlichen durch das Setzen klarer Grenzen Gelegenheit zu Lernprozessen gegeben wird, die sie dazu befähigen, sich die Grenzen später in Eigenverantwortung selbst zu setzen.

### **3.5 Die Funktion(en) und die Mandatierung der Soziokulturellen Animation**

Die bisherigen Ausführungen haben gezeigt, dass die Soziokulturelle Animation ganz unterschiedliche Aufgaben übernimmt und dadurch Leistungen für diverse Gesellschaftsbereiche erbringt. Bei der Klärung der Funktion der Soziokulturellen Animation ist aus systemtheoretischer Perspektive wichtig, dass Funktionen nicht als «Eigenschaften» oder als «festgelegte Zwecke» eines Phänomens verstanden werden. Vielmehr fragt die «funktionale Analyse» als systemtheoretisch inspirierte Forschungsmethode nach unterschiedlichen Beobachtern, die Probleme konstruieren, für die das betreffende Phänomen als «Lösung» gedeutet werden kann<sup>31</sup>. Die Funktion wird aus dieser Perspektive zur Problemlösung, wobei «Problem» nicht nur gesellschaftlich problematisierte Phänomene wie Jugendgewalt umschreibt, sondern jeden als veränderungswürdig beschriebenen Zustand (wie z.B. die mangelnde politische Einbindung bestimmter Bevölkerungsgruppen)<sup>32</sup>. Für die Soziokulturelle Animation bedeutet dies, dass sie nicht eine klar bestimmbare Funktion «hat», sondern dass ihr von unterschiedlichen Beobachtern (inkl. sich selbst) unterschiedliche Funktionen zugeschrieben werden – Funktionen, die mit Erwartungen verbunden sind, welche sich auch widersprechen können. In Hinblick auf die Perspektive der staatlichen Verwaltung etwa liegt die Annahme nahe, dass die Soziokulturelle Animation primär das Problem gesellschaftlicher Erziehungs- und Betreuungsdefizite entschärfen soll. Vor dem Hintergrund dieser Funktion und gespeist durch die gesellschaftlich problematisierte Wahrnehmung von «herumlungernden» Jugendlichen im öffentlichen Raum, richten die Kommunen Jugendtreffs ein, fördern die offene Jugendarbeit und finanzieren in diesem Zusammenhang Stellen, die mit Soziokulturellen Animatorinnen und Animatoren besetzt werden. Eine Funktion der «Kritik und Solidarität» (Moser et al., 1999, S. 22) hingegen, kombiniert mit zunehmender (auch politischer) Mitbestimmung sozial benachteiligter Bevölkerungsgruppen (Minderheitenschutz), ist aus dieser Verwaltungsperspektive kaum zu erwarten. Für die Soziokulturelle Animation selbst jedoch können die fehlenden Mitbestimmungsmöglichkeiten ihrer Zielpersonen durchaus ein Problem darstellen, zu dessen Lösung die Fachleute beitragen können und sollen.

**31** Vgl. dazu Fuchs (2000, S. 160).

**32** Ich folge hier Hafen (2009b, S. 27f.). Vgl. zu den Funktionen der Soziokulturellen Animation aus systemtheoretischer Perspektive auch Voisard (2005, S. 55ff.).

Mit diesen unterschiedlichen Funktionsbestimmungen eng verbunden ist die Frage nach der Mandatierung der Soziokulturellen Animation – eine Frage, die bei der Sozialarbeit seit vielen Jahren diskutiert wird, bei der Soziokulturellen Animation jedoch bis heute unbeachtet geblieben ist, obwohl sich die Disziplin selbst ja der Sozialen Arbeit zuordnet. Angesichts unterschiedlicher Akteure (Arbeitgeber, Kollegen und Kolleginnen, Auftraggeber, Berufsverband, Hochschulen usw.), welche die Soziokulturelle Animation aus ihrer jeweiligen Perspektive mit unterschiedlichen, sich teilweise widersprechenden Erwartungen und Aufträgen konfrontieren, ist anzunehmen, dass sich nicht nur die Sozialarbeit, sondern auch die Soziokulturelle Animation mit einem «doppelten», ja sogar mit «multiplen» Mandaten auseinandersetzen muss<sup>33</sup>. Diese unterschiedlichen Erwartungen können sich im Praxisalltag schnell zu schwer vereinbaren Widersprüchen verdichten, deren Auflösung eine hohe (individuelle und soziale) Reflexionskompetenz und die intermediäre Position der Fachleute bedingt. So kann sich eine Jugendtreffleiterin nicht einfach auf das Selbstbestimmungsrecht der Jugendlichen berufen oder auf wissenschaftliche Studien zur Bedeutung der Selbstwirksamkeit für die psychische Gesundheit hinweisen, wenn die Gestaltung der näheren Umgebung des Jugendtreffs von den Nachbarn als Ruhestörung empfunden wird und der Trägerverein (auf Druck der Politik) mit der Schliessung des Treffs droht.

Die oben beschriebene und in der relevanten Fachliteratur selbst eingeforderte Präventionsfunktion<sup>34</sup> stellt angesichts der vielfältigen, teilweise nur schwerlich vereinbaren Erwartungen und Mandate an die Soziokulturelle Animation eine Funktion dar, die für alle relevanten Instanzen im grossen und ganzen unbestritten erscheint. Es gibt kaum eine professionelle Interventionsposition, die als Grundidee so wenig bestritten ist wie die Prävention. Wer sollte schon dagegen sein, «soziale Probleme» frühzeitig zu verhindern? Ohne den Umstand zu vernachlässigen, dass sich die Begeisterung für die Prävention (gerade bei der Politik) schnell abkühlt, wenn sie substantielle Kosten generiert oder gar grundsätzliche gesellschaftliche Prozesse (etwa im Kontext der Verkehrs- oder der Siedlungspolitik) reformieren möchte, sollte die Soziokulturelle Animation die gesellschaftliche Unbestrittenheit der Prävention unbedingt mehr für ihre Anliegen nutzen. Der Prävention kommt in einer Gesellschaft, die sich über die Massenmedien kontinuierlich und übermässig selbst alarmiert, eine beruhigende Funktion zu, da sie Vorschläge macht, wie die drohenden Risiken zu beseitigen

**33** Zur Frage der multiplen Mandatierung der Sozialarbeit vgl. Hafén (2008).

**34** Vgl. dazu Moser et al. (1999, S. 23), wobei an dieser Stelle weniger die Verhinderung von Problemen durch Beseitigung von Belastungsfaktoren und die Förderung von Schutzfaktoren gemeint ist als das frühzeitige Erkennen von Problemen, also die Früherkennung.

sind (Hafen 2007a, S. 132ff.). Wenn die Soziokulturelle Animation dann aufzeigen kann, dass sie (in Wahrnehmung ihrer Präventionsfunktion) aktiv zur Verhinderung von Problemen wie Jugendgewalt oder psychischen Erkrankungen von Menschen jeden Alters beitragen kann, dann stärkt sie ihre Positionierung nicht nur gegenüber potenziellen Auftraggebern, sondern auch gegenüber der Öffentlichkeit. Das Herausstreichen der Präventionsfunktion kann dann auch helfen, andere Funktionen, die für die Soziokulturelle Animation wichtig sind, argumentativ zu unterstützen – etwa dann, wenn aufgezeigt wird, wie wichtig die Integrationsfunktion für die Verbesserung der Kommunikationskultur in einem Quartier und damit für die psychische Gesundheit der Bewohner und Bewohnerinnen ist.

#### **4. Die Praxis der Soziokulturellen Animation – systemtheoretisch**

Nachdem wir die Soziokulturelle Animation im vorherigen Kapitel mit der Gesellschaft und dabei insbesondere mit den Funktionssystemen «Soziale Arbeit» und «Erziehung» in Verbindung gesetzt und uns mit den unterschiedlichen Funktionen auseinandergesetzt haben, nähern wir uns in diesem Kapitel noch weiter der Praxis an. Zuerst geht es darum, die Soziokulturelle Animation als Gestalterin «sozialer Räume» zu beschreiben und zu schauen, mit welchen Systemen sie es in diesem Raum zu tun hat. (vgl. Kap. 8, B. Emmenegger, S. 326 und Kap. 9, A. Willener, S. 350) Nachfolgend werden die Interventionspositionen der Soziokulturellen Animation im Zusammenhang mit einigen wichtigen methodischen Ansätzen diskutiert und Möglichkeiten bzw. Grenzen der Disziplin reflektiert.

##### **4.1 Die Soziokulturelle Animation als Gestalterin sozialer Räume**

Es ist unbestritten, dass es die Soziokulturelle Animation immer auch mit einzelnen Menschen zu tun hat, die sie zu Lernprozessen anregen will. Gerade die edukative Funktion (Moser et al., 1999, S. 22) verweist auf diesen individuumsozialen Zugang, der «(...) primär im ausser- und nachschulischen (ausserhalb des formalen/institutionellen Bildungssystems) Bereich Bildungs- und Lerngelegenheiten erschliesst und anbietet»<sup>35</sup> und damit einen wichtigen Grund für die bisweilen enge Kopplung der Soziokulturellen Animation mit dem Erziehungssystem darstellt. Insgesamt ist die Soziokulturelle Animation jedoch unbestritten ein Beruf, der auf die Gestaltung *sozialer* Systeme ausgerichtet ist<sup>36</sup>. Sie steht

**35** Gerade im Kontext einer vermehrt auf Prävention und Früherkennung ausgerichteten Sozialen Arbeit in der Schule könnte die Soziokulturelle Animation durchaus auch innerhalb des Bildungssystems einen wertvollen Beitrag leisten.

**36** Man könnte auch formulieren, dass die Soziokulturelle Animation an der Schnittstelle von Individuum und Sozialem steht. Vgl. dazu das Kap. 7, S. 266 von Gabi Hangartner.

damit Ansätzen wie «Community Development», «Organisational Development» oder «Gemeinwesenarbeit» sicher funktional, weitgehend aber auch methodisch sehr nahe, obwohl sich diese Disziplinen teilweise in andern Kontexten entwickelt haben. Das «Soziokulturell» in der Berufsbezeichnung kann aus systemtheoretischer Perspektive so verstanden werden, dass die Fachleute der Soziokulturellen Animation in sozialen Systemen Strukturveränderungen (also Lernprozesse) zu initiieren versuchen und damit Einfluss auf die Systemkultur (als Gesamtheit der Systemstrukturen) nehmen<sup>37</sup>. Sie tun dies auf allen drei Ebenen sozialer Differenzierung: auf der Ebene der Gesellschaft im Kontext der Funktionssysteme «Soziale Arbeit» und «Erziehung», auf der Ebene der Organisation (da sie selbst in Organisationen eingebunden sind und es mit Organisationen zu tun haben) und auf der Ebene der Interaktion, also im direkten Kontakt mit ihren Zielpersonen. Zusätzlich hat es die Soziokulturelle Animation mit sozialen Systemen zu tun, die mit den Kategorien «Gesellschaft», «Organisation» und «Interaktion» nicht so einfach zu erfassen sind – etwa mit «Quartieren» oder «Netzwerken». Diesen unterschiedlichen sozialen Systemen wollen wir uns nun zuwenden.

Den Ausgangspunkt dieser Systemanalyse soll eine Bemerkung zum Raumkonzept der Systemtheorie bilden<sup>38</sup>. Da Kommunikationssysteme (wie psychische Systeme) in der Systemtheorie als sich selbst reproduzierende, operative Differenzen verstanden werden, sind sie raumlos konzipiert. Wir haben gesehen, dass diese Kommunikationssysteme zwar auf die dauerhafte Kopplung mit körperlichen und psychischen Systemen angewiesen sind, dass diese Systeme jedoch nicht als Teil der sozialen Systeme gesehen werden, sondern als (hoch relevante) Umwelt. Das Gleiche gilt für den Raum. Räume wie Quartiere, Stadtteile, Dörfer, aber auch Häuser bilden mit ihren physikalisch-materiellen Besonderheiten (Aussen- und Innenarchitektur, Strassen, Parks, Verkehr usw.) wie Körper und Psychen hoch relevante Umwelten der Kommunikation. Wir haben es also mit einer vierten Dimension der «systemischen» bio-psycho-sozialen Verhältnisse zu tun, in denen sich die Soziokulturelle Animation bewegt und mit deren Wechselwirkungen (z.B. mit der Wirkung von Lärm auf die psychische Befindlichkeit und mit dem damit verbundenen Einfluss auf die Kommunikation) sie sich auseinandersetzen muss. Wie immer, wenn von einer Beeinflussung von Systemen durch Umweltfaktoren die Rede ist, gehen wir auch beim Raum nicht von deterministischen Verhältnissen, das heisst von einem «Raumdeterminismus» aus. Der Raum und seine

**37** Zu theoretisch anders begründeten Varianten des Kulturbegriffs vgl. die Kap. 1, S. 16 von Heinz Wettstein und Reto Stäheli, Kap. 6, S. 226 in diesem Buch.

**38** Zu theoretisch anders begründeten Raumkonzepten in der Soziokulturellen Animation vgl. die Kap. 8, S. 326 von Barbara Emmenegger und Alex Willener, Kap. 9, S. 350 in diesem Buch.

Gestaltung hat unbestritten einen Einfluss auf soziale Systeme, aber es ist immer das jeweilige System selbst, das (auf der Basis seiner Strukturen) bestimmt, welche Aspekte der räumlichen Umwelt als Anlass für Anpassungsprozesse genommen werden. So nutzen Jugendgruppen urbane Räume ganz anders für ihre Bedürfnisse als Familien oder ältere Menschen. Ein verlassenes Fabrikareal kann daher für die einen ein (ästhetisches) Ärgernis sein, während es für andere eine attraktive Umwelt für die Pflege sozialer Kontakte und für sonstige Freizeitaktivitäten darstellt. Räume «sind» in diesem Sinn aus systemtheoretischer Perspektive keine «Realität», sondern sie werden (wie alles) durch Beobachtung erst erzeugt und mit Symbolik und Sinn aufgeladen. Analysen physikalisch-materieller Räume sind demnach ein wichtiges Element von Sozialraumanalysen, wobei es entscheidend ist, nicht nur die Beschaffenheit dieser Räume zu erfassen, sondern vor allem auch ihre Beobachtung durch die verschiedenen Kommunikationssysteme in ihrer Umwelt und die sich daraus ergebenden Wirkungen (Schroer, 2006, S. 177). Weiter ist klar, dass die Gestaltung von Räumen im Rahmen von kulturellen Aktivitäten Auswirkungen auf die kommunikativen Prozesse hat, da deren Umwelt ja verändert wird und sich demnach andere Irritationsanlässe bieten als zuvor. Ebenfalls deutlich wird, dass die Soziokulturelle Animation bei der Gestaltung von physikalisch-materiellen Räumen eine Akteurin neben andern ist und sich im Rahmen ihrer Aktivitäten immer auch mit Akteuren aus Raumplanung, Städtebau, Verkehrspolitik usw. und deren Mandaten auseinandersetzen muss.

Doch lenken wir den Blick nun auf die unterschiedlichen sozialen Systeme, die bei der «Sozialraumorientierung» von Bedeutung sind – einer Sozialraumorientierung, die nicht nur in der Soziokulturellen Animation, sondern in der gesamten Sozialen Arbeit und auch in Prävention und Gesundheitsförderung von immer grösserer Bedeutung ist<sup>39</sup>. Den Anfang wollen wir dabei bei der Systemform «Organisation» machen, die wir weiter oben als evolutionär enorm erfolgreich eingeführt haben. Entscheidend ist, dass Organisationen im Gegensatz zu Funktionssystemen oder Quartieren adressabel sind und demnach als Mandatgeber und -nehmer in Frage kommen. Dieser Umstand rückt zum einen diejenigen Organisationen in den Fokus, die Soziokulturelle Animatoren und Animatorinnen als Arbeitnehmende inkludieren. Zum andern ist die Soziokulturelle Animation immer auch mit Organisationen in der Umwelt konfrontiert, die sie verändern möchte – mehr noch: sie ist auf den Kontakt mit diesen Organisationen angewiesen.

<sup>39</sup> Vgl. dazu das entsprechende Kap. 9, von A. Willener, S. 350).

Wenn etwa im Kontext einer Hochhaussiedlung mit vielen Sozialwohnungen zusammen mit Arbeitslosen ein Begegnungsraum für die Bewohner und Bewohnerinnen geschaffen werden soll, dann braucht es nicht nur partizipative Bemühungen, die auf diese Zielpersonen ausgerichtet sind, sondern auch eine aktive Partizipation der Siedlungsverwaltung, der Gemeindebehörde, des Arbeitsamtes und anderer organisationsförmiger Stakeholder, die in irgendeiner Form durch das Projekt betroffen sind. Kompetenzen zum Umgang mit formalen Organisationen wie Verhandlungsgeschick oder die Bereitschaft und die Gelassenheit, bürokratische Hürden zu überwinden, sind daher für die Soziokulturelle Animation genauso unerlässlich wie für die Sozialarbeit. Schliesslich ist die Soziokulturelle Animation gefordert, Aktivitäten im öffentlichen Raum aktiv zu organisieren. Diese Organisationstätigkeit ist anders und oft schwieriger zu realisieren als in einer Organisation (z.B. einem Jugendtreff oder einem Gemeinschaftszentrum), in der die Strukturen (Entscheidungskompetenzen, Kommunikationswege usw.) bereits weitgehend formalisiert sind.

Städte und urbanisierte Gemeinden in der Agglomeration sind immer weniger «Ganzheiten» im Sinne der griechischen «polis», sondern Orte «krassester Gegensätze, Unterschiede und Vielheiten» (Schroer, 2006, S. 240). Die öffentlichen Räume (Stadtteile, Strassenzüge, Fabrikareale, Parks) usw., die sich innerhalb der Städte und Gemeinden ausdifferenzieren, sind hochkomplexe, strukturell sehr schwach definierte Systeme. Diese Heterogenität reproduziert sich nicht nur innerhalb einer Stadt, sondern auch innerhalb als «Banlieus», «Einkaufsmeilen» oder «Nobelviertel» bezeichneter Räume. Jedes dieser Systeme stellt für sich einen eigenen Mikrokosmos dar, der seine Identität in einem Zusammenspiel von physikalisch-materiellen Rahmenbedingungen in einem geografischen Raum (mit seiner räumlichen Grenze) und sozialen Prozessen (dem sozialen Raum mit seiner durch Kommunikationsprozesse gezogenen operativen Grenze) gewinnt. Dieses Zusammenspiel von bio-psycho-sozio-materiellen Faktoren wird auch in andern theoretischen Kontexten (etwa bei Bourdieu, 1985) beschrieben und bildet Anlass für zahlreiche empirische Untersuchungen wie den vielzitierten «Broken-windows»-Ansatz (Wilson/Kelling, 1982), der auch durch neuere Untersuchungen bestätigt wird (Keizer et al., 2008). Dieser Ansatz geht davon aus, dass der materielle Zerfall eines Quartiers zu einem Anstieg der Regelbrüche führt und es demnach angezeigt ist, zerbrochene Fenster und andere Sachbeschädigungen sofort zu beheben.

Selbstverständlich können sich die Folgerungen, die aus solchen empirischen Befunden gezogen werden, grundsätzlich unterscheiden. Während die «Broken-windows»-Studie in den USA neben baulich-gestalterischen Massnahmen auf sozialer Ebene vornehmlich zu erhöhter Polizeipräsenz und «Zero-tolerance»-Konzepten



führte, hat die Soziokulturelle Animation alle theoretischen und methodischen Kenntnisse, um die Gestaltung der physikalisch-materiellen Umwelt mit der Aktivierung von psychosozialen Prozessen zu verbinden. Vorzüglich verfolgt sie dabei einen eher ressourcenorientierten Ansatz, der sich nicht darauf beschränkt, Defizite der sozialen und materiellen Umwelt zu beseitigen, sondern bestrebt ist, auf beiden Ebenen Potenziale zu eruieren und diese für die Erreichung der eigenen Ziele zu nutzen. Dass diese Potenziale in jedem noch so belasteten Quartier vorhanden sind, zeigen unzählige Projekte im Kontext der Soziokulturellen Animation wie etwa das Quartierentwicklungsprojekt BaBeL (Willener et al., 2008).

Um in diesen hochkomplexen, im eigentlichen Sinne des Wortes «systemischen» Verhältnissen Veränderungen bewirken zu können, ist die Soziokulturelle Animation auf Modelle der Kooperation und Vernetzung von Einzelpersonen, Gruppen und Organisationen angewiesen. Es geht demnach um die Initiierung von ganz besonderen Formen von sozialen Systemen wie Kooperationssystemen oder Netzwerken, die mit den Merkmalen von «Gesellschaft», «Organisation» und «Interaktion» teilweise, aber nicht ganz zu bestimmen sind und auch nicht einfach Projekten entsprechen<sup>40</sup>. Diesen Systemen wollen wir uns nun noch etwas intensiver zuwenden<sup>41</sup>.

Bei Kooperationssystemen, die durch die Soziokulturelle Animation initiiert und zumindest am Anfang auch begleitet werden, geht es darum, unterschiedliche Partner (Privatpersonen, Hausbesitzer, Gewerbetreibende, Repräsentanten aus der Verwaltung usw.) zusammenzubringen, um bestimmte Ziele gemeinsam zu erreichen. Es handelt sich um soziale Systeme, die mehr oder weniger formal organisiert sind und sich die Erreichung eines bestimmten Zieles als Zweck setzen. Die Dauer des Systems ist dabei in der Regel auf die Zeit beschränkt, die zur Erreichung (oder dem endgültigen Verfehlen) des Zieles benötigt wird – es sei denn, es werden neue Ziele definiert, deren Erreichung mit dem System angestrebt wird. Kooperation ist also lediglich über die Ausdifferenzierung von sich neu bildenden (emergenten) Systemen möglich.

Kooperationssysteme sind in diesem Sinn eigenständige, operativ geschlossene und auf Partizipation ausgerichtete Systeme in der Umwelt der kooperierenden Systeme. Die Hoffnung dabei ist, dass die Kommunikationen im Kooperationssystem für bestimmte Systeme (z.B. die politische Verwaltung) in der Umwelt An-

<sup>40</sup> Zur Projektmethode vgl. das folgende Kapitel.

<sup>41</sup> Ich folge hier Hafen (2007a, S. 274ff.).

lass zu (erwünschten) Eigenirritationen geben. Man hofft zum Beispiel, dass die Vorschläge zur Verkehrsplanung im Quartier, die durch Vertretungen der Anwohnerschaft, des Verkehrsvereins, der Quartierverbände, der politischen Parteien und des Gewerbes erarbeitet wurden, in die politischen Entscheidungsprozesse einfließen. Dabei kann versucht werden, die Wahrscheinlichkeit des Interventionsversuchs dadurch zu erhöhen, dass der Chef der städtischen Verkehrsplanung eingeladen wird, im Kooperationsystem mitzuarbeiten. Das Kooperationsystem ergibt sich demnach aus der strukturellen Kopplung von unterschiedlichen sozialen Systemen und den psychischen Systemen der Gruppenmitglieder. Das bedeutet, dass sich die Kommunikation im System durch eine grosse Anzahl von Prozessen in der Umwelt beeinflussen lässt, ohne dabei einer kausalen Bestimmung durch ein einzelnes dieser Systeme unterworfen zu sein. Für die Fachleute der Soziokulturellen Animation, die das Kooperationsystem beratend begleiten oder anleiten, stellt sich insbesondere das Problem, dass in einem solchen System unterschiedliche Systemkulturen aufeinandertreffen und dass diese «interkulturellen» Konflikte oft nicht einfach zu bewältigen sind. In der Regel sind dabei Kompetenzen aus allen vier Interventionspositionen (AnimatorIn, OrganisatorIn, MediatorIn, KonzeptorIn<sup>42</sup>) des Berufs gefragt.

Andererseits wirkt sich die Kommunikation im Kooperationsystem selber auf die Systeme in seiner Umwelt aus, und zwar nicht nur auf das System, das zu beeinflussen versucht wird. So kann dem Chef der Verkehrsplanung von seinem Departementschef eine Rüge erteilt werden, weil er in der Kooperationsgruppe Versprechungen gemacht hat, zu denen er nicht befugt war; zwischen den Vertretern der Nachbarschaft mag ein interfamiliärer Konflikt ausbrechen, weil sich die Interessen (mehr Parkplätze versus eine Spielstrasse für die Kinder) diametral widersprechen; die Leiterin der Bäckerei berücksichtigt das nächste Mal vielleicht das Spenglereigeschäft in der Nebenstrasse, weil sie den Spenglermeister in seiner Argumentation in der Gruppe so überzeugend gefunden hat, und die einzelnen Gruppenmitglieder gehen befriedigt oder frustriert nach Hause und sehen der nächsten Sitzung je nachdem mit unterschiedlichen Erwartungen entgegen.

Wenn Kooperation eine aktive strukturelle Kopplung unterschiedlicher Systeme darstellt und damit Prozesscharakter hat, kann «Vernetzung» als eine Bedingung der Möglichkeit von Kooperation gesehen werden, also als (zumeist latente) Struktur in den einzelnen Systemen. Man weiss in einer Organisation, was be-

<sup>42</sup> Vgl. dazu Moser et al. (1999, S. 128ff.) und Kap. 7, G. Hangartner, S. 300.

stimmte Systeme in der Umwelt der Organisation machen, und hat Angaben zu Kontaktmöglichkeiten, die im Bedarfsfall – etwa wenn das Bedürfnis nach Austausch oder Kooperation besteht – realisiert werden können. Wenn es (z.B. im Rahmen eines Projektes) darum geht, die Vernetzung zu verbessern, dann besteht die eigentliche Arbeit in der Regel darin, die betroffenen Systeme bei der Herstellung dieser Kontaktmöglichkeiten zu unterstützen.

Von der «Vernetzung» zu unterscheiden wären die «Netzwerke», also der operative Vollzug der Systeme, die durch die Vernetzung ermöglicht werden sollen. Netzwerke bilden sich nach Luhmann (1995a, S. 254f.) seit dem Übergang von stratifikatorischer zur funktional differenzierten Gesellschaft mit ihrer hohen Priorität für Organisationen. Luhmann bezieht seinen Netzwerkbegriff hier insbesondere auf informelle Netzwerke, die vornehmlich auf Interaktion beruhen und den inkludierten Personen den Austausch von Gunsterweisungen ermöglichen, die (gerade in sogenannten «Entwicklungsländern») dadurch nötig werden, dass die Personen längerfristig von der Teilnahme an den Leistungsbereichen der Funktionssysteme ausgeschlossen sind. Wir wollen den Netzwerkbegriff hier breiter fassen, auch um mehr an die Netzwerksemantik anzuschliessen, die in der professionellen Praxis üblich ist.

Stellt man Netzwerke in den Kontext der drei systemtheoretischen Grundtypen sozialer Systeme – Interaktion, Organisation und Gesellschaft –, dann fällt auf, dass Netzwerke in ihrem Vollzug hauptsächlich interaktiv operieren. Die Mitglieder (oder deren Vertreter, wenn es sich bei den Mitgliedern um Organisationen handelt) treffen sich in der Regel persönlich, wenngleich man sich heute Netzwerke vorstellen kann, die ihre Funktion mehrheitlich per E-Mail erfüllen. Trotz des häufigen Bezugs auf Interaktion haben Netzwerke gewisse formale Merkmale, die sie mit Organisationen vergleichen lassen – etwa dass sie die Inklusion von Personen und/oder Organisationen über Mitgliedschaft regeln. Andererseits zeichnen sich Netzwerke dadurch aus, dass sie viel loser strukturiert sind als Organisationen: Hierarchien sind, wenn überhaupt, schwächer ausgebildet, womit auch die Entscheidungsfindung nicht zentralisiert, sondern eher «demokratisiert» (auf alle Mitglieder verteilt bzw. zugerechnet) wird. Der Nachteil dieser schwachen, unverbindlichen Strukturierung ist, dass Netzwerke oft nur schwer zu fassen und wenig beständig sind bzw. sich diese Eigenschaften aneignen müssen, indem sie sich als Organisationen konstituieren.

Aktive Netzwerke unterscheiden sich in diesem Sinn formal von Kooperations-systemen dadurch, dass die Netzwerkstruktur (als erwartbare Bedingung der Möglichkeit von Netzwerkbildungen) über einen längeren Zeitraum zur Verfügung steht und (gerade durch die Soziokulturelle Animation) aktiv gepflegt wird, wäh-

rend sich Kooperationssysteme auch ohne diese Netzwerkstruktur bilden können. Will man eine Parallele zur Ebene des Gehirns erstellen, so kann man soziale Netzwerke durchaus mit neuronalen Netzwerken vergleichen, die mit ihrer hochgradigen Flexibilität bei gleichzeitiger Möglichkeit zur Verfestigung (was Wiederholbarkeit erfolgreicher Netzwerkbildungen ermöglicht) das Gehirn zum komplexesten bekannten System mit einem enormen Potenzial zur Informationsverarbeitung machen.

Die vordringlichste Aufgabe der Soziokulturellen Animation wäre also aus dieser Perspektive, die strukturellen Voraussetzungen für solche Netzwerkbildungen zu schaffen. Weiter sind Strukturen gefragt, welche die Chance erhöhen, dass die in den Netzwerken generierte Information wirklich auch in Entscheidungen (z.B. über konkrete Entwicklungsschritte) umgesetzt wird. Die Soziokulturelle Animation trägt damit aktiv dazu bei, dass die Netzwerk- oder Kooperationssysteme nicht zu reinen Debattierklubs verkommen (so wichtig die Pflege des sozialen Kontaktes auch ist), sondern auch zu Ergebnissen führen, was wiederum die Motivation der Beteiligten erhöht. Die Soziokulturelle Animation erweitert in diesem Sinn in Ausübung ihrer Koordinationsfunktion den Möglichkeitsspielraum, indem sie Vernetzungsmöglichkeiten fördert, und trägt gleichzeitig zu seiner Einschränkung bei, damit möglichst konkrete Entwicklungsschritte möglich werden.

#### **4.2 Die Interventionspositionen und -methoden der Soziokulturellen Animation**

Der im vorigen Unterkapitel beschriebene Tätigkeitsbereich der Soziokulturellen Animation, die Gestaltung öffentlicher Räume, eignet sich gut, um die Interventionspositionen und die methodischen Zugänge der Disziplin darzustellen. Viele Aspekte der nachfolgenden Ausführungen gelten auch für die soziokulturelle Arbeit in Organisationen, zum Beispiel in einem Jugendtreff oder in einer Alterssiedlung – umso mehr, als diese Organisationssysteme natürlich auch in eine gesellschaftliche Umwelt eingebettet sind. (Vgl. Kap. 7, S. 296)

Wir haben in Kap. 2.4 gesehen, dass aus der Perspektive der Systemtheorie streng genommen gar nicht von «Interventionen» der Soziokulturellen Animation die Rede sein kann, da der Begriff mit seiner Bedeutung des «Dazwischentreten[s] in ein soziokulturelles Geschehen» (Moser et al., 1999, S. 126) die Möglichkeit operativer Zugriffsmöglichkeiten nahelegt. Solche operativen Grenzüberschreitungen sind jedoch im Konzept der operativen Geschlossenheit von Systemen nicht vorgesehen, da jedes System (sei das nun ein biologisches, ein psychisches oder ein soziales System) immer nur innerhalb seiner eigenen Grenzen (selbstreferenziell) operieren kann. «Interventionen» in psychische und soziale Systeme sind demnach nur durch die Initiierung von sozialen Prozessen in der Umwelt des zu

intervenierenden Systems möglich. Etwa salopp formuliert: Die Soziokulturelle Animation produziert in der Form von Kooperationssystemen, Netzwerken, Beratungsgesprächen, kulturellen Veranstaltungen, Projekten usw. methodisch möglichst geschickt gestalteten «Lärm» in der Umwelt der zu intervenierenden Systeme und hofft, dass diese Systeme (z.B. ein Quartier) bzw. deren Subsysteme diesen professionell gestalteten «Lärm» als Anlass zur Eigenirritation nehmen und sich wunschgemäß verändern. Gleichzeitig ist die Soziokulturelle Animation mit ihren Steuerungs- bzw. Animationsversuchen Teil des soziokulturellen Geschehens, befindet sich also in einer paradox ausgelegten Situation des gleichzeitigen Aussen und Innen, die dazu führt, dass sie selbst durch systeminterne und -externe Umweltprozesse mitgesteuert wird – bei unserem Beispiel etwa durch Prozesse in anderen Subsystemen des Quartiers und in quartierexternen Systemen wie der Politik oder der Stadtverwaltung. Die Interventionsposition «Animation» ist also immer unter dieser Voraussetzung des gleichzeitigen Steuerns und Gesteuertwerdens zu sehen, welche die Kybernetik beschreibt.

Durch die Initiierung von sozialen Systemen, an welchen die Zielsysteme (Individuen, Gruppen, Organisationen usw.) partizipieren, ermöglicht die Soziokulturelle Animation Erfahrungen der Partizipation, der Einflussnahme<sup>43</sup>, der Durchführung von Kulturveranstaltungen usw. Diese Erfahrungen sollen in den Zielsystemen (also in der Umwelt der durch die Soziokulturelle Animation initiierten «Interventionssysteme») zu Lernprozessen führen – mit dem Zweck, die Systeme dazu zu befähigen, die erwünschten Aktivitäten in Zukunft auch selbst (d.h. ohne die Unterstützung der Soziokulturellen Animation) durchführen zu können. Legt man den Fokus auf dieses Ziel der «Selbsttätigkeit» (Moser et al., 1999, S. 128), das auch im «Empowerment»-Konzept<sup>44</sup> aufscheint, so entsprechen die durch die Soziokulturelle Animation initiierten Systeme eigentlichen «Lernwerkstätten», die aktives Handeln und Erleben der beteiligten Personen ermöglichen. Der Begriff «Partizipation» entspricht in diesem Sinn der Bezeichnung für die Inklusion der Zielsysteme in diese professionell gestalteten Lernwerkstätten. «Partizipation» ist in diesem Sinn eine Methode, aber auch eine Funktion – nämlich dann, wenn es darum geht, durch die Aktivitäten der Soziokulturellen Animation die Inklusionsfähigkeit (Partizipation) der Zielpersonen in andern systemischen Kontexten (z.B. im politischen) zu erhöhen<sup>45</sup>.

<sup>43</sup> Zur Praxis der alltäglichen Demokratie vgl. Kap. 5, S. 204 von Annette Hug in diesem Buch.

<sup>44</sup> Vgl. dazu etwa Herriger (2006).

<sup>45</sup> Für die Nutzung dieser Unterscheidung für die Klärung des Verhältnisses von Prävention und Gesundheitsförderung vgl. Hafen (1997, S. 95) und für die Soziokulturelle Animation Voisard (2005, S. 55).

Wenn man davon ausgeht, dass «Erfahrung» nur durch aktives Handeln und Erleben zustande kommt und nicht durch das Lesen von Broschüren oder Büchern (ausser natürlich der Erfahrung des Lesens), dann ist klar, warum «Partizipation» für die Soziokulturelle Animation einen «Schlüsselbegriff» (Moser et al., 1999, S. 109) darstellt. Entscheidend ist dabei natürlich – und das wird auch in der rezipierten Fachliteratur so gesehen (ebd., S. 113) –, welcher Art von Inklusion die Partizipation entspricht. Wenn es nur um das «Dabei-Sein» in einem Projekt und allenfalls um die Möglichkeit mitzudiskutieren geht, dann sind damit ganz andere Erfahrungen verbunden, als wenn die inkludierten Personen zusammen mit andern Entscheidungen treffen und diese Entscheidungen dann auch zu verantworten haben. Partizipation ist auch nicht auf die Umsetzungsphase von Ideen zur Entwicklung eines Quartiers zu beschränken, sondern sollte so früh wie möglich, also schon bei der Entwicklung dieser Ideen, einsetzen und auch die Qualitätsentwicklung und die Evaluation umfassen. Diese sorgfältige Unterscheidung von Funktion (Welches Problem soll gelöst werden?) und Methode (Wie soll das geschehen?) kann dabei gerade bei der Klärung von nicht sehr trennscharf definierten Konzepten wie «Empowerment», «Gesundheitsförderung» oder «Resourcenorientierung» hilfreich sein<sup>46</sup>.

Da wir den Begriff «Partizipation» eng mit dem Begriff «Inklusion» verbinden, ist klar, dass die Soziokulturelle Animation durch die Gestaltung oder Mitgestaltung der Inklusionsbedingungen in diesen «Lernwerkstätten» oder «Erfahrungsräumen» auch an der Konstruktion der sozialen Adressen der inkludierten Personen beteiligt ist. Die Körper und Psychen dieser Personen sind ja nicht Teile oder Elemente der initiierten Projekte, Kulturveranstaltungen oder Netzwerke, sondern relevante Umwelt. «Person» und «soziale Adresse» entsprechen in diesem Sinn Systemstrukturen, oder etwas anschaulicher formuliert: sozialen Erwartungen, die an die einzelnen Menschen gerichtet werden. Die Soziokulturelle Animation konstruiert ihre «Adressatenschaft» (Moser et al., 1999, S. 103) demnach genau gleich wie die Sozialarbeit ihre Klienten und Klientinnen (Eugster, 2004), denn sie hat einen beträchtlichen Einfluss darauf, wer in welcher Form in diese Systeme inkludiert wird. Dabei können wie in der Prävention spezifische Zielgruppen wie Jugendliche, ältere Menschen, Personen mit Migrationshintergrund oder solche mit einem tieferen sozioökonomischen Status im Vordergrund stehen. Gerade wenn die Vernetzungsfunktion eine wichtige Rolle spielt, steigt jedoch der Bedarf für die Inklusion auch anderer Zielpersonen aus Nachbarschaft, Politik, Verwaltung und anderen sozialen Zusammenhängen.

<sup>46</sup> Vgl. dazu etwa [www.partizipative-qualitaetsentwicklung.de](http://www.partizipative-qualitaetsentwicklung.de) und [www.quint-essen.ch](http://www.quint-essen.ch)

Die aufgeführten Beispiele deuten darauf hin, dass die Interventionsposition «Animation» nicht von den andern Positionen «Konzeption», «Organisation» und «Mediation» getrennt werden kann. Vor allem in Projekten, die für die Gestaltung der beschriebenen Entwicklungsprozesse den zentralen methodischen Zugang darstellen<sup>47</sup>, sind alle Positionen und die entsprechenden Kompetenzen gefordert. Projekte sind ja nichts anderes als dynamische, zeitlich beschränkte Organisationen. Ihre formalen Strukturen erlauben es optimal, die drei Sinndimensionen der Kommunikation – die Zeit-, die Sach- und die Sozialdimension (Luhmann 1994, S. 92ff.) – aktiv zu gestalten. Auf der Zeit- und der Sachdimension wird versucht, durch Planung und Programmierung die Vielzahl möglicher Entwicklungen des Projekts und seiner relevanten Umwelt einzuschränken, anhand von Meilensteinen Abweichungen von der Planung zu identifizieren und die unerwünschten Abweichungen mittels Planungsmodifikationen aufzufangen. Hier ist die Soziokulturelle Animation in ihrer Rolle als Organisatorin und als Konzeptorin gefragt<sup>48</sup>. Auf der Sozialdimension bieten Projekte ideale Voraussetzungen für die aktive Gestaltung der Partizipation, weil die Inklusionsbedingungen nicht beliebig sind, sondern im Kontext der Planung festgelegt werden<sup>49</sup>. Hier ist es von Vorteil, nicht nur hoch motivierte Personen zu inkludieren, sondern gerade auch solche, die dem Projekt und seinen Zielen kritisch gegenüberstehen. Auf diese Weise können Widerstände in einem geordneten Rahmen kommunikativ angegangen werden, wobei die Interventionsposition der Mediation gefordert ist, weil in diesem Prozess immer Interessenkonflikte zu bewältigen sind<sup>50</sup>. Schliesslich erlauben Projekte, die strukturelle Kopplung zu den Auftraggebern und andern wichtigen Entscheidungsträgern bzw. Geldgebern mittels einer Steuergruppe aktiv zu gestalten.

Doch beenden wir diese summarischen Bemerkungen zu den Interventionspositionen der Soziokulturellen Animation mit dem Hinweis, dass diese Positionen natürlich nicht nur in Projekten, sondern in allen Tätigkeitsfeldern der Disziplin aktiviert werden. Die entsprechenden Kompetenzen, die hier nicht im Detail erläutert werden, bilden sozusagen ein Medium lose gekoppelter Möglichkeiten,

<sup>47</sup> Vgl. Kap. 7, S. 296 in diesem Buch.

<sup>48</sup> Vgl. dazu auch Voisard (2005, S. 41ff.).

<sup>49</sup> Projekte sind damit immer auch eine besondere Form von Kooperationssystemen. Für ein praktisches Beispiel eines «Kooperationsprojekts» vgl. Voisard (2005, S. 73ff.).

<sup>50</sup> Zur Installierung und Begleitung von Konfliktlösungssystemen in der Soziokulturellen Animation allgemein vgl. Voisard (2005, S. 51ff.).

das in unterschiedlichen Situationen konkrete Form gewinnt<sup>51</sup>. Wie mehrfach beschrieben, sind diese Situationen so komplex und vielfältig, dass es vermessen wäre, aus der Perspektive der Theorie «Rezepte» für ihre Bewältigung zu formulieren. Vielmehr sind solide Grundkenntnisse über die Zusammenhänge im Berufsfeld und ein möglichst breites und auf Wirkung geprüftes methodisches Instrumentarium für die Bewältigung der komplexen Konstellationen vonnöten, mit denen die Soziokulturelle Animation in ihrem Berufsalltag konfrontiert ist. Was es aber vor allem braucht, ist eine gut ausgebildete und immer wieder neu aktivierte Reflexionsfähigkeit, wie wir sie auch bei der Sozialarbeit kennen. Kommunikative Reflexionsprozesse im Rahmen von Super- und Intervisionen sind dabei genauso hilfreich wie eine solide theoretische Grundlage, die einem hilft, die Komplexität der Situation zu ordnen, Begriffe zu definieren und nach Erklärungen für beobachtete Phänomene zu suchen.

## **5. Abschliessende Bemerkungen**

In diesem Text wurde versucht, sich der Soziokulturellen Animation mit den Mitteln der soziologischen Systemtheorie anzunähern. Dabei hat sich die Erfahrung aus andern Praxisfeldern wie der Psychotherapie, der Organisationsentwicklung, der Sozialarbeit oder der Prävention bestätigt, dass das umfassende Instrumentarium der Theorie eine Beschreibung unterschiedlichster Aspekte von hochkomplexen professionellen Handlungsfeldern ohne Weiteres erlaubt. Wie hilfreich diese Beschreibung für die Beobachtung und Gestaltung der eigenen beruflichen Praxis ist, muss jede Fachperson für sich entscheiden. Sicher ist auf jeden Fall, dass der systemtheoretische Zugang nur einer neben vielen andern möglichen Zugängen zur theoretischen Fundierung der Soziokulturellen Animation ist und dass es sich in Hinblick auf die weitere Professionalisierung des Berufs lohnt, nicht nur die methodische, sondern auch die theoretische Vielfalt zu fördern<sup>52</sup>. Klar ist auch, dass der hier vorgelegte Text bei weitem nicht den Anspruch erheben kann, eine «Systemtheorie der Soziokulturellen Animation» zu repräsentieren – zu kursorisch und summarisch sind einzelne Aspekte der Disziplin hervorgehoben und bearbeitet worden.

<sup>51</sup> Luhmann (1997, S. 202ff.) unterscheidet Verbreitungsmedien (wie etwa die Massenmedien) und Erfolgsmedien, welche erwünschte kommunikative Anschlüsse und Lernprozesse wahrscheinlicher machen. Macht wäre ein solches Erfolgsmedium, professionelle Handlungskompetenz ein anderes.

<sup>52</sup> Vgl. hierzu etwa das Kap. 3, von Gregor Husi in diesem Buch.



Vom Inhalt her wurde einschränkend gesagt, dass es bei der systemtheoretischen Beschreibung der Soziokulturellen Animation nicht darum gehen kann, dass «Wesen» der Disziplin zu eruieren. Aus der konstruktivistischen Perspektive der Theorie «hat» die Soziokulturelle Animation gar kein Wesen in einem ontologischen Sinn<sup>53</sup>; vielmehr wird sie kommunikativ konstruiert. Diese Konstruktion ist zwar nicht beliebig, da sie in soziale Sinnzusammenhänge und Konventionen eingebettet ist, sie lässt aber doch einige Freiheitsgrade. So wurde angesichts bestehender Ausbildungsgänge an Fachhochschulen vorgeschlagen, die Soziokulturelle Animation nicht nur als «Methode», sondern ganz selbstbewusst als «Beruf» zu bezeichnen. Die weitreichenden Parallelen zu andern Disziplinen wie Community Development, Gemeinwesenarbeit, Offener Jugendarbeit, Sozialpädagogik oder Prävention sollen dabei keinen Hinderungsgrund darstellen, sondern Anlass dazu geben, die Gemeinsamkeiten und Differenzen zu diesen Disziplinen sorgfältig herauszuarbeiten und Synergien zu aktivieren. Weiter sollte das selbstbewusste Auftreten als eigenständiger Beruf unbedingt mit verstärkten Bemühungen im Bereich der theoretischen und empirischen Forschung gekoppelt werden. Hier stehen in erster Linie die Fachhochschulen in der Pflicht. Gerade wenn in Zukunft auch Master-Studiengänge angeboten werden oder sogar der Anspruch besteht, dass sich der Beruf dereinst zu einer Profession weiterentwickeln soll, reicht es bei weitem nicht mehr, sich darauf zu berufen, dass die Soziokulturelle Animation «in der Aktion entstanden» ist. Natürlich ist der Praxisbezug der Disziplin in Aus- und Weiterbildung und in der Praxis selbst auch in Zukunft eine zentrale Grösse. Das entbindet aber nicht von der Verantwortung, diese Praxis vor dem Hintergrund wissenschaftlicher Grundlagen zu reflektieren und ihre Wirkungen (und Nebenwirkungen) mittels angepasster Forschungsmethoden zu beobachten.

Dass es für die Soziokulturelle Animation als Gestalterin sozialer Beziehungen auch künftig einen Bedarf gibt, ist meines Erachtens unbestritten. Angesichts der zunehmenden Erkenntnis, wie wichtig die soziale Umwelt für die psychische und körperliche Gesundheit der Menschen ist, lässt sich vermuten, dass der gesellschaftliche Bedarf für die beruflichen Kompetenzen von Soziokulturellen Animatorinnen und Animatoren weiter steigen wird. Die diesbezügliche Empfehlung in diesem Text lautete ja, die gesundheitsfördernde Wirkung der Dis-

**53** Die Ontologie ist die Lehre des Seins, die – ausgehend von Aristoteles – in der europäischen Philosophie und Wissenschaft (insbesondere der Naturwissenschaft) eine herausragende Rolle spielt. Der Konstruktivismus entspricht dabei einem eigentlichen erkenntnistheoretischen Kontrapunkt, da er einen eigentlichen Zugang zu diesem Sein und damit auch zum Wesen der Dinge bestreitet.

ziplin theoretisch und empirisch vermehrt herauszuarbeiten und gegen aussen zu vertreten. Sollte die Gesellschaft dereinst zum Schluss kommen, dass ihre Fokussierung auf Erwerbsarbeit ein Auslaufmodell darstellt, welches durch andere Modelle (wie jenes des garantierten Grundeinkommens)<sup>54</sup> ersetzt werden sollte, dann wird die Bedeutung der Soziokulturellen Animation enorm zunehmen. Soziale Arbeit hätte ihr Schwergewicht dann nicht mehr in der Sachhilfe und ökonomischen Problemen, sondern in der Bereitstellung von Möglichkeiten informeller sozialer Kontakte. Und exakt dies ist ja eine zentrale Funktion der Soziokulturellen Animation.

**54** Für die Argumentation für ein garantiertes Grundeinkommen aus gesundheitstheoretischer Sicht und die Rolle einer präventiv ausgerichteten Sozialen Arbeit in diesem Gesellschaftsmodell vgl. Hafen (2007b).

## Literatur

- Bandura, Albert* (1998). Self-efficacy. The exercise of control (2. Auflage). New York: W. H. Freeman.
- Bauer, Joachim* (2006). Das Gedächtnis des Körpers. Wie Beziehungen und Lebensstile unsere Gene Steuern (8. Auflage). Frankfurt: Piper.
- Baecker, Dirk* (2002). Wozu Systeme? Berlin: Kadmos.
- Berghaus, Margot* (2006). Luhmann leicht gemacht: eine Einführung in die Systemtheorie. Köln: Böhlau
- Bourdieu, Pierre* (1985). Sozialer Raum und «Klassen». Leçon sur la leçon. Zwei Vorlesungen. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Eugster, Reto* (2000). Die Genese des Klienten. Soziale Arbeit als System. Bern: Haupt.
- Fatke, Reinhard* (2000). Schule und Soziale Arbeit – Historische und systematische Aspekte. Sucht Magazin 3/00, 3–13.
- Fuchs, Peter* (1992). Die Erreichbarkeit der Gesellschaft. Zur Konstruktion und Imagination gesellschaftlicher Einheit. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Fuchs, Peter* (2000). Systemtheorie und Soziale Arbeit. In Roland Merten (Hrsg.), Systemtheorie Sozialer Arbeit. Neue Ansätze und veränderte Perspektiven (S. 157–175). Opladen: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Fuchs, Peter* (2001). Das Weltbildhaus und die Siebensachen der Moderne, Sozialphilosophische Vorlesungen. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft
- Fuchs, Peter* (2003). Der Eigen-Sinn des Bewusstseins. Die Person, die Psyche, die Signatur. Bielefeld: transcript.
- Fuchs, Peter* (2005). Die Psyche, Studien zur Innenwelt der Aussenwelt der Innenwelt. Weilerswist: Velbrück.
- Hafen, Martin* (2005). Soziale Arbeit in der Schule zwischen Wunsch und Wirklichkeit – ein theoriegeleiteter Blick auf ein professionelles Praxisfeld im Umbruch. Luzern: Interact.
- Hafen, Martin* (2007a). Grundlagen der systemischen Prävention. Ein Theoriebuch für Lehre und Praxis. Heidelberg: Carl Auer.
- Hafen, Martin* (2007b). Argumente für ein bedingungsloses Grundeinkommen. Ein Beitrag zur Gesundheitsförderung. Soziale Medizin 4.07, 51–56.
- Hafen, Martin* (2008). Die Mandatierung der Sozialarbeit – eine systemtheoretische Analyse und ihre Folgerungen für die Praxis der Sozialarbeit. Theorie und Praxis der Sozialen Arbeit, Nr. 4, 2008 (59 Jg.), 453–459.
- Hafen, Martin* (2009a). Mythologie der Gesundheit. Für eine Integration von Salutogenese und Pathogenese (2. Aufl.). Heidelberg: Carl Auer.
- Hafen, Martin* (2009b). Soziale und psychische Gesundheit fördern. Die präventive Funktion der Sozialkulturellen Animation. SozialAktuell, Nr. 4, April 2009, 27–29.
- Herriger, Norbert* (2006). Empowerment in der Sozialen Arbeit. Eine Einführung (3., erw. und akt. Auflage). Stuttgart: Kohlhammer.
- Husi, Gregor* (2009). Wege aus dem Randdasein. Forschung in der Soziokulturellen Animation. SozialAktuell, Nr. 4, April 2009, 30–32.

- Hüther, Gerald* (2008). Die Macht der inneren Bilder. Wie Visionen das Gehirn, den Menschen und die Welt verändern (4. Aufl.). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Keizer, Kees; Lindenberg, Siegwart & Steg, Linda* (2008). Spreading of Disorder. *Science*, Vol. 322, 12 December 2008, 1681–1685.
- Luhmann, Niklas* (1994a). Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie (5. Aufl.). Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas* (1994b). Die Wissenschaft der Gesellschaft (2. Aufl.). Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas* (1995): Inklusion und Exklusion. In Niklas Luhmann, *Soziologische Aufklärung 6. Die Soziologie und der Mensch* (S. 237–264). Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Luhmann, Niklas* (1997). Die Gesellschaft der Gesellschaft. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas* (2000). Organisation und Entscheidung. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Maass, Olaf* (2007). Die Soziale Arbeit als Funktionssystem der Gesellschaft? – Eine systemtheoretische Analyse. Dissertation. Friedrich-Schiller-Universität, Jena.
- Moser, Heinz; Müller, Emanuel; Wettstein, Heinz & Willener, Alex* (1999). Soziokulturelle Animation – Grundfragen, Grundlagen, Grundsätze. Luzern: Verlag für Soziales und Kulturelles.
- Prelicz-Huber, Katharina* (2009). Seismographen im Gemeinwesen. Plädoyer für eine selbstbewusste, engagierte Jugendarbeit. *SozialAktuell*, Nr. 4, April 2009, 22.
- Schroer, Markus* (2006). Räume, Orte, Grenzen. Auf dem Weg zu einer Soziologie des Raumes. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Staub-Bernasconi, Silvia* (2007). Vom beruflichen Doppel- zum professionellen Tripelmandat. Wissenschaft und Menschenrechte als Begründungsbasis der Profession Soziale Arbeit. *Sozialarbeit in Österreich SIO*, 02/07, Schwerpunkt, 8–17.
- Stirnimann, Simone* (2009). Sozio...was...akkulturation? Soziokulturelle Animation – wie es ist, einen Beruf zu haben, den die wenigsten kennen. *SozialAktuell*, Nr. 4, April 2009, 12–14.
- Voisard, Michel* (2005). Soziokulturelle Animation beobachtet. Ein systemtheoretischer Beitrag zur Freizeitpädagogik. Heidelberg: Carl Auer.
- Willener, Alex; Geissbühler, Dieter; Inderbitzin, Jürg; Ineichen, Mark; Meier, André; Spalinger, Nika & Stolz Niederberger, Sybille* (Hrsg.). (2008): Projekt BaBeL: Quartierentwicklung im Luzerner Untergrund. Einsichten – Ergebnisse – Erkenntnisse. Zürich: vdf Hochschulverlag AG an der ETH Zürich.
- Wilson, James Q. & Kelling, George L.* (1982). Broken Windows. The Police and Neighborhood Safety. *The Atlantic Monthly*, Volume 249, No. 3, 29–38.
- Zwingmann, Elke; Emlein, Günther; Schwertl, Walter & Staubach Maria L.* (1998). Management von Dissens: Die Kunst systemischer Beratung von Organisationen. Frankfurt am Main, New York: Campus.