
RESTORATIVE JUSTICE UND SOZIALE EINGLIEDERUNG JUNGER MENSCHEN: EINSCHULUNGS- HANDBUCH

Projektergebnis 1

Projekt Nr. 2021-1-ES02-KA220-YOU-
000028785

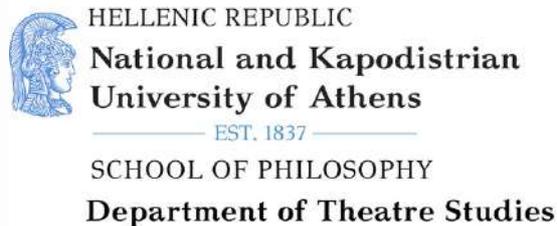
www.digi-arts.eu



ÜBER DAS DOKUMENT

JAHR	2022
AUTOR	Michaela Antoniou, Clio Fanouraki, Theo Gavrielides, Sabine Wiemann
DOKUMENTVERSION	Version 2 (Finalversion)
LIZENZIERUNG	CC BY-SA
PROJEKT NR.	2021-1-ES02-KA220-YOU-000028785

PROJEKTPARTNER



pistes solidaires



Kofinanziert von der Europäischen Union



MINISTERIO DE SANIDAD, SERVICIOS SOCIALES E IGUALDAD

SECRETARÍA DE ESTADO DE SERVICIOS SOCIALES E IGUALDAD

injuve

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

INHALTS- ÜBERSICHT



EINS

04 Einleitung

05 Das DigiArts-Projekt und seine Zielsetzungen

09 Restorative Justice: Theorie und Praxis

09 Einführung in die "Restorative Justice" und ihre Möglichkeiten für die Jugendarbeit

12 Praktische Methoden für die Anwendung von "Restorative Justice"

29 Restorative Justice - Kunst für Jugendarbeit und psychische Gesundheit

29 Therapeutische Formen der Kunst, Jugend und psychische Gesundheit

32 Kunst der opferorientierten Justiz

ZWEI

39 Kunst und Kreativität in der Jugendarbeit



INHALTS- ÜBERSICHT

Einsatz digitaler Werkzeuge und Methoden in der Jugendarbeit und Förderung der Kreativität	43
Angewandte Werte der "Restorative Justice" im digitalen Theater / Drama und in Kunstprozessen	43

DREI

Informelles Lernen sichtbar machen - Validierung von Kompetenzen mit Level5	54
Validierung von Kompetenzen - für was und für wen?	55
Level5 zur Validierung der Fähigkeit, "Restorative Justice" in der Jugendarbeit anzuwenden	56
Das Level5-Verfahren	57

VIER

Bibliographie	61
---------------	----

FÜNF

EINLEITUNG

Dieses Dokument bietet Informationen und Leitlinien für Jugendbetreuer*innen, die mit dem im Projekt Digital Arts Dialogue, kurz DigiArts, entwickelten Programm arbeiten werden. Die Struktur des vorliegenden Handbuchs folgt einem linearen Aufbau. Beginnend mit den Zielen des DigiArts-Programms, werden anschließend die theoretischen und praktischen Aspekte der "Restorative Justice" und ihrer Verbindung zu den Künsten erläutert ("Restorative Justice" englisch: to restore: wiederherstellen; justice: Justiz; Gerechtigkeit ist eine auch außerhalb des angelsächsischen Sprachraums verwendete Bezeichnung für eine Form der Konflikttransformation durch ein Wiedergutmachungsverfahren. In diesem Dokument wird der Begriff "Restorative Justice" unter dieser Definition verwendet.). In den darauf folgenden Abschnitten wird näher auf die Verbindung zum Theater, zusätzliche digitale Technologien und auf digitales Theater eingegangen, während sich der letzte Abschnitt auf das Level5-Training konzentriert. Die Philosophie des Programms und des vorliegenden Handbuchs basiert auf den interdisziplinären Perspektiven und Verbindungen von Theater, Restorative Justice und digitalen Technologien.

DAS DIGIARTS- PROJEKT UND SEINE ZIELSETZUNGEN

Durch die Pandemie und die eingeschränkten Möglichkeiten andere Menschen persönlich zu treffen, hat die Zusammenarbeit und der Dialog zwischen jungen Menschen in der Jugendarbeit und in der Beratung im Allgemeinen unter einem großen Mangel an Möglichkeiten und Angeboten gelitten. Die Arbeitserfahrungen und der Austausch mit kooperierenden Organisationen und Netzwerkkontakten der Partner des DigiArts-Projekts haben gezeigt, dass es sich im letzten Jahr als schwierig erwiesen hat einen inklusiven Rahmen für junge Menschen zu schaffen, in dem sie ihre Anliegen, Wünsche und Lebensgeschichten teilen können.

Das DigiArts-Projekt hat zum Ziel, sich auf diesen "unterbrochenen" Dialog zu konzentrieren und einen qualitativen und effektiven Weg für junge Menschen und Jugendbetreuer*innen zu entwickeln, um sich auszutauschen und sich gegenseitig auf eine innovative digitale Weise zu unterstützen. Hierbei konzentriert sich DigiArts auf die Entwicklung einer kreativen Methode zur Förderung der sozialen Eingliederung.

Das DigiArts-Projekt basiert auf dem Pilotprojekt Culture & Art for Unity (CA4U) Restorative Justice, das von der Organisation RJ4All im Vereinigten Königreich durchgeführt wurde und 2019 mit dem ersten Preis des Wettbewerbs Culture Seeds des Londoner Bürgermeisters ausgezeichnet wurde. DigiArts nutzt die Werte der Restorative Justice (Machtteilung, Gleichheit, Würde, Respekt und Beteiligung an der Entscheidungsfindung)

Das DigiArts-Projekt und seine Zielsetzungen

sowie seine dialogbasierten Praktiken, um ein integratives Umfeld für junge Menschen unterschiedlicher ethnischer Herkunft, Geschlechtsidentitäten und sozialer Schichten zu schaffen.

Benachteiligte Jugendliche werden eingeladen, in einem sicheren und inklusiven Raum über ihre Sorgen, Beweggründe und Probleme zu sprechen, wodurch ein interkultureller Austausch zwischen den Gruppen gefördert und das Bewusstsein für die Hintergründe, Sorgen und Bedürfnisse anderer Jugendlicher geschärft wird.

Die Jugendbetreuer*innen lernen, wie sie die Jugendlichen dabei unterstützen können, ihre Anliegen in eine künstlerische Kreation zu verwandeln, indem sie die multidisziplinäre Kunstform Theater nutzen, die sich aus Text (Literatur, Poesie usw.) und dem gesprochenen Wort, Bühnenbildern, Kostümen und bildenden Künsten, Musik, Klang und Geräuschkulisse, Licht und Lichtdesign zusammensetzt. Diese verschiedenen künstlerischen Elemente des Theaters können digital in Form von Videos, Fotos oder digitalen Zeichnungen und Entwürfen umgesetzt werden.

Das DigiArts-Projekt bietet Jugendbetreuer*innen und anderen Fachleuten im Bereich der Jugendarbeit die Möglichkeit neue Methoden zu erlernen und ihre Arbeitseinstellung an die Werte der Restorative Justice anzupassen, um einen Dialog und das gegenseitige Verständnisse unter jungen Menschen zu fördern. Im Rahmen des Programmes lernen Jugendbetreuer*innen diesen Ansatz durch kreative Kunstwerkzeuge in ihrer Arbeit umzusetzen. Die erlernten Werkzeuge helfen dabei den Dialog zwischen verschiedene Gruppen anzuregen und so die Integration und die Akzeptanz von Vielfalt, Unterschieden in der Geschlechtsidentität, der sozialen Klasse und dem Migrationshintergrund auf lokaler, regionaler, nationaler und europäischer Ebene zu verbessern. Dadurch wird Jugendarbeiter*innen ermöglicht die Reichweite ihrer Arbeit zu vergrößern und mehr jungen Menschen

Das DigiArts-Projekt und seine Zielsetzungen

Unterstützung und Hilfe zu bieten, auch wenn diese nicht in der Lage sind, persönlich zu einer Beratung oder einem Gespräch zu kommen.

Junge Menschen hingegen sollen durch das DigiArts-Projekt die Möglichkeit erhalten ihre Kreativität und Fantasie zu nutzen, mit Gleichaltrigen zu interagieren und zusammenzuarbeiten und ihre Sorgen und Nöte mit anderen zu teilen. Dabei werden sie auf eine offene und künstlerische Art und Weise unterstützt und stärken gleichzeitig ihr Bewusstsein für die Vorteile, Herausforderungen und Risiken der digitalen Arbeit.

EINS TEIL

RESTORATIVE JUSTICE: THEORIE UND PRAXIS

1. Einführung in die Restorative Justice und ihre Möglichkeiten für die Jugendarbeit

Für den Begriff Restorative Justice (Wiederherstellungsgerechtigkeit), gibt keine allgemein gültige Definition und es besteht auch keine Einigkeit über den Kontext, in dem Restorative Justice eingesetzt werden sollte (z. B. Braithwaite, 2002; Gavrielides, 2008). Gavrielides (2007; 2021) verstand Restorative Justice als "ein Ethos mit praktischen Zielen, zu denen die Wiederherstellung von Schaden gehört, indem die betroffenen Parteien in eine (direkte oder indirekte) Begegnung und einen Prozess der Verständigung durch freiwilligen und ehrlichen Dialog einbezogen werden" (S. 139). Der Begriff Ethos bedeutet "eine Art zu leben. Es ist ein neuer Ansatz für das Leben, für zwischenmenschliche Beziehungen und eine Art, Prioritäten zu setzen wenn es darum geht, zu lernen, wie man zusammenlebt" (Gavrielides 2007, S. 139). Braithwaite (2002) und McCold (1999) erklärten, dass die Grundsätze, die diesem "Ethos" zugrunde liegen, die Wiedergutmachung für das Opfer, die Verantwortung des Täters und die Gemeinschaften der Fürsorge sind. McCold vertrat zudem die Ansicht, dass das Ergebnis nur teilweise wieder-herstellend sein werde, wenn nicht alle diese drei Aspekte berücksichtigt werden.

In einer ähnlicher Erklärung sagte Daly (2006), dass Restorative Justice "einen Schwerpunkt auf die Rolle und die Erfahrungen der Opfer im Strafprozess" (S. 7) legt und dass sie alle relevanten Parteien in eine Diskussion über die Straftat, ihre Auswirkungen und darüber, was zur Wiedergutmachung getan werden sollte, einbezieht. Die Entscheidungsfindung, so Daly, muss dabei sowohl von

Laien als auch von juristischen Akteuren durchgeführt werden. Gavrielides (2007) zufolge "verfolgt die Restorative Justice einen neuen Ansatz in Bezug auf Konflikte und deren Bewältigung, wobei gleichzeitig bestimmte rehabilitative Ziele beibehalten werden" (139).

Trotz der definatorischen Zweideutigkeit der Restorative Justice besteht Einigkeit darüber, dass ihr Schwerpunkt auf der Wiedergutmachung von Schäden liegt, die als komplexes Phänomen erkannt werden und umfasst Erfahrungen, Motivationen, Interaktionen, soziale Rollen, Konflikte und Bedürfnisse aller Beteiligten und kann nicht durch schematische, starre Normen begrenzt werden.

Dies ist eine große Chance für die Anwendung von Restorative Justice in der Jugendarbeit, denn:

- Verschiedene Ebenen sozialer und institutioneller Beziehungen werden einbezogen
- Keine Begrenzung der Anwendbarkeit in Bezug auf den Schaden liegt vor
- Die aktive Beteiligung von Jugendlichen und Jugendbetreuern wird gefördert

Darüber hinaus bietet auf lokaler Ebene die Einbindung von entsprechend geschulten Freiwilligen die Möglichkeit einer stärkeren Beteiligung junger Bürger*innen am Gerichtsverfahren, einer breiteren Einbindung der Gemeinde in die Fähigkeiten zur gewaltfreien Konfliktlösung und einer Verringerung der Kosten für das Programm.

Auf transnationaler Ebene finden wir bei der Betrachtung der Erfahrungen der eher "integrierten" Systeme, in denen Restorative Justice trotz unterschiedlicher Anwendungsmodalitäten recht gut verstanden, bekannt, gefördert und in die Praxis umgesetzt wird, nützliche gemeinsame Elemente, um die Möglichkeiten zur Erweiterung der Vision und Anwendung dieser Praxis zu verstehen:

Restorative Justice: Theorie und Praxis

- die direkte Beteiligung von dezentraleren Regierungsebenen an der Umsetzung in Zusammenarbeit mit öffentlichen und privaten Partnern auf lokaler und nationaler Ebene
- den Einsatz in sozialen Konflikten (mit Finanzierung und Umsetzungsmethoden, die im Allgemeinen einfacher zu sein scheinen), zusätzlich zu Straftaten.

Im Rahmen von DigiArts fragten wir uns, welche Möglichkeiten die Anwendung von Restorative Justice bietet, insbesondere in Bezug auf die Verbreitung von Wissen, Bewusstsein und Empowerment unter Jugendlichen und Jugendarbeiter*innen.

Aufkommende Ideen konzentrieren sich hauptsächlich auf:

- Entwicklung von bewährten Verfahren, Modellen und Standards
- Ausbildung von Jugendbetreuer*innen
- Verbesserung der Kommunikation zwischen den verschiedenen institutionellen Ebenen
- Kampagnen zur Sensibilisierung und Einbeziehung der Gemeinschaft.

Zusätzlich ist es sicherlich notwendig, eine zentrale und offizielle Koordinierungsstelle einzurichten, sowie eine größere politische und administrative Unabhängigkeit der Programme für Restorative Justice und eine stärkere Unterstützung der lokalen Maßnahmen durch die Zentralregierung zu gewährleisten.

Es ist außerdem wichtig, eine größere Verbreitung und Nutzung dieses Instruments zu fördern, von der transnationalen bis zur lokalen Ebene:

- Die Entwicklung legislativer Unterstützung für öffentliche Mittel zur Förderung der Bewegung für Restorative Justice auf der Grundlage nachgewiesener Auswirkungen
- die Verpflichtung - auf Systemebene -, Bürger*innen Zugang zu lokalen, gemeinschaftsbasierten Verfahren der Restorative Justice als erste Wahl für den Umgang mit Schaden und Ungleichheit zu bieten

Restorative Justice: Theorie und Praxis

- die Entwicklung vielfältiger hybrider Interventionsformen, die zwischen den Stärken und Grenzen der einzelnen Maßnahmen der Restorative Justice vermitteln
- Stärkung des Gemeinwesens und der staatsbürgerlichen Verantwortung durch verstärkte Beteiligung an gemeinschaftsbezogenen Initiativen
- Anwendung der Grundsätze und Praktiken der Restorative Justice in Schulen und anderen Bildungseinrichtungen, einschließlich Universitäten
- Verstärkte Anwendung von Grundsätzen und Praktiken der Restorative Justice am Arbeitsplatz

Schließlich sollte besonders darauf geachtet werden, wie offene und flexible Strukturen, Techniken und Modelle geschaffen werden können, die von mehreren Ländern gemeinsam genutzt werden können und die eine Messung und Bewertung der Praktiken und Ergebnisse der Restorative Justice im Laufe der Zeit ermöglichen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Parteien, die von einer Form von Schaden betroffen sind, durch Restorative Justice zusammengebracht werden und somit die Möglichkeit bekommen, ihre Erfahrungen auf eine Weise zu teilen, die Verständnis und Empathie fördern kann (siehe Gavrielides 2007; 2020). Manche beschreiben Restorative Justice als eine Möglichkeit, den Konflikt von den Organisationen weg und in die Hände der betroffenen Personen zu legen. Außerdem dreht sich bei Restorative Justice alles um Kommunikation.

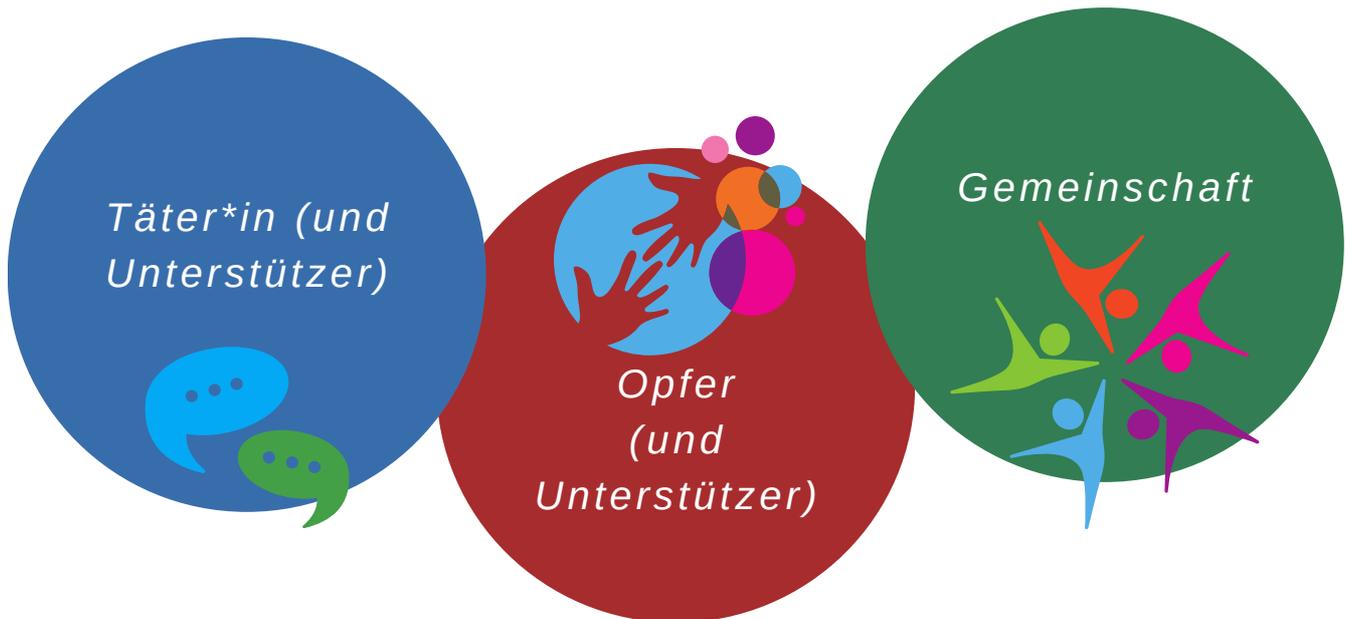
2. Praktische Methodiken für die Anwendung von Restorative Justice

Restorative Justice bietet eine Reihe von alternativen Programmen und fungiert als eine Art "Dach", welches verschiedene Arten von Interventionen im Kontext der Strafjustiz umfasst, sowohl im Rahmen des Rehabilitations- als auch des Entschädigungsansatzes (Bazemore und Walgrave, 1999; Braithwaite, 1997; Gavrielides, 2008).

Restorative Justice: Theorie und Praxis

Das Paradigma der Restorative Justice, das sich in verschiedenen theoretischen Ansätzen und spezifischen Programmen widerspiegelt, basiert auf drei Merkmalen:

1. der/die Täter*in, der/die Verantwortung tragen muss
2. das Opfer, das den Schaden erlitten hat und Wiedergutmachung benötigt
3. die Gemeinschaft, die der Versöhnung bedarf.



Bei Restorative Justice treffen diese drei beteiligten Parteien aufeinander, aber je nach der spezifischen Situation und dem Ereignis gibt es unterschiedliche und flexible Anwendungen der Praktiken. Überschneiden sich nur zwei der drei Bereiche oder wenn das Programm nur bei einer beteiligten Partei wirkt, handelt es sich um ein mittelmäßiges oder teilweise restauratives Programm.

Es gibt teilweise wiederherstellende Programme, die nur einen der Akteure (Täter, Opfer oder Gemeinschaft) betreffen und die Arbeit mit den Familien der Täter*innen, die familienzentrierte Sozialarbeit, die Arbeit in der Gemeinschaft oder die Arbeit ausschließlich mit dem/der Täter*in umfassen. In diesen Programmen steht die Verantwortung im Mittelpunkt.

Zu den Durchführungsmethoden der Restorative Justice gehören:

- Opfer-Täter-Ausgleich
- Familiengruppenkonferenzen,
- Gruppenkonferenzen der Gemeinschaft,
- Friedenskreise.

Das Programm muss während der Planung und der Auswahl einer der genannten Formen verschiedenen Faktoren berücksichtigen, wie z.B. das Durchführungsgebiet, die örtliche Gemeinschaft und die Brüche in den sozialen Beziehungen, die das Leiden verursacht haben.

Diesen Formen liegt die Praxis des Wiederherstellungsdialogs, auch Restorative Dialogue (RD), zugrunde, bei dem die Akteure sicher sprechen und zuhören können. Dies erfordert:

- Aussetzung des Urteils
- Offenheit, anhören, was der andere zu sagen hat, auch wenn man nicht damit einverstanden ist
- Demut und Mitgefühl
- Transformative Auswirkungen auf Beziehungen
- Beziehungen, die den Konflikt in einen persönlichen Kontext stellen (für beide Parteien).

RD-Praktiken können als 1-zu-1-Dialog, als Gruppendialog ohne Moderierenden oder als 1-zu-1-Dialog oder Gruppendialog mit Moderierendem durchgeführt werden.

Wenn ein*e Moderator*in anwesend ist, spricht er/sie wenig, ist aber emotional völlig präsent und greift nur ein, wenn es nötig ist. Natürlich ist es wichtig, dass eine moderierende Person ein tiefes und einfühlsames Zuhören bieten kann, die persönlichen Geschichten aller würdigt, die Kraft der Stille schätzt, auf die Sprache des Körpers, des Geistes und des Herzens achtet und vor allem weiß, wie man Wärme und Sicherheit im Dialog vermittelt.

Folgend verweisen wir auf einige wichtige Praktiken der Restorative Justice:

2.1 Opfer-Täter-Ausgleich (OTA)

Opfer-Täter-Ausgleich ist eines der bekanntesten und am häufigsten genutzten Programme der Restorative Justice, insbesondere in Nordamerika und Europa.

Eine wirksame Programmgestaltung ist der schwierigste und kritischste Schritt, denn die Erfahrung zeigt, dass diese Phase oft unterschätzt wird.

Bei der Planung eines OTA-Programms ist es wichtig zu definieren:

- Ziele: Wenn das OTA-Programm auf dem primären Ziel beruht, ein Konfliktlösungsverfahren zu bieten, das sowohl vom Opfer als auch vom Täter als fair empfunden wird, sollte jedes lokale Programm jedoch ebenfalls festlegen, welche sekundären Ziele für die Gemeinschaft wichtig sind, wie z. B. Verbrechensverhütung, Rehabilitation, Opferhilfe, Konfliktlösung in der Gemeinschaft, Stärkung der Rolle des Opfers, Versöhnung der Opfer oder eine Alternative zur Inhaftierung.
- jegliche Unterstützung der Gemeinschaft / des Systems
- Finanzierungsquellen
- Zielgruppe
- Verwaltung von Informationssystemen
- Ausbildung von Mediator*innen.

Bei der Organisation eines OTA-Programms müssen entscheidende Aspekte für den Erfolg des Prozesses berücksichtigt werden:

- das Schuldeingeständnis des Täters oder der Täterin
- die freiwillige Zustimmung der Akteure (auch für Täter*innen sollte sie nicht zwingend sein)
- persönliche Treffen zwischen Opfer und Täter*in der Straftat
- Ausbildung und Neutralität der Vermittler*innen

Zu den Schlüsselakteuren gehören zum Beispiel Richter*innen, Staatsanwälte und -anwältinnen, Strafverteidiger*innen, Strafvollzugsbedienstete, Rechtsvertretungen für die Opfer, Bewährungshelfer*innen, Opferhilfsdienste, politische Vertreter*innen der Stadt, religiöse und nachbarschaftliche Bezugspersonen sowie führende Persönlichkeiten aus Gesellschaft und Wirtschaft.

Bei der Analyse der Schlüsselakteure muss bewertet werden, wie jeder von ihnen die Entwicklung des Programms maßgeblich beeinflussen kann.

Das Einsetzen eines beratenden Ausschusses kann ebenfalls erheblich zur Wirksamkeit eines Programms zur Schlichtung von Straftaten beitragen. Seine Struktur kann je nach der Art des Kontexts und den Bedürfnissen des Programms variieren und kann sowohl Opfer, als auch Täter*innen, die an einem Täter-Opfer-Ausgleich teilgenommen haben, Jugendbetreuer*innen aus der Gemeinde, Vertreter*innen der Justiz oder der Justizverwaltung, Polizeibeamte und -beamtinnen, Mitarbeitende der Opferhilfe, Sozialarbeiter*innen, Mitarbeitende des Gesundheitswesens, Vertreter*innen der Mediengemeinschaft, Schulen, Kirchen usw. einbeziehen.

Das Ziel

Der Hauptzweck des OTA besteht darin, einen Konfliktlösungsprozess zu schaffen, der Opfer und Täter*in aktiv einbezieht, um:

- den durch die Straftat verursachten emotionalen und materiellen Schaden wiedergutmachen
- beiden Parteien die Möglichkeit zu geben, über die Straftat zu sprechen
- Gefühle auszudrücken
- gemeinsam mit Opfer und Täter*in einen Weg zu finden, um den durch die Straftat verursachten Schaden anzugehen und zu beheben.

Die Motivation zur Teilnahme

Zu den Hauptmotivationen der Parteien, an einem OTA teilzunehmen, gehört sowohl für die Opfer als auch für die Täter*innen, dass sie ihre Gefühle ausdrücken und

direkt mit der anderen Person sprechen wollen/können und dass sie eine aktive Rolle bei der Lösung des Problems spielen können (was, wie es scheint, innerhalb des Strafrechtssystems sehr oft verweigert wird).

Daneben gibt es einige offensichtliche altruistische Gründe, wie z. B. "den Schaden wiedergutmachen wollen" für die Täter*innen oder "dem/der Täter*in helfen wollen" für die Opfer.

Schließlich gibt es sowohl für die Opfer als auch für die Täter*innen ein gewisses Pflichtgefühl: Pflicht gegenüber der anderen Partei, gegenüber der Familie und gegenüber der Gesellschaft.

Allerdings werden weder Opfer noch Täter*innen in irgendeiner Form zur Teilnahme an einem OTA gezwungen.

Fallstudie: Rassistisch motivierter Angriff (an einer Hochschule)

Laut einer Fallstudie der West Midlands Restorative Justice HUB machte das Opfer während einer Klassendebatte über Terrorismus eine Bemerkung, die vom Täter als rassistisch eingestuft wurde, der daraufhin das Opfer angriff.

Die ersten Schritte

Der Fall wurde an das West Midlands Restorative Justice Hub verwiesen, und alle Einzelheiten wurden von dem zuständigen Polizeibeamten erfasst.

Nach der Bewertung der Angemessenheit einer Anwendung von Restorative Justice wurde das Opfer (und sein Vater) angerufen und stimmte einem Treffen zu; die Zustimmung der (bei dem Treffen anwesenden) Eltern wurde verlangt, da das Opfer minderjährig war.

Daraufhin wurden die Mutter des Täters und der Täter angerufen und ein Treffen vereinbart, bei dem die Eltern ihre Zustimmung gaben (da der Täter ebenfalls minderjährig ist).

Vorbereitung

Bei dem Treffen mit dem Täter und seiner Mutter wurde eine erste Bewertung vorgenommen: Der Täter zeigte sich voll verantwortlich und räumte die Auswirkungen auf das Opfer ein. Der Täter erklärte, dass er in diesem Moment wütend war, weil er glaubte, dass das Opfer seine Religion beleidigt hatte, wobei er sich bewusst war, dass er kein Recht hatte, das Opfer anzugreifen, selbst wenn es so gewesen wäre. Der Täter glaubte, dass die Kommunikation mit dem Opfer ihn motivieren würde, die Beleidigung nicht zu wiederholen, und ihm die Möglichkeit geben würde, sich zu entschuldigen.

Fallstudie: Rassistisch motivierter Angriff

Später trafen sich die beiden Vermittler mit dem Opfer und seinem Vater und teilten ihnen mit, dass es der Mutter des Täters leid tue, was geschehen sei, und dass sie sie wissen lassen wolle, dass der Täter sich entschuldigen wolle; das Opfer stimmte daraufhin einem Restorative Justice-Prozess zu.

Da sich der Vorfall in der Schule ereignete, wurde beschlossen, das Treffen dort zu veranstalten und den Tutor beider Schüler einzubeziehen, wobei beide Parteien und ihre Eltern zustimmten.

Das Opfer und der Täter trafen sich mehrmals, um sicherzustellen, dass beide vollständig auf das persönliche Gespräch vorbereitet waren.

Direkte Begegnung

Am Tag des persönlichen Treffens traf sich ein Praktiker mit dem Opfer in der Schule, fasste zusammen, was passieren würde, und richtete den Raum ein.

Der zweite Praktiker traf sich mit dem Täter, um ihn auf das Treffen vorzubereiten.

Der Tutor der Hochschule war bei dem Treffen anwesend.

Nach einer Vorstellung aller Teilnehmer wurden die Regeln für die Sitzung besprochen.

Das Opfer erläuterte, wie der Vorfall ihn getroffen, verärgert und sein Verhalten beeinflusst hatte, diskutierte mit dem Täter und legte die Auswirkungen auf seine Gefühle und seine Erziehung dar. Der Täter war in der Lage, sich zu entschuldigen und zu erklären, was er vor und nach der Tat dachte und wie er sich fühlte, als er die Informationen hörte, die das Opfer ihm erzählte.

Die beiden Seiten haben sich darauf geeinigt, sich um eine Lösung zu bemühen, falls es in Zukunft zu Meinungsverschiedenheiten zwischen ihnen kommt.

Fallstudie: Rassistisch motivierter Angriff

Rückmeldung

Nach dem Treffen sprach der Täter darüber, wie die Durchführung des Prozesses ihm bewusst gemacht hat, welchen Einfluss er auf das Opfer hatte, und dass er sich der Konsequenzen seiner Handlungen bewusst ist, abgesehen von den körperlichen Schäden.

Das Opfer gab an, dass es das persönliche Gespräch nötig hatte und dass es sich nach den Entschuldigungen des Täters nun erleichtert fühlte.

2.2 Familiengruppenkonferenzen (FGK)

FGK beziehen die Gemeinschaft der von einer Straftat am meisten betroffenen Personen (Opfer und Täter*in sowie deren Familien, Freunde und wichtige Unterstützer beider Parteien) in die Entscheidung über die Lösung einer Straftat oder eines Delikts ein.

Diese Praxis wurde in Neuseeland eingeführt, wo sie derzeit bei den meisten Jugendstraftaten angewandt wird. Sie wurde dann von der Polizei in Australien angepasst und auch in den Vereinigten Staaten eingeführt.

FGK werden häufig im Jugendstrafverfahren angewandt, können aber auch nach der Verurteilung eingesetzt werden, um ungelöste emotionale Fragen zu klären oder um bestimmte Rückerstattungsbedingungen festzulegen. Das Verfahren wurde auch in einigen Fällen von Erwachsenen angewandt, z. B. bei Diebstahl, Brandstiftung, leichten Körperverletzungen, Drogendelikten und Vandalismus.

Familiengruppenkonferenzen werden in Schulen, Polizeidienststellen, Bewährungsämtern und Nachbarschaftsgruppen durchgeführt. Einige Programme werden innerhalb einer einzigen Behörde durchgeführt, während andere in Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Behörden entwickelt werden. In einigen Ländern wird die FGK von der Polizei durchgeführt (in Teilen Australiens und Englands), in anderen Ländern von Jugendgerichten (Südaustralien), in wieder anderen vom Wohlfahrtssystem (Neuseeland) und in wieder anderen Ländern von anderen Organisationen unter Einsatz von Community Facilitators (Queensland in Australien und Niederlande).

Das Ziel

Die Familiengruppenkonferenz soll dem Opfer die Möglichkeit bieten, sich an der Diskussion über die Straftat und die angemessenen Sanktionen zu beteiligen, und gleichzeitig das Bewusstsein des Täters oder der Täterin für

die menschlichen Auswirkungen seines oder ihres Verhaltens zu schärfen und die Verantwortung in vollem Umfang wahrzunehmen. Die Einbindung wichtiger Bezugspersonen ermöglicht es also beiden Parteien wieder Anschluss an die wichtigsten Unterstützungssysteme der Gemeinschaft zu finden und gemeinsam die Verantwortung für das Unterstützungssystem des Täters oder der Täterin auch in Bezug auf sein oder ihr künftiges Verhalten zu übernehmen.

Die Motivation zur Teilnahme

Insbesondere im Fall von Familiengruppenkonferenzen mit jugendlichen Straftäter*innen haben verschiedene Studien ergeben, dass die Familien von Straftäter*innen häufiger und aktiver in das Gerichtsverfahren einbezogen werden, wenn sie an einer Familiengruppenkonferenz teilnehmen, als bei normalen Gerichtsverfahren (Maxwell und Morris, 1993).

In dieser Praxis spielt die Familie eine entscheidende Rolle, insbesondere im Leben minderjähriger Täter*innen: Die Intervention der Restorative Justiz hat daher ein großes Potenzial, die Verantwortung sowohl der Familie des Täters oder der Täterin als auch des Opfers zu stärken.

Täter*in und Opfer halten sie für nützlich, und es ist ein positives Ergebnis, dass die Täter*innen die in den Konferenzen getroffenen Vereinbarungen einhalten und viele Opfer ihre Angst verlieren.

Schließlich tragen sie dazu bei, in der Gemeinschaft Fähigkeiten zur Konfliktlösung und zur partizipativen Entscheidungsfindung aufzubauen. Da sie ein breiteres Publikum ansprechen, sind sie potenziell an der Wiedereingliederung der Täter*innen in die Gemeinschaft und an der Stärkung der Opfer beteiligt.

Fallstudie: Vandalismus in der Schule

Adam, ein 15-jähriger Gymnasiast, der stark mit neonazistischem Gedankengut sympathisiert, hat am Wochenende bei einer Party in seiner Schule Vandalismus begangen.

Bei den ersten Kontakten mit der Mutter (Adam war minderjährig) wurden Einzelheiten über ihre Geschichte gesammelt: Die Familie war aus Rumänien nach Ungarn gezogen; die Mutter hatte zwei weitere ältere Kinder, von denen eines 26 Jahre alt war und wegen schwerer Körperversetzung im Gefängnis saß; der andere Sohn, 23 Jahre alt, hatte ein Kind, das vom anderen Elternteil aufgezogen wurde; ihr Ehemann war vor Jahren gestorben.

Die Mutter wusste von dem Vandalismus, und sie hat mit Adam darüber gesprochen und ihn davor gewarnt, so etwas noch einmal zu tun; sie gab zu, dass sie wusste, dass Adam während der Ferien bereits in Schwierigkeiten geraten war, und sie befürchtete, dass dies noch größere Probleme verursachen würde. Sie hatte ihn immer wieder ermahnt, sich nicht negativ über die Roma-Gemeinschaft zu äußern.

Adam erklärte, wie er eines Nachts nach einer Party, als er und seine Freunde auf dem Heimweg waren, einen Abfallcontainer zerstörte. Er wies darauf hin, dass seine Freunde an dieser Tat nicht beteiligt waren. Auf die Frage, warum er es getan habe, antwortete er nur, dass er sehr wütend gewesen sei, weil auf der anderen Straßenseite eine Gruppe von verschiedenen Roma gewesen sei. Adam sagte, sie hätten ihn nicht verletzt; er habe sich nur darüber geärgert, dass sie ihm physisch zu nahe gekommen seien.

Fallstudie: Vandalismus in der Schule

Die Mutter berichtete über dasselbe Verhalten in anderen früheren Situationen.

Adams Mutter forderte ihren Sohn auf, diese radikalen Ideen aufzugeben. Sie war sich jedoch auch bewusst, dass er sich aufgrund der familiären Situation so verhielt - einer seiner Brüder saß im Gefängnis und die Familie war am Auseinanderbrechen.

Rückmeldung

In diesem Fall ergab die eingehende Analyse mit dem Jungen, der Mutter, den Mitschülern und den Lehrern, dass die Familienmitglieder dem Jungen zu wenig Aufmerksamkeit schenkten.

Auf dem Weg der Restorative Justice ist neben der Beziehungsarbeit mit der Gemeinschaft, der er angehört, und den Roma-Begleitern die Einbeziehung der Mutter von zentraler Bedeutung für den Wiederaufbau einer positiven Beziehung zwischen den beiden, indem sie den Jungen positiv beeinflusst und unterstützt, damit er sich anders ausdrücken und ein Selbstwertgefühl entwickeln kann.

2.3 Gruppenkonferenzen mit der Gemeinschaft

Bei dieser Praxis werden die Mitglieder der Gemeinschaft in das Programm der Restorative Justice einbezogen. Sie wurde in den 1920er Jahren entwickelt und wird in den Vereinigten Staaten, insbesondere in San Francisco und Vermont, weiterhin angewendet (Bazemore und Umbreit, 2001). Bei den gemeinschaftlichen Gruppenkonferenzen geht es in der Regel um Erwachsene, die gewaltlose und geringfügige Vergehen begangen haben. In jüngerer Zeit werden sie auch bei minderjährigen Straftäter*innen eingesetzt und bestehen aus Treffen zwischen einer kleinen Gruppe von Bürger*innen und den Straftäter*innen, die an der Ausarbeitung von Sanktionsvereinbarungen mit den Täter*innen mitwirken, die Einhaltung überwachen und dem Gericht Berichte über die Einhaltung vorlegen.

Das Ziel

Die Bürgergemeinschaften können direkt in das Gerichtsverfahren einbezogen werden, was zu erheblichen "gemeinschaftsbezogenen" Konsequenzen für kriminelle Handlungen führt.

Die Teilnehmenden helfen dabei, die Einzelheiten der Wiedergutmachung in einer Vereinbarung festzulegen, die den Schaden behebt und eine positive Verantwortlichkeit und Wiedereingliederung fördert.

Die Motivation zur Teilnahme

Bei dieser Praxis spielt die Möglichkeit, die am stärksten von der Kriminalität betroffene Gemeinschaft zu vertreten, eine wichtige Rolle.

Bei dieser Art von Programmen haben die Mitglieder der Gemeinschaft ein Interesse an der Gemeinschaft und fördern so die Sicherheit, die Verantwortlichkeit und die Wiedereingliederung aller beteiligten Parteien.

Der Grundgedanke ist die Fähigkeit des gemeinsamen Rechts, die Macht und die Werte der Gemeinschaft zum Ausdruck zu bringen.

Fallstudie: Rassistisch motivierter Angriff in der Stadt

Der Fall betrifft einen Mann afrikanischer Abstammung, der auf den Straßen einer Großstadt Opfer eines Angriffs mit rassistischem Hintergrund durch zwei Männer wurde, die rassistische Beleidigungen ausstießen und den Satz "Geh zurück in dein Land" sagten. Die Polizei wird von einem Zeugen gerufen und nimmt Aussagen des Opfers und anderer Zeugen auf. Der rassistische Hintergrund des Übergriffs wird bestätigt. Die Nachbarschaft beginnt, Ängste und Befürchtungen zu äußern, da sich diese Art von Vorfällen häufen.

Nach der Vorbereitungsphase (Auswahl, Information und Absprache mit den Teilnehmern; Treffen mit dem Opfer; Treffen mit dem Täter) kann eine Bürgergruppe mit dem Täter zusammentreffen, um die Art der Straftat und die negativen Auswirkungen auf das Opfer und die Gemeinschaft zu erörtern.

Bürger, Opfer und Täter können eine Reihe von Sanktionen vorschlagen, die mit dem Täter und dem Opfer erörtert werden, bis eine faire und akzeptable Einigung erzielt wird.

2.4 Friedenskreise

Friedenskreise werden häufig in Schulen eingesetzt (Mirsky, 2007, 2011; Wachtel & Wachtel, 2012), in der Industrie, um Arbeitnehmer an der Erreichung hoher Produktionsstandards zu beteiligen (Nonaka, 1993), und seit 1992 auch in der Justiz, um Gemeindemitglieder an der Entscheidung zu beteiligen, wie mit einem/einer Gesetzesbrecher*in umzugehen ist (Lilles, 2002).

Die Kreise wurden zunächst in den Vereinigten Staaten in der traditionellen Strafjustiz eingesetzt, und zwar seit 1996 in Minnesota. Inzwischen werden sie in ganz Nordamerika und anderen Teilen der Welt sowohl bei minderjährigen als auch bei erwachsenen Straftäter*innen in verschiedenen Arten von Straftaten und Zusammenhängen eingesetzt.

Das Ziel

Wie OTA und FGK bieten auch die Friedenskreise einen Raum für Begegnung zwischen Opfern und dem Täter*innen, beziehen aber auch die Gemeinschaft in den Entscheidungsprozess ein.

Alle Teilnehmenden - das Opfer, die Familie des Opfers, der/die Täter*in, die Familie des Täters/der Täterin, Vertretung der Gemeinschaft - sprechen während des Prozesses im Kreis und geben sich gegenseitig ein "Sprachrohr".

Die Motivation zur Teilnahme

Kreise sind eine vielseitige Praxis der Restorative Justice, die sowohl proaktiv zum Aufbau von Gemeinschaften als auch reaktiv als Reaktion auf Fehler, Konflikte und Probleme eingesetzt werden kann.

Die wichtigsten Elemente der Kreise sind: die Bereitschaft zur Veränderung, die Beteiligung des/der Straftäter*in an der Gemeinschaft und das Unterstützungssystem. Der Schwerpunkt liegt auf dem Gemeinschaftsgefühl und der Förderung der gemeinsamen Verantwortung, bei der alle Parteien zusammenarbeiten, um konstruktive Lösungen zu finden.

Trotz der wenigen Studien, die zu ihrer Wirksamkeit durchgeführt wurden, werden Friedenskreise zumeist als fairer Prozess angesehen, der es jedem/jeder Einzelnen ermöglicht, eine Stimme zu haben und gemeinsam eine Lösung zu finden, sowie als wirksame Strategie zum Aufbau von Beziehungen und zur Stärkung der Gemeinschaft.

Anders als bei den Konferenzen betreffen die behandelten Themen größere Gemeinschaften und soziale Fragen.

Fallstudie: Diskriminierung in der Schule

Dieser Fall ereignete sich in einer Schule, in der die Mehrheit der Schüler*innen Roma sind. Der Konflikt entstand zwischen den ungarischen Roma-Schüler*innen und den rumänischen Roma-Schüler*innen.

Vorurteile und Stereotypen haben sich zu einem so großen Konflikt ausgewachsen, dass ein Sozialarbeiter eingreifen musste.

In Anbetracht der Tatsache, dass viele Schüler*innen von dem negativen Umfeld betroffen waren, wurden Gruppenaktivitäten als Methode zur Lösung der Probleme gewählt.

Wenn der Konflikt sehr gewalttätig war, verbal oder körperlich, sollten die Kinder, die am meisten für die Eskalation verantwortlich waren (die "Störenfriede"), aus der Situation herausgenommen werden und an Einzelsitzungen mit Fachleuten teilnehmen.

RESTORATIVE JUSTICE – KUNST FÜR JUGEND- ARBEIT UND PSYCHISCHE GESUNDHEIT

1 Therapeutische Formen der Kunst, Jugend und psychischen Gesundheit

Es gibt immer mehr Belege dafür, dass Restorative Justice und Kunst nicht nur eine heilende Wirkung haben, sondern auch den Zusammenhalt der Gemeinschaft im Jugendbereich fördern können. Erickson & Young (2010) bestätigen, dass gemeinschaftliche Kunstprogramme so konzipiert sind, dass sie marginalisierten Gemeinschaften die Möglichkeit bieten, sich selbst auszudrücken und das Selbstwertgefühl sowie die emotionale Entwicklung zu fördern, die für die Umsetzung von Wiedergutmachung notwendig sind. Kunsttherapeutische Praktiken sind eine wirksame Lösung, wenn es darum geht, mit Jugendlichen zu arbeiten und sie in ihrer Identitätswahrnehmung zu unterstützen, ihre Bedürfnisse in Bezug auf zwischenmenschliche Beziehungen zu erkennen und psychische Probleme anzugehen. Diese schützenden Faktoren werden durch die Reproduktion des Selbstbildes und den Kurs zur emotionalen Entwicklung erreicht (Hartz & Thick, 2005).

Während dieser Sitzungen können die Jugendlichen ihre Probleme erforschen, indem sie sich auf Aspekte konzentrieren, die sie kontrollieren können, anstatt auf ihre anfänglichen Reaktionen auf Auslöser. Sie können den Ausgang der Umstände, die zu strafbarem Verhalten führen möglicherweise ändern, indem sie das Potenzial der Selbstkontrolle erkennen und sich auf alternative Optionen in ähnlichen Situationen konzentrieren. Durch den Ausdruck mit der Kunst sind die Teilnehmenden in der Lage, ihre erste Reaktion auf Auslöser zu erkennen und den Verlauf der Situation zu ändern.

Restorative Justice–Kunst für Jugendarbeit und psychische Gesundheit

Sie entwickeln ein neues Bewusstsein dafür, dass sie durch die Akzeptanz des Potenzials der Selbstkontrolle und der emotionalen Selbstständigkeit ihr Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen verbessern und ihr Risiko einer erneuten Straftat verringern (Erickson & Young, 2010).

Nach Hartz & Thick (2005) sind Kunsttherapieprogramme für die Arbeit mit Jugendlichen im Jugendstrafvollzug sinnvoll. Biologisch gesehen ist ein hohes Maß an kognitiven, kreativen Kräften verfügbar, die beim Aufbau von Bewältigungsmechanismen in jungen Jahren helfen. Wenn sie entsprechend gelenkt werden, könnten sie daher als eine Sequenz bei der Verarbeitung der Identitätsentwicklung sowie bei der Reflexion von Verhaltensproblemen und der psychischen Gesundheitsproduktivität kanalisiert werden. Bei diesen Aktivitäten sind die Jugendlichen in der Lage, ihre Emotionen mitzuteilen, indem sie feste Ausdrücke verwenden und somit ein gewisses Maß an bedingtem Druck und Ängsten abbauen. Der durch den symbolischen Dialog geschaffene therapeutische Raum ermöglicht emotionalen Stress abzubauen, erhöht Selbstbewusstsein und unterstützt dabei, ein gestörtes Selbstbild zu hinterfragen (Persons, 2009).

Die Genesungstheorie legt nahe (Drennan, 2018), dass die Etablierung alternativer Wege (z.B. kreative Programmgestaltung) bei der Arbeit mit Personen mit ausgeprägten oder leichten psychischen Erkrankungen helfen kann. Diese Teilnehmenden können in die Lage versetzt werden, ihre kognitive Selbst-wahrnehmung zu verändern und ihr Selbstbewusstsein und ihre Selbstkontrolle zu stärken, wodurch das Risiko einer erneuten Straftat verringert wird. Das Hauptziel der persönlichen Genesung ist die Übernahme der Verantwortung für die Krankheit und damit die Rückgewinnung der Kontrolle über die Umstände, die zur Straftat geführt haben.

Restorative Justice–Kunst für Jugendarbeit und psychische Gesundheit

Die allgemeine Übernahme von Verantwortung aber auch die Übernahme von Verantwortung für die Krankheit verringert die Notwendigkeit das eigene straffällige Verhalten zu rechtfertigen und unterstützt somit das Risikomanagement für künftige Rückfälligkeit.

Daher könnte eine kreative Programmgestaltung bei der Umsetzung des Restorative Justice Prozesses in forensischen und psychiatrischen Einrichtungen bei der Arbeit mit Menschen mit psychischen Problemen helfen, da sich dieser Ansatz nicht nur auf den Schaden konzentriert, der dem Opfer zugefügt wurde, sondern auch auf die Anerkennung der Krankheit oder die Probleme des Täters oder der Täterin, welche im Wesentlichen zu straffälligem Verhalten führen können (Drennan, 2018).

Die Theorie der persönlichen Genesung (Drennan, 2018) basiert auf der Idee, Individuen dabei zu unterstützen, sich selbst in einem sozialen Umfeld zu verbessern, indem sie die Merkmale ihrer psychischen Gesundheit erkennen und sich mit ihnen vertraut machen, wodurch individuelle Muster vorhergesagt werden und eine höhere Verantwortung für die eigenen schädlichen Handlungen und die erneute Straffälligkeit entsteht. Die persönliche Genesung, die auch als bedingte Anpassung bekannt ist, unterscheidet sich von der klinischen Genesung, da sie sich auf Selbsterkenntnis, Selbstakzeptanz, zielgerichtete Aktivitäten, die Entwicklung persönlicher Ziele und somit die Verantwortung für das eigene Verhalten im Umgang mit psychischen Erkrankungen konzentriert, anstatt sich auf die klinische Genesung zu konzentrieren (Drennan, 2018).

Einige Kunstprogramme tragen dazu bei, dass die Teilnehmer neugieriger werden und ihre formale Ausbildung fortsetzen, während andere bei der Bewältigung von Suchtproblemen und der Wiedereingliederung in die Gemeinschaft helfen.

Restorative Justice–Kunst für Jugendarbeit und psychische Gesundheit

Ein Forschungsteam unter der Leitung von RAND Europe führt in Zusammenarbeit mit ARSC UK und der University of South Wales das IOMI-Toolkit (Intermediate Outcomes Measurement Instrument) ein, um die Fortschritte von Kunst- und Freiwilligenorganisationen bei der Desistance zu messen. Obwohl es noch nicht veröffentlicht wurde, wird es von den Pilotorganisationen ausgiebig erprobt. Es wird dargelegt, dass die Komponenten, die zu Desistance führen, nicht nur kognitive Prozesse oder externe strukturelle Faktoren sind, sondern auch soziales/menschliches Kapital. Auch wenn Kunst- und andere Kulturprogramme keine direkten Auswirkungen auf die Verringerung der Rückfälligkeit nachweisen können, so tragen sie doch dazu bei, Selbstvertrauen und Verantwortungsbewusstsein aufzubauen und die Fähigkeit zu entwickeln, mit anderen konstruktiv umzugehen. Die Kunstprogramme werden mit einer Verbesserung des Selbstmanagements in der Haft und einer besseren Kommunikation mit anderen Teilnehmern und Mitarbeitern in Verbindung gebracht (Ings & McMahon, 2018).

2 Kunst der opferorientierten Justiz

Es besteht ein wachsender Konsens darüber, dass Kunst ein wirkungsvolles Instrument in Prozessen der opferorientierten Justiz sein kann. Dies ist zum Teil auf den therapeutischen Charakter der Kunst zurückzuführen - Kunst kann als introspektives und ausdrucksstarkes Unterfangen die emotionale Verarbeitung und die Art von aktiver und produktiver Heilung fördern, auf die Restorative Justice abzielt.

Was also ist "Restorative Justice"-Kunst? Lassen Sie uns versuchen, Restorative Justice Art zu definieren, aber genau wie Restorative Justice sollten wir uns jenseits von Etiketten bewegen und die Fehler der Vergangenheit vermeiden. Restorative Justice Art ist ein Prozess und eine Erfahrung.

Restorative Justice–Kunst für Jugendarbeit und psychische Gesundheit

Genau wie der Nervenkitzel beim Autofahren ist es unmöglich, die Auswirkungen auf die eigene Person zu erfahren oder zu verstehen, wenn man selbst noch nie Auto gefahren ist. Das vom Restorative Justice for All International Institute geleitete und von Erasmus finanzierte Projekt Mental Health Matters führte Restorative Justice Art in Einrichtungen der psychischen Gesundheit ein (Gavrielides, 2022).

Restorative Justice Art kann ermutigend sein und die Kanäle für Kommunikation und Machtteilung öffnen. Durch einfache Schritte und den Ausdruck von Gefühlen kann Restorative Justice Art erreichen, was das medizinische Modell nicht kann. Sie kann heilen und sie kann wiederherstellen. Zwei der Schlüsselbotschaften, die aus dem Projekt hervorgingen, sind, dass die Kunst der Wiedergutmachungsjustiz ein wirksames Instrument sein kann, um die Ziele der psychischen Gesundheit in allen Bereichen zu erreichen, insbesondere aber in psychiatrischen Einrichtungen, im Strafrechtssystem (z. B. in Gefängnissen und Sicherheitseinrichtungen) und in anderen Kliniken, in denen das Wohlbefinden der Patienten im Vordergrund steht.

Die zweite Schlüsselbotschaft ist, dass die Kunst der "Restorative Justice" schmerzhaft sein kann und zu unerwarteten Risiken führen kann. Deshalb muss sie mit Verantwortung durchgeführt werden. Ich habe wiederholt über die Notwendigkeit geschrieben, jede Form von "Restorative Justice" mit Sorgfalt und Verantwortung auszuführen (Gavrielides 2018; 2017; 2016; 2015). Wir müssen es vermeiden, unbegründete Forderungen zu stellen, und wir müssen sie nach ihren Grundsätzen praktizieren. In Fällen, in denen wir ein Machtungleichgewicht sehen, müssen wir besonders wachsam sein und in der Tat geschult werden, um damit umzugehen, was sein kann.

MHM ist nicht das einzige Projekt, das Kunst im Rahmen der "Restorative Justice" einsetzt.

Restorative Justice–Kunst für Jugendarbeit und psychische Gesundheit

Tatsächlich gibt es mehrere Organisationen, die Programme entwickelt haben, die Kunst und "Restorative Justice" in und um das Strafjustizsystem herum integrieren: Young New Yorkers, das Prison Arts Collective in Kalifornien, ein Programm in Nashville, das Mural Arts Programme in Philadelphia, die Justice Arts Coalition, ein landesweites Projekt, Transform/Restore Brownsville, und Project Reset in Brooklyn, um nur einige zu nennen (Murali, 2020).

Ein weiteres Beispiel ist die Geese Theatre Company, über die in der Publikation "Arts, culture and innovation in criminal justice: guide for commissioners" der National Criminal Justice Arts Alliance berichtet wird und die sich mit Themen wie um Hilfe bitten, mit anderen in Kontakt treten, negative Überzeugungen loslassen, Ziele setzen und neue Fähigkeiten entwickeln beschäftigte. Bei den Projekten wurden aktive Übungen, Rollenspiele und theatralische Metaphern wie Masken und die Erforschung kognitiver Verhaltensmodelle eingesetzt. Um zu beweisen, dass das Projekt sehr erfolgreich war, werden wir die Einschätzungen der Projektteilnehmer über ihre Erfahrungen erwähnen:

"Ich war 8 Jahre in der Psychiatrie und nichts hat mir geholfen - Geese hat mir Techniken gegeben, die mir helfen, mir selbst zu helfen..."

"Es hat mich dazu gebracht, das Positive in meinem Leben zu sehen ... es hat mein Selbstvertrauen gestärkt - Selbstvertrauen zu haben hilft mir, meine Strafe abzusetzen und andere Dinge zu verfolgen, wenn ich gehe."

"Nach dem Kurs hatte ich 15 positive Rückmeldungen, weil ich über meine normalen Aufgaben hinausgegangen bin und zum Beispiel geholfen habe. Ich habe es in die Tat umgesetzt. Als die Mitarbeiter letzte Woche sagten, dass sie dachten, ich würde jemandem ins Gesicht schlagen - sie sagten, sie hätten

Restorative Justice–Kunst für Jugendarbeit und psychische Gesundheit

ihre Hände auf dem Alarm, aber ich tat es nicht. Ich ballte meine Fäuste und hatte einen Kloß im Hals und würde normalerweise ausrasten, tat es aber nicht und war so stolz auf mich."

Wiedergutmachende Gerechtigkeit kann durch Theater, Poesie, Musik, Zeichnen, Film, Drama, Musik und Ausstellungen verwirklicht werden. Kunst findet in Bildungs-, Gesundheits- und Straffälligenmanagementprogrammen statt. Sie werden auch selbst praktiziert (z. B. in der Zelle) und erzielen außergewöhnliche Ergebnisse.

Mit einem anlageorientierten Ansatz können Kunst und Kreativität das Wohlbefinden verbessern, das Interesse am Lernen wecken, die Beschäftigungsfähigkeit fördern und den Menschen helfen, eine neue positive Identität aufzubauen.

Die Beschäftigung mit Kunst kann auch zu neuen Fähigkeiten und Beschäftigungsmöglichkeiten führen und den Teilnehmern den Wunsch vermitteln, sich aktiv in ihrer Gemeinschaft und Kultur zu engagieren.

Theater, Musik, Tanz, bildende Kunst und kreatives Schreiben haben eine lange Tradition, wenn es darum geht, Straftäter*innen und ehemalige Straftäter*innen zu befähigen, ihr Leben umzukrempeln, und dabei zu helfen, eine erneute Straftat zu verhindern (Parkinson, 2016).

Es gibt immer mehr Belege für die positive Wirkung der Künste in Bildungseinrichtungen, die Menschen ansprechen, motivieren und ihnen die Möglichkeit geben, neue Fähigkeiten zu entwickeln sowie neue Verhaltensweisen und Beziehungen zu anderen zu entdecken. Frühere Forschungen haben gezeigt, dass die Künste einen klaren Beitrag zur Unterstützung der Wege zur Resozialisierung leisten können, insbesondere durch die Verbesserung der psychischen Gesundheit, die Bekämpfung des Drogen- und

Restorative Justice–Kunst für Jugendarbeit und psychische Gesundheit

Alkoholkonsums, die Verbesserung der Fähigkeit des Einzelnen, enge Beziehungen zu Familien und Kindern zu pflegen und die Umkehrung negativer sozialer Einstellungen (Hughes, 2005).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Evidenzbasis für den Einsatz von Restorative Justice Art in Jugendeinrichtungen zeigt, dass:

- Die Teilnahme an künstlerischen Aktivitäten im Rahmen der opferorientierten Justiz ermöglicht es jungen Menschen, sich selbst neu zu definieren, was ein wichtiger Faktor für den Rückzug aus der Kriminalität ist.
- Restorative-Justice-Kunstprojekte fördern ein hohes Maß an Engagement unter Jugendlichen. Es hat sich gezeigt, dass die Teilnahme an Restorative-Justice-Kunstprojekten auch zu einer stärkeren Beteiligung an bildungs- und arbeitsbezogenen Aktivitäten führt.
- Restorative-Justice-Kunstprojekte können sich positiv darauf auswirken, wie junge Menschen während ihrer Ausbildung mit sich selbst umgehen, insbesondere auf ihre Fähigkeit, mit anderen zu kooperieren - einschließlich anderer Teilnehmer und Mitarbeiter. Dies korreliert mit einer erhöhten Selbstkontrolle und verbesserten Problemlösungsfähigkeiten.
- Die Beteiligung an Kunstprojekten zur Wiederherstellung der Gerechtigkeit erleichtert den Zusammenhalt der Gemeinschaft und fördert das Gefühl der Selbstbestimmung
- Restorative Justice-Kunstprojekte gehen auf die individuellen Bedürfnisse der Teilnehmer ein. Die aktuelle politische Dokumentation zur Beauftragung von Diensten, die den Bedürfnissen junger Menschen entsprechen, unterstreicht die Bedeutung der Reaktionsfähigkeit bei der Erfüllung unterschiedlicher Bedürfnisse.

Restorative Justice–Kunst für Jugendarbeit und psychische Gesundheit

- Restorative-Justice-Kunstprojekte bieten jungen Menschen, Pädagogen und Jugendbetreuern sichere Räume, in denen sie positive Erfahrungen machen und beginnen können, individuelle Entscheidungen in einem sicheren Raum zu treffen, in dem die Macht geteilt wird.
- Schließlich gibt es Belege aus einer Reihe von Restorative-Justice-Kunstprojekten, die ihre Wirksamkeit bei der Verbesserung des psychischen Wohlbefindens und der Unterstützung der Genesung und Rehabilitation von psychischen Problemen belegen. Die Evidenzbasis zeigt auch den Wert der Integration von Kunsttherapie in bestehende Behandlungsprogramme, um deren Wirksamkeit zu verbessern.

ZWEI TEIL

KUNST UND KREATIVITÄT IN DER JUGENDARBEIT

Die Künste werden in der Jugendarbeit häufig "als Mittel des Ausdrucks, des Experimentierens und der Identitätsbildung" und "als Rahmen für Bildung" genutzt (Howard, 2017, Abschnitt 2, Absatz 1 & 7). Zahlreiche Projekte zu Jugendarbeit, Kunst und künstlerischer Kreativität wurden sowohl als unabhängige Initiativen als auch im Rahmen von Erasmus+-Projekten auf lokaler, regionaler, nationaler und internationaler Ebene durchgeführt, um junge Menschen bei der Erforschung ihrer Kreativität zu unterstützen (Reichert, 2015).

Im Prinzip die Kunst in der Jugendarbeit:

- Ermöglicht es den jungen Teilnehmern, alternative Kommunikationswege zu erkunden
- Ermutigt zu persönlichen und kreativen Ideen leistet einen wichtigen Beitrag zur Entwicklung einer Reihe von Intelligenzen
- ist lebensfördernd und von unschätzbarem Wert für die Anregung des kreativen Denkens und die Förderung von Fähigkeiten und Anpassungsfähigkeit
- Betont den kreativen Prozess und stellt sicher, dass die Arbeit persönlich ist und Qualität hat
- Es wird sichergestellt, dass künstlerische Ausdrucksformen geschätzt werden, das Selbstwertgefühl gestärkt wird, Spontaneität und Risikobereitschaft gefördert werden und Unterschiede gewürdigt werden.

Die von den Partnern des DigiArts-Projekts gesammelten beispielhaften Projekte (S. _) zeigen, dass die Künste begonnen haben, Teil von Bildungsstrategien zu werden. Und obwohl "die Jugendarbeit immer noch darum kämpft, einen sicheren Platz in der nationalen und lokalen Jugendarbeit zu finden" (Davies, 2021, S. 2) - eine Tatsache, die sich während der Covid-19-Pandemie noch

Kunst und Kreativität in der Jugendarbeit.

verstärkt hat -, scheinen die zukünftigen Entwicklungen deutlich zu sein.

Das DigiArts-Projekt, das in der Tat durch die Covid-19-Pandemie ausgelöst wurde, wird eine starke Ergänzung zu diesen Initiativen darstellen, indem es die Werte der "Restorative Justice" mit den multidisziplinären Werkzeugen kombiniert, die das Theater zur Verfügung stellen kann, um Jugendbetreuer auszubilden und junge Menschen anzusprechen. Wie Marvin Carlson feststellt, gehen die Ursprünge dessen, was heute als Theater bezeichnet wird, weit vor die aufgezeichnete Geschichte zurück".

Das Theater als Kunstform vereint Aktivitäten, die "auf unzählige verschiedene Arten in unterschiedlichen Gemeinschaften und Kulturen entwickelt wurden, was in der modernen Welt zu einer riesigen Bandbreite an Theater und theaterbezogenen Formen geführt hat" (Carlson, 2014, S. 1). Daher ist das Theater eine allumfassende Kunst, weil es alle Künste umfasst, nämlich Literatur, Musik, Tanz, Malerei, Bildhauerei und alle bildenden Künste über Bühnenbild, Kostüme und Beleuchtung. Diese Vorstellung vom Theater als "Gesamtkunstwerk" wurde von Richard Wagner seit 1849 und bis 1952 entwickelt. Sie wandte sich gegen die Zersplitterung der Künste und hatte soziale und politische Implikationen, weil sie anerkannte, dass die Künste und insbesondere das Theater "dem 'höheren' Zweck der 'Bildung' und der Veredelung des Menschen dienen können" (Fischer-Lichter, 2008, S. 202). Dies zeigt natürlich auch, dass die Vorstellung, dass die Künste die Qualität haben, die Entwicklung des Menschen zu fördern, nicht neu ist.

Zurück zum Theater muss jedoch angemerkt werden, dass im letzten Viertel des 20. Jahrhunderts und bis heute die Performance und performative Aspekte eine immer größere Bedeutung erlangt haben (Carlson, 2014, S. 59) und die Instrumente des Theaters erweitert und ausgebaut haben.

Kunst und Kreativität in der Jugendarbeit.

So sind neben Literatur, Musik, Tanz und bildender Kunst das Kino und alle filmischen Formen eine außergewöhnliche Ergänzung oder sogar ein integraler Bestandteil von Aufführungen, und verschiedene performative Aspekte haben den Spielraum des Theaters erweitert, indem sie digitales Material in die Aufführung und/oder auf die Bühne einbeziehen.

Darüber hinaus bieten die sozialen und kulturellen Anliegen der Performance und ihre Konzentration auf Identitäts- und Geschlechterfragen, die als Themen und Problemstellungen untrennbar mit der Entstehung der Performance verbunden sind (McKenzie, 2001, S. 7-14), den Raum, um die Wünsche, Bestrebungen und Bedürfnisse junger Menschen anzusprechen.

Das DigiArts-Projekt wird sich auf das antike griechische Drama und insbesondere auf das Stück Die Troerinnen von Euripides konzentrieren. Das Thema des Stücks, in dem es um Krieg, Gefangenschaft, Migration und den "Anderen" geht, ist mit den Anliegen junger Menschen verknüpft, aber es behandelt auch zeitgenössische und relevante bürgerliche, soziale und kulturelle Problemstellungen. Die Funktion des Chors als Vermittler zwischen den Figuren des Stücks und den Zuschauern kann künstlerische Ausdrucksformen initiieren, die von Musik und Tanz bis hin zu Poesie und Comics reichen können. Darüber hinaus kann der Zustand der Katharsis, der ein wesentlicher Bestandteil der antiken Tragödie ist, mit den Werten der "Restorative Justice" in Verbindung gebracht werden (Gavrielides, 2021).

In diesem Rahmen können Theater und Performance junge Menschen und Jugendbetreuer, die an verschiedenen Kunstformen interessiert sind, zusammenbringen. Es kann ihnen die Freiheit geben, sich auszudrücken, kreativ zu denken und zeitgenössische Probleme durch die Werte der "Restorative Justice" anzugehen.

DREI TEIL

EINSATZ DIGITALER WERKZEUGE UND METHODEN IN DER JUGENDARBEIT & FÖRDERUNG DER KREATIVITÄT

1 Angewandte Werte der "Restorative Justice" in digitalen Theater-/Drama- und Kunstprozessen

Kreativität durch digitales Theater und Kunst bringt die Werte, Haltungen und Fähigkeiten der Restorative Justice effektiv in die Jugendarbeit ein, wie z.B. Machtteilung, Entscheidungsfindung, Gleichheit, Vielfalt und Respekt. In dieser Sitzung wird erörtert, wie digitale Formen des Theaterspiels und der Kunst als kreativer Ansatz für Themen und Fallstudien der Restorative Justice eingesetzt werden können.

Der allgemeine Begriff Drama und Theater für die Jugendarbeit umfasst alle Formen, Genres und Techniken des Dramas und Theaters unter Verwendung digitaler Technologien. Digitales Drama und Theater für Jugendliche ist sowohl eine Kunstform als auch eine kreative, vielseitig einsetzbare Lehr- und Kreativmethode für Drama und Theater selbst oder für andere Fächer und kognitive Bereiche. In diesem Leitfaden bezieht sich die Anwendung digitaler Technologien auf den ganzheitlichen Ansatz für Drama und Theater in der Jugendarbeit als Kunstform und Lernwerkzeug, aber auch auf spezifische Formen oder Unterkategorien des Themas, in denen das Zusammenspiel von digitalen Technologien, Drama und Theater zu mehr oder weniger technologisch fortgeschrittenen Aktionen führt und verschiedene Arten von digitaler Ausrüstung erfordert (z. B. Verwendung von Digitalkameras, intelligenten mobilen

Einsatz digitaler Werkzeuge in der Jugendarbeit & Kreativität

Geräten, digitalen Spielen, digitalen Bearbeitungsprogrammen, digitaler Szenografie usw.). "Theater/Drama mit digitalen Technologien bezieht sich auf das multimodale Werkzeug des Theaters/Dramas, das Computer, Projektionsbildschirme, Mobiltelefone, intelligente mobile Geräte, Digitalkameras und -kameras sowie jedes digitale Gerät oder Zubehör nutzen kann. Es handelt sich um eine Kunstform und einen Lehransatz, bei dem Theater und Drama eingesetzt werden, um digitale Technologien kreativ zu nutzen, und nicht um eine spektakuläre oder technokratische Einführung in die Theaterpädagogik. Die Integration digitaler Medien in den Theaterunterricht wird zusammen mit der Förderung und Bewahrung der wichtigsten Merkmale des Theaters in der Bildung untersucht, die in menschlicher Interaktion, Körperlichkeit, Kollektivität, der Kultivierung der Vorstellungskraft und dem Lernen durch kinästhetische und erfahrungsbezogene Erfahrungen zusammengefasst werden." [Fanouraki, 2016: 22-23].

Die Integration digitaler Technologien in Drama und Theater bereichert, verbessert und definiert die Formen des Theaters neu, da sie junge Menschen in die Lage versetzt, diese durch den kreativen Einsatz digitaler Technologien anzuwenden (Dramatisierung, konzipiertes Theater, Performance, digitale Performance, Online-Performance usw.). Mit anderen Worten, durch die Anwendung der oben genannten Formen und Genres des Dramas und des Theaters werden die digitale Fotografie, das Filmen, die Nutzung des Computers und des Internets (Web 2.0), die Nutzung des Projektors und anderer Projektionsgeräte, intelligente mobile Geräte und andere digitale Technologien in die Praxis umgesetzt. Gleichzeitig können die Teilnehmer im Rahmen von Drama und Theater bei der Gestaltung und Umsetzung von kreativen Kurzfilmen, Videos und Dokumentarfilmen, dem Schreiben von Drehbüchern in der Gruppe oder einzeln, der Erstellung von Grundformen der Animation, der parallelen Nutzung von

Einsatz digitaler Werkzeuge in der Jugendarbeit & Kreativität

Sprach- und Scratch-Software, digitalen Spielen und der Erstellung eines digitalen Portfolios von Fotos mit oder ohne Begleittext usw. angeleitet werden.

Die Einführung digitaler Technologien in Drama und Theater eröffnet einen zeitgenössischen Dialog über den Begriff der Körperlichkeit, der Kinästhetik, der menschlichen Interaktion und der Kommunikation sowohl im Kontext von Live-Performances oder Veranstaltungen, die digitale Technologien nutzen, als auch im Kontext von Formen des Online-Dramas und der Performance (Online-Drama, digitale Performance, webbasierte Performance). Solche digitalen Theaterformen verlagern den Begriff der Körperlichkeit und der "Präsenz" in eine andere Sphäre, in einen anderen "Raum", in dem die Präsenz oder Körperlichkeit wieder spürbar ist, aber die Struktur und das Design des Dramas sich ändern (gemischte Formen von Live- und webbasierter Performance, Online-Drama mit Formen der Live-Teilnahme daran, Videokonferenz im Rahmen der Aufführung oder des Kurses usw.).

Die digitalen Technologien verbessern die Verwendung des Symbols, das als Schlüsselbaustein des Dramas und Theaters gilt, durch die virtuelle Umgebung. Jannet Murray hat in ihrem Fachbuch *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* (Die Zukunft der Erzählung im Cyberspace), das auf Brenda Laurels Fachbuch *Computers As Theatre* (Computer als Theater) folgt, unter Bezugnahme auf Coleridges Zitat über die Aufhebung des Unglaubens darauf hin, dass wir, wenn wir eine fiktive Welt betreten, "nicht so sehr den Unglauben aufheben, sondern vielmehr den Glauben kultivieren". Murray stellt fest, dass digitale Umgebungen neue Möglichkeiten für die praktische Anwendung dieser aktiven Kultivierung des Glaubens schaffen, und erklärt, wie ein Objekt als real angesehen werden kann, wenn es in der virtuellen Umgebung eine funktionale Verwendung findet (siehe Murray 1997, 110-111; Fanouraki, 2016, 27-28).

Einsatz digitaler Werkzeuge in der Jugendarbeit & Kreativität

Ziel der thematischen Einheit ist es, Jugendbetreuer in die grundlegenden Konzepte des digitalen Dramas und Theaters einzuführen und den kreativen Einsatz digitaler Technologien in Theater und Drama zu fördern, um die Produktions- und Schaffensprozesse und das Endprodukt zu bereichern, sei es eine Aufführung, eine Veranstaltung, ein digitales Kunstprojekt mit digitalen Technologien oder ein kreatives Video, eine Online-Performance usw. Die spezifischen Ziele dieser digitalen Prozesse bestehen darin, die Vielfalt der Themen, des Lernens und der ästhetischen Motivationen zu verstehen, die gefördert werden, wenn Drama, Theater und digitale Technologien zu einem Dreh- und Angelpunkt der zeitgenössischen wiederherstellenden Gerechtigkeit werden und die ethischen Kodizes bei der Nutzung der Technologie respektieren.

DIGITALES GESCHICHTEN- ERZÄHLEN IM DIGITALEN THEATER UND IN DER KUNST

Digitales Geschichtenerzählen wurde kreativ als eine der Formen oder Techniken der IKT integriert, die dem Moderator die Möglichkeit bietet, Einzel- oder Gruppenerzählungen unter Verwendung einer Vielzahl digitaler Medien zu erstellen, vor allem durch die Verwendung von Fotografie oder bewegten Bildern, begleitet (oder nicht) von Stimme und Ton, sowie durch die Verwendung von digitalen Erzählumgebungen oder -systemen auf dem Computer und Anwendungen von intelligenten mobilen Geräten usw. Im Kontext von Drama und Theater in der Jugendarbeit bereichert das digitale Geschichtenerzählen dynamisch das Konzept der Erzählung:

- entweder einfache Erzählung oder Erzählung mit gleichzeitiger Darstellung oder Dramatisierung einer realistischen oder fiktiven Geschichte, eines Mythos, eines Märchens.
- eine Geschichte, die die Teilnehmer in das Drama einführt und die aus einer Improvisation, einer persönlichen Erfahrung oder einer schriftlichen Quelle (Theatertext, Literatur, Kino usw.) stammen kann.



Das digitale Geschichtenerzählen ermöglicht es sowohl den Schülern als auch den Lehrern, ihre Rolle als Erzähler zu bereichern, die sie nutzen können:

- eine aufgezeichnete Aktion
- eine Klanglandschaft
- eine Leinwandprojektion
- improvisierte oder bekannte aufgenommene Melodien, um einen Punkt der Geschichte zu erzählen (Anfang, Mitte oder Ende der Geschichte).

Gleichzeitig kann die digitale Erzählung ein starker Stimulus für den Beginn des Dramas sein, und als eigenständiges digitales Material kann sie der Beginn der Handlung oder das Endprodukt des Dramas sein.

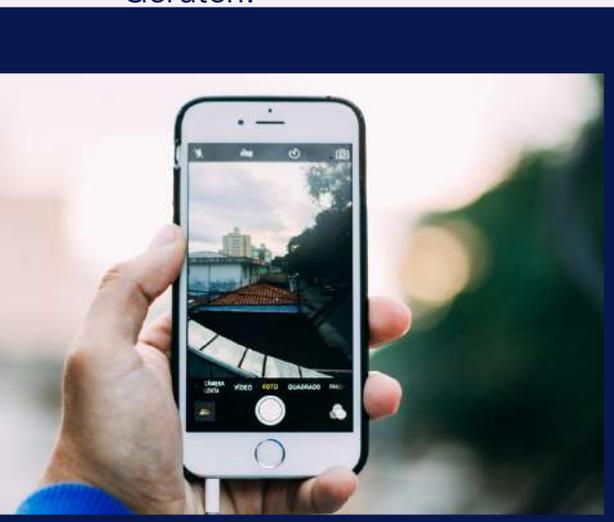


DIGITALES PORTFOLIO

Die Erstellung eines digitalen Portfolios mit Fotos, Tönen und Erzählungen (komponiert oder fragmentiert) bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten für das digitale Geschichtenerzählen in allen Phasen der Vorbereitung und Durchführung von Theater- und Schauspielaktionen. Ein Fotoszenario, ein Video mit experimentellem Sound oder eine aufgezeichnete Stimme kann als Vorwand für eine Unterrichtsstunde dienen oder in den Kontext einer digitalen Theateraufführung integriert werden.

Das Foto-, Film- und Tonmaterial kann auch von anderen Quellen stammen;

- die Anwendung von dramaturgischen Übungen, bei denen die Schüler ihr Handeln aufzeichnen,
- oder aus freiem oder angeleitetem individuellen Handeln und eigenen Einzel- oder Gruppenprojekten nach freier Wahl. Zusätzliche digitale Technologien, die das digitale Geschichten-erzählen in Drama und Theater fördern, sind kabellose Kopfhörer (für die Wiedergabe von Audioerzählungen), Web 2.0-Technologien und soziale Medien, Aufnahme und kreative Audio- und Videowiedergabeprogramme vom Computer oder intelligenten mobilen Geräten.



Die Zeit des digitalen Geschichtenerzählens variiert von sehr kurzen bis hin zu langen Handlungen, die sich über verschiedene Zeiträume erstrecken können, aber auch linear und nicht-linear innerhalb des Dramas präsentiert werden können. Gleichzeitig können die TeilnehmerInnen im Kontext des digitalen Dramas vorgefertigte Programme, Plattformen, Anwendungen und andere digitale Technologien nutzen, die es ihnen ermöglichen, ihre Geschichte auf neue Art und Weise zu präsentieren (virtuelle Lernumgebungen, digitale Spiele oder Erzähl-systeme wie My Storymaker, Kidspiration, StoryMat, Storytelling Alice usw.).

Es ist erwähnenswert, dass die Teilnehmer durch die Improvisation und die Schaffung digitaler Storytelling-Aktionen und -Produkte auch zur kreativen Produktion eines schriftlichen und künstlerischen Diskurses geführt werden und digitale Erzählungen in verschiedene Formen von Texten umwandeln können, indem sie vorgefertigte Anwendungen oder kreative digitale Prozesse und Spiele verwenden, zu denen sie vom Animator/ Koordinator der Gruppe motiviert werden. Darüber hinaus können Inhalt und Form des digitalen Geschichtenerzählens ein wichtiges Forschungsinstrument in der digitalen Dramaund Theaterforschung sein.

DIGITALE SZENOGRAFIE: TECHNOLOGIEN & INTERAKTION MIT DEM RAUM & KÖRPER

TEIL 1

In diesem Abschnitt wird untersucht, wie digitale Technologien mit dem Bühnenraum des Klassenzimmers oder des Aufführungsraums interagieren und eine neue Form der digitalen Szenografie für ein junges Publikum neu definieren. Die Ausstattung von Jugendarbeitern mit Computern, Projektoren und Leinwänden ermöglicht die kreative Entwicklung digitaler Szenografie im Bereich Restorative Justice, führt aber in vielen Fällen auch dazu, dass die Präsenz von Requisiten minimiert wird und neue Formen hybrider Szenografie entstehen, die Bühnenobjekte mit der digitalen Umgebung kombinieren. Auf der Leinwand können die Teilnehmer des digitalen Dramas digitale Fotos, aufgezeichnetes Material, Animationen, Archivmaterial und alle Arten von improvisiertem, realem oder imaginärem Material projizieren, das sie selbst oder in einer Rolle erforscht oder geschaffen haben.



Die Projektion durch den Projektor ermöglicht es den Teilnehmern, mit folgenden Themen zu experimentieren: Beziehung zwischen Live-Aktion und dem projizierten Bild, still oder in Bewegung, und visuelle Kompositionen mit dem Körper auf dem projizierten Bild auszuprobieren, Techniken und Formen des digitalen Schattentheaters und des zeitgenössischen Puppenspiels, Interaktion mit verbaler oder nonverbaler Kommunikation mit den Gesichtern des projizierten Bildes, Improvisationen, interaktive Projektion von Theaterübungen, Spiele und andere digitale Interaktionsaktivitäten.

Die Projektion durch den Projektor ermöglicht es den Teilnehmern, mit der Beziehung zwischen der Live-Aktion und dem projizierten Bild (still oder bewegt) zu experimentieren:

- Visualisierungen in Bezug auf das projizierte Bild
- Visuelle Kompositionen mit dem Körper und Interaktion mit dem projizierten Bild
- Gespräche oder nonverbale Kommunikation mit den Videofiguren oder mit den digitalen Standbildern, in oder außerhalb der Rolle



DIGITALE SZENOGRAFIE: TECHNOLOGIEN & INTERAKTION MIT DEM RAUM & KÖRPER

TEIL 2

- Visuelle Kompositionen von Körpern, die durch die Verwendung von szenischen Objekten mit dem digitalen Bild verbunden sind (komplementäre, kontrastierende oder interaktive Beziehung zwischen Bild und Körper)
- die Entwicklung einer Choreografie, die auf der Interaktion der Teilnehmer auf der Bühne oder im Saal mit den Gesichtern oder Objekten auf dem Bildschirm beruht
- die Verwendung spezifischer Formen der Theater-/Dramapädagogik, wie digitales Schattentheater, Prager Schwarzlichttheater, modernes Puppenspiel, Fingerspiele, Puppen und die Verwendung von Masken für ein jugendliches Publikum, mit oder ohne Zusatz von Lichtquellen
- interaktives Schreiben auf dem projizierten Bild mit einem interaktiven Projektor und einem elektronischen Stift oder Marker oder mit interaktiven Schreib-, Zeichen- und Illustrationsprogrammen usw. [Fanouraki, 2016: 39-40].



Die Projektion auf die große Leinwand in Kombination mit dem Einsatz kleiner Lichtquellen (kleine Projektoren, Taschenlampen usw.) oder der parallelen Verwendung von Bühnenobjekten erweitert die kreativen szenografischen Lösungen und Vorschläge bei der Produktion einer Aufführung oder eines Theaterprogramms. Die Projektion von digitalem Material erfordert eine angemessene Vorbereitung seitens des Koordinators und des Teams, insbesondere wenn das Team auch für die Erstellung des Materials verantwortlich ist (Dreharbeiten, Aufnahmen usw.). Im Rahmen von digitalen Theater- und Schauspielstücken können die Teilnehmer und Leiter das interaktive Whiteboard sowohl aus kognitiven als auch aus ästhetischen und künstlerischen Gründen nutzen. Darüber hinaus kann bei Jugendaufführungen oder -veranstaltungen Video- oder Projektionsmapping eingesetzt werden, insbesondere dann, wenn sowohl die IKT-Fachleute als auch die Schülerinnen und Schüler mit spezifischen digitalen Programmen und Technologien für die Projektion auf Objekte, Gebäude, alternative Projektionsflächen und für die 3D-Projektion von Objekten auf 2D-Flächen vertraut sind. In ähnlicher Weise können kreative digitale Mal- und Bildgestaltungsprogramme während der Aufführung die digitale Szenografie bereichern und das Interesse der TeilnehmerInnen an dem digital neu gestalteten Bühnenraum ihrer Aktion steigern.

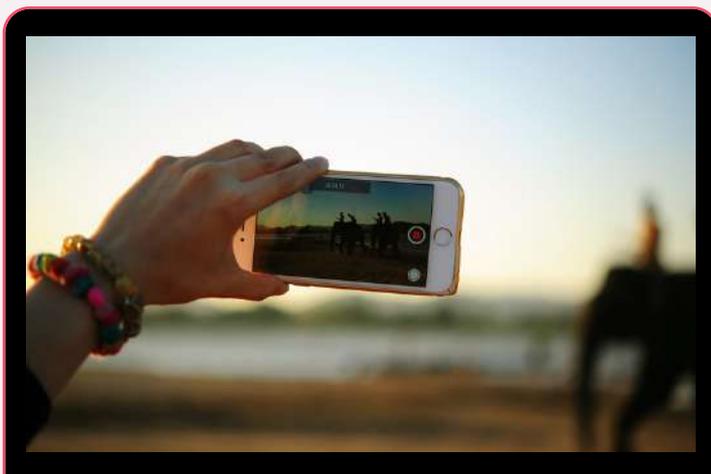
KREATIVE VIDEOS UND DIGITALE PERFORMANCE

TEIL 1

Im Kontext des digitalen Dramas und Theaters ist die Erstellung von und die Arbeit mit Filmen und Dokumentationen ein sehr kreativer und mehrdimensionaler Anreiz, aber auch das Ziel einer Lehrplaneinheit oder das Endergebnis einer Aktion.

Kurz- und Spielfilme, Dokumentarfilme, Bildungs- oder Fernseh-/Online-Serien können den Lehrplan und den Inhalt einer Unterrichtsstunde, einer Aktivität oder sogar einer Aufführung oder eines digitalen Events bilden. Filme und Dokumentarfilme dienen als Ausgangspunkt für den Unterricht oder werden während eines Kurses mit bestimmten Inhalten oder in der Bewertungs- und Feedbackphase der Aktivitäten eingesetzt (Fanouraki, 2016, 81). Das Thema, das Format und das Genre eines Films können der Inhalt von Improvisationen vor oder nach der Filmvorführung sein. Theatralische Techniken und Improvisationen können in allen Phasen der Filmvorführung (vor/nach dem Film) und gegebenenfalls (bei spezifischen Aktivitäten) sowie während der Vorführung eingesetzt werden, die unterbrochen werden kann, damit die Lernenden das Ende der Geschichte erraten, vorhersagen oder alternativ ihre eigene Version des Endes erzählen und dann den Rest des Films sehen.

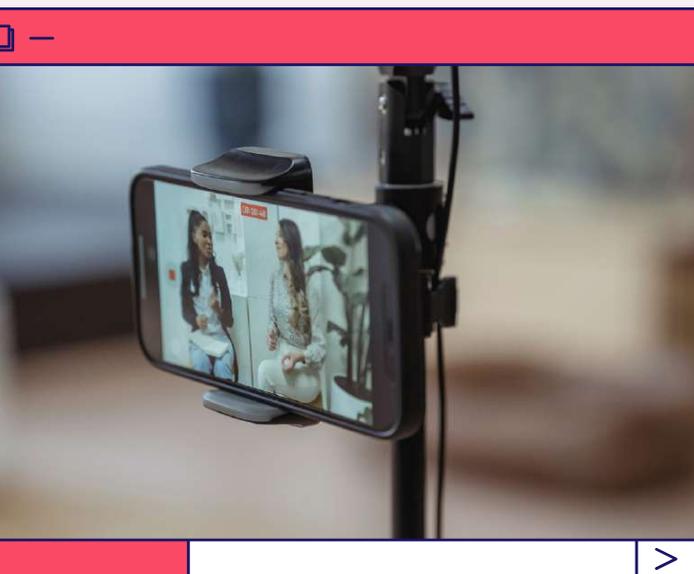
Der Film oder Dokumentarfilm ist Material für Aufführungen, Theater und pädagogische Aktivitäten und kann von den Teilnehmern in eine Veranstaltung, eine Aufführung, einen Kurzfilm, ein kreatives oder theatralisches Schreiben usw. umgewandelt werden. Parallel dazu wird der Film zum Anlass für das Studium und die Erforschung der Techniken und Strukturelemente des Drehbuchs, der Schauspielerei für das Kino, der Regie, der Fotografie, des Schnitts und jeder einzelnen Spezialität/Kunst des Kinos.



KREATIVE VIDEOS UND DIGITALE PERFORMANCE

TEIL 2

Der Dokumentarfilm kann auf kreative Weise in die Recherchen der Teilnehmer zu einem Thema integriert werden und als Material dienen, das von den Schülern in der Rolle von Experten zu diesem Thema unter Verwendung digitaler Technologien genutzt werden kann (Mantel des Experten). Im Rahmen der dramatisierten Geschichte wird der Dokumentarfilm vom Moderator oder Teilnehmer in einer Rolle als eines der Elemente präsentiert, die ihre Forschung voranbringen und gleichzeitig der Dramatisierung eine neue Wendung geben. Alternativ kann der Dokumentarfilm auch als Ausgangspunkt für das Drama dienen und von den Schülern durch freie Improvisation oder stärker angeleitete Aktivitäten kreativ angepasst werden.



Auch die Erstellung von Kurz- und Dokumentarfilmen durch Schüler kann das Endergebnis des digitalen Dramas sein oder in ein theaterpädagogisches Programm oder eine digitale Aufführung integriert werden. Die Beteiligung von Schülerinnen und Schülern an der Gestaltung und Produktion von Kurz- und Dokumentarfilmen verbessert die Methoden der Teamarbeit und trägt zur Förderung einer Teamatmosphäre und der ästhetischen Wahrnehmung der siebten Kunst bei. Die modernen digitalen Medien ermöglichen das Experimentieren und die Erstellung von Videos auch mit intelligenten mobilen Geräten, die einen einfachen Zugang zu Bild, Ton und Schnitt bieten, aber gleichzeitig erfordern sie eine filmische Kompetenz und die Kenntnis der Gruppe von Mitwirkenden, die die individuelle (oder Gruppen-) Vision des Regisseurs in die Praxis umsetzen.

Schlussfolgerung

Alle oben genannten digitalen und künstlerischen Methoden motivieren junge Menschen dazu, ihre Kreativität zu nutzen und sich über ihre Sorgen, Meinungen und Bedürfnisse zu äußern und sie in einer Gruppe zu teilen. Digitales Theater und Drama kombiniert verschiedene digitale Kunstformen, indem es jedem Einzelnen Freiheit und Möglichkeiten bietet, sich in einem sicheren Teamumfeld neu zu definieren.



VIER
TEIL



INFORMELLES LERNEN SICHTBAR MACHEN – VALIDIERUNG VON KOMPETENZEN MIT LEVEL5

Denn Lernen findet überall statt

Wenn wir lernen, entwickeln wir unsere Kompetenzen, d.h. unsere Fähigkeiten und Potenziale, um Herausforderungen zu meistern und konkrete Aufgaben zu lösen. Indem wir uns diesen Herausforderungen stellen, wachsen wir - wir entwickeln uns ständig weiter und werden fähiger. Seit dem Zeitalter der Aufklärung wissen wir durch die Arbeiten des Schweizer Pädagogen Pestalozzi, dass Lernen mit "Kopf, Herz und Hand" geschieht. In den letzten Jahren hat die neurobiologische (Hirn-)Forschung erneut deutlich gezeigt, dass die nicht-kognitiven Dimensionen für das Lernen von besonderer Bedeutung sind.

Die LEVEL5-Methodik basiert auf diesen Begriffen. In einem dreidimensionalen Modell, dem so genannten LEVEL5-Würfel, werden Entwicklungen von Wissen, Fähigkeiten und Einstellungen auf fünf Qualitätsebenen für zwei Zeitpunkte, zu Beginn und am Ende einer Lernaktivität, visualisiert. Auf diese Weise visualisiert der Würfel die Kompetenzentwicklung auf einen Blick. Die Stufen einer Kompetenz werden durch so genannte Referenzsysteme definiert, in denen eine Kompetenz auf fünf Stufen in jeder Kompetenzdimension beschrieben wird.

Im Rahmen unseres DigiArts-Projekts haben Jugendbetreuer die Möglichkeit, LEVEL5 zu, um über ihr eigenes Lernen zu reflektieren und gemeinsam mit ihren Lernenden über deren Lernen und Fortschritte nachzudenken.

Validierung von Kompetenzen mit Level5



1 Validierung von Kompetenzen - Für was und für wen?

Validierung kann definiert werden als "der Prozess der Identifizierung, Bewertung und Anerkennung von Fähigkeiten und Kompetenzen, die in nicht-formalen und informellen Umfeldern erworben wurden". Nicht-formales und informelles Lernen und deren Validierung zielen auf mehrere nachweisbare Vorteile ab - einer davon ist die Förderung der Motivation zur Weiterentwicklung durch die Anerkennung des Lernens. Die Validierung kann dazu beitragen, dass die Lernenden sich ihrer selbst bewusster und kritischer werden und sich für weiteres Lernen engagieren. Ein weiteres Ziel ist der Nachweis von außerhalb des formalen Bildungssystems erworbenen Lernergebnissen, die anderen Akteuren, z. B. Arbeitgebern, mitgeteilt werden können, und die Förderung der Beschäftigungsfähigkeit von Personen ohne oder mit wenig formal anerkannten Abschlüssen.

Validierung von Kompetenzen mit Level5

Wertvolle Kompetenzen, die häufig durch informelles und nicht-formales Lernen erworben werden, werden von den Bildungsanbietern selten validiert und zertifiziert. Dies führt dazu, dass ein großer Teil des Fortschritts und der Entwicklung gegenüber potenziellen Interessengruppen nicht nachgewiesen werden kann. Daher stellt die Validierung eine große Chance für gefährdete Zielgruppen und diejenigen, die mit ihnen arbeiten, dar. Ein Ansatz zur Validierung von Kompetenzentwicklungen ist LEVEL5 - ein System, das seit 2005 in einer Reihe von europäisch finanzierten Projekten entwickelt und erprobt wurde.

2 Level5 zur Validierung der Fähigkeit , opferorientierte Justiz in der Jugendarbeit anzuwenden

Der LEVEL5-Ansatz basiert auf einem fünfstufigen Verfahren, das mit einer Beschreibung des Lernprojekts oder der Lernaktivität beginnt und mit dem Nachweis der Lernergebnisse und der Validierung von Lernenden und Lernprojekten mit Hilfe der LEVEL5-Software endet.

Im Rahmen von DigiArts kann LEVEL5 auf zwei Ebenen angewendet werden:

- Bewertung und Anerkennung der von den beteiligten Ausbildern und Jugendbetreuern entwickelten Kompetenzen im Hinblick auf die Einbindung der opferorientierten Justiz in ihre Lernaktivitäten mit jungen Menschen;
- die Entwicklung der Kompetenzen junger Menschen und die Auswirkungen der opferorientierten Justiz zu ermitteln, z. B. durch die Umsetzung der von DigiArts angebotenen Lernaktivitäten.

Zu diesem Zweck wurde der LEVEL5-Ansatz an den Projektkontext angepasst und kontextualisiert:

Für Jugendbetreuer und Ausbilder wurde ein Referenzsystem entwickelt, in dem die Kompetenz der Anwendung von

opferorientierter Justiz als Mittel zur Förderung der sozialen Eingliederung in der Jugendarbeit durch Kunst greifbar beschrieben ist.

Anhand dieses Referenzsystems können sie ihre Kompetenz auf "Anwendung von opferorientierter Justiz zur Förderung der sozialen Eingliederung durch Kunst" bewerten. Junge Menschen können die Auswirkungen der Lernaktivitäten mit Hilfe eines Fragebogens zur Selbstreflexion auf LEVEL5 in Bezug auf ihre "gesteigerte Akzeptanz von Vielfalt, gesteigerte Zusammenarbeit und Kooperation, gesteigerte Kreativität und Vorstellungskraft sowie gesteigertes Bewusstsein für die Vorteile, Herausforderungen und Risiken der digitalen Arbeit" reflektieren und bewerten.

3 Das Level5-Verfahren

Das LEVEL5-Verfahren für Jugendbetreuer und Ausbilder folgt diesen Schritten:

- Die Jugendbetreuer und Ausbilder reflektieren über ihren Lernkontext und identifizieren ihre Lernziele in dem gegebenen Kontext - wir nennen dies "Lernprojekt". (Wenn sie ein Zertifikat anstreben, müssen sie ihr Lernprojekt kurz in der bereitgestellten Vorlage beschreiben, die auf der DigiArts-Plattform verfügbar ist).
- Zu Beginn der Lernphase nehmen sie eine erste Bewertung vor: Zu diesem Zweck lesen sie die Kompetenzbeschreibung und das Referenzsystem und ermitteln ihr Kompetenzniveau in jeder der drei Dimensionen. Sie geben Gründe oder Beispiele an, die ihre Einschätzung belegen.
- Sie verfolgen ihre Lernziele in dem gegebenen Kontext.
- Am Ende der Lernphase führen sie die zweite Bewertung durch: Sie lesen die Kompetenzbeschreibung und das Referenzsystem und bestimmen erneut ihr Kompetenzniveau in jeder der drei Dimensionen. Sie geben Gründe oder Beispiele an, die ihre Bewertung belegen.

Validierung von Kompetenzen mit Level5

- Wenn sie ein Zertifikat erhalten möchten, schreiben sie außerdem eine Zusammenfassung des Lernprozesses für jede Dimension.
- Um ein LEVEL5-Zertifikat zu erhalten, das ihren Lernfortschritt im Kompetenzbereich der opferorientierten Justiz nachweist und sichtbar macht, dokumentieren sie ihre Lernaktivitäten und die Ergebnisse ihrer Bewertung. Für weitere Informationen können sie unser LEVEL5-Büro kontaktieren: info@level5.de.

Die Anwendung von LEVEL5 mit Lernenden folgt im Grunde den gleichen Schritten, nur das Bewertungsszenario ist anders.

- Die Jugendlichen erhalten den Fragebogen zur Selbstreflexion, der unter folgender Adresse verfügbar ist: [Link zur Kompetenzspinne](#)
- Zu Beginn der Lernphase nehmen sie eine erste Einschätzung vor: Dazu lesen sie die Aussagen des Tools "Kompetenzspinne" und wählen für jede Aussage den Grad ihrer Zustimmung aus. Anschließend erhalten sie eine visuelle Darstellung ihrer Aussagen in Form eines Spinnennetzes. Diese können sie abspeichern oder sich per E-Mail zusenden lassen.
- Die Jugendbetreuer sollten eine Nachbesprechung abhalten und die Ergebnisse dieser ersten Bewertung besprechen sowie alle Fragen klären. Sie können diese Gelegenheit auch nutzen, um mit den Jugendlichen zu besprechen, welche Lernergebnisse sie gerne erreichen würden.
- Die jungen Menschen nehmen an den angebotenen Lernaktivitäten teil und verfolgen ihre Lernziele in dem gegebenen Kontext.

Validierung von Kompetenzen mit Level5

- Die zweite Bewertung wird von den Jugendlichen am Ende der Lernphase mit Hilfe der Kompetenzspinne durchgeführt. Sie können überprüfen, was sie in der ersten Bewertung angegeben haben, und ihre beiden Spinnen vergleichen, um zu sehen, welche Fortschritte sie gemacht haben.
- Die Jugendbetreuer sollten die Nachbesprechung wiederholen und mit den jungen Menschen über ihre Lernergebnisse nachdenken. Sie könnten sie ermutigen, Gründe und Beispiele zu nennen, die die Auswirkungen der Lernaktivitäten zeigen.

FÜNF
BIBLIOGRAPHIE

BIBLIOGRAPHIE

Carlson, M. (2014). Theatre: A Very Short Introduction. Oxford University Press.

Davies, B. (2021). Youth Work: A Manifesto Revisited – at the time of Covid and beyond. Youth & Policy, 1-20 <https://www.youthandpolicy.org/wp-content/uploads/2021/09/Manifesto-for-Youth-Work-2021-v2.pdf>

Emert, T. 2014 «Interactive Digital Storytelling with Refugee Children», Language Arts 91 (6), pp. 401-415.

https://www.academia.edu/21313044/Interactive_Digital_Storytelling_with_Refugee_Children

Fischer-Lichte, E. (2008). The Transformative Power of Performance. A new aesthetics. Routledge.

Gavrielides, T. (2021). Power, Race, and Justice. The Restorative Dialogue We Will Not Have. Routledge.

Howard, F. (2017) The Arts in Youth Work: A Spectrum of Instrumentality? <https://www.youthandpolicy.org/articles/the-arts-in-youth-work/>

McGeoch, K. & Hughes, J. (2009): «Digital storytelling and drama: language, image and empathy», στο: Anderson M., Carroll J., Cameron D. Drama Education with Digital Technology. London: Continuum. Chapter. 8 [pp. 113-128]

McKenzie, J. (2001). Perform or Else. From discipline to performance. Routledge.

Murray, J. (1997). Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge Massachussets: The MIT Press. [pp. 106-125]

Reichert, M. (2015). Unleashing young people's creativity and innovation. European good practice projects. European Union.

https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/publications/creativity-innovation_en.pdf

Chung, S. (2007). Art Education Technology: Digital Storytelling. *Art Education*, 60 (2), 17-22.

[https://www.jstor.org/stable/pdf/27696201.pdf?](https://www.jstor.org/stable/pdf/27696201.pdf?refreqid=search%3A95217837ca9bc25f576067e3b9ffe829)

[refreqid=search%3A95217837ca9bc25f576067e3b9ffe829](https://www.jstor.org/stable/pdf/27696201.pdf?refreqid=search%3A95217837ca9bc25f576067e3b9ffe829)

Prensky M. (2001a) «Digital natives, digital immigrants», *Horizon* 9 (5).

Prensky M. (2001b) «Digital natives and digital immigrants. Part II: do they really think differently?», *Horizon* 9(6).

Fanouraki, Clio, "E-Antigone through Drama Education with the use of Digital Technologies" [in English], *Parabasis-(Academic) Journal of the Department of Theatre Studies of the University of Athens* 15/1 (2017), pp. 83-93.

Web Links

<http://www.voicethread.com>

<http://www.storycenter.org>

<http://www.teacherlink.org/content/social/digresources>

<http://www.ohs.org.uk>