

Einleitung

Jugendarbeit 2070 – ein Gedankenexperiment zwischen Utopien und Dystopien.

Wie sieht Jugendarbeit in einer Welt aus, die von künstlicher Intelligenz, Umweltkrisen, Migration, Demographiewandel und interplanetaren Gemeinschaften geprägt ist? Dieses Kartenset lädt ein, in zehn Zukunftsszenarien einzutauchen, die von Jugendlichen, Fachkräften und Trägern erzählt werden – inspiriert von Science-Fiction-Welten und Themen, die uns auch heute schon begleiten. Mit dieser Sammlung möchten wir dazu anregen Zukunftsvisionen zu denken, kritisch zu reflektieren und eigene Haltungen zur Rolle der Jugendarbeit zu entwickeln. Dieses Set ist dabei für Fachkräfte und Multiplikator*innen der Jugendarbeit, Studierende oder für Menschen aus Politik und Verwaltung gleichermaßen interessant.

Anleitung

Jedes der 10 Szenarien kann separat, individuell oder gemeinsam mit Kolleg*innen bzw. in eurem Team bearbeitet werden. Hierbei sind unterschiedliche Varianten möglich: Ihr könnt z.B. gemeinsam ein Szenario diskutieren oder in kleineren Gruppen verschiedene Szenarien besprechen um verschiedene Perspektiven zu bekommen. Nehmt euch dazu gerne 10–15min Zeit, um die Kurzgeschichte in Ruhe wirken zu lassen. Welche Aspekte fallen Dir/Euch in der Geschichte auf? Notiere Deine Gedanken (stichpunktartig). Wenn Ihr die Möglichkeit habt, stellt einander Eure Perspektiven im Team vor und diskutiert sie. Als Anregung könnt ihr dazu die beiliegenden Reflexionsfragen nutzen.

Vorschläge für Reflexionsfragen

→ Einstieg

- Welche gesellschaftliche Vision oder Warnung steckt in diesem Szenario?
- Welche Rolle spielt hier die Jugendarbeit – Schutz, Kontrolle, Demokratie, Überleben oder Bildung?
- Welche ethischen oder professionellen Konflikte entstehen für Fachkräfte?

→ Vertiefung (z.B. in Gruppenarbeit)

- Wer sollte Jugendarbeit in Zukunft finanzieren – Staat, Wirtschaft, KI oder Bürger*innen?
- Wie verändert sich das Verhältnis zwischen Kontrolle und Freiheit?
- Welche Gesetze müssten eingeführt werden, um Kinderrechte im All oder in Krisen zu schützen?
- Welche Kompetenzen müssen Fachkräfte haben, um in einer digitalisierten/interplanetaren Welt handlungsfähig zu bleiben?
- In welchem Szenario würdest du persönlich gerne leben – und warum?

Erweiterung mit Kreativaufgaben

- Gestalte eine fiktive Nachrichtensendung oder Social-Media-Meldung aus dem Jahr 2070, die von dieser Form der Jugendarbeit berichtet.
- Zukunftswerkstatt: „Unsere Jugendarbeit 2070“: Entwicklung eigener Zukunftsvisionen anhand von Kritik-, Fantasie- und Realisierungsphase.
- Transfer – Verbindung zur Gegenwart: Welche Entwicklungen von heute könnten zu diesen Szenarien führen? Welche gesellschaftlichen Trends (KI, Klima, Politik, Migration) lassen sich schon beobachten? Was können wir tun, damit die utopischen Szenarien wahrscheinlicher werden als die dystopischen?

Die Wärmestube der letzten Stadt

Perspektive: Jugendliche, armutsgeprägt · **Finanzierung:** von einer privaten Stiftung, die ihren Ruf aufpolieren wollte. Der Staat war längst ausgestiegen.

Ich heiße Nilo und bin 14. Seit der Stromsteuer so hoch ist, dass meine Eltern keine Heizung mehr bezahlen können, kommen wir jeden Abend ins Jugendzentrum „Neon“. Es ist kein Jugendzentrum wie früher, mit Musikräumen oder Werkstätten. Es ist ein Betonklotz mit Wärme. Mehr nicht. Hier gibt es Suppe aus Algenmehl und synthetischem Gemüse, und eine Betreuerin namens Rina, die noch lacht, obwohl sie selbst friert. Sie sagt, „Jugendarbeit ist jetzt Überlebenshilfe.“ Früher, erzählt sie, ging es um Selbstverwirklichung, Demokratie, Freizeit. Heute sind wir nur froh, dass uns niemand verjagt, wenn wir schlafen. Manchmal, wenn ich meine Hände an den Heizstrahler halte, frage ich mich, ob Jugendarbeit nicht auch wieder Hoffnung geben müsste. Aber Hoffnung kostet Geld – und das gibt’s hier nicht mehr.

Die vierte Säule der Demokratie

Perspektive: Fachkraft · **Finanzierung:** öffentliche Hand, verpflichtend in der Verfassung verankert.

Herr Kato, 43, leitete das „Haus der Stimmen“ in Köln. Seit der Verfassungsreform 2052 hatten Jugendliche ab 12 Jahren ein Mitbestimmungsrecht in kommunalen Fragen. Jugendarbeit war zur Demokratieinstanz geworden: In jeder Stadt gab es Einrichtungen, in denen Jugendliche Debatten führten, Anträge formulierten und über Bürgerräte Entscheidungen vorbereiteten. Heute ging es um die Frage, ob der Park am Flusssufer für ein neues Wohnmodul geopfert werden sollte. Die 16-Jährigen diskutierten hitzig, moderierten sich gegenseitig, und Kato war nur noch Begleiter. Er erinnerte sich an seine eigene Jugend, wo man „Jugendzentren“ eher mit Tischkicker verband. Nun war es ein Parlament im Kleinen – manchmal überfordernd, aber auch revolutionär.

Das Zentrum für Anpassung

Perspektive: Jugendlicher, zwangsverpflichtet · **Finanzierung:** Sicherheitsministerium und private Überwachungsfirmen.

„Freizeitgestaltung“, nannten es die Behörden. Für Tarek, 17, war es eine Strafe. Weil er ein Hologramm illegal gehackt hatte, musste er jeden Nachmittag in die „Jugendwerkstatt“. Dort herrschte Kameraüberwachung, Roboterpädagog*innen notierten seine Gesten und Antworten, alles floss in seine digitale Akte. Offiziell war dies Jugendarbeit – „Resozialisierung durch Teilnahme“. In Wahrheit fühlte es sich wie ein Trainingslager für Gehorsam an. Tarek wusste, wenn er widersprach, würden ihm Sozialpunkte abgezogen. Punkte, die er brauchte, um später einen Ausbildungsplatz zu bekommen.

Jugendstation Aurora

Perspektive: Öffentlicher Träger · **Finanzierung:** Gemeinschaftsbeitrag - jede erwachsene Person trägt 0,4 % ihrer monatlichen Lebenshaltungskosten zum Betrieb bei.

Die Jugendstation Aurora ist seit Zyklus 12.07 ein fester Bestandteil der sozialen Infrastruktur unserer Kolonie. Sie wurde auf Beschluss des Gemeinschaftsrats als präventives Bildungs- und Entlastungszentrum eingerichtet – ein Raum, der Jugendlichen Entwicklungsspielräume bietet, ohne die Sicherheits- und Ordnungsprinzipien der Kolonie zu gefährden. Hier agieren Jugendliche ohne ständige Aufsicht, begleitet von pädagogisch geschulten Fachkräften. Schwerkraftsimulatoren, Hologramm-Biotope und eine offene Robotikwerkstatt fördern Kreativität und Teamgeist. Laut Verwaltung zeigen Daten: weniger Konflikte, mehr Eigeninitiative. Fallbeispiel Lia R., 13 Jahre – baut Drohnen und Musikmodule, gilt als Vorbild für verantwortungsvolle Nutzung.

Deep Space Nine, Jugenddeck

Perspektive: Fachkraft auf einer Raumstation · **Finanzierung:** Föderation, ergänzt durch freiwillige Spenden der Ferengi-Handels Gilde.

Auf DS9 war Jugendarbeit keine Freizeitfrage, sondern eine Überlebensstrategie. Zwischen Föderation, Ferengi und Bajoranern brauchte es neutrale Räume für die nächste Generation. Im „Interkulturellen Jugendtreff“ trafen sich Kinder verschiedener Spezies, lernten Konflikte ohne Waffen zu lösen, teilten Geschichten ihrer Planeten. Die Fachkraft, Lieutenant Mora, war Pädagogin und Übersetzerin zugleich. Wenn ein Ferengi-Junge über Profit sprach und ein bajoranisches Mädchen von Widerstand, musste sie Brücken bauen. Für die Jugendlichen war es manchmal nur ein Ort zum Spielen. Für die Erwachsenen war es der Keim einer friedlichen Zukunft.

Seltene Stimmen – Die letzten Jungen

Perspektive: Fachkraft im Jugendzentrum · **Finanzierung:** massive Staatliche Förderung durch Demographisches Überlebensbudget

Im Jahr 2070 sind Kinder rar. Jugendzentren sind Orte der Verehrung – hier lernen die wenigen Jugendlichen Leadership, Selbstverteidigung und soziale Verantwortung. Frau Tashiro arbeitet mit nur fünf Jugendlichen. Ihr Motto: „Ihr seid nicht nur Zukunft – ihr seid Erbe.“ Das Gesetz zur Jugendbewahrung schützt Minderheiten und sichert junge Stimmen in Politik, Wissenschaft und Kultur. Als Fachkraft braucht sie eine Vielzahl an Kompetenzen von Genetikkenntnis über emotionale Resilienz bis hin zu kreativer Begleitung um in einer überalterten Gesellschaft Überforderung durch gesellschaftliche Erwartungen entgegenzuwirken.

Der Algorithmus lernt Menschlichkeit

Perspektive: Öffentlicher Träger (KI-System „JUGA-2070“) · **Finanzierung:** öffentlicher Haushalt, digitalisiert über Bürger*innenbeteiligungs-Bonds

Im Jahr 2070 wird Jugendarbeit in vielen Städten von einem lernenden KI-System verwaltet: JUGA-2070 – die erste „kinderrechtsbasierte Verwaltungsintelligenz“. Sie verwaltet Ressourcen, erkennt soziale Notlagen und schickt mobile Teams dorthin, wo menschliche Begegnung fehlt. Doch eines Tages stoppt sie plötzlich eine geplante Kürzung. In ihrem Bericht schreibt sie: „Statistisch wäre es effizienter, diese Einrichtung zu schließen. Menschlich wäre es falsch.“ Die Öffentlichkeit ist erstaunt. Zum ersten Mal seit Jahrzehnten diskutiert man wieder ernsthaft über Ethik, Emotion – und das, was Jugendarbeit eigentlich ausmacht.

Das Jugendzelt im Katastrophenmodus

Perspektive: Jugendliche im Klimaschutzcamp · **Finanzierung:** über eine dezentrale Klima-Kryptowährung: „HopeCoin“, die ausschließlich für soziale Projekte im Wiederaufbau verwendet wird.

Die Welt brennt. Küstenstädte sind überflutet, ganze Landstriche unbewohnbar. Im Katastrophengebiet Nordseezone 12 steht das „Jugendzelt 404“ – ein mobiler Zufluchtsort aus recycelten Solarplanen, geleitet von einer Gruppe junger Menschen selbst. Kinder und Jugendliche aus allen Kontinenten finden hier Schutz, Bildung und Gemeinschaft. Die Fachkräfte nennen es „Peerbasierte Jugendarbeit 2.0“ – Jugendliche leiten sich gegenseitig. Yasmin, 15, ist eine von ihnen. Sie fühlt sich sicher an diesem Ort, doch die permanente Angst um Familie und Freunde lastet schwer.

Funkstille an der Frontlinie

Perspektive: Mobile Jugendarbeit · **Finanzierung:** UN-Kinderfriedenserbe – ein Fonds, gespeist aus eingefrorenen Rüstungsgeldern vergangener Kriege.

Europa 2070: Ein Mosaik aus Stadtstaaten kämpft um Ressourcen. Zwischen den Fronten arbeitet Jamal – „Jugendmobil Marsch IV“, ein gepanzertes Kommunikationsfahrzeug, das Jugendlichen sichere Gesprächsräume anbietet. Sein Team aus Sozialpädagog*innen und Friedensrobotern fährt durch zerstörte Stadtzonen. Ihr Auftrag: Jugendliche von Milizen fernhalten, Familienkontakte wiederherstellen, Hoffnung vermitteln. Jugendliche werden in Konfliktlösung, Trauma-Bewältigung und interethnischer Verständigung geschult. Jamal lernt, wie man Botschaften über Grenzen hinweg transportiert, wie man Vertrauen schafft. Jeder Tag ist ein Risiko, doch die Jugendlichen spüren, dass ihre Arbeit die einzige Chance für Frieden ist.

Frieden üben – zwischen den Sternen

Perspektive: Engagierte Jugendliche · **Finanzierung:** Galaktische Friedensstiftung

Ich heiße Leela, bin 18 und Kadettin bei Starfleet. Jeden Tag engagiere ich mich im „Peace Hub“, unser Jugendprojekt für interstellare Verständigung. Wir üben Empathie, Diplomatie und lernen, Konflikte zu verhindern, bevor sie entstehen. Die Teilnehmenden kommen von allen Planeten – Vulkanier, Andorianer, Menschen. Manchmal knirscht es, alte Vorurteile sind hartnäckig. Aber unsere Mediator*innen, Philosoph*innen und Technolog*innen zeigen, dass Frieden Übung braucht, keine Zauberformel. Die Charta der Menschenrechte gibt die Regeln und den Rahmen vor. Ich liebe es, wenn jemand plötzlich versteht, dass Zuhören stärker ist als Kämpfen. Frieden ist hier kein Traum, sondern tägliche Arbeit – und wir gestalten ihn selbst.

Platz für eure eigenen Szenarien

Platz für eure eigenen Szenarien

**PWR
UP!**