

**Anfrage der Gruppe Piraten im Kreistag Mettmann
zum Sachstand Beratungsangebot als Alternative zur „Between-The-Lines-App“
im Kreistag am 21.03.2024**

Die Verwaltung wurde in der Sitzung des Gesundheitsausschusses vom 30.05.2022 beauftragt zu prüfen, wie niederschwellige Angebote für Kinder und Jugendliche im Kreisgebiet als Alternative zur „Between-The-Lines-App“ etabliert werden können.

In diesem Zusammenhang wird auf den Protokollauszug zur Vorlage Nr 53/005/2022 des Gesundheitsausschusses vom 30.05.2022 verwiesen.

Als gleichartiges Hilfsangebot wurde HelpME seitens der Politik verabschiedet. HelpME bietet eine Übersicht über psychosoziale Unterstützungsangebote im Kreis Mettmann für Kinder, Jugendliche und (junge) Erwachsene rund um schwierige Lebenslagen, seelische Gesundheit, soziale Probleme und Ähnliches an. Die Grundidee, die Hilfesuchende über Probleme zu informieren und Anlaufstellen zu benennen, die im Bedarfsfall zur Problembewältigung beansprucht werden können, ist dabei an die Between-The-Lines-App angelehnt. Lediglich die Option eines Erfahrungsaustausches mit weiteren Betroffenen bietet das Kreisangebot „HelpME“ nicht.

Die Implementierung auf der neu gestalteten Homepage des Kreises Mettmann erfolgte unter Einbindung des Kreisjugendrates zu Beginn des 4. Quartals 2023.

Das Hilfsangebot sowie die aufgeführten Problemstellungen werden kontinuierlich ergänzt und ausgebaut. HelpME stellt eine Erweiterung der bereits bestehenden Weitervermittlungshilfen „Kleines Psychosoziales Adressbuch für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene“ sowie des Flyers „Krisenwegweiser“ dar. Derzeit ist der Krisenwegweiser in PDF-Dokumenten abgebildet. Um die Inhalte der Krisenwegweiser besser an die Jugendlichen vermitteln zu können, wäre beispielsweise eine persönliche Ansprache (z.B. in Form von selbstgedrehten Videos) denkbar. Sollten sich Entwicklungen ergeben, die bessere Informationsvermittlungsmöglichkeiten an die Heranwachsenden versprechen, werden diese natürlich durch die zuständigen Stellen geprüft.

Eine Social Media Kampagne ist ebenfalls beabsichtigt und wird selbstverständlich umgesetzt, sobald die Inhalte auf der Homepage soweit ergänzt sind, dass das vom Gesundheitsamt geplante Themenspektrum weitgehend abgedeckt ist und vor allem die flankierenden Materialien (Krisenwegweiser, kleines psychosoziales Adressbuch) auf aktuellem Stand sind. Geplant sind insbesondere kurze Videos, die mit dem Gesundheitsamt inhaltlich abgestimmt die jeweiligen Problemlagen thematisieren, dargestellt von jugendlichen Protagonisten – allerdings in Form von Avataren, da aus Gründen des Daten- und Persönlichkeitsschutzes natürlich nicht mit echten Personen gedreht wird.

Die hierfür notwendige Software zur Erstellung von Erklärvideos wurde kürzlich durch das KRZN freigegeben. Als zu bespielende Kanäle kommen dafür in erster Linie Instagram und YouTube in Betracht. Auch wenn die jugendliche Zielgruppe nicht die Hauptnutzergruppe von Facebook darstellt, soll auch dieser Kanal mit einbezogen werden, weil es natürlich nicht schadet, wenn auch Erwachsene das HelpME-Angebot kennen. (Nachrichtlich: TikTok wird vom Kreis insbesondere wegen erheblicher Datenschutzbedenken vorläufig nicht bespielt.)

Angedacht sind außerdem auf allen vom Kreis bedienten Kanälen regelmäßige "Kacheln", die HelpME plakativ und nachhaltig bewerben.

Zudem ist eine Bewerbung des Angebotes durch die Verteilung von Flyern an den Schulen im Kreis Mettmann geplant, um die Zielgruppe über das Hilfsangebot zu informieren.

Der Gesundheitsausschuss wird sowohl zum Sachstand „HelpME“ als auch zur Social Media Kampagne sowie zu den weiteren geplanten Maßnahmen informiert.

Unabhängig vom Angebot des Kreises bieten die kreisfreie Städte Ratingen und Hilden die Between-The-Lines-App an. Die App beinhaltet im Wesentlichen drei Kernelemente:

- Informationen zu verschiedenen (Problem)Themen
- Weiterführende Hilfsangebote (Vermittlung)
- Erfahrungsberichte von Betroffenen

Verglichen mit dem HelpME-Angebot des Kreises ist festzustellen, dass HelpME die ersten beiden Kernelemente (Informationen und Vermittlung) der App enthält. Ob das fehlende Element des Erfahrungsaustausches als „Gamechanger“ betrachtet werden kann, sodass die App möglicherweise besser für die Bedürfnisse und Probleme der Jugendlichen geeignet ist, erscheint fraglich.