

Bachelor-Arbeit

Ausbildungsgang **Soziokulturelle Animation**

Kurs **VZ 2015-1**

Romana Brunner

Digitale Medien in der Hand von Jugendlichen

«Risiken und Chancen der digitalen Medien im Jugendalter und wie neue Medien als Ressourcen in der offenen Jugendarbeit eingesetzt werden können»

Diese Bachelor-Arbeit wurde im Januar 2019 eingereicht zur Erlangung des vom Fachhochschulrat der Hochschule Luzern ausgestellten Diploms für **Soziokulturelle Animation**.

Diese Arbeit ist Eigentum der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Sie enthält die persönliche Stellungnahme des Autors/der Autorin bzw. der Autorinnen und Autoren.

Veröffentlichungen – auch auszugsweise – bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung durch die Leitung Bachelor.

Reg. Nr.:

Originaldokument gespeichert auf LARA – Lucerne Open Access Repository and Archive der Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern



Dieses Werk ist unter einem
Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz Lizenzvertrag
lizenziert.

Um die Lizenz anzuschauen, gehen Sie bitte zu <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/>
Oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California
95105, USA.

Urheberrechtlicher Hinweis

Dieses Dokument steht unter einer Lizenz der Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle
Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz <http://creativecommons.org/>

Sie dürfen:



Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
Zu den folgenden Bedingungen:



Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur
Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder
angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber
unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.



Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.



Keine Bearbeitungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt
aufbauen dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.
Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt,
mitteilen.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers
dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte nach Schweizer Recht unberührt.

Eine ausführliche Fassung des Lizenzvertrags befindet sich unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/legalcode.de>

Vorwort der Schulleitung

Die Bachelor-Arbeit ist Bestandteil und Abschluss der beruflichen Ausbildung an der Hochschule Luzern, Soziale Arbeit. Mit dieser Arbeit zeigen die Studierenden, dass sie fähig sind, einer berufsrelevanten Fragestellung systematisch nachzugehen, Antworten zu dieser Fragestellung zu erarbeiten und die eigenen Einsichten klar darzulegen. Das während der Ausbildung erworbene Wissen setzen sie so in Konsequenzen und Schlussfolgerungen für die eigene berufliche Praxis um.

Die Bachelor-Arbeit wird in Einzel- oder Gruppenarbeit parallel zum Unterricht im Zeitraum von zehn Monaten geschrieben. Gruppendynamische Aspekte, Eigenverantwortung, Auseinandersetzung mit formalen und konkret-subjektiven Ansprüchen und Standpunkten sowie die Behauptung in stark belasteten Situationen gehören also zum Kontext der Arbeit.

Von einer gefestigten Berufsidentität aus sind die neuen Fachleute fähig, soziale Probleme als ihren Gegenstand zu beurteilen und zu bewerten. Soziokulturell-Animatorisches Denken und Handeln ist vernetztes, ganzheitliches Denken und präzises, konkretes Handeln. Es ist daher nahe liegend, dass die Diplomandinnen und Diplomanden ihre Themen von verschiedenen Seiten beleuchten und betrachten, den eigenen Standpunkt klären und Stellung beziehen sowie auf der Handlungsebene Lösungsvorschläge oder Postulate formulieren.

Ihre Bachelor-Arbeit ist somit ein wichtiger Fachbeitrag an die breite thematische Entwicklung der professionellen Sozialen Arbeit im Spannungsfeld von Praxis und Wissenschaft. In diesem Sinne wünschen wir, dass die zukünftige Soziokulturelle Animatorin mit ihrem Beitrag auf fachliches Echo stossen und ihre Anregungen und Impulse von den Fachleuten aufgenommen werden.

Luzern, im Januar 2019

Hochschule Luzern, Soziale Arbeit
Leitung Bachelor

Abstract

In der vorliegenden Bachelorarbeit «Digitale Medien in der Hand von Jugendlichen» der Hochschule Luzern Soziale Arbeit, untersucht die Autorin Romana Brunner die Risiken und Chancen, welche die Nutzung von digitalen Medien im Jugendalter mit sich bringen und dessen Auswirkungen auf die Identitätsentwicklung. Anhand von Literaturbeiträgen wurden die Wirkungen der digitalen Medien auf soziale Beziehungen, Sexualität und die eigene Werteentwicklung untersucht.

In der qualitativen Forschung dieser Arbeit wurden durch Experteninterviews mit vier Fachpersonen der offenen Jugendarbeit durchgeführt. Diese zeigen auf, wie digitale Medien als Ressourcen im beruflichen Alltag eingesetzt werden können. Die Ergebnisse aus der Forschung zeigen eine Auswahl an Anwendungsmöglichkeiten auf und beschreiben die daraus hervorgehenden Herausforderungen und Chancen, welche digitale Medien mit sich bringen. Zusammenfassend kann ausgesagt werden, dass Risiken und Gefahren, die bei der Nutzung von digitalen Medien entstehen verringert werden können, indem Fachpersonen der Jugendarbeit Jugendliche im Umgang mit Medien begleiten und unterstützen. Durch kreative Mediennutzung werden Lernfelder geschaffen, welche Jugendliche im Umgang mit Medien kompetenter machen. Die Ergebnisse aus der Theorie wurden mit den gewonnenen Praxiserfahrungen verglichen und reflektiert. Abgerundet wird die Arbeit mit Erkenntnissen und Schlussfolgerungen für die Profession der Soziokulturellen Animation, welche durch das Verfassen dieser Arbeit gewonnen werden konnten.

Abstract	3
Dank	6
Inhaltsverzeichnis	4-5
Abbildungsverzeichnis	5

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	7
1.1 Ausgangslage	7
1.2 Motivation	7
1.3 Abgrenzung	7
1.4 Ziel der Bachelorarbeit und Fragestellung	8
1.5 Aufbau der Arbeit	8
2. Digitale Medien Begriffe und Definitionen	10
2.1 Digitale Medien	10
2.2 Smartphones	11
2.3 Social Media	11
2.4 Cybermobbing und Cybergrooming	12
2.5 Wie nutzen Jugendliche Smartphones und Social Media Plattformen?	13
2.6 Digitale Jugendkulturen	16
2.7 Medienkompetenz und Medienpädagogik	16
3. Jugend	18
3.1 Entwicklungsaufgaben im Jugendalter	18
4. Chancen und Risiken der digitalen Medien	20
4.1 Auswirkungen auf soziale Beziehungen	20
4.2 Auswirkungen auf Liebesbeziehungen	22
4.4 Auswirkungen für die eigene Wertentwicklung	24
4.5 Auswirkungen auf den Körper	25
5. Offene Jugendarbeit	27
5.1 Das Arbeitsfeld der offenen Jugendarbeit	27
5.2 Die Prinzipien der Offenen Kinder- und Jugendarbeit	27
5.3 Arbeitsprinzipien der Offenen Jugendarbeit	28
5.4 Tätigungsbereiche der offenen Jugendarbeit	29
5.5 Digitale Medien in der offenen Jugendarbeit	30
6. Fazit und Beantwortung der Theoriefrage	31
7. Forschungsmethodik	32
7.1 Qualitative Forschung	32
7.2 Forschungsgegenstand	32
7.3 Leitfadeninterview als Erhebungsinstrumente	32

7.3.1 Experteninterviews mit Fachpersonen	32
7.3.2. Sampling	34
7.3.3 Durchführung der Experteninterviews	35
7.4. Datenaufbereitung.....	35
7.5. Datenauswertung	36
7.6. Reflexion der Forschung.....	36
8. Beschreibung und Interpretation der Ergebnisse.....	37
8.1 Überblick.....	37
8.2 Digitale Angebote.....	37
8.2.1 Fazit digitale Angebote	40
8.3 Herausforderungen digitaler Jugendarbeit	41
8.4 Wirkungen der digitalen Jugendarbeit.....	43
8.4.1 Fazit der Wirkungen von digitaler Jugendarbeit.....	45
8.5 Interpretation der Ergebnisse.....	46
8.1 Beantwortung der Forschungsfrage und der Praxisfrage	46
8.7 Ausblick.....	47
8.8 Persönliches Fazit	47
Literaturverzeichnis.....	48

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Eigene Darstellung Soziale Online-Netzwerke.....	12
Abbildung 2: Gerätebesitz der Jugendlichen	13
Abbildung 3: Information im Internet	14
Abbildung 4: Mitgliedschaften bei sozialen Netzwerken	14
Abbildung 5: Tätigkeiten in soziale Netzwerken	15
Abbildung 6: Cybermobbing und Cybergrooming nach Altersgruppen	15
Abbildung 7: Darstellung der vier Teilkompetenzen nach Baacke.....	17
Abbildung 8: Tätigkeiten der OJA.....	29
Abbildung 9: Interviewleitfaden.....	33
Abbildung 10: Darstellung Sampling der Fachpersonen.....	35
Abbildung 11: Eigene Darstellung der digitalen Angebote aus den Interviews.....	38

Abkürzungen

DOJ: Dachverband für offene Kinder und Jugendarbeit
OJA: Offene Jugendarbeit
OKJA: Offene Kinder und Jugendarbeit

Dank

Zur Entstehung dieser Arbeit haben einige Personen beigetragen, bei denen ich mich an dieser Stelle herzlich bedanken möchte.

Ein erster Dank gilt Anita Glatt für die Begleitung der Coaching Gespräche, welche mir geholfen haben bei der Findung des Themas bis hin zur Strukturierung der Arbeit.

Ebenfalls bedanken möchte ich mich bei Peter Stade und Simone Gretler Heusser für die Fachpool Gespräche, die mich bei der Themeneingrenzung, Strukturierung und Gewichtung der Bachelorarbeit unterstützt und beraten haben.

die mir halfen bei der Themeneingrenzung, Strukturierung und Gewichtung der Inhalte der Bachelorarbeit.

Ein weiteres Dankeschön geht an die Fachpersonen aus der Jugendarbeit, die sich die Zeit nahmen und mir einen Einblick in ihre Erfahrungen aus der Praxis ermöglichten.

Ich danke Isabelle Sigrist, die meine Arbeit gegengelesen und mir konstruktive Rückmeldung gegeben hat und Peter Schenker, der meine Arbeit korrigiert hat.

Ganz besonders danke ich meinen Freunden, meiner Familie und meinem Partner, die mich in dieser herausfordernden Zeit emotional unterstützt haben.

1. Einleitung

In diesem ersten Kapitel geht es darum, wieso sich die Autorin mit der Thematik der digitalen Medien auseinandersetzt. Die persönliche Motivation und Beweggründe der Verfasserin werden erläutert. Weiter werden in diesem Kapitel die spezifischen Fragestellungen aufgezeigt, sowie die Fokussierung und Ziele der Arbeit. Der Teil über den Aufbau gibt der Leserin dem Leser einen Überblick zur Gestaltung der Arbeit.

1.1 Ausgangslage

Die junge Generation wächst heute mit digitalen Medien auf. Wer heute mit der rasanten Entwicklung der Digitalisierung mithalten will, nutzt zwangsläufig Medien im Alltag und lernt über sie zu kommunizieren und sie als Organisationsinstrument zu nutzen. Das alltägliche Leben und digitale Medien können heutzutage kaum mehr getrennt werden, denn digitale Medien sind ein fester Bestandteil unserer Gesellschaft geworden. Heute wird nicht mehr nur über die soziale, persönliche Interaktion kommuniziert, sondern zu einem grossen Teil über das Smartphone, das Internet, sprich über soziale Netzwerke. In Bezug auf die Erreichbarkeit, Flexibilität und Spontanität hat sich die Kommunikation durch digitale Medien sehr vereinfacht. Das Tatsache, dass Jugendliche mehrere Stunden am Tag am Handy verbringen, birgt Risiken aber auch Chancen. Der Gebrauch von Whatsapp, Instagram, Snapchat, Twitter und Facebook hat auch die offene Jugendarbeit beeinflusst und auch verändert. Soziokulturelle Animatorinnen und Animatoren in der offenen Jugendarbeit haben den Trend erkannt und nutzen heute digitale Medien bei der täglichen Arbeit. Es zeigt sich, dass in digitalen Medien sehr viel Potential zur Förderung von Jugendlichen stecken kann.

1.2 Motivation

Für Soziokulturelle Animatorinnen und Animatoren in der offenen Jugendarbeit ist sowohl die Anwendung von digitalen Medien, als auch die Auseinandersetzung mit der Nutzung damit unabdinglich geworden. Um Jugendliche und ihre Lebenswelt zu verstehen, können wichtige Kommunikationsarten wie das Kommunizieren über Smartphone, Internet oder eben Social Media Plattformen nicht einfach ignoriert werden. Viel mehr gehört es zu den Aufgaben der Soziokulturellen Animatorinnen und Animatoren, die Zielgruppe in ihren Stärken und Ressourcen zu befähigen, die Jugend und ihre Lebenswelt zu verstehen und sie bei den Herausforderungen, mit denen sie konfrontiert werden, zu unterstützen. Die Autorin hat persönlich ein grosses Interesse daran, mit dieser Arbeit wichtige Erkenntnisse für die Praxis und die tägliche Arbeit als Jugendarbeiterin zu gewinnen und diese auch anwenden zu können.

1.3 Abgrenzung

Natürlich ist die Nutzung von digitalen Medien in allen Altersgruppen ein aktuelles Thema. In dieser Arbeit aber möchte sich die Autorin auf männliche und weibliche Jugendliche im Alter zwischen 12 und 19 Jahren beschränken. Die Autorin geht davon aus, dass den Leserinnen und Lesern dieser Arbeit die verschiedenen aktuellen Social Media Plattformen bekannt sind und wird diese nur oberflächlich erläutern. Digitale Medien ist ein weitläufiger Begriff und es gibt unzählige Formen digitaler Medien. In dieser Arbeit wird der Fokus auf den Gebrauch des Smartphones und die damit verbundenen Apps und Social Media Plattformen gelegt. Spielkonsolen wären ebenfalls wichtig jedoch würde eine Berücksichtigung dieser Thematik den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

1.4 Ziel der Bachelorarbeit und Fragestellung

Die Arbeit verfolgt das Ziel einer intensiven Auseinandersetzung mit der Thematik digitale Medien. Von der Nutzung bis zu den Auswirkungen des digitalen Konsums, sowie auch die Potenziale, welche die neuen Medien mit sich bringen, sollen aufgezeigt werden. Die Autorin möchte literarische Erkenntnisse mit den Erfahrungen aus der Praxis vergleichen und daraus Schlussfolgerungen für das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation ziehen. Ein persönliches Ziel der Autorin ist es, die eigene Einstellung gegenüber digitale Medien kritisch zu hinterfragen. Folgende Fragen sollen in dieser Bachelorarbeit beantwortet werden.

Theoriefrage (Kapitel 4)

«Welche Chancen und Risiken bringt die Nutzung von digitalen Medien im Jugendalter mit sich und wie beeinflussen sie die Identitätsentwicklung von Jugendlichen?»

Die Auseinandersetzung beruht dabei auf der Literaturrecherche, auf Leitfäden von Jugendarbeitsorganisationen und Dokumentationen.

Forschungsfrage (Kapitel 7)

«Wie werden digitale Medien als Ressourcen in der offenen Jugendarbeit eingesetzt und welche Wirkungen werden dabei erzielt?»

Die Forschungsfrage wird durch Experteninterviews mit Fachpersonen aus der offenen Jugendarbeit beantwortet.

Praxisfrage (Kapitel 9)

«Welche Schlussfolgerung lassen sich für Professionelle der Soziokulturellen Animation aus der Theorie- und Forschungsfrage ableiten?»

Erkenntnisse der Arbeit werden zusammengefasst und in Bezug auf die Bedeutung für die Soziokulturelle Animation reflektiert.

1.5 Aufbau der Arbeit

Die Arbeit besteht aus zwei Teilen, einem theoretischen Teil, der sich mit der ersten Fragestellung auseinandersetzt und einem Forschungsteil, welcher zur Beantwortung der zweiten Fragestellung dient.

Theorie

Im zweiten Kapitel der Bachelorarbeit werden Begriffsdefinitionen von und um das Thema digitale Medien aufgeführt um der Leserin, dem Leser einen Einstieg ins Thema und die darauf folgende Thematik zu geben. Im dritten Kapitel werden der Begriff Jugend und die Entwicklungsaufgaben im Jugendalter genauer beleuchtet. Im Kapitel vier werden potentielle Risiken, als auch Chancen in der Nutzung von digitalen Medien im Jugendalter beleuchtet und reflektiert. Im Kapitel fünf wird das Arbeitsfeld der offenen Jugendarbeit genauer betrachtet sowie Handhabung in der Offenen Jugendarbeit in Bezug auf digitale Medien. Der Theorieteil dieser Arbeit wird mit einem Fazit in Kapitel sechs zusammengefasst.

Forschung

Im Kapitel sieben wird das methodische Vorgehen zur Forschung der zweiten Fragestellung beschrieben. Im darauffolgenden Kapitel werden die Forschungsergebnisse aus der Praxis der offenen Jugendarbeit präsentiert und reflektiert. Weiterführend werden Theorie und Forschungsteil miteinander verglichen. Abgeschlossen wird mit einem Fazit in Bezug auf die Soziokulturelle Animation, welches auch zur Beantwortung der Praxisfrage führt.

2. Digitale Medien Begriffe und Definitionen

Im folgenden Kapitel werden zentrale Begriffe und Definitionen, welche in dieser Arbeit relevant sind, ausgeführt. Ausserdem gibt die Autorin anhand der JAMES Studie einen kurzen Einblick, wie Jugendliche digitale Medien heutzutage nutzen.

2.1 Digitale Medien

Um den Begriff digitale Medien zu verstehen, ist es notwendig vorerst den Begriff «Medien» zu erläutern. Nach Klaus Beck (2012) beschreibt das Wort Medium ein vermittelndes Element. Seiner Definition zufolge sind Medien der Allgemeinbegriff für die Massenmedien der heutigen Zeit (S.201). Ein Medium kann laut Daniel Süss, Lampert Claudia, W. Trüttsch-Wijnen Christine (2004) ein technisches Gerät sein, als auch eine Institution oder ein System innerhalb der Gesellschaft, welche Meinungen und Informationen vermittelt (S.56).

Gemäss Klaus Merten (2012) bezeichnet der Begriff neue Medien zu verschiedenen Zeitepochen unterschiedliche Medien. Vor rund 30 Jahren zählten Kabelrundfunk, Satellitenrundfunk, Videotext bzw. Teletext und Bildschirmtext, als auch Videorecorder und Telefax zu den neuen Medien. Später wurden digitalen Medien rund um den Personal Computer (PC) und das Internet zu den neuen Medien gezählt (S.243).

Laut «Jugend und Medien», der nationalen Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen, sind digitale Medien, auch „neue Medien“ genannt, alle elektronischen, interaktiven und audiovisuellen Medien, welche mit digitalen Codes arbeiten (Jugend und Medien, 2017). Entsprechend der Praxis der Plattform Jugend und Medien werden die Begriffe „digitale Medien“ und „neue Medien“ in dieser Arbeit gleichbedeutend verstanden.

Nach Dahinden und Trappel (2005) werden vier verschiedene Arten von Medien unterschieden:

1. *Primärmedien* (Menschmedien) sind Medien die einen unmittelbaren Kontakt zwischen Menschen ohne die Unterstützung technischer Hilfsmittel beschreiben. Als Beispiel dafür werden Postboten oder das Medium Theater genannt.
2. *Sekundärmedien* (Schreib- und Druckmedien) setzen Technik auf der Produktionsseite ein. Das sind zum Beispiel Zeitungen und Bücher.
3. *Tertiärmedien* (elektronische Medien) werden Medien bezeichnet, die sowohl auf der Seite der Produktion, als auch auf der Seite der Rezeption, Technik einsetzen. So zum Beispiel; Film, Fernsehen, CDs und Schallplatten, bis hin zu Telefon- und Faxgeräten.
4. *Quartärmedien* (digitale Medien) beziehen sich auf die neuen Medien wie Computer, Internet oder auch Online Netzwerke.

Das Smartphone, sowie Messenger Dienste und Soziale Netzwerke zählen folglich zu den Quartärmedien, die sich im starken Maße durch ihre Interaktivität und mediale Konvergenz auszeichnen (S. 395).

2.2 Smartphones

Das Smartphone in seiner heutigen Form als Massenmedium für den alltäglichen Gebrauch gibt es erst seit dem Jahr 2007, als das iPhone von Apple auf den Markt kam. Danach folgten schnell andere Unternehmen wie Samsung, LG, oder Huawei die ähnliche Produkte entwickelten. Vorgängermodelle wie das Blackberry waren noch wesentlich teurer und weniger benutzerfreundlich. Aufgrund dessen wurden sie vermehrt von Geschäftsleuten, die arbeitsbedingt viel unterwegs waren, sowie von Technikbegeisterten genutzt (Wampfler Philippe, 2014, S.29).

Während frühere Mobiltelefone noch primär dazu verwendet wurden um Telefonate zu führen und kurze Textnachrichten (SMS) zu verschicken, entwickelten sich Smartphones innerhalb einer kurzen Zeitspanne zu kleinen Computern im Taschenformat mit diversen Funktionsmöglichkeiten (Joachim R. Höflich und Patrick Rössler, (2001) S.437).

Wenn man der Definition des Gabler Wirtschaftslexikon folgt, handelt es sich bei einem Smartphone um ein Mobiltelefon mit erweitertem Funktionsumfang. Dazu zählen neben der Telefonie und Kurznachrichten (SMS), Zusatzdienste wie Electronic Mail (E-Mail), World Wide Web (WWW), Terminkalender, Navigation sowie Aufnahme und Wiedergabe audiovisueller Inhalte.»(Gabler Springer 2014).

Den Jüngeren dient der mobile Alleskönner unter anderem als Kommunikationsmittel um mit Gleichaltrigen oder ihren Eltern in Kontakt zu treten, ob nun bei Notfällen oder anderen Fragen, als auch bei der Organisation ihres alltäglichen Lebens. Eltern können, vorausgesetzt die GPS Funktion ist installiert, den Standort des eigenen Kindes abrufen. Den Älteren bieten Smartphones viele Individualisierungsmöglichkeiten und helfen ihnen bei der Suche nach sozialer Resonanz. Smartphones spielen bei der Abnabelung von den Eltern eine wichtige Rolle, indem sie den Jugendlichen den Zugang zu sozialen Räumen bieten zu denen Ihre Eltern nur einen begrenzten Einblick haben und damit einen Abgrenzungsbereich darstellen. (Matthias Kammer, 2014, S. 15)

Wie die Studie Generation Smartphone (2018) zeigt, ist das Smartphone im Alltag von Jugendlichen Dreh und Angelpunkt und unverzichtbar geworden. Das Gerät bündelt Funktionen wie: Musik, Kamera, Wecker, Games, Mails, Videos, Fotos, Internet, Kontaktmöglichkeit, Bücher, Stadtpläne. Die ursprüngliche Funktion, das Telefonieren ist heute nebensächlich geworden. Jugendliche nutzen Smartphones hauptsächlich, um über Messenger-Dienste zu kommunizieren, als Uhr-Ersatz, um im Internet zu surfen, Musik zu hören, sich in sozialen Netzwerken auszutauschen oder Videos anzuschauen (S.5).

2.3 Social Media

Roland Gabriel & Heinz-Peter Röhrs (2017) erklären folgende Definition:

«Social Media», auch soziale Medien genannt, bezeichnen digitale Medien und Technologien, die es den Nutzern ermöglichen, sich untereinander in einem Netz, z. B. im Internet, auszutauschen und mediale Inhalte einzeln oder in Gemeinschaft zu erstellen und weiterzuleiten.» (S.6)

Soziale Online-Netzwerke basieren auf der Vernetzung der Mitglieder, «User», wobei jede Person ein eigenes Mitgliederprofil besitzt. Soziale Online-Netzwerke ermöglichen die Erstellung von öffentlichen oder teilöffentlichen Profilen auf einer kostenlosen Homepage mit Fotos, Hobbys, Lieblingsmusik, Audio- und Videofiles, Gästebuch und mit eigenem Blog innerhalb dieses eingebundenen Systems. Durch Suchfunktionen können Kontakte zu aktuellen oder ehemaligen Freundinnen und Freunden oder Bekannten wiederhergestellt oder intensiviert werden. Soziale Netzwerke bieten ausserdem die

Möglichkeit neue Kontakte zu knüpfen oder über Interessengruppen Gleichgesinnte zu unterschiedlichen Themen zu finden (Tina Hirsch ,2016, S. 50).

Soziale Online- Netzwerke können wie folgt eingeteilt werden:

Art	Beispiele	Verwendungszweck
Allgemeine Soziale Netzwerke	Facebook, Google +	Präsentationen und Vernetzung von Nutzerinnen und Nutzer jeden Alters.
Einfache Kommunikations-Netzwerke	WhatsApp und Twitter, Snapchat	Kurze Nachrichten zwischen den Userinnen/Usern zu verschicken oder öffentlich zu machen.
Inhalts- Plattformen	Instagram, Pinterest, Tumblr, YouTube, Flickr	Verbreitung von Videos, Fotos, Musik auf eigener Plattform oder diese zu konsumieren.
Business- Netzwerke	Xing, LinkedIn	Berufliche Präsentation und Austausch

Abbildung 1 Eigene Darstellung Soziale Online-Netzwerke aus Hirsch (2016) S.51

2.4 Cybermobbing und Cybergrooming

Cybermobbing und Cybergrooming sind zwei wichtige Begriffe die im Zusammenhang mit digitalen Medien definiert werden müssen.

Mit Cybergrooming wird die durch sexuelle Absichten motivierte Kontaktaufnahme übers Internet verstanden. In Deutschland wird darunter der Prozess der sexuellen Annäherung von Erwachsenen gegenüber Minderjährigen bezeichnet, in diesem Sinne handelt es sich beim Cybergrooming um eine strafrechtlich verfolgte Handlung (Wampfler ,2014, S.63).

Cybermobbing beschreibt ein Verhalten, das von Individuen oder Gruppen mittels elektronischer oder digitaler Medien ausgeführt wird. Dabei werden wiederholt feindselige oder aggressive Botschaften vermittelt, die die Absicht verfolgen, anderen Schaden oder Unbehagen zu bereiten» (Catarina Kratzer, 2014, S. 60)

2.5 Wie nutzen Jugendliche Smartphones und Social Media Plattformen?

Wie nutzen die Jugendlichen das Smartphone, auf welchen Social Media Plattformen halten sich die Jugendlichen am meisten auf? Das nächste Unterkapitel gibt eine kurze Übersicht über das Nutzungsverhalten von Jugendlichen. Als Grundlage dient die JAMES Studie 2018.

Laut der James Studie 2018 besitzen 99% der Schweizer Jugendlichen ein Smartphone und sind täglich im Durchschnitt 120 Minuten mit dem Smartphone beschäftigt, am Wochenende sogar bis zu vier Stunden pro Tag. Die folgende Grafik zeigt den Gerätebesitz bei Jugendlichen an.

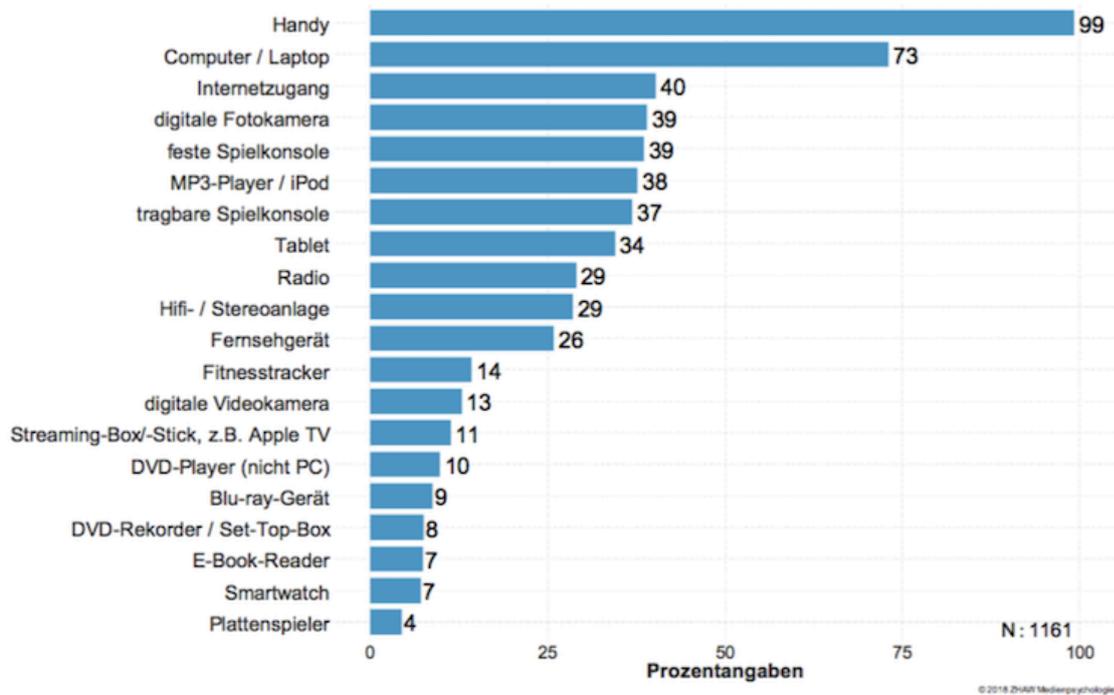


Abbildung 2: Gerätebesitz der Jugendlichen, JAMES Studie ,2018, S.24

Das Internet ist ein täglicher Begleiter geworden. 96 % der Jugendlichen in der Schweiz nutzen das Netz täglich oder mehrmals in der Woche. In der folgenden Grafik wird aufgezeigt, wie Jugendliche das Internet nutzen.

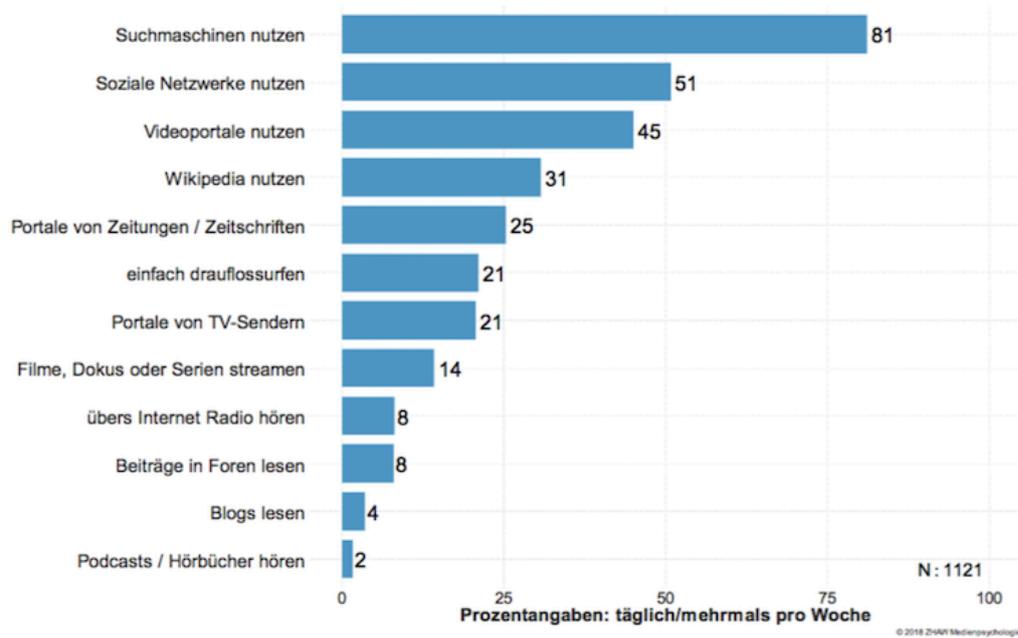


Abbildung 3: Information im Internet, JAMES Studie, 2018, S.40

90% der Schweizer Jugendlichen nutzen soziale Netzwerke täglich oder mehrmals pro Woche, mehrheitlich zur Unterhaltung und teilweise zur Information. 94 % der Jugendlichen sind bei mindestens einem Social Media Netzwerk angemeldet. Im Vergleich zum Jahr 2014 ist die Nutzung von Facebook von vier Fünftel auf ein Fünftel gesunken. Am beliebtesten sind heutzutage Instagram und Snapchat. 87 % der Jugendlichen nutzen heutzutage Instagram.

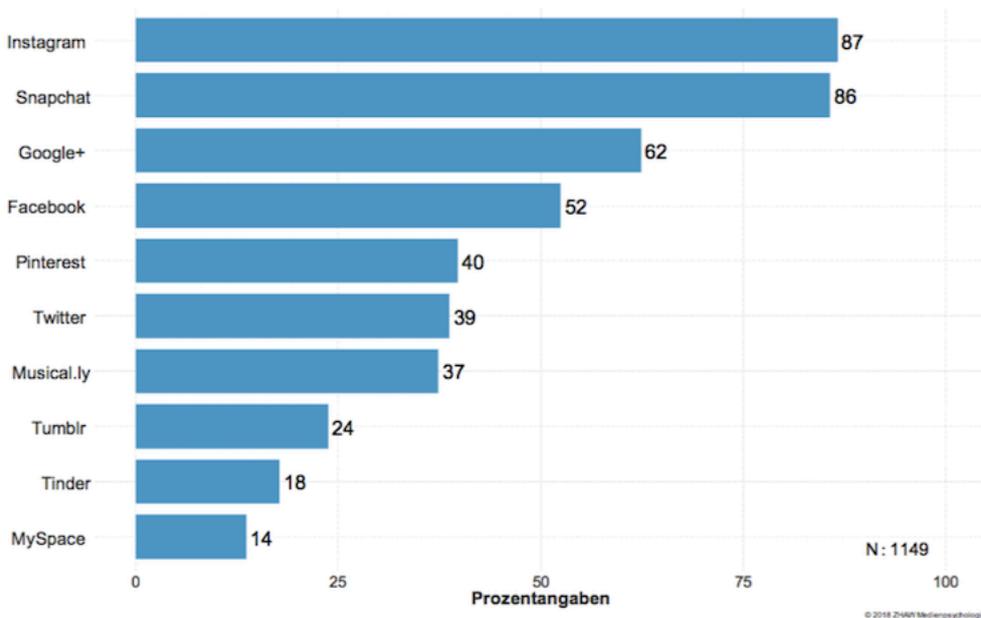


Abbildung 4: Mitgliedschaften bei sozialen Netzwerken, JAMES Studie, 2018, S. 44

Die folgende Grafik gibt einen Überblick wie Jugendliche Social Media Plattformen nutzen.

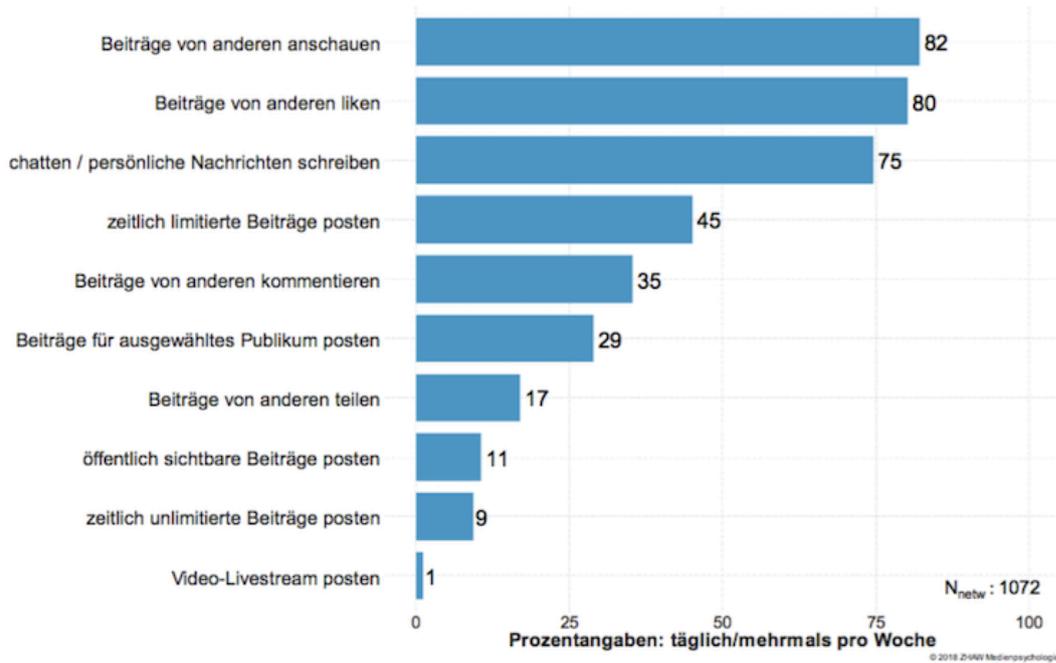


Abbildung 5: Tätigkeiten in soziale Netzwerken, JAMES Studie 2018, S.50

Das Internet als auch Social Media-Plattformen bringen problematische Aspekte mit sich. Jugendliche werden Opfer von Cybergrooming. Ein Drittel der Jugendlichen ist bereits mindestens einmal mit einer solchen Situation konfrontiert worden. Beunruhigend ist zudem, dass Cybergrooming als auch Cybermobbing in den letzten vier Jahren signifikant zugenommen hat.

Ist es schon vorgekommen, dass...

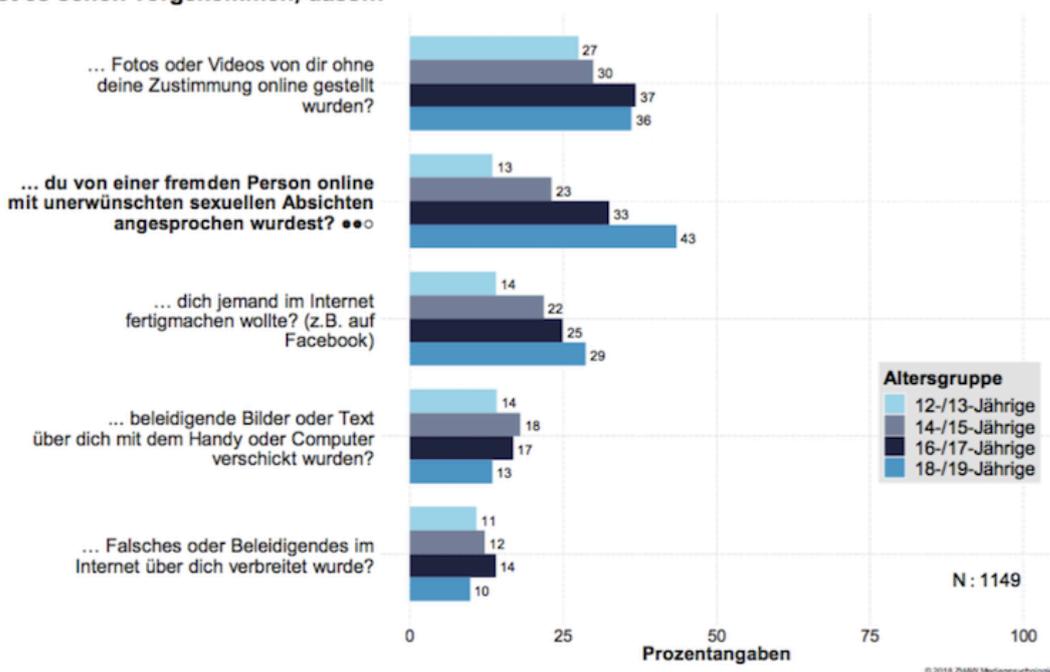


Abbildung 6: Cybermobbing und Cybergrooming nach Altersgruppen, JAMES, 2018, S.54

2.6 Digitale Jugendkulturen

Jugendliche Lebenswelten unterliegen einem ständigen sozialen Wandel, der gegenwärtig vor allem mit Globalisierung, Individualisierung und Kommerzialisierung beschrieben wird. Dieser Wandel ist jeweils eng mit Medien verknüpft. Logisch also, dass es zu den grundlegenden Merkmalen der gegenwärtigen Jugend gehört, sich digitalisiert darzustellen. Technische Medien durchdringen immer mehr die Orte, sowie Formen der Kommunikation von Jugendlichen (Kai-Uwe Hugger, 2014, S.11.).

Die Jugend ist heute nicht nur Offline-Jugend, sondern zugleich Online-Jugend. Jugendkulturelle Gemeinschaftsformen, in denen sich Jugendliche selbst darstellen, sich mit ihrer Identität auseinandersetzen und ein soziales Miteinander mit Gleichgesinnten finden können, so zum Beispiel die Rap-, Hiphop- oder Technoszene – sind heute nicht mehr denkbar ohne Internet. Dies bedeutet Jugendkulturen sind auch immer gleichzeitig digitale Jugendkulturen (ebd).

Grundsätzlich ist zu sagen, dass Jugendliche nicht mehr oder weniger online sind als Erwachsene oder ältere Menschen. Dennoch hat der Begriff **Digital Natives** einen wahren Kern. Auch wenn erwachsene Personen das Internet gleich intensiv nutzen wie die jüngere Generation, so stehen sie doch meist mit einem Bein in der analogen Welt, weil sie analog sozialisiert wurden. So haben sie zum Beispiel mit Büchern lesen gelernt, mit Bleistiften geschrieben, haben ihr Wissen in Bibliotheken nachgeschlagen oder mit Freundinnen und Freunden per Brief kommuniziert. Die **Generation Social Media** steht mit beiden Beinen im Netz. Das Smartphone ist Lexikon und Telefon zugleich, es ist ein Brief, eine Bibliothek, ein Plattenspieler. Jugendliche finden für digitale Probleme digitale Lösungen. Mit der Generation Social Media oder Digitale Natives sind Menschen gemeint, deren Erwachsenwerden von digitaler Kommunikation begleitet wurde (Wampfler 2014, S.20-23).

2.7 Medienkompetenz und Medienpädagogik

Angesichts der Bedeutung von digitalen Medien für Jugendliche müssen pädagogische Konzepte grundlegend neu gedacht werden. Für die offene Kinder- und Jugendarbeit, die digitale Medien konsequent miteinbezieht, eröffnen sich neue Möglichkeiten.

Jugend und Medien, die nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen, hat in Zusammenarbeit mit Curaviva (Verband Heime und Institutionen Schweiz) und BFF Bern (Berufs, Fach- und Fortbildungsschule) einen Leitfaden zur Förderung von Medienkompetenzen erstellt und deren zentralen Erkenntnisse zur Verfügung gestellt (2017). Die folgenden Ausführungen und Definitionen konnten aus dieser Broschüre zusammengefasst werden.

Die Gesellschaft hat sich in den letzten Jahren mit und durch digitale Medien verändert. Heutzutage ist die Nutzung von Smartphone, Tablet, Computer und Spielkonsolen, sowie das Kommunizieren auf sozialen Netzwerken zur Kulturtechnik geworden. Kinder und Jugendliche wachsen heute mit den neuen Medien auf und integrieren diese automatisch in ihrem Alltag. Dies schliesst aber nicht aus, dass sie nicht auf Unterstützung angewiesen sind. Wer digitale Medien technisch bedienen kann, ist nicht automatisch auch fähig, sie sozialkompetent einzusetzen oder ist sich den Gefahren und Auswirkungen bewusst. Hier kommt die Medienpädagogik ins Spiel, mit dem Ziel Kinder und Jugendliche zu befähigen, sicher und verantwortungsvoll mit digitalen Medien umzugehen und deren Entwicklungspotenzial konstruktiv zu nutzen (Jugend und Medien, 2017, S.6).

Die Medienpädagogik ist wichtig, weil die Förderung der Medienkompetenz einen wesentlichen Beitrag zur Partizipation (Mitwirkung) und zur Chancengleichheit in der Gesellschaft beiträgt. Zudem ist die kompetente, kreative Nutzung die effektivste Prävention in Bezug auf die Gefahren im Umgang mit digitalen Medien. Dies setzt voraus das Berufsleute selber medienkompetent sind um Kinder und Jugendliche optimal begleiten zu können (ebd).

Dieter Baacke (1997) unterteilt Medienkompetenz in vier Teilkompetenzen, die sich gegenseitig bedienen, als auch beeinflussen. Die nationale Plattform « Jugend und Medien» stützt sich ebenfalls auf diese Definition (S. 9).

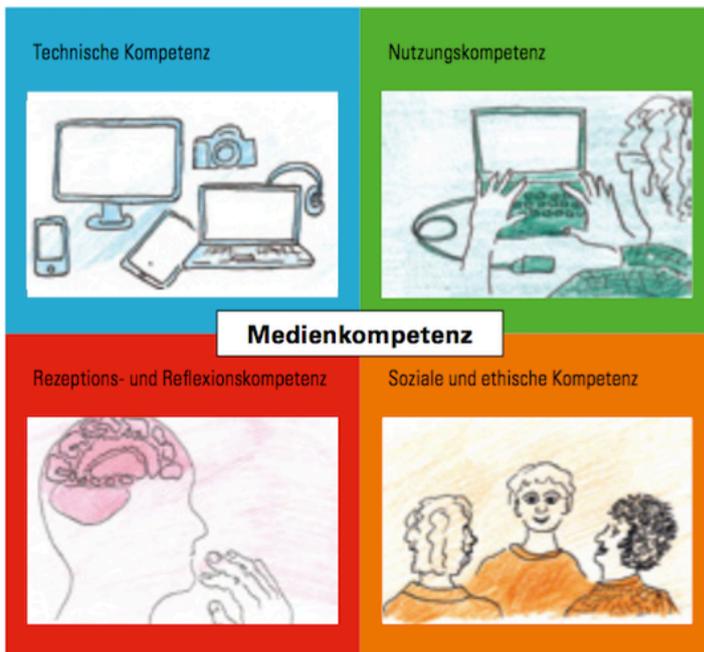


Abbildung 7: Darstellung der vier Teilkompetenzen nach Baacke

Technische Kompetenz: Das technische Bedienen und Instandhalten der Geräte, sowie die Nutzung von verschiedenen Programmen. Kinder und Jugendliche verstehen die technischen Eigenheiten ihrer Geräte sehr schnell, die Herausforderung, mit der technischen Entwicklung mitzuhalten, liegt eher bei den Erwachsenen.

Nutzungskompetenz: Hier geht es um Strategien zur Auswahl und übersichtlichen Verwaltung von Informationen; zum Beispiel Fotoalben, Film und Bildbearbeitung, sowie das Erschaffen von neuen Kulturräumen im globalisierten Netz (YouTube Videos erstellen und teilen). Hier sind Kinder und Jugendliche oft auf das Coaching durch Erwachsene angewiesen.

Rezeptions- und Reflexionskompetenz: Zur Rezeptions- und Reflexionskompetenz gehört der kritische Umgang mit der Zuverlässigkeit von Informationsquellen, sowie der eigene digitale Fussabdruck, das Kennen von Gefahren im Netz und das Abschätzen der Auswirkungen der eigenen Mediennutzung. Hierzu benötigen Kinder und Jugendliche dringend die Unterstützung von Erwachsenen.

Soziale und ethische Kompetenz: Kinder und Jugendliche erlernen einen sozial verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien. Damit gemeint ist ein respektvoller Umgang mit der eigenen als auch der fremden Privatsphäre und eine angemessene Wahl von Austragungsorten von Konflikten. Sie verfügen über Kenntnisse der Gefahren im Umgang mit digitalen Medien und wissen, wie sich und andere davor zu schützen. Ziel ist es positive Potenziale digitaler Medien zu nutzen, z.B Freundschaften über Distanzen zu pflegen oder Zusammenarbeitsformen zu finden. Die jungen Menschen entwickeln ein angemessenes Zeitmanagement für zeitliche und inhaltliche Nutzung. Eine Begleitung und Unterstützung von Erwachsenen ist unabdinglich (ebd).

3. Jugend

Der Begriff "Jugend" wird vielfältig genutzt und es findet sich keine eindeutige Definition. Stattdessen werden verschiedene Begrifflichkeiten und Altersgrenzen unterschieden: Pubertät, frühe, mittlere und späte Jugend, Adoleszenz oder junge Menschen und junge Erwachsene (Christian Thiel, 2011, S.15). Thiel beschreibt die Jugend als ein "individueller Abschnitt der persönlichen Lebensbiografie zwischen dem Kindheits- und dem Erwachsenenalter, in dem altersspezifische Entwicklungsaufgaben bewältigt werden müssen" (S.15). Da anschliessend die Entwicklungsaufgaben nach Kitty Cassée (2007) näher beleuchtet werden, wird in dieser Arbeit die von ihr für das Jugendalter beschriebene Altersgrenze von 13-20 Jahren verwendet (S. 288).

3.1 Entwicklungsaufgaben im Jugendalter

Cassée (2007) unterscheidet Entwicklungsaufgaben von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Das Jugendalter definiert sie von 13 bis 20 Jahren und unterscheidet die Entwicklungsaufgaben im physischen, sozialen, emotionalen und kognitiven Bereich (S. 289 - 292).

Im **physischen Bereich** geht es primär um das Akzeptieren der körperlichen Veränderungen und der eigenen körperlichen Erscheinung, da die Jugendlichen mit den rasanten Veränderungen ihres Körpers konfrontiert sind. Ebenfalls Teil dieser Entwicklungsaufgabe sind eine angemessene Körperpflege und adäquate Ernährungsgewohnheiten (Cassée, 2007, S. 289).

Im **sozialen und emotionalen Bereich** müssen die meisten Entwicklungsaufgaben gemeistert werden. Cassée nennt folgende Aufgaben:

- Das Entdecken der Sexualität und sexuellen Identität, sowie die Aufnahme intimer Beziehungen.
- die individuelle Ausgestaltung der männlichen bzw. weiblichen sozialen Geschlechterrolle,
- der Aufbau von Beziehungen zu Gleichaltrigen und somit auch der Ablösungsprozess von den Eltern.
- die Gestaltung der freien Zeit, da die Jugendlichen immer weniger Zeit mit ihren Eltern, dafür aber mit Gleichaltrigen verbringen und so ihre Freizeit vermehrt selbstverantwortet gestalten können.
- die Entwicklung eines bedürfnis- und ressourcengerechten Konsumverhaltens, wozu auch ein verantwortlicher Umgang mit Suchtmitteln gehört.
- der Umgang mit Autoritäten, wie z.B. den Erziehungsberechtigten, Lehrpersonen, Lehrmeistern oder Vertreter der Justiz.
- sowie die Entwicklung einer eigenen Identität, die als übergeordnete Aufgabe verstanden werden kann (Cassée, 2007, S. 289 - 291).

Zum **kognitiven Bereich** gehört der Aufbau eines eigenen Wertesystems, welches als Orientierung und ethische Richtlinie für das eigene Handeln dient. Ausserdem gehört die Bewältigung von schulischen Anforderungen dazu, wobei der Konkurrenz- und Leistungsdruck oder die Angst, als "Streber" oder "Streberin" zu gelten eine wichtige Rolle spielt. Zusätzlich müssen sich die Jugendlichen mit dem Abschluss der Schulzeit auseinandersetzen und somit wichtige Entscheidungen in Bezug auf eine Erstausbildung und die berufliche Entwicklung treffen (ebd).

Im Zusammenhang mit Entwicklungsaufgaben ist zu bemerken, dass die Unterschiede zwischen den Jugendlichen, die sogenannte interindividuelle Variabilität, nie grösser ist als in der Pubertät. Kinder kommen in unterschiedlichem Alter in die Pubertät, die individuellen Pubertätsverläufe dauern unterschiedlich lange (ebd.).

Der deutsch-amerikanische Psychoanalytiker Erik H. Erikson (2013) sah Identität und Entwicklung als eine Abfolge verschiedener phasenspezifischer Konflikte, welche jede Person bis zur vollen Persönlichkeitsentwicklung durchleben muss. Stellvertretend für die Jugendzeit stehen die Pole Identität gegen Identitätsdiffusion. (S.100)

Die Phase der Identität vs. Identitätsdiffusion charakterisiert den Zweifel an allem, auf was die Jugendlichen einmal vertraut haben. Das ist zum Beispiel alles Wissen, Können, sowie alle Erfahrungen, die sie im Laufe des bisherigen Lebens gesammelt haben. Die Zweifel beruhen auf den biologischen Veränderungen, die der Körper durchläuft und der Persönlichkeitskrisen, die dadurch verursacht werden. Die Schwierigkeit dabei ist, dass die Jugendlichen das angemessene Verhältnis für sich selbst entdecken. Z. B. kann zu starke Intoleranz mit anderen Ansichten / Gruppen kollidieren und zu Inakzeptanz führen. Wie Erikson erläutert, weichen Jugendliche selten von der Meinung ihrer eigenen Clique ab um ihre eigene Meinung bilden zu können. Eine Identitätsdiffusion liegt dann vor, wenn sich Jugendliche nicht auf Werte und Aufgaben der Gesellschaft einlassen, mit den Rollen nicht zurechtkommen und auch nicht nach alternativen Werten und Lebensaufgaben explorieren (Erikson, 2013, S. 101).

Der Erwerb von Medienkompetenzen wird heute ebenfalls als Entwicklungsaufgabe betrachtet, welche Jugendliche erwerben müssen, um ein vollwertiges Mitglied in der Informations- und Mediengesellschaft zu werden (Süss et. al, 2018, S.24). Entwicklungsaufgaben werden zudem durch den Umgang mit Medien bearbeitet. Das Internet oder Social Media Plattformen dienen als Bühne für das Erkunden der eigenen Identität, als Kommunikationsform, sowie der Selbstinszenierung und dem Aufbau und der Pflege von Beziehungen (ebd).

4. Chancen und Risiken der digitalen Medien

Im nachfolgenden Kapitel werden Risiken aber auch Chancen aufgezeigt, die digitale Medien im Jugendalter mit sich bringen. Der Fokus der Wirkungen von digitalen Medien liegt dabei auf sozialen Beziehungen, der Sexualität, dem Körper und der eigenen Werteentwicklung.

4.1 Auswirkungen auf soziale Beziehungen

Das Eingebunden sein in einer Gruppe von Gleichaltrigen, ist eine wesentliche Voraussetzung für die Bildung eines positiven Selbstwertgefühls und entscheidend für die Entwicklung der eigenen Identität im Bereich der sozialen Beziehungen. Als Mitglied einer Peergruppe ist es natürlich erforderlich, sich regelmässig mit anderen auszutauschen und gegenseitig am Leben der anderen teilzuhaben. Durch das Bedürfnis Jugendlicher, immer auf den neusten Stand zu sein, was der andere gerade macht, und die Angst vor einem möglichen Ausschluss aus dem Kommunikationsprozess einer Gruppe, kann es zu einer exzessiven und unkontrollierten Nutzung von Sozialen Online- Netzwerken kommen.

Bei langfristiger, exzessiver Nutzung von Online- Netzwerken können diese Aktivitäten andere Lebensbereiche wie Schule, Ausbildung, Zeit mit der Familie oder Hobbys verdrängen. (Hirsch ,2016, S. 78-79).

Die Angst, etwas zu verpassen, ist nach Wampfler (2014) so alt wie die Gesellschaft selbst. So lange sich Menschen in Gruppen organisieren, sind sie nur temporär Teil davon. In ihrer Abwesenheit verpassen sie Erfahrungen, sodass das Gefühl, bei einer Zusammenkunft zu fehlen, unangenehm wird. Eine Angst entsteht (S.111). Dieser Eindruck hat sich in den letzten Jahren unter dem Einfluss von digitalen Medien nur noch verstärkt. Freunde sind ortsunabhängig in Echtzeit verbunden. Noch nie war es so leicht, abwesend und doch informiert zu sein. Diese daraus resultierende Angst hat bereits einen Namen erhalten: « FOMO» oder «Fear of missing Out». Die Angst etwas verpassen zu können, steht im Zusammenhang mit möglichen negativen Auswirkungen auf die Leistungsfähigkeit von Jugendlichen, da diese durch das ständige informiert sein wollen immer wieder vom Lernen abgelenkt werden (ebd).

Die Ergebnisse der von Wagner, Brügggen, Gerlicher & Schemmerling (2012) durchgeführten qualitativen Studie haben ergeben, dass im digitalen Raum kleinere Meinungsverschiedenheiten unter Jugendlichen häufiger zu ernststen Streitigkeiten und Eskalation führen. Dies deshalb, weil die direkte Reaktion, z.B der Gesichtsausdruck, nicht als Feedback zur Verfügung steht und es so oft zu Fehleinschätzungen oder Grenzüberschreitungen kommt (S.75).

Ein Risiko, das weitaus gravierendere Konsequenzen für betroffene Jugendliche mit sich bringt als beschriebene Streitigkeiten in sozialen Netzwerken, ist das Phänomen **Cybermobbing**.

Gemäss der aktuellen JAMES Studie (2018) geben 23 % der Jugendlichen an, schon mal erlebt zu haben, dass sie jemand im Internet fertig machen wollte. An 16 % der Jugendlichen wurden beleidigende Texte oder Bilder verschickt. 33 % der befragten Jugendlichen sagten aus, dass Fotos von ihnen ohne ihre Zustimmung online gestellt wurden.(S.53)

Im Vergleich zu herkömmlichen Mobbing liegen einige besondere Merkmale vor, welche ausschlaggebend sind, warum Cybermobbing noch dramatisierender und belastender auf jugendliche Opfer wirken kann. Durch den hohen Öffentlichkeitsgrad von sozialen Netzwerken, werden Lügen, Verleumdungen oder Beleidigungen für ein viel breiteres Publikum sichtbar. Ausserdem können Online-Veröffentlichungen schwer oder gar nicht gelöscht werden, besonders dann, wenn Fotos oder Inhalte an andere Server weitergeleitet werden. Täter sind ausserdem sehr schwierig zu identifizieren, wenn sie zum Beispiel unter falschen Profilen oder Namen auftreten. Dies führt wiederum zu vermehrter Angst und zu Ungewissheit beim Opfer (Kratzer, 2014, S. 63). In Bezug auf die Identitätsentwicklung im Bereich Soziale Beziehungen, fällt es vielen Opfern von Cybermobbing

schwer neue Freundschaften zu schliessen, da das Grundvertrauen erschüttert ist. Es kann ein sozialer Rückzug stattfinden, welcher den Freundeskreis kleiner werden lässt. Wampfler (2014) beschreibt weitere negative Konsequenzen durch Cybermobbing für den Identitätsentwicklungsprozess, so zum Beispiel psychosoziale Folgen und psychische Erkrankungen wie Depressionen, soziale Ängste, Drogenkonsum bis hin zu Suizidgedanken (S.79).

Während die Sucht nach Online-Spielen hauptsächlich Jungs und junge erwachsene Männer betreffen, sind Mädchen und junge Frauen öfters abhängig von Chats, Foren und Netzwerken im Internet. Eine Gefahr der Abhängigkeit vom Internet besteht für diejenigen, die kaum oder keine Freunde oder Partner haben. Es sind vor allem Menschen, die sich ausgegrenzt und einsam fühlen. Nicht selten haben sie aufgrund von negativen Erfahrungen sogar Angst vor unmittelbaren Kontakten zu anderen. Chats oder Social Media Plattformen bieten den Betroffenen die Möglichkeit, sich trotz Angst und Hemmungen mit anderen auszutauschen und sich als Teil einer Gruppe zu fühlen. So wird Social Media ein Ersatz für reale Kontakte. Wenn aber virtuelle Begegnungen zum Selbstzweck werden, droht eine echte Abhängigkeit. Es müssen stets neue Kontakte her um die eigenen Defizite auszugleichen, eine Abwärtsspirale ist vorprogrammiert. Die vielen schwachen Bindungen zu Social Media Freunden können die Sehnsucht nach wenigen starken menschlichen Bindungen nicht kompensieren. Ein sozialer Rückzug aus der analogen in die digitale Welt ist somit eine gefährliche Kompromisslösung. Auf diese Weise kann eine exzessive Nutzung der sozialen Netzwerke schlussendlich in einem Teufelskreis der Sucht münden. Wer dagegen noch ein echtes Sozialleben mit Face to Face- Kontakten hat, das lediglich online organisiert wird, ist kaum in Gefahr, im engeren Sinne süchtig zu werden (Te Wildt Bert, 2016, S.63-68).

Nach Goldenthal (2015) bieten Soziale Netzwerke aber auch Chancen für soziale Beziehungen. Das Beitreten zu unterschiedlichen Gruppen in Online-Netzwerken, hat einen positiven Einfluss auf das Selbstbewusstsein und die Psychische Gesundheit von Jugendlichen im Identitätsentwicklungsprozess. Werden eher unsichere Jugendliche als Teil einer Gruppe sozial eingebunden, wird ihnen die Möglichkeit geboten mit anderen Userinnen und User in Kontakt zu treten. Sie empfinden Soziale Netzwerke als ein sicherer Raum, wo die nötige Zeit für die Formulierung der Antwortnachrichten vorhanden ist und Einstellungen und Gefühle mitgeteilt werden können (S. 72.).

Paus- Hasebrink & Trülzsch (2012) sehen Potenzial in sozialen Netzwerken, da durch die einfache soziale Vernetzung über Online-Plattformen Beziehungen zu Personen, welche weiter entfernt wohnen aufrechterhalten werden können. Im Vergleich zu früher haben heute auf dem Land wohnende Jugendliche vermehrt die Chance, jugendkulturell angebunden zu sein. Jugendliche aus Zuwanderfamilien haben zudem die Möglichkeit mit Verwandten aus dem Herkunftsland in Kontakt zu bleiben (S.75).

Social Media Plattformen bieten zudem Jugendlichen in Kleinstädten, im Gegensatz zu früher, viel mehr Möglichkeiten, Gleichgesinnte mit ähnlichen Interessen zu finden. Soziale Online- Netzwerke können sich, sofern sie in einem vernünftigen Ausmass genützt werden, positiv auf soziale Beziehungen und soziale Kommunikations- und Interaktionsfähigkeiten von Jugendlichen auswirken. Grundsätzlich kann sogar davon ausgegangen werden, dass Personen die vermehrt das Internet nutzen, ein grösseres soziales Netzwerk besitzen als Personen, die bisher das Internet noch nie benützt haben (ebd).

Der amerikanische Soziologe Mark Granovetter (1973) unterscheidet zwei Arten von sozialen Beziehungen bei Menschen:

(strong ties), starke Bindungen. Zeichnen sich aus durch einen hohen Grad an emotionaler Vertrautheit und Intensität. Sie beinhalten gegenseitiges Vertrauen, die Bereitschaft zu Selbstöffnung, gegenseitige Hilfestellung und den Willen regelmässig Zeit miteinander zu verbringen.

(weak ties), schwache Bindungen; stellen flüchtige Bekanntschaften dar, die weniger intensiv einzustufen sind, die aber aufgrund des informativen Charakters ebenfalls eine Ressource darstellen können (S.74).

Online-Kommunikationsformen erweisen sich besonders für den Kontaktaufbau und die Beziehungspflege mit schwachen Bindungskontakten als hilfreich. Diese können in Bezug auf den Informationsaustausch im schulischen (Weiterbildung von Wissen oder Lerngruppe), beruflichen (Stellenausschreibung) oder kulturellen Bereich eine Ressource darstellen. Durch das Internet ist eine schnellere und einfachere Verbreitung der eigenen Interessen und Aktivitäten möglich, dies wiederum bietet die Chance den Kommunikationsfluss mit jenen Personen zu intensivieren, mit denen zuvor eine schwache Bindungsbeziehung geführt wurde. Insbesondere für Menschen mit körperlichen Einschränkungen oder sozialen Ängsten bieten Soziale Online Netzwerke die Möglichkeit für den Aufbau und Pflege von starken Bindungsbeziehungen (ebd).

Paus – Hasebrink & Hasebrink (2011) beschreibt:

« Das Pflegen eines möglichst weitgespannten Netzwerks erhöht das Sozialkapital, das dem Einzelnen zur Verfügung steht – Beziehungsmanagement gewinnt dadurch den Charakter einer Schlüsselqualifikation für das Leben in einer Gesellschaft, deren Leitbild die vernetzte Identität ist» .(S.272)

Bernadette Kneidinger (2012) sieht die Kommunikation über soziale Online-Netzwerke nicht die persönliche Face-to-Face Kommunikation verdrängen, sondern sieht sie als Ergänzung von bereits bestehenden Interaktionsmöglichkeiten. Oft kann keine präzise Trennung zwischen Online und Offline Beziehungen vorgenommen werden, da diese häufig ineinander übergehen und miteinander verbunden sind.(S.74)

4.2 Auswirkungen auf Liebesbeziehungen

Ulrich Haag (2014) führt aus:

«In den sogenannten, sozialen Netzwerken` wird Begegnung auf den unsinnlichsten Teil reduziert, nämlich das geschriebene Wort und das zweidimensionale farbige Bild in unterschiedlicher Qualität, je nach Pixelgrösse und Auflösung». (S.37)

Wampfler (2014) weist daraufhin, dass aufgrund der Nutzung von sozialen Online- Netzwerken, eine verstärkte Neigung zu Eifersucht- und Überwachungshandlungen in Liebesbeziehungen stattfinden. Aufgrund der Mehrdeutigkeit der Informationen und dem Nichtvorhandensein von paraverbalen und nonverbalen Kommunikationselementen, können Bedeutungen und Intensität von Worten und Bildern falsch eingeschätzt werden, was zur verstärkten Überwachung der Partnerin oder Partners, oder zur emotionalen Distanzierung führen kann (S.93).

Besonders bei der Entstehung einer Liebesbeziehung im virtuellen Raum, spielen Projektionen und Imaginationen eine wesentliche Rolle. Bei diesen Projektionen werden eigene Gefühle, Wünsche oder Sehnsüchte auf die andere Person übertragen. Durch die fehlende körperliche Präsenz werden bei realen Treffen oft grosse Unterschiede zwischen dem selbstkreierten Bild der Person im virtuellen Raum und der tatsächlichen Erscheinung festgestellt (ebd).

Gemeinsame Rituale und öffentliche Liebesbekundungen hingegen stärken das Vertrauen in einer Beziehung. Von ganz einfachen Botschaften, die den Alltag begleiten z.B Kurznachrichten vor dem Einschlafen, während einer Zugfahrt bis hin zu Gewohnheiten beim Kommentieren der Bilder der geliebten Person. Social Media bieten eine Reihe von ritualisierten Kommunikationshandlungen an, welche das Vertrauen in einer Beziehung deshalb auch festigen können, weil sie belegen, dass die Partnerin oder der Partner verlässlich ist und regelmässig so reagiert, wie das erwartet wird. Sowohl

die Liebespaare als auch das Publikum halten oft wenig von solchen Inszenierungen, sie kommen aber dennoch gerade unter Jugendlichen regelmässig vor (Bowe, 2010, S. 69).

Vertrauen wird in sozialen Netzwerken oft mit einem gewissen Risiko erkaufte. Jugendliche die Passwörter und Nacktbilder weitergeben, tun dies nicht immer in naiver Unwissenheit. Oft sind sie sich den potenziellen Gefahren bewusst, denn genau die sind es, die den Vertrauensbeweis so wertvoll machen. Liebesbeziehungen unter Jugendlichen bewegen sich entlang der Grenze zwischen Öffentlichkeit und Intimität, Inszenierungen und Authentizität. Da Social Media auch auf dieser Grenze angesiedelt sind, können sie für Jugendliche die optimale Form sein, romantische Beziehungen zu digitalisieren. Dass Beziehungen unter dem Stress der halböffentlichen Inszenierung und den daraus entstehenden Missverständnissen leiden können, ist vorprogrammiert (Hirsch, 2014, S.73).

4.3 Auswirkungen auf die Sexualität

Wie im Kapitel drei bereits erwähnt, gehört die Auseinandersetzung mit der eigenen Sexualität zu den wichtigen Entwicklungsaufgaben im Jugendalter. Das Phänomen «Sexting» wird nach Nicola Döring, 2012, als ernst zu nehmendes Risiko genannt. Der Begriff setzt sich zusammen aus « Sex» und «Texting» und beschreibt den Austausch von selbst produzierten freizügigen Fotos oder Videos. Dabei kann es sich um Bilder in Badehose und Bikini oder um Naktaufnahmen von Teilen des Körpers oder des gesamten Körpers handeln. Auch nicht selbst produzierte pornographische Bilder, sowie das Verschicken und die Konfrontation mit verbalen sexuellen Inhalten sind Bestandteile des « Sextings». Sexting kann in verschiedensten Szenarien stattfinden, zum Beispiel in einer Liebesbeziehung oder in der Anbahnung einer Paarbeziehung, unverbindlichen Flirts, oder im Austausch in der Freundesgruppe (S.69).

Julia Von Weiler (2011) erklärt, dass viele dazu neigen, vorschnell Bilder von sich selber zu verschicken, obwohl ein ungutes Gefühl dabei verspürt wird, hauptsächlich aus Angst, dass das Gegenüber sonst das Interesse verlieren könnte (S. 35). Als grösstes Risiko gibt Döring an, wenn es zu einer ungewollten Veröffentlichung auf Sozialen Online- Netzwerken kommt und dabei die eigene Intims- und Privatsphäre verletzt wird. Wenn im Umfeld von Gleichaltrigen freizügige Fotos zirkulieren, müssen die Betroffenen mit Spott, Beschimpfungen bis hin zu Mobbing fertig werden, welches in einzelnen Fällen bereits zum Suizid geführt hat. Die ungewollte öffentliche Zurschaustellung intimer Bilder stellt für die Betroffenen eine enorme Demütigung dar, was in weiterer Folge zu Depressionen führen kann (ebd). Das Online Netzwerk Snapchat vermittelt Jugendlichen eine falsches Sicherheitsgefühl, denn zwar werden bei diesem Dienst die Fotos nach einigen Sekunden wieder gelöscht, jedoch ist es möglich die Bilder auf dem Handy zu fotografieren (S.70).

Von Weiler (2011) bestätigt eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass Jugendliche bei der Nutzung des Internets und sozialen Online- Netzwerken, schon früh mit pornographischen Inhalten in Berührung kommen und dies von der Mehrheit der Jugendliche als unangenehm und verstörend empfunden wird. Nach Martin Voigt (2016) verringert sich für Jugendliche, die häufig bewusst pornographische Inhalte konsumieren, die Chance eine gelungene Form der Beziehungsfähigkeit zu erreichen, welche von gegenseitiger Wertschätzung geprägt wird und bei der Sexualität in eine Liebesbeziehung eingebettet werden kann. Der regelmässige Pornokonsum kann bei Jugendlichen die Entwicklung einer realitätsfremden sexuellen Vorstellung, sexuellen Leistungsdruck oder eine Traumatisierung durch das Betrachten von Inhalten zur Folge haben, die im aktuellen Entwicklungsstand noch nicht verarbeitet werden können (S.37).

In sozialen Online- Netzwerken können die Jugendliche mit der sexualisierter Gewalt konfrontiert werden, welche von Zusenden von pornographischem Material bis zu realen Treffen und körperlichem Missbrauch reichen kann. Online Netzwerke bieten für Täter (pädophile, pädokriminelle oder perverse erwachsene Männer) eine Plattform, auf der sie sich z.B als gleichaltriges Mädchen ausgeben, um auf

diese Weise das Vertrauen des Opfers zu gewinnen und diese dazu zu bringen sich mit ihnen zu treffen. Im Netz fehlt die Möglichkeit, Warnsignale wahrzunehmen, da die schriftliche Kommunikation, die nonverbale Kommunikation und Emojis Mimik und Gestik ersetzen (Von Weiler, 2012, S.38).

Chancen: Obwohl heutzutage Informationen leichter zugänglich sind, gelten die Jugendlichen von heute als weniger sexualisiert. Jugendliche haben heute im Vergleich zu früher später sexuelle Kontakte als früher (Wampfler, 2014, S. 61)

Die Entwicklung und das Erleben der eigenen Sexualität ist ein wichtiger Bereich zur Identitätsentwicklung im Jugendalter. Von Weiler (2011) beschreibt das Internet und Social Media Plattformen als entscheidendes Medium zur Sexualaufklärung für Jugendliche, vor allem denjenigen denen es nicht gelingt, sich offline jemandem anzuvertrauen. Viele Jugendliche, die kein ausreichend vertrauensvolles Verhältnis zu ihren Eltern oder Bezugspersonen haben, nutzen öfters das Internet, um sich zu informieren oder um sich in Gruppen, Chats oder Foren über ihre sexuellen Erfahrungen auszutauschen. Mit digitalen Medien erwerben Jugendliche gleichzeitig Wissen über Sexualität, weil sie sich über Gefahren und Praktiken informieren können. Da Jugendliche im Internet anonym sind, ist es unkompliziert möglich, verschiedene Rollen auszuprobieren und Reaktionen zu erleben. Dies kann den Identitätsfindungsprozess etwas erleichtern (S. 46-47).

Nach Goldenthal (2015) bieten Soziale Online-Netzwerke eine Chance für homosexuelle oder bisexuelle Jugendlichen, da für deren psychosexuelle Identitätsentwicklung, die Gelegenheit geschaffen wird, sich in speziellen Gruppen mit anderen Jugendlichen derselben sexuellen Orientierung auszutauschen. Darüber hinaus wird ein geschützter Rahmen für ein « Coming-Out » zur Verfügung gestellt (S.64).

Auch Amy Hasinhof, 2013, sieht grosse Chancen, in der medial ausgedrückte Sexualität, da diese sozial stark normiert ist. Insbesondere Geschlechterrollen führen dazu, dass nur bestimmte Formen des sexuellen Begehrens ausgelebt werden können. So werden junge Frauen zum Beispiel oft in eine passive Rolle innerhalb intimer Beziehungen gedrängt. Sexting, bei dem junge Frauen selbstbestimmt Kontakt aufnehmen, kann daher auch als Chance wahrgenommen werden. Bestenfalls können Jugendliche durch Medien lernen ihre sexuellen Bedürfnisse zu formulieren und auszudrücken (S 64).

4.4 Auswirkungen für die eigene Wertentwicklung

Risiken: Die Wertesäule, welche die menschliche Identität stützt, kann nach Petzold & Orth (1994) als die individuell entstandene persönliche Lebensphilosophie jedes Menschen, die auch mit anderen geteilt wird gesehen werden (S. 93). Besonders das Jugendalter stellt eine Lebensphase dar, bei der eine intensive Auseinandersetzung mit der eigenen Werteorientierung und dem Grad der Anpassung an soziale Normen stattfindet. In dieser Zeit orientieren sich Jugendliche vermehrt an den Werten und Ideologien ihrer Peergruppe (ebd).

Hirsch (2014) beschreibt diesbezüglich das Risiko, dass Jugendliche aufgrund des ständigen Wettbewerbs um Aufmerksamkeit und Anerkennung in Online-Netzwerken die Persönlichkeitsrechte anderer leicht verletzen. Aus dem Wunsch heraus positives Feedback zu bekommen, werden Bilder und Videos ohne Einverständnis der abgebildeten Personen online gestellt. Für Jugendliche stellt es eine attraktive Option dar problematische Inhalte, zum Beispiel diskriminierende oder sexuell gewalttätige Inhalte weiterzuverbreiten um damit in der Gruppe Aufmerksamkeit zu erregen (94).

Jugendschutz (2015) zufolge werden Soziale Netzwerke häufig von Rechtsextremen genutzt um junge Personen zu rekrutieren. Hier bieten Online Plattformen Rechtsextremen eine optimale Gelegenheit junge Nutzerinnen und Nutzer subtil mit aktuellen jugendkulturellen und modernen Angeboten zu erreichen. Insbesondere wenn Beiträge an aktuelle Themen anknüpfen (wie zum Beispiel rassistische

Hetze gegen Flüchtlinge), die an Ängsten und Vorurteilen ansetzen. Auf diese Weise erhalten sie viele «Likes» und werden von Personen weitergeleitet, die gar nicht der Szene angehören. Es wird vermehrt beobachtet, dass politische Debatten auf Sozialen Netzwerken und allgemein im Internet zunehmend radikalisiert werden (ebd).

Chancen: Wie im Kapitel drei bereits erwähnt, gehört der Aufbau eines eigenen Wertesystems, welches als Orientierung und ethische Richtlinie für das eigene Handeln dient, zu den Entwicklungsaufgaben im Jugendalter. Die Zugehörigkeit zu Wertegemeinschaften (z.B. Glaubensgemeinschaften oder politische Organisation), werden als äusserst wichtig bewertet für die Entwicklung der eigenen Identität.

Goldenthal (2015), vertritt den Standpunkt, dass Soziale Online-Netzwerke durchaus hilfreiche und vielversprechende Werkzeuge für die politische Partizipation bieten. Soziale Online Netzwerke ermöglichen Artikulation, Vernetzung und Austausch. Besonders für aktive und politisch engagierte Jugendliche bieten Soziale Online Netzwerke bessere Möglichkeiten selbst erstellte politische Inhalte mit dem vorhandenen kreativen Potential mit anderen zu teilen und so politischen Einfluss nehmen zu können (S.93). Der Mikroblogging-Dienst Twitter ein beliebtes Mittel für Aktivisten und Protestgruppen, auf welchem Inhalte von einem breiten Publikum gesehen werden. In Gruppe und Gruppenchats können politische Diskussionen geführt werden und zusätzlich Kontakte zu Gleichgesinnten aufgebaut werden (ebd).

Goldenthal (2015) sagt aus:

«Die politische Partizipation im Internet ist keine rein virtuelle Angelegenheit, sondern hat durchaus Auswirkungen auf das politische Engagement der Jugendlichen und auf ihr Selbstbild als Staatsbürger». (S.93)

Die Nutzung von sozialen Netzwerken bietet grosse Chancen für Jugendliche, die sich mit einer breiten Auswahl von Lebensformen mit den dazugehörigen Wertvorstellungen auseinandersetzen. Weiter können sie durch eigene Profile, Statusmitteilungen und Zugehörigkeiten zu Gruppen ihre eigene Weltansicht mitteilen und sich klar positionieren (Goldenthal, 2015, S.94).

4.5 Auswirkungen auf den Körper

Gemäss einer Reihe von Untersuchungen kann nachgewiesen werden, dass das Ausmass von Medienkonsum körperliche Auswirkungen haben kann. Zum Beispiel führt der Bewegungsmangel durch die Nutzung von digitalen Geräten häufiger zur Entwicklung von Übergewicht, damit einher geht ein höheres Risiko an Diabetes Mellitus und Herz-Kreislaufleiden zu erkranken (Wampfler, 2016, S. 68).

Auswirkungen auf die Schlafqualität

Verändertes Schlafverhalten betrifft vor allem Jugendliche, da sie noch dabei sind Schlafgewohnheiten zu entwickeln. Nach dem Model von Gradisar und Short (2013), wird der Schlaf durch drei mediale Faktoren wesentlich geprägt:

1. Die Präsenz von technischen Geräten im Schlafzimmer (Fernseher, Handy, Konsole).
2. Die Nutzungsdauer während des Tages
3. Die Nutzungsdauer am Abend, also vor dem Einschlafen

Sind die Geräte uneingeschränkt verfügbar, steigt automatisch auch die Nutzungsdauer. Wer tagsüber digitale Technologien nutzt, nutzt sie tendenziell auch öfter abends und umgekehrt.

Daraus entstehen folgende Konsequenzen für Kinder und Jugendliche: Schlechtere Schlafqualität, späteres Einschlafen, längere Einschlafdauer, geringe Schlafzeit und häufigeres Aufwachen.

Besonders betroffen sind die Qualität des Schlafs und in der Folge, die Müdigkeit tagsüber, welche sich wiederum auf die Leistungsfähigkeit und Lernfähigkeit während des Unterrichts auswirkt (S.123). Faktoren, die für schlechteren Schlaf verantwortlich sind die verschobene Einschlafzeit durch die Mediennutzung, stärkere kognitive und oder physische Erregung durch den Medienkonsum, ein verschobener Tag-/Nachtrhythmus verursacht durch das Leuchten der Geräte und das geweckt werden durch technische Geräte (ebd).

Chancen: Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2011) sieht in sozialen Online Netzwerken ein grosses Potential für zukünftige Aufklärungskampagnen im gesundheitlichen Bereich. So konnten zum Beispiel die über Soziale Netzwerke verbreitete Jugendkampagnen wie «Alkohol? Kenn dein Limit» die Aufmerksamkeit vieler Jugendlicher anziehen. Da Jugendliche Soziale Online-Netzwerke oft nutzen, können sie in Zukunft verstärkt mit relevanten Themen der gesundheitlichen Aufklärung erreicht werden. Durch die Vernetzung vieler Anwenderinnen und Anwender können Informationen zu unterschiedlichen gesundheitlichen Themen (z.B Ernährung) oder auch körperliche Beschwerden miteinander geteilt, kommentiert und bewertet werden (Hirsch, 2016, S.61)

Beispiele von übergewichtigen Personen, die eine Diät führten und ihre Erfolge über Social Media Kanäle teilten, zeigten auf, dass sie schneller an Körpergewicht verloren haben als Personen die nicht auf Social Media aktiv waren. Tatsache ist, dass das Erfahren und Miterleben der Erfolge der anderen die Motivation stark fördern kann. Auch in anderen Bereichen, zum Beispiel Fitness und Sport bieten Soziale Online- Netzwerk eine Plattform um eigene Erfolge auf der körperlichen Ebene präsentieren zu können. Positive Rückmeldungen zu Erfolgen können so den Ehrgeiz fördern (Hirsch, 2016, S. 62-63).

5. Offene Jugendarbeit

In diesem Kapitel wird das Arbeitsfeld der offenen Jugendarbeit näher gebracht, sowie die Arbeitsprinzipien nach der sich Professionelle aus der Soziokulturellen Animation sich richten. Anhand einer Tabelle werden die Tätigkeitsfelder der offenen Jugendarbeit aufgezeigt. Abschliessend wird im Unterkapitel 5.5 auf digitale Medien in der Jugendarbeit Bezug genommen.

5.1 Das Arbeitsfeld der offenen Jugendarbeit

Der Dachverband Offene Kinder- und Jugendarbeit (kurz DOJ) Schweiz definiert die offene Kinder- und Jugendarbeit als «Teilbereich der professionellen Sozialen Arbeit mit einem sozialräumlichen Bezug und einem sozialpolitischen, pädagogischen und soziokulturellen Auftrag» (DOJ,2018, S.3) . Die offene Jugendarbeit versteht sich in der ausserschulischen Bildung als wichtige Akteurin. Anhand von Beziehungsarbeit unterstützt und fördert sie Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene auf ihrem Weg zur Selbständigkeit. Sie setzt sich dafür ein, dass Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene im Gemeinwesen sozial, kulturell und politisch integriert sind und setzt sich für die Gesundheitsförderung ein. Die OJA (offene Jugendarbeit) entwickelt und führt Angebote für die Zielgruppe vor Ort durch. Als kommunales Angebot hat die offene Jugendarbeit eine intermediäre Rolle und bewegt sich so im Spannungsfeld unterschiedlicher Interessen und trägt mit Begegnungen, Dialog und Vernetzung vermittelnd den verschiedenen Akteurinnen und Akteuren bei. (DOJ,2018, S.3)

Die Kernziele werden unterteilt in eine individuelle und eine strukturelle Ebene:

Individuelle Ebene: Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene können frei über ihren Lebensentwurf entscheiden und haben die Chance sich zu verwirklichen. Sie verfügen über ein hohes Selbstwertgefühl und Selbstbewusstsein sowie Handlungs- und Sozialkompetenzen und sind altersgerecht in der Gesellschaft integriert.

Strukturelle Ebene: Zur Erreichung dieses Ziels braucht es Freiräume, die Erholung, «Nichtstun», Kreativität und Entfaltung von körperlichen, emotionalen und intellektuellen Fähigkeiten ermöglichen. Bei den Einrichtungen der offenen Jugendarbeit braucht es die Mitbestimmung und Beteiligung der Zielgruppe. Dabei versteht sich die OJA als Anlauf- und Schlüsselstelle der jeweiligen Zielgruppe im jeweiligen Einzugsgebiet (DOJ, 2018, S.3).

5.2 Die Prinzipien der Offenen Kinder- und Jugendarbeit

Laut DOJ arbeitet die OJA nach sechs „Grundprinzipien“, welche die Arbeit leiten, ihr ihre fachliche Grundierung verleihen, die Organisationsstrukturen der OJA gestalten und ihr ermöglichen, ihre Ziele zu erreichen (DOJ, 2018, S.5).

Die **Offenheit**; die OJA ist offen für soziokulturelle Vielfalt, offen für unterschiedliche Lebenslagen, -stile und -bedingungen von jungen Menschen. Sie unterbreitet ein weites, ausdifferenziertes Angebot und eine Vielfalt an Dienstleistungen und nutzt unterschiedliche Arbeitsmethoden (ebd).

Das zweite Grundprinzip bezieht sich auf die **Freiwilligkeit** der OJA. Das bedeutet, dass die Angebote der OJA freiwillig sind und kein Zwangskontext generiert wird. Dieses Grundprinzip hilft der OJA ihr Ziel zu erreichen, die Selbstbestimmung der Jugendlichen zu unterstützen.

Die **Partizipation** ist ein weiteres Grundprinzip der OJA und wird vom DOJ als Arbeits- und Umgangsform, welches auf Beteiligung, Mitwirkung und Mitbestimmung zielt, verwendet.

Bildung: Die OJA bietet Räume, Angebote und Kontakte zu Fachpersonen, welche vielfältige informelle Bildungsgelegenheiten im Alltag bieten.

Die OJA fördert die **Partizipation**. Sie verfügt über einen sozialpolitischen Auftrag und eröffnet gesellschaftspolitische Teilhabe mit und für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in deren unterschiedlichen Lebenswelten. Dabei vertritt die OJA die Interessen der jungen Zielgruppe anwaltschaftlich gegenüber der Öffentlichkeit. Partizipation ist gleichzeitig eine Haltung der Fachpersonen, sie beinhaltet Elemente der aktiven Beteiligung, sowie der Mitwirkung und Mitbestimmung in Einrichtungen und auch auf Gemeindeebene, mit dem Ziel einen Lernort für den Erwerb von demokratischer Bildung zu bieten.

Die Angebote der Offenen Jugendarbeit sind **niederschwellig**, das heisst sie ermöglichen einfachen, raschen und freien Zugang für alle Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene.

Das letzte Grundprinzip **lebensweltliche Orientierung**; orientiert sich an den Lebenslagen, Bedürfnissen und Lebensbedingungen der Zielgruppe im Gemeinwesen. Die Lebensweltorientierung ist das grundlegende Denk- sowie auch Handlungsprinzip der OJA und setzt eine sozialräumliche Ausrichtung ihrer Tätigkeiten mit entsprechenden Konzepten und Methodischen Werkzeugen voraus. (DOJ, 2018, S.5)

5.3 Arbeitsprinzipien der Offenen Jugendarbeit

Ebenfalls ein wichtiger Bestandteil jeder OJA sind die vom DOJ (2018) bestimmten sechs Arbeitsprinzipien, welche sich auf der Basis der aktuellen theoretischen und methodischen Erkenntnissen im Fachbereich entwickelt haben.(S.6)

1.Ressourcenorientierung

Die OJA orientiert sich an den Potentialen der Zielgruppe. Dadurch entstehen für die jungen Menschen Lernchancen, bei denen sie ihre individuelle Stärken kennen und es bietet sich ihnen die Möglichkeit, ihre eigene Wirksamkeit zu erfahren.

2.Bedürfnisorientierung:

Die OJA fördert die Zielgruppe bei der Gestaltung der Angebote, Räumlichkeiten und Arbeitsformen und lässt sie bei Inhalten aktiv mitwirken und mitentscheiden. Sie reagiert flexibel auf veränderte Bedürfnisse und Anliegen und passt das Angebot dementsprechend an.

3.Geschlechterreflektierter Umgang:

Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene wachsen in einer primär zweigeschlechtlichen geprägten Welt auf, in der stereotype Rollenzuweisungen nach wie vor präsent sind. Die OJA stösst dazu eine Auseinandersetzung an, mit dem Ziel Stereotypen aufzuweichen und unterstützt die Zielgruppe bei geschlechterspezifischen Herausforderungen. Die OJA handelt dabei im Wissen um sexuelle und geschlechtliche Vielfalt.

4.Reflektierter Umgang mit kulturellen Identifikationen:

Verschiedene Formen kulturellen Verstehens und Handelns haben unter anderem einen Einfluss auf die Identität von Heranwachsenden. Spezifisch zum Beispiel Jugendkulturen, ethnische und religiöse Identifikationen, sowie politische Haltungen. Die Professionellen der OJA müssen eine Haltung dazu

haben und sich mit ihrer kulturellen Identifikation auseinandersetzen und die Kinder und Jugendlichen dazu anregen, dasselbe zu tun.

5. Beziehungsarbeit:

Eine gelungene Beziehung zwischen den Fachpersonen und der Zielgruppe zeichnet sich durch gegenseitiges Vertrauen, Beständigkeit und Kontinuität aus. Eine gelungene Beziehung ist die Voraussetzung um die Zielgruppe für ihre Teilnahme und Mitgestaltung am öffentlichen Leben zu motivieren. Aufbauend auf gegenseitigem Vertrauen können Fachpersonen auch Grenzen aufzeigen und über Werte und Normen mit der Zielgruppe diskutieren.

5. Kultur der 2., 3. und 4. Chance:

Überschreiten Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene Grenzen, wird dies von der OJA so bearbeitet, dass es nicht zu einem Bruch des Beziehungsverhältnisses kommt. Dadurch setzt die OJA Grundlagen, wo Lern- und Entwicklungsprozesse möglich sind und junge Menschen in ihrer gesellschaftlichen Emanzipation unterstützt werden. (DOJ, 2018, S. 6)

5.4 Tätigkeitsbereiche der offenen Jugendarbeit

In der folgenden Tabelle werden die Tätigkeitsfelder der offenen Jugendarbeit aufgeführt.

Tätigkeitsbereiche der offenen Jugendarbeit	
Freizeitanimation und Bildung	<ul style="list-style-type: none"> - Freiräume und Bildungsgelegenheiten (Jugendtreff, Bauwagen etc.) - Aufsuchende Arbeitsformen im öffentlichen Raum - Themenspezifische Projektarbeit - Kinder und Jugendgruppenunterstützung (z.B Sport, Freizeit, Kreativität, Erholung, Digitale Medien) - Partizipation (Mitwirkung & Beteiligung & Mitentscheidung der Zielgruppe)
Niederschwellige Begleitung und Beratung	<ul style="list-style-type: none"> - Begleitung, Coaching, Beratung, Vermittlung - Information (Informationsmaterial, themenbezogene Veranstaltungen für Zielgruppe und Erwachsene)
Positionierung und Vernetzung	<ul style="list-style-type: none"> - Koordination und Vernetzung (Aufbau und Pflege strategisches Netzwerk) - Fachberatung der Behörden bei der Planung von kinder- und jugendspezifischen Massnahmen - Positionierung und Interessenvertretung (Klärung der Zuständigkeiten und Verantwortung) - Öffentlichkeitsarbeit (Transparenz gegenüber Tätigkeit in Gemeinde, Wohnraum)
Qualitätssicherung- und Entwicklung	<ul style="list-style-type: none"> - Bedürfnisabklärung der Zielgruppe - Konzeption - Evaluation und Dokumentation

Abbildung 8: Tätigkeiten der OJA aus DOJ (2018) S.7-8

5.5 Digitale Medien in der offenen Jugendarbeit

Angesichts der Bedeutung von digitalen Medien für Jugendliche müssen pädagogische Konzepte grundlegend neu gedacht werden. Weil die offene Kinder und Jugendarbeit, die digitale Medien konsequent miteinbezieht, eröffnen sich neue Möglichkeiten. Der Dachverband offene Jugendarbeit hat dazu einen Leitfaden erstellt. (DOJ, Leitfaden Digitale Medien 2018, S.3)

Grundhaltung der OKJA:

Digitale Medien gehören zu der Lebenswelt der Jugendlichen, im Sinne des akzeptierenden Ansatzes, ist das Ziel der Jugendarbeitenden die Begleitung bei der täglichen Nutzung, sowie das Geben von Inputs zum Umgang mit neuen Medien. Der Umgang mit digitalen Medien birgt oft Überraschungen und bringt Herausforderungen mit sich, die OKJA appelliert mutig zu sein. Eine interessierte, kritische Haltung und der Mut, Neues auszuprobieren mit der Erlaubnis Fehler zu machen und daraus zu lernen, ist eine Grundvoraussetzung. Digitale Medien bieten unter anderem auch Möglichkeiten mit Jugendlichen in Kontakt zu kommen und diesen zu pflegen. Die Online- Welt kann aber Kontakte in der Offline-Welt nicht ersetzen, trotzdem kann die Kontaktpflege über Digitale Medien eine niederschwellige Methode sein, über die Jugendarbeitende mit ihrer Zielgruppe kommunizieren. (DOJ Leitfaden Digitale Medien 2018, S. 7).

Im Leitfaden wird der Einsatz von digitalen Medien anhand von drei Partizipationsstufen aufgezeigt:

1. Stufe: Einfacher Nutzen (Minimal)

Die wichtigsten Infos über die Jugendarbeitstelle (Ort, Öffnungszeiten, Kontaktangaben etc.) sind im Internet abrufbar und aktuell gehalten. Die Jugendarbeitsstelle ist offen für Kontaktaufnahme über digitale Medien (Whatsapp, Chat, usw.).

2. Stufe: Einbezug in die tägliche Arbeit (Normal)

Die aktive Nutzung digitaler Medien wird vertieft. Möglichkeiten, die soziale Netzwerke bieten werden aktiv genutzt um Kontakte aufzunehmen und zu pflegen. Anlässe und Projekte werden mit digitalen Medien verbunden. Die Arbeitsstelle ist offen für eine Kontaktaufnahme per Chat und führt kurze Gespräche. Andere Dienste wie zum Beispiel Youtube werden gelegentlich eingesetzt und ins Profil eingebunden.

3. Stufe: Integration (Maximal)

Fachpersonen erstellen bei Bedarf Profile und stehen auch online als Person zur Verfügung. Dabei bieten sie Beratungszeiten und verschiedene Kanälen an (Chats) und sie planen Aktionen und Projekte mit engem Einbezug von digitalen Medien. So werden Möglichkeiten digitaler Medien genutzt, um die Grundsätze der OKJA, wie Lebensweltbezug und Partizipation anzuwenden und neu zu interpretieren. Bringen Jugendliche Ideen für Veranstaltungen oder möchten gar die digitalen Inhalte der OKJA mitgestalten oder digitalen Plattformen mitbetreuen, ist dies oft gewinnbringend. Wann und wie einzelne Jugendarbeitsstellen digitale Medien in ihrer Arbeit einbauen ist sehr individuell. (S.10)

Im Forschungsteil dieser Arbeit werden anhand konkreter Beispiele aus der offenen Jugendarbeit Einsatzgebiete und Projekte mit digitalen Medien aufgezeigt, die zur Förderung der Jugendlichen in deren Lebenswelt beitragen.

6. Fazit und Beantwortung der Theoriefrage

«Welche Chancen und Risiken bringt die Nutzung von digitalen Medien im Jugendalter mit sich und wie beeinflussen sie die Identitätsentwicklung von Jugendlichen?»

In der Jugendphase suchen Jugendliche ihren Platz in der Gesellschaft, suchen nach Zugehörigkeit und Akzeptanz. Dies kann Ihnen das Internet in gewissem Ausmass auch bieten. Im Internet finden Jugendliche Gleichgesinnte, können sich mit ihnen austauschen und vernetzen. Beziehungen können aufgebaut und über örtliche Distanzen hinweg gepflegt werden. Auf der Suche nach der eigenen sexuellen Identität und sexueller Orientierung bietet das Internet eine Informationsquelle. Die Anonymität im Internet bietet den Jugendlichen die Möglichkeit sich anderen anzuvertrauen verschiedene Rollen auszuprobieren, Reaktionen zu erleben oder sich gegenseitig zu unterstützen. Die Möglichkeiten, die das Internet bietet, kann die Jugend bei der Suche nach der eigenen Identität unterstützen.

Risiken und Gefahren sind vor allem dann vorhanden, wenn Jugendliche ihre Erfahrungen und soziale Kontakte alleine auf das Internet beschränken. Eine exzessive Nutzung des Internets kann eine Abkapslung aus der realen Welt zur Folge haben, wonach es den Jugendlichen schwieriger fallen wird ihre Entwicklungsaufgaben zu erfüllen. Der virtuelle Raum kann zum Austragungsort von Konflikten in dem Jugendliche der Gefahr des Cybermobbing ausgesetzt sind. Es besteht das Risiko, dass die eigen Privatsphäre verletzt wird. Durch den hohen Öffentlichkeitsgrad auf Social Media Plattformen sind öffentliche Beleidigungen und Blossstellungen für Jugendliche sehr dramatisierend. Folgen daraus können psychische Erkrankungen, Depressionen, soziale Ängste sein.

Die Nutzung von digitalen Medien kann also die Identitätsentwicklung sowohl negativ als auch positiv beeinflussen. Wichtig ist also, dass Jugendliche im Umgang mit digitalen Medien unterstützt werden, damit sie lernen mit Gefahren umzugehen.

Im nächsten Teil dieser Arbeit, der Forschung, untersucht die Autorin potentielle Anwendungsbereiche digitaler Medien in der Jugendarbeit. Anhand der Interviewdaten aus Experteninterviews mit vier Fachpersonen aus der offenen Jugendarbeit soll erkenntlich gemacht werden, wie digitale Medien gezielt als Ressource in der offenen Jugendarbeit eingesetzt werden können.

7. Forschungsmethodik

Im folgenden Kapitel wird dargelegt, mit welchen Methoden die Forschungsfrage bearbeitet wird. Zuerst wird der Forschungsgegenstand vorgestellt, gefolgt von den eingesetzten Erhebungsinstrumenten. Weiterführend wird das Sampling der Befragten vorgestellt, sowie die Vorgehensweise der Datenerhebung. Abschliessend wird die Methode der Datenauswertung dargestellt.

7.1 Qualitative Forschung

Im Gegensatz zur standardisierten Forschung, welche auf einen linearen Prozess aufbaut, ist bei der qualitativen Forschung das Model zirkulär zu verstehen (Uwe Flick, 2009, S. 75). Die qualitative Forschung zielt nicht auf numerische Ergebnisse, sondern auf subjektive Einschätzungen, Meinungen sowie Haltungen von Personen (Elisabeth Bubholz-Lutz, Eva Gösken, Cornelia Kricheldorf & Renate Schramek, 2010, S.93). Als Erhebungsmethode wird das « Leitfadeninterview als Experteninterview» nach Horst Otto Mayer (2009) gewählt (siehe Kapitel 7.3 Leitfadeninterview als Erhebungsinstrumente). Die Auswertung erfolgt mittels qualitativer Inhaltsanalyse nach Gläser & Lauder (2014) (siehe Kapitel 7.5 Datenauswertung).

7.2 Forschungsgegenstand

Nach Jochen Gläser und Grit Laudel (2010) geht man bei jeder empirischen Untersuchung von einer Frage aus, die eine zu schliessende Wissenslücke angibt (S.62). Die Forschung dieser Arbeit wird von der zweiten Frage, der im Kapitel 1.4 vorgestellten Forschungsfrage geleitet.

«Wie werden digitale Medien als Ressource in der offenen Jugendarbeit eingesetzt und welche Wirkungen werden erzielt?»

Die Autorin möchte einen Beitrag leisten, indem sie Erkenntnisse aus der Praxis der offenen Jugendarbeit sowie Anwendungsbeispiele von digitalen Medien im täglichen Berufsalltag darstellt und evaluiert.

7.3 Leitfadeninterview als Erhebungsinstrumente

Die Forschung dieser Arbeit wurde mittels leitfadengestützten Experteninterviews durchgeführt. Die Ergebnisse dieser Interviews geben Antworten auf die Forschungsfrage.

7.3.1 Experteninterviews mit Fachpersonen

Nach Michael Meuser und Ulrike Nagel (1991) ist das Experteninterview eine Form des Leitfadeninterviews, in der die oder der Befragte Teil des Feldes ist, welches den Forschungsgegenstand bildet (S. 143-145). Gegenstand der Untersuchung von Experteninterviews sind Aufgaben, Tätigkeiten, Erfahrungen und Wissensbestände. Die Experten geben also Auskunft über ihr Handeln im Feld (ebd).

Als Experte oder Expertin wird jemand bezeichnet die oder der auf einem bestimmten Gebiet ein breites Wissen verfügt. Dieses Wissen gründet auf Erfahrungen und besteht nicht aus Vermutungen (Horst Otto Mayer, 2013, S.41).

Zur Erhebung der Daten wurden auf einen Leitfaden gestützte Experteninterviews mit Anteilen eines «fokussierten Interviews» nach Heinz Reinders (2015) durchgeführt. Nach Meyer (2009) bilden offen formulierte Fragen die Basis des Leitfadens. Darauf können die Befragten frei antworten. Ein Leitfaden

gibt die nötige Struktur vor und dient als Orientierung. Das Interview muss aber nicht zwingend der zuvor festgelegten Reihenfolge verlaufen. Es gilt situativbedingt nachzufragen. Durch den Leitfaden soll kein wesentlicher Gesichtspunkt der Forschungsfrage vergessen werden, Ausschweifungen aber möglichst verhindert werden. Dadurch wird die Vergleichbarkeit der Daten erhöht (S. 36). Die interviewte Person gibt hier nicht als Einzelfall, sondern repräsentativ für eine Gruppe, Auskunft.

Um möglichst viel über ein Themenfeld zu erfahren, wurden Kernfragen gebildet. Diese Fragen waren offen formuliert um narratives Potential zu ermöglichen. Dadurch erhielten die Befragten die Möglichkeit, über Erfahrungen zu erzählen und eine möglichst neutrale Berichterstattung über die Praxis darzulegen. Die Hauptfragen wurden durch Stütz- oder Nebenfragen ergänzt. Der Leitfaden sah folgende Hauptfragen vor:

Leitfadeninterview

Einstiegsfrage ins Interview

Überblick der digitalen Angebote:

Wie ich gehört habe setzt ihr gezielt digitale Medien in eurer täglichen Arbeit ein, kannst du mir etwas darüber erzählen? Kannst du mir etwas über eure Projekte erzählen und wie sie entstanden sind?
(Erfragen von den Angeboten von digitalen Medien)

1. Erfahrungen

Was für Erfahrungen habt ihr gemacht mit digitalen Medien?

- Aufgrund von was ist das Projekt entstanden?
- Wie hat sich die Jugendarbeit verändert durch digitale Medien?

2. Herausforderungen

Welche Herausforderung bringen aus deiner Sicht, die Arbeit mit digitale Medien mit sich?

- Auf was sollte man achten?

3. Wirkungen

Welche Wirkung wollt ihr erreichen in eurer Arbeit mit digitalen Medien?

- Welche positiven Wirkungen konnten bei der Zielgruppe erreicht werden?
- positive Erlebnisse/Erkenntnisse?
- Überraschungen?

4. Chancen und Schwierigkeiten von digitalen Medien

Welche Potentiale/Chancen oder bieten digitale Medien aus deiner Sicht?

Abbildung 9: Interviewleitfaden

7.3.2. Sampling

Die Stichproben wurden durch ein Sampling erstellt. Flick (2009) beschreibt das Sampling als ein Auswahlverfahren der Interviewpartnerinnen und Interviewpartner (S. 86). Diese sollen bei der qualitativen Sozialforschung nach Marius Metzger (2009) möglichst heterogen sein, da beim Ziehen einer Stichprobe die Verschiedenheitsmaximierung im Vordergrund steht (S. 1). Um die Durchführung und Auswertung der Interviews im vorgegebenen Rahmen einer Bachelorarbeit überschaubar zu halten und dennoch ausreichend Informationen für die Beantwortung der Forschungsfrage zu erhalten, wurde die Anzahl der geplanten Interviews auf vier begrenzt.

Gemäss Marco Petrucci und Markus Wirtz (2007) sind auch verschiedene Samplingtechniken möglich. Beim Sampling mittels eines Gatekeepers kann das Expertenwissen durch den Gatekeeper genutzt werden, welcher dabei helfen kann, einen Überblick über das zu untersuchende Feld zu gewinnen. Dabei können Gatekeeper zum Beispiel konkrete Personen nennen, die sich für ein Interview eignen würden.

In der vorliegenden Arbeit fungierte nicht eine einzelne Person als Gatekeeper, sondern es wurde das Netzwerk NOJZ (Netzwerk offene Jugendarbeit Zentralschweiz) genutzt. Das Netzwerk NOJZ setzt sich zusammen aus verschiedenen Jugendarbeitsstellen aus der Zentralschweiz, sowie auch aus Fachpersonen aus Dachverbänden. Die Autorin selbst ist ein Mitglied dieses Netzwerks. An den alle paar Monate stattgefunden Plenumsitzungen wurde Mitglieder des Netzwerks aufgerufen sich zu melden wenn sie über Projekterfahrungen im Bereich digitale Medien verfügten. In anschliessenden persönlichen Gesprächen wurde besprochen, ob die gemeldeten Fachstellen den Samplingkriterien entsprachen und sich damit für ein Interview eigneten.

Die Teilnehmenden der Interviews wurden anhand folgender Kriterien ausgesucht:

- Jugendarbeitsstellen, an denen Professionelle aus der Sozialen Arbeit arbeiten
- Jugendarbeitsstellen, die in ihrer Arbeit explizit mit digitalen Medien arbeiten oder ein Projekt mittels digitaler Medien durchgeführt haben
- Fachpersonen, die ein gutes Grundwissen über digitale Medien besitzen

Damit die interviewten Personen in dieser Arbeit anonym bleiben wurden die Personen mit einem Buchstaben versehen, welcher als Code dient. Auf der folgenden Seite ist eine Auflistung der befragten Fachpersonen zu sehen.

Sampling der Fachpersonen			
Fachperson	Gender	Ausbildung	Beruf/Arbeitsstelle
P1	weiblich	Soziokulturelle Animatorin	Jugendarbeitsstelle in der offenen Jugendarbeit (ländliche Gemeinde)
P2	männlich	Sozialpädagoge/ Master of Fine Arts mit Major/ Master of Art in Art Teaching	Jugendarbeitsstelle in der offenen Jugendarbeit (ländliche Gemeinde)
P3	weiblich	Soziokulturelle Animatorin/ Jugendberaterin	Jugendarbeitsstelle in der offenen Jugendarbeit (städtische Gemeinde)
P4	männlich	Soziokultureller Animator/ Jugendberater, Master of Advanced Studies, Cultural Media Studies	Projektleiter Jugendarbeitsstelle/ Geschäftsleiter und Mitgründer digitaler Jugendarbeit (Stadt)

Abbildung 10: Darstellung Sampling der Fachpersonen

7.3.3 Durchführung der Experteninterviews

Die vier Interviews wurden in den Monaten Oktober und November an den jeweiligen Jugendarbeitsstellen durchgeführt und dauerten rund fünfundvierzig Minuten. Da sich Jugendarbeitende in der Regel duzen, konnten Förmlichkeiten weggelassen werden. Die Autorin informierte in der Einleitung des Interviews die Personen über den Sachverhalt sowie die Beweggründe für die Forschungstätigkeit im Rahmen dieser Bachelorarbeit. Die Interviews wurden mit Zustimmung der Interviewpartnerinnen und Interviewpartner mit dem Smartphone aufgenommen. Eine Aufzeichnung ist laut Horst Otto Mayer (2009) eine Voraussetzung, dass der Leitfaden flexibel gehandhabt werden kann, damit sich die Interviewerin der Interviewer auf die Befragung konzentrieren kann (S. 46).

7.4. Datenaufbereitung

Die Aufnahmen wurden für die Auswertung der Interviews transkribiert, dabei wurde die Interviewerin als «A» bezeichnet und die befragte Person als «B». Stimmlagen, Pausen und sonstige parasprachliche Elemente wurden dabei nicht vermerkt. Gemäss Meuser und Hagel (1991) erweisen sich aufwendige Notationssysteme als überflüssig, weil es sich bei Expertenwissen um gemeinsam geteiltes Wissen handelt. (S.445) Alle Interviews wurden von Mundart ins Hochdeutsche übersetzt. Bei der ersten Verschriftlichung wurde bereits paraphrasiert und gekürzt. Dabei wurde im Hinblick auf die leitende Forschungsfrage entschieden, wie umfassend das Transkript wird. Laut Meuser & Hagel (1991) beruht die Gültigkeit einer Paraphrase darauf, dass das Experten und Expertinnenwissen so aufbereitet wird, dass jede und jeder, die Interviews und Paraphrase miteinander vergleicht, zu dem Schluss gelangt, dass nichts unterschlagen, nichts hinzugefügt und nichts verzerrt wiedergegeben wurde. (S.457).

7.5. Datenauswertung

Die Autorin möchte mithilfe der Experteninterviews Information gewinnen, deshalb eignet sich die qualitative Inhaltsanalyse bestens um die Forschungsergebnisse auszuwerten.

Die Inhaltsanalyse fokussiert auf Informationen, indem man das Wissen als eine Ansammlung von Informationen konzeptualisiert. Die Informationen mögen im Einzelfall zwar selektiv sein und manchmal sogar widersprüchlich, doch im Prinzip geht man davon aus, dass das Expertenwissen in der Lage ist, die Welt richtig abzubilden. Mithilfe der qualitativen Inhaltsanalyse sucht man Antworten auf Fragen (Gläser & Laudel, 2010, S.73)

Nach Gläser und Laudel (2010) geht es darum « soziale Sachverhalte » zu rekonstruieren. Im Vordergrund steht dabei der Versuch, über die systematische Analyse und den Vergleich der Informationen, die die Experten geliefert haben, Kausalabhängigkeiten aufzudecken. Die Basisfrage dabei lautet: Welche Faktoren haben dazu beigetragen, dass das Ereignis XY eingetroffen ist? Um genau Fragen dieser Art beantworten zu können, entwerfen Gläser & Laudel ein fünfstufiges Auswertungskonzept. (S. 73-75). In der folgenden Aufstellung werden die einzelnen Schritte kurz beschrieben.

1. **Fragestellung & Materialauswahl:** Fragestellung und Frageperspektive bestimmen, Fokus auf den Inhalt der Expertenrede, nicht etwa emotionaler Zustand der Befragten.
2. **Aufbau eines Kategoriensystems:** Erstellen einer durch Abhängigkeitsbeziehungen strukturierte Vielzahl von Kategorien, enthält einzelne Kategorien und ihre Beziehung zueinander.
3. **Extraktion:** Systematisches Auseinandernehmen der Interviewtexte, die Rohdaten werden den Kategorien zugeordnet, so wird eine Informationsbasis geschaffen. In diesen Informationen liegt der Schlüssel für die Beantwortung der Forschungsfrage.
4. **Aufbereitung der Daten:** Verbesserung der Qualität der Datenbasis, inhaltlich zusammenhängende Infos werden zusammengefasst.
5. **Auswertung:** Analyse von Fällen im Hinblick auf Kausalmechanismen und Kausalzusammenhänge, sie führen zur Beantwortung der Forschungsfrage.

7.6. Reflexion der Forschung

Beim Sampling erwiesen sich die vorgängigen Gespräche als sehr hilfreich um geeignete Interviewkandidatinnen und Kandidaten zu finden. Die endgültige Auswahl der Interviewpersonen hat sich insofern bewährt, als dass die verschiedenen Arbeitsweisen und der unterschiedliche Wissensstand über digitale Medien ein realistisches Bild erzeugten für die Forschungsergebnisse. Aus Sicht der Autorin waren die Expertinnen und Experteninterviews eine Methode, die sich gut eignete und möglichst viele Informationen zu erhalten.

Die Autorin sah in der Kategorisierung einen aufwendigen Prozess zur Bearbeitung der Interviewinhalte, jedoch bewährte sich diese Vorgehensweise, da neue Zusammenhänge und Verbindungen erst dadurch ersichtlich wurden.

8. Beschreibung und Interpretation der Ergebnisse

In diesem Kapitel werden die gewonnenen Daten durch die Expertinnen – Experteninterviews dargestellt und interpretiert. Zuerst werden die einzelnen Kategorien dargestellt. Anschliessend werden die wichtigsten gewonnenen Erkenntnisse und Aussagen aus den einzelnen Interviews wiedergegeben und in einem Fazit zusammengefasst. Damit sich die Leserschaft ein Bild über die Authentizität und Einzigartigkeit der Aussagen machen kann, werden zahlreiche Ausschnitte der Transkriptionen (Zitate) aufgeführt. Die Zitate werden jeweils mit der im Kapitel 7.3.2 Sampling, zugeteilten Buchstaben der betreffenden Person bezeichnet. Zum Schluss des Kapitels werden die Ergebnisse der Forschung interpretiert.

8.1 Überblick

Die Autorin bildete zur Auswertung der Interviews drei Hauptkategorien die wiederum in Unterkategorien unterteilt wurden. Die drei Hauptkategorien sind **Digitale Angebote, Herausforderungen und Wirkungen** von digitalen Medien.

8.2 Digitale Angebote

In dieser Kategorie werden die Angebote der Jugendarbeitsstellen aus den Interviews beschrieben. Aus den Ergebnissen der Interviews ergibt sich eine Auswahl an Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien, und wie sie in der offenen Jugendarbeit eingesetzt werden können. In der nachfolgenden Darstellung werden die Projekte der vier Interviews dargestellt, damit sich die Leserinnen und Leser ein Bild machen können um welche Art von Projekten es sich handelt. Im Verlaufe der Interviews ist man aber bei jeder Arbeitsstelle auf weitere Arbeitsinstrumente eingegangen.

Interview	Name der App	Beschreibung
P1	Instagram	Über die Livestream Funktion beantworteten zwei Jugendarbeitende live Fragen zum Thema Sexualität. Die Fragen der Jugendlichen waren im Vorfeld gesammelt worden. Die Jugendlichen konnten dem Beitrag live folgen und kommentieren.
P2	Actionbound imovie	Jugendliche drehten kurze Filmausschnitte zum Thema Horror, die Filme wurden mit dem Smartphone aufgenommen und zusammengeschnitten. Mit der Actionbound App entstand daraus ein interaktiver Rundgang in einem Schloss. Via QR Code konnten die Filme auf dem Rundgang angeschaut werden, zu jedem Kurzfilm mussten die Gäste des Rundgangs Fragen beantworten und konnten so Punkte sammeln.
P3	Musical.ly	Die Jugendarbeitsstelle benutzt die App oft um mit Jugendlichen Musikvideos zu kreieren. Die App bietet verschiedene kreative Funktionen um zu einem Playbacklied Videos zu drehen.

P4	Jugendapp	Die Jugendapp ist eine App, die als Arbeitsinstrument in der Jugendarbeit genutzt wird. Die Funktionen der App enthalten: Angebotsübersicht, Chatsupport, Sackgeldbörse, Games, rechtliche Infos und Wettbewerbe.
----	-----------	---

Abbildung 11: Eigene Darstellung der digitalen Angebote aus den Interviews

Aus der Hauptkategorie **Digitale Angebote** bildeten sich Unterkategorien wie: **Jobs, Beratung, Spiele, Information, Vernetzung, Kreativität**. Die Autorin möchte bei der Beschreibung der Angebote auf alle Unterkategorien eingehen.

Beratung

Aus den Interviews ging hervor, dass sich beispielsweise Chatfunktionen oder Livestreams gut eignen, um Jugendlichen einen Raum für ihre Fragen zu bieten. Bei Fragen, Problemen, schwierigen Situationen können sich Jugendliche anonym und unkompliziert mit ihren Fragen an Fachpersonen richten. Die Hemmschwelle, sich via Chat Hilfe zu holen ist geringer, da die Anonymität der Jugendlichen zugesichert ist.

«Auf unserer Jugenddapp haben wir einen Chatsupport. Jugendliche können sich da via Chat beraten lassen, ohne Registrationspflicht» aus Interview P4

Der Jugendarbeitenden aus Interview P1 ist aufgefallen, dass Jugendliche sehr viele Fragen haben, aber im täglichen Berufsalltag zu wenig Zeitressourcen zur Verfügung stehen um den Fragen genügend Raum zu geben. Ausserdem seien Jugendliche oft zu schüchtern ihre Fragen direkt zu stellen. In der digitalen Welt fühlen sie sich sicherer. Bei der Entstehung neuer Angebote sind sich die Interviewten einig, die Angebote müssen auf ein Bedürfnis ansprechen, sonst ist es schwierig Neues zu implementieren.

«Beim Insta Realtalk haben ich und mein Arbeitskollege einen Livestream auf Instagram gemacht, wo wir den Jugendliche live Antwort gegeben haben auf ihre Fragen. Die Fragen drehten sich hauptsächlich um das Thema Sexualität.» aus Interview P1

«Medien bieten die Möglichkeit nicht körperlich anwesend, und trotzdem dabei zu sein»
aus Interview P1

Mit einem Chatsupport oder einem Livestream ist es Jugendlichen möglich von zuhause oder (trotz körperlicher Abwesenheit) die Angebote der Jugendarbeit zu nutzen. Die Jugendlichen haben jederzeit die Möglichkeit sich auszuklinken.

Informationsplattform

Über Apps oder Social Media Accounts ist es möglich, die Zielgruppe über Projekte, kulturelle Angebote und Events zu informieren. Alle Fachpersonen sagen aus, dass sie digitale Medien am häufigsten als Informationsplattform nützen. Social Media Plattformen eignen sich sehr gut als Werbeplattformen. Beiträge können hier anhand von Fotos oder kleinen Videofrequenzen erstellt werden um die Neugierde der Anspruchsgruppe zu wecken. Die speziell für die Jugendarbeit entwickelte «Jugendapp» bietet hier eine Funktion, bei der Jugendliche sich über ihre Rechte informieren können, beispielsweise bei einer Auseinandersetzung mit der Polizei.

«Wir präsentieren unsere Angebote fast ausschliesslich auf Social Media, wir können so viel besser die Zielgruppe erreichen, Plakate und Flyer werden von unseren Jugendlichen gar nicht wahrgenommen.» aus Interview P3

Vernetzung

Durch die digitale Kommunikation ist es Jugendarbeitenden möglich, sich mit der Anspruchsgruppe zu vernetzen und Kontakte aufzubauen. Alle vier Interviewpartner sagten aus, dass sie via WhatsApp Chats oder Instagram mit den Jugendlichen kommunizieren. Aus der Sicht der Jugendarbeitenden ist die Kommunikation über WhatsApp sehr unkompliziert und es kann gleichzeitig eine Gruppe von Jugendlichen angeschrieben werden. Jugendarbeitsstellen vernetzen sich aber nicht nur mit der Anspruchsgruppe sondern auch mit den Eltern, Lehrpersonen und der Bevölkerung.

«Ich arbeite auch mit der Statusfunktion von Whatsapp, so können auch Eltern sehen, was in der Jugendarbeit gerade aktuell ist, daraus entstehen gute Interaktionen.» aus Interview P1

Kreativität

Aus den Interviews ging hervor, dass das Smartphone und die zur Verfügung stehenden Apps oft für Film und Fotoprojekte mit Jugendlichen benützt werden. Da die Apps in der Regel einfach aufgebaut sind, bieten sie Jugendlichen eine Spielwiese, auf der sie Sachen ausprobieren können. Aus den Interviews geht hervor, dass die Jugendliche in der Regel über die Funktionen und Anwendungen ihrer Apps sehr genau Bescheid wissen. Auch Jugendarbeitenden nutzen auf Apps, um zum Beispiel Filme zusammenzuschneiden.

«Die Horrorfilme haben die Jugendliche mit ihrem Handy aufgenommen, danach haben wir die Filme in der APP «imovie» bearbeitet.» aus Interview P2

«Wir haben mal zusammen mit den Jugendlichen einen Werbefilm für unseren Treff gedreht, dabei benützten wir die Instagram App, die Jugendlichen finden die Bearbeitungsfunktionen von Insta so toll» aus Interview P3

Spiele

Drei der vier Jugendarbeitsstellen haben schon mal Spiele, die mit dem Smartphone gespielt werden, durchgeführt. Oft waren die Spiele verbunden mit Quizfragen oder Aufgaben die die Jugendlichen lösen mussten. Im Vordergrund steht das gemeinsame Erlebnis verbunden mit Lernchancen.

«Auf der Jugendapp kann «Esmeralda» gespielt werden. Bei diesem Spiel lernen die Jugendlichen gleichzeitig mehr über unsere Angebote» aus Interview P4

«Mit der Actionbound App können so Quiz-Reallys erstellt werden. Die Kids müssen an den Posten den QR Code einlesen und dann bekommen sie eine Frage oder eine Aufgabe gestellt» aus Interview P2

Jobs

Im Interviewgespräch mit P4 ging hervor, dass die Jugendlichen ein grosses Interesse daran haben in ihrer Freizeit kleine Jobs zu erledigen, wie zum Beispiel Rasenmähen oder putzen, wofür sie bezahlt werden.

«Die Sackgeldbörse ist eine Vermittlungsplattform. Die Jugendlichen erledigen Jobs für Senioren. Die Jobs erhalten sie per App.» aus Interview P4

8.2.1 Fazit digitale Angebote

Die Ergebnisse zeigen, dass Apps beliebt sind als Arbeitsinstrument in der täglichen Arbeit von Jugendarbeitenden. Durch Apps und Social Media können Informationen, welche über Angebote, Events und Projekte informieren an die Zielgruppe gebracht werden. Jugendarbeitsstellen können aber über Chatfunktionen Jugendliche beraten und sie bei der Bewältigung von schwierigen Lebenssituationen unterstützen oder ganz einfach Fragen beantworten, welche die Jugend gerade beschäftigen. Es gibt Apps, die der kreativen Nutzung dienen, zur Bearbeitung von Filmen oder Fotos oder zum Erstellen von Music Videos. Nicht nur Jugendliche, auch Fachpersonen nutzen diese um Musikvideos zu drehen oder Filme zu bearbeiten. Durch die digitale Vernetzung via WhatsApp oder Social Media mit der Zielgruppe können die Jugendarbeitsstellen Kontakt aufbauen und pflegen, ohne örtlich abhängig zu sein. Interaktive Spiele die über das Smartphone gespielt werden, machen nicht nur Spass, Jugendliche können dabei auch Angebote, Orte und Menschen kennenlernen und Aufgaben lösen oder Quizfragen beantworten.

8.3 Herausforderungen digitaler Jugendarbeit

Im Leitfadeninterview fokussiert die Autorin eine der Hauptfragen auf die Herausforderungen, welche digitale Medien in der Arbeit der offenen Jugendarbeit mit sich bringen. Daraus entstanden die Unterkategorien ; **Technische Herausforderungen, Haltungen, Medienpräsenz.**

Technische Herausforderungen

Jugendarbeitende brauchen zwar digitale Medien in der täglichen Arbeit, dennoch sind sie in der Regel keine Medienprofis, ausser sie haben sich in diesem Fachgebiet spezialisiert. Drei von den vier Interviewten, sagten aus, dass sie manchmal mit technischen Schwierigkeiten konfrontiert werden.

«Die Jugendlichen fanden es cool uns Jugendarbeitende live auf Instagram zu sehen. Wir waren aber in technischen Sachen schon sehr Anfänger» aus Interview P 1

«Die Jugendlichen konnten beim Filme schneiden viel neues dazu lernen, es darf einfach nicht zu komplex sein, sonst sind sie schnell überfordert, wir auch!» aus Interview P3

In den Interviews sagten die Fachpersonen aus, dass es okay ist Sachen auszuprobieren. Es dürfen auch mal Fehler passieren. Trotzdem wünschen sich die Jugendarbeitenden manchmal, sie wüssten besser Bescheid über gewisse Anwendungsbereiche der Apps.

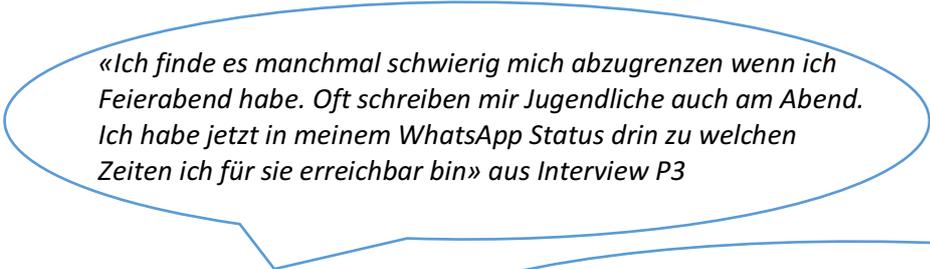
Haltung der Jugendarbeit

Aus den Interviews geht hervor, dass der Umgang mit Medien und die Präsenz im Internet auch Verantwortung mit sich bringt. Wie im Kapitel vier dieser Arbeit beschrieben bringen digitale Medien auch Risiken mit sich. Auch aus den Interviews geht hervor, das Jugendliche sich manchmal nicht im Klaren sind, was sie auf Social Media Plattformen posten. Die Jugendarbeitenden sehen sich in ihrer Pflicht auf gewisse Inhalte zu reagieren. Werden Chats oder Social Mediaplattformen zur Zielscheibe von Mobbing, wird es als wichtig erachtet, Jugendliche auf ihr Verhalten anzusprechen und ihnen Verhaltensregeln aufzuzeigen. Eine der Fachpersonen erzählte im Interview, dass ein Mädchen immer wieder Fotos mit Suizid Gedanken gepostet hat. Wer fragwürdige Inhalte oder Verhalten auf Social Media Plattformen wahrnimmt sollte auch das Gespräch mit den betroffenen Personen suchen.

«Wer sich mit Jugendlichen über Social Media vernetzt, sollte ihnen auch folgen um ihre Lebenswelt zu sehen, dadurch hast du aber auch die Verantwortungen auf Inhalte zu reagieren und für dich eine Haltung zu entwickeln» aus Interview P1

Medienpräsenz

Um in der offenen Jugendarbeit spannende Angebote für Jugendliche zu generieren, ist es wichtig auf den jeweiligen Kanälen präsent zu sein. In den Interviews geht hervor, dass die Arbeit im Netz auch Zeit erfordert, die aber notwendig ist, um für die Zielgruppe attraktiv zu bleiben. Jugendliche verlieren schnell das Interesse, wenn Social Media Accounts nicht aktuell gehalten werden. Auch muss bedacht werden, dass Eltern ebenfalls auf Social Media präsent sind. Als Jugendarbeitsstelle sollte das Auftreten stets professionell sein. Mit Jugendlichen auf Social Media Plattformen vernetzt zu sein bedeutet, dass ein Einblick in ihre Lebenswelt ermöglicht wird. Dadurch werden Trends, Interessen und Bedürfnisse von Jugendlichen sichtbar. Als Fachperson bedeutet dies, die Angebote den Bedürfnissen der Zielgruppe anzupassen. In allen Interviews wurden betont, dass digitale Projekte für Jugendliche dann spannend sind, wenn sie auf ein Bedürfnis ansprechen. In den Interviews ging hervor, dass Jugendarbeitende es als herausfordernd betrachten, wie oft und wann sie für die Zielgruppe verfügbar sein wollen.



«Ich finde es manchmal schwierig mich abzugrenzen wenn ich Feierabend habe. Oft schreiben mir Jugendliche auch am Abend. Ich habe jetzt in meinem WhatsApp Status drin zu welchen Zeiten ich für sie erreichbar bin» aus Interview P3



«Angebote über Social Media aktuell zu halten ist recht zeitintensiv» aus Interview P1

8.3.1 Fazit zu Herausforderungen digitaler Jugendarbeit.

In der digitalen Jugendarbeit sehen sich die Jugendarbeitenden häufig Herausforderungen gegenübergestellt. Für Jugendliche attraktiv zu bleiben, erfordert Zeit und es ist wichtig, Präsenz auf Social Media zu zeigen um auf Trends und Bedürfnisse reagieren zu können. Durch Social Media erhalten Jugendarbeitende einen Einblick in die Aktivitäten, Interessen und Stimmungen der Jugendlichen. Mit dem Einblick in die Lebenswelt der Zielgruppe, entsteht auch die Pflicht, auf Inhalte zu reagieren. Es ist wichtig, eine Haltung zu entwickeln um in gewissen Situationen adäquat handeln zu können.

8.4 Wirkungen der digitalen Jugendarbeit

Mit der Leitfadenterview Frage; «**Welche Wirkung wollt ihr erreichen mit eurer Arbeit mit digitalen Medien?**» Aus den Interviews geht hervor, dass die Wirkungsziele der digitalen Jugendarbeit sich nicht von der analogen Jugendarbeit unterscheiden. Die Wirkungsziele werden in die Unterkategorien **Beziehungspflege, Partizipation, Medienkompetenz und Integration.**

«Jedes Wirkungsziel der Jugendarbeit kann durch Digitalisierung umgesetzt werden. Will ich Kreativität fördern durch Spielmöglichkeiten, oder will ich Integration fördern in dem ich Generationen mittels einer App zusammenbringe.» Aus Interview P4

Integration und Chancengleichheit

In den Interviewgesprächen geht hervor, dass digitale Plattformen integrativ wirken, denn sie sind für alle zugänglich. Ein Gruppengefühl kann auch schon in einem Chat entstehen. Mit einer Sackgeldbörse wird beispielsweise auch die berufliche Integration gefördert. Mittels der Jobbörse bildeten sich Freundschaften zwischen Jugendlichen und älteren Menschen.

«Im Internet sind alle gleichgestellt. Alle haben die gleichen Chancen. Alle können sich in irgend einer Form beteiligen» aus Interview P3

«Durch digitale Medien ist es möglich Jugendliche zu erreichen, die sich abgrenzen von der Jugendarbeit. Das Angebot steht allen offen.» aus Interview P4

Partizipation

Das übergeordnete Ziel eines niederschweligen Zugangs ist, der Zielgruppe verschiedene Möglichkeiten zur Partizipation zu bieten. Auf der niedrigsten Stufe ist es dann beispielsweise nur das Zuschauen und sich informieren können mithilfe der Apps. Weiterführend bieten sich aber auch aktive Formen der Teilhabe, wie beispielsweise an einer auf Instagram kreierte Umfrage teilzunehmen.

«Die neuen Funktionen bei Instagram sind super, da können Umfragen erstellt werden. Wir haben dies auch schon genutzt um die Jugendlichen mitbestimmen zu lassen» aus Interview P1

Beziehungen stärken

Auch wenn die Kommunikation übers Handy oberflächlicher erscheint, können Beziehung zu Jugendlichen entstehen oder gepflegt werden. Durch WhatsApp Chats haben Jugendarbeitende guten Kontakt zu Jugendlichen und können darauf aufbauen. Social Media Plattformen eröffnen den Fachpersonen der Jugendarbeit einen Einblick in die Lebenswelt der Jugendlichen, dadurch sind sie ihnen auch näher und haben einen Einblick, wofür sich die Zielgruppe interessiert und welche Bedürfnisse sie haben.

«Jugendliche melden sich zuerst weil sie Geld verdienen wollen durch Sackgeldjobs, doch dann entstehen Beziehungen zwischen den Jugendlichen und den älteren Menschen « aus Interview P4

«Die Reaktionen auf unser Insta Realtalk waren sehr positiv. Die Jugendlichen fanden es cool von uns, dass wir so offen Fragen beantworteten. Sie konnten uns sonst aus anderen Rollen. Ich glaube wir waren Ihnen dadurch wie näher.» aus Interview P1

Ich habe mal mit einem Mädchen zusammen ihre Fotos angeschaut auf Instagram, dabei haben wir festgestellt, dass sie 500 Follower hat, von denen sie nur wenige wirklich kannte. Ich habe dann mit ihr zusammen Kontakte gelöscht. Sie war mir dankbar für den Hinweis.» aus Interview P1

Medienkompetenz

Aus den Interviews geht hervor, dass die Fachpersonen die Medienkompetenz im Vergleich zu früher höher einschätzen. Die Jugendlichen sind sehr sensibilisiert auf das Thema Mediennutzung, weil in der Schule Medienworkshops angesetzt werden oder die Eltern sich aktiv darum bemühen. Wenn sich Jugendarbeitende mit der Zielgruppe über ihre Lieblingsgames oder Posts auf Instagram unterhalten, kann ein guter Austausch entstehen. Je mehr das Jugendliche Medien benützen würden, desto besser lernen sie mit Ihnen umzugehen.

...bei der kreativen Mediennutzung entsteht automatisch ein Lerneffekt.» aus Interview P4

«Durch die aktive und kreative Mediennutzung können Jugendliche neues dazulernen. Beim Erstellen einer Videosequenz lernen sie was es alles dazu braucht um Videos zu erstellen und wie sie sich künstlerisch ausdrücken können» aus Interview P2

« Ich denke virtuelle Räume, zum Beispiel Social Media, sind die einzigen Orte, wo Jugendliche nicht für ihren Medienkonsum kritisiert werden. Wir können daran anknüpfen und ihnen aufzeigen, wie digitale Medien genutzt werden können, dadurch werden sie auch sicherer im Umgang mit ihnen.» aus Interview P1

8.4.1 Fazit der Wirkungen von digitaler Jugendarbeit

Digitale Jugendarbeit und physische Jugendarbeit verfolgen die gleichen Ziele, der Unterschied besteht lediglich darin, dass heute digitale Medien zur Erreichung dieser Ziele eingesetzt werden. Über die Kommunikation durch Medien können in der Jugendarbeit Kontakte zur Zielgruppe aufgebaut und gepflegt werden, daraus entstehen Beziehungen. Durch Medienprojekte bieten sich Jugendlichen Beteiligungsmöglichkeiten in ganz unterschiedlichen Stufen, sei es aktiv oder passiv.

Digitale Medien ermöglichen einen niederschweligen Zugang, dadurch stehen sie allen offen. Bei der kreativen Mediennutzung lernen die Jugendlichen automatisch auch besser mit ihnen umzugehen.

8.5 Interpretation der Ergebnisse

Mit der grossen Vielfalt von Projekten und Angeboten, welche die digitale Jugendarbeit bietet, kann sie ein grosses Publikum ansprechen. Jugendliche können dabei sein, sei es nur beim Zuschauen bei einem Livestream. Der grosse Vorteil von digitalen Medien ist, dass sie örtliche Distanzen überwinden. Jugendliche können überall und jederzeit erreicht werden. Auf Social Media schaffen sich Jugendliche neue Räume, in denen sie sich bewegen und ausdrücken. Arbeiten Jugendarbeitsstellen mit Social Media Plattformen, haben sie automatisch einen Zugang zu der Lebenswelt der Jugendlichen. Digitale Medien sind nicht nur ein Arbeitsinstrument, es ist eine neue Art der Kommunikation. Die Auswahl an Möglichkeiten wie digitale Medien eingesetzt werden können sind fast unbegrenzt. Beratungen, Jobangebote, virtuelle Stadtrundgänge, Spiele, Filmprojekte und vieles mehr.

Im Sinne des ressourcenorientierten Ansatzes baut die Jugendarbeit auf dem Potenzial der digitalen Medien auf, nicht auf deren Risiken und Gefahren. Wenn Jugendliche auf kreative Art lernen, wie digitale Medien genutzt werden können, werden sie automatisch kompetenter im Umgang damit.

8.1 Beantwortung der Forschungsfrage und der Praxisfrage

«Wie werden digitale Medien als Ressourcen in der offenen Jugendarbeit eingesetzt und welche Wirkungen werden erzielt?»

Digitale Medien bieten unzählige Möglichkeiten Jugendliche zu fördern oder zu unterstützen. Über Chats können Jugendliche in schwierigen Lebenssituationen unterstützt werden. Jugendliche werden via App oder Social Media über Angebote oder Projekte informiert und können sich beteiligen. Interaktive Spiele übers Smartphone bieten Erlebnisse und Lernchancen, bei denen Jugendliche neues entdecken. Mithilfe von Apps ist die offene Jugendarbeit nicht nur modernisiert, sondern auch vereinfacht worden. Digitale Medien in der Jugendarbeit bieten einfache Eigenschaften Kontakt zur Zielgruppe zu ermöglichen und Beziehungsarbeit fördern. Digitale Medien sind Werkzeuge, mit denen die Medienkompetenz gefördert werden kann. Mit kreativen Apps lernen Jugendliche sich künstlerisch ausdrücken. Aus digitalen Angeboten ergeben sich Bildungschancen und Partizipationsmöglichkeiten und fördern gleichzeitig die Chancengleichheit und Integration der Jugend.

«Welche Schlussfolgerungen lassen sich für Professionelle der Soziokulturellen Animation aus der Theorie- und Forschungsfrage ableiten?»

Die Professionellen der Soziokulturellen Animation können nach dem Grundsatz der Offenheit am medienpädagogischen Ansatz anknüpfen. Wie im Kapitel Medienpädagogik erwähnt, ist eine kreative Nutzung von Medien die beste Prävention in Bezug auf Gefahren, somit sollten Jugendarbeitende den Jugendlichen die kreative Nutzung von Medien näher bringen um die Medienkompetenz der jugendliche Nutzerinnen und Nutzer zu stärken, nur so können aus Risiken Chancen werden und Gefahren erkannt werden. Jugendliche haben durch digitale Medien Zugang zu sozialen Räumen, wie Social Media Plattformen, welche sie als Bühne zum Erkunden der eigenen Identität nutzen. Professionelle aus der Soziokultur können digitale Medien nutzen, um einen Einblick zu erhalten in die Lebenswelt der Jugendlichen und gegebenenfalls auch auf Inhalte reagieren. Jugendkultur ist heute automatisch eine digitale Jugendkultur, umso wichtiger für die Jugendarbeit ihre Angebote zeitgemäss zu halten und die Vorteile die das Smartphone mit sich bringt kreativ zu nutzen. Das Smartphone ist nicht nur ein Zeitfresser, sondern ein Kommunikationsmittel der heutigen Zeit und kann Partizipation fördern und integrativ wirken. Die Medienkompetenz gehört heute klar zu den Entwicklungsaufgaben von Heranwachsenden, aber auch Erwachsene Personen müssen sich zwangsläufig mit Medien auskennen um Jugendliche unterstützen zu können.

8.7 Ausblick

Diese Bachelorarbeit zeigt eine selektive Auswahl von digitalen Angeboten auf und fasst Erfahrungswerte aus der Perspektive der Jugendarbeitenden zusammen. Dabei zeigten sich Herausforderungen und Potenziale. Dies ist nur ein kleiner Einblick auf Angebote und Einsatzmöglichkeiten, der sicher noch erweitert werden könnte. Spannend wäre es eine Vergleichsstudie der analogen Jugendarbeit vor zwanzig oder dreissig Jahren mit der Jugendarbeit heute. Der Einfluss von digitalen Medien zu untersuchen wäre interessant, denn die Entwicklungen und Langzeitwirkungen von Medien sind noch wenig erforscht.

8.8 Persönliches Fazit

Die vorliegende Arbeit dokumentiert eine aufregende Reise und intensive Auseinandersetzung mit der Thematik Digitaler Medien. Dank der Aktualität des Themas fanden sich unzählige Literaturbeiträge, Leitfäden, Dokumentation, Fernsehbeiträge, Studien und Forschungen rund ums Thema. Die Fokussierung und Aussortierungen dieser riesigen Auswahl an Information war alleine schon eine Herausforderung. Die anfänglich kritische Einstellung gegenüber digitaler Medien wandelte sich im Prozess dieser Arbeit zu einem positiven Bild gegenüber den Möglichkeiten des Smartphones. Es war bereichernd, innovative und kreative Umsetzungen von digitaler Jugendarbeit kennenzulernen. Für die Autorin ergab sich der Schluss, dass durch einen ressourcenorientierten Ansatz Risiken zu Chancen werden können. Je intensiver sich Jugendliche mit Medien beschäftigen, desto kompetenter werden sie auch im Umgang mit ihnen. Die Autorin hofft mit dieser Arbeit einen inspirierenden Beitrag geleistet zu haben für Berufskolleginnen und Kollegen der offenen Jugendarbeit.

Literaturverzeichnis

Baacke Dieter (1997): Medienpädagogik. Aufwachsen im Medienzeitalter.
Opladen: Springer VS.

Bowe G. (2010): Reading Romance: The Impact Facebook Rituals Can have on Romantic Relationships. In: *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 1(2), S. 61-77

Beck, Klaus (2012). Medien. In Günther Bentele, Hans-Bernd Brosius & Otfried Jarren (Hrsg), *Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft*. Wiesbaden: Springer VS.

Bubolz-Lutz, Elisabeth, Gösken, Eva, Kricheldorf, Cornelia, Schramek, Renate (2010). *Geragogik: Bildung und Lernen im Prozess des Alterns. Das Lehrbuch* (1. Aufl.). Stuttgart: Kohlhammer.

Dachverband Offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz DOJ/AFAJ (2018) *Grundlagen für Entscheidungsträger*innen und Fachpersonen*. Zentrum passepartout-ch: Moosseedorf.

Dachverband Offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz DOJ/AFAJ (2018). *Leitfaden Digitale Medien in der OKJA*. Zentrum passepartout-ch: Moosseedorf.

Dahinden, Urs & Trappel, Josef (2005): Mediengattungen und Medienformate. In: Bonfadelli, Heinz / Jarren, Otfried / Siegert, Gabriele (Hg.): *Einführung in die Publizistikwissenschaft*. Bern, Stuttgart, Wien, S. 389 - 424.

Ulrich Dittler & Michael Hoyer (Hg.) Aufwachsene in sozialen Netzwerken. *Chancen und Gefahren von Netzgemeinschaften aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive* (S. 79-91). München: Koaped.

Döring Nicola (2012). Sozialpsychologie des Internets. *Die Bedeutung des Internets für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Göttingen: Hogrefe-Verlag GmH

Erikson, Erik (2013). Identität und Lebenszyklus. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag.

Flick, Uwe (2009). *Sozialforschung. Methoden und Anwendungen – Ein Überblick für die BA-Studiengänge*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Gradisar, M/Short, M. (2013) *Slepp Hygiene and Enviroment: Role of Technologie*. In Wampfler, Philippe (2014). Generation « Social Media». Wie digitale Kommunikation Leben, Beziehungen und Lernen Jugendlicher verändert. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht

Gläser, Jochen & Laudel, Grit (2010). *Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse. Als Instrumente rekonstruierender Untersuchungen* (4. Aufl.) Wiesbaden: Springer VS.

Granovetter, Mark (1973) The strength of Weak Ties. *American Journal of Sociology*, in Tina Hirsch (2016) *Nutzung Sozialer Online-Netzwerke und deren Auswirkungen auf die Identitätsentwicklung von Jugendlichen*. Buchdrucker.at, Linz.

Goldenthal, Carolin (2015). Gender, Jugend und Facebook – wie sich Geschlechter in sozialen Online-Netzwerken unterscheiden. In Michael Borg- Laufs (Hg.), *Soziale Online Netzwerke in Beratung und Therapie* (S.167-184). Tübingen: dgvt - Verlag.

Haag, Ulrich P. (2014). *Gedanken zu Persönlichkeitsentwicklung und Paarbeziehungen in Zeiten von Facebook und CO*. Systemische Notizen(2), S.37.

Hasinhof Amy (2013) : Sexting as media produktion: Rethinking social media and sexuality. In Wampfler, Philippe (2014). Generation « Social Media». *Wie digitale Kommunikation Leben, Beziehungen und Lernen Jugendlicher verändert*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht

Mayer, Horst Otto (2009). *Interview und schriftliche Befragung*. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag

Höflich, Joachim R.; Rössler, Patrick (2001): Mobile schriftliche Kommunikation – oder: E-Mail für das Handy Die Bedeutung elektronischer Kurznachrichten (Short Message Service) am Beispiel jugendlicher Handynutzer. In Hans Bredow Institut (Hrsg.): *Medien & Kommunikation* 49 Jg. 4. Auflage (437-461)

JAMES Studie (2018) Jugend/Aktivitäten/ *Medien Erhebungen Schweiz*
Zürich: ZHAW

Jugend und Medien (2016) Broschüre Medienkompetenz. *Tipps zum sicheren Umgang mit digitalen Medien*. Zürich: ZHAW

Hirsch Tina (2016). *Nutzung Soziale Onlin- Netzwerke und deren Auswirkung auf die Identitätsentwicklung von Jugendlichen*.

Hugger, Kai-Uwe (HG.) (2014). *Digitale Jugendkulturen*. Wiesbaden: 2. Auflage: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Kammer, Matthias (2014): *Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der Digitalen Welt*. Eine Grundlagenstudie des SINUS – Instituts Heidelberg. Hamburg: Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI).

Kitty Cassée, 2007, *Kompetenzorientierung: Eine Methodik für die Kinder- und Jugendhilfe*. Ein Praxis buch mit Grundlagen, Instrumenten und Anwendungen. Bern: Haupt.

Kratzer, Catarina (2014). *Cybermobbing. Wenn das Internet zur Waffe wird*. Berlin: Springer Spektrum.

Kneidinger, Bernadette (2012). Beziehungspflege 2.0 In Ulrich Dittler & Michael Hoyer (Hg.) *Aufwachsene in sozialen Netzwerken. Chancen und Gefahren von Netzgemeinschaften aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive* (S. 79- 91). München: koaped.

Merten, Klaus (2012). Medien. In Günther Bentele, Hans-Bernd Brosius & Otfried Jarren (Hrsg), *Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft* (S. 243). Wiesbaden: Springer VS.

Meuser, Michael & Nagel, Ulrike (1991). Experteninterviews – vielfach erprobt, wenig bedacht. In Detlef Garz & Klaus Kraimer (Hrsg.). *Qualitativ-empirische Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer VS.

Metzger, Marius (2009). *Sampling: Wie kommt man zur Stichprobe*. Unveröffentlichtes Unterrichtsskript. Hochschule Luzern Soziale Arbeit

Roland Gabriel, Heinz-Peter Röhrs (2017) *Social Media: Potenziale, Trends, Chancen und Risiken*. Verlag: Springer Gabler

Reinders, Heinz (2015). *Empirische Bildungsforschung. Strukturen und Methoden* (2. überarbeitete Aufl.) Wiesbaden: Springer VS.

Süss Daniel, Lampert Claudia, W. Trüttsch-Wijnen Christine (2018) *Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung*. 3. Auflage, Springer: Wiesbaden

Te Wildt, Bert, (2016) *Digital Junkies. Internetabhängigkeit und ihre Folgen für uns und unsere Kinder*. München: Droemer Verlag.

Thiel, Christian (2011). *Freiwilliges Engagement als Bewältigung von Entwicklungsaufgaben im Jugendalter*. Eine explorative Untersuchung zu konzeptionellen Konsequenzen in der Jugendarbeit. Hamburg: Diplomica Verlag GmbH.

Paus-Hasebrink, Ingrid & Trültz, Sascha (2012). Heranwachsen in den Zeiten des Social Web. In Tina Hirsch (2016). *Nutzung Soziale Onlin- Netzwerke und deren Auswirkung auf die Identitätsentwicklung von Jugendlichen*. Pro mente edition, Linz.

Schmidt, Jan-Hinrick, Paus-Haserick, Ingrid & Hasebrink, Uwe (2009). *Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0- Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen*. Berlin: Vistas Verlag.

Thiel, Christian (2011). *Freiwilliges Engagement als Bewältigung von Entwicklungsaufgaben im Jugendalter*. Eine explorative Untersuchung zu konzeptionellen Konsequenzen in der Jugendarbeit. Hamburg: Diplomica Verlag GmbH.

Oerter, Rolf & Montana, Leo (Hg.) (2002). *Entwicklungspsychologie*. Berlin: Beltz Verlag.

Von Weiler, Julia (2011). *Im Netz. Tatort Internet. Kinder vor sexueller Gewalt schützen*. Freiburg: Kreuz Verlag.

Wagner, Ulrike; Brüggem, Niels; Gerlicher, Peter & Schemmmerling, Mareike (2012). Wo der Spass aufhört... Studienergebnisse zu Jugendlichen und Online Konflikten. In Tina Hirsch (2016). *Nutzung Soziale Onlin- Netzwerke und deren Auswirkung auf die Identitätsentwicklung von Jugendlichen*. Pro mente edition, Linz.

Wampfler, Philippe (2014). *Generation « Social Media»*. Wie digitale Kommunikation Leben, Beziehungen und Lernen Jugendlicher verändert. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht

Quellen aus dem Internet

Gabler, Springer (2014). *Soziale Medien*. Gefunden unter <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/soziale-medien.html>

Generation Smartphone (2018) Ein Kooperationsprojekt der Hochschule für Soziale Arbeit der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW und der Fachgruppe Medienpsychologie der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften ZHAW unter Mitarbeit der MedienFalle Basel. Gefunden unter generationsmartphone.ch

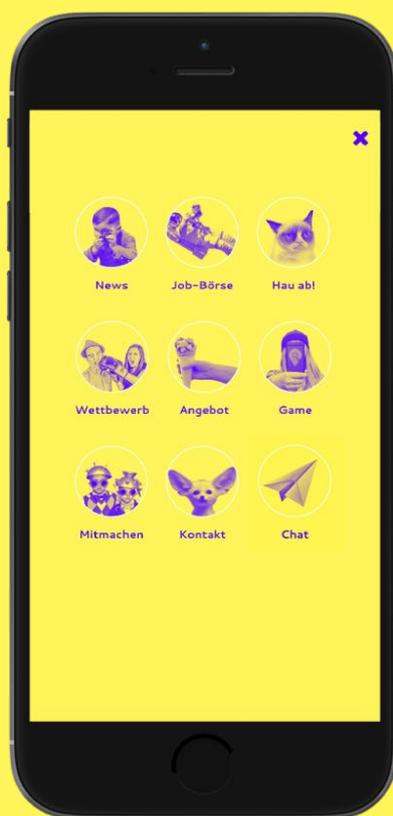
Jugendschutz.net (2015) Politischer Extremismus
<http://www.jugendschutz.net/politischer-extremismus/>

Anhang

Anhang 1: Jugendapp

Anhang 2: Instagram Realtalk

Jugendarbeit.digital



JUGENDAPP

Angebotsbeschrieb / v9 / 24.3.2017

Kontakt: Rafael Freuler / 052 511 29 90 / info@jugendarbeit.digital

Geschätzte Lehrpersonen

Instagram ist aus dem Leben vieler Jugendlicher nicht mehr wegzudenken. Die einstige Bilder-Präsentationsapp hat sich zu einer neuen Kommunikationsplattform entwickelt. Neue Bilder (der Hashtag hierzu wäre #newpic) werden über die Story-Funktion angekündigt und auch Umfragen können leicht erstellt werden. Live-Streams – während einer ausgeübten Tätigkeit wie Musikhören, Kochen oder im Gym-sein filmt man sich selber – über das eigene Leben gehören ebenso alltäglich dazu.



Instagram

Stories

In der offenen Jugendarbeit ist dieses Thema natürlich auch präsent. Eigene Programmpunkte werden über die Story angekündigt, Freizeitaktivitäten durch Umfragen abgefragt oder Kommentare kommentiert. Mit einer gewissen Selbverständlichkeit bewege ich mich als Jugendarbeitende in den von den Jugendlichen genutzten Kanälen und doch ist noch nicht das ganze Potenzial ausgeschöpft.

[redacted] und ich planen daher ein kleines Instagramexperiment. Wir nennen es *Insta-Realtalk*. Dabei möchten wir die Jugendlichen einladen, uns in einem Briefkasten (welcher am Schwarzen Brett der Schule hängt) ihre Fragen, die sie schon lange mal jemandem stellen wollten, zu stellen. Die Teilnahme der Schüler*innen ist freiwillig. Auf dem beiliegenden Flyer können die Jugendlichen ihre Fragen notieren und in den Briefkasten einwerfen. Die eingegangenen Fragen werden anonymisiert und live am

Mittwochabend, 23. Mai um 19 Uhr

beantwortet. Über die Liveschaltung soll eine Interaktion in der virtuellen Welt zwischen uns Jugendarbeitenden und den Jugendlichen entstehen. Bei positiver Resonanz können wir das Projekt beliebig fortführen.

Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr eurer Klasse den beiliegenden Flyer abgeben würdet. Bei Fragen bin ich gerne für euch da: [redacted]

Mit herzlichem Gruss