

## Abstract

**Titel:** **Generation Online: Ich like, also bin ich?!  
Mediensozialisation in virealen Sozialräumen**

**Kurzzusammenfassung:** Die Arbeit beschreibt die Sozialisationsrelevanz von Social Network Plattformen in virealen Sozialräumen für Jugendliche und die entsprechenden Rückschlüsse in der offenen Jugendarbeit.

**Autor:** Franziska Sutter

**Referent/-in:** Dr. Rudi Maier

**Publikationsformat:**  BATH  
 MATH  
 Semesterarbeit  
 Forschungsbericht  
 Anderes

**Veröffentlichung (Jahr):** 2014

**Sprache:** Deutsch

**Zitation:** Sutter, Franziska. (2014). *Generation Online: Ich like also bin ich?!* Mediensozialisation in virealen Sozialräumen Unveröffentlichte Bachelorarbeit, FHS St.Gallen, Fachbereich Soziale Arbeit.

**Schlagwörter (Tags):** Social Network, Social Media, Neue Medien, vireal, Sozialraum, Sozialisation Jugendlicher, Mediensozialisation, offene Jugendarbeit

## Ausgangslage: Generation online

Computer, Tablets, Smartphones, Facebook und Co - die Vielfalt an neuen Medien ist gigantisch. Durch den rasanten Medienwandel entstehen ständig neue, fortschrittlichere Produkte und das maximale Niveau scheint längst nicht erreicht.

Vom Web 1.0 zu 2.0 und seit kurzem ist bereits die Rede vom Web 3.0. Gerade das breit diskutierte Schlagwort „Web 2.0“ bezieht sich auf Social Networking Plattformen, Blogs oder auch virtuelle Welten. Web 2.0 scheint für interaktiv, vernetzt und international/global zu stehen, was zahlreichen Beiträgen in Zeitschriften und Veröffentlichungen zu entnehmen ist. Die Jugend von heute, die „Digital Natives“ (Palfrey & Gasser, 2008, S.409), wächst in diesem digitalisierten Umfeld auf. Virtuelle Räume, wie Social Media, scheinen dabei ein wichtiger Bestandteil zu sein. Die JAMES Studie 2012 (Jugend, Aktivitäten, Medien - Erhebung Schweiz) belegt, dass sich Jugendliche immer mehr in virtuellen Räumen aufhalten. 92% der Jugendlichen in der Schweiz besitzen ein Handy und einen Computer. Diese nutzen sie täglich. Die Tendenz geht kontinuierlich in die Richtung, Freunde in virtuellen Sozialräumen zu treffen (vgl. Willemsel, Waller und Süss 2013). Die aktuelle Jugend scheint permanent online zu sein.

### Ziele dieser Arbeit

In dieser Arbeit wird die Sozialisationsrelevanz von Social Network Plattformen am Beispiel von Facebook erarbeitet. Es wird davon ausgegangen, dass virtuelle Medien eine Wirkung auf Jugendliche und deren Sozialisation haben und umgekehrt.

Besteht dabei ein Zusammenhang zwischen virtuellem und realem Raum, in dem sich Jugendliche aufhalten? Wie lässt sich dabei virtuell und real differenzieren oder ist eine Differenzierung gar überflüssig?

Dabei wird vom Verständnis ausgegangen, dass Social Network als Sozialraum, beziehungsweise als virealer Sozialraum fungiert.

So versucht diese Arbeit auf die Aneignungsweise, aus der Perspektive Jugendlicher, von Social Network Plattformen ihrer Präsentation und Interaktion in Online Netzwerken zu zielen. Dieser Ansatz der Aneignung findet zum Beispiel bei Ulrich Deinet in der Fachliteratur im Bereich der Jugendarbeit Verwendung.

Die offene Jugendarbeit wird thematisiert, weil diese auf Freiwilligkeit basiert und es daher einem attraktiven Angebot für Jugendliche bedarf. Dahingehend sollen sich Rückschlüsse und mögliche Herausforderungen ergeben.

Daraus ergibt sich folgende zentrale Fragestellung:

**Welche Sozialisationsrelevanz hat die Nutzung von Social Network Plattformen am Beispiel von Facebook im virealen Raum, für Jugendliche (in der Schweiz) zwischen 14 bis 18 Jahren und welche Rückschlüsse ergeben sich daraus für die offene Jugendarbeit?**

## Das Vorgehen im Überblick und der Aufbau dieser Arbeit

Basierend auf der zentralen Fragestellung thematisiert das erste Kapitel die Sozialisation in der Jugendphase mit anschliessendem Fokus auf Mediensozialisation.

Im zweiten Kapitel wird, aufbauend auf das erste Kapitel, Bezug auf den virealen Sozialraum genommen. Es wird versucht herauszuarbeiten, wie virtuelle Räume auf reale Räume wirken, beziehungsweise in welcher Relation virtuelle und reale Räume zueinander stehen.

Das dritte Kapitel umfasst Definitionen zum Thema Social Network. Facebook wird hervorgehoben, weil diese Plattform in der Schweiz am meisten von Jugendlichen genutzt wird. Dabei interessiert, was Jugendliche zur Facebook-Nutzung bewegt.

Selfies und die Bedeutung von Freundschaft werden im 4. Kapitel als gewählte relevante sozialisatorische Zugänge behandelt.

Über Chancen und Risiken im World Wide Web bestehen bereits einige wissenschaftliche Arbeiten. Daher sind die Themen Cyberbullying, Sexting, Internetsucht bekannt und werden in dieser Arbeit nicht weiter thematisiert.

Selfie und die Bedeutung von Freundschaft scheinen ebenfalls relevant und finden entsprechend ihren Platz in dieser Arbeit.

Abschliessend werden im 5. Kapitel Rückschlüsse und mögliche Herausforderungen für Professionelle in der Jugendarbeit thematisiert.

Im Bereich der Jugendarbeit treffen unterschiedliche Generationen aufeinander. Was könnten dabei zukünftige Herausforderungen sein? Wie wirken solche Veränderungen auf die Jugendarbeit? Welches sind mögliche Ausrichtungen?

## Erkenntnisse

Mit Social Media Plattformen oder dem Smartphone als „Alleskönner“ verändern sich Alltagsbeziehungsweise Sozialräume Jugendlicher, was eng mit deren Sozialisation verbunden ist. Denn Jugendliche nutzen beispielsweise Facebook zur Bewältigung ihrer eigenen Entwicklung und Identitätsbildung. Zudem sind Neue Medien ein zentrales Element unserer Gesellschaft und können daher als eigenständige Sozialisationsinstanz gesehen werden. Social Network hat daher eine zentrale Sozialisationsrelevanz in der Jugendphase.

Reale und virtuelle Sozialräume verschmelzen zunehmend. Diese stehen in reziproker Beziehung zueinander. Somit kann von virealen Sozialräumen oder von einer Hybridisierung gesprochen werden.

Trotz der aktuellen Relevanz des Themas liegt der literarische Fokus eher im Bereich Prävention oder Gefahren. Der Mehrwert und das eigentliche subjektive Medienhandeln von Jugendlichen scheinen noch wenig erforscht, was für den Bereich der Sozialen Arbeit jedoch als relevant gesehen wird.

Das Angebot der offenen Jugendarbeit ist für Jugendliche auf freiwilliger Basis zugänglich. In Folge dessen ist ein attraktives Angebot nach den aktuellen Interessen Jugendlicher zentral - ohne Jugend keine Jugendarbeit. Fachkräfte der Sozialen Arbeit gehören grösstenteils zu den „Digital Immigrants“ (Palfrey & Gasser, 2008, S.409). Im Bereich der offenen Jugendarbeit treffen so stets zwei unterschiedliche Generationen aufeinander.

Durch die Digitalisierung und den schnellen technologischen Wandel ergeben sich dadurch neue Herausforderungen. Gesellschaftliche Veränderungen müssen beobachtet und in der Arbeit mitgedacht werden. Denn „Nichts ist so beständig, wie der Wandel“ (Heraklit).

### Literaturquellen (Auswahl)

Deinet, Ulrich. (2013). *Innovative offene Jugendarbeit*. Opladen, Berlin: Budrich

Hurrelmann, Klaus & Quenzel, Gudrun. (2013). *Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung* (12. Auflage). Weinheim und Basel: Beltz Juventa

Löw, Martina. (2001). *Raumsoziologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Palfrey, John & Gasser, Urs. (2008). *Generation Internet. Die Digital Natives: Wie sie leben, Was sie denken, Wie sie arbeiten*. München: Carl Hanser Verlag.

Süss, Daniel. (2004). *Mediensozialisation von Heranwachsenden. Dimensionen-Konstanten-Wandel* (1. Auflage). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften

Unger, Alexander. (2010). Virtuelle Räume und die Hybridisierung der Alltagswelt. In Grell Petra, Marotzki, Winfried & Schelhowe, Heidi (Hrsg.), *Neue digitale Kultur- und Bildungsräume*. Wiesbaden: VS Verlag.