

# „Cyberwork im Cyberspace“

Milieuspezifische Nutzung des virtuellen Raums &  
Konsequenzen für die (Mobile) Jugendarbeit

Christiane Bollig (Diplompädagogin)  
LAG Mobile Jugendarbeit/Streetwork Baden-Württemberg e.V.  
Bremen, 29.09.2011

# Fahrplan

1. Gesellschaftlicher Wandel im Zuge der Globalisierung
2. Sozialraumorientierung – Ansätze und Konzepte
3. Zur milieuspezifischen Nutzung des  
Virtuellen Sozialraums
4. Konsequenzen für die Jugendarbeit

# 1. Gesellschaftlicher Wandel im Zuge der Globalisierung

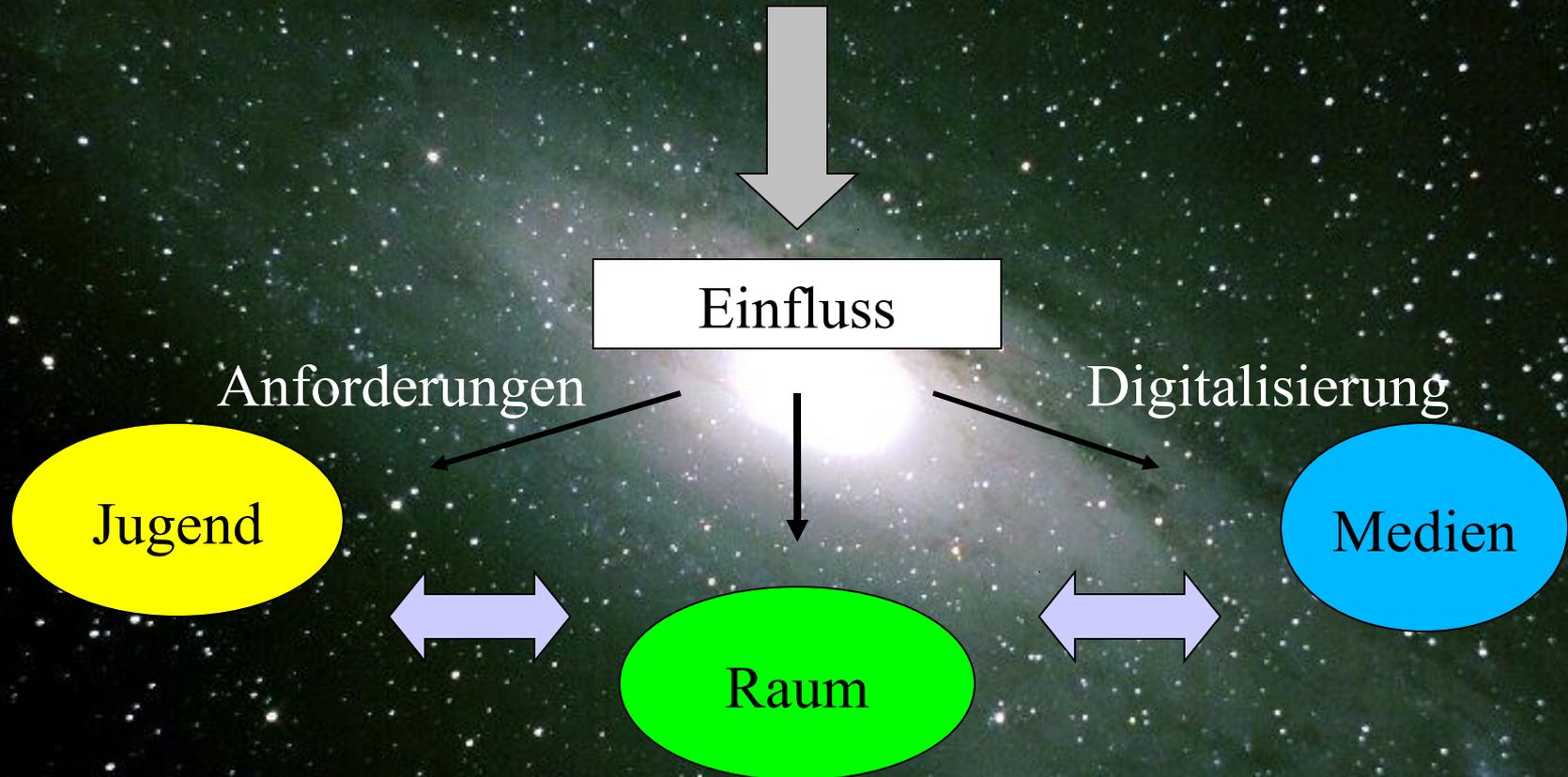


## „Beschleunigungsgesellschaft“

(vgl. Hartmut Rosa 2010)

- ▶ **Sozialer Wandel**
- ▶ **Beschleunigung des Lebenstempos**
- ▶ **Technische Beschleunigung**

# 1. Gesellschaftlicher Wandel im Zuge der Globalisierung

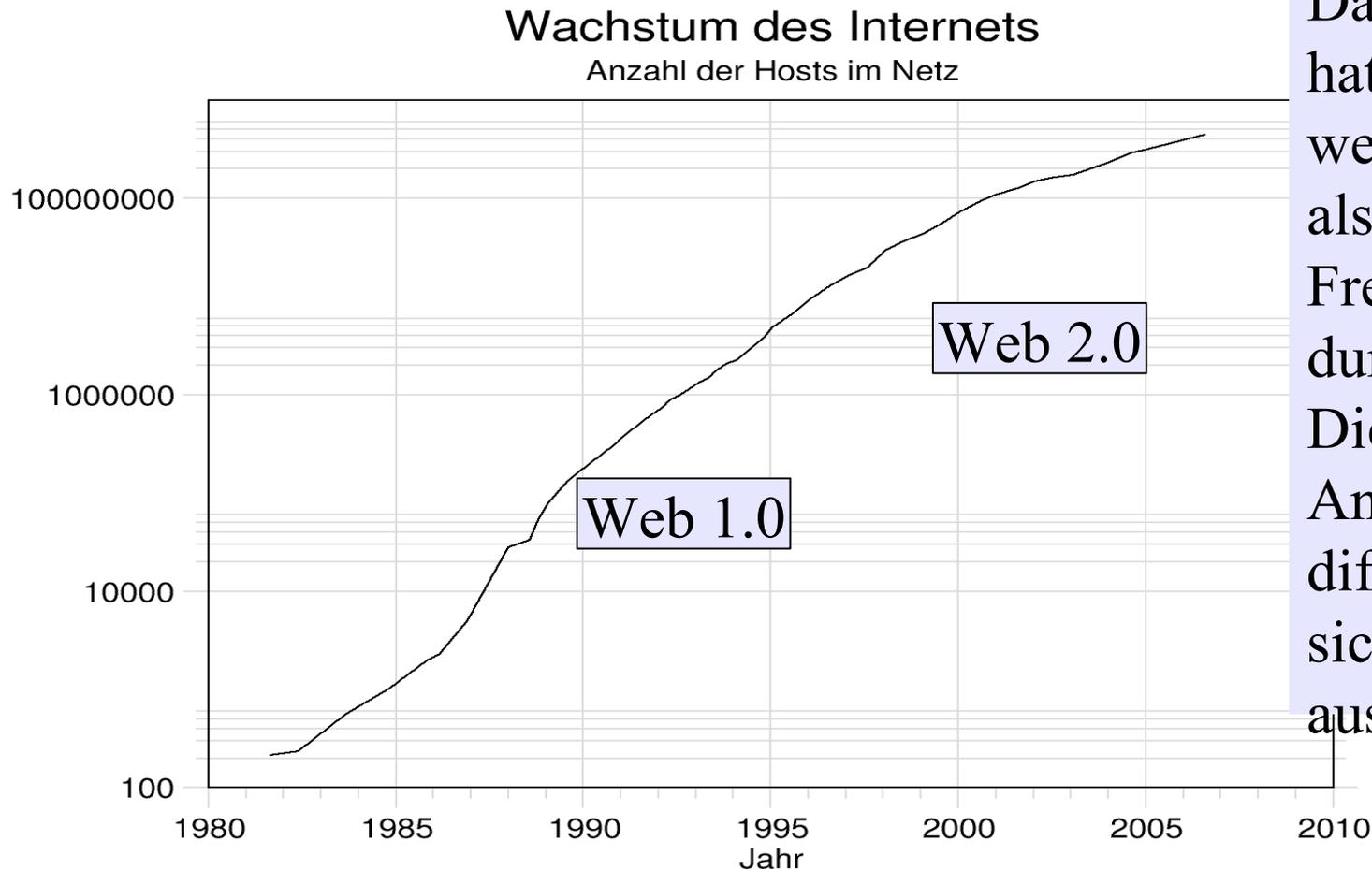


Verständnis von Raum & Zeit

Soziale Arbeit - Jugendarbeit

# 1. Gesellschaftlicher Wandel im Zuge der Globalisierung

## Zur Digitalisierung der Medien



Das Internet hat sich in nur wenigen Jahren als Massen- & Freizeitmedium durchgesetzt. Die Web-2.0-Anwendungen differenzieren sich bis heute aus.

# 1. Gesellschaftlicher Wandel im Zuge der Globalisierung

## Gesellschaftliche Anforderungen an die heutige Jugend:

- hohes Maß an Selbstorganisation, Selbstständigkeit und Eigenverantwortlichkeit
- Bewältigung des „Planungsparadoxons“ (sein Leben gut zu planen ohne planen zu können)
- Kompetenter Umgang mit Teil-Autonomie und biographischer Unsicherheiten/Unwägbarkeiten
- ausgeprägte Medienkompetenz von Klein auf

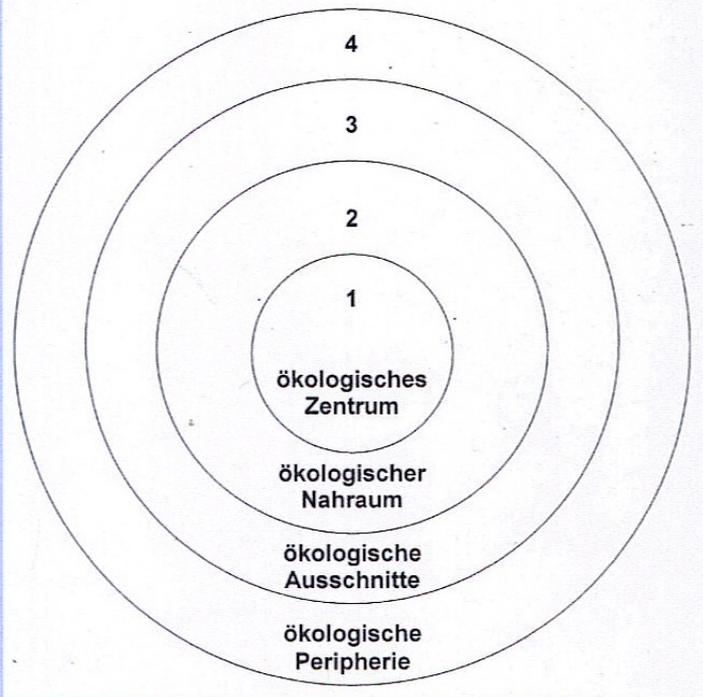
(vgl. Stauber 2008)

## 2. Sozialraumorientierung – Ansätze und Konzepte

- ▶ Je nach Disziplin tauchen unterschiedliche Raumbegriffe und -verständnisse auf.
  - Grundsätzlich lassen sich vor allem zwei unterschiedliche Raumverständnisse benennen: ein territorial-absolutistisches & ein relationales!
- ▶ Zur räumlichen Dimension in der Sozialen Arbeit

## 2. Sozialraumorientierung – Ansätze und Konzepte

### Schematische Darstellung der vier ökologischen Zonen

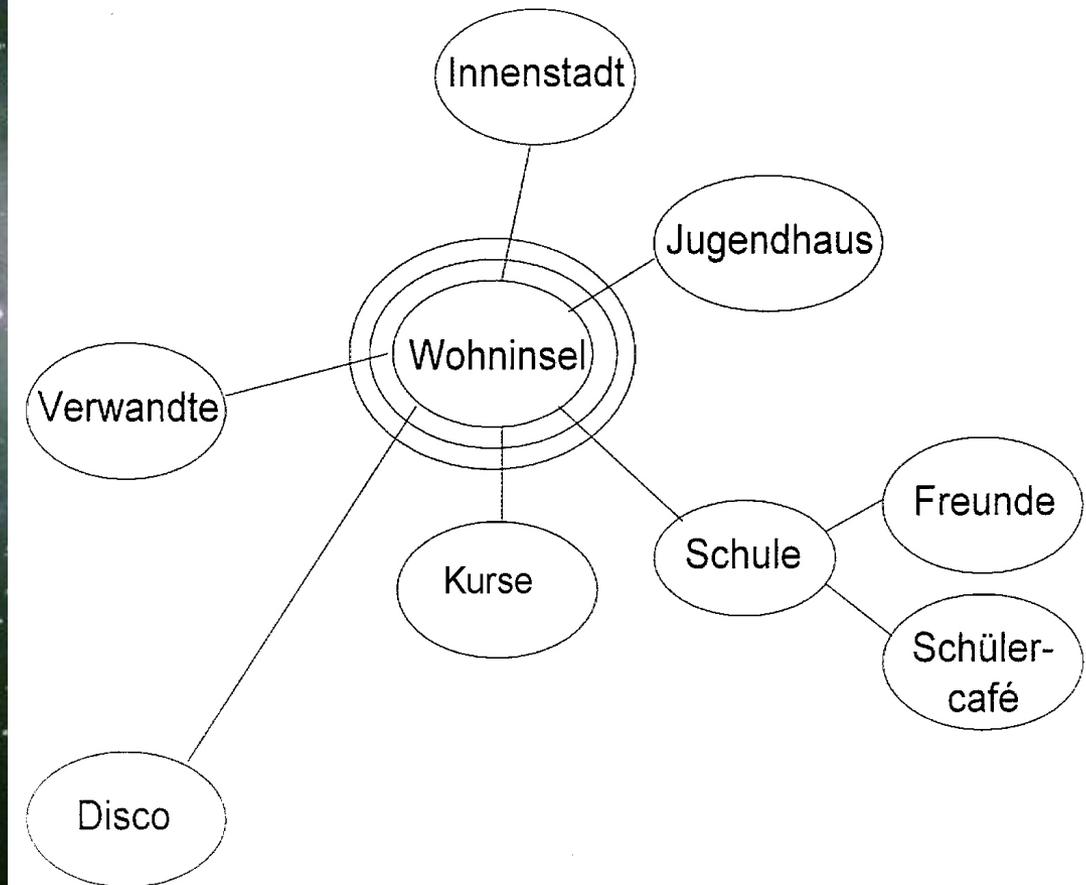


In Anlehnung an die Lebensweltanalyse von Muchow (1932), greift Baacke den Gedanken auf, dass sich Jugendliche „peu à peu“ die räumliche Umwelt erschließen. Der Aktionsradius nimmt zu.

Zonenmodell nach Baacke (1980)

## 2. Sozialraumorientierung – Ansätze und Konzepte

Zeihler berücksichtigt die individuellen Lebenswelten und die Struktur des Lebensraums von Kindern & Jugendlichen. Sie plädiert dafür, den Alltag als „verinselt“ zu Begreifen.



Inselmodell nach Zeihler (1983)

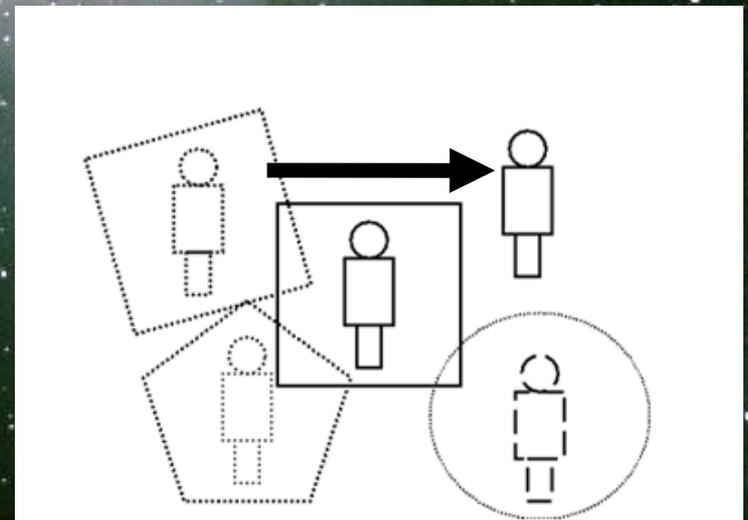
## 2. Sozialraumorientierung – Ansätze und Konzepte

Der gesellschaftliche Wandel und digitale Medien haben Auswirkungen auf den Alltag und die Lebenswelten von Jugendlichen. Dies wirkt sich auch auf Raumvorstellungen aus.

Sozialgeographie  
(Reutlinger 2005)

Raumsoziologie  
(Löw 2001)

Alle neueren Ansätze gehen im Kern davon aus, dass Räume dynamisch & in ihrer Prozesshaftigkeit zu begreifen sind.



## 2. Sozialraumorientierung – Neue Ansätze und Konzepte

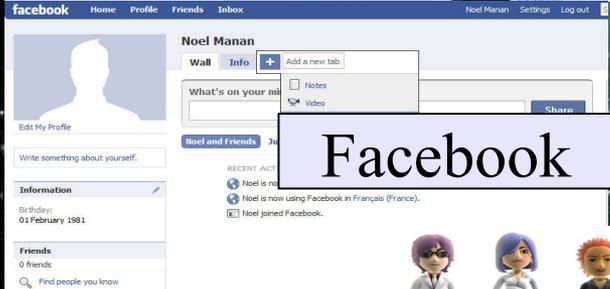
„Was jedoch Kinder und Jugendliche betrifft, die mit einer Cyberspace-Technologie aufwachsen, so ist meine Schlussfolgerung, dass in virtuellen Räumen systematisch wiederholt wird, was sich bereits in der verinselten Rauman eignung vorgegeben wird: Die Bezugnahme auf einen nicht einheitlich Raum“ (Löw 2001).

► Sie erleben Raum dynamisch und bewegt.

Nach Löw gehören symbolische & virtuelle Räume zu einem erweiterten Raumbegriff. Kommunikation & soziales Handeln findet auch im virtuellen Raum statt. Die erlebten Erfahrungen sind an Lebenswelten gekoppelt.

# 2. Sozialraumorientierung – Ansätze und Konzepte

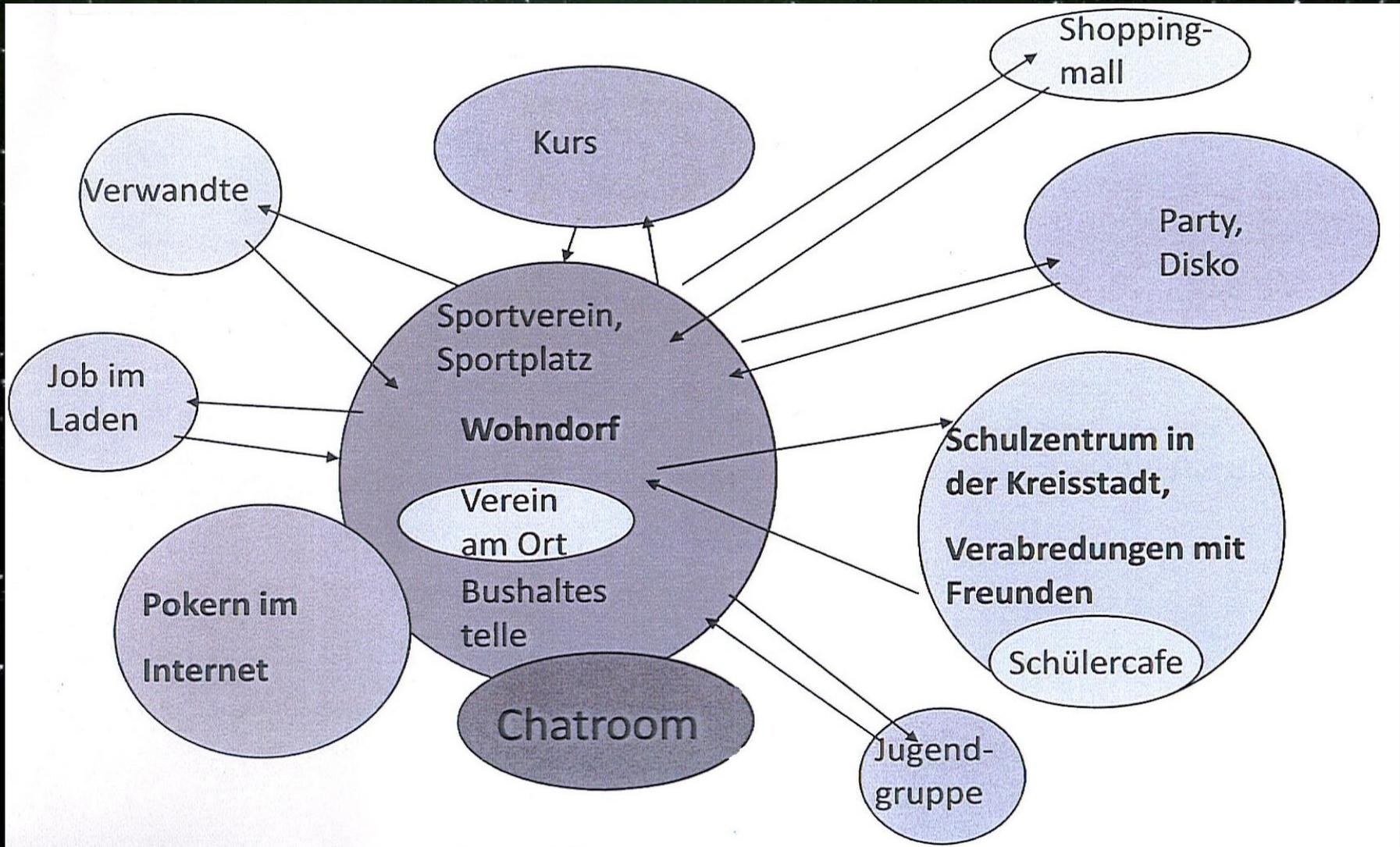
## Virtuelle Räume: Handlungs-, Spiel- & Multioptionsräume von Jugendlichen



### Orte virtueller Präsenz

## 2. Sozialraumorientierung – Ansätze und Konzepte

Auswirkungen für die Soziale Arbeit (Deinet 2005)



### **3. Zur milieuspezifischen Nutzung des virtuellen Raums**

#### **Die Jugend ist online!**

... 97% der Jugendlichen haben einen  
Internetzugang zu Hause

... 84% der 14- bis 18-Jährigen sind in  
Online-Communities vernetzt

### 3. Zur milieuspezifischen Nutzung des virtuellen Raums

Wer nutzt das Internet?

Wer hat Zugang zum Internet?

- Internetzugang
- Geräteausstattung

Wer nutzt den Zugang?

- Nutzung insgesamt

Wer nutzt das Internet wie?

- Nutzungsinhalte/-angebote
  - Aktiv/Passiv
- Dauer
- Häufigkeit
- Nutzungsfrequenz

**Mögliche Indikatoren:**

Alter

Geschlecht

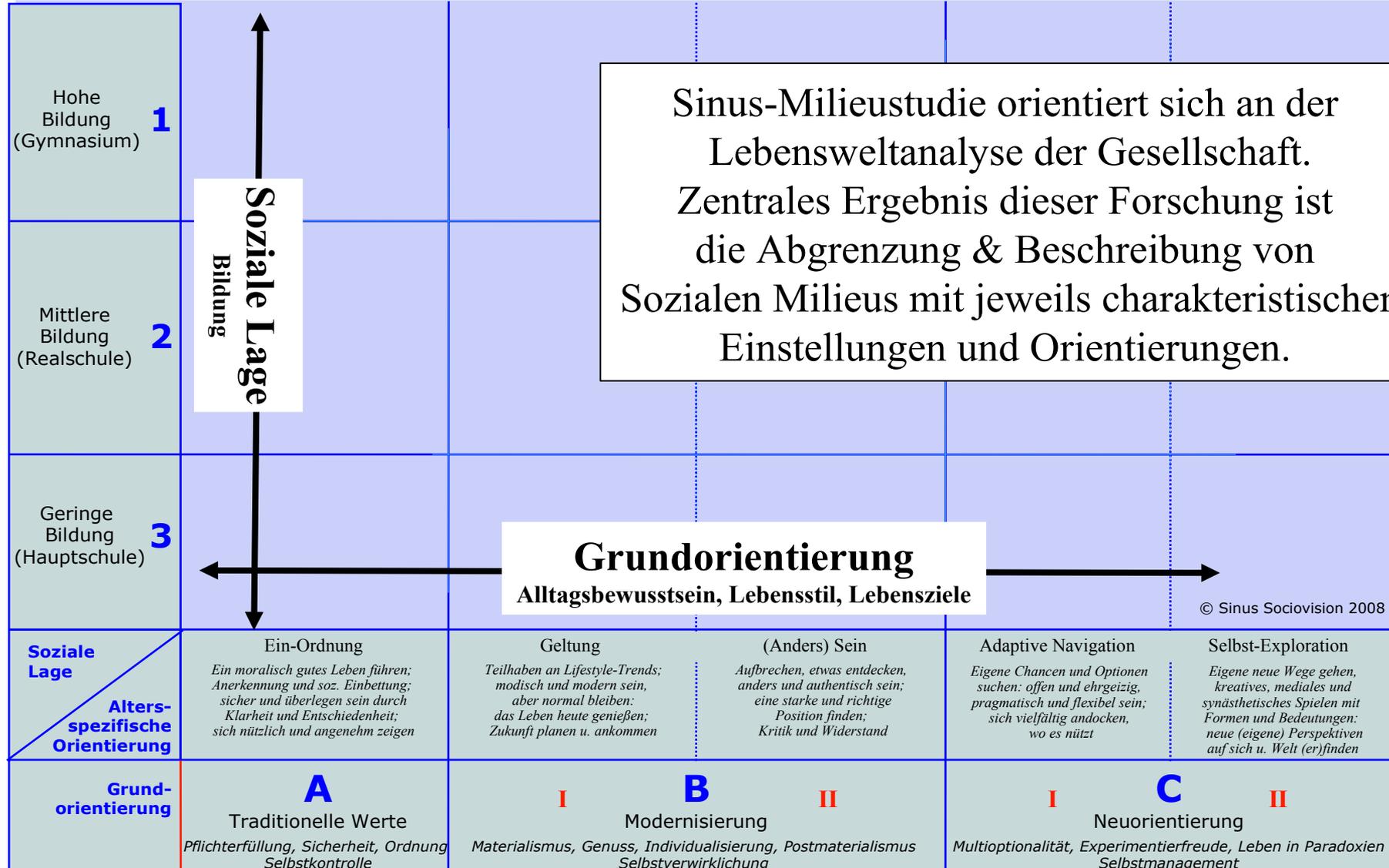
Formale Bildung

Migrationshintergrund

Soziale Herkunft/Milieu

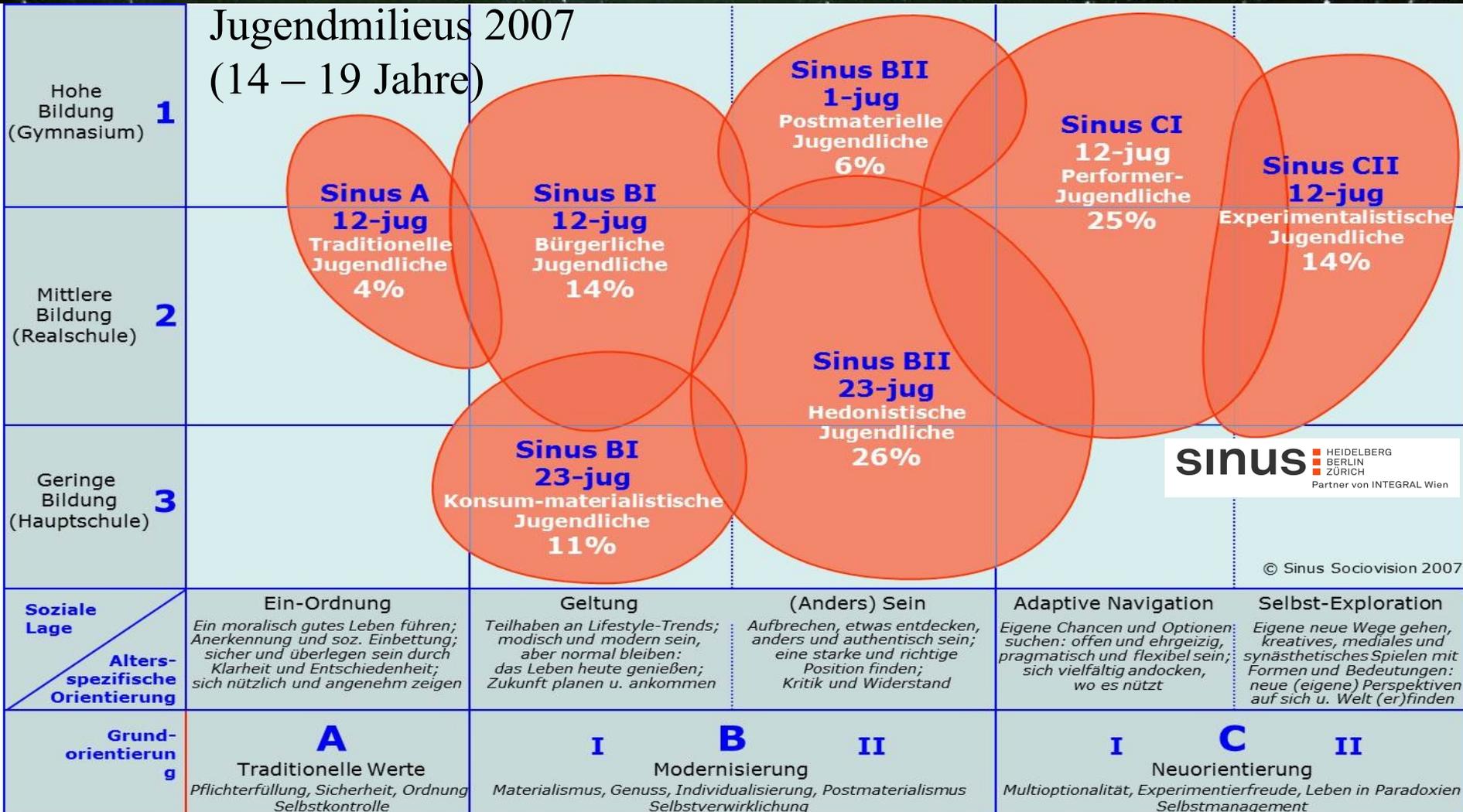
# 3. Zur milieuspezifischen Nutzung des virtuellen Raums

## Das Positionierungsmodell

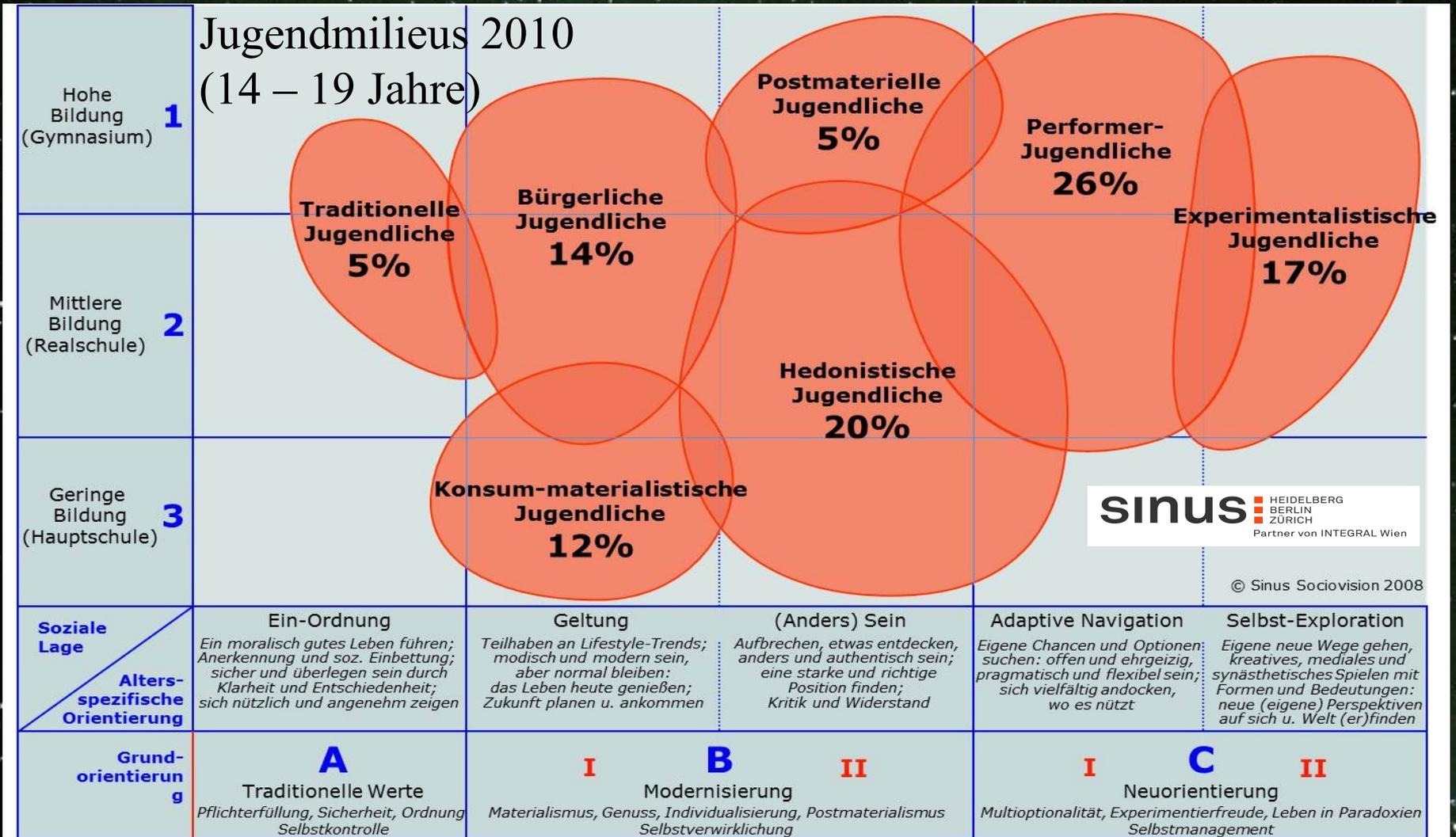


# 3. Zur milieuspezifischen Nutzung des virtuellen Raums

## Zur Milieuorientierung von Jugendlichen in Deutschland

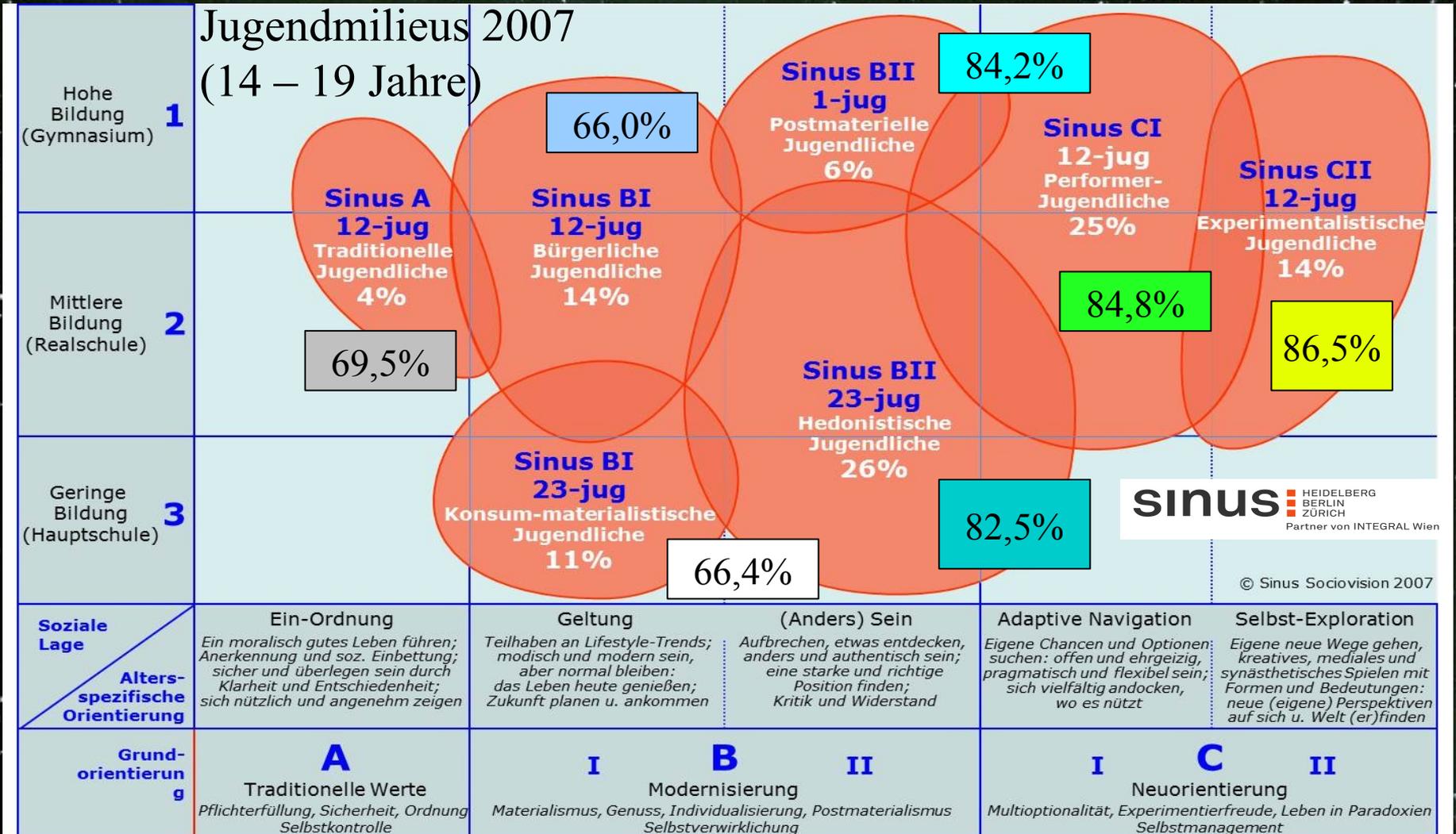


# 3. Zur milieuspezifischen Nutzung des virtuellen Raums



# 3. Zur milieuspezifischen Nutzung des virtuellen Raums

## Jugend online – wer ist denn nun online?



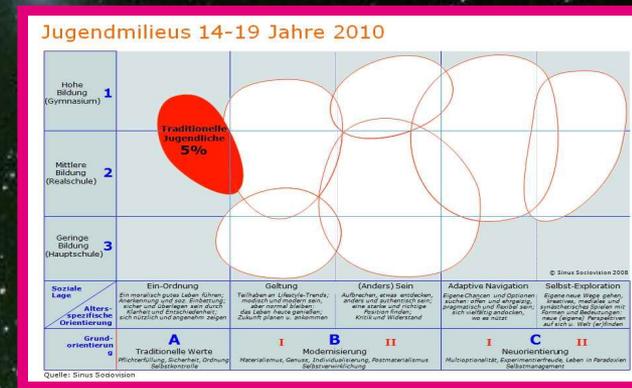
### 3. Zur milieuspezifischen Nutzung des virtuellen Raums

Obwohl heutzutage die Mehrheit der Jugendlichen online ist, ist die Aussage, dass heutzutage **alle** Jugendlichen online sind, kritisch zu hinterfragen.

Die Tatsache, dass viele Jugendliche (relativ unabhängig von Alter, Geschlecht, kultureller Prägung, Bildungshintergrund und sozialer Herkunft) das Internet nutzen, lässt **keine** Aussagen über die Art und Weise der Nutzung zu.



# Traditionelle Jugendliche (4%)



69,5% Online

Nutzung des Internets in der Freizeit für ...

- E-Mails versenden
- Sportnachrichten
- Aktuelle Wirtschafts- und Börseninformationen
- Nachrichten aus der Politik

# Sinus BI 12-jug Bürgerliche Jugendliche

1	Sinus BI 12-jug Bürgerliche Jugendliche			
2				
3				
	A	B	C	

Teilhabe

Distinktion der Konventionalität

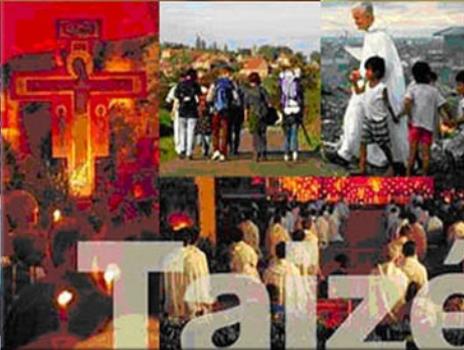
Entsprechung und Fortführung

modisch und modern sein, aber normal bleiben

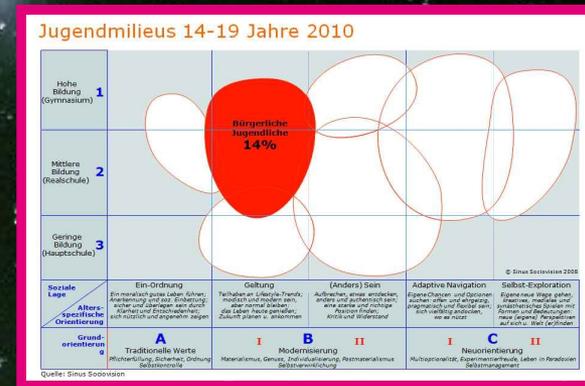
die Zukunft sicher planen und ankommen



worship + message + specials + limo + snacks  
lifexpress-TEAM : EC Künzelsau + C4C Künzelsau + ejw Künzelsau : www.lifexpress.de



# Bürgerliche Jugendliche (14%)



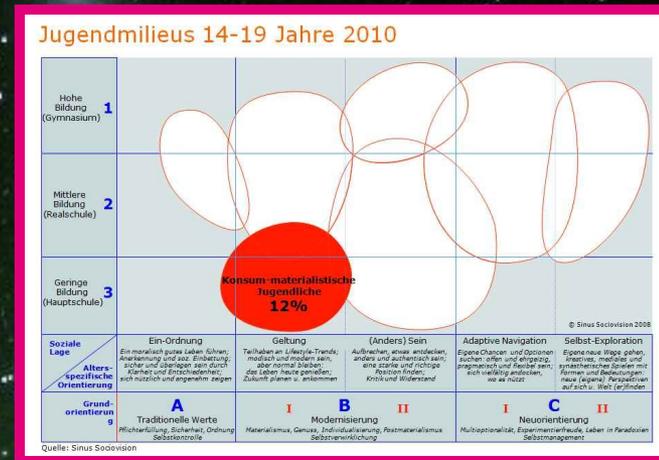
## 66,0% Onliner

Private Nutzung des Internets für ...

- Suchmaschinen nutzen
- Lokales aus der Region, Veranstaltungshinweise
- Fahrplan oder -auskunft
- Sport-, und Politiknachrichten
- Filme herunterladen und ansehen
- Online-Banking



# Konsum-materialistische Jugendliche (11%)



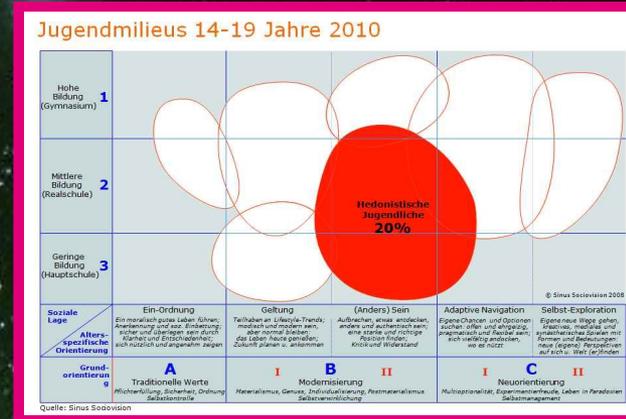
## 66,4% Onliner

Nutzung des Internets in Ihrer Freizeit für ...

- E-Mails versenden
- Chatten, sich mit anderen unterhalten
- SMS senden/empfangen
- Online-Shopping
- Musik herunterladen, tauschen
- Online spielen
- Stellen- und Wohnungsmarkt



# Hedonistische Jugendliche (26%)



## 82,5% Onliner

Private Nutzung des Internets für ...

- Musik herunterladen/tauschen
- Online spielen
- Shareware, Updates herunterladen
- Filme herunterladen und ansehen/ Serien schauen
- SMS senden und empfangen
- Teilnahme an Auktionen (Ebay)
- Lokales, Veranstaltungen, Kinoprogramm, ...
- Sportnachrichten
- Lotto und Glücksspiele
- Stellen- und Wohnungsmarkt

# Sinus BII 1-jug Postmaterielle Jugendliche

1	Sinus BII 1-jug Postmaterielle Jugendliche				
2					
3					
	Geborgenheit	Stärke	(Bewusst)Sein	Adaptive Navigativität	Synthesese
	A	B	II	C	II



**(Anders) Sein**

**starkes politisches Bewusstsein & idealistische Betonung von sozialer Gerechtigkeit**

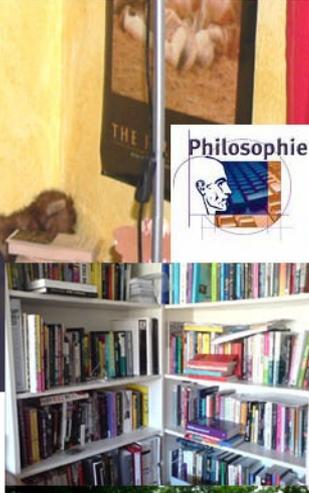


**gute 10 GRÜNDE Vegetarier zu werden**

**Kritik und Widerstand**



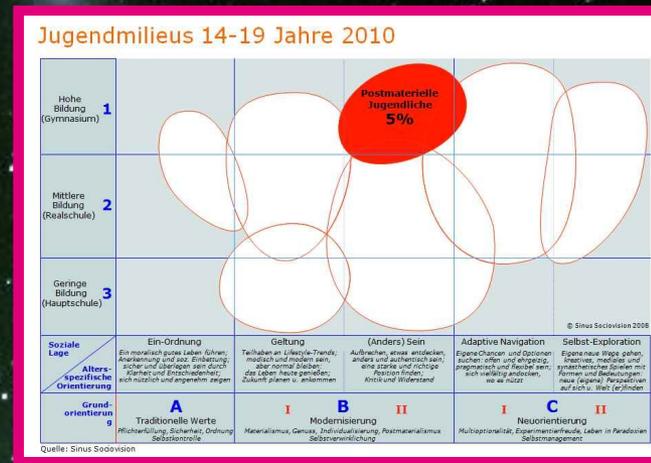
**hohe normative Maßstäbe an den Freundeskreis**



**Spiritualität**



# Postmaterielle Jugendliche (6%)



## 84,2% Onliner

Private Nutzung des Internets für ...

- Informationssuche durch Suchmaschinen
- Fahrplan und -auskunft
- Online-Shopping
- Sport- und Politiknachrichten
- Produkt- bzw. Dienstleistungsangebote von Firmen
- Telefonieren über Internet/Voice over IP
- Informationen über Gesundheitsthemen
- Online-Banking

# Sinus CI 12-jug Performer-Jugendliche

Hohe Bildung (Gymnasium)	1					
Mittlere Bildung (Hauptschule)	2					
Niedrige Bildung (Hauptschule)	3					
Intelligenz		Geborgenheit	Status	(Bewusst)Sein	Adaptive Navigation	Synästhesie
Abstrakte Fähigkeiten		Autonome Handlungsfähigkeit	Soziale Kompetenz	Interdisziplinäre Teamarbeit	Adaptives Handeln	Synästhesie
Emotionale Intelligenz		A	B	C		

## JUNGE NACHWUCHSELITE

EIGENE CHANCEN UND OPTIONEN SUCHEN



Erfolg haben mit dem Netzwerk

SELBSTSICHER, AMBITIONIERT, PRAGMATISCH, ZIELORIENTIERT

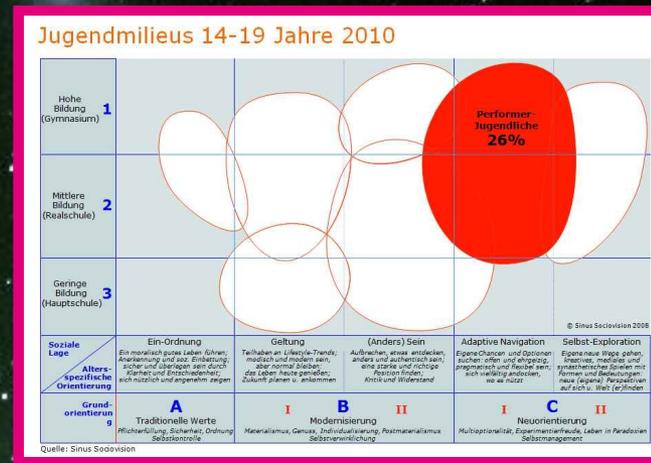
HOHE QUALITÄTS- UND MARKENANSPRÜCHE

SICH VIELFÄLTIG ANDOCKEN, WO ES NÜTZT

“KULTUR-ALLESFRESSER”



# Performer Jugendlicher (25%)



## 84,8% Onliner

Private Nutzung des Internets für ...

- Informationsrecherche
- Teilnahme an Auktionen
- Online-Shopping
- Lokales, Kino- und Theaterprogramm
- Shareware und Software auf den PC laden
- Online-Banking
- Produkt- und Dienstleistungsangebot von Firmen
- Fahrplan

# Sinus CII 12-jug Experimentalistische Jugendliche

1	2	3	4
10 bis 14 Jahre (Jugendliche)	15 bis 17 Jahre (Jugendliche)	18 bis 21 Jahre (Jugendliche)	22 bis 29 Jahre (Jugendliche)
			SINUS CII 12-JUG EXPERIMENTALISTISCHE JUGENDLICHE
			© SINUS-MEDIA 2007
<b>Einfluss</b> Abgrenzung gegenüber anderen Gruppen (Subkultur)	<b>Gelegenheit</b> Auf der Suche nach "eigenen" Orten (z.B. Internet, Clubs, etc.)	<b>Stil</b> "Eigene" Äußerung (z.B. Kleidung, Musik, etc.)	<b>(Bewusst) Sein</b> "Ich bin anders" (z.B. durch Musik, Kleidung, etc.)
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
	10 bis 14 Jahre	15 bis 17 Jahre	18 bis 21 Jahre

## Selbst-Exploration



kaum feste Lebensmodelle

Abgrenzung und Überlegenheitsgefühl gegenüber allzu selbstkontrollierten und "festgefahrenen" Jugendlichen



soziokulturelle Synästhesie & Bricolage

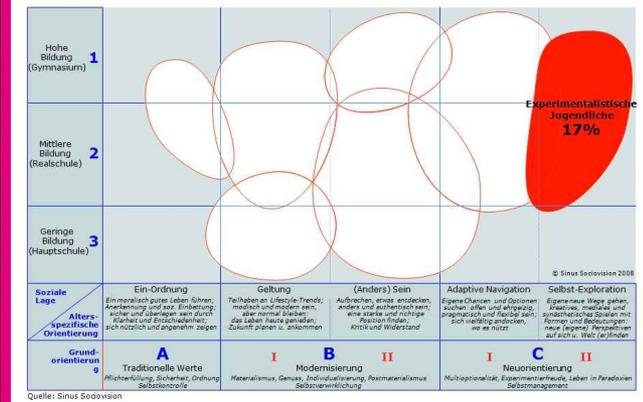


HENRI CARTIER-BRESSON  
Early Works  
17.02. - 08.06. 2008  
Kunsthalle Mannheim



# Experimentalistische Jugendliche (14%)

Jugendmilieus 14-19 Jahre 2010



## 86,5% Onliner

Private Nutzung des Internets für ...

- Chatten, sich mit anderen austauschen, unterhalten
- Online-Shopping
- Teilnahme an Auktionen
- Filme ansehen, herunterladen und brennen
- Jobsuche und Wohnungsmarkt
- Lotto, Glücksspiele
- Auskunft und Informationssuche, Nachrichten
- Online-Banking
- Erotik-Angebote

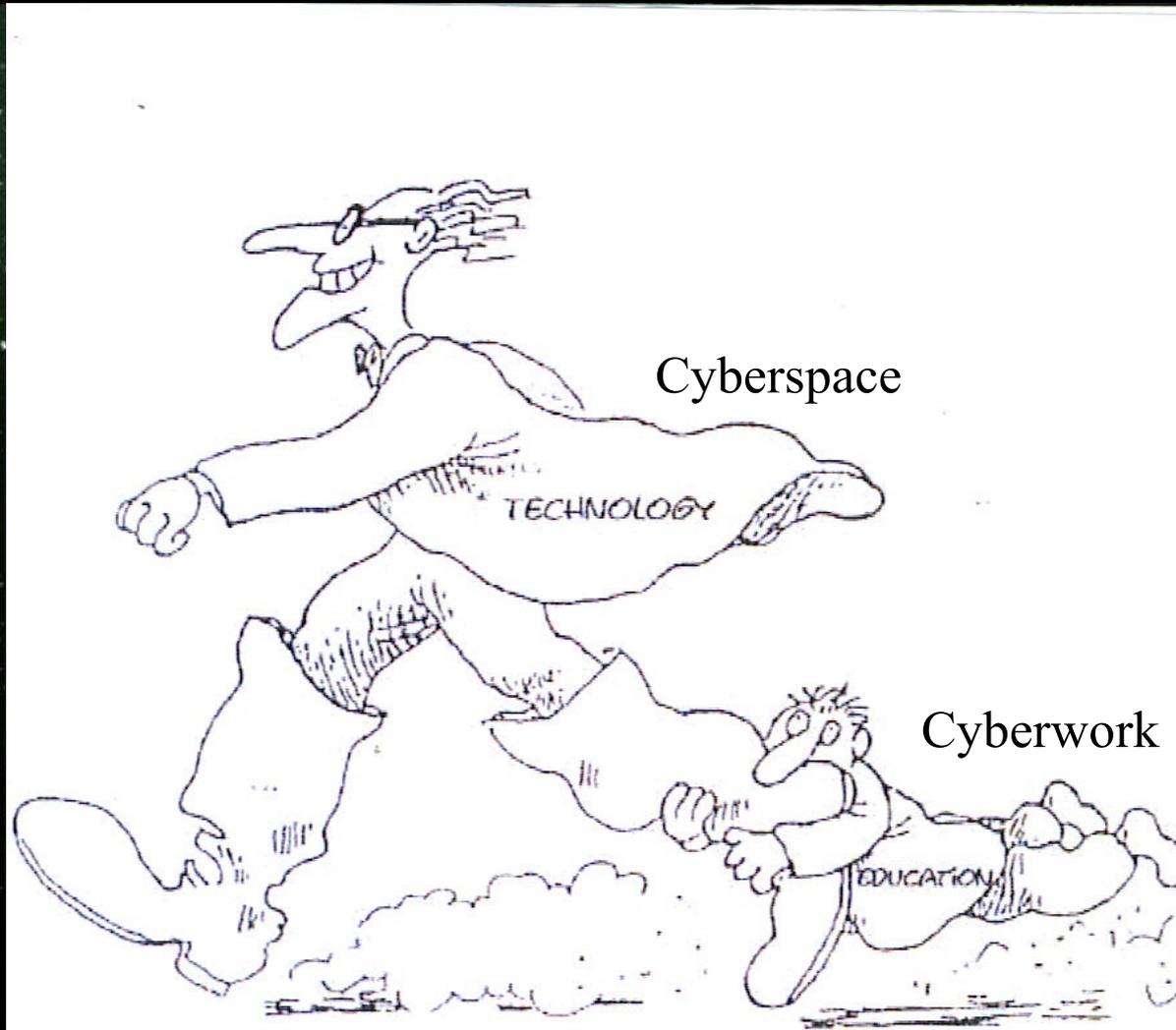
### 3. Zur milieuspezifischen Nutzung des virtuellen Raums

Die Aussage:

Alle Jugendliche sind heute online –  
ist künftig genauer zu überprüfen.

Frage: Welche Jugendliche sind online  
und wie nutzen sie bestimmte Angebote?!

## 4. Konsequenzen für die Jugendarbeit



## 4. Konsequenzen für die Jugendarbeit

Die Attraktivität des Internets hat in den letzten Jahren beständig zugenommen. Da die Nutzung allerdings auch mit **Risiken** (Datenklau, -missbrauch, Abzocke, Cybermobbing und sexuelle Belästigung) verbunden ist, ist es umso wichtiger, Jugendlichen einen kompetenten Umgang mit dem Internet zu vermitteln. (vgl. Eggert 2009)

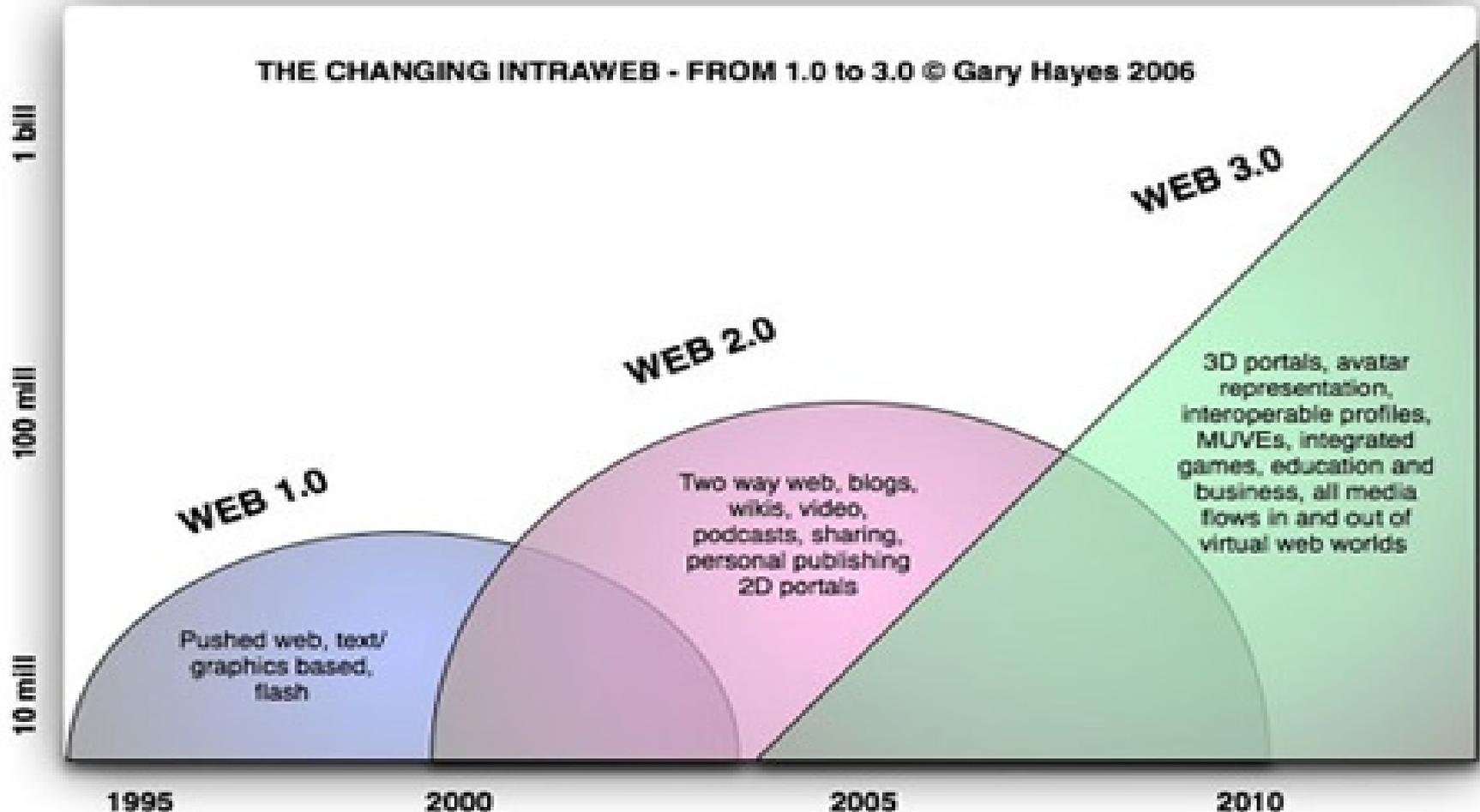
Es ist Aufgabe der Pädagogik, möglichst **alle** Jugendlichen zur Nutzung zu befähigen, um vorhandene digitale Ungleichheiten zu reduzieren und abzubauen.  
(vgl. Kortmann 2009)

## 4. Konsequenzen für die Jugendarbeit

Es ist eine zentrale Herausforderung Kindern und Jugendlichen zu ermöglichen eine vernünftige Balance zwischen dem Ausprobieren neuer Kommunikationskulturen einerseits und der Entwicklung stabiler Beziehungen andererseits zu finden.

„Was wir brauchen sind zielgruppenspezifische Konzepte, die nicht technisch oder instrumentell reduziert sind“, sondern Angebote, die „ästhetisch, sozial und kommunikativ auf die jeweiligen Bedürfnisse, Aneignungsformen und Themen hin angelegt sind“ (Niesyto 2007, S. 167).

# Ausblick – wo geht es hin?



**Vielen Dank  
für  
Ihre Aufmerksamkeit**

**Kontakt: Christiane Bollig**  
**ch.bollig@hilfezurselbsthilfe.org**  
**Auch bei Facebook: unter Chrissi Bollig**