

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	I
Abkürzungsverzeichnis	III
Anhangverzeichnis	IV
1. Einleitung	1
1.1. Ausgangslage.....	1
1.2. Ziel der Bachelorarbeit	2
1.3. Erkenntnisinteresse und forschungsleitende Fragestellung	3
2. Grundlagen	4
2.1. Soziale Medien	4
2.1.1. Begriffsdefinition	4
2.1.2. Merkmale	4
2.1.3. Vorstellung einiger Netzwerke und ihrer Schwerpunktsetzung.....	5
2.1.3.1. Facebook	5
2.1.3.2. Twitter.....	6
2.1.3.3. Instagram	6
2.1.3.4. WhatsApp	7
2.1.3.5. YouTube	8
2.2. Erfahrung als Mittel der Entwicklung	9
2.2.1. Begriffsdefinition	9
2.2.2. Entstehung von Erfahrung.....	9
2.3. Entwicklung von Kindern und Jugendlichen	10
2.3.1. Entwicklungsmodelle	10
2.3.1.1. Entwicklung nach Erikson.....	10
2.3.1.2. Entwicklung nach Mead.....	12
2.3.2. Faktoren innerhalb der Entwicklung.....	13
3. Forschung	14
3.1. Forschungsstand	14
3.2. Methodiken der Forschung	15
3.2.1. Quantitative Forschung	15
3.2.2. Qualitative Forschung	16
3.2.3. Gewähltes Verfahren	17
3.3. Erfahrung im Forschungsprozess	21

4. Empirische Betrachtungen	23
4.1. Analyse der durchgeführten Interviews	23
4.2. Zusammenhang der sozialen Netzwerke und der Entwicklung	27
4.2.1. Eigene Beobachtungen	27
4.2.2. Vergleich Fremdforschung mit den eigenen Ergebnissen	35
5. Fazit	38
Literaturverzeichnis	41
Anhang	43

Abkürzungsverzeichnis

z.B. zum Beispiel

bzw. beziehungsweise

ca. zirka

Bsp. Beispiel

vs. versus

Anhangsverzeichnis

Anhang 1: Selbstständigkeitserklärung	43
Anhang 2: Transkription Interview	44
Anhang 3: Kodierungsverzeichnis	49

1. Einleitung

1.1. Ausgangslage

Es sei zunächst erwähnt, dass zur besseren Lesbarkeit nur die männliche Genderform verwandt wird, aber jede andere Genderform in die Aussagen inkludiert werden. Weiter werden im späteren Verlauf dieser Arbeit mehrfach die englischen und deutschen Begriffe für Inhalte verwandt (zum Beispiel social Media und soziale Medien). Dies geschieht auf der Grundlage dessen, dass sowohl die deutschen als auch englischen Ausdrücke in den professionellen und allgemeinen Sprachgebrauch eingeflossen sind. Soziale Netzwerke stellen ein Faszinosum der heutigen Zeit dar. Betrachten wir die Struktur dieser Form des sozialen Austausches genauer, erkennen wir Parallelen zu einem der wichtigsten Dinge innerhalb unseres jeden Lebens. Des Gehirns. Das Gehirn ist aus schier unendlich vielen Neuronen und den Verbindungen zwischen diesen aufgebaut. Genau diese Verbindungen sind es, die uns zu komplexen Aktionen befähigen. Eine einzelne Neurone ist nur zu sehr begrenzten Aufgaben fähig, nur im Verbund mit anderen entwickeln sie die Fähigkeit, uns das beinahe unendlich wirkende Potential unserer Gedanken, zu eröffnen. In jeder Sekunde wird in unserem neuronalen Netz eine unzählbare Anzahl an Informationen in Form von elektronischen Impulsen ausgetauscht. Aus diesen bilden sich nicht nur die Grundfunktionen des menschlichen Lebens, sondern auch Exoten wie Sprache, Gedanken, Kunst. Die Entwicklung dieser erfolgt durch die Aufnahme und Verarbeitung von Informationen. Durch diese Informationsverarbeitung gelingt es uns erst, unsere speziellen Persönlichkeiten und Fähigkeiten auszuarbeiten. Speziell die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen ist ein Forschungsgebiet, welches gesonderter Aufmerksamkeit bedarf. Die Möglichkeiten der Informationsaufnahme haben sich in den vergangenen Jahren stark verändert. 90% aller Jugendlichen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest 2015:29) im Alter von 12 Jahren bis 19 Jahren und 63 % der Kinder im Alter von 6 bis 13 Jahren (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest 2014:33) nutzen das Internet. Netzwerke wie Facebook, Twitter, Instagram oder WhatsApp stellen einen Kernpunkt im Leben eines jeden Heranwachsenden dar. Jede Neurone des sozialen Netzwerkes feuert Informationen ab, welche von anderen Neuronen angenommen und verarbeitet werden. Jedoch bestehen diese, anders als im Gehirn, nicht aus elektronischen Impulsen sondern aus Posts und

Tweets über das eigene oder fremde Leben. Bilder und Musik werden geteilt. Politische Parteien betreiben Wahlkämpfe und Prominente teilen ihr Leben mit den Fans. Wir profitieren durch den Austausch mit Gruppen des eigenen Interesses oder kompensieren die Defizite der eigenen Fähigkeiten durch das Gespräch mit anderen. Wie beeinflussen diese Informationen aber auch Möglichkeiten dieser Plattformen die Entwicklung der Kinder und Jugendlichen? Beschleunigt oder verlangsamt es sie? Oder hat sie überhaupt keinen Einfluss auf sie und es ist eine Verlagerung von der realen in die digitale Welt. Welche Formen der Aufklärungsarbeit gibt, bzw. bedarf es, um den heranwachsenden Jugendlichen den Unterschied zwischen den digitalen und realen Lebenswelten bewusst zu machen? Vor dem Hintergrund der Kinder- und Jugendarbeit und der sich immer weiter verändernden Digitalwelt, bedarf es eines sich stetig aktualisierenden Konzeptes zur Umsetzung einer adäquaten medienpädagogischen Arbeit.

1.2. Ziel der Bachelor Arbeit

Ziel der vorliegenden Bachelorarbeit ist es, zunächst den Begriff der sozialen Medien zu definieren und einige der populärsten Netzwerke vorzustellen und ihre Selbstständigkeitsmerkmale zu beschreiben. Im darauffolgenden Teil wird der Aspekt der Entwicklung innerhalb des Unterpunktes „Erfahrung als Mittel der Entwicklung“ betrachtet. Innerhalb dieses Themas werden die Thematiken Entwicklung und Erfahrung miteinander in Verbindung gebracht und Fragen nach dieser Verbindung gestellt. Weiter wird nach den Arten von Erfahrungen gefragt. Im Folgenden werden zwei Theorien der Entwicklungstheorie vorgestellt und die Faktoren innerhalb der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen begutachtet. Durch die Durchführung einer kleinen Empirie sollen Fragen nach dem Nutzungsverhalten der Kinder und Jugendlichen beantwortet werden, um aus diesen Ergebnissen, in Verbindung mit externen Untersuchungen den Versuch zu unternehmen, die maßgebende Fragestellung „Welchen Einfluss haben soziale Medien innerhalb der Entwicklung mit Kindern und Jugendlichen?“ zu beantworten. Im letzten Punkt der Arbeit soll ein Praxisbezug unter Hilfenahme der Ergebnisse der Empirie und der eigenen gewonnenen Erfahrungen hergestellt werden. Dieser Praxisbezug soll durch das Herstellen eines Zusammenhangs der Sozialen Arbeit und sozialer Medien hergestellt werden. Es sollen Vermutungen aufgestellt werden, welche Möglichkeiten soziale Arbeit besitzt, um auf dieses

Phänomen der Neuzeit adäquat zu reagieren, um Interventionsstrategien oder gar Möglichkeiten für die Nutzung für pädagogische Zwecke zu entwickeln.

1.3. Erkenntnisinteresse und forschungsleitende Fragestellung

Als Sozialarbeiter besitze ich das Privileg, hinter die Kulissen von sozialen Einrichtungen zu blicken und die sozialen Geflechte zu betrachten und zu analysieren. Innerhalb des Praxissemesters, welches innerhalb des Zeitraums von 20 Wochen stattfand, konnte ich diese Netzwerke im Kontext der Schule beobachten. In meinem Fall im speziellen Umfeld der Sekundar- und Gemeinschaftsschule. Daher sei auch gesagt, dass wenn ich von Schule spreche, diese Schulform angesprochen wird. Klassenverbände sind ein komplexes Gebilde. So bilden sich soziale Verknüpfungen durch den zusammen verlebten Schultag, aber auch durch vorangegangene Beziehungen. Diese können zum Beispiel in Grundschule, Familie oder Kindergarten wurzeln. Obgleich sich die oben genannten Strukturen in den letzten zehn Jahren kaum bis gar nicht verändert haben, so haben sich doch einige Möglichkeiten des sozialen Austausches geändert. Vor noch nicht einmal 15 Jahren wusste noch niemand etwas über Twitter, Facebook oder WhatsApp. Durch die Betrachtung des sozialen Konstruktes Klasse in Verbindung mit meiner eigenen Vita, eröffnet sich die Frage nach dem „Was hat sich geändert?“ und „Welche Veränderung hat dies bewirkt?“. Einen Teil der ersten Frage lässt sich durch die Betrachtung unseres Alltages beantworten. Durch die Erfindung des Smartphones und der miteinhergehenden Möglichkeit der Dauerverbindung mit dem World Wide Web. Soziale Netzwerke sind Teil der Lebenskultur vieler Menschen geworden, und damit auch vieler Kinder und Jugendlicher. Dieses Phänomen konnte ich beobachten. Klassen- und Cliquenchats auf WhatsApp, das Teilen des eigenen Lebens auf Twitter, Instagram oder Facebook, sind Teil der Jugendkultur geworden. Ebenso wie die scheinbare Veränderung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Neben den physiologischen Veränderungen von Kindern und Jugendlichen besteht auch die Frage nach der seelischen und geistigen Entwicklung von Kindern. Haben sich die Bildung der Individualität, das Lernen, der Umgang mit den Problemen des Alltages verändert? Diese Fragen und die sozialen Möglichkeiten sind es die zur leitenden Fragestellung dieser Arbeit geführt haben: „Wie beeinflussen soziale Medien die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen?“ Haben sie sich verändert? Haben sie sich beschleunigt oder ist es nur eine Verschiebung von der realen in die digitale Welt? Die in dieser

Arbeit untersuchte These lautet: „soziale Medien beeinflussen die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen“.

2. Grundlagen

2.1. Soziale Medien

2.1.1. Begriffsdefinition

Eine genaue Definition für soziale Medien oder social Media zu beschreiben ist bei einem Medium, welches sich in ständiger Entwicklung befindet, ist eine Herkulesaufgabe. Dennoch fasst die Aussage "Social Media bezeichnet Online-Dienste, die den Nutzern helfen, Inhalte, Meinungen und Informationen auszutauschen oder gemeinsam zu erarbeiten."(Primbs 2016 S.5) wohl alle Eigenschaften von Social Media zusammen und eignet sich daher für eine allgemeine Definition.

2.1.2. Merkmale

Es besteht eine Differenzierung zwischen dem Bereich der Massen- und dem der sozialen Medien. So basieren die meisten klassischen Massenmedien, wie dem Fernsehen, Printmedien oder dem Radio, auf einem einseitigen Kommunikationsweg. Weiter sind sie meist mit hohen Produktionskosten verbunden. Soziale Medien sind Teil der so genannten Neuen Medien. Diese beschreiben Medien, welche die Informationsübermittlung auf digitalem Wege ermöglichen. Beispielhaft steht das World Wide Web oder der Emailverkehr für einen Teil dieses Mediums. Da social Media und damit auch social Networks Teil des digitalen Informationsnetzwerkes sind, bestehen für sie die gleichen Merkmalsausprägungen wie für alle neuen Medien. Sie definieren sich durch die Möglichkeiten der Multimedialität (dem Ansprechen verschiedener Sinne wie Hören, Sehen), der Multicodierung (der Darstellung eines Sachverhaltes über verschiedene Darstellungsmethoden wie Bild, Text, Film) und der Interaktivität des Mediums (User können das Medium beeinflussen). Weiter sind Hyperlinking (die Möglichkeit des Verbunds von Informationen), Globalität (Uservernetzung) und die Asynchronität (das Medium ist zeit- und raumunabhängig) wichtige Merkmale des Mediums (Mack 2016 S. 17). Adaptieren wir die genannten Merkmale auf die der sozialen Medien bzw. sozialen Netzwerke, lassen sich die Merkmale wie folgt definieren. Dem User wird es ermöglicht sich mit anderen Usern durch Freundschaften, Follows oder Abonnements zu vernetzen

(Globalität). Es ist möglich, dass User den generierten Content auf verschiedene Arten Darstellen, entweder als Bild, Audiodatei, Text oder Film (Multicodieren). Nutzer können den veröffentlichten Content beispielsweise durch Likes oder, Kommentare beeinflussen (Interaktivität). Die Nutzer können Fremdcontent durch Verlinkungen, mit ihren eigenen Verbinden oder Inhalten lassen sowie das Teilen mit anderen Verbreiten (Hyperlinking). Alle genannten Merkmale können Zeit- und Raumunabhängig, zu jeder Zeit, an jedem Ort durchgeführt werden (Asynchronität).

2.1.3. Vorstellung einiger Netzwerke und ihrer Schwerpunktsetzung

2.1.3.1. Facebook

Das 2004 gegründete Social Network Facebook (Anm. Es wird speziell von dem sozialen Netzwerk Facebook gesprochen. Andere Plattformen wie WhatsApp oder Instagram, welche ebenfalls zum Unternehmen Facebook gehören werden extern betrachtet) gilt mit seinen 1,65 Milliarden Nutzern (Facebook Inc. 2016 b) als das größte soziale Netzwerk weltweit. 38% der deutschen Jugendlichen nutzen Facebook. (Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest 2015 :34) Die Altersgruppe Kinder wird deshalb exkludiert, da die Richtlinien Facebooks ein Mindestalter von 13 Jahren angeben (Facebook Inc. 2015) Inhaltlich setzt Facebook auf eine Vernetzung der User über gemeinsame Interessen. Es dient dazu, Verbindungen zu der Peer Group oder Familie zu erhalten. Facebook gibt dazu an: „Founded in 2004, Facebook’s mission is to give people the power to share and make the world more open and connected. People use Facebook to stay connected with friends and family, to discover what’s going on in the world, and to share and express what matters to them“ (Facebook Inc. 2016 a). Inhalte, welche dem User ermöglichen, sich mit seinen informellen Gruppen zu verbinden, sind das Teilen von Posts, das „Liken“ bzw. Teilen von Inhalten, oder die Angabe von Interessen. Der Begriff Posten beschreibt das Teilen von Gedanken, Momenten des eigenen Lebens, Fotos, Internetseiten etc. mit seinen Kontakten. Diese können von anderen Usern „geliked“, kommentiert oder geteilt werden. Liken bezeichnet die Zustimmung oder eine meist positive Aufnahme des geposteten Inhaltes. Teilen heißt hier, dass der Inhalt, je nach Privateinstellungen, allen befreundeten Usern oder jedem Nutzer angezeigt wird. Angezeigt wird der Content auf der so genannten Timeline. Diese ist eine chronologische Aufzählung des von anderen Usern generierten Contents. Facebook spezialisiert sich nicht auf ein Medium der Darstellung, wie zum

Beispiel Instagram, welches sich auf Fotografien beschränkt. Es ist vielmehr ein social Network, welches sich auf eine Breite von Informationen ausgerichtet hat. Facebook besitzt weiter eine Chatfunktion wodurch Nutzer in einem privaten Rahmen Nachrichten austauschen können.

2.1.3.2. Twitter

Zirka 320 Millionen Menschen nutzen Twitter Weltweit (Twitter Inc. 2015). Twitter ist ein Social Network mit einem Mikroblog Charakter. Das bedeutet, dass, ähnlich anderen Social Networks, eine Spezialisierung auf dem Vernetzen mit relevanten sozialen Gruppen des eigenen Lebens besteht. Diese können Privatpersonen, aber auch Personen des öffentlichen Lebens sein. Die Informationsweitergabe beschränkt sich nicht auf ein Medium, sondern ist, ähnlich der Informationsweitergabe Facebooks, auf ein breites Spektrum ausgelegt. Die Spezialisierung „Mikroblog“ wird deswegen genannt, da Twitter eine Limitierung der Zeichenzahl innerhalb seiner Posts (hier genannt *Tweets*) erzwingt. Diese Limitierung beläuft sich auf 140 Zeichen. Das dient der Einschränkung der Posts auf das Essentielle. Inhalt eines Tweets können Nachrichten, Bilder oder Internetseiten sein. Jedoch ist die Einschränkung innerhalb der Zeichenanzahl nicht das einzige Alleinstellungsmerkmal des sozialen Netzwerks. Weitere Merkmale bilden das so genannte *Hashtag*, der *Retweet* und die *Follower*. Das Hashtag (#) bildet in Kombination mit einem Verbund von Wörtern ohne Leerzeichen (Bsp. #Bachelorarbeit) eine Art Sammelbegriff für Tweets. Jeder Tweet, welcher den Hashtag beinhaltet, kann nun unter diesem nachgelesen werden. Retweets bezeichnet innerhalb Twitters das Teilen von Inhalten auf der eigenen Profilseite. Diese Inhalte werden auf einer Timeline chronologisch dargestellt. Der Begriff Follower kann mit Abonnenten gleichgesetzt werden. Jedem Follower werden die Tweets des Abonnierten angezeigt.

2.1.3.3 Instagram

Laut offiziellen Zahlen nutzen 400 Millionen User (Statista GmbH 2016) monatlich das Angebot Instagrams. Von den 400 Millionen Nutzern sind ca. 9 Millionen in Deutschland beheimatet (ebd.). Instagram gehört zur Unternehmensgruppe Facebook, wird aber nach wie vor als alleinstehende Internetseite und Applikation angesehen. Sie ist ein auf Foto- und Videocontent spezialisiertes Social Network. Unterschiede innerhalb der Versionen des sozialen Netzwerkes

bestehen in folgenden Punkten. Die Applikation Instagram können wir als Contentgenerator und Betrachtungstool für diesen bezeichnen. Mit ihr lassen sich Fotos und Videos aufnehmen und durch eine interne Bearbeitungssoftware aufbereiten. Beispiele für diese Bearbeitungsmöglichkeiten sind Filter, Kontrastveränderung und Sättigungsanpassungen. Diese drei sind jedoch nur Beispiele für die Möglichkeiten der Bearbeitung innerhalb der App. Die Applikation bietet die Funktion, den generierten Content anderer User zu betrachten. Die Fotos und Videos können jedoch nur betrachtet werden, wenn der Nutzer dem entsprechenden Userprofil folgen. Hier gibt es zwei Arten von Profilen: öffentliche und private. Öffentliche Profile können von jedem eingesehen und abonniert werden. Im Gegensatz dazu steht das private Profil, bei dem der Besitzer erst das Einverständnis geben muss, damit User ihn abonnieren und damit seinen Content betrachten kann. Funktionen wie das Liken und Kommentieren sind ebenso wie in allen sozialen Netzwerken implementiert. Neben der App wird außerdem eine Internetseite angeboten. Auf dieser fehlt jedoch die Funktion des Hochladens von Bildern. Es ist also ein reines Betrachtungs- und Interaktionstool für den User.

2.1.3.4. WhatsApp

Eine Milliarde User nutzten WhatsApp im Februar 2016. Davon ca. 33 Millionen allein in Deutschland (Statista GmbH 2015). Die Plattform WhatsApp ist im eigentlichen Sinne kein Social Network, sondern ein Messenger. Das bedeutet, dass, anders als bei den anderen genannten Plattformen, z.B. keine Timeline den generierten Content aller Freunde an der eigenen Seite anzeigt. WhatsApp ist Teil des Unternehmens Facebook, wird aber als ein externes Programm gesehen. WhatsApp besteht aus einer Applikation (App) und ist für alle gängigen Smartphone Betriebssysteme zugänglich [gemeint sind die Betriebssysteme IOS, ANDROID, Windows und Blackberry] und einer Internetseite, welche aber nur bei aktivem Smartphone und WhatsApp nutzbar ist. Es ist, anders als bei Facebook, Instagram oder Twitter nicht kostenlos. Es besteht eine Abonnementpflicht, welche jährlich bezahlt wird. Ebenfalls ein Alleinstellungsmerkmal ist es, dass keine externe Emailadresse benötigt wird. Das Konto ist an die Handynummer gekoppelt. Anders als bei den social Networks gibt es bei WhatsApp keine offene Suchfunktion für Nutzer. Das bedeutet, dass wir nicht den Usernamen eines Freundes in eine Suchleiste eingeben können und ihn innerhalb des Netzwerkes finden. Um einen Chat zwischen zwei Nutzern herzustellen, benötigt wenigstens

einer die Nummer des Anderen. User können Gruppenchats erstellen. Diese fassen mehrere Nutzer in einer Nachrichtengruppe zusammen. So können Themen innerhalb einer Gruppe diskutiert werden. Innerhalb der Einzel- und Gruppenchats ist es den Nutzern möglich Dateien, und Inhalte zu versenden. Diese belaufen sich auf, Bilder, Audiodateien, Kontaktdaten anderer User, Dokumente und Sprachnotizen.

2.1.3.5 YouTube

YouTube ist ein 2005 gegründetes, auf Videocontent basierendes Netzwerk. Es besitzt jedoch keine klassische social Media Ausrichtung. Dennoch sind den Nutzern Möglichkeiten für eine soziale Vernetzung gegeben. Die Plattform ist hierbei auf eine Usergenerierung ausgelegt. Das bedeutet, dass YouTube den Nutzern ermöglicht, eigene Videos auf die Plattform zu laden. Die User unterliegen hierbei dennoch einigen Richtlinien. So dürfen Videos keinen Inhalt besitzen, welcher rassistischen, sexistischen, menschenverachtenden oder pornographischen Inhalt zeigt. Weiter dürfen Videos keine Drohungen bzw. gewalttätigen Inhalt enthalten oder gegen das Urheberrecht verstoßen. Darüber hinaus sind dem Nutzer jedoch keine weiteren Grenzen gesetzt. Beispielhaft stehen hier *Let's Plays* oder *Vlogs* als beliebte Art der Videoform. Unter *Let's Plays* (Let us Play) verstehen wir das aufgezeichnete Spielen und Kommentieren eines Videospieles. Das Wort *Vlog* bildet sich aus den Bestandteilen Video und Blog und bezeichnet eine Art Videotagebuch, wobei auch hier mehrere Inhaltsarten auftreten können. 94% der Jugendlichen nutzen YouTube, wobei 81 Prozent angaben dies mehrmals in der Woche zu tun (Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest 2015:35). Der Nutzer muss sich nicht mit einem Reinnamen (seinem richtigen Namen) anmelden, sondern hat die Möglichkeit seinen Usernamen frei zu wählen. Die einzigen Einschränkungen sind hierbei die gleichen wie auch bei der Inhaltseinschränkung des Contents. Nach der Anmeldung erhält der Nutzer einen eigenen Kanal, in dem er seine produzierten Videos hochladen kann. Diese können dann von anderen Nutzern kommentiert und bewertet werden. Weiter ist es jedem Nutzer möglich, den Kanal eines anderen Users zu abonnieren, um eine Benachrichtigung zu erhalten, sollte dieser ein neues Video veröffentlichen.

2.2. Erfahrung als Mittel der Entwicklung

2.2.1. Begriffsdefinition

Entwicklung findet in allen Stadien des Lebens eines Menschen statt. Dennoch findet weder die körperliche, noch die psychische, geistige oder seelische Entwicklung alleinstehend statt. Sie vollzieht sich immer parallel zueinander. Speziell die nicht körperliche Entwicklung verläuft innerhalb eines Zusammenspiels von Nachahmung und eigener Erfahrung. Ein Kind welches lernen will, wird zunächst das Verhalten seiner Eltern imitieren, wodurch es erste Erfahrungen erwirbt. Piaget beschreibt eine Formel für die Darstellung der Faktoren innerhalb des Entwicklungsprozesses. Diese beschreibt sich wie folgt: "Entwicklung = Körperliche Reifung + Erfahrungen mit der physikalischen Außenwelt + Soziale Erfahrung + Äquilibration" (Miller 1993:84). Wir erkennen, dass der Einwirkungsbereich des Menschen innerhalb des Faktors der körperlichen Reifung gering ausfällt. Eine aktive Rolle spielt er hingegen in den Punkten „Erfahrung mit der physikalischen Außenwelt“ und „Soziale Erfahrung“. Erfahrung wiederum findet in einem dauerhaften Prozess statt. Die Erfahrung mit der physikalischen Außenwelt definiert die Reflexion über das eigene Handeln über die Interaktion mit Objekten aus der realen Welt (vgl. ebd.). Soziale Erfahrung „bezeichnet die Auswirkungen des kulturellen oder erzieherischen Umfelds. Andere Menschen vermitteln dem Kind Wissen, entweder direkt oder über Bücher, Fernsehen oder dergleichen. So kann ein Kind von der Erfahrung anderer profitieren“. (Miller 1993:85) Der „moderne Faktor“ social Media wird in den Faktor Soziale Erfahrung inkludiert und ist damit Bestandteil der Definition Erfahrung.

2.2.2. Entstehung von Erfahrung

Erfahrung ist, ebenso wie Entwicklung, ein fortlaufender Prozess. Er entsteht durch die dauerhafte Aufnahme von Sinneseindrücken und der Reflexion der eigenen Aktionen. Im pädagogischen Kontext lässt sich Erfahrung in zwei Kategorien unterteilen. Zum einen die Art, welche sich auf die sinnliche Wahrnehmung versteht. Tatsachen und Sachverhalte werden in ihr in Zusammenhang gebracht (vgl. Wulf 2014:549). Die andere können wir als Weltzugang bezeichnen. Sie ist die Art, das Leben kennen zu lernen, und kann als „individuelle Erfahrung“ beschrieben werden (vgl. ebd.). Wir können also festhalten, dass Erfahrung durch die Interaktion mit der Umwelt und der Art, wie

wir ihr begegnen, entsteht. „Erfahrung in diesem Sinn ist nicht „machbar“, nicht plan- oder steuerbar. Sie ist unter Umständen und bis zu einem gewissen Grad zu ermöglichen, indem wir uns ihr öffnen, sich auf sie einlassen oder indem wir entsprechende Situationen oder Umstände herbeiführen. Sie kann jedoch nicht „hergestellt“ werden, sondern schenkt sich ungeplant und unerwartet, oft sogar aus der Durchkreuzung von Erwartungen heraus (Gadamer 1990, S. 362)“ (vgl. ebd.:550).

2.3. Entwicklung von Kindern und Jugendlichen

2.3.1. Entwicklungsmodelle

2.3.1.1. Entwicklung nach Erikson

Eriksons Theorie der Entwicklung fundiert auf den Ergebnissen der Freud'schen Instanzentheorie, jedoch mit einer Erweiterung auf insgesamt acht Stadien der Entwicklung. Diese Stufen stellen Krisen zwischen den Bedürfnissen des Menschen und den Ansprüchen der Umwelt in den Lebensabschnitten des Individuums dar. Beginnend mit dem Säuglingsalter und endend mit dem reifen Erwachsenenalter. Erikson beschreibt hiermit eine Entwicklung über das gesamte Leben, wobei jede Stufe auf den Erfahrungen der vorangegangenen aufbaut. Er beschreibt den bereits im Säuglingsalter beginnenden Konflikt zwischen Vertrauen und Ur-Misstrauen. Innerhalb dieser Stufe erlernt der Säugling ein Vertrauen der Gesellschaft gegenüber. Es erlernt, dass die Mutter aus dem Blickwinkel des Kindes verschwinden kann, aber wieder zurückkehren wird. Werden spezielle Bedürfnisse, wie Nahrung, Nähe oder Sicherheit, in dieser Phase nicht befriedigt können sich Ängste aus ihnen entwickeln. Das Kind kann ein Gefühl der Machtlosigkeit entwickeln, welches es glauben lässt, die Umgebung sei nicht beeinflussbar. Erikson beschreibt diese Phase als eine Grundlage der Gesunden Persönlichkeit (vgl. Erikson 2015:62f). Es folgt der Konflikt der Autonomie gegen Scham und Zweifel. Im Alter von zwei bis drei Jahren entwickelt das Kleinkind den Wunsch nach einem eigenständigen Handeln. Es möchte Autonom handeln, ohne jedoch das Grundvertrauen bzw. die Grundgeborgenheit in Gefahr zu sehen. Sollte es in dieser Lebensphase seinem eigenständigen Handeln beraubt werden, kann eine Scham entstehen (vgl. ebd.:75). Erikson benutzt für diese Phase häufig den Ausdruck der Autonomieproblematik. Hierbei soll der erziehende Part gleichzeitig eine mahnende aber auch tolerante Rolle annehmen (vgl. ebd.:82). Gefolgt wird diese

Phase von der dritten Stufe, diese bildet die Initiative gegen Schuldgefühl. Sie findet im Lebensalter von vier bis fünf Jahren statt. In ihr steigert sich die Emanzipation des Kindes und der symbiotische Charakter der Mutter-Kind Beziehung öffnet sich. Das Kind entwickelt das Verständnis für soziale Rollen und Institutionen. Gelingt die Bewältigung des Konfliktes nicht, kann die Entwicklung des Kindes gehemmt und psychosomatische Krankheiten ausgelöst werden (vgl. ebd.:87 ff.). Im Schulalter von sechs bis zwölf Jahren wächst das Kind in den Konflikt des Werksinn gegen Minderwertigkeitsgefühl (vgl. ebd.:98). Das Kind entwickelt einen Wunsch nach Produktivität. Es eröffnet sich das Bedürfnis nach nützlichen Tätigkeiten. Das Kind will „gutes“ tun. Sollte das Kind in dieser Phase nicht gefördert werden, kann ein Gefühl der Minderwertigkeit entstehen. Erikson leitet diese Phase mit der Aussage „Ich bin, was ich lerne“ (ebd.:98) ein. In der Adoleszenz hat der Jugendliche die Entwicklung produktiver Fähigkeiten abgeschlossen und schreitet in eine Phase der Unsicherheit. Bedingt ist dies durch die physischen Veränderungen und den Eintritt in die sexuelle Reife. Er muss bei der Suche nach einer neuen Identität frühere Stufen erneut durchleben. Diesen Lebensabschnitt beschreibt Erikson als Identität gegen Ablehnung (vgl. ebd.:106). Ist es dem Jugendlichen gelungen, in der Phase der Identität vs. Ablehnung eine starke Identität auszubilden, tritt er in die sechste Phase ein. Erikson beschreibt diese als Konflikt der Intimität und Solidarität gegen Isolierung. Hier beginnt der junge Erwachsene die ersten intimen Beziehungen aufzubauen, diese Phase kann jedoch erst begangen werden, wenn eine stabile Identität erreicht wurde (vgl. ebd.:114). Nachdem der junge Erwachsene diese Phase erfolgreich beschritten hat, ist es ihm möglich, Liebe zu entwickeln. Trautner beschreibt Liebe als „die Fähigkeit des „sich an einem anderen verlieren und zu finden“(Trautner 1997:83). Sobald der Mensch in das Erwachsenenalter eintritt, beschreitet er ebenso den Konflikt der Generativität gegen Selbstabsorption. Erikson bezeichnet mit Generativität die Fähigkeit, Kinder großziehen zu können. Weiter beschreibt es die Fähigkeit, sich für nachkommende Generationen einsetzen zu können. Sollten in vorhergehenden Stufen die Fähigkeit der Fürsorge nicht erlangt worden sein, kann es zu einer Ich-Fixierung kommen. Phase acht findet im reifen Erwachsenenalter statt. In ihr reflektiert der Mensch über sein vergangenes Leben. Hier muss sich der Mensch mit den Thematiken des Alterns und Todes auseinandersetzen. Gelingt dies nicht bzw. mit einem verzweifelnden Blickwinkel, kann sich eine Verachtung des Lebens entwickeln (ebd.:78).

2.3.1.2. Entwicklung nach Mead

Mead beschreibt die Identität des Menschen als ein nicht angeborenes Gut. Vielmehr entsteht sie erst durch den Erfahrungs- und Tätigkeitsprozess des Menschen (vgl. Mead 2013:182). In den ersten Jahren des Lebens, tritt der Mensch mit nur wenigen Personen in Kontakt. Diese sind von Natur aus Primäre Bezugspersonen, wie die Eltern oder Geschwister. Mit der Zeit eröffnet sich dem Mensch ein soziales Umfeld, wie die eigene Peer-Group. Durch die Interaktion mit verschiedenen Individuen wird es dem Kind ermöglicht, eine externe Betrachtung auf sich zu erfahren. Es lernt sein Ich so wahrzunehmen, wie es andere Menschen tun würden. Die Identität teilt sich laut Meads Auffassung in zwei Teile. Dem „Ich“ (I) und dem „ICH“ (me). Das „ICH“ beschreibt nach Mead die Idee der Wahrnehmung des eigenen Wesens durch Dritte. Durch die aufgenommene Sicht anderer auf die eigene Person entsteht schließlich die Aktion der Selbstwahrnehmung. Diese ist durch eine gewisse Verhaltenserwartung geprägt. Es gilt als die reflektierten vergangenen Taten oder auch als reflektierter Teil der Persönlichkeit (vgl. ebd.:216 ff.) Das „Ich“ definiert sich durch sein aktives Wesen. Es ist dieser Part, welcher das „ICH“ ermöglicht. Es reagiert auf gegebene Aktionen durch die Nutzung der bereits vorhandenen Erfahrung. (vgl. ebd.:216 ff.). Um das „Ich“ und dadurch auch das „ICH“ bilden zu können, ist laut Mead die Sprache essenziell. Ohne Sprache ist kein sozialer Austausch möglich. Ohne sozialen Austausch erfahren wir nicht das Bild anderer über unserer Persönlichkeit. Bei der Herausbildung des Selbst beschreibt Mead zwei Stufen des Lernens. Die erste Stufe wird von Mead als „Play“ betitelt. Es bezeichnet das kindliche Spiel, in dem das Kind Rollen einnimmt. So beschreibt Mead „Ein Kind spielt >>Mutter<<, >>Lehrer<<, >>Polizist<<; wir sagen, daß es verschiedene Rollen einnimmt. Beim sogenannten Spiel der Tiere stoßen wir auf etwas Ähnliches: eine Katze spielt mit ihren Kätzchen, Hunde spielen miteinander.“ (ebd.:192). Weiter schreibt er: „Doch ist das nicht das gleiche wie nachahmendes Spiel. Kinder rotten sich zusammen, um >>Indianer<< zu spielen. Das bedeutet, daß das Kind eine ganze Gruppe von Reizen in sich hat, die in ihm selbst die gleiche Reaktion wie in anderen auslösen und die einem Indianer entsprechen“ (ebd.:192) Das „Play“ folgt keinen festen Regelungen. Gegenüber diesem steht das „Game“. Dieses lässt sich als Wettkampf darstellen. Es folgt dementsprechend festgelegten Regelungen. In dem Game wollen Rollenerwartungen erfüllt werden. Diese gelten als Regeln und laut Meads Verständnis als eine Gruppe von Reaktionen. Durch

den Übergang von „Play“ zu „Game“ gestaltet das Kind den ersten Schritt zum Identitätsbewusstsein. (vgl. ebd.:214). Es kann festgehalten werden, dass Mead eine Entwicklung beschreibt, welche durch die eigenen Aktionen und die Reflexion dieser durch die eigene, aber auch durch fremde Wahrnehmung gestaltet wird. Hier setzen die Begriffe des *role taking* bzw. *role making* an. Mead beschreibt hier die Faktoren des Selbst- und Fremdbildes. Diese beschreiben wie sich das Subjekt selbst sieht (Selbstbild) und wie es und seine Handlungen von außen betrachtet werden (Fremdbild) bzw. die Fähigkeit des Subjektes, eine Selbsteinschätzung aus der Sicht Anderer durchzuführen. Wir können diesen Prozess auch als die Fähigkeit ansehen, sich in andere Individuen hineinzusetzen.

2.3.2 Faktoren innerhalb der Entwicklung

Sprechen wir von den Faktoren innerhalb der Entwicklung des Menschen, sprechen wir auch immer von der Interaktion des Individuums mit seiner Umwelt. Hierbei steht Umwelt für die Faktoren des Milieus, der Peergroup, Kultur und der Institutionen, zusammengefasst also der Sozialisation des Individuums. Sozialisation kann beschrieben werden als die „>>Entstehung und Bildung der Persönlichkeit aufgrund ihrer Interaktion mit einer spezifischen materiellen, kulturellen und sozialen Umwelt<< (Hurrelmann/Ulich 1991, S.23) definieren“ (Baumgart 2008:11). Ein wichtiger Interaktionspunkt der Sozialisation eines Heranwachsenden sind seine Peergroups. Als Peergroup bezeichnen wir die sozialen Geflechte eines Menschen mit anderen Menschen der gleichen Altersgruppe. Speziell in der sozialen Umwelt eines Kindes oder Jugendlichen nutzen wir diesen Begriff zur Darstellung einer sozial gleichgestellten Gruppe. (vgl. Abels 2009:262). Besonders in der Zeit der Adoleszenz sucht der Jugendliche durch diese Gruppe die Bestätigung des inneren Bildes. Der Jugendliche hat eine Vorstellung seines eigenen Selbst und will dieses durch die Peergroup bestätigt sehen. Die Peergroup ist, aus der Sicht des Jugendlichen, eine Instanz der emotionalen Sicherheit. Diese Sicherheit ist gegeben durch die übergreifende Definition des Lebensraums und Schicksals, sowie gemeinsam durchlebter Spannungen auf emotionaler Ebene und der daraus resultierenden Solidarität. (vgl. Eisenstadt 1956 S.40, nach Abels 2009:267). Betrachtet die Gesellschaft die Peergroup des Jugendlichen, sieht sie in ihr eine Vorbereitungsinstitution. Diese soll den Adoleszenten auf die Eingliederung in die Erwachsenengesellschaft vorbereiten (vgl. Abels 2009:267). Als weitere bildende

Säule der Entwicklung stellt sich das Milieu dar. Soziale Milieus lassen sich verstehen als „soziale Gruppen in sich differenziert entlang herrschender gesellschaftlicher Teilungsprinzipien und Konfliktlinien. Konstituierend für Milieus sind ähnliche Grundmuster sozialer Erfahrung und darauf basierende ähnliche Dispositionen des Geschmacks und der Handlungsorientierung.“ (Reutlinger 2015:209 ff). Als Institutionen im soziologischen Sinn, definiert Blumer sie auch als Netzwerke des Handelns. (vgl. Abels 2009:213). Aus dieser Definition lässt sich ableiten, dass die Netzwerke des Handelns, Orte sind, an denen die soziale Interaktion des Individuums stattfindet. Als Beispiele für diese Einrichtungen des sozialen Lebens lassen sich die Schule oder die Universität darstellen, welche zwar vornehmlich der Wissensvermittlung bzw. Wissenserschließung dienen, aber die sekundäre Funktion des sozialen Austauschs und der Interaktion erfüllen. Als erste und zunächst primäre Bezugsquelle der sozialen Interaktion dient die Institution Familie. Sie ist die erste Institution der Entwicklung. Sie definiert die ersten groben Züge der eigenen Persönlichkeit. Kultur beschreibt schließlich, nach Parson die Normen und Werte einer Gesellschaft. Hierbei unterscheidet er zwischen Werten, welche eine Orientierung bieten, und Normen, welche verpflichtend sind. Im Prozess der Sozialisation und gleichbedeutend der Entwicklung lernen wir, diese zu akzeptieren und umzusetzen.

3. Forschung

3.1.Forschungsstand

Sprechen wir von dem Einfluss der sozialen Medien auf Kinder, sprechen wir auch immer von dem Nutzungsverhalten eben dieser. Neben der Nutzungsdauer findet sich vor allem auf der Art der Nutzung ein Forschungsfokus. Die Vorzüge bzw. Gefahren der digitalen Medien werden in verschiedensten Veröffentlichungen offen gelegt. Der Medienpädagogische Verband Südwest untersucht seit dem Jahr 1998 das Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen im Jahresrhythmus und veröffentlicht diese in der KIM- (Kinder + Medien, Computer + Internet) bzw. JIM-Studie (Jugend, Information, (Multi-) Media). Diese bieten eine Übersicht über das detaillierte Nutzungsverhalten der Kinder und Jugendlichen im gesamten Spektrum der Medien, sowie eine Beschreibung der Schwerpunktsetzung der Kinder und Jugendlichen in den verschiedenen Alters- und Entwicklungsstufen. All diese Untersuchungen befassen sich mit der Thematik der Nutzung durch Kinder und Jugendliche. Inhalt der vorliegenden

Untersuchung ist es, ein Augenmerk auf den Einfluss der sozialen Medien auf die Entwicklung der Kinder und Jugendlichen zu legen. Dennoch gibt es nicht nur Befürworter der (sozialen) Medien. So werden in verschiedenen Veröffentlichungen auf die Gefahren der Medien hingewiesen. In ihnen werden die Auswirkungen der sozialen Medien auf die Psyche der Nutzer untersucht. Es werden Studien über die Verbindung der sozialen Kontakte innerhalb und außerhalb sozialer Medien angestellt. Wieder andere Publikationen befassen sich mit den Möglichkeiten der sozialen Medien in Bezug auf die Kreativität und positiven Beeinflussungsmöglichkeiten der Medienlandschaft. Durch die hohe Variabilität der Untersuchungen können wir feststellen, dass das Interesse an den Auswirkungen der sozialen Medien auf das Leben von Menschen, jeglichen Alters ein hohes Interesse erzeugt.

3.2. Methodik

3.2.1. Quantitative Empirie

Der durch die Fragestellung gegebene Forschungsgegenstand muss durch eine passende Methodik der Empirischen Forschung begutachtet werden. Dies geschieht mit dem Ziel des Erkenntnisgewinns durch die Auswertung der erhobenen Daten. Bei der Wahl der Methodik muss zwischen den Methoden der qualitativen Sozialforschung und der der quantitativen Sozialforschung unterschieden werden. Die Unterscheidung der Arten geschieht durch bestimmte Merkmale. So basieren die quantitativen Methoden auf einer Erhebung mit Blick auf die Anzahl der erhaltenen Daten. Sie soll so einen Querschnitt über einen gewissen Sachverhalt geben. Erreicht werden soll dieses Ziel durch eine repräsentative Anzahl an Befragten und infolgedessen eine aussagekräftige Darstellung durch die Visualisierung von Merkmalsausprägungen. Bei der Anwendung von quantitativen Methoden der Sozialforschung lassen sich genaue Merkmale feststellen. So definiert der Forschende stets ein exakt strukturiertes Vorgehen. Die angewandten Verfahren sind ebenso klar definiert. Eine Erhebung quantitativer Natur besitzt das Merkmal der Replizierbarkeit. Das bedeutet, dass eine wiederholte Durchführung der Untersuchung bei gleichen Rahmenbedingungen die gleichen Ergebnisse liefern wird. Der Verlauf einer quantitativen Erhebung lässt sich in sieben Phasen unterteilen. Sie beginnen mit der Phase des Untersuchungsziels, der Problemformulierung und der Forschungsfrage. In ihr wird das Untersuchungsziel durch die Problemformulierung und der Forschungsfrage weiter ausgearbeitet und durch

Hypothesen präzisiert (vgl. Raithel 2008:28). Auf diesem Schritt Aufbauen folgt die Phase der Theorie- und Hypothesenbildung, in der eine Fragestellung formuliert werden muss (vgl. ebd.). Der dritte Punkt innerhalb des Forschungsablaufs ist die Konzeptualisierungsphase, innerhalb derer die „empirische Übersetzung“ des Forschungsproblems stattfindet (ebd.) Weiter wird in dieser Phase die Größe, sowie der Typ der Stichprobe definiert. (ebd.:29). Haupttypen der Stichproben sind Zufallsstichprobe, Quotensample und die willkürliche Stichprobe (ebd.:29). Phase 4 beschreibt die Erhebungsvorbereitung und die Datenerhebung. Zu diesem Zeitpunkt beginnen die Vorbereitungen für einen störungsfreien Ablauf der aktiven Phase der Untersuchung (ebd.:29). In der Datenaufbereitung (Stufe 5.) werden die erhobenen Daten erfasst und strukturiert. Die Strukturierung geschieht je nach Art des Analyseprogramms. Es werden die Rohdaten vercodet, das heißt, dass jeder Antwort (Merkmalsausprägung) ein bestimmter Code (beispielsweise eine Zahl) zugeordnet wird. Nur mit Hilfe dieser (meist numerischen) Vercodung ist eine Analyse der Daten mit computergestützten Statistikprogrammen (z.B. SPSS) möglich. Um den so generierten Datensatz (Datenmatrix) endgültig zu analysieren, bedarf es einer Fehlerkontrolle und – soweit möglich – einer Fehler-/Datenbereinigung. Die einzelnen Daten werden auf Konsistenz, Vollständigkeit und Plausibilität („Augenscheinvalidität“) überprüft. Mit Konsistenz ist gemeint, dass kein Wert auftauchen darf, der nicht durch die Codierung festgelegt ist. Taucht so ein Fall auf, ist der entsprechende Fall zu überprüfen und die Datenmatrix zu korrigieren.“ (ebd.:29). Die exakte Datenanalyse beginnt mit dem 6. Schritt, der Datenanalyse. Der Umfang der Analyse hängt von verschiedenen Faktoren, wie der Komplexität der Fragestellung, der Art der Daten und dem Know-how ab. (vgl. ebd.:29) Der finale Schritt der quantitativen Forschung steht in der Disseminationsphase. In ihr werden die erfassten Ergebnisse niedergeschrieben und interpretiert. Diese Ergebnisse werden nun publiziert. Wir können erkennen, dass quantitative Methoden für die Darstellung eines breiten Querschnittes prädestiniert sind.

3.2.2. Qualitative Empirie

Qualitative Forschung befasst sich, anders als quantitative Forschung, nicht mit einer theorieüberprüfenden Logik. Vielmehr besitzt sie einen explorativen Charakter. Und bildet auch die Grundlage für die weiteren Unterschiede der Methoden (vgl. Brüsemeister 2008:9). Die entdeckende Ausrichtung der

Forschung bedingt auch eine zweitrangige Stelle der Fallzahl. Innerhalb der qualitativen Forschung bedarf es unter Umständen nur einer Befragung um eine entsprechende Entdeckung zu erreichen. Da der Anzahl der Befragten, eine sekundäre Bedeutung zukommt, lässt sich der Blick auf den speziellen Einzelfall erkennen. Es bedarf keiner Homogenität in den Samples. Es ist unter Umständen sogar erwünschenswert, verschiedene Subkulturen oder Milieus abzubilden um so einen größeren Betrachtungsradius zu erschaffen. (vgl. ebd.:48) All dies geschieht unter dem Gesichtspunkt der Theorieneubildung bzw. der Sensibilisierung. Qualitative Forschung beginnt immer mit einer vorangehenden Hypothese. Nur unter Zuhilfenahme dieser lassen sich weitere Fragstellungen entwickeln und der Untersuchungsschwerpunkt spezialisieren (ebd.:24 ff). Im Gegensatz zu qualitativen Untersuchungen besteht der Erkenntnisgegenstand nicht aus Variablen. Im Feld der qualitativen Forschung bilden Deutungs- und Handlungsmuster, sowie Prozesslogiken (vgl. ebd.:48) den Erkenntnisgegenstand. Die Ausarbeitung von Ergebnissen findet in einem deduktiven und qualitativ induktiven Prozess statt. Deduktiv handelt der Forscher bei der Erstellung einer Zwischenhypothese, welches zu dem aufgestellten Zeitpunkt eine angenommene Gültigkeit besitzt. Der Forschende handelt nach dem Prinzip des induktiven Prozesses, sobald er auf Sachverhalte stößt, welche ihm zu Beginn der Untersuchung nicht in den Sinn kamen. Das bedeutet, sobald er Sachverhalte aus den schon gesammelten Ergebnissen erschließt welchen er, im Vorhergehenden, nicht bewusst war, arbeitet er Induktiv. (vgl. ebd.:25) Es muss jedoch festgehalten werden, dass mit dem Aufstellen etwas Neuem, nicht das absolut Neue gemeint ist. Vielmehr bedient sich der Ausdruck auf eine neue Verbindung zwischen zwei sozialwissenschaftlichen Rahmenbedingungen. (vgl. ebd.:48). Ein Beispiel für qualitative Forschung stellt das Interview dar. Mit ihm lassen sich Sachverhalte in einen gewissen Kontext bringen. Weiter lassen Erfahrungswerte andere Ergebnisse zu, als bei einer variablenbasierten Forschungsmethode. Es können Denkanstöße geliefert und neue Hypothesen gebildet werden. (vgl. ebd. 2008:49ff)

3.2.3 Gewählte Methodik

Wir erkennen die Notwendigkeit, die passende empirische Methode für die eigene Forschung auszuwählen. Hierbei darf nicht vergessen werden, dass es kein richtige oder falsche als Wahl gibt. Nur die beabsichtigten Ziele bestimmen die gewählte Methode. Da diese empirische Untersuchung das Augenmerk nicht auf

die Analyse des Nutzungsverhaltens verschiedener Altersschichten von Kindern und Jugendlichen, sondern vielmehr auf die Überprüfung oder Neuformulierung einer aufgestellten These legt, wird eine qualitative Untersuchung durchgeführt. Selbstredend lässt sich eine Annahme durch die Darstellung verschiedener Variablen bestätigen, doch ist das zu betrachtende Themengebiet von einer solch hohen Variablenzahl geprägt, dass eine quantitative Untersuchung nicht oder nur bedingt möglich ist. Ein weiteres Ziel, welches für die Wahl der qualitativen Methodik spricht, ist das einer Thesenneubildung. Diese wird in Anbetracht der gewonnenen Ergebnisse und in Reflexion der vorangegangenen Forschung durchgeführt. Die Reflexion von auf Variablen basierenden Untersuchungen ist durchaus möglich. Dennoch scheint bei einer Untersuchung in dem Kontext der Sozialen Arbeit und speziell ihres praktischen Umfeldes eine Befragung durch die Interviewmethode innerhalb dieser Untersuchung am effektivsten. Um die Art der durchgeführten Interviews weiter zu spezialisieren werden Experteninterviews durchgeführt. In diesem werden Experten, also Personen, welche mit dem thematischen Gebiet vertraut sind, mit Hilfe einem Leitfaden gestützten Gespräches über wesentliche Punkte des Forschungsgebiets befragt. Zunächst muss jedoch definiert werden, was wir unter einem Interview bzw. eines Leitfadens verstehen. Nach Friebertshäuser wird ein Interview als: "verabredete Zusammenkunft bezeichnet, die sich in der Regel als direkte Interaktion zwischen zwei Personen gestaltet, die sich auf der Basis vorab getroffener Vereinbarungen und damit festgelegter Rollenvergaben als Interviewender und Befragter begegnen" (Friebertshäuser 2003, S. 374, nach Bamler 2010:105). Der durch diese Definition bestimmte Interviewer sieht sich nun der Aufgabe entgegengestellt, das Interview vor- und später nachzubereiten. Eine Möglichkeit der Vorbereitung besteht in der Bildung eines Interviewleitfadens. Durch diesen werden bestimmte Fragen und Themenkomplexe vorab bestimmt. Diese dienen der Informationsgenerierung und schlussfolgernd der Argumentationsbildung. Es darf jedoch nicht vergessen werden kontextsensitiv auf die Antworten der Befragten zu reagieren, um so den eigenen Forschungs- und Erkenntnishorizont noch weiter zu vergrößern. Hier bedarf es nun der ersten Aufarbeitung der gesammelten Daten. Meist werden Interviews akustisch aufgezeichnet. Um eine angemessene Bearbeitung des gesammelten Materials zu ermöglichen, wird dieses transkribiert. Hierunter verstehen wir eine schriftliche Darstellung des durchgeführten Interviews. Dieses Transkript unterliegt verschiedenen Normen und Regelungen. So bedarf ein Transkript, welches publiziert werden soll, einer

weit weniger genaueren Erfassung, als ein solches welches für analytische Zwecke verwandt wird. (vgl. Baur 2014:253). Das innerhalb dieser Arbeit angelegte Transkript unterliegt der Anforderungen einer wortgetreuen und exakten Transkription. Durch dieses exakte Transkript ermöglicht, erfolgt die Analyse der gesammelten Aussagen. Innerhalb der Analysemethoden gibt es eine Vielzahl an Möglichkeiten. Wir fokussieren uns jedoch auf die Grounded Theory. Die Grounded Theory ist eine spezielle analytische Methodik, welche sich nicht auf die Bestätigung bzw. Widerlegung einer These konzentriert. Sie legt den Fokus auf einen speziellen Themenbereich. Erst innerhalb des Forschungsprozesses kristallisiert sich die spezifische Relevanz innerhalb dieser Gebiete heraus. Diese Fokussierung offenbart eine nicht auf Analyse und Interpretation gerichtete Vorgehensweise innerhalb des Forschungsprozesses. Die gesamte Erhebung wird als Prozess verstanden. Dieser Rahmen wird durch die reflexive Natur der Grounded Theory im Verlauf der Forschung weiterentwickelt und spezifiziert (vgl. ebd.:132). Die Verdichtung des Forschungsnetzes durch Theorie und Praxisbezug soll die Neugenerierung bzw. Anpassung einer realitätsnahen Hypothese ermöglichen. Die Verbindung verschiedener Themenkomplexe definiert die Grounded Theory. Ermöglicht wird diese Vernetzung erst durch das Kodieren der gesammelten Informationen. Unter der Kodierung verstehen wir die Einteilung der gesammelten Daten in spezielle Kategorien (vgl. ebd.). Wir unterscheiden drei primäre Arten der Kodierung. Beim offenen Kodieren werden die aufgezeichneten Daten detailliert analysiert. Jede Form der Kommunikation (verbal oder nonverbal) wird benannt und kategorisiert. Die durch die Kategorisierung kristallisierten Erkenntnisse münden in einem Reflexionsprozess. Eine weitere Variante der Kodierung sehen wir in der axialen Kodierung. Diese nutzt die, durch die offene Kodierung entstandenen, Kategorien und bringt sie in einen Kontext. Das bedeutet wir verbinden einzelne Kategorien miteinander, um Subkategorien entstehen zu lassen. Diese offenbaren Eigenschaften wie z.B. kulturelle oder historische Kontexte und Interaktions- und Handlungsrepertoires (vgl. ebd.:133). Dies ermöglicht die Zusammenfassung von Datenmaterial und Definierung von Hauptkategorien mit dem Ziel die "individuellen „Geschichten“ der jeweiligen Untersuchungspersonen mittels vorliegender Daten zu rekonstruieren und zu fokussieren" (ebd.). Die dritte Variation der Kodierung nennen wir selektives Kodieren, welche die Kategorien und Subkategorien nutzt um einen Zusammenschluss dieser unter Hauptkategorien zu ermöglichen. Durch die Zusammenfassung in Kernkategorien

wird versucht, einen Leitfaden erkenntlich zu machen, welcher alle verbundenen Inhalte vereint. Dieser Verbund in Kombination mit der so genannten „Flip-Flop-Technik“ (vgl. Strauss/Corbin 1996, S.64, nach Bamler 2010:134), welche einen Perspektivwechsel auf die vorhandenen Daten und Informationen bedingt, ermöglicht die flexible Interpretation der Daten. Ein weiterer Begriff, welcher uns in der Arbeit mit der Grounded Theory begegnet, ist das „theoretical sampling“. Grounded Theory ist eine Methode der Reflexion und Anpassung. Das theoretical sampling greift diesen Grundsatz auf und setzt ihn in den Kontext der Datenerhebung. So werden innerhalb der Erhebungsphase keine statischen Variablen bei der Auswahl der Informationsquellen gegeben, sondern die Kriterien werden an den Erfahrungsgewinn angepasst. Diese Flexibilität innerhalb der Datenerhebung begünstigt den Erkenntnisgewinn innerhalb der Thematik. Sie wird nicht nur von außen beleuchtet, sondern ebenso von innen heraus betrachtet. Grund dieser Ausrichtung ist das Merkmal der Untersuchung, nach derer wir nicht nach den Mitteln suchen den Untersuchungsgegenstand vollkommen darzustellen und ein Verständnis herzustellen, sondern ob die Probanden unseren Horizont zu dem Untersuchungsgegenstand erweitern können. (Beck/Schaeppi 2006, S. 4, nach Bamler 2010:135). Wir erkennen die Hochkomplexe Natur dieser Analyseverfahren, dennoch ist sie aufgrund der Möglichkeiten, die sie bietet, die primäre Methodik innerhalb dieser Untersuchung. Es wird uns ermöglicht, nicht nur die Fragestellung zu beantworten, sondern auch über den eigentlichen Horizont hinaus Erkenntnisse zu gewinnen. Der Erkenntnishorizont, welcher diese Untersuchung definiert, bezieht sich auf die Artefakte des Nutzungsverhaltens, der Entwicklung, dem Stellenwert von social Media, sowie den negativen Aspekte der Netzwerke und den daraus resultierenden Schritten, die die Pädagogik gehen muss, um angemessene Arbeit zu leisten. Aufbauend auf diesem Fokus gestaltet sich der entwickelte Leitfaden, welcher innerhalb der Experteninterviews genutzt wurde. In ihm werden Fragen nach dem allgemeinen Nutzungsverhalten, der Filterung von Informationen und Folgen der Aufnahme von ungefilterten Daten gestellt. Ein weiteres Item, welches wir untersuchen, ist die Verschmelzung von digitalen und analogen Entwicklungswelten.

3.3 Erfahrung im Forschungsprozess

Der Forschungsprozess als solches ist ein komplexes Gebilde. Dieses Gebilde will sowohl vor- als auch nachbereitet werden. Die Notwendigkeit der Vorbereitung wird spätestens bei der Erarbeitung der Grundlage des Führungsmittels klar. Der Leitfaden ist die Grundlage der Informationsbeschaffung, und damit der Erarbeitung aller nachfolgenden Prozesse. Er muss die Komplexe definieren, welche einer genauen Betrachtung bedürfen. Gleichzeitig muss er die Ressourcen bereitstellen, um einen Erkenntnisgewinn bzw. eine Erkenntniserweiterung zu ermöglichen. Der Forscher muss eine Balance finden, um von dem Interviewten relevante Daten zu erlangen, aber ihn dennoch nicht in Bereiche abweichen zu lassen, die themenirrelevant sind. Hier liegt das Problem innerhalb dieser Untersuchung. Die Herstellung des Gleichgewichts zwischen den genannten Optionen gestaltet sich als herausfordernd. Zunächst werden die Forschungsobjekte aus der zu untersuchenden Forschungsfrage extrahiert, um die daraus folgenden Leitfragen zu erstellen. Diese Fragestellungen in den Interviews konsequent zu nutzen, ist zunächst selbstverständlich. Doch im Prozess des Interviews kristallisiert sich die Notwendigkeit einer kontextsensitiven Herangehensweise heraus. Die Fragen abzuarbeiten bietet die Möglichkeit, das Themengebiet in allen bekannten Aspekten zu beleuchten. Es wird jedoch mit zunehmender Untersuchungszeit klarer, dass die Beleuchtung des Forschungsobjektes nicht ausreicht. Vielmehr muss die Grenze, des vorab gesteckten Verständnisses, ausgedehnt und der Erkenntnishorizont erweitert werden. Dies geschieht durch die Reflexion des ersten Interviews und der daraus folgenden Anpassung der Frageschwerpunkte. Dies ist ein Prozess, welcher sich erst mit der Arbeit offenbart. Die angesprochene Kontextsensitivität wird zu einem der wichtigsten Werkzeuge dieser Untersuchung. Die Technik der simultanen Anpassung klingt zunächst einfach, jedoch ist sie im Prozess des Interviews eine Maßnahme, welche durchaus Schwierigkeiten aufweist. Sie ist aber auch ein Prozess, welcher die gewünschten Ergebnisse mit sich bringt. Auch die Interviews per se bringen Problematiken mit sich. Die Terminfindung allein ist eine höchst schwierige Aufgabe, welchem sich der Forscher gegenüber sieht. Von den drei Interviews gab es bei zweien starke Terminfindungsprobleme. Zum einen sind die Experten im Arbeitstag eingeplant, zum anderen ist die eigene Freizeit oft selbst eng gesteckt. Daher lagen die Interviewtermine weit auseinander. Dennoch kann diese Zeit für die genannten Anpassungsprozesse genutzt werden und es ergibt sich die Möglichkeit, die entstandenen Kontakte zu

nutzen. Die Netzwerke der Interviewten ermöglichen den Austausch mit Dritten, welche wiederum als neue Interviewpartner dienen können. Beispielsweise konnte durch das Netzwerk des ersten Interviewpartners der Kontakt zu einem Absolventen des Masterstudienganges Medienbildung hergestellt werden. Durch den Austausch mit dem Absolventen konnten neue Impulse gesetzt und die Blickrichtung auf andere Aspekte der Thematik gelenkt werden. Innerhalb der Interviews gab es die Problematik, dass die abgesprochene Zeit weit überschritten wurde und der Interviewte nicht durch den Interviewer limitiert werden konnte. Infolgedessen nahm die Transkription einen größeren Zeitraum in Anspruch als zuvor angenommen. Dennoch stellte sich innerhalb dieses Zeitraumes die Notwendigkeit einer angemessenen Transkriptionssoftware heraus. Allein die Option, die Gespräche verlangsamt abzuspielen und gegebenenfalls mit einem Knopfdruck zurück zu spulen, besitzt ein großes Potential für Zeitersparnisse. Die Auswertung der angefertigten Transkripte nahm ungefähr den gleichen Zeitraum, wie die Anfertigung selbst. Dieser hohe Ressourcenbedarf ist ein Faktum welches größtenteils unterschätzt wird, weswegen innerhalb dieser Prozedur Zeitprobleme auftreten. Dieses Ungleichgewicht wird durch eine Verlängerung der Schreibzeiten, sowie die Verminderung außerwissenschaftlicher Aktivitäten kompensiert. Bei der Auswertung der gegebenen Daten wird, die Detailliertheit offensichtlich. Eine Aussage kann und wird mit zunehmendem Kontext immer weiter interpretiert und neu ausgewertet. Dies ist ein langwieriger Prozess, der eine gewisse Einarbeitungszeit erfordert. Die Wortfindung bzw. die Verbindung zu gewissen Oberbegriffen ist eine komplizierte Prozedur. Eine Aussage hat mehrere Bedeutungen, welche zusammengefasst werden müssen. Mit dem Erhalt von Erfahrung beschleunigt sich dieser Prozess durchgehend. Hier muss jedoch darauf geachtet werden, nicht oberflächlich zu werden und Aussagen falsch zu interpretieren. Dies kann zu schwammigen Ergebnissen führen. Durch die Flüchtigkeit bedingt musste ein Interview nochmals ausgearbeitet werden. Die Verknüpfung zweier Themengebiete, welche primär nicht zusammengehörig scheinen, ist ein hochspannender Prozess. Dieser Prozess der Erkenntnisfindung ist ein hochmotivierender Vorgang, welcher wiederum die Kontextualisierung beeinflusst. Die Kontextveränderung befruchtet den Vorgang der Interpretation bereits vorhandener Daten, welcher in der Erkenntnisfindung mündet. Dieser Kreislauf findet seinen vorläufigen Höchststand in der Aufstellung einer Theorie, welche den weiteren Forschungs- und Vergleichsprozess definiert.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass der Forschungsprozess, ebenso wie der Forschende, ein lebendiges Gut ist, welches sich anpasst und durch Erfahrungen weiterentwickelt.

4.0 Empirische Betrachtungen

4.1 Analysen der durchgeführten Interviews

Bei der Untersuchung der Interviews mithilfe der genannten Methodik können wir ein Beziehungsverhältnis zwischen drei Oberbegriffen feststellen. Die herauskristallisierten Themenbereiche sind die der Entwicklung, der Sozialen Medien und der Pädagogik. Sprechen wir von Entwicklung, müssen wir alle dahin enthaltenen Begrifflichkeiten ebenso nennen. Unter dem Punkt der Entwicklung verstehen wir die Bestandteile der Entwicklungsfaktoren, Entwicklungsinstanzen, Persönlichkeit und des Selbstbewusstseins. Wobei wir hier zwischen dem hier verwandten Begriff des Selbstbewusstseins und dem allgemeinsprachlich gebrachten Begriff differenzieren müssen. Der hier genannte Begriff beschreibt weniger eine (un)bewusst positive Haltung aufgrund des Wissens über das eigene Können, als vielmehr das Vermögen, das eigene Selbst und die eigenen Fähigkeiten zu verstehen. Der zweite Begriff, welcher in allen Befragungen Platz findet, ist der der Pädagogik. Der dritte Sektor, welcher beschrieben wird, ist der Überbegriff der sozialen Medien. Dieser umfasst alle Bereiche des Themengebietes, wie Gefahren bzw. Nutzen der sozialen Medien oder die Zugänglichkeit dieser. Es muss angemerkt werden, dass wir keine dieser Sektoren als eine primäre, den anderen übergeordnete Instanz ansehen. Sie alle beeinflussen sich gegenseitig und sind dementsprechend von gleicher essentieller Bedeutung. Wenn wir beginnen die Begriffe in ihre Unterkategorien aufzubrechen, können wir ein besseres Verständnis für ihre Inhalte herstellen. Die Oberkategorie lässt sich in die Subkategorien Entwicklungsfaktoren, Entwicklungsinstanzen, Persönlichkeit und Selbstbewusstsein unterteilen, welche sich wiederum zu verschiedenen Begriffe zusammenschließen. Ebenso wie die vorangegangenen Kategorien, unterliegen diese einem Wechselspiel untereinander. Es sollte jedoch definiert werden, dass wir unter Entwicklungsfaktoren weniger die Individuen verstehen welche, diese durchleben, als vielmehr die Notwendigkeiten, welche die Entwicklung bedingen. Herausgebildet hat sich die Subkategorie der Entwicklung durch die Analyse der vorangegangenen Experteninterviews. Speziell im Gespräch mit dem zweiten Experten werden Bezeichnungen genannt, welche sich unter dieser Begrifflichkeit zusammenfassen

lassen. Die Persönlichkeit bzw. Identität ist das Produkt des Zusammenspiels der genannten Faktoren, also der Entwicklung und gleichzeitig ein Teil von ihr. Zu erklären ist dies durch die Tatsache, dass Entwicklung niemals ein abgeschlossener Prozess sein kann. Er ist immer fortlaufend und kann daher als Faktor und gleichzeitig als Produkt angesehen werden. Der soziale Übungsraum (E2:126 – 130) wird in den Kontext der Jugendräume gebracht. Durch diesen Zustand bedingt fehlt es den Kindern und Jugendlichen zunehmend an Orten, an denen die Identitätsfindung stattfinden kann wodurch die Notwendigkeit des Ausprobierens eben dieser ausbleibt. Dennoch ist sie ein Novum innerhalb der Entwicklung der Kinder und Jugendlichen (vgl. E2:175 – 177). Eine essentielle Fähigkeit, welche die Entwicklung erst ermöglicht, ist die Befähigung zur Reflexion des eigenen Tuns und Handelns. Die Kinder und Jugendlichen benötigen für diesen Prozess jedoch das Feedback der eigenen Peergroup (vgl. E2:104). Diese gehört in die Subkategorie der Entwicklungsinstanzen, also der Orte in denen Entwicklung stattfindet bzw. die Entwicklung betreiben. Hier sind die Begriffe Jugendraum, Peergroup, das Elternhaus und die Vorbilder sowie die Pädagogen zu verordnen. Das Elternhaus stellt sich hier im Kontext der Entwicklung und des Verstehens von neuen Medien als eine der Primärinstanzen heraus. Durch sie können erste grundlegende Kompetenzen für die Fähigkeit der Reflexion gegeben werden. Sie dienen als erste Lehrende Instanz (vgl. E1:103). Sollten sich die Eltern jedoch gegen die Möglichkeiten verschließen können, Defizite bei den Kindern und Jugendlichen entstehen, welche sich auf die Entwicklung ihrer Identität bzw. Persönlichkeit auswirken kann. Wir sprechen innerhalb des Kontextes Eltern weniger von Jugendlichen, sondern vielmehr von der Altersklasse der Kinder, welche wir als Phase bis zur Präadoleszenz definieren können. Dies geschieht unter dem Gesichtspunkt dessen, dass ab einem bestimmten Alter eine Ablösung von dem eigenen Elternhaus stattfindet (vgl. E2:101 – 102, vgl. E3:146 – 149). Ab dieser Phase gewinnen die Peergroup und die Schaffung eigener Jugendräume immer weiter an Bedeutung. Die Peergroup findet ihren Stellenwert als Organ, welches den Normen und Werten des Elternhauses entgegensteht. Sie ist ein Ort des Experimentierens mit der eigenen Persönlichkeit, Identität und Sexualität (vgl. E3:93 – 95). Zwar spricht der Experte hier von einem Ausprobieren innerhalb der sozialen Netzwerke, dennoch lässt sich diese Aussage auf die analoge Welt übertragen. Eine weitere elementare Funktion der Peergroup auf das Individuum ist das Geben von Feedback. Die eigenen Aktionen des Kindes bzw. Jugendlichen werden von der

Peergroup gewertet und eröffnen die Möglichkeit der Reflexion und einhergehend der Entwicklung der eigenen Persönlichkeit und Identität. Altersunabhängig sind die Faktoren der Vorbilder und Pädagogen. Kinder und Jugendliche imitieren das Verhalten von anderen Individuen. Die Art der Imitation unterliegt hierbei keinen Normen. Das bedeutet sie kann negativer sowie positiver Natur sein (vgl. Siegler 2016:546). Speziell in der heutigen digitalen Welt verschieben sich die Personen mit einer Vorbildfunktion in den digitalen Raum (vgl. E1:203 – 204, E3:125). Die Pädagogen nehmen hier eine Doppelbedeutung an. Sie sind einerseits Inhalt des Punktes Entwicklung aber dennoch das ausführende Organ der Pädagogik. Pädagogen im Kontext der Entwicklung dienen als Kompensator bzw. Ansprechpartner der Kinder und Jugendlichen innerhalb Ihrer Identitätsfindungsphase. Sie sind weder Eltern, noch die Peer und stehen damit als ein Mittelstück dieser. Durch diese Sonderfunktion können Pädagogen ein dauerhaftes Medium der Entwicklung darstellen. Für jede der genannten Instanzen und Vorgänge bedarf es eines Raumes für Kinder und Jugendliche, in dem sie sich selbst ausleben können. Wir sprechen hier vom Jugendraum. Dieser kann sich in verschiedenster Natur darstellen. Als Beispiel sollen der Fußballplatz (E2:77) und der Jugendclub (E2:79) dienen. Ein Merkmal des Jugendraumes ist die Eigenschaft, nach derer er von den Jugendlichen erschlossen wird. Er stellt einen gewählten Ort dar, welcher als Raum zur Entfaltung der Kinder und Jugendlichen dient. Die Prozeduren welche innerhalb der Jugendräume, Peergroups, Elternhäuser und der Nachahmung von Vorbildern, unterliegt dem Rahmen des Selbstbewusstseins nach der genannten Definition. Nur durch das reflexive hinterfragen des eigenen, aber auch fremden Handelns, kann Entwicklung entstehen. Die zweite große Instanz, welche neben der Entwicklung steht, ist die der sozialen Medien. Diese beinhaltet die Faktoren der Eigenschaften und der Zugänglichkeit der social Media. Sprechen wir von den Eigenschaften sozialer Medien, lässt sich diese Kategorie in verschiedene Unterkategorien aufteilen. Wir sprechen von der Offenheit der sozialen Medien, ihrer Reichweite und Flüchtigkeit, aber auch von ihrem Gefahrenpotential. Offenheit bedeutet hier zum einen das Potential, nach dem jeder an ihnen Partizipieren kann und zum anderen das breite Fächerungsangebot. (vgl. E2:42 – 43). Es gibt Dienste, welche sich auf Fotografie limitieren (Instagram, Snapchat), andere Medien beschreiben eine Fokussierung auf Videomaterial (YouTube), dritte definieren sich als Messenger (WhatsApp). So findet jeder Nutzer ein auf seine Anforderungen spezialisiertes Angebot. Dieses Angebot kann, potentiell,

von jeder Person zu jeder Zeit abgerufen werden. Speziell die Entwicklung des Smartphones ermöglicht eine hohe Zugänglichkeit und ein hohes Partizipationspotential. Die Zugänglichkeit und Partizipation wird durch die einfache Handhabung gestärkt. Die Bedienoberflächen der sozialen Medien sowie ihrer Mobilen Applications (Apps) sind so aufgebaut, dass eine Geste zum Teilen von Content ausreicht. Diese Schnellebigkeit definiert auch den flüchtigen Charakter der sozialen Medien. Unter Flüchtigkeit verstehen wir sowohl den schnellen Prozess der Content Generierung (vgl. E2:112 – 117) als auch die scheinbare „Vergesslichkeit“ der sozialen Medien. Gemeint ist hier, dass viele der klassischen sozialen Medien einen Augenmerk auf das „Verstecken“ von Inhalten legt (vgl. E2:259 – 261). Dies soll das Posten neuen Contents auf eine positive Art beeinflussen (vgl. E2:261 – 262). Das Hauptaugenmerk der Argumentation zu der Flüchtigkeit sollte jedoch auf der Medienkonvergenz, das bedeutet der potentiellen Bündelung aller Medien auf einem Endgerät, liegen. Die Kombination aus Medienkonvergenz und dem breitem Angebot, sowie der Flüchtigkeit im Sinne der Schnellebigkeit, ist ein Indiz für die Attraktivität der sozialen Medien innerhalb des Gefüges von Kindern und Jugendlichen. Diese Attraktivität und Nutzungsfreude birgt jedoch auch ein Gefahrenpotential in sich. Kindern und Jugendlichen ist die Reichweite ihres Datenoutput, sowie die Möglichkeiten des geringen Datenschutzes nicht bewusst oder sie schweift ihr Interessengebiet nur peripher. Ein Beispiel für die Reichweite und gleichzeitig die potentiellen Gefahren der sozialen Medien ist das Cybergrooming (vgl. E3:72). Es bedeutet das „Erwachsene mit Kindern chatten und mitunter auch für Kinder ausgehen um eben ein Vertrauensverhältnis zu denen aufbauen“ (E3:72 – 73). Jedoch bieten die sozialen Medien nicht nur Gefahren, sondern auch Möglichkeiten für Kinder und Jugendliche. Beispielsweise kann die eigene Persönlichkeit in Bezug auf die sexuelle Orientierung ausprobiert werden. Genderswapping ist ein oft praktiziertes Phänomen unter Kindern und Jugendlichen. Hierbei tauschen Kinder und Jugendliche bewusst das Geschlecht um, Feedback von Dritten zu generieren und in Folge dessen ihre Persönlichkeit zu definieren. Hier tritt die Pädagogik in Kraft. Die Pädagogik und speziell die Medienpädagogik soll als eine Sensibilierungsinstanz und gegebenenfalls als Vermittler für und zwischen den einzelnen Entwicklungsinstanzen fungieren (E1:86 – 87, E3:47 – 48). Es ist jedoch nicht nur die Aufgabe der Pädagogik, die Kinder und Jugendlichen in ihrem Umgang mit Medien allgemein zu sensibilisieren, sondern auch die Elter bzw. Schule für den Umgang mit den Medien im Kontext ihres Lebens bzw. Arbeit

mit Kindern zu trainieren. Dennoch liegt der Fokus nach wie vor bei der Heranführung von Kindern und Jugendlichen an die sozialen Medien. Dennoch liegt der Fokus nach wie vor einerseits bei der Heranführung von Kindern und Jugendlichen an die sozialen Medien und andererseits darauf, das Bewusstsein für Themen wie Datenschutz, die genannten Gefahren und Möglichkeiten zu stärken. (E3:48 – 53).

4.2 Zusammenhang der sozialen Netzwerke und der Entwicklung

4.2.1 Eigene Beobachtungen

Die erwähnten Oberkategorien innerhalb der Auswertung der Interviews definieren das Zusammenspiel der drei Instanzen. Pädagogik beeinflusst die Kinder und Jugendlichen, aber diese beeinflussen wiederum beispielsweise auch die Pädagogik mit den Anforderungen ihrer Kompetenzbildung. Ein Hauptaspekt der Kinder und Jugendlichen ist das Schaffen eigener Räume. Diese wollen von den Kindern erobert werden und sollen, vor allem, fernab von Eltern existieren. Die allgemeine Sachlage innerhalb des sozialen Sektors zeigt die Finanzielle Knappheit dieses Gebietes auf. Jugendclubs werden geschlossen, frühere informelle Plätze abgebaut oder anderweitig besetzt (E2:76 – 80). Dennoch wollen und brauchen Kinder und Jugendliche diese Orte für ihre eigene natürliche Entwicklung. Sie versuchen also dieses Defizit zu kompensieren. Dies gelingt ihnen durch die Verlagerung der eigenen Sozialräume von der analogen in die digitale Welt. Diese sollen abgespalten von der elterlichen Welt existieren und ihnen die Möglichkeit der Ablösung bieten. Dies erklärt auch, warum Facebook in der heutigen Zeit immer unattraktiver für Kinder und Jugendliche erscheint. Ihre Eltern und Großeltern sind Nutzer dieser Plattform. Hierdurch wird der von ihnen gewollte Lebensraum von der älteren Generation besetzt und die „Privatheit“ des Jugendraumes wird eingeschränkt. Dies bedingt auch die Abwanderung der Kinder und Jugendlichen auf andere Plattformen wie YouTube und WhatsApp. Speziell innerhalb des Netzwerkes WhatsApp können wir, Aufgrund des Messengercharakters der Applikation in Kombination mit vorhandenen Klassenchats von einer Abwanderung sprechen, die darauf begründet liegt, das sich dieser Lebensraum meist nur bedingt durch erwachsene Betreten lässt. Der Unterschied ist hier nicht ob Erwachsene WhatsApp nutzen, sondern vielmehr dass die Kinder selbst entscheiden können, welcher Kontaktgruppe sie ihren Content zur Verfügung stellen. Aber es ist nicht der einzige Faktor, nach dem sich die Kinder und Jugendliche richten. Innerhalb ihrer Entwicklung nutzen und

brauchen sie Vorbilder, um ihr Verhalten zu imitieren und ihre Persönlichkeit bzw. Identität zu bilden. In vorangegangenen Generationen waren diese Menschen mit Vorbildfunktion beispielsweise Schauspieler und Musiker. In der heutigen Zeit, verlagert sich dieses Bild auf YouTube Stars (E1:199 – 202). Hierbei spielt es eine Sekundäre Rolle, welcher Art von Videos diese Person des öffentlichen Lebens auf YouTube zur Verfügung stellt. Es kann meist nur ein geringer prozentualer Nutzungsunterschied zwischen Mädchen und Jungen innerhalb der Themengebiete betrachtet werden. Ausnahmen bilden hier die Bereiche Let's Plays und Kosmetiktutorials (Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest 2015:36). Der Berufswunsch YouTuber ist zu einem der häufigsten innerhalb der Altersschicht der Kinder und Jugendlichen geworden. Dennoch kann festgestellt werden, dass Sie eine gewisse Weitsicht innerhalb dieses Feldes besitzen. Ihnen ist bewusst, dass nur ein geringer prozentualer Satz dieses Ziel erreichen wird. Es dient daher weniger der Berufsplanung als dem Ausprobieren der eigenen Persönlichkeit. In der Entwicklung der eigenen Identität bedarf es weiterer verschiedener Prozesse. Gehen wir nach dem Mead'schen Verständnis von Entwicklung, bedarf es innerhalb dieser das Ich und ICH. Das Ich (I) ist der ausführende, oder spontane Teil innerhalb der Identitätsentwicklung. Das ICH oder Me, bezeichnet den reflexiven Part des eigenen Selbst oder die Betrachtung des eigenen Handelns durch Dritte. Versuchen wir dies nun in Begriffe der sozialen Medien umzuwandeln, können wir das Ich (I) als eine gepostete Nachricht, ein geteiltes Foto oder ein veröffentlichtes Video betrachten. Das ICH (me) wiederum stellt, innerhalb dieses Kontextes, die Funktionen des Teilens, Likens und Kommentierens dar. Das bedeutet das, dass ICH mit dem Feedback der Freunde oder völlig Fremder angesehen werden kann, bzw. das eigene Bewerten fremden Contents. Es sollte erwähnt werden, dass das Feedback nicht notwendigerweise positiver Natur sein muss. Es kann ebenso einen negativen Bewertungspunkt aufgreifen. Innerhalb dieses Contents spielt das Kind oder der Jugendliche nun mit seiner eigenen Identität und Sexualität und erfährt eine Bestätigung oder einen Protest Dritter auf das variieren eben dieser. Ebenso wie auf das Mead'sche Entwicklungsmodell lässt sich dieser Ort der Entwicklung auch auf das Entwicklungsmodell nach Erikson anwenden. In der Stufe der Identität gegen Ablehnung, das bedeutet die Phase der Herausbildung einer starken Persönlichkeit, braucht der Adoleszente Feedback zu seinem eigenen Tun und Handeln. Ebenso wie in Meads Modell beschrieben bedarf es hier einer hohen

Reflexionsfähigkeit des Jugendlichen. Die Phase des Stufenmodells nach Erikson, welcher wir hier einer gesonderten Betrachtung zuweisen sollen, ist die des Werksinn gegen Minderwertigkeitsgefühl. Das Kind bzw. der Jugendliche will etwas schaffen. Er möchte Anerkennung durch die Beachtung dieses „Werkstückes“ erhalten. Erweitern wir den Begriff Werkstück um eine Komponente medialer Art, können wir eine Gleichsetzung des Werkstückes mit dem generierten Content des Kindes bzw. Jugendlichen erzeugen. Der Jugendliche postet eine Nachricht oder ein Video, dieses Werkstück möchte er nun von Dritten bewertet sehen. Dies bedingt nun wieder die Bestätigung oder Ablehnung des eigenen Seins und damit der Entwicklung des Kindes bzw. Jugendlichen. Beobachten wir nun diese Zusammenhänge innerhalb des Kontextes des Game und Play nach Mead, also dem freien Spielen und dem Spielen mit Wettbewerbscharakter, können wir auch hier einen Kontext mit den sozialen Medien herstellen. Das Play steht hier als das alleinige Nutzen der sozialen Medien. Das Game beschreiben wir als das gezielte Nutzen der Medien, um sein eigenes Selbstwertgefühl zu steigern. Hierbei ist der Übergang des freien Play und dem geregelten Game fließend. Beispielsweise ist ein einfacher Nutzer der sozialen Netzwerke, beispielsweise für die Informationsbeschaffung und passiven Teilnahme, in der Phase des Play. Beginnt der Nutzer nun, eigenen Content zu generieren, begibt er sich automatisch in einen Bereich, in dem Regeln und Normen herrschen. Diese sind nicht von einer primären Seite definiert, sondern finden ihren Ursprung innerhalb der Grundsätze der Anbieter, sowie der Gegebenheiten der Sozialisation des Individuums. An diese muss sich der Nutzer orientieren, um an dem „Game“ teilnehmen zu können. Hierdurch definiert sich der erste Grundstein der sozialen Medien als Ergänzung der Entwicklungswelt der Kinder und Jugendlichen. Ein weiterer Aspekt Mead's sind die Begriffe des role taking, and role making. Der Jugendliche besitzt ein gewisses Bild seines Selbst und möchte dieses durch Außenstehende, wie der Peergroup, bestätigt sehen. Eine Deckung des Selbst- und Fremdbildes oder der Uneinigkeit der Parteien führt zu einem Reflexionsprozess, welcher wiederum ein Faktor innerhalb der Entwicklung der Kinder und Jugendlichen ist. Übertragen wir das Selbst und Fremdbild auf Begriffe medialer Natur, können wir wie zuvor einen Vergleich zu dem geposteten Contents und der eigenen Einstellung diesem gegenüber herstellen. Das Fremdbild sieht sich nun als Reaktion der Follower oder Freunde auf diese Aussage. Da wir annehmen können, dass vom Content generierenden Subjekt meist eine Zustimmung seines geteilten Inhaltes besteht,

wird es auf Reaktionen gegenteiliger Meinung auf andere Art reagieren, als auf Zustimmung der Rezipienten. Sollte die getroffene Aussage auf Zustimmung stoßen, wird innerhalb des Reflexionsprozesses eine Verstärkung des Verhaltens stattfinden. Gegenteiliges geschieht bei negativem Feedback der Peergroup. Hier hinterfragt der Adoleszente seine Handlungen und Ansichten und tritt in einen, ebenfalls Humboldt'schen, Bildungsprozess ein. Das Individuum überprüft seine Ansichten mit den Ansichten seiner Peergroup, oder der allgemeine Gesellschaft. Diese Gesellschaft und damit auch die Gesellschaft der Kinder und Jugendlichen lässt sich nun in mindestens fünf Klassifikationen unterteilen. Diese sind Geschlechts- und Altersgruppen, Verwandtschaftsgruppe, Beschäftigungsgruppen, Statusgruppen und Freundschafts- bzw. Interessengruppen. Definierend für die eigene Identität sind alle der genannten Gruppen. Dennoch sollten wir, im Kontext dieser Untersuchung speziell den Status-, Freundschafts- und Interessengruppen Aufmerksamkeit schenken. Begründet liegt dies in der Möglichkeit diese zu „erwerben“ (Trautner 1992:138). Der ebenso „erwerbbar“ Status der Beschäftigungsgruppe wird hiergegen sekundär betrachtet, da die allgemeine Schulpflicht den Status Schüler als Beruf der Kinder und Jugendlichen innerhalb der untersuchten Altersschicht vermuten lässt. Im Gegensatz zu den erworbenen Gruppierungen stehen die zugeschriebenen (vgl. ebd.), welche entweder von Geburt gegeben (Geschlecht, Verwandtschaft) oder in einer vorgegebenen Reihenfolge durchschritten (Altersgruppe) werden. Die spezielle Begutachtung der erworbenen Stufen ist durch die Bedeutung dieser Stufen innerhalb der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen gekennzeichnet. Das Zugehörigkeitsgefühl zu speziellen Gruppen und das Bedürfnis, Teil einer Clique zu sein, beschreibt die Stufe der Freundschafts- und Interessengruppen. Ein Beispiel für die Interessengruppe kann die Zugehörigkeit zu der Fangemeinschaft eines Fußballclubs sein. Innerhalb dieser Phase sucht der Jugendliche nach Bestätigung seines Handelns und seiner Ansichten. Innerhalb der sozialen Netzwerke findet er diese durch die Zugehörigkeit von Gruppen gleichen Interesses. Hier entsteht eine Überschneidung des Selbst- und Fremdbildes, indem sich der Heranwachsende zugehörig fühlt. Ähnliches können wir bei den „Freundschaften“ innerhalb der Sozialen Kontakte feststellen. Die Kinder und Jugendlichen können sich einer vergrößerten Gemeinschaft zugehörig fühlen und sich der „Liebe“ dieser bestätigen (E1:207 – 208). Bringen wir diese vergrößerte Peergroup nun in Verbindung mit dem Kontext der Statusgruppe, kann angenommen werden, dass eine vergrößerte Freundschaftsliste innerhalb der

sozialen Medien mit einem Prestigeobjekt, ähnlich einem teuren Fahrzeug innerhalb der Welt der Erwachsenen, gleichzusetzen ist. Hier finden wir nun eine Uneinigkeit unter den Experten. So gibt es jeweils eine Aussage, die diese Theorie unterstützt, ein zweite stellt sich dieser gegenüber. Die dritte Antwort wiederum stellt sich als neutrale Reaktion dar, welche weder widerlegen, noch bestätigen möchte. Experte zwei untermauert seine zustimmende Aussage mit dem Argument des Gefühls der Validierung und Anerkennung (E2:103 – 104). Experte drei sieht die Funktionalität der hohen Kontaktzahl im Vordergrund, betont aber gleichzeitig die Grenzen dieser (E3:131 – 134). Diese Limitierung überschneidet sich mit der Aussage des zweiten Experten, nach der die soziale Pflege von 300 Kontakten durchaus zumutbar ist, eine höhere Zahl jedoch eine problematische Komponente darstellt (E2:107 – 109). Eine neutrale oder leicht ablehnende Aussage trifft der erste Experte. Dieser beschreibt den Sachverhalt mit der Aussage „Jain, also wer viele Freunde hat ist auch doof“ (E1:259). Ziehen wir hier die KIM- und JIM-Studien zu Rate, können wir zwei wichtige, zu dem Thema zugehörige Informationen entnehmen. Zum einen besitzen vor allem Kinder durchschnittlich 62 Kontakte innerhalb ihrer Freundesliste (Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest 2014:38). Von Kontakten wird hier explizit gesprochen, da nur etwa 50 Prozent dieser Kontakte zu dem Personenkreis der wirklich Bekannten zählt (vgl. ebd.:39). Kombinieren wir diese Aussage mit der Verteilung der Nutzung der social Networks, nach der die drei häufigsten Tätigkeiten der Kindern, dass Chatten, Nachrichten verschicken und Posten der eigenen Aktivitäten sind (vgl. ebd.:37) und der Verteilung der Aktivitäten von Jugendlichen nach der das Verschicken von Nachrichten vor dem Chatten in Communities und dem Klicken des „Gefällt mir“ Buttons die am häufigst genannte Aktivität ist (Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest 2015:38), können wir hieraus bestimmte Schlussfolgerungen ziehen. So scheint der Nutzen der Plattformen zum Austausch mit sozialen Kontakten der Primärnutzen der Kinder und Jugendlichen sein. Dennoch gibt die häufige Anzahl der Angabe „Klicken des Gefällt mir Buttons Aufschluss über den Wunsch nach einer Bewertungsfunktion der Kinder und Jugendlichen. Sie nutzen die Netzwerke als einen Ort der gegenseitigen Bewertung. Dies ist schließlich die Grundlage des Gefällt mir Buttons. Also sehen die Kinder und Jugendlichen die Plattform als einen Ort des Nutzens und weniger der Selbstdarstellung. Diese Aussage darf jedoch nicht mit einer Negierung der Aussage, nach der Kinder und Jugendliche die Plattformen als Ort der Identitätsbildung nutzen, verwechselt werden. Weiter

müssen wir festhalten, dass eine äußerst positive Darstellung des Lebens der Kinder und Jugendlichen stattfindet. Dies ist jedoch nur das Entfernen der „unbedeutenden“ Aspekte innerhalb des Lebens der Kinder und nicht die Schaffung eines imaginären Avatars innerhalb der Posts der User (E1:180 – 183). Ein spezielle Eigenschaft, welche im Kontext des Postens und, stellvertretend, Kommentierens steht, ist das Fehlen der Face to Face Komponente. Dies beschreibt den Sachverhalt, nachdem dem Nutzer sich nicht direkt mit den Auswirkungen seines, beispielsweise, Kommentars auseinandersetzen muss. Er sieht seinem Gegenüber nicht ins Gesicht und muss deren Mimik und Gestik dementsprechend nicht deuten. Ein weiterer Aspekt, welcher betrachtet werden muss, ist die Anonymität der sozialen Netzwerke. Die Experten beschreiben das Phänomen des Glaubens an eine vermeidliche Anonymität. Diese soll nun das Postingverhalten der Kinder und Jugendlichen dahingehend beeinflussen, als dass sie sich durch diese „Anonymität“ mehr trauen. Der Sachverhalt stimmt dahingehend, dass Kinder durchaus bereit sind, sich im Internet aggressiver zu verhalten als im realen Bereich (E3:116). Wir können jedoch den Sachverhalt beschreiben nach dem Kinder und Jugendliche sich oftmals nicht nur in den sozialen Netzwerken kennen, sondern auch im realen Leben (E1:267, E3:104). Weiter wissen sie durchaus, dass dieses aggressive Verhalten moralisch nicht in Ordnung ist, die ausschlaggebende Komponente hierbei ist das Fehlen der Face to Face Situation. Diese bedingt das Ausbleiben der empathischen Fähigkeiten. Jedoch ist dies kein Phänomen der Jugend, als vielmehr ein allgemeines. Die Beobachtung kann nun sein, ob sich dieses Phänomen des Fehlens des Face to Face Sachverhaltes auch auf eine allgemeine hohe Postingfreudigkeit der Kinder und Jugendlichen übertragen lässt oder ob diese vermeidlich hohe Anzahl des generierten Contents auf der Masse der User beruht. Die Frage ist, ob der Jugendliche nur seinen Post, aber nicht die Menge der potentiellen Feedbackgeber sieht. Hier müssen wir eine Differenzierung zwischen den einzelnen Arten der Medien erreichen. So bedarf es beispielweise je einer gesonderten Betrachtung der Plattformen Facebook und WhatsApp. Dies ist bedingt durch die unterschiedliche Ausrichtung der einzelnen Plattformen. Facebook beispielsweise stellt seinen Fokus auf das Teilen von Erlebnissen an die Kontakte. WhatsApp hingegen dient dem Austausch der Nutzer untereinander. Wir können jedoch feststellen, dass das Individuum nicht den einzelnen Post sieht, sondern die Masse des geposteten Contents. Dennoch können wir feststellen, dass es das Ziel der Kinder und Jugendlichen ist, eine

maximale Reichweite zu erzeugen (E1:239). Die erhöhte Reichweite der sozialen Medien ergibt auch die Möglichkeit des gesteigerten Feedbacks. Kinder und Jugendliche fordern diese Aufmerksamkeit aktiv ein. Kinder und Jugendliche suchen neben der Bestätigung ihres Tuns und Seins auch die Zuneigung anderer. Hierbei können Phänomene wie das Posten besonderer Nachrichten, wie z.B. „Stellt mir Fragen“ oder „Like dies und ich sage dir wie lieb ich dich habe“ festgestellt werden. Speziell in der Phase der Ablösung von den Eltern ist dies ein Bedürfnis, welches erfüllt werden möchte. Innerhalb dieser Stufe nutzen Kinder und Jugendliche diese Aussagen bzw. Aufforderungen um sich der Zuneigung innerhalb ihrer Peergroup zu versichern. Hier können wir Eriksons Stufe des Ur-Vertrauens gegen Ur-Misstrauen in Kontext setzen. Innerhalb der Adoleszenz verlagert sich die Primäre Bezugspersonen von den Eltern auf die Peergroup. In dieser Phase muss der Jugendliche wieder ein „Ur-Vertrauen“ zu dieser aufbauen. Sie lernen, dass ihre Aktionen, bis zu einem bestimmten Grad, keine Grundlage für ein Verschwinden der eigenen Peergroup bedingen. Bringen wir diesen Kontext nun mit dem Social Media Ansatz in Einklang, können wir einen Kontext herstellen, nach dem die „Aktion“ als Post gilt und das „Verschwinden der Peer“ mit der negativen Reaktion auf diesen Post gleichgesetzt werden kann. Innerhalb dieser Untersuchung wurde vermehrt die Zusammengehörigkeit der digitalen und analogen Welt betont. Wir können daher von einer beinahe nicht vorhandenen Membran zwischen diesen beiden Zuständen sprechen. Vielmehr steht die digitale Welt als ein ergänzendes Mittel der analogen. Ausnahmen bilden hier Welten, welche speziell als ein einzeln stehendes Universum designt wurden (World of Warcraft). Die imaginäre Membran ermöglicht nun einen dauerhaften Austausch von Informationen und Impulsen. Beispielsweise finden wir oftmals eine Verbindung von Cybermobbing und einem Defizit innerhalb des Klassengefüges. Aus einer pädagogischen Sichtweise darf nun nicht nur ein Blick auf die Medienbildung geschehen, sondern es muss ein kombinierter Ansatz aus Medien- und Sozialkompetenz geschaffen werden. Eine gesonderte Betrachtung müssen wir bei den Vorbildern der Kinder und Jugendlichen durchführen. Wie zuvor beschrieben stellen YouTube Stars die heutigen Vorbilder der Kinder und Jugendlichen, nach Interessengebiet dar. Dennoch gibt es neben den Interessengebieten auch YouTube Nutzer, welche von einer vulgären und sexualisierten Ausdrucksweise leben (E3:124 – 125). Hier können wir Gefahrenpotential für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen feststellen. Begründet liegt diese Annahme in der genannten Vorbildfunktion dieser Youtuber

und der damit einhergehenden Nachahmung der Kinder und Jugendlichen. Hier bedarf es einer Intervention oder verschiedener prophylaktischer Maßnahmen der Pädagogik. Dennoch sollte der Aspekt der YouTube Vorbilder nicht nur als Gefahrenpotential, sondern auch als Möglichkeit der positiven Einflussnahme angesehen werden. Beispielweise kann ein verstärkender Impuls von den positiven Vorbildern gesetzt werden, um dem Heranwachsenden eine „positive“ Nachahmungsperson zur Verfügung zu stellen. Weiter kann ein YouTuber, welcher sich dennoch der sexualisierten oder vulgären Sprache bedient, als Reflexionsgrundlage genutzt werden, um mit den Kindern und Jugendlichen in einen Prozess der Bildung einzutreten. Hierbei verstehen wir Bildung unter dem Humboldt'schen Bildungsideal, welcher eine Differenzierung zwischen Lernen und Bildung versteht. Nach diesem Prinzip trennen wir diese Begriffe dahingehend, dass Lernen die Fragen nach dem was und wie beschreibt. Also was kann ich tun und wie kann ich es tun. Beschreiben wir nun Bildung nach dem Humboldt'schen Ideal erhält diese noch eine dritte Dimension. Die Frage nach dem ob ich etwas tun sollte (Rohlf's 2014:11ff) tritt hinzu. Hierbei tritt das Individuum in einen Reflexionsprozess ein, in dem er seine Selbst- und Weltansicht vergleicht und durch diesen Prozess eine Veränderung seiner Ansichten auslöst. Diese Reflexion bzw. der Vergleich des eigenen Weltbildes mit anderen findet nun nicht mehr primär über einen oder zwei mediale Kanäle statt, vielmehr hat sich die Vielfalt der gegebenen Kanäle stark vermehrt. Hier muss nun die Problematik der Medienkonvergenz angesprochen werden. Die Entwicklung des Smartphones ermöglicht es, die verschiedenen Aufnahmekanäle in einem Endgerät zu bündeln. Beschreiben wir die Aufnahmekanäle, beschreiben wir nicht nur die sozialen Netzwerke bzw. medialen Netzwerke wie YouTube oder WhatsApp, sondern auch Möglichkeiten, journalistischen oder literarisch hochwertigen Content zu konsumieren. Hier bedarf es einer Intervention der Medienpädagogik, um diese Möglichkeit zu eröffnen. Wollen wir nun eine zusammenfassende Aussage treffen, ohne eine der zuvor beschriebenen Sachverhalte zu vernachlässigen, können wir verschiedenes feststellen. Zunächst nutzten Kinder und Jugendliche soziale Netzwerke, egal welcher Art, als Mittel zur Erprobung ihrer eigenen Selbst. Infolgedessen verlangen sie innerhalb der Netzwerke nach einer Bewertung dieser Persönlichkeitserprobung. Diese erfolgt innerhalb der oftmals vergrößerten Peergroup. Hierbei spielt es eine sekundäre Rolle, ob diese in der analogen Welt bekannt sind, oder ein Kontakt nur über das Netzwerk stattfindet. Hier findet eine Überprüfung des Selbst- und Fremdbildes des Individuums statt, nach der

ein Reflexionsprozess und damit ein Entwicklungsprozess einsetzt. Dennoch muss angemerkt werden, dass dieses Spezifika kein Phänomen der Digitalen Zeit ist, sondern ein Prozess, welcher sich ebenso in der prädigitalen Zeit finden lässt. Es ist ein Prozess, welcher als natürlicher Teil der Identitätsbildung stattfindet. Wir erkennen, dass sich nicht die Art der Entwicklung geändert hat, sondern vielmehr der Ort dessen. Dies liegt dem Fakt zugrunde, dass die analogen Jugendräume einem Prozess des Abbaus unterliegen. Da die Kinder und Jugendlichen diese aber verlangen, versuchen Sie diese auf andere Art zu erschließen. Eine Verlagerung der analogen Plätze in eine digitale Form entsteht. Durch diese Gegebenheiten, bedingt sich auch eine Verlagerung des Prozesses der Nachahmung. Diese findet nun nicht mehr nur über die Kanäle der traditionellen Medien statt, sondern wird um die Komponente der digitalen Medien erweitert. Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass diese Untersuchung in dem Ergebnis mündet, dass die digitale und analoge Entwicklungswelt, nicht als zwei Unterschiedliche Orte existieren, sondern dass sie vielmehr einen einzigen Ort der Erfahrung darstellen, welche in einem dauerhaften Wechselspiel existieren und damit die gegenseitigen Defizite kompensieren.

4.2.2 Vergleich Fremdforschung mit den eigenen Ergebnissen

Sprechen wir von Untersuchungen der Medien müssen wir ebenso den Namen Spitzer und den Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest nennen. Es gibt Untersuchungen und Publikationen unterschiedlichster Schwerpunkte. Spitzer beispielsweise ist einer der bekanntesten Kritiker der Medienlandschaft und beschreibt die Gefahren, welche sich innerhalb des Umgangs von Kindern und Jugendlichen mit den Medien darstellen. Daher wollen wir uns aufgrund der Vielfalt der Untersuchungen innerhalb dieses Abschnittes unter anderem auf die Untersuchungen von Spitzer, dem amerikanischen Soziologen Christakis und den Untersuchungen des Medienpädagogischen Forschungsverbandes Südwest konzentrieren. Spitzer beschreibt in seinen Veröffentlichungen die Gefahren der sozialen Medien unter Einbezug verschiedener externer Untersuchungen. So beschreibt er zunächst die Anonymität der sozialen Medien als ein Grund für das verringerte Moralsystem innerhalb der Nutzung des Internets und speziell der sozialen Medien. (vgl. Spitzer 2012:110). In der von mir durchgeführten Untersuchung finden wir jedoch den Begriff der „vermeidlichen Anonymität“. Innerhalb des Abschnittes dieser „vermeidlichen Anonymität“ konnten wir

feststellen, dass weniger die Unbekanntheit des Individuums als das Fehlen der Face to Face Komponente für das aggressivere Handeln der Individuen ausschlaggebend ist. Spitzer gibt weiter an das „sich Jugendliche zu Verhaltensweisen hinreißen lassen, die sie früher aus Angst vor sozialer Kontrolle nicht an den Tag gelegt haben“(ebd.:111). Er beschreibt hiermit die Problematik des Mobbing ebenso als ein Phänomen der digitalen Medien. Innerhalb der vorliegenden Untersuchung haben wir einen Zusammenhang der digitalen und der analogen Welt feststellen können. Untermauert wird diese Aussage durch die Aussagen eines Experten, er gibt an “Das sehen wir auch bei Problemfeldern wie Cybermobbing. Wenn wir von diesen Fällen ausgehen und sie sehen und auf sie aufmerksam werden, stellt sich meistens heraus das was da im digitalen Raum passiert, analoge Wurzeln hat“ (E3:205 – 207). Die in der vorliegenden Arbeit aufgestellte These, dass Mobbing meist analoge Wurzeln hat, wird durch die Tatsache unterstützt, dass es Mobbing schon vor der Zeit des allgemeinen Internetgebrauchs ein Phänomen war und es auch heute noch eines des analogen Lebens ist. Wir haben festgestellt, dass das Verwalten von bis zu 300 Kontakten durchaus möglich ist und dass die Medienkonvergenz einen schnellen Austausch und eine Teilhabe der Nutzer an dem Leben der anderen ermöglicht. Das bedeutet, dass wir als Nutzer der Netzwerke nicht nur andere Nutzer an unserem Leben teilhaben lassen wollen, sondern auch den Wunsch nach Zugehörigkeit und Liebe verspüren. Die aktuelle JIM-Studie (2015) beschreibt hier den Sachverhalt, nach dem durchschnittlich 64,5 Prozent der Jugendlichen angaben, innerhalb dieser Communities mit anderen Nutzern zu chatten. Dies zeigt die Signifikanz des Austausches von Jugendlichen untereinander. Spitzer wiederum beschreibt hier einen signifikanten Unterschied zwischen den Kontakten der digitalen Welt und der realen Welt. Spitzer zieht hier seine Schlüsse aus den Untersuchungen von Roy Pea. In dieser untersuchte der Forscher den Zusammenhang zwischen den sozialen Netzwerken Facebook auf die Entwicklung der Werte und Normen von Mädchen im Alter von acht bis zwölf Jahren. Er kam zu dem Ergebnis, dass der Medienkonsum bei 6,9 Stunden am Tag lag. Spitzer beschreibt hier einen Zusammenhang des Medienkonsums und der Qualität der sozialen Beziehungen (Spitzer 2012:114). Hier können wir die Auswirkungen der digitalen auf die analoge Welt betrachten. Schlussfolgernd seien die Probanden welche, mehr reale Kontakte besitzen allgemein erfolgreicher in ihren sozialen Beziehungen. Das bedeutet Schlussfolgernd, dass die Befragten welche weniger Onlinefreunde haben, mehr reale Freundschaften

pflegen. Diese Feststellung steht der, in dieser Untersuchung Forschung entgegen. Weiter beschreibt er die Ergebnisse der Studien nach derer die Kinder und Jugendlichen mit Durchschnittlich 62 Personen Kontakt auf Sozialen Netzwerken pflegt. Von diesen sind 50% in der realen Welt bekannte Kontakte. Wir können also annehmen das der Heranwachsende einen realen Freundes- oder Bekanntenkreis von 31 Personen besitzt. Hier finden wir einen eindeutigen Unterschied zwischen den Aussagen. Christakis beschreibt den Sachverhalt, nach dem Menschen durchschnittlich vier enge soziale Kontakte pflegen (Christakis 2011:35). Weiter schreibt er in seiner Publikation „Über soziale Netzwerke verbreitet sich Glück, Großzügigkeit und Liebe“ (ebd.:22). Diese Aussage unterstützt die Aussage, nach der Kinder und Jugendliche nach „Liebe“ innerhalb der sozialen Netzwerke suchen dahingehend, dass die potentielle Möglichkeit, besteht diese über die sozialen Netzwerke zu erlangen. Dennoch muss festgestellt werden, dass Christakis sich hier vielmehr auf die analogen Netzwerke bezieht als auf die digitale Version eben dieser. Ziehen wir hier die Beobachtung hinzu, nach derer sich die digitale und analoge Welt in einem Wechselspiel miteinander befinden, können wir von einer Bestätigung dieser Theorie ausgehen. Wenden wir uns nun den Untersuchungen des Medienpädagogischen Forschungsverbandes Südwest zu, können wir weitere Argumente für die Bestätigung bzw. Widerlegung der aufgestellten Vermutungen herstellen. So beschreibt der Forschungsverband in der JIM-Studie 2015, dass sich die Plattform WhatsApp zu einer der wichtigsten Communities der Kinder und Jugendlichen etabliert hat (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest 2015:40). Hier beschreiben sie weiter, dass YouTube nur von 2 Prozent der Befragten als wichtigste Community gewertet wird (ebd.:39). Diese Feststellung steht im Kontrast mit den Ergebnissen der hier durchgeführten Untersuchung, nach der YouTube als eine der wichtigeren Netzwerke zählt. Betrachten wir diesen Sachverhalt unter dem Gesichtspunkt der Medienkonvergenz, ergibt sich laut den Untersuchungen des Medienpädagogischen Forschungsverbandes Südwest folgendes Bild. Laut 23 Prozent der befragten Jugendlichen ist die YouTube-App unter den drei wichtigsten Applikationen ihres Smartphones. (ebd.:50). Dennoch sind die am meist genannten Applikationen nach wie vor die Instant-Messenger (WhatsApp), gefolgt von den sozialen Netzwerken(Facebook, Twitter) und den Bilderdiensten (Snapchat oder Instagram) (ebd.). Diese Daten untermauern die hier aufgestellte These der Wichtigkeit der Netzwerke für die Kinder und Jugendlichen

weiter. Der MPFS spricht in den Untersuchungen ebenso von den potentiellen Gefahren, welche mit der Mediennutzung einhergehen. Genauer sprechen sie die Reichweite der Posts der Kinder und Jugendlichen an, speziell im Kontext von Postings mit, für Heranwachsende, gefährlichen Inhaltes. Ca. ein Drittel der Befragten ist es bekannt, dass solche Inhalte innerhalb ihres Umfeldes kursieren (ebd.:51). Damit kommen sie zu einem identischen Ergebnis, welches wir innerhalb dieser Untersuchung feststellen konnten. Die Reichweite des Contents, welcher generiert wird, ist erhöht und kann ein Gefahrenpotential bergen.

5. Fazit

Kinder und Jugendliche finden in den sozialen Netzwerken immer mehr Zuflucht vor den schwindenden Möglichkeiten der analogen Welt. Jugendräume werden aufgrund finanziellen Mangels abgebaut oder von Erwachsenen besetzt. Diese Jugendräume sind nun aber ein Novum für die Entwicklung und der darin enthaltenen Ablösung von den Eltern. Daher kompensieren Sie dieses Defizit mit Hilfe der sozialen Medien. Wir konnten feststellen, dass es Kindern und Jugendlichen beinahe zu jeder Zeit und an jedem Ort möglich ist, auf den Inhalt dieser Netzwerke zuzugreifen. Daher zeigt sich auch die steigende Signifikanz dieses Lebensraumes. Kinder und Jugendliche lernen und leben teilweise in den sozialen Netzwerken. Sie tauschen sich aus, posten ihr Leben und bewerten sich gegenseitig. Sie erleben die (digitale) Medienwelt nicht als eine externe Welt, sondern als eine Ergänzung der analogen Lebenswelt. Hier birgt es jedoch Gefahren. Den Kindern und Jugendlichen ist die Reichweite ihres Contents nicht oder nur bedingt bewusst. Hier ist einer der Ansatzpunkte, an denen Soziale Arbeit ansetzen muss. Es muss den Kindern und Jugendlichen eine Sensibilisierung ermöglichen, ohne ihnen jedoch die Selbstständigkeit zu enthalten. Dies ist ein Balanceakt und Bedarf vor allem Verständnis über die Funktionsweise sozialer Medien. Vielen Instanzen innerhalb des Lebens von Kindern und Jugendlichen sehen dieses soziale Phänomen als eine Gefahr für die Entwicklung der Kinder und Jugendlichen. Innerhalb dieser Untersuchung konnten wir feststellen, dass sie durchaus Gefahren enthält, aber keine verringemde, sondern kompensierende Wirkung entfalten. Wie schon beschrieben verlagern die Kinder und Jugendlichen ihre Erfahrungswelt nicht nur in die digitale Welt, weil sie es können, sondern weil sie es müssen, da ihnen die analogen Räume enthalten bleiben. Das ist eine Sachlage, welche eine

allgemeine Problematik des sozialen Sektors darstellt. Die finanziellen Mittel sind gering und damit kann das Angebot für den sozialen Bereich nicht immer angemessen erbracht werden. Gemeint sind hier nicht die Medienpädagogischen Orte, wie der Medientreff Zone in Magdeburg, sondern die Aufklärungsangebote innerhalb der anderen Instanzen der Kinder und Jugendlichen. So bedarf es im Elternhaus, als auch in der Schule eine mediale Kompetenzbildung. Viele Eltern und Lehrer sind von dem Angebot der digitalen Medien schlichtweg überfordert. Damit können sie keine Kompetenzen an die Heranwachsenden weitergeben, da sie sie selbst nicht besitzen. Hier muss soziale Arbeit intervenieren und Angebote schaffen. Kinder und Jugendliche dürfen im Umgang mit den sozialen Medien nicht allein gelassen werden. Wie schon angesprochen brauchen sie eine Reflexionsinstanz, welche ihnen die Folgen ihrer digitalen Tätigkeiten offenbart. Hierbei ist nicht nur gemeint, dass die Weitsicht der Kinder und Jugendlichen geschärft werden muss, sondern dass ihnen auch bewusst sein muss, dass sie Teil eines Kollektives sind. Sie sind Teil einer Community und dürfen sich nicht als alleinstehende Person sehen. Speziell im Bereich des Mobbing oder der beleidigenden Kommentare fehlt ihnen oftmals dieses Verständnis. Hier werden diese Kommentare als ein allein stehendes abgehandelt, welche nur geringe Auswirkung hat. Die Kinder und Jugendlichen müssen jedoch verstehen, dass sie nur einer unter vielen sind. Ein Empathieempfinden muss ihnen als Kompetenz weitergereicht werden. Sie müssen erkennen das sie, wenn sie kommunizieren nicht mit einem Bildschirm reden, sondern mit Menschen. Interessanterweise stellt sich dieses Fehlen der Face to Face Komponente nicht, ein wenn sie selbst bewertet werden. Sie erhalten Feedback von ihrer Peergroup und entwickeln sich mit Hilfe dieser weiter. Das ist ein natürlicher und guter Prozess. Sie probieren sich innerhalb dieser Netzwerke, seien es nun Facebook, WhatsApp, Instagram oder YouTube, aus. Sie spielen mit ihren Identitäten und Verhalten. Das ist ebenso kein Prozess der Neuzeit, sondern ein Verhalten, welches schon weit vor der Zeit der digitalen Medien stattgefunden hat und es auch wahrscheinlich immer tun wird. Wir können den Kindern und Jugendlichen beibringen, mit diesen Medien umzugehen, und sie auch nutzen, um einen Reflexions-, Gesprächs- und Bildungsprozess mit ihnen einzuleiten. Soziale Arbeit hat nicht nur das Privileg, sondern auch die Pflicht dazu, dies zu tun. Denn nichts anderes tut sie für Aussagen und Handlungen der analogen Welt. Für die Einleitung dieser genannten Bildungs-, Reflexions- und Gesprächsprozesse können Menschen des öffentlichen Lebens genutzt werden. Hierbei ist es egal ob wir von Personen, wie

einer Katja Krasavice sprechen, welche von einer extremen Sexualisierung und vulgären Ausdrucksweise leben, oder eines Gronkh, welcher der bekannteste Let's Player Deutschlands ist. Wir können diese Personen nutzen und ihr Verhalten mit den Kindern und Jugendlichen zusammen reflektieren. Wir sprechen hier explizit von deutschen YouTubern, jedoch lässt sich dieses Prinzip ohne weiteres auf Twitter, Facebook oder Instagram übertragen und was viel wichtiger ist, auf jede Person, welche Content generiert. Wir können mit den Subjekten hinterfragen, welche Absichten diese Personen besitzen, und sie damit in dem schon genannten Prozess der Reflexion begleiten. Hier besitzen wir ein schier unendliches Potential für Reflexions- und Entwicklungsprozesse. Soziale Arbeit muss allen die Signifikanz dieses Themenfeldes eröffnen und sie darf nicht aufhören, sich über das Thema zu informieren. Doch Information darf nicht der Schlussstein der Auseinandersetzung sein. Vielmehr muss soziale Arbeit verstehen, was digitale, und damit soziale Medien, sind. Sie darf die digitale und analoge Welt nicht als zwei Orte des Lebens verstehen, sondern erkennen, dass Kinder und Jugendliche, sowohl digital, als auch analog Leben. Medienpädagogik ist ein Feld welches, ein immer präsenteres Feld der sozialen Arbeit ist und sich in der Zukunft noch verstärkter darstellen wird. Hierbei müssen wir darauf achten, dass weder digitale noch analoge Problematiken, die alleinige Wurzel in ihrem jeweiligen Bereich haben. Kinder und Jugendliche bewegen sich nicht mehr nur in der analogen oder digitalen Welt und damit findet auch jeglicher Bildungsprozess nicht mehr nur in einer dieser beiden stat. Keiner hat einen primären Einfluss auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Denn die Entwicklung von Kindern findet nicht an zwei getrennten Orten statt, sondern in einer großen Welt, in der sich jeder Teil gegenseitig beeinflusst.

Literaturverzeichnis

Abels, Heinz (2009): Einführung in die Soziologie. Band 2: Die Individuen in ihrer Gesellschaft. 4. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH Wiesbaden. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-531-91995-9>.

Bamler, Vera; Werner, Jillian; Wustmann, Cornelia (2010): Lehrbuch Kindheitsforschung. Grundlagen, Zugänge und Methoden. Weinheim: Juventa-Verl. (Studium Elementarpädagogik). Online verfügbar unter <http://www.socialnet.de/rezensionen/isbn.php?isbn=978-3-7799-2326-8>.

Baumgart, Franzjörg (Hg.) (2008): Theorien der Sozialisation. Erläuterungen, Texte, Arbeitsaufgaben. 4., durchges. Aufl. Bad Heilbrunn: Klinkhardt (UTB Allgemeine Pädagogik, Erziehungswissenschaft, 3091). Online verfügbar unter http://deposit.d-nb.de/cgi-bin/dokserv?id=3115364&prov=M&dok_var=1&dok_ext=htm.

Baur, Nina; Blasius, Jörg (Hg.) (2014): Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. Wiesbaden: Springer VS. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-531-18939-0>.

Brüsemeister, Thomas (2008): Qualitative Forschung. Ein Überblick. 2., überarbeitete Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Hagener Studentexte zur Soziologie). Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-531-91182-3>.

Christakis, Nicholas A.; Fowler, James H. (2011): Die Macht sozialer Netzwerke. Wer uns wirklich beeinflusst und warum Glück ansteckend ist. Unter Mitarbeit von Jürgen Neubauer. Frankfurt am Main: Fischer (Fischer, 18401).

Erikson, Erik H.; Hügel, Käte (2015): Identität und Lebenszyklus. Drei Aufsätze. 27. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 16).

Facebook Inc (2016 a): Facebook Investors. Unter Mitarbeit von Facebook Investors. Facebook Investors. Online verfügbar unter <http://investor.fb.com/faq.cfm>, zuletzt geprüft am 21.05.2016.

Facebook Inc. (2015): Facebook Allgemeine Geschäftsbedingungen. Online verfügbar unter <https://www.facebook.com/legal/terms>, zuletzt geprüft am 25.06.2016.

Facebook Inc. (2016 b): Company Info | Facebook Newsroom. Online verfügbar unter <http://newsroom.fb.com/company-info/>, zuletzt geprüft am 25.06.2016.

Mack, Dagmar; Vilberger, Dominic (2016): Social Media für KMU. Der Leitfaden mit allen Grundlagen, Strategien und Instrumenten. 1. Aufl. 2016. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-07739-6>.

Mead, George Herbert; Morris, Charles W. (Hg.) (2013): Geist, Identität und Gesellschaft. Aus der Sicht des Sozialbehaviorismus. 17. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 28).

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (MPFS) (2014): KIM-Studie 2014. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13- Jähriger. Stuttgart.

- Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (MPFS) (2015): JIM-Studie 2015. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.
- Miller, Patricia H. (1993): Theorien der Entwicklungspsychologie. Studienausg. Heidelberg: Spektrum Akad. Verl.
- Primbs, Stefan (2016): Social Media für Journalisten. Redaktionell arbeiten mit Facebook, Twitter & Co. Wiesbaden: Springer VS. Online verfügbar unter <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&AN=1029601>.
- Raithel, Jürgen (2008): Quantitative Forschung. Ein Praxiskurs. 2., durchgesehene Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH Wiesbaden. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-531-91148-9>.
- Reutlinger, Christian; Stiehler, Steve; Lingg, Eva (Hg.) (2015): Soziale Nachbarschaften. Geschichte, Grundlagen, Perspektiven. Wiesbaden: Springer VS (Sozialraumforschung und Sozialraumarbeit, 10). Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-531-19051-8>.
- Rohlf, Carsten; Harring, Marius; Palentien, Christian (Hg.) (2014): Kompetenz-Bildung. Soziale, emotionale und kommunikative Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen. 2., überarb. und aktual. Aufl. Wiesbaden: Springer VS (SpringerLink). Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-03441-2>.
- Siegler, Robert; Eisenberg, Nancy; DeLoache, Judy; Saffran, Jenny (2016): Entwicklungspsychologie im Kindes- und Jugendalter. 4. Aufl. 2016. Hg. v. Sabina Pauen. s.l.: Springer-Verlag. Online verfügbar unter http://ebooks.ciando.com/book/index.cfm/bok_id/2008094.
- Spitzer, Manfred (2012): Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München: Droemer. Online verfügbar unter http://deposit.d-nb.de/cgi-bin/dokserv?id=4034441&prov=M&dok_var=1&dok_ext=htm.
- Statista GmbH (2015): WhatsApp - Statista-Dossier, zuletzt geprüft am 21.05.2016.
- Statista GmbH (2016): Instagram - Statista-Dossier, zuletzt geprüft am 21.05.2016.
- Trautner, Hanns Martin (1997): Lehrbuch der Entwicklungspsychologie. 2., unveränd. Aufl. Göttingen: Hogrefe.
- Twitter Inc. (2015): Unternehmen | About. Online verfügbar unter <https://about.twitter.com/de/company>, zuletzt geprüft am 25.06.2016.
- Wulf, Christoph; Zirfas, Jörg (Hg.) (2014): Handbuch Pädagogische Anthropologie. Wiesbaden: Springer VS (SpringerLink). Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-531-18970-3>.

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich,

Felske, Sebastian

Geboren am 25. Oktober 1991

Matrikelnummer: 20133112

dass die von mir vorgelegte Bachelorarbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt wurde. Die aus externen Quellen direkt oder indirekt übernommenen Stellen sind als diese gekennzeichnet.

Die Arbeit wurde in dieser oder ähnlicher Form keiner Prüfungsbehörde vorgelegt und auch nicht veröffentlicht.

Ort, Datum, Unterschrift

Anhang 2

1 **Ich: Erzählen sie mir doch bitte etwas über sich. Was haben sie bisher Studiert, wo arbeiten sie**
2 **heute?**

3 E3: Mein Name ist E. ich bin Medienpädagoge. Arbeite in der Servicestelle Kinder und Jugendschutz
4 bei FJP Media, speziell im Bereich des Kinder- und Jugendmedienschutzes. Da hauptsächlich damit
5 betraut Projekte mit Kindern und Jugendlichen zu machen zum Thema soziale Netzwerke. Das heißt
6 wir machen Projekte zum Thema Cybermobbing, Datenschutz, Persönlichkeitsrechte, Urheberrechte.
7 Machen aber auch Medienpraktische arbeite, das heißt kleine Film oder Hörspielproduktionen und
8 darüber hinaus Multiplikatoren Ausbildung. Das heißt das wir in der Lehre, Lehrer Lehrerinnen,
9 Erzieher, Erzieherinnen Ausbildungen sind wir machen Kurse für Studierende. Nebenbei bin ich Prüfer
10 der FSK, also da auch im Kinder und Jugendmedienschutz zugange und der Filmprüfung. Bin für die
11 GMK die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur Sachsen-Anhalt
12 Landesgruppensprecher und im Bundesverband Fachgruppensprecher der Fachgruppe Kita

13 **Ich Denken sie das sich das Nutzungsverhalten und der Umgang der Kinder und Jugendlichen**
14 **mit den sozialen Medien innerhalb der letzten 10 Jahre verändert hat.**

15 E3: Das lässt sich subjektiv sicher feststellen. Eine Veränderung, das heißt wir haben auf jeden Fall
16 eine Veränderung der Mediennutzung, das ist klar. Wir haben einfach neue Medienangebote, andere
17 Medienangebote. Was die Nutzungsdauer angeht müsste man das wieder differenziert betrachten.
18 Wenn man sich da die aktuellen KIM und JIM Studien anschaut, erkennt man das auf jeden Fall eine
19 Verschiebung stattfindet. Das heißt das klassische, tradierte Medienangebote weniger
20 wahrgenommen werden. Dafür aber andere Angebote vermehrt angenommen werden. Das heißt das
21 Sachen wie Fernsehen zum Beispiel, weiter zurückgehen, auch Radio hören und Zeitung lesen. Also
22 im klassischen und analogen Sinne wird definitiv festzustellen sein, dass das rückläufig ist. Dass sich
23 das aber mitunter auf andere Angebote ausdehnt. Oder besser gesagt auf diese Fokussiert. Das heißt
24 im Sinne Medienkonvergenz haben wir einfach festzustellen, dass sich viele Angebote auf einem
25 Endgerät bündeln lassen. Dementsprechend Kinder und Jugendliche das was sie normalerweise über
26 mehrere Kanäle machen würden, jetzt eben vermehrt über einen oder zwei Kanäle machen. Das heißt
27 einerseits das Handy und auf der anderen Seite vielleicht noch Sachen wie ein Tablet oder einen PC
28 oder Laptop.

29 **Ich: Glauben sie das Smartphones und Tablets der Hauptgrund für diese Verschiebung ist**

30 E3: Naja, es kommt einfach mit der Nutzungsfunktion einher die diese bieten. Das ist eine Sache die
31 einfach auch der Interessenslage gerecht wird, die gerade Kinder und Jugendliche haben. Sachen
32 über ein Endgerät nutzen zu können, eben auch aktueller das Nutzen zu können. Das ist ja eine
33 Sache die, wenn wir jetzt von den klassischen Medien ausgehen, wobei ich das in Anführungszeichen
34 bezeichnen möchte, nicht gegeben ist oder zumindest nicht in dieser Schnellebigkeit gegeben ist. Da
35 kann man die Frage nach der Qualität stellen, durchaus, aber letztendlich gibt es auch hier Angebote
36 die zum Beispiel einen guten Journalismus vorhalten und das eben aktuell und sehr zeitnah ist. Das
37 ist das was diese neuen oder neueren Geräte eben interessanter macht.

38 **Ich: Ich stelle die These auf das Kinder und Jugendliche einen unglaublich offenen Umgang**
39 **mit Medien haben. Stimmt du dazu?**

40 E3: Offen Umgang inwiefern?

41 **Ich: Mir fällt ein krasses Beispiel ein. Ein Junge hatte bevor er zur Schule gegangen ist ein Foto**
42 **von sich hochgeladen wie er in Unterwäsche auf seinem Bett lag mit der Unterschrift guten**
43 **Morgen Magdeburg**

44 E3: Ja sie haben zumindest ein in Anführungszeichen gesetzt naiven Umgang mit den Themen,
45 mitunter aber auch ein anderes Problembewusstsein. Das erleben wir ganz häufig, dass man eben

Anhang 2

46 sagt: „ist mir eigentlich relativ egal, was für mich im Netz steht“. Das ist einfach ein wichtiger Punkt von
47 Medienkompetenzentwicklung, die Aufgabe der Pädagogen und Pädagoginnen. Einfach dieses

48 E3: schärfen dieses Bewusstseins. Kinder haben, in einem bestimmten Alter einfach nicht den
49 Weitblick und auf der anderen Seite auch nicht das Problembewusstsein das damit einhergehen
50 könnte. Das man eben so etwas preisgibt. Die haben ja auch nicht diesen rechtlichen Stand, das
51 einfach einzuordnen und wissen nicht welches hohe Gut einfach Post und Fernmeldegeheimnis ist.
52 Was es heißt sichere Daten zu haben, geschützt zu sein und eben eine Selbstbestimmung mit dem
53 Umgang mit den Daten angeht. Ich meine, Sie machen es ja Selbstbestimmt, gar keine Frage aber
54 berücksichtigen dabei weniger welche Rolle Konzerne dabei spielen. Eine Seite ist immer wir geben
55 Daten von uns preis und machen das mitunter auch sehr fahrlässig. Die andere Seite ist ja die das
56 Unternehmen ganz willkürlich und teilweise auch offensichtlich Daten abgreifen, das ist ja die andere
57 Seite der Mediale. Wir können immer mit Medienkompetenz werben und den Kindern und
58 Jugendlichen sagen „geht sorgsam mit euren Daten um“ während der Konzern Tor und Tür öffnen mit
59 unseren Daten zu machen was immer sie wollen.

60 **Ich: Sie haben über Schärfung der Medienkompetenz gesprochen, wie machen sie das. Wie**
61 **kann ich mir ein Seminar vorstellen?**

62 E3: Letztlich geht es darum Sensibilität herzustellen für solche Themen. Den Mehrwert einer integren
63 und auch geschützten Persönlichkeit ,die eben nicht alles von sich preis gibt. Da hebt man auch gern
64 den pädagogischen Zeigefinger und mahnt an inwiefern es wichtig ist einfach nicht zu viele Spuren zu
65 hinterlassen. Man möge bedenken dass man sich später mal bewerben möchte und dann kann man
66 bestimmt nicht alles von sich im Internet preisgeben. Was auch jeder Personaler mitlesen und sehen
67 kann, aber das ist eben nur eine Ebene Letztendlich geht es auch darum das andere Leute die Daten
68 abgreifen. Es sind ja nicht nur die Personaler, sondern auch Kriminelle die an unsere Daten gelangen.
69 Es sind Kriminelle die vielleicht auch Schindluder mit Fotos oder Information betreiben. Wir haben zum
70 Beispiel einen auch den schrecklichen und widerlichen Aspekt der Ansprache oder Anbahnung
71 sexueller Kontakte von Minderjährigen mit Erwachsenen, das ist auch ein Punkt den es zu
72 berücksichtigen gilt. Cybergrooming ist das Stichwort. Das heißt, wenn Erwachsene mit Kindern
73 chatten und mitunter auch für Kinder ausgeben um eben ein Vertrauensverhältnis zu ihnen aufbauen,
74 das sind Sachen die man Kindern irgendwie und möglichst sensibel beibringen muss. Dass sie eben
75 nicht jedem trauen können und sollten. Und eben nicht alles von sich preisgeben sollten. Amanda
76 Todd ist da eins der Parade Beispiele, in ganz grausamer Form. Eine junge Kanadierin die mit einem,
77 was sich im Nachhinein herausstellte, erwachsenen Mann gechattet hat und ihre nackten Brüste
78 gezeigt hat und mit genau diesem Bild von diesem Mann erpresst wurde. Und letztendlich auch
79 Mobbingopfer wurde und an ihrer Schule, an der zweiten Schule an der sie war so fertig gemacht
80 wurde das einfach ein junges Leben zerstört wurde und sie letztendlich auch Selbstmord beging.

81 **Ich: Kinder und Jugendliche brauchen ihren Freiraum und wollen sich Ausprobieren. Glauben**
82 **sie, dass dieses Ausprobieren ins Internet verlagert?**

83 E3: Na das sind ganz wichtige Prozesse, das sind Prozesse die wir im analogen früher auch hatten
84 natürlich in sozialen Netzwerken vermehrt haben. Das heißt Prozesse das Identitätsmanagement und
85 des Erziehungsmanagements wie man es auch finden kann diese Begrifflichkeiten. Das heißt das
86 einerseits eben an sich selbst darstellt, sich selbst ausprobiert. Das ist in sozialen Netzwerken ganz
87 gut möglich, einfach für Kinder weil es hier eben Erwachsenenfreiräume gibt in denen man sich
88 ausprobieren kann ohne das eben gleich pädagogische Zeigefinger erhoben wird. Auf der andere
89 Seite können einfach auch zum Beispiel sexuelle Rollen ausprobieren werden. Das heißt wir haben ja
90 das Phänomen des Genderswapping. Das eben ganz bewusst mal Mädchen einen Avatar erdenken,
91 eine Rolle erdenken im Netz die männlich ist. Oder das Männer mitunter auch als Frauen darstellen in
92 sozialen Netzwerken. Das sind Sachen die dort passieren und die auch in der sexuellen Entwicklung
93 in der Persönlichkeitsentwicklung stattfinden. Dass sie sich da ausprobieren, verschiedene Rollen
94 anzunehmen und wie reagieren Leute auf mich in dieser Rolle, also wie reagieren die wenn ich das

Anhang 2

95 und das poste. Wie kommt das bei meiner Peer an. Das sind wichtige Entwicklungsprozesse glaube
96 ich. Die, so sie, in gewissen gesellschaftlichen Rahmen verlaufen und gewisse Grenzen nicht
97 überschreiten auch gut sind. Sollten aber auch in diesen passieren, also Sachen wie Shitstorm,
98 Hatespeech im Allgemeinen sind Sachen die Grenzen überschreiten und auch das müssen Kinder
99 lernen das was wir im analogen Bereich von ihnen einfordern im digitalen Bereich genau so gelten.
100 Das ein Mensch das Recht auf ein würdiges Leben hat, das er nicht beleidigt wird und ähnliches

101 **Ich: Glauben sie dass die Anonymität das Shitstormen etc. begünstigt?**

102 E3: Einerseits die Anonymität die das begünstigt. Die scheinbare Anonymität natürlich. Dass die
103 Kinder und Jugendlichen weniger Bewusstsein haben oder auch Erwachsenen. Das ist ja kein
104 jugendliches Phänomen. Dass sie glauben dort relativ anonym zu sein. Auf der anderen Seite ist es
105 die Tatsache, dass ich meinem Gegenüber nicht in die Augen schauen muss. Das heißt ich schreibe
106 oder spreche in dem Moment mit einem Computer und kann wenig einschätzen was passiert beim
107 Empfänger. Das sind Sachen die wir auch in Projekt feststellen. Das diese Empathie einfach wenig
108 gegeben ist, wenn man so einen Kommentar verfasst. Der ist ja auch schnell mal geschrieben und
109 wird auch schnell mal abgetan als war doch gar nicht so gemeint. Ich muss mich nicht mit den Folgen
110 für das Opfer auseinandersetzen. Wenn ich den Kommentar schreibe oder, wenn im Sinne eines
111 Shitstorms oder massenhafter Hasskommentare hunderte oder tausende Leute auf dieses eine Opfer
112 einprasseln das sehe ich nicht. Ich sehe meine Kommentare und entwickle nicht die Empathie für das
113 Opfer. Sie wissen aber schon, dass es nicht in Ordnung ist was sie da machen. Sie haben eine klare
114 Stellung dazu, glaube ich. Also wenn man sich mit ihnen zu den Themen auseinandersetzt und sie
115 sich einfach positionieren lässt, dann merkt man schon das sie eben wissen das das eben eine Sache
116 ist die halt eben nicht in Ordnung ist und Sie würden es im analogen Leben gegenüber von
117 Erwachsenen, Eltern, Lehrern wahrscheinlich auch nicht in der Form machen. Es ist aber eben dieser
118 scheinbar rechtsfreie Raum den man manchmal hier sieht. Ohne das jetzt allzu pessimistisch sehen
119 zu wollen, das ist ein Raum in dem viel Kreatives passiert. In dem viel Gutes passiert aber er hat eben
120 mitunter negative Seiten und die zeigen sich hier eben auf. Man glaubt mitunter ne gewisse
121 Legitimation dafür zu finden. Auch in der Mediensozialisation im Übrigen. Also, wenn man sich die
122 Vorbilder ansieht. Wir haben jetzt zum Beispiel beobachtet wie sich soziale Netzwerke wie YouTube
123 entwickeln sieht man genau das gleiche Phänomen. Die großen YouTube Stars leben in letzter Zeit
124 fast ausschließlich von einer recht vulgären Sprache, anschreien, mitunter auch sexualisierter
125 Sprache und ähnlichem. Da brauch man sich nur Kanäle angucken wie von einer Katja Krasavice oder
126 ähnlichen. YouTube Stars sind die Vorbilder der heutigen Zeit.

127 **Ich: Glauben sie es ist ein Prestigeobjekt für die Kinder und Jugendlichen. Wenn sie eine große
128 WhatsApp Gruppe haben oder viele Freunde auf Facebook?**

129 Also im Sinne eines Status?

130 **Ich: Ja genau**

131 E3: Das glaube ich weniger, es ist eher eine Funktionalität die sie gerne nutzen. In der sie aber relativ
132 schnell an die Grenzen der Funktionalität geraten. Auch die eben wieder ein Problemaufguss zu
133 machen. Ich will das gar nicht verteufeln, es ist gut, dass sie das haben, aber die Art der Nutzung ist
134 eben manchmal nicht bewusst und muss ihnen bewusst gemacht werden. Sachen wie SPAM. Diese
135 Klassenchats sind teilweise zu gespammt mit sinnlosen Informationen. Die Klassenchats sind
136 teilweise zu unmöglichen Zeiten bedient und das nervt auch andere Schüler die nicht das
137 Bewusstsein haben das sie ihr Handy ausschalten können und sich ärgern das Nachts um eins oder
138 zwei noch eine Nachricht kommt. Das sind definitiv Sachen die passieren und weniger gut sind. Auch
139 Kettenbriefe und ähnliche Phänomene

140 **Ich: Glauben sie das Kinder und Jugendliche durch die Informationsflut in ihrer Entwicklung
141 beeinflusst werden?**

Anhang 2

142 E3: Es hat eine gewisse Wirkung und eine gewisse Vorbildwirkung. Eine kanalisierende Wirkung. Aber
143 es ist eben nur ein Bestandteil. Ich bin fernab davon, auch was das Gewaltverhalten angeht, weg von
144 Stimulus Response Modellen. Kinder und Jugendliche sehen eine gewisse Botschaft und Inhalt und
145 agieren in der Folge ähnlich gewalttätig. Davon bin ich fern. Das ist mir zu einfach. Es hat eine
146 gewisse Wirkung aber mit anderen Sozialisationsinstanzen integriert. Da spielen die Peer und das
147 Elternhaus eine wichtige Rolle. Oder auch die Schule. Die wirken damit und im besten Fall das
148 Medienverständnis der Kinder und Jugendlichen aufgreifen und verstehen um darauf reagieren zu
149 können und notfalls auch intervenieren zu können.

150 **Ich: Wie muss pädagogisch reagieren.**

151 E3: Sie muss letztendlich verstehen, sie muss sie auch kennen. Es nützt mir nichts über die Medien
152 zu reden und den meisten Fällen auch abschätzig über die Medien zu reden und eigentlich gar nicht
153 zu kapieren was da passiert was Kinder und Jugendliche da machen. Die Mediennutzung per se zu
154 verteufeln wäre für mich das fälschte was man machen kann. Man sollte sich eher die Frage stellen
155 was machen Kinder und Jugendliche in den Medien. Wir sind immer schnell dabei zu sagen die neuen
156 Medien sind schlecht oder machen gewalttätig. Um mal ein paar Beispiele aufzuzeigen wie sie ein
157 Manfred Spitzer oder ein Christian Pfeifer gerne zu Rate ziehen, die aber eigentlich gar nicht wissen
158 was da eigentlich passiert. Ich kann nicht pauschal sagen, die Medien sind schlecht, die Medien sind
159 schuldig. Man sollte sich eher Fragen was Kinder da machen. Genauso gut wären sie auch von der
160 Schule dazu hingeleitet eben die Medien zu nutzen um Hausaufgaben zu erfüllen. Kinder und
161 Jugendliche informieren sich über Medien. Sie spielen auch, unterhalten sich, betreiben Beziehungs-
162 und Identitätsmanagement. Das sind wichtige Prozesse die Kinder brauchen und die in unserer
163 heutigen Zeit über diese Plattform passieren. Dementsprechend soll ich einfach ganz genau
164 hingucken, was da passiert. Medienkonvergenz heißt letztendlich, dass sich alles auf ein Endgerät
165 konzentriert. Weswegen wir schnell sagen „ja Mediensucht“ weil die machen ja nichts anderes mehr
166 als auf das eine Endgerät zu gucken. Wenn man das mal auseinandernimmt, stellt man fest, dass sie
167 unglaublich vielseitig unterwegs sind und unglaublich viele Seiten auf ein Gerät machen können.
168 Dementsprechend nicht mehr nen halben Tag Zeitung lesen, ne halbe Stunde Bücher lesen und ne
169 halbe Stunde nen Brief schreiben oder ähnliches machen. Sachen die niemand als schlecht
170 identifizieren würde aber, wenn es eben vor diesem Endgerät passiert man als Erwachsener vielleicht
171 doch nur das Kind vorm Handy sieht und das kann ja nicht gut sein.

172 **Ich: Sie haben Herrn Spitzer erwähnt was denken sie über sein Theorien**

173 E3: Manfred Spitzer ist jemand der unglaublich gut versteht, einfache Lösungen zu bieten und
174 einfache Probleme größere zu machen ohne wirklich zu durchschauen über was er da redet. Seine
175 These sind mitunter durchaus krude, wie ich finde und auch schlecht begründet, schlecht
176 wissenschaftlich begründet. Er zieht sich mitunter Sachen aus Studien heraus ohne die Ergebnisse
177 der Studien mit einzubringen. Und verweist auf Teilaspekte von Studien die ihm passen und andere
178 eben nicht. Letztendlich sind seine Theorien sehr einfach aufgestellt. Sie sind monokausal. Suchen
179 den alleinigen Schuldigen in den Medien und ignorieren gänzlich die Wirkungsweise und Bedeutung
180 von anderen Sozialisationsinstanzen wie dem Elternhaus. Er sagt zum einen Kinder können von
181 Medien nichts lernen. Er bezieht sich auf die Art des Lesens in den Medien. Das so genannte light
182 reading. Wenn er sagt das das lesen über ein EBook nicht so wert bringend ist, wie eines richtigen
183 analogen Buches. Er sagt Kinder können nichts lernen durch Medien sagt auf der anderen Seite das
184 Medien aggressiv und gewalttätig machen was ja nichts anderes ist als ein Lernprozess.
185 Dementsprechend widerspricht sich das schon selbst. Es heißt aber nicht, dass alles falsch ist was er
186 sagt. Nicht grundlegend. Ich arbeite im Kinder und Jugendmedienschutz allein das zeigt auf das es
187 Gefährdungspotential geben muss. Die sind da. Aber man darf sie auch nicht überdramatisieren und
188 muss eben gucken wie kann man damit umgehen. Da helfen uns bewahrpädagogische Mittel nicht
189 weiter. Also ich helfe niemandem wenn ich eine Sache komplett aus seinem Sichtfeld banne. Muss
190 einfach wissen das gerade das was verboten ist letztendlich Interessanter wird, für die Kinder. Sie
191 werden damit Berührungspunkte haben. Wenn nicht im eigenen Elternhaus dann bei den Freunden.

Anhang 2

192 Da zieht sich das dann meiner pädagogischen Intervention. Ich sollte die Möglichkeit nutzen
193 kontrolliert den Zugang zu ermöglichen.

194 **Ich: Glauben sie das Kinder und Jugendliche sich schneller entwickeln als vor zehn Jahren**

195 E3: Das sehe ich gar nicht. Ich erlebe 5. Klässler immer noch als Kinder. Die sich immer noch kindisch
196 verhalten. Die aber auch probieren sehr erwachsen zu geben. Aber das ist seit jeher so glaube ich. Es
197 ist im Endeffekt ein Generationskonflikt. Das wir ab irgendeinem Alter scheinbar dazu neigen die
198 Kinder und Jugendlichen weniger zu verstehen. Und auch einfach weniger Einblicke haben in ihre
199 Welt. Aber das ist ganz normal. Subjektiv würde ich das sofort unterstreichen. Das ist anders aber ob
200 es auch eine Verschiebung das wage ich zu bezweifeln. Ich wüsste es an nichts festzumachen
201 wirklich. Das Kinder und Jugendliche... Sie sind schnellebiger, sie sind einfach auch schneller mit
202 ihren Informationen. Das macht definitiv dass man auch schlagkräftiger ist. Dass man mit
203 Informationen anders umgeht und anders hinterfragt. Das kann aber auch was gutes sein.

204 **Ich: Glauben sie das die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen von der analogen in die**
205 **digitale Welt abwandert oder ob sich das nur ergänzt.**

206 E3: Ich glaube eher zweiteres. Es ist eher eine Ergänzung. Das sehen wir auch bei Problemfeldern
207 wie Cybermobbing. Wenn wir von diesen Fällen ausgehen, und sie sehen und auf sie aufmerksam
208 werden, stellt sich meistens heraus das was da im digitalen Raum passiert, analoge Wurzeln hat.
209 Dann stimmt meist im analogen Klassen und Schulgefüge nicht. Das heißt wir haben nach wie vor
210 ganz viele Probleme die im analogen Begründet sind. Nichtsdestotrotz ist der digitale Raum und das
211 Internet auch ein Raum der Wirklichkeit konstruiert. Also ganz klar, hier passieren Sachen die
212 losgelöst von unserer analogen Wirklichkeit existieren und auch nur im Netz existieren. Aber
213 letztendlich sind wir nach wie vor Menschen die in dieser analogen Welt leben und zu Recht kommen
214 müssen. Haben aber eine Erweiterung definitiv.

Anhang 3

Nr.	vorläufige Kodierung	erste Fundstelle	vorläufige Kategorie	Beispiel
1	sozialer Übungsraum	E2:128 - 130	Entwicklungsobjekt	Dass man wenn man mehr sozial Interagiert, bzw., mehr Möglichkeiten dazu hat, schneller und unmittelbarer Feedback bekommt
2	Reflexion	E2:165	Entwicklungsobjekt	sich klar macht das das nicht die Wirklichkeit ist die da abgebildet wird
3	Identitätsfindung	E3:84 - 86	Entwicklungsobjekt	Das heißt Prozesse das Identitätsmanagement und des Erziehungsmanagements wie man es auch finden kann diese Begrifflichkeiten. Das heißt das einerseits eben an sich selbst darstellt, sich selbst ausprobiert.
4	Ausprobieren	E2:175 - 177	Entwicklungsobjekt	Genderswapping zu machen, also sich als Frau auszugeben. Egal ob man das jetzt im Chat oder Spiel macht. Das ist doch eine tolle Möglichkeit mit Identität zu spielen
5	Feedback	E2:100 - 103	Entwicklungsobjekt	Gerade, wenn man sich von den Eltern oder was sie repräsentieren ablösen will und das ist in der Jugend ja immer zentral. Dann muss man irgendwo anders die Anerkennung herbekommen
	Peergroup	E3:146 - 147	Entwicklungsinstanz	Da spielen die Peer und das Elternhaus eine wichtige Rolle.
6	Jugendraum	E2:60 - 71	Entwicklungsinstanz	Das ist dann das wo sich die Jugendlichen ihren eigenen Raum schaffen, der auch losgelöst und abgeschlossen von dem ist was die anderen machen, was die Eltern machen

Anhang 3

7	Eltern	E1:103 - 105	Entwicklungsinstanz	Eltern haben das Recht zu entscheiden ob das Kind bei Facebook sein soll oder nicht. Und wenn der Elternteil entscheiden das es reif genug dafür ist und ich hab meinem Kind alles beigebracht,
8	Pädagogen	E1:215 - 216	Entwicklungsinstanz	dass wir den klar machen das es zwei Welten sind. Also nicht zwei verschiedene Welten sind, es ist ein und dieselbe Welt
9	Vorbilder	E1:199 - 201	Entwicklungsinstanz	Aber dadurch das es viele YouTube Stars gibt, die in sämtliche Facetten gehen. Spielen ob Let's Plays oder Schminktutorials oder was immer. Das sind Stars, dass sind Vorbilder, das sind andere Vorbilder als wir früher hatten
10	Reichweite	E1:238 - 240	Vorteile Social Media	Ja, also sie gehen offener mit ihren Daten um. Oder wollen offener mit ihren Daten umgehen um eine größere Reichweite zu erlangen um mehr likes und views und comments zu bekommen. Um Stars zu werden
11	Zugänglichkeit	E2:112 - 117	Vorteile Social Media	Aber so einen Snap machen wo man sein Gesicht mit einem Filter belegt, vielleicht ein bisschen Text und nen Smiley reinlegt. Das kann man ja in wenigen Sekunden machen. Das ist ja auch für den Rezipienten kein aufwand das Bild anzuschauen, lustig zu finden und vielleicht ne Antwort zu schreiben.

Anhang 3

12	Angebotsvielfalt	E1:46 - 47	Vorteile Social Media	Und das was alt ist bleibt auf der Strecke, so wie Facebook zum Beispiel. Momentan sind alle Kinder bei WhatsApp und Instagram und Younow und Snapchat.
13	Medienkonvergenz	E3:24 - 25	Zugänglichkeit Medien	das sich viele Angebote auf einem Endgerät bündeln lassen
14	Zugehörigkeit	E2:149 - 150	Zugänglichkeit Medien	dann will man das machen könne was die dürfen.
15	Durchlässigkeit	E2:151 - 152	Zugänglichkeit Medien	Dass man tatsächlich von mehr Leuten viel mehr sieht.
16	Zugangszeit	E2:387 - 390	Gefahren Medien	Wenn man als Jugendlichen was Dummes macht, was ja auch Teil des Jugend sein ist, dann kann einen das auch mal einholen. Weil man davon ausgehen muss das es ewig gespeichert ist und vorliegen kann.
17	Flüchtigkeit	E2:261 - 262	Gefahren Medien	Es soll am nächsten Tag weg sein, damit man was neues Posten kann.
18	Kontext	E2:284 - 286	Gefahren Medien	wenn ich das im Internet poste und jemand nimmt nur diese Äußerung raus und ich weiß nicht in welchem Zusammenhang ich das gesagt habe kann das eine ganz andere Wirkung haben
19	Selbstwertgefühl	E1:159 - 163	Selbstaufwertung	Wo man dann die ganze Zeit davor gackert und es total lustig findet, weil man selber noch nicht soweit ist und scheinbar nicht viel von sich selbst hält und kein großes Selbstbewusstsein hat um sich über so schwache Menschen in dem Moment lustig zu machen.

Anhang 3

20	Selbst-, Fremdwahrnehmung	E1:211 - 213	Selbstaufwertung	Sie wollen bewertet werden, sie wollen Noten von den andern für ihr Aussehen, für ihren Charakter, Sie schreien danach.
21	Medienkompetenz	E3:47 - 50	Aufgaben Pädagogik	die Aufgabe der Pädagogen und Pädagoginnen. Einfach dieses schärfen dieses Bewusstseins. Kinder haben, in einem bestimmten Alter einfach nicht den Weitblick und auf der anderen Seite auch nicht das Problembewusstsein das damit einhergehen könnte, das man eben so etwas preisgibt
22	Bildung	E2:322 - 327	Aufgaben Pädagogik	Bildung geht da noch ein Stück weiter, da heißt es nicht nur was ich machen kann, wie ich es machen kann sondern ob ich was machen sollte. Da ist die Frage eher die Art wie ich die Welt wahrnehme. Dem liegt der Gedanke zugrunde das sich das Selbst und Weltverhalten des Individuums verändert, wenn er einen Bildungsprozess durchmacht.
23	Digital aus Analog	E3:207	eine Welt	stellt sich meistens heraus das was da im digitalen Raum passiert, analoge Wurzeln hat.