



Hochschule Neubrandenburg
University of Applied Sciences

Fachbereich Soziale Arbeit Bildung und Erziehung

Studiengang Soziale Arbeit (B.A.)

**Auswirkungen von Sozialen Online Netzwerken auf Jugendliche.
Eine Herausforderung für die Soziale Arbeit?**

Bachelorarbeit

Zur Erlangung des akademischen Grades

Bachelor of Arts (B.A.)

Vorgelegt von:

Lisa Preuß

urn:nbn:de:gbv:519-thesis2020-0516-3

Sommersemester 2020

Abgabedatum: 31.07.2020

Erstprüfer: Dr. Thomas Markert

Zweitprüferin: Dipl. -Soz.päd. Silke Schwartz

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Soziale Online Netzwerke	3
2.1 Entwicklung der online Technologien und des Web 2.0	5
2.2 Die beliebtesten Sozialen Online Netzwerke	7
2.2.1 Facebook	8
2.2.2 Instagram	9
2.2.3 WhatsApp	10
2.2.4 YouTube	11
3. Die Jugend als Lebensphase	12
3.1 Jugendliche Heute	15
3.2 Nutzung der SON durch Jugendliche	17
4. Risiken der Sozialen Online Netzwerke	19
4.1 Cyber Mobbing	20
4.2 Veränderte Körperwahrnehmung	25
4.3 Online Sucht	28
4.4 Sexualisierte Gewalt	30
4.5 Digital Footprints	33
4.6 Verminderte Leistungsfähigkeit	34
5. Potenziale der Sozialen Online Netzwerke für die Soziale Arbeit und methodische Integration	35

5.1 Kontakt- und Kommunikationsmöglichkeiten	36
5.2 Verbindung mit Jugendlichen durch SON	38
5.3 Methodenbeispiel Online- Beratung	41
6. Aufgaben und Herausforderungen der Sozialen Arbeit durch Soziale Online Netzwerke	44
6.1 Medienkompetenz und Datenschutz	46
6.2 Medienpädagogik	49
7. Auswertung	52
8. Literaturquellen	55
9. Eidesstaatliche Erklärung	61

1. Einleitung

Soziale Online Netzwerke (SON) sind aus der modernen, westlich geprägten Welt nicht mehr wegzudenken. Die neuen Kommunikations- und Unterhaltungsmöglichkeiten, sowie die schnelle Verbindung mit Menschen weltweit, haben Einzug in den Alltag fast jeder Individuen gehalten. Mehrere Stunden am Tag verbringen Menschen in der virtuellen Welt. Nicht nur, dass sich Menschen in den SON oder dem Internet austauschen können, es bietet außerdem eine Plattform, um sich selbst darzustellen.¹ Ebenfalls verlagern sich immer mehr Alltagshandlungen von der realen Welt in die virtuelle. Beispielsweise kann die direkte Kommunikation genannt werden, die durch *Direct Messaging* immer weiter abnimmt. Es besteht die Möglichkeit online einzukaufen und durch *Tutorials* versuchen Menschen ihre Probleme im Haushalt selbstständig und ohne professionelle Hilfe zu lösen. Allgemein kann eine Vielzahl an Informationen in kürzester Zeit abgerufen werden.² Besonders Jugendliche nutzen immer intensiver und vermehrt die SON. Durch die neuen digitalen Lebenswelten, ist die Soziale Arbeit gezwungen, sich diesen anzupassen und selbst Teil dieser Netzwerke zu werden.³ *„Denn wenn sie (Soziale Arbeit) weiterhin nah am Menschen sein will, sich also ihrer Lebenswelt annähern möchte, so muss sie zur Kenntnis nehmen, dass sich in vielen Köpfen auch eine virtuelle Welt etabliert hat, die unter Umständen präsenter sein kann als die physische Realität.“*⁴ Daraus schließt, dass die Frage nach einem verantwortungsvollen Umgang mit den SON, sowie mit den entstehenden Gefahren, Risiken und Herausforderungen präsenter als je zuvor ist. Die Soziale Arbeit sollte demnach Aufklärungsarbeiten für Jugendliche, sowie deren Erziehungsberechtigten leisten, um einen verantwortungsvolleren Umgang und außerdem ein Bewusstsein für die Gefahren und Risiken der virtuellen Welt aufzuzeigen.

Bei der Jugend handelt es sich um die Übergangsphase vom Kind zum Erwachsenen. Viele versuchen sich in dieser Phase selbst zu finden und Weichen fürs Weitere Leben zu stellen. Sie fragen sich, wie ihre Zukunft aussehen soll und was sie für Ziele im Leben erreichen möchten. Dabei stehen diese nicht selten unter Leistungsdruck oder haben Angst vor dem, was auf sie zukommt. Sie suchen nach Zugehörigkeit und Anerkennung,

¹ Vgl. Hajok 2019, S. 13 f.

² Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 41

³ Vgl. Beranek u.a. 2018, S.9

⁴ Stüwe/ Ermel 2019, S. 64

besonders bei Freund*innen.⁵ Diese lässt sich unter anderem in den SON finden. Die Anzahl der *Follower*, *Likes* oder *Kommentare* gelten als Maßstab der Beliebtheit. Das heißt, je mehr Aufmerksamkeit man in den SON bekommt, desto höher ist die Beliebtheit der eigenen Person. Dadurch kann ein Wettstreit entstehen. Man vergleicht sich mit anderen Nutzer*innen der jeweiligen Plattform. Es bilden sich neue Risiken heraus, die es in dieser Form vor den SON noch nicht gab, beziehungsweise nicht in einer so starken Ausprägung.⁶

Die Verfasserin dieser Arbeit, konnte während ihres Praktikums in den ambulanten Hilfen zur Erziehung erkennen, welche Bedeutung die SON für Jugendliche haben und somit eine beachtliche Rolle in der sozialpädagogischen Arbeit einnehmen. Aufgrund dessen, dass sie selbst Nutzerin einiger solcher Netzwerke ist, gelang es ihr in diesem Punkt besser mit den Jugendlichen zu kommunizieren und aufklärend zu arbeiten. An dieser Stelle entstand ein Verknüpfungspunkt, den Kolleg*innen, welche einer älteren Generation angehören, beziehungsweise die Entwicklung der SON nur passiv miterlebten und diese aktuell selbst nicht nutzen, nicht hatten. Dabei ist es zwingend notwendig, sich mit dieser Thematik auseinander zu setzen. Nicht nur, um Jugendliche besser verstehen zu können, auch um Medienkompetenzen an diese selbst und/ oder erziehungsberechtigten Personen weiterzugeben. Diese sind sich oftmals den Risiken, Gefahren und Möglichkeiten der SON nicht bewusst.

Hier stellt sich die Frage, inwieweit sich die Soziale Arbeit den sich immer neu entwickelnden Umständen anpassen muss, oder sich gegebenenfalls schon angepasst hat. *Stellen die Auswirkungen der SON auf Jugendliche eine Herausforderung für die Soziale Arbeit dar?* Diese Fragestellung wird in der vorliegenden Arbeit behandelt. Dafür wird sich zunächst mit den SON auseinandergesetzt. Anhand einer Begriffsbestimmung und der Entwicklungsgeschichte, soll der Begriff näher beleuchtet werden. Anschließend wird auf die beliebtesten SON der Jugendlichen vertiefend eingegangen. Auch der Begriff der Jugend wird im darauffolgenden Punkt betrachtet. Hierbei soll deutlich werden, inwiefern sich die Jugend als Lebensphase zum heutigem Zeitpunkt, insbesondere durch die intensive Nutzung der SON, auszeichnet. Die bereits erwähnten Risiken werden im 3. Kapitel herausgearbeitet. Dass sich durch die SON auch Potenziale für die Soziale Arbeit und dessen methodischen Handeln ergeben, soll ebenfalls in dieser Arbeit betrachtet werden, gleichermaßen die, aus diesen entstehenden, Herausforderungen und Aufgaben

⁵ Vgl. Trautmann- Voigt/ Voigt 2013, S. 7 f.

⁶ Vgl. Goldenthal 2015, S. 95 ff.

der Sozialarbeiter*innen. Dabei wird explizit auf die Bedeutung der Medienkompetenz und des Datenschutzes, sowie der Medienpädagogik eingegangen. Im abschließenden Punkt der Auswertung werden die in der Arbeit behandelten Aspekte und Erkenntnisse beurteilt, um ein Fazit zum derzeitigen Stand der Sozialen Arbeit in Bezug auf Jugendliche und SON zu ziehen und die Fragestellung zu bearbeiten.

Die gewählte Literatur wurde in der Hochschulbibliothek Neubrandenburg, online, sowie privat erworben und wird sowohl im Text, als auch im Literaturverzeichnis entsprechend gekennzeichnet. In der vorliegenden Bachelorarbeit wird darauf geachtet gender-reflektierte Sprache zu verwenden.

2. Soziale Online Netzwerke

Die SON, auch bekannt unter dem englischen Begriff *Social Network* (Deutsch: Soziales Netzwerk), sind Internetplattformen, bei denen es um die Interaktion mit anderen Plattformmitgliedern geht. Nach einer erforderlichen Registrierung auf der entsprechenden Seite, können Nutzer*innen meist ein eigenes Profil anlegen. In diesem werden persönliche Daten, Interessen, sowie Tätigkeiten und gegebenenfalls Bilder und Videos strukturiert dargestellt. Zudem können sich Mitglieder mit anderen Netzwerkmitgliedern vernetzen und mögliche Beziehungen zueinander (Verwandtschaft, Partnerschaft u.a.) werden dargestellt. Die SON bieten für ihre Nutzer*innen verschieden Möglichkeiten, die je nach Plattform variieren können. So können unter anderem Nachrichten versendet, Interessengruppen gegründet oder *Weblogs* (Kurzform Blogs, eine Art öffentliches, Online-Tagebuch) veröffentlicht werden.⁷

Durch die SON haben sich Kommunikation und Interaktion der Menschen, sowie auch die Selbstdarstellung grundlegend gewandelt. Digital kann eine größere Anzahl von Menschen, aus unterschiedlichsten Umfeldern weltweit und in kürzester Zeit erreicht werden. Dabei kann der Kontakt zu Offline- Bekannten (Menschen, mit denen man in der physischen Welt in Kontakt steht oder stand, wie zum Beispiel Verwandte, Freunde, Bekannte) gehalten werden. Aber auch neue Freundschaften, Bekanntschaften oder Partnerschaften können durch diese Plattformen geschlossen werden. Dies kann zum Teil mit einem gewissen Risiko (Kapitel 4) behaftet sein.⁸

⁷ Vgl. Stephan 2010, S. 25 f.

⁸ Vgl. Borg- Laufs 2015, S. 9

Die Nutzer*innen der SON können grob in zwei Gruppen geteilt werden. Die erste Gruppe trägt den Namen *digital immigrants* (Deutsch: digitale Immigranten). Dabei handelt es sich um ältere Nutzer*innen, die nicht mit dem Internet und den SON aufgewachsen sind. Diese Gruppe zeigt eine höhere Skepsis gegenüber der neuen digitalen Welt. Im Gegensatz dazu gibt es die Gruppe der *digital natives* (Deutsch: digitale Eingeborene), zu denen Jugendliche und junge Erwachsene zählen. Diese sind mit dem Internet und den SON aufgewachsen und kennen sich meist gut damit aus. Sie verstehen oftmals nicht die Skepsis, der *digital immigrants*, welche sich zunächst langsam und vorsichtig in die SON gewagt haben.⁹

SON gelten als eine bereichernde Ergänzung des sozialen Lebens. Durch die Verbindung mit Freund*innen, Verwandten, Bekannten und neuen Online- Bekanntschaften, steht man im ständigen Kontakt und Austausch mit diesen. Menschen können sich mit eigenen Neigungen und Verhaltensweisen digital darstellen. Daraus eröffnet sich die Möglichkeit andere Personen mit ähnlichen Interessen, Hobbys und Verhaltensweisen kennenzulernen. Durch neue online Kontakte können die SON ein reduziertes Gefühl von Einsamkeit hervorrufen. Besonders Jugendliche finden Zugehörigkeit oder machen Bekanntschaft mit anderen Personen in vergleichbaren Lebenslagen, beziehungsweise mit gleichen Problemen. Dadurch, dass SON meist kostenlos sind und eine einfache und schnelle Kommunikation ermöglichen, findet zwischenmenschlicher Austausch vermehrt über solche Plattformen statt.¹⁰ Da vorwiegend keine Gebühren von den Nutzer*innen verlangt werden, sind die meisten SON werbefinanziert. Das heißt, ihre Einnahmen entstehen durch das Schalten von Werbung/en verschiedenster Unternehmen.¹¹

Nicht nur Privatpersonen zählen zu den Nutzer*innen der SON. Auch politische und wirtschaftliche Institutionen, sowie verschiedene Organisationen haben die Bedeutung der virtuellen Netzwerke erkannt und stellen sich zunehmend mediatisiert dar. Daher dienen SON ebenfalls als Informationsquelle für verschiedene Themen. Dabei kann die Ausgabe der Information gezielt den eigenen Interessenbereichen (zum Beispiel Hobbys, politische Interessen, Sport, Personen des öffentlichen Lebens u.a.), sowie dem persönlichen Weltbild angepasst werden, indem man sich auf spezifischen Blogs aufhält oder den

⁹ Vgl. Borg- Laufs 2015, S.12

¹⁰ Vgl. Borg- Laufs 2015, S. 9 ff.

¹¹ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 32

Interessen entsprechenden Seiten folgt. Dadurch werden Inhalte, die auf solchen Seite hochgeladen werden, den Nutzer*innen angezeigt.¹²

2.1 Entwicklung der online Technologien und des Web 2.0

Um selbst Teil eines SON zu werden, bedarf es einzig einem Internetanschluss und einem technischem Gerät, durch welches man sich in das Internet einwählen kann. Diese Möglichkeiten entstanden während einer dynamischen und rasanten Entwicklung. Diese beginnt in den 1960er Jahren, mit der grundlegenden Entwicklung des Internets, welche in den 1990er Jahren weltweit bekannt und ab 2003 für die meisten Privathaushalte zugänglich wurde. Während 1995 nur circa 1% der Weltbevölkerung einen Internetanschluss hatten, waren es 2000 mit 51% bereits mehr als die Hälfte. Wenige Jahre später zählt ein Internetanschluss bereits zur Standardausstattung eines fast jeden Haushaltes.¹³ Ebenfalls zur Grundausrüstung zählen derzeit technische Geräte, wie ein Computer oder Laptop, sowie ein *Smartphone* (ein mobiles Telefon, welches zur Internetnutzung und der damit verbundenen App (Anwendungssoftware) - Nutzung, fähig ist). Die Weiterentwicklung des Smartphones weist bis heute das schnellste Entwicklungstempo auf.¹⁴ Das erste Telefon mit UMTS (universal mobile telecommunication system) wurde von Nokia und Samsung im Jahr 2004 auf den Markt gebracht. UMTS ist ein technisches System, welches „*Internetzugang und weitere multimediale Funktionen ermöglicht*“¹⁵. Zu diesem Zeitpunkt wurden Mobiltelefone für den Massenmarkt interessant.¹⁶ Diese Marktpräsenz blieb bis zum heutigen Zeitpunkt bestehen und steigerte sich zunehmend im Laufe der letzten Jahre, mit der Weiterentwicklung der betreffenden Technologien. Mittlerweile liegt die Zahl der jugendlichen Nutzer*innen bei nahezu 100%.¹⁷ Der rasante Anstieg der Nutzer*innen- Anzahl von Online- Technologien wird besonders im Vergleich mit anderen Medienprodukten deutlich. Während das Radio achtunddreißig Jahre und der Fernseher dreizehn Jahre brauchten, um eine weltweite Anzahl von 50

¹² Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 41

¹³ Vgl. Hoyer 2014, S. 15

¹⁴ Vgl. Beranek u.a. 2018, S. 11 f.

¹⁵ Stüwe/ Ermel 2019, S. 36

¹⁶ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 39

¹⁷ Vgl. Beranek u.a. 2018, S. 11

Millionen Nutzer*innen zu generieren, benötigte das Internet weniger als vier Jahre.¹⁸ Mittlerweile ist ein Alltag ohne Smartphone kaum noch vorstellbar. Alltagshandlungen haben sich in die virtuelle Welt verlagert. Das Internet hat sich für den Informationsaustausch durchgesetzt. Die Internet- Suchmaschine *Google* ging bereits im Jahr 1998 ans Netz. Heutzutage ist sie die meist besuchte Internetseite weltweit. Außerdem besteht die Möglichkeit online einzukaufen, zum Beispiel über Amazon, welches bereits im Jahr 1995 gegründet wurde.¹⁹ Zudem kann man sich digital mit Kolleg*innen vernetzen, die Freizeit, z.B. mit Online- Spielen, virtuell verbringen und sich in SON aufhalten. Dabei ist die Entwicklung und Forschung der *Online- Technologien* noch nicht am Ende angelangt. Bis zum heutigen Zeitpunkt können folgende technische Entwicklungen als herausstechende Fortschritte der Online Technologien benannt werden: „*Mobiles Internet*“, „*künstliche Intelligenz*“ (Computer und Roboter, die selbstständig lernen und ihr Handeln eigenständig anpassen), „*Robotik*“ (Maschinen, welche (teils) autonom agieren können und meist mit künstlicher Intelligenz ausgestattet sind), sowie „*Cloud Computing*“ (Rechen- und Speicherkapazitäten, sowie Softwares, welche beliebig skalierbar bereitgestellt werden und somit flexible Formen der IT- Nutzung anbieten), ebenfalls „*Big Data*“ oder „*Advanced Analytics*“ (große Datenmengen, z.B. Postings in SON werden von bestimmten Softwares ausgewertet und verschaffen Unternehmen durch Personen- und Verhaltenswissen der Nutzer*innen einen Marktvorteil), „*Erweiterte Realität*“, beziehungsweise „*Virtuelle Realität*“ (Nutzer*innen können in eine virtuelle Realität eintauchen, mittels technischer Geräte, wie einer VR- Brille oder Datenhandschuhen) und „*Internet der Dinge*“ (durch Sensoren an Alltagsgegenständen werden Informationen aus der Umgebung einer Person gesammelt, diese werden an einen zentralen Server weitergeleitet und ausgewertet). Zu den neuesten technischen Entwicklungsfortschritten zählen der „*3D- Druck*“ (Druck von plastischen Gegenständen), „*IT- enabled Sharing Economy*“ (um vorhandene Kapazitäten im Wirtschafts- und Privathaushalt besser auszulasten, werden diese geteilt) oder die „*Plattform- Ökonomie*“ (Vermittlungsplattformen zwischen Konsument*innen, Anbieter*innen von Produkten und Dienstleistungen).²⁰

Der Begriff *Web 2.0* wurde im Jahr 2004 vom Verleger Tim O'Reilly generiert. Bis zu diesem Jahr waren die Möglichkeiten des Internets hauptsächlich die Onlinesuche, Shopping und teilweise Textkommunikation (Web 1.0). Ab diesem Zeitpunkt sollten jedoch

¹⁸ Vgl. Hansen 2015, S. 46 f.

¹⁹ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 40

²⁰ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 37 ff.

die Nutzer*innen aktiv am Online- Geschehen beteiligt werden. Wie bereits deutlich geworden, haben sich die Online- Technologien immer fortschrittlicher entwickelt. Durch schnellere Datenübertragung und gleichzeitiger Senkung der Internetkosten, weckte die virtuelle Welt immer mehr Interesse in der Weltbevölkerung und bei verschiedenen Unternehmen, die zunehmend online gingen. Das Web 2.0 steht demnach für die Einbeziehung der User*innen (englisch für Nutzer*innen). Dies geschah unter anderem durch die Entstehung von *Weblogs* und *Wikis* (Informationssammlungen zu verschiedenen Themen im Internet, welche durch die Nutzer*innen erstellt und bearbeitet werden), sowie der SON, in Form von Bild- und Video- Sharing- Portalen. Beispielhaft kann hier das erste bekannte Online- Netzwerk *MySpace* genannt werden, welches 2003 gegründet wurde. Das bekannteste Video- Sharing Portal ist *YouTube*.²¹

2.2 Die beliebtesten Sozialen Online Netzwerke

SON sind in der heutigen Zeit, besonders bei Jugendlichen, sehr beliebt. Die Anzahl der aktiven Nutzer*innen beläuft sich auf ca. *3,8 Milliarden Menschen weltweit* (Stand Januar 2020).²² Die meiste Zeit in den SON verbringen die Einwohner*innen der Philippinen mit circa 233 Minuten am Tag. Die durchschnittliche Online- Zeit der Deutschen beträgt etwa 79 Minuten täglich. In einem weltweiten Ranking liegt Deutschland auf Platz 42 der Online- Minuten. Dabei zeigt sich in Deutschland ein Unterschied in den verschiedenen Altersgruppen. Jugendliche und junge Erwachsene verbringen mehr Zeit online als Angehörige einer älteren Generation. Gleichermaßen lässt sich ein Unterschied in den Plattformen feststellen. Die Altersgruppe der sechzehn bis neunzehn- Jährigen verbringen ihre Zeit am liebsten auf der Videoplattform *YouTube*. Die Nutzungsdauer dieses Netzwerkes liegt bei circa 150 Minuten täglich. Auf *Instagram* verbringt diese Altersgruppe am Tag in etwa 79 Minuten. Dagegen verbringen Menschen ab einem Alter von 60 Jahren die meiste Online- Zeit auf Facebook (Stand 2019).²³

Weltweit ist *Facebook* mit circa 2,45 Milliarden aktiven Nutzer*innen das beliebteste und meist genutzte SON. Darauf folgen *YouTube* mit weltweit 2 Milliarden und *WhatsApp* mit 1,6 Milliarden Nutzer*innen (Stand Januar 2020) .²⁴

²¹ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 32 ff.

²² Vgl. Rabe (Statista) (a) 18.02.2020 (Internetquelle)

²³ Vgl. Rabe (Statista) (b) 18.02.2020 (Internetquelle)

²⁴ Vgl. Rabe (Statista) (c) 24.02.2020 (Internetquelle)

In den folgenden Punkten werden auf diese und weitere der beliebtesten SON genauer eingegangen.

2.2.1 Facebook

Wie bereits in Kapitel 2.2 verdeutlicht, gilt Facebook sowohl in Deutschland, als auch weltweit als beliebtestes SON, mit insgesamt circa *2,45 Milliarden Nutzer*innen*.²⁵ *Facebook Inc.* wurde im Jahr 2004 von Mark Zuckerberg in den USA gegründet und gilt mittlerweile, laut dem Wirtschaftsmagazin Forbes, zusammen mit Google, Apple, Microsoft und Amazon, zu den wertvollsten Marken weltweit.²⁶ Zu den Nutzer*innen zählen neben Privatpersonen auch Unternehmen, Institutionen und Vereine. Es besteht die Möglichkeit über einen Internetbrowser auf die Seite zuzugreifen oder sich auf dem Smartphone die Facebook- App herunterzuladen. Nach einer kostenlosen Anmeldung erstellen die User*innen sich ein eigenes Profil. In diesem können sie sich mit persönlichen Daten und Informationen, Bildern und gegebenenfalls Videos selbst präsentieren. Durch die Vernetzung mit anderen Nutzer*innen, mittels Freundschaftsanfragen an eine Privatperson oder das Abonnieren, das heißt das Folgen einer Person des öffentlichen Lebens, einer öffentlichen Seite, einem Verein u.a., bekommt man Einblicke in deren Profil und es werden von ihnen auf die Seite gestellte Updates angezeigt. Es besteht die Möglichkeit selbst aktuelle Bilder, Aktivitäten oder Ereignisse zu *posten* (in den SON online stellen), sogenannte *Status- Updates*. Diese können von anderen Nutzer*innen *geliked* (mit „gefällt mir“ markiert) , *kommentiert* oder *geteilt* werden. Wird ein Post geteilt, dann kann dieser von mehr Menschen gesehen werden und bekommt mehr Aufmerksamkeit.²⁷ Zudem bietet Facebook die Möglichkeit, sich in Interessensgruppen zusammenzuschließen, sich mit anderen Mitgliedern auszutauschen und eigene Beiträge zum jeweiligen Thema zu leisten. Es ist außerdem möglich, auf der Facebook- Seite Spiele zu spielen. Des Weiteren ist ein *Direct Messenger* vorhanden. Dies ist ein technisches Tool, durch welches Nachrichten direkt und unter Ausschluss der Online- Öffentlichkeit an Privatpersonen und Gruppen verschickt werden können, welche selbst Teil der Facebook *Community* (Deutsch: Gemeinschaft) sind. Mit Community sind alle Mitglieder einer Plattform, eines

²⁵ Vgl. Rabe (Statista) (c) 24.02.2020 (Internetquelle)

²⁶ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 29

²⁷ Vgl. Stüwe/Ermel 2019, S. 31

Interessenbereiches, Anhänger einer Person oder unterschiedlicher Orientierungen u.a., vor allem in der virtuellen Welt , gemeint.²⁸

2.2.2 Instagram

Instagram ist eine Plattform, um Bilder oder Videos mit seinen *Followern* (Menschen, die einem selbst folgen) zu teilen. Man kann über das *World Wide Web* (kurz *www*) auf das Netzwerk zugreifen oder sich die App herunterladen. Diese ist zugänglich für alle Mobiltelefone mit Windows-, IOS-, und Android- Betriebssystem. Eine kostenlose Registrierung ist ab einem Alter von 13 Jahren möglich. Zudem bedarf es ausschließlich einer E- Mail Adresse, einem Benutzernamen, sowie einem Passwort, um sich ein eigenes Profil zu erstellen. Man kann entscheiden, ob die eigene Profilseite *Öffentlich* oder *Privat* sein soll. Ist die Seite öffentlich, so kann jeder, der Instagram nutzt, diese Seite sowie alle geposteten Inhalte einsehen und der Person uneingeschränkt folgen. Ist eine Seite Privat, so bekommen andere Nutzer*innen erst Einblick auf die Seite und ihre Inhalte, wenn sie der Person folgen. Das Folgen beziehungsweise Abonnieren erfolgt hierbei per Anfrage. Diese kann von den User*innen angenommen oder abgelehnt werden. Gilt man als *Abonnent*in* (Follower) eines Profils, so werden auf dieser Seite gepostete Inhalte im eigenen (News-) *Feed* angezeigt.²⁹

Veröffentlicht wurde Instagram im Jahr 2010, von den Gründern Kevin Systrom und Mike Krieger. 2012 wurde das Netzwerk von Facebook Inc. gekauft und gilt seitdem als „*Instagram from Facebook*“ (Deutsch: Instagram von Facebook).³⁰ Seit 2018 verzeichnet Instagram über eine Milliarde aktive Nutzer*innen (Stand Januar 2020).³¹ Neben Bildern und kurzen Videos besteht außerdem die Möglichkeit *Stories* (Deutsch: Geschichten) zu posten oder eine *live Übertragung* (Videoübertragung in Echtzeit) zu starten. Stories können spontan aufgenommene sowie bereits bestehende Bilder und Videos sein, welche nur für 24 Stunden einsehbar sind und sich nach Ablauf der terminierten Spanne selbst löschen. Es besteht die Möglichkeit die geposteten Bilder und Stories mit einem Filter zu bearbeiten. Diese Filter haben unterschiedliche Funktionen. Sie können die Farbgebung des Bildes ändern (zum Beispiel schwarz- weiß, Sepia u.a.), oder aber Eigenschaften des

²⁸ Vgl. Leistert/ Röhle 2011, S. 7 f.

²⁹ Vgl. Instagram Inc. (a) 2020 (Internetquelle)

³⁰ Vgl. Instagram Inc. (b) 2020 (Internetquelle)

³¹ Vgl. Rabe (Statista) (d) 18.02.2020 (Internetquelle)

Gesichtes verändert darstellen. So ist es möglich zum Beispiel die Augenfarbe zu ändern, Sommersprossen hinzuzufügen, Augen und Lippen zu vergrößern, oder das Gesicht schmaler darstellen zu lassen (u.a.). Bilder werden meistens mit einem *Hashtag* in der Caption (Deutsch: Bildbeschreibung) versehen. Ein Hashtag ist das Raute- Symbol (#) und dient zur Kategorisierung der Bilder. In einer Suchleiste kann nach verschiedenen Hashtags beziehungsweise Kategorien gesucht werden, um gesammelte Inhalte über ein bestimmtes Thema zu erhalten. Des Weiteren verfügt Instagram über die Möglichkeit, über einen Direct Messenger an andere Nutzer*innen direkt Nachrichten zu versenden.³²

Neben der steigenden Beliebtheit bei Privatpersonen, werden zunehmend Unternehmen auf Instagram aufmerksam. Instagram ist werbefinanziert. Unternehmen schalten Werbungen, erstellen Firmenprofile, oder bezahlen sogenannte *Influencer*innen*, um persönlich Werbung für ihre Produkte zu machen. Influencer*in ist vom englischen Begriff „influence“ (Deutsch: Beeinflussen) abgeleitet. Dies sind Nutzer*innen mit einer hohen Reichweite, das heißt mit einer hohen Anzahl an Follower. Diese werden von Unternehmen bezahlt um auf ihrem eigenem Profil für die Marke beziehungsweise das Produkt zu werben.³³

2.2.3 WhatsApp

Der *Instant- Messaging- Dienst* (Deutsch: Sofortnachrichten Dienst) *WhatsApp* wurde von Jan Koum und Brian Acton im Jahr 2009 gegründet. Seit 2014 gehört es zum Facebook- Unternehmen. Zu den Nutzer*innen zählen über 2 Milliarden Menschen, in über 180 Ländern. Um WhatsApp nutzen zu können, bedarf es einzig einem Mobiltelefon mit Internetzugang und App- Store (über diesen können verschiedenste Apps heruntergeladen und genutzt werden). Mit der eigenen Telefonnummer registriert man sich auf WhatsApp. Die eingespeicherten Kontaktpersonen im Telefon werden automatisch auf der Plattform angezeigt, sofern diese selbst die App nutzen.³⁴ Es ist möglich, an diese Kontakte kostenlos (Datennutzungsgebühren ausgenommen) Nachrichten, Sprachnachrichten, Dokumente, Bilder und Videos zu verschicken, sowie Anrufe oder Videoanrufe zu tätigen. Zudem können Gruppen erstellt werden, um mehrere Personen gleichzeitig zu erreichen und sich parallel miteinander auszutauschen. Die App ermöglicht eine digitale

³² Vgl. Instagram Inc. (c) 2020 (Internetquelle)

³³ Vgl. Instagram Inc. (d) 2020 (Internetquelle)

³⁴ Vgl. WhatsApp Inc. (a) 2020 (Internetquelle)

Kommunikation weltweit.³⁵

Besonders häufig wird bei der Kommunikation in Form von Textnachrichten das „Piktorale Schreiben“, mit Hilfe von *Piktogrammen*, verwendet. Dies dient der Veranschaulichung von Gefühlen und Reaktionen. Dabei handelt es sich um Smileys, Menschen, Speisen, Gegenstände, Pflanzen, Tiere, Flaggen u.a..³⁶

Seit Februar 2020 zählt WhatsApp über zwei Milliarden aktive Nutzer*innen. In Deutschland gilt WhatsApp als beliebtester Instant Messaging- Dienst (Stand Februar 2020).³⁷ Bei über mehr als 90 % der Smartphone- Besitzer ist die App installiert.³⁸

2.2.4 YouTube

YouTube wurde 2005 gegründet und 2006 von Google für 1,6 Milliarden US- Dollar aufgekauft. Es handelt sich um ein *Video- Sharing Portal*, das heißt Nutzer*innen können kostenlos Videos anschauen und hochladen. Die Art der Videos ist sehr divers. Beispielsweise können Musikvideos, private Videos aus dem Alltag von User*innen, Tanzvideos, Fernsehsendungen, Tutorials, Sportveranstaltungen, lustige Zusammenschnitte, Interviews, Dokumentationen, aber auch Propaganda, kritische Inhalte u.a. genannt werden.³⁹

YouTube liegt mit circa 2 Milliarden Nutzer*innen auf Platz zwei der beliebtesten SON weltweit, nach Facebook. Besonders bei Jugendlichen wird die Video- Plattform primär bevorzugt (Stand Januar 2020).⁴⁰ Hochgeladene Videos können von allen Nutzer*innen mit *Gefällt mir-* (Daumen hoch) oder *Gefällt mir nicht* (Daumen runter) bewertet, kommentiert und geteilt werden. Zudem besteht die Möglichkeit Kanäle zu abonnieren. Wenn auf diesem Kanal ein neues Video hochgeladen wird, wird dies im eigenen Feed angezeigt. Das SON finanziert sich durch Werbeeinnahmen, die als Banner präsent sind oder in Form von Werbevideos vor, während oder nach einem angeklickten Video abgespielt werden. Seit dem Jahr 2007 besteht die Möglichkeit, dass Produzent*innen von Videos an ihren Beiträgen mitverdienen. Private Personen können sich einen eigenen

³⁵ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 34 f.

³⁶ Vgl. Arens 2014, S. 87 ff.

³⁷ Vgl. Rabe (Statista) (e) 13.02.2020 (Internetquelle)

³⁸ Vgl. Arens 2014, S. 81

³⁹ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 33

⁴⁰ Vgl. Rabe (Statista) (c) 24.02.2020 (Internetquelle)

YouTube- Kanal erstellen und dort Videos hochladen. Um von der Werbung verdienen zu können, muss das Video als werbefreundlich, also den Nutzungsrichtlinien entsprechend, eingestuft werden und mindestens 10 Minuten lang sein. Die Höhe der Endsumme ist von der Anzahl der Abonnements und den Aufrufen abhängig. Daraus hat sich inzwischen das Berufsbild „*YouTube- Star*“ entwickelt, welches einige Jugendliche anstreben oder sich „*YouTuber*“ (Personen, die regelmäßig Videos auf YouTube hochladen) als Vorbild nehmen.⁴¹

3. Die Jugend als Lebensphase

Die Lebensphase der Jugend beschreibt den Übergang vom Kind zum Erwachsenen und wird von jedem Menschen durchlebt. *„Wie jede Lebensphase ist Jugend nicht alleine durch körperliche Entwicklung definiert, sondern zugleich durch kulturelle, wirtschaftliche, soziale und ökologische Faktoren beeinflusst.“*⁴² Der Begriff Jugend wird von unterschiedlichen Disziplinen divers definiert. Diese Lebensphase kann nach der Altersspanne, der körperlichen Entwicklung, juristisch, sowie nach den spezifischen Entwicklungsaufgaben definiert oder als Gruppe verstanden werden. Die Altersspanne erstreckt sich zusammengefasst in den verschiedenen Disziplinen, circa zwischen zehn bis siebenundzwanzig Jahren.⁴³ Allerdings ist die Lebensphase Jugend *„gesellschaftlich bedingt und historisch wandelbar“*.⁴⁴ Die Jugend zählte nicht immer zu den Lebensphasen und hat sich im Laufe einer historischen Entwicklung herausgebildet. 1900 gab es nur zwei Lebensphasen: Das Kindheitsalter, sowie das Erwachsenenalter. Erst durch den demographischen Wandel, das heißt, dass die Lebenserwartung der Bevölkerung steigt, gleichzeitig jedoch die Geburtenrate zurückgeht, hat sich in den 1950er Jahren die Lebensphasen der Jugend und der Senioren herausgebildet. Zu dieser Zeit galt das Erwachsenenalter als lebensperspektivischer Mittelpunkt einer jeden individuellen Biografie. Dies änderte sich ab dem Jahr 2000, in welchem sich die Jugendphase (sowie das Seniorenalter) zunehmend ausdehnt und Lebenszeit des Erwachsenenalters sowie der Kindheit in Anspruch nimmt. Als Grund hierfür ist vor allem der Ausbau des Bildungssystems zu nennen. Die unterschiedlichen Phasen gehen fließend ineinander

⁴¹ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 33

⁴² Hurrelmann/ Quenzel 2016, S. 9

⁴³ Vgl. Engelfried/ Frank/ Mayr 2020, S. 59

⁴⁴ Engelfried/ Frank/ Mayr 2020, S. 59

über und können nicht direkt voneinander getrennt werden. Bei einer Prognose für das Jahr 2050 kann davon ausgegangen werden, dass sich die Lebenshase Jugend weiter streckt (ab zehn Jahre bis Ende zwanzig).⁴⁵

Laut dem Gesetz, gilt als jugendlich, wer „*vierzehn, aber noch nicht 18 [...] Jahre alt ist*“.⁴⁶ Begehen Personen in diesem Alter eine Tat, welche strafrechtlich verfolgt wird, so wird diese nach dem Jugendgerichtsgesetz (JGG) verhandelt. In diesem haben erzieherische Maßnahmen Priorität. So kann der Richter Erziehungsmaßnahmen (§§9 ff. JGG), Zuchtmittel (§§13 ff. JGG), wie zum Beispiel Verwarnungen (§14 JGG) oder Auflagen (§15 JGG) , sowie Jugendstrafen (§17 f. JGG) verordnen. Auch strafrechtlich verfolgte Taten von Heranwachsenden können nach dem JGG verhandelt werden. Als heranwachsende Person gilt, „*[...] wer zur Zeit der Tat achtzehn, aber noch nicht einundzwanzig Jahre alt ist*“.⁴⁷ Um in dieser Altersspanne nach dem JGG und nicht nach dem Strafgesetzbuch (StGB) verhandelt zu werden, muss die Person, nach Untersuchungen und Berücksichtigung der Persönlichkeit und Umweltbedingungen, in ihrer sittlichen und geistigen Entwicklung noch einem Jugendlichen gleichen, oder es muss sich bei der Tat um eine sogenannte Jugendverfehlung handeln (§ 105 JGG).⁴⁸

Im Jugendalter durchläuft jedes Individuum die Phase der *Pubertät* beziehungsweise der Geschlechtsreife. Mit ihr gehen verschiedene physische, sowie psychische Veränderungen einher.⁴⁹ Sie gilt als Anzeichen des Übergangs von der Kindheit in die Jugend.⁵⁰ „*Der gesamte Körper ist in anatomische, physiologische und hormonale Veränderungen einbezogen, was umfassende Auswirkungen auch auf der seelischen und sozialen Ebene hat. Es ist eine Neuprogrammierung fast aller Regulierungs- und Bewältigungsmuster notwendig. Um auf die veränderten inneren und äußeren Bedingungen reagieren zu können.*“⁵¹

Jugendliche müssen noch keine vollwertige gesellschaftliche Verantwortung übernehmen. Dies ist primär mit dem noch nicht abgeschlossenen Bildungsweg (Schule, Ausbildung, Studium u.a.) begründet. Allerdings partizipieren sie in einigen gesellschaftlichen

⁴⁵ Vgl. Hurrelmann/ Quenzel 2016, S. 15 ff.

⁴⁶ NOMOS Gesetze 2017/18, § 1 Abs. 2 JGG

⁴⁷ NOMOS Gesetze 2017/18, § 1 Abs, 2 JGG

⁴⁸ Vgl. NOMOS Gesetze 2017/18, JGG

⁴⁹ Vgl. King 2009, S. 6 f.

⁵⁰ Vgl. Hurrelmann/ Quenzel 2016, S. 31

⁵¹ Hurrelmann/ Quenzel 2016, S. 31

Bereichen uneingeschränkt und gleichermaßen, wie Erwachsene. Als Beispiel kann die Partnerschaft, beziehungsweise zwischenmenschliche Beziehungen, genannt werden, ebenso der Mediengebrauch. Ab einem Alter von 18 Jahren ist zudem ein uneingeschränkter, legaler Konsum möglich.⁵²

Jugendliche machen sich in der Regel häufig Gedanken über ihre Zukunft. Vielen ist ein sicheres Leben, mit Familie und mit finanzieller Absicherung sehr wichtig. Die meisten wünschen sich eine sogenannte Normalbiografie. Das heißt nach dem Schulabschluss eine Berufsausbildung absolvieren, in einen Beruf starten und möglicherweise eine Familie gründen. Allerdings ist die Bildungslaufbahn von Jugendlichen meist keine geradlinige. Es gibt viele Bildungszweige und anschließende Berufsausbildungen zwischen denen sie sich entscheiden müssen. Diese Möglichkeiten haben im Laufe der letzten Jahre zugenommen. Dabei sind sich Jugendliche in ihrer Lebensplanung oftmals unsicher. Es beginnt bereits mit der Entscheidung des Bildungszweiges, welcher eingeschlagen werden soll und des Schulabschlusses, welcher mit einhergeht. Je nach Schulabschluss können diverse Berufsausbildungen begonnen werden.⁵³

Zusammengefasst beinhaltet die Jugend, vier wesentliche *Entwicklungsaufgaben*. Diese lassen sich zwar in allen Lebensphasen wiederfinden, sind allerdings für die Jugend besonders charakteristisch. Die erste Entwicklungsaufgabe ist das *Qualifizieren*. Hierbei entwickeln sich intellektuelle, sowie soziale Kompetenzen. Mit diesen können aktive Tätigkeiten übernommen werden, welche dem Gemeinwohl nutzen. Als zweites kann das *Binden* genannt werden. Es entwickelt sich eine eigene Körper- und Geschlechtsidentität. Zudem wird Kontakt mit anderen Personen gehalten und der Jugendliche ist in der Lage enge Beziehungen mit anderen Menschen einzugehen. Eine weitere Entwicklungsaufgabe ist das *Konsumieren*. Darunter versteht sich die Entwicklung von psychischen und sozialen Strategien der Entspannung beziehungsweise Regeneration. Außerdem zählt zum Konsumieren die Fähigkeit produktiv mit Wirtschafts-, Freizeit- und Medienangeboten umzugehen. Als letzte Entwicklungsaufgabe ist das *Partizipieren* zu nennen. Dabei entwickelt jedes Individuum ein eigenes Werte- und Normsystem. Zudem erlangt man die Fähigkeit der aktiven Mitgestaltung von sozialen Lebensbedingungen. Die Bewältigung dieser Entwicklungsaufgaben sorgt dafür, dass sich die Person zu einem unverwechselbaren Individuum entwickelt und eine gesellschaftliche und soziale Integration

⁵² Vgl. Hurrelmann/ Quenzel 2016, S. 22

⁵³ Vgl. Calmbach u.a. 2016, S. 42 ff.

ermöglicht.⁵⁴

Besonders wichtig für Jugendliche sind die Freund*innen beziehungsweise Peers (Deutsch: Gleichaltrige). Diese fungieren als Entwicklungsunterstützer*innen, ferner in manchen Fällen gegebenenfalls als Entwicklungshemmer. Freund*innen sind zudem für den Ablöseprozess vom Elternhaus relevant. Jugendliche werden mit zunehmendem Alter stetig eigenständiger und distanzieren sich gleichzeitig von ihren Eltern. Dieser Prozess erstreckt sich über die gesamte Lebensphase der Jugend. Dabei geben Freund*innen den Jugendlichen Sicherheit. Innerhalb dieser Peer Groups oder Freundesgruppen können Jugend- und Jugendsubkulturen mit eigenen Werten, Zielen und Verhaltensmustern entstehen. Innerhalb der Freundesgruppen bekommen Jugendliche Anerkennung und fühlen sich verstanden. Gleichermaßen können sie sich in Problemlagen und Lebenssituationen anderer Gruppenmitglieder hineinversetzen. Schlussfolgernd geben sie sich gegenseitig Halt und Unterstützung, sowie Anerkennung.⁵⁵

3.1 Jugendliche Heute

Wie bereits deutlich geworden, unterliegt die Lebensphase der Jugend einem stetigen historischen und gesellschaftlichen Wandel. Demnach unterscheiden sich die Erlebnisse, Herausforderungen, Aufgaben und die Dauer der Jugend innerhalb verschiedener Generationen voneinander.⁵⁶

Die Möglichkeiten und Lebenswelten der heutigen Jugend unterscheidet sich vor allem anhand der *Bildungsexpansion*, sowie der *Digitalisierung*. Immer mehr Jugendliche erreichen, trotz immer noch bestehender schichtspezifischer, ungleicher Bildungschancen, einen höheren Bildungsabschluss. In der modernen Zeit gibt es eine große Auswahl an Berufen, wie niemals zuvor. Durch, unter anderem technischen Fortschritten, ist davon auszugehen, dass weitere Berufe hinzukommen werden. Durch diese enormen Auswahlmöglichkeiten, kommt es nicht selten zu Ausbildungs- sowie Studienabbrüchen. Die Wahl eines Berufes, ist mit hohem Druck durch das Streben nach Statussicherheit verbunden. Zudem lässt sich ein Wertewandel feststellen. Eine höhere Bildung bringt eine höhere Individualisierung einher. Traditionelle Normen werden zunehmend aufgelöst. Dies lässt sich beispielsweise in der Ungleichheit von Mann und Frau beobachten.

⁵⁴ Vgl. Hurrelmann/ Quenzel 2016, S. 25 ff.

⁵⁵ Vgl. Engelfried/ Frank/ Mayr 2020, S. 59 f.

⁵⁶ Vgl. Hurrelmann/ Quenzel 2016, S. 9

Geschlechtsspezifische Berufsgrenzen werden langsam aufgelöst und Frauen nehmen mit zunehmend höheren Berufsabschlüssen, höhere Positionen in der beruflichen Praxis ein. Dies führt unter anderem zu weniger Verständnis für die Jugend von älteren Generationen.⁵⁷ Die Jugend der heutigen Zeit gilt als eine unverstandene. Ältere Generationen vergleichen sich selbst und andere Jugendgenerationen und kommen zur Schlussfolgerung, dass die Jugend aus den Industrieländern es so gut wie nie zuvor hatte. Die meisten erleben keinen Krieg und wachsen behutsam im Elternhaus auf.⁵⁸ Trotzdem zeigen laut dem OECD Bildungsbericht (Stand 2014) 30% aller Schüler*innen Verhaltensauffälligkeiten. Die Diagnosen ADHS, oder Essstörungen, sowie der „Titel“ hochsensibles Kind kommen häufiger denn je vor. Dabei sollte die Frage gestellt werden, warum dies so ist. Handelt es sich um ernstzunehmende Diagnosen oder um Modeerscheinungen, um Umbrüche innerhalb generationenspezifischer Traditionen einfach zu erklären.⁵⁹

Soziale Netzwerke sind auch in der heutigen Zeit für Jugendliche von hoher Bedeutung. Dazu zählen insbesondere die Familie(n), sowie Freund*innen. Diese unterstützen und bieten Jugendlichen Ressourcen, um innerhalb der Umbrüche, die diese Lebensphase mit sich bringt, partizipieren zu können. Peergroups liefern neben der Stützfunktion auch Wissen und Erfahrungen in verschiedenen Bereichen beziehungsweise zu verschiedenen Themen. Daher bilden sich zunehmend *Cliquen* (Deutsch: Kreis von Freund*innen). 72% aller Jugendlichen fühlen sich einem Freundeskreis zugehörig. Diese ordnen sich teilweise *Stilgemeinschaften* zu. Das heißt, Teil einer Clique sind Jugendliche mit gleichen Einstellungen und/ oder ästhetischen Präferenzen.⁶⁰ Mit diesen identifizieren sich Jugendliche und führen sie zu einer eigenen Identität. Diese entsteht in einem Prozess des persönlichen Wachstums, durch Berührungen und Auseinandersetzungen mit anderen Individuen.⁶¹ In dem Prozess der Individualisierung nehmen SON eine immer herausragende Rolle für Jugendliche ein. Sie haben sich in den Alltag, besonders von Jugendlichen, eingegliedert. Freundschaften, Kommunikation, Informationsaustausch und Aktivitäten, wie Filme und Serien schauen, Musik hören oder Spiele spielen, finden zunehmend in der virtuellen Welt statt. Die Anonymität des Internets bestärkt Jugendliche

⁵⁷ Vgl. Mahne u.a. 2017, S. 20 f.

⁵⁸ Vgl. Schmidt König 2019, S. 12

⁵⁹ Vgl. Schmidt König 2019, S. 35 ff.

⁶⁰ Vgl. Reichmayr 2015, S. 23

⁶¹ Vgl. Schmidt König 2019, S. 189

ihre eigenen Interessen und Neigungen auszuleben. Online Selbstdarstellungen, Beziehungspflege und Kontaktaufnahmen können das Offline- Leben der Jugendlichen beeinflussen. Dadurch, dass diese Altersgruppe die Entwicklung der SON miterlebten und zu den digital natives zählen, fühlen sich Jugendliche in den SON sehr wohl, verbringen dort viel Zeit und erkennen oftmals die Risiken nicht rechtzeitig oder nehmen diese nicht ernst.⁶²

SON werden genutzt, um die Entwicklungsaufgaben zu bewältigen. Es entsteht eine *Mediensozialisation*.⁶³ Dieser Begriff „umfasst alle Aspekte, bei denen die Medien für die psychosoziale Entwicklung der Heranwachsenden eine Rolle spielen“.⁶⁴ Jugendliche entscheiden selbst, was sie von sich im Internet preisgeben und wie sie sich darstellen. Bestimmte Rückmeldungen, wie Likes, nette Kommentare und eine zunehmende Anzahl an Followern, können das Selbstwertgefühl und Selbstbewusstsein der Jugendlichen steigern. Dabei werden die Anzahlen der positiven Online Rückmeldungen anhand von Likes, Kommentaren und Followern, als neuer Maßstab der Beliebtheit angesehen. Je höher diese Zahlen sind, desto höher ist die Anerkennung, die Jugendliche sowohl in der Online- als auch in der Offline- Welt bekommen. Schlussfolgernd können sich auch negative Reaktionen auf die Online- und Offline- Lebenswelten Jugendlicher auswirken.⁶⁵

3.2 Nutzung der SON durch Jugendliche

In den vorangegangenen Kapiteln ist deutlich geworden, wieso primär Jugendliche SON nutzen. Vor allem Fragen wie „Wer bin Ich?“, „Wer will ich sein?“, „Wie sehen mich andere?“, „Wer kann ich noch werden?“ führen Jugendliche heute in die SON. Die *Identitätsbildung 2.0* ist für Jugendliche in den virtuellen Netzwerken bereits eine Selbstverständlichkeit und ohne diese nicht mehr vorstellbar. Die Möglichkeiten der Selbstdarstellung beziehungsweise Selbstinszenierung, teilweiser Beachtungsexzesse und des Feedbacks wirken anziehend auf Jugendliche. Wer in den SON mitwirkt, gehört dazu. Dabei entsteht die Herausforderung sich den anderen anzupassen, aber dennoch einzigartig zu bleiben. Diese Einzigartigkeit erreicht man vor allem durch mediale Beachtung, denn wie bereits verdeutlicht, gilt diese Beachtung gleichermaßen als

⁶² Vgl. Reichmayr 2015, S. 26 ff.

⁶³ Vgl. Süß/ Lampert/ Wijnen 2010, S. 29

⁶⁴ Süß/ Lampert/ Wijnen 2010, S. 29

⁶⁵ Vgl. Goldenthal 2015, S. 95 ff.

Maßstab der Anerkennung. Zudem steht man im ständigen Austausch und Kommunikation mit Freund*innen und Bekannten.⁶⁶

Wie zuvor erwähnt, ist das beliebteste SON weltweit Facebook, jedoch verliert dieses Netzwerk bei jugendlichen User*innen immer mehr an Beliebtheit. Die Anzahl aktiver Nutzer*innen in dieser Altersgruppe nimmt stetig ab.⁶⁷ Nur noch 39% der sechzehn bis achtzehn- Jährigen besitzen ein aktives Facebook- Profil. In den vorangehenden Altersgruppen ist die Zahl geringer.⁶⁸ Dies kann insbesondere daran liegen, dass immer mehr ältere Menschen Facebook nutzen. Von Jugendlichen kann es als unangenehm empfunden werden, im selben Netzwerk angemeldet zu sein, wie insbesondere die Eltern oder andere ältere Familienmitglieder. Daher wird Facebook von diesen hauptsächlich genutzt, um mit Verwandten und Bekannten in Kontakt und im Austausch zu bleiben. Aktiv neue Bilder posten und die Profilinhalte regelmäßig updaten vollziehen jedoch nicht mehr die Mehrheit der Jugendlichen.⁶⁹ In der JIM- Studie des medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs) wurden im Jahr 2019 1.200 Jugendliche im Alter von zwölf bis neunzehn Jahren nach ihrer digital- medialen Nutzung befragt. In diesem Jahr besaßen ungefähr 93% der Jugendlichen ein eigenes Smartphone. Davon gaben circa 92% an, dass sie ihr Smartphone täglich nutzen.⁷⁰ Die am meisten genutzte Funktion ist das Internet. Bereits 98% der Haushalte besaßen im Jahr 2019 einen Internetzugang. In einer Selbsteinschätzung geben Jugendliche an, dass sie Wochentags, von Montag bis Freitag, in etwa 205 Minuten pro Tag online verbringen. Dabei gilt bei 63% der Jugendlichen YouTube als beliebtestes SON. Es folgt WhatsApp bei 36%, beinahe auf gleicher Position mit Instagram (35%). Die beliebtesten SON unterscheiden sich jedoch von den für die Jugendlichen am wichtigsten einkategorisierten SON. Am elementarsten ist hier, sowohl bei Jungen, als auch Mädchen, WhatsApp, durch die einfache, schnelle Kommunikation der Jugendlichen untereinander und mit anderen. Darauf folgend lässt sich ein Unterschied zwischen beiden befragten Geschlechtern feststellen. Für die weiblichen Befragten ist die Foto- Sharing- Plattform Instagram wichtiger als das Video- Sharing- Portal YouTube. Bei den männlichen Befragten ist dies genau umgekehrt. Hierbei ist zu erwähnen, dass YouTube hauptsächlich als Unterhaltungsdienst genutzt wird.

⁶⁶ Vgl. Hajok 2019, S. 13 f.

⁶⁷ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 32

⁶⁸ Vgl. Rabe (Statista) (f) 18.06.2020 (Internetquelle)

⁶⁹ Vgl. Reichmayr 2015, S. 32

⁷⁰ Vgl. Feierabend/ Rathgeb/ Reutter (mpfs) 2020, S. 5 ff. (Internetquelle)

Instagram zeichnet sich durch die Möglichkeit der Selbstdarstellung aus.⁷¹ Allgemein hat sich ein zentrales Statement unter den Jugendlichen verbreitet: „*Sein heißt, medial stattzufinden*“.⁷²

4. Risiken der Sozialen Online Netzwerke

Wie bereits beschrieben, loggt sich ein Großteil der jugendlichen Nutzer*innen über das Smartphone in die SON ein. Jugendliche selbst beschreiben ihren Smartphone- Gebrauch oftmals als suchtvähnlich beziehungsweise pathologisch. Was auf dem Handy geschieht, ferner wie sich Jugendliche in den SON verhalten oder präsentieren ist oftmals nicht bekannt, besonders wenn Erziehungsberechtigte oder Bezugspersonen sich nicht in den SON auskennen.⁷³ Dabei bergen diese Netzwerke, neben den bereits aufgezeigten Funktionen und Potenzialen, auch Risiken. Exemplarisch kann die Konfrontation mit illegalen Inhalten genannt werden, wie zum Beispiel Gewalt, Hass oder pornografische Inhalte bis hin zur sexualisierten Gewalt. Über die SON kann die Privatsphäre eines Individuums leicht missachtet und verletzt, sowie persönliche Daten missbraucht werden. Besonders in der Lebensphase der Jugend birgt das *Cyber Mobbing* ein hohes Risiko. Private Streitigkeiten werden in der virtuellen Welt öffentlich ausgetragen oder Jugendliche *pranken* sich gegenseitig. Beim Pranken spielt man sich gegenseitig meist Online-Streiche, oder es wird gefilmt und anschließend ins Netz gestellt, ferner an andere Personen weitergeschickt. Diese Risiken entstehen durch die Leichtigkeit in der Bedienung, Schnelligkeit, Eigendynamik und teilweise der Anonymität in den SON. Diese werden jedoch von Jugendlichen, Erziehungsberechtigten und auch pädagogischen Fachkräften zum Teil ignoriert, beziehungsweise durch diese aufgezählten Faktoren nicht wahr- oder ernstgenommen.⁷⁴ Auf einige kontinuierlich präsente Risiken soll im Verlauf der weiteren Arbeit eingegangen werden.

⁷¹ Vgl. Feierabend/ Rathgeb/ Reutter (mpfs) 2020, S. 22 ff. (Internetquelle)

⁷² Hajok 2019, S. 13

⁷³ Vgl. Reichmayr 2015, S. 25

⁷⁴ Vgl. Reichmayr 2015, S. 33

4.1 Cyber Mobbing

Die SON zählen heute zum Alltag der Jugendlichen. Durch die neuesten Technologien sind sie gleichsam ständig Online und vierundzwanzig Stunden am Tag zu erreichen. Neben den Potenzialen haben sich jedoch gleichermaßen Risiken herausgebildet. Eines der höchsten Risiken in den SON ist das *Cyber Mobbing*. Der Begriff *Cyber* wurde von der Bezeichnung *Cyberspace* abgeleitet und bedeutet virtuell.⁷⁵ Damit ist explizit die „*Nutzung und Bedeutung des Internets im Zusammenhang mit einem bestimmten sozialen Phänomen*“⁷⁶ gemeint. Das Wort *Mobbing* kommt vom englischen „*to mob*“ und bedeutet übersetzt jemanden fertigmachen, beziehungsweise zu schikanieren.⁷⁷ Eine Definition für Cyber Mobbing ist demnach „*jemanden mittels moderner Kommunikationsmittel absichtlich zu beleidigen, bedrohen oder bloßstellen*“.⁷⁸ Bekannt ist zusätzlich der englische Begriff *Cyber Bullying*. Mit beiden Begriffen wird der gleiche Kontext dargestellt. Jedoch wird in einigen Quellen mit dem Begriff Cyber Bullying explizit das virtuelle Mobbing im schulischen Kontext beschrieben. Das erstmalige Auftreten dieses Phänomens wird auf das Jahr 2002 datiert.⁷⁹

Das klassische Mobbing war zuvor örtlich und zeitlich begrenzt. Beispielsweise kann der Klassenraum, der Schulweg, der Pausenhof oder Treffpunkte für Freizeitaktivitäten, wie Jugendclubs genannt werden. Beim Mobbing gibt es drei Parteien: die *Täter*innen* (Englisch: *Bully*), das *Opfer* und die sogenannten *Bystander* (Deutsch: Zuschauer, Dulder). Zudem kann man physisches, verbales und psychisches Mobbing unterteilen. Diese Charakteristiken lassen sich größtenteils auch auf das Cyber Mobbing übertragen. Einzig das physische Mobbing ist in der virtuellen Welt nicht möglich.⁸⁰ Dadurch, dass Jugendliche fast durchgehend Online sind, ist der große Unterschied vom Cyber Mobbing zum klassischen Mobbing, dass es keine räumlichen oder zeitlichen Grenzen mehr gibt. Die Attacken können jederzeit ausgeübt werden und das Opfer hat keinen Rückzugsort mehr. Auch zu Hause wird es weiterhin mit den Angriffen konfrontiert und kann sich nicht

⁷⁵ Vgl. Hentschel/ Kappel 2015, S. 138

⁷⁶ Hentschel/ Kappel 2015, S. 138

⁷⁷ Vgl. Hentschel/ Kappel 2015, S. 138

⁷⁸ Hentschel/ Kappel 2015, S. 138

⁷⁹ Vgl. Stephan 2010, S. 14 ff.

⁸⁰ Vgl. Hentschel/ Kappel 2015, S. 139

erholen.⁸¹ Eine Distanzierung aus den SON kommt für die meisten Jugendlichen nicht in Frage, da es die Rolle des Opfers, beziehungsweise Außenseiters verstärken würde. So haben Täter*innen oftmals uneingeschränkten Zugang auf ihre Opfer. Mittlerweile hat sich das Cyber Mobbing an Bildungsstätten zu einem alltäglichen Problem entwickelt. Das Cyber Mobbing und das klassische Mobbing finden selten unabhängig voneinander statt. Die entsprechenden Attacken ergänzen sich und werden parallel zueinander ausgeführt.⁸² Nur 10 bis 12 % der Opfer kennen die Täter*innen nicht aus dem realen Leben und ihrem direkten sozialen Umfeld.⁸³

Es existieren verschiedene Typen vom Cyber Mobbing, die im Weiteren erläutert werden: Unter dem Begriff *Flaming* (Deutsch: Beleidigung, Beschimpfung) versteht man Online Angriffe im öffentlichen Bereich, wie zum Beispiel in den Kommentaren oder in einer Statusmeldung. *Harassments* (Deutsch: Belästigung) sind wiederholte, zielgerichtete Attacken von Unbekannten oder Bekannten aus dem sozialen Umfeld. *Denigration* (Deutsch: Anschwärzen, Gerüchte verbreiten) versteht man als eine beabsichtigte Abwertung mittels Texten, Bildern oder Videos. Diese werden öffentlich ins Netz gestellt oder an andere Nutzer*innen der SON gezielt verschickt. Der Begriff *Impersonation* (Deutsch: Betrügerisches Auftreten) steht dafür, dass sich Nutzer*innen als eine andere Person ausgeben, in ihren Namen zum Beispiel falsche Nachrichten verbreiten oder selbst beleidigend anderen gegenüber auftreten, um dieser Person gezielt Schwierigkeiten zu bereiten und gegebenenfalls in Gefahr zu bringen. Bei *Outing und Trickery* (Deutsch: Bloßstellung und Betrugerei) handelt es sich zunächst um die Vorgabe einer vermeintlichen privaten Konversation. Daraus hervorgebrachte intime Details oder peinliche Bild-, Ton- und Videoaufnahmen werden im weiteren Verlauf in den SON verbreitet. *Exclusion* (Deutsch: Ausschluss) ist der bewusste Ausschluss aus einer Gruppe in den SON. Eine weitere Form des Cyber Mobbings ist das *Cyberstalking* (Deutsch: fortwährende Belästigung oder Verfolgung). Dieser Begriff wird verwendet, wenn User*innen wiederholt (zum Teil sexuell) belästigt oder bedroht werden. Die letzte bekannte Form des Cyber Mobbings sind die *Cyberthreats* (Deutsch: offene Androhung von Gewalt). Dabei wird durch direkte oder indirekte Androhungen dazu aufgefordert einzelne Nutzer*innen physisch zu verletzen oder sogar zu töten. Diese Arten des Cyber Mobbings werden meist als Mischformen angewendet. Man kann das virtuelle Mobbing,

⁸¹ Vgl. Siewor 2012, S. 35

⁸² Vgl. Stephan 2010, S. 7 ff.

⁸³ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 154 f.

ebenso wie das klassische Mobbing in *direktes* und *indirektes Mobbing* unterteilen. Beim direkten Cyber Mobbing erfolgen die Angriffe durch den direkten Kontakt, beispielsweise mittels Nachrichten oder öffentlichen Posten auf dem Profil der Nutzer*innen. Dazu zählen *Flaming, Harassment, Cyberstalking* und *Cyberthreats*. Zum indirekten Cyber Mobbing zählen *Denigration, Outing and Trickery, Impersonation* und *Exclusion*. Darunter versteht sich ein subtileres Vorgehen des Mobbings, ohne direkten Kontakt zum Opfer, beispielsweise durch Verleumdung oder gezielte Ausgrenzung, sowie das Nutzen einer falschen Identität.⁸⁴

Cyber Mobbing führt bei seinen Opfern oftmals zu psychischen Verletzungen, sowie einem Angriff auf das Selbstwertgefühl und dem Selbstbewusstsein. Die virtuelle Form des Mobbings wird von Betroffenen teils als deutlich verletzender und unerträglicher empfunden, als das klassische Mobbing. Folgen sind Konzentrations- und Lernstörungen, psychosomatische Erkrankungen, Bauch- sowie Kopfschmerzen, bis hin zum Erbrechen vor der Schule oder Schulunlust, ferner einer Schulphobie. Dort wird das virtuelle Mobbing meist in der realen Welt fortgeführt. Weitere Folgen können starke Depressionen, Niedergeschlagenheit und Ängste sein. Zudem können Verhaltensveränderungen bei den Opfern festgestellt werden. Diese verlassen zunehmend weniger das Haus, aus Angst neben dem Cyber Mobbing auch in der realen Welt Attacken und Angriffen ausgesetzt zu sein. Besonders bei Jugendlichen wenden sich Freund*innen des Opfers von diesem ab, aus Scham oder Angst selbst Betroffene des Mobbings zu werden, oder sie glauben den Unwahrheiten, die möglicherweise über das Opfer verbreitet wurden. Meist fühlen sich Betroffene des Cyber Mobbings einsam und im Stich gelassen.⁸⁵ Einige Opfer führen selbstverletzende Handlungen, beispielsweise das Ritzen, durch.⁸⁶ In besonders dramatischen Fällen des Cyber Mobbings kann eine Folge der Suizid des Opfers sein. Dieser wird auch *Bullycide* genannt. Der Begriff setzt sich aus *bullying* (Deutsch: Mobben) und *suicide* (Deutsch: Suizid) zusammen.⁸⁷

Die Motive der Täter*innen variieren stark. Demnach kann das Cyber Mobbing aus Langeweile resultieren oder ein Ventil für angestaute Aggressionen darstellen. Weitere Gründe können Rache, zum Beispiel gegenüber Ex- Partner*innen, Machtdemons-

⁸⁴ Vgl. Stephan 2010, S. 18 ff.

⁸⁵ Vgl. Hentschel/ Kappel 2015, S. 154 f.

⁸⁶ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 157

⁸⁷ Vgl. Siewior 2012, S. 33

trationen oder die Anonymität sein.⁸⁸ Eine Attacke in der virtuellen Welt ist mit wenigen Mausklicks schnell und einfach ausgeführt. Ein Post, Bild oder Video wird an andere weitergeleitet. Somit bleiben diese Inhalte über einen längeren Zeitraum präsent. Die Angriffe sind zu jeder Zeit ausführbar und durch moderne mobile Technologien zudem örtlich unabhängig. Die Täter*innen haben die Möglichkeit durch falsche Profile und Identitäten anonym und vor einem unbeschränkten, theoretisch weltweitem Publikum zu agieren. Dadurch, dass die Attacken online stattfinden und ausgeführt werden, müssen sich Täter*innen nicht mehr persönlich mit dem Leid ihrer Opfer auseinandersetzen und empfinden kaum bis keinerlei Empathie. Diese Faktoren senken die Hemmschwelle zunehmend. *Bystander* schauen Online zu oder beteiligen sich an den Angriffen.⁸⁹ Entsprechende Plattformen werden von Erwachsenen seltener genutzt oder die Problemstellungen nicht wahr genommen. Schlussfolgernd können diese als Helfer*innen selten in Erscheinung treten.⁹⁰

Gegen die Attacken in SON können sich die Opfer nur schwer wehren. Es besteht die Möglichkeit Kommentare, Posts und deren Verfasser*innen, sowie verdächtige Profile zu melden und die entsprechenden Beiträge inklusive der User*innen löschen zu lassen. Allerdings können Mobbing Attacken von mehreren Personen ausgeführt werden. Des Weiteren besteht die Möglichkeit, mit nur wenig Aufwand, ganz leicht ein neues Profil zu erstellen.⁹¹ Größtenteils ist es, realistisch betrachtet, jedoch kaum möglich verletzende Beiträge vollständig zu löschen. Diese werden von anderen Nutzer*innen in verschiedenen Formen gespeichert. Es ist nicht möglich alle Verteiler aufzuspüren, die das zu löschende Foto, Kommentar, Post u.a. erhalten haben, um anschließend den Beitrag/die Beiträge zu löschen. Eine weitere bekannte Möglichkeit für Opfer ist es sich Vertrauenspersonen zu öffnen oder eine entsprechende Beratungsstelle aufzusuchen. Für das Opfer besteht die Möglichkeit Strafanzeige zu stellen. Gemäß der §§ 185 StGB „Beleidigung“, 186 StGB „Üble Nachrede“, 187 StGB „Verleumdung“, 241 StGB „Bedrohung“, 240 StGB „Nötigung“, 201 StGB „Verletzung der Vertraulichkeit des Wortes“, 201a StGB „Verletzung des Persönlichkeitsrechtes durch Bildaufnahmen“, sowie des § 33 KunstUrhG „Recht am eigenen Bild“ können rechtliche Schritte eingeleitet werden. Jedoch bleibt die Mehrzahl der Cyber Mobbing Fälle strafrechtlich ungesühnt, da es schwierig sein

⁸⁸ Vgl. Hentschel/ Kappel 2015, S. 158 ff.

⁸⁹ Vgl. Stephan 2010, S. 16 f.

⁹⁰ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 156

⁹¹ Vgl. Stephan 2010, S. 36 f.

kann explizite Täter*innen (durch falsche Profile) auszumachen. Zudem gelten Jugendliche erst ab einem Alter von 14 Jahren als strafmündig.⁹² Auch die europäische Politik hat durch das *Safer Internet Netzwerk* eine nationale Initiative für die Sicherheit im Internet, besonders in den SON installiert. Als Beispiel kann die Internetseite *klicksafe.de* genannt werden. Diese arbeitet mit Hilfe von Informationsseiten, Broschüren und Veranstaltungen präventiv und beratend unter anderem zum Thema Cyber Mobbing.⁹³

Neben dem Cyber Mobbing gibt es noch weitere Erscheinungsformen von Hass und Gewalt in SON, mit denen Jugendliche konfrontiert werden können. Zunächst kann dafür das *Cyber- Grooming* genannt werden. Dies geht von Erwachsenen aus und richtet sich gezielt an Kinder und Jugendliche. Dabei geben sich die Täter*innen teils selbst als gleichaltrige Personen aus, um Kinder und Jugendliche im Endeffekt sexuell zu belästigen (Kapitel 4.4).⁹⁴ Ebenfalls mit dem sogenannten *Happy Slapping* (Deutsch: fröhliches Watschen) können Jugendliche konfrontiert werden. Bei diesem gewaltverharmlosenden Begriff, handelt es sich um einen willkürlichen Angriff auf eine oder mehrere Personen, welcher mit der Smartphone- Kamera gefilmt und anschließend auf SON hochgeladen und verbreitet wird. Eine exzessivere Form sind die *Snuff* (Deutsch: auslöschen, umbringen)-Filme. In diesen sind reale oder zum Teil gespielte Darstellungen von Gewalt zu sehen, dessen Folgen schwere Verletzungen bis hin zum Tod sind.⁹⁵ Besonders häufig begegnen Jugendliche *Hassreden* (auch *Hate Speech* genannt) in den SON. Dabei handelt es sich um „*abwertende, menschenverachtende und volksverhetzende Sprache und Inhalte durch die die Grenzen der Meinungsfreiheit überschritten werden*“.⁹⁶ Diese Hassreden richten sich meist gezielt gegen bestimmte Gruppen, auch wenn explizit einzelne Mitglieder dieser angesprochen werden. Auf diesem Wege werden von den Verfasser*innen der Hassreden zum Beispiel politisch motivierte, rassistische u.a. Botschaften verbreitet.⁹⁷

Erfahrungen mit Gewalt und Hass in SON sind bei Jugendlichen keine Ausnahmeerscheinung. Laut der JIM-Studie aus dem Jahr 2019, war jeder fünfte Jugendliche (rund 21%) schon einmal von Hass oder Gewalt im Internet betroffen, indem Unwahrheiten oder Lügen über diese selbst verbreitet wurden. 31% der Jugendlichen haben schon

⁹² Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 154 ff.

⁹³ Vgl. Stephan 2010, S. 10

⁹⁴ Vgl. Stephan 2010, S. 17

⁹⁵ Vgl. Siewior 2012, S. 13

⁹⁶ Stüwe/ Ermel 2019, S. 158

⁹⁷ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 158

mindestens einmal mitbekommen, wie jemand anderes Online belästigt oder gemobbt wurde. Dabei sind 8% selbst - oder waren Opfer von Cyber Mobbing. Hier sind Mädchen mit 11% deutlich häufiger betroffen, als Jungs mit 4%. Ungefähr 2/3 der Jugendlichen sind Hass im Internet, in Form von beispielsweise politischen Ansichten, Fake News oder Hasskommentaren, begegnet.⁹⁸

4.2 Veränderte Körperwahrnehmung

Von einem veränderten Bild des eigenen Körpers sind vor allem (jedoch nicht ausschließlich) junge Frauen betroffen. Dies geschieht in den SON unter anderem durch Vergleiche mit Fotos anderer Nutzer*innen. Das klassische Frauenbild charakterisierte sich durch die Darstellung der Frau als schwach und schutzbedürftig. Sie kümmerte sich um Kind und Haushalt und galt teilweise als Eigentum des Mannes. Der Mann im Gegensatz dazu war dominant, musste Stärke zeigen und hatte Verantwortung für „seine“ Frau und die gemeinsamen Kinder. Er musste als Hauptverdiener seine Familie ernähren. Mit der Frauenbewegung in den sechziger und siebziger Jahren begann ein Umdenken in der Gesellschaft zur Rolle der Frau. Durch diesen Umschwung stellten sich zunehmend Fragen zur Gestaltung der *Gender- Identitäten*. Insbesondere Massenmedien oder die Mode verbreiten ein teilweise negatives Frauenbild. Der Trend der Kleider- Mode wandelte sich zunehmend zur Körper- Mode. Einhergehend mit dem sogenannten „*Body-Turn*“ (Deutsch: Körper- Wende) wurden Frauen immer freizügiger dargestellt. Diese wird dabei auf ihren Körper reduziert.⁹⁹ Als Folge dessen, existieren bei Frauen teilweise Leitmotive, wie „*Wer nicht sexy ist, wird nicht überleben*“.¹⁰⁰ Mit den SON hat dieses Phänomen eine neue Plattform gefunden, in der sich vor allem Jugendliche mit den eigenen und fremden Körperwahrnehmungen auseinandersetzen müssen.

Die SON repräsentieren diverse Stereotypen, Verhaltensweisen oder (Geschlechter-) Rollen, mit denen sich Jugendliche identifizieren oder vergleichen. Einerseits können so auch positive Eindrücke, wie *Geschlechtergerechtigkeit*, *Self- Love* (Deutsch: Selbstliebe) oder z.B. *Girl-/ Women- Empowerment* (Deutsch: Mädchen-/ Frauen- Bemächtigung) vermittelt werden. Umgekehrt können auch negative Eindrücke, wie die Verfestigung von Ungleichheiten oder das nicht schön Empfinden des eigenen Körpers vermittelt werden.

⁹⁸ Vgl. Feierabend/ Rathgeb/ Reutter (mpfs) 2020, S. 49 ff. (Internetquelle)

⁹⁹ Vgl. Menzel 2015, S. 111 ff.

¹⁰⁰ Menzel 2015, S. 112

Inhalte SON bieten den Jugendlichen Anregungen für die Identitätsarbeit und Persönlichkeitsentwicklung.¹⁰¹ *„Für die Ausbildung einer sozialen Identität sind medial vermittelte gesellschaftliche Ansprüche und Werte mittlerweile existenziell.“*¹⁰²

Die Selbstinszenierung auf den SON erfolgt durch gepostete Bilder, insbesondere den sogenannten *Selfies*. Dabei handelt es sich um ein Selbstportrait, welches eigens aufgenommen wurde. Besonders Frauen sind bereits in einem jungen Alter hart in der Beurteilung mit dem eigenen Körper. Dies ist kein neues Phänomen. Besonders mit den Frauenbildern in der Filmbranche oder Abbildungen in Zeitschriften, sowie Modetrends. Neu ist die ständige Präsenz der *„Selfie- Vorbilder“*. Durch die dauerhafte Präsenz werden diese als Standard und Richtwerte genommen.¹⁰³ Dabei sind Selfies oftmals keine einfachen Schnappschüsse, sondern gezielt inszenierte Bilder.¹⁰⁴ Ein solches Bild wird mit Bildbearbeitungsprogrammen, Lichteffekten, gezielten Posen und teilweise sogar der Hilfe von Maskenbildnern perfektioniert. Durch diese Vergleiche wirken einfache Schnappschüsse für viele Jugendliche nicht mehr ausreichend. Zudem können Filter das Selbstbild negativ beeinflussen. Eine Vielzahl von Jugendlichen bearbeiten damit ihre Bilder. So kann zum Beispiel die Farbgebung des Bildes in schwarz- weiß geändert werden. Allerdings ist es ebenfalls möglich markante Merkmale des Gesichtes „auszubessern“. So wird die Haut geglättet und erscheint nahezu makellos, Augen- und Haarfarben können geändert, Augen größer, Wimpern länger, Lippen voller und im Gegensatz dazu, Gesicht und Nase schmaler bearbeitet werden. Durch diese ständigen Ausbesserungen erscheint das eigene Gesicht der Jugendlichen für diese selbst als nicht mehr schön genug.¹⁰⁵

Dies kann die körperlich- physiologische Entwicklung beeinflussen, denn Nachahmungen vermeintlicher „attraktiver“ Darstellungen können bis zu psychopathologischen Störungen führen. Folge dessen können beispielsweise Essstörungen, um einen angeblichen Idealkörper zu bekommen oder selbstverletzende Handlungen sein, da man sich selbst nicht schön genug fühlt (gegebenenfalls einen Selbsthass verspürt) oder dem Druck, dem Schönheitsideal zu gleichen, nicht standhalten kann.¹⁰⁶

Insbesondere Fitness nimmt bei Jugendlichen durch die SON immer mehr an Bedeutung

¹⁰¹ Vgl. Hajok 2019, S. 29

¹⁰² Hajok 2019, S. 29

¹⁰³ Vgl. Krauss 2019, S. 80

¹⁰⁴ Vgl. Tillmann 2014, S. 42

¹⁰⁵ Vgl. Krauss 2019, S. 80

¹⁰⁶ Vgl. Hajok 2019, S. 29

zu. Zahlreiche sogenannte Fitnessmodels (sowohl Männer, als auch Frauen) zeigen in den SON ihre Körper, ihr Training, den Erfolg, welchen sie verzeichnen und werben teilweise für Hilfsmittel. Es wird folgendes Bild vermittelt: Durch die Erfolge beim Training bekommen die Ausführenden, einen „schöneren“ Körper (trainiert, schlank muskulös u.a.). Die Darstellung solcher Körper erhalten vermehrt Anerkennung, in Form von Likes. Demnach präsentieren sich Jugendliche gleichermaßen beim Training, oder stellen ihren Körper (freizügig) zur Schau. Sie zeigen, dass sie dem aktuellen Schönheitsideal entsprechen, gewinnen an Aufmerksamkeit und drücken somit die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Community aus. Das eigene Selbstwertgefühl wird von dem Feedback anderer abhängig gemacht.¹⁰⁷ Die Gefahr das Jugendliche Opfer von Cyber Mobbing oder in besonderer Form von *Body Shaming* (Deutsch: Körper- Erniedrigung) werden, ist präsent. Sollten die Bilder nicht dem Schönheitsideal oder vermeintlichen Geschlechternorm entsprechen (zum Beispiel, für Frauen verletzend, schüchtern, hilfsbedürftig oder im Gegensatz dazu aufreizend; für Männer stark oder dominant¹⁰⁸), können herabwürdigende Kommentare die Folge sein.¹⁰⁹ Frauen werden je nach Pose als „Mannsweib“ (dominante/Starke Darstellung) oder „Schlampe“ (aufreizende Darstellung) beleidigt, bei Männern wird die sexuelle Orientierung (verletzliche, vermeintlich feminine Darstellung) in Frage gestellt.¹¹⁰

Besonders bei Frauen hat sich das Prinzip „*Sex sells*“ (Deutsch: Sex verkauft sich) durchgesetzt, das heißt, je aufreizender oder freizügiger das Bild, desto mehr Likes und Aufmerksamkeit bekommen diese.¹¹¹ Dadurch entsteht ein kritisches Spannungsfeld, welches vor allem weibliche Jugendliche unter Druck setzt. Einerseits können solche Bilder als Zeichen des Girl- Empowerment gesehen werden. Frauen können sich und ihren Körper zeigen, wie sie wollen. Er gehört niemanden sonst und darf genauso in Szene gesetzt werden, wie der männliche Körper. Allerdings steht dem der gefährliche Aspekt der sexuellen Belästigung gegenüber. Jugendliche können so zum Objekt der sexuellen Begierde oder sogar Opfer sexualisierter Gewalt (Kapitel 4.4) werden.¹¹²

¹⁰⁷ Vgl. Krauss 2019, S. 74 ff.

¹⁰⁸ Vgl. Menzel 2015, S. 119 ff.

¹⁰⁹ Vgl. Tillmann 2014, S. 42

¹¹⁰ Vgl. Menzel 2015, S. 119 ff.

¹¹¹ Vgl. Menzel 2015, S. 123 ff.

¹¹² Vgl. Tillmann 2014, S. 42 ff.

4.3 Online Sucht

Online Sucht, auch bekannt als *Internetsucht*, ist „die Unfähigkeit von Individuen, ihre Nutzung zu kontrollieren, wenn diese zu bedeutsamen Leiden und/ oder Beeinträchtigung der Funktionalität im Alltag führt“.¹¹³ Für Jugendliche, als digital natives, ist der Umgang mit dem Internet und den SON eine Selbstverständlichkeit. Diverse Anwendungsbereiche, wie beispielsweise Schule, Freizeit oder Kommunikation mit dem sozialen Netzwerk gehen auch in der virtuellen Welt fließend ineinander über. Daher ist eine pathologische Nutzung des Internets und SON schwierig festzustellen und erst durch Sekundarschäden (zum Beispiel in den sozialen Netzwerken oder Schule) zu vermuten.¹¹⁴

Die Diagnose Internet- oder Online- Sucht wird nach dem ICD- 10 Schlüssel gestellt. In Deutschland sind schätzungsweise 500.000 bis 1,5 Millionen betroffen. Das entspricht 3% der Bevölkerung. Mit einem Anteil von 2,4% zählen insbesondere Jugendliche, der Altersgruppe vierzehn bis vierundzwanzig Jahren, zu den pathologischen Nutzer*innen der Online- Welt. Bei den binären Geschlechtern lässt sich ein Unterschied feststellen. Weibliche Betroffene der Internetsucht, weisen meist ein pathologisches Nutzen in den SON auf, männliche hingegen zeigen primär eine Abhängigkeit von Online- Computerspielen oder Seiten, mit pornografischen Inhalten. Männliche Jugendliche sind geringfügig mehr von der Online Sucht betroffen. Es gibt Erkenntnisse, die beschreiben, warum Jugendliche zu der vulnerablen Gruppe zählen:¹¹⁵ *„Die schwierige Balance neurobiologischer Anpassungsprozesse, welche sich teilweise asynchron vollziehen, psychosoziale Reifungskrisen und die notwendige Überwindung von anfallenden Entwicklungsaufgaben stellen Herausforderungen dar, die zu einem zeitweiligen Auftreten von Fehlanpassungen führen können. Derartige Fehlanpassungen können sich in Form von depressiven Verstimmungen oder auch in risikoreichen Verhaltensweisen äußern.“*¹¹⁶

Eine pathologische Nutzung des Internets und der SON kann sich divers ausdrücken. Es werden zunehmend soziale Kontakte, wie Familie und Freunde, Grundbedürfnisse, wie Essen, Trinken und Schlafen, sowie die eigene Körperhygiene der Betroffenen vernachlässigt. Zudem haben pathologische Nutzer*innen oftmals keine Zeit, um andere Aktivitäten nachzugehen, Hobbys auszuführen oder sie vernachlässigen ihre schulische

¹¹³ Helbig 2014, S. 31

¹¹⁴ Vgl. Bilke- Hentsch 2015, S. 82

¹¹⁵ Vgl. Schmidt König 2019, S. 59 f.

¹¹⁶ Müller/ Wölfling 2017, S. 43

Ausbildung. Eine Online- Sucht wird von den Betroffenen kontinuierlich heruntergespielt und versteckt.¹¹⁷

Worin das Suchtpotenzial explizit in den SON liegt ist noch nicht ausreichend erforscht. Jugendliche, die ein pathologisches Nutzen dieser Netzwerken aufzeigen, weisen primär Symptome wie Kontrollverlust, gedankliche Einnahme oder Interessenverlust auf. Vor allem fehlende Freizeitaktivitäten und mangelndes Explorationsverhalten führen durch entstehende Langeweile zur vermehrten Nutzung der SON.¹¹⁸ Bisherige Studienergebnisse psychophysiologischer Messtechniken haben ergeben, dass das Abhängigkeitsrisiko primär durch das sogenannte *Flow- Erleben*, im Zusammenwirken mit dem *Immersion- Effekt* ausgeht. Bei dem Flow- Erleben handelt es sich um die Vertiefung und das absolute Aufgehen in einer Tätigkeit. Unter dem Effekt der Immersion versteht sich das Eintauchen in die virtuelle Welt, die im weiteren Verlauf als real, beziehungsweise normal angesehen wird. Zudem führen online sozial relevante Aspekte, wie Likes oder Follower zu einem Kreislauf des selbstbezogenen Vergleichsprozesses. Insbesondere Nutzer*innen mit einem instabilen Selbstbild, können sich diesem Prozess schwer entziehen. Die Sucht nach den SON, als explizite Form der Online Sucht, ist, wie bereits beschrieben, kaum und nicht ausreichend erforscht. Daher kann von einer weitaus höheren Anzahl an Betroffenen (vor allem Jugendlichen) ausgegangen werden, als es bis jetzt bekannt ist.¹¹⁹

Bekanntes Folgen der Online- Sucht sind unter anderem Schlafstörungen und eine Verschiebung des Tag- und- Nacht- Rhythmus, aus Angst etwas Wichtiges zu „verpassen“. Dem geht eine starke Müdigkeit und Abgeschlagenheit mit einher, ebenso Konzentrations- und Aufmerksamkeitsprobleme, sowie Gedächtnisschwierigkeiten sind bekannte Folgeerscheinungen.¹²⁰ Auch Entzugerscheinungen, wie Nervosität, eine übermäßige Reizbarkeit, Schweißausbrüche, Appetitlosigkeit und Übellaunigkeit können bei (jugendlichen) Betroffenen auftreten.¹²¹

¹¹⁷ Vgl. Schmidt König 2019, S. 60 f.

¹¹⁸ Vgl. Müller/ Wölfling 2017, S. 31 ff.

¹¹⁹ Vgl. Müller/ Wölfling 2017, S. 62 f.

¹²⁰ Vgl. Müller/ Wölfling 2017, S. 75

¹²¹ Vgl. Schmidt König 2019, S. 60

4.4 Sexualisierte Gewalt

Die Gefahr, dass Jugendliche in den SON mit *sexueller Belästigung* oder *sexualisierter Gewalt* konfrontiert werden, ist präsent. Circa 40% der Jugendlichen haben auf diversen Online Netzwerken bereits Erfahrungen mit sexualisierter Gewalt gemacht. Dabei sind Mädchen und junge Frauen dreimal mehr betroffen als männliche Jugendliche. Durch den Kontakt über die SON fällt die direkte, physische Interaktion weg. Die Anonymität des Internets vereinfacht es mit Jugendlichen in Kontakt zu treten. Dabei kann sexuelle Belästigung oder sexualisierte Gewalt von anderen Jugendlichen oder Erwachsenen ausgehen.¹²² „*Sexualisierte Gewalt im Internet beginnt bei der Konfrontation mit sexualisierten Aussagen, [...] das Zusenden von pornografischen Material [...] und kann schließlich auch zu Offline- Treffen und Vergewaltigung führen.*“¹²³ Es bestehen verschiedene Formen sexueller Gewalt, die meist ineinander über gehen: 1. Erwachsene oder Jugendliche konfrontieren andere Nutzer*innen gezielt mit sexuellen Inhalten. 2. Das Verbreiten pornografischer Bilder und/ oder Videos von Jugendlichen selbst. 3. Das Verbreiten von Missbrauchsbildern- und Videos von Kindern und Jugendlichen (Kinderpornografie). 4. *Cybergrooming*.¹²⁴

Geht die sexualisierte Gewalt von Erwachsenen aus, so wird dies *Cybergrooming* genannt. Dabei bauen diese eine Vertrauensbasis zu Jugendlichen über SON auf und verfolgen dabei das direkte Ziel, diese sexuell zu missbrauchen. Dabei kann es sich um den Austausch von verbalen Sex oder sexuellen, beziehungsweise pornografischen Bildern und Videos handeln. Dies kann verheerende Folgen für den Jugendlichen haben. Sollte es zu einem physischen Treffen der beiden Parteien kommen, kann ein sexueller, körperlicher Missbrauch stattfinden. Außerdem besteht die Gefahr, dass versendete Bilder, Videos oder Nachrichten weiter geleitet oder veröffentlicht werden.¹²⁵ Dabei befolgen erwachsene Täter*innen verschiedene Strategien. In einigen Fällen treten sie mit ihrem realen, persönlichen Account in Kontakt mit den Jugendlichen oder geben zumindest Preis, dass sie volljährige Personen sind. Sie geben sich als verständnisvoll aus und erlangen somit das Vertrauen der Jugendlichen. Sollten gewisse anzügliche Nachrichten oder Bilder ausgetauscht werden, besteht die Gefahr, dass Jugendliche zu weiteren

¹²² Vgl. von Weiler 2014, S. 17 ff.

¹²³ von Weiler 2014, S. 67

¹²⁴ Vgl. von Weiler 2014, S. 68 f.

¹²⁵ Vgl. von Weiler 2014, S. 19

Handlungen erpresst werden. Durch Drohungen der Veröffentlichung und folgendem unter Druck setzen, werden diese zu weiteren sexuellen Handlungen gedrängt. In einer weiteren Strategie geben sich Erwachsene als gleichaltrige Jugendliche aus. Dabei wird oftmals auch das Geschlecht geändert. Sie stellen Kontakt zu den Jugendlichen über SON her, bauen Vertrauen auf, tauschen sich aus und führen eine virtuelle Freundschaft, wobei sie über eine längere Zeitspanne in Kontakt zueinander stehen. Währenddessen, werden die jugendlichen Opfer unterschwellig zu sexuellen Handlungen angeregt, oder dazu gebracht, eigene sexuell explorierende Vorstellungen preiszugeben. Sollten die sich als gleichaltrig ausgebenden Täter*innen im weiteren Verlauf ein persönliches, direktes Treffen anstreben, so wird ihrerseits von älteren Verwandten oder Freund*innen gesprochen, welche großes Interesse an der jugendlichen Person haben und diese gerne persönlich kennenlernen würden. Eine weitere Strategie Erwachsener ist die sogenannte *Modellmasche*. Dabei geben sich die Täter*innen als Fotograf*in oder Modell- Agent*in aus. Diese schreiben dann Jugendliche gezielt über SON an und stellen sich in ihrer angeblichen Rolle vor. Jugendliche werden dann, durch die Vorstellung als Modell berühmt zu werden, dazu gebracht, freizügige Fotos von sich zu machen und diese an die vermeintliche Person zu versenden oder direkt vor einer Webcam (Kamera, welche über das Internet gezielt zu einer oder mehreren Personen Echtzeit (Live) Videobilder übermittelt) aufreizend und freizügig zu posieren. In der letzten bekannten Strategie stellen sich Erwachsene mit einem schweren Schicksalsschlag den Jugendlichen vor. Dabei handelt es sich beispielsweise um einen schweren Krankheitsverlauf, der nicht mehr heilbar ist und die Person in kürzerer Zeit versterben wird. Jugendliche haben Mitleid mit diesen angeblich schwerkranken Personen und wollen, auf deren Wunsch, ihnen eine „letzte Freude“ bereiten. Bei dieser handelt es sich oftmals um sexuelle Handlungen oder anzügliche Bilder und Videos. Laut §176 Abs. 4 Satz 3 StGB ist das Cybergrooming strafbar und wird dementsprechend strafrechtlich verfolgt. Werden Jugendliche Opfer dieser Tat, so schämen sie sich oftmals für ihre Handlungen oder haben Angst vor den angedrohten Folgen. Daher sind eine Vielzahl von Fällen sexuellen Missbrauchs über SON durch Erwachsene nicht bekannt.¹²⁶

Jugendliche sind besonders betroffen von sexualisierter Gewalt. Sie lassen sich allerdings auch teilweise freiwillig auf einige spezifische Handlungen ein. Das liegt primär daran, dass sich Jugendliche während der durchzulaufenden Pubertät intensiv mit der Sexualität auseinandersetzen.¹²⁷ *„Sexualität wird als etwas praktiziert, was gleichzeitig die eigene*

¹²⁶ Vgl. von Weiler 2014, S. 72 ff.

¹²⁷ Vgl. Von Weiler 2014, S. 55

*Identität formt und ausdrückt [...], nach eigenen Maßstäben zu modellieren ist, dabei aber zwei Grundprämissen beachten soll, nämlich das Sexualität zur Befriedigung zu führen und im Konsens der Beteiligten zu geschehen habe.*¹²⁸ Die SON und das Internet allgemein sind beliebte Lebenswelten, in denen sich Jugendliche ihrer Sexualität annähern. Die Hemmschwelle wird herabgesetzt. Sie können sich informieren, mit anderen austauschen und erste Annäherungsversuche an das für sie sexuell interessante Geschlecht erproben. Resultierend aus Neugierde und Angst, während des physischen Kontaktes etwas „falsch“ zu machen und des innerlich entstehenden aufregenden Empfindens, werden SON von Jugendliche für das Erforschen und (Teil-) Ausleben ihrer Sexualität genutzt.¹²⁹

Besonders *Sexting* und *Cybersex* sind präsenste Ausdrucksformen von Sexualität in den SON. Sexting ist eine Zusammensetzung aus den englischen Wörtern „Sex“ (Deutsch: Geschlechtsverkehr) und „texting“ (Deutsch: Online Nachrichten schreiben). Dabei handelt es sich um das verschicken erotischer und aufreizender Bilder.¹³⁰ *„Unter Cybersex versteht man computervermittelte zwischenmenschliche Interaktionen, bei denen die beteiligten Personen offen sexuell motiviert sind, also sexuelle Erregung und sexuelle Befriedigung suchen, während sie einander digitale Botschaften übermitteln.“*¹³¹ Diese Handlungen werden insbesondere für die Pflege bestehender Partnerschaften, bei Anbahnung einer neuen partnerschaftlichen, zwischenmenschlichen Beziehung, unverbindlichen Flirts und dem allgemeinen Austausch mit Freund*innen verwendet.¹³²

Folgen der sexualisierten Gewalt, beziehungsweise sexuellen Belästigung oder sexuellen Handlungen in den SON, fallen für Jugendliche divers aus. In einigen Fällen können sexuell anspielende Bilder, Videos und Nachrichten, zum Beispiel als Racheakt, veröffentlicht werden. Die daraus entstehenden psychischen Folgen können zu einer dauerhaften psychosozialen Belastung führen. Die Möglichkeit des Entstehens von Cyber Mobbing und den daraus resultierenden, beschriebenen Folgen (Kapitel 4.1) bestehen.¹³³ Durch das Fehlen von Mimik, Gestik und Intonierung des Gegenübers, können sich Jugendliche in diesem täuschen. Sollte dieser Fall eintreten, hat das negative Folgen für

¹²⁸ Klein 2014, S. 60

¹²⁹ Vgl. von Weiler 2014, S. 55 ff.

¹³⁰ Vgl. Schlund 2015, S. 403 f.

¹³¹ Schlund 2015, S. 404

¹³² Vgl. Schlund 2015, S. 405

¹³³ Vgl. Förster 2014, S. 75

das Selbstvertrauen und Vertrauen in andere allgemein.¹³⁴ Beim Vorliegen besonders psychischer Belastungen und Prädispositionen kann es zu einer zwanghaften, teilweisen suchtmäßigen, maximaler Nutzung sexueller Handlungen in den SON kommen. Vollziehen Jugendliche diese außerhalb einer partnerschaftlichen Beziehung, können Beziehungskrise/n eine mögliche Folge sein.¹³⁵

Ein Extremfall der sexualisierten Gewalt gegenüber jugendlichen Mädchen in den SON, sind die sogenannten *Loverboys*. Dabei handelt es sich um junge Männer, meistens in einem Alter von zwanzig bis dreißig Jahren. Diese schreiben gezielt Jugendliche in den SON an und bewegen sie zu einem persönlichen Treffen. Über längere Dauer und Kontakt in der virtuellen, sowie realen Welt machen die *Loverboys* Jugendliche von sich, durch Zuneigung, Anerkennung, Geschenke und teils Drogen, abhängig. Daraus resultierend werden die jungen Mädchen zur Prostitution gezwungen. Durch die Kombination aus möglicherweise Drogen und Sucht, innerlichem Druck und Drohungen, können Jugendliche sich nur schwer aus ihrer Lage befreien. Die Opfer leiden meist unter verheerenden Folgen. Die meisten Profile jugendlicher Nutzer*innen sind öffentlich, das heißt, jeder kann sich deren Profil ansehen und so Kontakt aufbauen.¹³⁶

4.5 Digital Footprints

Erklärend für die Digital Footprints (Deutsch: digitale Fußabdrücke) ist die umgangssprachliche Phrase „*das Internet vergisst nie*“. Jugendliche sind überwiegend alleine in den SON unterwegs und entziehen sich einer erzieherischen Begleitung. Durch fehlende Weitsicht beim Posten von einem Status, Bildern oder Videos, können Folgen für die Jugendlichen selbst oder andere resultieren.¹³⁷ Jugendliche haben im Schnitt 299 Freund*innen oder Follower auf SON. Das heißt, selbst bei einer privaten Einstellung des eigenen Profils, kann eine hohe Anzahl von Personen, hochgeladene Inhalte einsehen.¹³⁸ Über eben diese Inhalte können Jugendliche schnell die Kontrolle verlieren. Beispielsweise aufreizende oder peinliche Fotos, sowie Bilder in prekären Situationen, können von anderen Nutzer*innen gespeichert oder weitergeleitet werden. Laden sie das

¹³⁴ vgl. von Weiler 2014, S. 47 ff.

¹³⁵ Vgl. Schlund 2015, S. 411

¹³⁶ Vgl. Siewior 2012, S. 19

¹³⁷ Vgl. Hajok 2019, S. 25 f.

¹³⁸ Vgl. Feierabend/ Rathgeb/ Reutter (mpfs) 2020, S. 32 (Internetquelle)

Bild herunter oder machen von verschiedenen Inhalten Screenshots (Deutsch: Bildschirmaufnahme), gelangen sie in dessen Besitz. So gelangen sensible Inhalte wiederholt ins Netz (trotz eigener Löschung), werden an andere Nutzer*innen direkt weitergeleitet oder auf anderen Plattformen, zum Beispiel pornografischen Seiten hochgeladen. Ein Posting, welches mehrere Wochen, Monate oder gar Jahre her ist, kann auch zukünftig Folgen für die Jugendlichen haben.¹³⁹

4.6 Verminderte Leistungsfähigkeit

Regelmäßige, sowie bereits exzessive oder problematische Nutzung des Smartphones oder Computers, inklusive der SON, beeinträchtigen die kognitiven Leistungen der Jugendlichen, wie die Konzentrations- und Leistungsfähigkeit. Zu diesem Risikogebiet gibt es verschiedene Forschungsansätze und Theorien. Am bekanntesten ist die *Displacement- Hypothese*. Diese besagt, dass durch die zeitintensive Nutzung andere Aktivitäten verdrängt werden. So wird beispielsweise das Lernen vernachlässigt oder durch längeres Aufbleiben (ständig in den SON online, aus Angst etwas zu verpassen), dem Körper Schlaf und daraus folgend, Regeneration entzogen. Dies hat negative Auswirkungen auf die Schulleistungen und Gesundheit der Jugendlichen. Eine weitere Theorie besagt, dass eine intensive Nutzung der SON, oder des Smartphones allgemein, den Aufbau von Gedächtnisspuren stört.¹⁴⁰ „Konkret wird vermutet, dass das Erleben von psychischen oder physiologischem Arousal (ein unbestimmter Zustand der Erregtheit) die Konsolidierungsphase von im Arbeitsgedächtnis zwischengespeicherten Lerninhalten beeinträchtigt.“¹⁴¹ Bei einer pathologischen Nutzung des Smartphones, beziehungsweise der SON, kann eine Folge das zeitweise Versäumen des Schulbetriebes sein.¹⁴²

Auch Eltern bieten ihren Kindern zunehmend weniger Beschäftigungsmöglichkeiten und greifen bereits in einem frühen Kindesalter auf digitale Medien zu. Folgend wissen sich Jugendliche teilweise nicht mehr anders zu beschäftigen, als mit dem Smartphone und seinen zugehörigen Funktionen. Bekommen sie über die SON Benachrichtigungen (jemand hat ein Bild geliked, kommentiert, selber etwas neues gepostet u.a.) oder neue Textnachrichten, so werden sie abgelenkt und aus dem jeweiligen Konzentrations- und

¹³⁹ Vgl. von Weiler 2014, S. 44

¹⁴⁰ Vgl. Müller/ Wölfling 2017, S. 70 f.

¹⁴¹ Müller/ Wölfling 2017, S. 71

¹⁴² Vgl. Müller/ Wölfling 2017, S. 71

Beschäftigungsprozess (zum Beispiel Lernen) herausgerissen.¹⁴³

In der heutigen Zeit leben vor allem Jugendliche in einer *Internet- Komfortzone*. Sie kommen einfach und schnell an viele Informationen. Zu diesem Gebiet entwickelte der Hirnforscher Manfred Spitzer den Begriff „*Digitale Demenz*“. Mit diesem Begriff wird das Phänomen beschrieben, dass die Leistungsfähigkeit des Gehirns abnimmt, wenn das Smartphone zunehmend Aufgaben übernimmt. Das schnell erlangte Wissen wird selten verinnerlicht, da die Jugendlichen dieses Wissen nicht mehr selbst erarbeiten.¹⁴⁴

5. Potenziale der Sozialen Online Netzwerke für die Soziale Arbeit und methodische Integration

Die Forschung zur Allgemeinen Digitalisierung der Sozialen Arbeit ist noch in den Anfängen, besonders im Vergleich mit der internationalen Forschung.¹⁴⁵ Allerdings steht unausweichlich fest, dass SON und mobile Technologien mittlerweile Teil der Lebenswelt der meisten Klient*innen, insbesondere Jugendlicher geworden sind. So gliedert sich die Selbsthilfe immer mehr in Gruppen innerhalb SON oder privater Chats ein. Die Soziale Arbeit kann und muss diesen Prozess unterstützend begleiten. So können individuelle Träger, Organisationen oder direkt Sozialarbeiter*innen auf bestimmte Themen mit Hilfebedarf oder explizite Maßnahmen aufmerksam machen. Durch das gezielte online stellen fachlich adäquater Informationen, kann das Weiterleiten von *Fake- News* (Deutsch: Falsche Nachrichten) vermieden werden.¹⁴⁶ Die veränderte Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien, haben eine neue Form der Erreichbarkeit sozialer Dienste etabliert. So können Sozialarbeiter*innen sinnvoller und effektiver mit entsprechenden Adressat*innen kommunizieren. Allerdings werden die bestehenden Potenziale durch die Soziale Arbeit nur begrenzt wahrgenommen. Durch eine intensivere Nutzung der SON wird die Soziale Arbeit mit ihren Strukturen, sowie ihren Angeboten und Möglichkeiten für die breite Öffentlichkeit zugänglich. Eine Vielzahl der Träger sind bereits in den SON vertreten. Jedoch gilt dies nicht für die Mehrzahl von Einrichtungen oder speziellen Angeboten. Durch mögliche digitale Zugänge kann eine Vielzahl von Klient*innen, insbesondere Jugendliche, angesprochen werden. Durch die hohe Verbreitung von

¹⁴³ Vgl. Schmid König 2019, S. 175 ff.

¹⁴⁴ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 37

¹⁴⁵ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 59

¹⁴⁶ Vgl. Kutscher/ Ley/ Seelmeyer 2015, S. 4

Smartphones und Nutzungen der SON ist ein Wahrnehmen für die meisten Adressat*innen möglich. Dadurch, dass diese nicht an Öffnungszeiten oder Örtlichkeiten sozialer Einrichtungen gebunden sind, kann eine Kontaktaufnahme oder Informationsprozesse in den Alltag integriert werden. Zudem sorgt die Anonymität für ein Sinken der Hemmschwelle des Hilfeersuchens. Diese Niedrigschwelligkeit vereinfacht eine erste Kontaktaufnahme oder spontane Fragestellungen, die sich im Laufe der Betreuung entwickeln können.¹⁴⁷

5.1 Kontakt- und Kommunikationsmöglichkeiten

Einige Handlungsfelder der Sozialen Arbeit, wie Streetwork, Kinder- und Jugendarbeit, Schulsozialarbeit oder stationären Einrichtungen der Kinder und Jugendhilfen, haben Kommunikationsmöglichkeiten über SON, wie beispielsweise WhatsApp oder Facebook, bereits teilweise in die Arbeit integriert. Dabei wird sich mit Klient*innen zum Teil durch Gruppen oder Einzelfreundschaften verbunden. Diese Aspekte sollten jedoch kritisch betrachtet werden (inhaltliche Wiederaufnahme und Weiterführung Kapitel 5.2).¹⁴⁸

Insbesondere als primäre Kontaktaufnahme stellen SON eine Arbeitserleichterung dar. Zudem gelten sie als Ergänzungsmittel zum persönlichen Kontakt und zur Beziehungsarbeit. Des Weiteren wird somit die Erreichbarkeit optimiert. Die Nutzung der SON auch in einem beruflichen Kontext, gelten als ein Indiz für Alltags- und Jugendnähe. Sie eröffnen folgend eine neue Erreichbarkeit der Sozialen Arbeit, sowie eine effektivere Kommunikationsstruktur.¹⁴⁹

Aus diesen Kontakt- und Kommunikationsmöglichkeiten entwickeln sich jedoch einige Herausforderungen für die Sozialarbeiter*innen. Präsent ist hierbei die Grenze zwischen privaten und professionellen Angelegenheiten. Durch SON sind die Nutzer*innen dieser rund um die Uhr erreichbar. Demnach müssen gewisse Voraussetzungen getroffen werden. So sollte eine professionelle Nutzung der SON auf einem Diensttelefon- oder Computer erfolgen. Zudem ist eine vorherige Absprache der Zeiten von Vorteil. Jugendliche können trotzdem zu jeglichem Zeitpunkt Kontakt mit den Sozialarbeiter*innen aufnehmen, indem sie beispielsweise eine Nachricht verfassen. Die Fachkräfte können dann zu den jeweilig bestimmten Zeiten antworten. Zudem müssen private Kommuni-

¹⁴⁷ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 60 ff.

¹⁴⁸ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 52 ff.

¹⁴⁹ Vgl. Stüwe/Ermel 2019, S. 55 f.

kationen ausgeschlossen werden, um eine entsprechend professionelle Distanz zu wahren.¹⁵⁰ Eine weitere Herausforderung ist die Präsenz verschiedener Beteiligter in den SON. Im Allgemeinen gibt es drei Figuren des Sozialen: *Ich*, *Andere* und *Dritte*. Diese Figuren lassen sich ebenfalls auf die Kommunikation in der virtuellen Welt übertragen. In diesem Kontext ist das „*Ich*“ die Rolle der Sozialarbeiter*innen. „*Andere*“ sind die Klient*innen auf welche sie die situativ bezogenen Kommunikationsabsicht des „*Ichs*“ bezieht. „*Dritte*“ übernehmen die Rolle der Beobachter*innen. Es kann zu einem Problem der Identifizierung der einzelnen Rollen in den SON kommen. So ist es möglich, dass insbesondere in Gruppen mit mehreren Teilnehmer*innen oder in öffentlich einsehbaren Bereichen (zum Beispiel Kommentaren), die Identifizierung mit einer bestimmten Figur nicht klar hervorgeht. Eine klare Kommunikation ist hierbei nötig. Digitale Kommunikation sollte bestenfalls direkt mit einer Person stattfinden, um Unklarheiten zu vermeiden, sowie aus datenschutzrechtlichen Gründen (Kapitel 6.1).¹⁵¹ Des Weiteren kann als Herausforderung die erschwerte Einschätzung des Gegenübers genannt werden. Bei einem Face- to- Face- (Deutsch: von Angesicht zu Angesicht) Gespräch, kann eine vertrauensvolle Atmosphäre durch beispielsweise dem Übermitteln non verbaler Informationsimpulse aufgebaut werden. Als Sozialarbeiter*in kann man den Jugendlichen dadurch zum Beispiel verdeutlichen, dass man sich ausschließlich auf diese konzentriert und ihnen aktiv zuhört. Dies ist über SON schwer möglich. Soziale Verhaltensweisen können nicht einfach übertragen werden (auch nicht bei beispielsweise Videoübertragungen). Demzufolge ist nur ein Bruchteil der realen Person abgebildet. Das gilt sowohl für Sozialarbeiter*innen, als auch für die Jugendlichen. Die Gesprächspartner*innen bleiben bei einer ausschließlich digitalen Kommunikation, beziehungsweise bei einer ersten Kontaktaufnahme über SON, unbekannte Personen. Von diesem Aspekt bleibt immer eine gewisse Distanz bestehen. Dem gegenüber kann jedoch eine ständige Erreichbarkeit und direkt ansprechbare Person eine besondere Art der Nähe suggerieren.¹⁵²

Für Jugendliche sprechen vor allem die einfache Alltagseingliederung, die nicht nötige physische Anwesenheit, die örtliche und zeitliche Ungebundenheit, sowie Ungezwungenheit (Zum Beispiel müssen sie sich keine Gedanken um mögliche Kleiderordnungen machen), für ein Nutzen der SON zur Kommunikation. Allerdings verzichten insbesondere

¹⁵⁰ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 56

¹⁵¹ Vgl. Cleppien/ Hofmann 2020, S. 63 f.

¹⁵² Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 81 f.

Jugendliche bei dieser Form der Kommunikation weitestgehend auf Höflichkeitsformen und drücken sich allgemein gefasst anders aus, als sie es während einer direkten verbalen Kommunikation tun würden. Dies führt zu einer gewissen Nähe, jedoch möglicherweise auch zu einer Grenzüberschreitung. Zudem können Aussagen durch fehlende Intonierung und anderer körpersprachlicher Hilfsmittel, falsch aufgenommen werden.¹⁵³ Die herausgearbeitete Darstellung der digitalen Kommunikation über SON, lässt auf eine Hybridkommunikation schließen. Das heißt, dass in einem Kontext der längeren Betreuung oder Begleitung Jugendlicher durch Sozialarbeiter*innen, die Kommunikation nicht ausschließlich über SON stattfinden sollte. Sie können allerdings als erste Kontaktaufnahme, sowie ergänzend Potenziale, wie beschrieben, aufweisen.¹⁵⁴

5.2 Verbindung mit Jugendlichen durch SON

„[...] im Vergleich zu anderen Handlungsfeldern der Sozialen Arbeit [weiß] der Bereich der Kinder- und Jugendarbeit die größte Affinität zur digitalen Welt [auf], denn für Jugendliche haben digitale Medien eine große Bedeutung und sie sind ein wichtiger Faktor für ihre Sozialisation und damit für das Aufwachsen in der Gesellschaft. Der Alltag der Jugendlichen wird inzwischen von WhatsApp- Gruppen, Instagram und YouTube Selbstdarstellungen geprägt und Jugendliche leben in einer Welt, in der immer mehr Gegenstände des Alltags miteinander vernetzt sind (Internet of Things), so dass Kinder- und Jugendarbeit nicht mehr umhin kann, sich mit der digitalen Welt auseinanderzusetzen.“¹⁵⁵

Besonders WhatsApp hat sich als Kommunikationsmittel zwischen Jugendlichen und Sozialarbeiter*innen etabliert. Inzwischen sind die meisten sozialen Träger zusätzlich in den (anderen vorgestellten) SON vertreten, dies gilt jedoch nicht für einzelne Fachkräfte (im beruflichen Kontext). In der Regel benötigen Jugendliche in einem sozialpädagogischen Hilfefeld persönliche Zuwendung und Betreuung. Dies kann nicht durchgehend online stattfinden. Es bildet sich ein Spannungsfeld zwischen der Interaktion in der realen-, sowie virtuellen Welt. Zudem besteht bei den Fachkräften der Sozialen Arbeit größtenteils eine Skepsis gegenüber SON. Daher werden von vielen die SON primär für die sozialpädagogische Arbeit abgelehnt. Allerdings müssen Fachkräfte in der

¹⁵³ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 83

¹⁵⁴ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 106,

¹⁵⁵ Stüwe/ Ermel 2019, S. 103

Lage sein das Phänomen der SON zu erkennen und fachlich adäquat damit umzugehen. Verbinden sich Sozialarbeiter*innen mit Jugendlichen über SON und sind somit in einem wichtigen Teil derer Lebenswelten präsent, kann die Beziehungsarbeit, welche als Kernarbeit gilt, auf einer anderen Ebene stattfinden und eine neue, besondere Form der „Nähe“ suggerieren. Zudem sind Jugendliche den SON gegenüber aufgeschlossen und würden schlussfolgernd hauptsächlich diese Zugänge zu den Fachkräften nutzen. Inhaltlich können sich Fachkräfte bei den Beiträgen, die sie hochladen wollen, an der entsprechenden jugendlichen Zielgruppe orientieren (zum Beispiel Veranstaltungen von Jugendeinrichtungen, Altersansprechende Beratungsangebote oder Veranstaltungen u.a.).¹⁵⁶

Diverse Träger haben für den Umgang mit SON in der sozialpädagogische Arbeit bereits Richtlinien erstellt. Allgemein sollte ein öffentliches Profil in den SON als Sozialarbeiter*in vorher mit dem Arbeitgeber abgesprochen werden. Das Profil der Sozialarbeiter*innen sollte ein eigenes für die professionelle Praxis angelegtes und kein privates sein. So kann die Herausforderung des Vermischen von Beruflichen und Privaten Angelegenheiten minimiert werden. Hierfür sollte ein privater Austausch ausgeschlossen¹⁵⁷, sowie private Freundschaftsanfragen sowohl online, als auch offline abgelehnt werden.¹⁵⁸ Dabei ist eine Transparenz der Sozialarbeiter*innen von hoher Bedeutung. Es ist wichtig den Klient*innen zu übermitteln, dass es sich um ein eigens angelegtes Profil handelt und kein privater Austausch stattfinden wird. Die Jugendlichen können dann selbst entscheiden, ob und über welche SON sie sich mit den Sozialarbeiter*innen verbinden wollen.¹⁵⁹

Da man als Nutzer*in der SON selbst hochgeladene Inhalte der Jugendlichen einsehen kann, eröffnen sich neue Möglichkeiten für die Fachkräfte.¹⁶⁰ *„Somit wäre es möglich, Informationen über Bewegungsprofile, Netzwerkkontakte, [mögliches] Suchtverhalten und generell abweichendes Verhalten zu sammeln.“*¹⁶¹ Die gesammelten Daten würden ausgewertet werden, um kriminelles und abweichendes Verhalten vorauszusagen. Diese Möglichkeit ist (nach Meinung der Verfasserin) besonders kritisch zu betrachten. Die Arbeit zwischen Jugendlichen und Sozialarbeiter*innen basiert auf einer Vertrauensbasis. Diese

¹⁵⁶ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 52 ff.

¹⁵⁷ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 56

¹⁵⁸ Vgl. Goldenthal 2015, S. 229

¹⁵⁹ Vgl. Stüwe! Ermel 2019, S. 56

¹⁶⁰ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 55

¹⁶¹ Stüwe/ Ermel 2019, S. 55

Basis könnte verloren gehen. Die Gefahr des Gefühls der Kontrolle und des fehlenden Vertrauens gegenüber der Jugendlichen selbst, würden die Arbeit erschweren.¹⁶² Zudem präsentieren sich Jugendliche, wie bereits beschrieben, in den SON zum Teil anders, als in der realen Welt. Hochgeladene Inhalte sind möglicherweise Momentaufnahmen, die durch gezielte Inszenierung entsprechend dargestellt werden können. Eine Genauigkeit dieser Verhaltensvoraussagen ist schlussfolgernd fraglich.¹⁶³

Ein zusätzliches Potenzial der Nutzung von SON, ist die Möglichkeit der Partizipation und Teilhabe der Jugendlichen mehr auszuschöpfen. Beispielsweise können sie das gesellschaftliche und politische Geschehen durch selbstproduzierte und inszenierte Kurzfilme oder Videoaufnahmen, in denen sie sich mit einem für sie relevantem Thema auseinandersetzen, beeinflussen. Dieses produzierte Video kann in den SON hochgeladen (zum Beispiel YouTube) und verbreitet werden, um so Aufmerksamkeit auf das von den Jugendlichen bearbeitete Thema zu generieren.¹⁶⁴ Zusätzlich besteht über SON die Möglichkeit der Krisenintervention. Jugendliche können spontan Kontakt mit den Sozialarbeiter*innen aufnehmen. Diese haben folgend die Möglichkeit deeskalierend und beruhigend während der akuten Situation zu wirken. Für die Jugendlichen kann somit Anspannung abgebaut werden und ein Gefühl der Entlastung entstehen. Der Kontakzugang über die SON verringert bei den jugendlichen Klient*innen ein Gefühl von Scham, sowie Einsamkeit. Außerdem wirkt sich die Erreichbarkeit in einer akuten Situation positiv auf die Beziehungsarbeit aus.¹⁶⁵

Im Gegensatz dazu, stellt die Verbindung mit Jugendlichen über SON auch einige Herausforderungen dar. Beispielsweise bei der Einhaltung des *Datenschutzes* (Kapitel 6.1) oder das angemessene Verhältnis von Nähe- und Distanz. Die Arbeit in der Sozialen Arbeit mit Jugendlichen basiert auf Vertrauen und in einem Beziehungskontext. Ist die Distanz zum Jugendlichen zu hoch, entsteht keine Vertrauensbasis und eine konkrete, tiefere Unterstützung im Hilfekontext ist schwer, bis gar nicht möglich. Ist im Gegensatz dazu die Nähe zueinander zu hoch, so kann dies der eigenständigen Lebensgestaltung der jugendlichen Klient*innen entgegenwirken und eine Abhängigkeit von den Fachkräften folgen. Aufgabe der Sozialarbeiter*innen ist es, das Verhältnis von Nähe und Distanz auszugleichen, um in der Arbeitsbeziehung handlungsfähig und wirksam zu bleiben. Um

¹⁶² Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 55

¹⁶³ Vgl. Hajok 2019, S. 13 f.

¹⁶⁴ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 57

¹⁶⁵ Vgl. Schulte- Pankoke 2015, S. 275 ff.

dies zu ermöglichen ist es notwendig, bei einer Verbindung mit den Jugendlichen über die SON, sich an den aufgezeigten Kriterien zu orientieren.¹⁶⁶ Allgemein ist das Verbinden über die SON als eine Ergänzung zu einem physisch direkten Kontakt zu empfehlen. Handlungsprinzipien in der virtuellen Welt sollten, besonders bei einer längerfristigen Begleitung, beziehungsweise Betreuung des Jugendlichen, auf eine Dialogbereitschaft hinauslaufen und den Kontakt in der realen Welt wahren.¹⁶⁷

5.3 Methodenbeispiel Online- Beratung

Die Online- Beratung wird in der Praxis der Sozialen Arbeit zunehmend bedeutsamer und vermehrt in die sozialpädagogische Arbeit integriert.¹⁶⁸ „[...] *Online Beratung [schließt] sämtliche Formen der Beratung [ein], die auf die Infrastruktur des Internets angewiesen sind, um den Prozess der Beratung zu gestalten und die sowohl synchron/ asynchron textgebunden (Forum, Einzelberatung, Chat) als auch synchron und textgebunden via Videochat, Avataren oder Internettelefonie stattfinden können.*“¹⁶⁹ Dabei ist diese „[...] *individuell zugeschnitten und interaktiv angelegt [...]*“.¹⁷⁰ Der Beginn dieser Methode wird auf Ende der 1990er Jahre datiert.¹⁷¹

Besonders Jugendliche sind mehrere Stunden im Netz und in SON „unterwegs“ und greifen primär auf in dieser Lebenswelt stattfindende Angebote zurück. Diese Tatsache darf von Fachkräften der Sozialen Arbeit nicht ignoriert werden. Dementsprechend muss sich darauf eingestellt und neue, sowie bereits bestehende Angebotsstrukturen angepasst werden.¹⁷² Aus kommunikativem, sozialen Handeln wird zunehmend ein mediales Handeln. Online-, sowie offline- Räume gestalten sich zu *hybriden Lebenswelten*. Online-Beratung hat das Potenzial Klient*innen zu erreichen, die sonst eine klassische Beratung nicht aufsuchen würden.¹⁷³ Besonders Jugendliche besprechen bei solch einer Möglichkeit Themen, die sie nicht in der realen Welt klären wollen, beziehungsweise aus diversen

¹⁶⁶ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 80 f.

¹⁶⁷ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 77

¹⁶⁸ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 121

¹⁶⁹ Klein/ Pulver 2020, S. 194

¹⁷⁰ Stüwe/ Ermel 2019, S. 122

¹⁷¹ Vgl. Klein/ Pulver 2020, S. 192

¹⁷² Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 122

¹⁷³ Vgl. Klein/ Pulver 2020, S. 190 f.

Gründen persönlicher-, sowie umweltbasierter Barrieren, nicht klären können. Daher sehen sie solche Angebote als eine Erweiterung zur Unterstützung in der realen Welt und werden zum Teil von ihnen als qualitativ höher wertig eingestuft.¹⁷⁴

Mittlerweile haben sich verschiedenen Formen der Beratungsangebote etabliert. Es existiert E-Mail- (oder Nachrichten-) Beratung, Chat- Beratung, sowie Foren Beratung. Sie finden demnach in SON, speziell angelegten Online Netzwerken (zum Beispiel in virtuellen Chat-Räume) oder durch E- Mail- Kontakt statt. Alle Formen der Beratung sind interaktiv und meistens thematisch angelegt (zum Beispiel Gewalt gegen Frauen, Drogen- und Sucht-Chat u.a.). Es gelten festgelegte Standards: Alle behandelten Themen sind als Berater*in streng vertraulich zu behandeln. Persönliche Daten und Informationen werden nicht erfasst und/ oder weitergeleitet. Zudem sollten die Räume, in denen der Nachrichtenaustausch stattfindet, verschlüsselt sein, sodass von Außen kein Einblick genommen werden kann.¹⁷⁵

Bei der E- Mail- Beratung findet die Beratung über einen entsprechend Account statt. Sie kann in ihrer Form allerdings auch über direkten Nachrichtenaustausch in den SON stattfinden. Bei dieser Form der Beratung sind die Klient*innen zeitlich, sowie örtlich ungebunden. Eine E- Mail, beziehungsweise Nachricht kann durch mobile Technologien von jedem Ort, sowie zu jedem Zeitpunkt versendet werden. Die Jugendlichen haben somit die Möglichkeit den Beratungsverlauf in ihren Alltag zu integrieren und sich in Ruhe Zeit für eine Antwort zu nehmen. Diese Form der Online Beratung wird von allen Altersgruppen am häufigsten in Anspruch genommen. Bei der Chat- Beratung treffen sich Teilnehmer*innen, sowie die Berater*innen, zu einem angekündigten Termin in einem virtuellen Beratungszimmer. Alternativ kann man sich auch in dem Nachrichtenverlauf der SON verabreden. So kann die Asynchronität auf ein Minimum (Zeitverzögerung beim Schreibvorgang) reduziert werden (im Gegensatz zu der E- Mail- Beratung). In Echtzeit haben die jugendlichen Klient*innen dann die Möglichkeit, mit anderen Nutzer*innen und den Berater*innen, oder in einem Einzelgespräch sich mit diesen auszutauschen. Die Kommunikation bei dieser Form der Beratung ist weniger ausführlich, tiefergehend und reflektiert als die E- Mail- Beratung. Dafür jedoch spontaner und dem folgend emotionaler. Die letzte primär bekannte Form der Online- Beratung ist die Beratung in Foren, beziehungsweise offenen, thematische Gruppen in den SON. Dabei handelt es sich um virtuelle Gesprächsgruppen. In diesen tauschen sich Teilnehmer*innen in einer gleichen, beziehungsweise ähnlichen Problemlage untereinander aus und geben sich ein Gefühl

¹⁷⁴ Vgl. Klein 2014, S. 64

¹⁷⁵ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 122

gegenseitiger Unterstützung. Fachkräfte fungieren in einem solchen Gesprächsrahmen primär als Moderator*in. Online gestellte Beiträge können von allen Nutzer*innen gelesen und kommentiert werden. Diese Form der Beratung wird meist als Ergänzung zu anderen Online- Beratungsangeboten verwendet.¹⁷⁶

Durch die Online- Beratung können vor allem jugendliche Klient*innen erreicht werden, die durch ihren Wohnsitz in einem abgelegenen, zum Beispiel ländlichen Raum, klassische Beratungsangebote nicht annehmen können. Durch die Anonymität sinkt die Hemmschwelle der Jugendlichen, sie können bestimmte Thematiken offener ansprechen und haben keine Stigmata zu befürchten. Durch die bei fast allen Jugendlichen vorhandenen technischen Standards ist diese Form der Beratung kostengünstig. Der Einstieg, beziehungsweise Ausstieg in die Kommunikation lässt sich leicht gestalten. Zudem helfen sich Jugendliche in öffentlichen Foren oder Gruppen gegenseitig. Durch den Austausch und das Zusammenarbeiten, kann sich eine Art Gemeinschaft bilden.¹⁷⁷ Besonders die zeitliche und örtliche Ungebundenheit, die leicht verfügbaren und unabhängigen Angebote, die gebotene Anonymität, der schnelle, schriftliche Austausch in verschiedenen Konstellationen (mit Fachkräften oder Jugendliche untereinander), sowie die Fähigkeit das Gespräch zu steuern, machen das Angebot der Online- Beratung für Jugendliche attraktiv.¹⁷⁸

Bevor jugendliche Klient*innen die Online- Beratung aufsuchen, haben sie sich meistens bereits mit der Thematik beschäftigt und im Internet nach Informationen recherchiert. Die Jugendlichen müssen als Expert*innen ihrer eigenen Lebenswelt angesehen werden. Die Grundhaltung der Berater*innen sind, gleichsam wie in der klassischen Beratung, von hoher Bedeutung. Nach Rogers ist Kongruenz, also Aufrichtigkeit der Berater*innen bedeutsam. Dazu zählt auch eine vorhandene Medienkompetenz, um den Jugendlichen glaubwürdig und authentisch gegenüberzutreten zu können. Die Berater*innen sollten über Empathie, also die Fähigkeit sich in die Jugendlichen einzufühlen und diese zu verstehen, besitzen. Wertschätzung der Jugendlichen als Personen, ihrer Kultur, Ansichten, sowie Probleme gilt in der Online- Beratung (wie auch in der klassischen Beratung) als Grundhaltung. In jeder Beratung sollte die Motivation der Jugendlichen geklärt werden. Demnach sollten beginnend die Ziele und Erwartungen an der Beratung besprochen

¹⁷⁶ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 123 f.

¹⁷⁷ Vgl. Klein/ Pulver 2020, S. 193 f.

¹⁷⁸ Vgl. Klein 2015, S. 137 ff.

werden.¹⁷⁹

Bei der Form der Online Beratung können jedoch gleichsam Nutzungsbarrieren auftreten. Eine notwendige Registrierung für die Nutzung der Online- Angebote, setzt eine gewisse Medienkompetenz (Kapitel 6.1), sowohl bei den Berater*innen, als auch bei den Jugendlichen, voraus. Zudem können teilweise bestehende Nutzungsbedingungen, besonders in öffentlichen Gruppen, ein Hindernis darstellen. Einerseits sollen diese vor einem Missbrauch schützen. Jedoch kann es die Jugendlichen einschränken, wenn diese sich beispielsweise über Sexualität austauschen wollen und diese Thematik von den Nutzungsbedingungen untersagt wird.¹⁸⁰ Demnach kann es zudem als Schwierigkeit angesehen werden, thematisch und inhaltlich das passende Angebot zu finden. Durch den meist rein textbasierten Austausch, fehlt der körpersprachliche Ausdruck und die Intonierung. Dadurch kann es zu Fehlinterpretationen oder Missverständnissen kommen. Auch die bestehenden, beliebten SON werden als Setting für die Beratung teilweise kritisch betrachtet. Die Frage der Datensicherheit ist bei nicht explizit angefertigten Beratungsräumen präsent. Zudem besteht die Gefahr, dass solche Beratungsgruppen unseriös sind, keine Fachkräfte als Moderator*innen auftreten und Fehlinformationen vermittelt werden können.¹⁸¹

Trotz aufgelisteter Barrieren sind heutzutage viele Beratungseinrichtungen in den SON vertreten. Durch weitere Mediatisierungsprozesse, ist davon auszugehen, dass sich die Form der Online- Beratung weiterhin wandeln und den entsprechenden Fortschritten anpassen wird. Um dies zu gewährleisten ist es notwendig, dass Fachkräfte über notwendige Medienkompetenzen verfügen und sich zu dieser Thematik stetig weiterbilden.¹⁸²

6. Aufgaben und Herausforderungen der Sozialen Arbeit durch Soziale Online Netzwerke

Die möglichen beschriebenen Auswirkungen der SON auf Jugendliche (Kapitel 4) stellen die Soziale Arbeit vor diverse Herausforderungen. Das professionelle Handeln der Sozialen Arbeit wird von professionellen und gesellschaftlichen Bedingungen beeinflusst.

¹⁷⁹ Vgl. Goldenthal 2015, S. 229 f.

¹⁸⁰ Vgl. Klein 2014, S. 64 f.

¹⁸¹ Vgl. Klein/ Pulver 2020, S. 192 ff.

¹⁸² Vgl. Klein/ Pulver 2020, S. 198

Das heißt, durch die zunehmende Bedeutung der SON wird dadurch das professionelle Handeln, als gesellschaftliche Rahmenbedingung, sowie in Form und Ort der Leistungserbringung, geprägt. Grob lassen sich drei Ebenen bestimmen, in denen die SON das professionelle Handeln tangieren: *1. Die Orientierung an medienpädagogischen Methoden.* Beispielsweise kann die Durchführung verschiedener Medienprojekte genannt werden. Es ist zunehmend von Bedeutung und gleichsam Aufgabe der Sozialen Arbeit, Jugendlichen und Erziehungsberechtigten entsprechende Medienkompetenzen zu vermitteln. *2. Das teilweise veränderte Setting.* Sozialpädagogische Arbeiten werden zum Teil in die virtuelle Welt verlagert. Ein entsprechendes Methodenbeispiel wäre die Online-Beratung. *3. Die Nutzung der SON und mobilen Medien durch die Sozialarbeiter*innen selbst.*¹⁸³

Eine Herausforderung für die Eingliederung der SON in die sozialpädagogische Arbeit, ist die mangelnde technische Ausstattung der Einrichtungen, sowie teils fehlender Medienkompetenzen der Sozialarbeiter*innen. Für das Partizipieren in der virtuellen Welt, bedarf es einem (schnellen) Internetzugang und entsprechenden technischen Gerät und/oder einem mobilen Telefon, welches die Nutzung der SON garantiert, sowie *Medienkompetenzen*. Schätzungsweise 48% der Fachkräfte geben an, dass sie dem persönlichen Empfinden nach, nicht die nötigen Kompetenzen haben, um entsprechend in den SON partizipieren und eben diese Kompetenzen vermitteln zu können (Stand 2017).¹⁸⁴ „[...] *Fachkräfte der Sozialen Arbeit sind dafür bekannt, der digitalen Welt eher skeptisch oder gar mit Ablehnung gegenüberzustehen. Sicherlich müssen Trends, Methoden und der Umgang mit digitalen Medien kritisch hinterfragt werden, jedoch sollte von Fachkräften der Sozialen Arbeit eine Offenheit und eine Bereitschaft, mit digitalen Medien umzugehen, verlangt werden.*“¹⁸⁵ Eine fachliche Qualifikation der Sozialarbeiter*innen im Themenbereich der SON ist gefordert. Das Themenfeld Digitaler Medien, inklusive der SON, werden zunehmend im Studium und in Weiterbildungen integriert. Jedoch befinden sich diese Bildungschancen noch in der Weiterentwicklungsphase. Es lassen sich Unterschiede in den Bachelor-, Masterstudiengängen, sowie Weiterbildungsangeboten feststellen. Um die Potenziale der SON ausschöpfen zu können bedarf es einer fundierten, besser aufeinander abgestimmten und für alle Sozialarbeiter*innen zugänglichen, Angebotsstruktur. Folgend wären alle Fachkräfte gleichermaßen,

¹⁸³ Vgl. Campayo 2020, S. 290 ff.

¹⁸⁴ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 105

¹⁸⁵ Stüwe/ Ermel 2019, S. 97

beziehungsweise grundlegend für die Arbeit in und mit SON qualifiziert, denn um Medienkompetenzen vermitteln zu können, müssen Fachkräfte zunächst selbst über jene verfügen.¹⁸⁶ Sozialarbeiter*innen sollten sich den möglichen Risiken und folgenden Auswirkungen der SON bewusst sein. Zum einen, um diese den Jugendlichen und Erziehungsberechtigten vermitteln zu können, andererseits für die eigene Online- Präsenz. Denn auch Fachkräfte der Sozialen Arbeit können von Hasskommentaren- oder Nachrichten, sowie sexualisierter Gewalt betroffen werden. Eigene Medienkompetenzen, sowie eine selbstständige Reflexion sind unabdingbar.¹⁸⁷

6.1 Medienkompetenz und Datenschutz

Die *Medienkompetenz* bezieht sich auf eine kommunikative Kompetenz und „*gilt als subjektive Basisqualifikation mit Mitmenschen in Kontakt zu treten und verbundene Fähigkeit Bedürfnisse und Ansprüche geltend zu machen*“.¹⁸⁸ Die Medienkompetenz umfasst, auf die SON bezogen, Wissen über Online- Netzwerke, sowie entsprechende Fähigkeiten diese selbstständig und kompetent zu bedienen, schlussfolgernd über ein technisches Basiswissen zu verfügen. SON sollen mit der Medienkompetenz kritisch hinterfragt werden, um diese dann selbst kreativ zu nutzen. Der kreative Umgang wird *Medienperformanz* genannt und ist von Bedeutung, um die Nutzung der SON aktiv zu gestalten. Die Medienkompetenz beinhaltende Fähigkeit der *Medienkritik* ist eine analytische Fähigkeit. Mit dieser sollen beispielsweise Datenschutzprobleme erkannt werden und bei der Wahl der nutzenden SON mit einfließen. Zusätzlich zählt die *Medienkunde* zu der Medienkompetenz. Diese umfasst Wissen zu den bestehenden Mediensystemen beziehungsweise bestehenden (Formen der) SON. Für die Medien-nutzung sollen die bestehenden Angebote der Online Netzwerke bedürfnisorientiert ausgewählt werden. Als *Transversale Medienkompetenz* gilt die eigene reflektierte Urteilskraft für den kritischen Umgang mit bestehenden Informations- und Kommunikationssystemen.¹⁸⁹

Für den fachlichen Umgang mit SON in der beruflichen Praxis von Sozialarbeiter*innen, bedarf es tieferegehende Medienkompetenzen. Voraussetzung ist zunächst eine

¹⁸⁶ Vgl. Helbig/ Roeske 2020, S. 333 ff.

¹⁸⁷ Vgl. Reichmayr 2015, S. 33

¹⁸⁸ Stüwe/ Ermel 2019, S. 88

¹⁸⁹ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 88 ff.

grundsätzliche Offenheit gegenüber SON. Folgend entsteht eine Nähe zu der jugendlichen Zielgruppe. Dies ist von primärer Bedeutung, um qualitativ arbeiten zu können. Fachkräfte benötigen Verständnis für die Nutzung der SON durch Jugendliche, indem wie und was sie für Online- Netzwerke nutzen.¹⁹⁰ Weiterhin bedarf es als Fachkraft der Sozialen Arbeit folgender spezifischer Medienkompetenzen: 1. *Kommunikation*. Sozialarbeiter*innen müssen über die SON kommunizieren können und über entsprechende Anwendungskenntnisse verfügen. 2. *Erstellung von Inhalten*. Darunter versteht sich die Fähigkeit, Beiträge selbstständig zu erstellen und in den SON hochzuladen. 3. *Sicherheit*. Als Medienkompetenz gilt das Anwenden einfacher Sicherheitsmaßnahmen, um beispielsweise durch ein Antivirenprogramm die SON- nutzenden technischen Geräte zu schützen oder aus Gründen des Datenschutzes digitale Kommunikation zu verschlüsseln. 4. *Problemlösung*. Dabei gilt es als Medienkompetenz, wenn die Sozialarbeiter*innen wissen, an wen sie sich bei technischen Problemen wenden können, damit diese behoben werden. 5. *Bewusstsein der digitalen Rolle*. Sozialarbeiter*innen müssen sich bewusst sein, welche Funktion sie in den SON haben. Dies umfasst ein verantwortungsbewusstes, professionelles Handeln, eine bewusst erarbeitete Balance von Nähe und Distanz zu den Jugendlichen, sowie darauf Bedacht zu sein, wie ein hochgeladener Beitrag auf die Klient*innen wirkt oder wirken kann.¹⁹¹ 6. *Wahrung von Grenzen*. Im fachlichen Aspekt der Arbeit in den SON, müssen Fachkräfte darauf bedacht sein, die Grenzen der Jugendlichen zu wahren. Sollten diese beispielsweise während eines digitalen Nachrichtenaustausches nicht mehr antworten, so ist dies als Rückzug zu verstehen. Basierend auf dem Prinzip der Freiwilligkeit sollten Jugendliche nicht weiter bedrängt werden. Sollte sich im Laufe eines digitalen Gespräches herausstellen, dass eine Handlungsnotwendigkeit besteht und/ oder ein intensives Gespräch vorgenommen werden muss, so müssen die Grenzen der Fachkräfte und Jugendlichen gewahrt werden und diese an entsprechendes Fachpersonal oder Anlaufstellen vermittelt werden. 7. *Abgrenzung von dienstlichen und privaten Angelegenheiten*. Sozialarbeiter*innen müssen in der Lage sein bei der Nutzung der SON in einem professionellen Kontext dienstliches und privates voneinander zu trennen. 8. *Supervision*. Fachkräfte müssen damit rechnen möglicherweise Hass und Gewalt im Internet zu begegnen. Um fachlich adäquat mit solchen Inhalten umzugehen, ist eine thematisch entsprechende Supervision eine Möglichkeit.¹⁹²

¹⁹⁰ Vgl. Hajok 2019, S. 50 f.

¹⁹¹ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 96 f.

¹⁹² Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 170 ff.

Durch die vermehrte Repräsentation in den SON durch Fachkräfte der Sozialen Arbeit (primär soziale Einrichtungen), sind Kenntnisse über den *Datenschutz*, sowie entsprechend berücksichtigte Handlungen gleichsam Teil der Medienkompetenz. Bei Veröffentlichungen *personenbezogener Daten* (ohne geschütztes Passwort), werden diese dauerhaft und weltweit verfügbar (Kapitel 4.5). Bei personenbezogenen Daten handelt es sich um alle Informationen, die die Identität einer Person kennzeichnen. Dazu zählen Namen, Alter, Geschlechter, Wohnorte, E-Mail- Adressen, Telefonnummern, sowie Bilder, auf denen die Personen, beziehungsweise die Jugendlichen zu erkennen sind. Ein verantwortungsvoller Umgang mit diesen Daten, sollte Standard in den Einrichtungen, bei den Sozialarbeiter*innen, sowie den Jugendlichen sein. Als Sozialarbeiter*in ist man verantwortlich für eine geschützte Kommunikation. Inhalte persönlicher Gespräche, werden nicht an die Öffentlichkeit weitergeleitet. Daher ist es empfohlen, vor jedem digitalen Gruppenaustausch alle Beteiligten zu informieren, dass keine personenbezogenen Daten ausgetauscht werden. Für soziale Einrichtungen gelten die Bestimmungen des *Bundesdatenschutzgesetzes* (BDSG), sowie der *EU- Datenschutz- Grundverordnung* (DS- DSGVO). Bei der Verwendung personenbezogener Daten müssen die betreffenden Personen darüber informiert werden. Dafür ist eine Datenschutzerklärung ratsam. In dieser kann beispielsweise der Umgang mit Kommentaren und Followern/ Abonnements (zum Beispiel forschungsbasierender Erhebungen) festgeschrieben sein. Jedoch sind alle generierten, personenbezogenen Daten aktiv zu schützen. Für den Datenschutz der Sozialarbeiter*innen ist es zu empfehlen, ein professionelles Profil anzulegen. So kann die mögliche Verbreitung persönlicher Informationen vermieden werden. Von Vorteil kann es sein, wenn Einrichtungen, die aktiv SON nutzen, Expert*innen für datenschutzrechtliche Belange zur Verfügung stehen.¹⁹³ Sollen Fotos online gestellt werden, auf denen Jugendliche explizit erkennbar sind, so muss vor der Veröffentlichung gemäß §22 Kunsturhebergesetz (KUG) die Einwilligung der Abgebildeten eingeholt werden. Ausnahmen sind Bilder, in denen Örtlichkeiten, Gebäude oder Landschaften im Fokus stehen oder Versammlungen (zum Beispiel eine Feierlichkeit im Überblick). In diesen Bildern nehmen die Jugendlichen nicht den Hauptteil des Bildes ein oder stehen im Fokus. Sollten Bilder oder Videos aufgenommen werden, so ist dies ein Vorgang der Datenspeicherung (zum Beispiel wird Ort und Zeit der Aufnahme gespeichert). Demnach sind gemäß Artikel 6 Absatz 1 DSGVO Aufnahmen verboten, wenn keine Einwilligung vorliegt.¹⁹⁴

¹⁹³ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 165 ff.

¹⁹⁴ Vgl. Stücker 2019, S. 68 f.

6.2 Medienpädagogik

Die Stärkung und gleichzeitig Förderung der Medienkompetenzen wird als wichtige Erziehungsaufgabe bezeichnet. Durch *Medienerziehung* sollen anhand konkreter, thematisch basierender Projekte und Angebote diese Kompetenzen gefördert werden. Sie richten sich nach bestehenden, gesellschaftliche Normen und Werte. Praktische Aktivitäten sollen eine kritische Mediennutzung vermitteln, so dass Jugendliche befähigt werden eigenverantwortlich und selbstbestimmt in der virtuellen Welt, genauer in den SON, zu handeln.¹⁹⁵

Die Medienerziehung ist ein Bereich der medienpädagogischen Praxis.¹⁹⁶ „*Die Medienpädagogik umfasst alle Theorien und Studien, die sich mit der Rolle der Medien in Erziehung, Bildung und Sozialisation befassen.*“¹⁹⁷ Dabei sind Medienkompetenzen das Ziel der Medienpädagogik und demnach ebenfalls der Medienerziehung.¹⁹⁸ In der Medienpädagogik arbeitet man nach verschiedenen Konzepten. Diese haben sich in einer chronologischen Entwicklung wie folgt herausgebildet: 1. *Die bewahrende Pädagogik.* Darunter versteht sich primär der Jugendmedienschutz. Entsprechende pädagogische Angebote sollen vor den Risiken (zum Beispiel Gewalt in den SON oder Suchtpotenziale) der SON schützen. Zudem wird versucht, andere medienfreie Freizeitaktivitäten aufzuzeigen und attraktiver zu machen. 2. *Die reparierende Pädagogik.* Die Auswirkungen der SON auf Jugendliche sind nicht zu vermeiden. Durch geeignete Maßnahmen sollen mögliche negative Langzeitfolgen vermieden werden. Darunter zählt die Verarbeitungshilfe durch zum Beispiel Rollenspiele oder verarbeitende Gespräche bei beispielsweise Opfern sexualisierter Gewalt oder Cyber Mobbing. 3. *Die Aufklärende Pädagogik.* Jugendlichen wird durch Fachkräften der Sozialen Arbeit, Wissen über die Funktionsweisen der SON vermittelt. So können sie kritische Positionen gegenüber vermittelten Botschaften einnehmen. Beispielsweise kann so erreicht werden, dass Jugendliche vermeintliche Darstellungen und folgende Schönheitsideale in den SON hinterfragen, da es sich zum Teil um aufwendig inszenierte Bilder handelt. 4. *Alltagsorientierte, reflexive Pädagogik.* Jugendliche sollen dazu gebracht werden die eigene Nutzung der SON kritisch zu reflektieren. Ein Methodenbeispiel wäre das Führen eines „Medientagebuches“, in das sie

¹⁹⁵ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 90 ff.

¹⁹⁶ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 92

¹⁹⁷ Helbig 2014, S. 35

¹⁹⁸ Vgl. Helbig 2014, S. 37

Zeiten und Eindrücke, sowie spezifische eigene Gedanken festhalten, oder sich am Tag einen bestimmten Terminus einplanen, in dem sie nur über die Thematik der SON nachdenken. An den übermittelten Durchschnittsnormen der Jugendlichen setzen Sozialarbeiter*innen medienerzieherisch an, um einen bewussten Umgang der Jugendlichen mit den SON zu gestalten. 5. *Handlungsorientierte, partizipatorische Pädagogik*. In diesem Konzept erstellen Jugendliche selbstständig einen Beitrag für die SON, in welchem sie eine bestimmte, für sie relevante Botschaft vermitteln wollen. Beispielsweise ein Video (YouTube), das auf die Risiken des Cyber Mobbings aufmerksam machen soll. Durch das reflektierte Produzieren eigener Beiträge sollen übermittelte Botschaften oder Inhalte von hochgeladenen Beiträgen kritisch hinterfragt und eigene hochgeladene Inhalte demnach (auch zukünftig) überprüft werden.¹⁹⁹ In der Chronologie der Konzepte ist ein Emanzipationsgedanke zu erkennen. Jugendliche sollen nicht mehr ausschließlich vor den SON bewahrt werden. Eine Befähigung der eigenständigen, reflektierten Nutzung ist durch eine Handlungsorientierung in den Konzepten im Fokus. Trotzdem greifen Fachkräfte in der Medienerziehung auf alle medienpädagogischen Konzepte zurück, um das Ziel, der Übermittlung von Medienkompetenzen, zu erreichen.²⁰⁰ Durch die bewahrenden und aufklärenden Konzepte in der Medienerziehung sollen Jugendliche eine Auswahl treffen, welche SON sie selbstständig nutzen wollen. Die reflektierenden und handlungsorientierten Konzepte, sollen Jugendliche dazu bringen, SON selbstständig kritisch zu nutzen und ihre Wahrnehmungen für mögliche schädliche Inhalte zu sensibilisieren. Das reparierende Konzept soll Jugendliche unterstützen, mögliche belastende Erlebnisse und Ereignisse zu bewerten und zu verarbeiten.²⁰¹ Alle Angebote oder Projekte der Medienerziehung sind von der Bereitschaft und dem Interesse der Jugendlichen abhängig. Daher sollten diese Angebote attraktiv sein und an den Bedürfnissen der Jugendlichen entsprechend ansetzen.²⁰²

Eine kompetente Nutzung der SON besteht nicht von Beginn an. Durch eine entsprechende Vermittlung der benötigten Kompetenzen können Jugendliche sich selbst vor schädlichen Einflüssen, wie Cyber Mobbing oder Suchtgefahren schützen. Zudem können durchdachte Beiträge in den SON auch kulturelle Prozesse fördern und Jugendliche am gesellschaftlichen und politischen Leben partizipieren lassen, sowie ihnen

¹⁹⁹ Vgl. Süß/ Lampert/ Wijnen 2010, S. 83 ff.

²⁰⁰ Vgl. Helbig 2014, S. 36

²⁰¹ Vgl. Hajok 2019, S. 45

²⁰² Vgl. Süß/ Lampert/ Wijnen 2010, S. 141

eine Möglichkeit geben, die eigenen Interessen aktiv zu vertreten (zum Beispiel durch eine inszenierte Fotoreihe auf Instagram oder Facebook), in der sie gezielt auf eine Thematik (zum Beispiel fehlende alternative Freizeitmöglichkeiten für Jugendliche im ländlichen Raum, Gewalt im Netz, Bildungsbezogene Themen u.a.) aufmerksam machen, die für Jugendliche von hoher Relevanz sind.²⁰³

Gleichermaßen sollen Erziehungsberechtigte oder weitere pädagogische Fachkräfte, wie zum Beispiel Erzieher*innen²⁰⁴, in ihrem erzieherischen Handeln, welches sich auf den Umgang mit SON bezieht, unterstützt werden. Demnach sollen diese Parteien für die Risiken, aber auch Potenziale der SON sensibilisiert werden. Gleichzeitig ist es Aufgabe der Sozialarbeiter*innen Unterstützungsangebote für die Bewältigung negativer Erfahrungen in den SON anzubieten, oder Lösungen von Familienkonflikten fachlich zu begleiten, welche durch eine unangemessene Nutzung der SON entstanden sind. Hierzu können beispielsweise gemeinsam mit den Jugendlichen Regeln ausgearbeitet werden, die unter anderem einen Zeitplan für die Nutzung SON beinhalten. Diese können dann dem Alter der Jugendlichen entsprechend angepasst werden.²⁰⁵ Von einem Nutzungsverbot der SON sollte abgesehen werden. Dem folgend besteht die Gefahr der Ausgrenzung und der fehlenden Entwicklung entsprechender Medienkompetenzen. Wird in dem familiären System der Jugendlichen offen mit der Nutzung der SON umgegangen, so ist es möglich, Schutzmechanismen zu entwickeln und zu etablieren. Bei unerwünschten Kontaktversuchen (zum Beispiel Cybergrooming), können Jugendliche offen mit diesem Ereignis umgehen und gemeinsam familienintern weitere Handlungsschritte besprechen. Durch diese beschriebenen medienerzieherischen Handlungen, lernen Jugendliche selbst einzuschätzen, was geeignete oder schädliche Handlungen in den SON sind.²⁰⁶ Dazu zählt auch ein bewusster Umgang mit der Veröffentlichung personenbezogener Daten und Inhalte. Beiträge in den SON können Aufmerksamkeit auf sich ziehen und somit die Privatsphäre der Jugendlichen einschränken oder eine herabwürdigende, verletzende Wirkung haben. Verletzungen und Konflikte lassen sich nur schwer aus der virtuellen Welt entfernen. Dazu zählen auch Äußerungen oder Inhalte mit denen sich Jugendliche irgendwann nicht mehr identifizieren können. Das können zum Beispiel online gestellte Beleidigungen bestimmter Personen sein. Zum medien-

²⁰³ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 93 f.

²⁰⁴ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 172

²⁰⁵ Vgl. Hajok 2019, S. 45 ff.

²⁰⁶ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 172 f.

erzieherischen Handeln zählt zudem die Übermittlung strafrechtlicher Verbote. So sollen Jugendliche darüber in Kenntnis gesetzt werden, wie sie sich gegen schädliche Inhalte wehren können, sie allerdings zusätzlich davon abhalten selbst zu Täter*innen von beispielsweise Cyber Mobbing zu werden.²⁰⁷

7. Auswertung

SON haben sich in das Leben der meisten Jugendlichen von heute, den sogenannten digital natives, integriert. Wer nicht in den SON aktiv ist, läuft Gefahr ausgegrenzt zu werden.²⁰⁸ Sie unterstützen zudem vor allem in der Identitätsbildung und Selbstdarstellung.²⁰⁹ Zusammengefasst befähigen (unter anderem) die SON Jugendliche dabei die Entwicklungsaufgaben zu bewältigen.²¹⁰ Es ist nicht anders zu interpretieren, als dass SON zu den Lebenswelten der Jugendlichen gehören.²¹¹ SON weisen für Jugendliche jedoch nicht ausschließlich Potenziale auf. Die aufgezeigten Risiken und entsprechend negativen Auswirkungen der SON treten nicht selten auf und müssen von den Fachkräften der Sozialen Arbeit beachtet werden.²¹²

„Soziale Arbeit ist eine praxisorientierte Profession und eine wissenschaftliche Disziplin, dessen bzw. deren Ziel die Förderung des sozialen Wandels, der sozialen Entwicklung und des sozialen Zusammenhalts sowie der Stärkung [...] der Menschen ist. [...] [Es] werden bei der Sozialen Arbeit Menschen und Strukturen eingebunden, um existenzielle Herausforderungen zu bewältigen und das Wohlergehen zu verbessern“ (zitiert nach DBSH).²¹³ Zudem ist es nach §1 SGB VIII die Pflicht von pädagogischen Fachkräften Jugendliche (und Kinder) vor Gefahren für ihr Wohl zu schützen. Dabei sollen die Jugendlichen gemäß der Zielvorstellung des §14 SGB VIII dazu befähigt und gestärkt werden, sich selber vor Gefahren zu schützen.²¹⁴ Kommunikatives und soziales Handeln

²⁰⁷ Vgl. Gutknecht 2014, S. 84

²⁰⁸ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 91

²⁰⁹ Vgl. Hajok 2019, S. 13

²¹⁰ Vgl. Süß/ Lampert/ Wijnen 2010, S. 29

²¹¹ Vgl. Kutscher/ Ley/ Seelmeyer 2015, S. 4

²¹² Vgl. Reichmayr 2015, S. 33

²¹³ Hill 2018, S. 48 f.

²¹⁴ Vgl. Gutknecht 2014, S. 82

wird zunehmend mediales Handeln.²¹⁵ Schlussfolgernd ist es die Pflicht der Fachkräfte der Sozialen Arbeit Medienkompetenzen zu übermitteln. Es lassen sich bei den Sozialarbeiter*innen Unterschiede der medialen Fähigkeiten, auf die SON bezogen, feststellen. Einige der jüngeren Sozialarbeiter*innen zählen bereits selbst zu den digital natives. Die Fachkräfte, die zu den digital immigrants gehören, weisen eine besonders hohe Skepsis gegenüber SON auf und vertreten vor allem medienkritische Ansätze. Jugendliche sollten nicht von Abstinenz oder einer ausschließlich kritischen Haltung überzeugt werden. Ziel der Sozialen Arbeit sollte eine reflektierte und selbstbestimmte Nutzung der SON durch Jugendlichen sein.²¹⁶ Dafür müssen die Sozialarbeiter*innen jedoch fachlich qualifiziert sein. Die Herausforderung besteht darin, entsprechende Ausbildungsstrukturen und Weiterbildungsmöglichkeiten für Sozialarbeiter*innen zu integrieren. Nur wenn diese selbst über Medienkompetenzen verfügen, können diese vermittelt und von den Jugendlichen ernst genommen werden. Diese kennen sich in SON besser aus, als die meisten Fachkräfte.²¹⁷

Die SON haben auch Potenziale für die Arbeit mit Jugendlichen. Dazu kann beispielsweise die vereinfachte und schnelle Kommunikation genannt werden, sowie die neue Form der „Nähe“. Diese Potenziale wurden zum Teil bereits erkannt, beispielsweise kann hier die zunehmende Erweiterung der Online-Beratungsangebote genannt werden. Besonders die Kinder- und Jugendhilfe greift bereits auf die Nutzung der SON zurück. Primär WhatsApp und Facebook haben sich in die Arbeit integriert.²¹⁸ Jedoch sind vor allem Träger oder Einrichtungen online präsent, nicht jedoch einzelne Sozialarbeiter*innen. Diese stehen meist über private Profile mit den Jugendlichen über die SON in Kontakt, beziehungsweise im Austausch. Davon ist jedoch abzuraten, aufgrund der Vermischung fachlicher und privater Angelegenheiten und das mögliche Veröffentlichen persönlicher Daten. Ein Account, welcher eigens für das professionelle Handeln als Sozialarbeiter*in angelegt wird, sollte mit den in der Arbeit benannten Kriterien gehandhabt werden.²¹⁹ Durch die Auswirkungen der SON haben sich neue Anwendungsgebiete für die Soziale Arbeit

²¹⁵ Vgl. Klein/ Pulver 2020, S. 190

²¹⁶ Vgl. Hill 2018, S. 46 ff.

²¹⁷ Vgl. Helbig/ Roeske 2020, S. 333 ff.

²¹⁸ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 60 ff.

²¹⁹ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 56 ff.

eröffnet. Beispielsweise können hier Präventionsmaßnahmen gegen Cyber Mobbing und Online- Sucht genannt werden.²²⁰

Zusammengefasst ist festzuhalten, dass SON keine Phänomene sind und sie sich in die Lebenswelt der Jugendlichen integriert haben. Es hat sich schlussfolgernd eine hybride Lebenswelt aus der digitalen- und realen Welt zusammengesetzt. Um Jugendliche effektiv zu unterstützen und begleiten zu können, müssen Sozialarbeiter*innen in der Lage sein in beiden Lebenswelten parallel, präsent und wirksam handeln zu können.²²¹ Dafür ist eine entsprechende (Weiter-) Bildungsmöglichkeit nötig.²²² Es ist zudem ratsam, dass auch einzelne Sozialarbeiter*innen (mit den nötigen Medienkompetenzen) in den SON präsent sind, um beispielsweise auch Zugänge für Jugendliche mit Beratungs- oder Hilfebedarf zu erleichtern.²²³ Dabei ist es ratsam sich vermehrt auf die, für Jugendliche primär relevanten, SON zu konzentrieren. Folgend wäre dies zum heutigen Zeitpunkt eine stärkere Präsenz in dem Netzwerk Instagram.²²⁴ Dazu bedarf es einer entsprechenden technischen Ausstattung, über die jedoch viele Einrichtungen nicht verfügen.²²⁵

Durch die Digitalisierung, sowie Mediatisierung ist davon auszugehen, dass sich die digitale Welt weiterhin verändern und erweitern wird. Die Herausforderung der Sozialen Arbeit ist es sich diesen weiterhin und verstärkt anzupassen, um ein effektives Arbeiten mit den (jugendlichen) Klient*innen weiterhin zu ermöglichen.²²⁶

²²⁰ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 57

²²¹ Vgl. Klein/ Pulver 2020, S. 190 f.

²²² Vgl. Helbig/ Roeske 2020, S. 333 ff.

²²³ Vgl. Stüwe! Ermel 2019, S. 56

²²⁴ Vgl. Feierabend/ Rathgeb/ Reutter (mpfs) 2020, S. 22 ff. (Internetquelle)

²²⁵ Vgl. Stüwe/ Ermel 2019, S. 105

²²⁶ Vgl. Klein/ Pulver 2020, S. 198

8. Literaturquellen

Arens, Katja: WhatsApp: Kommunikation 2.0. Eine qualitative Betrachtung der multimedialen Möglichkeiten. In: König, Katharina/ Bahlo, Nils Uwe (Hrsg.): SMS, WhatsApp & Co. Gattungsanalytische, kontrastive und variationslinguistische Perspektiven zur Analyse mobiler Kommunikation. Münster 2014, S. 81- 106.

Beranek, Angelika u.a.: Einführung: Big Data, Facebook, Twitter & Co. Soziale Arbeit und Digitale Transformation. In: Hammerschmidt, Peter u.a. (Hrsg.): Big Data, Facebook, Twitter & Co. und Soziale Arbeit. 1. Aufl. Weinheim Basel 2018, S. 9- 32.

Bilke- Hentsch: Pathologischer Internet und Medienkonsum- psychodynamische Erkundungen. In: Borg- Laufs, Michael (Hrsg.): Soziale Online- Netzwerke in Beratung und Therapie. Tübingen 2015, S. 79- 90.

Borg- Laufs, Michael: Psychosoziale Aspekte der Nutzung Sozialer- Online Netzwerke: Ein Überblick. In: Borg- Laufs, Michael (Hrsg.): Soziale Online- Netzwerke in Beratung und Therapie. Tübingen 2015, S. 9- 18.

Calmbach, Marc u.a.: Wie ticken Jugendliche 2016? Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland. Wiesbaden 2016.

Campayo, Salvador: Professionelles Handeln mit Blick auf Digitalisierung. In: Kutscher, Nadine u.a. (Hrsg.): Handbuch. Soziale Arbeit und Digitalisierung. 1. Aufl. Weinheim Basel 2020, S. 290- 301.

Cleppien, Georg/ Hofmann, Jana: Ein sozialpädagogisches Remmidemmi mit Digitalisierung? In: Kutscher, Nadine u.a. (Hrsg.): Handbuch. Soziale Arbeit und Digitalisierung. 1. Aufl. Weinheim Basel 2020, S. 58- 73.

Engelfried, Constance/ Frank, Stella/ Mayr, Maria: Jugend- Forschung, Lebenswelten, Begegnung. In: Engelfried, Constance (Hrsg.): Das Narrativ des Anderen kennenlernen. Wirkungsforschung in einem deutsch- jordanischen Jugendbegegnungsprojekt. Opladen u.a. 2020, S. 59- 87.

Förster, Olivia: Cybermobbing und Sexting. Kreativ- kritische Medienarbeit mit Jugendlichen. In: Lauffer, Jürgen/ Röllecke, Renate (Hrsg.): Lieben, Liken, Spielen. Digitale Kommunikation und Selbstdarstellung Jugendlicher heute. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven. Beiträge aus Forschung und Praxis. Prämierte Medienprojekte. München 2014, S. 75- 81.

Goldenthal, Carolin: Online- und Offline- Identität Jugendlicher. In: Borg- Laufs, Michael (Hrsg.): Soziale Online- Netzwerke in Beratung und Therapie. Tübingen 2015, S. 93- 110.

Goldenthal, Carolin: Soziale Online- Netzwerke im beraterisch- therapeutischen Prozess. In: Borg- Laufs, Michael (Hrsg.): Soziale- Online Netzwerke in Beratung und Therapie. Tübingen 2015, S. 227- 245.

Gutknecht, Sebastian: Jugendschutz in der Jugendmedienarbeit. Persönlichkeitsrechte schützen- Grundlagen und Empfehlungen für die Praxis. In: Lauffer, Jürgen/ Röllecke, Renate (Hrsg.): Lieben, Liken, Spielen. Digitale Kommunikation und Selbstdarstellung Jugendlicher heute. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven. Beiträge aus Forschung und Praxis Prämierter Medienprojekte. München 2014, S. 82- 86.

Hajok, Daniel: Heranwachsen in der zunehmend mediatisierten Gesellschaft: Kinder und Jugendliche im Spannungsfeld digitaler Medien. In: Hagen, Björn/ Bremeyer, Annette (Hrsg.): analog- digital- virtuell. Kinder, Jugendliche und pädagogische Fachkräfte im Spannungsfeld digitaler Medien. 1. Aufl. Hannover 2019, S. 8- 35.

Hajok, Daniel: Herausforderung für die Kinder-, Jugend- und Erziehungshilfen: Pädagogische Fachkräfte im Spannungsfeld digitaler Medien. In: Hagen, Björn/ Bremeyer, Annette (Hrsg.): analog- digital- virtuell. Kinder, Jugendliche und pädagogische Fachkräfte im Spannungsfeld digitaler Medien. 1. Aufl. Hannover 2019, S. 36- 61.

Hansen, Klaus: Medienpessimismus- die ersten 2500 Jahre: Eine Tour d'Horizon. In: Borg- Laufs, Michael (Hrsg.): Soziale Online- Netzwerke in Beratung und Therapie. Tübingen 2015, S. 39- 62

Helbig, Christian: Medienpädagogik in der Sozialen Arbeit. Konsequenzen aus der Mediatisierung für Theorie und Praxis. München 2014.

Helbig, Christian/ Roeske, Adrian: Digitalisierung in Studium und Weiterbildung der Sozialen Arbeit. In: Kutscher, Nadine u.a. (Hrsg.): Handbuch. Soziale Arbeit und Digitalisierung. 1. Aufl. Weinheim Basel 2020, S. 333- 346.

Hentschel, Carolin/ Kappel, Nadine: Cybermobbing: der geteilte Spott. In: Borg- Laufs, Michael (Hrsg.): Sozialen Online- Netzwerke in Beratung und Therapie. Tübingen 2015, S. 137- 166.

Hill, Burkhard: Digitale Medien, Medienpädagogik und Soziale Arbeit. In: Hammerschmidt, Peter u.a. (Hrsg.): Big Data, Facebook, Twitter & Co. und Soziale Arbeit. 1. Aufl. Weinheim Basel 2018, S. 33- 53.

Hoyer, Michael: Soziale Netzwerke verändern die Kommunikation. In: Dittler, Ullrich/ Hoyer, Michael (Hrsg.): Social Network- Die Revolution der Kommunikation. Kundenkommunikation, Facebook- Freundschaften, digitale Demokratie und virtuelle Shitstorms unter medienpsychologischer und mediensoziologischer Perspektive. Bobingen 2014, S. 13- 30.

Hurrelmann, Klaus/ Quenzel, Gudrun: Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung. 13. Aufl. Bad Langensalza 2016.

King Vera: Adoleszenz/Jugend und Geschlecht. In: Faulstich- Wieland, Hannelore (Hrsg.): Enzyklopädie Erziehungswissenschaft Online. Geschlechterforschung, Die Bedeutung von Geschlecht im Lebenslauf. Weinheim u.a. 2009, S. 2- 42.

Klein, Alexandra: Soziale Unterstützung Online- Unterstützungsqualität und Professionalität. In: Kutscher, Nadine/ Ley, Thomas/ Seelmeyer, Udo (Hrsg.): Mediatisierung (in) der Sozialen Arbeit. Baltmannsweiler 2015, S. 130- 150.

Klein, Alexandra: Zwischen Online- Pornografie und Online- Beratung. Digitale Nutzungs- und Aneignungspraktiken Jugendlicher. In: Lauffer, Jürgen/ Röllecke, Renate (Hrsg.): Lieben, Liken, Spielen. Digitale Kommunikation und Selbstdarstellung Jugendlicher heute. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven. Beiträge aus Forschung und Praxis. Prämierte Medienprojekte. München 2014, S. 60- 66.

Klein, Alexandra/ Pulver, Carolin: Onlineberatung. In: Kutscher, Nadine u.a. (Hrsg.): Handbuch. Soziale Arbeit und Digitalisierung. 1. Aufl. Weinheim Basel 2020, S. 190- 200.

Krauss, Sabrina: Die Rolle der Digitalisierung bei Heranwachsenden am Beispiel neuer Sport-, Gesundheits- und Selbstvermessungstrends. In: Hagen, Björn/ Bremeyer, Annette (Hrsg.): analog- digital- virtuell. Kinder, Jugendliche und pädagogische Fachkräfte im Spannungsfeld digitaler Medien. 1.Aufl. Dähre 2019, S. 72- 85.

Kutscher, Nadine/ Ley, Thomas/ Seelmeyer, Udo: Mediatisierung (in) der Sozialen Arbeit. In: Kutscher, Nadine/ Ley, Thomas/ Seelmeyer, Udo (Hrsg.): Mediatisierung (in) der Sozialen Arbeit. Baltmannsweiler 2015, S. 3- 15.

Leistert, Oliver/ Röhle, Theo: Identifizieren, Verbinden, Verkaufen. Einleitendes zur Maschine Facebook, ihren Konsequenzen und den Beiträgen in diesem Band. In: Leistert, Oliver/ Röhle, Theo (Hrsg.): Generation Facebook. Über das Leben im Social Net. Bielefeld 2011, S. 7- 30.

Mahne, Katharina u.a.: Altern im Wandel: Zwei Jahrzehnte deutscher Alterssurvey. In: Mahne, Katharina u.a. (Hrsg.): Altern im Wandel. Zwei Jahrzehnte deutscher Alterssurvey (DEAS). Wiesbaden 2017, S. 11- 28.

Menzel, Katja: Körpersprachliche Inszenierung von Frauen auf Facebook. In: Borg- Laufs, Michael (Hrsg.): Soziale Online Netzwerke in Beratung und Therapie. Tübingen 2015, S. 111- 135.

Müller, Kai W./ Wölfling, Klaus: Pathologischer Mediengebrauch und Internetsucht. 1. Aufl. Stuttgart 2017.

NOMOS Gesetze: Jugendgerichtsgesetz. In: NOMOS Gesetze. Gesetze für die Soziale Arbeit. Textsammlung. 7. Aufl. Baden- Baden 2017, S. 1138- 1168.

Reichmayr, Ingrid Francisca: Das Medienhandeln von Jugendlichen im Kontext Sozialer Online- Netzwerke. In: Borg- Laufs, Michael (Hrsg.): Soziale Online- Netzwerke in Beratung und Therapie. Tübingen 2015, S. 21- 38.

Schlund, Martina: Sexualpädagogik goes Web 2.0. Sexualpädagogik im Umgang mit sozial- online- vernetzten Jugendlichen. In: Borg- Laufs, Michael (Hrsg.): Soziale Online- Netzwerke in Beratung und Therapie. Tübingen 2015, S. 401- 422.

Schulte- Pankoke, Iris: Facebook und Krisenintervention bei sich selbst verletzendem Verhalten und Suizidgedanken. In: Borg- Laufs, Michael (Hrsg.): Soziale Online- Netzwerke in Beratung und Therapie. Tübingen 2015, S. 263- 288.

Schmidt König, Nelia: Vom Verschwinden der Kindheit. Jugend im Wandel der Zeit. Frankfurt am Main 2019.

Siewior, Slawomir R.: Cyber- Bullying. Definition, Prävalenz, Prävention und Intervention eines medialen und lebensbeeinflussenden Phänomens des 21. Jahrhunderts. Würzburg 2012.

Stephan, René: Cyber- Bullying in sozialen Netzwerken. Maßnahmen gegen Internet- Mobbing am Beispiel von schülerVZ. Boizenburg 2010.

Stücker, Ulrike: Datenschutz bei Messengern und Fotos. In: Hagen, Björn/ Bremeyer, Annette (Hrsg.): analog- digital- virtuell. Kinder, Jugendliche und pädagogische Fachkräfte im Spannungsfeld digitaler Medien. 1. Aufl. Hannover 2019, S. 62- 71.

Stüwe, Gerd/ Ermel, Nicole: Lehrbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. 1. Aufl. Weinheim Basel 2019.

Süss, Daniel/ Lampert, Claudia/ Wijnen, Christine W.: Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. 1. Aufl. Wiesbaden 2010.

Tillmann, Angela: Selfies. Selbst- und Körpererkundungen Jugendlicher in einer entgrenzten Gesellschaft. In: Lauffer, Jürgen/ Röllecke, Renate (Hrsg.): Lieben, Liken, Spielen. Digitale Kommunikation und Selbstdarstellung Jugendlicher heute. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven. Beiträge aus Forschung und Praxis Prämierter Medienprojekte. München 2014, S. 42- 51.

Trautmann- Voigt, Sabine/ Voigt, Bernd: Editorial. In: Trautmann- Voigt, Sabine/ Voigt, Bernd: Jugend heute. Zwischen Leistungsdruck und virtueller Freiheit. Gießen 2013, S. 7- 17.

von Weiler, Julia: Im Netz. Kinder vor sexueller Gewalt schützen. Freiburg 2014.

Internetquellen:

BVDW: Digitale Nutzung in Deutschland 2018. Abbildung der aktuellen digitalen Mediennutzung in Deutschland und Darstellung möglicher Trends, sowie Analyse des grundsätzlichen Verständnisses von Digitalisierung. 2018. URL: https://www.bvdw.org/fileadmin/user_upload/BVDW_Marktforschung_Digitale_Nutzung_in_Deutschland_2018.pdf [Stand 09.07.2020]

Feierabend, Sabine/ Rathgeb, Thomas/ Reutter, Theresa (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.)): JIM- Studie 2019. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19- jähriger in Deutschland. Stuttgart 2020. URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM_2019.pdf [Stand 10.07.2020]

Hochschule Neubrandenburg: Logo. 2020. URL: https://www.hs-nb.de/typo3conf/ext/theme_hsmv_neubrandenburg/Resources/Public/Images/hs-neubrandenburg-logo.svg [Stand 28.07.2020]

Instagram Inc. (a): Hilfebereich. Privatsphäre und Sicherheit. 2020. URL: [https://help.instagram.com/477434105621119/?helpref=hc_fnav&bc\[0\]=Instagram-Hilfebereich&bc\[1\]=Privatsphäre%20und%20Sicherheit](https://help.instagram.com/477434105621119/?helpref=hc_fnav&bc[0]=Instagram-Hilfebereich&bc[1]=Privatsphäre%20und%20Sicherheit) [Stand 24.06.2020]

Instagram Inc. (b): Info. Über uns. 2020 URL: <https://about.instagram.com/about-us> [Stand 24.06.2020]

Instagram Inc. (c): Verwendung von Instagram. 2020 URL: <https://about.instagram.com/features> [Stand 24.06.2020]

Instagram Inc. (d): Business. 2020. URL: <https://business.instagram.com> [Stand 24.06.2020]

Rabe, L. (Statista) (a): Anzahl der aktiven Social-Media-Nutzer weltweit in den Jahren 2015 bis 2020. 18.02.2020. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/739881/umfrage/monatlich-aktive-social-media-nutzer-weltweit/#statisticContainer> [Stand 20.06.2020]

Rabe, L. (Statista) (b): Tägliche Verweildauer auf Social Networks weltweit nach Ländern 2019. 18.02.2020. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/160137/umfrage/verweildauer-auf-social-networks-pro-tag-nach-laendern/> [Stand 20.06.2020]

Rabe, L. (Statista) (c): Größte soziale Netzwerke nach Anzahl der Nutzer weltweit 2020. 24.02.2020. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/181086/umfrage/die-weltweit-groessten-social-networks-nach-anzahl-der-user/> [Stand 20.06.2020]

Rabe, L. (Statista) (d): Anteil der Nutzer von Instagram nach Ländern weltweit 2020. 18.02.2020. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/809674/umfrage/anteil-der-nutzer-von-instagram-nach-laendern-weltweit/> [Stand 24.06.2020]

Rabe, L. (Statista) (e): WhatsApp Nutzerzahlen bis 2020. 13.02.2020. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/285230/umfrage/aktive-nutzer-von-whatsapp-weltweit/> [Stand 24.06.2020]

Rabe, L. (Statista) (f): Umfrage zur Nutzung sozialer Netzwerke durch Kinder und Jugendliche nach Alter 2019. 18.06.2020. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/298176/umfrage/umfrage-zur-nutzung-sozialer-netzwerke-durch-kinder-und-jugendliche/> [Stand 09.07.2020]

WhatsApp Inc.: Über WhatsApp. 2020. URL: <https://www.whatsapp.com/about/> [Stand 24.06.2020]

9. Eidesstaatliche Erklärung

Ich versichere hiermit, dass ich die vorstehende Bachelorarbeit mit dem Titel „Auswirkungen von Sozialen Online Netzwerken auf Jugendliche. Eine Herausforderung für die Soziale Arbeit?“ selbstständig angefertigt und sowohl wörtliche, als auch sinngemäß entlehnte Stellen als solche kenntlich gemacht habe. Die Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen.

Ort, Datum

Unterschrift