

Nutzungskonzept für «Social Communities» in der Mobilen Jugend- arbeit

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	3
1. GRUNDLAGEN	3
1.1. Social Communities als Teil des Web 2.0.	3
1.1.1. Das klassische WWW	3
1.1.2. Web 2.0	3
1.1.3. Funktionen im Überblick	3
1.2. Was macht Netlog für Jugendliche so spannend?	4
1.2.1. Kontakt zu Freunden:	4
1.2.2. Neue Freunde finden:	4
1.2.3. Zugehörigkeit und Integration erfahren:	4
1.2.4. Sich selbst erfinden:	5
1.2.5. Gestaltung eigener Räume:	5
1.3. Problematische Punkte	6
1.3.1. Einschätzung vom «Öffentlichkeitsgrad»	6
1.3.2. Mobbing	6
1.3.3. Missbrauch	6
1.3.4. Ablenkung von Hausaufgaben	7
2. DIE MOBILE JUGENDARBEIT UND SOCIAL COMMUNITIES	7
2.1. Zahlen	8
2.2. Eigene Erfahrung	8
2.3. Handlungsbedarf	9
2.3.1. Eigener Nutzen	9
2.3.2. Nutzen für Jugendliche	9
2.3.3. Abgrenzung	9
2.4. Grundsätze	9
2.5. Ziele	10
2.6. Beschreibung der Tätigkeiten	10
2.6.1. Pflege und Aktualisierung des Profils	10
2.6.2. Pflege von Offline Kontakten	10
2.6.3. Profile ansehen	10
2.6.4. Posten von Blogs	11
2.6.5. Information	11
2.6.6. Vernetzung und Austausch	11
2.7. Zeitliche Ressourcen	11
2.7.1. Zusätzlich für SC aufgewendete Zeit	11
2.7.2. Zeit die wo anders gespart wird	11
2.8. Schlusswort	12
2.9. Anmerkungen	13
2.10. Literaturverzeichnis	15

EINFÜHRUNG

Die Möglichkeiten, welche Social Communities (nachf. SC) bieten, sind sehr vielfältig. Einerseits ergibt sich für die Mobile Jugendarbeit eine Notwendigkeit in diesem Sozialraum präsent zu sein. Zum Andern bieten SC auch nützliche Werkzeuge in der alltäglichen Arbeit. Darum besteht die Notwendigkeit zu einem Konzept zu deren Nutzung.

1. GRUNDLAGEN

1.1. SOCIAL COMMUNITIES ALS TEIL DES WEB 2.0

In den letzten Jahren fand der Übergang vom WWW (World Wide Web) zum Web 2.0 statt. Im Gegensatz zu früher dominieren im neuen Web 2.0 die Inhalte der eigentlichen Nutzer des WWW.

1.1.1. Das klassische WWW

Früher gab es neben Suchmaschinen nur die eigentlichen Webseiten auf denen Informationen zur Verfügung gestellt wurden (reine Infoseiten und später Shops). Diese Seiten entwickelten sich weiter in dem sie den Nutzern die Möglichkeit von Rückmeldungen (Gästebuch) und zum Austausch (Foren) boten. Jedoch wurden die zentralen Inhalte von den ‚Machern‘ einer Seite vorgegeben.

1.1.2. Web 2.0

Bei den Anwendungen des Web 2.0 steht der/die NutzerIn im Zentrum. Die Anbieter stellen nur noch Gefässe zur Verfügung, in dem die einzelnen NutzerInnen ihre eigenen Sachen präsentieren können. Zuerst waren es Seiten wie Youtube, auf welcher jeder und jede seine eigenen Filme hochladen konnte. Dazu kamen entsprechende Fotoseiten die immer mehr auch Community-Funktionen beinhalteten. Diese entwickelten sich dann zu den eigentlichen Social Communities weiter. Die heutigen SC fassen alle vorher bekannten Funktionen auf einer Seite zusammen:

1.1.3. Funktionen im Überblick

Zur Verfügung stellen von Informationen	Webseiten
Verschicken von Nachrichten	Mail Konto
Chatten	Chat Raum
Fotos hochladen	Fotoseiten
Filme hochladen	Filmseiten

Dazu geben SC neu noch die Möglichkeit:

- Gruppen zu einem frei gewählten Thema zu gründen
- Veranstaltungen publik zu machen
- Statusmeldungen (kurze Aussagen die in ‚Echtzeit‘ veröffentlicht werden)

1.2. WAS MACHT NETLOG FÜR JUGENDLICHE SO SPANNEND?

Folgende Aufzählung (1.2.1 – 1.2.5.) habe ich aus dem Papier «Sozial-Communities und ihre Relevanz für die Jugendarbeit» von Stefan Strohmayer 2009 Drehscheibe Jugend-Projektfabrik Horgen, übernommen.

1.2.1. Kontakt zu Freunden:

Per Chat oder «persönlicher Nachricht» kann zu einem oder mehreren Freunden Kontakt aufgenommen werden. Wofür in der Schule keine Zeit mehr geblieben ist, kann man im Chat / per Netlog etc. noch besprechen. Bilder regen zur Diskussion an und auch Videos liefern Gesprächsstoff. Und dies alles auch, wenn kein persönlicher realer Kontakt möglich ist (z.B. um zwei Uhr nachts). Viele ältere Jugendliche sehen z.B. Facebook oft als gute Chance den Kontakt zu ihren ehemaligen Klassenkameraden trotz knapper Freizeit und räumlicher Trennung weiterzupflegen.

1.2.2. Neue Freunde finden:

Über eine gut gestaltete Suchfunktion kann man bei den meisten Communities nach neuen Freunden suchen. Hierbei helfen verschiedene Suchkategorien wie Ort, Alter oder auch Hobbies. Zusätzlich nutzen viele User die Möglichkeit, Freundesfreunde kennen zu lernen, so dass sich der eigene Freundeskreis immer weiter ausdehnt. Netlog zeigt hierbei auch immer, durch wen man auf eine neue Person gestossen ist – man merkt schnell, dass die Welt ein Dorf ist. Der Begriff «Freund» kann in diesem Kontext irreführend sein und kann von der besten Freundin bis hin zum weiter entfernten Bekannten alles beinhalten. Die Anonymität im Internet ist an dieser Stelle ein spannender Faktor. Das Verhalten im Netz ist oft geprägt von einer sinkenden Hemmschwelle. «Der Benutzer befindet sich meist in einem vertrauten Umfeld, kommuniziert vorwiegend anonym und hat dadurch einen viel größeren Abstand zum Kommunikationspartner. Der Benutzer kann sich viel ungezwungener austauschen. Dies führt unter anderem auch dazu, dass sich sehr viel schneller intimere Gespräche entwickeln können.» (vgl. Artikel Computervermittelte Kommunikation auf Wikipedia) Sicherlich fällt es vielen Jugendlichen im Netz leichter, fremde Menschen oder auch das schon lange angehimmelte Mädchen anzusprechen.

1.2.3. Zugehörigkeit und Integration erfahren:

Neben einem Freundeskreis ist es auch möglich, mit mehreren Personen einen Clan oder eine Gruppe zu gründen z.B. «ZONE51». Für Jugendliche bietet beides die Möglichkeit, Dazugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppierung oder die Verbundenheit mit einer bestimmten Person zu erfahren. Interessant dabei ist die Tatsache, dass Freundschaften hier oftmals nicht ans Alter gekoppelt sind und sich Freundeskreise aus den unterschiedlichsten Schichten zusammensetzen können. Ein Hauch von Integration?

Dass das Interesse von Jugendlichen unter Gleichaltrigen zu sein, sehr gross ist, ist seit langem in der Soziologie bekannt. Einige Forscher schätzen den Einfluss der Gruppe von Gleichaltrigen / Peergroup auf Jugendliche sogar größer ein, als die Beeinflussung durch die Eltern. Der Wunsch dazuzugehören prägt das Verhalten vieler Jugendlicher und ist oft ein Thema im pädagogischen Alltag der Jugendarbeit. Andererseits kann die Peergroup «zur Orientierung und Stabilisierung beitragen und emotionale Geborgenheit gewähren. Insbesondere hilft sie das Gefühl der Einsam-

keit zu überwinden, das viele Jugendliche aufgrund der einsetzenden Selbstreflexion und der Erkenntnis der Einmaligkeit entwickeln.» (vgl Oerter & Dreher 2002, S.310) Betrachtet man (vor allem auf Netlog) die Profile der Jugendlichen, so wird man bei Kommentaren zu Fotos auffallend viele Freundschaftsbezeugungen (Schaatz, ich lib dich, <3, etc.) finden. Zusammen mit der häufigen Beteuerung «immer für den anderen da zu sein» unterstreicht dies den oben genannten entwicklungspsychologischen Effekt einer Peergroup.

1.2.4. Sich selbst erfinden:

Durch die recht einfache Möglichkeit ein eigenes Profil zu erstellen und es mit Fotos, Videos und anderen Inhalten zu füllen, kann man sich selbst darstellen und im Netz präsentieren. Ein Profil ist dabei nichts Statisches. Im Gegenteil: neue Inhalte und Änderungen machen attraktiv und laden zum Besuch der Seite ein (Freunde werden automatisch auf Änderungen hingewiesen). Für Jugendliche, die meist in einer Phase stecken, in der die eigene Identität und die Frage «wer bin ich eigentlich» eine grosse Rolle spielen. Eine spannende Gelegenheit, dieser Frage auf den Grund zu gehen. Dabei kann der virtuelle «Freundeskreis» als Peergroup angesehen werden. In der Entwicklungspsychologie spricht man dieser unter anderem folgende Funktion zu: «Sie kann zur Identitätsfindung beitragen, indem sie Identifikationsmöglichkeiten, Lebensstile und Bestätigung der Selbstdarstellung bietet.» (vgl Oerter & Dreher 2002, S.310) Communities bieten die Möglichkeit, sich immer wieder neu zu erfinden. Man bekommt direkt Rückmeldungen zum eigenen Auftreten. Kommentare zu den eigenen Fotos und daraus entstehende Diskussionen können Bestätigung oder Ablehnung mit sich bringen. In jedem Fall ist es hier, aufgrund einer niedrigeren Hemmschwelle leichter, sich selbst zu präsentieren und dafür ein Feedback zu bekommen als im realen Leben. Über die Qualität des Feedbacks sollte man sich jedoch keine zu grossen Illusionen machen. Communities funktionieren auf weiten Strecken und so auch hier, sehr oberflächlich.

1.2.5. Gestaltung eigener Räume:

Dass sich Jugendliche ihr persönliches Umfeld selbst gestalten wollen, sieht man nicht zuletzt an Kinder bzw. Jugendzimmern. Wie in der privaten Wohnumgebung besteht auch im öffentlichen Raum das Bedürfnis, Plätze oder Orte für sich bzw. die Clique zu entdecken, diese zu nutzen und auch zu gestalten. Die offene Jugendarbeit reagiert auf dieses Bedürfnis mit Projekten zur Lebenswelt Jugendlicher, mit Unterstützung bei der Verwirklichung eigener Ideen oder der Bereitstellung von (Cliques-) Räumen. Communities bieten nun einen Raum, der von den jeweiligen Akteuren durch das eigene Profil bzw. durch den Zusammenschluss in Freundschaften gestaltet werden kann. Unter (bedenkenswert) wenig Beachtung durch die Erwachsenenwelt und somit wenig sozialer Kontrolle können Jugendliche sich hier ungestört zu den unterschiedlichsten Themen austauschen. Dass es dabei manchmal auch in eine «pädagogisch schwierige» Richtung geht, muss angenommen werden. Geht man nun wieder vom entwicklungspsychologischen Standpunkt aus, so bietet die Peergroup «sozialen Freiraum für die Erprobung neuer Möglichkeiten im Sozialverhalten und lässt Formen von sozialen Aktivitäten zu, die außerhalb der Gruppe zu riskant wären.» (vgl Oerter & Dreher 2002, S.310)

Im Gegensatz zum realen öffentlichen Raum, wo Treffpunkte oft weit verstreut liegen und meist einem gewissen Mass an sozialer Kontrolle unterliegen, konzentrieren Communities das Geschehen auf einen Punkt. «Am PC kann ich spontan und ungestört meine Freunde treffen» – so die einfache Formel.

1.3. PROBLEMATISCHE PUNKTE

Die Nutzung von SC beinhaltet natürliche auch problematische Punkte die ich im Folgenden aufzeigen möchte.

1.3.1. Einschätzung vom «Öffentlichkeitsgrad»

Jugendliche wurden in der Nutzung von SC lange alleine gelassen. Sie haben sich im Sinne der Raumeignung den Virtuellen Raum angeeignet und nach ihren Bedürfnissen konstruiert. Die Erfahrung zeigt, dass sie sich oft nicht bewusst sind, inwiefern die hinterlassenen Kommentare für alle zugänglich und somit öffentlich sind. Dies führte im schlimmsten Fall dazu, dass eine Schule im Kanton Zürich vorübergehend geschlossen wurde, weil deren Lehrer «dahintergekommen» sind was ihre Schüler über sie auf Netlog geschrieben haben. Ich möchte damit andeuten, dass diese Jugendlichen nicht anders über ihre Lehrer hergezogen sind wie es auf anderen Schulhöfen auch gemacht wird. Jedoch waren sich die Jugendlichen nicht bewusst, dass ihre Äusserungen öffentlich zugänglich und formal festgehalten sind.

1.3.2. Mobbing

Es sind Fälle bekannt in denen einzelne Jugendliche über Netlog gemobbt wurden. Dies geschieht einerseits durch Kommentare und der Verbreitung bössartiger Gerüchte und andererseits durch Fotos die mit einem Fotobearbeitungsprogramm verändert werden (z.B. Nacktfotos auf denen das Gesicht des/der gemobbteten eingesetzt wurde).

1.3.3. Missbrauch

Es sind Fälle bekannt in denen Pädophile über Netlog Kontakt mit ihren zukünftigen Opfern aufgenommen haben. (1)

1.3.4. Ablenkung von Hausaufgaben

Jugendliche erledigen immer mehr arbeiten für die Schule am Computer. Untersuchungen haben gezeigt, dass sie dabei öfters im Hintergrund ihr SC am laufen haben. So wird die Konzentration immer wieder durch Neuigkeiten die über die SC eintreffen gestört.

2. DIE MOBILE JUGENDARBEIT UND SOCIAL COMMUNITIES

Es stellt sich die Frage ob es dem Auftrag der Mobilen Jugendarbeit entspricht im Internet präsent zu sein und was sie dort anzubieten hat. Aussagen wie «die Mobile Jugendarbeit hält sich da auf wo sich die Jugendlichen aufhalten» stammen wohl aus einer Zeit in der das Internet noch nicht die heutige Verbreitung erreicht hatte. Ob wohl im Jahre 2001 SC erst in diffusen Kreisen bekannt wahr (Kontaktanzeigen, Strichermilieu) finden sich da schon Hinweise über die Wichtigkeit von «Cyber-Space» für die Raumansprüche Jugendlicher (vgl. Löw,2001,S.100). Lothar Böhnisch sieht in dem Aneignen des virtuellen Raums eine Verdrängung aus dem öffentlichen Raum und warnte schon im Jahr 2002 vor einem Verlust «...alltäglich-konkreten sozialräumlichen Rückhalt» (Böhnisch,2002,S.71). Aktuelle Forschungen, Berichte aus dem Arbeitsalltag verschiedener Jugendarbeitsstellen und eigene Erfahrungen im Umgang mit SC lassen nicht darauf schliessen, dass die Benutzung von SC zu dem einem Verlust von Rückhalt führt. Wie an mehreren Stellen festgestellt wurde (vgl:Strohmeier,S.13,Gerodetti,S.49) werden auf SC Erlebnisse aus eben diesem Sozialraum aufbereitet und nachbesprochen. Ohne Erlebnisse in der Offline Welt gäbe es auf den SC nichts Auszutauschen(2). Die Annahme liegt daher nahe, dass Jugendliche SC als Erweiterung ihres Kommunikationsrepertoires nutzen. Wenn die unten aufgeführten Zahlen beachtet werden liegt der Schluss nahe, dass sich die Jugendlichen im virtuellen Raum aufhalten und diesen durch ihre Konstruktionen immer neu konstruieren. Ob sie dies tun weil ihnen der Zugang zum öffentlichen Raum erschwert wird oder sie die ihnen gebotenen Möglichkeiten zur Ergänzung und Erweiterung ihres Sozialraums nutzen, müsste noch erforscht werden.

Auch die Mobile Jugendarbeit muss sich überlege wie stark sie die Arbeit mit diesem Medium gewichten will. So kann das Medium sowohl als zeitgemässen Ersatz für eine Homepage genutzt, als auch als zentrales Standbein der Kommunikation mit den Jugendlichen genutzt werden.

2.1. ZAHLEN

- 66% nutzen Täglich oder mehrmals die Woche Online-Communities
- Haushalte in denen 12-19 Jährige aufwachsen haben zu 96% einen Internetanschluss
- Online Erfahrungen haben bisher 93% (2006:90%) der 12-13Jährigen gesammelt
- Der Anteil derjenigen, die mehrmals pro Woche und häufiger online sind, ist erneut auf nunmehr 84% angestiegen
- 55% finden das Internet wichtiger als das Handy
- 12-13 Jährige sind: 40% täglich, 32% mehrmals pro Woche im Internet
- 14-15 Jährige sind: 61% täglich, 27% mehrmals pro Woche im Internet
- 84% machen Web.2.0 Aktivitäten (62% täglich oder mehrmals pro Woche)

(JIM Studie 2008)

2.2. EIGENE ERFAHRUNG

Da wir seit August 2008 ein Profil bei Netlog haben konnten wir schon einige Erfahrungen sammeln.

- Beim Ansprechen von Jugendlichen haben wir eine erhöhte Interessenbekundung von Jugendlichen festgestellt, nachdem wir erwähnt haben, dass wir ein Netlog Profil besitzen.
- Bei nahezu 100% der Kontaktsituationen wurde der Besitz eines Profils bei Netlog positiv kommentiert.
- 50% der Anfragen von Jugendlichen erreichen uns über Netlog
- Jugendliche geben uns an bis zu 4 Stunden täglich Online zu sein.

Erfahrungen zeigen, dass sich Jugendliche am ehesten den ihnen geläufigen Kommunikationskanälen bedienen als das sie sich auf die Kanäle einlassen die ihnen von Erwachsenen vorgegeben / vorgeschlagen werden. Gerade wenn der Zugang ein Niederschwelliger sein soll, ist es angebracht das die Jugendarbeitsstellen ihrem Klientel entgegen kommen. (3)

2.3. HANDLUNGSBEDARF

Diese Erkenntnisse ergeben einen Handlungsbedarf auf zwei Ebenen.

2.3.1. Eigener Nutzen

Mobile Jugendarbeit will lebenswelt- und sozialraumorientiert sein. Daher ist es für sie unerlässlich in der Online Welt präsent zu sein. Wenn sie dies nicht tut schliesst sie sich aus einem wichtigen Teil der Lebenswelt Jugendlicher aus. Ausserdem würde sie auf sehr nützliche Kommunikationswege verzichten. (4)

2.3.2. Nutzen für Jugendliche

Jugendliche werden bisher in der Online Welt alleine gelassen. Einzig die kommerziellen Interessen der Anbieter der SC nehmen auf sie Einfluss. Die meisten der oben erwähnten problematischen Punkte sind auf ein fehlen der nötigen Begleitung zurückzuführen. Im Interesse der Jugendlichen sollten in der Online Welt verlässliche Ansprechpartner für sie da sein.

2.3.3. Abgrenzung

Die Mobile Jugendarbeit ist nicht auf SC um «sich selbst zu erfinden» (vgl.1.2.4.) oder «Zugehörigkeit und Integration zu erfahren» (vgl.1.2.3.). Daher ist es nicht nötig den schönsten Auftritt auf SC zu haben. Es ist auch nicht ihre Aufgabe jedes Bild ihrer «Freunde» zu kommentieren. Wie in der Offline Welt bietet sie sich an und verhält sich als «Gast» in der Lebenswelt der Jugendlichen.

2.4. GRUNDSÄTZE

Aus dem aufgezeigten Handlungsbedarf lassen sich folgende Grundsätze ableiten:

1. SC sind ein fester Bestandteil Jugendlicher Lebenswelten. Sie halten sich täglich auf ihnen auf und nutzen sie selbstverständlich.
2. SC sind nicht wegzudenken und die Jugendlichen haben diese Art gewählt um miteinander zu kommunizieren. Im Sinne des akzeptierenden Ansatzes, bemühen wir uns nicht ihnen etwas «abgewöhnen» zu wollen. Viel mehr begleiten wir Jugendliche in der täglichen Nutzung und bieten Inputs zum gefahrlosen Umgang.
3. SC bieten auch uns viele Möglichkeiten mit Jugendlichen in Kontakt zu kommen. Diese wollen wir auch aktiv nutzen.
4. Die Kommunikation über SC sehen wir als Ergänzung zu dem realen Kontakt.

2.5. ZIELE

Ziel 1: Alle Angebote und Projekte werden über SC beworben.

Über unser Profil verbreiten wir Infos über unsere Arbeit, ausserdem können wir Informationen und Werbung für unsere Angebote und Projekte machen.

Ziel 2: Wir sind Ansprechpersonen in der virtuellen Welt.

Durch unser Profil erkennen Jugendliche, dass auch Erwachsene sich auf SC aufhalten und für Fragen zur Verfügung stehen.

Ziel 3: Angebote werden immer mit den Möglichkeiten von SC kombiniert.

Durch die Möglichkeit, Umfragen zu starten und Feedbacks einzuholen kann SC zu einer Form von Partizipation führen (z.B. können Jugendliche in Uster über Netlog abstimmen welcher Film an welchem Ort mit einem mobilen Kino gezeigt werden soll).

Ziel 4: Wir leisten Beziehungsarbeit.

Durch Besuche von Profilen und Rückmeldungen in der Offline Welt erfahren Jugendliche Interesse an ihrer Person und ihrem Auftreten in der Online Welt. (5)

Ziel 5: Wir informieren in der «Erwachsenen-Welt».

Durch Aufklärung in Schulen und anderen Institutionen,organisieren von Infoveranstaltungen oder Elternabenden (z.B. Infoblatt, Flyer).

2.6. BESCHREIBUNG DER TÄTIGKEITEN

2.6.1. Pflege und Aktualisierung des Profils

Ein NutzerInnen Profil wird eingerichtet, Angebote werden beschrieben, Projekte werden veröffentlicht, Neuigkeiten mitgeteilt, auf Veranstaltungen hingewiesen.

2.6.2. Pflege von Offline Kontakten

Durch das hinterlassen von Meldungen und Kommentaren (6) pflegen wir Kontakte zu den Jugendlichen, die wir kennen gelernt haben und lang nicht mehr gesehen haben. Wenn wir einzelne Jugendliche (z.B. im Rahmen einer Projektarbeit) kontaktieren wollen, nutzen wir die Möglichkeiten über Netlog zu kommunizieren.

2.6.3. Profile ansehen

Wir sehen die Profile unserer neuen Freunde an und geben Feedbacks wenn Sicherheitsregeln nicht beachtet werden. Profile geben auch Auskunft über Jugendliche mit denen wir im Kontakt stehen und liefern so auch Gesprächsstoff für Offline Kontakte.

2.6.4. Posten von Blogs

In unserem Blog veröffentlichen wir Informationen zum sicheren Umgang mit SC. Damit leisten wir Prävention von Missbräuchen.

2.6.5. Information

Wir informieren Erwachsene über SC und erklären deren Funktion für Jugendliche.

2.6.6. Vernetzung und Austausch

Die Gruppe «Jugendarbeit und Netlog» hat zum Ziel, Erfahrungen im Umgang von SC auszutauschen. Dieser Austausch hilft den Umgang mit SC zu reflektieren.

2.7. ZEITLICHE RESSOURCEN

Zeitressourcen sind in der offenen Jugendarbeit immer knapp. Vor Allem kleine Teilzeitpensen erfordern eine gute Ressourcenplanung. Der Einsatz von SC soll diese möglichst wenig beanspruchen. Dabei muss unterschieden werden für was die Zeit aufgewendet wird. Am meisten Zeit erfordert die Einarbeitung in die Arbeit mit dem Medium. Dieser Umfang ist sehr schwierig zu beziffern. Vorkenntnisse und vorhandene Erfahrungen mit dem Medium verkürzen den Einstieg enorm. (7) Weiter kann die benötigte Zeit in zwei Kategorien eingeteilt werden.

2.7.1. Zusätzlich für SC aufgewendete Zeit

Ein SC Profil muss eingerichtet und gestaltet werden. Dies braucht bei einem versierten Anwender ca. zwei Stunden. Damit ist der eigentliche Zusatzaufwand geleistet. Die wöchentliche Pflege nimmt nicht mehr als eine Stunde in Anspruch. (8)

2.7.2. Zeit die wo anders gespart wird

Aus SC können Sachen erledigt werden die woanders gespart werden. Dazu zählt: Flyer veröffentlichen, Jugendliche an einen Termin erinnern, Aktionen nachbearbeiten, Mails verschicken, usw. Da diese Zeit sowieso aufgebracht werden muss, braucht sie keine zusätzlichen Ressourcen. Hier bietet, richtig angewendet, SC die Möglichkeit Zeitressourcen zu sparen.

2.8. SCHLUSSWORT

Dies ist ein Versuch die Arbeit mit dem Medium SC in einer Form festzuhalten. Wichtig ist mir festzuhalten, dass die Arbeit mit dem Medium ganz am Anfang steht und einer steten Entwicklung unterworfen ist. Daher ist es unabdingbar im Austausch mit anderen Stellen und Akteuren zu bleiben, um die Arbeit immer wieder zu reflektieren. Hier ausgenommen werden andere von Jugendlichen stark genutzten Online Kommunikationsmittel wie zum Beispiel MSN. Weil diese eine Echtzeitkommunikation bedingen müssten wesshalb die Mobile Jugendarbeit zusätzliche Zeit vor dem Computer verbringen müsste. Dies kann nicht die Aufgabe der Mobilen Jugendarbeit sein. Für andere Stellen der offenen Jugendarbeit die Büro- und/oder feste Beratungszeiten anbieten macht deren Nutzung mehr Sinn.

Laurent Sedano
Oktober 2009

2.9. ANMERKUNGEN

1) Kontakte werden anfänglich über CS geknüpft und zu einem späteren Zeitpunkt auf MSN (Instant Messaging) gewechselt. Dort können dann im öffentlich nicht zugänglichen Kontakt Obszönitäten ausgetauscht werden. Jugendliche sind durch den sich in Entwicklung befindenden Temporallapen noch nicht fähig adäquat auf Übergriffe über ihre Grenzen zu reagieren. So werten sie ein plötzlich zugesandtes Nacktfoto nicht adäquat reagieren - erst im Nachhinein.

2) Bei der Arbeit der Mobilen Jugendarbeit in Aarau hat sich gezeigt, dass nach einer Phase, in der wir wenig Strassenpräsenz zeigten, auch die Besuche auf unserem Profil zurück gingen. Ein paar Abende auf der Strasse hatte dann wieder zur Folge, dass die Besucherzahlen auf dem Profil wieder anstiegen. Dies könnte ein Hinweis sein, dass ein reines Aufsuchen in der Online Welt kein Anklang finden würde, da die Erlebnisse über die man sich austauscht fehlen würde. Zu überlegen wäre dann wie über eine reine Online Beziehung Erlebnisse geschaffen werden könnten. Meiner Kenntnis nach fehlen zur Zeit Forschungen oder Erfahrungen zu diesem Thema.

3) Im Gegensatz zu diesem Punkt steht das bestreben Jugendlichen beim Umgang mit «erwachsenen» Kommunikationskanälen zu unterstützen. So stelle ich in der alltäglichen Arbeit immer wieder fest, dass Jugendliche nicht fähig sind ein «anständiges» Telefongespräch zu führen. Dies jedoch ist z.B. für die Suche einer Lehrstelle oder eines Praktikumsplatzes eminent wichtig.

Um jedoch die Niederschwelligkeit eines Angebots zu gewährleisten, und die Angebote einer Mobilen Jugendarbeit sollten niederschwellig sein, muss bei diesem Punkt auf die Jugendlichen eingegangen werden. Das Fördern der Kommunikationskompetenzen in der «erwachsenen» Kommunikation sollte jedoch in anderen Ebenen der Arbeit (Projekte?) angegangen werden.

4) Der Virtuelle Raum als Teil der Lebenswelt Jugendlicher ist einer raschen Entwicklung ausgesetzt. Software Entwickler und kommerzielle Anbieter treiben die Möglichkeiten der virtuellen Welt immer schneller voran. Es wird in der Zukunft hohe Anforderungen an Jugendarbeitende stellen, sich diesen Entwicklungen anzunehmen und Jugendliche im Umgang mit diesen Medien zu begleiten. SC ist erst ein harmloser Anfang dieser Entwicklung. Wenn wir uns hier schon verschlissen, werden wir in Zukunft den Anschluss verlieren.

5) Da die SC für Jugendliche ein wichtiger Ort zur Selbstdarstellung ist (Gerodetti, Stohmeyer) können wir einiges über ihr (möchtegern-) Selbstbild erfahren. Mir scheint es hilfreich solche Dinge über einzelne Jugendliche zu erfahren, die in einem persönlichen Gespräch angesprochen werden könnte.

6) Ich empfehle nur das kommentieren eigener Bilder oder Bilder die im Zusammenhang mit gemeinsamen Aktivitäten entstanden sind. Mir scheint es dabei sinnvoll eine gewisse Zurückhaltung walten zu lassen. Wie in der Offline Welt geben wir klare Signale die eine Nähe zur «Jugend» signalisieren soll. Jedoch hüten wir uns vor Anbiederung. Dasselbe gilt meiner Meinung nach auch für die Anwendung der Sprache. Ich schreibe auf CS immer in Mundart und verwende ab und zu Smileys. Ich erachte es als wichtig nicht den Schreibstil der Jugendlichen nachzuahmen.

7) Ich empfehle die Einrichtung eines privaten Facebook Profils. So kann sich der Neueinsteiger an die Welt der SC gewöhnen und «nachvollziehen» lernen für was eine solche Plattform genutzt werden kann.

8) Die Aktualisierung durch einen Flyer und zwei Fotos nimmt 10 Minuten in Anspruch. Für die wöchentliche «Pflege» des Profils sollte etwa eine Stunde eingesetzt werden. Diese wird genutzt um Besucher des Profils zurück zu besuchen und eventuelle neue Freunde einzuladen. Einmal alle zwei Wochen empfehle ich alle Kontakte kurz anzuklicken um Präsenz zu zeigen.

2.10. LITERATURVERZEICHNIS

- Strohmayr Stefan, (2009), Social-Communities und ihre Relevanz für die Jugendarbeit; Zum Umgang mit Netlog, Facebook & Co in der drehscheibe Jugend-Projektfabrik Horgen
- Löw Martina, (2001), Raumsoziologie, Frankfurt a.M
- Böhnisch Lothar, (2002), Räume, Zeiten, Beziehungen und der Ort der Jugendarbeit, in: Zeitschrift Deutsche Jugend 50.Jahrgang, Heft 2/2002, S.71
- JIM-Studie 2008, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, www.mpfs.de
- Gerodetti Julia, (2009), Sozialraum Online Community; Eine Rekonstruktion sozialräumlicher Aspekte von Online Communities am Beispiel www.festzeit.ch, Bachelor-Thesis der FHNW Soziale Arbeit