

**Abschlussarbeit im Rahmen des  
Aufbaulehrganges Jugendarbeit 2016/2017**

# **Jugendkultur im Kontext zur Offenen Jugendarbeit**

Fabian Mackner

Wiener Familienbund

**Institut für Freizeitpädagogik**

Albertg. 35/II, 1080 Wien, Tel. 4000 83 415, E-Mail: ifp@wienextra.at

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung .....	3
2. Einführung und Zugang zum Thema.....	4
2.1 Offene Jugendarbeit .....	4
2.2 Jugendkultur .....	7
2.3 Jugendkulturelle Szenen .....	8
2.4 Social Media .....	8
3. Jugendkultur 2.0.....	9
3.1 Nutzungsmuster von Jugendlichen im Web 2.0 .....	10
3.2 Chance und Risiken digitaler Medien .....	12
3.3 Jahresschwerpunkt Medienkompetenz .....	14
3.4 Aus der Sicht von Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter.....	14
3.5 Unsicherheitsfaktoren aus Sicht der Jugendlichen.....	16
3.6 Ausblick und Ansatzpunkte .....	17
4. SeXtalk 2.0 - Workshop Bericht .....	18
5. Resümee .....	20
6. Abbildungen/Tabellen .....	22
7. Literaturverzeichnis .....	23

# 1. Einleitung

Jugendkulturen sind bei der Identitätsfindung von jungen Menschen von großer Bedeutung und bieten die Möglichkeit sich auszuprobieren. Wodurch der Schritt vom Kind zum Jugendlichen stattfindet. Wer sich inszeniert bekommt Feedback von seiner Umwelt, welches sowohl positiv als auch negativ ausfallen kann. In jedem Fall hilft es dabei zu entscheiden in welche Richtung die weitere Arbeit am Selbstkonzept gehen soll. Die Globalisierung, die in den letzten Jahrzehnten stattfand, hat Einfluss auf die Gesellschaft. Die breitere öffentliche Wirksamkeit und die individuelle Vernetzung von Jugendlichen ist durch digitale Medien gestiegen. Diese gesellschaftlichen Veränderungen der letzten Jahrzehnte haben starken Einfluss auf die Jugendkultur, denn Jugendkultur ist immer ein Spiegel der Gesellschaft (vgl. Großegger/ Heinzlmaier 2007, S. 23).

Jugendkulturen fungieren als Trendsetter oder eben wie ein Seismograf für die gesellschaftliche Entwicklung (vgl. Farin, 2010).

Seit den Neunziger Jahren entstehen keine großen Jugendszenen mehr. Die letzte dominante Jugendkultur ist im Augenblick noch HipHop. (vgl. Farin, 2009)

Nach Farin (2010) haben wir heute die friedlichste Jugendgeneration seit dem Zweiten Weltkrieg. Vielleicht auch deswegen, weil die Jugend heute in einem sehr engen Korsett steckt, das wenig Freiraum erlaubt.

In dieser Arbeit wird davon ausgegangen, dass Jugendkultur immer etwas mit der Selbstinszenierung in Bezug auf den Identitätsfindungsprozess zu tun hat. In der heutigen Zeit findet dies stark im Bereich der Social Media statt. Social Media bieten eine Bühne für Selbstdarstellung. Feedback wird von Usern meist in Form von Likes und Kommentaren gegeben.

Der Wandel der Medien ist kontinuierlich und nimmt damit Einfluss auf die Entstehung neuer digitaler Jugendkulturen (vgl. Meyer, 2016).

Daher ist es für die Offene Jugendarbeit erforderlich sich mit Social Media auseinanderzusetzen und damit zu arbeiten.

Das zweite Kapitel soll eine theoretische und allgemeine Grundlage über das Thema bieten. Zentrale Begriffe wie Offene Jugendarbeit, Jugendkultur und jugendkulturelle Szene werden definiert. Weiters wird ein Überblick über das Thema Jugendkultur und jugendkulturelle Szenen so wie ein Einblick in die Offene Jugendarbeit gegeben werden.

Nach diesem generellen Überblick wird in Kapitel 3 die Forschungsfrage bearbeitet und diskutiert.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem Thema:

- Trends und Entwicklungen in der Jugendkultur und die dadurch entstehenden Herausforderungen für die Offene Jugendarbeit.

Den letzten Teil dieser Arbeit bildet ein Bericht aus der Praxis. Aus aktuellem Anlass wurde im Jugendtreff Molly's, einer Jugendeinrichtung im 18. Wiener Gemeindebezirk, ein Workshop zu dem Thema Sexualität und Social Media organisiert. Dieser Workshop wurde in Kooperation mit SeXtalks 2.0 abgewickelt. Dies ist ein Projekt der Abteilung Jugendpolitik des Bundesministeriums für Familien und Jugend und thematisiert Chancen und Risiken von Sexualität im Zusammenhang mit digitalen Medien

## **2. Einführung und Zugang zum Thema**

Dieses Kapitel ist eine theoretische Auseinandersetzung mit den Bereichen Offene Jugendarbeit, Jugendkultur sowie jugendkultureller Szenen und definiert den Begriff Social Media.

### **2.1 Offene Jugendarbeit**

Offene Jugendarbeit hat das Ziel, Jugendliche in ihrer Persönlichkeitsentwicklung, ihrer Identitätsfindung und in ihrer gesellschaftlichen Teilhabe zu unterstützen. Dabei sollen verschiedene Lern-, Bildungs- und Sozialisationsprozesse ermöglicht beziehungsweise gefördert werden. Die Offene Jugendarbeit betreibt Lobbying für

Jugendliche und nimmt somit den Auftrag wahr Jugendliche in ihrem Interesse zu vertreten.

In Wien wirkt Offene Jugendarbeit im öffentlichen Raum und gliedert sich in ihrem Angebot in die Arbeit in Jugendzentren und Jugendtreffs, der Mobilen (Aufsuchenden-) Jugendarbeit sowie der Parkbetreuung. Offene Kinder- und Jugendarbeit versteht sich als Teil der Bildungslandschaft. Darüberhinaus gibt sie Unterstützung bei der Lebensbewältigung und orientiert sich an den lebensnahen und alltäglichen Themen und Interessen der Jugendlichen (vgl. Krisch et al. 2011, S.7).

Offene Jugendarbeit bietet einen bedeutenden Sozialisationsort für junge Menschen in Österreich. Außerdem ist Offene Jugendarbeit im professionellen, pädagogischen Handlungsfeld in allen österreichischen Bundesländern gut etabliert. Die Offene Jugendarbeit ist ein unverzichtbarer Teil zeitgerechter kommunaler und regionaler Jugendpolitik. Offene Jugendarbeit schafft Angebote frei von Konsumzwängen und kommerziellen Zielen. Die Hauptzielgruppe sind Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren. Die Zuständigkeit und Finanzierung für die Offene Jugendarbeit obliegt den Bundesländern und den Standortgemeinden (vgl. [www.boja.at](http://www.boja.at)).

Die Grundsätze der Offenen Jugendarbeit lauten wie folgt: (Handout ABGL IFP)

- **Parteilichkeit:** Offene Jugendarbeit nimmt die Interessen der Jugendlichen wahr. Die Anliegen der Zielgruppe werden nach außen (gegenüber Ämter, Polizei usw.) und nach innen (die Parteilichkeit wird klar der Zielgruppe gegenüber deklariert) vertreten.
- **Verschwiegenheit:** Darunter wird das nicht Weitergeben von Informationen/ Daten, die sich auf Personen/ Klientinnen und Klienten beziehen, an Dritte verstanden. Dies gilt ebenfalls gegenüber Behörden (Exekutive, Gerichte, Ämter usw.).
- **Anonymität:** Klientinnen und Klienten müssen ihre Identität nicht preisgeben. Sie können sich unter einem anderen Namen vorstellen und entscheiden ob und wann die Anonymität aufgehoben wird.

- **Niederschwelligkeit:** Darunter ist das „schnelle und unbürokratische Zugreifen auf Hilfsangebote“ zu verstehen. Die Hilfsangebote der meisten sozialen Institutionen oder deren Zugangskriterien sind für die Klientinnen und Klienten schwer zu nutzen beziehungsweise zu erfüllen. Die Voraussetzungen (z.B. Abstinenz, Einhaltung von Terminen...) sind für Klientinnen und Klienten oft zu hoch.
- **Lebensweltorientierung:** Die Offene Jugendarbeit muss an die Klientinnen und Klienten bzw. an deren Welt angepasst werden. Dabei gibt es zwei Dimensionen: eine zeitliche Dimension (wann kann die Zielgruppe Hilfsangebote wahrnehmen) und eine inhaltliche Dimension (welche Hilfsangebote können von der Zielgruppe unter welchen Voraussetzungen wie angenommen werden).
- **Bedürfnisorientierung:** Die Zielgruppe weiß am besten was sie braucht und bestimmt daher ihre Bedürfnisse. Jugendarbeiter haben dabei eine unterstützende Rolle.
- **Freiwilligkeit:** Die Jugendlichen bestimmen selbst ob, wann und wie lange der Kontakt zur Offenen Jugendarbeit besteht.
- **Akzeptanz:** Die Offene Jugendarbeit leistet einen Beitrag gegen Gewalt, Nationalismus, Extremismus, Sexismus und für ein interkulturelles Miteinander von Jugendlichen. Bezüglich dieser Themen soll ein entsprechender Dialog mit Jugendlichen geführt werden. Wobei die Beziehung zu dem Jugendlichen nicht zu gefährden ist. In diesem Spannungsfeld sollte die ethisch korrekte Wertevorstellung kommuniziert und der Jugendliche in seiner Wertevorstellung akzeptiert werden. Das bedeutet nicht diese gut zu heißen, aber jemanden seine Meinung zu lassen, bedeutet zu respektieren und wertzuschätzen.
- **Kontinuität:** Ist eine Voraussetzung für den Aufbau und den Erhalt einer jeder tragfähigen Beziehung.
- **Partizipation:** Nicht für, sondern mit den Jugendlichen arbeiten, d.h. das gemeinsame Entwickeln von Problemlösungen und Handlungsperspektiven ist unser Ziel.

## 2.2 Jugendkultur

Unter Jugendkultur verstehen wir die Alltagskultur der Jugendlichen, die heute sehr stark von der Popkultur inspiriert ist. Die Orientierung an populären Freizeitwelten prägt die Leitkultur der heutigen Jugend. Jugendkultur fordert Jugendliche dazu auf, nicht passiv zu bleiben, sondern selbst etwas zu tun (vgl. Großegger/ Heinzlmaier 2004, S. 6).

Sozialgruppen entstehen in die man weder hineingeboren noch von Eltern hineinerzogen wurde. Menschen wählen einen Lebensstil, um ihn mit anderen zu teilen. Gemeinsamkeit entsteht durch teilen gleicher Ansichten. Jugendkultur ist daher bei der Identitätsfindung von jungen Menschen sehr hilfreich und bietet die Möglichkeit der Selbsterfahrung. Dies ist der Entwicklungsschritt vom Kind zum Jugendlichen.

Inszenierung ist eine wichtige Möglichkeit für Jugendliche sich auszuprobieren und anderen zu präsentieren. Diese Art der Selbstinszenierung unterstützt die Bildung von Identität. Wer sich inszeniert bekommt Feedback von seiner Umwelt. Diese kann positiv sowie negativ ausfallen. In jedem Fall hilft es dabei zu entscheiden in welche Richtung die weitere Arbeit am Selbstkonzept gehen soll.

Jugendliche die einen bestimmten Lebensstil pflegen wollen, stellen sich so dar um von ihrer Umgebung das beste Feedback zu bekommen. Der Körper und dessen gestaltbare Oberfläche ist die wichtigste Projektionsfläche für das Spiel mit Schein und Erscheinen.

Die Kreativität hält sich dabei oft in Grenzen. Viele Stilmittel die Verwendung finden um die gewünschte Rolle erfolgreich zu spielen sind käuflich und stammen von der Stange. Für die tägliche Selbstbehauptung und die Suche nach Anerkennung benötigt man die entsprechende kommunikative Kompetenz. Das Erwerben von Kompetenz in der Selbstpräsentation wird von keinen traditionellen Verbänden oder Organisationen abgedeckt. Darum gewinnen Lifestyle Gruppen und jugendkulturelle Szenen an Popularität (vgl. Großegger/ Heinzlmaier 2007, S. 45).

## **2.3 Jugendkulturelle Szenen**

Jugendszenen sind soziale Netzwerke, in denen sich Jugendliche mit selben kulturellen Hintergründen und ähnlichen Weltanschauungen zusammenfinden (vgl. Großegger/ Heinzlmaier 2004, S. 6).

Szenen entstehen um ein Thema und machen sich durch eine bestimmte Gruppenstilistik öffentlich kenntlich. Dabei ist die Verwendung einer bestimmten Symbolik sehr wichtig. Würde z.B. die HipHop-Szene aufhören die exklusiven Gesten und Symbole öffentlich zu präsentieren, endet die Existenz ihrer Gemeinschaft, da sie über keine traditionelle Vereinsstrukturen verfügen (vgl. Großegger/ Heinzlmaier 2007, S. 94).

Menschen kommunizieren durch Zeichen und Symbolen miteinander. Das wichtigste Zeichensystem, das uns zur Verfügung steht um uns auszudrücken ist die Sprache. Jedoch hat sich die alltägliche Bilderflut insbesondere die Inszenierungspraktiken der jungen Menschen drastisch verändert. Die Jugendlichen haben entdeckt, dass ihr Erscheinungsbild die Wirkung vieler starker Worte übertrifft oder dass immerhin die Verknüpfung der starken Worte mit entsprechend attraktiven Bildern deren Wirkung bedeutsam erhöhen (vgl. Großegger/ Heinzlmaier 2007, S. 64).

Wie in der Einleitung erwähnt entstand seit den neunziger Jahren keine neue große Jugendszene mehr. Jedoch entstehen heutzutage, durch den ständigen Wandel der Medien, neue digitale Jugendkulturen.

## **2.4 Social Media**

Unter Social Media oder Soziale Medien wird in dieser Arbeit die Gesamtheit der digitalen Technologien und Medien wie soziale Netzwerke, Apps, Weblogs, Wikis und Ähnliches, über die Nutzer und Nutzerinnen miteinander kommunizieren und Inhalte austauschen, verstanden.

### 3. Jugendkultur 2.0

Das Spiel mit Selbstinszenierung war schon immer ein wesentlicher Bestandteil von Jugendkultur. Die Selbstinszenierung hat durch die Möglichkeiten des mobilen Internets und die Social Media ein völlig neues Ausmaß errungen. Wodurch die Selbstinszenierungspraktiken der Jugendlichen räumlich entkoppelt wurden. Social Media Plattformen wie Instagram und Facebook schaffen eine bisher noch nie dagewesene Breite der öffentlichen Sichtbarkeit (vgl. Großegger, 2016).

Ein wichtiges Medium der Onlineselbstdarstellung sind Fotos. Im Speziellen Profilbilder und Titelbilder welche auf Social Mediaplattformen Verwendung finden. Diese sind die erste visuelle Botschaft, sie vermitteln den ersten Eindruck über den User. Anhand eines Bildes versuchen sich Jugendliche so zu zeigen wie sie gerne von anderen gesehen werden möchten (Knoll et al 2013, S. 24).

Die Art und Weise der Selbstpräsentation hat sich verändert. Früher sind Jugendliche bei der Selbstdarstellung zum Etablierten auf Distanz gegangen. Damals wurde durch Selbstinszenierung, von sozialen Erwartungen und der erwachsenen Mehrheit, Abstand genommen. Heutzutage hat sich dies ins Gegenteil gekehrt. Es besteht ein Streben nach salonfähiger Selbstinszenierung. Durch gezieltes Selbstmarketing, mit der Spielregel wer sich an das Gewohnte und allgemein Gewünschte anpasst, wird soziale Anerkennung errungen.

Sehr Spannend ist die Tatsache, dass sich für die „Generation Selfie“ die Wahrnehmung und das Erleben verändert hat. An die Stelle des unmittelbaren Erlebens, in all seiner Gefühlsintensität, tritt das vermittelte Erlebnis. Darunter wird die mediale Belegung, des Erlebten oder mit welchen angesagten Leuten man abhing, verstanden. Daher stellt, die Anerkennung durch unzählige andere Nutzer auf Social Media Plattformen, den eigentlichen Erlebnisfaktor dar.

Das Motto der Jugendlichen lautet dabei „Pics or it didn't happen“. Es hat den Anschein, als würde ein Erlebnis für die digitalen Trendsetter der heutigen Zeit erst dann von Bedeutung sein, wenn Bilder davon veröffentlicht wurden und so auch andere sehen können, was sie aufregendes erlebt haben (vgl. Großegger, 2016). Das mobile Internet und Social Media Plattformen haben jugendkulturelle

Ausdrucksformen massiv verändert. Jugendliche stellen mit ihrem Smartphone Fotos aus ihrem Alltag online oder verschicken diese an ihren Freundeskreis. Wodurch sehr Privates einer breiten Öffentlichkeit gezeigt wird.

Die Orientierung an den Lebenswelten der Zielgruppe gehört wie in Punkt 2.1.1 beschrieben zu den Grundprinzipien der Offenen Jugendarbeit. Dies verdeutlicht die Notwendigkeit, Veränderungen der Lebenswelten von Jugendlichen aufzugreifen.

Aktuelle Studien zeigen auf, dass Social Media Handlungsräume für Jugendliche darstellen, welche sie für Identitätsarbeit, der Gestaltung sozialer Beziehungen und der Teilhabe an Sozialgruppen nutzen. Darum ist es wichtig, dass Offene Jugendarbeit diese Räume mitbedenkt und sich zugleich sensibel in diesen Räumen bewegt. Besonders wenn man Social Media als erweiterte Sozialräume betrachtet und sie nicht nur vorrangig als Technologie ansieht (vgl. Ketter 2011, S. 19ff).

Jugendarbeit, die den Anspruch an sich stellt, lebensweltnah zu sein, muss auch die medialen Lebenswelten und die daraus resultierenden Themen die Jugendliche beschäftigen aufgreifen. Die Konzepte der österreichischen Jugendarbeit scheinen dies auch bereits weitestgehend erkannt zu haben. Es gibt einen großen Bedarf an differenzierter und bedürfnisorientierter Förderung von digitaler Medienkompetenz. Wichtig ist es kritische und analytische Fähigkeiten von Jugendlichen zu stärken (Pöyskö/ Andrele 2016, S. 30).

### **3.1 Nutzungsmuster von Jugendlichen im Web 2.0**

Noch nie hatten Kinder und Jugendliche einen so frühen und umfangreichen Zugang zu Medien wie heute. Wie in Abbildung 1 dargestellt zeigen die Ergebnisse nach Feierabend et al. (2014), dass 98 Prozent der 12 bis 19 Jährigen ein eigenes Handy besitzen. Bei 92 Prozent handelt es sich um ein Smartphone. 76 Prozent der Jugendlichen besitzen einen eigenen Laptop oder Computer. Daraus resultiert die Schlussfolgerung, wenn Jugendliche ein Endgerät besitzen wird die Nutzung auch intensiver.

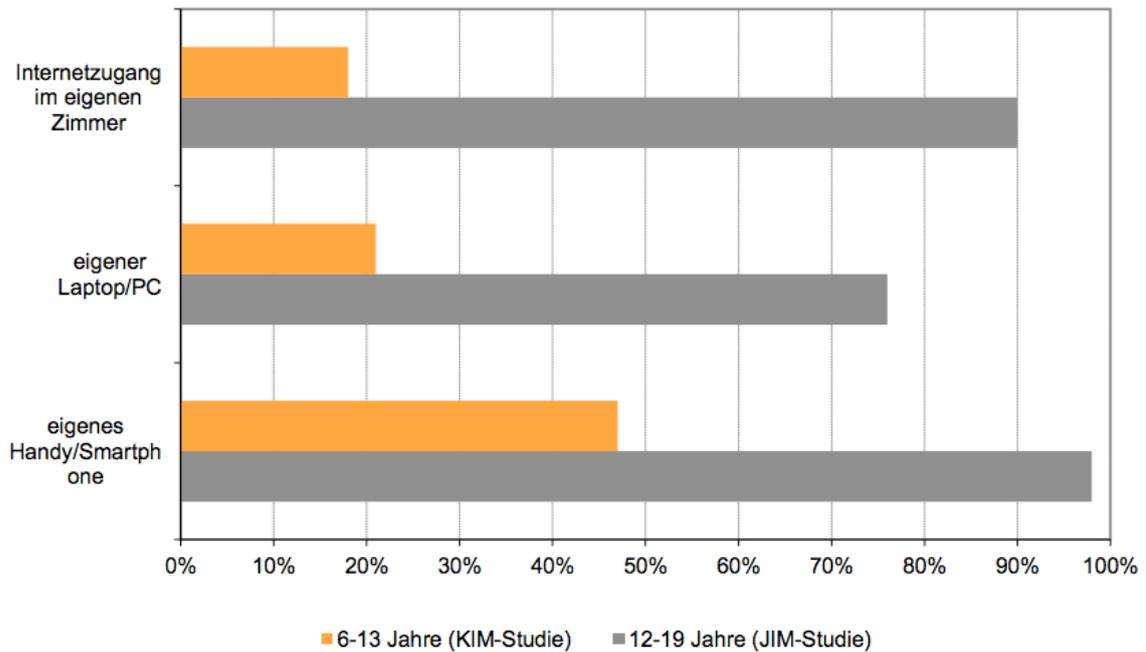


Abbildung 1: Internetzugang Kinder und Jugendlicher (Quelle: JIM-Studie 2015 bzw. KIM-Studie 2014)

Außerdem haben neun von zehn Jugendlichen von ihrem Zimmer aus Zugang zum Internet über Computer, Tablet oder Laptop. Darüberhinaus sind 29 Prozent sogar Besitzer eines eigenen Tablets (Feierabend et al, 2014).

Laut Ikrath und Speckmayr (2016) wird oft angenommen, dass die heute 15- bis 19jährigen welche mit Computern aufgewachsen sind, die Computerkenntnisse in die Wiege gelegt bekommen haben. Die Studie vom Institut für Jugendkulturforschung zeigt allerdings, dass digitale Kompetenzen sogar innerhalb der verhältnismäßigen kleinen Gruppe der 15- bis 19jährigen höchst ungleich verteilt sind. Keine signifikanten Unterschiede konnten zwischen Burschen und Mädchen festgestellt werden. Der Migrationshintergrund steht in keinem Zusammenhang mit der Kompetenz der Jugendlichen mit dem Umgang von digitalen Medien. Einzig entscheidend ist der Bildungshintergrund. Jugendliche aus weniger privilegierten Familien haben schlechtere Startvoraussetzungen mit auf ihren Weg bekommen. Im Vergleich zu Jugendlichen aus bessergestellten sozioökonomischen Verhältnissen verfügen sie nicht über zwei bis drei internetfähigen Endgeräte. Sie nutzen das Internet vor allem über das, hinsichtlich seiner Möglichkeiten, offensichtlich beschränktere Smartphone. Dazu kommt, dass sich jene Jugendliche deutlich weniger Unterstützung von ihren Eltern erwarten, denen sie vergleichsweise wenig Kompetenz im Umgang mit

digitalen Technologien zuschreiben. Ikrath und Speckmayr (2016) vermuten in ihrer Arbeit, dass sich die schlechteren Voraussetzungen dieser Jugendlichen unmittelbar auf die unmittelbare Bedienung von digitalen Endgeräten und deren Software auswirken (vgl. Ikrath/ Speckmayr 2016, S. 7f).

### **3.2 Chance und Risiken digitaler Medien**

Die Tatsache, dass Jugendliche immer bereits in der Kindheit das Internet nutzen, hat natürlich positive Lerneffekte. Dies birgt jedoch auch mögliche Risiken und Gefahren.

Beachtet werden sollte, dass Jugendliche mehrheitlich Probleme haben sich gegenüber problematischen Medienangeboten zu distanzieren und zu medialen Inszenierungsstrategien neigen. Jugendliche haben oft nur ein eingeschränktes Verständnis von Risiken und Gefahren und eine verzerrte Wahrnehmung darüber, was überhaupt Risiken sein können. Ein mögliches Risiko, das sich durch die Nutzung von Social Media ergibt ist z.B. Online-Mobbing. Darunter zählen böse oder drohende Nachrichten, das Verbreiten von Gerüchten oder peinlichen Informationen über Personen durch Nachrichten oder Postings, beleidigende Kommentare zu Fotos sowie der Ausschluss aus Gruppen. Weitere Risiken betreffen das Sehen pornografischer Bilder, sowie das Senden und Empfangen sexueller Nachrichten. Außerdem können Jugendliche mit dem Missbrauch persönlicher Daten konfrontiert werden. Dabei haben Jugendliche nicht immer die Kontrolle was über sie veröffentlicht wird. Jugendlichen ist mehrheitlich nicht bewusst, dass die Veröffentlichung eines Fotos mit Abbildung eines Dritten, egal in welcher Situation, ein Eingriff in dessen Privatsphäre ist und ohne dessen Zustimmung rechtlich nicht zulässig ist. Durch die verbreitete mobile Internetnutzung können Jugendliche immer und überall online sein. Dadurch können z.B. ungeeignete Fotos und Videos in sekundenschnelle an die gesamte Kontaktliste geschickt werden (vgl. Ikrath/ Speckmayr 2016, S. 26).

Jugendliche sind sehr wohl um ihre Privatsphäre im Internet und vor allem auf Social Media Plattformen besorgt, jedoch geben sie Informationen aus reiner Routine bekannt. Aus einer europaweiten Studie ging hervor, dass bei 28 Prozent der befragten Jugendliche das Profil auf teilweise privat eingestellt war und 26 Prozent

gaben an ein öffentliches Profil zu haben. Bei Jugendlichen aus Familien mit höheren sozioökonomischen Status ist es wahrscheinlicher, dass sie ein Privates Profil haben (vgl. Ikrath/ Speckmayr 2016, S. 24).

*„Privacy Paradoxe“: Jugendliche sprechen anders über ihr Handeln auf Facebook, als dies in der Realität geschieht. Sie wissen um die Gefahren in sozialen Medien Bescheid. Werden die von den Jugendlichen genannten Verhaltensregeln für den sicheren Umgang mit sozialen Medien mit deren eigenen Umgang mit Facebook verglichen, zeigt sich ein widersprüchliches Verhalten. Die meisten der von den Jugendlichen genannten Vorsichtsmaßnahmen werden in der eigenen Praxis – wissentlich – ignoriert (Knoll et al 2013, S 66).*

Für Jugendliche ist oft nicht die Sichtbarkeit von Informationen für Fremde ein Problem, sondern eher oftmals die Sichtbarkeit für Bekannte, die bestimmte Informationen nicht sehen sollen, wie z.B. Eltern oder Lehrer (vgl. Schmidt et al. 2011, S. 279). Die Privatsphäre ist den Jugendlichen gerade gegenüber den eigenen Eltern sehr wichtig. Sie definieren Privatsphäre zum Teil also nicht über die Bekanntgabe verschiedener Informationen, sondern hinsichtlich der Kontrolle mit wem sie welche Informationen teilen (vgl. Ikrath/ Speckmayr 2016, S. 24).

Jugendliche haben teilweise nur eine vage Vorstellung von dem was mit ihren Daten im Netz passieren kann. Aufgrund ihres unreflektierten Vertrauens gehen Jugendliche nicht davon aus, dass Privates öffentlich werden kann. Außerdem ist es für Jugendliche nicht abzuschätzen, welche Folgen einmal veröffentlichte private Informationen später einmal haben können. Zudem sehen Sie nicht welche Eigendynamik Daten im Internet annehmen können. Das Informationen leicht weiterverwendet oder in einen neuen Kontext gesetzt werden können, ohne das der ursprüngliche Urheber noch Einfluss darauf nehmen kann. Die Reichweite der persönlichen Öffentlichkeit wird unterschätzt (vgl. Schmidt et al. 2011, S. 279f).

Sie müssten ein stärkeres Bewusstsein dafür entwickeln, dass einmal im Internet geteilte Informationen immer wieder gefunden werden können und es dem Urheber

oft nicht möglich ist Inhalte wieder aus dem Netz nachhaltig zu löschen (vgl. Röll 2008, S. 92).

### **3.3 Jahresschwerpunkt Medienkompetenz**

Der Jahresschwerpunkt der Wiener Kinder- und Jugendarbeit trägt 2017/18 den Titel "Medien.Kompetenz.JA".

*Der zuständigen Abteilung Bildung und außerschulische Jugendbetreuung (MA 13) ist es ein Anliegen, dass die reflexiven Fähigkeiten von Jugendlichen bei der Nutzung von digitalen und analogen Medien gefördert werden.... Das Ziel ist, 2017 und 2018 die Projektarbeit im Bereich Medienkompetenz zu intensivieren. Dabei soll gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen Raum geschaffen werden, um Dinge auszuprobieren, selber Medien machen zu können, Neues zu entwickeln sowie nachhaltig die Sinne für einen gesunden Umgang mit Medien aller Art zu schärfen (www.wien.gv.at).*

Auf der Homepage der MA13 ist weiter zu lesen, dass aktuelle Studien die Notwendigkeit bestärken diesem Thema mehr Aufmerksamkeit zu schenken. Ziel des Jahresschwerpunktes ist es auch die Medienkompetenz der Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter weiter zu entwickeln. Dabei geht es darum Mitwirkende zu vernetzen, Ressourcen zu bündeln und neues auszuprobieren, um Jugendliche in diesem Bereich fit zu machen. Entsprechende Fortbildungsangebote werden diesbezüglich überprüft und erweitert.

Die MA13 tritt auch als Drehscheibe auf, sie vernetzt verschiedene Institutionen, intensiviert Kontakte zu Kooperationspartnern und schafft Raum für fachlichen Austausch.

### **3.4 Aus der Sicht von Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter**

An dieser Stelle der Arbeit wird auf das Internationale Projekt "Screenagers" eingegangen. An diesem Projekt hat sich unter anderem auch der österreichische Verein wienXtra beteiligt und führte eine österreichweite Onlinebefragung zum Themenkreis „digitale Medien“, deren Einsatz und Stellenwert in der Jugendarbeit, durch. Mittels dieser Online- Befragung wurden die Chancen und Potentiale in der

Beschäftigung mit digitalen Medien bzw. Hindernisse und Bedenken aus Sicht der Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter für den Einsatz von digitalen Medien in der Offenen Jugendarbeit ergründet. Dabei ist zu bedenken, dass davon ausgegangen werden kann, dass die befragten Personen bereits einschlägige Erfahrungen diesbezüglich gesammelt haben und deren Einschätzung daher eine hohe Aussagekraft besitzt. Die durchgeführte Onlinebefragung zeigt, dass Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter Selbstaneignungsprozesse für wichtig einstufen. Studienteilnehmerinnen und Studienteilnehmer wünschen sich mehr Zeitressourcen um Neues auszuprobieren (46%), gefolgt von Fortbildungen zu Medienthemen (44%), speziell auf die eigene Organisation abgestimmte Fortbildungen (26%), Auffrischungen (25%) sowie zusätzliche technische Ressourcen (24%). Bei dieser Frage konnten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer drei Unterstützungsformen wählen, welche sie sich wünschen würden. Nur 4% haben dabei angegeben keine weitere Unterstützung zu benötigen.

Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter sehen ein großes Potential im Einsatz von digitalen Medien in der Jugendarbeit. Digitale Medien sind nach Meinung der Studienteilnehmerinnen und Studienteilnehmer (92%) eine methodische Bereicherung, deren Einsatz dazu beiträgt, attraktive Angebote zu setzen und die Kommunikation mit den Jugendlichen über eine zeitgemäße Art und Weise stattfinden zu lassen (Pöyskö/ Andrele 2016, S 1ff).

Noch positiver wird das Bild als in der Studie gefragt wurde, was es den Jugendlichen bringt, wenn digitale Medien in der Jugendarbeit eingesetzt werden:

- Mit dem Einsatz von Social Media kann man Medienkompetenz bei Jugendlichen fördern (92% Zustimmung).
- Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter sind für Jugendliche Ansprechpersonen, wenn in und mit Medien etwas passiert (z.B. Datenmissbrauch, unangenehme Begegnungen, Konflikte) (90% Zustimmung).
- Jugendarbeit schafft Artikulationsmöglichkeiten und Öffentlichkeit für die Themen und Anliegen der Jugendlichen (88% Zustimmung).

- Jugendarbeit wirkt dort ausgleichend, wo Jugendliche in der Familie mit ihrem Medienhandeln alleine gelassen werden (74% Zustimmung) (vgl. Pöyskö/ Andrele 2016, S 1ff).

### 3.5 Unsicherheitsfaktoren aus Sicht der Jugendlichen

Jugendlichen sehen laut einer Studie die vom Institut für Jugendkulturforschung durchgeführt würde einzelne Risiken, die jeweils einem von drei größeren Gefahrenkomplexen zugerechnet werden können. Erstens Krimineller Missbrauch persönlicher Daten, zweitens Missbrauch durch Institutionen (wie Plattformbetreiber oder Sicherheitsorgane) und drittens eigenes Unvermögen. Für die Jugendlichen ergibt sich dabei eine sehr eindeutige Gefahrenhierarchie. Am meisten fürchtet sich die Jugendlichen vor kriminellen Missbrauch ihrer persönlichen Daten (Ikrath/ Speckmayr 2016, S. 68ff).

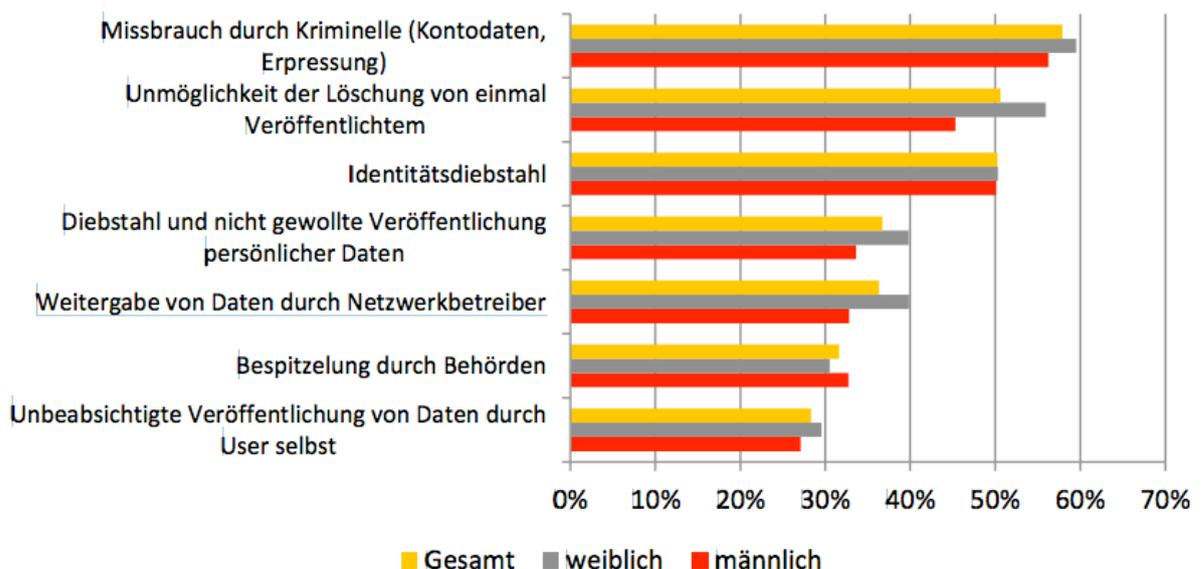


Abbildung 2: Risiken und Gefahren der Internetnutzung; Angaben in Prozent; Basis: n=500

### **3.6 Ausblick und Ansatzpunkte**

Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter haben als erwachsene Bezugspersonen von Jugendlichen das Potential in dem Medienreflexions- und Orientierungsprozess von Jugendlichen eine wichtige Position einzunehmen. Im Vergleich zu anderen Erwachsenen wird Jugendarbeitern und Jugendarbeiterinnen oft ein großes Vertrauen entgegengebracht und häufig eine größere Nähe zu den medialen Lebenswelten der Jugendlichen zugetraut. Daraus wird ersichtlich wie wichtig die Beziehungsarbeit ist, denn das Vorhandensein einer Vertrauensbasis ist die Grundvoraussetzung von funktionierender medienpädagogischer Interventionen (Pöyskö/ Andrele 2016, S 30).

Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter werden in Gesprächen mit der Zielgruppe mit allem konfrontiert, was sie in den Medienwelten gerade beschäftigt, irritiert oder überfordert. Es gilt anzuerkennen was Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter leisten, wenn sie sich auf Gespräche über Social Media mit Jugendlichen einlassen. Dadurch stellt sich die Frage, welche Unterstützung Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter brauchen. Fortbildungen können die Position, der Jugendarbeiterin und des Jugendarbeiters als erwachsenes Gegenüber des Jugendlichen, stärken. Ebenso ist ein Austausch mit anderen, die in der Jugendarbeit tätig sind und mit den gleichen Herausforderungen konfrontiert sind von Bedeutung. Weder müssen, noch können Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter in allen gesellschaftlichen und medialen Themen Expertinnen und Experten werden. Eine wichtige Aufgabe ist das Aufzeigen verschiedener Betrachtungsweisen und Perspektiven des individuellen Zugangs zu digitalen Medien (Pöyskö/ Andrele 2016, S 30).

Gesamtgesellschaftlich betrachtet, kann die Offene Jugendarbeit einen bedeutungsvollen Beitrag zur digitalen Medienkompetenzförderung leisten. Im Unterschied zur Schule kann sie zwar nicht alle, aber potentiell auch jene Jugendliche erreichen, die im formellen Bildungssystem und in der eigenen Familie zu wenig Unterstützung bekommen. Individuelles, anlassbezogenes Lernen wirkt nachhaltig, setzt aber entsprechende Zeit- und Personalressourcen voraus (Pöyskö/ Andrele 2016, S 30).

## 4. SeXtalk 2.0 - Workshop Bericht

SeXtalks 2.0 ist ein Projekt der Abteilung Jugendpolitik des Bundesministeriums für Familien und Jugend. Der Workshop wurde entwickelt und durchgeführt von einem Team, bestehend aus einer Psychologin und einem Psychologen. Die Zielgruppe dieses Workshops waren vorwiegend Besucherinnen und Besucher des Jugendtreffs *Molly's* im Alter von 13 bis 16 Jahren zu denen bereits im Vorfeld eine Beziehung aufgebaut wurde. Den Anlass diesen Workshop zu organisieren gaben die Erfahrungen und Beobachtungen der Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter bei deren täglicher Arbeit mit der Zielgruppe. Die Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter bemerkten die Aktualität dieses Themenbereichs bei der Zielgruppe. Bereits im Vorfeld wurden immer wieder die Themen Sexualität und Social Media aufgegriffen. Sexualpädagogische und Medienpädagogische Angebote wurden gesetzt um die Handlungskompetenzen der Jugendliche zu stärken.

Das Betreuerteam entschloss sich aufgrund der Aktualität dieser Themen einen Schwerpunkt in diesem Bereich zu setzen. In dessen Rahmen wurde ein Workshop organisiert, in welchem unter anderem behandelten die geladenen Experten rechtliche Grundlagen zum Thema. Der Workshop wurde jeweils von einer Trainerin und einem Trainer durchgeführt, um dem geschlechterspezifischen Zugang gerecht zu werden. Die diskutierten Themenbereiche der Chancen und Risiken von Sexualität im Zusammenhang mit digitalen Medien wurde von der Zielgruppe sehr gut angenommen. Es herrschte eine sehr offene und aktive Gesprächskultur. Die Jugendlichen waren wissbegierig auf die Informationen der beiden Vortragenden und stellten viele Fragen. Ihre Fragen wurden faktenorientiert beantwortet ohne moralisierenden Wertevorstellungen zu transportieren. Vor allem die rechtlichen Grundlagen waren für die Jugendlichen von großer Bedeutung, da Wissen über mögliche Konsequenzen nur sehr rudimentär vorhanden war. So war der Zielgruppe z.B. nicht bewusst, dass die Weitergabe von Nacktfotos minderjähriger Personen an dritte unter Kinderpornografie fallen kann.

Ebenso wurden die Jugendlichen über die neuesten Vorgangsweisen von organisierter Kriminalität aufgeklärt, welche das Ziel haben Videomaterial zu erlangen um im Anschluss die betroffenen Individuen zu erpressen.

Das Internet ist bei Jugendlichen die mit Abstand am meisten genutzte Quelle, wenn es um Sexualität geht. Laut einer Studie der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung in Deutschland, verlassen sich bis zu 46 Prozent der Burschen und bis zu 32 Prozent der Mädchen bei diesem Thema auf Informationen aus dem Internet. Dabei sind die meisten Jugendlichen allerdings völlig unbegleitet. Richtig verwendet, bietet das Internet jedoch viele wertvolle Informationsseiten speziell für Jugendliche. Daher ist es sehr wichtig, dass Jugendliche einen vertrauensvollen und sicheren Umgang mit dem Internet als Informationsquelle für Liebe und Sexualität erlernen.

Inhalte des Workshops sind wie folgt definiert:

- Vertrauenswürdige Quellen zum Thema Liebe und Sexualität im Internet
- Risiken: Falsche Informationen, Grooming, Sexting
- Tipps, wie man Grooming und Sexting verhindern kann
- Gesetzliche Rahmenbedingungen
- Information, dass ein Pornofilm kein Aufklärungsfilm ist
- Möglichkeiten, ungewollten Kontakt mit pornografischen Inhalten zu vermeiden
- Risiken und sichere Möglichkeiten des Online-Datings
- Möglichkeiten anonymer Beratung (z.B. Online Beratung)
- Information, dass Sexualität immer auf Freiwilligkeit, beidseitigem Einverständnis und körperlicher und emotionaler Bereitschaft besteht

## 5. Resümee

Die eingangs formulierte Forschungsfrage dieser Arbeit lautet: *“Was sind neue Trends in den Jugendkulturen und welche Herausforderungen werden dadurch an die Offene Jugendarbeit gestellt.“* Die in Kapitel 2 abgehandelte theoretische und allgemeine Grundlage zeigt wie breit dieses Thema gefächert ist.

Wie in Kapittel 2.2 erläutert wird, hat Jugendkultur immer etwas mit der Selbstinszenierung in Bezug auf den Identitätsfindungsprozess zu tun und ist somit ein wichtiger Teil bei der Arbeit am Selbstkonzept. Wie bereits in der Einleitung erwähnt, gibt es seit den neunziger Jahren keine neuen großen Jugendszenen mehr. Jedoch hat das Spiel mit Selbstinszenierung, welches ein wesentlicher Bestandteil von Jugendkultur ist, in der heutigen Zeit durch die Möglichkeiten des mobilen Internets und den Social Media ein völlig neues Ausmaß erreicht. Die Selbstinszenierungspraktiken der Jugendlichen sind räumlich entkoppelt. Social Media Plattformen schaffen eine bisher noch nie dagewesene Breite der öffentlichen Sichtbarkeit.

Lebensweltorientierung ist ein Grundsatz der Offenen Jugendarbeit, daher ist es wichtig, die medialen Lebenswelten und die daraus resultierenden Themen, welche die Zielgruppe beschäftigen aufzugreifen. Es gibt einen großen Bedarf an differenzierter und bedürfnisorientierter Förderung von digitaler Medienkompetenz. Wichtig ist es kritische und analytische Fähigkeiten von Jugendlichen zu stärken.

Das Beziehungsangebot, das die Offene Jugendarbeit stellt ist nicht autoritär und bietet daher einen geeigneten Raum für Auseinandersetzungen und Unterstützung zum Thema Social Media. Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter gelten bei gelungener Beziehungsarbeit als erwachsene Bezugspersonen von Jugendlichen und haben das Potential im Medienreflexions- und Orientierungsprozess von Jugendlichen eine wichtige Rolle einzunehmen. Ihnen wird im Vergleich zu anderen Erwachsenen häufig eine größere Nähe zu den medialen Welten der Jugendlichen zugetraut. Die Offene Jugendarbeit hat das Potential auch jene Jugendliche zu erreichen, die im formellen Bildungssystem und in der eigenen Familie zu wenig

Unterstützung bekommen. Individuelles, anlassbezogenes Lernen wirkt nachhaltig, setzt aber entsprechende Zeit- und Personalressourcen voraus.

Die Onlinebefragung auf die in Punkt 3.4 eingegangen wird und im Rahmen des Projektes *Screenagers* von dem Verein wienXtra durchgeführt wurde zeigt das sich Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter im Bezug auf Social Media vor allem mehr Zeitressourcen und Fortbildungen wünschen.

Der Jahresschwerpunkt der Wiener Kinder- und Jugendarbeit trägt 2017/18 den Titel "Medien.Kompetenz.JA". Die zuständige Abteilung für außerschulische Jugendbetreuung (MA13) schenkt dem Thema somit verstärkt Aufmerksamkeit.

Der Bericht im Kapitel 4 über den Workshop mit dem Titel SeXtalks 2.0 zeigt ein gelungenes Beispiel wie in der Offenen Jugendarbeit Raum für individuelle, anlassbezogene, medienpädagogische Interventionen geschaffen werden kann.

Grundvoraussetzung von funktionierender, differenzierter und bedürfnisorientierter Förderung von digitaler Medienkompetenz ist die geschaffene Vertrauensbasis durch kontinuierliche Beziehungsarbeit in der Offenen Jugendarbeit.

## 6. Abbildungen/Tabellen

Abbildung 1: Internetzugang Kinder und Jugendlicher (Quelle: KIM-Studie 2014 bzw. JIM-Studie 2015.)  
[https://media.arbeiterkammer.at/wien/PDF/studien/bildung/Digitale\\_Kompetenzen\\_Langbericht.pdf](https://media.arbeiterkammer.at/wien/PDF/studien/bildung/Digitale_Kompetenzen_Langbericht.pdf) , S 20 (23.2.2017)

Abbildung 2: Risiken und Gefahren der Internetnutzung; Angaben in Prozent;  
Basis: n=500  
[https://media.arbeiterkammer.at/wien/PDF/studien/bildung/Digitale\\_Kompetenzen\\_Langbericht.pdf](https://media.arbeiterkammer.at/wien/PDF/studien/bildung/Digitale_Kompetenzen_Langbericht.pdf) , S 69 (23.2.2017)

## 7. Literaturverzeichnis

- bOJA - Bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit.  
<http://www.boja.at/wissen/offene-jugendarbeit/> (25.2.2017)
- Farin, Klaus. 2010. Jugendkultur im Wandel. „Generation Porno“ ist nur ein Marketingbegriff“. <http://www.theeuropean.de/klaus-farin/125-jugendkulturen-im-wandel>, 18.1.2017
- Farin, Klaus. 2009. Die 00er- Generation. „HipHop ist die letzte große Jugendkultur“. <http://www.spiegel.de/lebenundlernen/schule/die-00er-generation-hiphop-ist-die-letzte-grosse-jugendkultur-a-666113.html>, 10.2.2017
- Feierabend, Sabine; Plankenhorn, Theresa; Rathgeb, Thomas, 2014. KIM-Studie. Kin-der+Medien. Computer+Internet. Basisstudie zum Medienumgang. 6- bis 13- Jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.)
- Großegger, Beate; Heinzlmaier, Bernhard, 2007. Die neuen vorBilder der Jugend. Stil- und Sinnwelten im neuen Jahrtausend. 1.Auflage, Wien: G&G Verlag
- Großegger, Beate; Heinzlmaier, Bernhard, 2004. Jugendkultur Guide. 2. Auflage, Wien: öbv&hpt VerlagsgmbH & Co.KG
- Großegger, Beate, 2016. Pics or it didn't happen. Digitale Jugendkulturen gelten seit jeher als Trandsttermilleus. <https://jugendkultur.at/pics-or-it-didnt-happen/> (25.2.2017)
- Handout ABGL IFP, Handout 2017, Aufbaulehrgang für Offene Jugendarbeit, Institut für Freizeitpädagogik, Wien
- Ikraht, Philipp; Speckmayr, Anna, 2016. Digitale Kompetenzen für eine digitalisierte Lebenswelt, Wien: Institut für Jugendkulturforschung, [https://media.arbeiterkammer.at/wien/PDF/studien/bildung/Digitale\\_Kompetenzen\\_Langbericht.pdf](https://media.arbeiterkammer.at/wien/PDF/studien/bildung/Digitale_Kompetenzen_Langbericht.pdf) (20.2.2017)
- Ketter, Verena 2011. Virale Sozialraumaneignung. Ansatz einer sozialraum- und lebensweltbezogenen Jugendmedienbildung. In: merz - medien + erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik, 03/2011
- Knoll, Bente; Fitz, Bernadette; Posch, Patrick; Sattlegger, Lukas. 2013. Selbstdarstellung von weiblichen und männliche Jugendlichen in sozialen Netzwerken. Wien: Büro für nachhaltige Kompetenz B-NK, [https://www.saferinternet.at/fileadmin/files/imaGE\\_2.0/Ich\\_im\\_Netz\\_Bericht\\_09012014\\_FINAL.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/files/imaGE_2.0/Ich_im_Netz_Bericht_09012014_FINAL.pdf) (4.3.2017)

- Kirsch, Richard; Stoik, Christoph; Benrazougui-Hofbauer, Evelyn; Kellner Johannes, 2011. Glossar. Soziale Arbeit im öffentlichen Raum. FH Campus Wien: Kompetenzzentrum für Soziale Arbeit. <https://www.wien.gv.at/gesellschaft/soziale-arbeit/pdf/glossar.pdf> (20.2.2017)
- Meyer, Bettina, 2016. YouTube als Teil der Jugendkultur. Auswirkungen und Einflüsse der Videoplattform auf ihre jugendlichen Nutzer. Bachelorarbeit, Hochschule Offenburg: Fakultät Medien und Informationswesen. <https://www.diplomarbeiten24.de/document/344450> (10.1.2017)
- Pöyskö, Anu; Andrele, Michaela, 2016. Screenager- International Research Projekt. Digitale Medien in der österreichischen Jugendarbeit. Verein wienXtra, in Kooperation mit der MA 13- Fachbereich Jugend, Wien. [http://www.wienextra.at/fileadmin/web/medienzentrum/PDF/Screenagers\\_Bericht\\_DigitaleMedienJugendarbeit.pdf](http://www.wienextra.at/fileadmin/web/medienzentrum/PDF/Screenagers_Bericht_DigitaleMedienJugendarbeit.pdf) (30.2.2017)
- Röll, Franz Josef. 2008. Weblogs als Instrument des Informations-, Beziehungs-, Identitäts-, und Wissensmanagement. In: Jugend online als pädagogische Herausforderung. Navigation durch die digitale Jugendkultur. Hrsg. Jürgen Ertelt und Franz Josef Röll, S. 85-96. München: kopaed
- Röll, Franz Josef. 2008. Zur Stärke von schwachen Beziehungen – Kommunikationskultur und Gemeinschaftsbildung als Ausdruck von Identitätssuche. In: Jugend online als pädagogische Herausforderung. Navigation durch die digitale Jugendkultur. Hrsg. Jürgen Ertelt und Franz Josef Röll, S. 119-137. München: kopaed.
- Schmidt, Jan-Henrik; Ingrid Paus-Hasebrink, Uwe Hasebrink. 2011. Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Berlin: VISTAS Verlag.
- SeXtalks 2.0. Projekt der Abteilung Jugendpolitik des Bundesministerium für Familie und Jugend  
<http://sextalks.at/workshops> (7.3.2017)
- [www.wien.gv.at](http://www.wien.gv.at) -  
<https://www.wien.gv.at/freizeit/bildungjugend/jugend/medienkompetenz.html> (20.2.2017)