



KOMMUNE 360°
GEMEINSAM FÜR KINDER

Der virtuelle Nahraum von Kindern und Jugendlichen – Heraus- forderungen für eine raumorientierte Planung

Adrian Groschwitz | Kommune 360°

Marius Otto | Hochschule Landshut



WAS HABEN WIR HEUTE MIT IHNEN VOR?

Kleine Agenda

1. Worum geht's?

- ✓ *Was meinen wir, wenn wir vom „**Virtuellen**“ sprechen und wo liegt die **Relevanz** für Jugendhilfeplanung?*
- ✓ *Warum sprechen wir von „**Virtuellen Räumen**“ und was sind die **Herausforderungen für die Planung**?*

2. Was wollen wir mit Ihnen diskutieren?

- ✓ Mit welchem **Raubegriff** schauen wir als Planer:innen auf virtuelle Räume? Mögliche **Ableitungen** für eine lebensweltorientierte Planung im 21. Jahrhundert.



1. WAS MEINEN WIR, WENN WIR VOM „VIRTUELLEN“ SPRECHEN?

Ordnung von drei
zentralen Begriffen

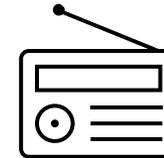
Sozial(e)

Digital(e)

Medien



1. WAS MEINEN WIR, WENN WIR VOM „VIRTUELLEN“ SPRECHEN? Ordnung von 3 zentralen Begriffen



Medien





1. WAS MEINEN WIR, WENN WIR VOM „VIRTUELLEN“ SPRECHEN? Ordnung von 3 zentralen Begriffen

Inhalte



Speicher



Geräte



Kanäle/Anwendungen



Digital(e)

Medien

= alle Elemente, die darauf basieren und/oder dafür notwendig sind, dass analoge Werte in digitale (insbesondere binäre) Formate übersetzt, gespeichert, berechnet und wieder rückübersetzt werden können.



1. WAS MEINEN WIR, WENN WIR VOM „VIRTUELLEN“ SPRECHEN? Ordnung von 3 zentralen Begriffen

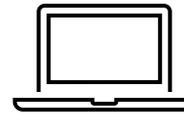
Inhalte



Speicher



Geräte

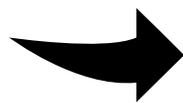


Kanäle/Anwendungen



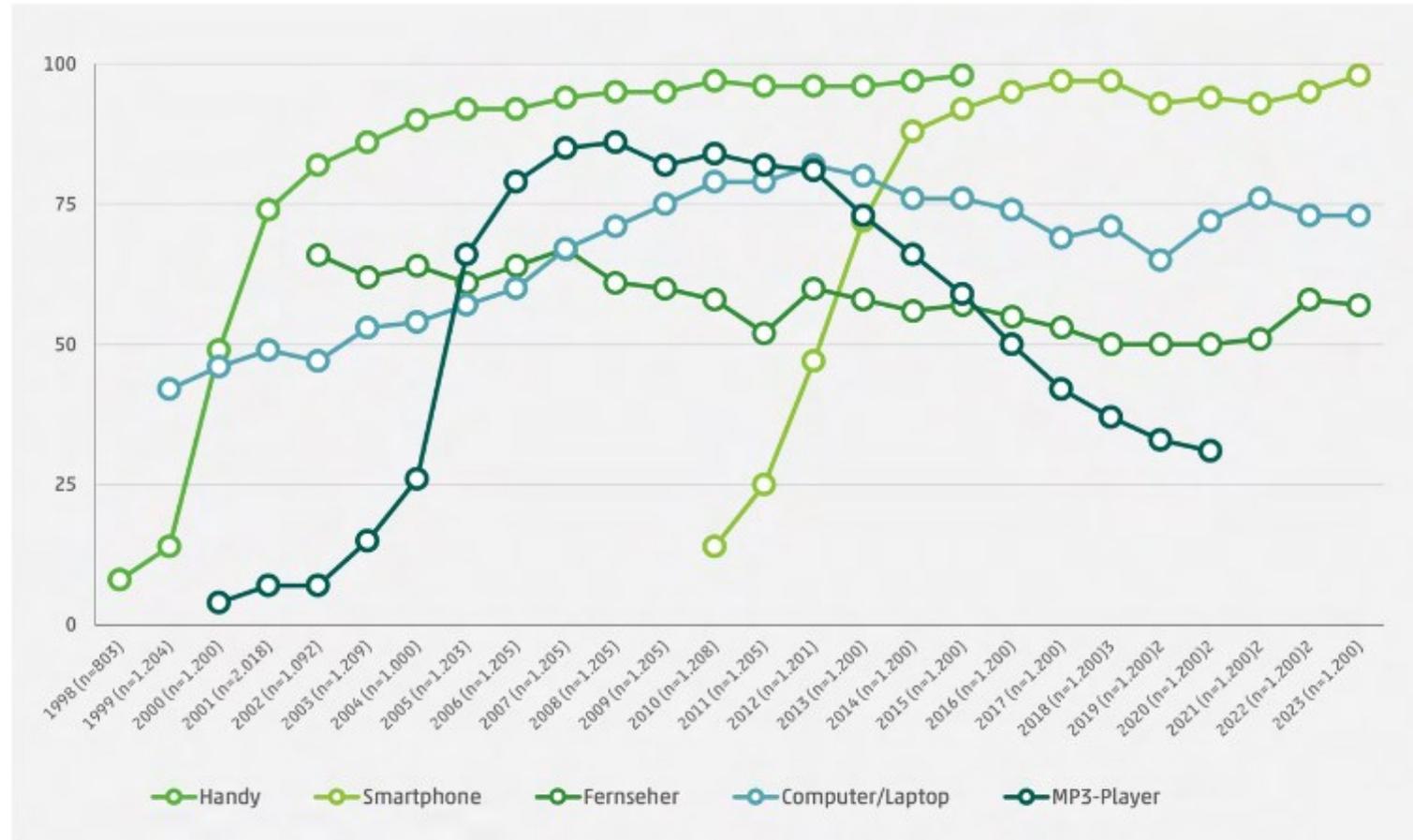
Digital(e)

Medien



verbunden mit einem Zugang
zum Internet

Gerätebesitz Jugendlicher 1998 – 2023



Quelle: JIM 1998–2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten



Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2013 – 2023

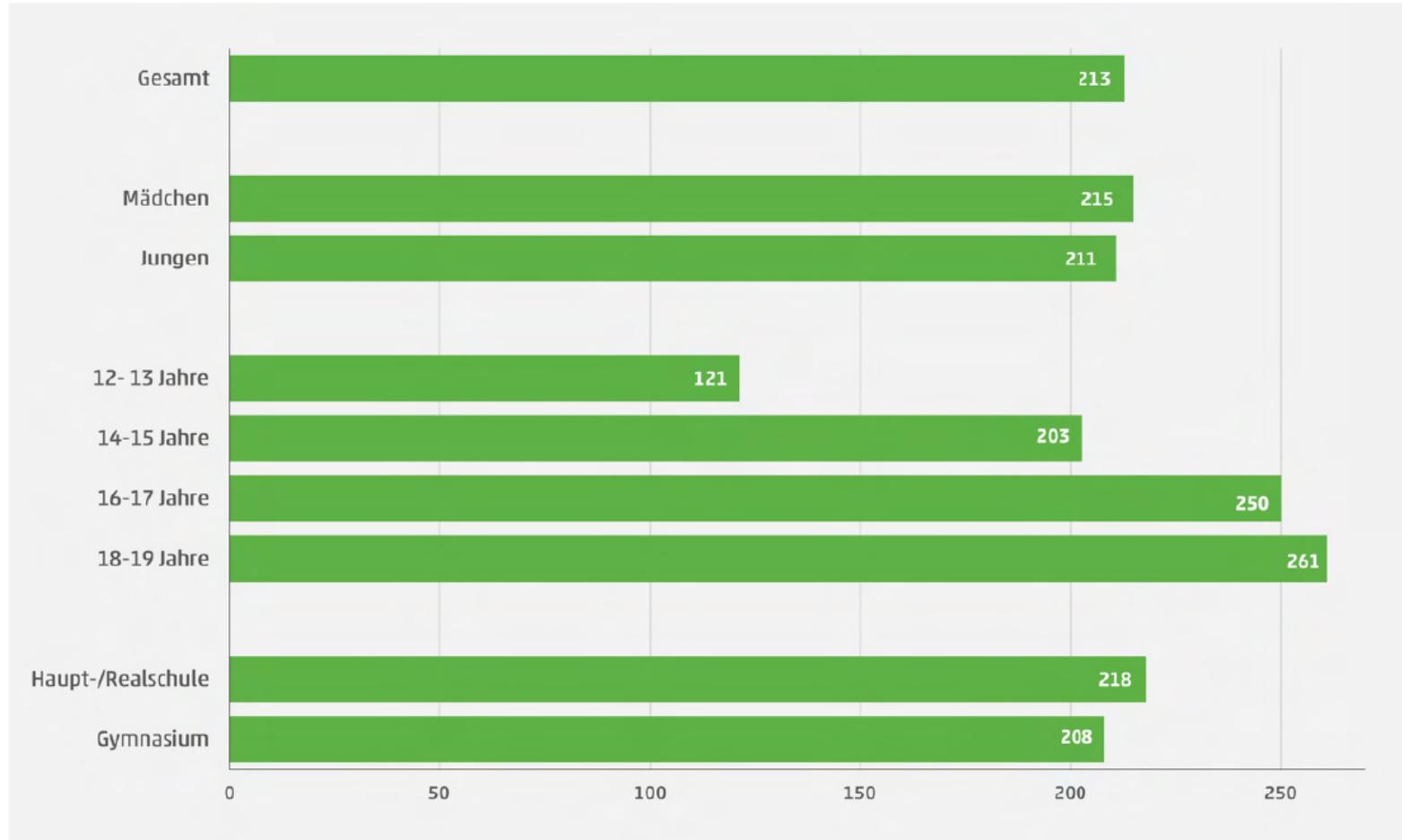


Quelle: JIM 2013–JIM 2023, Angaben in Minuten; Basis: alle Befragten, n=1.200





Durchschnittliche tägliche Bildschirmzeit am Smartphone



Quelle: JIM 2023, Angaben in Minuten, Basis: Befragte, die ihre Bildschirmzeit überprüfen n=510



1. WAS MEINEN WIR, WENN WIR VOM „VIRTUELLEN“ SPRECHEN?

Ordnung von drei
zentralen Begriffen

Sozial(e)

Digital(e)

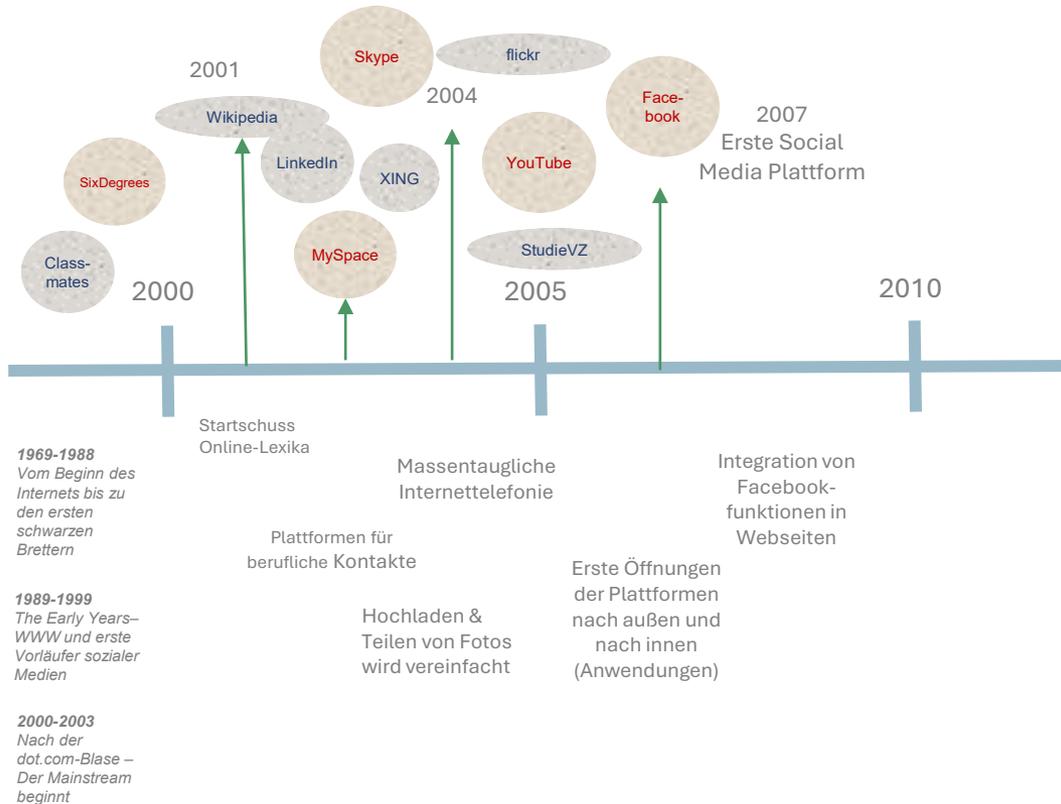
Medien





1. WAS MEINEN WIR, WENN WIR VOM „VIRTUELLEN“ SPRECHEN?

Ordnung von 3 zentralen Begriffen



Web 2.0 (O'Reilly 2005)

Das Internet als Plattform und Mitmach-Internet (Auswahl)

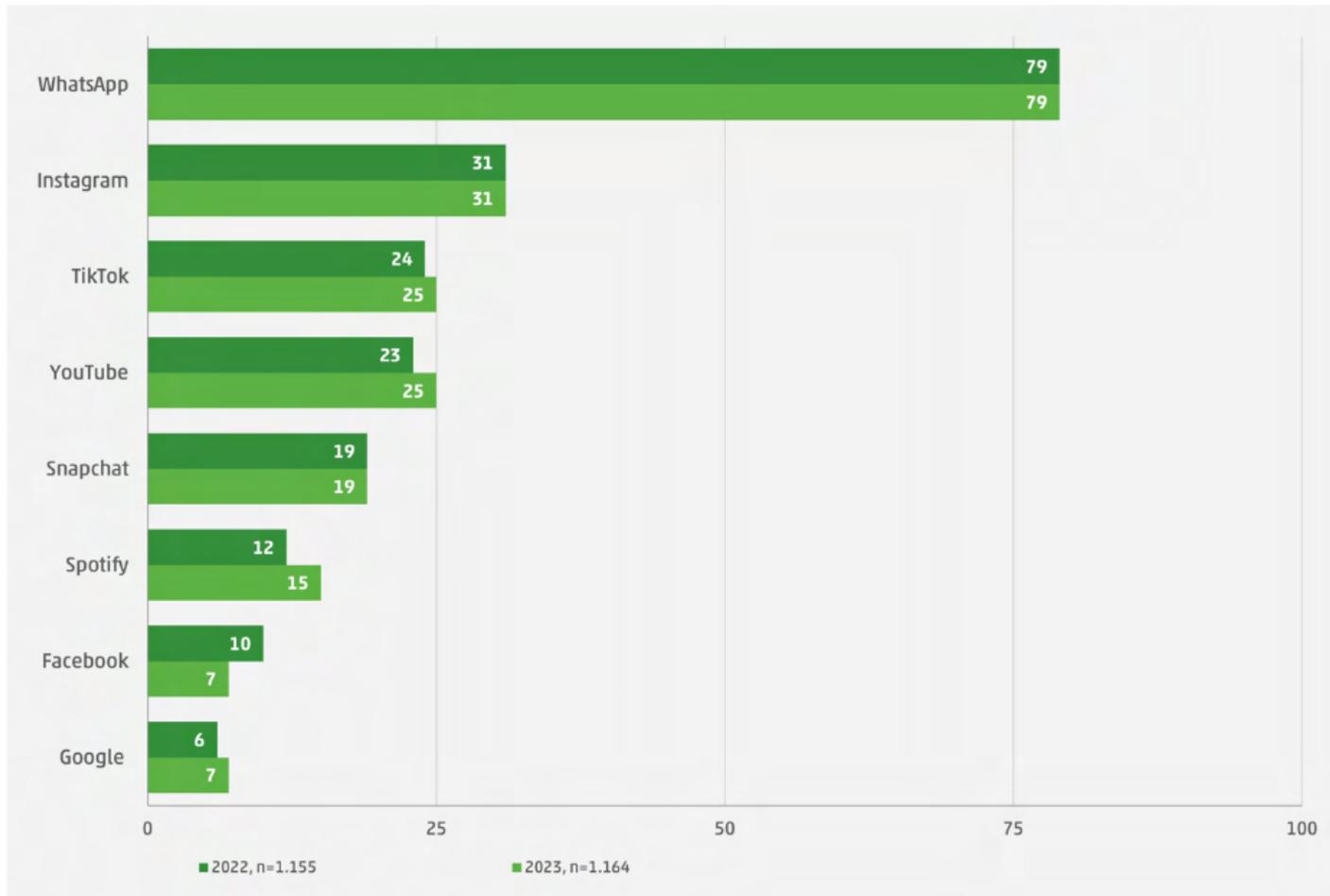
- Partizipation (UTC)
- Services, keine abgepackte Software
- Software über Gerätegrenzen hinweg (z.B. Cloud)
- Nutzbarmachen der kollektiven Intelligenz (#)
- Daten lassen sich neu mischen und transformieren (Daten als Wert)
- U.a.





Wichtigste Apps 2023 – Vergleich 2022

– bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe –



Quelle: JIM 2022, JIM 2023, Angaben in Prozent, Nennung ab 3 Prozent (Gesamt), Basis: Befragte, die ein Handy/Smartphone besitzen





1. WAS MEINEN WIR, WENN WIR VOM „VIRTUELLEN“ SPRECHEN? Ordnung von 3 zentralen Begriffen

Cyberlife IV 2022: 100



n=3.011; Angaben in %; summierte Werte von 4+5 (Skala: 1=trifft überhaupt nicht zu bis 5=trifft voll und ganz zu)



1. WAS MEINEN WIR, WENN WIR VOM „VIRTUELLEN“ SPRECHEN? Potentiale

Identitätsbildung

- Funktionen der Selbstpräsentation und Identitätsmanagement können Identitätsbildung fördern

Soziale Kontakte

- Pflege existierender Beziehungen und Knüpfen neuer Kontakte
- Abnehmender Raumwiderstand in der Kommunikation mit Freunden
- sowohl emotionaler Beziehungen (strong ties) oder
- zu Institutionen und Beratungsstellen (weak ties)

Information

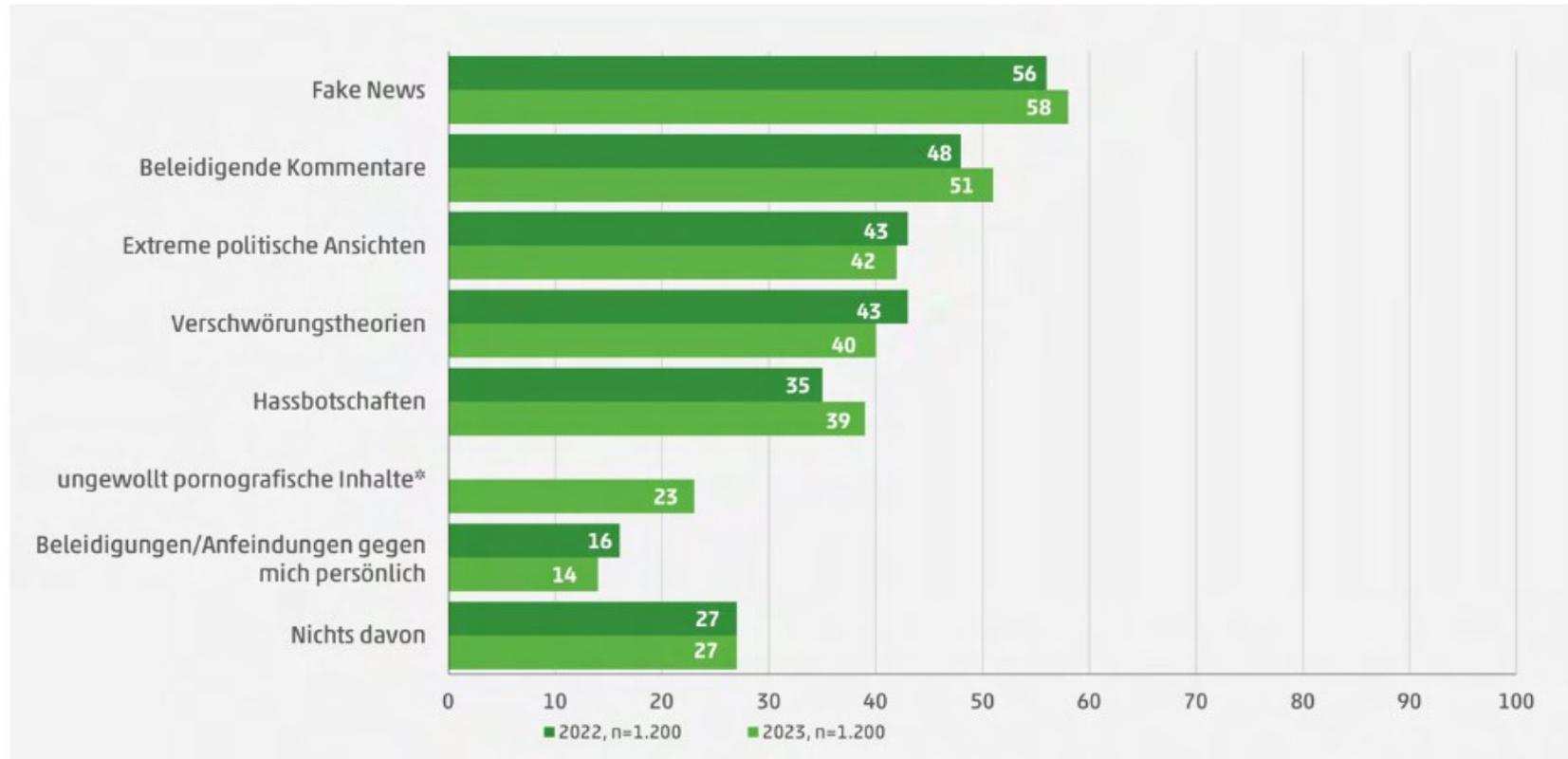
- das Suchen, Auffinden und Teilen von Informationen ist einfacher denn je: journalistisch aber auch problemlösungsorientiert, gruppenbezogen oder themenspezifisch

Teilhabe & Partizipation

- durch erweiterte Möglichkeit Inhalte zu gestalten und zu verbreiten
- Erhöhung der Teilhabe z.B. an politischen Diskussionen
- Schnelle Vernetzung, Interessensvertretung und Mobilisierung mgl.

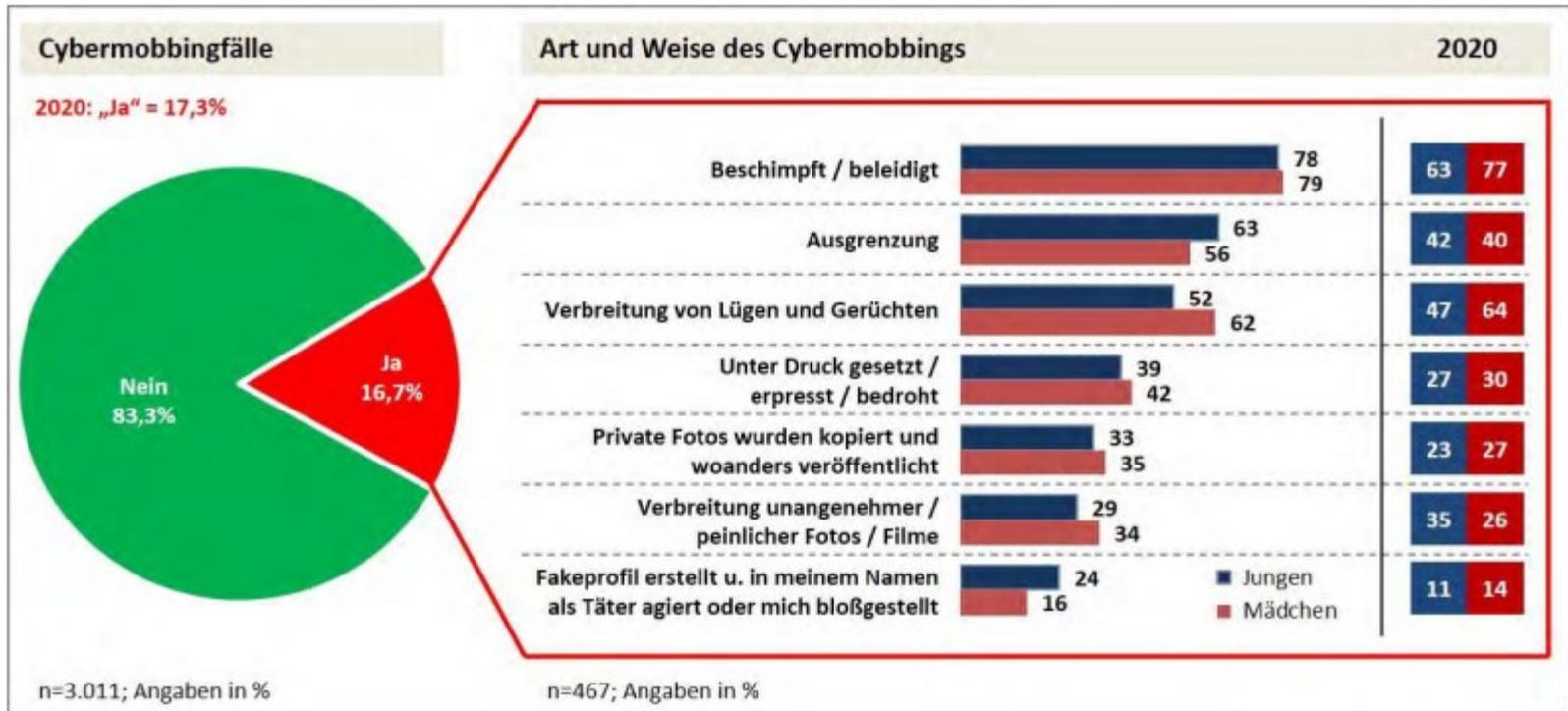


Mir sind im letzten Monat im Internet begegnet:



Quelle: JIM 2022, JIM 2023, *2022 nicht abgefragt, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten

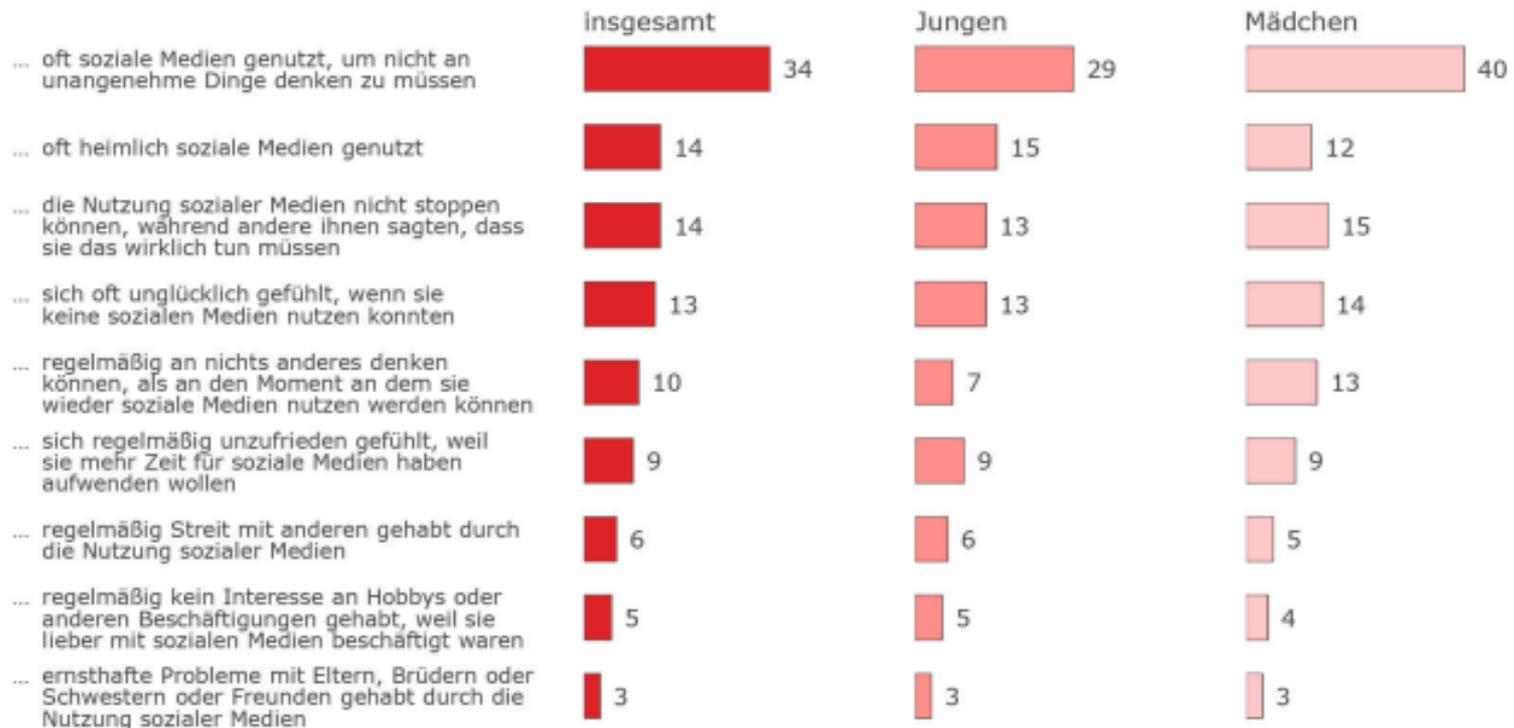






Auswirkungen der Social Media-Nutzung

Es haben im vergangenen Jahr ...



Basis: Nutzer sozialer Medien

Angaben in Prozent





1. WAS MEINEN WIR, WENN WIR VOM „VIRTUELLEN“ SPRECHEN? Risiken

Identitätsbildung

- *ausgerichtet am Idealselbst (Verzerrungen)*
- *unregulierte Veröffentlichung (& Speicherung) personenbezogener Daten*
- *Filterblasen – Zusammenspiel von Algorithmen und persönlicher Kontrollmechanismen*
- *Sucht, Eskapismus, psychische Folgen (manipulative Strategien /Algorithmen zur Beeinflussung der Nutzungsdauer)*

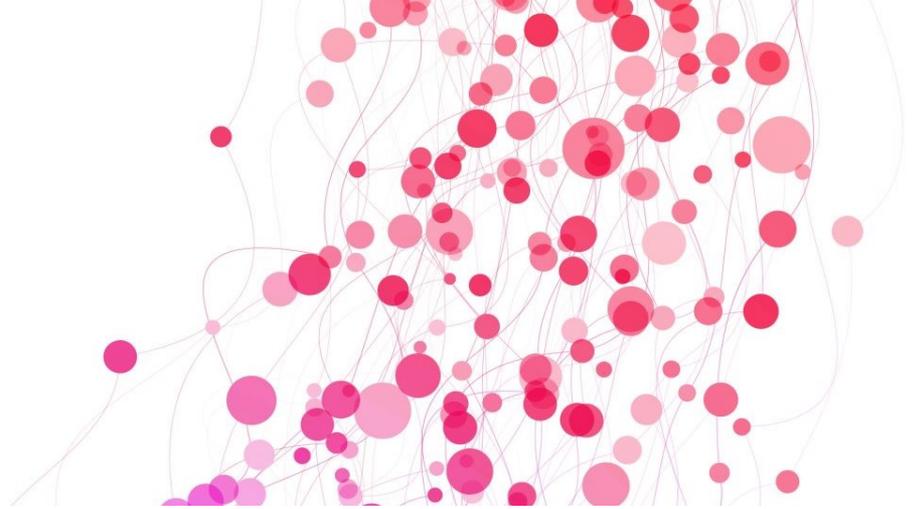
Soziale Kontakte

- *Cyber – Mobbing und soziale Exklusion*
- *Risiken durch Massentrends (Challenges, Hotspots, u.a.)*
- *viel Macht in den Händen weniger (Beeinflussung vieler durch wenige #Influencer:innen)*

Information & Teilhabe

- *Bevorzugung polarisierender Inhalte (manipulative Strategien/Algorithmen zur Beeinflussung der Nutzungsdauer)*
- *Möglichkeiten des Missbrauchs für Falschinformationen, Verherrlichung demokratiefeindlicher und gewaltverherrlichender*
- *Beschränkung offener Information&Innovation (Monopolisierung, Übernahmen, Copy Cat)*
 - > *mangelnde Einsicht in Selektionsprozesse*
 - > *viel Macht in den Händen weniger (Beeinflussung vieler durch wenige #Influencer:innen)*
- *Ungleichheit bei technischen Rahmenbedingungen und Zugängen*





...UND WARUM SCHEINT UNS DIE VERTIEFTE AUSEINANDERSETZUNG RELEVANT?

Als **virtuelle Welt** wird die Darstellung und gleichzeitige Wahrnehmung der Gesamtheit einer Welt von Objekten einer **scheinbaren Gegenständlichkeit** im dreidimensionalen Raum in einer in Echtzeit computer-generierten, interaktiven virtuellen Umgebung bezeichnet.

Wikipedia

Mit Blick auf Zahlen zur Dauer des Aufenthaltes in den Sozialen Medien: Wenn wir uns nicht mit den virtuellen Räumen beschäftigen, **verpassen wir 50, 60, 70% des Aktionsradius** von Jugendlichen

2. VIRTUELLE RÄUME – HERAUSFORDERUNGEN FÜR DIE PLANUNG



2. VIRTUELLE RÄUME – HERAUSFORDERUNGEN FÜR DIE PLANUNG

Warum sprechen wir von virtuellen Räumen?

- **Neue Sphären:** definiert, gestaltet und genutzt
- Virtuelle Räume sind für Kinder und Jugendliche kommunikative **Begegnungs- und Aktionsräume**, in denen Gefühlswelten, Alltagsprobleme und Lebensentwürfe verhandelt werden
- Sie überlagern sich mit analogen **Kommunikationsstrukturen**.
- Durch die Nutzung von Smartphones und Internet **fließen Medien- und Alltagshandeln ineinander**

(Burgstaller et al. 2020)





2. VIRTUELLE RÄUME – HERAUSFORDERUNGEN FÜR DIE PLANUNG

Was macht virtuelle Räume aus?



haptisch nicht
zugängliche **Räume**

territorial
ungebundene
Räume



Parallelität von
Kommunikation

„Breitband-
kommunikation“



Mehr **Fantasie** u.
Interpretation in einer
entgrenzten Welt

Reduktion der
Sinneseindrücke





2. VIRTUELLE RÄUME – HERAUSFORDERUNGEN FÜR DIE PLANUNG

Was ist das **Besondere** an virtuellen Räumen aus Planungssicht?

- der digitale Raum ist einerseits **allgemein verfügbar** – andererseits ist er **entgrenzt und entzieht sich** den Systemen der analogen Welt
- Während der analoge Raum (und die Gestaltung in ihm) durch **vielfältige Normierungen und Gesetzgebungen** strukturiert sind – kommen kommunale Akteure im digitalen Raum von Außen in einen Bereich, der durch Praxis gewachsen ist und versuchen (erst) Normierungen hereinzutragen.

„Für klassische Planungslogiken kaum auszuhalten“



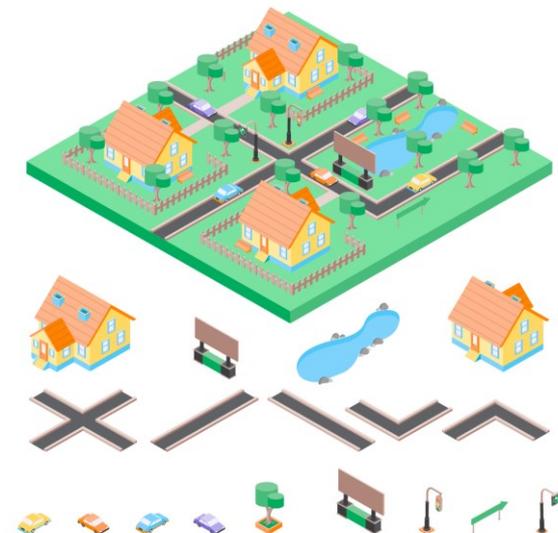


2. VIRTUELLE RÄUME – HERAUSFORDERUNGEN FÜR DIE PLANUNG

Gegensatz? Fluidier individueller Sozialraum vs. Planungsraum



CITY MAP CREATOR

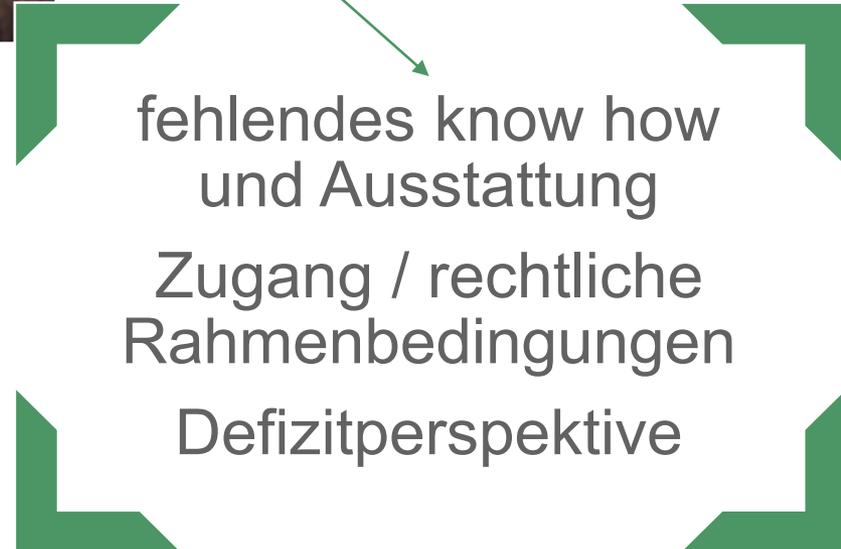
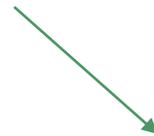




2. VIRTUELLE RÄUME – HERAUSFORDERUNGEN FÜR DIE PLANUNG



was uns beschäftigt?



Diskrepanz?



Auftrag?

Zielgruppen?



2. VIRTUELLE RÄUME – HERAUSFORDERUNGEN FÜR DIE PLANUNG

„Der Ort des selbstverständlichen Sehens und Gesehenwerdens – die Straße – ist der Straßensozialarbeit abhandengekommen. [...] Dabei muss sie sich – wie schon immer – auf die Kommunikationskultur ihrer AdressatInnen einlassen, d. h. mobil und flexibel kommunizieren, verschiedene Medien parallel nutzen, kurzfristige Interaktionen ermöglichen, in Fantasy- und Spielwelten unterwegs sein.“





An dieser Stelle...

erst einmal Nachfragen, Anmerkungen und Ergänzungen!

1. Wie schauen Sie auf den virtuellen Nahraum von Kindern und Jugendlichen: eher auf die Potentiale oder die Risiken?

2. Inwiefern würden Sie der These einer Diskrepanz zwischen Auftrag und Realität der Planung zustimmen?

3. Wo gibt es Herausforderungen, die Sie ergänzen würden – oder aber auch bereits andere Erfahrungen?

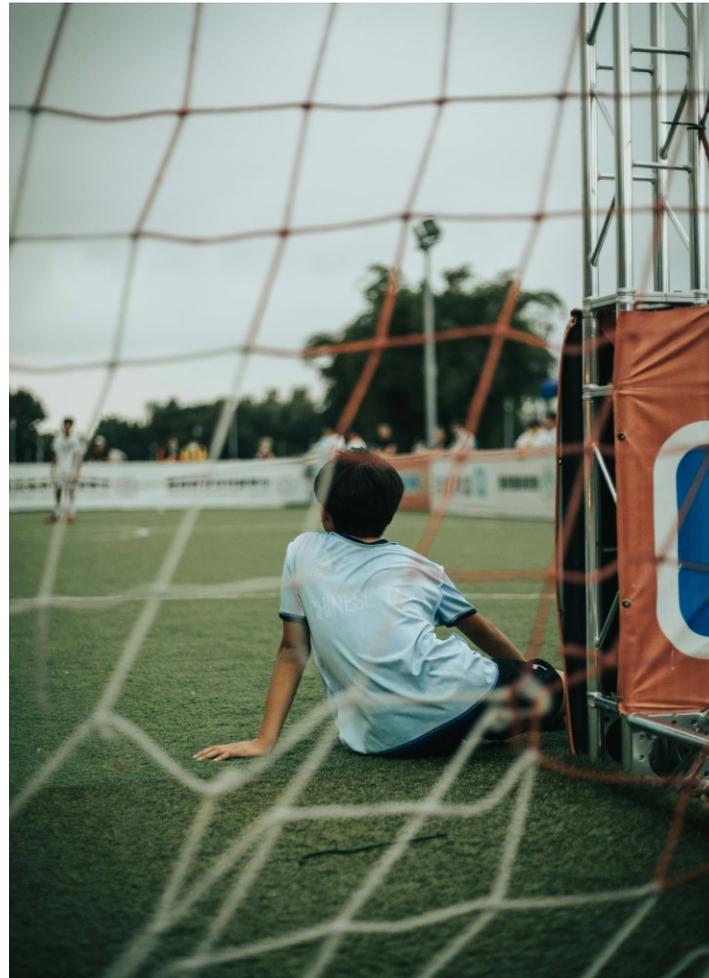


3. VIRTUELLE RÄUME – EIN „NEUER“ RAUMZUGANG?



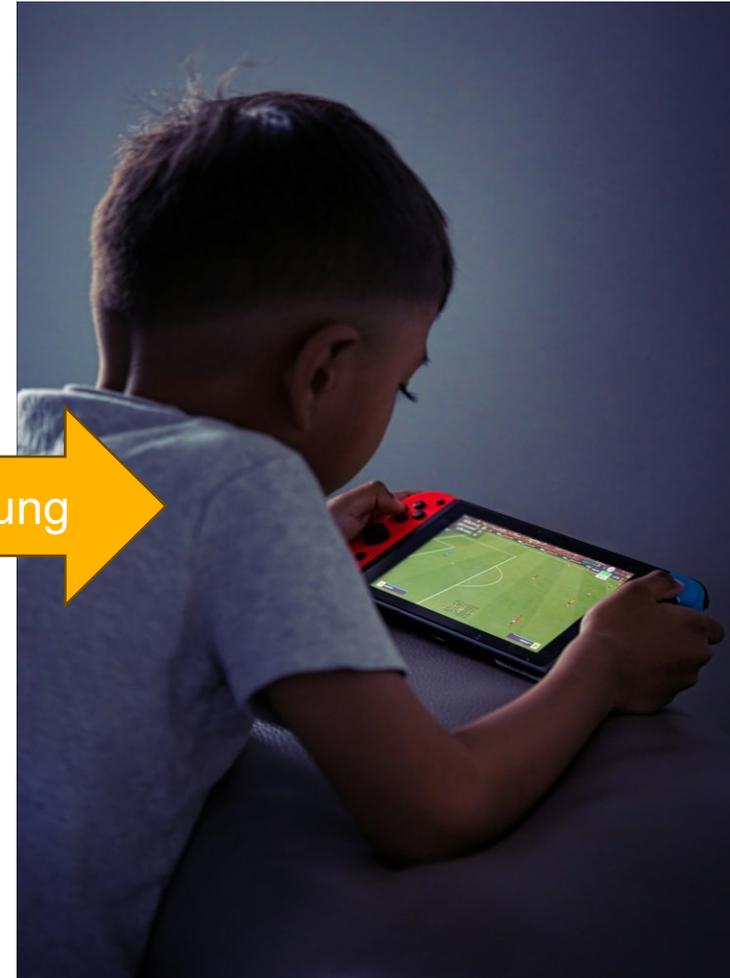


3. VIRTUELLE RÄUME – EIN „NEUER“ RAUMZUGANG?





3. VIRTUELLE RÄUME – EIN „NEUER“ RAUMZUGANG?



Der virtuelle Nahraum von Kindern und Jugendlichen

Bildquelle: <https://unsplash.com/de>

01.07.2024

Hochschule Landshut | Kommune 360°



3. VIRTUELLE RÄUME – EIN „NEUER“ RAUMZUGANG?

Der Absolute Begriff von Raum



Der Raum wird als
Behälter oder Container
begriffen.

- durch klare Grenzen kann in zugehörig und nicht-zugehörig unterschieden werden

3. VIRTUELLE RÄUME – EIN „NEUER“ RAUMZUGANG?

Der Absolute Begriff von Raum



Der Raum wird als **Behälter oder Container** begriffen.

- durch klare Grenzen kann in zugehörig und nicht-zugehörig unterschieden werden
- unabhängig vom Handeln, Körper und Menschen

3. VIRTUELLE RÄUME – EIN „NEUER“ RAUMZUGANG?

Der Absolute Begriff von Raum



Der Raum wird als **Behälter** oder **Container** begriffen.

- durch klare Grenzen kann in zugehörig und nicht-zugehörig unterschieden werden
- unabhängig vom Handeln, Körper und Menschen
- Inhalte können entfernt werden, ohne den Raum zu beeinflussen



3. VIRTUELLE RÄUME – EIN „NEUER“ RAUMZUGANG?

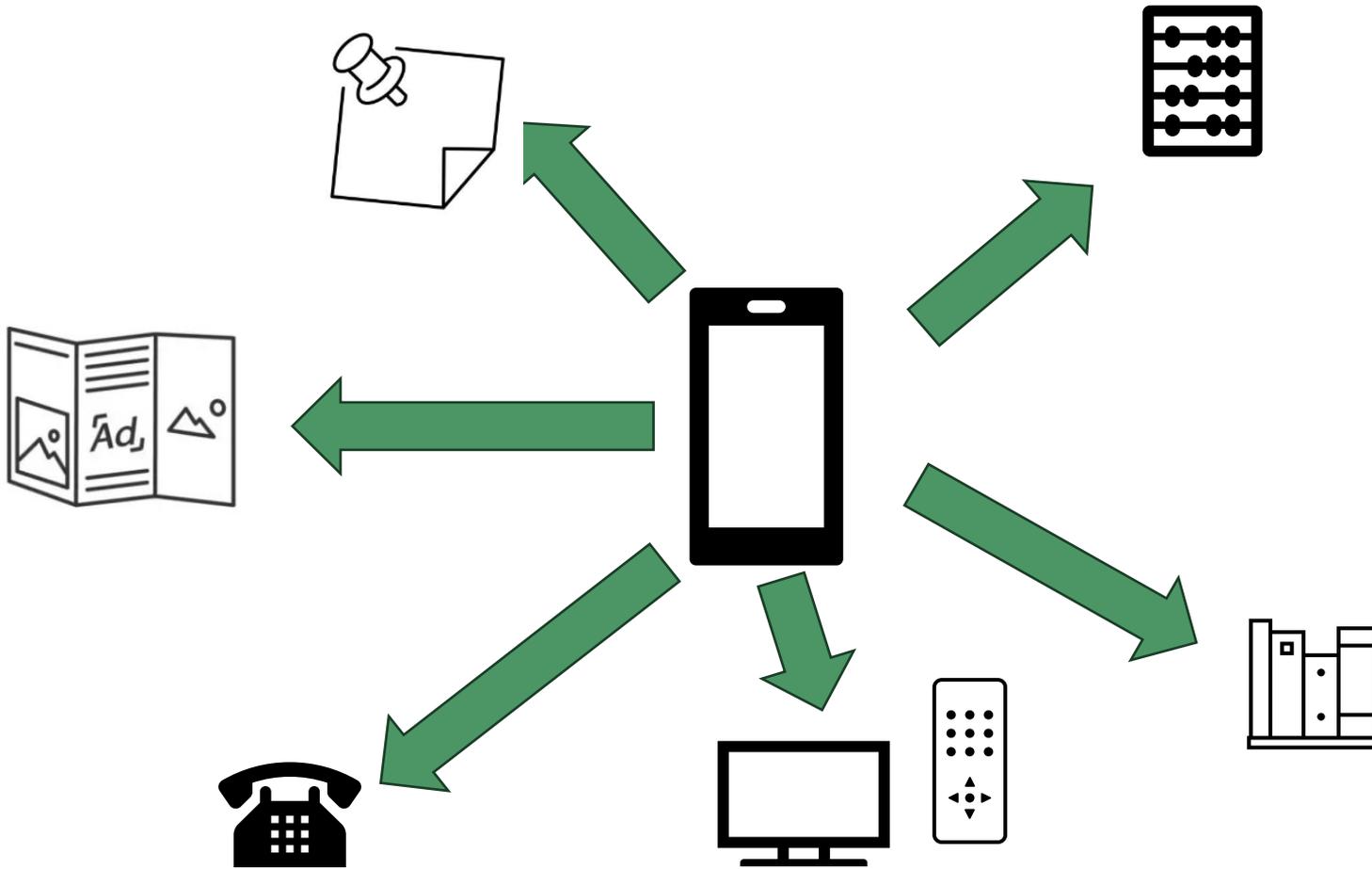
Bilder des „Virtuellen“ in Gesellschaft & pädagogischer Praxis





3. VIRTUELLE RÄUME – EIN „NEUER“ RAUMZUGANG?

Bilder des „Virtuellen“ in Gesellschaft & pädagogischer Praxis



3. VIRTUELLE RÄUME – EIN „NEUER“ RAUMZUGANG?



Raumverständnis nach Benno Werlen

Handlungs- statt Raumzentrierung

- das Räumliche wird als Dimension des Handelns gesehen, nicht umgekehrt
- Virtuelle Räume entstehen durch das Handeln von Individuen und werden in einer nicht zu definierenden Community konstituiert.
- **Unsere Perspektive:** Raum als **Produkt sozialer Praxis** statt Raum als möglichst bedarfsorientierter Container für sozialer Praxis. Virtuelle Sozialräume sind gesellschaftliche Produkte und Sphären unseres Handelns – **analog zum analogen Raum!**

3. VIRTUELLE RÄUME – EIN „NEUER“ RAUMZUGANG?

Ansatz nach Martina Löw



Über Wahrnehmung sowie Erinnerungs- und Vorstellungsprozesse werden soziale Güter und Menschen zu Räumen mit bestimmten Bedeutungen

3. VIRTUELLE RÄUME – EIN „NEUER“ RAUMZUGANG?

- ✓ die analoge und digitale Welt sind nicht als voneinander abgegrenzt zu sehen (wechselseitige Beeinflussung und Durchdringung).
- ✓ **Sowohl-als-Auch-Perspektive und Überwinden der binären Trennung von digitaler und analoger Welt!**



4. ABLEITUNG FÜR PLANUNG – IDEEN UND VORSCHLÄGE



4. ABLEITUNG FÜR PLANUNG – IDEEN UND VORSCHLÄGE



THEMEN ↪ PROJEKTE AUS DER PRAXIS

GEMEINSAM KOCHEN & BASTELN ÜBER INSTAGRAM



Das Jugendzentrum Reduit Mainz-Kastel
geht live – und zwar auf Instagram.

#DIGITALE JUGENDARBEIT, #INSTAGRAM, #OFFENE JUGENDARBEIT,
#VIDEO



digitale Jugendarbeit

- Mischform von analogen und digitalen Angeboten
- flexible Beratungsplattformen und neue Kommunikationsflüsse
- überregionale Teamberatung



4. ABLEITUNG FÜR PLANUNG – IDEEN UND VORSCHLÄGE

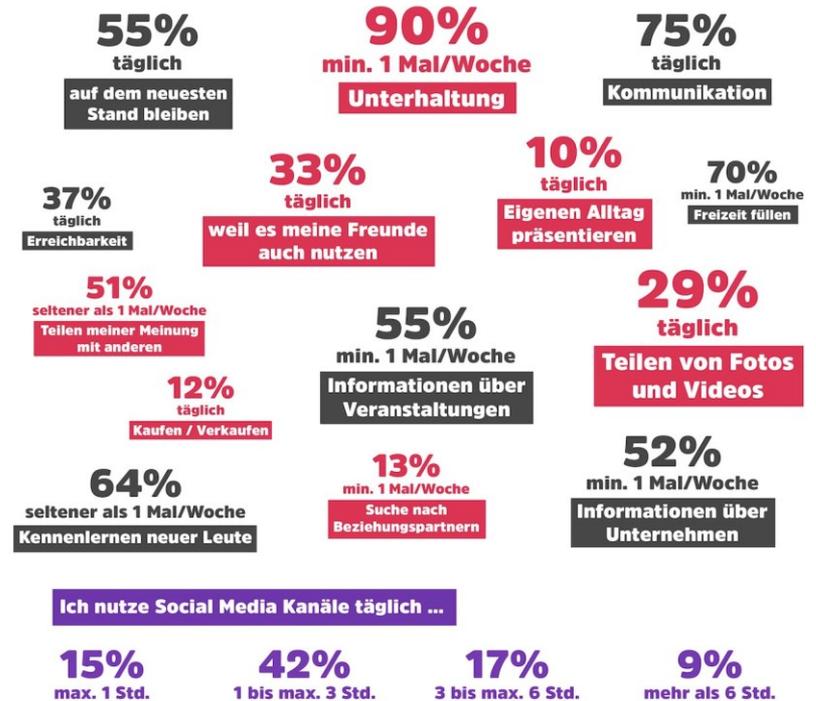
„Was es demnach braucht, ist ein Verständnis von Raum als Produkt sozialer Praxis, dass zudem von einer **Verflechtung virtueller und realweltlicher Dimensionen von Raum** ausgeht [...]“

Schwerthelm 2021

Wie denken (und erfassen) wir den digitalen Raum und den analogen Raum zusammen als Sozialraum von Kindern und Jugendlichen?

Wozu und Wie oft

nutzt du soziale Netzwerke bzw. Social Media?



ARGE Jugend e.V. in Graz 2017





4. ABLEITUNG FÜR PLANUNG – IDEEN UND VORSCHLÄGE

- Jugendarbeit hat keine Kompensationsfunktion für digitale Welten (Wodtke 2009).
- Nicht die Auswirkungen von Medien auf die analoge Welt sollten ergründet, sondern Bedingungen und Strukturen neuer, virtueller Aneignungsprozesse verstanden und eingebunden werden (Tillmann 2010).
- Aufgabe: **Brücken zwischen analogen und digitalen Welten schlagen (dort wo Teilhabe, Beteiligung und bedarfsgerechte Planung angestrebt wird)**



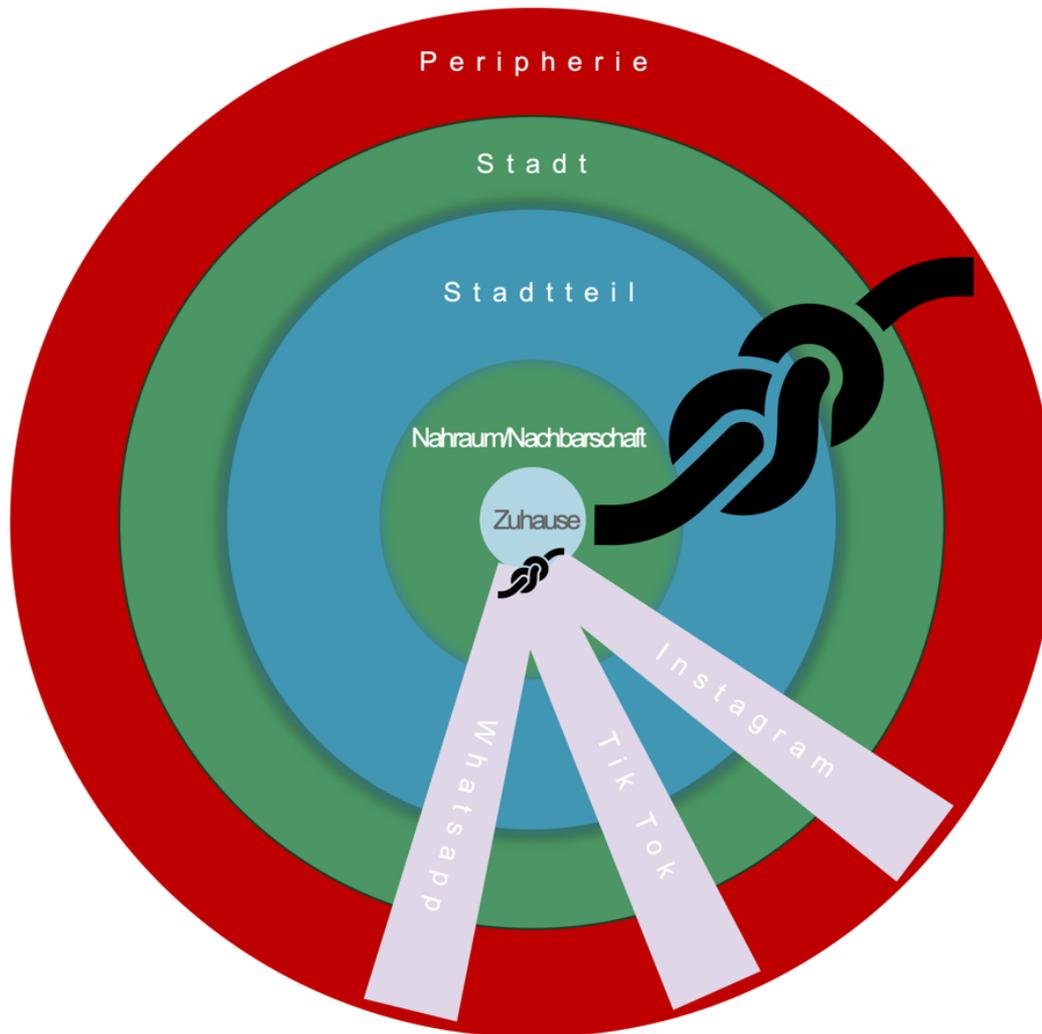
4. ABLEITUNG FÜR PLANUNG – IDEEN UND VORSCHLÄGE



Sozialraumorientierung: Blick auf das soziale, materielle und institutionelle Umfeld
<Fall im Feld>



4. ABLEITUNG FÜR PLANUNG – IDEEN UND VORSCHLÄGE

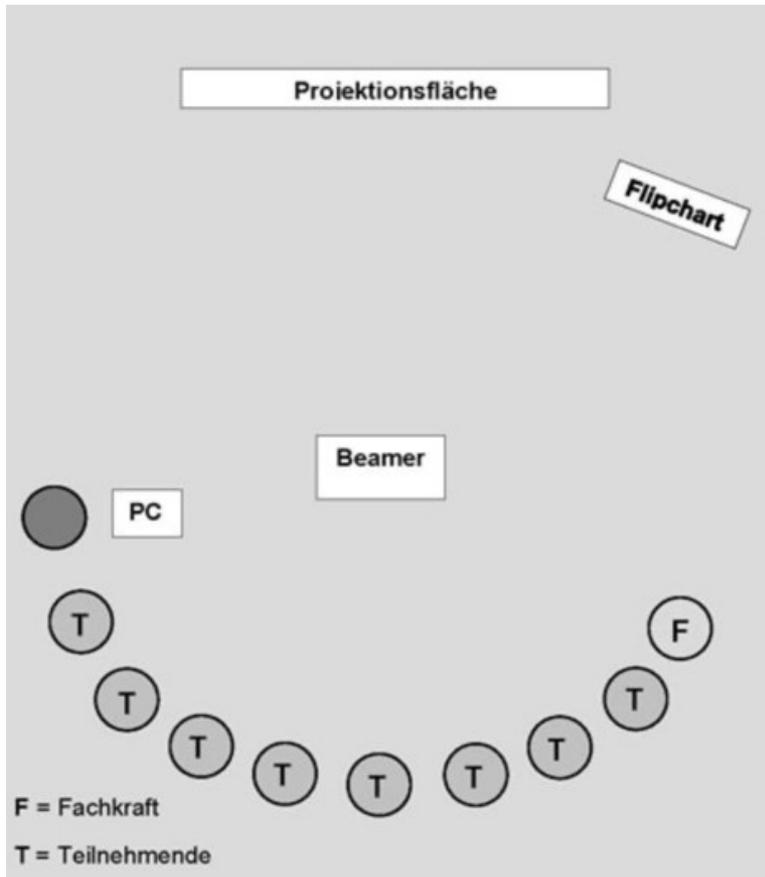


Beispiel 1: Neue Netzwerkkarten?

- Neue Analyseebenen und Bezugsebenen
- **Aus Sicht der Sozialraumorientierung: Neue Ressourcen im virtuellen Raum! Neue Perspektive auf den sog. Willen und Aktivierungsprozesse**



4. ABLEITUNG FÜR PLANUNG – IDEEN UND VORSCHLÄGE



Scheibe 2020

Beispiel 2: Online-Begehungen

- Erkundung von Online-Orten versteht sich als Weiterentwicklung der Stadtteilbegehung
- in gemeinsamen Suchbewegungen und in kommunikativen Prozessen werden die Erfahrungen und Wirkungen der Online-Nutzung gemeinsam erkundet (Analyse von Profilbildung, Aneignungsprozessen)



LITERATUR & QUELLEN





LITERATUR & QUELLEN

bidt – Bayerisches Forschungsinstitut für Digitale Transformation, URL: <https://www.bidt.digital/glossar/digitalisierung/>, Datum des Zugriffs: 24.05.2024

Beitzinger, F., Leest U., Süß (2022): Cyberlife IV. Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr. Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern, Bündnis gegen Cybermobbing e.V.

Brock, Johannes (2017): Hybride Streetwork. In: sozialraum.de (9) Ausgabe 1/2017. URL: <https://www.sozialraum.de/hybride-streetwork.php>, Datum des Zugriffs: 19.06.2024

Burgstaller, Petra, Marlene Fuchs und Pamela Heil (2020): „Gemma online!“ – Digitale Kinder- und Jugendarbeit im Verein Spektrum in Salzburg.

In: sozialraum.de (12) Ausgabe 1/2020. URL: <https://www.sozialraum.de/gemma-online.php>, Datum des Zugriffs: 19.06.2024

BUXBAUM-CONRADI, BJÖRN (2022): Was sind digitale Medien? 4 Kategorien, die man kennen sollte, URL:<https://www.teamnext.de/blog/was-sind-digitale-medien/>, Datum des Zugriffs: 20.05.2024

DAK-Gesundheit (Hrsg, 2017): WhatsApp, Instagram und Co. – so süchtig macht Social Media. DAK-Studie: Befragung von Kindern und Jugendlichen zwischen 12 und 17 Jahren

Decker, Alexander, Der Social-Media-Zyklus: Schritt für Schritt zum systematischen Social-Media-Management im Unternehmen, Springer Fachmedien Wiesbaden 2022

Kersting, V. (2017). Soziale Stadt: Über Armut und die begrenzte Reichweite von Quartierspolitik. urbanLab Magazin, Bd. 2, H.- 2, 44–47.

Löw, M. (2001): Raumsoziologie. Frankfurt am Main, Suhrkamp

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest c/o Landesanstalt für Kommunikation (LFK) (Hrsg, 2023): JIM-Studie 2023.Basisuntersuchung zum Medienumgang12- bis 19-Jähriger, Stuttgart

Meki - Medienkindergarten.Wien, URL: <https://medienkindergarten.wien/medienpaedagogik/infothek>, Datum des Zugriffs: 21.05.2024





LITERATUR & QUELLEN

Pürer, Heinz (2014): Publizistik und Kommunikationswissenschaft. Ein Handbuch, UTB, Stuttgart, 2. Auflage

O'Reilly, T. ((2005) What Is Web 2.0 Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software (Stand: 16.05.2021), URL: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>, Datum des Zugriffs: 23.05.2024

Schwerthelm, Annkathrin (2021): Sozialraum ist veränderlich, sein Verständnis sollte es ebenfalls sein. In: sozialraum.de (13) Ausgabe 2/2021. URL: <https://www.sozialraum.de/sozialraum-ist-veraenderlich-sein-verstaendnis-sollte-es-ebenfalls-sein.php>, Datum des Zugriffs: 19.06.2024

Tillmann, Angela (2010): Virtuelle Erfahrungsräume: Über das Verhältnis von Medien und Raum. In: sozialraum.de (2) Ausgabe 2/2010. URL: <https://www.sozialraum.de/virtuelle-erfahrungsraeume.php>, Datum des Zugriffs: 19.06.2024

Tillmann, A., Hugger, KU. (2014). Mediatisierte Kindheit – Aufwachsen in mediatisierten Lebenswelten. In: Tillmann, A., Fleischer, S., Hugger, KU. (Hrsg.) Handbuch Kinder und Medien. Digitale Kultur und Kommunikation, vol 1. Springer VS, Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-531-18997-0_2

Werlen, B. (2005): Raus aus dem Container. In: Projekt Netzwerke im Stadtteil (Hrsg.): Grenzen des Sozialraums. Kritik eines Konzepts – Perspektiven für Soziale Arbeit. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 15-37.

Werlen, B. (2008): Sozialgeographie: Eine Einführung, Stuttgart; , UTB, überarb. u. erw. Auflage

Wodtke, Christina (2009): Virtuelle Räume und Aneignungspraktiken – Ergebnisse einer empirischen Erhebung zum Mediennutzungsverhalten von jungen Menschen. In: sozialraum.de (1) Ausgabe 1/2009. URL: <https://www.sozialraum.de/virtuelle-raeume.php>, Datum des Zugriffs: 19.06.2024

Spatscheck, Christian, Wolf-Ostermann, Karin (2023), Sozialraumanalysen: Ein Arbeitsbuch für soziale, gesundheits- und bildungsbezogene Dienste, Stuttgart; , UTB, 2. aktual. Auflage

Universität Erfurt, URL: <https://www.uni-erfurt.de/forschung/aktuelles/news/news-detail/prof-benno-werlen-in-die-weltakademie-fuer-kunst-und-wissenschaft-berufen>), Datum des Zugriffs: 19.06.2024

