GEISTESWISSENSCHAFTEN

Studylab

CINDY GRESSELMEYER

REALE VIRTUALITÄT ALS HERAUSFORDERUNG FÜR DIE PRAKTISCHE JUGENDARBEIT

VIRTUELLE SOZIALISATIONSSPUREN JUNGER MENSCHEN

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

Impressum:

Copyright © 2017 Studylab

Ein Imprint der GRIN Verlag, Open Publishing GmbH

Druck und Bindung: Books on Demand GmbH, Norderstedt, Germany

Coverbild: GRIN | Freepik.com | Flaticon.com | ei8htz

Cindy Gresselmeyer

Virtuelle Sozialisationsspuren junger Menschen

Reale Virtualität als Herausforderung für die praktische Jugendarbeit

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung 6

1 Einleitung – Virtual Reality und Jugendarbeit 7

1.1 Begriffsklärung: Virtuelle Realitäten - Cyberspace - Scheinraum 11

1.2 Begriffsklärung: Annehmende Grundhaltung - Innere Haltung / Einstellung – Vorurteile 16

2 Medienkritik – aufgezeigt an Akteuren der Jugendarbeit 23

2.1 Tendenzen der Medienkritik und die Kritik an diesen 23

2.2 Stimmungsbild unter Akteuren der Jugendarbeit 26

3 Vom Werden des Menschen – wo und wie geschieht das? 38

3.1 Der Raum – was ist das? 39

3.2 Wie findet man in den Raum hinein? - Sozialökonomie, das Konzept der Raumaneignung ausgehend von Leontjew (1973) bis in den Cyberspace 40

3.3 Raumaneignung / Raumvorstellung und Medienhandeln 43

3.4 Hineinfinden in die Gesellschaft, betrachtet durch die Brille der Sozialisationsforschung 47

3.5 Hineinfinden in die Gesellschaft durch und mit Medien - Mediensozialisation 51

3.6 Jugendkulturen heute: Ticken alle *gleich* im digitalen Rythmus? 60

4 „Look up“ und die Bedeutung der Kommentarfunktion bei Youtube 63

4.1 Kommentare – Verschriftlichung der Eindrücke einer Rezeption von user generated content 64

4.2 Die Tradition des Interpretierens und Kommentierens – von der Thora zu YouTube 65

4.3 Kommentare - Gedanken der User über die Qualität des virtuellen Lebens 67

5 Christlich motivierte Jugendarbeit – Handy als Kulturgut mit religiösen Kapazitäten 75

5.1 Begriffsklärung: Was ist Religion? 75

5.2 Religion in Medien 77

6 Fazit 80

7 Literaturangaben 84

Bücher 84

Aufsätze, Kapitel in Büchern: 89

Bibelübersetzung 94
Lexikas 94
Online Artikel 94
Internet-Links 96
Zeitschriften 98
8 Anhang 99
8.1 Anhang 1: Erhebung eines Stimmungsbildes 99
8.2 Anhang 2: Versendeter Fragebogen 99
8.3 Anhang 3: Frage 1 100
8.4 Anhang 4: Frage 2 102
8.5 Anhang 5: Frage 3 105
8.6 Anhang 6: Frage 4 108
8.7 Anhang 7: Frage 5 111

Vorbemerkung

Alle Zitate, Kommentare und Antworten resultierend aus der Befragung wurden wortgetreu übernommen, das schließt die jeweils gültige Form der Rechtschreibung, sowie Rechtschreib- und Tippfehler ein. Zitate und Kommentare sind durch Anführungszeichen deutlich gemacht; Zitate zudem mit den entsprechenden Literaturangaben versehen. Längere Zitate sind eingerückt und kursiv abgebildet, damit der Anteil an übernommenen Gedankengängen deutlich erkennbar ist. Kürzere Zitate oder nicht vollständige, einen Satz ergänzende Zitate sind nicht auf diese Weise deutlich gemacht, um den Lesefluss nicht zu stören.

Hinzufügungen werden in eckige Klammern gesetzt.

Aus Gründen der Übersicht und besseren Lesbarkeit wird eine einheitliche Schreibweise verwendet, um Zielgruppen zu beschreiben; hier sind selbstverständlich stets alle Geschlechter gemeint.

1 Einleitung – Virtual Reality und Jugendarbeit

> „Das Du begegnet mir. Aber ich trete in die unmittelbare Beziehung zu ihm. (...) Das Grundwort Ich-Du kann nur mit dem ganzen Wesen gesprochen werden. Die Einsammlung und Verschmelzung zum ganzen Wesen kann nie durch mich, kann nie ohne mich geschehen. Ich werde am Du; Ich werdend spreche ich Du. Alles wirkliche Leben ist Begegnung."[1]

Martin Buber[2] beschreibt in diesem Zitat das Wesen einer *wirklichen* Begegnung zwischen zwei Menschen, die er als Grundbedingung für das Werden eines Menschen darstellt.

Diese Begegnungen sind die kleinsten, allem zugrunde liegenden Einheiten in der auf Menschen ausgerichteten Sozialen Arbeit[3], zu der auch die Jugendarbeit zählt. *Sozial*[4] bezieht sich u.a. auf eine Gemeinschaft zwischen zwei oder mehreren Menschen und deren Haltung zueinander. Um Begegnungen zu haben und

---

[1] Buber, Martin: Ich und Du, Heidelberg 1983, S. 18

[2] Martin Buber, Sozial- und Religionsphilosoph, lebte von 1878 – 1965, seine Grundschrift „Ich und Du" veröffentlicht er 1923 und erhält daraufhin den einzigen Lehrauftrag für Religionswissenschaft und jüdische Ethik in Deutschland an der Universität in Frankfurt am Main. Vgl. https://www.dhm.de/lemo/biografie/martin-buber, 17.12.2014

[3] Soziale Arbeit ist der Oberbegriff für Sozialarbeit und Sozialpädagogik. Beide haben einen unterschiedlichen historischen Ursprung. Durch die fortschreitende Entwicklung des Sozialwesens, die in der BRD nach 1949 psychosozial ausgerichtet wurde, entfiel diese Trennung. Vgl.: Starke-Perschke, Susanne: Der Brockhaus. Psychologie. Fühlen, Denken und Verhalten verstehen, Mannheim 2001, S. 564

[4] Eine konkrete Definition des Wortes „Sozial" ist schwer möglich, da „Sozial" immer in Verbindung mit anderen Begrifflichkeiten definiert wird, siehe bspw.: Starke-Perschke, Susanne: Der Brockhaus. Psychologie. Fühlen, Denken und Verhalten verstehen, Mannheim 2001. „Sozial" wird etymologisch abgeleitet von dem lateinischen Wort „Socialus", was „Gefährte", oder auch „Mitmensch" bedeutet. Aus dem Französischen leitet es sich etymologisch ab von „socialis", was soviel bedeutet wie teilnehmend, in Verbindung stehend, etc. Laut Otto, der auf die Definition des Dudens verweist, beschreibt das Adjektiv „sozial" eine Beziehung, die mehr ist als eine Zweckgemeinschaft, sondern eine positive Verbindung von einem Menschen zum Mitmenschen meint. Otto definiert den Begriff wie folgt: *„Unter sozial verstehen wir eine Eigenschaft, welche die positive Beziehung von Mensch zu Mitmensch ausdrückt. Gefühle gehören nicht zum Konzept des Begriffes sozial, sie können jedoch die Eigenschaft beeinflussen."* Nachzulesen in: Otto, Hermann: Protokoll, 30 Jahre Lehrtätigkeit in der Meisterausbildung – Ein Erfahrungsbericht, Norderstedt 2009, S. 65. *„Die soziale Einstellung eines Menschen zum Mitmenschen ist das solide Fundament aller ihrer Interaktionen, also auch der Menschenführung (...). Ohne soziale Grundeinstellung bleibt erzieherisches und bildendes Tun nur Dressur."* Ebd. S. 57

um durch sie *werden* zu können, muss das Gegenüber dem Zitat entsprechend durch das ganze Ich *völlig* angenommen werden. Begegnungen im Buber`schen Sinne klammern nichts aus - auch keine wichtigen Attribute, wie bspw. sogar ein die Persönlichkeit repräsentierendes Smartphone - sondern seien vorbehaltlos, wie Buber einige Seiten weiter noch einmal klar herausstellt.[5]

Es komme also – nach Buber und dem Verständnis des Adjektivs *sozial* - darauf an, Menschen zu begegnen mit allem was sie ausmacht, mit allem, was das *Ich* ausmacht, sie annehmend sich öffnend und in der Begegnung werdend.

Heute findet diese Begegnung oft nicht mehr face-to-face statt. Stattdessen ist ein technisches Gerät zwischen das Ich und Du getreten und das *Mensch werden* findet vielfach auch an virtuellen Orten statt, so scheint es. Ob dem so ist, geht diese Ausarbeitung nach sowie der Frage, ob sich etwas an den Grundvoraussetzungen der Begegnung ändert, wenn ein Mitarbeiter der Jugendarbeit der Annahme ist, dass virtuelle Begegnung nicht echt und wertvoll sei und Jugendliche in einer Scheinwelt lebten, unabhängig von der Richtigkeit dieser Annahme.

Gerade junge Menschen scheinen sich aktuell in *Virtuellen Welten*, bzw. den bisweilen distanzierend so genannten Neuen Medien[6] zu verstricken und zu verlieren, so dass Jugendmitarbeiter keine Chance zu haben scheinen, sie mit der Gitarre auf dem Schoß, am Lagerfeuer sitzend, *zur Begegnung einzuladen*. Während diese ihrer dort harren und vielleicht bald aufgeben und frustriert werden und die Zielgruppe vielleicht verdächtigen, nicht mehr an *wirklichen* Begegnun-

---

[5] *„Der freie Mensch ist der ohne Willkür wollende. Er glaubt an die Wirklichkeit; das heißt : er glaubt an die reale Verbundenheit der realen Zweiheit Ich und Du. Er glaubt an die Bestimmung und daran, daß sie seiner bedarf : sie gängelt ihn nicht, sie erwartet ihn, er muß auf sie zugehen, und weiß doch nicht, wo sie steht ; er muß mit dem ganzen Wesen ausgehen, das weiß er. (...) er lauscht dem aus sich Werdenden, dem Weg des Wesens in der Welt ; nicht um von ihm getragen zu werden : um es selber so zu verwirklichen, wie es von ihm, dessen es bedarf, verwirklicht werden will, mit Menschengeist und Menschentat, mit Menschenleben und Menschentod. Er glaubt, sagte ich ; damit ist aber gesagt : er begegnet.“*, Buber, Martin: Ich und Du, Heidelberg 1983, S. 72 f.

[6] Der Bezeichnung „Neue Medien“ steht auch Piasecki kritisch gegenüber. Virtuelle Medien seien nicht mehr neu zu nennen, da sie inzwischen über eine 40-jährige Geschichte verfügten. Laut Piasecki könne vermutet werden, dass mit der Verwendung dieser Bezeichnung eine innere Distanz zum Ausdruck gebracht werden solle. Vgl.: Piasecki, Stefan: Habilitationsschrift. Erlösung durch Vernichtung?! Unterhaltung, Technik-Faszination und Muster des Religiösen im Videospiel – eine explorative Studie an Schnittpunkten von Religionspädagogik, Sozialwissenschaften und Game Studies, in Vorbereitung, S. 514

gen interessiert zu sein, treffen die Eltern der Jugendlichen sich unter Umständen in Selbsthilfegruppen für Eltern internetabhängiger Jugendlicher.[7]

Jugendmitarbeiter und Eltern versuchen oft zu konkurrieren mit dem vermeintlichen Feind in der Hand der Jugendlichen, dem Mobile Phone bzw. umgangssprachlich „*Handy*“ genannten Gerät.

Hertlein berichtet über die Erfahrungen zweier Mitarbeiter des CVJM Jugendpflege Süd [Landkreis Fürth]. Sie geben an, dass faktisch immer weniger Jugendliche kämen, weil diese ihren Informationen zufolge nun lieber zuhause am PC säßen und dort ihre Freunde virtuell träfen und online zusammen spielten.[8]

> „Sie kommen hier her um ins Internet zu gehen, zu chatten oder mit der Wii-Konsole zu spielen. Sind sie fertig, verschwinden sie wieder, meist ohne viele Worte mit den Jugendpflegern wechseln zu wollen.“[9]

„Generation Handy“, oder „Zwinkersmiley-Generation“[10] wird die Generation der Jugendlichen heute oft abwertend bezeichnet. In einigen Zeitungen kann man die Befürchtung erkennen, dass diese Generation bereits an einer *digitalen Demenz* leide und sich keine langen Texte mehr auswendig merken könne.[11] Es wird über spezielle neurologische Auswirkungen berichtet, weil das permanente Trainieren des Daumens zu einem „Hirnwachstum und der Zunahme des „kortikalen Potentials“ in speziellen Hirnarealen (...)“ führe.[12]

Schwierig gestaltet es sich jedoch – bis auf Ausnahmen wie der Erfahrungsbericht der CVJM-Mitarbeiter – in der Literatur Hinweise auf eine erschwerte Jugendarbeit durch die Digitalisierung zu finden. Politisch korrekt versuchen Praktiker oft, sich den Geräten zu *ergeben* und das „Beste daraus zu machen“.

---

[7] bspw. http://www.rollenspielsucht.de oder http://www.leipzig.de/jugend-familie-und-soziales/gesundheit/selbsthilfe/selbsthilfegruppen-und-vereine/, 16.12.2014

[8] https://jenniferhertlein.wordpress.com/2009/11/28/„echten-sozialkontakten“-in-steter-konkurrenz/gl., 11.02.2015

[9] ebd.

[10] http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/netzwirtschaft/handyprogramm-die-generation-whatsapp-12555024.html, 12.02.2015

[11] http://www.welt.de/wissenschaft/article1255758/Generation-Handy-erkrankt-an-digitaler-Demenz.html, 12.02.2015

[12] http://www.faz.net/aktuell/wissen/handys-schenken-uns-den-superdaumen-13338202.html, 12.02.2015

Ich selber bin seit einigen Jahren in der Jugendarbeit tätig[13] bzw. leite sie und habe – auch durch das *Online*-Studium an der CVJM Hochschule – erkennen dürfen[14], dass es unter Umständen der falsche Weg sein kann, mit der Virtuellen Welt konkurrieren zu wollen und sie als Feind zu betrachten, der überwunden werden muss.

Zugleich arbeite ich als Mediatorin im Täter-Opfer-Ausgleich für jugendliche Straffällige und mache immer wieder die Erfahrung, dass fast jede Straffälligkeit Jugendlicher mit Konflikten zu tun hat, die auf die ein oder andere Weise wenigstens die Virtualität streifen.

Gehen von Online-Technik also Gefahren aus, vor denen die Jugendlichen bewahrt werden sollten?

Es wird in dieser Arbeit um die hermeneutische Darstellung einer akzeptierenden Haltung jungen Menschen gegenüber gehen, welche die Anerkennung ihrer realen und virtuellen Aneignungsräume einschließt und die Konsequenzen, die sich daraus für Jugendarbeit ergeben.

Der Vorgang der Sozialisation und der sozialökologischen Raumaneignung wird dementsprechend betrachtet werden bzw. wie Jugendliche sich in die Gesellschaft hinein entwickeln und welche Rolle die Virtuelle Welt dabei spielt.

Anhand der Betrachtung von Medienkritik auf einer Metaebene wird die Tendenz aufgezeigt, dass neueste Medien meist extrem pessimistisch bzw. optimistisch eingeschätzt werden.

Anhand eines Stimmungsbildes von Akteuren der Jugendarbeit soll der Versuch unternommen werden, deren *innere* Haltung sichtbar zu machen und in Bezug zu den vielen im Netz erkennbaren Online- Angeboten zu setzen.

---

[13] Ich leite zusammen mit einem Team die Jugendarbeit der C3 Gemeinde in Hanau.

[14] In den vergangenen vier Jahren des Online-Studiums gewann die virtuelle Lernwelt für mich persönlich an stetig wachsender Bedeutung, ganz im Sinne des Konnektivismus. Dieser stellt eine relativ junge Lerntheorie dar, die George Siemens begründet hat. *Er „(...) entwickelte vor wenigen Jahren eine pragmatische Lernkonzeption, die die veränderten Lernbedingungen aufgrund der technologischen Entwicklung, die wachsende Vernetzung sowie den „informations-Overkill“ aufgriff. Er misst dabei dem Lernen im und durch das Netz(-werk) eine zentrale Bedeutung bei: „learning as a network creation“.“* In: Kuhlmann, Annette M. / Sauter, Werner: Innovative Lernsysteme. Kompetenzentwicklung mit Blended Learning und Social Software, Heidelberg 2008, S. 47