

Matthias Scheibe:

Digitale Lebenswelten digital entdecken

Erste Erfahrungen mit der Online-Erkundung von Online-Orten

Zusammenfassung

Die jugendlichen Lebenswelten können nicht mehr zwischen analogen und digitalen unterschieden werden, da diese heutzutage oft kombiniert und somit wechselseitig aufeinander bezogen sind. Hierzu eröffnet das in diesem Text angeregte räumliche Verständnis des Internets eine ergänzende Perspektive. Darauf aufbauend wird eine Analysetechnik vorgestellt, die es Fachkräften der Sozialen Arbeit ermöglicht, via Internet gemeinsam mit Jugendlichen (aus ihren Einrichtungen) ihre virtuellen Sozialräume zu erkunden. Ein skizzenhafter Erfahrungsbericht des ersten simulierten Einsatzes mit Studierenden liefert einen Einblick. Überlegungen, ob dieser Ansatz auch für die Forschung der Sozialen Arbeit fruchtbar gemacht werden könnte, runden diesen Beitrag ab.

Schlagworte: Sozialraum, Internet, Jugendliche, Technik, Analyse

Abstract

Adolescent worlds can no longer be distinguished between analog and digital, as these are often be combined nowadays and thus mutually related. The spatial understanding of the Internet suggested in this text opens up a supplementary perspective. Based on this, an analysis technique is presented that enables social workers to explore their virtual social spaces together with young people (from their institutions) via the Internet. A sketchy field report of the first simulated assignment with students provides a clearer insight. This contribution is rounded off by considerations as to whether this approach could also be used for research in social work.

Keywords: social space, internet, adolescent, analysis, social media

1. Einleitung

In nahezu allen privaten und beruflichen Sphären verändern sich die Interaktionsstrategien der Menschen durch den digitalen Wandel fundamental (vgl. Stüwe/Ermel 2019: 41). Dieses Phänomen stellt Fachkräfte der Sozialen Arbeit vor neue Herausforderungen, denen sie momentan nur teilweise kompetent und entschlossen begegnen (können) (vgl. Bossong 2018). Auf diese Entwicklung reagieren seit vergangenem Jahr vermehrt Personen aus dem Universitäts- bzw. Hochschulkontext mit einschlägigen Veröffentlichungen und Fachveranstaltungen.

Das Thema ist jedoch nicht ganz neu, es wurde auch schon vorher beschrieben, vereinzelte Angebote wurden entwickelt und fachöffentlich vorgestellt, wie z.B. die Nadelmethode 2.0 (vgl. Malcherowitz/Weck 2017). Christian Reutlinger und Ulrich Deinet (2019: 11) verweisen auf diese webbasierte Version einer klassischen sozialraumanalytischen Technik und regen digitale Weiterentwicklungen beispielsweise der Stadtteilbegehung an. An diesen Aufruf schloss ich mit einem Text an und stellte mit der Erkundung von Online-Orten ein mögliches Vorgehen vor und zur Diskussion (vgl. Scheibe 2020). Mit dieser Technik sollen die positiven Aspekte der klassischen Stadtteilbegehung in den virtuellen Raum übertragen werden. Die Technik weist den Weg über eine analoge konstruktive Diskussion mit Jugendlichen zu deren persönlicher Internetnutzung.

Dieses Sommersemester plante ich, diese Technik in einem simulierten Durchlauf mit Studierenden des Seminars „Digitalität und Soziale Arbeit“ erstmals auszuprobieren und die ersten Erfahrungen dazu zu nutzen, die Erkundung von Online-Orten weiterzuentwickeln. Durch die Corona-bedingte Umstellung auf Online-Lehre wurde mir der analoge (Seminar-)Raum hierfür entzogen. Ich war also gezwungen, die Lehrveranstaltung und somit auch die Technik den aktuellen Gegebenheiten anzupassen.

In folgendem Text präsentiere ich die Technik Online-Erkundung von Online-Orten und stelle die Adaptionen vor, die im Zuge der Umstellung auf den virtuellen Kontakt notwendig waren. Hierfür werde ich zunächst die zugrundeliegende Vorstellung des Internets als Raum darstellen und auf dieser Basis die Idee der Online-Erkundung von Online-Orten erläutern. Es folgen ein skizzenhafter Erfahrungsbericht des ersten simulierten Einsatzes mit Studierenden und Überlegungen, ob dieser Ansatz nicht nur ausschließlich für die Praxis, sondern auch für die Forschung in der Sozialen Arbeit fruchtbar gemacht werden kann.

2. Internet: Medium oder Raum?

Das Internet diente ab den 1970ern zunächst dem Datenaustausch zur wissenschaftlichen Forschung mithilfe einiger vernetzter Supercomputer. Nach der Öffnung für die

Allgemeinheit bekamen immer mehr Menschen einen Zugang zu den digitalen Angeboten. Da es aber in den 1990ern noch anspruchsvoll, aufwendig und teuer war, eine eigene Homepage zu erstellen, dominierten Informations-, Shopping- und Unterhaltungsangebote finanzstarker Akteure das Internet. Diese sendeten, während die meisten Menschen lediglich empfangen. Die fehlenden Regulierungen inspirierten viele Personen, sich aktiv zu beteiligen, was durch Homepage-Baukastensysteme und andere Angebote möglich wurde. Zudem wuchs die Bedeutung von webbasierten Suchmaschinen, weshalb folgend auch Inhalte außerhalb des Mainstreams gefunden werden konnten. Soziale Netzwerke (z.B. *StudiVZ*, *MySpace*, *Facebook*) unterstützten diese Entwicklung, indem sie ermöglichten zu diskutieren aber auch festlegten, wie dies geschieht. Beide Aspekte werden zunehmend bedeutsamer.

Digitale und analoge Räume nähern sich immer weiter an und werden durch die technischen Möglichkeiten der Smartphones teilweise identisch (vgl. Andelfinger/Hänisch 2015: 11–13). Heutzutage können in Deutschland nahezu alle Personen das Internet nutzen (vgl. Frees/Koch 2019: 399). Für Kinder und Jugendliche ist es alltäglich, da sie die Zeit vor der Digitalisierung nicht erlebten, weshalb diese als Digital Natives bezeichnet werden (vgl. Günzel 2017: 8). Sie nutzen digitale Angebote ganz selbstverständlich, um bestehende Freundschaften zu pflegen aber auch um andere Menschen kennenzulernen (vgl. Waechter/Hollauf 2018: 219).

Der auf den Science-Fiction-Autor William Gibson zurückgehende Begriff Cyberspace wird als Synonym für das seit 1991 öffentlich zugängliche Internet verwendet (Günzel 2017: 7–8) und deutet bereits auf dessen Räumlichkeit hin. Das Internet wird fortwährend von Menschen konzipiert, konstruiert und konsultiert, weshalb es der analogen Welt nicht vollständig verschieden ist – selbst, wenn im Internet mehr Aktivitäten möglich sind, beziehen diese sich immer (noch) auf reale Personen. Internet ist kein Medium, sondern ein Netz mit einer Vielzahl digitaler sozialer Räume, in denen unterschiedliche (mediale) Angebote genutzt werden (können). Es existieren virtuelle Versionen von Einkaufszentren (z.B. *Amazon*, *Zalando*), Flohmärkten (z.B. *Ebay*, *Kleiderkreisel*), Kinos (z.B. *YouTube*, *Vimeo*), Galerien (z.B. *Instagram*, *Flickr*), Treffpunkten (z.B. *Facebook*, *WhatsApp*), Bibliotheken, Spielhallen etc.

Im Folgenden wird diese räumliche Auffassung des Internets mit Bezug auf die Überlegungen des französischen Philosophen und Soziologen Henri Lefebvre vorgestellt. Seine Theorie entwirft er zwar explizit für den materiellen Raum, mit ihr erklärt er aber die grundlegenden Besonderheiten und Zusammenhänge verschiedener Raumdimensionen und somit können seine Überlegungen auch auf den virtuellen Raum übertragen und dieser fruchtbar analysiert werden. Lefebvre vertrat die Ansicht, dass „der (soziale) Raum ein (soziales) Produkt ist“ (Lefebvre 2018: 330), der sich aus dem subjektiv Erlebbar in der räumlichen Praxis, der gesellschaftlichen Ordnung als Raumrepräsentation sowie den vielschichtigen Symbolisierungen in Repräsentationsräumen zusammensetzt (vgl. ebd.: 333). Demzufolge ist Raum für ihn gleichzeitig auf

der Makro-, Meso- und der Mikroebene konstruiert. Lefebvre geht davon aus, dass sich die gesellschaftliche Ordnung in der Architektur, also den Raumrepräsentationen symbolisch widerspiegelt (vgl. ebd.). Soziale Hierarchien und anerkannte Verhaltensweisen werden codiert und sind dann als Zeichen sichtbar, und zwar anhand der Planung und Umsetzung von Gebäuden, Straßen, Parks, Einkaufsmöglichkeiten, Kinos, besser gesagt ganzen Stadtteilen. Ihre angelegte Struktur lässt sie zunächst kohärent erscheinen (vgl. ebd.: 336). In der Architektur, Stadtplanung etc. werden wissenschaftliche Erkenntnisse mit ideologischen Vorstellungen vermischt, die bei verändertem Zeitgeist auch korrigiert werden können (vgl. ebd.: 339). Bezogen auf das Internet wären hier gesetzliche Rahmenbedingungen (z.B. das EU-Leistungsschutzrecht oder die Europäische Datenschutz-Grundverordnung), der Netzausbau mit den jeweiligen Datenübertragungsraten sowie die spezifischen Algorithmen und Funktionen der Suchmaschinen bzw. sozialen Netzwerke zu nennen.

Die Menschen erleben ihren Raum individuell. Sie eignen ihn sich langsam, aber stetig durch ihre Interaktionen an, was auch mit dem jeweiligen Alltag korrespondiert. Lefebvre nennt dies eine räumliche Praxis, in der Zeit und Orte durch den jeweiligen Tagesablauf eng miteinander verknüpft sind: Menschen sind fähig, ihr Umfeld zu verstehen (Kompetenz) und sich in ihm entsprechend zu verhalten (Performanz). Dies erscheint ihnen dabei sinnhaft, jedoch muss es nicht unbedingt kohärent sein (vgl. Lefebvre 2018: 335). Dies spiegelt sich auch im Online-Verhalten der Menschen wider. Sie können einerseits individuelle Suchstrategien verwenden und die spezifischen Anforderungen von verschiedenen Internetseiten erkennen. Andererseits gestalten sie eigene Profile und Avatare, welche sie für andere interessant halten. Dies kann auch durch widersprüchliche Beiträge geschehen.

Die Repräsentationsräume manifestieren sich zwischen der räumlichen Praxis und den Raumrepräsentationen (vgl. Lefebvre 2018: 339), da sie die Architektur symbolisch kontextualisieren und so mit dem sozialen Leben verbinden. Repräsentationsräume entsprechen dem Bewegungsradius der jeweiligen Menschen und sind deren gelebter Raum, den sie bewohnen bzw. nutzen (vgl. ebd.: 336–339). In der analogen Welt handelt es sich hier oft um Stadtteile, Nachbarschaften und Freundeskreise, welche mittlerweile durch digitale Gruppen, Netzwerke und Foren ergänzt, erweitert oder hinterfragt werden.

Die Überlegungen von Lefebvre sind auch auf virtuelle Räume anwendbar. So entspricht das individuelle Konsum- und Interaktionsverhalten der räumlichen Praxis, während Internetsuchmaschinen und soziale Netzwerke die strukturelle Dimension der Raumrepräsentationen verkörpern. Zwischen beiden funktionieren Online-Gruppen und Foren wie die Repräsentationsräume in der analogen Welt. Die meisten Menschen und vor allem Jugendlichen haben heutzutage sowohl analoge (Schule, Jugendzent-

rum, Sportplatz etc.) als auch digitale Räume (soziale Netzwerke, Video-/Fotoplattformen etc.) in ihre hybriden Lebenswelten integriert. Diese können mithilfe verschiedener sozialraumanalytischer Techniken erkundet werden.

3. Online-Erkundung von Online-Orten

3.1 Das Konzept von Online-Erkundung von Online-Orten

Einschlägige Untersuchungen wie die KIM- (vgl. Feierabend/Plankenhorn/Rathgeb 2017b) bzw. die JIM-Studie (vgl. Feierabend/Plankenhorn/Rathgeb 2017a) informieren allgemein zur zielgruppenspezifischen Internetnutzung. Die Online-Erkundung von Online-Orten ist hingegen so konzipiert, dass nicht nur die von den teilnehmenden Jugendlichen genutzten Internetseiten abgefragt werden, sondern dass auch im kommunikativen Prozess einer gemeinsamen Suchbewegung die wechselseitigen Wirkungen im World-Wide-Web erkundet werden. Auf diese Weise kann die Fachkraft (besser) verstehen, nach welchen Kriterien die Mitmachenden sich für digitale Angebote entscheiden und wie sie sich diese aneignen (z.B. durch Profilgestaltung), wie sie von ihnen geprägt und durch ihre Möglichkeiten beeinflusst werden. Zudem können so Einblicke in spezifische webbasierte Interaktionsweisen gewonnen werden. Es ist sinnvoll, die Online-Erkundung von Online-Orten einzusetzen, wenn Wissen zu internetbezogenen Selbstinszenierungen, Interaktionsweisen und die dafür ausschlaggebenden Beweggründe generiert werden soll. Zusätzlich bietet diese sozialraumanalytische Technik die Chance für die Beziehungsarbeit der Fachkraft mit den Jugendlichen, denn sie gewährt Einblicke in die internetbezogene Kompetenz und Performanz der Teilnehmenden und ermöglicht, Vertraulichkeit zu beweisen.

Die Grundlage für jede Thematisierung des Internets und dessen Nutzungsweisen in der Jugendarbeit sollte sein, dass die anleitende sozialarbeiterische Fachkraft versteht, dass für Jugendliche webbasierte Kommunikation sehr bedeutsam ist und sie diese Interaktionsform auch teilweise selbst verwenden (kann), um dadurch deren Potenziale sowie Grenzen zu (er)kennen (vgl. Reutlinger/Deinet 2019: 11-12). Dies gilt auch für den Einsatz der Online-Erkundung von Online-Orten. Die Internetnutzung ist für Jugendliche ein Heimspiel und sie dürfen selbstverständlich auch auf ihre virtuellen Selbstdarstellungen und ihre digitalen Netzwerke stolz sein. Deshalb sollte ihnen die Fachkraft respektvoll begegnen, auch wenn dies bei manchen Positionsbekundungen vielleicht schwerer zu realisieren ist: Die Fachkraft lässt sich ja schließlich von den Jugendlichen deren Internet(-nutzung) zeigen und sollte deshalb auch deren Expertise anerkennen. Zudem ist es für die Anleitung sinnvoll, die eigenen Wissensbestände systematisch zurückzuhalten. Mit einer interessierten Grundhaltung, welche auch die Jugendlichen zum Erzählen einlädt, ist sicherlich mehr über die besondere Attraktivität

gewisser digitaler Sozialräume zu erfahren (vgl. Früchtel/Budde/Cyprian 2013: 28–29). Darüber hinaus ist es dienlich, wenn die Fachkraft die verwendeten Programme (z.B. Zoom) sicher bedienen kann. Weiterhin ist im Vorhinein zu überlegen, wie die Fachkraft reagiert, wenn einzelne Teilnehmende Internetseiten mit jugendgefährdenden Inhalten aufrufen und damit für alle sichtbar machen.

Die Online-Erkundung von Online-Orten besteht aus verschiedenen aufeinander aufbauenden Phasen. Zunächst werden die Teilnehmenden begrüßt, dann werden die von ihnen genutzten Internetseiten gesammelt, priorisiert, besprochen und, bevor alle verabschiedet werden, reflektiert. Die Vor- und Nachbereitung liegt allein bei der Fachkraft (siehe Abbildung 1).

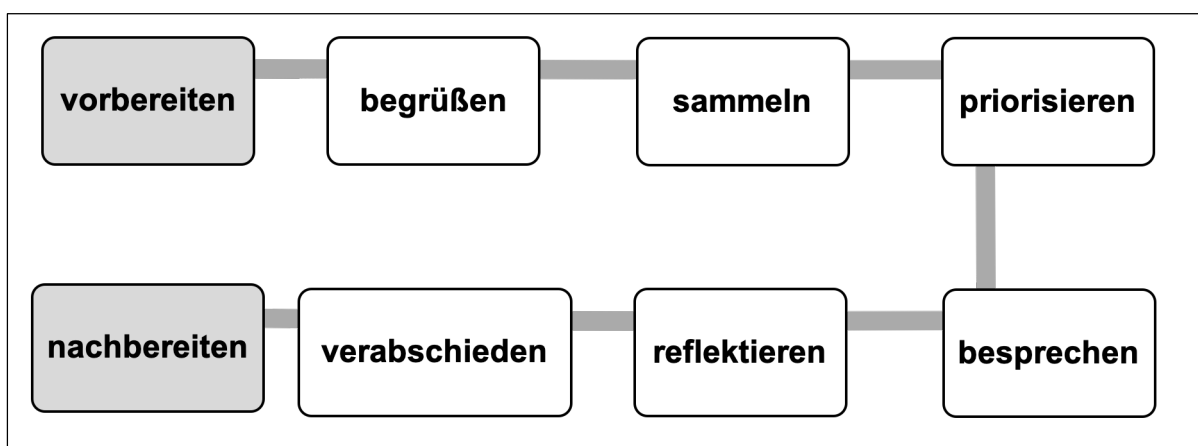


Abbildung 1: Ablauf der Online-Erkundung von Online-Orten.

Die Online-Erkundung von Online-Orten eignet sich für alle jugendlichen Gruppen, diese sollten aber zwischen sechs und acht Personen umfassen. Das ist eine ausreichende Gruppengröße, damit Einzelne sicher sein können, dass ihre Äußerungen ihnen nicht so einfach zuzuordnen sind. Zudem wird der Austausch von allen als interessant empfunden, aber die Komplexität ist immer noch bewältigbar. Außerdem ermöglicht die Obergrenze von acht Personen, dass die Teilnehmenden für die Fachkraft und die anderen sichtbar bleiben.

3.2 Ablauf der Online-Erkundung

Zur Vorbereitungsphase gehört, dass die Fachkraft zunächst Jugendliche aus dem Einrichtungskontext findet, die bereit sind sich zur eigenen Internetnutzung vor anderen zu äußern. Dies könnte eine bereits bestehende Gruppe sein, die als Ganze angesprochen wird und dann gemeinsam an der Analyse teilnimmt. Eine andere Möglichkeit ist, einzelne Jugendliche direkt anzufragen und die Gruppe erst in der Situation entstehen zu lassen. Wenn die Teilnehmenden feststehen, ist ungeachtet des Auswahlverfahrens ein Termin zu finden, an dem alle Beteiligten Zeit und eine stabile In-

ternetverbindung haben, damit sie online und somit dabei sein können. Ein gemeinsames Zeitfenster mit einer dafür geschaffenen Gruppe zu finden, könnte sich als schwierig erweisen. Dies ist mit bereits bestehenden Gruppen sicher einfacher, dafür herrscht in ihnen oft ein hoher Konformitätsdruck.

Anschließend muss ein geeignetes Videokonferenzprogramm gefunden werden. Dieses sollte stabil laufen, eine hohe Datensicherheit bieten und zu den Nutzungsgewohnheiten der Jugendlichen passen. Es lohnt sich, verschiedene Programme zu vergleichen (vgl. Der Paritätische 2020), wenn möglich einige auszuprobieren und sich dann für eines zu entscheiden. Sollte die Fachkraft das Programm nicht schon sicher verwenden können, ist es vorteilhaft, sich vorab einzuarbeiten. Hierdurch wird ein störungsfreier Ablauf des virtuellen Treffens mit den Jugendlichen wahrscheinlicher. Zudem wird ein Online-Whiteboard wie z.B. *draw* benötigt. Dieses sollte mit viel Text anonym beschreibbar sein.

In der folgenden Begrüßungsphase werden die Jugendlichen zunächst begrüßt und ihnen wird für die Teilnahme gedankt. Anschließend erklärt die Fachkraft das Ziel und den Ablauf der Erkundung. Hier sollte auch die gegenseitige Verschwiegenheit vereinbart, auf den Datenschutz hingewiesen und der zeitliche Rahmen mit den Teilnehmenden ausgehandelt werden. Es ist sicher besser, einzelne Seiten etwas kürzer oder überhaupt nur eine kleinere Auswahl zu besprechen, und dadurch den Termin gemeinsam abzuschließen, damit die Gruppe nicht gegen Ende ausdünnert. Kennen sich die Jugendlichen nicht (mit Namen), dann empfiehlt sich noch eine kurze Vorstellungsrunde.

In der Sammlungsphase bittet die Fachkraft die Teilnehmenden, die von ihnen am häufigsten genutzten Internetangebote geheim auf das Whiteboard zu schreiben. Damit diese sich durch die Aufforderung und in der ungewohnten Situation nicht gestresst fühlen, sollte diese Eingangsfrage sehr niedrigschwellig und wertschätzend formuliert sein, beispielsweise: „Ihr seid alle im Internet aktiv und kennt euch da sicherlich gut aus, wenn ihr jetzt nachdenkt, welche Seiten ihr da regelmäßig nutzt, dann schreibt doch mal bitte mindestens drei davon auf das Whiteboard. Ihr könnt dafür auch gerne nochmal auf eure Smartphones oder in euren Browserverlauf schauen.“ Den Teilnehmenden wird dann eine enge Frist gesetzt, innerhalb derer sie die von ihnen verwendeten Internetseiten auf das Whiteboard schreiben. Es geht hierbei vor allem um Quantität und nicht um Qualität oder Nutzungsdauer. Entscheidend ist, dass niemand wissen darf, wer was notiert, denn nur so können auch sozial unangepasste Seiten zum Vorschein kommen.

Nachdem die angesetzte Zeit um ist, folgt die Priorisierungsphase. Die Jugendlichen werden gebeten, sich die Nennungen in Ruhe durchzulesen und danach hinter jene ein Smiley zu setzen, die sie am spannendsten finden. Die Neugier der Teilnehmenden bestimmt die Rangfolge und nicht die Häufigkeit der genannten Seiten auf dem Whiteboard. Dadurch wird der Prozess allein durch ihre Interessen gesteuert.

In der Besprechungsphase wird nun die Liste, beginnend bei den Nennungen mit den meisten Smileys, besprochen. Die Fachkraft fragt in die Runde, wer die Internetseite aufrufen und sie anschließend durch Teilen des Bildschirms den anderen zeigen möchte. Hier sollte deutlich darauf hingewiesen werden, dass dies nicht die Person sein muss, die die Seite auf dem Whiteboard notierte. Können dann alle die Seite sehen, sind sie eingeladen von den eigenen Erfahrungen mit dieser Seite zu erzählen. Die Seite kann aber auch einfach gemeinsam erkundet und ausprobiert werden. Bestenfalls entsteht dadurch eine (verbale und/oder webbasierte) Diskussion. Diese kann auch von der Fachkraft vorsichtig angeregt und verantwortungsvoll moderiert werden. Hierbei wird vielleicht unvermittelt auf eine andere Seite verwiesen. Dann sollte die Gruppe entscheiden, ob diese jetzt aufgerufen und besprochen wird. Wenn sich alle einig sind, dass es zu dieser Seite nichts mehr herauszufinden oder zu besprechen gibt, dann wird mit der nächsten auf dieselbe Weise fortgefahren. Das Gleiche gilt, wenn sich niemand findet, um die Seite aufzurufen. Sind alle mit einem Smiley markierten Nennungen besprochen, fragt die Fachkraft, ob die Teilnehmenden der Gruppe noch weitere Internetangebote zeigen wollen. Ist dies nicht der Fall, dann endet diese Phase.

Nachdem alle von den Teilnehmenden als interessant bzw. relevant erachteten Seiten besprochen und auf deren Potenzial ausgelotet wurden, ist es nun an der Zeit, über die Technik an sich mit ihnen zu sprechen. In der Reflexionsphase ist wichtig zu erfahren, wie die Jugendlichen die Atmosphäre während der vorangegangenen Phasen einschätzen würden. Veränderte sich diese im Verlauf? Was hätte das soziale Klima, wann zusätzlich verbessert? Ebenso sollte danach gefragt werden, was die Teilnehmenden, wieso überraschte und was sie, wieso mitnehmen. In der Verabschiedungsphase wird den Jugendlichen nochmals für ihre Teilnahme gedankt. Anschließend erinnert die Fachkraft abermals an die gegenseitig vereinbarte Verschwiegenheit und den Datenschutz. Danach verabschiedet sie die Teilnehmenden.

Als letzter Schritt folgt die Auswertungs- und Planungsphase. Die jeweilige Zielsetzung, mit der die Online-Erkundung eingesetzt wurde, bestimmt, wie die während der Interaktion genannten Informationen gesichert und anschließend ausgewertet werden. Sollen beispielsweise ausschließlich die derzeitige Situation der Gruppe analysiert oder Ideen für ein neues Angebot in der Einrichtung gewonnen werden, dann sind aufwendige Dokumentations- und Auswertungsverfahren eher unangebracht. Es ist dann ausreichend, wenn Schlüsselsätze notiert und die vorgestellten Webseiten per Screenshot abfotografiert werden. Die so entstehende Informationssammlung sollte noch einmal durchgesehen, vervollständigt und reflektiert werden. Danach kann sie mit dem Team diskutiert werden. Die so gewonnenen Erkenntnisse sollten dann auch den beteiligten Jugendlichen vorgestellt werden, damit diese sie kommentieren und gegebenenfalls ergänzen können. So können zudem Verbesserungsideen für die Zukunft entstehen.

4. Simulation der Online-Erkundung mit Studierenden

In der online stattfindenden Lehrveranstaltung „Digitalität und Soziale Arbeit“ im Sommersemester 2020 konnte ich sechs Studierende gewinnen, diese Technik mit mir auszuprobieren. Hierfür schalteten sie ihre Kameras ein und die restlichen Lehrveranstaltungsteilnehmer*innen ihre aus, da sie die Rolle als Beobachtende einnahmen. Dies sorgte sicherlich zumindest zu Beginn in der Simulation für eine andere Atmosphäre als bei einem echten Praxiseinsatz.

Die Anzahl von sechs Teilnehmenden erwies sich als das Minimum, um sicherzustellen, dass die einzelnen Nennungen der Internetseiten nicht auf Einzelpersonen zurückverfolgt werden können. Jedoch entstand bereits bei dieser Größe eine enorme Komplexität, die in der veranschlagten Zeit nicht einmal annähernd bearbeitet werden konnte. Dies mag bei bereits bestehenden Gruppen aufgrund der für den Zusammenhalt notwendigen Ähnlichkeit und Konformität der Mitglieder anders sein, aber dennoch sollten nicht mehr als acht Personen teilnehmen.

Das von mir verwendete Whiteboard war nicht völlig anonym, denn die Nennungen konnten mit ein wenig Aufwand den Personen, die sie verfassten, zugeordnet werden. Dieser Umstand beeinflusste hier zwar nicht die Offenheit, dennoch muss er unbedingt vermieden werden. Hierfür sollte das Team die Programme am besten zusammen testen. Dabei kann auch gleich herausgefunden werden, wieviel Text auf das Whiteboard passt, denn in der Simulation kam es zu sehr vielen Nennungen. Deshalb führte ich spontan die Priorisierungsphase ein.

Die Studierenden markierten hier vor allem ihnen unbekannte Seiten mit Smileys und wollten anschließend auch genau diese erkunden. Seiten, die von vielen Personen genutzt werden, erschienen den Teilnehmer*innen eintönig, da sie davon ausgingen, dass es dort nichts Neues zu entdecken gäbe bzw. nichts Neues von anderen gezeigt werden könnte. Ich musste sie beispielsweise mehrmals bitten, bis wir einen Streifzug durch eine häufig genutzte Internetseite begannen. Ich verstand an dieser Stelle, dass die Teilnehmenden nach Unbekanntem suchten und sich untereinander darüber austauschen wollten. Dies war auch ihre Motivation zum Mitmachen – nicht, dem Dozierenden bzw. der Fachkraft den eigenen webbasierten Alltag zu erklären.

Dennoch erfuhr ich sehr viel über die viralen Lebenswelten der Teilnehmenden, vor allem da sich diese im Verlauf immer stärker öffneten, denn das Gefühl der Vertrautheit nahm kontinuierlich zu. Diesem Prozess wirkte sicherlich teilweise entgegen, dass die Teilnehmenden auch Studierende in meinem Seminar waren und ich sie auch noch benoten sollte. Davon sind Fachkräfte in der Praxis wahrscheinlich weniger betroffen, wenn sie die Online-Erkundung mit Jugendlichen aus ihrer Einrichtung anwenden. Auch im Simulations-Setting ist die Zeit zu knapp gewesen, weshalb mindestens

zwei Stunden eingeplant werden sollten. Sollten die Teilnehmenden schon vorher die Lust verlieren, kann das Treffen einfach beendet werden.

5. Ableitungen für die Forschung

Sozialraumanalytische Techniken, zu denen ich auch die Online-Erkundung von Online-Orten zähle, können sowohl in der Praxis als auch in der Wissenschaft der Sozialen Arbeit gewinnbringend eingesetzt werden. Christian Spatscheck und Karin Wolf-Ostermann (2016: 25–36) verweisen diesbezüglich auf die Anwendungsmöglichkeiten zur Problem- und Ressourcenanalyse, zur Konzeptentwicklung sowie als Methode für die Praxisforschung.

Wird die Technik im Zuge einer Praxisforschung eingesetzt, um wissenschaftliche Erkenntnisse zu gewinnen, müssen die Daten selbstverständlich intersubjektiv gesammelt, gesichert und ausgewertet werden. Hierzu bedarf es erweiterter methodischer Überlegungen. Da die Jugendlichen bei der Online-Erkundung bei ihrer Internetnutzung beobachtet und parallel dazu befragt werden, können Parallelen zum ethnografischen Interview (vgl. Breidenstein/Hirschauer/Kalthoff/Nieswand 2015: 82) oder, treffender, zum ero-epischen Gesprächen nach Girtler (2001: 147) gezogen werden. Zumindest letzteres ist konzeptionell nicht nur mit Einzelpersonen, sondern auch mit Gruppen sinnvoll möglich (vgl. ebd.: 163). Die Unterhaltungen könnten dann mit Ton und Bild aufgezeichnet werden, was Videokonferenzprogramme häufig auch ermöglichen und wodurch ein extra Gerät unnötig wird. Dieses Vorgehen muss datenschutzrechtlich vorab genau geprüft werden, denn es berührt die Forschungsethik (vgl. Rath 2017). Die Audioaufnahmen könnten anschließend transkribiert (vgl. Kowal/O'connell 2015) und folgend, angelehnt an die dokumentarische Methode (vgl. Bohnsack/Hoffmann/Nentwig-Gesemann 2018), interpretiert werden. Diese ist für eine solche Untersuchung besonders geeignet, da mit ihr die „konjunktiven Erfahrungsräume“ (Bohnsack/Geimer 2017: 471) der Jugendlichen rekonstruierbar sind und sowohl Text als auch Bilddaten ausgewertet und verglichen werden können (vgl. Böder/Pfaff 2018: 283).

Die gleichen Jugendlichen könnten zudem einmal einzeln und dann als Gruppe an der Online-Erkundung von Online-Orten teilnehmen und die jeweils gewonnenen Informationen dann verglichen werden. Diese Kontrastierung erweitert den zu erwartenden Erkenntnisgewinn systematisch und ermöglicht eine dichtere Beschreibung (vgl. Moser 2014: 23). Da dieselben Jugendlichen teilnehmen, würde es sich um eine „Triangulation am Fall“ (Flick 2015: 316) handeln, wodurch sich gewonnene Daten leichter miteinander vergleichen bzw. verknüpfen lassen. Allerdings belastet dieses Verfahren die Teilnehmenden auch stärker und das Ausfallrisiko ist höher (vgl. ebd.: 316–317). Da Jugendliche in ihrem Alltag analoge und digitale soziale Räume eng

miteinander verweben, könnten auch analoge sozialraumanalytische Techniken (vgl. Krisch 2009) in eine Untersuchung miteinbezogen werden.

6. Fazit

Das Internet nicht als Medium, sondern als Anhäufung von Sozialräumen zu betrachten, ermöglicht dessen Analyse mit der Theorie von Lefebvre. Dadurch wird der Blick nicht mehr ausschließlich auf die Nutzungshäufigkeiten von Online-Angeboten durch Jugendliche gerichtet, sondern auf ihre spezifische webbasierte räumliche Praxis, in den von ihnen genutzten virtuellen Repräsentationsräumen.

Die Online-Erkundung von Online-Orten ermöglicht es den Fachkräften der Jugendarbeit, diese Facette aus dem Alltag der Jugendlichen in ihren Einrichtungen besser kennenzulernen, die Expertise der Teilnehmenden zu würdigen und dadurch die Beziehung zu stärken. Die Technik ist geeignet Internetseiten zu entdecken, auf denen die Jugendlichen aktiv sind und auf denen die Fachkraft mit ihnen außerhalb der analogen Einrichtung interagieren kann. Dies ist durch die Corona-bedingten Kontaktbeschränkung noch dringender notwendig geworden. Zudem können die Teilnehmenden bewusst einbezogen werden, um eine zielgruppenadäquatere Online-Präsenz von Einrichtung bzw. Fachkräften zu gestalten.

Die Online-Erkundung von Online-Orten wurde zwar explizit für die Interaktion mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen konzipiert, bereichert aber sicher auch Angebote in anderen Arbeitsfeldern der Sozialen Arbeit. So könnten ältere und alte Menschen gemeinsam die Möglichkeiten virtueller Mobilität entdecken und so körperliche Abbauprozesse kompensieren. Menschen mit Migrationsgeschichte könnten sich gegenseitig ihre persönlichen Hilfsmittel für ihre soziale Alltagsnavigation zeigen, erwerbslose Personen ihre webbasierten Kompetenzen aus einer anderen Perspektive betrachten. Der strukturierte Aufbau der Online-Erkundung erleichtert auch digital Un-erfahrenen, die Technik einzusetzen und auszuprobieren. Auf diese Weise können individuelle Nutzungsbesonderheiten genauso wie strukturelle Benachteiligung erkannt werden. Dies ist für eine anstehende Konzeptentwicklung ebenso relevant, wie für ein systematisches Praxisforschungsprojekt, bei dem durch die Online-Erkundung entscheidende Erkenntnisse über die virtuellen Lebenswelten der Teilnehmenden gewonnen und die jeweiligen Bedürfnisse, die der Internetseiten-Nutzung zugrunde liegen, rekonstruiert werden können.

Digitalität ist in den letzten Jahren zu einem wichtigen Thema sowohl für die Profession als auch die Disziplin der Sozialen Arbeit geworden. Somit ist es wichtig, diese neuen Repräsentationsräume gemeinsam mit den sie Nutzenden zu erkunden und zu verstehen, um sie und die dahinter liegenden Raumrepräsentationen aktiv mitgestalten zu können. Mit diesem Text möchte ich zum Entdecken, Ausprobieren und Weiterdenken in diesem Bereich einladen.

Literatur

- Andelfinger, Volker P./Hänisch, Till (2015): Grundlagen: Das Internet der Dinge. In: dies. (Hg.): Internet der Dinge. Technik, Trends und Geschäftsmodelle. Wiesbaden: Springer VS, S. 9–76.
- Böder, Tim/Pfaff, Nicolle (2018): Dokumentarische Forschung mit intermedialen Daten. Zum Verhältnis von Bild- und Textinterpretation in der sinngenetischen Typenbildung und sozialhistorischen Kontextualisierung. In: Bohnsack, Ralf/Hoffmann, Nora Friederike/Nentwig-Gesemann, Iris (Hg.): Typenbildung und Dokumentarische Methode. Forschungspraxis und methodologische Grundlagen. Opladen/Berlin/Toronto: Budrich, S. 280–297.
- Bohnsack, Ralf/Geimer, Alexander (2017): Dokumentarische Methode. In: Mikos, Lothar/Wegener, Claudia (Hg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz/München: UTB, S. 469–376.
- Bohnsack, Ralf/Hoffmann, Nora Friederike/Nentwig-Gesemann, Iris (2018): Typenbildung und Dokumentarische Methode. In: dies. (Hg.): Typenbildung und Dokumentarische Methode. Forschungspraxis und methodologische Grundlagen. Opladen/Berlin/Toronto: Budrich, S. 9–50.
- Bossong, Horst (2018): Soziale Arbeit in Zeiten der Digitalisierung: Entwicklungspotenziale mit Schattenseiten. In: neue praxis, H. 4, S. 303–324.
- Breidenstein, Georg/Hirschauer, Stefan/Kalthoff, Herbert/Nieswand, Boris (2015): Ethnografie. Die Praxis der Feldforschung. München: UTB.
- Der Paritätische (2020): Welcher Videokonferenzanbieter passt zu uns? <http://www.der-paritaetische.de/schwerpunkt/digitalisierung/webzeugkoffer/faq/welcher-videokonferenzanbieter-passt-zu-uns/> (19.06.2020).
- Feierabend, Sabine/Plankenhorn, Theresa/Rathgeb, Thomas (2017a): JIM-Studie 2017. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: mpfs.
- Feierabend, Sabine/Plankenhorn, Theresa/Rathgeb, Thomas (2017b): KIM-Studie 2016. Kindheit, Internet, Medien. Basisstudie zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: mpfs.
- Flick, Uwe (2015): Triangulation. In: Flick, Uwe/Kardorff, Ernst von/Steinke, Ines (Hg.): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. Hamburg: Rowohlt, S. 309–318.
- Frees, Beate/Koch, Wolfgang (2019): ARD/ZDF Onlinestudie 2018: Zuwachs bei medialer Internetnutzung und Kommunikation. Ergebnisse aus der Studienreihe „Medien und ihr Publikum“ (MiP). In: Media Perspektiven, H. 9, S. 398–413. http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2018/0918_Frees_Koch.pdf (26.06.2020).
- Früchtel, Frank/Budde, Wolfgang/Cyprian, Gudrun (2013): Sozialer Raum und Soziale Arbeit. fieldbook: Methoden und Techniken. Wiesbaden: Springer VS.
- Girtler, Roland (2001): Methoden der Feldforschung. Wien: UTB.
- Günzel, Stephan (2017): Raum. Eine kulturwissenschaftliche Einführung. Bielefeld: Transcript.
- Kowal, Sabine/O'connell, Daniel C. (2015): Zur Transkription von Gesprächen. In: Flick, Uwe/Kardorff, Ernst von/Steinke, Ines (Hg.): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. Hamburg: Rowohlt, S. 437–447.
- Krisch, Richard (2009): Methoden qualitativer Sozialraumanalyse als zentraler Baustein sozialräumlicher Kompetenzentwicklung. In: Deinet, Ulrich (Hg.): Sozialräumliche Jugendarbeit. Grundlagen, Methoden und Praxiskonzepte. Wiesbaden: Springer VS, S. 161–173.
- Lefebvre, Henri (2018): Die Produktion des Raums. In: Dünne, Jörg/Günzel, Stephan (Hg.): Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 330–342.
- Malcherowitz, Manuel/Weck, Jens (2017): Nadelmethode 2.0. Möglichkeiten zu sozialräumlicher Partizipation und Vernetzung im virtuellen Raum. In: Alisch, Monika/May, Michael (Hg.): Methoden der Praxisforschung im Sozialraum. Opladen/Berlin/Toronto: Budrich, S. 171–184.
- Moser, Heinz (2014): Instrumentenkoffer für die Praxisforschung. Eine Einführung. Freiburg im Breisgau: Lambertus.

- Rath, Matthias (2017): Forschungsethik und Datenschutz. In: Mikos, Lothar/Wegener (Hg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz/München: UTB, S. 45–52.
- Reutlinger, Christian/Deinet, Ulrich (2019): Sozialraumarbeit und digital werdende Lebenswelten Jugendlicher. Nur hinterherkommen zu wollen, ist nicht genug! In: Sozialmagazin, H. 3–4, S. 26–35.
- Scheibe, Matthias (2020): „Zeigt ihr mir EUER Internet?“ Erkundung von Online-Orten mit Jugendlichen als digitale Variante der Stadtteilbegehung. In: www.sozialraum.de, H. 1. <https://www.sozialraum.de/zeigt-ihr-mir-euer-internet.php> (08.10.2020).
- Spatscheck, Christian/Wolf-Ostermann, Karin (2016): Sozialraumanalysen. Ein Arbeitsbuch für soziale, gesundheits- und bildungsbezogene Dienste. Opladen/Toronto: UTB.
- Stüwe, Gerd/Ermel, Nicole (2019): Lehrbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim/Basel: Beltz.
- Waechter, Natalia/Hollauf, Isabella (2018): Soziale Herausforderungen und Entwicklungsaufgaben im Medienalltag jugendlicher Videospiele/innen. In: deutsche jugend, H. 5, S. 218–226.

Über den Autor

Matthias Scheibe, M.A.

Matthias.Scheibe@hs-coburg.de

ist Magister Artium (Erziehungswissenschaft, Soziologie, Politikwissenschaft) und als Lehrkraft für besondere Aufgaben an der Fakultät Soziale Arbeit und Gesundheit der Hochschule Coburg (Bayern) tätig. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Sozialarbeitswissenschaft, sozialer Raum, Digitalität, Gender.