

Ich poste, also bin ich

Strukturwandel der Identitätskonstruktion bei Jugendlichen



Entgrenzung



Historisch vorgegebenen **Sozialformen- und Bindungen** und traditionelle Versorgungszusammenhängen (Klasse, Schicht, Familie) lösen sich auf.

Das **Handlungswissen**, der Glaube und die leitenden Normen liefern keine bindende Orientierung mehr, führt dies zur **Entzauberungsdimension**.

Reintegrationsdimensionen werden daher nötig, um eine **neue Art der sozialen Einbindung** zu ermöglichen.

Beschleunigung

Kennzeichen unserer Gesellschaft:

Hohe Dynamik der technischen, sozialen und kulturellen Umwelt



Fragmentarisierung

Die Lebenswelt hat sich somit in eine Vielzahl von Handlungszusammenhängen aufgelöst.

Ganz wesentlich ist die Lebenswelt von den Medien geprägt.



Beschleunigung des sozialen Wandels



Gegenwartsschrumpfung -
kulturelle Veraltens-
geschwindigkeit

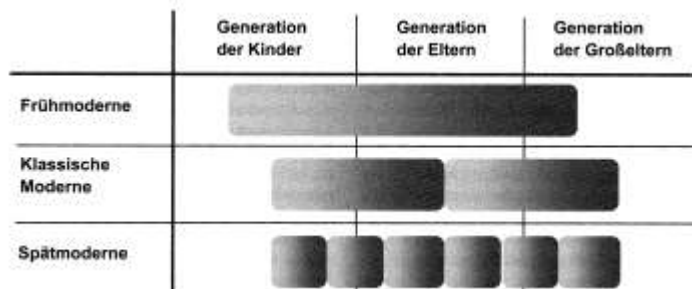
Verkürzung der Zeiträume bei denen unsere
Lebensverhältnisse konstant bleiben.

Steigerung der Verfallsraten von handlungsorientierten Erfahrungen und Erwartungen

Beschleunigter Generationswandel



Michael Jaeckel 2010



Binnendifferenzierung der
Alterskohorten

Identitätskonzept Moderne

Soziale Interaktion
Dialogischer Austausch
Identität ist eine Folge von sozialer Praxis

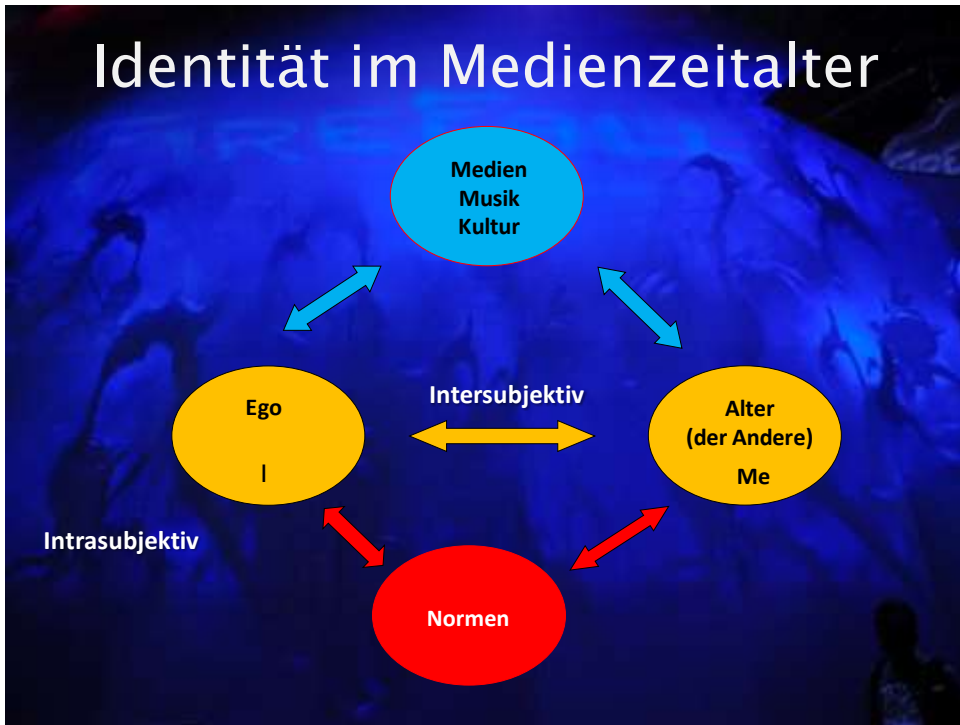
I = Erkennende Selbst **Me = Internalisierungen der sozialen Anforderungen**

George Herbert Mead (1913): The social self

Identitätskonzept der Moderne

Indem man sein Verhalten aus der Perspektive anderer reflektiert, ist man aus dem Status des nur handelnden Subjekts entlassen.

Man kann sich selbst als Objekt erkennen. Das ist die Voraussetzung der Bildung von Selbstbewusstsein.



In Zukunft wird man von einem multiplen Ich oder von Identitätsfragmenten ausgehen müssen, wobei die Individuen stärker gefordert sind an der Selbstkonstitution mitzuwirken.



Bildquelle: KJF, Deutscher Jugendfotopreis

„Subjekte erleben sich als Darsteller auf einer gesellschaftlichen Bühne, ohne dass ihnen fertige Drehbücher geliefert werden“ (Keupp).

Identität



Die Vorlagen für die Bricolage am Selbstkonzept liefern vor allem die Medien und der von den Medien favorisierte audiovisuelle Diskurs.

Selbstnarration

Das Wiedererkennen, die Kontextualisierung und das Reflektieren der eigenen Person ...



... geschieht über Geschichten erzählen, dem Spielen mit Sprache, Bildern und Tönen.

Identitätsbildung

Demokratisierung
der
Subjektconstitution



In den Sozialen Netzwerken gestalten die User ihre Identitäten nicht in einem Bewusstseinsakt, sondern im Kontext des aktuell geführten Dialogs.

Digitale Identität und Digitaler Lebensraum



**Ich bin Ich
Und Ich bin
Viele**

Da das Selbst ein dynamisches, un abgeschlossenes Projekt ist und bei der Narration des Selbst der einzelne mitwirken muss, finden die Selbstentwürfe und die Realisierung der identitätskonstitutiven Projekte vor allem im digitalen Raum statt.

Heimat – in–der–Welt sein



Der lebensweltliche Raum entsteht über das subjektive Handeln und der verfolgten Projekte.

„Nicht der Mensch ist in einen Raum gegeben, sondern er konstituiert in der Entfaltung seiner Existenz Raum“. (Unger 2010: 112).



Heimat – in–der–Welt sein



Der lebensweltliche Raum entsteht über das subjektive Handeln und der verfolgten Projekte.

„Nicht der Mensch ist in einen Raum gegeben, sondern er konstituiert in der Entfaltung seiner Existenz Raum“. (Unger 2010: 112).

Heimat als Konstruktion

Mitzscherlich

- Aneignung einer vertrauten Lebenswelt
- Ausbildung sozialer Zugehörigkeiten



Lebens- und alltagsweltlichen Interaktionen, Bekanntschaften, Freundschaften und Nachbarschaften charakterisieren die Heimat als sozialer Raum.

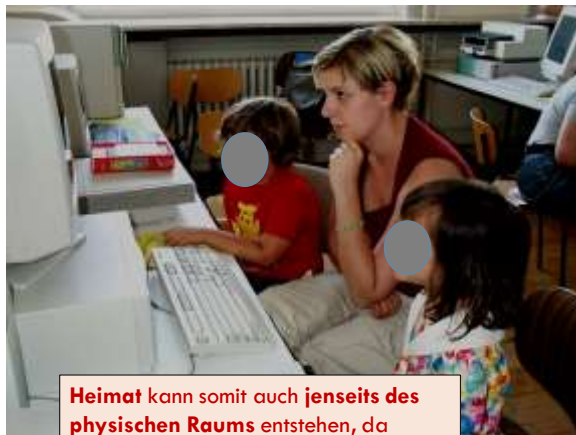
Beheimatung

Heimat bedeutet unter Berücksichtigung dieser Perspektive die **schöpferische, aktive Auseinandersetzung mit der lebensweltlich-kulturellen Umwelt**, verbunden mit dem Ziel, individuelle **Handlungsgewissheiten** zu erlangen.

Neue Räume durch digitale Medien

Virtuelle Räume = Resultat eines Denkprozesses, konkretisiert in einem Medium, der die Möglichkeit bietet, reale geographische Distanzen zu überbrücken und neue Räume und **Beziehungskonstellationen** imaginär mit einander zu verknüpfen.

Digitale Technologien erhöhen die Kommunikations- und Beziehungskultur von Individuen, die nicht im realen Raum existieren.



Heimat kann somit auch **jenseits des physischen Raums** entstehen, da konstitutiv die **sozialen Beziehungen** die **Verknüpfung zum Raum** bilden.

Neue Räume durch digitale Medien



Die alltäglich erfahrbare und zu bewältigende **subjektive Lebenswelt** wird zur **Matrix** der soziokulturellen Verankerungen, ...

..., die emotionale Geborgenheit und Orientierung vermittelt sowie Raum für die Selbstentfaltung ermöglicht.

Generations-spezifische und soziokulturelle Erfahrungen, wie z.B. die Orientierung an **virtuellen Gemeinschaften** gewinnt für die Konstitution individueller Verankerungen und die **ontologischer Verortung** an Bedeutung.

Neue Räume durch digitale Medien



Die alltäglich erfahrbare und zu bewältigende **subjektive Lebenswelt** wird zur **Matrix** sozial-kultureller Verankerungen, ...

..., die emotionale Geborgenheit und Orientierung vermittelt sowie Raum für die Selbstentfaltung ermöglicht.

Generations-spezifische und soziokulturelle Erfahrungen, wie z.B. die Orientierung an **virtuellen Gemeinschaften** gewinnt für die Konstitution individueller Verankerungen und die **ontologischer Verortung** an Bedeutung.

Deterritoriale Vergemeinschaftung



YouTube als Jugendkultur

Struktureigenschaften von Youtube

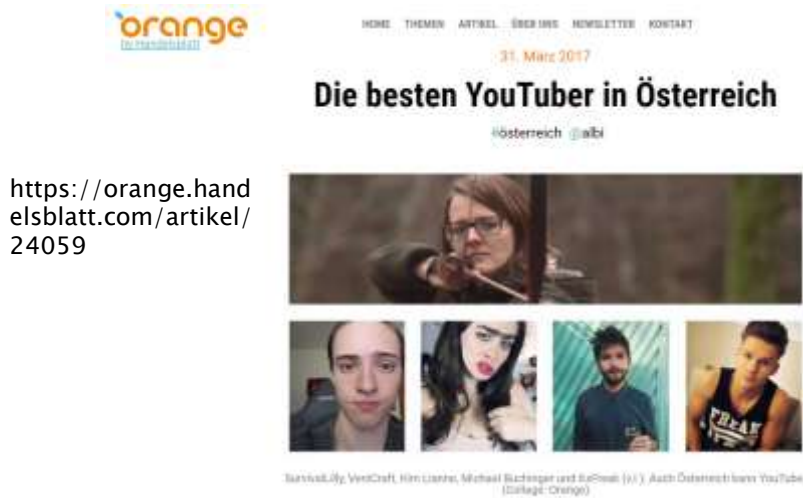
Subjektiv,
Interaktiv,
Polarisierend,
Seriell,
Offen,
Gestaltbar,
Vernetzt,
Abonnierbar,
Funlastig,
Fanspezifisch.

Noch nie hat die Mehrheit der Gesellschaft so wenig von den Popstars der Teenager mitbekommen.



Erfolgreiche YouTuber in Österreich

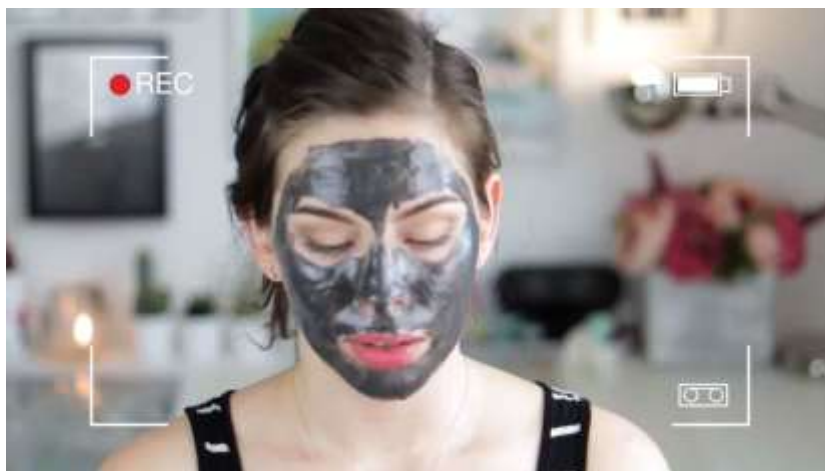
Quelle: Screenshot, Orange by Handelsblatt



<https://orange.handelsblatt.com/artikel/24059>

SurvivalLilly, VeniCraft, Kim Lianne, Michael Buchinger und KsFreak

Kim Lianne: Die Dagi Bee aus den Bergen



https://www.youtube.com/watch?time_continue=125&v=oKQtAIMcsTQ

Tarik Tesfu in der Genderkrise



<http://dbate.de/videos/tarik-tesfu-in-der-genderkrise/>

Web 2.0 – Social Media



Das **Dispositiv** von Social Media ist auf parasoziale Kommunikation und **Beziehung** gerichtet.

Es gibt Rückkanäle – Austausch, Feedback (Trackback, Feeds, RSS).

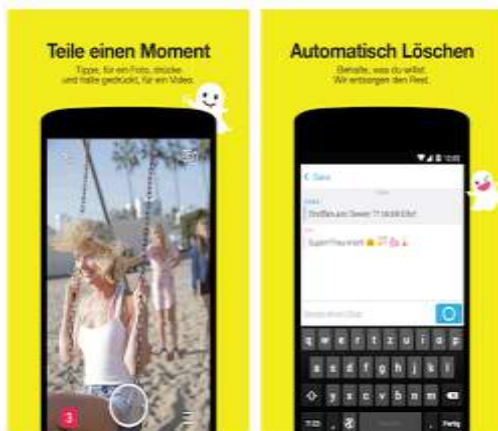
Wirkung und Bewirken stehen in einem sich gegenseitig beeinflussenden Zusammenhang.

Mobile Kommunikation – Never alone



- Auflösung von Raum und Zeit
- Vernetzung
- Daumen, Finger – Wischen

Snapchat



Nutzer versenden nach Angaben der Firma jeden Tag rund 150 Millionen Bilder.

Mit Snapchat lassen sich Bilder und Nachrichten verschicken, die sich nach ein paar Sekunden selbst zerstören und nicht auf ewig im Telefon des Empfängers verbleiben.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.snapchat.android>

Männliche

Selbst-Darstellung – Social Media

1. Passbild-Typ
2. Dummy-Typ
3. Flirt-Typ
4. Beziehungs-Typ
5. Ansichtssache-Typ
6. Vermummungs-Typ
7. Modell-Typ
8. Gesten-Typ
9. Do-it-yourself-Typ
10. Event-Typ
11. Kunst-Typ



Selfies = Selbst- und Körpererkundung

„normale“
Identitätsarbeit
mit Fallstricken



Mädchen inszenieren
sich sexy oder
schutzbedürftig



Jungen
demonstrieren
durch ihr
Körperhaltung,
ihren Blick und
die
Kameraperspektive
Macht,
Stärke und
Dominanz.

Körpermanagement – Selbstinszenierung

Anerkennung bei den (persönlich bekannten)
Peers

Bilder richten sich oft an diese Zielgruppe

Überbietungslogik
Möglichst vorteilhaftes
Aussehen
Aufmerksamkeit
erlangen
Üben im Wettbewerb



Gezielter Versuch der
Kontaktaufnahme



Körpermanagement – Selbstinszenierung

Körper bekommt einen zentralen
Stellenwert bei der Selbstinszenierung



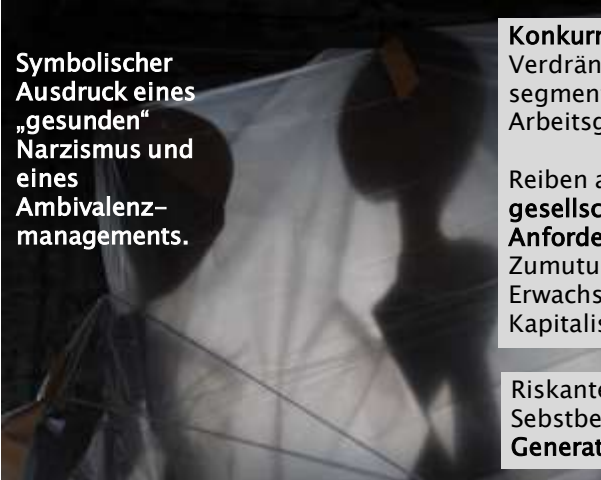
Körper als materielle Ressource

**Positives
Körpergefühl** =
wesentliche
Handlungsaufgabe
im Jugendalter



Emotionale und
ökonomische
Unabhängigkeit,
Geschlechtsrolle,
Eigene **Werte und Normen**

Selfie als Ausdruck einer Verdrängungskultur



Symbolischer Ausdruck eines „gesunden“ Narzismus und eines Ambivalenz-managements.

Konkurrenz und Verdrängungszenerie der segmentierten Arbeitsgesellschaft.

Reiben an den **gesellschaftlichen Anforderungen** und Zumutungen der Erwachsenenwelt (flexibler Kapitalismus)

Riskanter Bereich der Selbstbehauptung der **Generationen-Konkurrenz.**

Aktuelle Konzeptionen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit ...

... gehen von bestehenden Angeboten an Einrichtungen und Programmen aus



Orientierung an wünschenswerten Sozialisationsleistungen, Legitimationsversuche, Erwachsenenorientiert, Erziehungsorientiert.

Orientiert an eigenen Kompetenzen und eigenen Interessen.

Notwendige Zielorientierungen

Lebenslagen der Jugendlichen

Chancen und Risiken der alltäglichen Lebensbewältigung



Frage: Wie können die **Ressourcen** von Jugendlichen verbessert und gestaltet werden, damit sie mit ihren **Entwicklungsaufgaben** zurecht kommen und in der Lage sind gegenüber den **gesellschaftlichen Anforderungen** zu bestehen.

Notwendige Zielorientierungen

Verlassen der Perspektive des Anbieters



Lern- und Erfahrungsräume schaffen bei denen Jugendliche selbst zu **Akteuren** der Jugendarbeit werden

Angebote und Ressourcen dienen dazu **eine eigene soziale Realität** zu schaffen.

Notwendige Zielorientierungen

Jugendliche zu Ko-Produzenten machen



Möglichkeiten der Mit- und Umgestaltung
Raum für Auseinandersetzung mit sich
selbst und anderen, Eigenaktivität,
Entwicklung von Kompetenzen

Peer education

Situative Offenheit

Selbsttätigkeit



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

