

Wohlbefinden und Verletzlichkeit von Kindern und Jugendlichen im Digitalen

Brunnentagung Integras

Dr. Marion Pomey & Michele Pizzera
Institut für Kindheit, Jugend und Familie, ZHAW Soziale Arbeit
14. November 2023

Agenda

- SNF-Projekt «Vulnerabilität und Well-being in der Kinder- und Jugendhilfe»
daraus:
- Well-being und digitale Medien (im Heim): *Forschungsstand*
- Well-being und digitale Medien im Heim: *Ergebnisse*
 - Digitale Medien und Well-being
 - Digitale Medien und Vulnerabilität
 - Reglementierungen digitaler Medien
- Well-being und digitale Medien im Heim: *Schlussfolgerungen*

SNF - Projekt «Vulnerabilität und Well-being in der Kinder- und Jugendhilfe» [\(Link\)](#)

Design und Fragestellung

15. November 2023



Forschungsinteresse

- Perspektive von Kindern und Jugendlichen im Alter von 8-14 Jahren in der Kinder- und Jugendhilfe zum Thema Wohlbefinden und Verletzlichkeit in der Schweiz (Romandie, Tessin, Deutschschweiz)
- Teil des cuwb-Netzwerks „children’s understandings of well-being“ (www.cuwb.org)
- Qualitative Interviews: 51 Interviews in der Kinder- und Jugendhilfe, 28 davon im stationären Kontext
- Laufzeit: 2021 – 2024
- Grounded Theory (Strauss & Corbin, 1996)
- Mitarbeitende: Carina Pohl (PhD), Michele Pizzera, Adrian Seitz, Debora d’Alessandri, Maria Dirren, Ursina Salzgeber

Begriffe: Well-being und Vulnerabilität

Wohlbefinden als wünschenswerter Zustand des Glücklichseins

- subjektive Gefühle *und* objektive Lebensbedingungen
- Erfüllung von Wünschen und Möglichkeiten zur Entwicklung und Selbstverwirklichung
- UN Kinderrechtskonvention als Möglichkeit für Wohlbefinden zu sorgen, was sich auf die Qualität des Lebens der Kinder/Jugendlichen in wirtschaftlicher, emotionaler, sozialer und kultureller Hinsicht auswirkt

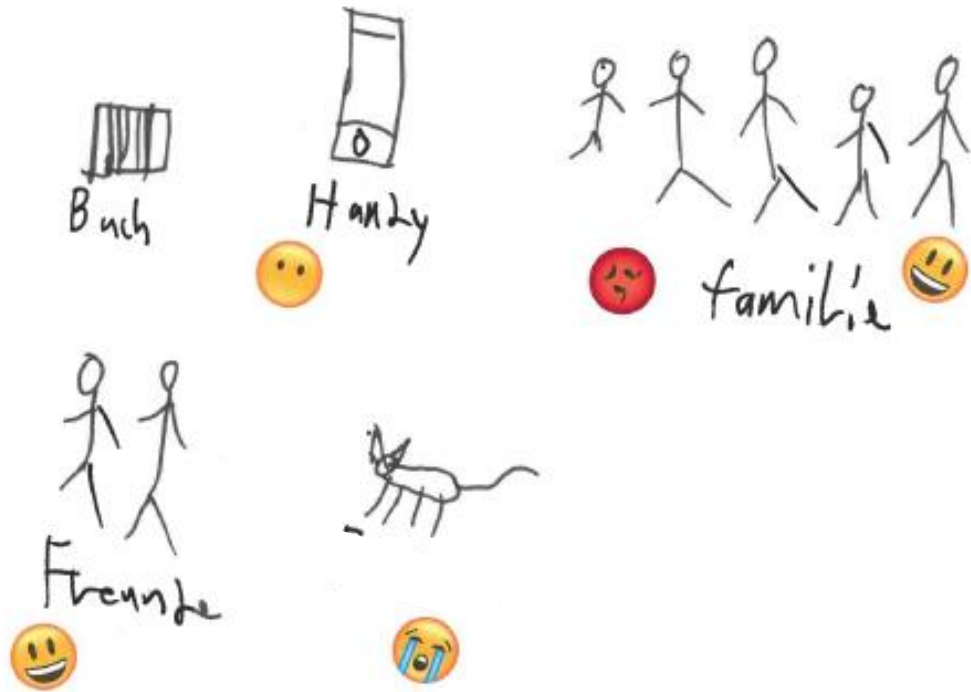
(Ben-Arieh; Ferran, Frones, Korbin 2016)

Vulnerabilität meint 'Verletzlichkeit', 'Verletzbarkeit' oder 'Verwundbarkeit'

- ist eine menschliche Grundbedingung: alle Menschen sind vulnerabel, da wir voneinander abhängig und sozial ausgesetzt sind
- Vulnerabilität ist also keine Eigenschaft einer Person sondern *relationales* Phänomen
- Sie ist allerdings ungleich verteilt, ungleich verteilte Gefährdung

(Butler 2010; Janssen 2018; Lorey 2011; Zirfas 2017)

Beispiele für digitale Medien in Well-Being Maps



Forschungsfragen

- Wofür nutzen Kinder und Jugendliche digitale Medien in ihrem Alltag?
- Inwiefern bieten digitale Medien eine Erweiterung der Handlungsmöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen oder bringen sie in prekäre Situationen?
- **Wie beeinflussen digitale Medien das Wohlbefinden von Kindern und Jugendlichen?**

Well-being und Digitale Medien im Heim

Forschungsstand

15 November 2023



freepik

Well-being und digitale Medien

- **Beziehungen** wichtig für Wohlbefinden; sich um andere kümmern/sorgen und jemand kümmert/sorgt sich um mich (Fattore, 2007)
- Beziehungspflege ist **mediatisiert**; sie findet in digitalen Räumen statt (Krotz, 2007; Tillmann, 2020)
- Always-on lifestyle – immer verbunden (boyd, 2012)
- Digitale Medien als **Sozialisationsinstanz** (Hurrelmann & Quenzel, 2016, S. 198-199).
- **Soziale Räume** gehen weit über physische/analoge Räume hinaus (Fattore et al., 2021; Holloway & Valentine, 2000)
- Einfluss der Digitalität auf das subjektive Wohlbefinden durch positive und negative Erfahrungen (Nadan und Kaye-Tzadok 2019)

Well-being und digitale Medien in Heimerziehung

- **Wenige Erkenntnisse** zur stationären Kinder- Jugendhilfe (Bernath et al., 2020; DIVSI, 2014; Feierabend et al., 2020, 2021; Tillmann & Weßel, 2021)
- Überwindung der räumlichen Trennung und **Aufrechterhaltung des Kontakts** zu Freunden und Familie (Behnisch & Gerner, 2014; Burschel et al., 2022, p. 80; Witzel, 2015).
- Weg zu (mehr) **Autonomie** (Behnisch & Gerner, 2014; Tillmann, 2018)
- **Teilhabe** und Bewältigung des Alltags, Nutzung digitaler Medien ist unverzichtbar (Burschel et al., 2022, p. 67; Witzel, 2015).
- Studien zeigen auch, dass Kinder und Jugendliche, die in Heimen aufwachsen, **weniger Zugang** zu elektronischen Geräten und Möglichkeiten zur freien Nutzung des Internets haben (Burschel et al., 2022, pp. 61–65; Steiner et al., 2017, p. 7)

Digitale Medien im stationären Setting

Was Kinder und Jugendliche sagen:

- **Kontakt zu Peers**

- Spontanes Verabreden, selbstbestimmte Verfügung über die eigene Zeit, Autonomie

- **Alltagsgestaltung**

- Aneignungsprozesse über digitale Kommunikation für neue Formen der Beziehungsgestaltung
- Erhöhung der räumlichen Mobilität

(Behnisch und Gerner, 2014)

Digitale Medien für Wohlbefinden

Was Kinder und Jugendliche sagen:

- **W-Lan** als wichtige Voraussetzung für Wohlbefinden
- **Digitale Normalität** in der Regelfamilie vs. Realität im stationären Setting
- Medienkompetenz lernen als Vorbereitung für selbstständiges Leben
- Je digitaler der Alltag im stationären Setting, desto höher die Lebens- und Wohnqualität im Heim

Studie DigiPäd 24/7

- **Digitale Vulnerabilität**
 - Konstruktion von Kindern und Jugendlichen als digital vulnerabel, Überbetonung Schutz
- **Diffuse Fachlichkeit**
 - Aus Unverständnis der Mediennutzung Jugendlicher ggü. zeigen sich zusammenhangslose und intransparente Sanktionierungen
- **Responsibilisierung**
 - Zuständigkeiten in Bezug auf Bildung von Medienkompetenz ist unklar bzw. müssen definiert werden: Familie, Schule, innerhalb der Organisation

Digitale Medien in der Heimerziehung

**Ergebnisse SNF-Projekt
“Vulnerabilität und Well-being in der
Kinder- und Jugendhilfe”**

Digitale Medien und Well-being

SNF-Projekt “Vulnerabilität und Well-
being in der Kinder- und Jugendhilfe”

AI generated picture

Bedeutung für Lebenswelten

Warum ist das Handy wichtig?

„Es ist einfach wichtig, weil **ich alles darauf habe, mein Leben, Bilder, Kontakte** (.) einfach dieses Zeug“ (Marvin 13)

Warum bist du auf Sozialen Medien?

„Na ja, es ist mit meinen **Freunden**, wir **sehen** uns dort oft“ (Damian 11)

Beispiele für digitale Medien in Well-Being Maps



Beziehungen initiieren und gestalten

Emma: (Unv.) äh am Sonntag haben wir uns **wieder getroffen**, und wir haben unser **Snapchat** und **Instagram** ausgetauscht // ok //

und er hat mir geschrieben, dass er mich immer noch liebt // mh // auf **Instagram** und ich habe ihm geschrieben, dass ich ihn auch liebe, also sind wir zusammen gekommen und äh

naja ich werde ihn **nur am Wochenende sehen** (...) Ja, Das macht mich wirklich fertig. und die Person, die mir von meinen Freunden **am wichtigsten** ist, ist er. (Emma 13)

Aneignung und Annäherung

„Mir hend sie nur vo- ‚kännet sie SnapChat?‘ vo döte kännt. Aso **er hät mich g‘added** und **sie het ihn g‘added**. Denn hemers halt so **kennt**. Und mir hend e Gruppe gmacht und **hend gschriebe gschriebe gschriebe** und nachene hämer wölle usega und ebe, denn **hämers troffe**“ (Elena 13)

I: Hattest du gar keine Angst weil du die nicht kennst?

Elena: Nei, mir hend denn **Facetime** gmacht gha. Mir hend denn telefoniert gha. Mir hend **mega lang gschriebe** gha. Und ich bin mit minere Kollegin gsi. Aso wenn ich elei wär, wär das es anders Thema. Aber **ich bi mit de Kollegin gsi**. Und mir hend das scho öfters gmacht und deswege. (Elena 13)

Vom Analogen ins Digitale

I: Wie hilft es dir dein Handy dich gut oder wohlfühlen?

«Wenn ich **aufgeregt bin, spiele ich** Videospiele, das beruhigt mich ein bisschen // verstehe // Ich rede mit meinen Freunden, ich kann **mit meinen Freunden reden und gleichzeitig mit ihnen spielen**» (Sandro 13)

Eine Jugendliche erzählt, dass sie sich zu Hause mit ihrem Smartphone im Badezimmer einschließt, um ihren Freund anzurufen, wenn es in der Familie zu **Gewalt** kommt.

«I: Und ähm also in Situationen wo du **Angst** hast, was hilft dir da?

E: (...) Ich eifach i mis Zimmer ga. Aso grad aktuell, gang ich **eifach is Zimmer und lüüt mim Fründ a**, nimm mini Duschsache, gang go **dusche und während ich am dusche bin, telefonier ich mit ihm**. Ich weiss, krank, aber ich bin so. Ähm (..) und denn (..) bin ich halt eifach mit ihm am **rede und verzell** ihm halt eifach alles. Und er seit mir halt immer **mega gueti Tipps** und so.» (Elena 13)

Handy vermittelt Sicherheit

Brauchen ihre Handys, um sich **sicher zu fühlen**

- eine Jugendliche präzisiert dies und sagt, dass sie ihre beste Freundin braucht, um sich **sicher zu fühlen**. Wenn diese nicht anwesend ist, braucht sie ihr **Handy als Ersatz**, um sich ebenso sicher zu fühlen: (Eva 13)
- Lukas (12) berichtet, dass er sein Handy braucht, um sich **sicher** zu fühlen, für Notfälle.

Gamen, Selbstwirksamkeit und Bewältigung

Gamen

- Ermöglicht **Selbstwirksamkeitserfahrungen**
- dient **Stressbewältigung** und gegen **Langeweile**

I: Und was machst du denn, wenn du dich **einsam** fühlst?

V: Hm, ich nehm Handy und spiel halt alleine. Mir eigentlich egal. (...) Da, weil das Handy mir Spaß macht (..) und ja (.) Mir macht eigentlich das Handy Spass, viel Spass sogar. So (4). (Vanessa 13)

I: Und, was isch denn so cool am game?

L: Wills wie e Welt isch wo chli **ungebrenzt** isch, wie e Welt wo nid durch die eignet Mass (...) begrenzt isch und **unendlich**, wie oder halt nöd ganz unendlich, aber **mega viel Möglichkeiten** häsch wo spannend isch. (Liam 13)

Digitale Medien und Vulnerabilität

SNF-Projekt “Vulnerabilität und Well-
being in der Kinder- und Jugendhilfe”

AI generated picture

Blockieren mit nur einem Click

„Dann hat sie mich als langweilig bezeichnet und so und ich hasse wenn man mich als langweilig bezeichnet. Dann hab ich sie halt beleidigt, aber fest beleidigt auf ein Audio. Dann hat sie mich **blockiert**, hab ich aber im Kommentar, also hab ich auf ein Kommentar von ihrem Video "Entschuldigung" geschrieben hab ich gesagt und dass ich überreagiert habe und dann hat sie mich halt blockiert, hat sie ihren/ und jetzt hat sie mich noch **nicht entblockiert**. Also seit etwa fünf Monaten (..) **also richtiger, eigentlich Kontaktabbruch**. (Lukas 12)

Im Schatten der Anonymität

„Nööö, also ich bin mal mit ner Kollegin von mir **auf Instagram live gegangen** und dort/ sie kennt halt diesn eintrn Profil, weil (.) der geht fast immer in ihr Live aber **schreibt nie etwas Ekelhaftiges oder so oder droht ihr auch gar nicht**. Wann sie einfach, einfach/ **Er geht nicht raus**, wenn sie sagt: "geh raus, ich möchte dich nicht hier drin".

Sagt er einfach "WARUUUM?" und so. aber sie weiß, dass er ein **Pädophil** ist, weil das Alle sagen und weil es scho mal en Fall darüber geben/ gegeben hat.“ (Leander 12)

Un-/Erkennbar sein

«L: und live gehen darf man erst ab sechszehn wegen den ganzen Pädophilen

I: Und wie findest du das?

Lukas: Ich finde es gut, aber wenn ICH live gehe, **ich zeig mein Gesicht-, mein Gesicht eh nicht, ich zeig nie mein Gesicht**, nur auf meinem zweiten Account.» (Lukas 12)

Sexuelle Belästigung

„Ich ähm telefoniere gern, bin oft uf ticktock, snapchat, insta und so. Und ja, und bi snapchat gits halt eifach so behinderti Mänsche, entschuldigung, aber es git eifach so behinderti Mänsche wo mir **eifach so usem nüt Nudes schicket**. Und wenn ich das halt nöd ufmache und sie denn Handykontrolle machet (im Heim) und sies denn ufmachent, wird ich gfickt. und desswäge.

I: Also es gibt quasi Leute, die schicken dir **Nacktbilder**?

E: Ja, eifach so usem nüt. Ich **kenn** die **nöd** emal“ (Elena 13)

Reglementierung digitaler Medien

SNF-Projekt “Vulnerabilität und Well-being in der Kinder- und Jugendhilfe”

AI generated picture

Reglementierungen digitaler Medien im Heim

Generelle Aussagen:

- Entzug des Smartphones (als Sanktion) durch Gründe, die nichts mit der Nutzung digitaler Medien zu tun haben
- Sanktionen und Regeln, die von Kindern und Jugendlichen eher als **Kontrolle** denn als Schutz empfunden werden und die sie **nicht verstehen**

→ Aushandlung und Partizipation

Abhängigkeiten und Autonomieeinschränkungen

I: Was bedeutet es für dich frei zu sein?

E: Ich dörf mit Kollege use wän ich wot. Ich bin nöd 24/7 kontrolliert. Ich dörf denn go schlafe wän ich wot. **Dörf mis Handy so lang ha wie ich wot.** Gsehn eifach mini Mueter. (...) Ich gseh min Brüeder. Ähm ich dörf eifach use. Will da dörf ich nöd eifach so use”
(Elena 13)

„Unnötig. Eifach unnötig. Gibt mir mis Händy wän ich uf-, **also lahn mis Handy doch eifach bi mir. Solang ich am Morge ufstah und nöd ide Schuel pänne, isch alles guet.** Denn check ichs nöd. Solang ich ide Schuel mitmache, nöd ischlafe, gnueg Schlaf han und Ufzgi mache und es isch alles guet und mini Ämtli mach und mis Zimmer ufgruumt isch, **warum han ich denn mis Handy weg?** Gibt mr doch eifach mis Handy. Aber sie säget immer es funtkioniert ja bi eui nöd. **Heschs versuech?** Nei. Aso säg eifach nüt.“ (Elena 13)

Definierte Zeitfenster widersprechen Lebenswelt

I: Ähm... Weil du dein Telefon hier jeden Tag haben kannst?

A: Nein, **nur Dienstag und Donnerstag.**

I: Dienstag und Donnerstag... Den Rest der Woche musst du also ohne auskommen?

A: ... ja, dann kann ich meine Eltern anrufen, wenn immer ich will. Und wir haben... 30 Minuten.

I: Ah! 30 Minuten am Telefon mit deinen Eltern?

A: Nein, **dreiig Minuten am Telefon am Dienstag und Donnerstag.**

(Ines 13)

Handy im Safe: Wegsperren sozialer Beziehungen

I: Ne und ehm (...) also wenn du/ gibts manchmal Situationen, wo du traurig bist?

Noel: (...) ja zum Beispiel, **wenni s'Mami vermiss** oder so

I: Ja und was machst du in solchen Situationen?

Noel: **Fragi öper obi darf ahlüte**

I: Und darfst du dann auch an- anrufen, wenn du fragst?

Noel: Ja **chunt druf ah, welli Betreuer**, dass da sind

I: Ah oke (..) darfst du nicht immer anrufen, wenn du willst?

Noel: Ne, **wenni mis Handy hetti, den würis vielleicht mache**

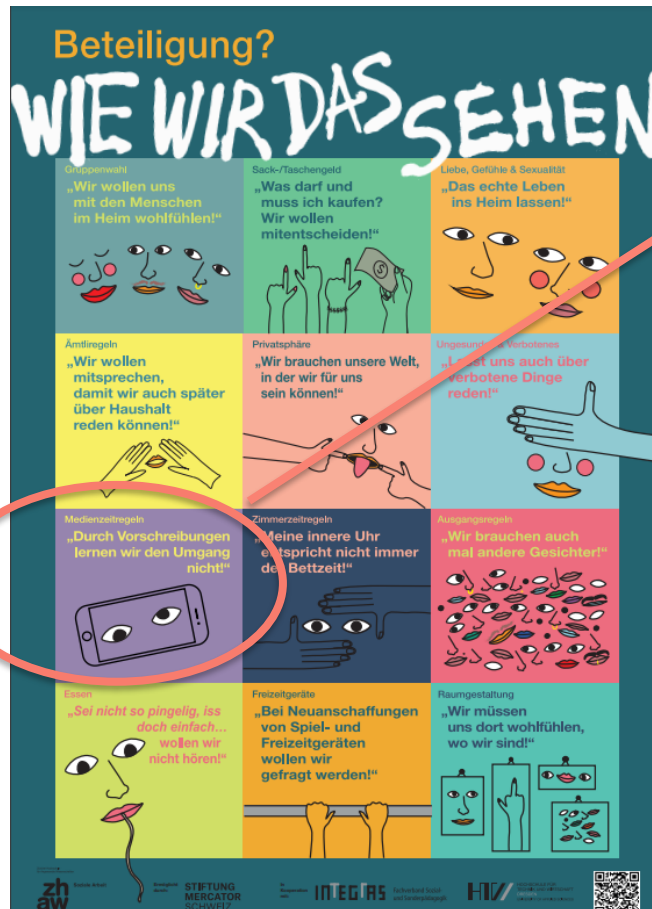
I: Ja, hast du kein Handy hier?

Noel: Do- also hier scho aber nöd, aber nöt bi mier

I: nicht m Zimmer?

Noel: **Im Tresor.** (Noel 12)

Partizipationsprojekt ZHAW und Integras



15 November 2023

Medienzeitregeln

Mitsprache bei der Festlegung von Medienzeitregeln

«Das Handy gibt mir Sicherheit!»
«Nur durch Vorschreibungen lernen wir den Umgang nicht!«

Sichtweisen der jungen Menschen

Handys und weitere – vor allem digitale – Medien ermöglichen den Jugendlichen nicht nur Unterhaltung oder Konsum. Sie können ebenso oder gleichzeitig das Bedürfnis nach Austausch bspw. mit Freund*innen als Vertrauenspersonen außerhalb des Heims befriedigen, um für sie wichtige und auch intime Themen besprechen zu können. Auch verweisen sie darauf, dass ihnen das Handy ein Sicherheitsgefühl gibt, weil sie in Notfällen jemanden kontaktieren können. So verweisen sie darauf, dass ihnen durch die engen und allgemein gefassten Medien-Regeln nebst Lernmöglichkeiten, auch ein angemessener Austausch mit relevanten Menschen und Rückzugsmöglichkeiten fehlen. Die Mediennutzung der Jugendlichen ist derart vielfältig und reichhaltig geworden, dass eine einzige Regulierung der gesamten Nutzung (Musikhören, Telefonieren, Surfen, Gamen, etc.) vielen absurd und lebensfremd erscheint, dies auch vor dem Hintergrund, dass mittlerweile viele schulische Anforderungen über digitale Medien vermittelt werden.

Entwicklungsanforderungen

Medien, wie z.B. Smartphones, werden heute für vieles mehr als nur fürs Telefonieren genutzt. Generell sind Medien fester Bestandteil der Freizeit junger Menschen geworden (Böhnisch, 2017). Neben dem Aspekt der Freizeitgestaltung werden sie aber auch für Bildung und Informationsbeschaffung verwendet (Hurrelmann & Quenzel, 2016). Im Aufwachsen stellen sie zudem eine wichtige Sozialisationsinstanz dar. Die verschiedenen Anschauungsmaterialien, die sie über Medien erhalten, können Einfluss auf die Lebensplanung sowie die Gestaltung von Freundschaften nehmen (ebd.).

Dass Medien zur Persönlichkeitsentwicklung und einer sicheren Identität beitragen, gelingt jedoch nur, wenn sie sich in der Kompetenz üben können, Medien nach den eigenen Bedürfnissen nutzen zu können und nicht in eine passive Konsument*innenrolle verfallen (ebd.).

Medien im Kontext der Heimerziehung

Diverse Studien zeigen, dass digitale Kommunikation für junge Menschen vor allem in stationärer Kinder- und Jugendhilfe mit ihren umfassenden zeitlichen und räumlichen Eingriffsmomenten sich als besonders bedeutsam für ihre soziale Teilhabe erweist (Witzel, 2020): Sie ermöglicht die Kommunikation mit Peers und Familie auch innerhalb der spezifischen Situation der Erziehungshilfe (Dörnhoff, 2015; Witzel, 2020). Dennoch nehmen Fachkräfte nach wie vor zuerst die problematischen Risiken dieser Kommunikationsform, wie exzessive Nutzung oder Mobbing, wahr (Cleppien & Scholz, 2010). Als protektionistische Reaktion wird häufig allumfassend reguliert, kontrolliert und sanktioniert (Behnisch & Gerner 2014), anstatt spezifische Bereiche der Nutzungsrisiken gemeinsam zu bearbeiten. Pädagogisch betrachtet kann diese Spannung nur dann als Ausgangslage für Förderung von Selbst- und Medienkompetenz genutzt werden, wenn sich die gemeinsame Aushandlung unterstützender Rahmung an den Bedürfnissen und Risiken der Nutzungswirklichkeiten ausrichtet (Steiner et al. 2017). Die dahinterliegende professionelle Haltung anerkennt die jungen Menschen nicht nur als bedroht oder bedrohlich, sondern als selbsttätige Subjekte (Witzel, 2019).

Bezüge zu Kinderrechten

Medien werden nicht nur zur Freizeitgestaltung, sondern auch zur Informationsgewinnung genutzt. Im Recht der freien Meinungsäußerung (UN-KRK, Art. 13) ist auch das Recht auf Informationsbeschaffung Bestandteil. Artikel 17 der UN-KRK betont gleichzeitig die Relevanz des Zugangs zu vielfältigen Informationen und die Förderung des Wohlergehens durch Schutz vor nicht altersentsprechenden Inhalten (vgl. auch UN-KRK, Art. 3). Nicht zuletzt geht es daneben um das Recht mit der Familie in Kontakt bleiben zu können (UN-KRK, Art. 37; Q4C, Standard 8). Auch diese Gratwanderung zwischen Schutz und Informationsgewinnung ist nur über die Beteiligung möglich.



UN-Kinderrechtskonvention

- Einschränkung digitaler Medien vernachlässigt Teilhabe
- Medienkompetenz muss erlernt werden können (Europarat, 2018)
- Recht auf Mediennutzung (DigiPäd 24/7, 2022);
- Recht auf freie Meinungsäußerung, Recht auf Informationsbeschaffung (UN KRK Art. 13)
- Zugangs zu Informationen und Schutz vor nicht altersentsprechenden Inhalten (UN KRK Art. 17 und 3)
- Recht auf Kontakt zur Familie (UN KRK Art. 37; Q4C Standard 8)

→ **Gratwanderung zwischen Schutz und Informationsgewinnung** ist nur mit Beteiligung möglich ([Integras](#))



Digitale Medien in der Heimerziehung

Schlussfolgerungen

Diskussion

- digitaler Medien für Wohlbefinden zentral
- sozialer Teilhabe über digitale Medien ermöglichen
- Regeln und Asymmetrien reflektieren
- Reflexion eigene professionelle Haltung (Witzel, 2020)
- Handyentzug als Strafe für allgemeines Fehlverhalten führt zu unklarer Professionalität (DigiPäd 24/7, 2022),
- nicht im doppelten Sinne diskursiv verletzlich machen (DigiPäd 24/7, 2022; Janssen, 2018; Pomey).
- (Über-)Betonung von Schutz? → Balance finden (Pizzera, Pomey & Pohl, i.E.)

Diskussion

verstärkte Kontrolle bewirkt

- sich mehr in digitale Welten begeben, die **weniger sichtbar und privater** sind
- Machtverschiebung schützt sie vor professionellem **Zugriff**
- Medienkompetenz umso wichtiger
- Schutz und Befähigung zur **sicheren Nutzung** digitaler Medien
- sonst: Gefahr noch verletzbarer zu werden

(Pizzera, Pomey & Pohl, i.E.)

Digitale vulnerabel → digital befähigt / kompetent



**Für Leitende
und Mitarbeitende
in Kinder- und
Jugendinstitutionen**

**MEDIENKOMPETENZ IN SOZIAL-,
HEIL- UND SONDERPÄDAGOGISCHEN
INSTITUTIONEN**

LEITFADEN ZUR STANDORTBESTIMMUNG

https://www.jugendundmedien.ch/fileadmin/PDFs/Broschueren/Medienkompetenz_heil_sonder_und_sozialp_Institutionen_DE_01.pdf

15 November 2023



Für Jugendliche

Was zeigst du? 10 Schritte für mehr Sicherheit im Umgang mit Fotos online

www.jugendundmedien.ch

Kann ich das Bild online teilen?



Fazit: Digitale Medien im Heim

Ermöglichen Well-being

- Soziale Beziehungen pflegen
- Soziale Teilhabe
- räumliche Trennung überwinden
- Bewältigung des Alltags
- Autonomieerleben, Handy steht für Selbstbestimmung
- Handy bietet Sicherheit

Machen vulnerabel:

- Grenzüberschreitungen
- Sozialer Ausschluss
- Unkontrollierbarkeit und Unsicherheit
- Cybermobbing
- ...

Es braucht mehr als nur Reglementierungen → Befähigung, Aushandlung, Ambivalenzen thematisieren, Dialog, Institutionskultur

Fazit

- Digitale Medien sichern und erweitern Well-being
- Reglementierungen werden als Kontrolle erlebt, nicht als Schutz
- Kinder und Jugendliche verstehen Reglementierungen oft nicht
- Fühlen sich unverstanden
- Digitale Medien können vulnerabel machen
- Medienpädagogische Befähigung
 - für Jugendliche und Fachkräfte
- Widersprüche thematisieren
- Medienregelungen partizipativ aushandeln

„Heschs versuecht?“

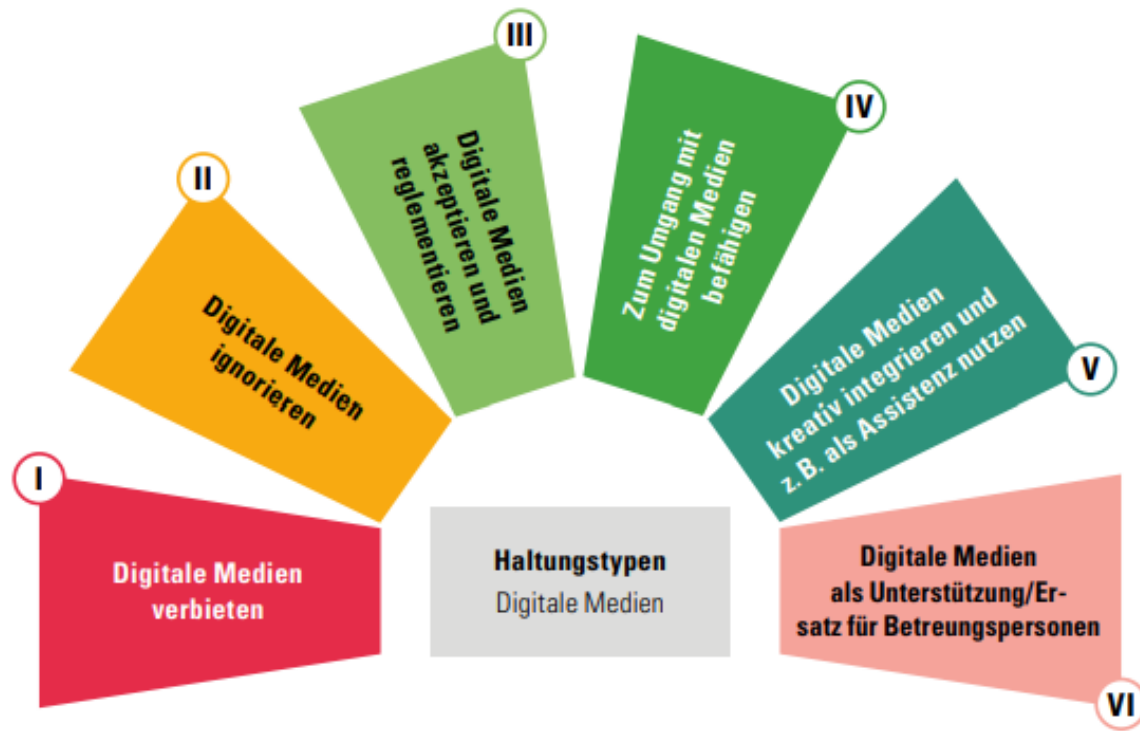
Vielen Dank



- Behnisch, M., & Gerner, C. (2014). Jugendliche Handynutzung in der Heimerziehung und ihre Bedeutung für pädagogisches Handeln. *unsere jugend*, 66(1), 2. <https://doi.org/10.2378/uj2014.art02d>
- Behnisch, M., & Henseler, C. (2012). *Handynutzung in der Heimerziehung—Zwischen Kompetenzgewinn und Kontrolle*. 6.
- Bernath, J., Suter, L., Waller, G., Külling, C., Willemse, I., & Süss, D. (2020). *JAMES - Jugend, Aktivitäten, Medien—Erhebung Schweiz*. Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.
- boyd, danah. (2012). Participating in the Always-On Lifestyle. In M. Mandiberg (Ed.), *The Social Media Reader* (pp. 71–76). New York University Press.
- Burschel, M., Klein-Zimmer, K., & Seckinger, M. (2022). *Gute Heime – Möglichkeiten der Sichtbarmachung der Qualitäten stationärer Hilfen zur Erziehung* (1. Auflage). Beltz Juventa.
- DIVSI. (2014). *DIVSI U25-Studie. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt*. Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI).
- DigiPäd 24/7. (2022). *Das Recht junger Menschen auf analog-digitale Teilhabe verwirklichen – Empfehlungen für stationäre Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe sowie Internate*. <https://doi.org/10.18442/211>
- Fattore, T., Mason, J., & Watson, E. (2007). Children’s conceptualisation(s) of their well-being. *Social Indicators Research*, 80(1), 5–29. <https://doi.org/10.1007/s11205-006-9019-9>
- Fattore, T., Fegter, S., & Hunner-Kreisel, C. (2021). Refiguration of Childhoods in the Context of Digitalization: A Cross-Cultural Comparison of Children’s Spatial Constitutions of Well-Being. *FQS Forum: Qualitative Social Research Sozialforschung*, 2(3), 35.
- Feierabend, S., Rathgeb, T., Kheredmand, H., & Glöckler, S. (2020). *KIM 2020. Kindheit, Internet, Medien*. Medienpädagogischer Foshungsverbund Südwest (mpfs).
- Goffman, E. (1973). *Asyle: Über die soziale Situation psychiatrischer Patienten und anderer Insassen* (N. T. Lindquist, Trans.; 22. Auflage). Suhrkamp Verlag.
- Holloway, S. L., & Valentine, G. (2000). Spatiality and the New Social Studies of Childhood. *Sociology*, 34(4), 763–783. <https://doi.org/10.1177/S0038038500000468>

- Hurrelmann, K., & Quenzel, G. (2016). *Lebensphase Jugend: Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung* (13., korr. Aufl.). Beltz Juventa.
- Krotz, F. (2007). *Mediatisierung: Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*. VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kutscher, N., & Iske, S. (2020). Digitale Ungleichheiten im Kontext Sozialer Arbeit. In N. Kutscher, T. Ley, U. Seelmeyer, F. Siller, A. Tillmann, & I. Zorn (Eds.), *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung* (1st ed., pp. 115–128). Beltz Juventa.
- Nadan, Y., & Kaye-Tzadok, A. (2019). The Virtual Arena: A Call for a New Domain of Child Subjective Well-Being. *Child Indicators Research*, 12(2), 461–477. <https://doi.org/10.1007/s12187-018-9530-y>
- Nassehi, A. (2019). *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*. C.H. Beck.
- Pizzera, M., Pomey, M. & Pohl, C. (forthcoming/2023). Digital media in residential care.
- Pohl, C., & Pomey, M. (2023). Vulnerabilität und Wohlbefinden in der Kindheit. *Diskurs Kindheits- Und Jugendforschung*.
- Steiner, O., Heeg, R., Schmid, M., & Luginbühl, M. (2017). *MEKiS. Studie zur Medienkompetenz in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe*. Hochschule für Soziale Arbeit, FHNW.
- Strauss, A. L., & Corbin, J. M. (1996). *Grounded theory: Grundlagen Qualitativer Sozialforschung*. Beltz.
- Tillmann, A. (2018). Erziehungshilfen im Kontext der Digitalisierung: Herausforderungen und Aufgaben. *Forum Erziehungshilfen*, 3, 8.
- Tillmann, A. (2020). Veränderte Lebenswelten im Zuge gesellschaftlicher Digitalisierungsprozesse. In N. Kutscher, T. Ley, U. Seelmeyer, F. Siller, A. Tillmann, & I. Zorn (Eds.), *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung* (1st ed., pp. 89–100). Beltz Juventa.
- Tillmann, A., & Weßel, A. (2021). Offene Kinder- und Jugendarbeit in mediatisierten Alltags- und Lebenswelten. In U. Deinet, B. Sturzenhecker, L. von Schwanenflügel, & M. Schwerthelm (Eds.), *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit* (pp. 841–854). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-22563-6_58

- Witzel, M. (2015). Digitale Medien in der stationären Erziehungshilfe zwischen lebensweltlichen und institutionellen Kontexten. In N. Kutscher, T. Ley, & U. Seelmeyer (Eds.), *Mediatisierung (in) der Sozialen Arbeit*. Schneider-Verl. Hohengehren.
- Witzel, M. (2020). Digitale Medien in den Hilfen der Erziehung. In N. Kutscher, T. Ley, U. Seelmeyer, F. Siller, A. Tillmann, & I. Zorn (Eds.), *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung* (1st ed., pp. 495–506). Beltz Juventa.
- Wunder, M. (2021). Streiflichter durch Theorien zur Digitalisierung—Digitalisierung als Gesellschafts-, Sozial- und Kulturtheorie und deren mögliche Relevanz für die Soziale Arbeit. In M. Wunder (Ed.), *Digitalisierung und Soziale Arbeit. Transformationen und Herausforderungen* (pp. 31–49). Verlag Julius Klinkhardt.
<https://doi.org/10.35468/5911>

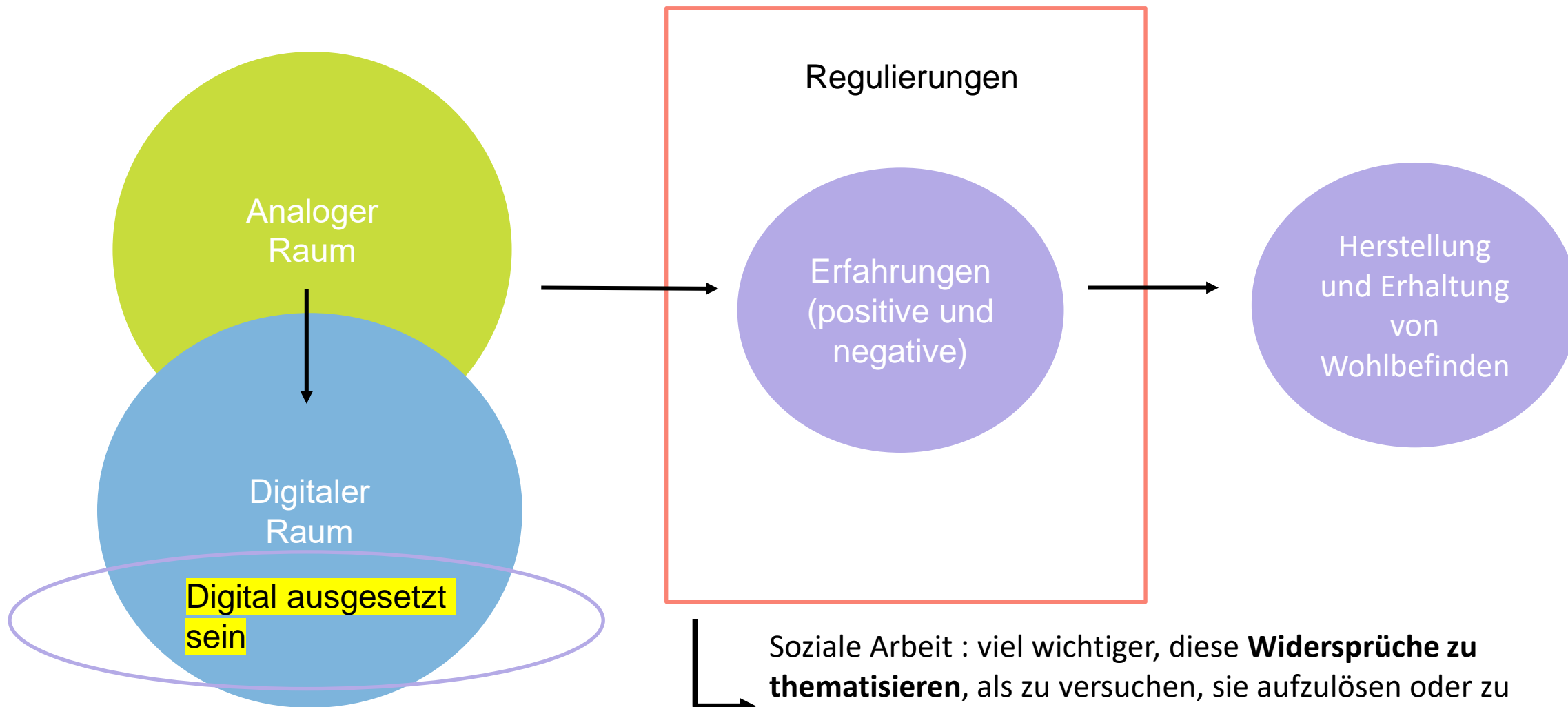


- I** «Wir müssen Kinder und Jugendliche vor den Gefahren digitaler Medien bewahren.»
- II** «Für uns ändert sich nichts. Digitale Medien spielen für uns keine Rolle.»
- III** «Den Besitz von Smartphones kann man nicht verhindern, wir reglementieren aber deren Nutzung streng.»
- IV** «Wir müssen Kindern und Jugendlichen medienpädagogische Inhalte vermitteln, damit sie die digitalen Medien kompetent nutzen, mit Chancen und Risiken bewusst umgehen und sich auch abgrenzen können.»
- V** «Digitale Medien sind Teil des sozial-, heil- und sonderpädagogischen Alltags –wir nutzen sie kreativ und integrieren sie in unsere pädagogische Arbeit. Digitale Medien und smarte digitale Assistenten (z.B. Tablets als Sprachhilfe) helfen Kindern und Jugendlichen mit Beeinträchtigungen, ihren Alltag kompetent zu bewältigen.»
- VI** «Humanoide Roboter werden in unserer Institution eingesetzt. Sie entlasten Mitarbeitende bei der Pflege von Kindern und Jugendlichen mit körperlichen Beeinträchtigungen.»

Das Modell basiert auf der Leitmedienreaktionsskala von Beat Döbeli und wurde von Marc Pilloud und M. Sozialpädagogik übertragen.

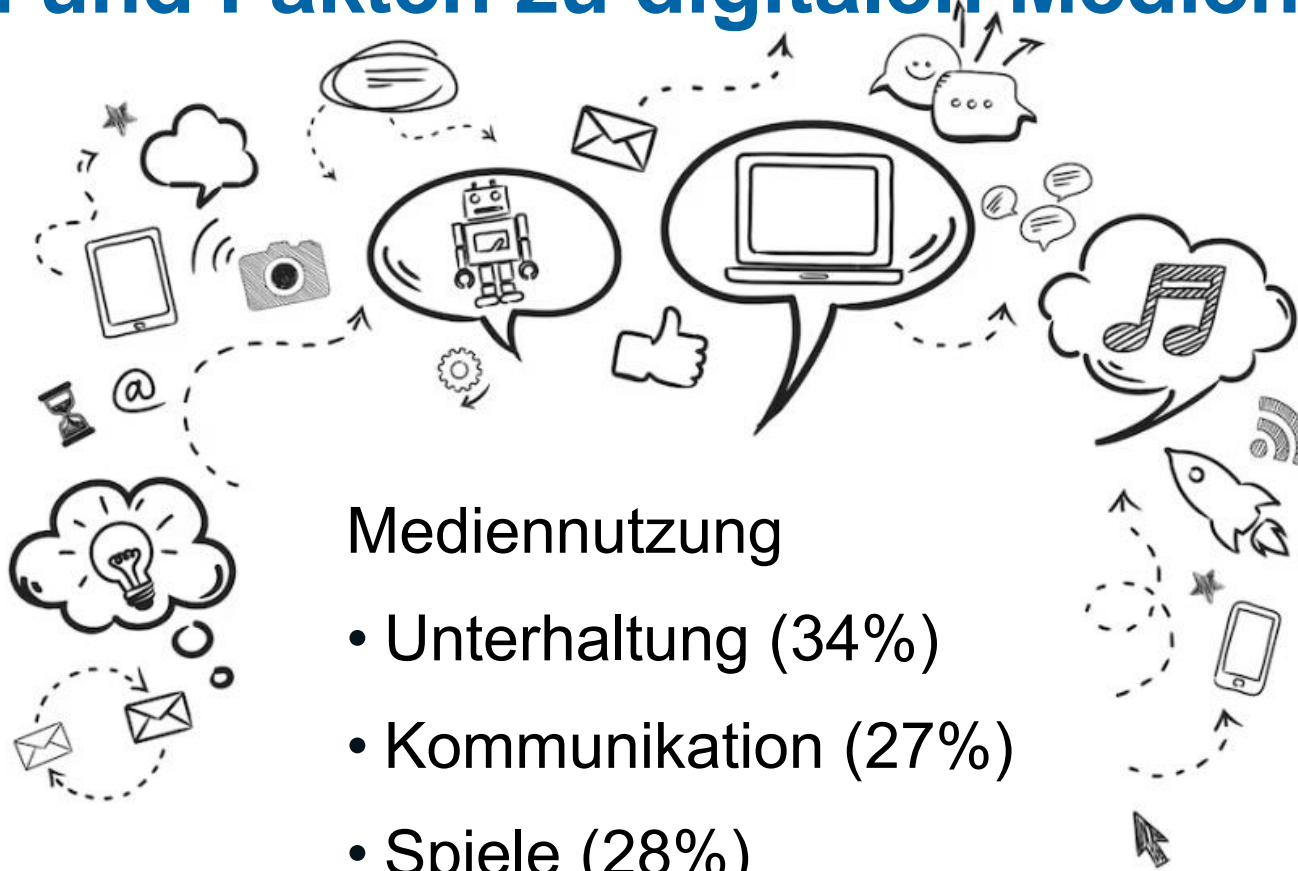
Medien und Institutionskultur heisst im Berufsalltag:
 Setzen Sie sich, insbesondere als Leitungsperson, bewusst und differenziert mit den Grundhaltungen zu digitalen Medien auseinander und gestalten Sie die Institutionskultur in diesem Bereich aktiv und kontinuierlich.

https://www.jugendundmedien.ch/fileadmin/PDFs/Broschueren/Medienkompetenz_heil_sonder_und_sozial_Institutionen_DE_01.pdf

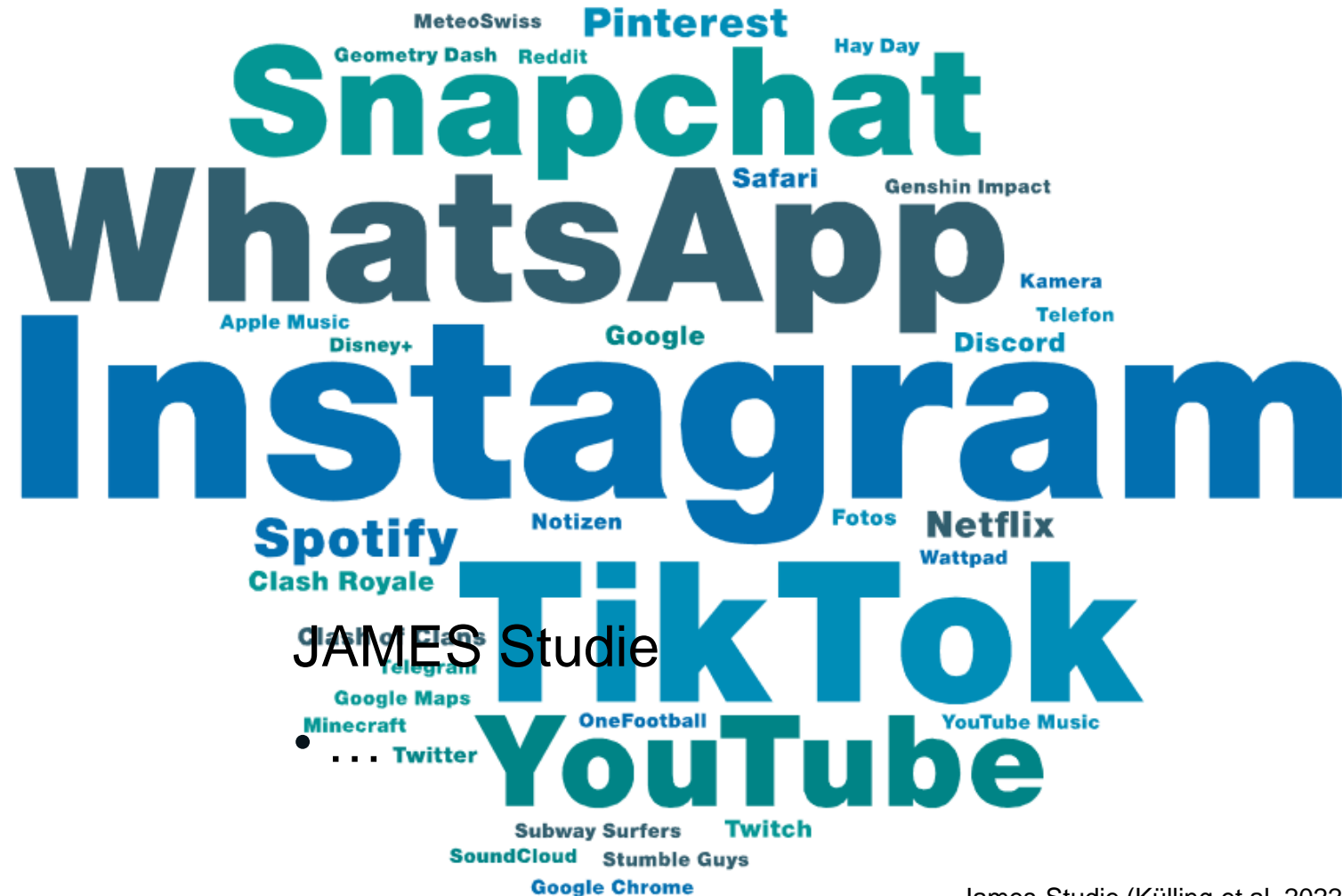


Soziale Arbeit : viel wichtiger, diese **Widersprüche zu thematisieren**, als zu versuchen, sie aufzulösen oder zu vermeiden

Zahlen und Fakten zu digitalen Medien



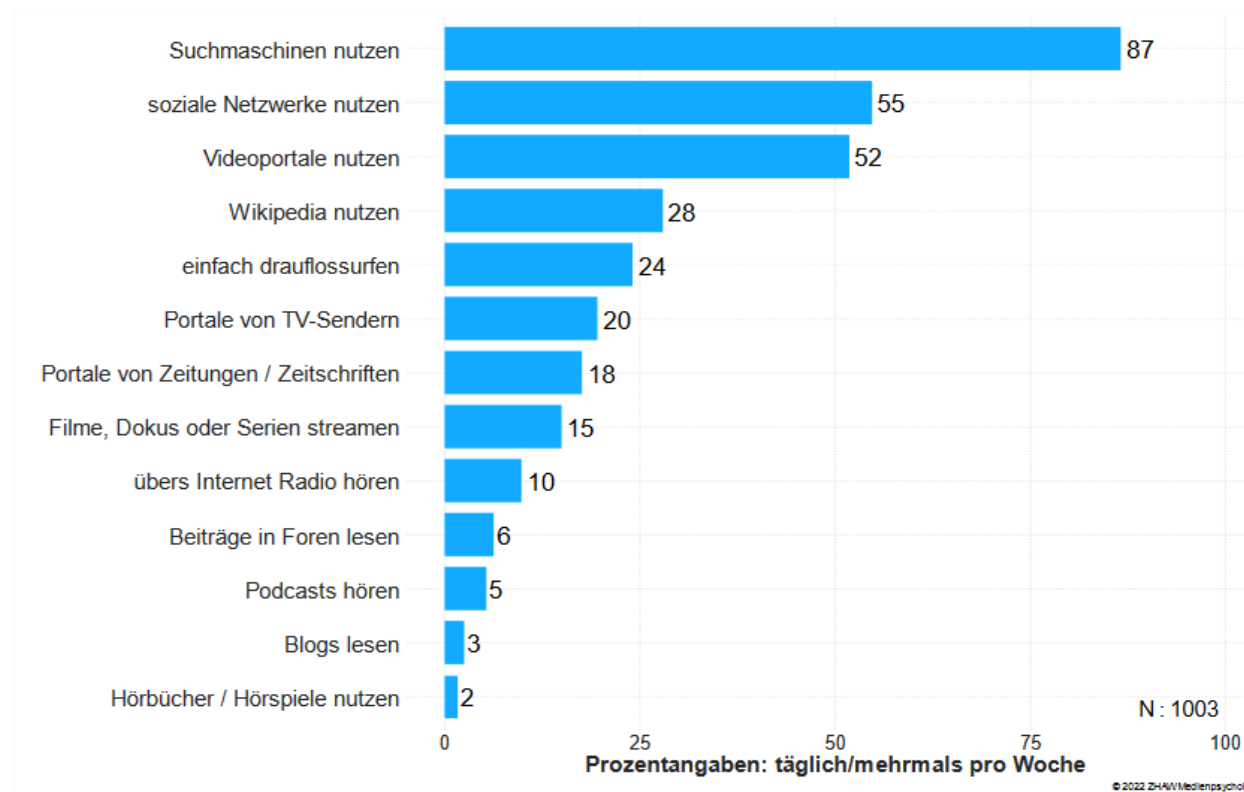
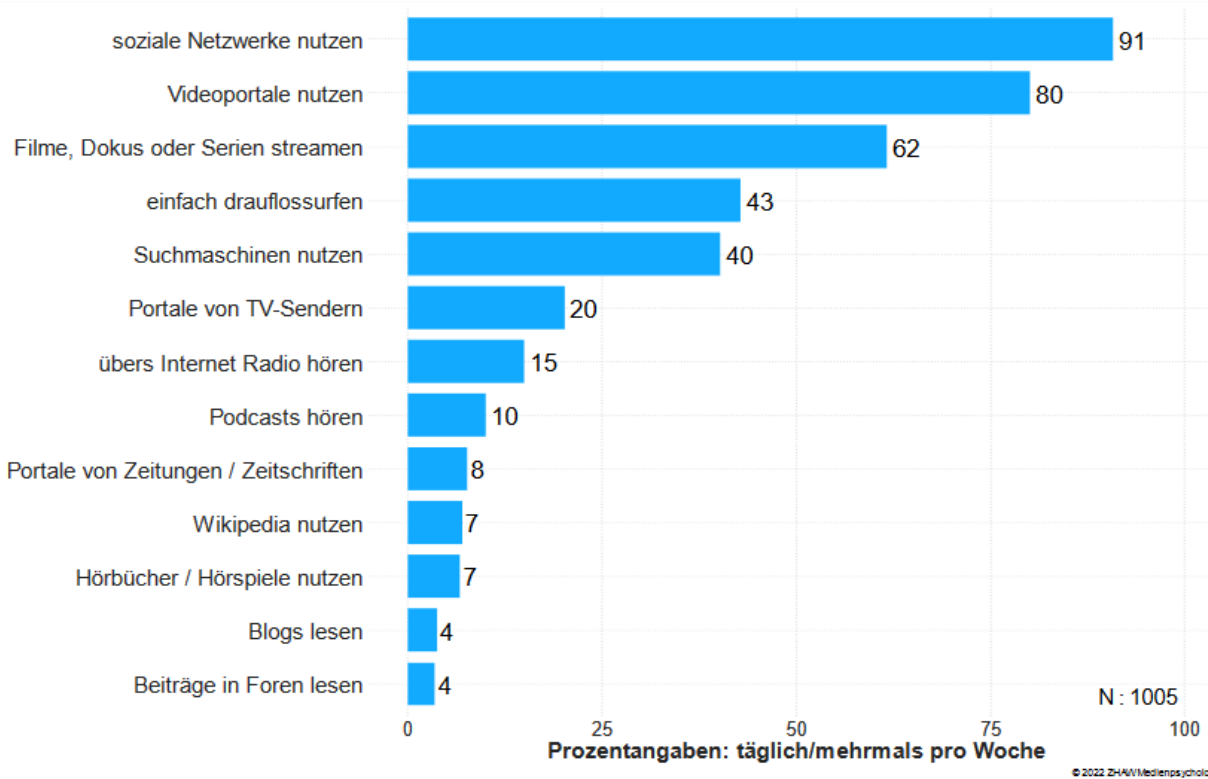
Beliebteste Apps bei Jugendlichen



JAMES Studie

James-Studie (Külling et al. 2022)

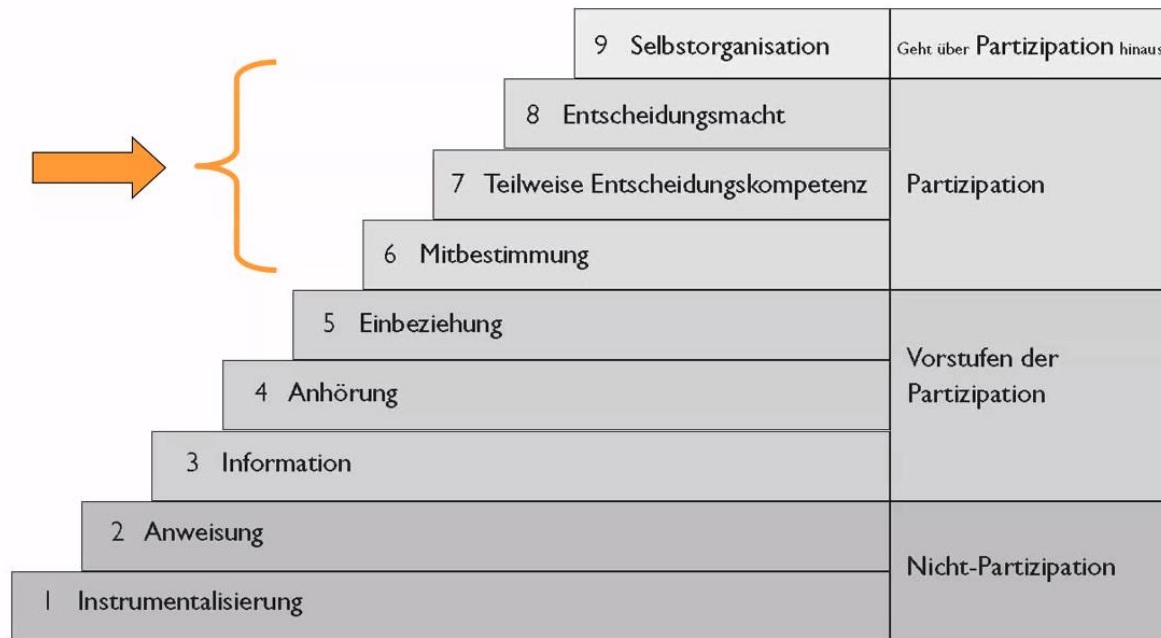
Internet zur Unterhaltung und zur Information



James-Studie (Külling et al. 2022)

Partizipation

Stufenmodell der Partizipation



(Wright, von Unger,
Block 2010)