

Philipp Mehnert

**Die Bedeutung der Plattform YouTube für die
Lebenswelt, die Identitätsentwicklung und den
Kompetenzerwerb von Jugendlichen**

Mehnert, Philipp

Die Bedeutung der Plattform YouTube für die Lebenswelt,
die Identitätsentwicklung und den Kompetenzerwerb von
Jugendlichen

eingereicht als

BACHELORARBEIT

an der

HOCHSCHULE MITTWEIDA

UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Fakultät Soziale Arbeit

Mittweida, 2020

Erstprüfer: Prof. Dr. phil. Stephan Beetz

Zweitprüfer: Prof. Dr. phil. Christoph Meyer

Bibliographische Beschreibung:

Mehnert, Philipp:

Die Bedeutung der Plattform YouTube für die Lebenswelt, die Identitätsentwicklung und den Kompetenzerwerb von Jugendlichen. 38 S. Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), Fakultät Soziale Arbeit, Bachelorarbeit, 2020

Referat:

In der offenen Kinder- & Jugendarbeit müssen sich Sozialarbeiter immer häufiger bewusst werden, dass Plattformen wie YouTube von immenser Bedeutung für Jugendliche sind. Doch was machen die Jugendlichen eigentlich dort? Was für eine Bedeutung dies für ihre Lebenswelt hat, welche Rolle es bei der Identitätsentwicklung spielt und was für Kompetenzen erlangt und vermittelt werden können, möchte ich in dieser Bachelorarbeit herausarbeiten.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Lebenswelten von Jugendlichen im digitalen Zeitalter	4
2.1 Lebenswelten	5
2.2 Wie Jugendliche heute „ticken“	7
2.3 Jugend und YouTube	11
3. Identitätsentwicklung im Jugendalter.....	17
3.1 Identitätsentwicklung nach Erikson/Keupp/Marcia	18
3.2 Soziologische Perspektive nach Mead	24
3.3 Bedeutung von Vorbildern für die Identitätsentwicklung ..	27
3.4 Bedeutung von YouTube für die Identitätsentwicklung....	29
4. Kompetenzerwerb	32
4.1 Kompetenz & Kompetenzentwicklung als Zukunft des Lernens.....	33
4.2 Lerntheorien.....	37
4.3 YouTube, Chancen und Grenzen als Lernplattform	42
5. Fazit	46
Anlagen:.....	49
Literaturverzeichnis	49
Abbildungsverzeichnis.....	52
Selbstständigkeitserklärung	53

1. Einleitung

Der jugendliche Alltag wird weitestgehend von Medien bestimmt. Sowohl digitale als auch analoge Medien kommen hierbei zum Einsatz. „Neben Familie, Schule und Peergroups bilden die Medien heute eine vierte wichtige Sozialisationsinstanz, die die Welterfahrung von Jugendlichen nachhaltig prägt und strukturiert“ (Vollbrecht 2002, S.1). Man kann also sagen, dass Lebenswelten immer mehr zu Medienwelten werden (vgl. Rhein 2013 S.177f).

Die gesellschaftliche Norm, dass die Jüngeren von den Älteren, aufgrund ihres Wissens- und Kompetenzvorsprungs lernen, ist bei bestimmten medienbezogenen Fragen und Problemen meist, zumindest aber teilweise aufgehoben (vgl. Rhein 2013, S.176). Der Begriff „digital natives“ bezeichnet die heutige Generation der Jugendlichen, die als erste Generation mit der digitalen Medienwelt aufgewachsen bzw. darin hineingewachsen sind (vgl. ebd.).

Dem gegenüber stehen die sogenannten „digital immigrants“, also diejenigen, die erst im Erwachsenenalter Berührungspunkte mit der Online-Welt erfuhren. Sie stellen vor allem die Eltern- und Großelterngeneration dar. Sie stehen den neuen Medien oft skeptisch gegenüber und

stellen alle Angebote, die es Online gibt, wie beispielsweise Plattformen, Streamingdienste, Messengerdienste, Videoportale, Gaming usw., unter den Begriff Internet zusammen. Dabei bietet das Internet durchaus positive, wie auch negative Aspekte. Chancen zur Bildung, soziale Teilhabe sowie politische Partizipation sind nur einige nennenswerte positive Aspekte, die das WorldWideWeb zu bieten hat. Entgegen stehen etwa Themen und Risiken, wie Umgang mit Privatsphäre, Kostenfallen, Viren oder Cybermobbing, bis hin zu unerwünschten oder gar verbotenen Inhalten wie Pornografie, Rechtsextremismus oder das DarkNet (vgl. Rhein 2013, S.177). Auch wenn die negativen Aspekte eher gegen eine Nutzung des Internets sprechen, ist es nicht mehr aus dem heutigen Alltag wegzudenken. Die Mediatisierung und Digitalisierung durchdringt aktuell fast alle Lebensbereiche. Besonders für Jugendliche ist eine Welt ohne Facebook, YouTube, WhatsApp, TikTok, SnapChat, Netflix, Google, Wikipedia uvm. kaum noch vorstellbar. In meiner vorliegenden Arbeit möchte ich die Bedeutung für die Lebenswelt, die Identitätsentwicklung und den Kompetenzerwerb von Jugendlichen anhand der beliebtesten Videoplattform YouTube deutlich machen.

Alle drei Aspekte bilden jeweils ein Themenfeld innerhalb der Arbeit, hierbei werde ich in den Unterpunkten anfangs auf theoretische Grundlagen sowie Konzepte eingehen und

anschließend reflektieren, welchen Bezug die Plattform YouTube dafür darstellt. Vorgehen werde ich dabei wie im Titel chronologisch. Beginnend mit dem Begriff Lebenswelt, der Theorie und Studien darüber zum Bezug auf YouTube. Im nächsten Punkt werde ich auf die Identitätsentwicklung eingehen. Dieser Punkt war anfangs nicht in der Arbeit bedacht. Während des Prozesses des Lesens und Schreibens, erschien es mir allerdings als äußerst sinnvoll, den Begriff sowohl in die Arbeit, als auch in den Titel dieser Arbeit einzubringen. Meines Erachtens nach, spielt Identitätsentwicklung eine wichtige Rolle im Zusammenhang mit YouTube. Dazu werde ich erst die Theorie abhandeln, dann zu dem Begriff Vorbilder übergehen und am Ende die Bedeutung der Plattform für die Identitätsentwicklung erläutern. Als letzter großer thematischer Punkt steht das Thema Kompetenzerwerb. Oder anders gesagt die Zukunft des Lernens, welche ich als erstes darstelle. Gefolgt von den Grundlagen der Lerntheorien und abschließend welche Chancen und Grenzen YouTube als Lernplattform hat. Am Ende meiner Arbeit folgt ein Fazit, indem ich versuche, die anfängliche Fragestellung meiner Arbeit zu beantworten und verschiedene Zwischenerkenntnisse zusammenhängend darzustellen und in Bezug zur Sozialen Arbeit zu stellen.

2. Lebenswelten von Jugendlichen im digitalen Zeitalter

Medien spielen eine zentrale Rolle in jugendlichen Lebenswelten. Soziale Teilhabe und Interaktion sind hierbei wichtige Faktoren beim Heranwachsen der Jugendlichen. Eine der wichtigsten und beliebtesten Plattformen dafür stellt YouTube dar (vgl. mpfs 2018, S.35). Wie die Zahlen bestätigen, hat YouTube das Fernsehen als Freizeitbeschäftigung abgelöst. Laut JIM Studie 2018 gaben 90% der befragten Jugendlichen an, mehrmals pro Woche Online Videos anzuschauen. Wohin gegen nur 73% Fernsehen (egal über welchen Verbreitungsweg) schauen (vgl. mpfs 2018, S.13). Jugendliche verbringen einen Großteil ihrer Zeit auf dieser Plattform. Somit stellt sich die Frage, welche Rolle YouTube in ihrer Lebenswelt wirklich einnimmt. Um dies zu klären, möchte ich in den nächsten Unterpunkten zuerst auf den Begriff Lebenswelt eingehen und anschließend zeigen, wie die Jugendlichen heute 'ticken'. Am Ende möchte ich einen Zusammenhang für die Bedeutung der Plattform YouTube für die Jugendlichen in ihrer Lebenswelt herstellen.

2.1 Lebenswelten

Als Lebenswelt wird die menschliche Welt in ihrer vorwissenschaftlichen Selbstverständlichkeit und Erfahrbarkeit in Abgrenzung zu bestimmten theoretischen und wissenschaftlichen Weltansichten gesehen. Bekanntheit erlangte der Begriff als erstes in der Phänomenologie Husserls. Danach prägte vor allem der Philosoph und Soziologe Alfred Schütz den Begriff Lebenswelt.

„Zu jedem Augenblick meiner Existenz finde ich mich im Besitz eines gewissen Ausschnitts des Universums, den ich in der natürlichen Einstellung kurz ´meine` Welt nenne. Diese Welt besteht aus meinen aktuellen und früheren Erfahrungen von bekannten Dingen und ihren Beziehungen untereinander“ (Schütz 1971, S.179f.).

Später erlangte der Begriff durch Jürgen Habermas weiter an Bedeutung, vor allem in der Soziologie aber auch für die Soziale Arbeit.

In seinem Hauptwerk die „Theorie des kommunikativen Handelns“ ist Lebenswelt ein zentraler Begriff. Anders als bei Husserl, wo mit Lebenswelt „das erfahrbare, vor- und außerwissenschaftliche Leben“ (Treibel 2006, S.173) und bei Schütz die selbstverständliche, alltägliche Wirklichkeit für den Menschen gemeint ist (vgl. ebd.), ist Lebenswelt für Habermas das, „was für die handelnden Individuen als

Hintergrund ihres Handelns immer vorhanden, ihnen jedoch meistens nicht bewusst ist“ (Treibel 2006, S.173).

Habermas unterzog die Lebensweltansätze aus Philosophie und Soziologie einer kritischen Analyse und war darauf bedacht, Verbindungsmöglichkeiten zu seiner Theorie des kommunikativen Handelns herzustellen. In seinem gleichnamigen Buch von 1981 Bd.2 stellt er eine enge Verbindung zu seinem Konzept her: „Die Lebenswelt der für die Individuen selbstverständlichen Hintergrund für kommunikatives Handeln und damit Grundlage für die Verständigung. Sie ist der Ort, an dem die Selbstreproduktion und Selbstinterpretation einer sozialen Gruppe stattfindet.“ (vgl. Habermas 1981 Bd.2, S.483 in Treibel 2006, S.174). Momentan wird der Lebensweltbegriff in konstruktivistischen Theorieansätzen genutzt und reformuliert. Jürgen Mittelstraß, zum Beispiel, benutzt den Begriff im methodischen Konstruktivismus eher im Sinne von Husserls. Ein weiterer Vertreter der Weiterführung des Lebensweltbegriffes ist Björn Kraus, der versucht, durch mehrere Perspektiven den Begriff zu vereinen. „Einerseits ist die Lebenswirklichkeit eines jeden Menschen dessen subjektives Konstrukt, andererseits ist dieses Konstrukt nicht beliebig, sondern – bei aller Subjektivität – auf Grund der strukturellen Koppelung des Menschen an seine Umwelt – eben durch die Rahmenbedingung dieser Umwelt beeinflusst und begrenzt.“ (vgl. Kraus 2016, S.108)

2.2 Wie Jugendliche heute „ticken“

Um zu zeigen, wie Jugendliche heute „ticken“ und dies nicht rein an den Beobachtungen im normalen Alltag in der offenen Kinder- und Jugendarbeit fest zu machen, empfiehlt es sich, auf namenhafte Studien zu schauen. Im Folgenden werde ich mich auf die 18. Shell Jugendstudie, die 2019 neu erschienen ist und die JIM Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbandes Südwest (kurz: „mpfs“) aus dem Jahr 2018 beziehen. Durch beide Studien lässt sich eine repräsentative Abbildung der Jugend in Deutschland zeigen. Sowohl qualitativ als auch quantitativ geben die beiden Studien Auskunft über die Lebenswelten der Jugendlichen, ihre Wünsche und Ängste, ihre Beziehungen, ihre Freizeitgestaltung und Internetnutzung, sowie vieles mehr. Oder einfach gesagt, sie zeigen, wie die Jugendlichen heute „ticken“. Wie schon der Buchuntertitel der 18. Shell Studie lautet: „Eine Generation meldet sich zu Wort“ ist dies im Jahr 2019 kaum zu überhören. In aller Munde sind die „Fridays for Future“- Bewegungen und werden heiß diskutiert. Allzu oft wird hierbei vergessen, von wem diese Bewegung ausgeht, nämlich von einer Generation junger Menschen, die sich Gedanken um ihre Zukunft macht. Themen wie Umweltschutz und Klimawandel haben erheblich an Bedeutung gewonnen und stehen im Mittelpunkt der Forderung nach mehr Mitsprache und der

Handlungsaufforderung an Politik und Gesellschaft (vgl. Shell-Jugendstudie 2019, S.13). Die Jugendlichen in Deutschland kennzeichnet, wie schon bei der letzten Studie festgestellt, weiterhin eine pragmatische Grundorientierung. Sie sind „weiterhin bereit, sich in hohem Maße an Leistungsnormen zu orientieren, und hegen gleichzeitig den Wunsch nach stabilen sozialen Beziehungen im persönlichen Nahbereich“ (Shell-Jugendstudie 2019, S.13). Wie bereits erwähnt, legen Jugendliche heute deutlich mehr Wert auf eine bewusste Lebensführung und artikulieren ihre Ansprüche an eine nachhaltige Gestaltung von Umwelt deutlich und vernehmbar.

Beachtenswert ist, dass der Unterschied zwischen Ost und West, männlich und weiblich sowie mit und ohne Migrationshintergrund bei den Jugendlichen in den zentralen Themen eher kleiner als größer werden (vgl. ebd.). Neben politischen Diskussionen sind weiterhin Familie und Freundeskreis, sowie Schule und Ausbildung für die Erfahrungswelt der Jugend prägend. Digitale Inhalte sind hierbei wie selbstverständlich in allen Bereichen integriert. Für die heutige Jugendgeneration stellt die Digitalisierung vieler Lebensbereiche eine prägende Erfahrung dar. Allerdings kann die heutige Jugendgeneration schon als erste Nachfolgegeneration der „digital natives“ bezeichnet werden (Albert; Hurrelmann;

Quenzel 2019, S.40). Diese werden häufig als „Post-Millennials“ also jene, die nach 2000 geboren wurden, bezeichnet. Sie wuchsen praktisch mit allen Fassetten der Digitalisierung auf bzw. hinein und haben die Erfahrungen nicht erst im Laufe des Heranwachsens gemacht (vgl. Leven; Utzmann S250ff.). Im Zeitalter der Smartphones wirken selbst Analysen zum Mediengebrauch und -nutzung, die jünger als zehn Jahre sind, überholt. Mit dem Zeitalter des Handys, was nur wenige Jahre zurückliegt, hat dies nicht mehr viel gemeinsam. „WhatsApp, Instagram, YouTube, Snapchat & Co. bestimmen die Kommunikationswelt der Jugendlichen, schon Facebook als Kommunikationsplattform erscheint oft als out. E-Mail und SMS sind für viele Jugendliche allenfalls Formen fossiler Kommunikation mit der Eltern- und Großelterngeneration“ (Albert; Hurrelmann; Quenzel 2019, S.40). Wenn man sich anschaut, was Jugendliche im Internet tun, so ist die Bandbreite riesig. Neben Messengerdiensten wie WhatsApp und sozialen Netzwerken wie Facebook und YouTube, nutzen die Jugendlichen das Internet auch zur Informationssuche, zum Musik hören, zur Unterhaltung und zum Nachrichten verfolgen. (Wolfert; Leven 2019, S.227). Dabei verbringen die Jugendlichen zwischen 12 - 19 Jahren, laut Shell Jugendstudie, durchschnittlich 3,65 Stunden pro Tag (219 min) im Internet. In der JIM Studie kam ein Wert von 214 min für den Zeitraum Montag –Freitag zustande, was

bedeutet, dass beide Zahlen recht authentisch und repräsentativ sind. Die Shell Jugendstudie ordnete die Jugendlichen in fünf Kategorien von Internetnutzern ein. Ein Drittel (33%) der 12 - 25 Jährigen ließen sich hierbei der Kategorie „Unterhaltungs- Konsumenten“ mit 4,0 Stunden an einem gewöhnlichen Tag einordnen. Sie sind überdurchschnittlich aktiv und schauen Videos, Filme und Serien, hören Musik und gamen. Die zweitgrößte Gruppe stellen die „Funktionsnutzer“ mit 24% und 2,9 Stunden pro Tag. „Sie sind fokussiert auf Messengerdienste, Informationssuche und die fachbezogene Nutzung des Internets für Schule, Ausbildung oder Beruf, die sie überdurchschnittlich oft anwenden“ (Wolfert; Leven 2019, S.233). Darauf folgen die „Intensiv-Allrounder“ mit 19% und 4,3 Stunden pro Tag, die „Uploader“ mit 12% und ebenfalls 4,3 Stunden pro Tag, sowie die „Zurückhaltenden“ mit 12% und 2,7 Stunden pro Tag (vgl. Wolfert; Leven 2019, S.233f).

2.3 Jugend und YouTube

Fragt man Jugendliche, welche konkreten Onlineangebote sie in einer Art und Weise begeistern, so kommt laut der JIM Studie 2018 heraus, dass YouTube die Liste mit deutlicher Führung vor WhatsApp und Instagram anführt (vgl. mpfs 2018, S.34). Von Jungen wird YouTube nahezu konkurrenzlos als liebstes Web-Angebot angeführt (70%) vor WhatsApp (27%); Netflix (20%) und Instagram (17%). Auch bei den Mädchen liegt YouTube an erster Stelle (55%), knapp gefolgt von WhatsApp (52%) und Instagram (45%) (vgl. ebd.).

Gegründet wurde YouTube im Mai 2005 und steht seit dem 15.12. desselben Jahres online und kostenfrei zur Verfügung (vgl. www.youtube.com). Nach eigenen Angaben bietet es „Milliarden von Nutzern, selbst erstellte Videos zu entdecken, anzusehen oder mit anderen zu teilen. YouTube bietet ein Forum, in dem Menschen interagieren, sich informieren und andere Nutzer auf der ganzen Welt inspirieren können“ (www.youtube.com). YouTube ist ohne Anmeldung und Altersbeschränkung kostenfrei nutzbar und macht es daher für die breite Masse und besonders für Jugendliche interessant.

Das klassische Fernsehen verliert immer mehr an Bedeutung. Laut Shell- Jugendstudie ist das klassische TV nur noch für 33% der befragten Jugendlichen für die

Freizeitgestaltung von Bedeutung, wohingegen 45% der Jugendlichen in ihrer Freizeit häufig Videos streamen (vgl. Shell- Jugendstudie 2019, S. 29). In den qualitativ geführten Interviews der Studie gaben fast alle Befragten an, dass sie regelmäßig von YouTube Gebrauch machen. In erster Linie dient es zum Entertainment, wobei kurze Comedy-Clips und Sport- Highlights hoch im Kurs stehen (vgl. Leven; Utzmann 2019, S.278). Aber YouTube wird noch für viel mehr genutzt, z.B. als Nachrichtendienst und Informationsmedium. „Für viele Schülerinnen und Schüler ist es inzwischen üblich, sich über YouTube- Kanäle (von denen sich einige auf bestimmte Schulfächer spezialisiert haben) Lernstoff anzueignen“ (Wolfert; Leven 2019, S.230). Darauf werde ich im Kapitel 4 noch genauer eingehen.

Des Weiteren stellt das Internet die wichtigste politische Informationsquelle für Jugendliche dar. Auch YouTube wird hierbei mit 9 % genannt. Aktuellstes Beispiel ist hierfür das Video: „Die Zerstörung der CDU“ des deutschen Videoproduzenten bzw. YouTuber´s „Rezo“ das im Mai 2019 im Vorfeld der Europawahl 2019 für großes Aufsehen sorgte. In einem 55 minütigen Video mit 13-seitigem Quellenverzeichnis, kritisierte er die aktuellen deutschen Regierungsparteien. Innerhalb von wenigen Tagen wurde es millionenfach aufgerufen und zählt zu den meist gesehenen Videos auf YouTube in Deutschland im Jahr

2019 mit 16.389.564 Aufrufen (Stand: 09.12.2019). Das Video war Teil einer gesellschaftlichen Debatte, an der auch viele Jugendliche teilnahmen.

Viele sprachen infolge dessen davon, dass YouTube sehr meinungsbildend sein kann und einzelne Personen - Millionen von Menschen beeinflussen könne. Vor allem für Jugendliche könnte dies gefährlich sein.

Allerdings zeigt die Shell- Jugendstudie aber, dass circa jeder zweite Jugendliche YouTube als weniger bis nicht vertrauenswürdige Informationsquelle für politische Angelegenheiten hält. Die Vielzahl der Jugendlichen vertraut den klassischen Medien wie z.B. Informationen von ARD- und ZDF- Fernsehnachrichten, sowie den großen überregionalen Tageszeitungen (vgl. Shell-Jugendstudie 2019, S.14). YouTube genießt vor allem bei den Jüngeren Vertrauen. So gaben 53% der 12- bis 14-Jährigen, aber nur 39% der 22- bis 25- Jährigen an, YouTube im Bereich der Bewertung von Information zu vertrauen (vgl. Wolfert; Leven 2019, S.244).

Eine weitere Facette von YouTube sind „Influencer*innen“ und „YouTuber*innen“, die Geld mit Werbung und Vermarktung von Produkten oder das Erstellen von YouTube Videos, die sehr oft angeklickt werden, verdienen. Fragt man Jugendliche nach ihren Lieblings-YouTuber*innen, so fällt oft eine Vielzahl an Namen, die

kaum ein Erwachsener, der sich nicht intensiv damit beschäftigt, kennt. In den qualitativen Interviews der Shell Jugendstudie ist hierbei zu sehen, dass Influencern eher mit Skepsis begegnet wird. Viele der Befragten nannten unter ihren Vorbildern YouTuber/innen, obwohl sie die meisten Influencer*innen nicht für glaubwürdig halten (vgl. Leven; Utzmann 2019, S.295). Eine weitere Erkenntnis der Studie ist, dass es durchaus kritisch gesehen wird, mit digitalen Inhalten Geld zu verdienen. Wie einige Jugendliche angaben, sehen sie es als toxische Gefahr, gerade für Jüngere, dass oft alte Rollenbilder durch Influencer*innen verfestigt werden und Geld mit Werbung und Produktplatzierung gemacht wird (Leven; Utzmann 2019, S. 301). Dies zeigt, dass Jugendliche durchaus gut reflektiert mit YouTube umgehen können. „Mit fast 93 Prozent ist fast allen Jugendlichen schon einmal eine werbliche Produktdarstellung bei YouTubern aufgefallen. Jeder Fünfte gibt an, daraufhin auch schon einmal ein bestimmtes Produkt gekauft zu haben“ (mpfs 2018, S.51).

Oft Fragen sich Erwachsene, was Jugendliche auf YouTube eigentlich schauen. Ein kurzer Blick in die JIM Studie genügt, um einen groben Überblick über die Bandbreite der verschiedenen Genres zu erlangen. Nach einer vorgegebenen Liste potentiell bedeutsamer YouTube-Genres ergab sich unter den Befragten folgendes Ranking: auf Platz eins Musikvideos, die mit 54% regelmäßig (mind.

mehrmals die Woche) angeschaut werden, vor lustigen Clips (41%), Comedy/lustige Videos von YouTubern (35%) und den vor allem von jungen männlichen Nutzern beliebten „Let’s-play-Videos“ (32%). Weitere Kategorien zeigt die Abbildung eins. Noch festzuhalten ist, dass nur ein Prozent regelmäßig Videos einstellt und 92% der Jugendlichen nie Inhalte auf YouTube hoch laden (vgl. mpfs 2018, S.49).

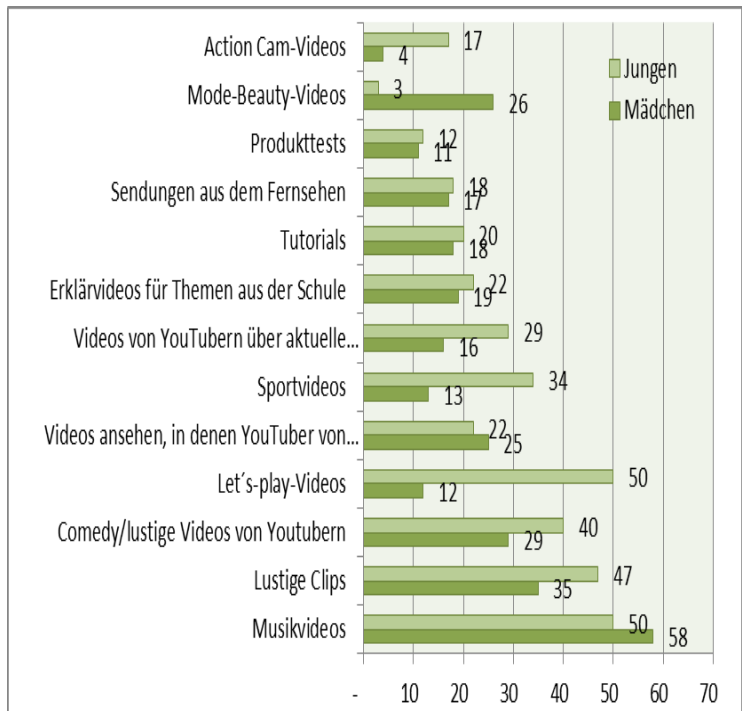


Abbildung 1; eigene Darstellung nach mpfs S.50 (Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Befragte, die zumindest seltener YouTube nutzen, n=1.197)

Als kurzes Zwischenfazit lässt sich sagen, dass die Bedeutung der Plattform YouTube für die Jugendlichen durchaus von großer Relevanz für ihre Lebenswelt ist. Auch wenn es durchaus konkurrierende Angebote in der digitalen Welt gibt, zeigen die Studien immer wieder aufs Neue, dass YouTube noch lange nicht out ist. YouTube gibt den Jugendlichen eine Vielzahl von Angeboten der Freizeitgestaltung und Informationsbeschaffung. Es gibt allerdings auch besorgniserregende Nebeneffekte, wie z.B. die Kommerzialisierung durch die Werbeindustrie, die mit Hilfe von Eltern und medienpädagogischer Angebote in Schule und in der offenen Kinder- und Jugendarbeit durchaus angesprochen und aufgeklärt werden können. Auch wenn viele Jugendliche gut reflektieren können und sich dieser Gefahren durchaus bewusst sind, sollte es Ziel sein, möglichst alle jugendlichen Nutzer dafür zu sensibilisieren.

3. Identitätsentwicklung im Jugendalter

Spricht man von Lebenswelten der Jugendlichen in Bezug auf YouTube und dessen Inhalte, so stellt sich die Frage, was sie eigentlich daran so fasziniert. In meinem Tätigkeitsfeld der offenen Kinder- und Jugendarbeit stellt man immer wieder fest, dass die Jugendlichen sich auf einer Art der Suche befinden. Die verschiedenen Entwicklungsaufgaben, die sie bewältigen, sind ein Teil die Suche nach Ihrer Identität, ein anderer Teil, den ich gerne etwas genauer beleuchten möchte.

„Die Jugendphase ist die Zeit verstärkter, mehr und mehr reflektierter und eigenverantworteter Identitätssuche“ (Schäfers 1994, S.99).

Jugendliche erscheinen oft wechselhaft in ihren Motiven, Interessen, Einstellungen und Launen. Dabei spielt die Identitätssuche der Jugendlichen eine Rolle und führt zu widersprüchlichen Verhaltensweisen und Einstellungen. So können Jugendliche in dieser Phase sowohl introvertiert als auch extrovertiert sein, oder gleichzeitig selbstkritisch und naiv (vgl. Schäfers 1994, S.100).

Neben Peergroups bin ich der Auffassung, dass in der heutigen Zeit auch soziale Netzwerke wie YouTube mit ihren „Stars und Influencern“ eine wichtige Rolle bei den Identitätsentwicklungen der Jugendlichen spielen. Im

Folgenden möchte ich zuerst auf die theoretischen Konzepte der Identitätsentwicklung eingehen. Hierzu wird als erstes die psychologische und danach die soziologische Sichtweise betrachtet. Danach werde ich darauf eingehen, welche Relevanz Vorbilder während der Identitätsentwicklung haben und welche Bedeutung YouTube dafür hat.

3.1 Identitätsentwicklung nach Erikson/ Keupp/ Marcia

Identität im allgemeinsprachlichen Sinn bezieht sich zunächst auf das Zusammenspiel persönlicher Daten, welche das Individuum von anderen Personen differenziert. Diese sind zum Beispiel das Alter, der Name, der Beruf, der Fingerabdruck, usw.. Diese Deutung kann allerdings im engeren Sinn auch mit Gruppen und Kategorien in Zusammenhang gebracht werden, weswegen dies als problematisch angesehen werden kann (vgl. Oerter; Dreher 2008, S.303 in Heinig 2017, S.5).

Es gibt Unterschiede zwischen den psychologischen und soziologischen Identitätskonzepten. Zunächst möchte ich auf die psychologische Sichtweise eingehen. Hierbei kommt man nicht um Erik H. Erikson, einer der bedeutendsten sozialwissenschaftlich ausgerichteten Psychoanalytiker, herum. Identität betrachtet er als

Fähigkeit des „Ichs“, welches versucht, sich angesichts wechselnden Schicksals, beständig aufrecht zu erhalten. Dabei entwickelt sich die Identität in krisenähnlichen Phasen bzw. „Kernkonflikten“, aus denen sich jeweils eine Tugend herauslöst (vgl. Erikson 1961, S.98 in Abels; König 2010, S.138). Für Erikson ist die Tugend eine Grundstärke. Er geht davon aus, dass die Entwicklung der Identität stets krisenhaft verläuft und kein automatischer Prozess ist. Er geht ebenfalls davon aus, dass sich die Entwicklung innerhalb von acht Stufen vollzieht. Diese ziehen sich von der Geburt bis in das hohe Erwachsenenalter. Hierbei setzt er diese Phasenbewältigung mit der Entwicklung der Identität bzw. des Ich-Bewusstseins gleich (vgl. Erikson 1956, S.149 in Abels; König 2010, S.139). Die acht Phasen welche Erikson unterscheidet und die zur Entfaltung der Identität beitragen lauten wie folgt: 1. Phase „Ich bin, was man mir gibt“ (Säuglingsalter), 2. Phase „Ich bin, was ich will“ (Kleinkindalter), 3. Phase „Ich bin, was ich mir zu werden vorstellen kann“ (Spielalter), 4. Phase „Ich bin, was ich lerne“ (6.Lebensalter), 5. Phase „Wer bin ich und wer bin ich nicht?“ (Jugendalter), 6. Phase „Ich bin, was ich dem anderen gebe und was ich in ihm finde.“ (frühes Erwachsenenalter), 7. Phase „Ich bin, was ich mit einem anderen zusammen aufbaue und erhalte“ (Erwachsenenalter) und die 8. Phase „Ich bin, was ich geworden bin“ (Reifes Erwachsenenalter) (vgl. Erikson 1956, S.215 in Abels; König 2010, S.139).

Die Bedeutung der Phase Adoleszenz/ Jugendalter für die Aufgabe der Identitätsbildung, erkannte Erikson als einer der ersten Theoretiker. Die Krise in dieser Zeit besteht darin, dass Jugendliche Überzeugungen, Zielvorstellungen und eigene Werte entwickeln müssen, ebenso wie Prioritäten setzen und Positionen beziehen müssen, um sich in der Welt zurechtzufinden. Wenn all dies bewältigt wird, entsteht ein beständiger innerer Kern, der als reife Identität bezeichnet werden kann. Gelingt dies nicht, spricht Erikson von einer „Identitätsdiffusion“. Diese führt dazu, dass Jugendliche ziellos und orientierungslos wirken (vgl. Berk 2011, S.546f. in Heinig 2017, S. 6).

Dass Identitätsbildung als Krise und somit negativ angesehen wird, geht mit der heutigen Sicht der Theoretiker nicht konform. Die Findung eigener Überzeugung und Positionen ist eher als eine Art Exploration anzusehen (vgl. ebd.).

Auch Heiner Keupp, ein deutscher Sozialpsychologe und emeritierter Professor der Ludwig-Maximilians-Universität München, stellte in der Diskussion über das von ihm geprägte „Patchwork der Identität in der Spätmoderne“ fest, dass Eriksons Einfluss auf die Identitätsdiskussion kaum überschätzt werden kann und an Erikson niemand vorbei kommt (vgl. Keupp 1999, S.25, in Heinig 2017, S.6f).

Kritikpunkt Keupps an Eriksons Überlegungen ist die Voraussetzung linearer Entwicklungsverläufe, die auf dessen Stufenmodell aufbauen. Es impliziere ebenfalls den Gedanken einer Kontinuität und Berechenbarkeit auf gesellschaftlicher Basis. Bedeuten würde dies, dass sich die subjektive Selbstfindung zuverlässig in die gesellschaftliche Beständigkeit einordnen könne (vgl. Keupp 2009, S.55 in Heinig, S.6f). Er versteht Identität als „Rahmenkonzept einer Person, innerhalb dessen sie ihre Erfahrungen interpretiert und das ihr als Basis für alltägliche Identitätsarbeit dient“ (Keupp 1999, S.60, in Heinig 2017, S.6f). Dabei werden als wichtigste Bausteine alltäglicher Identitätsarbeit, „Kohärenz, Anerkennung, Authentizität, Handlungsfähigkeit, Ressourcen und Narration“, gesehen (vgl. Keupp 1999, S. 266 ff. in Heinig 2017, S.7). Den Begriff „Patchworkidentität“ führte Keupp als Metapher ein, um das Geflecht diverser Einflüsse zu verdeutlichen. Identität ist dem zufolge ein Patchwork, welches aus verschiedensten Erfahrungen des Alltags gebildet wird. Dabei ist nicht das Resultat, welches bei der Identitätsbildung herauskommt, relevant. Für Keupp stellt sich vielmehr die Frage, mit welchen Identitätsmaterialien gearbeitet wurde (vgl. Keupp 1999, S.60, in Heinig 2017, S.7).

James E. Marcia, ein kanadischer Psychologe, der primär für seine Forschungen und Schriften zur Entwicklung der

„Ich-Identität“ bekannt geworden ist, legte besonderes Augenmerk auf die psychosoziale Entwicklungen von Jugendlichen und auf die Identitätsentwicklung in dieser Lebensphase. Er entwickelte aufbauend auf Eriksons Überlegungen ein Verfahren, mit dem der aktuelle Identitätsstatus eines Jugendlichen erfasst werden kann. Neben den Schlüsselkriterien „Exploration“ und „Verpflichtung“ spricht Marica wie auch Erikson schon von dem Begriff „Krise“. Mit diesen drei Dimensionen müssen sich Jugendliche während ihrer Entwicklung auseinandersetzen. Anhand von speziellen Fragen wird bei diesem Verfahren der Grad an Verpflichtung erfasst, von welchem der Identitätsstatus abgeleitet werden kann. Dabei fließen verschiedene Lebensbereiche wie etwa Beruf oder Religion des Jugendlichen mit ein (vgl. Oerter; Dreher 2008, S.305 in Heinig 2017, S.7).

Vier Formen des Identitätsstatus, welche in keiner Beziehung zueinander stehen, unterscheidet Marica dabei. Diese benennt er wie folgt: 1. „erarbeitete Identität“ –dies bezeichnet Jugendliche, die sich intensiv mit Wertevorstellungen und Zielen auseinandergesetzt haben und schlussendlich ihre individuellen Werte gewählt haben; 2. „Identitätsmoratorium“ –hierbei sind die Jugendlichen noch am Ausprobieren, verschiedene Werte- und Zielvorstellungen werden noch abgewogen und eine Richtlinie für das eigene Leben wird noch nicht bewusst

gesucht; 3. „Übernommene Identität“ –hierbei werden Werte und Ziele unreflektiert von Autoritätspersonen ausgewählt oder einfach übernommen; und 4. „diffuse Identität“ –hierbei streben Jugendliche nicht aktiv nach persönlichen Vorstellung und haben weder Werte und Ziele entwickelt oder Alternativen abgewägt. Die ersten beiden Identitätsstatus werden als „höherer Status“ und die beiden letzteren als „niedriger Status“ bezeichnet. Im Laufe der Identitätsentwicklung wechselt die Mehrheit der Jugendlichen vom niedrigeren zum höheren Status. Allerdings kann nicht ausgeschlossen werden, dass ein Wechsel in die andere Richtung ebenfalls vorkommt. Laut Forschung heißt es, dass ein höherer Status eine reife Selbstdefinition ermöglicht, ein niedriger Status hingegen zu Anpassungsschwierigkeiten führt (vgl. Berk 2011, S.549ff. in Heinig 2017, S.8).

3.2 Soziologische Perspektive nach Mead

Nachdem im letzten Punkt eine kleine Auswahl an psychologischen Konzepten zum Thema Identitätsentwicklung gezeigt wurde, möchte ich nun noch auf eine bedeutende soziologische Perspektive der Identität eingehen. Diese stammt von George Herbert Mead (*1863 – 1931), einem US-amerikanischen Philosophen, Soziologen und Psychologen, der unter anderem in Leipzig und Berlin studierte. An der University of Chicago lehrte er bis zu seinem Tod Philosophie und Sozialpsychologie. Der Band „Geist, Identität und Gesellschaft“ entstand post mortem, zusammengestellt aus Vorlesungsmitschriften und ausgewählten Passagen aus unveröffentlichten Manuskripten Meads. Veröffentlicht wurde dieser 1934 von Charles W. Morris, einem Schüler Meads. Mead selber publizierte zu Lebzeiten wenig, was mit der Wirkung des Bandes verglichen werden könnte (vgl. Jörissen 2010, S.87ff.). Das Werk hat eine enorme Wirkung auf Soziologie, Sozialpsychologie und Erziehungswissenschaften des 20. Jahrhunderts. Was Terminologie und Sprache betrifft und hinsichtlich der Entstehungsgeschichte, kann dieses Werk zu den größeren Kuriositäten der Geistesgeschichte gerechnet werden (vgl. Jörissen 2010, S.88). Laut Mead besteht das menschliche Individuum aus drei Bestandteilen, die miteinander verknüpft sind. Das „I“ („Ich“), das „Me“ („ICH“)

und das „Self“ welches im Deutschen allgemein mit „Identität“ bezeichnet wird. Jörissen bezeichnet die Übersetzung als unplausibel. „Das „self“ bezeichnet das Ganze eines Prozesses, und nicht eine Selbstgleichheit oder Gleichheit mit anderem“ (Jörissen 2010, S.92). Statt „Identität“, „Ich“ und „ICH“ verwendet Jörissen die Bezeichnungen „Selbst“, „Ich“ und „Mich“, zur besseren Lesbarkeit, Verständlichkeit und mündlichem Austausch. „Mead beschreibt mit dem Selbst (self) eine reflexiv hergestellte bzw. immer wieder reflexiv herzustellende Einheit über einen Prozess, in den handelnde Individuen stets involviert sind“ (Jörissen 2010, S.97). Reaktionen werden laut Meads Vorstellungen im sozialen Austausch erfahren und dann zu Reaktionsmustern internalisiert. Durch Sprache und Spiel (play) kann zum Beispiel das Kind im Rollenspiel eine Rollenübernahme praktizieren. Dabei spielt das Kind nicht nur eine gesellschaftliche Rolle, sondern lernt auch seine eigene soziale Position aus der gespielten Perspektive der anderen zu betrachten. Das Bewusstsein der eigenen sozialen Position entsteht so spielerisch. „Dieser Prozess der Rollen- oder auch Perspektivübernahme (role taking, taking the perspective) hat in Entwicklungspsychologie und Sozialisationstheorie erheblich Aufmerksamkeit erfahren“ (vgl. Geulen 1982 zit. n. Jörissen 2010, S.98). „Das Ich („I“) entspricht der aktiven Phase des sozialen Handelns, das Mich („me“) der reflexiven Phase des Bewusstwerdens. Somit erfährt das

Handelnde „Ich“ „[...] immer nur in der nachfolgenden Reflexion; es wird sich immer nur als „*Mich*“ gewahr“ (Jörissen 2010, S.99).

Das „I“ kann also als diejenige Instanz der Identität bezeichnet werden, die der aktiven Handlungsphase entspricht. „Man kann nicht zugleich handeln und über Handlung reflektieren; die Handlung des *I* wird dem Individuum daher nur anhand der nachfolgenden gesellschaftlichen Reaktion, deren internalisierte Form die Instanz des *me* bildet bewusst“ (ebd.). Demgegenüber steht demzufolge das *Mich* („*me*“) als die reaktive Phase des Handlungsaktes. „Wir müssen, so Mead, „andere sein, um wir selbst sein zu können“ (Mead 1973, S.327 zit. n. Jörissen 2010, S.100).

Das Selbst („*self*“) ist schließlich die Bezeichnung für das Ganze dieses Prozesses.

„Das *Ich* ruft das *Mich* hervor und reagiert auf es. Zusammengenommen konstituieren sie eine Persönlichkeit, wie sie in der sozialen Erfahrung erscheint. Das *Selbst* ist im Wesentlichen ein sozialer Prozess, der mit diesen beiden unterscheidbaren Phasen abläuft. Gäbe es diese Phasen nicht, so gäbe es keine bewusste Verantwortlichkeit und keine neuen Erfahrungen“ (vgl. Mead 1934, S.178; Mead 1973, S.221 zit. n. Jörissen 2010, S.100).

3.3 Bedeutung von Vorbildern für die Identitätsentwicklung

Neben Peergroups bilden Vorbilder eine Relevanz während der Identitätsentwicklung. Der Begriff „Vorbild“ erfreut sich häufigen Gebrauchs im Alltag, doch ist er selten klar definiert. Schaut man sich verschiedene Definition des Begriffs an, so kann man sagen, dass es sich bei einem Vorbild um ein Ideal handelt, dessen Handlungen Dritte versuchen nachzuahmen. Hierbei können drei verschiedene Kategorien von Vorbildern benannt werden: dem Nah-, Fern- und abstrakten Vorbild. Peers, Bekannte und oder Lehrkräfte zählen zur ersten Kategorie und sind dem Nachahmer somit persönlich bekannt. Ein abstraktes Vorbild entspringt meist der Fantasie. In Bezug auf das Thema dieser Arbeit ist vor allem die zweite Kategorie interessant. Fernvorbilder stammen meist aus dem medialen Raum und sind dem Nachahmer nicht persönlich bekannt (vgl. Ittel; Oestreich; Haussmann 2014, S47f. in Heinig 2017, S.12). Nach der sozialen Lerntheorie nach Bandura, lernen Menschen durch Beobachtung und Nachahmung anderer den größten Teil des eigenen Verhaltens. Das Lernen am Modell erfüllt dabei drei grundlegende Funktionen: das Aufbauen neuer Verhaltensweisen, das modifizieren bestehender Verhaltensweisen sowie das Herausbilden diskriminativer Hinweisreize. Letzteres meint, dass das Modellverhalten

dazu führt, dass Hinweisreize gefestigt werden, die das bereits erlernte Verhalten des Nachahmers erleichtern (vgl. Ittel; Raufelder; Scheithauer 2014, S.340, in Heinig 2017, S.12).

Die Relevanz von Vorbildern während der Identitätsentwicklung besteht darin, dass gerade während der Phase des Jugendalters Vorbilder einen geeigneten Halt darstellen, um Entwicklungsaufgaben entgegenzutreten. Vorbilder geben Handlungsanleitung bei der Suche nach Orientierungsmustern. Früher boten traditionelle Rollenbilder Orientierung, heutzutage gilt es nun, eine personale Identität aufzubauen, in dessen Rahmen individuell und selbstverantwortlich gehandelt werden sollte. Dabei werden heutzutage eher einzelne Persönlichkeitsaspekte von Vorbildern von den Jugendlichen aufgenommen, um sich die Individualität des Einzelnen zu erhalten (vgl. Stamm 2008, S.5 in Heinig 2017, S.13). Um auf die vorherigen Kapitel Bezug zu nehmen, könnte man also sagen, dass Vorbilder nach Keupp als Identitätsmaterial dienen.

3.4 Bedeutung von YouTube für die Identitätsentwicklung

Aufgrund der riesigen Themenvielfalt, die sich auf YouTube findet, stellt die Plattform ein selbstreflexives Medium dar, welches den Jugendlichen verschiedene Rollenbilder bietet (vgl. Seitz 2014, S.51). Die thematische Bandbreite kann den Jugendlichen Hilfestellungen sowie Orientierung bieten. YouTuber*innen stellen hierbei die Vermittler dar, sowie das mediale Fernvorbild. Oft zeigen Videos solcher YouTuber*innen Alltagssituationen und Schauplätze des alltäglichen Lebens, was dazu führt, dass sich Jugendliche eher mit ihnen identifizieren können. Dies knüpft wieder an Keupps Überlegungen des Identitätsmaterials an. Auch bei dem Thema Geschlechtsidentität kann YouTube von Relevanz sein. An Rollen- und Geschlechtsmodellen mangelt es in den Weiten der Plattform nicht. Neben den klassischen Rollenbildern, ist es Jugendlichen allerdings auch möglich, alternative Modelle zu erfahren. Anders als bei anderen Massenmedien wird hier auch eine große Vielfalt abgebildet, wenn man sich ein wenig „durchklickt“. So werden beispielsweise auch Modelle für transsexuelle, homo- und bisexuelle Jugendliche geboten (vgl. Döring 2015, S. 23, in Heinig 2017, S. 26). Ebenfalls lassen sich auch Rollenbilder abseits der gängigen Klischees finden. So können beispielsweise Jungs YouTuber ausfindig machen, die für eine vegane Lebensweise oder eine

verantwortungsvolle Elternzeit als Mann eintreten und Ratschläge geben (vgl. Döring 2015, S.20ff., in Heinig 2017, S. 26).

Nach Eriksons acht Phasen Modell, kann YouTube vor allem bei der fünften Phase „Wer bin ich und wer bin ich nicht?“ und bei der sechsten Phase „Ich bin, was ich dem anderen gebe und was ich in ihm finde.“ als Orientierungshilfe für Jugendliche dienen. Verknüpft mit den medialen Vorbildern kann ein eigenes „Ich-Bewusstsein“ entwickelt werden. Nach Mead könnten, nach meinem Verständnis, YouTuber*innen das „me“ darstellen, in die sich der Nutzer (das „I“) hineinversetzt bzw. identifiziert und „role-taking“ betreiben. Das „self“ wird erzeugt aus der reflexiven Perspektive des generalisierten Anderen („me“) und dem Handelnden („I“).

Bei allen positiven Einflüssen, die YouTube auf die Identitätsentwicklung von Jugendlichen haben kann, sollte aber nicht vergessen werden, dass es auch negative Aspekte beinhaltet. Cybermobbing, Sexismus und die Vermittlung einer verzerrten Realität sind hier nur einige Beispiele dafür. Auch wenn YouTube bemüht ist, die Auswahl der Clips gemäß den Richtlinien zu halten, so kommt es immer wieder vor, dass Videos von Verschwörungstheorien bis hin zu demokratiefeindlichen Denkens sehr schnell viral gehen. Besonders jüngere Jugendliche ohne bereits bestehendes Werte- und

Normensystem sind somit empfänglich für Inhalte, die ihrer Entwicklung schaden könnten.

Man sollte auch nie vergessen das YouTube ein Unternehmen ist, was darauf bedacht ist, Geld zu verdienen. Sei es durch Werbung oder anderes, beeinflussen diese die Nutzer, welche in Gefahr geraten, zum „blinden Konsumenten“ zu werden.

Ich denke, dass vor allem ein begleiteter Umgang mit dem Medium YouTube für junge Jugendliche hilfreich sein kann, um zu sensibilisieren und um auf Gefahren aufmerksam zu machen. Hierbei sind vor allem nicht nur Eltern in der Pflicht, sondern meines Erachtens auch Sozialarbeiter, Lehrer und andere Pädagogen die von Relevanz für die Lebenswelt der Jugendlichen sind und die Möglichkeit haben solche Themenfelder aufzugreifen und zu begleiten.

4. Kompetenzerwerb

Im letzten Punkt möchte ich noch auf die Bedeutung der Plattform für den Kompetenzerwerb von Jugendlichen eingehen. Neben den Kompetenzen, die Jugendliche scheinbar in die Wiege gelegt bekommen beim Umgang mit Technik und Plattformen, möchte ich vor allem der Frage nachgehen, ob Jugendliche mit Hilfe von YouTube Kompetenzen erlangen können. Auch wenn YouTube primär für Unterhaltung dient, möchte ich schauen, in wie weit es auch als Lernplattform taugt und welche Chancen und Grenzen sich daraus ergeben. Lerntheoretische Ansätze und Modelle sollen kurz beleuchtet werden und einen Einblick geben wie Lernen eigentlich abläuft. Zunächst aber möchte ich erstmal auf den Kompetenzbegriff eingehen und schauen was für eine Bedeutung die Kompetenzentwicklung in Zukunft haben wird.

4.1 Kompetenz & Kompetenzentwicklung als Zukunft des Lernens

Wenn von Kompetenz die Rede ist, ist meistens nicht klar definiert, was dieser Begriff eigentlich bedeutet. Im alltäglichen Sprachgebrauch wird es oftmals gleichbedeutend mit Wissen und Qualifikation verwendet (vgl. Erpenbeck; Sauter 2013, S.27). Diese drei Begriffe bilden nicht das gleiche ab und sind keine Synonyme füreinander. Wissen wird in verschiedenen Fachdisziplinen wie etwa Wissenschaft, Psychologie, Pädagogik, Philosophie und Politik unterschiedlich definiert. Beispielsweise bezeichnet man mit Wissen „in der Psychologie die von einer Person gespeicherten und reproduzierbaren Kenntnisse, Erkenntnisse, Einsichten, Daten und Fakten über die Beschaffenheit bestimmter Wirklichkeitsbereiche, wobei mit Beschaffenheit Merkmale, Funktionen, Beziehungen, Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge, Ordnungen, Kategorien, Sinnzusammenhänge, Aufbau, System gemeint sind. Wissen stellt eine Auswahl aus jenen Informationen dar, die Menschen zur Kenntnis nehmen, verstehen, in ihre kognitiven Schemata integrieren und die eine Bedeutung für sie haben. Wissen ist somit die aktive Leistung eines Subjekts und bildet eine Brücke zwischen einem individuellen kognitiven System und der Umwelt dieses Subjekts.“ (Stangl 2019). Das Wissen kann dabei

unterschieden werden in explizit und/oder implizit, persönlich und/oder kollektiv, sowie formell und informell.

Der Begriff Qualifikation bezeichnet hingegen klar zu umreiende Komplexe von Wissen, Fertigkeiten und Fahigkeiten, uber die Personen verfugen mussen, um in einer z.B. beruflichen Tatigkeit, anforderungsorientiert handeln zu konnen.

Auch der Begriff Kompetenz wird in den verschiedenen Disziplinen ein wenig unterschiedlich definiert. Nach Erpenbeck und Rosenstiel sind Kompetenzen „Fahigkeiten in offenen, unuberschaubaren, komplexen, dynamischen und zuweilen chaotischen Situationen kreativ und selbst organisiert zu handeln.“ (vgl. Erpenbeck; Sauter 2013, S.32) Dies zeigt vor allem die wirtschaftliche Perspektive auf den Begriff Kompetenz. Eine fur unser Themenfeld bessere Definition findet sich in der Padagogik.

„Kompetenzen sind in der Padagogik erlernbare, kognitiv verankerte und daher wissensbasierte Fahigkeiten und Fertigkeiten, die auf eine erfolgreiche Bewaltigung zukunftiger Anforderungen in Alltags- und Berufssituationen abzielen. Durch diese Anforderungen sind Kompetenzen funktional bestimmt, erlernbar und uberprufbar. „Handeln als reflektierte Anwendung von Fahigkeiten und Fertigkeiten in Verbindung mit Wissen sowohl eine Entwicklung des Wissens als auch des

Handelns bedeutet. Erfahrungen werden beim Handeln stets vor dem Hintergrund von vorhandenem Wissen und Können reflektiert und dabei auch kontinuierlich verändert.“ (Stangl 2019).

Zusammenfassend kann man sagen, dass es keine Kompetenzen ohne Wissen und Fähigkeiten sowie Qualifikationen gibt. Qualifikation und Wissen sind aber keine Kompetenzen, vielmehr bilden sie lediglich die notwendigen Voraussetzungen für den Kompetenzaufbau (vgl. Erpenbeck; Sauter 2013, S.28)

In ihrem Buch „So werden wir lernen“ erklären John Erpenbeck, der als Wissenschaftler in den Bereichen Kompetenzbilanzierung, -diagnostik, und -entwicklung an der privaten Steinbeis-Hochschule Berlin tätig ist, und Werner Sauter, ein Pädagoge und Experte für kompetenzorientierte Lernsysteme, dass wir vor einer der größten Revolutionen des menschlichen Lernens und menschlichen Denkens stehen. Dies begründen sie damit, dass sich das Lernsystem „Schule“ nach Struck 2007 seit 150 Jahren faktisch kaum verändert hat, auseinanderbricht und sich in Richtung Kompetenzentwicklung bewegt. Dies wird von Privatschulen, die fast immer Kompetenzschulen sind, bereits praktiziert und das konservative Lernsystem „Schule“ damit gnadenlos überrundet. Ebenso schreiben sich viele Universitäten den Begriff Kompetenzentwicklung auf die „Fahne“. Auch Unternehmen orientieren sich

zunehmend an Kompetenzmodellen in ihrer Personalarbeit (vgl. Erpenbeck; Sauter 2013, S.V). „Gefragt ist nicht mehr der Berufsschulabgänger, der seine Prüfungen mit Glanz bestanden und, sieht man von den praktischen Fähigkeiten ab, die Merkfähigkeit seines Gehirns unter Beweis gestellt hat, sondern solche, die sich in neuen, unerwarteten, Selbstorganisation und Kreativität fordernden Situationen, glänzend bewähren, die kompetent sind. Kompetenz wird zum wichtigsten Lernziel.“ (Erpenbeck; Sauter 2013, S.V)

4.2 Lerntheorien

Um zu schauen, inwieweit YouTube als Lernplattform dient und ob Kompetenzen darüber vermittelt werden können, empfiehlt es sich einen Einblick über verschiedene theoretische Ansätze und Modelle zu geben, welche das Lernen an sich erklären. Die allgemeine Definition des Lernens lautet wie folgt: „Lernen ist ein Prozess, bei dem es zu überdauernden Änderungen im Verhaltenspotential als Folge von Erfahrungen kommt.“ (Hasselhorn; Gold 2006, S.37)

Drei der wichtigsten lerntheoretischen Ansätze stellen der Behaviorismus, der Kognitivismus und der Konstruktivismus dar. Der Behaviorismus wird zumeist als veraltet angesehen und wird daher vernachlässigt. Dieser besagt, das Lernen als Verhaltensänderung aufgefasst wird, wobei positives und negatives Feedback das Verhalten des Lernenden verstärkt oder verringert. Das Verhalten soll durch Wiederholung konditioniert werden. Namenhafte Vertreter sind hierbei Pawlow und Skinner, die mit ihren bekannten Experimenten dies nachzuweisen probierten. Bei Tieren klappte das ganz gut. Beim Menschen allerdings ist bewiesen, dass eine Verhaltensänderung nur für eine kurze Zeit geschieht und langfristig wieder zurückgeht (vgl. Petko 2014, S.26). Ein weiterer Kritikpunkt ist, dass der behavioristische Ansatz

die Motivation und Emotion des einzelnen Lernalers nicht beachtet (vgl. Erpenbeck; Sauter 2013, S.38). Heutzutage finden sich behavioristische Denkmuster in einigen Lernprogrammen wieder. Dabei bilden sie die Grundlage für Lernsoftware, in welcher Faktenwissen, wie beispielsweise Vokabeltrainer und Führerscheinprüfung, geprüft und erlernt werden soll.

Für die Vertreter des Kognitivismus war die Rolle des Lernenden „als passiver, absorbierender Rezipient“ eine nur unzureichende Theorie, um den Vorgang des Lernens zu beschreiben (vgl. Böhm 2006, S.30). Nach Baumgartner und Payr (1994) beschreibt der Kognitivismus „Lernen als einen Prozess des aktiven Wahrnehmens, Erfahrens und Erlebens. Dabei wird neues Wissen auf der Basis bestehender Wissensstrukturen gebildet, indem das Gehirn, ähnlich wie ein Computer, Wissen aufnimmt und verarbeitet.“ (Erpenbeck; Sauter 2013, S.38). Reinhold Miller, ein deutscher Pädagoge und Autor, versteht unter einem kognitiven Lernprozess folgendes: Informationsaufnahme und Verarbeitung, Vorgang des Kategorisierens (=Ordnen), Begriffs- und Hierarchiebildung (=Einordnung), „in Beziehung setzen“ und als „Wissenserwerb“ (vgl. Böhm 2006, S.30). Sowohl äußere Stimuli als auch innewohnende Faktoren des Lernenden beeinflussen hierbei das Lernergebnis. Interessen, Neigungen oder Vorkenntnisse haben beim

Lernenden direkten Einfluss auf die Gestaltung von Lernprozessen und ermöglichen eine aktive Beteiligung. Dem Lehrenden obliegen jedoch weiterhin die Art des Lernergebnisses und die Aufgabenstellung. Lediglich die Auswahl der einzuschlagenden Lernwege und -situationen bestimmt der Lernende. Böhm zeigt anhand einer Tabelle nach Minass, 2004, S.16, dass der Mensch mit einem Computer aus kognitivistischer Sicht verglichen werden kann. In der Tabelle werden Mensch und Computer in der Informationsverarbeitung gegenübergestellt. Die menschlichen „Sinne“ werden der „Eingabeeinheit“, die „Muskeln“ den „Effektoren“, das „Gedächtnis – Gehirn“ dem „Speicher“ und die „Verarbeitung – Gehirn“ dem „Prozessor/ CPU“ gleichgesetzt (vgl. Minsass 2004, S.16 n. Böhm 2006, S.31).

Da bestehendes Wissen mit dem neuen Wissen in Verbindung steht, wird deutlich, dass Vorwissen eine wichtige Rolle spielt. Somit ist klar, dass unterschiedliche Wissensstände im Kognitivismus eine jeweils andere Ausgangsbasis für den Lernprozess des Lernenden mit sich bringt. Darüber sollten sich Lehrende im Klaren sein. Nur durch beidseitigen Austausch kann eine ideale und individuelle Basis bzw. Lernumgebung entwickelt werden (vgl. Coenen 2002, S.33 n. Böhm 2006, S.31).

Aufgrund der starken Fixierung auf geistige Verarbeitungsprozesse und der damit verbundenen

Vernachlässigung der weiteren Prozesse im Ablauf der Informationsaneignung, wird der Kognitivismus kritisch betrachtet, laut Astrid Blumstengel (vgl. Böhm 2006, S.31). Heutzutage finden sich in multimedialen Lernsystemen Umsetzungen der kognitiven Theorie wieder. Beispiel hierfür sind die Lernprogramme zum „Entdeckenden Lernen“ nach den Theorien von Bruner, die für viele Schüler als Basis dienen, sowie die Lernumgebung „Was ist los in Hamlettstadt“ auf Hochschulebene, in dem die Einführung in das Verwaltungsrecht auf explorative Weise stattfindet (vgl. Böhm 2006, S.31).

Im Konstruktivismus wird im Unterschied zum Kognitivismus eher auf das kulturelle Umfeld und die Situation, in welcher gelernt wird, geachtet. Wissen hängt so stets mit sozial-kulturellen Kontexten und bestimmten Handlungsmustern zusammen (vgl. Kerres 2012, S.126). Die Grundmechanismen des Lernens im Konstruktivismus sind Assimilation und Akkommodation. Der Vorgang der Assimilation beschreibt dabei, dass neue Erfahrungen in bereits vorhandene kognitive Strukturen eingepflegt werden. Bei der Akkommodation hingegen führen neue Erfahrungen, die nicht in bereits bestehende Strukturen hineinpassen, dazu, dass die Strukturen selbst angepasst werden. „Lernen durch Erleben, Interpretieren und Konstruieren“ beschreibt kurzgefasst die Schwerpunkte des Konstruktivismus (vgl. Hinze 2004, S.28 n. Böhm 2006,

S.32) Lernen ist somit auch nicht die Kehrseite des Lehrens, die Schemata „Input-Output“, „Reiz-Reaktion“, „Sender-Empfänger“ zeigen nicht wie lernen erfolgt. Im realen Leben sind Entscheidungssituationen komplex, unübersichtlich, dynamisch und spezifisch, sodass keine eindeutige Lösung möglich ist (vgl. Erpenbeck; Sauter 2013, S.39). Der Konstruktivismus zielt daher darauf ab, wie der Lernende zu einer „eigenständigen Identifikation und Lösung von Problemen geführt werden [kann]. (vgl. u.a. Arnold u.a. 2004)“ (Erpenbeck; Sauter 2013, S.39). Lernen ist somit ein aktiver, situativer und sozialer Prozess im Konstruktivismus, bei dem das Wissen selbstorganisiert interpretiert und konstruiert wird (vgl. ebd.). Es wird die Meinung vertreten, das Wissen nicht in einer Person selbst gespeichert ist, sondern in jeder Situation neu konstruiert wird. Somit wird ein direkter Transfer von Wissen vom Lehrenden zum Lernenden ausgeschlossen. Der Lehrende fungiert daher eher als ein Trainer/ Coach oder Berater. Er sollte bemüht sein, dem Lernenden mit seiner Begeisterung für das Stoffgebiet zu motivieren. Beispiele für die Anwendung der konstruktivistischen Lernidee finden sich in Simulationen und Planspielen, bei denen dem Lernenden ermöglicht wird, eigene Lösungswege auszuprobieren und durch gewonnene Informationen, Zusammenhänge zu erkennen und Wissen zu konstruieren (vgl. Böhm 2006, S.34).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass es nicht den „einen“ richtigen Ansatz gibt, sondern alle Ansätze ihre Berechtigung und ihren Einsatz finden. In der Didaktik wird oft auf eine Mischung mehrerer lerntheoretischer Strömungen zurückgegriffen.

4.3 YouTube, Chancen und Grenzen als Lernplattform

Auch wenn YouTube vorrangig als Unterhaltungsplattform genutzt wird, nutzen laut JIM Studie circa 20% der Befragten, die mindestens seltener YouTube nutzen, die Plattform für Erklärvideos für Themen aus der Schule, sowie ebenfalls 20% für Tutorials (mehrfach Nennung möglich) (vgl. mpfs 2018, S.50). Auf YouTube existiert eine Vielzahl von verschiedenen Videoarten. Betrachtet man die Genres in Bezug auf YouTube als Lernplattform ist vor allem eine Vielzahl von Erklärvideos zu nennen. Sie entstehen meist in Eigenproduktion und erklären, wie etwas funktioniert, eine Handlung abläuft oder sie erläutern Zusammenhänge und Konzepte. Darüber hinaus existieren weiter Unterkategorien wie beispielsweise Videotutorials, die Schritt für Schritt einen Vorgang zeigen, der vom Zuschauer nachgeahmt werden kann (vgl. Wolf 2015, S.123). Eine weitere Form bezeichnet Wolf als Performanzvideos, bei denen eine beobachtbare Fähigkeit dokumentarisch oder selbstdarstellerisch gezeigt wird.

Solche Videos (Bsp. Skateboardtricks) haben zumeist eher Unterhaltungscharakter und sind nicht didaktisch aufbereitet. Allerdings können sie durch Nachvollziehbarkeit und Nachmachbarkeit zum Nachahmen anregen und somit zum Lernen am Modell dienen (vgl. Wolf 2015, S.123). Grundlegend sind für Erklärvideos vier Merkmale. Erstens die thematische Vielfalt, im Grunde gibt es nichts auf YouTube, was man nicht findet. Es ist eine riesige Bandbreite an Themen vorhanden, die durch explizites Suchen frei wählbar sind. Zweitens die gestalterische Vielfalt. Es existieren Videos, die innerhalb weniger Minuten mit einfachsten gestalterischen Elementen, komplexe Sachverhalte darstellen können. Ebenso gibt es professionelle Videos, die sehr detailreich mit aufwendigen Schnitt- und Darstellungsformen Sachverhalte anschaulich zeigen und erklären können. Drittens der informelle Kommunikationsstil, der oft auf YouTube zu finden ist. Durch ihn fallen Hierarchien beim Lernen weg und eine nicht bedrohliche, fehlertolerante und positive Lernatmosphäre kann geschaffen werden (vgl. Wolf 2015, S.2). Als letztes ist die Diversität der Autorenschaft zu nennen. Es lassen sich alle Varianten von Videoproduzenten wiederfinden, egal ob Laie oder Experte. So kann der Lernende selbst entscheiden wer ihm was erklärt oder zeigt. Dies bürgt allerdings die Gefahr, dass der Lernende auf ungeeignete Videos stößt. So kann

beispielweise „falsches Wissen“ verbreitet werden. Dies ist nur eine Grenze, die YouTube als Lernplattform aufweist. Des Weiteren wäre die einseitige Kommunikation zu nennen. Zwar besteht die Möglichkeit über die Kommentarfunktion unter den Videos Fragen zu stellen, jedoch ist nicht gewährleistet, dass darauf eingegangen wird. Eventuell erfolgt eine Antwort erst spät oder gar nicht. Das könnte bei dem Lernenden zuzufolge haben, dass mehr Fragen als vor dem schauen des Videos entstehen. Ein weiterer Kritikpunkt wäre die Werbung, die die Plattform vor- und teilweise auch während der Videos schaltet. Sie macht den Lernenden unfreiwillig zum Konsumenten und beeinflusst ihn meist unterbewusst. Auch wird der Lernende dadurch abgelenkt. Da YouTube eine Entertainment Plattform ist, ist die Gefahr durch Ablenkung allgemein sehr hoch. Die Plattform empfiehlt Videos, die auf die Daten der Nutzer zugeschnitten sind und kann daher schnell Anklang beim Nutzer finden und angeklickt werden. Es ist ein hoher Grad an Eigendisziplin und intrinsische Motivation nötig, um eigenständig mit YouTube lernen zu können. Ebenso ist die Auswahl der Videos und die Suche nach qualitativ guten Videos ein Akt, den nicht alle Jugendlichen beherrschen. Um genau das zu finden, was man sucht, braucht es eine gewisse Cleverness.

Sind die Voraussetzungen des Jugendlichen aber gegeben, also die gewisse Cleverness, die Selbstdisziplin

und die intrinsische Motivation, so kann YouTube eine echte Bereicherung für den Lernvorgang sein. Die positivste Eigenschaft der Plattform im Lernkontext ist sicher, dass sie Zeit- und Ortsunabhängig ist und eine große Erreichbarkeit für ein großes Publikum bietet. Dadurch kann praktisch überall, wo es Internet gibt, gelernt werden und der Lernende ist nicht abhängig von einer Lehrperson. Themen können spezifisch ausgewählt und vertieft werden. Dies bildet Parallelen zum Konstruktivismus, wobei Lernangebote gestellt werden, aber nach freier Wahl angenommen werden können.

Ist der Lernende fähig, Videos kritisch und nicht ohne Überlegung zu konsumieren, so kann man sagen, dass YouTube eine gute Möglichkeit bietet, Jugendlichen Wissen zu vermitteln. Als Fazit lässt sich sagen, dass es auf den Jugendlichen ankommt, ob YouTube als Lernplattform nutzbar ist. Es gibt Aspekte, die dafür, aber auch welche, die dagegensprechen. Ich denke, in Zukunft wird sich dahingehend auch in der Schule einiges tun und digitale Lernformen werden ihren Weg in den Alltag finden. Dabei sollte die Institution Schule und Soziale Arbeit die Aufgabe haben, Jugendliche zu selbstdenkenden Individuen zu machen, die kritisch hinterfragen und sich nicht zum blinden Konsumenten machen lassen.

5. Fazit

Zu Beginn dieser Arbeit stand die Frage ´was Jugendliche eigentlich dort machen´. Damit ist die Nutzung der Plattform YouTube gemeint. Anhand von zwei renommierten Studien habe ich aufzeigen können, was sie machen. Wer etwas genauer hinschaut, kann dies auch in der Praxis beobachten. Noch deutlicher wird die Nutzung allerdings, wenn man mit Jugendlichen ins Gespräch kommt und auf ihre Lebenswelt eingeht und versucht, sie zu verstehen. YouTube ist keine Plattform, auf der man sich ausschließlich lustige Katzenvideos anschauen kann. Es steckt viel mehr in der Plattform. Die Frage nach der Bedeutung von YouTube für die Lebenswelt der Jugendlichen, würde ich mit „immens“ beantworten. Ausgehend vom theoretischen Begriff ´Lebenswelt´ über ´wie Jugendliche heute ticken´ konnte ich im Zusammenhang mit der Plattform YouTube feststellen, dass dies im Alltag kaum noch wegzudenken ist und einen wichtigen Platz im Leben von Jugendlichen einnimmt. Nicht umsonst ist es das beliebteste Web-Angebot von Jugendlichen und hat das klassische Fernsehen als Freizeitbeschäftigung abgelöst. Während der Bearbeitung und der genaueren Befassung mit YouTube, fiel mir auf, dass ein Thema in meiner anfänglichen Überlegung keine große Rolle spielte. Influencer*innen und YouTuber*innen sind nach meiner Erkenntnis ein wichtiger Teil von

YouTube, wenn nicht gar ein Grund dafür, warum dies bei Jugendlichen so beliebt ist. Deshalb entschied ich mich, dies genauer zu betrachten und stellte fest, dass dies mit der Aufgabe der Identitätsbildung im Jugendalter zu tun hat. Um den Zusammenhang zu verstehen, befasste ich mich mit verschiedenen Theorien der Identitätsentwicklung, sowohl aus psychologischer als auch aus soziologischer Perspektive. Ebenso wichtig war die Bedeutung von Vorbildern, welche YouTube*innen und Influencer*innen zweifelslos für Jugendliche darstellen, für die Identitätsentwicklung. Zur Frage, welche Bedeutung YouTube für die Identitätsentwicklung hat, würde ich sagen, dass die Plattform durchaus von Relevanz ist. Sicherlich gibt es noch viele andere relevante Faktoren für die Identitätsentwicklung, wie beispielsweise Peergroups. Dennoch bin ich der Überzeugung, dass Jugendliche über die neue mediale Welt sich selbst eine Identität bilden können und diese situativ auswählen und festigen. Jugendlichen steht durch YouTube eine Vielzahl an vielfältigem Identitätsmaterial zur Verfügung, was in einer von individualisierten Persönlichkeiten geprägten Welt, durchaus als positiv zu verzeichnen ist. Die letzte Frage dieser Arbeit handelte von der Möglichkeit des Kompetenzerwerbes durch YouTube. Schaut man auf die Anforderungsprofile großer, zukunftsorientierter Firmen, so wird deutlich, dass der Kompetenzerwerb die Zukunft des Lernens darstellt. Um zu erarbeiten, inwieweit YouTube als

Lernplattform dient und Kompetenzen vermittelt werden können, habe ich anhand von verschiedenen Lerntheorien deutlich gemacht, wie Lernen im theoretischen funktioniert. Anschließend wurden die Grenzen und Chancen von YouTube als Lernplattform aufgezeigt. Als Fazit würde ich sagen, dass die Plattform YouTube auch dies leisten kann, auch wenn es viele Grenzen gibt. In Zukunft werden diese aber sicher immer besser zu überwinden sein. Ich denke, dass YouTube durchaus für eine Vielzahl von Jugendlichen von Bedeutung für den Kompetenzerwerb ist. Es gilt allerdings, Jugendliche für den Umgang mit solchen Plattformen zu wappnen und auch Gefahren aufzuzeigen. Aufgabe der sozialen Arbeit sollte es sein, auf die jugendlichen Lebenswelten einzugehen, sie zu unterstützen und wo immer es auch geht, Themenfelder aufzugreifen, um die Jugendlichen nicht allein zu lassen. Plattformen wie YouTube sollten ernst genommen werden, auch wenn vieles nicht auf den ersten Blick ersichtlich ist. In meiner Arbeit habe ich gezeigt, wie viele Facetten YouTube besitzt, die eine Rolle für Jugendliche im Umgang mit der Plattform spielen. Als abschließendes Fazit würde ich sagen, dass die Bedeutung der Plattform YouTube sowohl für die Lebenswelt, die Identitätsentwicklung als auch den Kompetenzerwerb von Jugendlichen, hoch ist.

„Das größte Übel der heutigen Jugend besteht darin, dass man nicht mehr dazugehört.“

Salvador Dali

Anlagen:

Literaturverzeichnis

Abels, Heinz; König, Alexandra (2010): „Erik H. Erikson: Identität - Bewusstsein von Gleichheit und Kontinuität“ , in: Sozialisation- Soziologische Antworten auf die Frage, wie wir werden, was wir sind, wie gesellschaftliche Ordnung möglich ist und wie Theorien der Gesellschaft und der Identität ineinanderspielen, Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften, S.137-148

Albert, Mathias; Hurrelmann, Klaus; Quenzel, Gudrun (2019): „Jugend 2019: Zwischen Politisierung und Polarisierung“, in: Shell Deutschland Holding (Hrsg.) (2019), 18. Shell Jugendstudie – Jugend 2019 – Eine Generation meldet sich zu Wort, Weinheim Basel: Beltz, S.35-46.

Berk, Laura E. (2011): Entwicklungspsychologie, 5.Aufl. Hallbergmos: Pearson, S.546-570

Böhm, Frank (2006): Der Tele-Tutor - Betreuung Lehrender und Lernender im virtuellen Raum, Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften, S.27-34.

Erpenbeck, John; Sauter, Werner (2013): So werden wir lernen! - Kompetenzentwicklung in einer Welt fühlender Computer, kluger Wolken und sinnsuchender Netze., Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag.

Hasselhorn, Marcus und Andreas Gold (2006): Pädagogische Psychologie: Erfolgreiches Lernen. 3. vollst. überarb. und erw. Aufl., Stuttgart: Kohlhammer.

Heinig, Janina (2017): Influencer auf „YouTube“ als Vorbilder im medialen Raum. Welchen Einfluss haben sie auf die Identitätsentwicklung Jugendlicher. Bachelorarbeit, Dortmund: Grin- Verlag

Jörissen, Benjamin (2010): „George Herbert Mead: Geist, Identität und Gesellschaft aus der Perspektive des Sozialbehaviorismus“, in: Jörissen, Benjamin; Zirfas, Jörg (Hrsg.) 2010, Schlüsselwerke der Identitätsforschung, Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften, S.87-109.

Kerres, Michael (2012): Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote. 3.Aufl., München: Oldenbourg Schulbuchverlag.

Kraus, Björn; Krieger, Wolfgang (Hg.) (2016): Macht in der Sozialen Arbeit. Interaktionsverhältnisse zwischen Kontrolle, Partizipation und Freisetzung., Lage: Jacobs Verlag, S. 101-130.

Leven, Ingo; Utzmann, Hilde (2019): „Die Vielfalt der Digital Natives“, in: Shell Deutschland Holding (Hrsg.) 2019, 18. Shell Jugendstudie – Jugend 2019 – Eine Generation meldet sich zu Wort, Weinheim Basel: Beltz, S.247-312.

Mpfs, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2018): JIM-Studie 2018. Jugend, Information, (Multi-) Media Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, Stuttgart.

Petko, Dominik (2014): Einführung in die Mediendidaktik: Lehren und Lernen mit digitalen Medien. Weinheim, Basel: Beltz.

Rezo (2019), Die Zerstörung der CDU., <https://www.youtube.com/watch?v=4Y1lZQsyuSQ> , [letzter Zugriff: 27.12.2019]

Rhein, Stefanie (2013): „Jugendliche im Netz“, in: Thomas, Peter Martin; Calmbach, Marc (Hrsg.) 2013, Jugendliche Lebenswelten. Perspektiven für Politik, Pädagogik und Gesellschaft, Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag, S. 175-200.

Schäfers, Bernhard (1998): Soziologie des Jugendalters, 6.Aufl., Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften, S.97-113.

Schütz, Alfred (1971): Das Problem der Relevanz. 1. Aufl., Suhrkamp: Frankfurt am Main.

Seitz, Daniel (2014): „YouTube ist besser als Fernsehen?!. YouTube als Teil der Jugendkultur“, in: Zehn Jahre Web 2.0: Bilanz, Ausblick und pädagogische Herausforderungen, Stuttgart: ajs Aktion Jugendschutz, S. 49-53.

Stangl, Werner (2019): Stichwort: 'Kompetenz'. Online Lexikon für Psychologie und Pädagogik. WWW: <https://lexikon.stangl.eu/7006/kompetenz/> (2019-12-23)

Stangl, Werner (2019): Stichwort: 'Wissen'. Online Lexikon für Psychologie und Pädagogik. WWW: <https://lexikon.stangl.eu/12803/wissen-formales-informales/> (2019-12-23)

Shell Deutschland Holding (Hrsg.) (2019), 18. Shell Jugendstudie – Jugend 2019 – Eine Generation meldet sich zu Wort, Weinheim Basel: Beltz.

Treibel, Annette (2006): Einführung in soziologische Theorien der Gegenwart, 7., aktualisierte Aufl., Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften, S. 157-191.

Vollbrecht, Ralf (2002): Jugendmedien (Grundlagen der Medienkommunikation, Band 12), Tübingen: Max Niemeyer Verlag.

Wolf, Karsten D. (2015): „Bildungspotenziale von Erklärvideos und Tutorials auf YouTube. Audivisuelle Enzyklopädie, adressatengerechtes Bildungsfernsehen, Lehr-Lern-Strategie oder partizipative Peer Education?“, in: Demmler, Kathrin (Hrsg.): merz Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik. 59. Jahrgang, München: Kopaed, S. 30-36.

Wolfert, Sabine; Leven, Ingo (2019): Freizeitgestaltung und Internetnutzung: „Wie Online und Offline ineinandergreifen“, in: Shell Deutschland Holding (Hrsg.) 2019, 18. Shell Jugendstudie – Jugend 2019 – Eine Generation meldet sich zu Wort, Weinheim Basel: Beltz, S.213-246.

YouTube (2019), Über YouTube - <https://www.youtube.com/intl/de/about/>, [letzter Zugriff: 27.12.2019]

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: eigene Darstellung nach mpfs S.50 (Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Befragte, die zumindest seltener YouTube nutzen, n=1.197)..... S.13

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen Hilfsmittel als die angegebenen verwendet habe. Insbesondere versichere ich, dass ich alle wörtlichen und sinngemäßen Übernahmen aus anderen Werken als solche kenntlich gemacht habe.

Leipzig, 10.01.2020
