

Social Media in der Jugend

Eine Literatarbeit über den Zusammenhang zwischen Social Media und Entwicklungsaufgaben im Jugendalter

Biedermann Michelle
20-484-317

Eingereicht bei: Dr. phil. Regula Berger

Bachelor-Thesis an der Hochschule für Soziale Arbeit, Fachhochschule Nordwestschweiz,
Olten

Vorgelegt im Juni 2023 zum Erwerb des Bachelor of Arts in Sozialer Arbeit

Abstract

Social Media haben sich im Laufe der Digitalisierung zu einem festen Bestandteil des Lebens etabliert. Insbesondere für Jugendliche, die heute in einer digitalisierten Welt mit all ihren Vorzügen und Risiken aufwachsen, sind die vielfältigen Funktionen äusserst attraktiv. Die Jugendzeit ist geprägt von facetten- und folgenreichen Veränderungen und Anforderungen, die es zu bewältigen gilt. Folglich wird in dieser Bachelor-Thesis der Frage nachgegangen: *Welcher Zusammenhang besteht zwischen der Nutzung von Social Media und der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben im Jugendalter?* Das Konzept der Entwicklungsaufgaben nach Quenzel/Hurrelmann verdeutlicht, mit wie vielen Anforderungen Jugendliche konfrontiert sind und in wie vielen Lebensbereichen die Funktionen von Social Media einwirken. Mit verschiedenen Literaturen und Quellen wird dargelegt, welche Chancen aber auch Risiken die vielfältigen Funktionen von Social Media für die Entwicklungsaufgaben in der Jugendzeit mit sich bringen. Die Soziale Arbeit steht vor der Herausforderung, Jugendlichen Wissen und Fähigkeiten zu vermitteln, damit Social Media reflektiert, kritisch und kompetent für die Bewältigung von Entwicklungsaufgaben genutzt werden können. Ebenso übernimmt die Soziale Arbeit auf gesellschaftlicher und politischer Ebene eine zentrale Rolle, indem sie auf die soziale Ungleichheit durch die Digitalisierung aufmerksam macht und versucht diese zu mindern.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Themenbereich und Problemstellung	1
1.2	Erkenntnisinteresse und Herleitung Fragestellung	2
1.3	Bezug zur Sozialen Arbeit	3
1.4	Überblick über den Aufbau der Arbeit	4
2	Entwicklungsaufgaben im Jugendalter	6
2.1	Lebensphase Jugend	6
2.1.1	«Modell der produktiven Realitätsverarbeitung» (MpR)	7
2.1.2	«Zehn Maximen der Jugendforschung»	8
2.2	Vier Bereiche von Entwicklungsaufgaben	12
3	Nutzung von Social Media bei Jugendlichen	15
3.1	Begriffsdefinition «Social Media»	15
3.1.1	Historische Entwicklung von Medien bis zu Social Media	15
3.1.2	Definition und Systematisierung von Social Media	19
3.2	Bedeutung von Social Media für Jugendliche	21
3.2.1	Internetnutzung	22
3.2.2	Social Media Nutzung	23
4	Social Media und Bewältigung von Entwicklungsaufgaben	28
4.1	Social Media und Qualifizieren	28
4.2	Social Media und Binden	31
4.3	Social Media und Konsumieren	33
4.4	Social Media und Partizipieren	37
4.5	Social Media und soziale Ungleichheit	41
5	Social Media und Jugendhilfe	42
5.1	Digitalisierung und Soziale Arbeit	42
5.2	Rolle der Sozialen Arbeit bei der Unterstützung von digitalen Herausforderungen	44
5.2.1	Modell der Medienkompetenz in der Jugendhilfe	44
5.2.2	Digitale Jugendarbeit	48
6	Diskussion	50
6.1	Beantwortung der Fragestellungen	50
6.2	Bedeutung für die Soziale Arbeit	55
6.3	Kritische Würdigung und weiterführende Überlegungen	56
7	Quellenverzeichnis	58
8	Eigenständigkeitserklärung	67

Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1: Entwicklungsaufgaben in den Lebensphasen und die dazwischen liegenden Statusübergänge (in Anlehnung an: Quenzel/Hurrelmann 2022: 40). _____ 14
- Abbildung 2: Nutzung von Social Media im Altersverlauf in Deutschland (vgl. Rathgeb/Schmid 2022: 29/32.) _____ 24
- Abbildung 3: Nutzung von Social Media im Altersverlauf in der Schweiz (vgl. Külling et al. 2022: 46/50) _____ 24

Tabellenverzeichnis

- Tabelle 1: Chronologie der Medienentwicklung (vgl. Moser 2019: 24f., Glüer 2018: 199, digamedia (Hg.) o.J., Wikipedia 2022, Wikipedia 2023) _____ 17
- Tabelle 2: Anzahl und Altersspanne der befragten Jugendlichen der beigezogenen Studien (vgl. Wolfert/Leven/Schneekloth 2019: 325, Steiner/Heeg 2019: 1, Rathgeb/Schmid 2022: 2, Külling et al. 2022: 5, Künzler/Iltgen/Bühler 2022: 3). _____ 21

1 Einleitung

1.1 Themenbereich und Problemstellung

Die digitale Transformation mit der Verbreitung digitaler Technologien, wie Computer, Smartphones, Netzwerke und Apps verändert weitgehend alle Bereiche der Gesellschaft und Kultur (vgl. Beranek et al. 2021: 9). Dieser Wandel dient einerseits der Kommunikation und der Informationsbeschaffung und verdrängt andererseits immer mehr analoge Medien wie Zeitungen, Fernseher und Radio (vgl. ebd.: 9f.). Nicht nur im privaten Bereich, sondern auch in der Arbeitswelt ist die Digitalisierung¹ angekommen. So wird zum Beispiel im Bankensektor ein Grossteil des Kundenservice über E-Banking abgewickelt (vgl. ebd.: 12). Ebenso bringt die Digitalisierung im Bildungssystem neue Möglichkeiten des Lernens und des selbstständigen Wissenserwerbs (vgl. ebd.: 12f.). Durch technische Entwicklungen, insbesondere durch das Aufkommen von Smartphones und deren ständigen Weiterentwicklungen, stehen uns digitale Medien nahezu zu jeder Zeit und an jedem Ort zur Verfügung (vgl. Schmidt 2018: 10).

Mit der rasanten technologischen Entwicklung nimmt auch die Nutzung von digitalen Medien und die Verbreitung von Social Media stark zu (vgl. Taddicken/Schmidt 2020: 12). Deren Anwendung steigt besonders bei Jugendlichen in den letzten Jahren immer mehr an (vgl. Waller et al. 2021: 6).

Die Jugendzeit ist geprägt von einer Vielzahl von Veränderungen und Entwicklungen (vgl. Weichold/Silbereisen 2018: 257) und erhält in der Forschung grosses Interesse. So wird auch der Zusammenhang zwischen Jugend und Social Media breit diskutiert. Hugger (2020: 115-118) fasst drei gegenwärtige Forschungsperspektiven in der Jugendmedienforschung zusammen. Erstens stellt sich aus der Perspektive der medienpädagogischen Medienkompetenz und Medienbildung die Frage, wie medienkompetent Subjekte eigentlich sind. Die Perspektive der Mediatisierung² untersucht als zweite Perspektive technische Medien als Orte und Formen der Kommunikation bei Jugendlichen und erforscht deren mediatisierte Lebenswelt. Eine dritte Perspektive untersucht jugendliches Medienhandeln aus der praxistheoretischen Sicht. Diese sieht in der Sozialität «die Wechselverhältnisse von Subjekt und Gesellschaft als zentralen Konstitutionsmechanismus» (Bettinger 2018, zit. nach Hugger 2020: 117). Gemeinsam sehen alle Perspektiven Social Media als festen Bestandteil der «Lebenswirklichkeit von

¹Digitalisierung ist der momentane Trend der Mediatisierung. Dabei geht es um die Umwandlung vom Analogen ins Digitale. Besonders die «digitale Repräsentation» spielt eine zentrale Rolle. Informationstechniken verarbeiten durch einen Zahlencode analoge Medien oder physische Objekte und behalten diese in digitaler Form (vgl. Beranek et al. 2021: 10f.).

²«Mediatisierung meint (...), dass durch das Aufkommen und durch die Etablierung von neuen Medien für bestimmte Zwecke und die gleichzeitige Veränderung der Verwendungszwecke alter Medien sich die gesellschaftliche Kommunikation und deshalb auch die kommunikativ konstruierte Wirklichkeiten, also Kultur und Gesellschaft, Identität und Alltag der Menschen verändern.» (Krotz 2008: o.S.)

Jugendlichen» (vgl. Hugger 2020. 118). Ebenso weist die Shell-Jugendstudie von 2019 daraufhin, Social Media «als integraler Bestandteil des Alltags» (Hurrelmann et al. 2019: 217) zu verstehen. Denn lediglich ein Drittel der Jugendlichen nennt explizit die Nutzung von Social Media als wichtigste Freizeitbeschäftigung, obwohl 81% der Jugendlichen mindestens einmal pro Tag in sozialen Netzwerken sind und kaum jemand in diesem Alter noch nie ein soziales Netzwerk oder einen Messenger genutzt hat (vgl. Hurrelmann et al. 2019: 217/229).

Die Generation Z ist die erste Generation in der Geschichte, die bereits seit der Mittelstufe auf Social Media unterwegs ist. Hurrelmann/Bauer (2021: 262/268f.) sehen bei dieser Generation digitale soziale Netzwerke als etwas Selbstverständliches, Alltägliches und Sozialisationswirksames, denn diese Generation wächst mit Smartphones auf. Diese Aussage wird dadurch relevant, wenn die Persönlichkeitsentwicklung als «produktive Realitätsverarbeitung» betrachtet wird. Dabei handelt es sich um einen ständigen Prozess, bei dem sich das Individuum mit der inneren (körperliche/biologische und psychische Merkmale) und der äusseren Realität (soziale und physisch-räumliche Umwelt) auseinandersetzt (vgl. Hurrelmann/Bauer 2021: 130f.). Wenn also davon ausgegangen wird, dass die Digitalisierung in nahezu allen Bereichen des Lebens durchgedrungen ist, so gehören Social Media ebenfalls zur äusseren Realität und wirken auf die Entwicklung eines Menschen ein.

1.2 Erkenntnisinteresse und Herleitung Fragestellung

Wie zuvor festgehalten, gehören Social Media mehr denn je zum Alltag der Jugendlichen. Dies zeigen auch aktuelle Studien. Die JAMES-Studie weist darauf hin, dass 91% der befragten Jugendlichen soziale Netzwerke als wichtigste Tätigkeit im Medienalltag sehen (vgl. Külling et al. 2022: 29). Ähnlich sehen die Zahlen in der JIM-Studie aus. WhatsApp gehört mit 79% zur wichtigsten App der deutschen Jugendlichen, welche von 93% der Jugendlichen mehrmals pro Woche genutzt wird (vgl. Rathgeb/Schmid 2022: 26/29).

Aufgrund der vielen Entwicklungen und Veränderungen in der Jugendzeit und der Alltäglichkeit von Social Media entstand bei der Autorin das Interesse, den Zusammenhang zwischen der Entwicklung von Jugendlichen und der Nutzung von Social Media zu untersuchen. Daraus ableitend steht folgende Frage im Fokus der Arbeit:

Welcher Zusammenhang besteht zwischen der Nutzung von Social Media und der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben im Jugendalter?

Damit die Frage beantwortet werden kann, wird folgenden Unterfragen in der vorliegenden Bachelor-Thesis nachgegangen:

- Wie wird die Lebensphase Jugend anhand des «Modells der produktiven Realitätsverarbeitung» beschrieben?

- Welche lebenslaufspezifischen Entwicklungsaufgaben gilt es im Jugendalter zu bewältigen?
- Welche Bedeutung hat die Nutzung von Social Media im Jugendalter?
- Wie kann die Soziale Arbeit Jugendliche bei den digitalen Herausforderungen durch die Nutzung von Social Media unterstützen, damit sie die Entwicklungsaufgaben produktiv bewältigen können?

1.3 Bezug zur Sozialen Arbeit

In der heutigen Zeit durchdringt die Digitalisierung den Alltag immer stärker und digitale Kommunikationsmittel sowie künstliche Intelligenz bestimmen zunehmend die gesellschaftliche Wirklichkeit (vgl. Beranek et al. 2021: 20). Die kulturellen und gesellschaftlichen Veränderungen durch die Digitalisierung wirkt sich auch auf die Voraussetzungen der Sozialen Arbeit, die unabhängig vom Arbeitsbereich in sozialen Kontexten tätig und mit gesellschaftlichen Zusammenhängen sowie kulturellen Praktiken untrennbar verbunden ist (vgl. Flammang 2020: 15). Deshalb sieht Flammang (2020: 15) die Soziale Arbeit in der Pflicht, ihre Analyse-, Diagnose- und Interventionsmethoden zu reflektieren und entsprechend anzupassen.

Cleppien/Lerche (2010, zit. nach Beranek et al. 2021: 20) argumentieren dahingehend in einem alltagsorientierten Ansatz. Sie sehen eine untrennbare Verbundenheit zwischen Sozialer Arbeit und Medien, da Medien ein zentraler Bestandteil der Gesellschaft und der Kommunikation sind (vgl. ebd.).

Der Zugang zu digitalen Medien, das technische Wissen und die Fähigkeit, solche Medien sicher und reflektiert zu nutzen, sind nicht bei allen Menschen gleichermassen vorhanden (vgl. Beranek et al. 2021: 18). Dies führt zu digitalen Ungleichheiten, sozialen Problemen und einer immer stärkeren Teilung der Gesellschaft (vgl. ebd.): Diejenigen, welche durch die Nutzung von digitalen Medien Vorteile in Bildung, Beruf und sozialer Teilhabe erlangen und diejenigen, welche aufgrund mangelnder Kompetenzen von den gesellschaftlichen medialen Entwicklungen losgelöst sind (vgl. ebd.). Laut Kutscher (2010, zit. nach Beranek et al. 2021: 18) werden die bereits bestehenden ökonomischen, sozialen und kulturellen Ressourcenknappheiten verschärft und die Ungleichheit in der Gesellschaft verstärkt.

Laut dem Berufskodex Sozialer Arbeit von AvenirSocial gehört das Prinzip der sozialen Gerechtigkeit zu den Grundwerten der Profession (vgl. AvenirSocial 2010: 10). Dies begründet die Verpflichtung der Sozialen Arbeit, sich für eine gerechte Verteilung von Ressourcen in der Gesellschaft einzusetzen und Menschen über Ungerechtigkeiten hinzuweisen (vgl. ebd.: 11). Die Medienkompetenz stellt eine wichtige Ressource im Umgang mit digitalen Medien dar und durch deren Vermittlung können soziale Ungleichheiten in den Blick genommen und verringert werden (vgl. Hill 2021: 33/48). Auch Hoffmann (2010, zit. nach Beranek et al. 2021: 20)

begründet die Relevanz einer medienkompetenten Sozialen Arbeit dadurch, dass soziale Probleme vermehrt durch Medien geprägt sind. Ebenso sieht Lerche (2010, zit. nach Beranek et al. 2021: 20) die Medienbildung als Bestandteil der Sozialen Arbeit, um die Adressaten und Adressatinnen im Medienhandeln zu befähigen und sie in der Persönlichkeitsentwicklung zu unterstützen.

Ausgehend von der Etablierung digitaler Medien und den damit einhergehenden Veränderungen wird die Auseinandersetzung mit der Digitalisierung zu einem Querschnittsthema in der Sozialen Arbeit (vgl. Beranek et al. 2021: 19). Aufgrund der hohen Bedeutung von digitalen Medien, insbesondere Social Media, und den vielen Entwicklungen im Jugendalter, ist die Auseinandersetzung des Zusammenhangs der beiden Themengebiete für die Jugendhilfe legitimiert.

Die Kinder- und Jugendhilfe, die einen Teilbereich der Sozialen Arbeit umfasst, «bietet allgemeine Förderung von Kindern, Jugendlichen und Familien, unterstützt bei der Bewältigung besonderer Herausforderungen und Belastungen oder leistet ergänzende Hilfen zur Erziehung.» (Hochschule für Soziale Arbeit FHNW o.J.: o.S.). Ihr Hauptziel ist es, junge Menschen in ihrer individuellen und sozialen Entwicklung zu unterstützen und zugleich soziale Benachteiligungen zu vermeiden oder abzubauen (vgl. Jordan et al. 2015: 26). Dabei legt die Kinder- und Jugendhilfe großen Wert auf die Förderung der Fähigkeiten junger Menschen sowie auf die Entwicklung von Fertigkeiten, wie dem risikobewussten Umgang mit digitalen Medien (vgl. ebd.: 26). Ein weiteres Ziel der Kinder- und Jugendhilfe ist es, soziale Ungleichheiten und Benachteiligungen zu reduzieren und individuelle Entwicklungsdefizite zu beheben (vgl. ebd.).

1.4 Überblick über den Aufbau der Arbeit

Die Bachelor-Thesis ist eine Literaturlarbeit und bearbeitet die Fragen unter Einbezug von unterschiedlichen Literaturen und Quellen. Im 2. Kapitel liegt der Fokus auf den Entwicklungsaufgaben im Jugendalter. Zu Beginn wird in Kapitel 2.1 die Lebensphase Jugend anhand des «Modells der produktiven Realitätsverarbeitung» nach Hurrelmann/Bauer (2021) vorgestellt. Dies eignet sich deshalb, weil es Aussagen aus psychologischen und soziologischen Ansätzen für die Entwicklung eines Individuums zusammenfasst. Diesen sozialisationstheoretischen Zugang wenden Quenzel/Hurrelmann (2022) für die Jugendzeit an und beschreiben in zehn Maximen die spezifische Lebensphase.

Fortführend geht es im Kapitel 2.2 um die Definition der Entwicklungsaufgaben. Diese beschreiben die alterstypischen Anforderungen und Erwartungen, die von Individuen bewältigt werden sollen. Quenzel/Hurrelmann (2022) fassen aus verschiedenen Ansätzen vier Bereiche von Entwicklungsaufgaben für das Jugendalter zusammen.

Bevor in Kapitel 4 der Zusammenhang zwischen der Nutzung von Social Media bei

Jugendlichen und den vier Bereichen von Entwicklungsaufgaben: Qualifizieren, Binden, Konsumieren und Partizipieren, dargestellt werden kann, richtet sich der Blick in Kapitel 3 auf die Nutzung von Social Media im Jugendalter. Im Kapitel 3.1 wird die Entwicklung von Medien historisch betrachtet und der Begriff «Social Media» definiert. Das Kapitel 3.2 zeigt anhand von Studien (JAMES Studie; JIM Studie etc.) welche Bedeutung die Nutzung der unterschiedlichen Social Media bei Jugendlichen gegenwärtig im deutschsprachigen Raum hat.

Das Kapitel 5 befasst sich mit der Sozialen Arbeit und beschreibt in Kapitel 5.1 zusammenfassend, wie sich die Soziale Arbeit durch die Digitalisierung wandelt. Weiter wird in Kapitel 5.2 dargestellt, wie die Soziale Arbeit auf die digitalen Herausforderungen durch die bedeutende Nutzung von Social Media im Jugendalter reagieren kann. Zudem wird mit der digitalen Jugendarbeit illustriert, wie Social Media in der Sozialen Arbeit integriert werden können.

Abschliessend werden in Kapitel 6 die Fragen beantwortet und diskutiert sowie weiterführende Gedanken aufgeführt. Die generierten Erkenntnisse aus dem Zusammenhang zwischen Social Media und Entwicklungsaufgaben bei Jugendlichen wird in Kapitel 6.2 auf die Soziale Arbeit übertragen und kritisch diskutiert. In Kapitel 6.3 wird die vorliegende Bachelor-Thesis kritisch gewürdigt und weiterführende Überlegungen genannt.

2 Entwicklungsaufgaben im Jugendalter

Das folgende Kapitel befasst sich mit den altersspezifischen Entwicklungsaufgaben im Jugendalter. Dazu wird zu Beginn die Lebensphase Jugend als einzelner Lebensabschnitt begründet und eingegrenzt. Ebenfalls wird die Lebensphase anhand der «zehn Maximen der Jugendforschung» von Quenzel/Hurrelmann beschrieben. Abschliessend wird auf das Konzept «Entwicklungsaufgaben» eingegangen und die vier Bereiche von Entwicklungsaufgaben im Jugendalter nach Quenzel/Hurrelmann skizziert.

2.1 Lebensphase Jugend

Eine Gesellschaft setzt sich mit unterschiedlichen Altersgruppen zusammen. Die Einteilung in Altersgruppen, Lebensabschnitte oder Lebensphasen hat sich mit dem demografischen Wandel seit den 1900er Jahre stetig verändert (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 9f). Einerseits hat die Geburtenzahl pro Frau seit der Industrialisierung abgenommen und andererseits hat sich die Bedeutung von Kindern verändert (vgl. ebd.). Dank des Ausbaus des Wohlfahrtsstaates dienen Kinder nicht mehr der wirtschaftlichen und sozialen Sicherung, sondern primär «als eine persönliche und soziale Bereicherung» (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 10). Neben dem Schrumpfen der Geburtenzahl pro Frau ist auch die Verlängerung der Lebensdauer dafür verantwortlich, dass sich einzelne Lebensabschnitte immer weiter verändern (vgl. ebd.: 15). Um 1900 liess sich ein Lebenslauf in zwei Abschnitte einteilen, die des Kindheits- und die des Erwachsenenalters. Nach dem zweiten Weltkrieg etablierten sich die Lebensphasen der Senioren und der Jugend. Diese beiden Lebensphasen sorgten dafür, dass sich die Lebensphasen der Kindheit und des Erwachsenenalters verkürzten (vgl. ebd.). Insbesondere die Lebensphase der Jugend dehnt sich auf Kosten der Kindheit und des Erwachsenenalters immer weiter aus (vgl. ebd.: 15f.).

Der Lebensabschnitt Jugend ist die Übergangsphase, gewissermassen eine Statuspassage, zwischen der abhängigen, unselbstständigen Kindheit und der unabhängigen, eigenständigen Lebensphase des Erwachsensein (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 39). Der wichtigste Unterschied zwischen Kindheit und Jugend scheint die Bedeutung der Eltern. Damit Entwicklungsaufgaben bewältigt werden können, ist im Jugendalter die Ablösung zu den Eltern und das Erlangen einer Autonomie auf unterschiedlichen Ebenen von grösster Wichtigkeit (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 29). In Abgrenzung zum Erwachsenenalter können die inneren und äusseren Anforderungen (siehe Kapitel 2.2) im Jugendalter mit weniger Selbstständigkeit und Selbstbestimmung angegangen werden (vgl. ebd.: 33).

2.1.1 «Modell der produktiven Realitätsverarbeitung» (MpR)

Die Entwicklungen in einem Lebenslauf sind vielfältig und können sowohl von einer psychologischen als auch von einer soziologischen Perspektive beschrieben werden. Das «*Modell der produktiven Realitätsverarbeitung*» nimmt beide Perspektiven zusammen und versteht sich als Metatheorie zur Sozialisation und Persönlichkeitsentwicklung (vgl. Hurrelmann/Bauer 2021: 32). Sozialisation bedeutet das Verhältnis von Individuum und Gesellschaft und steht eng mit der Persönlichkeitsentwicklung in Verbindung. Psychologische Ansätze betrachten dabei eher die inneren Prozesse der Entwicklung eines Individuums. Anders setzt eine soziologische Betrachtung den Fokus mehr auf die strukturellen Anforderungen, welche auf ein Individuum von aussen herangetragen werden (vgl. ebd.: 19). Die zentralsten Aussagen aus psychologischen und soziologischen Theorien und Ansätzen werden in zehn Prinzipien von Hurrelmann/Bauer (2021) zusammengefasst. Diese werden hier in einem kurzen Überblick vorgestellt, um in den anschliessenden Ausführungen der «zehn Maximen der Jugendforschung» Orientierung zu geben:

- 1. Prinzip:** Innere und äussere Realität stehen in Wechselwirkung zueinander und durch die produktive Verarbeitung der beiden Realitäten entwickelt sich die Persönlichkeit (vgl. Hurrelmann/Bauer 2021: 33f.).
- 2. Prinzip:** Die Produktion der Persönlichkeit findet in einem aktiven Verarbeitungsprozess der individuellen Anforderungen statt (vgl. ebd.: 34).
- 3. Prinzip:** In jedem Lebensabschnitt gilt es altersspezifische gesellschaftlich akzeptierte Erwartungen und Herausforderungen an Realitäten zu verarbeiten (vgl. ebd.:35).
- 4. Prinzip:** Durch die Bewältigung lebenslaufspezifischen Anforderungen baut sich die Ich-Identität auf, um die Spannungen zwischen Individuation und sozialer Integration auszugleichen (vgl. ebd.).
- 5. Prinzip:** In jeder Lebensphase gibt es unterschiedliche Anforderungen, welche mit Veränderungen der inneren und äusseren Realität verbunden sind (vgl. ebd.).
- 6. Prinzip:** Die Familie ist die erste, wichtigste und einflussreichste Vermittlerin der äusseren Realität (vgl. ebd.: 36).
- 7. Prinzip:** Bildungsinstitutionen schaffen weitere Erfahrungs- und Interaktionsräume. Durch die Qualifikations-, Selektions- und Statuszuweisungsfunktion der Bildungssysteme bauen Schüler und Schülerinnen ein Selbstkonzept auf (vgl. ebd.: 36f.)
- 8. Prinzip:** Durch die Erfahrungen in alltägliche Lebenswelten, wie Peers, Partnerschaften, analoge und digitale Medien leiten Menschen Handlungswissen ab (vgl. ebd.: 37f.)

9. Prinzip: Ökonomische, soziale und kulturell-symbolischen Ungleichheiten in der Gesellschaft führen zu unterschiedlichen Sozialisationsprozessen in der Bevölkerung (vgl. Hurrelmann/Bauer 2021: 39).

10. Prinzip: In der Gesellschaft sind alle Menschen global von ökologischen, wirtschaftlichen und politischen Herausforderungen betroffen. Die Auseinandersetzung und Verarbeitung von realen und medial vermittelten Krisenwahrnehmungen gehören mittlerweile zu festen Bestandteilen der Persönlichkeitsentwicklung (vgl. ebd.).

2.1.2 «Zehn Maximen der Jugendforschung»

Aus den Prinzipien ist abzuleiten, wie sich die Persönlichkeit im gesamten Lebenslauf, in unterschiedlichen Kontexten und durch die produktive Auseinandersetzung mit der inneren und äusseren Realität entwickelt. Auf diesen Erkenntnissen und der historischen Betrachtung der Lebensphase Jugend basieren die «zehn Maximen der Jugendforschung» von Quenzel/Hurrelmann (2022). Sie beschreiben in «erkenntnisleitenden programmatischen Aussagen» (Quenzel/Hurrelmann 2022: 93) die wichtigsten Punkte aus der historischen Betrachtung der Lebensphase Jugend und der Jugendforschung:

Erste Maxime: «Wie in jeder Lebensphase gestaltet sich im Jugendalter die Persönlichkeitsentwicklung in einem Wechselspiel von Anlage und Umwelt.» (Quenzel/Hurrelmann 2022: 93) Wie bereits in Prinzip 1 des MpR angedeutet, hängen die individuelle Persönlichkeit und «Verhaltenseigenschaften» von der Anlage (innere Realität) und der Umwelt (äussere Realität) ab. Genetische Anlagen, wie Geschlecht und Intelligenz, können sich erst in der Wechselwirkung mit sozialer, kultureller und materieller Umwelt entfalten (vgl. ebd.: 93f.). Die indirekte Beeinflussung der genetischen Anlagen wird insbesondere bei der Geschlechtsidentitätsentwicklung sichtbar, wo angeborene Unterschiede und körperliche Entwicklungen in kulturelle geschlechtstypische Deutungsmuster eingebettet sind (vgl. ebd.). Kulturelle Normen und Vorstellungen beeinflussen das Körperbewusstsein, das psychische Selbstverständnis, Freizeitinteressen, berufliche Ziele und Zukunftsvorstellungen von Jugendlichen (vgl. ebd.).

Zweite Maxime: «Im Jugendalter erreicht die produktive Verarbeitung der inneren und äusseren Realität eine besonders intensive Phase.» (Quenzel/Hurrelmann 2022: 94)

Die Lebensphase Jugend als sensible und offene Phase zu betrachten, begründet sich durch die weitreichenden und schnell folgenden körperlichen, psychischen und sozialen Veränderungen (vgl. ebd.). Diese Veränderungen können als altersspezifische Entwicklungsaufgaben beschrieben werden. Wie im 2. Prinzip des MpR bereits erwähnt, sind die Verarbeitungsstrategien produktiv, da sie sich aus aktiven individuellen Auseinandersetzungen mit inneren und äusseren Anforderungen ergeben (vgl. ebd.: 95). Dies bedeutet eine Neuorganisation der biologisch-psychologischen und der sozialen-kulturellen Ebene (vgl. Hurrelmann/Bauer 2021:

167). Die erlernten Strategien der Jugendlichen bleiben im weiteren Lebenslauf bestehen, um mit künftigen Anforderungen umzugehen (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 95)

Dritte Maxime: «Menschen im Jugendalter sind schöpferische Konstrukteure ihrer Persönlichkeit mit einer sich schrittweise erweiternden Kompetenz zur selbstverantwortlichen Lebensführung.» (Quenzel/Hurrelmann 2022: 95)

Jugendliche arbeiten selbstregulierend an ihren Entwicklungsaufgaben, indem sie einen Ausgleich zwischen persönlichen Bedürfnissen und Fähigkeiten und gesellschaftlichen Anforderungen herstellen (vgl. ebd.: 95f.). Dies erfordert eine ständige Auseinandersetzung mit der eigenen Persönlichkeit, flexiblen Strategien und Kompetenzen. Damit erreichen sie schrittweise Autonomie in unterschiedlichen Bereichen. Die ungleiche Verteilung der Autonomie in verschiedenen Lebensbereichen wird auch als «Statusinkonsistenz» bezeichnet (vgl. ebd.: 96). Aktuelle kulturelle, soziale und ökonomische Veränderungen prägen Jugendliche enorm und gleichzeitig nehmen sie selbst Einfluss auf Veränderungen, in dem sie gesellschaftliche Bedeutungen von sozialen und ethischen Normen überprüfen sowie institutionelle Machtstrukturen infrage stellen (vgl. ebd. 95f.).

Vierte Maxime: «Die Lebensphase Jugend ist durch die Herausforderung gekennzeichnet, eine Ich-Identität zu entwickeln.» (Quenzel/Hurrelmann 2022: 97)

Jugendliche erlangen die Fähigkeit reflektierend über Werte, Normen und soziale Bedeutungen zu kommunizieren und diese mit eigenen Neigungen, Interessen und Möglichkeiten zu verbinden (vgl. ebd.). Durch reflexive Interaktionen können Jugendliche eine eigene Identität bilden und ein veränderbares, aber konstantes Selbstkonzept aufbauen (vgl. ebd.). Um eine stabile Ich-Identität zu entwickeln, müssen Jugendliche die persönliche Individuation und die soziale Integration ins Gleichgewicht bringen (s. 4. Prinzip des MpR). Das innere Ich-Sein muss nicht vollumfänglich mit den Erwartungen und Anforderungen übereinstimmen. Die daraus entstehenden Spannungen sollen Jugendliche aushalten, austarieren und bearbeiten (vgl. ebd.: 97f.).

Fünfte Maxime: «Der Sozialisationsprozess im Jugendalter kann krisenhafte Formen annehmen...» (Quenzel/Hurrelmann 2022:98).

Jugendliche stehen vor vielen aufeinanderfolgenden Entwicklungsaufgaben, die sowohl biologische als auch psychische Veränderungen sowie soziale Integrationsleistungen beinhalten (vgl. ebd.). Dies kann auch zu Bewältigungsproblemen und Problemverhalten führen. Wenn zum Beispiel von verschiedenen Personen unterschiedliche Erwartungen an ein Individuum hinsichtlich Bewältigung gestellt werden oder wenn verschiedene Entwicklungsaufgaben zeitlich oder inhaltlich nicht zusammenpassen (vgl. ebd.). Weitere Risiken sind fehlendes Wissen über Bewältigungsmöglichkeiten oder Konflikte zwischen Anforderungen und persönlichen Bedürfnissen, Zielen und Interessen (vgl. ebd.: 98f.).

Sechste Maxime: «...neben individuellen Bewältigungsfähigkeiten („personale Ressourcen“) [sind] auch Unterstützungsleistungen von den wichtigsten Bezugsgruppen („soziale Ressourcen“) notwendig.» (Quenzel/Hurrelmann 2022: 99)

Die gestellten Anforderungen, die ständige Umgestaltung der Persönlichkeitsstruktur und Kompetenzen können kaum mit den persönlichen Ressourcen bewältigt werden und benötigen daher soziale Unterstützung (vgl. ebd.). Wie im 6. Prinzip des MpR dargestellt, spielt die Familie und ihre Eingebundenheit in ein ausserfamiliäres Netzwerk eine zentrale Rolle und soll insbesondere auch in problematischen Situationen konkrete Unterstützung bieten können (vgl. ebd.: 99f.). Jugendliche können von vielfältigen Ressourcen profitieren und diese zielführend nutzen (vgl. ebd.: 100).

Siebte Maxime: «Neben der Herkunftsfamilie sind Schulen, Ausbildungsstätten, Gleichaltrige und Medien als „Sozialisationsinstanzen“ die wichtigsten Vermittler und Unterstützer im Entwicklungsprozess...» (Quenzel/Hurrelmann 2022: 100).

Das 7. und 8. Prinzip des MpR beschäftigen sich mit den weiteren Sozialisationsinstanzen, wie Bildungsinstitutionen und die alltägliche Lebenswelt. Freundesgruppen und Gleichaltrige haben neben der Familie eine sehr hohe Bedeutung in der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen, insbesondere im Konsumverhalten, Lebensstil und Wertorientierung (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 100). Schulen, Jugendzentren und weitere Einrichtungen haben die Aufgabe, Jugendliche in schwierigen Lebenssituationen zu unterstützen und Lern- und Bildungsprozesse zu vermitteln (vgl. ebd.). Eine immer wichtigere Rolle in der Entwicklung spielen Freizeit und Medien, wie Smartphones oder Tablets. Deren Nutzung, losgelöst von elterlicher Kontrolle, bieten einerseits eine gute Möglichkeit zur Entfaltung der Persönlichkeitspotenziale und andererseits erfordern sie ein hohes Mass an Eigenverantwortung und Selbststeuerung (vgl. ebd.: 100f.).

Achte Maxime: «Die Lebensphase Jugend (...) etabliert sich unter den heutigen sozialen und ökonomischen Bedingungen als eine eigenständige Phase im Lebenslauf.» (Quenzel/Hurrelmann 2022: 101)

Heute wird Jugend nicht mehr nur als ein blosser Übergang von Kindheit ins Erwachsenenalter verstanden, wie um ca. 1900, sondern als eigenständige Lebensphase (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 101). Durch die steigende Qualifikationsanforderungen dehnt sich die Ausbildungszeit immer mehr aus. So wird die finanzielle und berufliche Unabhängigkeit erst später erreicht, obwohl die eigenständige Teilhabe in anderen Bereichen, wie Konsum-, Medienbereich oder in der Politik, bereits vollständig gegeben ist (vgl. ebd.: 101f.). Die Lebensphase Jugend lässt sich heute in drei Phasen mit ungefähren Altersangaben unterteilen: (1.) in der *frühen Jugendphase*/pubertäre Phase, etwa vom 12. - 17. Lebensjahr, beginnt das Jugendalter. (2.) in der *mittleren Jugendphase*/nachpubertäre Phase, etwa vom 18. – 21. Lebensjahr,

findet die Identitätssuche statt. (3.) Die *späte Jugendphase* bis etwa zum 30. Lebensjahr, ist die Übergangszeit zur Lebensphase der Erwachsenen (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 44).

Neunte Maxime: Schneller sozialer Wandel, soziale und kulturelle Vielfalt sowie ökonomische Ungleichheit «...prägen die Lebenswelten von Jugendlichen und führen zu heterogenen Bedingungen des Aufwachsens.» (Quenzel/Hurrelmann 2022: 102)

Soziale, kulturelle und ökonomische Unterschiede nehmen in hochentwickelten Gesellschaften immer mehr zu (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 102). Das 9. Prinzip des MpR weist daraufhin, dass es zu ungleichen Bedingungen des Sozialisationsprozesses kommen kann. Jugendliche aus bescheidenen Verhältnissen, zumeist aus Familien mit Migrationshintergrund, stehen vor mehr Risiken bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben, da sie weniger umfangreiche soziale Unterstützung der Eltern erhalten können (vgl. ebd.). Besonders sichtbar ist dies in der beruflichen Qualifikation. Bildungseinrichtungen können diese Benachteiligung bisher nicht ausgleichen, so bleibt die Chancenungleichheit meist bestehen (vgl. ebd.: 102f.).

Zehnte Maxime: «Die Zugehörigkeit zum weiblichen oder männlichen Geschlecht prägt die Muster der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben.» (Quenzel/Hurrelmann 2022: 103)

Obwohl beide Geschlechter vor grossen Herausforderungen in ihrer Jugendzeit stehen, haben junge Frauen bessere Bedingungen bei deren Bewältigung (vgl. ebd.). Insbesondere im Bereich «Qualifizieren» wird dies sichtbar, denn Frauen schliessen Schule und Ausbildung durchschnittlich höher ab als Männer (vgl. ebd.). Die bessere Bewältigung von Entwicklungsaufgaben könnte mit den diversen Geschlechterrollen zusammenhängen. Weibliche Jugendliche bereiten sich gleichzeitig auf mehrere Anforderungen von Beruf, Freizeit, Familie und sozialem Engagement vor und anders fixieren sich männliche Jugendliche eher auf Beruf und Freizeit (vgl. ebd.: 103f.).

Insgesamt wird durch die Beschreibung der Lebensphase Jugend anhand der zehn Maximen deutlich, vor wie vielen Herausforderungen Jugendliche stehen und wie unterschiedlich die Bewältigung der Anforderungen stattfinden kann. Mit der aktiven Auseinandersetzung der inneren und äusseren Realität und dem Austarieren der persönlichen Interessen und gesellschaftlichen Anforderungen entwickeln Jugendliche eine stabile Ich-Identität und erlangen mehr und mehr Autonomie und Selbstständigkeit. Es wird zudem ersichtlich, wie krisenhaft und unterschiedlich die Jugendzeit sein kann. Die Bedingungen für die Bewältigung von Entwicklungsaufgaben hängen neben persönlichen Ressourcen ebenso von sozialen, geschlechtlichen, kulturellen sowie ökonomischen Verhältnissen ab.

2.2 Vier Bereiche von Entwicklungsaufgaben

Das 3. Prinzip des MpR legt den Fokus auf die gesellschaftlichen Erwartungen und Anforderungen an die Entwicklungen in einem Lebensabschnitt (vgl. Hurrelmann/Bauer 2021: 162). Diese lebensabschnittsspezifischen Anforderungen können auch als Entwicklungsaufgaben beschrieben werden. Eschenbeck/Knauf (2018: 24) definieren diese folgendermassen:

Entwicklungsaufgaben sind an das Lebensalter gebundene Anforderungen, die sich typischerweise jedem Individuum im Laufe seines Lebens stellen. Sie ergeben sich durch das Zusammenspiel biologischer Veränderungen des Organismus, Erwartungen und Anforderungen, die aus dem sozialen Umfeld an das Individuum gestellt werden, sowie Erwartungen und Wertvorstellungen seitens des Individuums selbst.

Das ursprüngliche Konzept von Entwicklungsaufgaben stammt vom Sozial- und Erziehungswissenschaftler Robert J. Havighurst. Nach seinem Konzept beinhaltet die Persönlichkeitsentwicklung neben biologischen und psychischen Veränderungen auch gesellschaftliche Anforderungen, welche ein Individuum im spezifischen Lebensabschnitt bewältigen muss (vgl. Eschenbeck/Knauf 2018: 25). Die Aneignung von bestimmten Verhaltensweisen und Bewältigung von Lernanforderungen ermöglichen eine soziale Integration in die Gesellschaft (vgl. Hurrelmann/Bauer 2021: 164). Havighurst (1953, zit. nach Eschenbeck/Knauf 2018: 25f.) hat für jeden Lebensabschnitt bestimmte Entwicklungsaufgaben aufgelistet. Im Säuglingsalter geht es ums Erlernen vom Gehen, Sprechen und dem Aufbau von emotionalen Bindungen. Im Schulalter werden kognitive und intellektuelle Fähigkeiten entwickelt (vgl. Hurrelmann/Bauer 2021: 165). Im Jugendalter sollen unter anderem männliche und weibliche Geschlechterrollen übernommen und sozialverantwortliches Verhalten entwickelt werden. Weiter sollen sich Jugendliche auf ein Familienleben und Heirat vorbereiten (vgl. ebd.). Nach dem Übergang ins Erwachsenenalter stehen die Individuen unter anderem vor der Entwicklungsaufgabe, gesellschaftlichen und sozialen Pflichten nachzukommen (vgl. ebd.: 165f., Eschenbeck/Knauf 2018: 25). Havighurst (1972, zit. nach Eschenbeck/Knauf 2018: 25f.) hat bereits zahlreiche Entwicklungsaufgaben in der Jugendzeit festgestellt. Gewisse scheinen heutzutage veraltet zu sein und auch Havighurst (1953, zit. nach Hurrelmann/Bauer 2021: 168) verwies darauf, dass sich Entwicklungsaufgaben stets wandeln.

Hurrelmann/Quenzel (2013, zit. nach Hurrelmann/Bauer 2021: 167) beschreiben für die heutige Zeit vier Bereiche von Entwicklungsaufgaben, zu welchen sich einzelne Anforderungen zuordnen lassen. Jeder Bereich beinhaltet eine individuelle und eine gesellschaftliche Dimension. Bei ersteren geht es um die persönliche Individuation, nämlich um den Aufbau einer Persönlichkeit mit bestimmten Merkmalen und Kompetenzen (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022:

25). Die soziale Integration, sprich die Zugehörigkeit und die Übernahme einer gesellschaftlichen Mitgliedsrolle, betrifft die gesellschaftliche Dimension (vgl. ebd.). Folglich werden die vier Bereiche eingeführt und später im Kapitel 4 näher betrachtet:

Qualifizieren In diesem Bereich geht es auf der individuellen Dimension um die Entwicklung von kognitiven, intellektuellen und sozialen Fähigkeiten, damit Jugendliche Wissen erwerben und selbstverantwortlich handeln können (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 25). Dies ist Voraussetzung für den Umgang mit Leistungs- und Sozialanforderungen der schulischen und beruflichen Bildung (vgl. ebd.). Auf der gesellschaftlichen Dimension geht es um die Übernahme einer gesellschaftlichen, berufstätigen Rolle (vgl. ebd.: 26). Mit der Bewältigung der Entwicklungsaufgabe ist die «ökonomische Reproduktion» der eigenen und gesellschaftlichen Existenz gewährleistet (vgl. ebd.).

Binden Auf der individuellen Dimension ist das Ziel, die körperlichen und psychischen Veränderungen zu akzeptieren, sich mit der Sexualität auseinanderzusetzen, sich von den Eltern abzulösen sowie eigene Partnerbeziehungen einzugehen (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 25). Mit der Ablösung von den Eltern und der Fähigkeit, eine eigene Partnerbeziehung mit der Möglichkeit einer Familiengründung einzugehen, erwerben Jugendliche auf der gesellschaftlichen Dimension die Mitgliedschaftsrolle eines Familiengründers, einer Familiengründerin (vgl. ebd.: 26). Damit wird die «biologische Reproduktion» der eigenen und der gesellschaftlichen Existenz sichergestellt (vgl. ebd.).

Konsumieren Die individuelle Dimension umfasst in diesem Bereich die Fähigkeit, stabile Freundschaften und Sozialkontakte zu knüpfen, die Entwicklung eines eigenen Lebensstils und eines kompetenten Umgangs mit Freizeit- und Konsumangeboten (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 25f.). Auf der gesellschaftlichen Dimension geht es darum, die Rolle eines Wirtschaftsbürgers, einer Wirtschaftsbürgerin zu übernehmen (vgl. ebd.: 27). Dies gelingt, wenn die wirtschaftlichen, freizeitlichen und medialen Angebote, je nach finanziellen Ressourcen, kompetent und regenerierend genutzt werden können und so der «psychischen Reproduktion» dienen (vgl. ebd.).

Partizipieren Die Entwicklung eines persönlichen Werte- und Normensystems auf der individuellen Dimension steht mit den eigenen Möglichkeiten von Verhalten und Handlungen überein und ermöglichen eine sinnvolle und erfüllende Lebensführung (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 26). Mit der Übernahme der

Mitgliedschaftrolle als politischer Bürger, politische Bürgerin auf der gesellschaftlichen Dimension wird die Selbststeuerung und der soziale Zusammenhalt einer Gesellschaft gestärkt (vgl. ebd.:27).

Die Abbildung 1 soll die Abgrenzung der unterschiedlichen Lebensphasen darstellen. Die Übersicht zeigt die Entwicklungsaufgaben in den drei Lebensphasen Kindheit, Jugend und Erwachsenenalter und die dazwischen liegenden Statusübergänge.

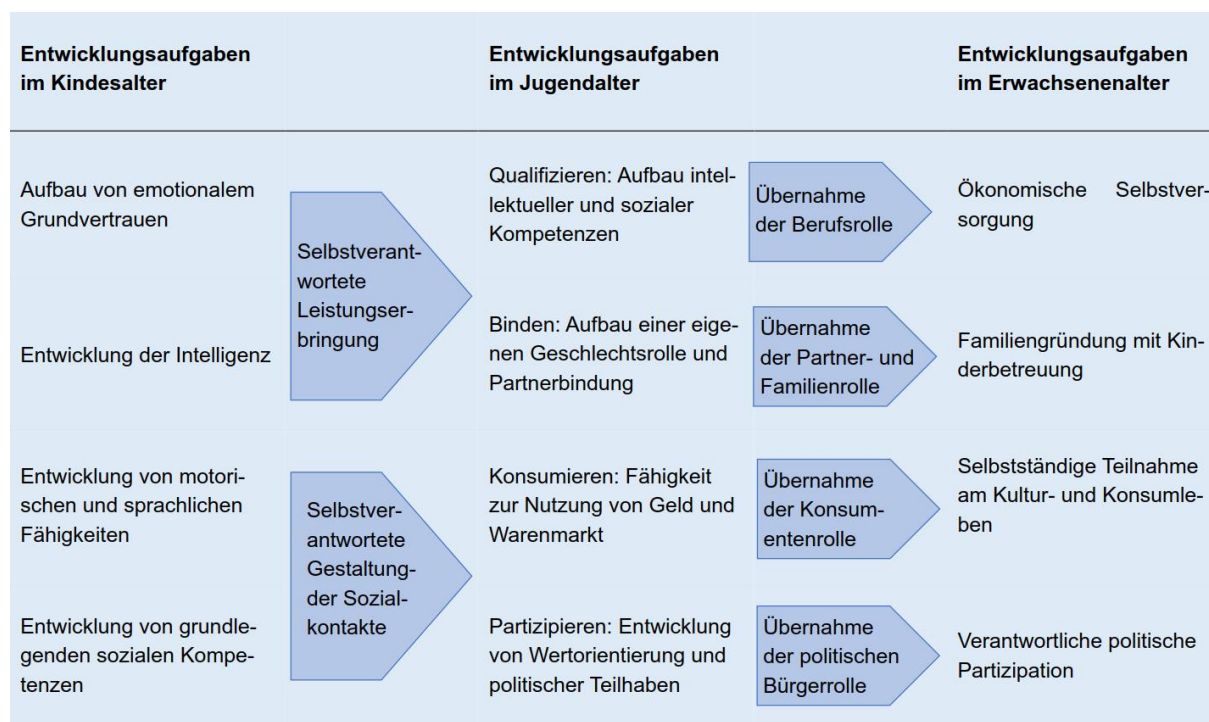


Abbildung 1: Entwicklungsaufgaben in den Lebensphasen und die dazwischen liegenden Statusübergänge (in Anlehnung an: Quenzel/Hurrelmann 2022: 40).

Bereits in der dritten Maximen der Jugendforschung wurde festgestellt, dass die Bewältigung von Entwicklungsaufgaben eine ständige Abstimmung zwischen den inneren Bedürfnissen und den äusseren Erwartungen und Anforderungen bedingt. Damit dies gelingt, müssen sich Individuen in jeder Lebensphase mit sich und der eigenen Person auseinandersetzen sowie an der Persönlichkeit arbeiten (vgl. Hurrelmann/Bauer 2021: 168).

Da der Fokus der vorliegenden Arbeit auf dem Zusammenhang zwischen Social Media und Entwicklungsaufgaben im Jugendalter liegt, wird im nächsten Kapitel auf die Definition, Nutzung und Bedeutung von Social Media eingegangen. Anschliessend werden in Kapitel 4 die vier Bereiche von Entwicklungsaufgaben näher betrachtet und mit den Nutzungsmöglichkeiten von Social Media in Verbindung gebracht.

3 Nutzung von Social Media bei Jugendlichen

Um im nächsten Kapitel 4 Social Media in den einzelnen Entwicklungsaufgaben zu betrachten, wird in diesem Kapitel zuerst die historische Entwicklung von Medien bis hin zu Social Media zusammengefasst, den Begriff Social Media definiert sowie deren Funktionen eingeordnet. Zudem wird mit Hilfe von Studien aus dem deutschsprachigen Raum und weiteren Literaturen die Nutzung und Bedeutung von Social Media im Jugendalter dargestellt.

3.1 Begriffsdefinition «Social Media»

Der Begriff «Social Media» oder übersetzt «Soziale Medien» ist aus Sicht der Sozial- und Kommunikationswissenschaft redundant, da alle Medien Teil von sozialer Interaktionen und somit sozial sind (vgl. Taddicken/Schmidt 2022: 4). Moser (2019: 1) definiert «Medien» in einem engeren Sinne folgendermassen:

Wörtlich genommen geht es um „Mittler“ im Bereich der Kommunikation. Nach einer engen Definition werden Informationen von einem Sender zu einem Empfänger über technischen (sic!) Hilfen vermittelt. „Technisch“ bedeutet dabei, dass Mittel wie die Druckmaschine, Radio und Fernsehen, Computer etc. dazwischengeschaltet werden, mit deren Hilfe sich die Kommunikation in den letzten Jahrhunderten ausgeweitet hat.

Die enge technische Definition entstand besonders mit der Entwicklung von «Massenmedien», wie Zeitungen, Fernsehern oder Zeitschriften (vgl. Moser 2019: 1). Medien gibt es bereits seit dem 17. Jahrhundert und haben sich stetig weiterentwickelt. Die Weiterentwicklung und Etablierung von Medien bringen verschiedene Veränderungen mit sich, welche unter dem Begriff «Mediatisierung» zusammengefasst werden (vgl. ebd.: 9). Auf diesen Begriff wird später im nächsten Unterkapitel noch genauer eingegangen.

3.1.1 Historische Entwicklung von Medien bis zu Social Media

Vor der Mediatisierung durch technische Medien galten vor allem sogenannte «Hausgesellschaften» als Vermittler von Welt- und Lebenserfahrungen der Menschen. Diese trafen sich regelmässig und berichteten von Erlebnissen und Neuheiten aus der ganzen Welt (vgl. Moser 2019: 9). Neben diesen mündlichen Überbringer von Botschaften, gab es bereits Printpublikationen, wie Zeitungen oder «farbig kolorierte Guckkastenbilder» für Kinder und Menschen, welche nicht lesen konnten (vgl. ebd.: 8).

Um etwa 1775 entstanden Bilderbögen, welche die Menschen auf dem Land über Geschehnisse aus der Welt informierten (vgl. Moser 2019: 8f.). Zu Beginn des 19. Jahrhunderts

entwickelte sich die Druckerpresse von Gutenberg zu einer industriellen Druckerpresse (vgl. ebd.: 10). Durch die Möglichkeit mehr Seiten zu drucken, begann die Zeit der Zeitungen (vgl. ebd.). Die maschinelle Druckpresse entwickelte sich im Übergang des 20. Jahrhunderts immer weiter und ermöglichte eine «Massenpresse». Zeitungen, Zeitschriften und Broschüren haben die gesamte Gesellschaft durchdrungen. Auch audiovisuelle Medien, wie Schallplatten, Telefone oder Fotos haben sich seit ca. 1880 entwickelt und in der Gesellschaft etabliert (ebd.: 10f.). Diese Medien ermöglichen eine Privatisierung der Informationsübermittlung und wurden zum Statussymbol der Gesellschaft (vgl. ebd. 12).

Nach dem ersten Weltkrieg etablierte sich der Rundfunk, welcher zu Beginn noch asynchron die Menschen in den Haushalten erreichte (vgl. Moser 2019: 13f.). All diese technologischen Medien (Fotoapparate, Fernsehern, Telefone etc.) haben sich im 20. Jahrhundert immer schneller weiterentwickelt. So betont Faulstich (2012, zit. nach Moser 2019: 15), dass es im 20. Jahrhundert zu einem «allgemeinen Visualisierungsschub» kam. Fotografie wurde vor allem durch die Erfindung der Rollfilme und Fotoapparate durch Kodak an die Gesellschaft gebracht. Neben den Fotografien war es auch möglich bewegte Bilder festzuhalten. So begann um 1895 die Entwicklung des Kinos durch den patentierten Cinématographe der Brüder Lumière. Nach dem Rundfunk war das Fernsehen der nächste grosse Durchbruch der Massenmedien-Industrie (vgl. Moser 2019: 17f.).

Gegen Ende des letzten Jahrhunderts begann mit der Erfindung des Computers die Digitalisierung (vgl. Moser 2019: 23). Diese unterstützte mit immer besserer Leistungsstärke und einfacherer Bedienung von Computern deren breite Nutzung in der gesamten Gesellschaft (vgl. ebd.: 21). Die klobigen Geräte entwickelten sich weiter zu tragbaren Laptops und später zu Tablets. Auch Telefone entwickelten sich zu tragbaren Handys bis hin zu den heutigen Smartphones. Die Weiterentwicklung des Internets als Universalmedium (vgl. Taddicken/Schmidt 2022: 4) in den 1990er Jahren ermöglicht eine einfachere vernetzte Kommunikation (vgl. Moser 2019: 20f.).

Medien, wie Printmedien, Radio, Film und Fotografie ermöglichten einen erweiterten Blick auf die Welt. Um fremde Orte zu sehen waren die Menschen nicht mehr auf Reisen im realen Raum angewiesen, sondern konnten die Welt von einem Ort betrachten (vgl. Moser 2019: 35f.). Neben der ausgebauten Betrachtung der Aussenwelt durch Medien können Menschen auch eigene, virtuelle Realitäten und soziale Welten erschaffen. Bereits in den 30er Jahren sorgten Hörspiele über den Rundfunk zu Verwirrungen über die Realität (ebd.: 38). Das Internet ermöglichte den Menschen in den Anfängen als «virtuelle Sphäre» durch Chats und textbasierte Rollenspiele, ihren Alltag und ihre Erfahrungen in der «realen Sphäre» für einen Moment zu vergessen und über künstliche Nicknames neue Möglichkeiten auszuprobieren (Beispiel die 3D-Weltsimulation «Second-Live») (vgl. ebd. 39f.). Diese beiden Sphären durchdrängten sich immer mehr und flossen ineinander ein. Mit dem Verschwimmen von der realen

und virtuellen Welt entstand das Web 2.0. Nutzer und Nutzerinnen des Internets wurden von Konsumenten zu Produzenten (vgl. Moser 2019: 42). Insbesondere auch mit dem Aufkommen des Smartphones wandelte sich das Web 1.0 zum Web 2.0 (vgl. ebd.: 43). So braucht es für die Nutzung von Social Media keinen anonymen Avatar, sondern die eigene Person, eigene Interessen, eigener Alltag etc. wird im Internet dargestellt (ebd.: 40/42). Die immer schnellere Weiterentwicklung von Medien seit dem Buchdruck bis hin zu Social Media wird in der Tabelle 1 chronologisch dargestellt.

Tabelle 1: Chronologie der Medienentwicklung (vgl. Moser 2019: 24f., Glüer 2018: 199, tigamedia (Hg.) o.J., Wikipedia 2022, Wikipedia 2023)

Medium	Jahr	Medium	Jahr
Buchdruck / Industrielle Druckerpresse / Maschinelle Druckerpresse	1445 / 1800 / 1900	Walkman	1979
Wochen- / Tageszeitung	1610 / 1660	CD	1982
Optischer Telegraf / Elektrischer Telegraf / Drahtloser Telegraf	1794 / 1837 / 1897	TCP/IP-Protokoll (Internet)	1983
Fotografie	1839	Handy	1985
Telefon	1876	World Wide Web	1989
Grammofon	1888	DVD	1996
Stummfilm	1895	Google LLC	1998
Rundfunktechnologie	1906	iPod (mp3-Player)	2001
Tonfilm	1927	Facebook	2004
Fernsehtechnik	1925	YouTube	2005
Computer (ENIAC)	1945	Twitter	2006
Transistorradio	1947	Smartphone	2007
Öffentliches Fernsehen	1952	WhatsApp	2009
Videorecorder	1969	Instagram	2010
ARPANET (Vorläufer des Internets)	1969	Snapchat	2011
Video Games	1972	Musical.ly/TikTok	2014
PC: Apple	1977	BeReal	2020

Mediatisierung

Die Mediatisierung spielt eine zentrale Rolle, wenn die Entwicklung von Medien historisch und gegenwärtig betrachtet wird. Der Begriff «Mediatisierung» wurde stark von Friedrich Krotz (2008) geprägt und beschreibt einerseits das Aufkommen und die Etablierung neuer Medien und andererseits die damit einhergehenden Veränderungen kultureller Einstellungen, Wahrnehmungen und Lebensbereiche, sogenannte Sozialwelten (vgl. Moser 2019: 34f., Krotz 2017: 25f.). Die Digitalisierung, verstanden als aktuelle Mediatisierung, verändert sowohl Medien, indem Informationen elektronisch eingelesen und weiterverarbeitet werden (vom analogen ins digitale), als auch alltägliche Prozesse (vgl. Beranek et al. 2021: 9-11). Der Wandel zeigt sich unter anderem in der Veränderung der Kommunikation durch ein spezifisches Medium. Beispielsweise ändern sich öffentliche politische Diskussionen durch die Etablierung von Twitter (vgl. Krotz 2017: 26). Ebenfalls zeigt sich der Wandel durch die neu entstehenden computergestützten digitalen Infrastrukturen, welche die symbolischen Aktivitäten einer Gesellschaft ändern (vgl. ebd.: 27). So können Chatbots, wie ChatGPT (vgl. OpenAI (Hg.) 2022: o.S.), als neue intelligente Kommunikationspartner dienen oder die Bedeutung von Augmented Reality³ und Virtual Reality⁴ nimmt in Zukunft stetig zu.

Der Wandel rund ums Internet ist allgemein stetig im Gange, denn die Geschwindigkeit von Innovationen ist enorm hoch. So steht das Web 2.0 im Umbruch zum Web 3.0. Im Web 2.0 sind Social Media Orte, an denen Gedanken, Erlebnisse und Meinungen geteilt werden können. Das Internet sollte dezentralisiert und durch das Zusammenspiel von künstlicher Intelligenz, Virtual Reality und Augmented Reality noch interaktiver gestaltet werden (vgl. Analytics Agentur (Hg.) 2022a: o.S., Analytics Agentur (Hg.) 2022b: o.S.). Eine vertiefte Auseinandersetzung mit der revolutionären Veränderung des Internets geht zu stark in den Informationstechnischen-Bereich und ist für die vorliegende Arbeit nicht relevant. Da der Fokus der vorliegenden Arbeit bei Social Media liegt, ist die nachfolgende Auseinandersetzung mit den vielfältigen Funktionen von Social Media Anbietern sowie deren Nutzung und Bedeutung für Jugendliche relevant.

³ Augmented Reality ist die computergestützte «...erweiterte Wirklichkeit. Es handelt sich häufig um eine spezielle Form von Mashups. Grundlage sind Bilder der Außenwelt, die über Smartphones und Datenbrillen angezeigt und in die Texte und Bilder eingeblendet werden.» (Bendel 2022: 15)

⁴ Virtual Reality «...ist ein Arbeits- und Forschungsgebiet zur computergenerierten Wirklichkeit mit 3D-Bild und in vielen Fällen auch Ton- bzw. die computergenerierte Wirklichkeit selbst, die über Großbildleinwände, in speziellen Räumen (Cave Automatic Virtual Environment, kurz CAVE) oder über ein Head-Mounted-Display (Video- bzw. VR-Brille) übertragen wird.» (Bendel 2022: 332)

3.1.2 Definition und Systematisierung von Social Media

Das Interesse an Social Media explodierte etwa im Jahr 2010 mit der Initialisierung von Facebook, WhatsApp und YouTube. Taddicken/Schmidt (2022: 5) verstehen Social Media «... als Sammelbegriff für Angebote auf der Grundlage digital vernetzter Technologien, die es Menschen ermöglichen, sich Informationen aller Art zugänglich zu machen und davon ausgehend soziale Beziehungen zu knüpfen und/oder zu pflegen.» Die Angebote sind vielfältig und lassen sich durch unterschiedliche Klassifikationen und Systematisierungen identifizieren und beschreiben. Taddicken/Schmidt (2022: 7f.) weisen darauf hin, dass eine Systematisierung von Social Media zwei Probleme aufwirft: Erstens beinhalten gewisse Angebote ähnliche oder gleiche kommunikative Prinzipien und Funktionen wie andere und erschweren somit eine konsequente Trennung zwischen den Angeboten. Zweitens ist die Geschwindigkeit von Innovationen in diesem Bereich enorm hoch.

Obwohl eine Systematisierung von Social Media schnell veraltet sein kann, erachtet die Autorin dieser Bachelor-Thesis eine Kategorisierung orientierungs- und strukturgebend für eine Annäherung in das weite Feld von Angeboten und Funktionen. Für die folgende Systematisierung dient der Vorschlag von Taddicken/Schmidt (2022):

Plattformen bieten Nutzern und Nutzerinnen eine gemeinsame Infrastruktur für die Kommunikation. Mit einer Registrierung können Inhalte erstellt, geliked oder kommentiert werden (vgl. Taddicken/Schmidt 2022: 8). Die Vielzahl von Plattformen können in drei Gattungen unterteilt werden:

Die erste Gattung sind *Netzwerkplattformen*. Nutzer und Nutzerinnen erstellen ihr eigenes Profil, machen untereinander soziale Beziehungen explizit und verbreiten jegliche Art von Inhalten. Hier zählen zu den bekanntesten Beispielen Facebook, Instagram und LinkedIn (vgl. ebd. 8f.).

Die zweite Gattung sind *Diskussionsplattformen*, wie Jodel oder Reddit. Meist ermöglichen sie einen Austausch ohne die Notwendigkeit einer Registrierung. Typisch für solche Plattformen ist die chronologische Abfolge von Inhalten, auch Threads genannt (vgl. ebd.: 9).

Die dritte und für Social Media typische Gattung sind *Kreativ-Plattformen*. Bei diesen steht das Publizieren von Inhalten im Zentrum (vgl. Taddicken/Schmidt 2022: 9). Auch bei diesen Plattformen legen Nutzer und Nutzerinnen ein persönliches Profil an und können auf Inhalte anderer reagieren. Der Fokus liegt, im Unterschied zu den anderen Gattungen, bei der Veröffentlichung von Inhalten auf eine spezifische Form. Beispielsweise stehen bei TikTok, Twitch oder YouTube Videos im Zentrum und bei Soundcloud Audiodateien (vgl. ebd.: 9f.).

Bei der Kategorie der **Personal-Publishing-Dienste** geht es, ähnlich wie bei Plattformen, um die Veröffentlichung von Inhalten. Allerdings stehen Organisationen, bekannte Persönlichkeiten oder professionelle Kommunikatoren und Kommunikatorinnen im Zentrum (vgl.

Taddicken/Schmidt: 10). Bei *Weblogs*, wie blogspot.com oder FAZ.net stehen Beiträge in chronologischer Reihenfolge und können von Nutzer und Nutzerinnen kommentiert werden (vgl. ebd.). Eine andere Form dieser Gattung sind *Microblogging-Dienste*, wie Twitter. Die Beiträge sind kurz und wie bei Netzwerkplattformen gehören explizite soziale Kontakte zu den Merkmalen solcher Angebote (vgl. ebd.). Es gibt keinen Ort, an dem die Inhalte für alle zugänglich sind, sondern jeder Blogger, jede Bloggerin hat ihr eigenes selektiertes Informationsradar (vgl. ebd.). Um die Inhalte zu filtern und bündeln werden Wörter mit der #-Taste in einen «hashtag» verwandelt und dienen so der Kontextualisierung. Neben den textbasierten gehören auch audiobasierte (*Podcasts*) oder audiovisuelle (*Videocasts*) Angebote zu Personal-Publishing-Diensten (vgl. ebd.: 10f.).

Instant Messaging/Chat bieten die synchrone Kommunikation zwischen Nutzer und Nutzerinnen an (vgl. Taddicken/Schmidt 2022: 11). Bei Chats können mehrere Personen in den Raum eintreten und gemeinsam kommunizieren. Hingegen sind Instant Messaging meist über ein Netzwerk organisiert und Nutzer und Nutzerinnen müssen sich für die Kommunikation gegenseitig autorisieren (vgl. ebd.). Solche Dienste, wie WhatsApp, Signal oder Telegram stammen aus dem Short Messaging Service (SMS) und sind auf eine informelle, schnelle und vermeintlich synchrone Kommunikation ausgerichtet (vgl. ebd.).

Die letzte Kategorie sind sogenannte **Wikis**, kurz für WikiWikiWebs. Über den Browser können Hypertext Dokumente erstellt, bearbeitet und verlinkt werden (vgl. Taddicken/Schmidt 2022: 12). Dadurch wird die kollaborative Informationsbereitstellung unterstützt und gefördert. Das bekannteste Beispiel hierfür ist Wikipedia (vgl. ebd.).

Eine weitere Möglichkeit der Unterscheidung von Social Media bietet das sogenannte «Wabenmodell» von Kietzmann et al. (2011, zit. nach Glüer 2018: 202f.). Mit diesem Modell lassen sich Social Media anhand ihrer primären, sekundären und tertiären Funktionen differenzieren. Die Autoren und Autorinnen unterscheiden 7 Funktionen von Social Media:

- **Selbstdarstellung (identity):** Nutzer und Nutzerinnen können nach eigener Vorstellung ihre äusseren Faktoren, wie Alter oder Aussehen sowie ihre Eigenschaften im Internet präsentieren.
- **Konversation (conversation):** Die Kommunikation über unterschiedliche Kanäle (Text, Video, Bild, Audio) mit anderen gehört zu den wichtigsten Funktionen aller Social Media.
- **Austausch von Inhalten (sharing):** Jegliche Inhalte können über Social Media ausgetauscht und verbreitet werden.
- **Beziehung (relationships):** Social Media ermöglicht die Verbindung zu anderen und diese wird beispielsweise über eine Freundesliste oder Followerliste ausgedrückt.

- **Präsenz (presence):** Manche Messaging-Dienste bieten die Möglichkeit den Online- / Offline-Status kenntlich zu machen. Damit können Nutzer und Nutzerinnen sich selbst für andere wahrnehmbar und zugänglich machen.
- **Status (reputation):** Social Media haben auch die Funktion des sozialen Status, sprich die Beliebtheit der Nutzer und Nutzerinnen durch beispielsweise Anzahl der Freunde, Likes oder positiven Kommentaren anzuzeigen.
- **Gruppen (groups):** Nutzer und Nutzerinnen können sich einer Gemeinschaft über Social Media anschliessen, in der sie sich gern repräsentieren wollen.

Die Systematisierung der Social Media Angebote macht ersichtlich, wie viele unterschiedliche Funktionen die einzelnen Angebote haben und wie diese genutzt werden können. Im nächsten Kapitel wird aufgezeigt, welche Bedeutung Social Media für Jugendliche haben und wie sie die vielfältigen Angebote nutzen.

3.2 Bedeutung von Social Media für Jugendliche

Um aufzuzeigen, welche Bedeutung Social Media für Jugendliche haben, werden verschiedene Studien aus Deutschland und der Schweiz beigezogen und verglichen. Die aktuellen JIM- und Shell-Studien aus Deutschland und die JAMES-Studie aus der Schweiz liefern qualitative und quantitative Daten über die Mediennutzung von Jugendlichen. Damit ein umfassendes Bild entstehen kann, wurden zusätzlich die «always on»-Studie und den aktuellen nicht repräsentativen GenZ-Report aus der Schweiz hinzugezogen. Die Tabelle 2 zeigt zusammenfassend die Anzahl befragter Jugendlichen und deren Altersspanne aus jeder Studie.

Tabelle 2: Anzahl und Altersspanne der befragten Jugendlichen der beigezogenen Studien (vgl. Wolfert/Leven/Schneekloth 2019: 325, Steiner/Heeg 2019: 1, Rathgeb/Schmid 2022: 2, Külling et al. 2022: 5, Künzler/Iltgen/Bühler 2022: 3).

Studie	Anzahl befragten Jugendlichen	Altersspanne
Shell 2019	2'572	12 – 25 Jahren
«always on» 2019	1'001	16 – 25 Jahren
JIM 2022	1'200	12 – 19 Jahren
JAMES 2022	1'049	12 – 19 Jahren
GenZ-Report 2022	356	13 – 23 Jahren

Die Nutzung und Bedeutung von Social Media hängt mit der Nutzung des Internets eng zusammen. Aus diesem Grund wird zuerst kurz auf die Internetnutzung eingegangen und anschliessend auf die Nutzung von Social Media.

3.2.1 Internetnutzung

Wie bereits festgestellt sind digitale Medien durch die Etablierung des Smartphones ständig verfügbar und ermöglichen «always on» zu sein (vgl. Steiner/Heeg 2019: 2). Mit der Studie «always on» wurde die Hochschule für Soziale Arbeit FHNW von der Eidgenössischen Kommission für Kinder- und Jugendfragen (EKKJ) beauftragt zu untersuchen, wie intensiv Jugendliche online sind, welche Online-Aktivitäten für sie wie bedeutend sind und wie Jugendliche das ständige Online-Sein erleben. In der Studie wurden nicht nur Jugendliche, sondern auch Erwachsene im Alter von 40 – 55 Jahren befragt, um herauszufinden, was jugendtypisch ist (vgl. ebd.: 1).

Neben beruflichen und schulischen Gründen verbringen 42% der Jugendlichen zwischen 3-5 Stunden ihrer täglichen Freizeit im Internet (vgl. Steiner/Heeg 2019: 4). Sie schätzen dabei besonders die Möglichkeit, ständig in Kontakt mit anderen zu sein und die Vielfalt an Informationen, die im Internet zu finden sind. Sie gehen online, wenn ihnen langweilig ist oder weil sie sich unter Druck fühlen, die Apps oder Spiele zu nutzen, die eine Abwesenheit bestrafen und eine Anwesenheit belohnen. Zudem haben sie das Gefühl, dass online eine schnelle Reaktion erwartet wird (vgl. ebd.: 20f.). All diese Aspekte und weitere nehmen Jugendliche intensiver als Erwachsene wahr (vgl. ebd.: 25). Jugendtypisch ist zudem eine vielfältige Nutzung des Internets, besonders um Kontakte zu knüpfen und zu halten, für Spass und Unterhaltung sowie etwas von sich und ihren eigenen kreativen Gestaltungen auf Social Media zu zeigen (vgl. ebd.: 19). Erwachsene hingegen nutzen das Internet eher, um nach gesellschaftlichen Informationen zu suchen (vgl. ebd.: 19).

Das Internet wird von Jugendlichen unterschiedlich genutzt, so fassen Hurrelmann et al. (2019: 31f.) die Vielfältigkeit in unterschiedlichen Typen zusammen:

- **«Unterhaltungs-Konsumenten»** (33%) sind überdurchschnittlich aktiv auf Social Media und nutzen vor allem Unterhaltungsangebote, sind jedoch zurückhaltend bei Informationsangeboten und eigenen Beiträgen. Sie sind insgesamt 4 Stunden täglich online und die jüngste Gruppe ist am stärksten vertreten. Sie sind unkritischer und weniger achtsam gegenüber dem Datenschutz (vgl. Hurrelmann et al. 2019: 31).
- Bei den **«Funktionsnutzer»** (24%) sind besonders Frauen und Jugendliche aus der oberen sozialen Schicht vertreten. Sie verbringen 2,9 Stunden pro Tag auf Messengerdiensten, auf Informationssuche und mit der Nutzung des Internets für Ausbildung und Beruf. Sie stehen überproportional kritisch dem Internet gegenüber und sind besonders vorsichtig im Netz (vgl. ebd.: 31).
- Zu den **«Intensiv-Allrounder»** (19%) gehören besonders ältere männliche Jugendliche, Jugendliche mit höherem Bildungsniveau und aus der oberen sozialen Schicht (vgl. Hurrelmann et al. 2019: 31). Sie sind rund 4,3 Stunden pro Tag im Internet breit

gefächert aktiv, ausser mit eigenen Beiträgen. Sie sind ebenfalls kritisch dem Internet gegenüber und wünschen sich eine Zukunft mit weniger Online-Zeit (vgl. ebd.).

- Die «**Zurückhaltenden**» (12%), vor allem junge Männer, gehören mit 2,7 Stunden pro Tag zu der am wenigsten online Gruppe und nutzen Social Media eher selten (vgl. ebd.).
- Bei den «**Uploader**» (12%) steht die Selbstinszenierung im Internet im Zentrum. Sie verbringen täglich 4,3 Stunden im Netz und stehen auch vergleichsweise in einem höheren Abhängigkeitsverhältnis zum Internet (vgl. Hurrelmann et al. 2019: 31). Menschen aus der unteren sozialen Schicht und mit Migrationshintergrund sind hier besonders vertreten. Diese haben eher eine unkritische Haltung gegenüber dem Internet und vertrauen den Beiträgen darin mehr als den Informationen klassischer Nachrichtenquellen (vgl. ebd.: 31f.).

Auch andere aktuellere Studien beschäftigen sich mit der Internetnutzung von Jugendlichen. Das Internet gehört zu den grössten medialen Freizeitbeschäftigungen der deutschen Jugendlichen. 94% nutzen mehrmals pro Woche das Internet und sind durchschnittlich 204 Minuten täglich online (vgl. Rathgeb/Schmid 2022: 13/26). Mit steigendem Alter nimmt auch die tägliche Internetnutzung zu: Von den 12–13-Jährigen sind 76% für ungefähr 176 Minuten und von den 18–19-Jährigen sind 89% etwa 233 Minuten im Internet (vgl. ebd.: 25f.).

In der Schweiz sehen die Zahlen ähnlich aus. 96% der Jugendlichen nutzen das Internet täglich oder mehrmals pro Woche (vgl. Külling et al. 2022: 29). Die Schweizer Jugendlichen sind ungefähr 226 Minuten täglich online unterwegs. An erster Stelle nutzen sie Social Media (91%) (vgl. ebd.: 37f.).

3.2.2 Social Media Nutzung

Social Media gehören zu den meistgenutzten Technologien im Internet. Anhand der JIM-Studie gehören WhatsApp, Instagram und TikTok zu den wichtigsten Apps in Deutschland. So gaben 79% der Jugendlichen in Deutschland an, dass WhatsApp die wichtigste App sei, für 31% ist es Instagram und für 24% ist es TikTok (vgl. Rathgeb/Schmid 2022: 26f.). Dies bestätigt sich auch dadurch, dass 93% der Jugendlichen WhatsApp täglich oder mehrmals pro Woche nutzen (vgl. ebd.: 29). Instagram wird von 62%, TikTok von 54% und Snapchat von 45% regelmässig verwendet und (vgl. ebd.: 29f.).

Für die befragten Schweizer Jugendlichen sieht es ähnlich aus. WhatsApp wird von 97%, Instagram von 81%, Snapchat von 76% und TikTok von 67% der Jugendlichen mehrmals pro Woche oder täglich genutzt (vgl. Külling et al. 2022.: 48-50).

Obwohl der GenZ Report weniger repräsentativ ist, zeigt er dennoch interessante Daten zur Internetnutzung der Jugendlichen. Aus den eingesendeten Screenshots ist zu lesen, dass

Jugendliche täglich 5 Stunden das Handy nutzen (vgl. Künzler et al. 2022: 12). In einer Woche waren sie etwa 15 Stunden auf Social Media unterwegs (vgl. ebd.). Instagram wurde 6 Std. 39 Minuten, TikTok 3 Std. 51 Minuten, Snapchat 2 Std. 36 Minuten und WhatsApp 2 Std. 47 Minuten pro Woche genutzt (vgl. ebd.: 16).

Wie die Abbildungen 2 und 3 zeigen, verändert sich die Nutzung von Social Media im Altersverlauf. So haben WhatsApp und Instagram für die 18-19-Jährigen eine höhere Bedeutung und im Gegensatz dazu wird TikTok von den 12-13-Jährigen mehr genutzt.

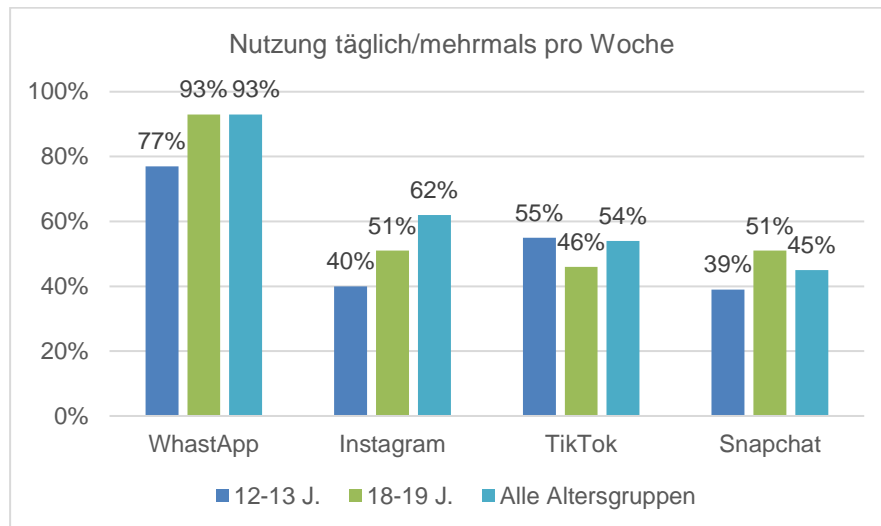


Abbildung 2: Nutzung von Social Media im Altersverlauf in Deutschland (vgl. Rathgeb/Schmid 2022: 29/32.)

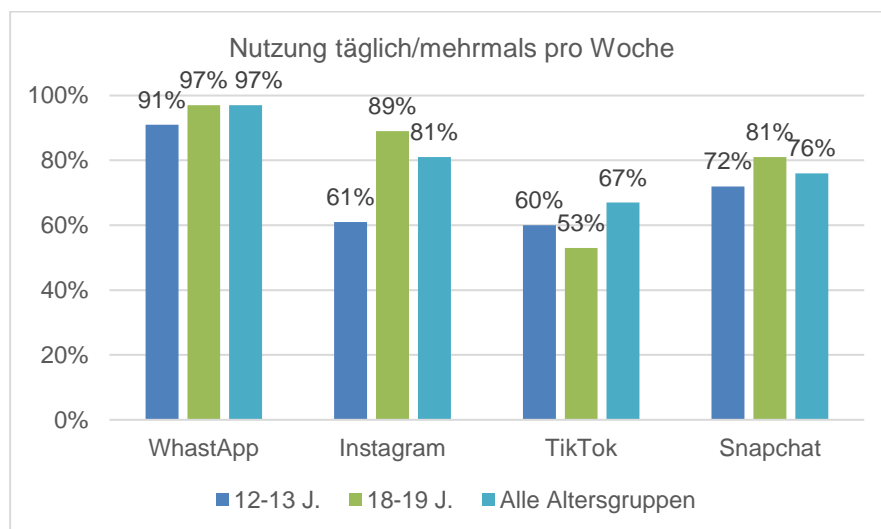


Abbildung 3: Nutzung von Social Media im Altersverlauf in der Schweiz (vgl. Külling et al. 2022: 46/50)

Social Media dienen vor allem der Kommunikation und Unterhaltung (vgl. Rathgeb/Schmid 2022: 29, Külling et al. 2022: 48). Nachfolgend wird auf einzelne Social Media und deren Bedeutung und Nutzung von Jugendlichen eingegangen.

WhatsApp

WhatsApp deckt als Instant Messaging die wichtigsten Kommunikationsbedürfnisse ab. Dazu gehören die Vernetzung mit dem sozialen Umfeld, die Möglichkeit Nachrichten mit Emojis, Bildern und Videos zu illustrieren sowie Gruppenchats zu erstellen, um mit mehreren gleichzeitig zu kommunizieren (vgl. Leven/Utzmann 2019: 272). Mittlerweile gehört die App zu einem «Must have» (ebd.). Sie ermöglicht durch die Chat-, Telefonie- und Sprachnachrichtfunktion die Teilhabe am alltäglichen Diskurs (vgl. ebd.: 272f.). Darüber können mit Bekannten und Freunden Verabredungen organisiert werden und durch die Funktion von Gruppenchats können Klassenchats für den schulischen Austausch oder auch Familienchats erstellt werden (vgl. ebd.: 276f.). All diese Funktionen befriedigen das zentralste Bedürfnis von Jugendlichen, dazugehören (vgl. ebd.: 273). Insbesondere auch für Beziehungen ist der tägliche Austausch über WhatsApp besonders relevant (vgl. ebd.: 276).

Es haben sich ungeschriebene Regeln für WhatsApp entwickelt. Die Kommunikation soll spontan und unkompliziert sein, zudem wird bei aktuellen Verabredungen eine schnelle Antwort erwartet, wobei diese von der emotionalen Nähe abhängig ist (Leven/Utzmann 2019: 274). Durch die Möglichkeit, zu sehen, ob die Nachricht angekommen und gelesen wurde und ob der Empfänger online ist, fühlen sich einige beleidigt, wenn die Nachricht gelesen, aber nicht darauf reagiert wird (vgl. ebd.).

Jugendliche äussern auch Bedenken gegenüber der App. Sie wüssten Bescheid über eine unzureichende Verschlüsselung, weitere Sicherheitslücken sowie dass alle Daten auf US-Amerikanischen Servern sind und dem dortigen Recht unterliegen (vgl. Leven/Utzmann 2019: 273). Eine Aussage eines 24-jährigen Studenten (vgl. ebd.: 278) bringt weitere bedenkliche Aspekte hervor: Erstens führt das kostenlose Angebot und die vertraglichen freien Datenvolumen zu einem «inflationären Datenaustausch». Zweitens bringen die Kurznachrichten zunehmende Unverbindlichkeit und Unzuverlässigkeit mit, da mit WhatsApp eine Verabredung jederzeit abgesagt werden kann. Drittens ist eine Absage über WhatsApp unpersönlicher und einfacher als mit jemandem persönlich zu sprechen.

Instagram

Instagram gehört zur Gruppe der Netzwerkplattformen und gilt als das «neue Facebook» (Leven/Utzmann 2019: 280). Auch wenn Instagram zu den beliebtesten Social Media gehört, wird es noch lange nicht mit derselben Dringlichkeit und Intensität, wie WhatsApp genutzt. Jugendliche scrollen durch Instagram, um zu schauen, was gerade angesagt ist (vgl. ebd.). Die meisten geposteten Fotos sind Selfies, welche zur Selbstdarstellung dienen. Sie zeigen lediglich glückliche Momente und inszenierte Situationen, was eher einer optimierten Selbstinszenierung gleicht (vgl. ebd.). Die Problematik dahinter führt zu einem Druck, dass es einem nicht schlecht gehen darf, wie eine 22-jährige Studentin berichtet (vgl. ebd.: 280f.).

Neben der Selbstdarstellung und dem Veröffentlichen von eigens produzierten kreativen Gestaltungen wird Instagram auch zur Informationssuche nach gesellschaftlichen und politischen Ereignissen oder Neuigkeiten auf dem Musikmarkt genutzt (vgl. Leven/Utzmann 2019: 281). Dazu folgen Jugendliche für sie interessanten Personen, Influencer⁵, Influencerinnen⁵ und schauen deren Beiträge und «Insta-Stories» an (vgl. ebd.: 281).

Facebook

Wie Instagram dient auch Facebook eher der Unterhaltung als der Kommunikation, denn Jugendliche scrollen sich lediglich durch die Neuigkeiten (vgl. Leven/Utzmann 2019: 282f.) Dennoch nutzen gewisse Jugendliche die Plattform für die Kommunikation. In den meisten anderen Ländern aus Amerika, Afrika und Australien wird Facebook mehr genutzt als WhatsApp (vgl. ebd.). So können Jugendliche mit ihren Reisebekanntschaften oder auch Familien in Kontakt bleiben (vgl. ebd.: 282). Auch wird bei Meldungen und Anzeigen über Neuigkeiten, Videos oder Bildern, das Teilen direkt angeboten. Durch diese Teilen-Funktion von Veranstaltungen, wie Partys, Konzerten oder Vorträge, wird die Plattform am Leben erhalten (vgl. ebd.).

Snapchat

Snapchat gehört zu den Instant Messaging und ermöglicht Fotos und Videos mit anderen zu teilen. Diese können mit Filtern bearbeitet werden und sind für die Empfänger nur einmal für wenige Sekunden sichtbar (vgl. Leven/Utzmann 2019: 283). Durch einen vermehrten Kontakt und dem öfteren Zusenden von Snaps (Fotos oder Videos) wird dieser mit Emojis bis zu «Flammen» belohnt (vgl. ebd.).

YouTube

YouTube wird von Jugendlichen primär als Unterhaltung, aber auch als Nachrichtendienst genutzt. 43% der Jugendlichen, insbesondere die Jüngeren, vertrauen den veröffentlichten Informationen (vgl. Leven/Utzmann 2019: 279). Die meisten Jugendlichen schauen abends zur Entspannung Comedy-Clips oder Sport-Highlights an. Einige schauen sich Filme oder auch Nachrichten an, meist auf Englisch, oder informieren sich gezielt über politische Themen (vgl. ebd.). Besonders bei politischen Themen erachten sie es als wichtig, sich mehrere verschiedene YouTuber und YouTuberinnen anzusehen. Durch die vielen Dokumentationen und Interviews erhalten Jugendliche Einblicke in andere Länder und Kulturen, neue Musikrichtungen oder sie nutzen die Videos, um sich in Fähigkeiten und Kompetenzen zu verbessern (vgl. ebd.: 279f.).

⁵ «Der Begriff „Influencer“ (von engl. „to influence“: beeinflussen) entstand um das Jahr 2007. Er bezeichnet Personen, die in einem oder mehreren sozialen Netzwerken eine starke Präsenz haben und ein hohes Ansehen genießen. Zumeist wird die Stärke ihrer Präsenz an der Anzahl ihrer Follower oder Abonnenten gemessen.» (Lammenett 2019: 145)

TikTok

Die Kreativ-Plattform TikTok etablierte sich in den letzten vier Jahren mit monatlich 800 Mio. aktiven Nutzern und Nutzerinnen zu einer der führenden Social Media-Plattformen (vgl. Sbai 2021: 100). Die unzähligen Kurzvideos von meist unbekanntem Content Creator⁶ können auf der sogenannten «For You»-Page unmittelbar mit der Öffnung der App angesehen werden und benötigen keine Registrierung oder Anmeldung (vgl. ebd. 106f.). Die Videos können geliked, kommentiert und geteilt werden, sofern der Creator diese Funktionen nicht ausgeschaltet hat. Anders als bei anderen Plattformen setzt TikTok nicht auf eine chronologische Reihenfolge der gezeigten Inhalte und auch enden diese nicht mit den abonnierten Profilen (vgl. Gudat/Hajok 2020: 5). Sondern Nutzer und Nutzerinnen können sich in Endlosschleife durch die unzähligen kreativen Kurzclips swipen (vgl. ebd.: 2). Somit ist die App ein ständiger präsent virtueller Ort, um sich vom Alltag abzulenken und sich mit Freunden und Freundinnen über Themen auf der Plattform zu unterhalten (vgl. ebd.: 4f.).

Dating-Apps

Dating-Apps sind für Jugendliche zu unpersönlich und zu technisch. Sie wollen sich nicht künstlich anpreisen und glauben, die wenigsten Nutzer und Nutzerinnen seien an einer festen Beziehung interessiert (vgl. Leven/Utzmann 2019: 285f.). Dies bestätigt auch die allgemeine Benennung solcher Dating-Apps als Hook-up- oder Sex-Apps (vgl. Seiffge-Krenke 2022: 323). Auch Glüer (2018: 214) beschäftigt sich mit unterschiedlichen Studien zu Dating-Apps-Nutzung im Jugendalter und fand heraus, dass die meisten Jugendlichen solche Apps nutzen, um Spass zu haben und sich auszuprobieren. Eine Studie, welche die Motive für ein Tinder-Profil von jungen Erwachsenen erforschte, fand heraus, dass Liebe das wichtigste Motiv sei und gleichwohl kam es bei 17% der befragten jungen Erwachsenen lediglich zu einem One-Night-Stand (vgl. Seiffge-Krenke 2022: 323). Ein weiteres wichtiges Motiv sei die Selbstvalidierung. Denn ein positives Feedback zur eigenen Attraktivität zu erhalten, gehört zu den Bedürfnissen junger Erwachsener (vgl. Sumtera et al. 2017, zit. nach Seiffge-Krenke 2022: 323).

Mithilfe der Studien und weiteren Literaturen wird ersichtlich, dass Social Media für die Jugendlichen eine grosse Bedeutung haben. Mit den unterschiedlichen Funktionen bieten sie viele Möglichkeiten, ihre Angebote in unterschiedlichen Bereichen des Lebens zu nutzen und zu integrieren. Im folgenden Kapitel 4 wird die Nutzung von Social Media innerhalb der verschiedenen Entwicklungsaufgaben und Lebensbereichen bei Jugendlichen betrachtet.

⁶«Content Creator (zu deutsch: Inhaltstschreiber) sind grundsätzlich alle Personen, die online eigene Inhalte teilen. (...) Content Creator [haben] häufig ein spezifisches Thema, zu dem sie Beiträge erstellen. Dabei geht es oft mehr um die Sache und weniger um sie selbst.» (Torster 2023: o.S.)

4 Social Media und Bewältigung von Entwicklungsaufgaben

In Kapitel 2 wurde das Konzept Entwicklungsaufgaben und die vier Bereiche «Qualifizieren», «Binden», «Konsumieren» und «Partizipieren» bereits eingeführt. Nachfolgend werden die vier Bereiche von Entwicklungsaufgaben näher thematisiert.

Für deren Bewältigung brauchen Jugendliche einerseits Geborgenheit, Existenzsicherung, Halt und Zugehörigkeit und andererseits Handlungsräume, in denen sie selbstbestimmt die Anforderungen angehen können (vgl. Spanhel 2020: 108). Die Nutzung von Social Media erfolgt meist ohne den Einfluss durch Erwachsene (vgl. Eichenberg/Auersperg 2018: 31). Daraus lässt sich schliessen, dass Social Media solche Handlungsräume darstellen.

Einen weiteren Aspekt, welcher mit der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben einher geht, ist die soziale Ungleichheit. Somit wird auf dieses Thema abschliessend noch kurz eingegangen.

4.1 Social Media und Qualifizieren

Das Ziel von «Qualifizieren» ist die Entwicklung von sozialen, kognitiven und selbstverantwortlichen Kompetenzen, um eine berufstätige Rolle in der Gesellschaft zu übernehmen (siehe Kapitel 2.2). Bildung spielt dabei eine zentrale Rolle. Einerseits sind Wissen, Handlungs- und Kommunikationskompetenzen in komplexen Gesellschaften enorm wichtig (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 112). Andererseits sind Bildung und Ausbildung mitentscheidend für die berufliche Laufbahn und somit auch für die weitere Lebensplanung (vgl. Leven/Quenzel/Hurrelmann 2019: 165). Durch die anhaltende Bildungsexpansion haben Bildungsinstitutionen in den letzten Jahren einen immer grösser werdenden Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung genommen (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 106f.). So nimmt die Ausbildungszeit nach der obligatorischen Schulzeit stetig zu. Laut dem Bundesamt für Statistik (BfS) (2022: o.S.) verbrachten junge Erwachsene im Jahr 2020 6.5 Jahre in der nachobligatorischen Ausbildung, 1990 waren es lediglich 4.3 Jahre.

Die Bildungsinstitutionen übernehmen drei wichtige Funktionen für die Sozialisation (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022):

- **Kompetenztraining:** Schulen vermitteln gesellschaftlich notwendiges Wissen und Kompetenzen. Dabei erlernen Jugendliche intellektuelles, fachliches Denken und sich selbstständig und in eigener Initiative mit Sach- und Lebensproblemen zu beschäftigen (vgl. ebd.: 110).
- **Integration:** Jugendliche lernen sich der sozialen Struktur in der Gesellschaft anzupassen und sich zu integrieren, indem kulturelle Werte und Normen und

gesellschaftliche Bedingungen, wie Abhängigkeiten, Hierarchien oder Umgangsformen vermittelt werden (vgl. ebd.).

- **Platzierung:** Jugendliche werden nach ihren individuellen Leistungserbringungen und -bewertungen selektioniert und in der Gesellschaft mit Status und Prestige platziert (vgl. ebd.).

Nachfolgend wird auf drei Aspekte in diesem Bereich in Bezug zu Social Media eingegangen.

Digitalisierte Lernwelten

Spanhel (2020: 103) beschäftigt sich in seinem Beitrag mit digitalisierten Lernwelten, die neben den Bildungsinstitutionen und die darin vermittelten Fähigkeiten, Handlungs- und Kommunikationskompetenzen eine zentrale Rolle für Jugendliche spielen. Diese sind geprägt durch informelles, non-formales und spontanes Lernen, was sich vom Lernen in Bildungseinrichtungen unterscheidet (vgl. ebd.). Koenig (2011, zit. nach Spanhel 2020: 104) sieht in der digitalen Vernetzung mit unterschiedlichen Menschen aus anderen Ländern mit anderen Kulturen, Geschlechtern, Alter, Vorwissen etc. das Erlernen von sozialen und kulturellen «sozio-technische Praktiken». Spanhel (2020: 104) führt aus, dass Jugendliche die Möglichkeit erhalten in Kontaktaufbau, Partizipation und Bildung von Gemeinschaften verschiedene Kommunikationsarten zu erproben. Sie lernen auch Suchkriterien im Internet zu verfeinern, sich selbst in den vielen unterschiedlichen Online-Beziehungen zu verorten, mit Kritik umzugehen sowie ihre Handlungen zu reflektieren (vgl. Spanhel 2020: 104f.). Das Lernen in digitalen Medien und insbesondere in Social Media hängt von der individuellen Lebenssituation, Interessen und den darin verbundenen Lernbedürfnissen ab und nicht von den schulischen Vorgaben, ebenso ohne Zwang und Anpassungsdruck (vgl. ebd.: 105). Durch die subjektive Bedeutung der Lerninhalte und der unüberblickbaren Menge an Wissen im Internet verliert das institutionelle Lernen an Bedeutung (vgl. Kramer/Müller 2022: 414).

Social Media im institutionellen Kontext

Rau/Grell (2022) betrachten die unterschiedlichen Möglichkeiten von Social Media im institutionellen Lernkontext. Meist wird in Ausbildungsinstitutionen die Nutzung von digitalen Medien nach wie vor als eher störend angesehen und somit im Unterricht kaum eingesetzt oder gar verboten (vgl. Rau/Grell 2022: 159). So haben sie mit der Vermittlung von Medienkompetenzen und Aufklärung über die Infrastrukturen und Medienlandschaften (vgl. ebd.: 154) dennoch grosses Potenzial (s. auch Kapitel 5.2.1). Social Media können beispielsweise als Werkzeuge genutzt werden, um *partizipatives Lernen* zu ermöglichen (vgl. Rau/Grell 2022: 147). Lernende können sich mithilfe von E-Learning und anderen interaktiven Werkzeugen im Gestaltungsprozess einbringen und so als «(Ko-)Konstrukteure von Wissen und Materialien in Lehr- und Lernarrangements» angesehen werden (vgl. Rau/Grell 2022: 147f.). Dies ist in Anbetracht der

oben aufgeführten Funktion des Kompetenztrainings in Bildungsinstitutionen durch die Vermittlung von gesellschaftlich relevantem Wissen beachtenswert.

Zudem ermöglichen Plattformen, Gruppenblogs und Wikis eine neue Art die eigenen Gedanken zu dokumentieren und in Gruppen zu diskutieren. Dieses *kollaborative Lernen* regt Lernprozesse an, führt in kollaborativen Lernformaten jedoch auch zu ungleichen Beteiligungen (vgl. Rau/Grell 2022: 149). Zudem steht diese Art von Wissensgenerierung im Spannungsverhältnis zur schulischen Kultur der individuellen Leistungsbewertung (vgl. ebd. 148f.), also der oben aufgeführten Funktion der Platzierung. Insbesondere die (Teil-)Veröffentlichung von eigenen Ergebnissen wird als motivierend für den eigenen Lernprozess und somit den Kompetenzerwerb angesehen (vgl. ebd.: 151).

Ein weiterer Aspekt bezieht sich auf die Möglichkeit, sich über Social Media unabhängig von Ort und Zeit mit anderen Menschen ausserhalb und innerhalb des eigenen sozialen Umfelds zu vernetzen (vgl. Glüer 2018: 213) und Wissen zu erwerben. So können sich Jugendliche beispielsweise in Klassenchats über schulische Themen unterhalten. Auch nutzen Jugendliche immer mehr Erklärvideos auf YouTube für die Aneignung oder Nachbereitung von Lerninhalten, wie Findeisen/Horn/Seifried (2019: 17) unter Einbezug der Bitkom-Studie, JIM-Studie und eines Beitrages von Wolf feststellen.

Digitale Bildung

Wie bereits vielfach dargestellt, gehört die Nutzung von Social Media zum Alltag der Jugendlichen und dennoch haben sie kaum Wissen über die dahintersteckenden Infrastrukturen, Datenverarbeitung, Algorithmen und Geschäftsmodelle (vgl. Rau/Grell 2022: 154/156). Schober et al. (2022) beschäftigen sich in ihrer Forschung unter anderem mit der Frage, wie Jugendliche mit «algorithmischen Empfehlungssysteme», welche von Online-Anbietern, wie YouTube, TikTok, Instagram etc. genutzt werden, umgehen. Die fünf befragten Jugendlichen haben aufgrund selbst gemachter Erfahrungen in ihren digitalen Handlungen Alltagstheorien zu algorithmischen Empfehlungssysteme aufgestellt (vgl. Schober et al. 2022: 444f.). Social Media Konzerne sammeln einerseits Daten durch beispielsweise das Klickverhalten oder die Dauer der Nutzung in ihrem Angebot und andererseits nutzen sie auch Daten ausserhalb ihres Angebots, wie Suchanfragen oder Kontaktdaten auf dem Smartphone (vgl. ebd.). Im Allgemeinen haben sich Jugendliche ihr Wissen über das Internet, so auch über Social Media, durch eigene Erfahrungen angeeignet, wie die DIVSI-U25 Studie (vgl. Borgstedt 2018: 97f.) zeigt. Auch wenn viele Jugendliche die Unklarheiten über das Internet akzeptiert haben und mit dem Internet als sogenannte Blackbox zu leben wissen, haben sie dennoch Erwartungen an den Ausbau der digitalen Bildung in Bildungsinstitutionen (vgl. ebd.: 95f.).

4.2 Social Media und Binden

Damit eine gesellschaftliche Rolle als Familiengründer und -gründerin übernommen werden kann, sollen Jugendliche sich von den Eltern ablösen, mit ihrem Körper und ihrer Sexualität auseinandersetzen und eigene Partnerschaften eingehen (siehe Kapitel 2.2).

In Kapitel 2.1 wird die Lebensphase Jugend auch als Statuspassage aufgefasst. Neben der Verselbstständigung durch ein Erwerbseinkommen beinhaltet die Statusveränderung auch die Ablösung von den Eltern. Diese erfolgt durch die Auseinandersetzung der eigenen Persönlichkeit und dadurch gewinnen Jugendliche an Autonomie auf verschiedenen Ebenen (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 140-142): Auf der *psychischen Ebene* orientieren sich die Einstellungen und Handlungen der Jugendlichen vorrangig an Gleichaltrigen und nicht mehr an den Eltern (vgl. ebd.: 140). Auf der *emotionalen und intimen Ebene* sind nicht mehr primär die Eltern sogenannte Liebesobjekte, sondern selbst gewählte Partner oder Partnerin. Die Autonomie auf den beiden Ebenen wird einerseits mit der Ablösung der Eltern und andererseits durch die Aushandlungen der unterschiedlichen Bedürfnisse in romantischen Partnerschaften erreicht (vgl. ebd.). Auf der *kulturellen Ebene* unterscheidet sich der eigene Lebensstil und die eigene Wertorientierung der Jugendlichen von denen der Eltern (vgl. ebd.). Auf der *materiellen Ebene* wird durch die wirtschaftliche Selbstständigkeit die finanzielle Abhängigkeit von den Eltern beendet. Wann die materielle Autonomie erreicht wird, hängt stark vom gewählten Ausbildungsweg ab (vgl. ebd. 140f.). Auf der *räumlichen Ebene* wird der Wohnort aus dem Elternhaus schrittweise verlagert. Die räumliche Ablösung beginnt mit einem stärkeren Rückzug ins eigene Zimmer und mehr ausserhäuslichen Aktivitäten. Ein vollständiger Auszug hängt einerseits vom Verhältnis zu den Eltern und andererseits vom gewählten Bildungsweg ab (vgl. ebd.).

Die unterschiedlichen Funktionen von Social Media bieten den Jugendlichen Möglichkeiten, sich selbst als Person zu finden und sich von den Eltern abzulösen. Hefner/Knop (2021: 218) bringen die gegebenen Möglichkeiten der Medienwelt in Bezug zur Entwicklung von Jugendlichen auf den Punkt:

Sie [Jugendliche] präsentieren, inszenieren und erproben ihre Gedanken-, Gefühls- und Wunschwelten in mehr oder weniger begrenzten digitalen Sozialräumen. In dieses Medienhandeln integrieren sie Identitätsfacetten, bereits stabile Bestandteile ihrer Persönlichkeit oder solche, die sie austesten wollen. In den virtuellen Räumen erleben sie soziale Einbettung, erhalten Aufmerksamkeit, soziale Unterstützung und Anerkennung ...

Auch andere Autoren und Autorinnen beschäftigen sich mit den im Zitat angesprochenen Themen, wie die Selbstdarstellung und die Einbindung in sozialen Gemeinschaften.

Selbstdarstellung

Glüer (2018: 202) sieht in Social Media die Möglichkeit, Eigenschaften und äussere Faktoren nach eigenen Vorstellungen zu präsentieren. Kneidinger-Müller (2022: 199-203) beschäftigt sich in diesem Zusammenhang mit unterschiedlichen Formen, wie die «virtuelle» Identität dargestellt werden kann. Beispielsweise können durch verbale Formen Jugendliche explizite, wie die Personenbeschreibung, und implizite Hinweise, wie Aufenthaltsorte, veröffentlichen oder auch durch audio-visuelle Formen, wie das ausgesuchte Profilbild, sich selbst darstellen (vgl. ebd.: 199f.). Wie die Selbstdarstellung in Social Media ausfällt, hängt unter anderem von Persönlichkeitsmerkmalen, wie Selbstvertrauen oder Narzissmus ab (vgl. Kneidinger-Müller 2022: 199). Auch weist Kneidinger-Müller (2022: 199) daraufhin, dass nicht nur die Selbstdarstellung eine Rolle spielt, sondern ebenso die Interaktionen mit anderen Nutzern und Nutzerinnen. Ähnlich äussern sich Eichenberg/Auersperg (2018: 40f.). Mit positiven Rückmeldungen auf die Selbstdarstellung können das Selbstbild verbessert und das Selbstbewusstsein gestärkt werden (vgl. ebd.). Dies wirkt sich unter anderem positiv auf das psychische Wohlbefinden und auf die psychosoziale Entwicklung aus (vgl. ebd.: 40). Zur Identitätsbildung gehört die Anerkennung von sich selbst sowie von anderen (vgl. Eichenberg/Auersperg 2018: 41). So bieten Social Media, durch die Möglichkeit sich selbst darzustellen, passende Bedingungen zur Identitätsbildung (vgl. ebd.). Diese positiven Aspekte überwiegen bei der Offenlegung persönlicher Daten und so handelt es sich, wie bereits festgestellt, eher um eine Selbstinszenierung als eine Selbstdarstellung (vgl. Leven/Utzmann 2019: 280). Götz (2019: 28) fand in ihrer Studie zum Thema «Selbstinszenierung von Influencerinnen und ihre Bedeutung für Mädchen» unter anderem heraus, dass die Selbstdarstellung meist durch Filter unterstützt wird, da das eigene Aussehen nicht dem Standard entspreche. Die nachgeholte Selbstinszenierung könnte auch damit begründet werden, dass Jugendliche sich ständig Gedanken machen, was andere über sie denken (vgl. Siegler et al. 2021: 466). Somit sind sie permanent mit ihrem Verhalten und ihrer Erscheinung beschäftigt, da aus ihrer Sicht jeder Makel und jeder Fehltritt registriert wird (vgl. ebd.). Dieser soziale Vergleich mit anderen kann auch zu Neid und allgemeine Unzufriedenheit führen (vgl. Kneidinger-Müller 2022: 195).

Bezugnehmend zu den Selbstdarstellungen auf Social Media können auch negative Reaktionen aufkommen. Diese können zu Cybermobbing oder auch Hatespeech führen. Hatespeech, also Hassbotschaften, werden sowohl ausserhalb als auch innerhalb des Internets verbreitet und können die eigene Person betreffen sowie als Beobachtung wahrgenommen werden. Etwas mehr als die Hälfte der befragten Jugendlichen aus der JIMplus-Studie (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) 2022: o.S.) nehmen Hatespeech auf Social Media mindestens gelegentlich wahr. Die meisten stossen eher beiläufig auf solche Kommentare oder Posts. Oftmals geht es dabei gegen Sexualität, Körperform oder Hautfarbe von Menschen (vgl. ebd.). Obwohl viele eingreifen wollen, wird der Hass in den meisten Fällen ignoriert

oder sie sprechen mit ihren Freunden und Freundinnen darüber und können den wahrgenommenen Hass so verarbeiten (vgl. ebd.). Das Thema wird auch bei den meisten in der Schule durch Lehrkräfte thematisiert, wie 75% der befragten Jugendlichen aus der Studie berichteten (vgl. ebd.).

Soziale und partnerschaftliche Beziehungen

Wie in Kapitel 3.1.2 dargestellt, bieten Social Media neben der Funktion der «Selbstdarstellung» auch die Funktionen der «Beziehung», «Gruppen» und «Konversation». So können Jugendliche ihre Peers auf eine einfache Art und Weise ständig erreichen und erhalten Unterstützung bei Belastungen und Stress (vgl. Glüer 2018: 210). Ebenfalls haben Jugendliche die Möglichkeit sich leichter dem anderen Geschlecht anzunähern, Informationen zur Person in Social Media zu finden und durch die Kontaktaufnahme und -pflege können sich so romantische Beziehungen anbahnen (vgl. Döring 2015: 15). Zudem vereinfachen Social Media neue Kontakte zu knüpfen, eigene Interessen auszudrücken und sich mit anderen über ihre Ideen und Gedanken auszutauschen. Die gemeinschaftliche Teilung von Interessen, sowohl online als auch offline, stärkt das Zugehörigkeitsgefühl und ermöglicht die Teilnahme an Jugendkulturen (vgl. Wächter 2021: 230, Kramer/Müller 2022: 415). Die Zuordnung zu einer Gemeinschaft, in der die Jugendlichen sich repräsentieren können (vgl. Glüer 2018: 203) sowie die darin geknüpften sozialen Beziehungen spielen in der Identitätsentwicklung eine zentrale Rolle (vgl. Eichenberg/Auersperg 2018: 41).

Nicht nur Jugendliche, sondern auch ihre Eltern kommunizieren über WhatsApp und Facebook. Somit können Eltern ihre Kinder über Messenger-Dienste ständig erreichen (vgl. Leven/Utzmann 2019: 255/276). Döring (2015: 16) verweist auf die Ambivalenz von Jugendlichen über die ständige Erreichbarkeit gegenüber ihren Eltern. Einerseits können sie so die Eltern im Notfall erreichen, was den Jugendlichen mehr Freiheiten auf der räumlichen Ebene ermöglicht und andererseits fühlen sie sich so auch kontrollierter.

4.3 Social Media und Konsumieren

In diesem Bereich von Entwicklungsaufgaben geht es darum, einen Ausgleich zum schulischen und beruflichen Leistungsdruck aufzubauen (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 156). Dies gelingt mit einem kompetenten Umgang mit freizeithlichen, wirtschaftlichen und medialen Angeboten (vgl. ebd.: 155f.). Durch die Ablösung von den Eltern übernehmen Gleichaltrige und Peers eine zentrale Rolle im Bereich «Konsumieren». Somit wird in einem ersten Schritt der Blick auf die sozialen Kontakte und deren Einfluss auf die Entwicklung gerichtet. Als nächstes wird die Wichtigkeit von Freizeit und Konsum betrachtet. Obwohl Social Media in allen Bereichen einfließen, wird abschliessend in diesem Unterkapitel noch explizit auf den Umgang mit Social Media eingegangen.

Peers

Sowohl im Bereich «Binden» als auch im Bereich «Konsumieren» spielen soziale Kontakte zu Gleichaltrigen eine Rolle. Wie in der Einleitung dieses Unterkapitels beschrieben geht es in diesem Bereich darum, die Fähigkeit zu entwickeln, einen Ausgleich zu den Leistungsanforderungen der Ausbildung und Schule zu schaffen. Die Aktivitäten in der Freizeit spielen dabei eine zentrale Rolle. Die meisten solcher Aktivitäten werden mit der Freundesgruppe durchgeführt (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 156). Und auch das Treffen der Peers gehört zu den wichtigsten non-medialen Freizeitbeschäftigungen der Jugendlichen (vgl. Rathgeb/Schmid 2022: 11).

Auch können sich Jugendliche über die Funktionen von Social Media, wie «Konversation», «Gruppen» und «Teilen» mit ihren Peers ständig unterhalten und sich auf dem neusten Stand halten. Durch Social Media intensiviert sich der Kontakt zwischen den Peers und Erlebtes kann unmittelbar geteilt werden (vgl. Harring 2021: 246). Wie oft die Kommunikation innerhalb der Freundesgruppe über Social Media abläuft, hängt von derer Gruppennorm ab (vgl. Hefner/Knop 2021: 223). Jugendliche orientieren sich bei der Bewertung einer (un-) angemessenen Internetnutzung an ihren Peers. Besteht die Norm einer ständigen Nutzung des Handys, so ist für viele die Gruppenzugehörigkeit wichtiger als die negativen Konsequenzen (vgl. Knop 2015, zit. nach Hefner/Knop 2021: 223). Eine mögliche Konsequenz ist eine Handysucht, welche unter anderem aus dem Phänomen des «Fear of Missing Out» oder kurz FOMO entstehen kann (vgl. Kneidinger-Müller 2022: 204). FOMO beschreibt das Bedürfnis nach regelmässigem und lückenlosem Austausch über die Aktivitäten der Peers, welches durch die Angst bei Online-Abwesenheit etwas zu verpassen oder von der Peergruppe ausgeschlossen zu werden, verstärkt wird (vgl. Kneidinger-Müller 2022: 204, Hefner/Knop 2021: 222). Ebenfalls kann bei Jugendlichen durch die Funktion der «Beziehung», wobei die Anzahl der Freunden, Freundinnen und Followern angezeigt werden kann, ein Druck entstehen ein möglichst grosses soziales Netzwerk aufrechtzuerhalten (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 160). Dies kann zu Ausgrenzungen und Abwertungen führen, was für Betroffene psychisch sehr belastend ist (vgl. ebd.).

Freizeit und Konsum

Nicht nur allein das Treffen und der Kontakt mit Gleichaltrigen ist in der Freizeit von Jugendlichen wichtig, sondern diese beeinflussen sowohl die Nutzung von Medien als auch weitere Freizeit- und Konsumaktivitäten (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 155).

Da in der heutigen Zeit der grösste Teil des Freizeitmarktes kommerzialisiert und privatwirtschaftlich organisiert ist, fliessen «Konsum» und «Freizeit», verstanden als Zeitraum im Alltag, welcher nach freiem und individuellem Ermessen genutzt werden kann, immer mehr ineinander (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 164). Auch wenn dies bedeutet, dass der Freizeitbereich ohne finanzielle Mittel kaum erschlossen werden kann, übernehmen Jugendliche dadurch

bereits früh eine eigenständige Konsumentenrolle, die sich kaum von denen der Erwachsenen unterscheidet (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 169f.). Durch den selbstständigen Kauf von Dingen, die sie wünschen und interessieren, erhalten sie das Gefühl von Autonomie und Individualität (vgl. ebd.: 170). Die andere Seite ist der dadurch entstehende Konsumdruck. Nicht alle Jugendliche haben die notwendigen Ressourcen dem heutigen wettbewerbsförmigen Konsumverhalten der Peers mitzuhalten und fühlen sich dadurch in einer abgewerteten Position (vgl. ebd.).

Risikoverhalten

Ein weiterer Bestandteil dieses Bereiches ist das Risikoverhalten (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 167). Dabei testen Jugendliche Risiken aus, wie das Ausprobieren von Drogen, Alkohol oder auch gegen Verkehrsregeln zu verstossen (vgl. ebd.: 167f.). Hendry/Kloep (2002, zit. nach Quenzel/Hurrelmann 2022: 168) unterscheiden je nach Gefährdung drei Ausprägungen von Risikoverhalten:

- **«Austesten der körperlichen und psychischen Grenzen»:** Dabei lernen Jugendliche ihre eigenen Kräfte und auch Grenzen kennen.
- **«Anerkennung durch andere»:** Jugendliche müssen bestimmte Fähigkeiten und Qualitäten unter Beweis stellen, damit sie ihren Platz in der Peergruppe finden und erhalten können. Bei solch einem Verhalten ist das Ziel die Aufmerksamkeit von Lehrer und Lehrerinnen oder anderen Dritten und somit Anerkennung durch die Peers zu erhalten.
- **«Grenze der Gesundheitsgefährdung»:** Verhalten, wie Regelverstosse, Rauschtrinken oder ungeschützter Geschlechtsverkehr sind oftmals impulsiv und deuten auf Verunsicherungen und Identitätsprobleme hin. Jugendliche, die solche schädigenden Verhaltensweisen aufzeigen, haben meist Schwierigkeiten mit der Abschätzung von langfristigen Konsequenzen ihrer Handlungen.

Da das Bedürfnis nach Anerkennung bei Gleichaltrigen hoch ist, sind Mutproben kein seltenes Phänomen bei Jugendlichen (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 211). Solche gehen auch als Challenges über Social Media viral und sind meist harmlos und lustig. Dennoch gibt es auch gefährliche Trends, bei denen sich Jugendliche schwerwiegend verletzen können (vgl. <https://www.ins-netz-gehen.info> o.J.: o.S.). So gibt es beispielsweise die Salt-Ice-Challenge, bei der es zu Kälteverbrennungen kommen kann oder auch die Black-out Challenge, bei der die Teilnehmenden sich selbst bis zur Ohnmacht würgen (vgl. Achilles 2021: o.S., pro Juventute (Hg.) o.J.: o.S.).

Umgang mit medialen Angeboten mit Fokus auf Social Media

Die neuen ausserfamiliären Freiräume oder wie die in der Einleitung dieses Kapitels beschriebenen Handlungsräume werden von Jugendlichen unterschiedlich genutzt. Wenn Jugendliche Fähigkeiten für die subjektive Interpretation und kreativen Weiterverarbeitung entwickeln, können sie Medien nach ihren Bedürfnissen kompetent nutzen, was zu einer produktiven Verarbeitung der Realität führen kann (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 178). Die Masse von Informationen und den ständigen Aufmerksamkeits-Kampf im Internet kann auch überfordernd sein und sich negativ auf die Persönlichkeit und Identität auswirken (vgl. ebd.: 178f.).

Hefner/Knop (2021: 224) verweisen darauf, dass die Bedürfnisbefriedigungen nicht vorhersehbar sind, insbesondere, wenn andere Personen daran beteiligt sein sollen oder sind. Auch müssen Jugendliche erst mal herausfinden welche bewussten und unbewussten Bedürfnisse sie haben, um eine Strategie zu entwickeln, die Möglichkeiten und Funktionen von Social Media für deren Befriedigung zu nutzen (vgl. Hefner/Knop 2021: 224f.).

Die verbreitete Nutzung von Social Media wird weltweit auch kritisch diskutiert. Das hybride Dokumentations-Drama vom Regisseur Orlowski (2020) in Zusammenarbeit mit Netflix «The Social Dilemma» bringt durch die alarmierenden Aussagen der Tech-Experten und -Expertinnen diverse unbeabsichtigten Konsequenzen der Tech-Giganten im Silicon Valley zum Vorschein (vgl. the social dilemma (Hg.) 2020). Eine davon ist das Thema Sucht, wovor sich viele Eltern fürchten (vgl. Friebe/Fiedler/Warnecke 2019: o.S.).

Die Unternehmen hinter den Social Media wollen die Menschen in ihrer App haben und ihre Daten generieren, um die Nutzer und Nutzerinnen noch länger aktiv auf der App zu behalten. Dazu sagt der ehemalige Google-Informatiker Tristan Harris (2020): «So, you know, Facebook, Snapchat, Twitter, Instagram, YouTube, companies like this, their business model is to keep people engaged on the screen.» Um das Ganze noch zu verstärken, nutzen sie bewusst psychologische Methoden: «You pull down and you refresh, it's gonna be a new thing at the top. Every single time. Which, in psychology, we call a positive intermittent reinforcement» Joe Toscano (2020), Erfinder von Beacon. «... just like the slot machines in Vegas.» Tristan Harris (2020).

Jedes Mal, wenn der News-Feed, die For You-Page oder die Mails aktualisiert werden, in dem mit dem Finger nach unten gewischt wird, kommt etwas Neues. Dadurch erhalten Nutzer und Nutzerinnen einen Dopaminschub, welcher als Botenstoff die Handlungen als lohnenswert ansehen lässt (vgl. Müller 2020: o.S.). Gleiches Prinzip nutzen die Tech-Giganten mit den Benachrichtigungen, welche auf dem Smartphone erscheinen. Sobald jemand einen neuen Beitrag hochlädt oder etwas geliked und kommentiert wird, wird das Belohnungssystem im Gehirn aktiviert (vgl. ebd.). Ein Like auf den eigenen Beitrag fühlt sich wie ein Lob an und das Gehirn schüttet das Glückshormon Dopamin aus, was zu einem Verlangen dieser Handlung führen kann (vgl. Friebe et al. 2019: o.S.).

Um mit der Benachrichtigungsüberflutung von Apps umzugehen, haben Jugendliche Strategien entwickelt. Aus der «always on»-Studie geht hervor, dass knapp die Hälfte der befragten Jugendlichen die Benachrichtigungsfunktion deaktivieren, «um das Handy weniger oft in die Hand zu nehmen» (Steiner/Heeg 2019: 32). Mittlerweile haben TikTok, Instagram und Co. Tools um die Nutzungszeit zu limitieren (vgl. Camero 2022: o.S.). Dabei wird nach einer bestimmten, voreingestellten Zeit nach dem eingestellten vierstelligen Passcode verlangt, um weiterhin auf der App zu bleiben (vgl. ebd.).

Insgesamt kommt dem Bereich «Konsum» mehr denn je eine zentrale Rolle zu. Die Schulzeiten verlängern sich, die Anforderungen in anderen Entwicklungsaufgaben nehmen zu und die freizeithlichen Angebote vergrössern sich immer mehr (vgl. Hurrelmann/Bauer 2021: 267). Diese Punkte können das Gefühl von Zeitmangel bei Jugendlichen hervorrufen (vgl. ebd.). In Bezug zu Social Media ist es wichtig, die Unterhaltungs-, Ablenkungs- und Regenerationsangebote nicht zu überbenutzen, damit die vorhandene Zeit nicht noch mehr eingeschränkt wird (vgl. ebd.).

4.4 Social Media und Partizipieren

In diesem vierten Bereich geht es um die Entwicklung eines individuellen Werte- und Normensystems, um eine eigene Lebensführung aufzubauen und sich politisch in die Gesellschaft einzubringen (siehe Kapitel 2.2). Im Folgenden wird auf den Aufbau eines eigenen Werte- und Normensystems und die politische Partizipation im Jugendalter eingegangen.

Individuelles Werte- und Normensystems

Die Struktur einer Gesellschaft und der Politik, aber auch Bildung, soziale Kontakte und Freizeit beeinflussen die Wertorientierung der Jugendlichen (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 180). In den letzten Jahren haben sich politische und ökonomische Situationen verändert, wie die Verbesserung des Ausbildungs- und Arbeitsmarktes, die mögliche Zunahme einer Terrorgefahr durch die weltweiten politischen Krisen und die grossen Flüchtlingsströme (vgl. ebd.: 69). Auch lässt sich vermuten, dass die Covid-19-Pandemie und der aktuelle Krieg zwischen Russland und der Ukraine die Wertorientierung der Jugendlichen prägen werden. Dies würde sich auch mit dem 10. Prinzip des MpR begründen, welches sich auf die Verarbeitung von gesellschaftlichen Herausforderungen bezieht. Aktuell zeigt sich in der Jugendgeneration eine bewusstere und häufigere Wahrnehmung von Zukunftsfragen. Jugendliche wollen vermehrt ihre Ansprüche politisch artikulieren und sich Gehör verschaffen im Gegensatz zu den früheren Generationen (vgl. Schneekloth 2019: 113). Auch Quenzel/Hurrelmann (2022: 184) beziehen sich auf die Shell-Jugendstudie und sehen den Willen in der Artikulation zu Zukunftsfragen deutlich in der Umweltbewegung «Fridays for Future».

Die Shell-Jugendstudie 2019 erfragt die Wertorientierung der Jugendlichen. Darunter werden

drei Aspekte verstanden: Lebensziele, Tugenden (normative Tüchtigungsideale) und spezifische Haltungen gegenüber gesellschaftlichen und alltäglichen Fragen (vgl. Schneekloth 2019: 103). Aus diesen drei Aspekten ergibt sich der Wertekanon, welcher «als Kompass für die eigenen Einstellungen, Bewertungen und das eigene Handeln dient.» (vgl. Schneekloth 2019: 103). Gewisse Wertorientierungen stehen in Beziehung zueinander und können in folgende Wertemuster zusammengefasst werden: 1. Familie, Beziehung, Teilhabe, 2. Bewusste Lebensführung, 3. Tugendhaftigkeit, 4. Engagement, Toleranz, 5. Macht, Materialismus und 6. Tradition, Konfirmation (vgl. Schneekloth 2019: 103-105). *Familie, Beziehung und Teilhabe* bleibt seit 2002 an erster Stelle. Dabei vertreten Jugendliche die Haltung, in Beziehungen gut eingebunden zu sein und gleichzeitig ihr Leben selbstverantwortlich gestalten zu wollen (vgl. ebd.: 105).

An zweiterer Stelle folgt das Wertemuster der *Tugendhaftigkeit*. In diesem Muster erhalten «Respekt vor Gesetz und Ordnung» und «Fleißig und ehrgeizig sein» die höchsten Stellenwerte (vgl. Schneekloth 2019: 105f.). Ein weiteres grosses Thema ist die «Sicherheit». Dies lässt sich als Reaktion zu den komplexen gesellschaftlichen Herausforderungen und den Unsicherheiten gegenüber der selbstverantwortlichen Lebensplanung interpretieren (vgl. ebd.: 107). Ebenso gehört die stetige Steigerung der Wichtigkeit des Lebensgenusses in dieses Wertemuster. Jugendliche haben das Bedürfnis an den vielen gesellschaftlichen Angeboten zu partizipieren (vgl. ebd.).

Im Lebensmuster *Bewusste Lebensführung* zeigen sich die meisten Veränderungen seit 2002, allen voran das Umweltbewusstsein (vgl. Schneekloth 2019: 108). Ähnlich stark hat sich das politische *Engagement* der Jugendlichen erhöht (vgl. ebd.: 110). Gleichzeitig steigt auch die *Toleranz* gegenüber anderen Meinungen. Wie der Titel der 18. Shell-Jugendstudie «Eine Generation meldet sich zu Wort» bereits erschliessen lässt, kann angenommen werden, dass Jugendliche sich in Zukunft politisch noch aktiver und verstärkter einbringen werden (vgl. ebd.: 111).

Politische Partizipation

In der Shell-Jugendstudie werden Jugendliche nach ihrem politischen Interesse befragt. Dabei will die Studie zwei Aspekte herausfinden: 1. Welche Bedeutung die Politik für Jugendliche hat und 2. Wie sie das Handeln der Politiker bewerten (vgl. Schneekloth/Albert 2019: 48).

Wie öffentliche Debatten und auch die Shell-Jugendstudie zeigen, wird die aktuelle Generation politisch aktiver. Spannend ist der Befund, dass dies nicht bedeutet, Jugendliche seien politisch interessierter, sondern die bereits politisch Interessierten werden aktiver (vgl. Schneekloth/Albert 2019: 49f.). Ähnlich beschreiben es Quenzel/Hurrelmann (2022). Sie sehen, dass Jugendliche zwar politisch interessiert sind. Dies drückt sich jedoch nicht in der Beteiligung der institutionalisierten politischen Strukturen aus, wie die sinkende Beteiligung in

Parteien und der Wahlbeteiligungen zeigen (vgl. ebd.: 191). Aus diesem Grund ist es wichtig, zwischen sozialem Engagement in der Politik, welches sich stetig erhöht, und dem parteipolitischen Engagement zu unterscheiden (vgl. ebd.: 191f.). Viele Jugendliche bringen den Parteien geringes Vertrauen entgegen und es besteht eine Grundhaltung, Politiker und Politikerinnen kümmern sich nicht darum, was Jugendliche sagen (vgl. Schneekloth/Albert 2019: 95f.). Dennoch können «politikverdrossene Jugendliche» sich für politische Themen interessieren und sich engagieren (vgl. ebd.: 96).

Eine Studie aus der Schweiz, welche im Auftrag der Eidgenössischen Kommission für Kinder- und Jugendfragen (EKKJ) durchgeführt wurde, fragt nach der Sicht der Jugendlichen im Alter von 12-27 Jahren über Partizipationsformen, Motivation und Veränderungspotenzial im Bereich der Politik (vgl. Nef et al. 2022: 2). Die Studie unterscheidet zwischen drei politischen Partizipationsformen und befragte in diesen die Nutzung der Beteiligungsmöglichkeiten. Die erste beinhaltet *konventionelle Formen*. Dabei nennen die meisten Jugendlichen politische Diskussionen (61%) und Abstimmungen/Wahlen (43%) als Form der politischen Partizipation (vgl. Nef et al. 2022: 34f.). Bei den zweiten, *unkonventionellen Formen*, welche am wenigsten verbreitet sind, nutzen 35% den politischen Konsum, sprich den bewussten Verzicht oder Kauf (vgl. ebd.: 37). Als dritte Form sehen die Autoren und Autorinnen die *digitale Form*. Die meisten Jugendlichen liken politische Inhalte (51%) oder folgen politischen Personen, Bewegungen oder Organisationen auf Social Media (41%) (vgl. ebd.: 38).

Zudem fanden sie heraus, dass das Interesse an der Politik eng mit der eigenen Betroffenheit oder die des Umfeldes zusammenhängt (vgl. Nef et al. 2022: 42). So setzen sich 48% der befragten Jugendlichen für Themen ein, die sie persönlich betreffen, 84% werden politisch aktiv, da die Politik alle betreffe und 69% sind allgemein an Politik interessiert und werden deshalb aktiv (vgl. ebd.: 43f.). Weiter sehen Nef et al. (2022: 45) die Selbstwirksamkeit als Motivation für die politische Partizipation. Dies zeigt sich unter anderem darin, dass die meisten Jugendlichen durch politisch-motivierte Aktivitäten, im Sinne des sozialen Engagements in der Politik, an der eigenen Zukunft mitbestimmen wollen (vgl. ebd.: 46).

Die Nutzung von Social Media wird in Meinungsbildungsprozessen und politischer Partizipation sowohl in der allgemeinen Bevölkerung als auch in der Forschung verschieden diskutiert. Die Funktionen von Social Media bieten den Jugendlichen die Möglichkeiten, auf eine einfache Art und Weise sich mit anderen zu vernetzen, Informationen einzuholen, politische Inhalte zu teilen und die eigene Meinung zu äussern. So ermöglichen Social Media durch das Liken oder Teilen von politischen Inhalten eine einfache und ohne grossen zeitlichen und kognitiven Aufwand die politische Partizipation (vgl. Hoffmann 2020: 385). Studien zeigen, dass durch Social Media die Wahrnehmung der Informationsvielfalt vergrössert werden kann, da Nutzer und Nutzerinnen meist in heterogenen Netzwerken sind und sich zwanglos mit eher flüchtigen

Kontakten austauschen (vgl. Stark/Magin/Geiß 2022: 221). Dadurch werden sie mit anderen Meinungen konfrontiert und stossen auf neue Themen, welche in den Nachrichtenmedien kaum Raum erhalten (vgl. ebd.).

Dennoch wird die Informationsvermittlung durch Social Media und die algorithmische Personalisierung der Inhalte auch kritisch betrachtet. In solchen Kritiken finden sich immer wieder die Bezeichnungen «*Filterblasen*» und «*Echokammern*». Unter den beiden theoretisch unterschiedlichen Begriffen fasst Jungherr (2022: 2) die Erwartungen zusammen, dass Menschen «...überwiegend politisch homogene Informationen konsumieren und sich so Schritt für Schritt die Unterstützer:innen unterschiedlicher politischer Lager voneinander entfernen und die Fähigkeit zu politischem Kompromiss und der Bereitschaft, Wahlniederlagen hinzunehmen, verlieren würden.». Konkret entstehen Filterblasen um ein Individuum herum und dieses erhält «...durch algorithmische und nutzergesteuerte Personalisierung ausschließlich Inhalte entsprechend seiner persönlichen Interessen und Vorlieben.» (Pariser 2011, zit. nach Stark et al. 2022: 222). Anders finden sich in Echokammern «...Gleichgesinnte zusammen und erhalten infolge gruppenspezifischer Verstärkungsprozesse die eigene Meinung immer wieder und immer stärker als Echo zurück» (Sunstein 2018, zit. nach Stark et al. 2022: 222). Sowohl Jungherr (2022: 5f./7f.) als auch Stark et al. (2022: 222f.) beziehen sich auf mehrere unterschiedliche internationale Studien, welche diese beiden Erwartungen mit jeweiliger Ursachenbegründung widerlegen. So sollen algorithmische Filterblasen nicht existieren und Echokammern seien wenig verbreitet und bedürfen bestimmte Bedingungen für deren Entstehung (vgl. Stark et al. 2022: 222). Wichtig erscheint der Autorin dieser Bachelor-Thesis den Verweis von Jungherr (2022: 6) auf die Grenzen der Befunde, welche «Echokammern als gesamtgesellschaftliches Phänomen» betrachten und sieht, dass politisch homogene Netzwerke existieren und in Verbindung mit Radikalisierung oder gar Terrorismus stehen. Dennoch sind diese nicht ursächlich für die politische Polarisierung⁷ der Gesellschaft, wie es oft argumentativ angenommen wird (vgl. Jungherr 2022: 6, Stark et al. 2022: 223f.).

Social Media erweitern und ergänzen durch ihre Funktionen analoge politische Aktivitäten und bringen auch neue reine Online-Aktivitäten ins Spektrum der politischen Partizipation (vgl. Hoffmann 2020: 385). Eine weitverbreitete politische Aktivität, welche lediglich im Onlinebereich existiert, ist der «*Hashtag-Aktivismus*» (vgl. Hoffmann 2020: 385). Als Beispiel #BlackLivesMatter als Bewegung gegen die Diskriminierung von dunkelhäutigen Menschen, #FridaysForFuture um auf den Klimawandel aufmerksam zu machen oder durch den #JeSuisCharlie Mitgefühl nach den Terroranschlägen zu vermitteln (vgl. Lünenborg 2022: 243). Diese

⁷ «Polarisierung beschreibt die ideologische Spaltung der Gesellschaft in entgegengesetzte oder gar verfeindete Lager. Kompromisse, die für Demokratien existenziell sind, würden durch Polarisierung erschwert und im Extremfall unmöglich.» (vgl. Stark et al. 2022: 223)

transnationale Solidarisierung und die Proteste erzeugen Emotionen und mobilisieren Menschen auf der ganzen Welt (vgl. ebd.). Auch bieten solche Hashtags die Möglichkeit tabuisierte Themen öffentlich zu machen, beispielsweise #MeToo (vgl. ebd.). Bennett/Seeberg (2013, zit. nach Theocharis 2023: 6) sehen in den gegebenen Vernetzungs- und Partizipationsmöglichkeiten und den kostengünstigen Teilnahmen an politischen Aktionen durch Social Media «... eine Verbesserung der Probleme kollektiven Handelns, welche Organisationen seit Jahrzehnten haben.»

4.5 Social Media und soziale Ungleichheit

Die neunte Maxime geht auf die «heterogenen Bedingungen des Aufwachsens» (Quenzel/Hurrelmann 2022: 102) ein und sieht bei sozial benachteiligten Jugendlichen und bei Jugendlichen mit Migrationshintergrund ein erhöhtes Risiko bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben. Sichtbar ist dies insbesondere im Bereich des «Qualifizierens» (siehe Kapitel 2.1.2). Diese Gruppe von Jugendlichen ist ausserdem überdurchschnittlich in den sogenannte «Uploader» (Hurrelmann et al. 2019: 31) vertreten, welche das Internet eher unkritisch nutzen und den Beiträgen viel Vertrauen schenken (siehe Kapitel 3.2.1).

Zudem zeigen Menschen mit niedriger formaler Bildung ein weniger ausgeprägtes Nutzungsverhalten mit digitalen Anwendungen als Menschen mit höherer formaler Bildung (vgl. Initiative D21 e. V. (Hg.) 2021: 20). Dies zeigt sich vor allem bei Kommunikations- und Unterhaltungsangeboten (vgl. ebd.). Einen weiteren Unterschied zwischen den Bildungsgraden zeigt sich im Erkennen von unseriösen Nachrichten. So erkennen lediglich 26% der Menschen mit niedriger Bildung und 73% mit höherer Bildung unseriöse Nachrichten (vgl. ebd.: 25). Sowohl der D21-Digital-Index (2020/2021: 24-30) als auch der D21-Digital-Index 2021/2022 (2021/2022: 30-37), welche jährlich die digitale Lage der deutschen Bevölkerung ab 14 Jahren erfragen, weisen auf diverse Unterschiede in digitalen Kompetenzen je nach Bildungsgrad und Generation hin. Daraus lässt sich vermuten, dass sozial benachteiligte Jugendliche das Internet möglicherweise weniger medienkompetent nutzen. Dies lässt sich dadurch begründen, dass die Nutzungsmöglichkeiten erst durch Wissen und passende Fähigkeiten entfaltet werden können (vgl. Wijetunga 2014, zit. nach Kutscher 2019: 48f.).

Wie in der Einleitung der vorliegenden Arbeit erwähnt, gehören Fragen zu sozialer Ungleichheit zu den Kernthemen der Sozialen Arbeit (siehe Kapitel 1.3). Aktuell werden Ungleichheiten im Zuge der Digitalisierung breit diskutiert (vgl. Iske/Kutscher 2020: 115). Nun soll im folgenden Kapitel 5 der Blick auf die Soziale Arbeit gerichtet und aufgegriffen werden, wie sie Jugendliche bei der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben mit Sicht auf Social Media unterstützen kann.

5 Social Media und Jugendhilfe

Aus den obigen Ausführungen wird ersichtlich, wie bedeutend Social Media für Jugendliche sind, wie deren Nutzung in unterschiedliche Lebens- und Entwicklungsbereiche einfließt und dass die Digitalisierung neue Herausforderungen sowie Chancen mit sich bringt. Zudem finden Jugendliche je nach sozialer, ökonomischer und kultureller Herkunft unterschiedliche Bedingungen für die Vielzahl von Anforderungen vor. Wie die sechste und siebte Maxime nahelegen, sind neben den persönlichen auch sozialen Ressourcen notwendig, um die vielen Entwicklungsaufgaben zu bewältigen.

Die vorliegende Bachelor-Thesis betrachtet den Zusammenhang zwischen Social Media und Entwicklungsaufgaben im Jugendalter aus einer sozialarbeiterischen Perspektive. Folglich werden in diesem Kapitel die Unterstützungsmöglichkeiten und -angebote der Sozialen Arbeit betrachtet. Einleitend werden dazu im ersten Unterkapitel auf Veränderungen der Interaktion und Kommunikation in der Sozialen Arbeit allgemein eingegangen. Dies soll verdeutlichen in welchem Wandel sich die Soziale Arbeit befindet und wie sich die Auseinandersetzung mit der Digitalisierung in Wissenschaft und Praxis begründet.

Das zweite Unterkapitel richtet den Blick auf die Jugendhilfe und wie die Soziale Arbeit Jugendliche mit den digitalen Herausforderungen unterstützen kann. Dazu wird das medianpädagogische Modell «Medienkompetenz» nach Baacke (1996) vorgestellt, sowie die Nutzung von Social Media in der Jugendarbeit betrachtet.

5.1 Digitalisierung und Soziale Arbeit

Die Veränderungen der Kommunikation und Interaktion in der Sozialen Arbeit durch die Digitalisierung betrachtet Flammang (2020), in Anlehnung ans Schema von Kutscher/Ley/Seelmeyer (2014), auf und zwischen drei Ebenen der Sozialen Arbeit: Adressaten, Adressatinnen, Professionelle und Organisationen.

Ebene Adressaten, Adressatinnen: Menschen tendieren dazu, bei psychosozialen Problemen und Notlagen selbst über Websites oder Chats nach Lösungen zu suchen (vgl. Flammang 2020: 16). Dies könnte die Soziale Arbeit als lebensweltliche Ressource und als aufsuchende Arbeit nutzen, indem Sozialarbeitende in sozialen Netzwerken, Foren oder Gaming-Plattformen präsent wären (vgl. ebd.).

Ebene Professionelle und Adressaten, Adressatinnen: In der direkten Zusammenarbeit zwischen Adressaten, Adressatinnen und Professionellen werden zunehmend auch Onlineberatungen angeboten und Methoden entwickelt, bei denen sowohl analoge als auch digitale Kommunikationskanäle genutzt werden (vgl. Flammang 2020: 16). Zwar können akustische und visuelle Signale der Klienten und Klientinnen bei chatbasierten Beratungen nicht

wahrgenommen werden, dennoch sind gewisse Menschen durch die Distanz offener und ehrlicher (vgl. ebd.).

Ebene Professionelle: Die Kommunikation zwischen Fachpersonen der Sozialen Arbeit findet mittlerweile neben den analogen Treffen auch auf Fachforen und Fachplattformen statt (vgl. Flammang 2020: 17). Dabei können sie über Chats oder Videokonferenzen über sozialarbeiterische Themen flexibel kommunizieren und diskutieren (vgl. ebd.).

Ebene Organisation und Professionelle: Fachsoftwares werden mittlerweile weitgehend in der Sozialen Arbeit genutzt, obwohl sie für viele Fachpersonen ein Dorn im Auge sind, da sie meist aus anderen Bereichen übernommen werden und somit nicht alle Dimensionen erfassen können (vgl. Flammang 2020: 17). Ebenfalls gibt es Versuche durch Algorithmen Diagnostik und Gefährdungseinschätzungen zu implementieren, um Sozialarbeitende bei Entscheidungen in komplexen Lebenssituationen zu unterstützen (vgl. ebd.).

Ebene Organisation: In der Sozialen Arbeit soll die Kooperation im gesamten Hilfesystem effizienter, effektiver und kommunikativer gestaltet sein (vgl. Flammang 2020: 18). Die Digitalisierung verspricht dafür einen standardisierten Datenaustausch. Jedoch sind solche Prozesse nach wie vor schwerfällig und werden daher kaum genutzt (vgl. ebd.).

Ebene Organisation und Adressat, Adressatinnen: Heute können mithilfe von Apps sozialarbeiterische Angebote geschaffen werden, ohne dass eine Fachperson direkt beteiligt sein muss (vgl. Flammang 2020: 18). Ein Beispiel dafür wäre die Jugendapp der Jugendarbeit Aarau, welche wichtige Informationen, wie eine Jobbörse, Auskünfte über die eigenen Rechte oder Notfallnummern zusammengefasst in einer App anbietet (vgl. Jugendarbeit Aarau (Hg.) o.J.). Ebenfalls haben Organisationen die Möglichkeit auf Social Media präsent zu sein und Informationen zu ihren Angeboten zu verbreiten oder mit ihren Zielgruppen direkt zu kommunizieren und interagieren (vgl. Flammang 2020: 18). Die Soziale Arbeit kann die Öffentlichkeit durch Social Media für sich nutzen und aktuelle soziale Probleme zur Diskussion stellen und bestimmte Werte vermitteln (vgl. ebd.). Die Risiken, wie die Unvorhersehbarkeit des Diskurses müssen dabei beachtet werden. Damit eine solche öffentliche Diskussionen zielführend begleitet werden kann, braucht es Fachpersonen, die wissen, wie die Regeln der sozialen Netzwerke funktionieren (vgl. ebd.).

Die hohe Bedeutung und Selbstverständlichkeit von Social Media bei Jugendlichen begründet die Beachtung deren Nutzung in der Sozialen Arbeit im Sinne einer lebensweltlichen und partizipatorischen Arbeit (vgl. Stix 2021: 9). Was das nun für die Jugendsozialarbeit bedeutet, wird im Folgenden betrachtet.

5.2 Rolle der Sozialen Arbeit bei der Unterstützung von digitalen Herausforderungen

Die fünfte Maxime legt nahe, dass die Jugendzeit auch krisenhaft ist und zu Problemen führen kann (siehe Kapitel 2.1.2). Neben Ausbildungseinrichtungen sind auch Jugendberatungsstellen und weitere Institutionen der Jugendhilfe für die Unterstützung bei Herausforderungen zuständig (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 100). In der Schweiz gibt es drei Zugänge der Kinder- und Jugendhilfe (vgl. Schnurr 2020: 273f.):

- **Allgemeiner Zugang:** Die Leistungen können von allen Personen der Zielgruppe frei und autonom in Anspruch genommen werden.
- **Fallbezogener Entscheid:** Autorisierte Stellen entscheiden nach kantonalem Recht, ob ein fachlich begründeter Bedarf an einer Leistung vorhanden ist.
- **Entscheid durch Kindes- und Erwachsenenschutzbehörde (KESB):** Die KESB hat die Möglichkeit bei Kindeswohlgefährdung Leistungen anzuordnen.

In der Jugendhilfe gibt es etliche unterschiedliche Angebote und Leistungen. Darunter zählt unter anderem die Jugendarbeit (vgl. Gerodetti/Fuchs 2020: 268). Dabei wird zwischen offener Jugendarbeit und Jugendverbandsarbeit unterschieden. Ersteres gehört zur professionalisierten Sozialen Arbeit, deren Angebote für die Jugendlichen in ihrer Freizeit frei zugänglich sind (vgl. ebd.). Ebenfalls zur Jugendhilfe gehört die Schulsozialarbeit, deren Leistungen direkt an Schulen angeboten werden (vgl. Ahmed/Fischer 2020: 407). «Fachpersonen der Sozialen Arbeit bieten unter den Prämissen sozialer Gerechtigkeit helfende und bildungsorientierte Dienstleistungen (insbesondere Beratungen, Projekte, Gruppenarbeiten) für lebensweltliche Belange und psychosoziale Problemlagen von Kindern und Jugendlichen an.» (Ahmed/Fischer 2020: 407)

5.2.1 Modell der Medienkompetenz in der Jugendhilfe

Wie einleitend dieser Arbeit in Kapitel 1.3 beschrieben, soll Medienkompetenz zur Minimierung sozialer Ungleichheit beitragen, da sie die positiven Wirkungen der Nutzung von digitalen Medien stärken und deren negativen Wirkungen schwächen sollen (vgl. Möckel et al. 2019: 65). Zudem haben Social Media mit kompetenter Nutzung grosses Potenzial. Aus Sicht der Medienpädagogik sollen Wissen und Kompetenzen vermittelt werden, damit jegliche Medien selbstbestimmt und gefahrlos genutzt werden können (vgl. Beranek et al. 2021: 18). Das Ziel des Ausgleichs sozialer Ungleichheit durch die Befähigung selbstbestimmter Nutzung von Medien deckt sich mit dem Auftrag der Sozialen Arbeit und legitimiert einen medienpädagogischen Zugang in der Jugendarbeit.

Damit Medien, wie Social Media, kompetent und möglichst gefahrlos genutzt werden können, benötigen Individuen gewisses Wissen und Fähigkeiten, welche als Medienkompetenz verstanden werden. Für das Konstrukt «Medienkompetenz», welches aus verschiedenen Teilfähigkeiten besteht, existiert keine einheitliche Definition, jedoch geht es in den unterschiedlichen Betrachtungen hauptsächlich um die Befähigung einer kritischen Nutzung von Medien (vgl. Möckel et al. 2019: 65). Die Entwicklung der Medienkompetenz soll bereits im Kindesalter beginnen, da diese im Verlaufe des Lebens angeeignet werden muss und nicht von Natur aus gegeben ist (vgl. ebd.).

«Würzburger Medienkompetenztest»

Aus verschiedenen Literaturen, welche sich mit dem Thema Medienkompetenzen befassen, entstand der «Würzburger Medienkompetenztest», welcher das Verständnis von medialen Zeichensystemen sowie unterschiedliche Wissens- und Fertigungsbereiche von Jugendlichen und jungen Erwachsenen misst (vgl. Möckel et al. 2019: 70). Diese Fertigungs- und Wissensbereiche im Jugendalter werden nachfolgend zusammenfassend vorgestellt:

Realitäts-Fiktions-Unterscheidung: Medienbasierte Inhalte gehen spielerisch mit dem Realitätsgehalt von Informationen um (Beispiel Doku-Soaps). Damit Missinterpretationen vermieden werden können, ist es wichtig zwischen inszenierten und faktischen Inhalten zu unterscheiden (vgl. Möckel et al. 2019: 70).

Medienwirkungswissen: In diesem Bereich geht es darum, ob und in welcher Gründlichkeit und in welchem Ausmass Jugendliche die spezifischen Wirkungen durch die Nutzung von Medien kennen und sich deren auch bewusst sind (vgl. ebd.).

Medienrecht: Dieser Bereich hat die Kenntnisse über die momentane Rechtslage mit Fokus auf das medienbezogene Urheberrecht und den Datenschutz zum Thema (vgl. ebd.: 71)

Mediale Zeichenkompetenz: Es ist davon auszugehen, dass die vermehrte Nutzung von Medien im Jugendalter auch die medialen Zeichenkompetenzen, welche im Kindesalter erworben werden, sich weiterentwickeln und in einem vertieften, kritischen Verständnis der symbolischen Konstruiertheit von medial vermittelten Botschaften mündet (Potter 2018, zit. nach Möckel et al. 2019: 71).

Produktionsfähigkeit: In diesem Bereich geht es um die Fähigkeiten, eigene medienbasierten Produktionen anzufertigen (vgl. Möckel et al. 2019: 71). Darunter fällt unter anderem das Wissen über die Änderung der Privatsphäre bei Social Media (vgl. ebd.).

Modell Medienkompetenz nach Baacke

Aus Sicht der Autorin dieser Bachelor-Thesis eignet sich ebenfalls das viel rezipierte Modell von Baacke (1996, zit. nach Siller/Tillmann/Zorn 2020: 320-322, Hill 2021: 45-47, Beranek et al. 2021: 18f.). Dieses Konzept beinhaltet vier Dimensionen, die medienkompetentes Handeln und Wissen enthalten (vgl. Siller et al. 2020: 321):

Medienkritik: Die Medienkritik befasst sich mit der «medien- und kulturkritischen Perspektive» (Hill 2021: 46). Dabei sollen Individuen lernen über Medienphänomene zu urteilen (vgl. Siller et al. 2020: 321), indem sie Wissen über mediale Kommunikation und Interessen sowie deren Bedeutung für die Gesellschaft aneignen (vgl. Beranek et al. 2021: 18).

Medienkunde: Mit der Dimension der Medienkunde werden «die institutionellen, politischen und ökonomischen Hintergründe der Medienlandschaft» (Hill 2021: 46) in den Blick genommen. Es geht darum Wissen über die aktuellen Mediensysteme sowie deren Bedienung und Handhabung zu entwickeln (vgl. Siller et al. 2020: 321, Beranek et al. 2021: 18).

Mediennutzung: Durch die Mediennutzung wird ein «kompetenter Umgang mit den technischen Geräten» (Hill 2021: 46) erzielt. Dies beinhaltet sowohl einen rezeptiven als auch interaktiven Gebrauch von Medien. Ein besonderes Augenmerk liegt auf der Teilhabe und dem Einsatz von Medien zur Ausdrucksweise eigener Bedürfnisse und Interessen (vgl. Siller et al. 2020: 322, Beranek et al. 2021: 18).

Mediengestaltung: Die Mediengestaltung enthält die «kreativen und emanzipatorischen Ziele selbstbestimmter Medienproduktion» (Hill 2021: 46). Hierbei steht ein spielerischer, ästhetischer und experimenteller Umgang mit Medien im Fokus, der zur Erstellung eigener Medienproduktionen führen kann. Mit dem Erstellen von Videos oder Weblogs werden Medien mehr als nur zur Kommunikation genutzt (vgl. Siller et al. 2020: 322, Beranek et al. 2021: 19).

Für die Vermittlung von Medienkompetenz, benötigen die Professionellen der Sozialen Arbeit Wissen und Fertigkeiten in allen vier Dimensionen:

Medienkritik

In dieser Dimension sollen Sozialarbeitende das Wissen über Social Media und die eigenen Erfahrungen damit analytisch, ethisch und reflexiv aufarbeiten (vgl. Stix 2021: 127).

Analytisch meint das Wissen über problematische gesellschaftliche Prozesse, wie dass sich Social Media-Unternehmen über Werbung finanzieren (vgl. Rössner 2020a: o.S.) oder die algorithmische Personalisierung der Inhalte.

Damit das Medienhandeln *reflexiv* betrachtet werden kann, sind Wissen über psychologische Tricks, die von den Unternehmen bewusst genutzt werden, um die Nutzer und Nutzerinnen auf ihren Plattformen zu halten (vgl. Kapitel 4.3, Rössner 2020b: o.S.). Ebenfalls relevant ist das Wissen über Datenverarbeitung, -analyse und Algorithmen, um zu erkennen, dass angezeigte Beiträge auf Social Media und Freundschaftsvorschläge algorithmische Empfehlungen sind (vgl. Rau/Grell 2022: 154).

Ethisch reflektieren meint, sich die Frage zu stellen, ob die Prozesse und das was in Medien geschieht, wie Verbreitung von Fake News oder Hatespeech, moralisch vertretbar sind (vgl. Rössner 2020a: o.S.). Ein aktuelles Beispiel zeigt sich bei einer Veränderung bei Twitter: Es

ist allgemein bekannt, dass der blaue Haken hinter einem Namen auf Social Media als Verifizierung prominenter Personen, Unternehmen oder Nachrichtendiensten dient. Twitter wurde Ende letzten Jahres von Elon Musk übernommen und die Plattform erlebt seither diverse Veränderungen, wie unterschiedliche Berichterstattungen zeigen. So erhalten seit April 2023 nur noch Personen den blauen Haken, die dafür bezahlen (vgl. Neutsch 2023: o.S.). Dadurch wird die Errichtung eines Fake-Accounts, in dem Identitäten bekannter Personen gestohlen werden, nicht mehr verhindert (vgl. ebd.). Damit sind gewisse mögliche Risiken verbunden, wie die einfachere Verbreitung von Hetze und Hatespeech.

In Bezug zu professionellem Handeln sollen in dieser Dimension ebenfalls die eigenen Erfahrungen mit Social Media und die Einstellung gegenüber Medien bewusst sein (vgl. Stix 2021: 129). Denn in Anlehnung ans Beispiel einer Kita von Stix (2021: 130) beeinflusst die eigene Medienbiografie und -einstellung deren Anwendung im professionellen Handeln: Wird die Nutzung von Social Media als negative Beeinflussung der Entwicklung betrachtet und der Praxiskontext als sogenannte Schutzraum angesehen, so wird wahrscheinlich die Nutzung von Social Media in der Zusammenarbeit mit Klienten und Klientinnen eher abgelehnt.

Medienkunde

Einerseits beinhaltet die Medienkunde reines *informatives Wissen* über die Medienlandschaft. Dies bedeutet eine Auseinandersetzung mit Social Media und deren Funktionen (siehe Kapitel 3.1.2). Ebenfalls relevant sind Kenntnisse darüber, welche Social Media von Jugendlichen, wie genutzt werden (siehe Kapitel 3.2.2).

Andererseits sollen in dieser Dimension auch *instrumentell-qualifikatorische* Fähigkeiten angeeignet werden, wie das Herunterladen einer Social Media App, das Melden von Hatespeech oder das Blockieren anderer Nutzer und Nutzerinnen (vgl. Rössner 2020a: o.S.). Hier wäre aus Sicht der Sozialen Arbeit relevant zu wissen, wie der eigene Umgang mit Hatespeech, Fake News und weiteren Prozessen im Internet ist, als auch der, der Jugendlichen.

Mediennutzung

Die Mediennutzung kann sowohl einen *rezeptiven* als auch einen *interaktiven* Charakter haben. Bei ersterem erfolgt die Kommunikation einseitig, wie bei Netflix schauen oder beim Buchlesen und zentral dabei ist zu erkennen, wann der Medienkonsum die Oberhand im Leben übernimmt (vgl. Rössner 2020a: o.S.).

Zweiteres, die *interaktive* Mediennutzung, ermöglicht es direkt auf Inhalte zu reagieren, wie das Liken oder Kommentieren eines Beitrages (vgl. ebd.). In Bezug zu Fake News ist zu beachten, dass die Anzahl der Likes nichts über deren Wahrheitsgehalt aussagen (vgl. ebd.). Auch wenn Personen und Beiträge durch Anzahl Likes oder Followern zu Popularität kommen, so muss beachtet werden, dass Akteure und Akteurinnen Likes sowie Accounts kaufen können (vgl. Emmer 2022: 72f.).

Mediengestaltung

Die Mediennutzung wird durch die kreative und innovative Mediengestaltung erweitert.

Kreativ meint die Möglichkeit Fotos zu bearbeiten oder Filter zu nutzen, um Bilder in Storys oder Beiträge zu veröffentlichen (vgl. Rössner 2020a: o.S.). Dabei sollen auch die Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte beachtet werden (vgl. ebd.). Ebenfalls sollen sich Nutzer und Nutzerinnen bewusst sein, wie die Bearbeitung der Fotos und die Nutzung von Filtern unser Verhalten sowie unser Wohlbefinden beeinflussen können (siehe Kapitel 4.2).

Innovativ meint nicht nur die ständigen Entwicklungen in der Tech-Branche, wie die Etablierung von neuen Social Media, sondern auch solche Apps innovativ zu nutzen (vgl. Rössner 2020a: o.S.). Als Beispiele wäre das Ausdenken eines neuen Tanzes auf TikTok, das Erschaffen eines neuen Memes oder die Verbreitung einer neuen Challenge (vgl. ebd.). Bei diesen Beiträgen müssen die Grundrechte der Person(en) gewahrt und hinterfragt werden, ob die Challenge gefährlich sein könnte (vgl. ebd.). Innovativ sind auch neue Methoden in und durch Social Media in der Sozialen Arbeit. Beispielsweise können Apps in der Zusammenarbeit mit Adressaten und Adressatinnen eingesetzt, hybride analoge und digitale Beratung angeboten werden oder die digitale Jugendarbeit, wie sie im nachfolgenden Unterkapitel beschrieben wird.

5.2.2 Digitale Jugendarbeit

Ein weiterer grosser Bereich der Jugendhilfe ist die offene Jugendarbeit. Neuburg/Kühne/Reicher (2020) beschäftigen sich in ihrem Beitrag mit der digitalen Jugendarbeit und beziehen sich dabei auf ein Vier-Felder-Schema. Dieses beinhaltet zwei Hauptfelder: die *medienbezogene Jugendarbeit* erwirkt Massnahmen, welche Medien als Intervention nutzen und die *medienvermittelte Jugendarbeit* nutzt digitale Medien in ihrem Handeln, ohne deren Funktionen und Eigenschaften zu thematisieren (vgl. Neuburg et al. 2020: 170f.). Diese beiden Hauptbereiche lassen sich in je zwei weitere Bereiche unterteilen. Die oben beschriebene *medienpädagogische Arbeit*, welche die notwendigen Kompetenzen vermitteln sowie die *Kreativ-transformative Medienarbeit*, welche die Fähigkeiten zur aktiven Gestaltung von medialen Produkten und virtuellen Räume vermittelt, gehören zur medienbezogenen Jugendarbeit (vgl. ebd.). Die medienvermittelte Jugendarbeit lässt sich in *Information und Dissemination*, im Sinne von Öffentlichkeitsarbeit und *Online-Interaktion und Intervention*, wobei über soziale Netzwerke mit Jugendlichen interagiert und kommuniziert wird, unterteilen (vgl. ebd.). Die Bereiche sind nicht in sich abgeschlossen, sondern die Angebote in der Praxis können sich mehreren Bereichen des Schemas zuteilen (vgl. Neuburg et al. 2020: 171).

Die virtuell-aufsuchende Jugendarbeit ist ein wichtiger Arbeitsbereich in der Jugendarbeit und setzt Methoden ein, um an schwer erreichbare Jugendgruppen heranzukommen und eine

Kommunikationsbasis über soziale Netzwerke aufzubauen (vgl. Neuburg et al. 2020: 173). Dabei wird zwischen drei möglichen Methoden der Kontaktaufnahme unterschieden:

- Bei der **defensiven Kontaktaufnahme** bleiben die Jugendarbeitenden als Beobachtende oder unerkannte Teilnehmende mit dem Ziel von den Jugendlichen angesprochen zu werden (vgl. ebd.). Als Methode werden Beiträge, wie Videos oder Bilder, gezielt in den Onlinelebenswelten der Jugendlichen veröffentlicht. Beispielsweise werden Hashtags genutzt, um direkt in die extremistischen Filterblasen einzudringen und die Möglichkeit zu bieten, mit den Jugendlichen auf freiwilliger Basis in Kontakt zu treten (vgl. ebd.: 173f.)
- In der **indirekten Form** wird der Kontakt zu den Jugendlichen über eine Person aus derselben Zielgruppe aufgebaut (vgl. Neuburg et al. 2020: 174). So nutzen Jugendarbeitende die Funktion des Markierens für ihre Kontaktherstellung, indem Jugendliche ihre Bekannten unter den Beiträgen der Jugendarbeit markieren (vgl. ebd.).
- Als **offensive Form** wird die direkte Kontaktaufnahme von Jugendarbeitenden betrachtet (vgl. Neuburg et al. 2020: 174). Dabei sind sie in den szenenrelevanten Kanälen, Seiten und Chats präsent und können so die Jugendlichen erreichen (vgl. ebd.).

Die Online-Angebote der Sozialen Arbeit sollen die bestehenden analogen Angebote ergänzen, um möglichst alle Jugendliche zu erreichen (vgl. Neuburg et al. 2020: 176). Bei digitalen Angeboten müssen auch die Konventionen der digitalen Kommunikation mitbedacht werden. So soll der Einsatz von Emojis und Emoticons gut durchdacht sein, um mögliche Missverständnisse zu minimieren (vgl. Stix 2022: 78-80). Auch die Verwendung von Abkürzungen (Beispiel rly für really), Akronymen (Beispiel LG für Liebe Grüsse) und Leetspeaks (Beispiel H411o für Hallo) sollen für alle dieselbe Bedeutung haben (vgl. ebd.: 80f.). Weiter soll bedacht werden, ob alles grammatikalisch richtig oder in Kleinbuchstaben geschrieben wird und wie Worte in lediglich Grossbuchstaben interpretiert werden (vgl. ebd.: 82f.).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass Sozialarbeitende, welche Medienkompetenz vermitteln, mit dem Ziel die soziale Ungleichheit zu minimieren, und/oder Social Media im Praxisalltag integrieren, spezifisches Wissen und Kompetenzen mitbringen müssen: Wissen über das vielfältige Angebot und Funktionen von Social Media; Wissen über Prozesse, wie algorithmische Personalisierung oder Datenverarbeitung; Wissen über Wirkung auf die Gesellschaft und Individuen; Wissen über rechtliche Bestimmungen etc. sowie Fähigkeiten Social Media für sich zu nutzen, um möglichst alle Jugendliche in ihren Lebenswelten zu erreichen.

Mit der Vermittlung des Wissens und der Kompetenzen zu Social Media sollen Jugendliche befähigt werden Social Media selbstbestimmt, reflektiert und nach ihren Bedürfnissen kompetent zu nutzen, um die inneren und äusseren Realitäten zu verarbeiten und ihre Entwicklungsaufgaben zu bewältigen.

6 Diskussion

Die theoretische Auseinandersetzung mit der Lebensphase Jugend anhand der zehn Maximen hat gezeigt, wie entwicklungsreich dieser Lebensabschnitt ist. Die Vielfältigkeit von Entwicklungen wurde durch die Betrachtung der vier Bereiche von Entwicklungsaufgaben mit jeweiligen unterschiedlichen Anforderungen verdeutlicht. Durch die grosse Bedeutung von Social Media im Jugendalter wird zudem ersichtlich, wie deren Nutzung in diverse Lebensbereiche einfließen und einwirken sowie die Heterogenität des Aufwachsens verstärken. Die daraus entstehende soziale Ungleichheit soll mit der Vermittlung von Medienkompetenz minimiert werden.

Dieses Kapitel 6 dient zur Beantwortung der zu Beginn gestellten Fragen sowie zur Ausführung, was die Erkenntnisse nun für die Soziale Arbeit bedeuten.

Abschliessend wird die Arbeit kritisch gewürdigt und von der Autorin weiterführende Überlegungen dargelegt.

6.1 Beantwortung der Fragestellungen

Damit die Hauptfrage beantwortet werden kann, wird zunächst auf die vier Unterfragen eingegangen.

In Kapitel 2.1 wird der folgenden Unterfrage nachgegangen: ***Wie wird die Lebensphase Jugend anhand des «Modells der produktiven Realitätsverarbeitung» beschrieben?***

In Kapitel 2.1.1 werden die 10 Prinzipien des «Modells der produktiven Realitätsverarbeitung» als Metatheorie zur Persönlichkeitsentwicklung und Sozialisation kurz vorgestellt. Dieses Modell greift sowohl auf psychologische Ansätze, welche eher die inneren Prozesse eines Individuums und deren Entwicklung betrachten, als auch auf soziologische Ansätze, welche den Fokus eher auf die Anforderungen von aussen legen, zurück (vgl. Hurrelmann/Bauer 2021: 19). Die Persönlichkeit entwickelt sich durch die produktive Verarbeitung, im Sinne einer aktiven Auseinandersetzung, der inneren (individuelle physische und psychische Anlage) und äusseren (soziale, kulturelle, materielle Umwelt) Realität.

Aufbauend auf diesem Modell fassen Quenzel/Hurrelmann (2022) in zehn Maximen prägnante Aussagen zur Lebensphase Jugend und deren besonderen Merkmale zusammen (siehe Kapitel 2.1.2). Die zehn Maximen zur Definition und Eingrenzung der Lebensphase Jugend eignen sich deshalb, weil das Jugendalter aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet wird. Aus Sicht der Autorin sind folgende Aussagen, die Kernmerkmale des Jugendalters: Dieser Lebensabschnitt ist sensibel und anfällig für Krisen, da dieser von vielen, weitreichenden und schnellfolgenden Veränderungen des Körpers, der Psyche und des Sozialen geprägt ist. Diese Veränderungen werden durch innere und äussere Anforderungen hervorgerufen und können

auch als altersspezifische Entwicklungsaufgaben beschrieben werden (vgl. ebd.: 95). Diese Aufgaben werden von den Jugendlichen produktiv und selbstregulierend verarbeitet. Neben den persönlichen Bewältigungsfähigkeiten und -strategien sind auch soziale Unterstützungen seitens Familie und ausserfamiliären Kontakten, wie Peers, Schule oder Einrichtungen der Jugendhilfe, für die Bewältigung der vielen Entwicklungsaufgaben notwendig (vgl. ebd.: 99). Ein weiteres Strukturmerkmal der Jugend als Statuspassage zwischen der Kindheit und des Erwachsenenalters (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 40) ist die sogenannte «Statusinkonsistenz». Jugendliche übernehmen zu unterschiedlichen Zeiten in verschiedenen Bereichen eine Erwachsenenrolle ein (vgl. ebd.: 42). Der schnelle Wandel sowie die soziale und kulturelle Vielfalt in der heutigen Zeit bringen soziale, kulturelle und ökonomische Unterschiede mit und führen zu einer Heterogenität von Bedingungen (vgl. ebd.: 102) und schlussendlich zu sozialer Ungleichheit.

Es wird deutlich, dass der Lebensabschnitt Jugend eine bedeutende Phase eines gesamten Lebens ist. Die erlernten Strategien aus der aktiven Verarbeitung der inneren und äusseren Realität bleiben im weiteren Leben bestehen und wie sie die in der nächsten Unterfrage thematisierten Entwicklungsaufgaben bewältigen, haben eine weitreichende Wirkung aufs Erwachsenenalter.

Aufbauend aus den Ausführungen im Kapitel 2.1 wird im Kapitel 2.2 und 4 der folgenden Unterfrage nachgegangen: ***Welche lebenslaufspezifischen Entwicklungsaufgaben gilt es im Jugendalter zu bewältigen?***

Bereits Havighurst hat 1953 einige Entwicklungsaufgaben im Jugendalter definiert (vgl. Eschenbeck/Knauf 2018: 25f.). Durch die stetige Entwicklung der Gesellschaft wandeln sich auch die Entwicklungsaufgaben. So befassten sich auch Hurrelmann/Quenzel (2013) mit den Entwicklungsaufgaben im Jugendalter und fassten diese in vier Bereiche zusammen: Qualifizieren, Binden, Konsumieren und Partizipieren (vgl. Hurrelmann/Bauer 2021: 167). Diese Bereiche beinhalten jeweilige Anforderungen in unterschiedlichen Lebensbereichen, in denen sich Jugendliche sozialisieren, um gesellschaftliche Mitgliedsrollen zu übernehmen (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 25). Damit die Rollen auf der gesellschaftlichen Dimension entwickelt werden können, müssen Jugendliche auf der individuellen Dimension gewisse Kompetenzen erwerben (vgl. ebd.). So ist das Ziel im Bereich *Qualifizieren* eine existenzsichernde berufstätige Rolle in der Gesellschaft zu übernehmen (vgl. ebd.). Damit dies erreicht werden kann, benötigen Jugendliche intellektuelle Fähigkeiten, um sich schulisches und berufliches Wissen anzueignen, mit den Leistungsanforderungen zu recht zukommen sowie die Fähigkeit selbstverantwortlich zu handeln (vgl. ebd.).

Im Bereich *Binden* geht es um die Ablösung von den Eltern und die Auseinandersetzung mit der eigenen Geschlechtsidentität, um eine gesellschaftliche Rolle als Familiengründer und

Familiengründerin zu übernehmen (vgl. ebd.). Um einen Ausgleich zum Leistungsdruck in der Ausbildung und im Beruf zu erhalten, sind soziale Kontakte und Entlastungsstrategien zu entwickeln. Mit der Auseinandersetzung von Freizeit- und Konsumangeboten soll ein eigener Lebensstil entwickelt und mit finanziellen Ressourcen die Rolle als Wirtschaftsbürger, -bürgerin erworben werden (vgl. ebd. 25f.). Die verstärkte Orientierung an ausserfamiliären Kontakten und Peers ermöglicht auch die Entwicklung eines eigenen Werte- und Normensystems (vgl. ebd.: 26). Dadurch können sie ihr Leben nach ihren Vorstellungen führen sowie eigene politische Meinungen aufbauen und die Rolle eines politischen Bürgers, -Bürgerin übernehmen (vgl. ebd.).

Nach der Betrachtung der historischen Entwicklung von Medien und der Definition von Social Media in Kapitel 3.1 befassen sich Kapitel 3.2 und 4 mit der Unterfrage: ***Welche Bedeutung hat die Nutzung von Social Media im Jugendalter?***

Aus dem Vergleich der aus dem deutschsprachigen Raum kommenden Studien, die unter anderem die Nutzung von Social Media untersuchten, konnte im Kapitel 3.2 dargelegt werden, dass Social Media aus Sicht der Jugendlichen zu den meistgenutzten Technologien im Internet gehören und einen wichtigen Teil ihres Lebens ausmachen. So sind 91% der Jugendlichen täglich oder mehrmals pro Woche in Social Media online (vgl. Külling et al. 2022: 38). Durch ihre vielfältigen Funktionen, wie sie im Kapitel 3.1.2 vorgestellt wurden, haben Social Media eine gewisse Attraktivität für Jugendliche. Dies lässt sich auch aus der JAMES-Studie lesen, die herausfand, dass Social Media zu den meistgenutzten Unterhaltungsangeboten im Internet gehört (vgl. Külling et al. 2022: 37f.).

Social Media ermöglichen einen einfachen, orts- und zeitunabhängigen Kontakt mit Freunden, Freundinnen und Familie (vgl. Schmidt 2018: 10). Jugendliche können ihre Interessen, Gefühle und Wünsche mit anderen teilen, sich darüber in Online-Communities austauschen und so ihre Identität, Kreativität und Persönlichkeit ausdrücken (siehe Kapitel 3.1.1 und Kapitel 4.2). Durch die Funktionen des Likes, der Kommentare und des Folgens erhalten sie Rückmeldungen, Bestätigung und Anerkennung zu ihren Beiträgen, was sich positiv auf ihr Wohlbefinden und ihr Selbstbild wirken kann (vgl. Eichenberg/Auersperg 2018: 40f., Kneidinger-Müller 2022: 199). Durch den Austausch und das Teilen in heterogenen Netzwerken erhalten Jugendliche zu verschiedenen Themen, Ereignissen, Trends und Aktualitäten Informationen (vgl. Hoffmann 2020: 385). Sie haben auch die Möglichkeit ihre politische Meinung zu teilen und sich an Online-Diskussion zu beteiligen. Das politische und soziale Engagement auf Social Media trägt ebenfalls zum sozialen Wandel bei, indem durch den Hashtag-Aktivismus auf Themen aufmerksam gemacht wird (vgl. Hoffmann 2020: 385). Nicht nur für persönliche und politische Themen können die Funktionen von Social Media bedeutend sein für Jugendliche, sondern auch im Bereich der Bildung wird deren Nutzung immer bedeutsamer. So gibt

es auf YouTube beinahe zu allen Themen Erklärvideos (vgl. Findeisen/Horn/Seifried 2019: 17) oder es existieren mittlerweile unterschiedliche Wikis und Netzwerke, wo kollaborativ Wissen erarbeitet und gemeinschaftlich Inhalte bearbeitet werden können (vgl. Rau/Grell 2022: 149).

Das Kapitel 5 geht der folgenden Unterfrage nach: ***Wie kann die Soziale Arbeit Jugendliche bei den digitalen Herausforderungen durch die Nutzung von Social Media unterstützen, damit sie die Entwicklungsaufgaben produktiv bewältigen können?***

Die hohe Bedeutung von Social Media im Jugendalter bringen auch neue Herausforderungen mit sich. Die Möglichkeit sich über Social Media zu jedem Zeitpunkt auszutauschen kann zur Angst führen, etwas zu verpassen oder gar ausgeschlossen zu werden, wenn die Erreichbarkeit mal nicht gegeben ist (vgl. Kneidinger-Müller 2022: 204, Hefner/Knop 2021: 222). So entsteht das Bedürfnis nach einem lückenlosen Kontakt, auch FOMO (Fear of Missing Out) genannt und kann zu einer Handysucht führen (vgl. Kneidinger-Müller 2022: 204). Die vielen Benachrichtigungen von Social Media oder dem Aktualisieren der For You-Page oder Timeline auf Social Media führt zur Ausschüttung von Dopamin. Einen ständigen Erhalt eines Dopaminschubs kann ebenfalls die Ursache einer Sucht sein (vgl. Müller 2020: o.S.). Zwei weitere Herausforderungen ergeben sich einerseits durch die Verbreitung von Fake News und damit einhergehend die Unterscheidung zwischen Realität und Verfälschung (vgl. Möckel et al. 2019: 70) und andererseits mit dem Umgang mit Negativität, wie Cybermobbing und Hatespeech. Weitere breit diskutierte Herausforderungen durch Social Media sind Phänomene wie Filterblasen und Echokammern. Auch wenn aus den Texten von Jungherr (2022: 4-8) und Stark et al. (2022: 222f.) zu lesen ist, dass Filterblasen und Echokammern nicht existieren oder nur unter bestimmten Bedingungen entstehen, so ist doch anzumerken, dass die Herausforderung besteht, sich nicht in solchen politisch homogenen Netzwerken und Informationsverbreitungen wieder zu finden. Denn durch Algorithmen, welche die Informationsbedürfnisse von Nutzer und Nutzerinnen voraussagen und so entsprechende Inhalte zeigen, können solche Filterblasen entstehen (vgl. Bendel 2022: 103). So scheint es plausibel, dass es Personen gibt, die dadurch lediglich Content konsumieren und sich mit anderen austauschen, die ihren eigenen Einstellungen und Meinungen entsprechen (vgl. Neuburg 2020: 173).

Wie die Soziale Arbeit auf die obengenannten Herausforderungen durch die verbreitete Nutzung von Social Media im Jugendalter reagieren kann, wird in Kapitel 5 betrachtet. Durch die digitale offene Jugendarbeit können auch Jugendliche erreicht werden, die sich lediglich in ihren Filterblasen und Echokammern bewegen und allenfalls Radikalisierungsprozesse durchlaufen und ein «hermetisch» geschlossenes Weltbild entwickeln (vgl. Neuburg 2020: 173).

Ein weiterer breit diskutierter Punkt in der Sozialen Arbeit ist die Vermittlung von Medienkompetenz. Es gibt unterschiedliche Vorschläge, was Medienkompetenz eigentlich ist, und welches Wissen und Fähigkeiten dahinterstecken. Alle samt haben jedoch das Ziel Medien

kritisch zu nutzen und zu betrachten (vgl. Möckel et al. 2019: 65). In dieser Arbeit wurde das Modell von Baacke vorgeschlagen, welches vier Dimensionen abdeckt: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung (siehe Kapitel 5.2.1). Durch das Wissen über die Medienlandschaft, der damit einhergehenden Chancen und Risiken sowie die kritische Hinterfragung von Geschäftsmodellen und digitalen Prozessen in der Dimension Medienkunde können Social Media Handlungsräume bieten, um eigene Bedürfnisse zu befriedigen und Entwicklungsaufgaben zu bewältigen. Social Media sind in der Lebenswelt von Jugendlichen nicht mehr wegzudenken und umso relevanter wird die Auseinandersetzung mit dem Thema in der Sozialen Arbeit. Durch die Vermittlung von Medienkompetenz, was in der heutigen Zeit eine wichtige Ressource darstellt, können auch soziale Ungleichheiten minimiert werden, in dem die positiven Aspekte gestärkt und die negativen geschwächt werden (vgl. Möckel et al. 2019: 65).

Nach der Beantwortung der vier Unterfragen kann folglich die Hauptfrage beantwortet werden: ***Welcher Zusammenhang besteht zwischen der Nutzung von Social Media und der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben im Jugendalter?***

Ableitend aus dem «Modell der produktiven Realitätsverarbeitung» nach Hurrelmann/Bauer und den «zehn Maximen der Jugendforschung» von Quenzel/Hurrelmann wird ersichtlich, wie facetten- und folgenreich die Lebensphase Jugend ist. Insbesondere die vier Bereiche von Entwicklungsaufgaben spielen eine wichtige Rolle, da sie Entwicklungsprozesse in unterschiedlichen Lebensbereichen in den Blick nehmen. Der Bezug zu gesellschaftlichem Wandel macht die heterogenen Bedingungen in der Gesellschaft zum Thema, welches auf die soziale Ungleichheit hindeutet. In der heutigen Zeit spielt die Digitalisierung, im Sinne einer Mediatisierung, eine zentrale Rolle. So ist die selbstverständliche und alltägliche Nutzung von Social Media mit ihren Chancen und Risiken ein wichtiger Bestandteil des Lebens von Jugendlichen. In jedem Lebensbereich sei es in der Bildung, Freizeit, in den Peergruppen oder auch im Meinungsbildungsprozess, gibt es Berührungspunkte mit Social Media (siehe Kapitel 4).

Mit der Vermittlung von Medienkompetenz durch Sozialarbeitende, Eltern und anderen wichtigen Bezugspersonen können Social Media kompetent genutzt werden und als wichtige Ressource für die Bewältigung von Entwicklungsaufgaben darstellen. Die Selbstdarstellung in Social Media und die Reaktionen anderer ermöglicht es den Jugendlichen sich selbst zu finden, so auch im Meinungsbildungsprozess. Jugendliche können über Social Media an Informationen, News und Meinungen aus der ganzen Welt gelangen und sich mit ihren Werten in Diskussionen einbringen. Dies unterstützt Jugendliche bei der Entwicklung einer eigenen Identität. Insgesamt lässt sich festhalten, dass die Nutzung von Social Media sowohl Potenziale als auch Risiken für die Bewältigung von Entwicklungsaufgaben mit sich bringen.

Die Komplexität von Social Media und Entwicklungsaufgaben wird dadurch ersichtlich, dass

der Umgang und Nutzung von Social Media einerseits zum Bereich «Konsumieren» gehören und entsprechende Fähigkeiten und Strategien bedürfen. Gleichzeitig werden Social Media als Handlungsräume betrachtet, in denen Jugendliche agieren und die Funktionen für ihre Entwicklungsaufgaben nutzen können. Somit könnten diese, im Sinne der siebten Maxime aus der Jugendforschung (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: 100), als eigenständige Sozialisationsinstanz gesehen werden.

6.2 Bedeutung für die Soziale Arbeit

Mit dieser Arbeit wird die Bedeutung von Social Media für Jugendliche und deren Wirkung auf Entwicklungsprozesse thematisiert. Die digitalen Transformationen in der Gesellschaft bringen weitreichende Veränderungen mit. So wandeln sich beispielsweise die Bedingungen des Aufwachsens, der Bildungs- und Arbeitswelt und auch des Alterns.

Die Ausführungen von Flammang (2020), welche in Kapitel 5.1 zusammenfassend dargestellt wurden, zeigen auf, wie die Digitalisierung die Interaktion und Kommunikation zwischen den Akteuren und Akteurinnen in der Sozialen Arbeit verändert. So gehören Social Media zur Lebenswelt der Adressaten und Adressatinnen, was die Soziale Arbeit auch als Zugang nutzen kann, um Hilfesuchende zu psychosozialen Angelegenheiten zu unterstützen und beraten. Dazu könnten Foren errichtet werden, die von Sozialarbeitenden geführt werden oder Fachpersonen sind in sozialen Netzwerken präsent und bieten dort ihre Unterstützung an. Dies bedingt jedoch spezifisches Wissen zu Online-Kommunikation und Online-Beratung sowie Kenntnisse über Communities und Netzwerke. Ebenfalls müssten Organisationen der Jugendhilfe offen sein für solche Angebote, geschultes Fachpersonal zur Verfügung stellen und entsprechende Konzepte erarbeiten, um digitale Angebote umzusetzen. So müsste sich die Auseinandersetzung mit Digitalisierung und Medienkompetenz auch in die Ausbildung von Sozialarbeitenden einfließen.

Die Erkenntnisse aus dieser Arbeit sind ebenso auf gesellschaftlicher und politischer Ebene bedeutend. Soziale Probleme sind heutzutage zunehmend von digitalen Medien geprägt (vgl. Hoffmann 2010, zit. nach Beranek et al. 2021: 20). Zudem wird die ungleiche Verteilung von sozialen, ökonomischen und kulturellen Ressourcen durch die Digitalisierung noch verschärft, laut Kutscher (2010, zit. nach Beranek et al. 2021: 18). Die Soziale Arbeit hat unter anderem als Handlungsmaxime: «Die Professionellen der Sozialen Arbeit vermitteln der Öffentlichkeit, der Forschung und der Politik ihr Wissen über soziale Probleme sowie deren Ursachen und Wirkungen auf individueller und struktureller Ebene, und tragen so dazu bei, dass ihre Expertise nutzbar wird.» (AvenirSocial 2010: 14) Somit muss die Soziale Arbeit auf die sozialen Ungleichheiten reagieren, welche durch die Digitalisierung und die unterschiedlichen Medienkompetenzen der Individuen verstärkt werden. Sozialarbeitende müssen sich mit den

Wechselwirkungen von Persönlichkeitsentwicklung und Sozialisation sowie weiteren gesellschaftlichen Prozessen und Nutzung von Social Media wissenschaftlich und praktisch auseinandersetzen. Zudem müssen sie ihre Erkenntnisse und Erfahrungen interdisziplinär austauschen, um diese an die Öffentlichkeit und Politik heranzutragen.

6.3 Kritische Würdigung und weiterführende Überlegungen

Diese Bachelor-Thesis zeigt fundiert, welchen hohen Stellenwert Social Media im Jugendalter haben und wie deren Nutzung in der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben mittlerweile festen Bestandteil darstellt. Die weitverbreitete Nutzung von Social Media wurde in unterschiedlichen Textstellen damit begründet, wie die angebotenen Funktionen für die Bedürfnisbefriedigung, wie Anerkennung, Bestätigung oder sozialer Austausch äusserst attraktiv für Jugendliche sind.

Im Zusammenhang der Social Media-Nutzung von Jugendlichen wäre noch spannend herauszufinden, welche Rolle Eltern, Sozialarbeitende, Lehrer, Lehrerinnen und weitere Vorbildfunktionsträger und Vorbildfunktionsträgerinnen dabei spielen, in welcher Form, mit welchem Ausmass und wie kompetent Social Media von Jugendlichen genutzt werden.

Interessant wäre ebenfalls zu untersuchen, welcher Zusammenhang zwischen Medienkompetenz im Jugendalter und den Erfahrungen besteht, die gemacht werden, wenn Social Media bereits im Kindesalter eine Rolle spielen. Beispielsweise wenn Eltern Fotos oder Videos der Kinder in Social Media veröffentlichen oder - aus Sicht der Autorin ein kinderrechtswidriges Geschäft - die Vermarktung von Kindern durch Influencer und Influencerinnen.

Mit dieser Literaturarbeit wurde versucht die Chancen und Ressourcen von Social Media in den Fokus zu nehmen. Damit Social Media als Ressource genutzt werden können und Jugendliche den Risiken nicht unbedenklich ausgesetzt sind, benötigen sie medienkompetente Begleitung in ihrer Entwicklung. Sie sollen mögliche Risiken kennen und erkennen sowie einen bewussten und reflektierten Umgang mit diesen Medien erlernen. Das Ziel ist die gegebenen Angebote und Funktionen produktiv für die Integration und Individuation nutzen zu können. So wird Medienkompetenz aktuell und in Zukunft eine zentrale Rolle in der Zusammenarbeit mit Jugendlichen, in der Wissenschaft und dementsprechend auch in Bildungsinstitutionen der Sozialen Arbeit spielen. Adressaten und Adressatinnen sollen unterstützt und befähigt werden die Funktionen von Social Media ressourcen- und bedürfnisorientiert zu nutzen sowie reflektiert mit den einhergehenden Risiken und dem eigenen Medienhandeln umzugehen.

Die Komplexität der unterschiedlichen Themen machten die Beantwortung der Fragestellung äusserst anspruchsvoll. Herausfordernd war, sich nicht in den informationstechnischen Aspekten der Digitalisierung, wie Big Data (Datenanalyse, -verarbeitung, etc.), Künstliche

Intelligenz oder Algorithmen, zu verlieren. Diese sind äusserst bedeutend und eng mit Social Media verbunden, jedoch konnten diese in der vorliegenden Bachelor-Thesis nicht näher betrachtet werden.

Ebenso stellte sich während der Bearbeitung heraus, dass die vier Entwicklungsbereiche von Quenzel/Hurrelmann auch kritisch betrachtet werden können. Die einzelnen Entwicklungsaufgaben stehen in einem reziproken Verhältnis zueinander, was die Betrachtung von Social Media in den einzelnen Anforderungen erschwerte. Zudem beinhalten die einzelnen Bereiche vielfältige Aspekte, welche aufgrund des begrenzten Rahmens nicht im Detail betrachtet werden konnten.

Wie die Nutzung von Social Media auf die Bewältigung der Entwicklungsaufgaben wirkt, müsste noch empirisch erforscht werden. Ebenso müsste empirisch der Frage nachgegangen werden, wie sich die Bewältigung der Entwicklungsaufgaben und die damit einhergehende Persönlichkeitsentwicklung auf die Nutzung von Social Media wirkt. In den Abbildungen 2 und 3 wurde dargestellt, wie sich die Social Media Nutzung im Altersverlauf verändern. Da die befragten Jugendlichen im Erhebungsjahr entweder zur jüngeren oder älteren Gruppe gehörten, müsste dazu eine Langzeitstudie erfolgen. Dabei würde erhoben werden, wie sich das Social Media Nutzungsverhalten der Jugendlichen in ihrem Altersverlauf verändert. Die Erkenntnisse gäben mehr Aufschluss über die Lebenslage, den Alltag und Entwicklungen in der Lebensphase Jugend. In Bezug zur Praxis der Sozialen Arbeit können die Erkenntnisse in Konzeptentwicklungen der Jugendhilfe einfließen und so die Jugendlichen mit digitalen Herausforderungen unterstützen.

In Bezug zu Social Media rücken Influencer, Influencerinnen und Content Creator immer mehr in den Fokus. Welche Rolle deren Inhalte in den unterschiedlichen Lebensbereichen und Entwicklungsaufgaben spielen, konnte in dieser Bachelor-Thesis nicht betrachtet werden. In diesem Zusammenhang wäre es interessant der Frage nachzugehen: Welchen Einfluss Influencer, Influencerinnen und Content Creator auf die Entwicklung und Lebensbereiche, wie Meinungsbildungsprozesse, Konsumverhalten, Wertorientierung, Berufsfindung etc. im Jugendalter haben?

Aus Beobachtungen der Autorin dieser Bachelor-Thesis sind viele Influencer, Influencerinnen und Content Creator noch im Jugendalter, respektive junge Erwachsene. Daraus ergibt sich die Frage, welcher Einfluss diese Öffentlichkeit und die Betrachtung deren Tätigkeit als eine Einkommenserwerbstätigkeit auf das Leben und weitere Entwicklungen hat.

7 Quellenverzeichnis

- Achilles, Patrick (2021). Internet-Challenges: Kinder vor gefährlichen Trends bewahren. URL: https://praxistipps.focus.de/internet-challenges-kinder-vor-gefaehrlichen-trends-be-wahren_131558 [Zugriffsdatum: 15. März 2023].
- Ahmed, Sarine/Fischer, Martina (2020). Schulsozialarbeit. In: Bonvin, Jean-Michel/Maeder, Pascal/Knöpfel, Carlo/Hugentobler, Valérie/Tecklenburg, Ueli (Hg.). Wörterbuch der Schweizer Sozialpolitik. Zürich: Seismo. S. 407-409. eISBN 978-3-03777-739-8.
- Analytics Agentur (Hg.) (2022a). WIE DAS WEB 3.0 UNSERE ONLINE-WELT REVOLUTIONÄR VERÄNDERN WIRD. URL: <https://analytics-agentur.ch/2022/09/wie-das-web-3-0-unsere-online-welt-revolutionaer-veraendern-wird/> [Zugriffsdatum: 24. Januar 2023].
- Analytics Agentur (Hg.) (2022b). SOCIAL MEDIA IM WEB 3.0 – EINE DEZENTRALISIERTE REVOLUTION? URL: <https://analytics-agentur.ch/2022/10/social-media-im-web-3-0-eine-dezentralisierte-revolution/> [Zugriffsdatum: 24. Januar 2023].
- AvenirSocial (2010). Berufskodex Soziale Arbeit Schweiz. Ein Argumentarium für die Praxis. Bern.
- Bendel, Oliver. (2022). 450 Keywords Digitalisierung. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer Fachmedien. eISBN 978-3-658-37492-1.
- Beranek, Angelika/Hammerschmidt, Peter/Hill, Burkhard/Sagebiel, Juliane (2021). Einführung: Big Data, Facebook, Twitter & Co. Soziale Arbeit und digitale Transformation. In: Hammerschmidt, Peter/Sagebiel, Juliane Beate/Hill, Burkhard/Beranek, Angelika (Hg.). Big Data, Facebook, Twitter & Co. und Soziale Arbeit. 2. Aufl. Weinheim/ Basel: Beltz Juventa. S. 9-32. eISBN 978-3-7799-5691-4.
- Borgstedt, Silke (2018). DIVSI U25-Studie. Euphorie war gestern. Die „Generation Internet“ zwischen Glück und Abhängigkeit. Hamburg: SINUS-Instituts Heidelberg im Auftrag des Deutschen Instituts für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI). URL: <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2018/11/DIVSI-U25-Studie-euphorie.pdf> [Zugriffsdatum: 02. Januar 2023].
- Bundesamt für Statistik (BfS) (Hg.) (2022). Dauer der nachobligatorischen Ausbildung. URL: <https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home/statistiken/bildung-wissenschaft/bildungsstand.assetdetail.22024461.html> [Zugriffsdatum: 19. Januar 2023].

- Camero, Katie (2022). Ich habe meine Zeit auf Instagram, Tiktok und Co. begrenzt - das ist mit mir passiert. URL: <https://www.buzzfeed.de/news/instagram-tiktok-facebook-social-media-zeit-digital-detox-wohlbefinden-zeit-begrenzung-91427504.html> [Zugriffsdatum: 20. März 2023].
- Döring, Nicola (2015). Smartphones, Sex und Social Media: Erwachsenwerden im Digitalzeitalter. WIE JUGENDLICHE IN DEUTSCHLAND MIT SMARTPHONE, APPS UND SOCIAL-MEDIA-PLATTFORMEN UMGEHEN. 28. Jg. (1). S. 12-19. URL: https://izi.br.de/deutsch/publikation/televizion/28_2015-1/Doering-Smartphones_Sex_und_Social_Media.pdf [Zugriffsdatum: 18. Februar 2023].
- Eichenberg, Christiane/Auersperg, Felicitas (2018). Chancen und Risiken digitaler Medien für Kinder und Jugendliche: Ein Ratgeber für Eltern und Pädagogen. Göttingen: Hogrefe. eISBN 978-3-8409-2647-1.
- Emmer, Martin (2022). Soziale Medien in der politischen Kommunikation. In: Schmidt, Jan-Hinrik/Taddicken, Monika (Hg.). Handbuch Soziale Medien. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 57-80. eISBN 978-3-658-25995-2
- Eschenbeck, Heike/Knauf, Rhea-Katharina (2018). Entwicklungsaufgaben und ihre Bewältigung. In: Lohaus, Arnold (Hg.). Entwicklungspsychologie des Jugendalters. Berlin: Springer. S. 23-50. eISBN 978-3-662-55792-1.
- Findeisen, Stefanie/Horn, Sebastian/Seifried, Jürgen (2019). Lernen durch Videos – Empirische Befunde zur Gestaltung von Erklärvideos. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung. (Occasional Papers). S. 16-36. DOI: 10.21240/mpaed/00/2019.10.01.X.
- Flammang, Manou (2020). Impulsreferat. Soziale Arbeit und Digitalisierung. S. 14-21. URL: <https://orbi.lu.uni.lu/handle/10993/42751> [Zugriffsdatum: 18. April 2023].
- Friebe, Richard/Fiedler, Maria/Warnecke, Tilmann (2019). Ständig online: Wie verändert uns das Smartphone? URL: <https://www.tagesspiegel.de/gesellschaft/panorama/wie-veraendert-uns-das-smartphone-3140044.html> [Zugriffsdatum: 20. März 2023].
- Gerodetti, Julia/Fuchs, Manuel (2020). Kinder- und Jugendarbeit. In: Bonvin, Jean-Michel/Mader, Pascal/Knöpfel, Carlo/Hugentobler, Valérie/Tecklenburg, Ueli (Hg.). Wörterbuch der Schweizer Sozialpolitik. Zürich: Seismo. S. 268-270. eISBN 978-3-03777-739-8.
- Glüer, Michael (2018). Digitaler Medienkonsum. In: Lohaus, Arnold (Hg.). Entwicklungspsychologie des Jugendalters. Berlin: Springer. S. 197-222. eISBN 978-3-662-55792-1.
- Götz, Maya (2019). Die Selbstinszenierung von Influencerinnen auf Instagram und ihre Bedeutung für Mädchen. Zusammenfassung der Ergebnisse einer Studienreihe. In:

- Television. 32. Jg. (1). S. 25-28. URL: https://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/television/32_2019_1/Goetz-Die_Selbstinszenierung_von_Influencerinnen.pdf [Zugriffsdatum: 23. Dezember 2022].
- Guddat, Darina/Hajok, Daniel (2020). Zwischen Selbstdarstellung und Influencer*innen. TikTok als Thema des Kinder- und Jugendmedienschutzes. Baden-Baden: JMS Jugend Medien Schutz-Report. DOI: <https://doi.org/10.5771/0170-5067-2020-6-2>. [Zugriffsdatum: 20. März 2023].
- Harring, Marius (2022). Mediale/kulturelle Aspekte des Erwachsenwerdens. Die Rolle von Freizeit im Prozess des Erwachsenwerdens. In: Berngruber, Anne/Gaupp, Nora (Hg.). Erwachsenwerden heute: Lebenslagen und Lebensführung junger Menschen. Stuttgart: Kohlhammer. S. 239-254. eISBN 978-3-17-036870-5.
- Harris, Tristan (2020). In: Orlowski, Jeff (Hg.). The Social Dilemma. Netflix.
- Hefner, Dorothée/Knop, Karin (2021). Mediale/kulturelle Aspekte des Erwachsenwerdens. Erwachsenwerden mit (mobilen) digitalen Medien und in digitalen Sozialräumen. In: Berngruber, Anne/Gaupp, Nora (Hg.). Erwachsenwerden heute: Lebenslagen und Lebensführung junger Menschen. Stuttgart: Kohlhammer. S. 218-226. eISBN 978-3-17-036870-5.
- Hill, Burkhard (2021). Digitale Medien, Medienpädagogik und Soziale Arbeit. In: Hill, Burkhard/Sagebiel, Juliane/Hammerschmidt, Peter/Beranek, Angelika (Hg.). Big Data, Facebook, Twitter & Co. und Soziale Arbeit. Weinheim/Basel: Beltz Juventa. S. 33-52. eISBN 978-3-7799-6384-4.
- Hochschule für Soziale Arbeit FHNW (o.J.). Institut Kinder- und Jugendhilfe. URL: <https://www.fhnw.ch/de/die-fhnw/hochschulen/soziale-arbeit/institute/institut-kinder-und-jugendhilfe> [Zugriffsdatum: 18. April 2023].
- Hoffmann, Christian Pieter (2020). „Digital Divide“ und „Gamification“. Chancen, Formen und Grenzen der digitalen Partizipation. In: Lorenz, Astrid/Hoffmann, Christian Pieter/Hirschfeld, Uwe (Hg.). Partizipation für alle und alles? Fallstricke, Grenzen und Möglichkeiten. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 383-405. eISBN 978-3-658-27898-4.
- <https://www.ins-netz-gehen.info> (o.J.). Gefährliche Internet-Challenges. URL: <https://www.ins-netz-gehen.info/soziale-netzwerke/internet-challenges-tipps-fuer-eltern/> [Zugriffsdatum: 15. März 2023].
- Hugger, Kai-Uwe (2020). Erziehungswissenschaftliche Jugendmedienforschung. Entwicklung, Diskussionsfelder und Perspektiven der Forschung zu Jugend und Medien. In: Grunert, Cathleen/Bock, Karin/Pfaff, Nicolle/Schröer, Wolfgang (Hg.).

- Erziehungswissenschaftliche Jugendforschung: Ein Aufbruch. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 113-128. eISBN 978-3-658-27612-6.
- Hurrelmann, Klaus/Bauer, Ullrich (2021). Einführung in die Sozialisationstheorie: Das Modell der produktiven Realitätsverarbeitung. 14. Aufl. Weinheim/Basel: Beltz Verlagsgruppe. eISBN 978-3-407-25888-5.
- Hurrelmann, Klaus/Quenzel, Gudrun/Schneekloth, Ulrich/Leven, Ingo/Albert, Mathias/Utzmann, Hilde/Wolfert, Sabine (2019). Zusammenfassung. In: Shell Deutschland Holding (Hg.). Jugend 2019 – 18. Shell Jugendstudie: Eine Generation meldet sich zu Wort. S. 13-33. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe. eISBN 978-3-407-83179-8.
- Initiative D21 e. V. (Hg.) (2021). D21 DIGITAL INDEX 2020/2021 Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft. URL: https://initiated21.de/uploads/03_Studien-Publikationen/D21-Digital-Index/2020-21/d21digitalindex-2020_2021.pdf [Zugriffsdatum: 18. April 2023].
- Initiative D21 e. V. (Hg.) (2022). D21 DIGITAL INDEX 2021/2022 Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft. Vertiefungsthema: Digitale Nachhaltigkeit. URL: https://initiated21.de/uploads/03_Studien-Publikationen/D21-Digital-Index/2021-22/d21digitalindex-2021_2022.pdf [Zugriffsdatum: 18. April 2023].
- Iske, Stefan/Kutscher, Nadia (2020). Digitale Ungleichheiten im Kontext Sozialer Arbeit. In: Tillmann, Angela/Zorn, Isabel/Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike (Hg.). Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim/Basel: Beltz Juventa. S. 115-128. eISBN 978-3-7799-5258-9.
- Jordan, Erwin/Hensen, Gregor/Maykus, Stephan/Stuckstätte, Eva C. (2015). Kinder- und Jugendhilfe: Einführung in Geschichte und Handlungsfelder, Organisationsformen und gesellschaftliche Problemlagen. 4. Aufl. Weinheim/Basel: Beltz Juventa.
- Jugendarbeit Aarau (Hg.) (o.J.). JUGENDAPP. URL: <https://www.jugendarbeitaarau.ch/jugendapp/> [Zugriffsdatum: 18. April 2023].
- Jungherr, Andreas (2022). Digitale Informationsumgebungen: Echokammern, Filterblasen, Fake News und Algorithmen. In: Kersting, Norbert/Radtke, Jörg/Baringhorst, Sigrid (Hg.). Handbuch Digitalisierung und politische Beteiligung. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 1-17. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-658-31480-4_34-1.
- Kneidinger-Müller, Bernadette (2022). Identitätsbildung in sozialen Medien. In: Schmidt, Jan-Hinrik/Taddicken, Monika (Hg.). Handbuch Soziale Medien. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 191-212. eISBN 978-3-658-25995-2.

- Kramer, Michaela/Müller, Jana (2022). Peergroup und Schule in einer Kultur der Digitalität – Digitale (Bild-) Praxis als Grenzbearbeitung zwischen zwei Lebenswelten? In: Diskurs Kindheits- und Jugendforschung. Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research. 17. Jg. (4). S. 409–423. DOI: <https://doi.org/10.3224/diskurs.v17i4.02>.
- Krotz, Friedrich (2008). Kultureller und gesellschaftlicher Wandel im Kontext des Wandels von Medien und Kommunikation. URL: http://www.medien-gesellschaft.de/html/body_krotz.html [Zugriffsdatum: 22. Dezember 2022].
- Krotz, Friedrich (2017). Mediatisierung: Ein Forschungskonzept. In: Krotz, Friedrich/Despotović, Cathrin/Kruse, Merle-Marie (Hg.). Mediatisierung Als Metaprozess: Transformationen, Formen der Entwicklung und Die Generierung Von Neuem. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 13-32. eISBN 978-3-658-16083-8.
- Külling, Celine/Waller, Gregor/Suter, Lilian/Willemsen, Isabel/Bernath, Jael/Skirgaila, Patricia/Streule, Pascal/Süss, Daniel (2022). JAMES. Jugend | Aktivitäten | Medien - Erhebung Schweiz. Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2022. Zürich: ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Departement Angewandte Psychologie. URL: https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2018/Bericht_JAMES_2022_de.pdf [Zugriffsdatum: 30. Januar 2023].
- Künzler, Simon/Iltgen, Andrea/Bühler, Thyra (2022). GEN Z- REPORT 2022 - So nutzen Jugendliche das Handy wirklich. Zürich: zeit GmbH.
- Kutscher, Nadia (2019). Digitalisierung der Sozialen Arbeit. In: Rietmann, Stephan/Sawatzki, Maik/Berg, Mathias (Hg.). Beratung und Digitalisierung: Zwischen Euphorie und Skepsis. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 41-56. eISBN 978-3-658-25528-2.
- Lammenett, Erwin (2019). Praxiswissen Online-Marketing. Affiliate-, Influencer-, Content- und E-Mail-Marketing, Google Ads, SEO, Social Media, Online- inklusive Facebook-Werbung. 7. Aufl. Wiesbaden: Springer Gabler. eISBN 978-3-658-25135-2.
- Leven, Ingo/Quenzel, Gudrun/Hurrelmann, Klaus (2019). Bildung: Immer noch entscheidend die soziale Herkunft. In: Shell Deutschland Holding (Hg.). Jugend 2019 – 18. Shell Jugendstudie: Eine Generation meldet sich zu Wort. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe. S. 247-312. eISBN 978-3-407-83179-8.
- Leven, Ingo/Utzmann, Hilde (2019). Die Vielfalt der Digital Natives. In: Shell Deutschland Holding (Hg.). Jugend 2019 – 18. Shell Jugendstudie: Eine Generation meldet sich zu Wort. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe. S. 247-312. eISBN 978-3-407-83179-8.

- Lünenborg, Margreth (2022). Soziale Medien, Emotionen und Affekte. In: Schmidt, Jan-Hinrik/Taddicken, Monika (Hg.). Handbuch Soziale Medien. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer Fachmedien. eISBN 978-3-658-25995-2.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2022). JIMplus 2022. Fake News und Hatespeech. - Fake News und Hatespeech im Alltag von Jugendlichen -. Stuttgart. URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/JIMplus_2022/JIMplus_Charts_2022_fuer_Website_pdf.pdf [Zugriffsdatum: 30. Januar 2023].
- Möckel, Thomas/Wannagat, Wienke/Nieding, Gerhild/Ohler, Peter (2019). Entwicklungspsychologische Aspekte der Digitalisierung: Medienwirkung und Medienkompetenz im Kindes- und Jugendalter. In: Rietmann, Stephan/Sawatzki, Maik/Berg, Mathias (Hg.). Beratung und Digitalisierung: Zwischen Euphorie und Skepsis. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 57-83. eISBN 978-3-658-25528-2.
- Moser, Heinz (2019). Einführung in die Medienpädagogik Aufwachsen im digitalen Zeitalter. 6. Aufl. Wiesbaden: Springer Fachmedien. eISBN 978-3-658-23208-5.
- Müller, Arndt (2020). SO SÜCHTIG SIND SIE NACH IHREM SMARTPHONE. URL: <https://www.wienerstaedtische.at/impuls-wissen/#!/de/3bvooq9L/so-suechtig-sind-sie-nach-ihrem-smartphone/> [Zugriffsdatum: 20. März 2023].
- Nef, Susanne/Frigo Charles, Olivia/Pizzera, Michele/Streckeisen, Peter/Gertel, Ethan/Suppa, Anna/Gisiger, Jasmin (2022). Politische Partizipationsformen und Motivation von Jugendlichen sich zu engagieren. Forschungsbericht 15/22. DOI: [10.21256/zhaw-26268](https://doi.org/10.21256/zhaw-26268).
- Neuburg, Florian/Kühne, Stefan/Reicher, Fabian (2020). Soziale Netzwerke und Virtuelle Räume: Aufsuchendes Arbeiten zwischen analogen und digitalen Welten. In: Diebäcker, Marc/Wild, Gabriele (Hg.). Streetwork und Aufsuchende Soziale Arbeit im öffentlichen Raum. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 167-181. eISBN 978-3-658-28183-0.
- Neutsch, Juliane (2023). Blauer Haken bei Twitter: Was bedeutet er noch und wer hat ihn? URL: https://praxistipps.chip.de/blauer-haken-bei-twitter-was-bedeutet-er-noch-und-wer-hat-ihn_38410#:~:text=Twiter%3A%20Diese%20Bedeutung%20hat%20der%20blaue%20Haken&text=Bevor%20Elon%20Musk%20Twiter%20kaufte,den%20U-ser%2DNamen%20prominenter%20Personen [Zugriffsdatum: 26. April 2023].
- OpenAI (Hg.) (2022). ChatGPT: Optimizing Language Models for Dialogue. URL: <https://openai.com/blog/chatgpt/> [Zugriffsdatum: 24. Januar 2023].
- Orlowski, Jeff (2020). The Social Dilemma. Netflix.

- pro Juventute (Hg.) (o.J.). Social Media Challenges – harmloser Spass oder reale Gefahr?
 URL: <https://www.projuventute.ch/de/eltern/medien-internet/social-media-challenges>
 [Zugriffsdatum: 15. März 2023].
- Quenzel, Gudrun/Hurrelmann, Klaus (2022). Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung. 14. Aufl. Weinheim/Basel: Beltz Juventa. eISBN 978-3-7799-5739-3.
- Rathgeb, Thomas/Schmid, Thomas (2022). JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Web_final.pdf [Zugriffsdatum: 30. Januar 2023].
- Rau, Franco/Grell, Petra (2022). Bildung und Lernen mit sozialen Medien. In: Schmidt, Jan-Hinrik/Taddicken, Monika (Hg.). Handbuch Soziale Medien. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. S. 145-166. eISBN 978-3-658-25995-2.
- Rössner, Saskia (2020a). Medienkompetenz: Was ist das? URL: <https://webcare.plus/medienkompetenz/> [Zugriffsdatum: 26. April 2023].
- Rössner, Saskia (2020b). App-hängig: Wie uns Apps mit ihrem Design verführen wollen. URL: <https://webcare.plus/app-haengig/> [Zugriffsdatum: 26. April 2023].
- Sbai, Adil (2021). TikTok – der neue Stern am Social-Media-Himmel. In: Jahnke, Marlis (Hg.). Influencer Marketing: Für Unternehmen und Influencer: Strategien, Erfolgsfaktoren, Instrumente, rechtlicher Rahmen. Mit vielen Beispielen. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 95-126. eISBN 978-3-658-31892-5.
- Schmidt, Jan-Hinrik (2018). Social Media. Wiesbaden: Springer. eISBN 978-3-658-19455-0.
- Schneekloth, Ulrich (2019). Entwicklungen bei den Wertorientierungen der Jugendlichen. In: Shell Deutschland Holding (Hg.). Jugend 2019 – 18. Shell Jugendstudie: Eine Generation meldet sich zu Wort. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe. S. 103-132. eISBN 978-3-407-83179-8.
- Schneekloth, Ulrich/Albert, Mathias (2019). Jugend und Politik: Demokratieverständnis und politisches Interesse im Spannungsfeld von Vielfalt, Toleranz und Populismus. In: Shell Deutschland Holding (Hg.). Jugend 2019 – 18. Shell Jugendstudie: Eine Generation meldet sich zu Wort. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe. S. 47-101. eISBN 978-3-407-83179-8.

- Schnurr, Stefan (2020). Kinder- und Jugendhilfe. In: Bonvin, Jean-Michel/Maeder, Pascal/Knöpfel, Carlo/Hugentobler, Valérie/Tecklenburg, Ueli (Hg.). Wörterbuch der Schweizer Sozialpolitik. Zürich: Seismo. S. 272-275. eISBN 978-3-03777-739-8.
- Schober, Maximilian/Cousseran, Laura/Lauber, Achim/Brüggen, Niels (2022). „Und das war dann schon immer sehr gruselig“ – Umgang von Jugendlichen mit algorithmischen Empfehlungssystemen und Kompetenzanforderungen in hybriden Lebenswelten. 17. Jg. (4). S. 438-451. DOI: <https://doi.org/10.3224/diskurs.v17i4.02>.
- Seiffge-Krenke, Inge (2022). Partnerbeziehungen bei jungen Erwachsenen: Flucht vor der Intimität? In: Die Psychotherapie. 67. Jg. (4). S. 320-329. DOI: <https://doi.org/10.1007/s00278-022-00571-4>.
- Siegler, Robert/Saffran, Jenny R./Gershoff, Elizabeth T./Eisenberg, Nancy (2021). Entwicklungspsychologie im Kindes- und Jugendalter. 5. Aufl. Berlin: Springer. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-662-62772-3_11.
- Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (2020). Medienkompetenz und medienpädagogische Kompetenz in der Sozialen Arbeit. In: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hg.). Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim: Beltz Juventa. S. 315-332. eISBN 978-3-7799-5258-9.
- Spanhel, Dieter (2020). Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in digitalisierten Lernwelten. In: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hg.). Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim: Beltz Juventa. S. 101-114. eISBN 978-3-7799-5258-9.
- Stark, Birgit/Magin, Melanie/Geiß, Stefan (2022). Meinungsbildung in und mit sozialen Medien. In: Schmidt, Jan-Hinrik/Taddicken, Monika (Hg.). Handbuch Soziale Medien. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 213-232. eISBN 978-3-658-25995-2.
- Steiner, Olivier/Heeg, Rahel (2019). Studie «always on». Wie Jugendliche das ständige Online-Sein erleben. Muttentz/Olten: Hochschule für Soziale Arbeit FHNW. URL: https://www.generationsmartphone.ch/pdf/Studie_Always_on_2019-08-26_FHNW.pdf [Zugriffsdatum: 30. Dezember 2022].
- Stix, Daniela Cornelia (2021). Praxishandbuch Beraten mit Social Media: Digitale Soziale Arbeit mit Jugendlichen. Weinheim/Basel: Beltz Juventa. eISBN 3-7799-5699-3.
- Taddicken, Monika/Schmidt, Jan-Hinrik (2022). Entwicklung und Verbreitung sozialer Medien. In: Schmidt, Jan-Hinrik/Taddicken, Monika (Hg.). Handbuch Soziale Medien. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 3-18. eISBN 978-3-658-25995-2.

- the social dilemma (Hg.) (2020). Das Dilemma. Das Problem unter allen anderen Problemen. URL: <https://www.thesocialdilemma.com/de/the-dilemma/> [Zugriffsdatum: 05. Februar 2023].
- Theocharis, Yannis (2023). Politische Partizipation durch Soziale Medien. In: Kersting, Norbert/Radtke, Jörg/Baringhorst, Sigrid (Hg.). Handbuch Digitalisierung und politische Beteiligung. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 1-18. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-658-31480-4_3-1.
- tigamedia (Hg.) (o.J.). TikTok: Eine Erfolgsgeschichte. URL: <https://www.tigamedia.de/tiktoks-erfolgsgeschichte.html> [Zugriffsdatum: 16. Februar 2023].
- Torster, Kim (2023). Content Creator und Influencer: So unterscheiden sie sich. URL: <https://www.businessinsider.de/wirtschaft/influencer/content-creator-und-influencer-so-unterscheiden-sie-sich/> [Zugriffsdatum: 23. Mai 2023].
- Toscano, Joe (2020). In: Orłowski, Jeff (2020). The Social Dilemma. Netflix.
- Wächter, Natalia (2021). Jugendkulturen und ihre Beiträge zur Verselbstständigung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. In: Berngruber, Anne/Gaupp, Nora (Hg.). Erwachsenwerden heute: Lebenslagen und Lebensführung junger Menschen. Stuttgart: Kohlhammer. S. 227-238. eISBN 978-3-17-036870-5.
- Waller, Gregor/Süss, Daniel/Suter, Lilian/Willemse, Isabel/Külling, Céline/Bernath, Jael/Skirkaila, Patricia/Löpfe, Susanne (2021). JAMESfocus. Rückblick auf ein Jahrzehnt Jugendmedienforschung. Zürich: ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Departement Angewandte Psychologie. URL: https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/jamesfocus/2022/JAMESfocus_Jugendmedienforschung_DE.pdf [Zugriffsdatum: 26. Oktober 2022].
- Weichold, Karina/Silbereisen, Rainer K. (2018). Entwicklung im Altersverlauf. Jugend (10-20 Jahre). In: Schneider, Wolfgang/Lindenberger, Ulman (Hg.). Entwicklungspsychologie. 8. Aufl. Weinheim/Basel: Beltz. S. 239–263. eISBN 978-3-621-28623-7.
- Wikipedia (2022). Google LLC. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Google_LL_C [Zugriffsdatum: 16. Februar 2023].
- Wikipedia (2023). BeReal. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/BeReal> [Zugriffsdatum: 20. Mai 2023].
- Wolfert, Sabine/Leven, Ingo/Schneekloth, Ulrich (2019). Methodik. In: Shell Deutschland Holding (Hg.). Jugend 2019 – 18. Shell Jugendstudie: Eine Generation meldet sich zu Wort. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe. S. 325-335. eISBN 978-3-407-83179-8.