

**Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW**  
**Hochschule für Soziale Arbeit HSA**  
**Bachelor-Studium in Sozialer Arbeit**  
**Basel**

## **Jugendliche in der Welt 2.0**

### **Wirkung der digitalen Medien auf die Identitätsbildung**

**Bachelor Thesis von**  
**Kristina Sulista**  
**15-634-942**

**Eingereicht bei**  
**Beat Mürner, lic. phil.**  
**Basel, am 29. im Juli 2018**

## **Abstract**

Im Laufe der Digitalisierung sind digitale Medien und Social Media fester Bestandteil im Leben Jugendlicher geworden. Die zweite Moderne ist geprägt von gesellschaftlichen Veränderungen, wie z.B. Enttraditionalisierung, Pluralisierung der Lebensformen sowie Entstandardisierung der Familiensysteme. Eine der Entwicklungsaufgaben der Jugendphase stellt das Ausbilden einer Identität dar. In dieser Bachelor-Arbeit wird der Frage nachgegangen, inwieweit digitale Medien die Identitätsbildung Jugendlicher unterstützen oder bremsen. Social Media konstruieren Erfahrungsräume für Jugendliche, die eine wichtige Funktion für die Identitätsarbeit und für die Pflege sowie Ausbau des Beziehungsnetzes haben. Trotz der positiven Möglichkeiten, die das Netz bietet, gibt es auch Risiken der Mediennutzung, wie z.B. selbstschädigende Thematiken im Web, Fragen der Privatsphäre und mediale Gewalt. Die Professionellen sind gefordert, die Jugendlichen bezüglich Chancen und Risiken im Netz aufzuklären. Damit unreflektiertem Handeln im Netz vorgebeugt werden kann, soll eine Medien- oder Internetkompetenz angestrebt werden. Vor allem in Bezug auf die kritische Reflexion der Mediennutzung sollen Professionelle der Sozialen Arbeit Jugendliche unterstützen.

# Inhaltsverzeichnis

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>1</b> | <b>Einleitung</b>  | <b>1</b>  |
| <b>2</b> | <b>Theoretische Grundlagen – Was sind Social Media?</b>      | <b>3</b>  |
| 2.1      | Web 2.0  | 3         |
| 2.2      | Soziale Netzwerke/ Social Networking Sites (SNS)             | 3         |
| 2.3      | Facebook   | 4         |
| 2.4      | Funktionen von Medien  | 5         |
| 2.5      | Digital Natives, Generation Social Media oder Generation X?  | 6         |
| <b>3</b> | <b>Adoleszenz</b>  | <b>7</b>  |
| 3.1      | Altersgemässe Verortung                                      | 7         |
| 3.2      | Bedeutung der Medien für die Sozialisation                   | 8         |
| <b>4</b> | <b>Entwicklung im Jugendalter</b>                            | <b>10</b> |
| 4.1      | Vier zentrale Entwicklungsaufgaben nach Hurrelmann und Bauer | 10        |
| 4.1.1    | Individuelle Dimension der Entwicklungsaufgaben              | 11        |
| 4.1.2    | Gesellschaftliche Dimension der Entwicklungsaufgaben         | 12        |
| <b>5</b> | <b>Jugend und Medien</b>                                     | <b>14</b> |
| 5.1      | Mediennutzung und Verfügbarkeit                              | 14        |
| 5.2      | Normen und Werte   | 17        |
| 5.2.1    | Jugend-Shell-Studie 2015                                     | 19        |
| <b>6</b> | <b>Identität und Identitätskonstruktion</b>                  | <b>21</b> |
| 6.1      | Die Jugendphase nach Erikson                                 | 22        |
| 6.2      | Patchwork-Identität nach Keupp                               | 24        |
| 6.2.1    | Fluide Gesellschaft  | 25        |
| 6.2.2    | Identitätsarbeit   | 26        |
| 6.2.3    | Kohärenzgefühl nach Antonovsky                               | 27        |
| 6.2.4    | Passungsarbeit zwischen der inneren und äusseren Dimension   | 27        |
| 6.2.5    | Ressourcen für die alltägliche Identitätsarbeit              | 28        |
| <b>7</b> | <b>Identitätsbildung im Netz</b>                             | <b>30</b> |
| 7.1      | Auseinandersetzung mit der eigenen Person                    | 30        |
| 7.1.1    | Selbstdarstellung in Online Communities                      | 31        |
| 7.2      | Computerspiele – Zwischen Realität und Virtualität           | 32        |
| 7.3      | Beziehungen und Freundschaften                               | 33        |
| 7.4      | Essstörungen   | 35        |
| 7.5      | Exkurs Cybermobbing  | 35        |

|   |           |
|---|-----------|
| 7.6 Privatsphäre  | 38        |
| <b>8 Ausblick: Internetkompetenz als Weiterführung von Medienkompetenz?</b> | <b>40</b> |
| <b>9 Schlussfolgerungen</b>   | <b>43</b> |
| <b>10 Quellenangaben</b>  | <b>48</b> |
| 10.1 Literaturverzeichnis   | 48        |
| Ehrenwörtliche Erklärung  | 53        |

# Vorwort

Im Rahmen des Studiums besuchte die Verfasserin das Wahlmodul „Aktive Medienarbeit“, in welchem die Studenten und Studentinnen dazu aufgefordert wurden, Gruppen-Videos, Storyboards und Hörspiele zum Thema „Medien“ zu produzieren. Durch die kritische Auseinandersetzung mit eigenen Medienerlebnissen, kamen viele Fragen auf, wie z.B.: „Inwieweit haben mich Social Media in meiner Eigenwahrnehmung beeinflusst?“, „Wäre mein Selbstbewusstsein ohne Social Media geringer?“, „Wie haben digitale Medien mein Leben verändert?“. Diese Fragen hängen stark mit der Thematik der Persönlichkeitsentwicklung zusammen, welches die Verfasserin auf die Thematik der Identitätsbildung gebracht hat.

Die vorliegende Arbeit soll Antworten darauf geben, inwiefern digitale Medien förderlich oder bremsend für die Identitätsbildung Jugendlicher sind.

An dieser Stelle möchte ich mich bei Allen bedanken, die mich während meines Arbeitsprozesses unterstützt und motiviert haben.

Mein herzlichster Dank geht an meine Betreuungsperson, Herrn Mürner, für die kritischen Anmerkungen und beratende Unterstützung.

Für das Korrekturlesen meiner Arbeit möchte ich mich zudem bei David Matas und Lucas Löw bedanken.

# 1 Einleitung

Die Jugendphase hat sich im Rahmen gesellschaftlicher Modernisierungsprozesse von einer relativ klar definierbaren Übergangszeit bzw. Vorbereitungszeit für das Erwachsenenleben zu einem mehr oder weniger offenen Lebensbereich gewandelt. Anfang und Ende der Jugendphase sind heutzutage nicht mehr eindeutig bestimmbar. In ihrer Entwicklung werden Jugendliche mit paradoxen Entwicklungen und Anforderungen konfrontiert. Diesen hohen Anforderungen müssen sich die Jugendlichen in einer ohnehin schon von Unsicherheit geprägten Lebensphase stellen (vgl. Wegener 2008: 34). Die Jugend ist für Viele eine Phase geworden, in welcher es biographisch zu diversen Problemen und Schwierigkeiten kommen kann, die gleichzeitig überwunden werden müssen (vgl. Barthelmes & Sander: 2001 zit. in Wegener: 2008). Für junge Erwachsene ist es nicht mehr so leicht eine stabile Identität zu entwickeln, da gesellschaftliche Umbrüche und viele Veränderungen die Lebenswege erschweren und durcheinanderbringen (vgl. Schimmel 2009: 265). Theunert (vgl. 2009: 9) stellt die Behauptung auf, dass Identitätsarbeit zwar ein lebenslanger Prozess sei, besonders Gewicht habe sie jedoch im Jugendalter, da dort das Ausbilden einer tragfähigen Identität eine zentrale Entwicklungsaufgabe darstelle. Unter Identität ist heute nicht mehr eine Einheit zu verstehen. Es handelt sich vielmehr um Teilidentitäten, die je nach Bedarf geändert und zu flexiblen offenen Strukturen werden (vgl. Misoch zit. in Hajok/Zerbin 2015: 64). Um Antworten auf die Fragen «Wer bin ich?», «Wer sind die Anderen?» oder «Wie sehen die Anderen mich?» zu finden, bieten Soziale Netzwerke, Wikis, Foren und Blogs den Jugendlichen Plattformen, auf denen sie ihre eigene Identität erproben können. Zu den zentralen Handlungsebenen der Entwicklungsaufgaben von Jugendlichen gehören Identitäts-, Beziehungs-, und Informationsmanagement. Diese sind mit den Online-Angeboten im Internet kongruent (vgl. Pauls-Hasebrink/Trültzsch 2013 in ebd.: 65). Die Sozialisationsinstanz Medien hat sich durch das „Mitmachinternet“ Web 2.0 erheblich erweitert und verändert: Es gibt nun einen virtuellen Raum für die Auseinandersetzung mit der eigenen Persönlichkeit, Aktivitäten wie Selbstdarstellung, Spiele und Rollenexperimente (vgl. Theunert 2009: 11). Dennoch sind Jugendliche heute umso mehr gefordert, sich in dieser Vielfalt von Angeboten und Möglichkeiten zu orientieren. Zu beobachten ist die Verlagerung der identitätsbildenden Umgebung, weg von den klassischen Sozialisationsinstanzen wie Eltern, Schule und Arbeit, hin zum Worldwide Web. Demzufolge werden Handlungs- und Entscheidungsfreiheit immer mehr dem Individuum überlassen (vgl. Schorb 2009: 84f). Hier stellt sich nun die Frage, wie eine Identitätsbildung in einer solch unübersichtlichen Welt überhaupt gelingen kann. Der

Konsum von digitalen Medien begleitet den Alltag vieler Jugendlicher. Laut der Jim und James-Studie ist der mediale Alltag der Jugendlichen hauptsächlich durch Handynutzung, Internetnutzung und das Musikhören geprägt. Neun von zehn Jugendlichen nutzen soziale Netzwerke mehrmals pro Woche über ihr Smartphone (vgl. Waller et al. 2015: 71). Der Umgang der Jugendlichen mit den modernen Informationstechnologien und dem Internet verändert nicht nur deren Identitätsbildung, es wird zu Veränderungen gesellschaftlicher Prozesse und Mechanismen kommen. Was wir heute erleben ist vermutlich nicht weniger als das Entstehen einer neuen globalen Kultur“ (Gebrande 2009: 18). Die Aufgaben der Professionellen liegen darin, die Jugendlichen auf die Gefahren der digitalen Welt z.B. Schutz der Privatsphäre, mediale Gewalt, Fragen der Informationsqualität und der Informationsübersättigung aufmerksam zu machen (vgl. ebd.: 19). Um unreflektiertem Handeln Jugendlicher im Netz vorzubeugen, soll das sich Aneignen einer Medienkompetenz oder einer Internetkompetenz angestrebt werden.

Daraus resultiert die folgende Hauptfragestellung, deren Beantwortung durch das Lösen der Unterfragen gegeben sein wird:

### **Inwieweit unterstützen oder bremsen die digitalen Medien Jugendliche in ihrer Identitätsbildung?**

- Was für einen Stellenwert haben digitale Medien für Jugendliche?
- Wie nutzen Jugendliche die Medien für ihre Identitätsarbeit?
- Welche Ressourcen werden für die Identitätsarbeit benötigt?
- Was sind Chancen und Risiken der Mediennutzung für Jugendliche?
- Ist seit der Digitalisierung ein Wertewandel seitens Jugendlicher entstanden?
- Ist es in der zweiten Moderne schwieriger eine Identität zu bilden?

## **2 Theoretische Grundlagen – Was sind Social Media?**

### **2.1 Web 2.0**

Nach und nach wird der Begriff Web 2.0 durch das Wort „Social Media“ ersetzt (vgl. Burger 2013: 10). Die Nutzungsweise des Internets hat sich im Web 1.0 nur auf reine Informationsübermittlung beschränkt (Statische Internetseiten, E-Mail, Forum und Chats). Die veränderte Nutzung des Internets durch den Benutzer (User) hat zur Folge, dass eine Person heute aktiv im Netz partizipieren kann. Das Prinzip der Partizipation und der Interaktion via Internet, also die interaktive Online-Kommunikation, ist im Grunde der Kern der Social Media. Der Kommunikationsstrom hat sich mit dem Wandel vom Web 1.0 zu 2.0 somit auch vom ´one-to-many´- zum ´many-to-many´-Prinzip hin verändert. Die User im Web 2.0 sind Proumenten, die proaktiv Inhalte im Netz generieren, und diese mit vielen anderen Mit-Usern teilen. Dies hat zur Folge, dass hierarchisierter Mediendiskurs durch eine Verworrenheit von diversen Meinungen und Informationen ersetzt wird. Die Soziale Vernetzung, das Netzwerken (Networking) erlangt durch seine partizipative Äusserungsvielfalt an enormer Bedeutung. Mit dem Web 2.0 veränderte sich die Kommunikationsform. Die Abwanderung von hierarchischen Strukturen hat zur Folge, dass digitale Kommunikationsformen und –Foren auf Augenhöhe entstehen. Es handelt sich um einen gleichberechtigten und reziproken Austausch von Inhalten. Dieser digitale Demokratisierungsprozess von Kommunikation und Meinungsaustausch ist grundlegend für den Begriff „Social Media“. Hinzu kommt die Integration von audiovisuellen Medien (Texte, Bilder, Audios und Videos). Dem Teilen bzw. weiterleiten von Medien im virtuellen Raum sind keine Grenzen gesetzt (vgl. ebd.:11).

### **2.2 Soziale Netzwerke/ Social Networking Sites (SNS)**

Millionen von Usern nutzen Online-Communities und sind mit sozialen Netzwerken verbunden. Sei es Facebook, StudiVZ, Google + oder Twitter. Die Netzwerke erfahren einen starken Aufwind und gehören zu den meistgenutzten Seiten im Internet weltweit (vgl. Burger 2013: 12)



Eine Social Networking-Seite wird wie folgt definiert:

*„A social network site is a networked communication platform in which participants 1) have uniquely identifiable profiles that consist of user-supplied content, content provided by other users and/or system-level data; 2) can publicly articulate connections that can be viewed and traversed by others; and 3) can consume, produce and/or interact with streams of user-generated content provided by their connections on the site.“ (Ellison and boyd 2013 zit. in Trepte/Dienlin 2014: 61)*

Die Netzwerke unterscheiden sich allerdings voneinander. Jedes Netzwerk nimmt einen anderen Fokus ein. Während der Fokus bei Facebook z.B. auf den privaten Austausch von Information gelegt wird, so konzentriert sich das Netzwerk XING auf den geschäftlichen Austausch. Das Grundprinzip der sozialen Netzwerke ist jedoch dasselbe. Es beginnt mit einer Registrierung und Anmeldung bei einer Plattform, wobei man mit einer Email-Adresse und einem Passwort sein Profil erstellen kann. Danach folgt in den meisten Fällen das Anlegen eines Profils samt Profilbild und weiterführenden Informationen zur eigenen Person. Das Netzwerken bzw. Networking beginnt dann, wenn man sich mit zunehmender Netzwerkpräsenz mit Bekannten oder Gleichgesinnten in Verbindung setzt und sich über ein spezifisches Thema austauscht (vgl. Burger 2013: 12). Laut Kuss & Griffiths (vgl. 2011 in Stodt et al. 2015: 18) ist die Idee, die hinter den Netzwerken steckt, positive Erfahrungen durch den sozialen Austausch zu sammeln.

## **2.3 Facebook**

Facebook zählt neben einigen lokalen und zielgruppenspezifischen Netzwerken zu den meistgenutzten und bekanntesten sozialen Kommunikationsplattformen (vgl. Burger 2013: 12) mit mehr als 1,35 Milliarden aktiven Mitgliedern (vgl. Feierabend et al. 2014 in Stodt et al. 2015: 15). Es ermöglicht seinen Usern, sich mit diversen Kommentaren Fotos und Videos (Postings) vorzustellen und sich mit anderen Nutzern zu verbinden und auszutauschen. Kommunikation und Austausch sind sowohl im privaten Chat, als auch über die Profilseite des Betreffenden möglich. Zudem bietet sich die Möglichkeit, Gruppen zu bilden, in denen entweder privat oder öffentlich diskutiert werden kann. Diverse offizielle Seiten von Organisationen oder Unternehmen können „geliked“, bzw. mit „Gefällt mir“ markiert werden. Wird eine Seite mit „Gefällt mir“ markiert, werden alle neuen Postings dieser Seite auf der Profilseite, im sogenannten Newsstream, angezeigt. Der Newsstream besteht aus einer Zusammenstellung aller neuen Postings von Freunden

und Seiten, die im Netzwerk hinzugefügt werden. Laut aktueller Umfragestatistiken, haben 65% aller Internetnutzer auch ein Profil auf Facebook (vgl. Burger 2013: 12).

## 2.4 Funktionen von Medien

Bevor über die Funktionen von Medien gesprochen werden kann, muss das Wort „Medium“ vorerst definiert werden: Mit dem Begriff „Medium“ ist wörtlich ein „vermittelndes Element“ gemeint. Heutzutage werden damit Hilfsmittel zur Vermittlung von Informationen bezeichnet, z.B. ein Buch oder eine CD (vgl. Pieschl/ Porsch 2014: 8).

Bei Kindern und Jugendlichen zeigt sich laut Vollbrecht (vgl. 2003: 14) eine Unbefangenheit im Umgang mit Medien. Die Erwachsenen erleben die neuen Medien als technische Entwicklung, durch die sie ihre Kommunikationsmöglichkeiten verbessern können. Für Heranwachsende waren sie allerdings schon immer Teil des Lebens. Dies zeigt sich vor allem durch den Besitz von Kabel-oder Satellitenfernsehen, Videorecorder, CD-Player, Computerspiele oder Spielkonsolen, welche sich in fast jedem Jugendzimmer der heutigen Generation vorzufinden sind. Vollbrecht beanstandet, dass die Medien hinsichtlich ihrer schädlichen Wirkung auf sich selbst oder auf die Gesellschaft nicht hinterfragt werden. Es geht bei den Jugendlichen um die Aneignung der Fähigkeiten, wie man mit diesen Medien umgeht – sprich wie sie sich die Kompetenzen zur Nutzung aneignen. Laut Vollbrecht benötigt es für die Aneignung einer medienkritischen Haltung noch an pädagogischer Unterstützung (vgl. ebd.).

Medien können unterschiedlichste Bedürfnisse befriedigen und haben somit unterschiedliche Funktionen. Vollbrecht (vgl. ebd.) spricht von **multifunktionaler Nutzung** der Medien: Medien können **situative Funktionen** haben: Sie werden für die Informationssuche, zur Unterhaltung, als Zeitfüller (Vertreiben von Langeweile), als Flucht aus dem Alltag und zur Zeitstrukturierung, genutzt. Medien können zudem Gesprächsanlässe in Familien und Peergroups auslösen, unterstützen die Meinungsbildung und haben Auswirkungen auf die Gruppenidentität. Zudem tragen sie dazu bei, dass eine Positionierung in den Medienwelten stattfinden kann. Dementsprechend haben Medien **Soziale Funktionen**. Als dritte Funktion nennt Vollbrecht (vgl. ebd.:15) **Biographische und Ich- bezogene Funktionen**. Dazu gehören Identitätsentwicklung (Vorbilder, Normen, virtuelle Erprobungen), Selbstvergewisserung, Selbstreflexivität, Selbstdarstellung, sowie Modell-Lösungen für persönliche oder entwicklungsbezogene Themen.

Diese drei oben aufgeführten Funktionen lassen sich allerdings nicht einzelnen Medien zuordnen. Manche Funktionen mögen gewisse Medien relativ gut erfüllen, jedoch kommt

es auf die subjektiven Bedürfnisse der Mediennutzer und Nutzerinnen an. Diese Bedürfnisse sind abhängig von Interessen, Vorlieben, medienbiographischen Erfahrungen, Gewohnheiten, den gegenwärtigen Lebenslagen, sowie die persönlichen und entwicklungsbezogenen Themen, welche für die Jugendphase relevant sind (vgl. ebd.:15). Auf die Entwicklungsthemen wird in Kapitel 4.1.1 und 4.1.2 eingegangen. Welche psychologischen Ziele bei der Nutzung von Social Media verfolgt werden, wird im Kapitel 5.1 dargelegt.

## **2.5 Digital Natives, Generation Social Media oder Generation X?**

Seit der Digitalisierung kursieren viele Begriffe, welche versuchen den aktuellen Zustand dieser Generation zu erfassen und zu erklären. In diesem Kapitel wird die Relevanz und Aktualität dieser Begrifflichkeiten untersucht:

Unter Digital Natives werden Personen verstanden, die mit einer im Alltag integrierten Nutzung digitaler Medien aufgewachsen sind. Dazu gehören häufig Personen, die ab dem Jahr 1980 geboren wurden (vgl. Prensky 2001 in Stodt et al. 2015: 67).

Informationen online schnell abrufen zu können und diese mit anderen Aufgaben gleichzeitig zu verarbeiten, gehört für die Digital Natives zum Alltag. Durch die neuen Denkmuster sind weiterentwickelte Informationsverarbeitungsprozesse entstanden, was sich auf der neuronalen Ebene laut Wolff (vgl. 2011 in ebd.: 68) feststellen lässt. Uwe Justus Unrecht (vgl. 2014 in Wampfler 2014: 22) widersetzt sich den Begriffen Generation „Social Media“ und Generation X, da sie seiner Ansicht nach ein soziales Konstrukt und eine Projektionsfläche darstellen. Die Wahrnehmung dieser Tatsachen, sagen laut Unrecht (vgl. ebd.) mehr über die Beziehung der Erwachsenen zur Technologie aus, als über die Jugendlichen selbst. Wampfler (vgl. 2013 in Wampfler 2014: ebd.) ist der Meinung, dass der Begriff „Digital Natives“ mit vielen Widersprüchen verbunden ist. Der Begriff als Kennzeichen einer Generation in Industrieländern trifft laut Pfanner (vgl. 2013: in ebd.) nicht mehr zu, denn in den Industrienationen sind die Jugendlichen nicht mehr oder intensiver mit der Internetnutzung beschäftigt als Erwachsene oder ältere Menschen (vgl. Best 2013: in ebd.). Dennoch hat der Terminus „Digital Natives“ für Wampfler etwas Wahres: Obwohl Erwachsene das Internet oft gleich intensiv zu nutzen scheinen, befinden sich die Erwachsenen meistens mit einem Bein in der analogen Welt, weil sie so sozialisiert wurden (vgl. Wampfler 2014: 22).

### **3 Adoleszenz**

Wie in jeder anderen Phase auch, steht in der Jugendphase nicht allein die körperliche Entwicklung im Vordergrund. Sie wird zugleich von kulturellen, wirtschaftlichen, sozialen und ökologischen Faktoren beeinflusst (vgl. Hurrelmann/ Quenzel 2016: 9)

Jugendliche gelten in der Sozialisationsforschung als aktiv handelnde Subjekte, die umgeben sind von Sozialisationsfaktoren, welche durch gesellschaftsbedingte Arrangements hervorgerufen werden. Gesellschaftliche Veränderungen führten dazu, dass Sozialisationsfaktoren bzw. -instanzen nicht mehr länger als feste, institutionelle Gruppen oder Personen gesehen werden (vgl. Hedrich/Voss-Fertmann 1999: 189). In der Einleitung wurde über die Tatsache gesprochen, dass Handlungs- und Entscheidungsfreiheit immer mehr dem Einzelnen überlassen werden. Hedrich/Voss-Fertmann (vgl. ebd.) sprechen in diesem Zusammenhang von einer stetig wachsenden Individualisierungstendenz in der Gesellschaft, welche aktuell von der Sozialisationsforschung unter dem Begriff „Selbstsozialisation“ zusammengefasst wird. Konventionelle Sozialisationsinstanzen verlieren für die Heranwachsenden zunehmend an Bedeutung (vgl. ebd.).

Das Wort Multioptionsgesellschaft entspringt als wichtiges Schlagwort aus der Individualisierungsdebatte und beschreibt das Entscheidungsdilemma, welchem Jugendliche ausgesetzt sind. Die vielen Optionen, die offenstehen und die Aufgaben, denen sie gerecht werden müssen, stellt in dieser Lebensphase eine Schwierigkeit dar. Es ist noch kein klarer Lebensentwurf vorhanden und daher können Entscheidungen in ihrem ganzen Ausmass noch nicht komplett abgeschätzt werden. Bei der Selbstsozialisation geht es hauptsächlich um äussere Merkmale der Sozialisation und die Schwierigkeit für die Jugendlichen, die für ihre Entwicklung unabdingbare Orientierung zu finden. Der Kern der Sozialisation ist nach wie vor Orientierung zur Identitätsbildung (vgl. ebd.).

#### **3.1 Altersgemässe Verortung**

Wie in der Einleitung beschrieben, ist die Jugendphase heutzutage nicht mehr klar abgegrenzt, was es erschwert, diese Lebensphase in Lebensjahren zu beziffern. Deshalb kann nur von ungenauen Zeiträumen gesprochen werden.

Die Adoleszenz zieht sich durch das 11. bis hin zum 21. Lebensjahr. Die frühe Adoleszenz beginnt im Alter von 11 und endet im 14. Lebensjahr. Die mittlere Phase umfasst das 15. bis 18. Lebensjahr. Die Spätadoleszenz umgreift das 18. bis und mit 21. Lebensjahr (vgl. <https://www.neurologen-und-psychiater-im-netz.org/kinder-jugend-psychiatrie/warnzeichen/adoleszenz-adoleszenzkrisen/pubertaet-und-adoleszenz/>).

### **3.2 Bedeutung der Medien für die Sozialisation**

Wie im Kapitel 3 schon angesprochen wurde, verlieren herkömmliche Sozialisationsinstanzen für Jugendliche an Bedeutung. Laut Vollbrecht (vgl. 2003: 13) haben sich die Medien neben klassischen Sozialisationsinstanzen wie Familie, Schule und Peergroups zu einer der vier wichtigsten Sozialisationsinstanzen entwickelt. Dies steht im Widerspruch mit der Aussage von Süss, der behauptet und gleichzeitig beanstandet, dass herkömmliche Sozialisationstheorien, die Potenziale der Medien weitgehend ausklammern, da diese offenbar keine sozialisationsrelevanten Wirklichkeitserfahrungen oder reziproke Rollenmuster anbieten (vgl. Süss 2004 in Kübler 2010: 23), somit ignorieren diese Sozialisationstheorien die wachsende Bedeutung der Medien im Prozess der Identitäts- und Sozialitätsentwicklung von Kindern und Jugendlichen (vgl. ebd.).

Der wichtigste Bezugspunkt für die Sozialisation der 16-20-jährigen ist die Peer-Group. Sie kann als „Schutzraum“ angesehen werden, wo es zu einer Abgrenzung zu anderen Altersgruppen sowie zur Abgrenzung des Elternhauses, kommt (vgl. Wegener 2008: 36). Wegener (vgl. ebd.) spricht in diesem Zusammenhang von einem Spannungsfeld zwischen Autonomie und Abhängigkeit. Auch Medien können den Jugendlichen bei der Abgrenzung behilflich sein: Durch die eigenständige Auswahl und Aneignung von Medien- und Medieninhalten (Selbstsozialisation), kann so laut Kübler (vgl. 2010: 24f), eine gewisse, wenn auch nur beschränkte Autonomie gewonnen werden.

Unter den Peers finden Meinungsbildungsprozesse statt und kommunikatives und soziales Handeln wird in unterschiedlichsten Varianten geprobt. Die Peer-Group gibt den Heranwachsenden Raum zum Ausprobieren von Identitäts- und Verhaltensentwürfen. Die Peergroup bieten Unterstützung bei moralischen Entscheidungen und liefern auch eine identitätsstützende Funktion. All dies, findet in einem geschützten Rahmen statt (vgl. Wegener 2008: 36). Diese Prozesse finden heutzutage allerdings nicht nur im realen Leben statt. Wenn Süss und Hipeli (vgl. 2010: 146) behaupten, dass die Peergroup nicht nur im echten Leben zur „Ersatzfamilie“, wird, sondern auch in der virtuellen Welt, so kann daraus abgeleitet werden, dass digitale Medien, vor allem SNS Tore eröffnen, um diese Beziehungen zu intensivieren. SNS können also als neue Formen der

Vergemeinschaftung verstanden werden. Ähnlich wie bei realen Jugendkulturen, werden Interessen, Bedürfnisse virtuell präsentiert (vgl. Kübler 2010: 25). Dies kann z.B. auf literarischer Ebene oder gestalterischer Ebene stattfinden (vgl. Süß/Hipeli 2010: 146).

Neue Medienformen sind zu einem unverzichtbaren Teil des Alltags geworden, insbesondere für junge Menschen in modernen Gesellschaften. Emails, private Kommunikation, SMS ermöglichen es den Alltag zeitnah zu organisieren. Soziale Netzwerke/ Social Media, Chats und Instant Messenger geben den Nutzer und Nutzerinnen ein Zusammengehörigkeitsgefühl und bieten eine Plattform zur Selbstdarstellung an. Neue Geräte und Applikationen erscheinen in immer kürzeren Zyklen. Die Applikationen bieten den Nutzerinnen und Nutzer unterbrechungsfreien Kontakt und Mediennutzung zu jeder Tageszeit und an jedem Ort an. Da die Entwicklung der Medientechnologien in einem sehr hohen Tempo verläuft, ist es sehr schwierig, die Folgen und Effekte dieser Mediatisierung distanziert zu beleuchten (vgl. Krotz 2001 in Steiner 2013: 8). Luhmann spricht von einer zunehmenden „Irritierung gesellschaftlicher Systeme“ im Zusammenhang mit der schnell voranschreitenden Technologisierung öffentlicher und privater Bereiche. Dieser medieninduzierte Wandel schafft auch zwischen Privatheit und Öffentlichkeit neue Räume und Grenzen, was brisanten und aktuellen Gesprächsstoff für Diskurse zu den Themen Datenschutz, -Vorratsspeicherung und informelle Selbstbestimmung bereithält. Nennenswert ist dabei auch, dass die Zahl solcher Diskurse stetig steigt, was ein bewusste(re)s Ausrichten auf diese Frage- und Problemstellungen induziert (vgl. Luhmann 2006: in Steiner 2013: 8).

## 4 Entwicklung im Jugendalter

Bevor über Jugend und Medien gesprochen werden kann, ist es an dieser Stelle besonders zentral, auf die Entwicklungsaufgaben dieser Lebensphase einzugehen. Wenn von Entwicklungsaufgaben gesprochen wird, dann sind damit körperliche, psychische, soziale Anforderungen und Erwartungen gemeint. Diese Entwicklungsaufgaben werden zum einen von der sozialen Umwelt gefordert, andererseits ergeben sich diese aus der Dynamik zwischen körperlicher und psychischer Entwicklung. Der Jugendphase wird abverlangt, dass diese Entwicklungsaufgaben erkannt, verstanden und in konkreten Verhaltensweisen umgesetzt werden. Damit dies gelingen kann, muss eine persönliche Identifizierung mit den Entwicklungsaufgaben stattfinden. Sie müssen als Orientierungsgrößen in das eigene Handeln integriert werden (vgl. Havighurst 1953; Quenzel 2015a in Hurrelmann/ Quenzel 2012: 24).

Entwicklungsaufgaben beziehen sich auf die gesellschaftlichen Normen und Rollenvorschriften einer Kultur (vgl. Freund 2003 in ebd.). Sie werden im wesentlichen durch die verschiedenen Sozialisationsinstanzen wie Familie, Kindergarten und Schule vermittelt. Diese verschiedenen Instanzen bestimmen welche Entwicklung bzw. welche anzustrebende Veränderung zu erreichen ist. Sie wird als Ziel für das individuelle Verhalten gesetzt (vgl. Wahl et al. 2008 in Hurrelmann/Quenzel 2012: 24). Aufgrund der pluralisierten und individualisierten Gesellschaften sind diese Erwartungen offener und interpretationsfähiger als in früheren Epochen. Die Entwicklungsaufgaben mit ihren altersangemessenen Zielen sollen als soziale Erwartungen auf den Lebenslauf einwirken und individuelle Entwicklungsverläufe bestimmen (vgl. Freund 2004 in ebd.: 25).

### 4.1 Vier zentrale Entwicklungsaufgaben nach Hurrelmann und Bauer

Die diversen Forschungsansätze werden von Hurrelmann und Bauer (vgl. Hurrelmann/Bauer 2015 in Hurrelmann/ Quenzel 2015: 26f) in **vier zentralen Entwicklungsaufgaben** zusammengetragen. Diese lassen sich in unterschiedlichen Ausprägungen in allen Lebensphasen identifizieren (vgl. ebd.).

**Qualifizieren:** Schulung der Wahrnehmung der intellektuellen und sozialen Kompetenzen. Aktive Tätigkeiten übernehmen, die persönlich befriedigen und einen Nutzen für das Gemeinwohl haben (vgl. Hurrelmann/ Quenzel 2015: 25).

**Binden:** Das Schaffen eines Selbstbildes von Körper und Psyche, damit eine eigene Identität erlangt werden kann. Erfüllende Kontakte zu anderen Menschen eingehen, sowie enge Bindungen zu nahestehenden Menschen (vgl. ebd.).

**Konsumieren:** Herausfinden von psychischen, sowie auch sozialen Strategien zur Entspannung und Regeneration. Produktiver Umgang mit Wirtschafts-, Freizeit- und Medienangeboten (vgl. ebd.).

**Partizipieren:** Die Bildung eines individuellen Werte- und Normensystems. Die Fähigkeit zur aktiven Mitgestaltung von sozialen Lebensbedingungen (vgl. ebd.).

Die Entwicklungsaufgaben haben eine individuelle und gesellschaftliche Dimension (vgl. ebd.) auf diese wird in den nächsten Unterkapiteln Bezug genommen:

#### **4.1.1 Individuelle Dimension der Entwicklungsaufgaben**

Bei der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben auf der individuellen Dimension geht es um die persönliche Individuation, sprich dem Aufbau einer Persönlichkeitsstruktur mit ganz bestimmten körperlichen, psychischen, sozialen Merkmalen und Komponenten, die sich auf das subjektive Erleben des Individuums beziehen. Bei der individuellen Dimension geht es um Anforderungen und Erwartungen an das eigene Verhalten (vgl. ebd.).

##### **1. Entwicklung der intellektuellen und sozialen Kompetenzen (Qualifizieren)**

Ziel dieser Entwicklung ist es, die kognitiven und intellektuellen Fähigkeiten, die sozialen Umgangsformen sowie den Wissenserwerb soweit auszubauen, dass selbstverantwortlich und sozial gehandelt werden kann. Ist diese Entwicklung erreicht, so kann ein Jugendlicher mit den gesellschaftlichen Anforderungen (Leistungs- und Sozialanforderungen) mit Souveränität umgehen und hat die Voraussetzungen dafür, einen schulischen oder beruflichen Abschluss zu absolvieren (vgl. ebd.: 26).

##### **2. Entwicklung der Körper- und Geschlechtsidentität und der Bindungsfähigkeit (Binden)**

Ziel dieser Entwicklung ist die Akzeptanz der sich verändernden körperlichen und psychischen Zustände, auch im Falle einer Beeinträchtigung oder Behinderung. Die Auseinandersetzung mit den sexuellen Bedürfnissen und der Aufbau einer geschlechtlichen Identität. Die Ablösung von den Eltern. Der Aufbau einer Beziehung, die den persönlichen Wunschvorstellungen entspricht (vgl. ebd.).



### **3. Entwicklung von sozialen Kontakten und Entlastungsstrategien (Konsumieren)**

Diese Entwicklung bezieht sich auf die Fähigkeit, emotional erfüllende und stabile Kontakte zu knüpfen, einen Lebensstil zu entwickeln und einen souveränen Umgang mit Freizeitangeboten zu erhalten. Diese Entwicklung beinhaltet den adäquaten Umgang mit Nahrungs- und Genussmitteln, sowie die autonome Nutzung von Medien, als Bereicherung für das eigene Leben. Diese Fähigkeiten sollen der Entlastung von Anspannungen im Alltag dienen, sowie der psychischen und körperlichen Regeneration (vgl. ebd.).

### **4. Entwicklung eines individuellen Werte- und Normensystems (Partizipieren)**

Hier steht die Ausbildung eines individuellen Systems von Werten und ethischen Prinzipien, wie das eigene Leben geführt werden möchte, im Vordergrund. Es geht darum, mit der körperlichen und psychischen Ausstattung die eigenen Verhaltens- und Handlungsmöglichkeiten zu erkennen, damit eine zufriedene Lebensweise gefunden werden kann (vgl. ebd.: 26f).

Können diese vier aufgelisteten Fähigkeiten ausgebildet werden, sind die Voraussetzungen gegeben, um eine einzigartige, individuelle Persönlichkeit mit dem Bewusstsein einer persönlichen Individuation zu entwickeln (vgl. ebd.: 27).

#### **4.1.2 Gesellschaftliche Dimension der Entwicklungsaufgaben**

Bei der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben auf der gesellschaftlichen Dimension wird die soziale Integration bzw. die Zugehörigkeit zu gesellschaftlichen Netzwerken und Gruppen ermöglicht. Es geht um die Rollenübernahme als verantwortungsvolles gesellschaftliches Mitglied. Dies ist laut Wahl et al. (vgl. 2008 in Hurrelmann/ Quenzel 2016: 26f) für den Erhalt der Gesellschaft wichtig.

#### **1. Kompetenz für die gesellschaftliche Mitgliedsrolle eines Berufstätigen (Qualifizieren)**

In dieser Kompetenz sollen kognitive, soziale Fähigkeiten und berufliche Fachkenntnisse erworben werden, damit Tätigkeiten gesellschaftlicher Relevanz übernommen werden können. Wird diese Kompetenz erfüllt, gelingt die Übernahme einer Berufstätigkeit und die Möglichkeit einer selbstständigen Finanzierung des Lebensunterhalts wird gesichert (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 27).

## **2. Kompetenz für die gesellschaftliche Mitgliedsrolle eines Familiengründers erwerben (Binden)**

Diese Fähigkeit beinhaltet die emotionale und soziale Ablösung des Elternhauses, bzw. der Herkunftsfamilie. Es sollen neue Kontakte zu Freunden und Gleichaltrigen aufgebaut werden, sowie eine liebevolle und intime Partnerschaft. Ist diese Entwicklung erfüllt, so wird es möglich sein, eine Partnerbeziehung zu führen, die zu einer Familiengründung mit eigenem Kind, bzw. zur eigenen biologischen Reproduktion der Existenz und der Gesellschaft führt (vgl. ebd.: 27).

## **3. Kompetenz für die gesellschaftliche Mitgliedsrolle eines Wirtschaftsbürgers erwerben (Konsumieren)**

Diese Kompetenz zielt darauf ab, einen selbstständigen, an den eigenen Interessen und Bedürfnissen orientierten Umgang mit den diversen Angeboten des Wirtschaft-, Freizeit und Mediensektors zu erwerben. Die Entspannungsmöglichkeiten und Unterhaltungsprogramme sollen genutzt und der finanzielle Aspekt bzw. die Bezahlung von Kosten soll geübt werden. Sofern diese Dimension verinnerlicht werden kann, besitzen Jugendliche die Fähigkeit, Konsum- und Freizeitangebote im eigenen Interesse zu nutzen und den eigenen Haushalt zu führen. Zudem gelingt eine „psychische Reproduktion“, bzw. eine Erholung der Kreativität und Leistungsfähigkeit, an der im sonstigen Leben gezehrt wird (vgl. ebd.: 27f).

## **4. Kompetenz für die Mitgliedsrolle des politischen Bürgers erwerben (Partizipieren)**

In dieser Kompetenz geht es um die aktive Teilnahme/ Partizipation an der sozialen Gemeinschaft. Ist diese Dimension erfüllt, ist es den Jugendlichen möglich, die eigenen sowie die Bedürfnisse und Interessen in der Öffentlichkeit zu betonen. Dies führt zur Stärkung der Selbststeuerung und zu gesellschaftlichem Zusammenhalt (vgl. ebd.: 28).

Ist es den Jugendlichen möglich, diese vier Kompetenzen zu erfüllen bzw. zu verinnerlichen, so ist die Zugehörigkeit zu gesellschaftlichen Netzwerken und Gruppen gegeben. Es kommt zur Übernahme einer verantwortungsvollen gesellschaftlichen Rolle und zum Aufbau einer sozialen Identität (vgl. ebd.).

## **5 Jugend und Medien**

Im Laufe der letzten Jahrzehnte hat sich die Mediennutzung deutlich verändert. Dies betrifft hauptsächlich die Nutzung der Internets mit Hilfe von mobilen Endgeräten wie Notebooks, Tablets oder Smartphones. Bezogen auf die Verfügbarkeit und Nutzungszeit von Smartphones, PC's oder Laptops bei Jugendlichen ab 12 Jahren konnte eine Erhöhung festgestellt werden. Die Zahlen von einer im Jahre 2014 durchgeführten Studie über die Nutzung von Medien und Onlinediensten (vgl. van Eimeren & Frees 2014 in Stodt et al. 2015: 15) von ARD und ZDF ergaben, dass 79% der Befragten (Personen ab 14 Jahren) das Internet nutzen und 58% das Internet täglich verwenden. Diese Nutzungszahlen blieben seit 2012 mehr oder weniger konstant. Bei der jüngeren Zielgruppe, der 14-29-jährigen haben fast 100% angegeben, regelmässig online zu sein. Die Nutzungszeit seit 2009/2010 bleibt mit 2- 2,5h pro Tag relativ konstant. Die meisten Befragten gaben an, das Internet hauptsächlich über PC oder über das Notebook zu nutzen, allerdings greifen jüngere Personen (14-29 Jahre) vermehrt auf mobile Endgeräte, wie das Smartphone zurück. Im Vergleich zu den vorherigen Jahren ist bei der Nutzung von Smartphones laut Eimeren & Frees (vgl. 2014 in Stodt et al. 2015: 15) ein besonders prägnanter Anstieg zu beobachten.

### **5.1 Mediennutzung und Verfügbarkeit**

Wie in Kapitel 2.2 schon erwähnt wurde, haben digitale Medien, insbesondere Soziale Netzwerke, einen hohen Stellenwert heutzutage. Dies wird auch von der JIM-Studie bestätigt, in der 73% der Jugendlichen im Alter von 12- 19 Jahren, angaben, ein Profil auf einer Online-Community zu haben (vgl. Feierabend et al. 2014 in Stodt et al. 2015: 19). Dass das Internet fester Bestandteil des Lebens geworden ist, welches sich in der Verfügbarkeit und in der steigenden Nutzungsdauer äussert, wird von der Bitkom-Studie, sowie von dem Medienpädagogischen Forschungsverband Südwest (mpfs) in ihrer JIM-Studie bestätigt (vgl. Bitkom 2014b Feierabend et. al in ebd.). Vor allem die Kommunikationsanwendungen, mit denen via Online-Communities ein Austausch ermöglicht wird, gewinnen laut der Bitkom-Studie an Bedeutung (vgl. ebd.).

Laut dieser Studie beträgt die Online-Nutzungsdauer von 94% der befragten Kinder ab dem 10. Lebensjahr 22 Min pro Tag. 100% der Jugendlichen ab 16 Jahren gaben an, das Internet zu nutzen, wobei das Smartphone als wichtigstes Zugangsgerät gilt. Nennenswert ist hier der Anstieg der Nutzungszeit, welche im Teenager-Alter bei ca. 115min pro Tag liegt. Wenn es um die Frage geht, wofür das Internet genutzt wird, ist

eine Verschiebung mit dem Wechsel zur Sekundarstufe 2 beobachten. Während das Internet bei den jüngeren Kindern hauptsächlich zur Unterhaltung dient z.B. durch das Anschauen von Youtube-Videos, rücken die Social Networking Sites (SNS) bei Jugendlichen immer stärker in den Vordergrund. Zudem wird das Internet insgesamt immer mehr für die Informationssuche genutzt. In diesem Alter verlieren die analogen Medien an Bedeutung und den digitalen Medien wird immer mehr Aufmerksamkeit geschenkt (vgl. ebd.) Während sich Kinder mehr mit klassischen Spielen oder Zeitschriften auseinandersetzen, nutzen Jugendliche und junge Erwachsene das Internet, um Nachrichten zu versenden oder Spiele online zu spielen. Die meisten Befragten der Bitkom-Studie gaben zudem an, dass eine indirekte Kommunikation via Smartphone, dem einer direkten Face-to-Face-Gesprächssituation vorgezogen wird. Es wird von einer Veränderung der klassischen Kommunikationsstrukturen gesprochen (vgl. ebd.: 16). Die Zahlen der JIM-Studie 2014 bestätigen eine fast vollständige Integration digitaler Medien im Alltag Jugendlicher. Die Studie wird bereits seit 15 Jahren durchgeführt. Sie beschäftigt sich mit dem Medienumgang der 12 bis 19-jährigen. Neben der technischen Ausstattung, wird auch die generelle Nutzung diverser Medien, sowie die Art der Verwendung untersucht. Fast alle 12-19-jährigen sind Besitzer eines eigenen Mobiltelefons, während es sich bei 88% der Fälle um ein Smartphone mit Internetzugang handelt. Fast drei Viertel haben auch Zugriff auf einen Computer oder Laptop (Feierabend et al. 2014 in Stodt et al.: 17). Bezogen auf die Mediennutzung gaben 94% an, das Internet mehrmals pro Woche zu nutzen. Hierbei beträgt der Online-Zugang via Smartphone 93% (vgl. ebd.). Diese Zahlen blieben in den letzten Jahren konstant und zeigen, dass seit 2009 und 2010 das Internet, insbesondere bei den Jugendlichen, eine starke Alltagsrelevanz hat. Wichtig hier anzumerken ist, dass trotz dem steigenden Trend der neuen Medien die Nutzung der klassischen Medien dennoch konstant bleibt. Fernsehen und Radio haben bei jüngeren Menschen nach wie vor einen hohen Stellenwert (vgl. Feierabend, Karg & Rathgeb 2013 in ebd.: 17). Jeder zweite Jugendliche heute besitzt ein Handy mit Internetzugang. Hinsichtlich der Mediennutzung sind vor allem Apps nennenswert. Dies sind kleine Programme (Applikationen), welche auf dem Handy installiert sind. Die Apps sind im Appstore erhältlich und viele Angebote sind kostenlos. Die Apps öffnen Zugang zu sozialen Netzwerken.

Die Social Networking Site, die von Jugendlichen am meisten genutzt wird, ist Facebook. 70% der der im Alter von 14- 29-jährigen, gaben an, Facebook täglich zu nutzen. Dabei steht der Kontakt mit anderen Menschen im Vordergrund, wobei dies das Verfassen und Lesen von Beiträgen, sowie das Pflegen von Kontakten und Chatten beinhaltet (vgl. Schürmann 2013 in ebd.:19). Dabei zeigte sich, dass weibliche Nutzerinnen diese Tätigkeiten öfters vornehmen, wie die männlichen Mitglieder. Die Bitkom-Studie belegt

zudem, dass mit Eintritt in die Pubertät SNS wie Facebook interessanter werden. Zudem ist ein Zuwachs der Nutzung anderer Netzwerke und Communities zu beobachten. Z.B. die Anwendung Instagram (13%), welche das Teilen von Audio- und Bilddateien ermöglicht oder der Instant-Messaging-Dienst WhatsApp (11%), welcher seinen Nutzerinnen und Nutzer erlaubt, auditive, visuelle oder textbasierte Nachrichten zu senden. Die Nutzer und Nutzerinnen befinden sich in dieser Anwendung dauerhaft in einem Chat-Modus. Wichtig scheint dabei, dass sich diese Anwendungen (Apps) als attraktive Kommunikationswege entwickelt haben. Besonders WhatsApp stellt sich in Bezug auf das Kommunikationsbedürfnis von Jugendlichen als sehr vorteilhaft heraus. Es ist mittlerweile für einige Nutzer und Nutzerinnen für die alltägliche Kommunikation fast unentbehrlich geworden (vgl. Borgstedt et al., Feierabend et al. 2014 in ebd.: 20).

Wenn Social Media genutzt werden, so gibt es grundsätzlich fünf psychologische Ziele, welche angestrebt werden (Leung 2013 zit. in Wampfler 2014: 109):

1. Soziale und emotionale Bedürfnisse befriedigen,
2. negative Gefühle ausdrücken,
3. Bestätigung und Aufmerksamkeit erhalten,
4. sich unterhalten,
5. kognitive Bedürfnisse befriedigen.

Dennoch ist an dieser Stelle dringend zu erwähnen, dass die Veränderung sozialer Netzwerke für die Forschung ein generelles Problem darstellt. Soll der aktuelle Stand der Social-Media-Nutzung beschrieben werden, ist dies aus zwei Gründen schwierig: Einerseits dauert die Datenerhebung viel länger, als die sich bei Jugendlichen wechselnden Praktiken. Die JIM- und JAMES-Studien sind erst rund ein Jahr nach der Befragung in der Lage, ihre Resultate zu veröffentlichen. Die Resultate sind somit bis zu 2 Jahre alt, bis die neuen Ergebnisse erscheinen. Der zweite Grund, weshalb es so schwierig ist den aktuellen Stand der Social-Media-Nutzung zu messen, ist, dass die Nutzung äusserst uneinheitlich ist. Es sind verschiedene soziale Gruppierungen, die zwischen verschiedenen Netzwerken wechseln und diese teilweise eigensinnig bzw. in einem Sinn nutzen, wie es die Hersteller und Designer nicht beabsichtigt haben (vgl. Wampfler 2014: 18).

## 5.2 Normen und Werte

In Kapitel 4.1 wurde Bezug auf die Entwicklungsthemen nach Hurrelmann und Bauer genommen. Zu einem der vier Entwicklungsziele auf der individuellen Ebene gehört das „Ausbilden eines eigenen Werte- und Normensystems“.

Da Normen und Werte fester Bestandteil der Identität sind, scheint es in dieser Arbeit sinnvoll, an dieser Stelle diese Begriffe kurz zu erläutern und in diesem Zusammenhang auf die Bedeutung der Massenmedien und digitalen Medien einzugehen. Im Kapitel 6.4.1 wird eine aktuelle Jugend-Studie von Shell zu „Werte der Jugendlichen“ beleuchtet.

In jeder Kultur einer Gesellschaft sind Werte und Normen fester Bestandteil. Aus soziologischer Sicht sind Werte gesellschaftliche Prinzipien. Werte beschreiben das „wünschenswerte“ in einer Gesellschaft und sind somit kulturelle, religiöse, ethische und soziale Leitbilder. Werte sind Ausdruck der Kultur bzw. eine Antwort der Gesellschaft auf die Wahrnehmung der vorherrschenden, politischen, moralischen, ökonomischen und kommunikativen Probleme. Kommt es in einer Gesellschaft zu schwerwiegenden Veränderungen dieser Probleme, so verändert sich auch die „Antwort“ der Gesellschaft und somit auch das „wünschenswerte“. Werte sind für jede Gesellschaft konstitutiv, da sich jeder Mensch immer wieder für oder gegen eine Handlungsoption entscheiden muss. Der Mensch fragt sich also, was die entsprechende Gruppe von ihm oder ihr erwartet und was er auf gar keinen Fall tun sollte. Das Wissen über das „Wünschenswerte“ ist also an dieser Stelle sehr wichtig, bzw. bestimmt sein Verhalten. Der Akteur und die Akteurin müssen sich nicht zwingend für den Wert der Gruppe entscheiden, allerdings bietet es ihm eine Orientierung. Es kommt zu einem Zwang sich entweder für oder gegen einen Wert zu entscheiden, was wiederum bestimmend ist für die Identität dieser Person. In dieser „Identität“ der Entscheidungen kann die Person sich selbst erkennen, sowie von anderen in seiner Entscheidung erkannt werden (vgl. Reichertz 2010: 299f). Hier wird der Doppelcharakter der Identität (vgl. Kapitel 3) sichtbar. Wie die Autorin dort schon erwähnt hat, gibt es bei der Identität immer ein „Innen“ und „Aussen“, was zu einem inneren Konflikt führen kann.

Unter Normen versteht man die Gestaltung der Werte bzw. die Umsetzung. Normen geben Auskunft darüber, wie eine Person sich zu verhalten hat, wenn sie z.B. nach gewissen Werten wie Altruismus oder Egoismus handeln möchte (vgl. ebd.: 300). Reichertz stellt fest, dass wenn sich Menschen über einen Werteverfall beklagen oder sich darüber beschweren, dass einige Werte wichtiger geworden sind als andere, sie damit falsch liegen, da es sich nicht um die Werte handelt, die sich verändern, sondern

um die tatsächliche Umsetzung dieser Werte. Also geht es nicht um einen Werteverfall, sondern um einen Verfall der alten Normen. Werte bleiben meistens über lange Zeiträume konstant. **Dies zeigt sich darin, dass unterschiedliche Generationen und Sozialschichten in Erhebungen gleiche Werte nennen.** Ein massiver Unterschied, der sich zwischen den Generationen und Schichten allerdings zeigt, sind die Normen. Z.B. haben die Werte, die das Verhältnis zwischen Erwachsenen und Kindern prägen sich der Wert von Respekt zu den Eltern, bzw. wie die Kinder den Eltern Respekt erweisen sollen oder müssen, in den letzten Jahrzehnten drastisch verändert. Die Normen müssen immer an die gesellschaftliche Kultur angepasst werden (vgl. ebd.: 300f).

Die Frage, die sich nun stellt, ist, inwiefern die Massenmedien oder neuen Medien unsere Werte und Normen beeinflussen. Laut Bohrmann (vgl. 2008 in ebd.: 303) wurden Werte früher durch traditionelle religiöse Institutionen vermittelt, heutzutage wird die Wertevermittlung zum grössten Teil von den Massenmedien übernommen. Reichertz erhebt Einspruch gegen die Aussage von des Religionssoziologen Wilhelm Gräb. Gräb's Ansicht nach „wirken die Massenmedien als ein entscheidender Faktor religiöser (Symbol-) Bildungsprozesse. Es zeigt sich, dass „insbesondere das Fernsehen einerseits mit seinem unendlichen Programmfluss zur sinnbestimmenden Ritualisierung des Alltags beiträgt, es andererseits mit vielen Sendeformaten explizit religiöse Sinngehalte auf wirksame Weise vermittelt.“ (Gräb 2008: 53 in ebd.: 303). Reichertz macht den Unterschied zwischen „liefern“ und „vermitteln“ deutlich und ist der Meinung, dass das Fernsehen lediglich ein Lieferant ist, der seinen Kunden etwas anbietet bzw. „liefert“, dies allerdings nicht „vermittelt“. Reichertz ist zudem der Ansicht, dass uns die Medien fast alle Werte aller Kulturen zur Verfügung stellt, jedoch ohne diese aufzudrängen. Die Entscheidung, ob man die Werte annehmen oder ablehnen möchte, ist jedem selbst überlassen. Laut Reichertz fehlt es weder im Fernsehen, noch in der Gesellschaft an Werten, was seiner Meinung nach fehlt sind Legitimationen von Werten, an die die Menschheit glauben kann. Ein Angebot, wie z.B. eine TV-Werbung ist lediglich ein Angebot, aber keine Bürgschaft. Bei einer Bürgschaft werden die Werte selbst vertreten und im schlimmsten Falle wird auch mit Widerstand dafür eingestanden. Wenn es um den Wertewandel geht, dann macht Reichertz deutlich, dass definitiv ein Wandel der christlich-familienorientierten Werte in West-Europa stattgefunden hat. Er ist der Überzeugung, dass nicht alle Werte heute dasselbe Gewicht wie in früheren Gesellschaften haben. Reichertz widerspricht der Klage, dass wir ein Zuwenig an Werten hätten. Für ihn stimmt das Gegenteil: Die heutige Gesellschaft kennt sehr viele Werte, viel mehr als in früheren Epochen (vgl. Reichertz 2008: 304). Gensicke widersetzt sich im Gegensatz zu Reichertz dem Wort „Wertewandel“ nicht. Er stimmt jedoch mit der Ansicht von Reichertz überein, dass christliche Werte einen Wandel erlebt haben. Er nennt zudem den Verlust von Tugenden,

wie z.B. „Gehorsam und Unterordnung“, „Bescheidenheit und Zurückhaltung“ und „Einfühlung und Anpassung“. Dieser Wertewandel hat in der Nachkriegszeit begonnen. Im Laufe der Zeit haben auch Werteverstärkungen von Familie, Geschlechterrollen und Identität, stattgefunden (vgl. Gensicke 1994 in Keupp 2003: 6).

### **5.2.1 Jugend-Shell-Studie 2015**

Aufgrund der im Kapitel 3 genannten stetig wachsenden Individualisierungstendenz, die dazu führt, dass Jugendliche mehr auf sich selbst gestellt sind, könnte davon ausgegangen werden, dass dies negative Auswirkungen auf das Wertesystem Jugendlicher haben könnte. Die Jugend-Shell-Studie aus dem Jahre 2015 kommt jedoch in Bezug auf die Werte von Jugendlichen auf ein entgegengesetztes Ergebnis: Diese Studie legte erneut dar, dass die Jugendlichen in Deutschland ein solides Wertesystem haben (vgl. Shell- Jugendstudie: 2015). Als besonders wichtig empfinden die Jugendlichen Freundschaft, Partnerschaft, Familie sowie die Entwicklung einer eigenständigen Persönlichkeit. Enge persönliche Beziehung sind auch im Jahre 2015 besonders wichtig für ein erfüllendes Leben. Den Anforderungen aus dem Alltag, Beruf und der Gesellschaft stehen die Jugendlichen eher pragmatisch gegenüber. Sie zeigen sich anpassungsfähig und nehmen die Chancen, die sich ihnen bieten. Sicherheit und positive soziale Beziehungen werden gewünscht. Dennoch sind sie bereit sich für andere Menschen einzusetzen. Leistungsnormen sind für die Jugendlichen zentrale Orientierungspunkte. Traditionen und Tugenden werden nicht verweigert. Vermehrt häufen sich unter der jungen Generation wieder eher idealistische Vorstellungen. Gesellschaftspolitische Themen sind interessanter geworden. Zudem wollen Sie in sozialen Gestaltungsprozessen teilnehmen, neue Horizonte erschliessen und sind dafür auch bereit Risiken einzugehen. Deshalb kann die junge Generation in Deutschland ab 2015 auch als „Generation im Aufbruch“ bezeichnet werden. Für 89 Prozent sind gute Freunde sehr wichtig. 85 Prozent finden es wichtig einen Partner zu haben, dem sie vertrauen und für 72% steht ein gutes Familienleben im Vordergrund. Beinahe zwei Drittel legen hohen Wert auf den Respekt vor Gesetz und Ordnung. Die Bereitschaft zum Umwelt- und gesundheitsbewussten Verhalten hat seit den vorigen Studien zugenommen. Materielle Dinge, Macht und ein hoher Lebensstandard hat an Bedeutung verloren. Wichtiger ist es für viele Jugendlichen die Diversität der Menschen anzuerkennen und zu respektieren (vgl. ebd.).



Wird der Fokus auf die Entwicklungsthemen (Kapitel 5.1) gelegt, so wird deutlich, dass in dieser Studie hauptsächlich die Kompetenz Partizipieren auf der individuellen, sowie auf der gesellschaftlichen Ebene zum Tragen kommt. Auch die Kompetenz „Binden“ mit dem Wunsch nach guten Beziehungen und einer vertrauten Partnerschaft ist hier vertreten.

## 6 Identität und Identitätskonstruktion

Im Kapitel 4 wurde Bezug auf die Entwicklungsthemen nach Hurrelmann und Bauen genommen. Eine der vier Entwicklungsaufgaben der Adoleszenz ist „Binden“, wozu das Schaffen eines Selbstbildes und die damit einhergehende Identität erlangt werden kann. Dazu gehört auch das Eingehen von Bindungen zu nahestehenden Menschen. Auf der Gesellschaftlichen Ebene wird von den Jugendlichen ein Ablösungsprozess vom Elternhaus erwartet. In diesem Kapitel wird als erstes Bezug zu einem der wichtigsten Begründer des Identitätsbegriffes, Erik Erikson, genommen. Ferner wird die Patchwork-Identität nach Heiner Keupp definiert, sowie die Ressourcen, welche Jugendliche für ihre Identitätsbildung benötigen.

Der Identitätsbegriff, welcher von Erik H. Erikson 1946 entwickelt wurde fand ziemlich schnell Platz im Denken und im Wortschatz eines grossen Publikums in vielen Ländern. Dreieinhalb Jahrzehnte später wird die Resonanz noch deutlicher. Der Begriff ist im Alltag angekommen und wird im hohen Masse genutzt (vgl. Keupp 2009: 53).

Identität wird nach Erik Erikson kulturell und sozial konstituiert, sie entsteht also nicht alleine aus dem Individuum heraus. Dies ist der Grund weshalb er seine Entwicklungstheorie der Identität mit einer Sozialisationstheorie verbindet (vgl. Abels 2010: 277). Die Entwicklung in Erikson's Stufenmodell der psychosozialen ist gekennzeichnet durch phasenspezifische Krisen oder „Kernkonflikte“, welche das Individuum zu bewältigen hat. Es wird zwischen innerer Entwicklung des Menschen und der phasenspezifischen Anforderungen der sozialen Umwelt unterschieden. Jede Phase, die das Individuum zu durchlaufen hat, beinhaltet einen spezifischen Konflikt der Haltung des Menschen zu sich selbst und zu der äusseren Welt.

Jede Phase „kommt zu ihrem Höhepunkt, tritt in ihre kritische Phase und erfährt ihre bleibende Lösung“. (Erikson 1950b in ebd.: 278) Die bleibende Lösung wird von Erikson als eine Art Grundhaltung beschrieben, welche teils bewusst und teils unbewusst ist. Dies ist der Grund weshalb Erikson sie mit dem Ausdruck „ein Gefühl von“ umschreibt. Es handelt sich um einen unbewussten inneren Zustand (vgl. ebd.). Die Grundhaltung wird von Erikson auch als „Grundstärke oder Ich-Qualität“ bezeichnet. Teilweise ist auch von Grundtugenden („basic virtues“) die Rede. Die Ich-Qualität gibt Aufschluss über die relative psychosoziale Gesundheit. Im Kindheitsalter kann z.B. Urvertrauen aufgebaut werden. Dies ist ein Beispiel für eine positive Ich-Qualität. Ein Beispiel für eine negative ist Verzweiflung im reifen Erwachsenenalter. Die Grundhaltungen bauen alle aufeinander auf. In den unterschiedlichen Phasen kommt es zu einem spezifischen Gefühl, ein Ich in einer bestimmten sozialen Realität zu sein.

Unter „persönlicher Identität“ versteht Erikson die unmittelbare Wahrnehmung der „eigenen Gleichheit und Kontinuität in der Zeit“. Von einer „Ich-Identität“ spricht Erikson sobald das bewusste Gefühl dazukommt, dass auch das Aussen bzw. die Anderen beides akzeptieren (vgl. Erikson 1946 in ebd.: 278).

Mit seinem Stufenmodell setzte Erikson für bestimmte Lebensphasen Schwerpunkte. Das Hauptproblem bezogen auf die Jugend sah Erikson darin, dass es in dieser Phase darum geht sich zu positionieren, **Meinungsmuster**, **Präferenzen**, **Ziele** und **Werte** aufzubauen, welche eine Orientierung in der Welt ermöglichen sollen (vgl. Erikson 1946 in Fend 1991: 17). Was Erikson in seiner Identitätstheorie allerdings komplett ausklammerte sind gesellschaftliche Probleme wie z.B. Schichtzugehörigkeiten, gesellschaftliche Zwänge oder Langzeitarbeitslosigkeit (vgl. HAWK -Hochschule für Angewandte Wissenschaft und Kunst o.J.).

## **6.1 Die Jugendphase nach Erikson**

**„Wer bin ich, wer bin ich nicht?“ (Erikson 1959 zit. in Abels 2010: 282)**

In dieser Arbeit wird lediglich Bezug auf die fünfte Phase des Stufenmodells genommen, da die anderen Phasen für diese Arbeit irrelevant sind.

Erikson geht im Gegensatz zu Freud davon aus, dass die fünfte Phase entscheidend für das Herausbilden der Identität ist. Freud war der Annahme, dass sich die Grundstruktur der Persönlichkeit schon in der frühesten Kindheit ausbildet. Erikson ist zwar der Auffassung, dass die Identität sich ein Leben lang entwickelt, jedoch werden die Weichen für die weitere Entwicklung in dieser Phase gestellt. Mit dem Körperwachstum, der Pubertät, werden neue Bezugspersonen gesucht, was zu einer Neubewertung der alten Orientierungen führt. Wird die psychische Struktur in den Fokus genommen, so ist die Übergangsphase zwischen Kindheit und Erwachsenenalter eine Phase des Zweifels, des Experimentierens, Entwerfens und Revidierens (vgl. Abels 2010: 282). Der Kernkonflikt, welcher in der Jugendphase zum Vorschein kommt ist der Konflikt zwischen Identität und Identitätsdiffusion. In der Adoleszenz wird bestimmt, ob es zu einer stabilen Identität kommt, oder ob diese kraftlos bleibt (vgl. ebd.: 283). In der fünften Phase wird das Bewusstsein vom Eigenen Ich mit den Identifizierungen von aussen geprüft. All das, was das Individuum in sich selbst zu sehen gelernt hat, muss mit dem Aussen, sprich mit den Erwartungen und Anerkennungen von Anderen übereinstimmen (vgl. Erikson 1959b in ebd.). Kindliche Identifizierungen werden mit den Identifizierungen der neuen Bezugspersonen geprüft. Zudem wird die Heranwachsende Person von der Gesellschaft als jemanden identifiziert, der die Familie verlässt und auf dem Weg ist, ein Mitglied der

Gesellschaft zu werden. Es kommt zur Rollen- und Aufgabenübernahme, durch die sich die Heranwachsenden erkannt und anerkannt fühlen (vgl. Erikson 1959b in Abels 2010: 283). Das, was in dieser fünften Phase erreicht werden soll, nennt Erikson das Gefühl der inneren Identität. Um dies zu erreichen, muss der/die Jugendliche „eine fortschreitende Kontinuität

- zwischen dem empfinden, was er während der langen Jahre der Kindheit geworden ist, und dem, was er in der vorgeahnten Zukunft zu werden verspricht; (Erikson 1959b in ebd.: 284)
- zwischen dem, wofür er sich selbst hält, und dem wovon er bemerkt, dass Andere es in ihm sehen und von ihm erwarten“ (ebd.).

Die Bedeutung der Peer-Group kommt auch in Eriksons Identitätstheorie zum Vorschein, indem er die Identität als ein einzigartiges Produkt beschreibt, welches in der Jugendphase in eine Krise tritt und nur durch neue Identifikationen mit gleichaltrigen oder Führerfiguren ausserhalb der Familie aufgelöst werden kann (vgl. Erikson 1959b: in ebd.). Auch der Aspekt, dass die Peer-Group eine Identitätsschützende Funktion hat, wie in Kapitel 4.2 schon thematisiert wurde, wird von Erikson erwähnt. Indem Jugendliche Probeidentitäten ausprobieren, können sie sich so gegen Erwachsene abgrenzen. Dies ist lediglich ein Weg, vor einer drohenden Diffusion der Identität zu schützen (vgl. Abels 2010: 284.)

Das Stufenmodell wurde in den 80er Jahren hauptsächlich aus dem Grunde kritisiert, dass es sich um ein kontinuierliches Stufenmodell handelt, welches eine Identitätsplattform für das Erwachsenenleben sichern würde, sofern man diese Stufen bis hin zur Adoleszenz adäquat durchläuft. Danach hätte das Subjekt einen stabilen Kern ausgebildet, ein „inneres Kapital“, welches ihm eine erfolgreiche Lebensbewältigung sichern würde (vgl. Erikson 1966 in Keupp 2008: 55). Die Identitätsarbeit findet somit nach Erikson in der Adoleszenzphase statt. In einem psychosozialen Moratorium haben Heranwachsende die Möglichkeit, zu experimentieren und ihre Passung zwischen ihrer inneren und äusseren Welt herauszufinden. Der Aspekt, dass eine Passung zwischen der inneren und äusseren Welt problemlos gelingen würde, wurde in Erikson's Arbeiten ebenfalls kritisiert. Der Schmerz, die Unterwerfungen in diesem Einpassungsprozess, werden nicht dargelegt (vgl. Keupp 2008: 55).

Der Identitätsbegriff ist jedoch nicht mehr länger an Erik Erikson gekoppelt. Eine Fortführung der Identitätsforschung sollte jedoch laut Keupp (vgl. 2008: 53) bei Erikson anknüpfen. Ziemlich leicht lässt sich die Identitätsfrage formulieren, nämlich mit: „Wer bin ich?“ Welche Themen, Merkmale, Eigenschaften, Gefühle oder Handlungen machen den

Menschen unverwechselbar und Einzigartig? Die Frage nach der Identität besitzt zwei Dimensionen. Eine universelle und einer kultur-spezifische. Es gibt ein subjektives „Innen“ und ein gesellschaftliches „Aussen“. Zwischen diesen zwei Dimensionen soll eine „Passung“ hergestellt werden, bzw. eine Produktion einer individuellen sozialen Verortung (vgl. ebd.: 54).

Das universelle Bedürfnis nach einer individuellen Identitätskonstruktion beinhaltet das menschliche Grundbedürfnis nach Anerkennung und Zugehörigkeit. Die Identitätskonstruktion soll dem Subjekt eine Selbstverortung ermöglichen und bietet individuelle Sinnbestimmung.

*„Identität bildet ein selbstreflexives Scharnier zwischen der inneren und der äusseren Welt“. (Keupp 2008: 54)*

Dieses Zitat macht den Doppelcharakter der Identität deutlich. Einerseits soll die Identität das Individuelle bzw. das Unverwechselbare darstellen. Andererseits sollen auch sozialakzeptable Aspekte dargelegt werden. Keupp spricht bei der Identität auch immer von einer „Kompromissbildung“ zwischen „Eigensinn“ und Anpassung (vgl. ebd.). Insofern beinhaltet der Identitätsdiskurs auch immer das Streben nach Autonomie und Unterwerfung. Wird Identität im psychologischen Sinne betrachtet, geht es darum, das eigene Wesen in einer inneren Einheitlichkeit wahrzunehmen, und dies trotz äusserer Wandlungen (vgl. ebd.: 55).

Eine andere, etwas konkretere Definition von Identität erläutert Waterman wie folgt:

„Identität bezieht sich auf klar beschriebene Selbstdefinitionen, die jene Ziele, Werte und Überzeugungen enthält, die eine Person für sich als persönlich wichtig erachtet und denen sie sich verpflichtet fühlt.“ (Waterman 1985 zit. in Fend 1991: 17).

## **6.2 Patchwork-Identität nach Keupp**

Der Begriff Patchwork-Identität, wie er unter anderem von Heiner Keupp formuliert worden ist, kann heutzutage als Kürzel für den Ansatz „alltäglicher Identitätsarbeit“ gesehen werden (vgl. Keupp et al. 2008: in Kraus 2010: o.S). Die Autorin hat sich für die Patchwork-Identität entschieden, da sie an Erikson's Theorie anknüpft und sich mit ihrer Aktualität sehr gut für die Thematik „Identitätsbildung im Netz“ eignet. Im Gegensatz zu Erikson, welcher gesellschaftliche Probleme in seiner Theorie ignorierte, thematisiert Keupp mit seiner Patchwork-Identität gesellschaftliche Umbrüche. Die Digitalisierung z.B. stellt ein gesellschaftlicher Veränderungsprozess dar. Die „Fluide Gesellschaft“ nach Keupp

thematisiert solche Prozesse der Modernisierung. Deshalb wird das Kapitel 6.2.1 der Fluiden Gesellschaft gewidmet.

Wie schon erläutert, hat die Identitätsarbeit nach Erikson in der Jugendphase das höchste Gewicht. Für Keupp ist die Identitätsarbeit ein lebenslanger, unabgeschlossener Prozess. Er hebt die Begriffe **Sozialität** und **innere Kohärenz** (wird in Kapitel 6.2.3. definiert) hervor, von welchen er behauptet, dass eine dauerhafte Sicherung unmöglich sei und dass man sich dessen bewusst sein muss. Keupp hebt zudem die Wichtigkeit von sozialen Netzwerken und Ressourcen für die Identitätskonstruktion hervor (vgl. Kraus 2010: o.S.).

Der in den achtziger Jahren ausgearbeitete Begriff der „Patchwork-Identität“ stand damals nicht für eine Theorie, sondern vielmehr für ein Thesengerüst zur Erarbeitung einer solchen Theorie. In einem Artikel (vgl. Keupp 1989 in ebd.) sprach Keupp von angeregten Diskussionen zum Thema Identität, welche durch die sich veränderten Prozesse der Subjektbildung ausgelöst worden sind. Laut Keupp werden die Prozesse der Subjektbildung krisenhafter und traditionelle Lebensmuster nehmen immer wie mehr ab. (vgl. ebd.) Das damals besonders etablierte Konzept von Erik Erikson reichte seiner Auffassung nach für eine Analyse nicht mehr aus (vgl. ebd.).

Auf die Metapher Patchwork kam Keupp durch das Beobachten seiner Frau beim Arbeiten mit Stoffresten. Besonders wichtig bei dieser Metapher sieht Keupp vor allem die schöpferische Energie beim Entwurf und die Akteursrolle des Individuums. Um eine Differenzierung zwischen dem traditionellen Identitätsbegriff von Erikson herzustellen unterscheidet Keupp zwischen **klassischen**, wohl geordneten Patchworkmustern und den „**Crazy Quilts**“, die eine oft wilde Struktur von Formen und Farben haben.

In seinem Artikel vom Jahre 1989 fasst Keupp sein Konzept in Thesen zusammen. Sein Fazit, welches er den Thesen voranstellt, lautet: Weder „Identitätspathos“ noch Jammern über den „Verlust“ der Identität (vgl. Keupp 1989 in ebd.).

### **6.2.1 Fluide Gesellschaft**

Wie in Kapitel 6 schon erwähnt wurde, ist bei der Identitätsbildung immer ein „innen“, sowie auch ein „Aussen“. Dementsprechend ist es im Hinblick auf die Identitätsentwicklung nicht nur wichtig, den Fokus auf das Individuum zu legen, sondern auch die gesellschaftlichen Entwicklungen und Zustände in den Blickwinkel zu nehmen. Daher wird dieses Kapitel der „Fluiden Gesellschaft“ gewidmet. In einer fluiden Gesellschaft oder „liquid modernity“ (Baumann 2000 in Keupp 2003: 4) gibt es nichts statisches oder stabiles mehr. Sie ist vielmehr durch eine Enttraditionalisierung

gekennzeichnet, die sich in einer tiefgreifenden Individualisierung und in einem explosiven Pluralismus äussert (vgl. Keupp 2003: 4f). Die Zahl möglicher Lebensformen wächst und somit auch die Vorstellungen von Normalität und Identität (vgl. ebd.:5). Der Mensch muss sich also den gegebenen Umständen anpassen. Eine zentrale Anforderung der fluiden Gesellschaft ist die Beweglichkeit bzw. die Mobilität. In der heutigen Gesellschaft mobil zu sein, wird nicht nur für junge Menschen, sondern auch für ältere Menschen immer wie wichtiger. Die Flexibilität bezieht sich allerdings nicht nur auf das räumliche, sondern wird sich in biographischer, beruflicher, geistiger und sozialer Hinsicht als Wert aufbauen (vgl. ebd.). Nicht nur der wachsende Einfluss der Medien prägt derzeit die Gesellschaft. Durch die Pluralisierung und Entstandardisierung der Familiensysteme, wird dem Individuum eine **hohe Eigenleistung in Sache Beziehungsarbeit** abverlangt. Auch die **wachsende Ungleichheit** im Zusammenhang mit materiellen, sozialen und symbolischem Kapital führt zu ungleicher Verteilung von Lebenschancen. Durch den Wertewandel entstehen neue Lebenskonzepte. Da allerdings die Werte in einer pluralistischen Gesellschaft einen Verlust erlitten haben, muss das Individuum selbst begründete Werteentscheidungen treffen (vgl. ebd.: 7).

Aufgrund dieser gesellschaftlicher Modernisierung stellt sich die Frage, wie es einem Individuum denn überhaupt möglich ist eine Identität auszubilden und welche Ressourcen dabei benötigt werden. Im folgenden Kapitel wird beschrieben, wie genau Identitätsarbeit funktioniert und welche Ressourcen und Fähigkeiten dabei beansprucht werden.

### **6.2.2 Identitätsarbeit**

*„Die Konstruktion von Identität, das Streben nach Lebenskohärenz, ist zur lebenslangen Aufgabe geworden, an der das Subjekt alltäglich arbeitet.“*

(Keupp u.a. zit. in Würfel/ Keilhauer 2009: 101)

Das Leben bietet dem Menschen eine Vielzahl vom möglichen Lebensstilen. (Wahl-) Freiheiten seien in diesem Zusammenhang riskante Freiheiten (vgl. Beck 1986 in Würfel/ Keilhauer 2009: 101), wenn dem Individuum die Fähigkeiten für fundierte Entscheidungen fehlen. Im Zentrum für eine gelingende Lebensbewältigung stehen für Keupp (vgl. 2009: 63) die Fähigkeiten zur **Selbstorganisation**, die **Verknüpfung von Ansprüchen** auf ein gutes und authentisches Leben mit den vorhandenen **Ressourcen**, sowie die innere **Selbstschöpfung von Lebenssinn**. Der Begriff Lebenskohärenz taucht in verschiedenen Arbeiten von Keupp immer wieder auf. Er sieht die Schaffung von Lebenskohärenz einerseits als Bedingung und andererseits als Ziel der Identitätsarbeit (vgl. Keupp 2009: 65). Der Begriff wird im nächsten Kapitel erläutert:

### 6.2.3 Kohärenzgefühl nach Antonovsky

Das Kohärenzgefühl, welches sich als Bestandteil im salutogenetischen Ansatz befindet, ist nach Antonovsky (vgl. 1997 in Daiminger 2015: 60) eine Lebenseinstellung, die sich im wesentlichen auf drei Komponenten bezieht:

- **Verstehbarkeit** (*Sense of comprehensibility*): *Kognitive Komponente*  
Hierzu gehört das Einordnen und Verarbeiten von Umweltreizen in strukturierte und klare Informationen. Lebenserfahrungen einordnen und verstehen können (vgl. Antonovsky 1993 in Daiminger 2015: 60).
- **Handhabbarkeit** (*sense of manageability*): *Instrumentelle, behaviorale Komponente*  
Diese Komponente bezieht sich darauf, in welchem Ausmass sich Menschen in der Lage fühlen, Anforderungen bewältigen zu können und verfügbare Ressourcen dafür haben (vgl. ebd.).
- **Bedeutsamkeit** (*sense of meaningfulness*): *Motivationale Komponente*  
Diese Komponente bezieht sich auf das individuelle Empfinden von Bedeutsamkeit des eigenen Lebens, bzw. inwiefern man das eigene Leben als emotional sinnvoll empfindet. Diese emotional-motivationale Komponente ist für Antonovsky in Bezug auf das Kohärenzgefühl, die wichtigste. Diese Komponente kann zudem auf Individuen, Gruppen und auf gesellschaftlicher Ebene angewandt werden. (vgl. ebd.: 60f).

### 6.2.4 Passungsarbeit zwischen der inneren und äusseren Dimension

Wird die „äussere“ und „innere“ Dimension der Identitätsarbeit betrachtet, so ist nach Keupp die Passungsarbeit eher nach Aussen gerichtet. Dazu gehört die Aufrechterhaltung von **Handlungsfähigkeit** und von **Anerkennung** und **Integration**. Die innere Dimension richtet sich auf das Subjekt. Hierbei geht es um Synthesearbeit, bzw. um subjektive Verknüpfung verschiedener Bezüge, damit die Konstruktion und Aufrechterhaltung von **Kohärenz**, **Selbstanerkennung** gewährleistet werden kann, sowie das Gefühl von **Authentizität** und **Sinnhaftigkeit** (vgl. Keupp 2003: 10).



### 6.2.5 Ressourcen für die alltägliche Identitätsarbeit

Weiterführend stellt sich die Frage, welche Ressourcen Jugendliche in einer fluiden Gesellschaft benötigen. Laut Barz et al. (vgl. 2001 in Keupp 2003: 13) wird durch die fortschreitende Individualisierung der Gesellschaft die eigene Schöpfungskraft durch das Individuum immer wichtiger. Dies beinhaltet die Mobilisierung persönlicher Ressourcen, wobei sowohl sozialer Erfolg, als auch persönliche Erfüllung zunehmend an Bedeutung gewinnen. Das Aktivieren und Einsetzen individueller Potentiale zeigt sich auf geistiger, körperlicher und sozialer Ebene. Im Zusammenhang mit gesellschaftlicher Veränderungen betonen Barz et al die zunehmende Wichtigkeit folgender Themen: Eigenverantwortliche Selbstpflege im Sinne von Selbstoptimierung, Empowerment, Gesundheitsmanagement (Selbstachtsamkeit und bewusste Seelenpflege), sowie Emotionale Intelligenz, Instinkt und Kreativität (vgl. ebd.).

Neben diesen neuen Grundorientierungen wird auch auf das „neue Sozialbewusstsein“ verwiesen. In der fluiden Gesellschaft zeigt sich Sozialität immer mehr als Lebensgrundlage, die gestaltet und gepflegt werden muss. Ob privat oder beruflich, Beziehungen und Kommunikation treten in den Vordergrund. Der hohe Stellenwert von Freundschaft, wie die Shell-Jugendstudie gezeigt hat, wird auch hier erneut betont. Die Dynamik mit Gleichgesinnten ist autonom offen und unverbindlich. Szenen und Online-Communities werden für den Austausch immer bedeutsamer (vgl. Barz et al. 2001 in Keupp 2003: 14).

Nebst dem Aufrechterhalten der Lebenskohärenz auf der inneren Dimension, zählt Keupp folgende Ressourcen als bedeutend für die alltägliche Identitätsarbeit auf (vgl. Keupp 2009: 66f): Die Fähigkeit zum „**Boundary Management**“ beinhaltet den Aspekt, Grenzmarkierungen zu setzen. Wie auch mehrmals schon thematisiert wurde, gibt es einen Optionsüberschuss, welcher die Entscheidungsfindung erschwert. Grenzen müssen auf der Ebene der Identität, der Werte, der sozialen Beziehungen gefunden und gezogen werden (vgl. ebd.). Zudem benötigen Jugendliche **soziale Ressourcen** für die alltägliche Identitätsarbeit. Hierbei liegt der Fokus neben der Familie, wieder auf der Peer-Group (vgl. ebd.). **Materielle Ressourcen** werden nach Keupp (vgl. ebd.) als eine Art Schlüssel zum Zugang zu anderen Ressourcen verstanden, da materielle Ressourcen Zugangschancen zu Bildung, Kultur und Gesundheit bilden (vgl. ebd.: 68). Durch die stetig wachsende soziale Ungleichheit kommt es zu sozialer Spaltung. Ohne ausreichende materielle Ressourcen ist laut Keupp (vgl. ebd.) die Fähigkeit zu und die Erprobung von Projekten der Selbstorganisation nicht möglich. Daher ist es für Jugendliche, die von Armut betroffen sind, nur gering möglich, Autonomie und Lebenssouveränität zu entwickeln (vgl. ebd.).

Des Weiteren sind **Zugehörigkeitserfahrungen** eine wichtige Ressource für die Identitätsarbeit. Keupp warnt an dieser Stelle vor Exklusionserfahrungen, da die Gefahr besteht, nicht zu dem gesellschaftlichen Kern zu gehören (vgl. ebd.: 68).

**Anerkennungserfahrungen** sind eng mit der Frage nach Zugehörigkeit verbunden. Ohne Anerkennung ist es dem Menschen nicht möglich an Souveränität zu gewinnen. In früheren traditionelleren Lebensformen, wo in vorgefertigten Rollenmustern gelebt wurde, gab es einen selbstverständlichen Anerkennungskontext, welcher sich jedoch durch gesellschaftliche Strukturveränderung zu einem „Kampf um Anerkennung“ verändert hat. Anerkennung wird auf der persönlichen und gesellschaftlichen Ebene erworben, so Taylor (vgl. 1993 in ebd.). Der Anerkennungsdiskurs spielt sich einerseits auf der „Sphäre der persönlichen Beziehungen“ ab, wo die Ausbildung von Identität als Prozess begriffen wird und wo das Ringen um Anerkennung sich im Dialog mit anderen vollzieht und andererseits in der öffentlichen Sphäre, wo die Politik eine zunehmend wichtigere Rolle einnimmt (vgl. Keupp 2003: 69). Taylor (1993 in ebd.) stellt die These auf „dass unsere Identität teilweise von der Anerkennung und Nichtanerkennung, oft auch von der Verkennung durch die anderen geprägt werde, so dass ein Mensch oder eine Gruppe von Menschen wirklichen Schaden nehmen, [...] wenn die Umgebung oder die Gesellschaft ein herabwürdigendes oder verächtliches Bild ihrer selbst zurückspiegelt“.

Jugendliche mit Migrationshintergrund benötigen **Interkulturelle Kompetenzen**, da sie unterschiedliche Kulturen in ihre Identität integrieren müssen. Keupp (vgl. Keupp 2003: 69) macht darauf aufmerksam, dass Jugendliche mit Migrationshintergrund umso mehr Anerkennung in ihren Identitätsprojekten brauchen. Des Weiteren nennt Keupp Zivilgesellschaftliche Kompetenzen, diese stimmen mit der Entwicklungsaufgabe „Partizipieren“ überein. Es handelt sich dabei auch um die Beteiligung der Menschen am Gemeinwesen. In dieser Kompetenz können Fähigkeiten wie Engagement, Lebenssinn und Lebensfreude gesammelt werden. Keupp erwähnt, dass es bei **Zivilgesellschaftlichen Kompetenzen** auch zu sozialer Anerkennung kommen kann (vgl. ebd.), was wiederum eine wichtige Ressource für eine gelingende Identitätsbildung darstellt.

## **7 Identitätsbildung im Netz**

Im folgendem Kapitel soll die Leitfrage „Wie nutzen Jugendliche die Medien für ihre Identitätsbildung?“ geklärt werden. Zudem soll dieses Kapitel nebst den Chancen auch einige Risiken der Mediennutzung darstellen.

Interaktive Diskursräume bieten kommunikative Lebensräume zur Identitätskonstruktion. Mit der Nutzung von Profilen auf SNS können Heranwachsende vielfältige Präsentationsformen (Text, Bild, Video) aktiv nutzen und diese in diversen Stilmitteln darstellen (vgl. Neumann-Braun 2011 in Steiner 2013: 23). Laut Döring (vgl. Döring 2000: in ebd.) können virtuelle Identitäten ein Lernfeld für Selbsterkundung und Identitätsarbeit schaffen. Das Agieren im Netz bietet die Möglichkeit persönliche Teilidentitäten kennenzulernen und diese auszugestalten, was während eines normalen Alltages eher beschränkt möglich ist. Ausprobieren bzw. Probehandeln im Netz kann auf zukünftige Verhaltensveränderungen ausserhalb des Netzes vorbereiten. Zudem tragen Netzerfahrungen auch dazu bei, die Mechanismen der Identitätskonstruktion besser zu verstehen (vgl. Marotzi/Schlechtweg 2004 in ebd.). Das Web 2.0 konstruiert einen grossen Teil der Erfahrungsräume für Jugendliche. Es übernimmt wichtige Funktionen für die Identitätsarbeit sowie den Ausbau und die Pflege des Beziehungsnetzes (vgl. boyd 2010; Pirker 2009 in ebd.: 18). Wie schon erläutert, kommt es bei der Identitätsarbeit zu einem Spannungsfeld zwischen Autonomie und Unterwerfung. Damit die Autonomie gewährleistet werden kann, nutzen die Heranwachsenden die Online-Räume, um sich den Erwachsenen entziehen zu können (vgl. Wagner 2009: 117).

### **7.1 Auseinandersetzung mit der eigenen Person**

Wenn es um die Auseinandersetzung mit der eigenen Person geht, so käme nach Keupp im Hinblick der alltäglichen Identitätsarbeit die „Innere Dimension“ zum Tragen (Siehe Kapitel 6.2.4.). Es kommt zu einer Auseinandersetzung mit den eigenen Fähigkeiten, Interessen, Talenten, sowie die Auseinandersetzung mit individuellen Merkmalen und Eigenschaften. Die Ausrichtung auf die Innenwelt wird von Jugendlichen hauptsächlich in jenen Selbstdarstellungen deutlich, wo sie ihre Werte, Gefühle und Lebensziele thematisieren und diese zur Psychohygiene und Selbstreflexion nutzen (vgl. Wagner 2009: 117f).

Es gibt jedoch auch Jugendliche, die die Selbstdarstellungen zur Aussenweltorientierung nutzen (vgl. ebd.: 18). Nach Keupp wäre an dieser Stelle von der „Äusseren Dimension“

die Rede, wobei die Jugendlichen hierbei vermehrt den persönlichen Alltag, das Lebensumfeld und die eigenen Interessen in den Vordergrund stellen (vgl. ebd.).

Da die Identitätsbildung mit dem Wunsch nach Anerkennung und Zugehörigkeit verbunden ist, möchten sich Jugendliche in ihrer Identitätsentwicklung als kompetent erleben.

### **7.1.1 Selbstdarstellung in Online Communities**

Selbstdarstellung in Online Communities oder Social Networking Sites beinhalten das Entwicklungsziel „Binden“ (Kapitel 3.1), was das Schaffen eines Selbstbilds von Körper und Psyche mit dem Ziel, eine Identität aufzubauen, integriert.

Lebensweltliche Erfahrungen können in Online Communities über grosse Distanzen geteilt werden. Dies ist vor allem für Migrantinnen und Migranten von grosser Bedeutung, da diese in anderen Weltregionen Wurzeln haben. Der Kontakt im Netz geht schnell und erlaubt eine einfache Kontaktaufnahme (vgl. Hugger 2009 in Leuenberger 2013: 89). Betrachtet man das Verhalten Jugendlicher in Online-Communities kommen identitätsrelevante Aspekte zum Tragen. Diese zeigen sich in Gruppenbildungen und in der Suche nach Anerkennung und Zugehörigkeit, welche die Jugendlichen hauptsächlich durch die Veröffentlichung von Bildern zu erreichen versuchen (vgl. Röhl 2010 in ebd.). In den meisten Fällen gibt es auf der Profilseite ein Profilbild, welches die Userin oder den User portraitiert. Diese können mit einfach zu bedienenden Grafikprogrammen, die im Internet teils kostenlos runtergeladen werden können, bearbeitet und ästhetisiert werden (vgl. Neumann-Braun 2011 in ebd.). Online Communities können von Jugendlichen als öffentliche Bühne genutzt werden. So wird versucht gewisse Merkmale möglichst effektiv zu inszenieren, womit auch Teile ihres Privatlebens öffentlich gemacht werden (vgl. Hugger 2010 in ebd.: 90). So werden Soziale Netzwerke quasi zu Identitätsworkshops, in denen laut Hugger (2010 in ebd.: 50) „ein virtuoses Wechselspiel zwischen Selbstinszenierung, Selbstvergewisserung und Selbstverwandlung möglich ist.“ Durch die Selbstdarstellung in Online-Communities zeigen Jugendliche, dass sie gewissen Jugendkulturen oder Cliques angehören. Dabei entsteht ein Repertoire gemeinsamer Codes und Referenzbilder aus verschiedenen Kulturen. Nennenswerte visuelle Codes sind z.B. stilistische Elemente wie Kleidung, Accessoires, Frisur und Make-up, etc. Der Körper und das soziale Geschlecht werden durch Posen, Gestik und Blicke inszeniert. Des Weiteren können auch Marken und Logos auf der Kleidung (Branding-Prozesse) präsentiert werden. Hinzu kommen mediale Inszenierungen wie Fotografien, Bilddesigns oder Videoclips (vgl. Ritter 2010 in Leuenberger 2013: 90).

Die Selbstdarstellung über Bilder, welcher heutzutage ein sehr wichtiger Bestandteil der Online-Communities darstellt, hat in dieser Form zuvor noch nie existiert. Es entsteht somit eine völlig neue Form von Selbstinszenierung und Biografisierung (vgl. Hugger 2010: in ebd.) Boyd (vgl. 2008 in ebd.: 86) macht jedoch darauf aufmerksam, dass die meisten Jugendlichen nicht ein ideales Selbstbild verkörpern. Sie präsentieren sich auf die Art und Weise, wie sie sich im Alltag verhalten. Dies sei stark mit der sozialen Kontrolle gekoppelt. Dies könnte z.B. mit der Beeinflussung der Peer-Group im Zusammenhang stehen.

## **7.2 Computerspiele – Zwischen Realität und Virtualität**

Ein Beispiel für ein Risiko der Mediennutzung, stellt die Computersucht dar. Computerspiele können jedoch auch für die Identitätsarbeit von Bedeutung sein.

Zwischen den Jahren 2000 und 2007 hat sich die Beschäftigung mit Computerspielen bei Jugendlichen mehr als verdoppelt. Bei den Jungen ist die Beschäftigungszeit von 68 auf 141 Minuten angestiegen. Bei den Mädchen zeigt sich einen etwas geringeren Anstieg von 19 auf 55 Minuten (vgl. Rehbein 2014: 219).

Werden identitätsrelevante Aspekte bei Computerspielen in den Fokus genommen, so spielt der Ausdruck von Autonomie eine wichtige Rolle. So können Jugendliche in der Welt der Computerspiele symbolisch autonom agieren (vgl. Gebel 2009: 146). Durch die Wahl bestimmter Genres von Computerspielen in der „elternfreien Zone“ ist eine Abgrenzung bzw. eine Rebellion gegen die Erziehungsberechtigten möglich (vgl. ebd.). Bei Video-Games kann also die Ressource des Boundary Management genutzt werden, um sich vor den Erziehungsberechtigten abzugrenzen.

Wenn Computerspiele beherrscht werden, verbessert dies den Status in der Gruppe, was zu einer Profilierung gegenüber den Peers führen kann (vgl. ebd.). Bei Computerspielen kommen wieder Zugehörigkeitserfahrungen zum Tragen. Ebenso relevant sind Expertise und Austausch. Hauptsächlich bei Online-Rollenspielen, wo es hauptsächlich darum geht einander zu helfen, Erfahrungen auszutauschen und sich in der Gruppe zu organisieren (vgl. ebd.). Nach Keupp wäre an dieser Stelle die „Selbstorganisation“, die Aufrechterhaltung der Handlungsfähigkeit, Zugehörigkeitserfahrungen, sowie Selbstanerkennung von zentraler Bedeutung.

Nicht selten knüpfen Computerspiele an schon bestehende Jugend- und Fankulturen an, z.B. das Fußballspiel Fifa. So kommt es zur Identifikation mit einem Fussballverein. Es kann auch zu einer Identifikation mit der eigenen Herkunft kommen (vgl. ebd.: 146f).

Da der Computerspielmarkt hauptsächlich auf das männliche Geschlecht ausgerichtet ist, kommen dementsprechend männliche Jugendliche bei der Entwicklungsaufgabe „Ausbilden einer Geschlechtsidentität“ besonders (siehe Kap. 4.1.1.) zum Zuge.

So bieten Spiele den Heranwachsenden Rollenmodelle und Metaphern, die zur Ausgestaltung der männlichen Geschlechterrollenidentität genutzt werden können (vgl. ebd.: 148). Besonders während der Adoleszenz ist es den Jungen wichtig, physische Autonomie und Stärke zu beweisen. Nach Durkin bieten Computerspiele die Möglichkeit, physische Aggression zur Demonstration von physischer Autonomie und Stärke symbolisch auszuleben. Der Vorteil dabei ist, dass dies, im Gegensatz zur Realität, keine Risiken mit sich bringt (vgl. Durik 2006 in ebd.).

Ähnlich wie bei der „Selbstdarstellung im Internet“, sind Selbstaussdruck, Selbstwirksamkeit und Probehandeln identitätsrelevante Aspekte in Computerspielen (vgl. ebd.: 150).

Es existieren zwei Formen von Identifikationsprozessen (vgl. ebd.: 151):

- 1) Die Identifikation mit einer vorgegebenen Rolle, die bereits in eine Geschichte eingebunden ist (z.B. Adventure-Games).
- 2) Die Identifikation mit Figuren, die frei gestaltet werden können (z.B. Rollenspiele)

Dem Charakter der Figur wird eine Persönlichkeit verliehen, welche ihm individuelles Verhalten, Absichten und persönlichen Stil geben. Er kann als zweites Selbst in der Spielwelt gesehen werden. Der Spielcharakter ist dementsprechend die virtuelle Identität des Spielenden. Durch ihn werden Aktionen durchgeführt und mit anderen Mitspielenden wird in Interaktion getreten (vgl. ebd.:152f).

Als mögliches Risiko der Computerspiele gilt Computerspielsucht oder generelle Internetabhängigkeit. Darauf wird im Rahmen dieser Arbeit allerdings nicht Bezug genommen.

### **7.3 Beziehungen und Freundschaften**

Die Ergebnisse der Shell-Studie zeigten auf, dass Freundschaft, Partnerschaft und Familie bei Jugendlichen einen besonders hohen Stellenwert haben.

In Kapitel 6.2.5. wurde thematisiert, dass Anerkennungs- und Zugehörigkeitserfahrungen zu den Ressourcen gehören, die Jugendliche für ihre Identitätsbildung brauchen. Der Anerkennungsdiskurs spielt sich in der Sphäre der persönlichen Beziehungen ab.

Identität ist nach Keupp eine soziale Konstruktion. Andere Menschen sind dementsprechend Mitschöpfer unseres Bewusstseins. Zudem kann das soziale Netzwerk als Rückhalt oder Bewältigungsressource gesehen werden (vgl. Keupp 1999 in Mantzarli et al. 2013: 2). Wampfler (vgl. 2014: 83) ist derselben Ansicht und behauptet, dass Beziehungen die Identität prägen. Er fügt hinzu, dass die Identität Ausgangspunkt für die Aufnahme und Pflege von Beziehungen ist. Dementsprechend verhält sich Beziehungsarbeit und Identitätsarbeit reziprok.

Soziale Netzwerke sind für den Aufbau von intimen Beziehungen für Jugendliche heutzutage von grosser Bedeutung. Digitale Werkzeuge werden genutzt um romantische Beziehungen aufzubauen und zu pflegen. Social Media werden zwar für die Kontaktpflege genutzt, allerdings nicht für das Kennenlernen von neuen Bekanntschaften. Jugendliche kennen ihre meisten Freunde schon aus der Schule oder aus der Nachbarschaft. Die neuen Beziehungen werden mit den neuen Medien allerdings intensiviert. Sie sind quasi eine Erweiterung der alltäglichen sozialen Erfahrung (vgl. ebd. 85). Es gab Debatten darüber, dass Jugendliche nicht zwischen realen und Facebook-Freunden unterscheiden können. Eine Befragung widerlegt allerdings diese Behauptung. Jugendliche sind sich der Tatsache bewusst, dass nur ein kleiner Teil der Freunde aus SNS ihre tatsächlichen Freunde sind (vgl. ebd.). Daraus kann schlussgefolgert werden, dass die Jugendlichen eine Differenzierung machen Dies bestätigt auch die DIVSI-Studie, welche zu dem Ergebnis gekommen ist, dass sich „das Verständnis dessen, was eine gute Freundschaft ausmacht, nicht verändert hat.“ (Kammer et al. 2014 in Wampfler 2014: 96). Eine Studie von Elphiston und Noller über den Einfluss von Facebook auf den Alltag von Menschen (vgl. Elphiston/ Noller 2011 in ebd.: 93) kam zu dem Resultat, dass Facebook zu stärkerer Eifersucht sowie zu Überwachungsverhalten in Liebesbeziehungen führt. Als positiver Aspekt können jedoch gemeinsame Rituale, wie z.B. eine Nachricht vor dem zu Bett gehen, das Vertrauen einer Beziehung stärken. Beziehungen können mittels SNS öffentlich zur Schau gestellt werden. Gerade bei Jugendlichen kommt dies sehr häufig vor. Obwohl die einzelnen Inhalte sozialer Netzwerke teilweise recht banal zu sein scheinen, so führt das Gesamtbild zu einem anderen Bewusstsein über eine Person. So können die Gefühle, die Interessen, Fähigkeiten und Eigenheiten wahrgenommen werden (vgl. Wampfler 2014: 100). Kammer et al. (vgl. 2014 in ebd.) machen auf den Druck, sich über das Leben Anderer informieren zu müssen, statt sich im privaten darüber informieren lassen zu können, aufmerksam. Laut der DIVSI-Studie steigt mit zunehmenden Alter die Medienkompetenz und soziale Netzwerke verlieren an Bedeutung. Face-to-Face Treffen werden wichtiger (vgl. ebd.).

## **7.4 Essstörungen**

Mit Hilfe von Hashtags (#) wie z.B. #anorexia, #skinnylove, #ana, #magersucht veröffentlichen hauptsächlich Mädchen auf Sozialen Netzwerken Bilder. Die Hashtags ermöglichen es, die gewünschte Zielgruppe zu erreichen und andere Bilder mit denselben Hashtags zu finden. Social Media werden von jungen Frauen genutzt, um eine Gemeinschaft zu finden, die dabei helfen soll, dünn zu bleiben, dünn zu werden und die auch unterstützt und berät. Auf den Pro-Ana (pro-anorexia) Seiten häufen sich Diättipps für Menschen mit Essstörungen. Ana ist eine Abkürzung für Anorexie und das „pro“ steht für eine positive Einstellung zu Essstörungen. Auf solchen Webseiten finden sich nicht nur Diättipps, sondern auch Beschreibungen, wie eine medizinische Behandlung gegen Essstörungen wirkungslos gemacht werden kann (vgl. Wampfler 2014: 71f).

Maloney (vgl. 2012 in ebd.: 72) kam mit seiner Forschung zu Social Media und Essstörung zu nennenswerten Ergebnissen: Er stellte fest, dass Pro-Ana-Profile den Effekt haben, eine spezifische Online-Identität auszubilden, welche die Offline-Identität beeinflusst und umgekehrt. Auf Pro-Ana Seiten existieren Online-Rituale, die dazu führen, an dieser Identität zu arbeiten. Dabei können diese Rituale eine Bandbreite an Emotionen auslösen wie z.B. Euphorie, Verbundenheit, Zielorientierung und Ekel. Ähnlich wie bei religiösen Bewegungen kommt es zu einer Gruppenidentität, für die es jedoch keine körperliche Anwesenheit braucht, sie kann jedoch durch Bilder ersetzt werden. Die Pro-Ana-AnhängerInnen teilen ein Ziel und ihre persönlichen Erfahrungen. Viele Teilnehmende fühlen sich durch Pro-Ana bestärkt. Viele behaupten sogar, sie können ihre Anorexie bloss deshalb aufrechterhalten, weil es diesen Austausch im Netz gibt.

Für Wampfler stellt das Verhältnis zwischen Social Media, Essstörungen, Gruppenverhalten und Identität ein komplexes Themenfeld dar. Es kommt zu einer Verschmelzung von Lifestyle und Selbsthilfe, Inszenierung und Leiden, sowie Unterstützung und Gruppendruck. Probleme können durch Gruppendynamiken beschleunigt und enorm verstärkt werden. Dennoch nennt Wampfler auch positive Aspekte, wie z.B., dass Leiden gelindert werden kann und Perspektiven für Kranke entstehen können, die offline vermutlich nicht stattfinden würden (vgl. Wampfler 2014: 73).

## **7.5 Exkurs Cybermobbing**

Seit der Digitalisierung haben sich Gewaltphänomene in die Sphäre des Internets verlagert. Damit eine stabile Identität ausgebildet werden kann, braucht es unter anderem



an Zugehörigkeitserfahrungen, sowie Anerkennung der eigenen Person durch Andere (siehe Kapitel 6.2.5).

Bis jetzt existiert noch keine allgemein gültige Definition von Cybermobbing, da noch keine Einigung darüber gefunden werden konnte (vgl. Fawzi 2009: 31). Stodt et al. (vgl. 2015: 49f) begründen dies damit, dass es sich bei Cybermobbing um einen relativ jungen Forschungsbereich handelt, der durch den Wandel neuer Technologien und Trends beeinflusst wird. Als Beispiel dafür wird die steigende Nutzung der SNS und mobiler Endgeräte wie Tablets und Smartphones genannt. Die Mehrheit verwendet die klassische Definition von Mobbing und fügt die Medien Internet und Mobiltelefon hinzu. So z.B. Kowalski & Limber (2007: 24 zit. nach Fawzi 2009: 31f):

„Bullying through e-mail, instant messaging, in a chat room, on a website, or through a text message sent to a cell phone“.

Auch Stodt et al (vgl. 2015: 50) kommt wie Fawzi zu der Erkenntnis, dass es noch keine gängige Definition für Cybermobbing gibt. Die Cybermobbing-Definitionen, die in der Literatur am häufigsten zitiert wurden, beinhalten Kriterien des klassischen Mobbing. So wird Cybermobbing als eine aggressive und vorsätzliche Handlung beschrieben, die von einer Einzelperson oder von einer Gruppe begangen wird, sich gegen eine oder mehrere Personen richtet und sich über einen längeren Zeitraum erstreckt (vgl. ebd.).

Nennenswert sind die verschiedenen Kanäle, über die Cybermobbing stattfinden kann. Dazu zählen Telefonanrufe, Textnachrichten, Fotos und Videoclips, E-Mails, Instant Messengers, in Chatrooms und auf Webseiten. Experten sprechen bei Cybermobbing auch häufig von einem Machtungleichgewicht, welches durch die Anonymität des Täters im Internet entstehen kann. So kann das Opfer den Täter teilweise gar nicht identifizieren und es ist den Betroffenen nur begrenzt möglich auf das Mobbing effektiv zu reagieren (vgl. ebd.).

Wird die Thematik des Cybermobbing in den Blick genommen, ist es einleuchtend, dass dies identitätsschädigende Auswirkungen auf das Individuum haben kann. So leiden Betroffene von Cybermobbing häufig unter enormen gesundheitlichen, psychischen und sozialen Folgeerscheinungen. Als psychische Auswirkung des Cybermobbing nennen Betroffene eine Beeinträchtigung des Selbstbewusstseins, psychosomatische Reaktionen wie Bauchschmerzen, Schlafstörungen, psychischer Stress, Motivationsprobleme, Leistungsprobleme und Meidungsverhalten. Sie fühlen sich sozial ausgegrenzt und stigmatisiert (vgl. Kasper 1998 in Fawzi 2009: 11). Demzufolge machen Jugendliche, die von Cybermobbing betroffen sind, Exklusionserfahrungen, welche auch in Kapitel 6.2.5 beschrieben worden sind.

Im Gegensatz zum traditionellen Mobbing, wo das Opfer in regelmäßigen Abständen physisch, psychisch und verbal über einen längeren Zeitraum hinweg schikaniert wird, kann bei Cybermobbing die Dimension oder das Ausmass des Mobbings nicht genau eingeschätzt werden, da das Opfer nicht nachvollziehen kann, wie viele Personen das z.B. peinliche Video schon gesehen haben. Das Video kann auch auf dem Computer gespeichert und weiterversendet werden. Beleidigende Kommentare oder Likes können den Leidensdruck vieler Betroffener noch erhöhen. Cybermobbing hat also aufgrund der nicht einschätzbaren Dimension weiterführende psychische Konsequenzen für die Betroffenen, während eine Schikane, z.B. auf dem Pausenhof, zeitlich begrenzt ist. (vgl. Kasper 1998 in Fawzi 2009: 51).

Die Anonymität im Internet, welche schon kurz erwähnt wurde, spielt bei Cybermobbing eine bedeutende Rolle. So ist es den Tätern möglich, via Fake-Profil in einem Chat oder Sozialen Netzwerk eine neue oder fremde Identität anzunehmen und über diesen Weg sein Opfer zu schikanieren. Die Anonymität im Internet erleichtert es also, sich online anders zu verhalten als offline (vgl. Stodt et al. 2015: 51) Dieses Phänomen ist auch unter dem Begriff „Online-Enthemmungseffekt“ bekannt (vgl. Suler 2004 in ebd.).

Die Digitalisierung verändert somit auch die Kommunikation der Jugendlichen. Dass falsche Identitäten angenommen werden können, erleichtert das Risiko für Cybermobbing ungemein. Wenn ein Jugendlicher von Cybermobbing betroffen ist und so keine Zugehörigkeits- und Anerkennungserfahrungen machen kann, ist dies ein Risiko für eine erfolgreiche Identitätsbildung. Zudem ist es wahrscheinlich, dass die Handlungsfähigkeit, die für die Passungsarbeit im Hinblick auf die Identitätsbildung der Betroffenen eingeschränkt ist, da auf der Seite des Täters eine fremde Identität aufgenommen werden. Dies lässt sich gut vergleichen mit der Patchwork-Identität von Keupp. So kann ein Jugendlicher in seiner Experimentierphase im Internet eine andere Rolle / Teilidentität, z.B. die eines Täters, einnehmen. Dies wiederum hängt mit dem eigenen Wertesystem

des Jugendlichen zusammen. Damit die Jugendlichen sich vor Cybermobbing schützen können, ist es unabdingbar das Thema „Privatsphäre“ aufzugreifen. Das nächste Kapitel beschäftigt sich mit dem Aspekt der Privatsphäre im Netz, welcher besonders im Zusammenhang mit Cybermobbing von Bedeutung ist.

## **7.6 Privatsphäre**

Wie genau Jugendliche im Netz agieren und wie sie Identitätsarbeit mittels SNS betreiben, sollten die vorgängigen Kapitel erläutert haben. Mit dem Teilen und Preisgeben von Informationen schwindet jedoch auch die Privatsphäre, denn mit dem Eintritt in die Phase der Post-Privacy ist laut Burger (vgl. 2013: 92) ein effektiver Schutz der privaten Sphäre und Daten fast nicht mehr möglich.

Die Autorin erachtet vor allem zwei Definitionen als sinnvoll: Einerseits die Definition nach Westin (1967 zit in Trepte/ Dienlin 2014: 54): „Privacy ist the voluntary and temporary withdrawal of a person from the general society through physical or psychological means.“ Westin unterteilt die Privatsphäre in vier verschiedene Zustände: Einsamkeit, Intimität, Anonymität und Zurückgezogenheit. Mit seinem klassischen Ansatz ist Privatsphäre nach Westin hauptsächlich ein Rückzugsprozess aus gesellschaftlichen Interaktionen. Da jedoch die Online-Kommunikation im Web 2.0 für Jugendliche eine solch hohe Relevanz hat, ist die Betrachtung von Privatsphäre als eine Art Thermostat, so wie es Altmann sieht, sinnvoller. Die Definition nach Altmann deckt sich zu einem grossen Teil mit dem Ansatz von Westin, wobei dieser die Privatsphäre nicht als ein Ziel sieht, sondern als etwas, das situationsspezifisch auf ein optimales Mass reguliert werden kann, wie eben das Thermostat (vgl. Westin 1967 in ebd.: 54f). Dies macht auch im Zusammenhang mit der Ressource des Boundary Management Sinn. Wenn es bei der Privatsphärenregulation um das Öffnen von Grenzen und Weitergeben von Informationen geht, so kann dies für Jugendliche einerseits als Chance gesehen werden, jedoch auch als Risiko, wenn z.B. aus Leichtsinn ein Bild ins Netz gestellt wird und dies ein Nährboden für Cybermobbing darstellen könnte. Im Kapitel „Selbstdarstellung in Online-Communities“ wurde erklärt, wie Jugendliche die SNS für ihre Identitätsbildung nutzen. Gewisse virtuelle Erprobungen wollen Jugendliche gar nicht vor den Augen der Fremden schützen, da sie testen wollen, wie bestimmte Rollen, in die sie schlüpfen, nach aussen wirken (vgl. Wampfler 2014: 103).

Dennoch haben Jugendliche ein Bewusstsein für Privatsphäre. So ergab die DIVSI-Studie dass Heranwachsende private Gespräche in denen es über Gefühle, Beziehungen und

Ängste geht, lieber offline bereden (vgl. Kammer 2014 in ebd.). Qualitative Datenerhebungen mit Jugendlichen haben ergeben, dass im Zusammenhang mit Privatsphäre die formalen Daten wie z.B. Geburtstag eine untergeordnete Rolle spielen, viel wichtiger ist der Inhalt der Onlinekommunikation. Befürchtet wird, dass private Gespräche via Screenshots gespeichert und dann öffentlich gemacht bzw. verbreitet werden. Wenn also eine solche Gefahr besteht, ziehen die Jugendlichen ein Face-to-Face Gespräch einer mediatisierten Kommunikationssituation vor (vgl. ebd.: 104). Auf Sozialen Netzwerken wie z.B. Instagram kann von einem Kontrollverlust gesprochen werden, denn es handelt sich nicht nur um die eigenen veröffentlichten Informationen, sondern auch um Informationen, die andere Menschen preisgeben (vgl. ebd.:107).

Wenn es um die Selbstdarstellung geht, bieten SNS in Bezug auf das Identitätsmanagement einen Vorteil. Denn bevor ein Foto hochgeladen wird, kann der oder die NutzerIn im vornherein darüber reflektieren, ob das Posting überhaupt den eigenen Identitätsinteressen entspricht. Die Postings können im Nachhinein wieder gelöscht werden. Dementsprechend ist Identität im Online-Kontext einfacher zu editieren als im Offline-Kontext (vgl. Trepte/ Dienlin 2014: 69).

Neue und soziale Online-Dienste bieten den Nutzern einerseits zeitlich und räumlich unabhängige Kommunikation, die jedoch auch mit diversen Risiken für die Privatsphäre verbunden sind. Das Privatsphäre-Verhalten im Internet ist oft ein paradoxes. Denn obwohl die Nutzer und Nutzerinnen sich bezüglich ihrer Privatsphäre oftmals Sorgen machen, schützen sie sich häufig nicht entsprechend (Privatsphäre-Paradox). Auch wenn schon negative Erfahrungen gemacht wurden, kommt es nicht zu einer Änderung des eigenen Verhaltens (Risiko-Paradox). Eine Studie bewies auch, dass viele NutzerInnen schlecht über die Weiterverarbeitung der Daten im Internet informiert sind. Trepte und Dienlin (vgl. ebd.: 75) betonen daher die Notwendigkeit mehr Wissen über die Weiterverarbeitung der Daten bereitzustellen.

## **8      Ausblick:            Internetkompetenz            als Weiterführung von Medienkompetenz?**

Wie die vorgängigen Kapitel aufgezeigt haben, ist Mediennutzung immer auch mit Risiken verbunden. In dem letzten Kapitel dieser Bachelor-Arbeit geht es um die Prävention solcher Risiken. Vorerst wird das Thema der Medienkompetenz kurz definiert. Jedoch bleibt der Hauptfokus auf der Internetkompetenz, da diese die spezifischere Form von Medienkompetenz darstellt (vgl. Stodt et. al. 2015: 67).

Die Vermittlung von Medienkompetenz wird immer vermehrter Thema im Schulunterricht (vgl. ebd.: 63). Die JIM-Studie 2012 kam zum Ergebnis, dass Alle Befragten im Alter zwischen 12 und 19 Jahren bereits einmal im Unterricht über den sicheren Umgang mit diversen Medien gesprochen haben (vgl. Feierabend et al. 2012 in ebd.). Für 57% war die Thematisierung im Unterricht hilfreich und führte zu besserem Verständnis in den Bereichen Internet, Handy, Communities und Datenschutz. 42% gaben an, dadurch neues gelernt zu haben. 28% der Befragten sind sogar bereit, ihr eigenes Medienverhalten zu ändern. Männliche Befragte schätzten ihre praktische Erfahrung höher ein als weibliche Befragte. Mit zunehmendem Alter wird die eigene Einschätzung zur technischen Kompetenz höher eingeschätzt. Als Grund dafür nennen Feierabend et al. (vgl. 2012 in ebd.) die Bildung, welche mit höherem Alter wächst und die dadurch erweiterte Lebenserfahrung.

Medienkompetenz bedeutet, die Fähigkeit, mit Problemen umzugehen, die speziell im Zusammenhang mit der Nutzung und Wirkung von Massenmedien auftreten. Diese Probleme sollen mit zuvor erlerntem Wissen gelöst werden. Durch die wachsenden Informationsmengen müssen Nutzer und Nutzerinnen relevante von nicht relevanter Information trennen und diese hinsichtlich ihrer Bedürfnisse und Ziele filtern können (z.B. Bei der Recherche von glaubwürdigen Quellen). Ein kompetenter Umgang mit Medien stellt heutzutage für Jede und Jeden eine wichtige Schlüsselfunktion dar. Dies beinhaltet auch, Verknüpfungen zu bereits erlerntem Wissen herzustellen und Wissen auf andere Kontexte zu übertragen. Neben dem technischen „Know-How“ rückt die Fähigkeiten, Medien selbst kreativ gestalten zu können, in den Vordergrund (vgl. Glotz in ebd.: 64).

Mit seinem Konzept zur Medienkompetenz hat sich Dieter Baacke in Fachkreisen Gehör verschafft (vgl. ebd.). Unter Medienkompetenz versteht Baacke (vgl. 1999 in ebd.) ein aus mehreren Facetten zusammengesetztes Fähigkeitsbündel, welches durch ein lebenslanges Lernen fortgehend weiter ausgebildet werden muss. Seiner Meinung nach

ist das Technische Know-How der kritischen Reflexion allerdings untergeordnet. Technisches und praktisches Wissen sollen kritisch und in einer reflektierten Herangehensweise miteinander verbunden werden (vgl. ebd.).

Da sich das Konzept von Medienkompetenz lediglich auf die Massenmedien fokussiert, und diese Arbeit sich ausschliesslich mit digitalen Medien und Social Media befasst, ist eine Betrachtung der Internetkompetenz notwendig. Diese ist aktuell und wird von der europäischen Kommission als eine dringliche Entwicklungs- und Bildungsaufgabe betrachtet (vgl. Commission of the European Communities 2007 in Stodt et al. 2015: 67). Zudem wird der Fokus beim Thema Internetkompetenz in den meisten Fällen auf Jugendliche und junge Erwachsene gerichtet (vgl. Schmidt et al. in ebd.).

In der Arbeit wurde aufgezeigt, dass Jugendliche auf SNS ihre eigene Identität nach Aussen darstellen und damit den Versuch starten, ein stabiles Selbstbild zu entwickeln. Allerdings schaffen es nicht alle Jugendlichen, in diesem Prozess die Gesamtheit des Internets mit seinen Potenzialen auszuschöpfen. Dies beinhaltet laut Stodt et al (vgl. 2015: 67), das Internet zum eigenen Vorteil zu nutzen, die kritische Reflexion des eigenen Verhaltens und der sorgsame Umgang mit privaten Daten.

Bezüglich der Definition von Internetkompetenz hat noch keine Einigung stattgefunden. Im englischsprachigen Raum gibt es verschiedene Termini von verschiedenen Autoren wie z.B. „Internet Literacy“, „Digital Literacy“ oder „Social Media Literacy“ (vgl. Stodt et al. ebd.). Folgende Definition gibt Wolff: *Internetkompetenz bezeichnet „die Fähigkeit, Aufbau und Funktion des Internets zu erkennen und das World Wide Web verantwortungsvoll nutzen zu können“ (Wolff 2011 in ebd.)*

Die Risiken der Mediennutzung, die in der Arbeit beleuchtet wurden, zeigen auf, dass nicht alle Jugendlichen die erforderlichen Kenntnisse haben, mit Social Media kritisch und reflektiert umzugehen. Daher wird die Konzeption der Internetnutzungskompetenz nach Stodt et. al., welche sich in vier Dimensionen unterteilen lässt, vorgestellt:

### **1) Technische Expertise**

Beschreibt technisches Know-How von Computer und Internetanwendungen. Das Wissen muss durch die rasante Entwicklung der neuen Medien immer wieder auf den neusten Stand gebracht werden. Zur technischen Expertise gehört auch der Umgang mit verschiedenen Applikationen und mit welcher Applikation welches Ziel erreicht werden kann. Diese erste Dimension ist die Voraussetzung für die weiteren (vgl. Stodt et. al. 2015: 74).

### **2) Produktion und Interaktion**

Diese Dimension beinhaltet die Fähigkeit, Inhalte und Beiträge im Internet zu teilen und kreativ zu sein. Nutzer und Nutzerinnen sollten das Bewusstsein dafür haben, dass es sich im Internet häufig um eine nonverbale Kommunikation handelt. Fehlverhalten von anderen soll erkannt werden. Zu dieser Dimension gehört die Nutzung der positiven Aspekte des Internets bzw. die einfache Möglichkeit zur Kontaktpflege (vgl. ebd.).

### **3) Reflexion und kritische Analyse**

Die Online-Inhalte sollen in dieser Dimension hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit eingeschätzt werden können. Es geht in erster Linie darum nützliche Informationen zu filtern, sowie ein Bewusstsein über Konsequenzen des eigenen Verhaltens zu haben. Dies betrifft z.B. die Veröffentlichung oder Bereitstellung persönlicher Daten (Privatsphäre-Einstellungen) (vgl. ebd.).

### **4) Selbstregulation**

Bei der letzten Dimension geht es darum, die eigene Internetnutzung anhand persönlicher Standards zu kontrollieren und zu regulieren, damit dysfunktionales Verhalten und etwaige negative Konsequenzen verhindert werden können. Stodt et. al. (vgl. ebd.: 75) fügen das Beispiel des Zeitmanagements an.

## 9 Schlussfolgerungen

Im Kapitel Jugend und Medien wurde die Mediennutzung und Verfügbarkeit thematisiert. Durch die Auseinandersetzung mit Studien und diverser Literatur, kann die Aussage gemacht werden, dass das Internet fester Bestandteil im Leben der Jugendlichen geworden ist. Dies widerspiegelt sich einerseits in der Verfügbarkeit und in der steigenden Nutzungsdauer. Zunehmend Bedeutung gewinnen Social Networking Sites und Kommunikationsanwendungen. Jedoch nutzen die Jugendlichen das Internet nicht mehr, als die Erwachsenen. Trotz dem steigendem Trend der neuen Medien, bleibt die Nutzung der klassischen Medien dennoch konstant. Besonders wichtig ist für Jugendliche das Smartphone. Jeder zweite Jugendliche besitzt ein Handy mit Internetzugang. Die meistgenutzte Social Networking Site ist Facebook, wobei dort neben dem Erstellen und Lesen von Beiträgen sowie die Kontaktpflege innerhalb des Umfelds im Vordergrund steht.

Identität ist nach Keupp ein unabgeschlossener Prozess, somit wird Identitätsarbeit ein Leben lang vollbracht. Für wachsende Teile der Bevölkerung wird die Möglichkeit zur Teilhabe an der Gesellschaft immer geringer, da für die Identitätsarbeit wichtige materielle und- oder soziale Ressourcen fehlen. Die Schaffung von „Lebenskohärenz“ ist Ziel sowie Bedingung der Identitätsarbeit. Bei der Identitätsbildung kommt es zu einer Passungsarbeit zwischen Individuum und Gesellschaft, also zwischen „Innen“ und „Aussen“. Auf der inneren Dimension ist nach Keupp die Aufrechterhaltung von Kohärenz, Selbstanerkennung, Authentizität und Sinnhaftigkeit von Bedeutung. Auf der „äusseren“, bzw. auf der Ebene der Gesellschaft ist die Aufrechterhaltung der Handlungsfähigkeit, sowie Anerkennung und Integration notwendig. Jugendliche benötigen aber neben der Aufrechterhaltung von Kohärenz noch andere Ressourcen: Sie müssen ihre eigenen Grenzmarkierungen setzen, dies in Bezug zur Identität, zu ihrem Wertesystem und hinsichtlich der Optionsvielfalt. Jugendliche benötigen für ihre Identitätsbildung sowohl soziale Netzwerke als auch soziale Kompetenz. Besonders wichtig sind die Zugehörigkeits- und Anerkennungserfahrungen. Sei dies auf der gesellschaftlichen oder auf der Ebene der Peer-Group. In Kapitel 7 wurde den Fragen „Wie nutzen Jugendliche die Medien für ihre Identitätsbildung“ und „Was sind Chancen und Risiken der Mediennutzung“ nachgegangen. Nun werden diese zwei Fragestellungen beantwortet: Wie erwähnt gewinnen SNS in der Adoleszenz an Bedeutung. Das Web 2.0 konstruiert Erfahrungsräume für Jugendliche, die eine wichtige Funktion bei der Identitätsarbeit und für die Pflege und den Ausbau des Beziehungsnetzes haben. Wenn es um die Auseinandersetzung mit der eigenen Person geht, so käme nach Keupp die innere



Dimension zum Tragen. Jugendliche setzen sich bei ihren Profilen mit den eigenen Fähigkeiten, Werten, Interessen, Talenten etc. auseinander und können auf SNS auch ihre Gefühle thematisieren oder die darauf bereit gestellten Inhalte für Selbstreflexion nutzen. Mit dem Wunsch nach Anerkennung und Zugehörigkeit werden so auch private Aspekte des Lebens öffentlich. Es kann zu einer Passung zwischen der Inneren und Äusseren Dimension kommen, wenn z.B. das hochgeladene Foto von den Peers oder anderen Freunden der SNS geliked wird. Durch die Selbstdarstellung in Online-Communities kann zudem versucht werden ein Selbstbild von Körper und Psyche zu schaffen. Der Körper und das soziale Geschlecht können auf verschiedenste Weisen inszeniert werden. Daraus kann abgeleitet werden, dass Online-Communities auf die Entwicklungsaufgabe „Binden“ einen positiven Einfluss haben können. Daraus resultiert auch ein positiver Effekt auf die Identitätsbildung.

Die Adoleszenz beinhaltet immer den Wunsch nach Abgrenzung von der Familie. Zu einer der Ressourcen, die für die alltägliche Identitätsarbeit benötigt wird, gehört das „Boundary Management“. Besonders bei Computerspielen ist dies zu beobachten: Durch die Wahl bestimmter Spiel-Genres kann gegen die Eltern rebelliert werden. Bei Computerspielen spielt der Ausdruck von Autonomie eine wichtige Rolle, da Heranwachsende in der Welt der Games symbolisch autonom reagieren können. Bei guten Spielkenntnissen kann der Status der Gruppe, mit der gespielt wird, erhöht werden. So kommt es während des Spielens zu Anerkennungserfahrungen, die wiederum als Ressource für die Identitätsbildung gelten. Computerspiele erfordern also die Fähigkeit zur Selbstorganisation, dienen der Aufrechterhaltung der Handlungsfähigkeit, und können Zugehörigkeitserfahrungen und Selbstanerkennung beeinflussen. Daraus lässt sich ableiten, dass Computerspiele die Passungsarbeit zwischen dem „Innen“ und dem „Aussen“ vorantreiben können. Das Spielen von Videogames hat zudem im Zusammenhang mit der Identifikation von Figuren, identitätsrelevante Aspekte: Durch die Identifikation mit Figuren, welche in Spielen frei gestaltet werden können, wird eine virtuelle Identität angenommen. Digitale Netzwerke werden auch benutzt um Freundschaften und romantische Beziehungen aufzubauen und zu pflegen. Da Identität auch als Ausgangspunkt für die Aufnahme und Pflege von Beziehungen ist, kann daraus schlussgefolgert werden, dass Social Networking Sites einen wichtigen Erfahrungsraum für Identitätsarbeit darstellt. Ein Risiko im Zusammenhang mit Liebesbeziehungen und SNS stellt die stärkere Eifersucht, sowie das Überwachungsverhalten z.B. in Facebook dar. Allerdings führen Online-Profile auch dazu, dass man ein anderes Bewusstsein über eine Person erhält, da Gefühle, Interessen und Eigenheiten wahrgenommen werden können. SNS können jedoch dazu führen, dass ein Druck entsteht, sich über das Leben von anderen über diese Kanäle informieren zu müssen.

Ein weiteres Risiko der Mediennutzung für Jugendliche sind z.B. Selbstschädigende Internetseiten, wie z.B. „Pro-Ana-Seite“. Durch den Austausch mit Gleichgesinnten, die ebenfalls betroffen von Essstörungen sind, kommt es zu einer Gruppenidentität. Für die Teilnehmenden entsteht eine Online-Identität, die sich auf die Offline-Identität auswirkt. Durch die Gruppendynamik können die Krankheitsbilder der Betroffenen enorm verstärkt werden. Wiederrum können für Kranke neue Perspektiven. Ein weiteres Risiko der Mediennutzung ist Cybermobbing, was schwerwiegende psychische und psychosomatische Auswirkungen auf die Betroffenen haben kann. Durch die Beeinträchtigung des Selbstbewusstseins, sowie durch die erlebten Exklusionserfahrungen, ist es naheliegend, dass Cybermobbing sich nebst anderen schwerwiegenden Folgen negativ auf die Identitätsbildung auswirkt. Zugehörigkeitserfahrungen und Anerkennungserfahrungen sind eingeschränkt, und somit auch eine erfolgreiche Identitätsbildung. Da ein effektiver Schutz der eigenen Privatsphäre im Internet nicht mehr garantiert ist, stellt auch dies ein Risiko der Mediennutzung dar. Durch Social Media kann eine Form von Kontrollverlust entstehen, da das Preisgeben von Informationen auch über dritte stattfinden kann. In Bezug auf das Identitätsmanagement bietet das Internet allerdings auch Vorteile, denn bevor ein Beitrag online gestellt wird, kann darüber reflektiert werden, ob es den individuellen Identitätsinteressen entspricht (Reflexion und kritische Analyse). Obwohl sich Nutzer und Nutzerinnen über ihre Privatsphäre sorgen, werden keine Schutzvorkehrungen getroffen (Privatsphäre-Paradoxon). Ein anderes Paradoxon zeigt sich dadurch, dass trotz negativer Erfahrungen im Netz, das eigene Verhalten nicht geändert wird (Risiko-Paradoxon). Die Schule und die Professionellen der Sozialen Arbeit sind deshalb gefordert, die Jugendlichen über Fragen der Privatsphäre-Einstellungen zu informieren. Gesellschaftliche Veränderungen führten dazu, dass es immer weniger traditionelle Orientierungsquellen gibt. Durch die Modernisierung und der damit eingehenden Pluralisierung der Lebenswelten, hat ein Wandel der christlich-familienorientierten Werte stattgefunden. Trotzdem kann aus den Ergebnissen der Shell-Studie gelesen werden, dass Jugendliche in Deutschland ein solides Wertesystem haben. Für Jugendliche, die noch keinen klaren Lebensentwurf haben, ist es besonders schwierig, Konsequenzen der eigenen Entscheidungen adäquat einzuschätzen. Immer mehr rückt die Individualisierungstendenz in den Vordergrund. Konventionelle Sozialisationsinstanzen verlieren zunehmend an Bedeutung. Jugendliche sind mehr auf sich allein gestellt und müssen im Sinne einer Selbstsozialisation, die für ihre Entwicklung unabdingbare Orientierung finden. Obwohl die digitalen Medien viele identitätsrelevante Aspekte haben, ist eine Übersättigung von Informationen vorhanden, die gefiltert werden müssen. Daher

ist davon auszugehen, dass mit dem Verlust traditioneller Orientierungsquellen, auch der Identitätsbildung Hürden in den Weg gestellt werden.

**In Bezug auf die Hauptfragestellung können folgende Aussagen gemacht werden:**

Digitale Medien, hauptsächlich Social Media, haben viele identitätsrelevante Aspekte. SNS werden genutzt, um Freundschaften und Beziehungen aufzubauen, was für die Identitätsbildung besonders wichtig ist. Auf SNS kommt es vermehrt zur Auseinandersetzung mit der eigenen Person. Besonders die Peers spielen bei den Anerkennungs- und Zugehörigkeitserfahrungen eine wichtige Rolle. Das Internet bietet den Jugendlichen auch die Möglichkeit, sich in Bezug auf das Boundary-Management von den Eltern abzugrenzen. In Bezug auf die Entwicklungsaufgaben der Jugendlichen lässt sich feststellen, dass sich hauptsächlich die Entwicklungsaufgaben „Binden“ und „Partizipieren“ mit den Angeboten im Internet decken. Da das meiste Wissen aus den Medien stammt, kann daraus abgeleitet werden, dass die Entwicklungsaufgabe „Qualifizieren“ auch mit Hilfe des Internets erfüllt werden kann. So können intellektuelle und soziale Kompetenzen erlernt werden. Die Risiken der Mediennutzung, welche in dieser Arbeit vorgestellt wurden, haben auch identitätsschädigende Aspekte (z.B. Cybermobbing und selbstschädigende Seiten). Zudem kann ein nachlässiger Umgang mit der Privatsphäre im Netz auch negative Folgen nach sich ziehen. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Netz Chancen und Risiken für die Identitätsbildung mit sich bringt.

Da die Heranwachsenden immer mehr eigenverantwortlich handeln müssen und im Hinblick auf ihre Identitätsbildung immer mehr auf sich selbst gestellt sind, ist seitens der Professionellen Unterstützung erforderlich. Damit den Risiken im Netz vorgebeugt werden kann, ist die Dimension der Reflexion und kritischen Analyse, welche im Kapitel 8 vorgestellt wurde, wichtig. Dabei ist eine kritische Auseinandersetzung mit der Privatsphäre im Netz unumgänglich. Da SNS hauptsächlich zur Kommunikation genutzt werden, bietet es auch für die Professionellen der Sozialen Arbeit Chancen. So können SNS wie Facebook innerhalb der Jugendhilfeplanung als Kontaktmöglichkeit zu den Jugendlichen genutzt werden (vgl. Lidl 2013: 239). Damit eine medienkritische Haltung gegenüber den neuen Medien eingenommen werden kann, sind medienpädagogische Projekte besonders wirksam. Ein Beispiel dafür ist das Projekt „Medienparcours“, welches sich direkt mit der Vermittlung von Medienkompetenz verorten lässt (vgl. Gaspar/Bretscher 2013: 222). Im Medienparcours werden Jugendliche über die Funktionsweise von neuen Medien aufgeklärt. Wichtiger scheint jedoch, dass die Jugendlichen dazu befähigt werden, sich selbstständig und kritisch mit den Medien auseinanderzusetzen und dadurch mit einem gesteigerten Selbstbewusstsein aus dem Kurs entlassen zu werden. Es soll sich bei diesen Angeboten jedoch nicht um mühsame

Theoriestunden handeln. Die Neugier und Freude der Jugendlichen soll als Basis genutzt werden. Im Vordergrund steht das Erfahren und Ausprobieren der verschiedenen Medien, mit dem Ziel, einen kritischen Denkprozess zu aktivieren. Eine Methode des Medienparcours, die für die alltägliche Identitätsarbeit der Jugendlichen besonders hilfreich wäre, ist die Auseinandersetzung mit unbewegten Bildern: Durch die Erzeugung und Manipulation von Fotografien soll die Aufmerksamkeit der Jugendlichen darauf gerichtet werden, dass Bilder, die z.B. auf Werbungen zu sehen sind, künstlich erzeugt werden, und dass dahinter eine klare Absicht der Unternehmen steckt. In den Workshops werden zusammen mit Grafikern Plakate entworfen. Dabei setzen sich die Heranwachsenden kritisch damit auseinander, wie Werbung im grafischen Bereich funktioniert, wie die Haut der Models retuschiert werden und welche symbolischen Mittel verwendet werden und wie sie wirken (vgl. ebd.).

Soziale Kommunikationsplattformen müssen heutzutage allerdings nicht nur in Medienworkshops, sondern auch in den Schulunterricht integriert werden. Jugendliche sollen zudem dazu befähigt werden, an politischen Diskursen teilzunehmen. Soziale Netzwerke bieten dabei vielfältige Chancen und Möglichkeiten (vgl. Goldoni/Steiner 2013: 261).

Dadurch kann die Entwicklungsaufgabe „Partizipieren“ unterstützt werden. Da der Gerechtigkeitsbegriff im Zentrum sozialarbeiterischen Handelns steht, müssen sich Professionelle mit der zunehmenden sozialen Spaltung auseinandersetzen. Als gefährdet für die Identitätsbildung sieht die Verfasserin hauptsächlich Menschen mit komplexen Mehrfachbehinderungen, die in ihrer Handlungsfähigkeit oft tiefgreifend eingeschränkt sind, und so nicht dieselben Partizipationsmöglichkeiten wie Menschen ohne geistige Behinderung haben. Zudem kann davon ausgegangen werden, dass Menschen mit geistiger Behinderung beim Streben nach Lebenskohärenz stark eingeschränkt sind, da sie aufgrund mangelnder kognitiver Fähigkeiten keinen Sinneszusammenhang herstellen können. Personen mit geringem Einkommen haben nach Keupp geringere Chancen für eine erfolgreiche Identitätsbildung. Professionelle haben in diesem Bereich Verantwortung und müssen sich für sozialpolitische Verbesserungen einsetzen, damit Barrieren abgebaut und der sozialen Spaltung entgegengewirkt werden kann.

Da bei Jugendlichen heute die eigene Schöpfungskraft im Zentrum steht, sind beispielsweise im Bereich der Jugendarbeit ressourcenorientierte Ansätze wie z.B. der Empowerment-Ansatz gewinnbringend. Da Beziehungs- und Identitätsarbeit sich reziprok verhalten und Soziale Ressourcen für die Identitätsarbeit unumgänglich sind, sollen Jugendliche in ihren Beziehungen unterstützt werden. Auch eine Unterstützung im Bereich der Entscheidungsfindung ist unumgänglich. So sollten Professionelle den Jugendlichen Möglichkeiten aufzeigen, ohne diese zu bevormunden.

## 10 Quellenangaben

### 10.1 Literaturverzeichnis

- Abels, Heinz (2010). Identität. 2. und überarbeitete Auflage. Lehrbuch. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Burger, Thorsten (2013). Social Media und Schule. Klasse 5-13. Wege zum konstruktiven Umgang mit Facebook & Co. 1. Auflage. Hamburg: AOL-Verlag.
- Daiminger, Christine (2015). Salutogenese als Analyseinstrument und Handlungsorientierung für Gesundheitsbezogene Soziale Arbeit. In: Sagebiel, Juliane (Hrsg.) Gesundheit und Soziale Arbeit. 1. Auflage. Neu-Ulm: Schriftenreihe Soziale Arbeit. S. 55-75
- Fawzi, Nayla (2009). Cybermobbing. Ursachen und Auswirkungen von Mobbing im Internet. Band 37. Erfurt. Nomos-Verlag.
- Fend, Helmut (1991). Identitätsentwicklung in der Adoleszenz. Lebensentwürfe, Selbstfindung und Weltaneignung in beruflichen, familiären und politisch-weltanschaulichen Bereichen. Entwicklungspsychologie der Adoleszenz in der Moderne. Band II. Bern: Verlag Hans Huber.
- Gaspar, Attila/ Bretscher, Severin (2013). Medienparcours und egoMedia. In: Steiner, Olivier/ Goldoni, Marc (Hrsg.). Kinder- und Jugendarbeit 2.0. Grundlagen, Konzepte und Praxis medienbezogener Sozialer Arbeit. Weinheim und Basel: Beltz Juventa. S.18-42.
- Gebel, Christa (2009). Computerspiele: Arbeit an der Identität zwischen Realität und Virtualität. In: Theunert, Helga (Hrsg.). Jugend-Medien-Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. Beiträge aus Medienpädagogik, Jugendsoziologie, Medienwissenschaft und Psychologie München: Kopaed Verlag. S. 145-158.
- Gebrande, Martin. (2009). Grussworte zur Tagung „Jugend-Medien-Identität. In: Theunert, Helga (Hrsg.). Jugend-Medien-Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. Beiträge aus Medienpädagogik, Jugendsoziologie, Medienwissenschaft und Psychologie München: Kopaed Verlag. S. 27-34.
- Goldoni, Marc/ Steiner Olivier (2013). Synopse und Ausblick. Auf dem Weg zu einer mediatisierten Kinder- und Jugendarbeit. In: Steiner, Olivier/ Goldoni, Marc (Hrsg.). Kinder- und Jugendarbeit 2.0. Grundlagen, Konzepte und Praxis medienbezogener Sozialer Arbeit. Weinheim und Basel: Beltz Juventa. S. 248-262.
- Hajok, Daniel/ Zerbin Franziska (Hrsg.) (2015). In:

- [https://arbeitsblogfortbildung.files.wordpress.com/2015/05/hajok\\_zerbin\\_identitaetsbildung\\_064\\_tvd72.pdf](https://arbeitsblogfortbildung.files.wordpress.com/2015/05/hajok_zerbin_identitaetsbildung_064_tvd72.pdf) [Zugriffsdatum: 27.11.2017]
- HAWK – Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst (Hrsg.) (o.J.). In: <http://elearning.hawk-hhg.de/wikis/fields/Identitaet/field.php/Bewaeltigung/Keupp> [Zugriffsdatum: 05.06.2018]
- Hedrich, Andreas/ Voss-Fertmann, Thomas (1999). Medienkompetenz im Jugendalter: Gesellschaftliche Rahmenbedingungen, Stellenwert der Medien und medienpädagogische Handlungsfelder. In: Schell, Fred/ Stolzenburg, Elke/ Theunert, Helga (Hrsg.). Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln. München: KoPäd-Verlag. S. 188-200.
- Hugger, Kai-Uwe (2010). Medienkompetenz. In: Vollbrecht, Ralf/ Wegener, Claudia (Hrsg.). Handbuch Mediensozialisation. Wiesbaden: GWV Fachverlage GmbH. S. S.424-431.
- Hurrelmann, Klaus/ Quenzel, Gudrun (2016). Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung. 13. Auflage. Wiesbaden und Basel: Beltz Juventa Verlag.
- Keupp, Heiner (2009). Identitätskonstruktionen in der spätmodernen Gesellschaft – Riskante Chancen bei prekären Ressourcen. In: Theunert, Helga (Hrsg.) Jugend-Medien-Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. Beiträge aus Medienpädagogik, Jugendsoziologie, Medienwissenschaft und Psychologie München: Kopaed Verlag. S. 53-75.
- Keupp, Heiner (2003). Vortrag bei der 5. Bundesweiten Fachtagung zur Erlebnispädagogik am 22.09.2003 in Magdenburg. In: <http://www.ipp-muenchen.de/texte/identitaetskonstruktion.pdf> [Zugriffsdatum: 11.05.2018].
- Kraus, Wolfgang (Hrsg.) (2010). Patchwork-Identität. In: [http://www.gemeindepsychologie.de/fg-2-2010\\_11.html](http://www.gemeindepsychologie.de/fg-2-2010_11.html) [Zugriffsdatum: 11.05.2018]
- Kübler, Hans-Dieter (2010). Medienwirkung versus Mediensozialisation. In: Vollbrecht, Ralf/ Wegener, Claudia (Hrsg.). Handbuch Mediensozialisation. Wiesbaden: GWV Fachverlage GmbH. S. 17-31.
- Leuenberger, Leila (2013). Visualität und Identität im Sozialraum Online Community. Die Funktion visueller Selbstdarstellungen von jugendlichen MigrantInnen in Online-Communitys. In: Steiner, Olivier/ Goldoni, Marc (Hrsg.). Kinder- und Jugendarbeit 2.0. Grundlagen, Konzepte und Praxis medienbezogener Sozialer Arbeit. Weinheim und Basel: Beltz Juventa. S. 86-100.

- Lidl, Doris (2013). Facebook in der Schulsozialarbeit. In: Steiner, Olivier/ Goldoni, Marc (Hrsg.). Kinder- und Jugendarbeit 2.0. Grundlagen, Konzepte und Praxis medienbezogener Sozialer Arbeit. Weinheim und Basel: Beltz Juventa. S.232-240.
- Mantzarli, Korina/ Radojewski, Jennifer/Hauenstein, Isabel (2013). Keupp, Heiner u.a. (1999): Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne, Reinbek. In: <https://de.scribd.com/document/374950729/20-01-14-Das-Patchwork-Der-Identitaet-Der-Zweiten-Moderne> [Zugriffsdatum: 09.05. 2018].
- Neurologen und Psychiater im Netz (Hrsg.) (o.J.). Pubertät und Adoleszenz. Adoleszenz. In: <https://www.neurologen-und-psychiater-im-netz.org/kinder-jugend-psychiatrie/warnzeichen/adoleszenz-adoleszenzkrisen/pubertaet-und-adoleszenz/> [Zugriffsdatum: 13.04.2018].
- Pieschl, Stephanie/ Porsch, Torsten (2014). Medienwirkungsforschung zwischen Wissenschaft und Praxis. In: Porsch, Torsten/Piesch, Stephanie (Hrsg.). Neue Medien und deren Schatten. Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz. Göttingen: Hogrefe. S. 7-25.
- Rehbein, Florian. (2014). Computerspiel- und Internetabhängigkeit. In: Porsch, Torsten/Piesch, Stephanie (Hrsg.). Neue Medien und deren Schatten. Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz. Göttingen: Hogrefe. S. 219.
- Reichert/ Jo (2010). Werte und Normen. In: Vollbrecht, Ralf/ Wegener, Claudia (Hrsg.). Handbuch Mediensozialisation. Wiesbaden: GWV Fachverlage GmbH. S. S.299-305.
- Shell- Jugendstudie (Hrsg.) (2015). In: <https://www.shell.de/ueber-uns/die-shell-jugendstudie/werte-der-jugend.html> [Zugriffsdatum 1.12.2017]
- Schimmel, Stefan W (2009). Identität. Selbstbestimmung in einer unübersichtlichen Welt. Berlin: wjs Verlag.
- Schorb, Bernd (2009). Mediale Identitätsarbeit: Zwischen Realität, Experiment und Provokation. In: Theunert, Helga (Hrsg.). Jugend-Medien-Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. Beiträge aus Medienpädagogik, Jugendsoziologie, Medienwissenschaft und Psychologie München: Kopaed Verlag. S. 27-34.
- Steiner, Olivier (2013). Einleitung: Kinder- und Jugendarbeit im digitalen Zeitalter. In: Steiner, Olivier/ Goldoni, Marc (Hrsg.). Kinder- und Jugendarbeit 2.0. Grundlagen, Konzepte und Praxis medienbezogener Sozialer Arbeit. Weinheim und Basel: Beltz Juventa. S.7-15.
- Steiner, Olivier (2013). Soziale Arbeit und kritische Medientheorie. Zur Grundlegung einer medienbezogenen Kinder-und Jugendarbeit In: Steiner, Olivier/ Goldoni, Marc

- (Hrsg.). Kinder- und Jugendarbeit 2.0. Grundlagen, Konzepte und Praxis medienbezogener Sozialer Arbeit. Weinheim und Basel: Beltz Juventa. S.18-42.
- Stodt, Benjamin/ Wegmann, Elisa/ Brand, Matthias (2015). Geschickt geklickt?!. Zum Zusammenhang von Internetnutzungskompetenzen, Internetsucht und Cybermobbing bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf. VISTAS Verlag.
- Süss, Daniel/ Hipeli Eveline (2010). Medien im Jugendalter. In: Vollbrecht, Ralf/ Wegener, Claudia (Hrsg.). Handbuch Mediensozialisation. Wiesbaden: GWV Fachverlage GmbH. S.142-150.
- Theunert, Helga (2009) (Hrsg.). Vorwort. Jugend-Medien-Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. Beiträge aus Medienpädagogik, Jugendsoziologie, Medienwissenschaft und Psychologie München: Kopaed Verlag. S. 7-15.
- Trepte, Sabine/ Dienlin, Tobias (2014). Privatsphäre im Internet. In: Porsch, Thorsten/ Pieschl, Stephanie (Hrsg.). Neue Medien und deren Schatten. Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz: Göttingen. Hogrefe Verlag GmbH S. 260-267.
- Vollbrecht, Ralf. (2003). Aufwachsen in Medienwelten. In: Fritz, Karsten/ Sting, Stephan/ Vollbrecht, Ralf (Hrsg.). Mediensozialisation. Pädagogische Perspektiven des Aufwachsens in Medienwelten. Opladen: Leske und Budrich Verlag. S. 13-24.
- Wagner, Ulrike. (2009). Facetten medialer Identitätsarbeit: Kommunikatives und produktives Medienhandeln in Online-Räumen. In: Theunert, Helga (Hrsg.). Jugend-Medien-Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. Beiträge aus Medienpädagogik, Jugendsoziologie, Medienwissenschaft und Psychologie München: Kopaed Verlag. S. 115-125.
- Wampfler, Phillippe. (2014). Generation „Social Media“. Wie digitale Kommunikation Leben, Beziehungen und Lernen Jugendlicher verändert. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co.
- Waller, G./ Willemse, I./ Genner, S./ Suter, L./ Süss, D. (Hrsg.) (2016). JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften In:  
[https://www.swisscom.ch/content/dam/swisscom/de/ghq/verantwortung/documents/james2016/ergebnisbericht\\_james2016de.pdf](https://www.swisscom.ch/content/dam/swisscom/de/ghq/verantwortung/documents/james2016/ergebnisbericht_james2016de.pdf) [Zugriffsdatum 1.12.2017].
- Wegener, Claudia (2008). Medien, Aneignung und Identität. „Stars“ im Alltag jugendlicher Fans. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.



Würfel, Maren / Keilhauer Jan (2009). Die konvergente Medienwelt: Materiallieferant und sozialer Raum für die Identitätsarbeit Jugendlicher. In: Theunert, Helga (Hrsg.) Jugend-Medien-Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. Beiträge aus Medienpädagogik, Jugendsoziologie, Medienwissenschaft und Psychologie München: Kopaed Verlag. S. 95-111.

## **Ehrenwörtliche Erklärung**

Ich erkläre hiermit ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne unerlaubte Hilfe verfasst habe.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'K. Sulista'.

Kristina Sulista

Basel, den 25. Juni 2018