

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

Das Smartphone in der Jugendphase

Die Bedeutung des Smartphones für die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen

Bachelor-Thesis vorgelegt von
Vincent Perry
Matrikelnummer: 16-648-768

Eingereicht bei
lic. phil. Barbara Schürch
Muttenz, im Juni 2020

Abstract

Diese Literaturarbeit behandelt die Themen Smartphonennutzung und Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen aus einer sozialarbeiterischen Sicht. Folgende Fragestellungen stehen im Vordergrund: *Welche Bedeutung hat das Smartphone für die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen und wo entstehen Berührungspunkte und Aufgabenfelder für die Jugendhilfe?* Dabei wurden die vielfältigen Einflussebenen des Smartphones während der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen anhand des «Modells der produktiven Realitätsverarbeitung» nach Klaus Hurrelmann und der sich darauf beziehenden «zehn Maximen der Jugendforschung» für die Professionellen der Sozialen Arbeit beleuchtet.

Das Smartphone kann sowohl einen positiven als auch einen negativen Einfluss auf diverse Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen haben, was v. a. durch das Konzept der Entwicklungsaufgaben ersichtlich wird. In diesem Zusammenhang erlangt die Jugendhilfe einerseits in ihrer Praxis, andererseits auf politischer und gesellschaftlicher Ebene eine wichtige Rolle.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	6
1.1	Relevanz für die Soziale Arbeit	7
1.2	Fragestellungen und Erkenntnisinteresse	9
1.3	Methodisches Vorgehen und Aufbau der Arbeit	10
2	Theoretische Grundlagen	11
2.1	Lebensphase Jugend	11
2.2	Persönlichkeitsentwicklung im Sozialisationsprozess	12
2.3	Das «Modell der produktiven Realitätsverarbeitung»	13
2.4	Die «zehn Maximen der Jugendforschung»	16
2.5	Die Entwicklungsaufgaben im Jugendalter	19
2.6	Zusammenfassung	21
3	Die Entwicklung hin zum modernen Smartphone	22
3.1	Die historische Entwicklung des Smartphones	22
3.2	Das Web 2.0 als qualitative Ergänzung	23
3.3	Social Media als inhaltliche Ergänzung	24
3.4	Zusammenfassung	25
4	Die Smartphonennutzung der Jugendlichen	26
4.1	Einige Studien im Vergleich	26
4.1.1	Medienausstattung	27
4.1.2	Nutzungsdauer und Nutzungsfrequenz	27
4.1.3	Nutzungsart	28
4.2	Beliebte Smartphone-Apps	30
4.3	Von den «Digital Natives» zur «Generation Social Media»	32
4.4	Nutzer-Typologien	34
4.5	Problematische Aspekte der Smartphonennutzung	35
4.5.1	Exkurs Smartphone-Sucht	36
4.6	Zusammenfassung	37
5	Persönlichkeitsentwicklung mit dem Smartphone	39
5.1	Das Smartphone und die Entwicklungsaufgabe <i>Qualifizieren</i>	39
5.2	Das Smartphone und die Entwicklungsaufgabe <i>Binden</i>	40
5.3	Das Smartphone und die Entwicklungsaufgabe <i>Konsumieren</i>	42

5.4	Das Smartphone und die Entwicklungsaufgabe <i>Partizipieren</i>	43
5.5	Smartphone und Identität	44
5.6	Smartphone und Geschlecht	44
5.7	Smartphone und soziale Ungleichheit	44
5.8	Die produktive Realitätsverarbeitung mit dem Smartphone	45
5.9	Zusammenfassung	45
6	Die Rolle der Sozialen Arbeit bezüglich der Smartphonennutzung	47
6.1	Kompetenzentwicklung von Sozialarbeitende	47
6.2	Arbeit mit der Zielgruppe Jugendliche	48
6.3	Vermittlung und Vernetzung der Sozialisationsinstanzen	49
6.4	Aufgabe der Sozialen Arbeit auf gesellschaftlicher und politischer Ebene	51
6.5	Zusammenfassung	52
7	Schlussfolgerungen	53
7.1	Beantwortung der Fragestellungen	53
7.2	Eigene Meinung und weiterführende Überlegungen	57
8	Literaturverzeichnis	59

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Anzahl und Altersspanne der befragten Jugendlichen der beigezogenen Studien (vgl. Berger 2019: 7; Feierabend et al. 2019: 52; Shell Jugendstudie 2019: 33; Suter et al. 2018: 5).	26
Tabelle 2: Nutzung von Handyfunktionen der Heranwachsenden (vgl. Suter et al. 2018: 67).	28
Tabelle 3: Wichtigste Apps der Jugendlichen (vgl. Feierabend et al. 2019: 28).	31
Tabelle 4: Schrittweise Begleitung und Unterstützung von Kindern und Jugendlichen (Berger 2019: 14).	50

1 Einleitung

Im Zuge der Mediatisierung¹ hat sich einiges in unserer Gesellschaft stark verändert. Ein gutes Beispiel dafür ist die Kommunikation. Sie findet «immer häufiger, länger, in immer mehr Lebensbereichen und bezogen auf immer mehr Themen» medial statt (Krotz 2007 zit. nach Moser 2019: 4). Mitverantwortlich für diese Veränderungen ist zweifelsohne die digitale Vernetzung durch das Smartphone, also die digitale Verbindung zwischen den Menschen und die ständige Möglichkeit der Kommunikation durch Smartphones sowie der Zugang zum Internet. Das Smartphone ist ein vielverbreitetes mobiles Gerät und wird oft mit einem Schweizer Taschenmesser verglichen (vgl. Montag 2018: 13; Weinert 2019: 202; Zimmermann 2016: 190). Es passt in jede Hosentasche und besitzt viele Funktionen, die die Menschen in ihrem Alltag unterstützen. Für viele Menschen zählt dieses Medium laut Zimmermann (2016: 190) zur wichtigsten Innovation des 21. Jahrhunderts. Es wird im öffentlichen Verkehr, in Ausbildungsstätten, in Restaurants oder während des Wartens genutzt. Überall sind Menschen zu sehen, die auf irgendeine Weise mit ihren Smartphones beschäftigt sind. Dessen Wirkung auf den Menschen ist in der Literatur jedoch ein kontrovers diskutiertes Thema, insbesondere in Verbindung mit Jugendlichen. Die Meinungen divergieren von «Smartphones beeinträchtigen die Gesundheit und die Bildung junger Menschen» (Spitzer 2018: 15) bis zu «Smartphones machen [die Jugendlichen] nicht dumm – sie machen [sie] schlau» (Gonsch/Raether 2017: 42). Beide Aussagen stellen jedoch eines fest: Smartphones üben einen grossen Einfluss auf Heranwachsende aus. Gemäss Zimmermann war es speziell die oben erwähnte digitale Vernetzung durch das Smartphone, die in den letzten Jahren ungeahnte Auswirkungen auf alle Altersgruppen hatte und noch immer hat, vor allem jedoch auf Jugendliche (vgl. Zimmermann 2017: 14). Diese sind laut Hurrelmann und Quenzel besonders deshalb durch Smartphones beeinflussbar, weil sie sich in einer Lebensphase befinden, in der die Persönlichkeit besonders offen für spezifische Umwelteinflüsse ist (Hurrelmann/Quenzel 2016: 98).

In dieser Arbeit geht es darum, deutlich zu machen, wie die Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen und deren Smartphonennutzung aus einer theoretischen Perspektive zusammenhängen und welche Rolle die Soziale Arbeit dabei spielt. Mit dieser Bachelor-Thesis soll konkret ein Beitrag dazu geleistet werden, die vielfältigen Einflussebenen

¹ Unter Mediatisierung werden «jene Prozesse der gesellschaftlichen Entwicklung [verstanden], die mit der immer stärkeren Durchdringung der Gesellschaft durch technische Medien zusammenhängen» (Moser 2019: 5).

des Smartphones während der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen für Professionelle der Sozialen Arbeit anhand eines theoretischen Modells zu beleuchten und nachvollziehbar zu machen. Durch die Betrachtung des «Modells der produktiven Realitätsverarbeitung» nach Klaus Hurrelmann und den «zehn Maximen der Jugendforschung», die auf Hurrelmanns Modell aufbauen, soll ein Beitrag zur Sensibilisierung der Professionellen der Sozialen Arbeit für die Bedeutung des Smartphones im Sozialisationsprozess der Jugendlichen geleistet werden. Der Diskurs zur Positionierung und Definition der Rolle der Professionellen der Sozialen Arbeit gegenüber der Smartphonennutzung von Jugendlichen soll angeregt werden. Der Fokus liegt dabei vor allem auf dem Bereich der Jugendhilfe.

Im folgenden Kapitel wird die Relevanz dieser komplexen Themen für die Soziale Arbeit aufgezeigt, um anschliessend die dieser Arbeit zugrundeliegenden Fragestellungen herleiten zu können.

1.1 Relevanz für die Soziale Arbeit

Steiner versteht die kritische Reflexion der Mediatisierung der Alltagswelt als unabdingbare Notwendigkeit sowohl für die disziplinären Diskurse der Sozialen Arbeit als auch für die sozialarbeiterischen Alltagspraxen (Steiner/Goldoni 2013: 18). Auch Cleppien und Lerche konstatieren, dass «Soziale Arbeit und Medien zusammenzudenken seien, weil Medien zentraler Bestandteil der Gesellschaft sind.» (Cleppien/Lerche 2010, zit. nach Hammerschmidt et al. 2018: 20) Folglich ist das grundlegende Nachdenken über die Nutzung von Smartphones als Aufgabe der Sozialen Arbeit legitimiert.

Aufgrund der beruflichen und privaten Erfahrungen und Beobachtungen erlebt der Autor dieser Arbeit immer wieder Jugendliche, die ihr Smartphone als *lebenswichtig* erachten, weil sie sich ein Leben ohne dieses Gerät nicht mehr vorstellen können. Moser meint, dass das Smartphone zunehmend eine umfassende Bedeutung für die Jugendlichen hat (vgl. Moser 2019: 90). Dies wird durch die Aussage von Hammerschmidt bestätigt, dass die Smartphonennutzung rasant ansteigt und die Gerätesättigung bei Jugendlichen bereits fast 100 Prozent erreicht hat (Hammerschmidt et al. 2018: 11). Deswegen liegt der Fokus dieser Arbeit auf dieser Personengruppe.

Nicht alle Menschen verfügen im gleichen Masse über das technische Wissen zur Nutzung von Medien oder gar über die Voraussetzungen zu einem risikobewussten und reflektierten Gebrauch, der allgemein mit dem Begriff «Medienkompetenz»² bezeichnet wird. Daher ist die Gesellschaft zunehmend gespalten in Menschen, die durch ihre Mediennutzung Bil-

² Der Begriff «Medienkompetenz» wird im Kapitel 6.1 genauer erläutert.

derung, berufliche Vorteile und soziale Teilhabe gewinnen, und diejenigen, die mangels entsprechender Kompetenzen von den medial vermittelten gesellschaftlichen Entwicklungen abgekoppelt sind. Solche ungleichen Zugänge zur Medienbildung, wie Hammerschmidt (ebd.: 18) für den deutschen Kontext feststellt, können soziale Ungleichheit zementieren oder gar verstärken. Allein deshalb kann ein medienpädagogischer Zugang innerhalb der Sozialen Arbeit gerechtfertigt werden, wenn diese mit ungleich verteilten Medienkompetenzen neue Formen sozialer Ungleichheit in den Blick nimmt (vgl. Hill 2018: 49).

In der Medienpädagogik gilt die Vermittlung von Medienkompetenz als wichtigstes Ziel, um die oben beschriebene Kluft der sozialen Ungleichheit zu verringern (vgl. Hammerschmidt et al. 2018: 18f.). Laut dem Berufscodex Sozialer Arbeit von AvenirSocial messen die Professionellen der Sozialen Arbeit vor dem Hintergrund der Ungleichheitsverhältnisse der sozialen Gerechtigkeit besondere Bedeutung zu (AvenirSocial 2010: 9). Ein Beispiel dafür ist die Verpflichtung zur gerechten Verteilung von Ressourcen (vgl. ebd.: 10), denn Medienkompetenz wird hier klar als wichtige Ressourcen gesehen. Ausserdem besagt der Berufscodex, dass die Professionellen der Sozialen Arbeit die Menschen über die Ursachen aufklären sollen, die für ihre zu sozialem Ausschluss führende Situation verantwortlich sind (vgl. ebd.). Daher ist es wichtig, sich dem Zusammenhang zwischen Smartphonennutzung und sozialer Ungleichheit zu widmen.

Wenn also davon auszugehen ist, dass die Digitalisierung³ inzwischen alle Bereiche des Alltags durchdrungen hat und sich auf alle Lebensbereiche auswirkt, dann wird die Auseinandersetzung mit ihr zu einer Querschnittsaufgabe, die alle Bereiche der Sozialen Arbeit betrifft (vgl. Hammerschmidt et al. 2018: 19) – aufgrund der oberen Darlegungen jedoch insbesondere die Jugendhilfe. Die Kinder- und Jugendhilfe⁴ (nachfolgend Jugendhilfe genannt) stellt einen Ausschnitt der Sozialen Arbeit dar und richtet sich an Kinder, Jugendliche und ihre Familien (vgl. Jordan/Maykus/Stuckstätte 2015: 26). Ihr Auftrag besteht darin, junge Menschen in ihrer individuellen und sozialen Entwicklung zu fördern sowie Benachteiligungen zu vermeiden und abzubauen (vgl. ebd.). Es geht ihr um die allgemeinerzieherische Aufgabe der Förderung der Entwicklungsmöglichkeiten von Heranwachsenden und

³ Der Begriff «Digitalisierung» hat mehrere Bedeutungen. Ursprünglich meint dieser Begriff die Umwandlung vom Analogen ins Digitale, also die Digitale Repräsentation analoger Informationen in einem Code, der mit Hilfe von Informationstechnik verarbeitet werden kann (vgl. Grundlagepapier 2019: 3). Der Begriff umfasst mit Bezug auf Bengler und Schmauder in einem weiteren Sinne die durch diese technischen Möglichkeiten der Digitalisierung ausgelösten Prozesse auf individueller, organisationaler und gesellschaftlicher Ebene (vgl. Grundlagepapier 2019)

⁴ Die Kinder- und Jugendhilfe ist ein Sammelbegriff für unterschiedlichste Praxisangebote, Organisationen und Zielstellungen (vgl. Jordan 2015: 26). Ihr oberstes Ziel ist, «die Realisierung des Rechts eines jeden jungen Menschen auf Förderung seiner Entwicklung und auf Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit nach §1 SGB VIII» (ebd.: 26).

um die Ausbildung von deren Fähigkeiten. Demzufolge sind auch die erwähnten Fähigkeiten, digitale Medien risikobewusst nutzen zu können, relevant. Durch Massnahmen in der Jugendhilfe sollen ausserdem soziale Ungleichheiten und Benachteiligungen gezielt verringert und Entwicklungsdefizite behoben werden (ebd.). Ein Teil dieser Entwicklungsförderung beruht auf der Tatsache, dass die erfolgreiche Bewältigung der Entwicklungsaufgaben zu einer gesunden Persönlichkeitsentwicklung der Jugendlichen führt (vgl. Quenzel 2015: 233). Es liegt also auf der Hand, dass die Fähigkeit zur bewussten Smartphonenuutzung mit einer Minderung der Benachteiligung von Jugendlichen zusammenhängt. Umso wichtiger ist es, die Nutzung des Smartphones von Jugendlichen zu verstehen und deren Bedeutung für die Persönlichkeitsentwicklung von Heranwachsenden zu thematisieren, um dem Auftrag der Jugendhilfe gerecht zu werden.

1.2 Fragestellungen und Erkenntnisinteresse

Das Smartphone ist vor dem Computer, dem Fernseher, dem Radio, den Büchern und Zeitschriften, der Kamera, diversen Spielkonsolen und dem Tablet das meistgenutzte Medium im Alltag von Jugendlichen (vgl. Feierabend/Rathgeb/Reutter 2019: 12, Suter et al. 2018: 29). Ausserdem behaupten über die Hälfte der Jugendlichen, ein Leben ohne Handy könnten sie sich nicht mehr vorstellen (Berger 2019: 5). Auf diesen Tatsachen beruht das Interesse des Autors, sich im Rahmen dieser Arbeit speziell und ausschliesslich mit dem Medium *Smartphone* zu beschäftigen. Aufgrund der in der Einleitung angesprochenen kontroversen Diskussion innerhalb der Literatur (siehe Kap. 1) und der allgemeinen Diskussionen in der Gesellschaft über die Wirkung des Smartphones auf Jugendliche, wurde der Verfasser auf dessen Bedeutung für die Persönlichkeitsentwicklung von Heranwachsenden aufmerksam und stiess bei der Recherche über Sozialisationstheorien auf das «Modell der produktiven Realitätsverarbeitung» von Klaus Hurrelmann. Dies erklärt verständlich und aus unterschiedlichen Perspektiven, wie sich die Persönlichkeit eines Menschen entwickelt. Daher wurde es für die vorliegende Arbeit herangezogen. Wie im oberen Kapitel bereits erklärt wurde, gehören hauptsächlich Jugendliche zur Adressatengruppe der Jugendhilfe. Aus diesen Ausführungen ergibt sich der Kern des Erkenntnisinteresses. Die Hauptfragestellungen dieser Arbeit lauten:

Welche Bedeutung hat das Smartphone für die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen und wo entstehen Berührungspunkte und Aufgabenfelder für die Jugendhilfe?

Aus den Hauptfragestellungen ergeben sich folgende Unterfragestellungen:

- Was sind die zentralen Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung im Jugendalter bezogen auf das Modell der produktiven Realitätsverarbeitung nach Klaus Hurrelmann?
- Wie haben sich das Smartphone und dessen Nutzungsmöglichkeiten entwickelt?
- Welchen Stellenwert hat das Smartphone für Jugendliche und wie sieht ihre Smartphonennutzung aus?
- Auf welche Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen hat deren Smartphonennutzung eine Wirkung?
- Welche Rolle hat die Soziale Arbeit bezüglich der Smartphonennutzung von Jugendlichen und der damit verknüpften Chancen und Herausforderungen?

1.3 Methodisches Vorgehen und Aufbau der Arbeit

Um die Fragestellungen beantworten zu können, werden diverse Forschungen aus der Fachliteratur, Studien aus dem deutschsprachigen Raum sowie einige Internetseiten herangezogen. Aufgrund der Komplexität der beiden Themen *Smartphone* und *Persönlichkeitsentwicklung* werden in dieser Arbeit bewusst viele Themenbereiche nur angeschnitten, um einen möglichst vielfältigen und breitgefächerten Zusammenhang herstellen zu können. Die angeführten Studien über das mediale Nutzungsverhalten von Jugendlichen sind höchstens zwei Jahre alt, damit sie auch als aktuelle Ergebnisse genutzt werden können. Die Arbeit beginnt mit der Auseinandersetzung der Lebensphase Jugend und leitet über zur Einführung des «Modells der produktiven Realitätsverarbeitung» und zu den darauf bezogenen «zehn Maximen der Jugendforschung», um die unterschiedlichen Ebenen der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen beleuchten zu können. Es folgt eine Auseinandersetzung mit der Entwicklung des Smartphones und dessen Ergänzungen. Daran anschliessend wird anhand von Studien herausgearbeitet, wie Jugendliche dieses Gerät nutzen. Die gewonnenen Erkenntnisse, die sich aus der Beschäftigung mit den Themen *Persönlichkeitsentwicklung* und *Smartphonennutzung* von Jugendlichen gewinnen liessen, werden im folgenden Kapitel in einen Zusammenhang gebracht. Darauf folgt ein Diskurs über die Rolle der Sozialen Arbeit mit einer Fokussierung auf die Jugendhilfe, wobei die Diskussion auf unterschiedlichen Ebenen stattfindet. Am Ende jedes Kapitels werden die Erkenntnisse zusammengefasst. Im letzten Teil der Arbeit werden die Fragestellungen beantwortet und weiterführende Überlegungen geäussert.

2 Theoretische Grundlagen

In diesem Kapitel wird die Lebensphase Jugend definiert und eingegrenzt. Danach wird mit der Einführung des «Modells der produktiven Realitätsverarbeitung» die Persönlichkeitsentwicklung thematisiert, um anschliessend auf die «zehn Maximen der Jugendforschung» und die Entwicklungsaufgaben innerhalb der Jugendphase eingehen zu können.

2.1 Lebensphase Jugend

Die Lebensphase Jugend wurde nicht immer als eine eigenständige Entwicklungsphase angesehen. Kinder galten erstmals in der Industriegesellschaft als Menschen mit besonderen pädagogischen Verhaltensansprüchen und nicht mehr bloss als kleine Erwachsene. Später wurde zwischen einer frühen und späten Kindheitsphase unterschieden, worauf die späte Phase als Jugend bezeichnet wurde (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 20). Als Altersgrenze galt die eintretende Geschlechtsreife. Diese wurde als Pubertät definiert. Die Phase Jugend war somit kurz, denn die Geschlechtsreife trat etwa mit 15 Jahren ein. Wie es damals üblich war, begann mit der Familiengründung und dem Eintritt in das Berufsleben schon bald das Leben als Erwachsene bzw. als Erwachsener. Mit der Einführung des obligatorischen Schulbesuchs wurde dieser neue Entwicklungsschritt im menschlichen Lebenslauf endgültig als Jugendphase angesehen. Diese dehnte sich immer weiter aus. Einerseits hat sich im Vergleich zu früheren Epochen das biologisch programmierte Datum der Menarche bei Mädchen durch eine veränderte Ernährung, bessere Hygiene und einen insgesamt beschleunigten Lebensrhythmus einige Jahren nach vorne verschoben (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 44), andererseits hat sich die Jugendphase parallel zur immer länger werdenden Ausbildungszeit auch nach hinten verlagert (vgl. Weinert 2019: 64). Aus diesem Grund ist es wichtig, die Altersspanne der Jugendphase, die für diese Arbeit geltend gemacht wird, zu definieren.

In der Entwicklungspsychologie hat sich laut Weinert ein Drei-Stufenmodell der Adoleszenz⁵ etabliert: die frühe Adoleszenz (10–13 Jahre), die mittlere Adoleszenz (14–17 Jahre) und die späte Adoleszenz (18–22 Jahre) (ebd.). Hurrelmann und Quenzel definieren die Jugendphase dagegen so, dass sie *etwa* mit dem 13. Lebensjahr beginnt und *etwa* mit dem 25. Lebensjahr endet, wobei der Übergang von der Kindheit über die Jugend bis hin zum Erwachsenen fließend ist (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 17). Für die vorliegende Arbeit

⁵ Der Fachbegriff «Adoleszenz» bezeichnet, «die Entwicklungsprozessuale des Jugendalters und ist zugleich ein Synonym für das Jugendalter» (Weinert 2019: 64).

wird dieser fließende Übergang berücksichtigt, wobei die Altersspanne der Jugendphase auf zwischen 12 und 25 Jahren festgelegt wird.

Zentraler Aspekt der Jugendphase ist die Bewältigung der altersspezifischen *Entwicklungsaufgaben*. Ein charakteristisches Beispiel dafür ist die Akzeptanz der markanten körperlichen Veränderungen. Entwicklungsaufgaben begleiten die Persönlichkeitsentwicklung. Sie werden im Kapitel 2.5 erläutert und für das Erkenntnisinteresse herangezogen. Typisch für diesen Lebensabschnitt ist ausserdem, dass Heranwachsende keine volle gesellschaftliche Verantwortung übernehmen müssen, weil sie sich noch in der Ausbildung befinden, zugleich jedoch an vielen gesellschaftlichen Bereichen vollwertig partizipieren können (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 22). Das gilt ganz besonders für den Mediensektor und das Internet. Heranwachsende werden laut Hurrelmann und Quenzel durch die Mischung aus eingeschränkter ökonomischer Selbständigkeit und soziokultureller Freiheit durch Partizipation geradezu angeregt, sich Aktions- und Artikulationsmöglichkeiten (z. B. durch Social Media) in den Bereichen Mode, Musik, Unterhaltung, Medien, Freizeit und Beziehungsgestaltung zuzuwenden (vgl. ebd.: 23). Mit anderen Worten sollten den Jugendlichen keine Verwürfe gemacht werden, dass sie sich mit dem Smartphone beschäftigen, da sie noch auf der Suche nach ihrem Platz in der Gesellschaft sind. Dafür eignet sich das Smartphone sehr gut, da es viele Aktions- und Artikulationsmöglichkeiten bietet.

Es folgt eine Herleitung des Begriffs Persönlichkeitsentwicklung innerhalb der Sozialisation.

2.2 Persönlichkeitsentwicklung im Sozialisationsprozess

Der Terminus Persönlichkeitsentwicklung steht in enger Verbindung zum Begriff Sozialisation. Dabei handelt es sich um einen Fachbegriff, der in verschiedenen Disziplinen verwendet wird: Er kam ab dem 19. Jahrhundert zuerst in der Soziologie und in der Psychologie vor, später wurde er in der Pädagogik und den Erziehungswissenschaften sowie in der Sozialen Arbeit und weiteren Bereichen verwendet (vgl. Hurrelmann/Bauer 2020: 11). In der wissenschaftlichen Debatte wird bei der Sozialisation vor allem die wechselseitige Beziehung zwischen einer Person und ihrer Umwelt betont (vgl. ebd.). Die psychologischen Ansätze beschäftigen sich vorrangig mit der Auseinandersetzung des Individuums mit seiner inneren Realität, also der Person. Dabei wird untersucht, wie sich die menschliche Persönlichkeit entwickelt, wie die Fähigkeit zum Wahrnehmen, Denken und Handeln entsteht und wie sich dies im Verlauf des Lebens verändert (vgl. ebd.: 16). Zu den erwähnten psychologischen Ansätzen gehören u. a. die Theorien von Sigmund Freud, John B. Watson, Urie Bronfenbrenner, Erik H. Erikson, Jean Piaget, Albert Bandura und Robert J. Havighurst (vgl. ebd.: 57–87). Sie werden durch die seit einigen Jahren immer wichtiger werdenden neurobiologischen Ansätze ergänzt (vgl. ebd.: 21). Die soziologischen Ansätze fokussieren

sich demgegenüber auf die äussere Realität, also der Umwelt. Sie untersuchen die Strukturen der menschlichen Persönlichkeit, die bei der Beschäftigung mit den Anforderungen der Gesellschaft entstehen. Dazu gehört die Fähigkeit, deren Werte, Normen und Verhaltensmuster zu übernehmen und sich den sozialen Gruppen und Organisationen anzuschliessen (vgl. Hurrelmann/Bauer 2020: 16f.). Bei den soziologischen Ansätzen geht es u. a. um die Theorien von Georg Simmel, Emile Durkheim, Talcott Parsons, Niklas Luhmann, George Herbert Mead, Jürgen Habermas, Ulrich Oevermann, Lothar Krappmann, Karl Marx und Pierre Bourdieu (vgl. ebd.: 23–55). Beim Versuch, den Gegenstand der Sozialisation als Ganzes zu beleuchten, haben Hurrelmann und Ulich im «Handbuch der Sozialisationsforschung» diverse theoretische Ansätze aus den Bereichen Soziologie und Psychologie zusammengetragen (ebd.: 19). Darin wurde Sozialisation als «Prozess der Entstehung und Entwicklung der Persönlichkeit in wechselseitiger Abhängigkeit von der gesellschaftlich vermittelten sozialen und materiellen Umwelt» definiert (ebd.). Wenige Jahre später hat Hurrelmann diese Definition durch das «Modell des produktiv realitätsverarbeitenden Subjekts» ergänzt. Dieses hat er im Laufe der Jahre weiterentwickelt und nennt es heute «Modell der produktiven Realitätsverarbeitung». Dieses Modell, bei dem die Verbindung der Begriffe Persönlichkeitsentwicklung und Sozialisation weiter hervorgehoben wird, soll im nächsten Kapitel ausführlich vorgestellt werden.

2.3 Das «Modell der produktiven Realitätsverarbeitung»

Alle oben erwähnten Personen aus den Bereichen der Psychologie und der Soziologie leisteten mit ihren theoretischen Ansätzen einen wichtigen Beitrag zum Verständnis der Wechselwirkung zwischen Individuum und Gesellschaft. Jede Theorie beleuchtet den Gegenstandsbereich *Sozialisation* aus einem anderen Blickwinkel, doch keine kann den Anspruch erheben, diesem als Ganzes gerecht zu werden (vgl. Hurrelmann/Bauer 2020: 90). Um eine aussagekräftige und umfassende Sozialisationstheorie erhalten zu können, haben Hurrelmann und Ulich eine modellhafte Konzeption entwickelt, die über den Einzeltheorien steht. Sie wird als eine *Metatheorie* verstanden und versucht, viele einzelne Theorien zu verbinden (vgl. ebd.: 96). Dieses metatheoretische Modell ist, wie bereits erwähnt, als «Modell der produktiven Realitätsverarbeitung» bekannt. Das menschliche Subjekt wird dabei in einen sozialen und ökonomischen Kontext gestellt. Dieser Kontext wird vom Subjekt aufgenommen und verarbeitet und gleichzeitig von ihm beeinflusst, verändert und gestaltet (vgl. ebd.). Dabei wird angenommen, dass die Subjektwerdung nur in wechselseitiger Beziehung zwischen der Persönlichkeits- und Gesellschaftsentwicklung möglich ist. Einzig durch das Leben in einer sozialen und physikalischen Umwelt wird ein Mensch zu einem gesellschaft-

lich handlungsfähigen Subjekt (vgl. ebd.: 96f.). Nur so kann die Grundstruktur der Persönlichkeit geformt und im Verlauf des Lebens weiterentwickelt werden. Den Begriff Sozialisation, der sich auf das «Modell der produktiven Realitätsverarbeitung» bezieht, definieren Hurrelmann und Bauer (Hurrelmann/Bauer 2020: 97) wie folgt:

Sozialisation bezeichnet die Persönlichkeitsentwicklung eines Menschen, die sich aus der produktiven Verarbeitung der inneren und der äusseren Realität ergibt. Die körperlichen und psychischen Dispositionen und Eigenschaften bilden für einen Menschen die innere Realität, die Gegebenheiten der sozialen und physischen Umwelt die äussere Realität. Die Realitätsverarbeitung ist produktiv, weil ein Mensch sich stets aktiv mit seinem Leben auseinandersetzt und die damit einhergehenden Entwicklungsaufgaben zu bewältigen versucht. Ob die Bewältigung gelingt oder nicht, hängt von den zur Verfügung stehenden personalen und sozialen Ressourcen ab. Durch alle Lebens- und Entwicklungsphasen zieht sich die Anforderung, die persönliche Individuation mit der gesellschaftlichen Integration in Einklang zu bringen, um die Ich-Identität zu sichern.

Die Sozialisation wird dabei als ein Prozess der Persönlichkeitsentwicklung verstanden. Persönlichkeit bezeichnet die individuelle und einmalige Struktur von körperlichen und psychischen Merkmalen, Eigenschaften und Dispositionen eines Menschen (vgl. Hurrelmann/Bauer 2020: 96). Im Verlauf des Lebens verändern sich wesentliche Elemente dieser Struktur, was unter Persönlichkeitsentwicklung verstanden werden kann.

Das «Modell der produktiven Realitätsverarbeitung» wird durch die Formulierung von Kernaussagen und den Bezug auf ihre Anwendungsbereiche in der empirischen Forschung detailliert entfaltet (ebd.: 98). Die Kernaussagen, die als *Thesen* bezeichnet werden, sind Leitsätze, die den Gegenstandsbereich Sozialisation auf diversen Ebenen beschreiben. Die zehn Thesen formulieren Hurrelmann und Bauer folgendermassen:

Die ersten zwei Thesen fokussieren sich auf die theoretische und methodologische Ausrichtung des Modells.

1. «Erste These zum Verhältnis von innerer und äusserer Realität». (Hurrelmann/Bauer 2020: 20) Hier ist der Kerngedanke des Modells zentral, dass die Persönlichkeitsentwicklung als produktive Verarbeitung von zwei Realitäten verstanden wird. Der *produktive* Aspekt der Verarbeitung macht auf die dynamische und aktive Form der Tätigkeit des Subjektes aufmerksam.
2. «Zweite These zur Produktion der eigenen Persönlichkeit». (ebd.) Hier geht es um die Produktion der Persönlichkeit aufgrund der eigenen Merkmale, Fähigkeiten und Ressourcen.

Die Thesen drei bis fünf beschreiben die Perspektive der produktiven Realitätsverarbeitung im Lebenslauf. Das Kernthema ist dabei die Bewältigung der Entwicklungsaufgaben.

3. «Dritte These zur Bewältigung der Entwicklungsaufgaben im Lebenslauf». (ebd.) Diese These beleuchtet die Akzeptanz der körperlichen Veränderungen und die Verhaltenserwartungen der Umwelt.
4. «Vierte These zur Bildung der Ich-Identität». (ebd.) In dieser These wird der Aufbau der eigenen Identität aufgrund der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben in den Blick genommen.
5. «Fünfte These zur Persönlichkeitsentwicklung im Lebenslauf». (ebd.) Hier geht es um die nie endende Herausforderung, die neuen Entwicklungsaufgaben in jeder Lebensphase zu durchleben und zu bewältigen.

Die Kontexte der Sozialisation werden in den Thesen sechs bis zehn behandelt.

6. «Sechste These zur Bedeutung der Familie für die Sozialisation». (Hurrelmann/Bauer 2020: 20) Zentral sind hier die Lebensbedingungen im Kontext der Familie, die auf die Persönlichkeitsentwicklung Einfluss nehmen können.
7. «Siebte These zur Bedeutung der Bildungsinstitutionen für die Sozialisation». (ebd.) Hier geht es hier um den Kontext der Bildungsinstitutionen, z. B. die Schule und deren Bedeutung für die Entwicklung der Persönlichkeit.
8. «Achte These zur Bedeutung der alltäglichen Lebenswelt für die Sozialisation». (ebd.: 21) Parallel zur sechsten und siebten These wird hier die Bedeutung der Lebenswelt (Freunde, Medien, Gesellschaft) thematisiert.
9. «Neunte These zur Ungleichheit von Sozialisationsprozessen». (ebd.) Hier werden die ökonomischen, sozialen und kulturellen Differenzen innerhalb der Gesellschaft und deren Bedeutung für die Entwicklung des Menschen in den Fokus genommen.
10. «Zehnte These zur geschlechtlichen Diversität in der Realitätsverarbeitung». (ebd.) Zuletzt wird hier die Persönlichkeitsentwicklung aus der Perspektive des sozialen Konstruktes des Geschlechtes betrachtet und diskutiert.

Es wird deutlich, dass das Modell von Hurrelmann den Sozialisationsprozess des Menschen nicht in einzelne Ebenen unterteilt. Die Sozialisation wird vielmehr aus unterschiedlichsten Perspektiven beleuchtet und deren Zusammenhang mit der Persönlichkeitsentwicklung bei der Verarbeitung der inneren und äusseren Realität diskutiert.

Das «Modell der produktiven Realitätsverarbeitung» haben Hurrelmann und Quenzel auf die Jugendphase bezogen (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 97). Das heisst, ähnlich wie in den oberen Thesen, wird die Sozialisation speziell im Jugendalter aus unterschiedlichsten Perspektiven beleuchtet. So entstanden die «zehn Maximen der Jugendforschung», die im nächsten Kapitel näher erläutert werden.

2.4 Die «zehn Maximen der Jugendforschung»

Hurrelmann und Quenzel fassen in *zehn Maximen* zentrale Aussagen zusammen, die aus der sozialisationstheoretischen Jugendforschung abgeleitet wurden (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 97). Sie verwenden den Begriff *Maxime* als Bezeichnung für eine übergeordnete, allgemeine Aussage, die viele Einzelaussagen verdichtet. Diese werden als erkenntnisleitende Aussagen zur Lebensphase Jugend und zur Persönlichkeitsentwicklung im Jugendalter verstanden (vgl. ebd.). Sie orientieren sich an den oben genannten Thesen und werden im Folgenden erörtert.

Erste Maxime: Die erste Maxime besagt, dass die Persönlichkeitsentwicklung im Jugendalter durch das Wechselspiel von innerer Anlage und äusserer Umwelt bei der Herausbildung der weiblichen und männlichen Persönlichkeitsmerkmale stattfindet. Die Gene bestimmen die Grundstruktur von Geschlecht, Körperbau und Intelligenz und gelten somit als innere Anlage. Die äussere Umwelt meint die Zusammensetzung der Familie, die Wohnsituation, die Zugehörigkeit zu sozialen Milieus und die ökologischen und ökonomischen Lebensbedingungen (vgl. ebd.: 98). Ebenfalls wird betont, dass die Persönlichkeit besonders in der Jugendphase offen für spezifische Umwelteinflüsse sei, was bereits in der Einleitung erwähnt wurde. Zu diesen Umwelteinflüssen gehören u. a. die kulturellen Normen, die Vorstellungen über Geschlechterrollen und Schönheitsideale und das Bild von Mann und Frau. Die Reziprozität der inneren und äusseren Umwelt ist mitverantwortlich, dass die kulturellen Normen wiederum die Ziele, Interessen und Zukunftsvorstellungen der Jugendlichen beeinflussen.

Zweite Maxime: In der zweiten Maxime geht es um die Bildung von Bewältigungsmustern (z. B. konfrontativ oder ausweichend) bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben. Verinnerlichte Bewältigungsmuster bleiben z. T. für den Rest des Lebens erhalten (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 99). Die Entwicklungsaufgaben im Jugendalter lassen sich in die Bereiche *Qualifizieren*, *Binden*, *Konsumieren* und *Partizipieren* unterteilen und werden in Kapitel 2.5 genauer beschrieben. Entwicklungsaufgaben sind Zielprojektionen, um die gesellschaftlichen Erwartungen zu definieren, die an Jugendliche bei der Auseinandersetzung mit den inneren und äusseren Anforderungen gestellt werden.

Dritte Maxime: Im Fokus der dritten Maxime stehen die innovative und schöpferische Kraft während der Persönlichkeitskonstruktion und die sich schrittweise erweiternden Kompetenzen zur selbstständigen Lebensführung. Die Entwicklungsaufgaben werden in einem Pro-

zess der Selbstregulation bearbeitet, wobei Jugendliche eine Balance zwischen den persönlichen Bedürfnissen und den gesellschaftlichen Erwartungen herstellen (vgl. ebd.: 100). In diesem Spannungsfeld werden diverse innovative Verhaltensmöglichkeiten ausprobiert oder Grenzen getestet. Die sozialen und ethischen Normen in der Gesellschaft werden kritisch hinterfragt und zum Gegenstand möglicher Veränderung (vgl. ebd.: 101).

Vierte Maxime: Die Herausforderung bei der Bildung einer Ich-Identität wird in dieser Maxime hervorgehoben. Mit dem Eintritt ins Jugendalter beginnt eine intensive Phase der Identitätssuche und Identitätsbildung. Jugendliche besitzen die Fähigkeit, mit anderen über Werte, Normen und soziale Bedeutung zu kommunizieren und diese mit den eigenen Interessen und Handlungsmöglichkeiten zu vergleichen. In sozialen Interaktionen sehen sie sich selbst als Akteure, wissen jedoch, dass sie dabei gleichzeitig von anderen als Adressaten wahrgenommen werden (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 102). Auf diese Weise bauen sie ein Bild von sich selbst auf und fügen es zu einem Selbstkonzept zusammen. Wenn Jugendliche eine Kontinuität des Selbstkonzeptes erleben, kann von einer Ich-Identität gesprochen werden. Voraussetzung dafür ist das Austarieren von *Individuation* und *Integration*. Individuation wird hier als ein Prozess des Aufbaus einer Persönlichkeitsstruktur mit unverwechselbaren Merkmalen und Kompetenzen verstanden (vgl. ebd.). Unter Integration kann der Prozess der Vergesellschaftung der Jugendlichen verstanden werden, also deren Anpassung an die gesellschaftlichen Werte, Normen und Anforderungen sowie deren Platzierung in der ökonomischen Chancenstruktur (vgl. ebd.). Diese beiden Prozesse stehen in einem ständigen Spannungsverhältnis zueinander. Dieses auszuhalten ist wiederum Voraussetzung für ein Minimum an Belastbarkeit hinsichtlich der weiteren Persönlichkeitsentwicklung (vgl. ebd.: 103). Diese Maxime hat demzufolge einen starken Bezug zu den ersten drei Maximen.

Fünfte Maxime: Inhalt dieser Maxime sind die «krisenhaften Formen»⁶, die der Sozialisationsprozess annehmen kann, wenn Jugendliche die Anforderungen von Individuation und Integration nicht miteinander in Einklang bringen können. Aufgrund der ungewöhnlich dicht gestaffelten Entwicklungsaufgaben in dieser Lebensphase stehen Jugendliche oft vor großen Herausforderungen. Werden diese nicht gemeistert, kann es zu Problemverhalten kommen. Verfestigt sich dieses, kann daraus eine dauerhafte Störung der Persönlichkeitsentwicklung resultieren (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 103). Unter Bezugnahme auf die

⁶ Mit «krisenhaften Formen» ist hier die Entwicklung von schädigenden Entlastungsstrategien der Jugendlichen gemeint. Dazu gehören Aggression und Gewalt als nach aussen gerichtete und Depressionen, Konsum von Drogen oder andere Suchtverhalten als nach innen gerichteten Formen (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 104).

zweite Maxime können sich also auch problematische Bewältigungsmuster, wie z. B. die exzessive Smartphonenuutzung, für den Rest des Lebens etablieren.

Sechste Maxime: Der Schwerpunkt der sechsten Maxime liegt auf dem Bedarf an personalen und sozialen Ressourcen für die Bewältigung von Entwicklungsaufgaben sowie für das Aushalten der Spannungsfelder Individuation und Integration. Insbesondere wird die wichtige Rolle der Herkunftsfamilie thematisiert. Nur Jugendliche mit guten personalen und sozialen Ressourcen, wie z. B. günstige körperliche und psychische Merkmale sowie ein sozial stabiles und wirtschaftlich gesichertes Elternhaus, können i. d. R. die notwendigen Bewältigungskompetenzen aufbauen und damit die persönliche Individuation und gesellschaftliche Integration ausbalancieren (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 104). Dies gibt bereits einen Hinweis darauf, dass sozial benachteiligte Jugendliche Schwierigkeiten bei der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben haben. Die Eltern gelten für die Jugendlichen bei allen relevanten Fragen der Lebensplanung als die wichtigsten sozialen Vorbilder.

Siebte Maxime: Die siebte Maxime besagt, dass neben der Herkunftsfamilie die Sozialisationsinstanzen Schule und Ausbildungsstätte, Gleichaltrige sowie Medien die wichtigsten Vermittler und Unterstützer im Entwicklungsprozess während der Jugendphase sind (vgl. ebd.: 106). Die Gleichaltrigen besitzen einen grossen Stellenwert für den Sozialisationsprozess und prägen den Konsum- und Lebensstil der Jugendlichen stark. Schulen und andere Einrichtungen sind für die Lern- und Bildungsprozesse verantwortlich. Medien wie das Smartphone, die von den Jugendlichen frei und praktisch unkontrolliert von ihren Eltern genutzt werden, haben aufgrund ihrer vielfältigen und zahlreichen Informations- und Unterhaltungsmöglichkeiten, einen grossen Einfluss auf die Persönlichkeit der Jugendlichen (vgl. ebd.). Der Einfluss des Smartphones ist Teil des Erkenntnisinteresses dieser Arbeit und wird im fünften Kapitel erörtert.

Achte Maxime: Die achte Maxime befasst sich mit der Adoleszenz als eigenständige Phase im menschlichen Lebenslauf und verweist auf ihre geschichtliche Entwicklung (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 107). Diese wird bereits in Kapitel 2.1 beleuchtet, weshalb die Maxime hier nicht weiter vertieft wird.

Neunte Maxime: Das Hauptaugenmerk liegt hier auf dem grossen Ausmass an sozialer und ethnischer Vielfalt und ökonomischer und sozialer Ungleichheit in den hoch entwickelten Gesellschaften, das zunehmend auch die Jugendphase beeinflusst. Diese Maxime hängt also stark mit der sechsten und siebten zusammen. Rund 20 Prozent der Jugendlichen in Deutschland kommen aus einem relativ armen Elternhaus. Dies hängt mit dem

Zuwanderungshintergrund und einem niedrigen Bildungsniveau der Eltern zusammen. Diese müssen im Gegensatz zu gut gebildeten Eltern tendenziell mehr arbeiten, um die Familie zu ernähren, und können ihre Zeit daher weniger der Erziehung und Unterstützung ihrer Kinder widmen. Das ist ein Grund, weshalb Jugendliche aus einkommensschwachen und bildungsfernen Familien während ihrer Smartphonennutzung eher seltener begleitet werden. Jugendliche haben, wie bereits in der sechsten *Maxime* erläutert wurde, aufgrund der geringeren personalen und sozialen Ressourcen ein erhöhtes Risiko, die Entwicklungsaufgaben nicht erfolgreich zu bewältigen (vgl. ebd.: 109).

Zehnte Maxime: In der letzten *Maxime* wird die Bedeutung des Geschlechts auf die Bewältigung der Entwicklungsaufgaben behandelt. Hurrelmann und Quenzel unterstreichen, dass Mädchen tendenziell die Entwicklungsaufgaben erfolgreicher meistern als Jungen (vgl. ebd.: 110). Dies sei im Bereich des Qualifizierens gut sichtbar. Mädchen erwerben seit einigen Jahren im Durchschnitt bessere Schul- und Ausbildungsabschlüsse als Jungen, was zu einer «Umkehrung der Stratifikationsmuster»⁷ führe (Hurrelmann/Quenzel 2016: 110). Auf diese Weise verschiebe sich also das geschlechtsspezifische Ungleichheitsmuster zugunsten der jungen Frauen. Ausserdem würden Mädchen auch bei der Bewältigung anderer Entwicklungsaufgaben besser abschneiden. Sie haben beispielsweise häufiger ein gutes Verhältnis zu den Eltern, bekommen von ihren Peers mehr Anerkennung für ihre schulischen und ausser schulischen Erfolge und weisen ein kreativeres und flexibleres Freizeitverhalten auf. Ausserdem verbringen sie deutlich weniger passive Nutzungszeit mit elektronischen Medien wie dem Smartphone (vgl. ebd.) (siehe Kap. 4.4).

Das «Konzept der Entwicklungsaufgaben» wird aufgrund seiner zentralen Rolle in der Persönlichkeitsentwicklung im nächsten Kapitel erläutert.

2.5 Die Entwicklungsaufgaben im Jugendalter

Wie bereits in der *zweiten Maxime* erläutert wurde, wird in diesem Kapitel die Entwicklungsaufgabe nach Hurrelmann und Quenzel erläutert. Wie bei der Definition von Sozialisation bereits erwähnt wurde, bezieht sich das *Produktive* in der Realitätsverarbeitung auf die ständige und aktive Auseinandersetzung mit der Bewältigung der Entwicklungsaufgabe (siehe Kap. 2.3). Hurrelmann und Quenzel (2016: 24) definieren Entwicklungsaufgaben folgendermassen:

⁷ Für interessierte Personen wird hier auf die Abhandlung «Geschlecht und Schulerfolg: Ein soziales Stratifikationsmuster kehrt sich um» von Hurrelmann und Quenzel verwiesen, in der sie dieses Phänomen vertieft diskutieren (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2010: o.S.).

Entwicklungsaufgaben beschreiben die für die verschiedenen Altersphasen **typischen körperlichen, psychischen und sozialen Anforderungen und Erwartungen** [Hervorhebung im Original], die von der sozialen Umwelt an Individuen der verschiedenen Altersgruppen herangetragen werden und/oder sich aus der körperlichen und psychischen Dynamik der persönlichen Entwicklung ergeben.

Gemäss Hurrelmann und Quenzel können vier zentrale Bereiche der Entwicklungsaufgaben unterschieden werden, die sich in der Jugendphase identifizieren lassen: *Qualifizieren*, *Binden*, *Konsumieren* und *Partizipieren*. Hurrelmann fasst diese folgendermassen zusammen (Hurrelmann/Quenzel 2012 zit. in Hurrelmann 2012: 95):

1. „Qualifizieren“ [Hervorhebung im Original]: Die Entwicklung der intellektuellen und sozialen Kompetenzen für Leistungs- und Sozialanforderungen sowie der Bildung und Qualifizierung, um die gesellschaftliche Mitgliedsrolle des Berufstätigen zu übernehmen.
2. „Binden“ [Hervorhebung im Original]: Die Entwicklung der Körper- und Geschlechtsidentität, die emotionale Ablösung von den Eltern und die Fähigkeit der Bindung, um die gesellschaftliche Mitgliedsrolle eines Familiengründers zu übernehmen.
3. „Konsumieren“ [Hervorhebung im Original]: Die Entwicklung von sozialen Kontakten und Entlastungsstrategien und die Fähigkeit zum Umgang mit Wirtschafts-, Freizeit- und Medienangeboten, um die gesellschaftliche Mitgliedsrolle des Konsumenten zu übernehmen.
4. „Partizipieren“ [Hervorhebung im Original]: Die Entwicklung eines individuellen Werte- und Normensystems und der Fähigkeit zur politischen Partizipation, um die gesellschaftliche Mitgliedsrolle des Bürgers zu übernehmen.

Innerhalb der Entwicklungsaufgaben unterscheiden Hurrelmann und Quenzel zwischen individuellen und gesellschaftlichen Dimensionen (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 25). Wenn Jugendliche die Entwicklungsaufgaben auf der individuellen Dimension bewältigen, dient das der persönlichen Individuation, also der Entwicklung einer Persönlichkeitsstruktur mit individuellen Merkmalen und Kompetenzen. Auf der gesellschaftlichen Dimension erreichen die Jugendlichen mit der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben soziale Integration, also die Zugehörigkeit zur Gesellschaft und die Übernahme von Mitgliedsrollen (vgl. ebd.: 25f.). Diese Trennung kann im Rahmen dieser Arbeit aber nicht weiter beleuchtet werden. Bezogen auf den Auftrag der Jugendhilfe, *Jugendliche in der Gesamtheit ihrer Entwicklung zu unterstützen*, geht es bei den Entwicklungsaufgaben konkret um die Unterstützung für einen erfolgreichen Schul- und Berufsabschluss, um die Begleitung im Ablösungsprozess

der Jugendlichen von den Eltern, um die Begleitung beim Aufbau einer Identität, um die Unterstützung für einen selbstbestimmten und bewussten Konsum und um die Unterstützung bei der Partizipation am gesellschaftlichen Leben.

2.6 Zusammenfassung

Die Lebensphase Jugend hat sich als eigenständige Entwicklungsphase etabliert. Die Bewältigung der altersspezifischen Entwicklungsaufgaben im Bereich Qualifizieren, Binden, Konsumieren und Partizipieren spielen für die Persönlichkeitsentwicklung in dieser Phase eine wichtige Rolle. Dies wurde u. a. mit den «zehn Maximen der Jugendforschung» gezeigt, die auf das «Modell der produktiven Realitätsverarbeitung» Bezug nehmen. In den *zehn Maximen* wird die Sozialisation der Jugendlichen als Prozess der Persönlichkeitsentwicklung aus diversen Perspektiven beleuchtet. Die Persönlichkeitsentwicklung eines Jugendlichen findet im Wechselspiel von innerer Anlage und äusserer Umwelt statt. Die inneren Anlagen von Jugendlichen sind nebst der körperlichen Erscheinungen deren Vorstellungen über Geschlechterrollen und Schönheitsideale sowie über deren Zukunft. Zentrale Aspekte der äusseren Umwelt sind die unterschiedlichen Sozialisationsinstanzen und die darin vorhandenen Ressourcen. Die Identitätsbildung, die eng mit der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben zusammenhängt, besitzt für die Persönlichkeitsentwicklung eine gewichtige Rolle. Zentrale Einflussfaktoren auf die Entwicklungsaufgaben sind wiederum die erwähnten vorhandenen Ressourcen und das Geschlecht der Jugendlichen. Aufgrund des Wechselspiels von Anlage und Umwelt korrelieren alle hervorgehobenen Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung miteinander. Viele von diesen Aspekten werden im fünften Kapitel im Hinblick auf die Hauptfragestellungen mit der Smartphonennutzung der Jugendlichen in Zusammenhang gebracht und diskutiert.

Nun folgt eine Auseinandersetzung mit der Entwicklung des Smartphones.

3 Die Entwicklung hin zum modernen Smartphone

In modernen Gesellschaften wird das Medium *Smartphone*, wie bereits in der Einleitung erwähnt, immer mehr in den Alltag der Menschen integriert. Diese Entwicklung kann zu den sozialen Phänomenen der heutigen Zeit gezählt werden. Um dieses soziale Phänomen und somit die Bedeutung des Smartphones auf die Persönlichkeitsentwicklung hervorheben zu können, sollen zuerst die Entwicklung, Möglichkeiten und Funktionen dieses Gerätes dargestellt werden. In diesem Kapitel wird deshalb die Entwicklung hin zum modernen Smartphone als multifunktionales Medium nachvollziehbar beschrieben und es werden dessen populärste Nutzungsmöglichkeiten sowie die zentralen Ergänzungen hervorgehoben.

3.1 Die historische Entwicklung des Smartphones

Der Begriff *Medien* ist schwer zu definieren. In dieser Arbeit liegt der Fokus bei den technischen Medien, die als *Mittler* im Kommunikationsbereich fungieren (vgl. Moser 2019: 1). Dabei werden Informationen von einem Sender zu einem Empfänger über ein Medium übertragen. Solche technischen Medien haben sich seit dem letzten Jahrhundert schnell weiterentwickelt und wurden in die Gesellschaft etabliert (vgl. ebd.). Neben den Printmedien wie Bücher und Zeitungen entwickelte sich seit dem 19. Jahrhundert eine grosse Anzahl von audiovisuellen Medien. Ton (Schallplatte, Telefon) und Bild (Foto, Stummfilm) waren zuerst getrennt, bis sie immer mehr zusammengeführt wurden (vgl. ebd.: 11). Der Tonfilm ist ein Beispiel einer solchen Zusammenführung. Im Verlauf des 20. Jahrhunderts wurden dann u. a. der Fernseher, der Computer und der Videorekorder entwickelt.

Ein für die Entwicklung des Smartphones relevantes Medium war der Computer. Der erste für den privaten Gebrauch erschwingliche Personal Computer (PC) wurde in den 1970er Jahren von Apple entwickelt und mit den Jahren verbessert (vgl. Moser 2019: 21). Microsoft stieg in den PC-Markt mit ein. Die Computer wurden immer leistungstärker und liessen sich einfacher bedienen. Schliesslich wurden auch tragbare Laptops und später auch Tablets entwickelt. Das Internet, das auch ein wesentlicher Bestandteil des modernen Smartphones ist, rückte seit den 1990er Jahren immer mehr in den Mittelpunkt des Interesses und die virtuelle Welt wurde rasch über den PC zugänglich (vgl. ebd.). Eine ähnliche Entwicklung wie der Computer erlebte auch das Telefon. Im 20. Jahrhundert war für ein Ferngespräch ein öffentlicher Fernsprecher nötig. Dies hat sich mit dem privaten Telefon verändert. Wie der PC wurde auch das Telefon weiterentwickelt und immer kleiner, so dass das Handy schlussendlich überall mitgenommen werden konnte (vgl. ebd.: 3). Zuerst wurde das

Handy hauptsächlich für Telefonie und SMS genutzt. Später wurden auch das Fotografieren und das Zugreifen auf das Internet möglich. Es wurde somit immer mehr zum kleinen Minicomputer. Nun hatte also ein mobiler Minicomputer in der Hosentasche Platz.

Als das erste Smartphone gilt der bereits 1994 entwickelte *Simon*. Er wurde als *Personal Communicator* vertrieben. Mit der Geburt des *iPhones* der Firma Apple im Jahre 2007 wurde die Smartphone-Industrie aufgrund der Multitouch-Bedienungsoberfläche revolutioniert. Die Novität dabei war, dass das Gerät mit einem *Touchscreen* bedient werden konnte, d. h. es wurde direkt auf den Bildschirm gedrückt statt auf Knöpfe ausserhalb des Bildschirms. Seitdem gab es etliche Meilensteine in der Geschichte des Smartphones wie z. B. schnellere Arbeitsspeicher, eine verbesserte Kameraqualität oder Programme, die ausschliesslich für das Smartphone konzipiert waren und die die Geräte mit solchen Funktionserweiterungen nach und nach verbesserten. Die Funktionen und die Ausstattung eines modernen Smartphones, das viele Medien miteinander verbindet, sind vielseitig und haben Bezüge zu allen Lebensbereichen wie Familie, Bildung, Beruf oder Freizeit. Für Bildung beispielsweise wird oft die populäre Webseite *Wikipedia* als Informationsquelle genutzt. Laut dieser kann das Smartphone heutzutage wie folgt genutzt werden: als vielfältiges Kommunikationsmittel (Telefonie, SMS, E-Mail etc.) und Informationsquelle, Adressbuch, Kalender, Notizblock, Diktiergerät, Uhr und Wecker, Taschenlampe, Speicher von Dateien aller Art, Mediaplayer, Foto- und Videokamera, Radio, Taschenrechner, Textverarbeitungsgerät, Modem, Landkarte mit Navigation, Gerät mit standortbezogenen Diensten und mobiler Umgebungssuche, Spielkonsole, Zugangsgerät zu Servern, finanzielle Ressource und als Steuercomputer (vgl. Wikipedia 2020: o.S.). Die meisten Funktionen können über sogenannte Apps (Anwendungssoftware) und z. T. nur in Verbindung mit dem Internet genutzt werden. Mittlerweile gibt es in urbanen Regionen fast überall die Möglichkeit, eine Verbindung zum Internet herzustellen.

3.2 Das Web 2.0 als qualitative Ergänzung

Die *smarte* Eigenschaft des Mobiltelefons ergibt sich durch die Möglichkeiten des Internets. Wie oben erwähnt, hat sich das Internet seit den letzten Jahren weiterentwickelt und ist heute vielfach nutzbar. Der Übergang vom Web 1.0, bei dem die Informationen primär linear zu den Internetbenutzern (Usern) transportiert wurden, zum Web 2.0 von heute war fließend (vgl. Moser 2019: 42). Im Web 1.0 haben seinerzeit z. B. Unternehmen lediglich eine Art Visitenkarte ins Netz gestellt. Die Internetseiten waren statisch aufgebaut, d. h. die Möglichkeiten der Nutzung waren eingeschränkt, es gab kaum Bildschirmfarben und hochauflösende Bilder. Der entscheidende Unterschied zum Web 2.0 ist der, dass es partizipativer

und interaktiver ist. Die User im Web 2.0 sehen sich auch aktiv als Produzenten von Informationen (vgl. ebd.). Sie können sich nun in Chats einklicken oder sich aktiv an Netzaktivitäten wie dem Schreiben und Verändern von Beiträgen beteiligen. Der Trend der User, sich auch als Produzenten (Producer) von Nachrichten einzubringen, wurde durch das Aufkommen der Social Media (wie Facebook und Instagram) verstärkt (vgl. ebd.). Der Internetnutzer wurde immer mehr zum *Producer*, der gleichzeitig als Nutzer und als Produzent von Informationen galt. Diese Entwicklung des Internets war und ist für das heutige Smartphone massgebend.

3.3 Social Media als inhaltliche Ergänzung

Kommunikation gehört neben Information und Unterhaltung zur wichtigsten Funktion des Smartphones (siehe Kap. 4.1.3). Innerhalb der Kommunikation spielen Social Media eine zentrale Rolle. Boyd und Ellison (2013 zit. nach Trepte/Dienlin 2014: 61) definieren Social Media wie folgt:

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.

Bekannte soziale Netzwerke sind momentan Facebook, Instagram und Snapchat. Sie dienen, wie aus der oberen Definition ersichtlich, prinzipiell der zwischenmenschlichen Kommunikation und der Inszenierung der eigenen Person (vgl. Voigt 2016: 18). Das Grundprinzip der sozialen Medien ist oft gleich. Es beginnt mit einer Registrierung und Anmeldung auf der Plattform, wobei mit einer gültigen E-Mail-Adresse ein Profil erstellt wird. In der Regel folgt darauf das Hochladen eines Profilbildes und weiterer persönlicher Informationen. Die oben genannten sozialen Medien werden in Kapitel 4.2 näher beschrieben.

Eine grosse Herausforderung für die Forschung ist die rasche Veränderung der sozialen Netzwerke. Zu Facebook gibt es mittlerweile einige etablierte Erkenntnisse, die sich gut untersuchen lassen. Das Sammeln von Forschungsdaten ist bei sozial erweiterten Chats wie WhatsApp aber deutlich schwieriger. Grundsätzlich ist es schwierig, die aktuelle Social-Media-Nutzung, vor allem die der Jugendlichen, zu beschreiben, denn die Erhebung von Daten braucht zu lange, um mit den wechselnden Praktiken der Jugendlichen mitzuhalten. Die Shell-, JIM- und JAMES-Studien zeigen zwar aussagekräftige Resultate, jedoch mit einem bis zwei Jahren Verspätung (vgl. Wampfler 2019: 18). Einige Menschen verbringen

viel Zeit in den sozialen Medien, weshalb die Wirkung solcher Netzwerke in der Gesellschaft kontrovers diskutiert wird (siehe Kap. 1 und 4).

3.4 Zusammenfassung

Die historische Entwicklung des Smartphones zeigt, wie das Gerät viele verschiedene Medien wie die Fotokamera, den Fernseher, das Telefon und den Computer vereint. Die qualitative Ergänzung des Smartphones durch das Internet ist die Grundlage für viele *smarte* Funktionen, die dieses Gerät so beliebt machen. Das Aufkommen von verschiedenen sozialen Netzwerken wie Facebook und Instagram brachten neuartige Kommunikationsformen sowie Selbstinszenierungsmöglichkeiten mit sich, wodurch die Menschen heute miteinander stärker vernetzt sein können. Vor allem die Vernetzung unter Jugendlichen ist ein grosses Thema. Deshalb wird deren Smartphone-nutzung im nächsten Kapitel hervorgehoben.

4 Die Smartphonennutzung der Jugendlichen

In diesem Kapitel werden renommierte Studien, die sich auf die Mediennutzung von Jugendlichen spezialisiert haben, verglichen, um aussagekräftige und aktuelle Ergebnisse zur Smartphonennutzung hervorheben zu können. Es folgt eine Übersicht über die beliebtesten Apps unter Jugendlichen. Im Anschluss daran werden sowohl das Konzept «Digital Natives» als auch problematische Aspekte der Smartphonennutzung diskutiert.

4.1 Einige Studien im Vergleich

Die Mediennutzung von Jugendlichen ist gut erforscht. Mehrere Institute legen in regelmäßigem Abstand Studien vor, die die Mediennutzung von Jugendlichen durch die Verbindung von qualitativen sowie quantitativen Daten abbilden. In diesem Kapitel werden die quantitativen Ergebnisse von diversen Studien verglichen. Die qualitativen Ergebnisse fließen in Kapitel fünf ein. Für diese Arbeit wurden hauptsächlich die aktuellen JIM- und Shell-Studien sowie die Bitkom-Studie von 2019 beigezogen, für die Jugendliche in Deutschland befragt wurden. Diese Studien werden durch die Ergebnisse der JAMES-Studie von 2018 ergänzt, die die Mediennutzung von Schweizer Jugendlichen erforschte. Die Verbindung dieser Studien ermöglicht eine mehrperspektivische, sich ergänzende Betrachtung des Nutzungsverhaltens der Jugendlichen und korrespondiert mit der in dieser Arbeit definierten Altersspanne der Lebensphase Jugend (siehe Kap. 2.1). Einfachheitshalber zeigt die Tabelle 1 die Anzahl sowie die Altersspanne der in den Studien befragten Jugendlichen, um Vergleiche ziehen zu können.

Tabelle 1: Anzahl und Altersspanne der befragten Jugendlichen der beigezogenen Studien (vgl. Berger 2019: 7; Feierabend et al. 2019: 52; Shell Jugendstudie 2019: 33; Suter et al. 2018: 5).

Studie	Anzahl der befragten Jugendlichen	Altersspanne der befragten Jugendlichen
JIM	1200	12–19 Jahre
Shell	Über 2500	12–25 Jahre
Bitkom	Über 900	6–18 Jahre
JAMES	1174	12–19 Jahre

Die Shell Jugendstudie ist im Vergleich zu den anderen Studien die aussagekräftigste. Das nächste Kapitel setzt sich mit der Medienausstattung, der Nutzungsdauer, der Nutzungsfrequenz und der unterschiedlichen Nutzungsarten der Smartphones von Jugendlichen auseinander.

4.1.1 Medienausstattung

99 % der Jugendlichen besitzen ein eigenes Handy. Bei praktisch allen Geräten handelt es sich dabei um ein Smartphone (vgl. Suter et al. 2018: 64). Der Anteil der deutschen Jugendlichen, die ein Smartphone besitzen, liegt bei 95 % (vgl. Berger 2019: 4). Die Medienausstattung ist bei den jüngeren Jugendlichen unterschiedlich. Einige besitzen selbst ein Smartphone, andere nutzen das der Eltern. Aus den Studien wird nicht ersichtlich, wie viele der Jugendlichen ein Flatrate-Abonnement⁸ besitzen, was massgeblich für die ortsunabhängige und somit mobile Nutzung vieler Funktionen des Smartphones ist. Die JAMES-Studie bestätigt jedoch, dass bei drei Viertel der Jugendlichen die anfallenden Handycosts durch ein Abonnement abgedeckt sind (vgl. Suter et al. 2018: 64). Ausserdem wird die Relevanz der Flatrate-Abonnements dadurch relativiert, dass, wie bereits in Kapitel 3.1 erwähnt, es immer mehr Orte mit frei zugänglichem W-LAN gibt.

4.1.2 Nutzungsdauer und Nutzungsfrequenz

Ein wichtiger Aspekt bei der Nutzung des Internets und des Smartphones muss zuerst geklärt werden. Laut der JIM-Studie nutzen 91 % der Jugendlichen das Internet über ihr Smartphone (vgl. Feierabend et al. 2019: 22). Deshalb wird in der Folge zwischen der Internetnutzung und der Smartphonennutzung nicht unterschieden.

Praktisch alle Jugendliche (99 %) geben an, täglich oder mehrmals wöchentlich ein Handy zu nutzen (vgl. Suter et al. 2018: 65). Mit dem Alter der Jugendlichen steigt analog zur Nutzungsfrequenz auch die tägliche Nutzungsdauer an (vgl. Feierabend et al. 2019: 24f). Werden die JIM- und die Shell-Studie verglichen, sind die Jugendlichen laut Selbsteinschätzung im Durchschnitt 3,6 Stunden täglich online (vgl. Feierabend et al. 2019: 25; Shell Jugendstudie 2019: 30). Auch die JAMES-Studie bestätigt einen Mittelwert von ca. 3,3 Stunden am Handy je Wochentag. An Wochenendtagen liegt der Durchschnitt sogar bei 4,5 Stunden (vgl. Suter et al. 2018: 66).

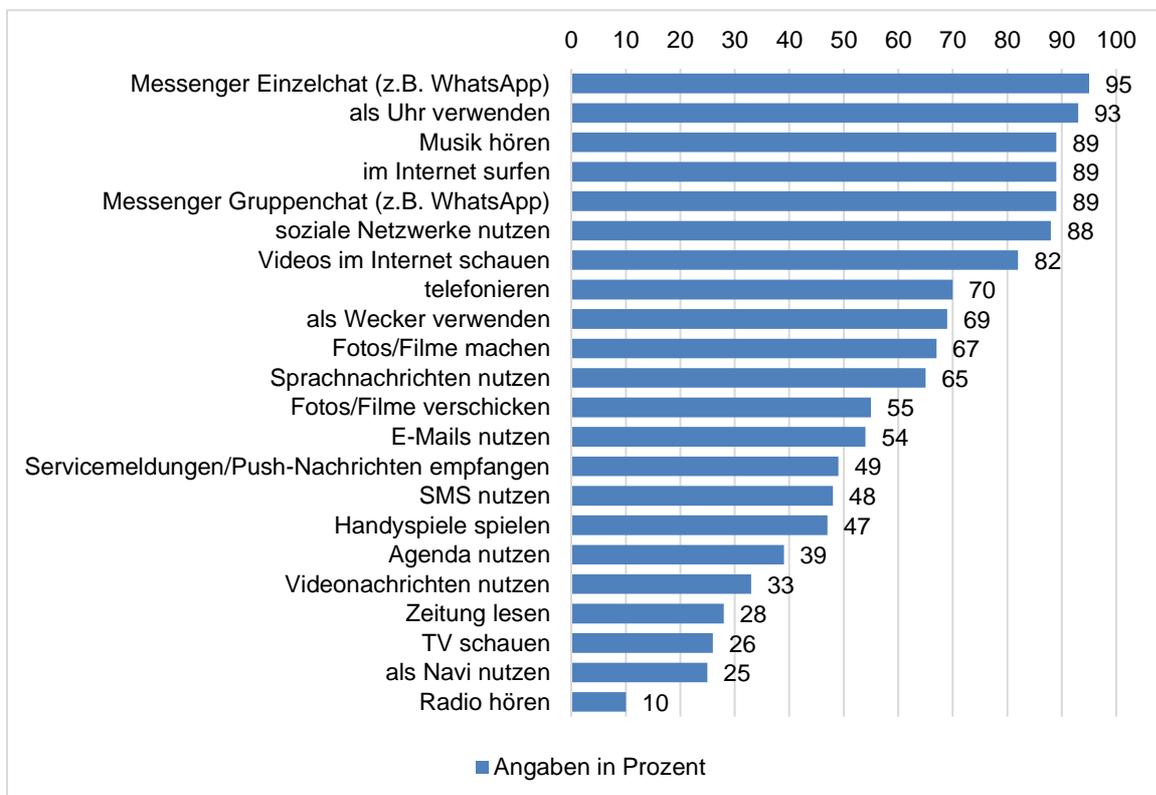
Werden diese Werte zusammengefasst, ergibt das eine Nutzungsdauer von über 25 Stunden in der Woche. Dies gibt bereits einen Hinweis darauf, dass Jugendliche einen grossen Teil ihrer Freizeit mit dem Smartphone verbringen und somit auch weniger Zeit für andere Tätigkeiten wie z. B. Hobbies haben. Ausserdem wird hiermit, wie bereits in der *siebten Maxime* erwähnt, die grosse Bedeutung des Smartphones für die Jugendlichen und deren Entwicklung unterstrichen.

⁸ Pauschaltarif für einen unbegrenzten Internetzugang

4.1.3 Nutzungsart

Tabelle 2 zeigt die Nutzung von Handyfunktionen der Heranwachsenden. Dabei wird, bezogen auf Kapitel 3.1, nochmals ersichtlich, dass das Handy und vor allem das Smartphone für Vielerlei genutzt wird. Zudem weist sie auf die Wichtigkeit dieses Gerätes bei der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben hin. Aufgrund der Vielzahl an Nutzungsmöglichkeiten des Smartphones wird nachfolgend die Nutzungsart in die Kategorien *Kommunikation*, *Unterhaltung*, *Information* und *Alltagsorganisation* unterteilt. Zu beachten ist, dass zwischen diesen nicht immer trennscharf abgegrenzt werden kann, da mit gewissen Apps wie YouTube (Unterhaltung und Information) und Facebook (Unterhaltung, Kommunikation und Information) mehrere Kategorien abgedeckt werden können.

Tabelle 2: Nutzung von Handyfunktionen der Heranwachsenden (vgl. Suter et al. 2018: 67).



Kommunikation

Mit der Shell-Studie kann gezeigt werden, dass 96 % der Jugendlichen mindestens einmal täglich in den sozialen Medien, also in sozialen Netzwerken (z. B. Instagram) oder mittels Messenger-Diensten (z. B. WhatsApp), mit anderen Menschen virtuell kommunizieren (vgl. Shell Jugendstudie 2019: 30). Anders formuliert wird ein Drittel der gesamten Zeit am Smartphone für Kommunikation genutzt (vgl. Feierabend et al. 2019: 25). Die Peer-Kommunikation findet heute massgeblich über Social Media statt (vgl. Döring 2015: 14). Apps, die regelmässig für die Kommunikation unter Jugendlichen genutzt werden, sind

WhatsApp, Instagram und Snapchat (siehe Kap. 4.2). WhatsApp ist dabei die beliebteste App. Sie wird laut der JIM-Studie im Durchschnitt täglich 27-mal genutzt (Feierabend et al. 2019: 53). Über die Hälfte der Jugendlichen nutzt regelmässig Instagram (64 %) und Snapchat (46 %). Die Nutzung von Facebook ist zurückgegangen (siehe Kap. 4.2). Lediglich ein kleiner Anteil der Jugendlichen nutzen diese App regelmässig. Abgesehen von konkreten Unterhaltungen können Jugendliche in gewissen Apps sehen, was ihre Freunde tun, da diese mit Fotos ihren Alltag im Internet dokumentieren und für die Online-Freunde zur Verfügung stellen. Bei der Kommunikation verzichten immer mehr Jugendliche auf das Telefonieren. Sie schreiben sich lieber gegenseitig Nachrichten oder schicken sich Fotos oder Videos (vgl. Döring 2015: 13). Der Vorteil dabei ist, dass das Schreiben von Nachrichten gut nebenbei erledigt werden kann, also z. B. im Klassenzimmer oder am Esstisch.

Die permanente Möglichkeit der Kommunikation bringt aber auch Herausforderungen mit sich. Befinden sich Jugendliche in einer schriftlichen Unterhaltung und plötzlich schreibt das Gegenüber nicht mehr zurück, kann dies ein Alarmsignal darstellen (vgl. ebd.). Es kommt die Frage auf, ob etwas nicht stimmt oder ob das Gegenüber verärgert ist. Solche Situationen können Gefühle des Selbstzweifels verstärken und zum Teil zu Missverständnissen führen. Ausserdem beklagen sich immer mehr Jugendliche, dass es sie stresst, wenn sie z. B. in Gruppenchats zu viele Nachrichten bekommen (vgl. ebd.: 14). Solche qualitativen Aspekte der Smartphonennutzung werden, wie bereits erwähnt, im fünften Kapitel vertieft behandelt.

Unterhaltung

Unter die Kategorie Unterhaltung fällt das Hören von Musik, das Ansehen von Videos, das Ansehen von Beiträgen auf Social Media und das digitale Spielen. Studien zeigen auf, dass drei Viertel der Jugendlichen mindestens einmal am Tag grundsätzlich zu Unterhaltungszwecken online sind (vgl. Shell Jugendstudie 2019: 30) und fast alle Jugendlichen nutzen dafür mindestens genauso oft die sozialen Medien (vgl. Berger 2019: 8; Suter et al. 2018: 44). Laut Suter werden soziale Netzwerke und Videoportale in erster Linie zur Unterhaltung genutzt und nur ein kleiner Anteil (9 %) der Jugendlichen lädt täglich oder mehrmals die Woche Fotos oder Videos hoch (vgl. Suter et al. 2018: 37–42). Die JIM-Studie besagt, dass über die Hälfte der Jugendlichen täglich Videos sieht, mehr als Dreiviertel täglich Musik hören und über ein Drittel täglich digitale Spiele spielen (vgl. Feierabend et al. 2019: 12). Die Spiele auf dem Smartphone werden – verglichen mit anderen Spielkonsolen – am stärksten in den Alltag der Jugendlichen integriert (vgl. Shell Jugendstudie 2019: 30). Das Smartphone ist bei den Mädchen das meistgenutzte digitale Spielgerät (Feierabend et al. 2019: 45f). Die Studie stellt generell fest, dass Jugendliche das Smartphone in den letzten

Jahren immer mehr zu Unterhaltungszwecken nutzen, wobei der kommunikative Aspekt abnimmt (vgl. Feierabend et al. 2019: 25).

Information

71 % der Heranwachsenden suchen mindestens einmal täglich nach Informationen allgemeiner Art für Schule, Ausbildung oder Beruf oder nach Informationen über Politik und Gesellschaft (vgl. Shell Jugendstudie 2019: 30). Dies wird von der JAMES-Studie bestätigt. Diese sagt zudem aus, dass die Hälfte der Jugendlichen soziale Netzwerke und Videoportale als Informationsquelle nutzt (vgl. Suter et al. 2018: 40). Allgemein kann gesagt werden, dass die Jugendlichen sich hauptsächlich online über Smartphones informieren und im Durchschnitt etwa fünfmal täglich googeln, um einer spontan auftauchenden Frage nachzugehen (vgl. Berger 2019: 10, Shell Jugendstudie 2019: 32f).

Alltagsorganisation

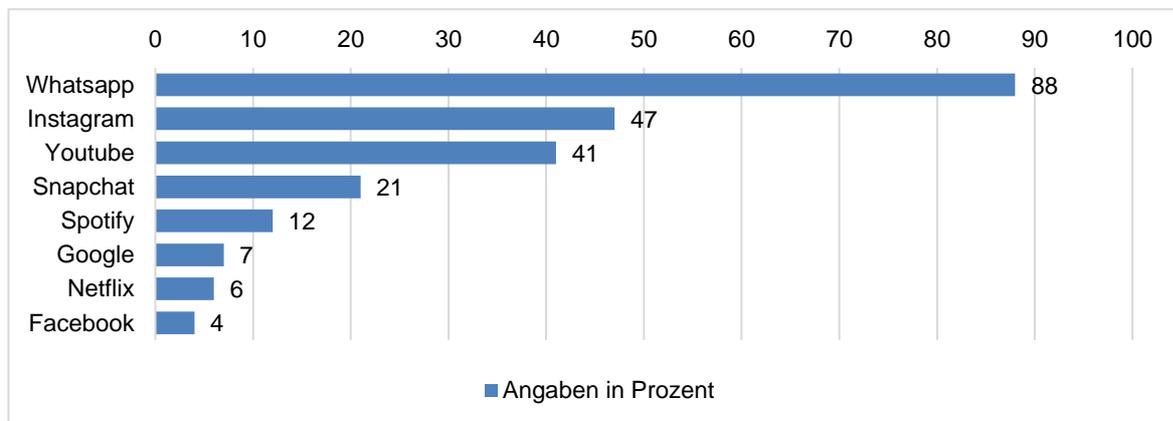
In diese Kategorie fallen alle anderen Nutzungsarten, die in den Smartphone-Alltag der Jugendlichen integriert werden. Neben der bereits erwähnten Nutzungsarten für Kommunikation, Unterhaltung und Information zeigt Tabelle 2, die am Anfang des Kapitels zu sehen ist, für welche Zwecke das Smartphone sonst noch von Jugendlichen verwendet wird: als Uhr und Wecker; um Fotos und Videos zu machen; als Agenda oder als Navigationskarte. Dank entsprechender Apps wird es auch als Ernährungsplaner, Menstruationskalender oder Fitness-Coach eingesetzt (vgl. Döring 2015: 18). Es werden immer mehr Apps entwickelt, die in den Alltag integriert werden können. Das Smartphone gilt deswegen als universales Alltagsgerät, mit dem sich eine immer grösser werdende Anzahl von Anwendungen erschliessen lässt (Shell Jugendstudie 2019: 32).

4.2 Beliebte Smartphone-Apps

Smartphone-Apps sind wie bereits im oberen Kapitel erwähnt bei Jugendlichen unterschiedlich beliebt. Aus den Ergebnissen der JIM-Studie wurde hierfür eine Tabelle (Tab. 3) erstellt, die die wichtigsten Apps der Jugendlichen aufzeigt. An der Spitze steht der Messenger-Dienst WhatsApp, darauf folgen Instagram, Youtube, Snapchat, Spotify, Google und Facebook. Auch in der Schweiz sind diese *momentan* am beliebtesten bei den Jugendlichen (vgl. Suter et al. 2018: 71). Anschliessend werden die vier beliebtesten Apps aufgrund

ihrer grossen Relevanz für die Kommunikation, Unterhaltung und Information kurz beschrieben.

Tabelle 3: Wichtigste Apps der Jugendlichen (vgl. Feierabend et al. 2019: 28).



WhatsApp

WhatsApp ist die meistgenutzte Messenger-App überhaupt. Sie eignet sich zum Chatten zu zweit oder in Gruppen. Nachrichten können beliebig lang sein und Emoticons sowie Bilder, Videos und Tonaufnahmen enthalten. Täglich werden weltweit 50 Milliarden geschriebene und gesprochene Nachrichten, Fotos und Videos über diese App verschickt. Es lassen sich aber auch Kontakte und eigene Standorte versenden. Zudem ermöglicht *WhatsApp* Videotelefonie und Telefonanrufe (über das Internet). So sind beispielsweise Anrufe über das W-LAN möglich, wenn das Guthaben auf dem Smartphone verbraucht ist. Wer *WhatsApp* nutzen möchte, muss laut der AGBs mindestens 16 Jahre alt sein, was jedoch von niemandem kontrolliert wird. Die Verwendung ist kostenlos, es wird jedoch eine gültige Telefonnummer benötigt (vgl. Schau hin o.J. o.S.).

Instagram

Instagram wurde ursprünglich für das Hochladen von Fotos konzipiert (vgl. Weiss 2017 o.S.). Inzwischen lassen sich jedoch auch dauerhaft Videos teilen und sogenannte *Stories* veröffentlichen. Dabei handelt es sich um Bilder und Videos, die nach 24 Stunden automatisch gelöscht werden. Abgesehen vom Hochladen von Fotos und Videos können *nur* schriftliche Nachrichten gesendet werden. Neben Privatpersonen haben sich mittlerweile auch viele Marken an das Netzwerk angeschlossen. Typisch für *Instagram* ist die Verschlagwortung von Inhalten mit Hashtags (#). Inzwischen gibt es viele Trends wie *#instafood* oder *#instatravel*. Im Gegensatz zu *Facebook* lässt sich die *Instagram*-App leichter vom Smartphone aus bedienen als vom Computer. Dies könnte Einfluss auf das Smartphone-Nutzungsverhalten von Jugendlichen haben. Die Registrierung und Verwendung der App ist kostenlos (vgl. ebd.).

Youtube

Youtube ist ein Video-Portal, das im Jahr 2005 gegründet und ursprünglich für den Computer konzipiert wurde (vgl. Taskin 2015: o.S.). Seit dem Erscheinen des ersten Smartphones gibt es Youtube auch als App. Personen, die dieses Portal verwenden, haben die Möglichkeit, Videos anzuschauen, nach der kostenlosen Einrichtung eines Accounts, eigene Videos hochzuladen, zu kommentieren und zu bewerten. Innerhalb des Portals können Kanäle abonniert werden, damit eine Benachrichtigung erscheint, sobald ein neues Video hochgeladen wird. So werden keine Neuigkeiten des jeweiligen Kanals verpasst. Neben selbst gedrehten Videos von Youtube-Usern werden Filme, Filmtrailer, Musikvideos, Comedy-Shows u. v. m. bereitgestellt, was zur Unterhaltung und Information dienen kann (vgl. ebd.). Mehr als die Hälfte der Videos werden laut Zimmerman mobil konsumiert (vgl. Zimmermann 2016: 25).

Snapchat

Im Jahr 2011 wurde *Snapchat* veröffentlicht. Das Netzwerk erlangte jedoch erst in den letzten fünf Jahren einen wirklichen Aufschwung bezüglich der Nutzerzahlen. Snapchat ermöglicht das gegenseitige Zusenden von Nachrichten, Fotos und Videos, die aber im Gegensatz zu WhatsApp nach der Ansicht direkt gelöscht und nicht auf dem Handy gespeichert werden. Das Alleinstellungsmerkmal von Snapchat sind die sogenannten *Snaps*. Das sind kurze Videonachrichten, die auf das eigene Profil hochgeladen und die nach 24 Stunden automatisch wieder entfernt werden. Das Verfassen und Ansehen von solchen Snaps sind nur über die App möglich. Die Registrierung und Verwendung der App ist kostenlos (vgl. Weiss 2017: o.S.).

4.3 Von den «Digital Natives» zur «Generation Social Media»

Der Begriff «Digital Natives» wurde von Marc Prensky geprägt und meint die heranwachsende Generation, die mit dem Computer gross geworden ist und seit ihrer Geburt ganz selbstverständlich ins digitale Zeitalter hineinwuchs (vgl. Moser 2019: 88). Unter Bezugnahme auf Prensky stellt Moser fest, dass diese Generation sich von früheren besonders durch die intensive Übernahme der sich schnell verbreitenden digitalen Technologien unterscheidet (vgl. ebd.: 89). Diejenigen Menschen, die ab den 80er Jahren geboren wurden, sind im Zuge der Digitalisierung und Mediatisierung mit Computern, Videospielen, mobilen Telefonen und anderen Geräten aufgewachsen. Entsprechend wird die ältere Generation als «Digital Immigrants» bezeichnet. Dieser Begriff bezieht sich auf Menschen, die sich

mühsam den Umgang mit den oben genannten Geräten aneignen müssen (vgl. ebd.). Laut Moser grenzen sich die «Digital Natives» beim Umgang mit den digitalen Medien und bezüglich ihrer Informationsverarbeitung auf fünf diversen Ebenen von der älteren Generation ab, die z. T. zur *Medienkompetenz* (siehe Kap. 6.1) gehören: *Multitasking*, *nonlineares Denken*, *multimodale Verarbeitung*, *kollaborative Zusammenarbeit* und *mobile Mediennutzung* (vgl. Moser 2019: 90). Nachfolgend werden diese Ebenen beschrieben:

- **Multitasking** meint die Nutzung oder den Konsum von mehreren Medien gleichzeitig, wobei die wesentlichen Informationen aller Medien aufgenommen werden können. Ein nicht ungewöhnliches Beispiel dafür ist die parallele Nutzung von Social Media, die Recherche im Internet auf dem Smartphone und/oder Computer und ein eingeschalteter Fernseher im Hintergrund (vgl. ebd.: 91). In der Alltagssprache kann mit Multitasking auch die parallele Nutzung von Medien während einer nichtmedialen Handlung wie der Erledigung der Hausaufgaben oder dem Zuhören einer anderen Person gemeint sein.
- In engem Zusammenhang damit steht das **nonlineare Denken**, mit dem sich die «Digital Natives» Informationen aneignen. Während die «Digital Immigrants» eine Internetseite wie ein Buch von links nach rechts lesen, scannt die jüngere Generation den Text mit einem darüber schweifenden Blick, um sich an hervortretenden Icons und Schlüsselwörtern zu orientieren (vgl. Moser 2019: 92).
- Mit **multimodaler Verarbeitung** ist die Fähigkeit gemeint, audiovisuelle Informationen über mehrere Sinne aufnehmen und natürlich miteinander verbinden zu können (vgl. ebd.).
- **Kollaborative Zusammenarbeit** beschreibt die starke Vernetzung miteinander und die daraus entstehenden und genutzten Möglichkeiten wie das Teilen von Lernvideos auf Youtube, die gemeinsame Erarbeitung der Hausaufgaben via Social Media oder das gemeinschaftliche Spielen von Online-Games (vgl. ebd.).
- **Mobile Mediennutzung** betont den Unterschied von mobilem und stationärem Mediengebrauch. Im Vergleich zu einem stationären PC ist mit einem Smartphone ein ortsungebundener Zugang zum Internet möglich (vgl. Moser 2019: 93).

Es besteht jedoch Kritik bezüglich des Konzepts der «Digital Natives», hauptsächlich weil es nicht mehr aktuell sei (vgl. Wampfler 2019: 22). Unter Bezugnahme auf Schulmeister stellt Moser fest, dass dieses Konzept die Erkenntnisse von diversen Studien übersieht, die aufzeigen, dass sich die Kompetenzen und Motive von Jugendlichen bezüglich ihrer Mediennutzung unterscheiden (vgl. Moser 2019: 94). Auch die Entgegensetzung von jugendlichen Natives und erwachsenen Immigrants greife zu kurz, denn es gibt viele Erwachsene,

die bereits früher intensiv mit dem Computer gearbeitet haben und somit ein entsprechend hohes technisches Wissen über die Möglichkeiten der digitalen Medien besitzen (vgl. ebd.). Ausserdem sind die von Prensky um die Jahrtausendwende beschriebenen «Digital Natives» heute bereits erwachsen und haben selbst Kinder.

Hurrelmann und Quenzel stellen fest, dass Jugendliche im Bereich der digitalen Medien selbstständige Verhaltensformen entwickeln, die oft souveräner und origineller sind als die älterer Generationsmitglieder (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 23). Auch in der Shell-Studie wird aufgezeigt, dass die aktuelle Generation intuitiv und gleichsam kollektiv ins Digitale hineinwuchs. Auch wenn sich die Eltern mittlerweile weitgehend selbstverständlich im Digitalen bewegen, so fühlen sich Heranwachsende in dieser Hinsicht ihren Eltern überlegen (vgl. Shell Jugendstudie 2019: 32).

In der Literatur wird der Begriff «Digital Natives» aktuell noch verwendet, jedoch wird darin oft das von Hurrelmann und Quenzel beschriebene Phänomen gemeint. Wampfler (2019: 23) beschreibt die heutigen Jugendlichen als «Generation Social Media», die sich insofern von den älteren «Digital Natives» unterscheiden, weil das Erwachsenwerden von digitaler Kommunikation begleitet wird. Diesem Phänomen des Erwachsenwerdens mit den neuen Technologien wie dem Smartphone und dessen Bedeutung für die Persönlichkeitsentwicklung will die Thesis nachgehen. Eines ist eindeutig: Für die «Generation Social Media» ist eine Welt ohne digitale Medien, vor allem aber ohne Smartphone, undenkbar. Aufgrund der Kritik von Schulmeister folgt im nächsten Kapitel eine Übersicht von unterschiedlichen Nutzertypen bezüglich der Smartphonennutzung von Jugendlichen.

4.4 Nutzer-Typologien

Die Shell-Studie hat verschiedene Nutzer-Typologien herauskristallisiert, die die Art der Nutzung von digitalen Medien durch die Jugendlichen aus einer anderen Perspektive aufzeigen. Bei den Nutzer-Typologien handelt es sich um *die Unterhaltungs-Konsumenten, die Funktionsnutzer, die Intensiv-Allrounder, die Zurückhaltenden* und *die Uploader* (vgl. Shell Jugendstudie 2019: 31f). Nachfolgend werden diese Typologien beschrieben:

- Etwa ein Drittel der Jugendlichen fallen in die Kategorie der **Unterhaltungs-Konsumenten**. Dazu gehören eher jüngere Jugendliche. Sie nutzen das Internet zuerst für Unterhaltungsangebote, jedoch weniger, um sich zu informieren. Sie sind ebenfalls eher unkritisch beim Thema Datenschutz (vgl. ebd.:31).
- Etwa ein Viertel der Jugendlichen wird als **Funktionsnutzer** bezeichnet. Das Internet wird hier eher für Kommunikation und Informationsbeschaffung genutzt. Es handelt sich dabei grösstenteils um weibliche Jugendliche und solche aus der oberen

sozialen Schicht, die tendenziell weniger Anzeichen von Smartphone-Abhängigkeit zeigen (vgl. ebd.). Hier kann ein Bezug zur *zehnten Maxime* hergestellt werden, die den Unterschied bei der Mediennutzung zwischen männlichen und weiblichen Jugendlichen unterstreicht.

- Etwa ein Fünftel der Jugendlichen gehört zu den **Intensiv-Allroundern** (vgl. Shell Jugendstudie 2019: 31). Hiermit sind vor allem ältere männliche Jugendliche und solche aus der oberen sozialen Schicht gemeint. Sie sind breitgefächert im Netz unterwegs und eher unkritisch, wenn sie sich im Internet informieren.
- Als **Zurückhaltende** werden lediglich 12 % der Jugendlichen bezeichnet. Zu dieser Gruppe gehören eher junge männliche Jugendliche, die tendenziell weniger online sind (siehe Kap. 4.1.2) (vgl. ebd.).
- Zu den **Uploadern** gehören ebenfalls nur 12 % der Jugendlichen. Zu dieser Kategorie gehören hauptsächlich Jugendliche aus der unteren sozialen Schicht und solche mit Migrationshintergrund (siehe die *neunte Maxime*). Sie nutzen das Internet mehr zur Selbstinszenierung und Information, sind dabei aber unkritisch unterwegs. Mit einer durchschnittlichen Internetnutzung von 4,3 Stunden täglich zeigen sie am ehesten Zeichen von Smartphone-Sucht⁹ (vgl. ebd.). Bezugnehmend auf die *neunte Maxime* wird hier nochmals bestätigt, dass sozial benachteiligte Jugendliche das Smartphone unkontrolliert und unbegleitet nutzen.

4.5 Problematische Aspekte der Smartphonennutzung

Als problematische Aspekte der Smartphonennutzung werden hier beziehungsweise auf die JAMES-Studie potenzielles Risikoverhalten beim Umgang mit Privatsphäre und Datenschutz sowie negative Erfahrungen im Internet verstanden. Auch die Nutzung und Verbreitung von Pornografie und Gewaltinhalten im Netz wird kurz thematisiert.

Etwa Dreiviertel aller Jugendlichen geben an, ihre Privatsphäre in sozialen Netzwerken zu schützen (vgl. Suter et al. 2018: 51). Dies unterstreicht die souveränen Verhaltensformen von «Digital Natives». Andere Studien geben an, dass nur knapp ein Drittel der Heranwachsenden die Datenschutzeinstellungen vor der Nutzung von sozialen Netzwerken überprüft. Sie wissen über die vielfältigen Spuren, die sie digital hinterlassen, Bescheid. Doch es herrscht eine gewisse Bequemlichkeit, die verhindert, das eigene Risikoverhalten zu ändern (vgl. Shell Jugendstudie 2019: 31–33).

⁹ Das Thema Smartphone-Sucht wird im Kapitel 4.5.1 angeschnitten.

Der ständige Peer-Kontakt per Smartphone bringt es mit sich, dass soziale Konflikte bis hin zu Mobbing nicht mehr auf das Schulgelände und die Schulzeit begrenzt sind, sondern sich in den sozialen Medien rund um die Uhr fortsetzen (können) (vgl. Döring 2015: 14). Mobbing im Internet ist gleichzusetzen mit **Cybermobbing** (vgl. Suter et al. 2018: 75). Knapp ein Viertel der Jugendlichen war bereits Opfer davon (vgl. Suter et al. 2018: 75; Feierabend et al. 2019: 49). 16 % der Jugendlichen waren bereits selbst Täter.

Es wird von **Cybergrooming** gesprochen, wenn jemand online von einer fremden Person mit unerwünschten sexuellen Absichten angesprochen wird. Dies haben ebenfalls bereits ein Drittel der Jugendlichen (vermutlich mehrheitlich weibliche Jugendliche) erlebt (vgl. Suter et al. 2018: 53).

Zu Pornografie und Erotik im Netz kann gesagt werden, dass etwas weniger als die Hälfte (44 %) der Jugendlichen in der Schweiz bereits Pornofilme angeschaut hat (Suter et al. 2018: 55). Pornografische Inhalte können auf Jugendliche verstörend wirken oder ihnen ein falsches Bild von Sexualität vermitteln (vgl. Jugend und Medien o. J.: o.S.). Zudem würden sie möglicherweise Einfluss auf die Entwicklungsaufgabe *Binden* und *Partizipieren* ausüben (siehe Kap. 5.2 und 5.4).

Unter **Sexting** wird der Versand von selbst produzierten erotischen oder aufreizenden Fotos oder Videos verstanden. 40 % der Jugendlichen haben solche Fotos oder Videos empfangen, lediglich 12 % waren schon Produzenten (vgl. Suter et al. 2018: 55). In diesem Bereich kann schnell die Grenze zwischen legal und rechtswidrig bewusst oder unbewusst überschritten werden. Entgegen aufgeheizter öffentlicher Sexting-Debatten ist der erotische Fotoaustausch unter Jugendlichen weit weniger gängig als unter Erwachsenen und verläuft in der Regel verantwortungsvoll und einvernehmlich (Döring 2015: 15).

In Bezug auf **Mediengewalt** haben zwei Drittel der Jugendlichen bereits gewalttätige Videos gesehen und 7 % haben selbst eine echte Schlägerei gefilmt (vgl. Suter et al. 2018: 56). Ein weiterer Aspekt von negativer Onlineerfahrung ist die ständige Erreichbarkeit auf dem Smartphone. Knapp drei Viertel der Jugendlichen geben an, dass sie manchmal genervt sind, wenn sie zu viele Nachrichten bekommen (siehe Kap. 4.1.3). Ebenfalls so viele teilen die Ansicht, dass sie mit den Apps und Communities viel Zeit verschwenden (vgl. Feierabend et al. 2019: 23).

4.5.1 Exkurs Smartphone-Sucht

Bevor das Thema angeschnitten wird, muss gesagt werden, dass der Begriff *Smartphone-Sucht* im Sinne von exzessiver Smartphone-Nutzung keine offizielle Diagnose darstellt (vgl. Montag 2018: 13). In den Manualen zur Diagnose von psychiatrischen Erkrankungen gibt es auch keine Internetsucht. Was bereits als psychische Erkrankung diagnostiziert wird, ist

die Game-Sucht im Internet. Sie wird als «Internet Gaming Disorder»¹⁰ bezeichnet. Dabei handelt es sich wie das krankhafte Glückspiel um eine nichtsubstanzgebundene Sucht. Montag ist der Ansicht, dass der exzessive Umgang mit Smartphones bei ausreichendem Leidensdruck der betroffenen Personen und entsprechenden Symptomen das Potential besitzt, in die nächste Version des Manuals für psychiatrische Krankheiten aufgenommen zu werden (vgl. Montag 2018: 14). In einem Artikel im «Tagespiegel Online» äusserten sich Personen der Internetbranche, wie «Apple»-Chef Tim Cook, der Informatiker Jaron Lanier, «Mozilla»-Chefin Mitchell Baker und «Google»-Mitarbeiter James Williams zur Smartphone-Sucht. Der Diskurs geht dabei nicht nur um das Gerät selbst, sondern auch um seine Nutzungsmöglichkeiten. Unter anderem werden Prinzipien von sozialen Netzwerken wie Facebook und Instagram mit den Spielautomaten in Casinos oder gar mit Drogen verglichen (vgl. Voss 2018: o.S.).

Um die Frage, ab wann von einer tatsächlichen Smartphone-Sucht gesprochen werden kann, beantworten zu können, versuchen Wissenschaftler, Symptome von bereits bekannten Süchten auf dieses neue Phänomen zu übertragen. Hierzu gehören die ständige gedankliche Beschäftigung mit der Droge, Entzugerscheinungen, Kontrollverlust und berufliche oder private Beeinträchtigungen. Dies kann im Rahmen dieser Arbeit jedoch nicht weiter vertieft werden. Die reine Nutzungsdauer stellt jedenfalls «kein ausreichendes Suchtkriterium dar» (Montag 2018: 19). Smartphone-Kritiker vergleichen die Technologiekonzerne sogar mit der Tabaklobby und ziehen Parallelen zu der Zeit, bevor der Zusammenhang zwischen Rauchen und Krebs feststand (vgl. Voss 2018: o.S.).

4.6 Zusammenfassung

Der Vergleich von vier aktuellen Studien über die Smartphonennutzung von Jugendlichen im deutschsprachigen Raum ergab, dass fast alle Jugendlichen das Smartphone täglich und z. T. intensiv in ihren Alltag integrieren. Die Nutzungsart kann in die Kategorien *Kommunikation*, *Information*, *Unterhaltung* und *Alltagsorganisation* unterteilt werden, wobei eine scharfe Trennung dieser Kategorien nicht möglich ist. Ein gutes Beispiel dafür sind die sozialen Medien, die sowohl für Kommunikation und Information als auch für Unterhaltung genutzt werden können. Das Smartphone wird von den meisten Jugendlichen jedoch am häufigsten für die Kommunikation mit Freunden über soziale Medien genutzt, was bereits auf die grosse Bedeutung des Smartphones für die Entwicklungsaufgaben *Binden* und *Kon-*

¹⁰ Dieser Begriff wurde in das aktuelle DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) aufgenommen. Das DMS-5 ist ein psychiatrisches Manual, das Richtlinien zur Diagnose von psychischen Erkrankungen vorgibt (vgl. Montag 2018: 13f.)

sumieren hinweist. Die Kommunikation beschränkt sich nicht nur auf schriftliche Nachrichten, Jugendliche senden oft auch Sprachnachrichten, Bilder und kleine Videos. Die beliebtesten Apps der Jugendlichen sind WhatsApp, Youtube, Instagram und Snapchat. Mit diesen Kommunikationsformen wachsen neue Generationen auf, die heute als «Digital Natives» bezeichnet werden. Durch das Aufwachsen mit diesen neuen Technologien verändert sich auch die Handhabung mit den neuen Geräten. Obwohl die heutige Generation der Heranwachsenden gerne als «Digital Natives» bezeichnet wird, muss beachtet werden, dass es verschiedene Nutzer-Typologien unter den Jugendlichen gibt, die das Smartphone vor allem für Bildung unterschiedlich nutzen (können). Dies ist bezugnehmend auf die Bewältigung der Entwicklungsaufgaben und die *neunte Maxime* auch ein Grund, weshalb sich soziale Ungleichheit durch Smartphones verbreitet. Als problematische Aspekte der Smartphone-nutzung gelten das Risikoverhalten in Bezug auf Datenschutz, das Cybermobbing und das Cybergrooming, das Sexting und die Mediengewalt, die ebenfalls einen Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen haben kann (vgl. *fünfte Maxime*). Die Möglichkeit, das Smartphone immer und überall nutzen zu können, birgt gewisse Risiken, die Entwicklungsaufgaben nicht adäquat bewältigen zu können. Aus medizinischer Sicht kann, im Gegensatz zur Game-Sucht, nicht von einer Smartphone-Sucht gesprochen werden. Fachpersonen sind jedoch der Ansicht, dass ein exzessiver Umgang mit dem Smartphone das Potenzial besitzt, zukünftig als psychiatrische Erkrankung diagnostiziert zu werden. Das Wissen über solche Themen ist wichtig und Sozialarbeitende sollten es in der Arbeit mit Jugendlichen stets berücksichtigen.

5 Persönlichkeitsentwicklung mit dem Smartphone

Im zweiten Kapitel wurden die Sozialisation und die Persönlichkeitsentwicklung der Jugendlichen aus diversen Perspektiven beleuchtet. Es ergab sich eine Vielzahl an Aspekten, die mit der Entwicklung von Jugendlichen zusammenhängen. In der *siebten Maxime* wurden die Medien als Sozialisationsinstanzen hervorgehoben. Innerhalb der Medien wurden im vierten Kapitel der Stellenwert und die Bedeutung des Smartphones hervorgehoben. Das Erkenntnisinteresse dieser Arbeit liegt darin, die Bedeutung der Sozialisationsinstanz *Smartphone* für die Persönlichkeitsentwicklung zu beleuchten. Dies wird wegen der grossen Bedeutung der Entwicklungsaufgaben für die Persönlichkeitsentwicklung in die vier zentralen Themenbereiche *Qualifizieren, Binden, Konsumieren* und *Partizipieren* unterteilt. Danach werden weitere Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung, die in den *zehn Maximen* hervorgehoben wurden, mit dem Smartphone in Zusammenhang gebracht.

5.1 Das Smartphone und die Entwicklungsaufgabe *Qualifizieren*

Die Entwicklungsaufgabe *Qualifizieren* hat in den letzten Jahren stark an Bedeutung gewonnen, d. h. sie wird in der Gesellschaft als sehr wichtig empfunden (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2016: 111). Wie aus Kapitel 2.5 ersichtlich ist, geht es grundsätzlich um die Entwicklung von Kompetenzen, damit ein erfolgreicher Ausbildungsabschluss erworben und schliesslich die gesellschaftliche Mitgliederrolle der Berufstätigen übernommen werden kann. «Wer Probleme hat, diese Entwicklungsaufgabe zu meistern, erfährt grosse Nachteile für seine persönliche Individuation und soziale Integration». (Hurrelmann/Quenzel 2016: 111)

Mit Suchmaschinen wie Google können sich Jugendliche schnell über vieles informieren. So können sie auch Informationen einholen, die für die Schule und den Beruf nützlich sein können. Nicht selten nutzen Jugendliche auch die Youtube-App, um ihr Wissen und Können mit Erklär-Videos, sogenannten *Tutorials*, zu verbessern bzw. zu steigern (vgl. Döring 2015: 17). Es gibt auch Apps, um beispielsweise systematisch Vokabeln für die Schule zu lernen (ebd.). Wenn Jugendliche das Wissen zur Mediennutzung haben, kann das eine grosse Ressource darstellen, um die Entwicklungsaufgabe *Qualifizieren* erfolgreich zu meistern. Die Mobilität des Smartphones (siehe Kap. 3.1) spielt auch eine wichtige Rolle, denn somit können die Heranwachsenden nicht nur zuhause, sondern auch unterwegs lernen. Mit

Smartphones kann auch gemeinschaftlich für die Schule gelernt werden, es können Hausaufgaben verglichen oder Ergebnisse zur Verfügung gestellt werden. Hierfür sind Netzwerke wie WhatsApp geeignet. Wenn eine Jugendliche oder ein Jugendlicher krankheits halber nicht zur Schule gehen kann, können ihr oder ihm Klassenkameradinnen oder Klassenkameraden per Smartphone den verpassten Schulstoff schnell zugänglich machen (vgl. Zimmermann 2016: 133). Dies sind einige Aspekte der Smartphone Nutzung, die eine gelingende Bewältigung der Entwicklungsaufgabe Qualifizieren begünstigen. Die Vielfalt an Informationen, die Jugendliche durch ein internetfähiges Smartphone erhalten, kann wiederum zur Überforderung führen. Ausserdem wurde von der Forschung bestätigt, dass die ständige Unterbrechung der Hausaufgaben durch das Smartphone die Konzentration mindert (vgl. ebd.: 32). Solche Aspekte der Smartphone Nutzung können negative Auswirkungen auf die Bewältigung der Entwicklungsaufgabe Qualifizieren sowie auf die persönliche Individuation und gesellschaftliche Integration haben.

5.2 Das Smartphone und die Entwicklungsaufgabe *Binden*

Innerhalb der Entwicklungsaufgabe *Binden* sind Themen wie der Ablösungsprozess der Jugendlichen von den Eltern, der Aufbau einer sexuellen Beziehung und die Bildung einer Geschlechtsidentität zentral. Nachfolgend werden diese Themen unter Bezugnahme auf das Smartphone diskutiert.

Ablösungsprozess der Jugendlichen von den Eltern

Beim Ablösungsprozess von den Eltern erweist sich das Smartphone als zweischneidig. Einerseits schafft es mehr Freiräume für die Jugendlichen, weil sie für ihre Eltern ständig erreichbar sind und weil es ihnen auch mehr Sicherheit bietet, andererseits kann dies von den Jugendlichen als zusätzliche Kontrolle erlebt werden, wenn die Eltern ständig fragen, wo sie seien oder die Ortungsmöglichkeit nutzen wollen (vgl. Döring 2015: 16).

Die emotionale Ablösung von den Eltern geht mit dem Aufbau von Freundschaften und der Einbindung in die Peergroup einher. Dieser wichtige Prozess ist laut Döring «durch Onlinekommunikation heute allgegenwärtig» (Döring 2015: 13). Mit dem Smartphone können Jugendliche nachschauen, was Freunde machen oder wo sie sind. Dank diverser Apps sind die Kommunikationsmöglichkeiten und Kommunikationsarten vielseitig (siehe Kap. 4.1.3 und 4.2). Wenn Jugendliche mit ihren Eltern *Stress* haben, vermittelt das Smartphone durch die Möglichkeit, Freunde zu erreichen, Rückhalt und Unterstützung (vgl. Döring 2015: 13f.). Dadurch fühlen sich Jugendliche verbunden und der Ablösungsprozess wird gefördert.

Sexuelle Beziehungen

Sehr bedeutsam ist die Kommunikation per Smartphone und Social Media für die Anbahnung und Pflege romantischer Beziehungen unter Jugendlichen. Wenn Jugendliche heutzutage einen interessanten Jungen oder ein attraktives Mädchen kennenlernen, ist es üblich, via Social Media nach Hintergrundinformationen über diese Person zu suchen. Sobald sie sich gegenseitig die Freundschaftsanfragen bestätigt haben, werden die Profile studiert. Dabei erhalten die Jugendlichen Einblick in die Freizeitaktivitäten und Interessen der oder des anderen. Meist erfolgt dann auch die schriftliche Kommunikation (vgl. Döring 2015: 15). Dabei wird geplaudert, geflirtet und bei beidseitigem Interesse ein Treffen verabredet. Gelingt die Beziehungsanbahnung, so erfolgt laut Döring ein Grossteil der Liebeskommunikation medial (ebd.) und ist somit Teil der Smartphonennutzung, wie in Kapitel 4.1.2 und 4.1.3 beschrieben wurde.

Bei der Entwicklung der sexuellen Identität sind das Smartphone und die sozialen Medien für homosexuelle Jugendliche noch wichtiger als für heterosexuelle, denn ersteren fehlt es oft an Rollenmodellen in ihrem Umfeld. Lesbische, schwule, bisexuelle und transidente Jugendliche können sich in sozialen Netzwerken kennenlernen, sich austauschen und sich gegenseitig beispielsweise beim Coming-Out unterstützen. In digitalen Räumen, die dank dem Smartphone leicht und ortsunabhängig zugänglich sind, wird nicht selten auch die erste Liebe gefunden (vgl. ebd.: 16).

Geschlechts- und Körperidentität

Bei der Entwicklung der Körper- und Geschlechtsidentität spielen die Werte der Jugendlichen eine wichtige Rolle. Durch den digitalen Auftritt von Stars, die durch Smartphones ständig verfolgt werden können, können sich die Werte von Jugendlichen verändern. Jugendliche vergleichen ihr Aussehen mit dem der Stars und können dadurch deprimiert und frustriert sein, weil sie nicht so sind wie ihre Idole. Dies kann körperlich oder psychisch negative Auswirkungen auf Jugendliche haben, wenn sich z. B. Mädchen im Vergleich zu Topmodels zu dick finden und deshalb nichts mehr essen wollen oder Jungs im Vergleich zu Sportlern keine Muskeln haben und deshalb exzessiv trainieren wollen. Selbst *perfekte Profile* von beliebten Jugendlichen können auf weniger selbstbewusste Heranwachsende einschüchternd wirken, weil Letztere im sozialen Vergleich schlechter abschneiden (vgl. Döring 2015: 14).

Wie in Kapitel 4.5 gezeigt wurde, haben fast die Hälfte der Jugendlichen bereits Pornofilme angeschaut. Diese können einen weiteren Einfluss auf die Vorstellung über das Körperbild und ausserdem auf die Sexualität haben.

Für die Bewältigung der Entwicklungsaufgabe *Binden* kann das Smartphone fördernd als auch hemmend wirken.

5.3 Das Smartphone und die Entwicklungsaufgabe *Konsumieren*

Im Bereich *Konsumieren* geht es generell um die Entwicklung von sozialen Kontakten und Entlastungsstrategien sowie die Fähigkeit, adäquate Umgangsformen mit Medienangeboten zu entwickeln, die in Bezug auf die Smartphonennutzung erörtert werden.

Soziale Kontakte und Entlastungsstrategien

Die liebste Freizeitbeschäftigung von Jugendlichen ist sich mit Freunden zu treffen (Feierabend et al. 2019: 10). Wenn sie sich nicht physisch treffen können, stehen sie heute per Smartphone in Verbindung. Wie bei der Entwicklungsaufgabe *Binden* bereits erwähnt wurde, stellt das Smartphone für den Aufbau und die Pflege von sozialen Kontakten eine wichtige Ressource dar, denn durch das Smartphone fühlen sich Jugendliche miteinander verbunden, sie können sich schnell und vielseitig kontaktieren und ständig nachschauen, was die Peergroup macht (siehe Kap. 4.1.3). Die Freude an Geselligkeit und Gemeinschaft, aber auch die Angst, etwas zu verpassen, sind Gründe für dieses ständige Überprüfen, was andere machen. Dieses Phänomen wird als *FOMO*¹¹ bezeichnet. Laut der Shell-Studie betrifft es etwa die Hälfte der befragten Jugendlichen (vgl. Shell Jugendstudie 2019: 31). Dies ist auch einer der Gründe, weshalb Jugendliche viel Zeit an ihrem Smartphone verbringen (siehe Kap. 4.1.2). Dadurch verringert sich wiederum die Zeit, in der sie alternative Entlastungsstrategien entwickeln können.

Umgangsformen mit Medienangeboten

Wie in Kapitel 1.2 bereits erwähnt wurde, ist das Smartphone das beliebteste Medium von Jugendlichen. In der Bedürfnispyramide nach Maslow werden Anerkennung, Wertschätzung und Selbstverwirklichung als menschliche Grundbedürfnisse genannt (Weinert 2019: 19). Jugendliche nutzen soziale Netzwerke mit dem Smartphone gezielt, um diese Bedürfnisse zu befriedigen. Es ist mittlerweile erwiesen, dass die für die sozialen Medien typischen *Likes* das Belohnungszentrum im Gehirn aktivieren (vgl. ebd.: 10). Durch diese erfahren die Jugendlichen also Anerkennung. Wie in Kapitel 4.5.1 gezeigt wurde, äusserten sich bereits einige Personen der Internetbranche zur Smartphone-Sucht und verglichen soziale Netzwerke mit süchtig machenden Substanzen. Wie bei Drogen wird beim Erhalt von *Likes* im

¹¹ Der Begriff FOMO kommt aus dem Englischen und setzt sich aus den Wörtern «Fear of Missing Out» (Przybylski et al. 2013, zit. nach Döring 2015: 14) zusammen.

Gehirn der chemische Botenstoff Dopamin freigesetzt, welcher für das Wohlfühl zuständig ist (vgl. Lindstrom 2012: 86). Wenn Entwickler von Apps wie Instagram also gezielt menschliche Grundbedürfnisse und Gehirnmechanismen (aus)nutzen, um Jugendliche möglichst lange in den sozialen Netzwerken zu halten, dann ist die Fähigkeit, adäquate Umgangsformen mit dem Smartphone zu finden, keine einfache Angelegenheit.

Auch auf die Entwicklungsaufgabe *Konsumieren* kann das Smartphone positiv sowie negativ wirken.

5.4 Das Smartphone und die Entwicklungsaufgabe *Partizipieren*

Zentral für diese Entwicklungsaufgabe sind der Aufbau eines Werte- und Normensystems und die Fähigkeit zur politischen Partizipation. In diesem Abschnitt wird nur auf Ersteres eingegangen. Aufgrund des geringen politischen Interesses und der schwachen politischen Partizipation seitens der Jugendlichen (vgl. Hurrelmann /Quenzel 210), wird dieser Aspekt der Entwicklungsaufgabe nicht in Bezug auf die Smartphonennutzung erörtert.

Aufbau eines Werte- und Normensystem

Wie bereits bei der Entwicklung der Geschlechtsidentität erwähnt wurde, spielen Stars für Jugendliche eine wichtige Rolle bei der Entwicklung von Werten und Normen. Abgesehen davon werden Jugendliche auch von sogenannten *Influencern*¹² geprägt. Diese haben in den sozialen Medien eine starke Präsenz und sind Werbeträger. Sie prägen durch ihren virtuellen Auftritt nicht nur das Schönheitsideal von Jugendlichen, sondern vermitteln mehrheitlich ein materialistisches Bild (vgl. Döring 2015: 17). So zeigen sie beispielsweise, welche Kleider und Accessoires angesagt sind. Sogar der Berufswunsch von Jugendlichen kann durch das Smartphone beeinflusst werden. Zu diesem Punkt wird hier folgendes Beispiel angeführt: Die Plattform *Youtube* lebt von der Werbung und von den Daten ihrer Nutzer, die sie verkauft. Je mehr *Klicks* ein Video hat, desto lukrativer ist es für die Werbebranche und für die Erstellerin bzw. den Ersteller des Videos. Dank dem Geschäftsmodell *Klicks gegen Bares* wurden auch Jugendliche reich (vgl. Zimmermann 2016: 30). Der Berufswunsch von vielen Heranwachsenden ist es daher, *Youtuber* oder *Influencer* zu werden (vgl. ebd.: 31). «Derartige mediale Vorlagen werden von Jugendlichen unterschiedlich angeeignet: Das Spektrum reicht von bewunderndem Nachahmen über differenziert-kritische Einschätzungen bis zu Spott und Verachtung». (Döring 2015: 17) Durch das Smartphone werden die Werte von Jugendlichen auch in einem weiteren Sinn beeinflusst, denn diese

¹² Das Wort «Influencer» stammt aus dem Englischen «*to influence*» was auf Deutsch *beeinflussen* bedeutet.

können sich über gesellschaftliche und politische Themen online informieren, weil viele Gratiszeitungen als kostenlose App verfügbar sind. Schweizer Zeitungen mit grossem digitalen Auftritt wie «Watson» und «20Minuten» erhalten dabei grosse Aufmerksamkeit. Solche Apps können einen Einfluss beim Aufbau eines politischen Wertesystems der Jugendlichen haben. Wie bei allen Entwicklungsaufgaben wird auch hier der positive und der negative Aspekt in Bezug auf das Smartphone ersichtlich.

5.5 Smartphone und Identität

Wie in der *vierten Maxime* erwähnt wurde, beginnt im Jugendalter eine intensive Phase der Identitätsbildung. Dies wird durch die Smartphonennutzung, wie in den vorherigen Kapiteln 4.1.3, 4.4, 5.1 gezeigt wurde, in vielerlei Hinsicht gefördert. In ihren Social-Media-Profilen wollen sich Jugendliche gern von ihrer besten Seite zeigen, um soziale Anerkennung (siehe Kap. 5.3) zu erhalten, welche dann zu ihrem Selbstwert und Wohlbefinden beiträgt (vgl. Döring 2015: 18). Durch die ständige und vielseitige Kommunikation nehmen Jugendliche eine starke Verbindung zueinander wahr (siehe Kap. 5.2). Durch Social Media und die ständige Kommunikation bauen sie also ein Bild von sich selbst auf und fügen es zu einem Selbstkonzept zusammen. Musik, die Jugendliche dank dem Smartphone ständig mitführen, ist für ihre Identitätsarbeit ebenso wichtig. Sie stiftet Gemeinschaft, unterstreicht Individualität und grenzt von anderen ab (ebd.: 17).

5.6 Smartphone und Geschlecht

In der *zehnten Maxime* wird erklärt, weshalb Mädchen die Entwicklungsaufgaben tendenziell besser bewältigen als Jungen. Dies zeigt sich auch in der Mediennutzung. Weibliche Jugendliche nutzen das Smartphone eher für die Kommunikation und die Informationsbeschaffung (siehe Kap. 4.4). Sie laden tendenziell mehr Social-Media-Beiträge hoch und bekommen entsprechend mehr Anerkennung als Jungen. Letztere sind bei der aktiven Gestaltung der eigenen Profile eher zurückhaltender. Sie nutzen das Smartphone zuvorderst zur Unterhaltung (siehe Kap. 4.4). Es kann jedoch keinen eindeutigen Unterschied bei der Smartphonennutzung zwischen den Geschlechtern festgestellt werden, denn das Alter und die Zugehörigkeit zur sozialen Schicht spielen dabei auch eine wichtige Rolle.

5.7 Smartphone und soziale Ungleichheit

In Kapitel 4.4 wurde aufgezeigt, dass zu den sogenannten *Uploadern* Jugendliche aus unteren sozialen Schichten und solche mit Migrationshintergrund gehören. Diese sind eher

unkritisch im Netz unterwegs und verbringen viel Zeit am Smartphone, was auf eine geringere Medienkompetenz hinweisen kann. An dieser Stelle wird vermutet, dass Jugendliche aus den oberen sozialen Schichten eine höhere Medienkompetenz aufzeigen, da ihre Eltern das Internet eher kompetent nutzen und mehr Zeit haben, diese Kompetenz an ihre Kinder weiterzugeben. Aus der *neunten Maxime* geht hervor, dass sozial benachteiligte Jugendliche ein erhöhtes Risiko aufzeigen, die Entwicklungsaufgaben nicht erfolgreich bewältigen zu können. Auch Iske und Kutscher verweisen darauf, dass die Medienkompetenz stark mit den vorhandenen kulturellen, ökonomischen und sozialen Ressourcen von Jugendlichen zusammenhängt. Eine geringe Medienkompetenz von sozial benachteiligten Jugendlichen prägt auch ihre Möglichkeit, an digitalen Angeboten der Sozialen Arbeit teilzunehmen. Diese Prägung vergrößert wiederum die soziale Ungleichheit (vgl. Iske/Kutscher 2020: 123). Die bestehende soziale Ungleichheit wird demnach im digitalen Raum bei Jugendlichen vor allem durch das Smartphone reproduziert.

5.8 Die produktive Realitätsverarbeitung mit dem Smartphone

In Bezug auf die *erste Maxime* wird hier die Bedeutung des Smartphones bei der produktiven Verarbeitung der inneren und äusseren Realitäten beleuchtet. Bezugnehmend auf die jeweiligen Definitionen der zwei Realitäten, ist das Smartphone als physisches Gerät Teil der äusseren Realität. Werden alle angesprochenen Aspekte im fünften Kapitel beachtet, wird klar, dass das Smartphone praktisch von allen Jugendlichen, auch wenn z. T. sehr unterschiedlich, für die Bewältigung der Entwicklungsaufgaben sowie für das Austarieren von Individuation und Integration genutzt wird. Dies geht mit der Bildung einer Ich-Identität einher. Das Smartphone ist im Hinblick auf Kapitel 4.1.2 und 4.1.3 ausserdem Teil des *produktiven* Aspektes in der Verarbeitung der Realitäten, denn das Gerät wird vielseitig und aktiv im Alltag genutzt.

5.9 Zusammenfassung

Mit dem «Modell der produktiven Realitätsverarbeitung» und den darauf bezogenen «zehn Maximen der Jugendforschung» wurden unterschiedliche Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung der Jugendphase hervorgehoben. Um die Bedeutung des Smartphones für die Persönlichkeitsentwicklung der Jugendlichen beleuchten zu können, wurden v. a. die alterstypischen Entwicklungsaufgaben herangezogen. Das Smartphone kann als Ressource für eine gelingende Bewältigung der Entwicklungsaufgaben in jedem Bereich gesehen werden, wenn es auch als solche genutzt wird. Informationen für die Schule und den Beruf sind

dank Smartphones leicht und stets mobil zugänglich. Die Vielfalt der verfügbaren Informationen und eine ständige Ablenkung durch das Smartphone können jedoch negativ auf den Bereich Qualifizieren wirken. Im Bereich Binden zeigt sich das Smartphone durch seine vielfältigen Möglichkeiten auch als wichtige Ressource, v. a. beim Aufbau von sexuellen Beziehungen und beim Ablösungsprozess von den Eltern. Beim Aufbau einer Geschlechts- und Körperidentität wirkt das Smartphone eher negativ, da Jugendliche durch den virtuellen Auftritt von Stars ein verzerrtes Bild von Schönheit bekommen und dadurch deprimiert sein können. Konsumieren ist die dritte Kategorie der Entwicklungsaufgaben. Hierfür gilt das Smartphone für Jugendliche als das Tor zur sozialen Welt, denn es ist ein zentrales Kommunikationsmittel innerhalb der Peergroup und wird deshalb für Jugendliche als wichtig empfunden. Die Möglichkeit, mit dem Smartphone ständig überprüfen zu können, was Freunde gerade tun, kann aber auch belastend wirken. In diesem Bereich der Entwicklungsaufgabe steht ausserdem das Smartphone selbst im Zentrum. Hier wird vor allem der Aufbau von sozialen Netzwerken kritisiert, denn sie seien absichtlich so gestaltet, dass Jugendliche lange darin Zeit verbringen (wollen). Im Bereich Partizipieren wird durch den Auftritt von Internetberühmtheiten ein verzerrtes Bild von Schönheit gezeichnet und es werden eher materialistische Werte vermittelt. Jedoch lassen sich nicht alle Jugendlichen von solchen Bildern beeinflussen. In den sozialen Medien können Jugendliche auch viel Anerkennung erhalten, was wiederum für den Aufbau einer Ich-Identität wichtig ist. Ausserdem wurde in diesem Kapitel verdeutlicht, dass Mädchen das Smartphone tendenziell besser für die Bewältigung ihrer Entwicklungsaufgaben nutzen können. Im Hinblick auf die soziale Ungleichheit lässt sich festhalten, dass diese durch das Smartphone, aufgrund der tendenziell geringeren Medienkompetenz unterprivilegierter Jugendlicher, vergrössert wird. Medienkompetenz stellt also eine zentrale Fähigkeit dar, um alle Entwicklungsaufgaben erfolgreich bewältigen zu können. Zum Schluss kann hinzugefügt werden, dass das Smartphone ein wichtiger Bestandteil bei der produktiven Verarbeitung der äusseren und inneren Realität ist.

6 Die Rolle der Sozialen Arbeit bezüglich der Smartphonennutzung

Wie im vorherigen Kapitel dargelegt wurde, hat das Smartphone in vielfältiger Weise eine Bedeutung für die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen und deren Bewältigung der Entwicklungsaufgaben. Wenn die Soziale Arbeit sich als «Hilfe zur Lebensbewältigung» versteht, muss sie auf die Unterstützung bei der Bewältigung der mit der Mediatisierung verbundenen Alltagsprobleme, Benachteiligungen, Gefährdungen und Orientierungsprobleme Bezug nehmen (vgl. Hill 2018: 50f.). Um diese Unterstützung und den Auftrag der Jugendhilfe (siehe Kap. 1.1) gewährleisten zu können, ist es wichtig, sich mit den Aspekten auseinanderzusetzen, die mit der Smartphonennutzung zusammenhängen.

In diesem Kapitel soll deshalb ein Diskurs zur Positionierung der Sozialen Arbeit angeregt werden. Der Fokus liegt dabei auf der Jugendhilfe und ihrer Rolle bezüglich der Smartphonennutzung von Jugendlichen. Zu Beginn wird eine Reflexion vorgenommen, wobei die Professionellen der Sozialen Arbeit und ihre eigene Medienkompetenz im Zentrum stehen. Danach folgt der Diskurs auf drei Ebenen. Auf der Mikroebene wird die direkte Arbeit mit den Jugendlichen thematisiert. Das konkrete sozialarbeiterische Handeln wird in den Fokus genommen. Auf der Mesoebene wird die Vermittlungs- und Vernetzungsaufgabe der Jugendhilfe angeschnitten. Die Makroebene befasst sich mit der Aufgabe der Sozialen Arbeit in der gesellschaftlichen und politischen Dimension.

6.1 Kompetenzentwicklung von Sozialarbeitende

Die Lebenswelten von Jugendlichen werden, wie in Kapitel fünf gezeigt wurde, durch das Smartphone auf unterschiedliche Weise verändert. Diese Veränderungen bringen entsprechend neue Bewältigungsprobleme hervor: «sei es die Aneignung von Medienkompetenz, um in der schulischen und beruflichen Bildung Anschluss zu halten, oder im Sinne einer reflektierten und selbstständig kontrollierten Mediennutzung, um Suchtverhalten und andere negative Auswirkungen zu kontrollieren» (Hill 2018: 43). Damit Sozialarbeitende Jugendliche bei der Entwicklung einer Medienkompetenz Unterstützung bieten können, müssen sie sich zuerst vertieft mit dieser Thematik auseinandergesetzt haben und selbst medienkompetent sein. In Bezug auf Baacke gliedert Hill Medienkompetenz in vier Dimensionen (Baacke 1997 zit. in Hill 2018: 47):

- *Medienkritik* [Hervorhebung im Original] nimmt die medien- und kulturkritische Perspektive auf,

- *Medienkunde* [Hervorhebung im Original] betont die institutionellen, politischen und ökonomischen Hintergründe der Medienlandschaft,
- *Mediennutzung* [Hervorhebung im Original] zielt auf kompetenten Umgang mit den technischen Geräten ab und
- *Mediengestaltung* [Hervorhebung im Original] beinhaltet die kreativen und emanzipatorischen Ziele selbstbestimmter Medienproduktion.

Wenn Jugendarbeitende dem Grundsatz der Jugendhilfe, Jugendliche in ihrer Gesamtheit zu stärken, folgen wollen, müssen sie Kompetenzen in alle vier Dimensionen der Medienkompetenz aufweisen und die Online-Welt der Jugendlichen kennenlernen, um dieses Wissen dann in die Arbeit miteinbeziehen zu können (vgl. Pöyskö/Buchegger 2018: 6). Das heisst, es muss eine Auseinandersetzung mit dem Smartphone (siehe Kap. 3.1) und seine Nutzungsmöglichkeiten (siehe Kap. 3.3) stattfinden. Also müssen Sozialarbeitende auch die Apps kennen, die Jugendliche nutzen (Kap. 4.1.1) und wissen, wofür sie diese verwenden (siehe Kap. 4.1). Themen wie Gewalt, Mobbing, Sexualität und Sucht, mit denen sich die Jugendhilfe vor der Digitalisierung beschäftigt hat, haben heute, wie in Kapitel 4.3 gezeigt wird, eine mediale Komponente (Cybermobbing, Cybergrooming, Mediengewalt, Pornografie, Sexting, exzessive Smartphonennutzung). Für Sozialarbeitende gilt es, diese zu kennen, um die Jugendlichen diesbezüglich unterstützen zu können. Diese Aspekte, die zunehmend mit dem Smartphone zusammenhängen, haben eine Wirkung auf die Persönlichkeitsentwicklung (siehe Kap. 5.1–5.8). Lediglich solche Sozialarbeitende, die ein ganzheitliches Wissen über die Wechselwirkung zwischen der Smartphonennutzung und der Persönlichkeitsentwicklung haben, können auch eine ganzheitliche Unterstützung bei der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben gewährleisten, um soziale Ungleichheit, die zunehmend medial geprägt ist, zu verringern.

6.2 Arbeit mit der Zielgruppe Jugendliche

Wie oben bereits beschrieben, ist die Kenntnis über Inhalte der Online-Lebenswelt von Jugendlichen sowie die Reziprozität des Smartphones und der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen für ihre Unterstützung und Begleitung zentral. Sozialarbeitende sollten die Hintergründe der Digitalisierung, z. B. die unterschiedliche Mediennutzung zwischen Generationen (siehe Kap. 4.3), bei der Analyse sozialer Probleme beachten (vgl. Hill 2018: 51). Neben dem Wissen, das im Kapitel 6.1 vermittelt wurde, muss beachtet werden, dass es unter den Jugendlichen unterschiedliche Nutzer-Typen gibt (siehe Kap. 4.2). Das heisst, dass nicht alle Jugendliche das Smartphone in gleicher Form und gleich intensiv nutzen.

In der Jugendhilfe sollten Sozialarbeitende nicht versuchen, Jugendliche von Medienabstinenz oder einer strikt medienkritischen Haltung überzeugen zu wollen. Das Ziel sollte es sein, sie in einer reflektierten, selbstkritisch und weitgehend selbstbestimmten Smartphone-nutzung zu unterstützen (vgl. Hill 2018: 51). Dies gilt vor allem bei den Entwicklungsaufgaben *Binden* (Aufbau einer Geschlechtsidentität) und *Partizipieren* (Aufbau eines Werte- und Normensystems). Auch sollte mehr Prävention zu Themen wie Cybermobbing, Cybergrooming und Mediengewalt durchgeführt werden, da solche Phänomene zunehmen, wie in Kapitel 4.5 gezeigt wurde. Auch beim Thema Sexting sollten die Jugendlichen aufgeklärt werden, da ein erotisches Selfie schnell im Netz verbreitet werden kann. Laut Döring gilt es, «den selbstbestimmten sexuellen Ausdruck von Mädchen und Jungen in ihrer Medienkommunikation anzuerkennen und fachkundig zu begleiten, anstatt bei jeder neuen sexualbezogenen Medienaneignung Jugendlicher vorzugsweise «Alarm zu schlagen» und pauschal völlige Abstinenz von sexualbezogenem Mediengebrauch zu fordern» (Döring 2015: 15). «Altersgerechte, unaufgeregte Gespräche mit dem Kind und eine verständnisvolle Begleitung sind Basis für eine gesunde sexuelle Entwicklung und ein gutes Urteilsvermögen.» (Jugend und Medien o. J.: o.S.) Für die Arbeitsfelder der Jugendhilfe bedeutet die Auseinandersetzung mit den Nutzungsmöglichkeiten des Smartphones, diese in die Konzeptionen und Arbeitseinsätze in angemessener Form zu integrieren. Dafür bietet sich die *digitale Jugendarbeit* an. Darunter wird die Nutzung von digitalen Medien in der Jugendarbeit verstanden. Diese wird u. a. in die offene Kinder- und Jugendarbeit und in die aufsuchende Jugendarbeit integriert (vgl. Pöyskö/Buchegger 2018: 6). Es gibt diverse Formen von digitaler Jugendarbeit. Beispielsweise werden Informationen via Social Media verbreitet, es wird Onlineberatung angeboten, Jugendpartizipation mit digitalen Tools gefördert oder digital miteinander gespielt (vgl. ebd.: 7). Dies kann im Rahmen dieser Arbeit nicht weiter vertieft werden.

6.3 Vermittlung und Vernetzung der Sozialisationsinstanzen

Unter Bezugnahme auf Meier stellt Kaminsky fest, dass die Soziale Arbeit einen Vermittlungsauftrag zwischen Individuum und Gesellschaft hat. Ziel dabei ist die «Ermöglichung der sozial verantwortlichen Selbstverwirklichung von Individuen» (Heiner 2010 zit. nach Kaminsky 2018: 91). Anders formuliert heisst das, dass Menschen wissen müssen, wo sie sich Unterstützung holen können, um selbstverantwortlich handeln zu können. Eltern möchten von Sozialarbeitenden oft bezüglich der Mediennutzung ihrer Kinder beraten werden (vgl. Hammerschmidt et al. 2018: 23). Hier gilt es einerseits, die Eltern zu stärken und zu unterstützen, aber andererseits auch, deren Vorbildfunktion klar aufzuzeigen. Wenn Eltern

kein gutes Vorbild sind und einen unreflektierten Umgang mit dem Smartphone aufzeigen, dürfen sie es von ihren Kindern nicht anders erwarten. Kindern und Jugendlichen kann früh ein von ihnen selbst gestalteter, begrenzter Umgang mit dem Smartphone gestattet werden (vgl. ebd.). Verena spricht in Bezug auf die elterliche Medienerziehung ihrer Kinder von «digitaler Erziehung» (vgl. Gonsch/Raether 2017: 26). Die Firma Bitkom, die verantwortlich für die Bitkom-Studie war, hat einen übersichtlichen Ratgeber (Tab. 4) bezüglich der digitalen Erziehung für Eltern erstellt (Berger 2019: 14).

Tabelle 4: Schrittweise Begleitung und Unterstützung von Kindern und Jugendlichen (Berger 2019: 14).

Unter 8 Jahren	Aktiv begleiten
	<ul style="list-style-type: none"> • Geräte und Medien gemeinsam nutzen • Geeignete Inhalte auswählen • Informieren, was altersgerecht und qualitativ hochwertig ist
8–12 Jahre	Kontrolliert loslassen
	<ul style="list-style-type: none"> • Geschützte Surfräume nutzen, ggf. technische Schutzmassnahmen einsetzen • Über Erfahrungen und Gefahren im Internet sprechen
12–18 Jahre	Kompetent unterstützen
	<ul style="list-style-type: none"> • Generell: Internetkompetenz vermitteln • Eigene Privatsphäre schützen und die von anderen achten • Vor illegalen Downloads und Abmahnungen schützen • Gefahren und Entwicklungsbeeinträchtigungen abwenden: Umgang mit Pornografie und Gewalt im Internet thematisieren • Umgang mit Mobbing und sexueller Anmache (Grooming) besprechen

Geht der Unterstützungsbedarf über ein Beratungsgespräch hinaus, sollten Sozialarbeitende wissen, wohin sie solche Eltern und Familien vermitteln müssen. Ist ambulante Hilfe nötig, sollten diese an eine Erziehungsberatungsstelle oder die sozialpädagogische Familienhilfe verwiesen werden. Bei einer teilstationären oder stationären Hilfe kommen Tagesgruppen, Vollzeitpflege oder Heimerziehung in Frage (vgl. Witzel 2020: 496). Sozialarbeitende, die bereits in solchen Arbeitsbereichen tätig sind, müssen bei der Unterstützung der Adressaten möglichst viele Sozialisationsinstanzen miteinbeziehen, wenn sie eine effektive Intervention beabsichtigen. Diese Sozialisationsinstanzen reichen vom Elternhaus über die Schule bis hin zur Peergroup der Jugendlichen. Wenn es bei Interventionen um das Thema Smartphonennutzung geht, ist die Vermittlung oder der Einbezug eines Medienpädagogen von Vorteil, wenn die Medienkompetenz der Sozialarbeitenden nicht ausreicht. Haben die

Jugendlichen Fragen zum Rechtssystem oder zum Datenschutz, können Sozialarbeitende eine vermittelnde Rolle zwischen Jugendlichen und der Polizei oder Juristen einnehmen.

6.4 Aufgabe der Sozialen Arbeit auf gesellschaftlicher und politischer Ebene

Laut dem Berufskodex Sozialer Arbeit gibt es u. a. zwei Handlungsmaximen bezüglich der Gesellschaft, die im Bereich der Smartphonennutzung relevant sind. Die erste Handlungsmaxime lautet, dass die Professionellen der Sozialen Arbeit der Öffentlichkeit, der Forschung und der Politik ihr Wissen über soziale Probleme sowie deren Ursachen und Wirkungen auf individueller und struktureller Ebene vermitteln (vgl. AvenirSocial 2010: 13). Demzufolge muss die Jugendhilfe einerseits auf die soziale Ungleichheit, die durch unterschiedliche Kompetenzen bei der Smartphonennutzung vergrößert wird, und andererseits auf die Wirkung der Smartphonennutzung auf die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen reagieren. Sozialarbeitende müssen sich diesen Themen widmen, dafür sensibilisiert sein und ihre Erfahrungen intra- und interdisziplinär bündeln, um diese an die Politik und die Öffentlichkeit weitergeben zu können.

Die zweite relevante Handlungsmaxime lautet, dass die Sozialarbeitenden sich mit ihren staatsbürgerlichen Mitteln für eine demokratische Gesellschaft einsetzen, die für die Wahrung der Menschenrechte einsteht (vgl. ebd.). Das Selbstbestimmungsrecht ist ein zentraler Gedanke in der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte (vgl. der Paritätische o.J. o.S.). Es umfasst auch das Recht auf *informationelle Selbstbestimmung*. Darunter wird das Recht des Individuums verstanden, «grundsätzlich selbst über die Verwendung der Daten zu bestimmen, welche sich auf seine Person beziehen» (Informationsplattform Humanrights 2017: o.S.). Das heisst, dass das Individuum das Recht hat, zu entscheiden, wer seine persönlichen Daten nutzt, an wen sie weitergegeben und wofür sie verwendet werden. Unter dem Begriff *Big Data* wird die Sammlung von Daten verstanden, die ausgewertet werden (vgl. Hammerschmidt et al. 2018: 15). «Die Datensammlung wird durch neue Geräte wie das Smartphone permanent ausgebaut.» (ebd.: 16) Die grossen Internetkonzerne wie Facebook, Instagram und Co. sammeln und tauschen beliebig solche personenbezogenen Daten aus, um als Konzern weiter wachsen zu können, und verletzen somit das Recht auf informationelle Selbstbestimmung. Einerseits sollte die Soziale Arbeit die Gesellschaft darauf aufmerksam machen, andererseits muss sie die Politik auffordern, «dass die kostenlose Datenpreisgabe der NutzerInnen [zwischen den Grosskonzernen] ein Ende haben muss. Stattdessen sollen Daten als Eigentum der NutzerInnen behandelt werden.» (Hofstetter 2014, zit. nach Hill 2018: 38)

6.5 Zusammenfassung

Sozialarbeitende, die den Auftrag der Jugendhilfe, Jugendliche in ihrer Gesamtheit zu stärken, gewährleisten wollen, müssen sich mit den komplexen Themen, die bei der Smartphonenutzung von Jugendlichen aufkommen, auseinandersetzen. Dafür müssen sie einerseits selbst medienkompetent sein, andererseits müssen sie die Bedeutung des Smartphones für die Lebenswelt der Jugendlichen anerkennen und ernst nehmen. Ausserdem ist Wissen über die Risiken und Chancen, die durch die Smartphonenutzung entstehen können, erforderlich. Auf der Mikroebene sollten bei der Arbeit mit Jugendlichen die Wechselwirkungen zwischen der Persönlichkeitsentwicklung und des Smartphones stets beachtet werden. Auch sollte bedacht werden, dass es unterschiedliche Nutzertypen unter den Jugendlichen gibt. Auf der Mesoebene sollten Sozialarbeitende wissen, wie sie Personen mit Unterstützungsbedarf im Umfeld der Jugendlichen helfen können. Dabei geht es einerseits um Vermittlungswissen und andererseits um den Einbezug der unterschiedlichen involvierten Personen. Auf der Makroebene muss das politische Mandat der Jugendhilfe wahrgenommen werden. Das heisst, dass Sozialarbeitende der Politik und der Gesellschaft das Wissen sowohl über die Wechselwirkung zwischen Persönlichkeitsentwicklung und Smartphone-nutzung als auch über den Zusammenhang zwischen der Smartphonenutzung und soziale Ungleichheit zur Verfügung stellen müssen. Ausserdem müssen sich Sozialarbeitende für die Wahrung des informationellen Selbstbestimmungsrechts innerhalb der Gesellschaft einsetzen und die Gesellschaft und Politik auf das immer wichtiger werdende Phänomen *Big Data* hinweisen.

7 Schlussfolgerungen

Die theoretische Auseinandersetzung mit der Smartphonennutzung von Jugendlichen wurde mit den unterschiedlichen Aspekten der Persönlichkeitsentwicklung in Zusammenhang gebracht. Darauf aufbauend wurde versucht, die Rolle der Sozialen Arbeit auf unterschiedlichen Ebenen zu definieren. Dieses Kapitel hat zum Ziel, die eingangs gestellten Fragestellungen zu beantworten und die damit verbundenen Erkenntnisse zusammenzufassen. Abschliessend werden die Meinung des Autors dieser Arbeit und weiterführende Überlegungen dargelegt.

7.1 Beantwortung der Fragestellungen

Die Ergebnisse dieser Literaturarbeit ergeben, dass die Bedeutung des Smartphones für die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen heute bedeutungsvoller sind denn je und daraus mehrdimensionale Berührungspunkte mit der Jugendhilfe entstehen. Im zweiten Kapitel dieser Arbeit wurde der folgenden Frage nachgegangen: **Was sind die zentralen Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung im Jugendalter bezogen auf das Modell der produktiven Realitätsverarbeitung nach Klaus Hurrelmann?** Die zentralen Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung sind auf diversen Ebenen verortet, die jedoch miteinander zusammenhängen. Einerseits spielen die altersspezifischen Entwicklungsaufgaben eine wichtige Rolle. Hurrelmann und Quenzel unterteilen diese in die vier Kategorien Qualifizieren, Binden, Konsumieren und Partizipieren. Es geht dabei erstens um die Entwicklung von intellektuellen Kompetenzen für die Leistungsanforderungen, damit die gesellschaftliche Mitgliedsrolle des Berufstätigen übernommen werden kann; zweitens um die Entwicklung der Geschlechtsidentität und der Ablösung der Eltern, damit die gesellschaftliche Mitgliedsrolle des Familiengründers adaptiert werden kann; drittens um die Entwicklung von sozialen Kontakten und Entlastungsstrategien, damit die gesellschaftliche Mitgliedsrolle des Konsumenten angenommen werden kann und viertens um die Entwicklung eines Werte- und Normensystems, damit die gesellschaftliche Rolle des Bürgers besetzt werden kann. Zentrale Aspekte, die stark mit der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen in Verbindung stehen, sind andererseits das Wechselspiel zwischen äusserer und innerer Realität, die unterschiedlichen Sozialisationsinstanzen der Jugendlichen und die darin vorhandenen Ressourcen, das Austarieren von Individuation und Integration, um eine Ich-Identität bilden zu können, und der Aspekt des Geschlechts. Alle diese Aspekte wurden im Hinblick auf die Hauptfragestellungen angeschnitten und diskutiert.

Mit dem dritten Kapitel wurde die folgende Fragestellung beantwortet: **Wie haben sich das Smartphone und dessen Nutzungsmöglichkeiten entwickelt?** Das erste Smartphone wurde bereits im Jahre 1994 entwickelt. Doch erst mit der Einführung des iPhones im Jahre 2007 erlangte der Begriff die Bedeutung von heute. Es geht dabei um ein Gerät, das viele bereits vorher populäre Medien vereint und dank der Verbindung zum Internet und der Multitouch-Bedienungsfläche vielfältig genutzt werden kann. Die Neu- und Weiterentwicklungen von Plattformen im Bereich der sozialen Netzwerke hat u. a. dazu geführt, dass das Smartphone zu einem wichtigen Alltagsgegenstand der Menschen wurde.

Im Anschluss an das dritte Kapitel wurde der folgenden Fragestellung nachgegangen: **Welchen Stellenwert hat das Smartphone für Jugendliche und wie sieht ihre Smartphone-nutzung aus?** Beim Vergleich von vier Studien, die die Smartphone-nutzung von Jugendlichen im deutschsprachigen Raum untersuchten, konnten gebündelte Ergebnisse zu den Kategorien Medienausstattung, Nutzungsart und Nutzungsfrequenz sowie unterschiedliche Nutzungsarten hervorgehoben werden. Es stellte sich heraus, dass mindestens 95 % der Jugendlichen zwischen 12 und 25 Jahren ein eigenes Smartphone besitzen und dieses im Durchschnitt über drei Stunden am Tag nutzen. Knapp 10 % der Jugendlichen sind laut der Studien wöchentlich sogar bis zu 30 Stunden mit ihren Smartphones beschäftigt. Des Weiteren wurde darauf hingewiesen, dass das Smartphone von Jugendlichen auf unterschiedliche Weise genutzt wird. Jugendliche, die gerne als «Digital Natives» bezeichnet werden, nutzen das Smartphone v. a. aber für die Kommunikation innerhalb der Peer-group und als Unterhaltungsgerät. Aufgrund der beschriebenen Art und Weise der Smartphone-nutzung kann bereits gesagt werden, dass das Smartphone für Jugendliche einen hohen Stellenwert hat.

Im fünften Kapitel wurde versucht, die folgende Frage zu beantworten: **Auf welche Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen hat deren Smartphone-nutzung eine Wirkung?** Dafür wurden die Ergebnisse des zweiten Kapitels mit denen des vierten Kapitels verbunden. Es stellte sich heraus, dass das Smartphone in vielerlei Hinsicht und auf unterschiedlichen Ebenen der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen wirkt. Starke Korrelation hat dieses Medium mit den bereits oben erwähnten alterstypischen Entwicklungsaufgaben (Qualifizieren, Binden, Konsumieren und Partizipieren). Um diese Entwicklungsaufgaben bewältigen zu können, kann das Smartphone als wichtige Ressource wahrgenommen werden. Mit Smartphones können Jugendliche schnell und mobil an eine grosse Menge an Informationen gelangen, um ihr Wissen zu erweitern und damit Vorteile für die Schule oder den Beruf zu erlangen. Dafür eignen sich u. a. Lernvideos im Internet oder unterschiedliche Formen von Lern-Apps. Des Weiteren gilt das Smartphone für Jugendliche als Tor zur sozialen Welt. Es ist ein wichtiges Medium, einerseits für den Aufbau

und die Pflege von Freundschaften, andererseits um den darauf aufbauenden Ablösungsprozess von den Eltern zu fördern. Ausserdem wird dieses Gerät als sehr wichtig empfunden, um die Kommunikation bei der Entwicklung einer sexuellen Beziehung zu erleichtern. Für die erfolgreiche Bewältigung anderer Entwicklungsaufgaben kann das Smartphone aber auch negativ wirken. So können Jugendliche aufgrund des Informationsüberschusses überfordert werden. Auch kann die ständige Erreichbarkeit bei Jugendlichen negative Auswirkungen wie Stress auslösen oder bei der Erledigung von Schulaufgaben ablenkend wirken. Da Heranwachsende das Smartphone häufig nutzen, um mediale Auftritte von Berühmtheiten zu verfolgen, die oftmals ein verzerrtes Bild der Wirklichkeit zeigen, kann es sich negativ auf die Entwicklung einer gesunden Körperidentität sowie eines Werte- und Normensystems von Jugendlichen auswirken. Auch ist es für Jugendliche nicht einfach, adäquate Umgangsformen bei der Smartphonennutzung zu finden, weil die beliebtesten Apps absichtlich so aufgebaut sind, dass Nutzende z. T. möglichst lange darin verweilen (wollen). Das Smartphone kann für die Bewältigung vieler Entwicklungsaufgaben als Ressource dienen. Es birgt aber auch Herausforderungen, die die Jugendlichen bei der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben hemmen können. Darüber hinaus wirkt das Smartphone auf unterschiedliche Ebenen der Persönlichkeitsentwicklung ein namentlich auf die Identitätsbildung, auf die soziale Ungleichheit und auf den Geschlechtsunterschied der Jugendlichen, die jedoch alle mit der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben zusammenhängen. Es kann festgehalten werden, dass soziale Ungleichheit durch geringe Medienkompetenz vergrössert werden kann.

Es muss darauf hingewiesen werden, dass viele Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung, die auf die Smartphonennutzung zurückzuführen sind, nicht vollständig behandelt werden konnten, weil es sich um grosse Themenbereiche handelt und weil die Smartphonennutzung ständig neu erforscht werden muss.

Im letzten Kapitel wurde die folgende Frage beantwortet: **Welche Rolle hat die Soziale Arbeit bezüglich der Smartphonennutzung von Jugendlichen und der damit verknüpften Chancen und Herausforderungen?** Die Ergebnisse zeigten, dass die Förderung von Medienkompetenz zentral ist, um die Jugendlichen bei den Herausforderungen, die mit dem Smartphone zusammenhängen, unterstützen zu können. Deshalb ist es auch von höchster Wichtigkeit, dass Sozialarbeitende v. a. in der Jugendhilfe selbst medienkompetent sind. Die Rolle der Sozialen Arbeit bezüglich der Jugendhilfe wurde beim Thema der Smartphonennutzung von Jugendlichen auf drei Ebenen diskutiert. Auf der Mikroebene müssen Professionelle der Sozialen Arbeit bei der Arbeit mit Jugendlichen einerseits Kenntnisse über die Inhalte der Online-Lebenswelt von Jugendlichen aufweisen und andererseits Sachverstand über die Wechselwirkung der Smartphonennutzung und der Persönlichkeitsentwicklung besitzen. Ausserdem ist es wichtig zu wissen, dass es unterschiedliche Nutzertypen

unter den Jugendlichen gibt. Diese Kenntnisse sind in vielerlei Hinsicht (Beziehungsarbeit, Unterstützung, Förderung, Prävention) bei der Arbeit mit diesen wichtig. Auf der Mesoebene müssen Sozialarbeitende ihren Vermittlungsauftrag wahrnehmen und Jugendliche oder ihre Eltern mit diversen Instanzen vernetzen können. Dabei erhalten Medienpädagogen und Medienpädagoginnen eine immer wichtigere Rolle. Zum Schluss sind Sozialarbeitende auf der Makroebene gefordert, ihr Wissen zu bündeln, um es an die Gesellschaft und Politik weitergeben zu können, damit diese für die Chancen und Herausforderungen der Smartphonennutzung sensibilisiert werden. Dazu gehört ausserdem, die Politik auf das Recht der informationellen Selbstbestimmung aufmerksam zu machen, damit diese entsprechend reagieren kann.

Mit der Beantwortung aller fünf Unterfragen können die Hauptfragen – **Welche Bedeutung hat das Smartphone für die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen und wo entstehen Berührungspunkte und Aufgabenfelder für die Jugendhilfe?** – beantwortet und diskutiert werden. Unter Bezugnahme auf das «Modell der produktiven Realitätsverarbeitung» nach Hurrelmann konnten mit den «zehn Maximen der Jugendforschung» viele Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen aus unterschiedlichen Perspektiven hervorgehoben werden. Die altersspezifischen Entwicklungsaufgaben zeigten sich dabei als relevant für diesen Prozess. Darüber hinaus konnten Aspekte aus diversen Ebenen herausgearbeitet werden, die ebenfalls mit der Persönlichkeitsentwicklung zusammenhängen. Zentral dabei ist die soziale Ungleichheit. Wird nun die Smartphonennutzung von Jugendlichen in den Prozess der Persönlichkeitsentwicklung eingefügt, wird ersichtlich, wie *gross* die Bedeutung des Smartphones für die Persönlichkeitsentwicklung von Heranwachsenden ist. Das Smartphone ist mit etlichen Prozessen verknüpft: von der Bewältigung *aller* Entwicklungsaufgaben über die Identitätsbildung und die Prozesse der Individuation und Integration bis hin zum Handeln in den unterschiedlichen Sozialisationsinstanzen wie Schule, Peergroup, Elternhaus und Gesellschaft. Trotz der bekannten und unbekanntenen Chancen und Risiken in Bezug auf die Nutzung, verbringt die Mehrheit der Jugendlichen so viel Zeit (passiv oder aktiv) mit dem Smartphone, dass sich das Gerät aus Sicht des Autors zu einem wichtigen Bestandteil des Sozialisationsprozesses in der Jugendphase entwickelt hat. Demzufolge sind die Berührungspunkte und Arbeitsfelder der Jugendhilfe vielseitig. Auf unterschiedlichen Ebenen müssen Sozialarbeitende sich mit dem Thema *Smartphone* auseinandersetzen, um den vielfältigen Aufträgen der Sozialen Arbeit gerecht werden zu können. Es ist wichtig zu wissen, dass sich die Problemlagen der Jugendlichen zunehmend mit der Onlinewelt vermischen. Zentral dabei ist es, dass Sozialarbeitende jeden Alters, ob Befürworter oder Gegner des Smartphones, speziell in Bezug auf dieses Gerät medienkompetent werden, um den Jugendlichen adäquate Unterstützung bieten zu

können. Aus Sicht des Autors gilt es, sofern es nicht bereits geschehen ist, einen Paradigmenwechsel stattfinden zu lassen. Das Smartphone ist nicht nur ein Medium von vielen, die einen Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen haben, sondern es ist mit Abstand das weitverbreitetste und das meistgenutzte Medium der Jugendlichen. Aus allen diesen Gründen könnte das Smartphone neben der Familie, Peergroup, Schule und diversen Medien als eigenständige Sozialisationsinstanz gesehen werden.

7.2 Eigene Meinung und weiterführende Überlegungen

Das Smartphone hat viele der beliebtesten Medien in einem Gerät vereint. Gleichzeitig wird der Begriff Social Media in der Gesellschaft immer präsenter. Die Zusammenführung von Social Media und Smartphone kann ein Grund sein, weshalb sich dieses Gerät immer mehr in der Gesellschaft etablierte. Ausschlaggebend sind aus Sicht des Autors jedoch die benutzerfreundliche Bedienung des Smartphones und den möglichen Internetzugang, die dieses Gerät so beliebt macht. Die heutigen Teenager wurden also zu einer Zeit geboren, als mit dem Smartphone ein multifunktionales Gerät entwickelt wurde, das sich fest in der Gesellschaft etabliert hat. Bereits in ihrer Kindheit konnten sie Personen aus ihrem Umfeld (Geschwister, Eltern, Personen im öffentlichen Raum) beobachten, die das Smartphone nutzten und so erste Erfahrungen im Umgang mit diesem Gerät sammeln. Das Smartphone gehörte also zu ihrem Umfeld, bevor sie überhaupt ein eigenes Gerät hatten. In diesem Sinne wäre es interessant, die Smartphone-Erfahrungen von Kindern zu erforschen, damit die Erkenntnisse mit denen von Jugendlichen verbunden werden können. Vielleicht können dabei gewisse Zusammenhänge erkannt werden. Durch eine Reziprozität zwischen Werbung, Statussymbol, Bequemlichkeit, Zweckdienlichkeit, Gesellschaft und Gruppenzwang ergab sich, dass nun fast alle Jugendlichen, deren Familien es sich leisten können, ein Smartphone besitzen. Den Jugendlichen sollten also keine Vorwürfe gemacht werden, wenn dieses Medium schnell in ihre Lebenswelt integriert wurde. Der Autor dieser Arbeit findet es gut, wenn Jugendliche ein solches Gerät besitzen, denn es scheint, als hätten sie damit bessere Chancen, sich in die Gesellschaft zu integrieren, als dass sie Risiken ausgesetzt wären. Allerdings sollten sie geeignete Vorbilder haben und möglichst umfangreich und medienkompetent bei der Smartphonennutzung begleitet werden.

Die Beantwortung der Hauptfragestellungen war für den Autor eine grosse Herausforderung. Denn die relevanten Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen hervorzuheben und diese mit den vielseitigen Möglichkeiten des Smartphones im Rahmen dieser Thesis zu verbinden, ist aufgrund der Komplexität dieser Themen anspruchsvoll. Das «Modell der produktiven Realitätsverarbeitung» und die sich darauf beziehenden «zehn

Maximen der Jugendforschung» zeigen auf, wie komplex der Sozialisationsprozess der Jugendphase ist.

Das Konzept der Entwicklungsaufgaben soll an dieser Stelle ausserdem kritisch betrachtet werden. Ihre Kategorisierung kann für einen ersten Überblick nützlich sein. Doch die starken Zusammenhänge der Entwicklungsaufgaben untereinander erschweren eine Fokussierung auf die einzelnen Kategorien, um diese mit den Möglichkeiten des Smartphones in Korrelation bringen zu können. Das wurde dem Autor erst im Verlauf der Arbeit bewusst. Dennoch wurde versucht, die Herausforderung zu meistern.

In der Praxis der Sozialen Arbeit erlebt der Autor dieser Arbeit immer wieder, dass eher ältere Sozialarbeitende – die sogenannten «Digital Immigrants» der Sozialen Arbeit – sich *nicht* mit den technologischen Weiterentwicklungen auseinandersetzen *wollen*. Dies ist aus zwei Gründen verständlich. Einerseits sind sie nicht mit diesen Technologien aufgewachsen und besitzen eher selten das Vermögen, diese Prozesse schnell verstehen und in die Arbeit integrieren zu können, andererseits hatten sie vielleicht in der Ausbildung eher selten mit Medienpädagogik zu tun. Deshalb plädiert der Autor dieser Arbeit für die Aufnahme des Themas Nutzung und Möglichkeiten des Smartphones in die Bildungsinstitution für Soziale Arbeit. Vor allem im Bereich der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen sollte die Auseinandersetzung mit der Smartphonennutzung Pflicht sein. Innerhalb der Sozialen Arbeit werden in Zukunft mehr medienpädagogische Expertinnen und Experten benötigt, denn das Smartphone ist inzwischen in vielen Bereichen etabliert. Beispiele dafür sind die schulische und berufliche Bildung, Kommunikation mit Freunden und Familie, Konsum, Partizipation in der Gesellschaft, Mobilität, Reisen und vieles mehr.

Ganz aktuell muss das Thema *Covid-19* in Verbindung mit der Smartphonennutzung von Jugendlichen angesprochen werden. Der Autor dieser Arbeit ist der Meinung, dass aufgrund der Massnahmen der Behörden (z. B. der *Lockdown*) die Bedeutung des Smartphones in vielerlei Hinsicht für die Jugendlichen und deren Persönlichkeitsentwicklung in dieser Zeit gestiegen ist. Dies könnte in Zukunft erforscht werden.

8 Literaturverzeichnis

- AvenirSocial (2010). Berufskodex Soziale Arbeit Schweiz. Ein Argumentarium für die Praxis der Professionellen. Bern: AvenirSocial.
- Berg, Achim (2019). Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt. URL: https://www.bitkom.org/sites/default/files/2019-05/bitkom_pk-charts_kinder_und_jugendliche_2019.pdf [Zugriffsdatum: 20. Mai 2020].
- Der Paritätische (o.J.). Recht auf Selbstbestimmung. URL: <https://www.der-paritaetische.de/schwerpunkt/mensch-du-hast-recht/recht-auf-selbstbestimmung/> [Zugriffsdatum: 07. Juni 2020].
- Döring, Nicola (2015). Smartphones, Sex und Social Media: Erwachsen werden im digitalzeitalter. Wie Jugendliche in Deutschland mit Smartphones, Apps und Social Media umgehen. In: *Television*. 28. Jg. (1). S. 12-19.
- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Reutter, Theresa (2018). JIM-Studie 2019. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-bis 19-jährigem in Deutschland. URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM_2019.pdf [Zugriffsdatum: 14.062020]
- Gonsch, Verena/Raether, Till (2017). Digitale Intelligenz. Warum die Generation Smartphone kein Problem, sondern unsere Rettung ist. Köln: Bastei Lübbe AG.
- Grundlagepapier „Digitalisierung und Soziale Arbeit“ (2019). Hochschule für Soziale Arbeit FHNW. o.O.: o.V.
- Hammerschmidt, Peter/Sagebiel, Juliane/ Hill, Burkhard/Beranek, Angelika (Hg.) (2018). Big Data, Facebook, Twitter & Co. und Soziale Arbeit. Weinheim: Beltz Juventa.
- Hill, Burkhard (2018). Digitale Medien, Medienpädagogik und Soziale Arbeit. In: Hammerschmidt, Peter/Sagebiel, Juliane/ Hill, Burkhard/Beranek, Angelika (Hg.). Big Data, Facebook, Twitter & Co. und Soziale Arbeit. Weinheim und Basel: Beltz Juventa. S. 33-53.
- Hurrelmann, Klaus (2012). Jugendliche als produktive Realitätsverarbeiter: zur Neuauflage des Buches "Lebensphase Jugend". In: *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung / Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research*. Jg. 7. (1). S. 89-100.
- Hurrelmann, Klaus/Quenzel, Gudrun (2010). Geschlecht und Schulerfolg: Ein soziales Stratifikationsmuster kehrt sich um. In: *KZfSS Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*. Jg. 62. (1). S. 61-91.

- Hurrelmann, Klaus/Quenzel, Gudrun (2016). Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung. 13. Aufl. Weinheim: Beltz Juventa.
- Hurrelmann, Klaus/Bauer, Ullrich (2015). Einführung in die Sozialisationstheorie. Das Modell der produktiven Realitätsverarbeitung. 11. Aufl. Weinheim/Basel: Beltz.
- Informationsplattform Humanrights (2017). Informationelle Selbstbestimmung - (noch) kein neues Grundrecht. URL: <https://www.humanrights.ch/de/menschenrechte-schweiz/inneres/person/datenschutz/informationelle-selbstbestimmung> [Zugriffsdatum: 07. Juni 2020].
- Iske, Stefan/Kutscher, Nadia (2020). Digitale Ungleichheit im Kontext Sozialer Arbeit. In: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hg.). Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim: Beltz Juventa. S. 115-128.
- Jordan, Erwin/Maykus, Stephan/Stuckstätte, Eva Christina (2015). Kinder- und Jugendhilfe. Einführung in Geschichte und Handlungsfelder, Organisationsformen und gesellschaftliche Problemlagen. 4. Aufl. Weinheim: Beltz Juventa.
- Jugend und Medien (Hg.) (o.J.). Sexualität und Pornografie im Netz. URL: <https://www.jugendundmedien.ch/themen/sexualitaet-pornografie.html> [Zugriffsdatum: 04. Mai 2020].
- Kaminsky, Carmen (2018). Soziale Arbeit – normative Theorie und Professionsethik. Berlin: Barbara Budrich.
- Lindstrom, Martin (2012). Brandwashed. Was du kaufst, bestimmen die anderen. Ulm: Ebner und Spiegel.
- Montag, Christian (2018). Homo Digitalis. Smartphones, soziale Netzwerke und das Gehirn. Wiesbaden: Springer.
- Moser, Heinz (2019). Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im digitalen Zeitalter. 6. Aufl. Wiesbaden: Springer VS.
- Pöyskö, Anu/Buchegger, Barbara (2018). Digitale Jugendarbeit: «Es ist an der Zeit». URL: https://www.koje.at/wp-content/uploads/2020/03/bOJA_Explizit_digitale-Jugendarbeit.pdf [Zugriffsdatum: 07. Juni 2020].
- Quenzel, Gudrun (2015). Das Konzept der Entwicklungsaufgaben. In: Hurrelmann, Klaus/Bauer, Ullrich/Grundmann, Matthias/Walper, Sabine (Hg.). Handbuch Sozialisationsforschung. 8. Aufl. Weinheim und Basel: Beltz. S. 233-250.

- Schau hin (o.J.). WhatsApp einfach erklärt: So funktioniert die Messenger-App. URL: <https://www.schau-hin.info/grundlagen/whatsapp-einfach-erklart> [Zugriffsdatum: 22. Mai 2020].
- Shell Jugendstudie (Hg.) (2019). SHELL JUGENDSTUDIE. URL: <https://www.shell.de/ueber-uns/shell-jugendstudie.html> [Zugriffsdatum: 05. Mai 2020].
- Spitzer, Manfred (2018). Die Smartphone-Epidemie. Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft. 2. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Steiner, Olivier/Goldoni, Marc (Hg.) (2013). Kinder- und Jugendarbeit 2.0. Grundlagen, Konzepte und Praxis einer medienbezogenen Sozialen Arbeit mit Heranwachsenden. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.
- Suter, Lilian/Waller, Gregor/Bernath, Jael/Külling, Céline/Willemse, Isabel/Süss, Daniel (2018). JAMES - Jugend, Aktivitäten, Medien - Erhebung Schweiz. Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2018. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.
- Taskin, Serkan (2015). Was ist Youtube? Einfach erklärt. URL: https://praxistipps.chip.de/was-ist-youtube-einfach-erklart_41471 [Zugriffsdatum: 22. Mai 2020].
- Trepte, Sabine/Dienlin, Tobias (2014). Privatsphäre im Internet. In: Porsch, Thorsten/Pieschl, Stephanie (Hg.). Neue Medien und deren Schatten. Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz: Göttingen. Hogrefe Verlag. S. 53-80.
- Von Gross, Friederike/Meister, Dorothee M./Sander, Uwe (Hg.) (2015). Medienpädagogik - ein Überblick. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.
- Voss, Oliver (2018). Spielautomaten in der Hosentasche. URL: <https://www.tagesspiegel.de/wirtschaft/smartphone-sucht-spielautomaten-in-der-hosentasche/23794130.html> [Zugriffsdatum: 24. April 2020].
- Voigt, Martin (2016). Mädchen im Netz. süß, sexy, immer online. Berlin: Springer Spektrum.
- Wampfler, Philippe (2019). Generation „Social Media“. Wie digitale Kommunikation Leben, Beziehungen und Lernen Jugendlicher verändert. 2. Aufl. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht Verlage.
- Weinert, Frederik (2019). Hilfe, mein Kind ist ein Smombie. Unsere Kids im digitalen Rausch. Baden-Baden: Tectum Verlag.
- Weiss, Jennifer (2017). Die wichtigsten Social Media Plattformen — ein Überblick! URL: <https://blog.mediakraft.de/some-uebersicht-86bec97a7d0c> [Zugriffsdatum: 22. Mai 2020].

Wikipedia (2020). Smartphone. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Smartphone> [Zugriffsdatum: 23. März 2020].

Witzel, Marc (2020). Digitale Medien in den Hilfen zur Erziehung. In: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hg.). Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim und Basel: Beltz Juventa. S. 495-506.

Zimmermann, Pia (2016). Generation Smartphone. Wie die Digitalisierung das Leben von Kindern und Jugendlichen verändert. Was wir wissen sollten und was wir tun können. Munderfing: Verlag Fischer & Gann.

Ehrenwörtliche Erklärung

Name, Vorname: Perry Vincent

Titel der Bachelor Thesis:

Das Smartphone in der Jugendphase.

Untertitel der Bachelor Thesis:

Die Bedeutung des Smartphones für die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen.

Begleitung: lic. phil. Barbara Schürch

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

Datum: 30. Juni 2020

Unterschrift:

