

# Soziale Mediennutzung im Jugendalter und Soziale Arbeit



# Soziale Mediennutzung im Jugendalter und Soziale Arbeit

Welche psychischen und sozialen Effekte können soziale Medien auf die Entwicklung von Jugendlichen haben und wie muss eine professionelle Jugendarbeit ausgestaltet sein, um Jugendliche im digitalen Zeitalter angemessen begleiten und unterstützen zu können?

Bachelorarbeit von: Irena Miljanović

Studienbeginn: Herbstsemester 2016

An der: FHS St.Gallen  
Hochschule für Angewandte Wissenschaften  
Fachbereich Soziale Arbeit  
Studienrichtung Sozialarbeit

Begleitet von: Dr. phil. Lineo Devecchi  
Ostschweizer Zentrum für Gemeinden OZG-FHS  
Co-Leiter OZG-FHS

Abgabedatum: 9. Oktober 2019

Für den vorliegenden Inhalt ist ausschliesslich die Autorin verantwortlich.

St.Gallen, 9. Oktober 2019

## Vorwort

Nahezu alle gesellschaftlichen Bereiche sind mit dem Internet in Berührung gekommen: Privat- sowie Arbeitsleben, Bildung, Wirtschaft, Politik, Gesundheitswesen und Kultur. Zu dieser Feststellung kam Döring (2003) vor sechzehn Jahren. Smartphone, Web 2.0, Facebook und viele weitere Durchbrüche kamen auf. Heute ist das Internet allgegenwärtig und kaum wegzudenken (vgl. zit. in Trepesch, 2010, S.7).

WhatsApp, Instagram, Snapchat, Facebook, Tumblr oder YouTube sind nur einige wenige Beispiele aus der Welt der sozialen Medien. Die Auswahl an Social-Media-Angeboten wächst von Jahr zu Jahr. 94% der Jugendlichen in der Schweiz besitzen bei mindestens einem sozialen Netzwerk ein Profil. Jugendliche lieben es, Teil einer Online-Community zu sein. Sie liken, posten, teilen und chatten. Sie haben die Möglichkeit sich in einem Raum aufzuhalten, wo sie sich von Erwachsenen unbeobachtet und ungestört fühlen. Bei diesem Raum handelt es sich um einen virtuellen Raum: den Cyberspace. Er ermöglicht den Jugendlichen eine gewisse Abgrenzung gegenüber der Erwachsenenwelt (vgl. Bundesamt für Sozialversicherungen [BSV], 2019).

Vor allem bei der Freizeitgestaltung von Jugendlichen lassen sich Veränderungen feststellen. Für Informationen oder Unterhaltung suchen sie heutzutage das Internet auf. Um zu kommunizieren, kontaktieren sie via Messenger ihre Freunde. Sie präsentieren sich in sozialen Netzwerken und erhalten Rückmeldungen für ihre Bilder oder Beiträge. Über die Jahre hinweg haben sich soziale Medien neben der Familie, Schule und Clique als neue Sozialisationsinstanz etabliert.

In der Offenen Jugendarbeit konnte ich relativ klar beobachten, dass praktisch alle Jugendlichen ein eigenes Smartphone besaßen. Sie hatten Profile auf Plattformen wie Instagram<sup>1</sup>, Snapchat oder TikTok. WhatsApp und YouTube genossen sowohl bei den Mädchen als auch bei den Jungen die grösste Beliebtheit. Das Smartphone galt dabei nicht nur als Statussymbol, sondern vor allem als Ventil für Gruppenzugehörigkeit und Vernetzung. Während dem Jugendtreffalltag war das Smartphone immer dabei. Ich bekam zahlreiche Gelegenheiten, um mich mit den Jugendlichen über ihre soziale Mediennutzung auszutauschen und sie währenddessen zu beobachten. Dabei kam bei mir immer wieder die gleiche Frage auf: Was machen Jugendliche mit den sozialen Netzwerken und was machen soziale Netzwerke mit den Jugendlichen? Mit dieser Frage wollte ich mich gerne ausführlicher beschäftigen, um das Wissen und die Erkenntnisse für Beruf als Jugendarbeiterin nutzen zu können. Zudem ging ich davon

---

<sup>1</sup> siehe Glossar

aus, dass sich die generierten Ergebnisse auch für meinen zukünftigen Beruf als Schulsozialarbeiterin praktisch erweisen würden.

Die vorliegende Bachelorarbeit richtet sich primär an Fachkräfte aus dem Bereich der Sozialen Arbeit, insbesondere an diejenigen aus dem Bereich der Kinder-, Jugend- oder Familienarbeit, aber auch an Professionelle aus dem pädagogischen Arbeitsfeld. Natürlich sind des Weiteren interessierte Leserinnen und Leser gerne dazu eingeladen, sich auf die vertiefte Auseinandersetzung mit der Thematik einzulassen. Das erstellte Glossar soll dem besseren Verständnis der Arbeit dienen.

An dieser Stelle möchte ich einen grossen Dank an Herrn Lineo Devecchi, meinem Begleitdozenten, für die konstruktive und wertvolle Unterstützung sowie die inspirierenden und belebenden Unterhaltungen während des Schreibprozesses aussprechen. Ausserdem möchte ich mich speziell bei Hilal Isacakar, Abteilungsleiterin der Offenen Jugendarbeit Ost und West der Stadt St.Gallen, sowie Benjamin Hanimann, Lehrbeauftragter der HTW Chur in Multimedia Production und Sozialberater in der Jugendberatung *tipp* St.Gallen, bedanken. Mit ihrem Know-How im Bereich der Jugendarbeit konnten sie mir zu diversen Fragen professionelle Auskunft geben und mir neben ihrem Wissen und Können, verschiedenste Fachliteratur zur Verfügung stellen. Ein grosser Dank geht ebenfalls an meine Familie, welche mich während des ganzen Studiums motiviert und unterstützt hat.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	
<b>Abstract</b> .....	1
<b>Einleitung</b> .....	5
<b>1) Digitalisierung</b> .....	6
1.1) Definition.....	6
1.2) Der Beginn eines digitalen Zeitalters .....	6
1.3) Entstehung des Internets .....	7
1.3.1) Kurzgeschichte des Internets .....	7
1.3.2) Web 2.0 .....	8
1.3.3) Big Data.....	8
1.4) Das erste Smartphone .....	10
1.5) Zwischenfazit .....	10
<b>2) Soziale Medien</b> .....	11
2.1) Definition.....	11
2.2) Kategorien .....	12
2.3) Soziale Netzwerke .....	13
2.3.1) Definition und Nutzung.....	14
2.3.2) Funktionen.....	15
2.3.3) Soziale Netzwerke und Kommunikation .....	17
2.3.4) Soziale Netzwerke und der Einfluss von Emotionen .....	17
2.4) Zwischenfazit .....	18
<b>3) Soziale Mediennutzung in der Schweiz</b> .....	19
3.1) Gerätausstattung .....	19
3.2) Mediale und nonmediale Freizeitbeschäftigungen von Jugendlichen .....	20
3.3) Die Bedeutung des Smartphones .....	20
3.4) Populäre soziale Netzwerke bei Jugendlichen .....	21
3.5) Tätigkeiten in sozialen Netzwerken .....	22
3.6) Phänomen Accountleichen .....	23
3.7) Beobachtbare Trends.....	23
3.8) Zwischenfazit .....	25
<b>4) Psychische Effekte sozialer Mediennutzung</b> .....	26
4.1) Identitätsbildung versus Identitätsdiffusion.....	26
4.2) Bedürfnisbefriedigung .....	28
4.3) Alltagsflucht versus Lebensgestaltung .....	30

4.4) Neurologische Wirkung .....	31
4.5) Digitale Demenz: Informationsverarbeitung versus Informationskonsumption .....	33
4.6) Always on .....	34
4.7) Empathie versus .....	35
4.8) Zwischenfazit .....	36
<b>5) Soziale Effekte sozialer Mediennutzung .....</b>	<b>37</b>
5.1) Jugendliche und Kommunikation: online versus offline .....	37
5.2) Jugendliche und Sozialbeziehungen: reale Freunde versus virtuelle Freunde .....	40
5.3) Jugendliche und Vernetzung: Cyber-Nähe versus Cyber-Einsamkeit .....	41
5.4) Jugendliche und Privatsphäre: Isolation versus Offenheit .....	42
5.5) Jugendliche und Angstzustände: FOMO und FOBM .....	43
5.6) Jugendliche und globales Denken .....	44
5.7) Cybermobbing .....	45
5.8) Zwischenfazit .....	46
<b>6) Soziale Arbeit und Digitalisierung .....</b>	<b>47</b>
6.1) Jugendarbeit und soziale Medien .....	47
6.2) Kritikpunkte an den Digital Natives .....	47
6.3) Was die Jugendarbeit tun kann .....	49
6.4) Was Eltern tun können .....	51
6.4.1) 7-Schritte-Strategie .....	52
6.5) Was Jugendliche tun können .....	53
6.5.1) Medienkompetenz (nach Baacke) .....	54
6.5.2) 5 Prinzipien (nach Gillmor) .....	54
6.5.3) Rechtliche Aspekte .....	55
6.6) Zwischenfazit .....	55
<b>7) Schlussfolgerungen .....</b>	<b>57</b>
7.1) Wichtigste Erkenntnisse .....	57
7.2) Beantwortung des Ausgangsfrage .....	59
<b>Glossar .....</b>	<b>60</b>
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>62</b>
<b>Quellenverzeichnis .....</b>	<b>65</b>
<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>65</b>
<b>Tabellenverzeichnis .....</b>	<b>65</b>
<b>Eigenständigkeitserklärung .....</b>	<b>66</b>

# Abstract

- Titel:** Soziale Mediennutzung im Jugendalter und Soziale Arbeit
- Kurzzusammenfassung:** Die Arbeit beschreibt, welche psychischen und sozialen Effekte soziale Mediennutzung auf die Entwicklung von Jugendlichen haben kann und den Beitrag, den die Jugendarbeit leisten kann, um diese Altersgruppe hinsichtlich sozialer Medien adäquat begleiten und unterstützen zu können.
- Autor(en):** Irena Miljanović
- Referent/-in:** Dr. phil. Lineo Devecchi
- Publikationsformat:**  BATH  
 MATH  
 Semesterarbeit  
 Forschungsbericht  
 Anderes
- Veröffentlichung (Jahr):** 2019
- Sprache:** deutsch
- Zitation:** Miljanović, Irena. (2019). *Soziale Mediennutzung im Jugendalter und Soziale Arbeit*. Unveröffentlichte Bachelorarbeit, FHS St. Gallen, Fachbereich Soziale Arbeit.
- Schlagwörter (Tags):** Digitalisierung, Jugendliche, Jugendarbeit, Soziale Medien, Soziale Mediennutzung, Soziale Netzwerke, Soziale Arbeit

## Ausgangslage:

Gemäss der JAMES-Studie besitzen 99% der Jugendlichen in der Schweiz ein Smartphone, während 97% Internetzugang haben (vgl. Bernath et al., 2018, S.18). Durch den Durchbruch des Internets und der sozialen Medien hat sich die Verbreitung von Text, Foto, Video und Audio mit rasanter Geschwindigkeit beschleunigt. Die Vernetzung unter den Menschen hat stark zugenommen. Die digitale Technologie hat sich im Alltag von Jugendlichen etabliert. Es entstehen neue Gewohnheiten in der Mediennutzung und neue soziale Normen, welche die Informations- sowie Kommunikationsprozesse steuern. Durch die zunehmend online verbrachte Zeit und der wachsenden Bedeutsamkeit des Internets im Alltag entstanden immer

mehr literarische Werke, welche über die Chancen und Risiken von Smartphones und sozialen Medien aufklärten. Insbesondere die zunehmende Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen führte dazu, dass sich Erwachsene, Bildungsinstitutionen, soziale Institutionen und die Politik für die Thematik der sozialen Medien zu interessieren begannen (vgl. Gasser, Cortesi & Gerlach, 2012, S.30).

**Ziel:**

Soziale Medien können aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden: Bildung, Kultur, Wirtschaft, Politik, Gesundheit oder Soziales. Die vorliegende Arbeit legt den Fokus insbesondere auf den sozialen Bereich. Um die Fragestellung beantworten zu können, wird anfangs folgende Frage erörtert: Welche sozialen Medien werden von Jugendlichen in der Schweiz hauptsächlich genutzt? Anschliessend stellt sich die Frage: Welche psychischen und sozialen Effekte hat die soziale Mediennutzung auf die Entwicklung von Jugendlichen? Abschliessend kann der letzten Frage nachgegangen werden, die lautet: Was für eine Bedeutung hat die soziale Mediennutzung von Jugendlichen auf die Jugendarbeit und wie muss diese ausgestaltet sein, um Jugendliche adäquat unterstützen zu können? Vor und während der Beantwortung dieser Fragen, wird oftmals Bezug zu anderen Themen und Fragestellungen gemacht, um ein umfassenderes Bild zeichnen zu können.

**Vorgehensweise:**

Das erste Kapitel beschäftigt sich mit der Digitalisierung. Um diese gesellschaftliche Entwicklung zu verstehen, beginnt die Arbeit mit einer Begriffsdefinition, gefolgt von den Anfängen des digitalen Zeitalters. Anschliessend folgt die Entstehung des Internets, wobei eine kompakte Kurzgeschichte, das Web 2.0 sowie das Thema Big Data in zusammengefasster Form wiedergegeben werden. Die Erläuterungen zum ersten Smartphone, welches *das* Internetmedium schlechthin bildet, runden das Kapitel schliesslich ab.

Das zweite Kapitel behandelt das Thema soziale Medien. Anknüpfend an die Begriffserklärung werden die unterschiedlichen Kategorien vorgestellt. Dann wird ein Bezug zu den sozialen Netzwerken hergestellt, um die Nutzung und die Funktionen zu erläutern. Abschliessend wird der Zusammenhang zwischen sozialen Netzwerken und dem Einfluss von Emotionen beleuchtet. Welche Zusammenhänge zeigen sich hier?

Das dritte Kapitel untersucht die soziale Mediennutzung in der Schweiz. Dafür wird die Geräteausstattung von Jugendlichen genauer ermittelt. Welche Geräte besitzen Haushalte in welchen Jugendliche aufwachsen? Welche Geräte befinden sich in ihrem eigenen Besitz? Später wird auf die Bedeutung des Smartphones eingegangen. Welchen Zweck erfüllt das Smartphone für Jugendliche? Darüber hinaus werden die beliebtesten (non)medialen Freizeitbeschäftigungen eruiert. Die populärsten sozialen Netzwerke werden dann gegen Ende des Kapitels angeschaut, um Kenntnisse darüber zu erlangen, welche Apps am liebsten genutzt



werden. Für dieses Kapitel werden mehrere Studien herbeigezogen. Das vierte Kapitel behandelt, welche psychischen Effekte die soziale Mediennutzung auf Jugendliche haben kann. Welche negativen Einflüsse können sich bei Jugendlichen aufgrund von sozialer Mediennutzung zeigen? Welche positiven Einflüsse können auftreten? Sind soziale Medien per se förderlich oder hinderlich?

Das fünfte Kapitel führt aus, welche sozialen Effekte die soziale Mediennutzung auf Jugendliche haben kann. Auch hier stellt sich die Frage: Sind die Einflüsse hauptsächlich negativ oder mehrheitlich positiv? Welche Einflüsse sind das genau?

Das sechste Kapitel setzt sich mit der Digitalisierung im Zusammenhang mit der Sozialen Arbeit auseinander. Das Kapitel beginnt mit der Jugendarbeit und sozialen Medien. Wie hängen diese beiden Themen zusammen? Es folgt eine Auseinandersetzung mit den Kritikpunkten an den Digital Natives. Das führt schliesslich zur Frage, was die Jugendarbeit im Zusammenhang mit sozialen Medien genau tun kann. Nicht nur das wird ermittelt, sondern auch die Frage, was Eltern diesbezüglich tun können, um ihre Kinder zu unterstützen. Selbstverständlich wird danach ein Bogen zu den Jugendlichen geschlagen, indem der Frage nachgegangen wird, was Jugendliche in Kontext sozialer Mediennutzung tun können. Dafür werden dem Leser verschiedene Ansätze nähergebracht. Abschliessend wird der rechtliche Aspekt sozialer Mediennutzung aufgenommen, um die rechtliche Perspektive zu beleuchten.

### **Erkenntnisse:**

Die Auseinandersetzung mit der Digitalisierung ist für die Jugendarbeit insofern von Bedeutung, als dass deren Adressatinnen und Adressaten in einem digitalen Zeitalter aufwachsen. Wenn die Jugendarbeit nahe an der Lebenswelt dieser Altersgruppe sein möchte, muss sie sich der psychischen und sozialen Effekte sozialer Medien bewusst sein und den Umgang mit sozialen Medien verstehen und kritisch reflektieren. Internet, Smartphone und soziale Medien sind Gegebenheiten, welche für diese Generation einen selbstverständlicher Alltagsbestandteil darstellen, was die tägliche Nutzungszeit von durchschnittlich 2,5 Stunden zeigt. Die beliebtesten Apps sind zurzeit Instagram, WhatsApp, Snapchat und YouTube. Über diese vier Plattformen müssen Fachkräfte derzeit am besten Bescheid wissen. Wichtig ist, dass Professionelle der Jugendarbeit, als alternative Bezugspersonen für Jugendliche neben Eltern und Lehrerinnen oder Lehrern, nicht nur die Risiken, sondern insbesondere auch die Chancen von sozialen Medien näherbringen und mit ihnen gemeinsam partizipativ aktiv werden.

Die Kommunikation hat sich durch soziale Netzwerke verändert. Es werden vermehrt Akronyme, Emoticons und Emojis benutzt. Dies ermöglicht eine schnellere, aber auch oberflächlichere Kommunikation. Zudem ist sie stark durch Visualisierungen von Emotionen geprägt. Dabei sind Emotionen ein ausschlaggebender Faktor für die Besuchsdauer und die positive oder negative Bewertung eines sozialen Netzwerkes. Ob Jugendliche eine Trennung zwischen realer und virtueller Welt machen, ist umstritten. Jugendarbeiterinnen und

Jugendarbeiter sind hier mit der Aufgabe konfrontiert, diese Veränderungen zu beobachten und Phänomene wie die abwesende Anwesenheit, Fomo oder Fobm, Always on oder Alone Together zusammen mit den Jugendlichen zu reflektieren und sie angemessen zu unterstützen. Schliesslich sind das Phänomene, die insbesondere ihre Generation betreffen.

Die Auseinandersetzung mit den psychischen Effekten zeigt auf, dass soziale Mediennutzung einen Einfluss auf die Identitätsentwicklung, Bedürfnisbefriedigung, Alltagsgestaltung, Gehirn, Informationsaufnahme und das Einfühlungsvermögen von Jugendlichen haben kann.

Durch die Untersuchungen zu den sozialen Effekten konnte ermittelt werden, dass soziale Mediennutzung Einfluss auf die Kommunikation, Sozialbeziehungen, Vernetzung, Privatsphäre, Angstzustände sowie globales Denken hat und Cybermobbing hervorrufen kann. Die Jugendarbeit nimmt bei Vermittlung der Medienkompetenz eine bedeutende Rolle ein. Eltern und Fachkräfte müssen Jugendlichen als Vorbild dienen, sich authentisch für die Online-Tätigkeiten interessieren und mit ihnen über Inhalte, Chancen, Gefahren, Schutz sowie Regeln sprechen und gemeinsam nach Lösungen suchen. Indem sich Jugendliche die vier Dimensionen der Medienkompetenz (Medienkritik, -kunde, -nutzung, -gestaltung) erarbeiten, erlernen sie die technische Fähigkeit, mit Medien selbständig und reflektiert umzugehen. Für die Aneignung und Förderung dieser Medienkompetenz müssen Eltern, Schulen und die Jugendarbeit gemeinsam an einem Strang ziehen. Dies erfordert eine differenzierte und regelmässige Auseinandersetzung in Form von Reflexion und Austausch gemeinsam mit den jungen Erwachsenen im Rahmen des Jugendtreffs. Dabei lassen sich in der Praxis die 5 Prinzipien nach Gillmor anwenden, welche altersgemäss formuliert sind.

#### **Literaturquellen (Auswahl):**

Turkle, Sherry. (2012). *Verloren unter 100 Freunden*. München: Riemann.

Trepesch, Sebastian. (2010). *Vernetzt und zugemailt. Jugendliche bei Facebook & Co*. Marburg: Tectum.

Schmidt, Jan-Hinrik. (2018). *Social Media*. Wiesbaden: Springer.

Bernath, Jael, Külling, Céline, Süss, Daniel, Waller, Gregor & Willemse, Isabel. (2018). *JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz*. Zürich. Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Trost, Kai Erik. (2013). *Soziale Onlinenetzwerke und die Mediatisierung der Freundschaft*. Baden: Nomos.

Lauffer, Jürgen & Röllecke, Renate. (2012). *Chancen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven*. München: kopaed.

## Einleitung

Im Arbeitsalltag meines zweiten Praxismoduls in der Offenen Jugendarbeit St.Gallen wurde mir bewusst, in welchem digitalen Zeitalter wir uns gerade befinden. Smartphone, Tablet, Laptop und Co. haben sich seit geraumer Zeit in der modernen Gesellschaft etabliert. Während die älteren Generationen zunehmend versuchen die digitalen Errungenschaften und Veränderungen dieser neuen Ära zu verstehen, wachsen heutige Jugendliche inmitten dieses Zeitalters auf und nehmen diese digitalisierte Welt als vollkommen natürlich wahr. Deshalb nutzen sie diese fortschrittlichen Innovationen fleissig und werden von ihnen konstant im Alltag begleitet.

Genau deshalb, weil diese modernen Errungenschaften die Jugend von heute so eng begleiten, kam ich nicht um den Gedanken herum, mich zu fragen, was denn genau meine Aufgaben als Jugendarbeiterin im Kontext der Digitalisierung sind und welche Kompetenzen sowie Wissensbestände erforderlich sind, um Jugendliche in ihrem Alltag professionell begleiten und unterstützen zu können. Zudem tauchte die Frage auf, welche Chancen und Risiken im Hinblick auf die Digitalisierung, beziehungsweise die sozialen Medien generiert werden können. Erkenntnisse zu den genannten Aspekten können sich für die Jugendarbeit als sehr nützlich erweisen.

Um die heutige Jugendgeneration besser verstehen zu können, entschloss ich mich, die psychischen und sozialen Einflüsse sozialer Mediennutzung genauer zu untersuchen. Mich interessierten diese beiden Effekte auf die Entwicklung von Heranwachsenden, weshalb sich folgende Fragestellung ergab: *Welche psychischen und sozialen Effekte können soziale Medien auf die Entwicklung von Jugendlichen haben und wie muss eine professionelle Jugendarbeit ausgestaltet sein, um Jugendliche im digitalen Zeitalter angemessen begleiten und unterstützen zu können?*. Damit ich diese Frage angemessen beantworten konnte, musste ich wissen, was Digitalisierung und soziale Medien überhaupt sind. Weiter musste ich ermitteln, welche sozialen Medien von Jugendlichen in der Schweiz überhaupt genutzt werden. Das Herzstück würden anschliessend die Aufarbeitung der psychischen und sozialen Effekte sozialer Mediennutzung auf Jugendliche sowie die Bedeutung sozialer Medien in der Jugendarbeit bilden.

# 1) Digitalisierung

Damit ein umfassenderes Bild über soziale Medien konstituiert werden kann, wird zunächst der Blick auf die eigentliche Definition der Digitalisierung gerichtet, um anschliessend dessen Anfänge genauer zu beleuchten. Danach findet eine Auseinandersetzung mit der Entstehung des Internets statt, gefolgt von einem Kapitel über das erste Smartphone. Diese Teilkapitel dienen der Annäherung an das zweite Kapitel *soziale Medien*.

## 1.1) Definition

Als gesellschaftliche Veränderungen ist die Digitalisierung nicht nur in der Schweiz, sondern auch international ein dominierendes Thema. Der Begriff der Digitalisierung umschreibt in der *engeren Definition* die Umwandlung analoger Daten (Text, Bild und Ton) in digitale Daten, welche via technische Geräte gespeichert und weiterbearbeitet werden können. In der *weiten Definition* wird Digitalisierung als ein Prozess verstanden, welcher eine dezentrale Verfügbarkeit von Daten möglich macht. Damit ist gemeint, dass Daten ortsunabhängig und permanent verfügbar sind. Letztlich bezieht sich die *erweiterte Definition* von Digitalisierung auf die „digitale Revolution“. Diese Perspektive versteht Digitalisierung als gesellschaftliche Transformation und bezieht sich auf dessen Durchdringung in alle Lebensbereiche der Gesellschaft. Hier geht es folglich darum, dass digitale Technologien die Lebensbedingungen fundamental verändern (vgl. Vornholz, 2019, S. 26).

Dieser Abschnitt zeigt, dass Digitalisierung aus einer engen, weiten oder erweiterten Perspektive betrachtet werden kann. Letztlich setzt sich der Begriff aus allen diesen drei Fragmenten zusammen. Da nun die Digitalisierung als Begriff erläutert wurde, wird im Folgenden auf dessen Entwicklung eingegangen.

## 1.2) Der Beginn eines digitalen Zeitalters

Wenn von Digitalisierung die Rede ist, so wird auch von der *Industriellen Revolution* gesprochen. Die erste industrielle Revolution begann Ende des 18. Jahrhunderts und war geprägt durch die Einführung mechanischer Produktionsanlagen, welche mithilfe von Wasser- und Dampfkraft funktionierten. In dieser Zeit entstanden die ersten Dampfmaschinen. Die zweite industrielle Revolution nahm ihre Anfänge zu Beginn des 19. Jahrhunderts und war gekennzeichnet durch die Einführung von Massenproduktion mithilfe von elektrischer Energie. Das erste Fließband und die ersten Schlachthöfe entstanden zu dieser Zeit. Bei der anschliessenden dritten industriellen Revolution, welche gegen Ende des 20. Jahrhunderts stattfand, kam es zum Einsatz von Elektronik und Informationstechnologie (IT), welche die Produktion weiter automatisierten. In dieser Zeit entstand die erste speicherprogrammierbare Steuerung (SPS), welche hauptsächlich für die Steuerung von Maschinen zum Einsatz kam. Angelangt in der

Gegenwart wird von der vierten industriellen Revolution gesprochen, wo Vernetzung, Datenverarbeitung und Automatisierung im Fokus des Geschehens liegen. Hier wird die Menschheit Zeuge von Erfindungen wie dem Computer, Tablet oder dem Smartphone (vgl. economiesuisse, 2017, S. 4). Um die Gegenwart zu bewältigen, ist die heutige Gesellschaft dazu aufgefordert, innerhalb von stetig kürzer werdenden Zeitabschnitten, kontinuierlich neue Mittel und Kompetenzen zu erwerben (vgl. Ermel und Stüwe, 2019, S.16).

Dieser kurze historische Input zeigt auf, dass im Laufe der Menschheitsgeschichte viele gesellschaftliche Veränderungen stattgefunden haben. Die Erfindungen dienten dabei oftmals der Effizienzsteigerung. Die heutige Gegenwart ist deshalb, wie vorhin erwähnt, geprägt durch Automatisierung, Vernetzung (siehe Kapitel 1.3.1-1.3.2) und Datenverarbeitung (siehe Kapitel 1.3.3). Dank einer wichtigen Erfindung in der vierten industriellen Revolution wurde die zwischenmenschliche Vernetzung stark gefördert. Diese Erfindung ist das Internet. Dessen Entstehung wird im nächsten Unterkapitel behandelt.

## 1.3) Entstehung des Internets

### 1.3.1) Kurzgeschichte des Internets

Es ist kaum vorstellbar, wie viele Prozesse sich im heutigen Zeitalter im und um das Internet drehen. Wohlwissend, dass das Internet eine relativ junge Entwicklung ist. Der eigentliche Durchbruch des Internets im privaten und kommerziellen Bereich fand im Jahr 1989 am CERN<sup>2</sup> in Genf statt. Dort beschäftigte sich der britische Informatiker und Physiker Tim Berners-Lee mit der Verknüpfung diverser Dokumente, in welchen Wissen zu Technologien, Experimenten oder organisatorische Angelegenheiten notiert waren. Berners-Lee wollte ein Informationssystem aufzubauen, welches das Sammeln und Aktualisieren von Wissen unterstützte. Durch diese Motivation erfand er das *World Wide Web*<sup>3</sup> (vgl. Braun, 2005, S.2).

Unterschiede, welche sich in der weltweiten Nutzung des Internets innerhalb der letzten paar Jahre entfalteten, sprechen Ermel und Stüwe (2019) an: Während 1990 1% der Kommunikation über das Internet verlief, waren es 2007 bereits 97% (vgl. S.28). Dies lässt vermuten, dass die Zahl im Jahr 2019 noch weiter angestiegen ist.

Diese Ausführungen zeigen, dass das Internet eine relativ junge Erfindung ist. Nichtsdestotrotz ist das Internet in der heutigen Gesellschaft allgegenwärtig geworden. So verläuft die heutige Kommunikation praktisch ausschliesslich über dieses Medium. Über die Jahre hinweg veränderte sich das Internet. Es entwickelte sich vom Web 1.0 zum Web 2.0. Was dies genau bedeutet, erklärt der nächste Abschnitt.

---

<sup>2</sup> CERN = Europäische Organisation für Kernforschung

<sup>3</sup> siehe Glossar

### 1.3.2) Web 2.0

Den Begriff *Web 2.0* verwendete erstmals der Verleger Tim O'Reilly im Jahre 2005. Anfangs wurde das Internet hauptsächlich zum Einkaufen oder zur Onlinerecherche aufgesucht. Mit der Zeit folgte die Überlegung, den Internetnutzer verstärkt in das Internet zu involvieren. Dies wurde später dank der schnelleren Datenübertragung und der Reduktion der Internetkosten tatsächlich möglich. Der Begriff *Web 2.0* beschreibt somit die verstärkte (Mit-)Gestaltung der Internetnutzer im World Wide Web. Die Nutzung des Internets als öffentliche Kommunikationsplattform ist darin ebenfalls eingeschlossen. Als Beispiel können Video- und Bild-Sharing-Portale, respektive soziale Netzwerke genannt werden (vgl. Ermel und Stüwe, 2019, S.33). Das *Web 2.0* wurde von neuen Umgangsformen mit dem Internet begleitet, so Lauffer und Röllecke (2008). Aus ihrer Sicht umschreibt der Begriff *Web 2.0*, anstatt eines passiven Konsums, die aktive Beteiligung der Nutzerinnen und Nutzer am Informationsgehalt des Internets. Als Beispiele nennen die Autoren die Videoplattform YouTube<sup>4</sup> oder soziale Netzwerke wie Facebook<sup>5</sup>, wo persönliche Fotos und Videos von Nutzerinnen und Nutzern hochgeladen werden können. Von diesen interaktiven Angeboten machen insbesondere die Digital Natives<sup>6</sup> Gebrauch (vgl. Lauffer und Röllecke, 2008, S.25).

Diese Ausführungen zeigen auf, dass es sich beim *Web 2.0* um eine Evolutionsstufe des Webs handelt, welche sich durch eine veränderte Wahrnehmung, Nutzung und Bedeutsamkeit des Internets auszeichnet (vgl. Berge und Buesching, 2008, S.24). Ausserdem wird in diesem Abschnitt deutlich, dass mit dem *Web 2.0* versucht wird, die Gestaltungsmöglichkeiten des Internetnutzers auszubauen. Durch moderne soziale Netzwerke wird dem Internetnutzer ein gewisser Gestaltungsspielraum ermöglicht. Der Umgang mit dem *Web 2.0* birgt allerdings auch Herausforderungen. Das Thema Datenschutz rückt hierbei immer mehr in den Vordergrund, weshalb im nächsten Unterkapitel eine Auseinandersetzung mit dem Begriff *Big Data* folgt.

### 1.3.3) Big Data

Die Jugend möchte, was Trends anbelangt, möglichst auf dem neuesten Stand sein. Neue Trends entstehen heutzutage im Internet. Dies haben Unternehmen längstens bemerkt und die vielfältigen Werbeformen zum Einsatz gebracht. Auf den meisten Websites finden sich mittlerweile multisensorische Werbeformen wie beispielsweise Werbebanner, Links oder Pop-Ups, wodurch Werbung allgegenwärtig wird. Dadurch haben sich Jugendliche an die grosse Menge an Werbung gewöhnt (vgl. Lauffer und Röllecke, 2012, S.39-40).

Der Inhalt, welcher von den jugendlichen Nutzerinnen und Nutzern im Web erstellt wird, nutzen Unternehmen zur Entwicklung personalisierter Werbung. Namentlich sind das unter anderem

---

<sup>4</sup> siehe Glossar

<sup>5</sup> siehe Glossar

<sup>6</sup> siehe Glossar

Google, Snapchat<sup>7</sup> und Instagram, also Angebote, welche, wie in Kapitel 3.4 erkennbar wird, von Jugendlichen tagtäglich verwendet werden. Diese Unternehmen sammeln die persönlichen Daten ihrer Nutzerinnen und Nutzer, um sie dann in einem Netz von Sensoren zu generieren, in Codes zu transformieren und diese anschliessend durch Algorithmen<sup>8</sup> zu beurteilen und schliesslich zu verkaufen (vgl. Ermel und Stüwe, 2019, S.9, 30).

Um welche Daten geht es hierbei? Es handelt sich um sensible persönliche Daten wie Name, Geschlecht oder Geburtsdatum, aber auch die Selbstpräsentation gibt relevante Informationen für Unternehmen preis, wie unter anderem die Gruppenzugehörigkeit. Zudem werden durch Statusmitteilungen Interessen, Bedürfnisse, Vereinszugehörigkeit, Wünsche oder Produktpräferenzen sichtbar (vgl. Laufer und Röllecke, 2012, S.39-40).

So wird der jugendliche Nutzerinnen und Nutzer durch blosses Informieren über eine Suchmaschine oder durch das Hochladen von Bildern oder Beiträgen zum unfreiwilligen Helfer von Grosskonzernen und ihren Profitinteressen, indem sie ihnen Daten zur Verfügung stellen. Aus diesem Grund ist im heutigen Zeitalter die Rede von „Daten als Rohöl der digitalen Wirtschaft“ (vgl. Ermel und Stüwe, 2019, S.38).

Schmidt (2018) beschäftigte sich mit der Frage, weshalb Jugendliche persönliche Daten über sich auf Instagram oder Twitter offenbaren. Der Autor argumentiert in seiner Schlussfolgerung damit, dass das Preisgeben von persönlichen Informationen und die Selbstdarstellungen erforderliche Bedingungen für das Instandhalten vom persönlichen sozialen Netzwerk sind. Diejenigen, die Auskunft über sich und ihre Leben geben, werden sichtbar und bieten den anderen die Möglichkeit eine Unterhaltung zu beginnen, indem auf persönliche Beiträge oder Mitteilungen reagiert wird. Wichtig ist hierbei insbesondere die Authentizität des Profils<sup>9</sup>. So erwarten Nutzerinnen und Nutzer voneinander eine Darstellung des echten Ichs und keine gefälschten Identitäten (vgl. S.31).

Dieses Kapitel beschäftigte sich mit der Datensammlung innerhalb sozialer Netzwerke. Ein Vorgang, den Unternehmen für den Zweck personalisierter Werbung nutzen. Jugendliche verbringen einen Grossteil ihrer Freizeit in sozialen Netzwerken. Sie laden dort Fotos und Beiträge hoch, geben persönliche Informationen über sich preis. Fraglich ist, inwiefern sich Jugendliche über das Sammeln ihrer Informationen bewusst sind. Weiter lässt sich fragen, ob Jugendliche weniger Inhalte hochladen würden, wenn sie über Big Data Bescheid wüssten. Schliesslich wird durch das Hochladen von Fotos und Beiträgen eine gewisse Präsenz, ganz im Sinne von „Ich bin auch noch da“, im Internet gezeigt (siehe Kapitel 5.5).

Durch die später erfolgende Kombination des Internets zusammen mit den Neuen Medien, wie

---

<sup>7</sup> siehe Glossar

<sup>8</sup> siehe Glossar

<sup>9</sup> siehe Glossar

dem Smartphone, eröffneten sich neue Wege. Deshalb soll im nächsten Unterkapitel auf das erste Smartphone am Beispiel von Apples iPhone eingegangen werden.

#### 1.4) Das erste Smartphone

Das iPhone von Apple erlangte den Ruf als erstes modernes Smartphone. Im Jahr 2007 präsentierte das Technologieunternehmen Apple das erste iPhone OS für den amerikanischen Markt. Die Version 1.0 vom iPhone OS enthielt in Bezug auf Kommunikation folgende Funktionen: SMS-Dienst, Voicemail, Kalender- und Kontakte-Manager sowie E-Mail. Unterhaltungsmöglichkeiten boten Media- und YouTube-Player und der Safari-Browser. Für Navigationszwecke diente Google Maps. Mit der Version 2.0 wurde es durch das Hinzufügen des App Stores erstmals möglich, das Smartphone mit Apps<sup>10</sup> von Apple oder Drittanbietern aufzustocken. Mit den Jahren baute Apple sein Angebot weiter aus (vgl. Blischke, 2015, S. 32-33). Von Interesse in diesem Abschnitt ist die Tatsache, dass das erste moderne Smartphone erst seit zwölf Jahren auf dem Markt ist. Das heisst, dass insbesondere heutige Jugendliche, diese Entwicklung unmittelbar miterleben konnten, beziehungsweise immer noch können. Allerdings muss auch angemerkt werden, dass diejenigen Altersklassen, die ohne Smartphone aufgewachsen sind, den Umgang teilweise noch lernen müssen. Auffallend ist zudem, wenn die oben genannten Funktionen des iPhone OS betrachtet werden, in welcher Bandbreite sich Smartphones im heutigen Zeitalter weiterentwickelt haben. Ein Blick in den App Store lässt erkennen, wie gross das Angebot an offerierten Apps von diversen Herstellern weltweit ist.

#### 1.5) Zwischenfazit

Die Auseinandersetzung mit der Digitalisierung ist für die Jugendarbeit insofern von Bedeutung, als dass deren Adressatinnen und Adressaten in einem digitalen Zeitalter aufwachsen. Internet und Smartphone sind Gegebenheiten, welche für diese Generation selbstverständlich sind. In Bezug auf die Fragestellung bedeutet das, dass einerseits neue psychische und soziale Effekte im Zusammenhang mit der Digitalisierung auftauchen können, welche der Jugendarbeit bisher unbekannt sind und von Expertinnen und Experten noch genauer untersucht werden müssen. Andererseits bedeutet das für die Jugendarbeit, dass eine regelmässige und differenzierte Auseinandersetzung mit den neuen technischen Geräten (Smartphone, Tablet) und den aktuell populären sozialen Netzwerken erforderlich ist. Für eine adäquate Unterstützung müssen Fachkräfte der Jugendarbeit wissen, was der Inhalt der von Jugendlichen genutzten sozialen Netzwerke ist und wie sie damit umgehen.

Von der Digitalisierung, dem Internet, Big Data und dem ersten populären Smartphone geht der Fokus nun hin zu einem Thema, welches im Hinblick auf die Neuen Medien wie Tablet oder eben Smartphone in einem engen Zusammenhang steht: Soziale Medien.

---

<sup>10</sup> siehe Glossar



## 2) Soziale Medien

Um dieses Thema besser verstehen zu können, beschäftigt sich das Kapitel zu Beginn mit der Definition sozialer Medien. Anschliessend werden die verschiedenen Kategorien sozialer Medien bildlich und tabellarisch dargestellt, um eine Übersicht über die Vielfalt der Angebote zu geben. Als nächstes wird eine der Kategorien, diejenige der sozialen Netzwerke, näher ausgeführt, indem die Definition und die Nutzung vorgestellt werden. Im nächsten Unterkapitel geht es schliesslich um die Funktionen von sozialen Netzwerken. Abschliessend wird ein etwas spezielleres Thema behandelt. Es handelt sich um den Zusammenhang zwischen sozialen Netzwerken und den Einfluss von Emotionen.

### 2.1) Definition

König, Stahl und Wiegand (2014) liefern eine sowohl ausführliche als auch adäquate Definition zu sozialen Medien:

*„Social Media ist eine Vielfalt digitaler Medien und Technologien, die es Nutzern ermöglicht, sich auszutauschen und mediale Inhalte einzeln oder in Gemeinschaft zu gestalten. Die Interaktion umfasst den gegenseitigen Austausch von Informationen, Meinungen, Eindrücken und Erfahrungen sowie das Mitwirken an der Erstellung von Inhalten. Die Nutzer nehmen durch Kommentare, Bewertungen und Empfehlungen aktiv auf die Inhalte Bezug und bauen auf diese Weise eine soziale Beziehung untereinander auf. Die Grenze zwischen Produzent und Konsument verschwimmt. (...) Als Kommunikationsmittel setzt Social Media einzeln oder in Kombination auf Text, Bild, Audio oder Video und kann plattformunabhängig stattfinden.“* (vgl. S. 13)

Trotz der vielen diversen Angebote lassen sich dennoch zwei Gemeinsamkeiten unter den sozialen Medien festhalten. Erstens können mithilfe sozialer Medien Informationen aller Art im Cyberspace<sup>11</sup> zugänglich gemacht werden. Zweitens unterstützen sie Beziehungen, indem sie den Austausch untereinander ermöglichen und Freundschaften oder Kontakte sowohl erweitern als auch abbilden (vgl. Schmidt, 2018, S.111).

Soziale Medien dienen also der Interaktion zwischen zwei oder mehreren Personen in der virtuellen Welt. Wie bereits in Kapitel 1.2 angedeutet wurde, können in dieser vierten industriellen Revolution aufgrund der Vernetzung und Datenübertragung Text, Bild, Audio oder Video einfach verschickt, empfangen oder gesichert werden. Soziale Medien ermöglichen so den Austausch von Informationen, Meinungen oder Erfahrungen. Jugendliche können dementsprechend Informationen mit einer rasanten Geschwindigkeit verschicken und erhalten. Das

---

<sup>11</sup> siehe Glossar



Soziale Medien Kategorien			
Kategorie	Beispiel	Kategorie	Beispiel
Soziale Netzwerke	Facebook	Gesundheit/Fitness	Fitbit
Messengers	WhatsApp	Professionelle Netzwerke	LinkedIn
Video	YouTube	Dokumente/Inhalt	Office 365
Bilder	Instagram	Sharing Economy	Uber
Musik	Musical.ly	Reisen	Google Maps
Gaming	Twitch	Essen/Kochen	Tasty
Blog Plattformen	Tumblr	Soziale Medien Tools	HubSpot
Live Casting / Lifestream	Facebook live	Social Shopping / Social Commerce	Etsy
Online Dating	Tinder	Crowdsourced Content	Kickstarter
News Outlets	Twitter	Arbeitskollaborationen	Basecamp
Chatbot Services	Botsify	Freelancing	Upwork
Sports Talk	The Guardian	Monitoring Tools	DataChamp24
Reviews/Ratings	Rotten Tomatoes		

Tabelle 1: Social Media Kategorien

Die Kategorien und Social-Media-Angebote machen nicht nur für Deutschland, sondern auch für die Schweiz durchaus Sinn, da die genannten Angebote der Schweizer Jugend nicht unbekannt sind und regelmässig genutzt werden, wie in den Kapiteln 3.4 und 3.5 deutlich wird. Wird ein zweiter Blick auf das Social-Media-Prisma geworfen, fällt auf, dass zu einem Angebot jeweils viele Alternativen bestehen. Neben Instagram existieren zum Beispiel Snapchat, Pinterest und Flickr als alternative Foto-Sharing-Plattformen. Neben ihren Hauptfunktionen erfüllen viele der oben genannten Angebote weitere Nebenfunktionen. So kann auf Instagram neben dem Hochladen von Fotos, mittlerweile auch gechattet werden. Insgesamt wird ersichtlich, dass soziale Medien eine breite Palette an Angeboten bieten. Zu jedem Lebensbereich, sei das Privat- oder Arbeitsleben, Gesundheit, Wirtschaft oder Kultur, sind zahlreiche soziale Medien vorhanden. An dieser Stelle sei festgehalten, dass die vorliegende Arbeit hauptsächlich Bezug auf die Kategorie der sozialen Netzwerke nimmt<sup>12</sup>. Deshalb wird der Fokus im nächsten Kapitel auf soziale Netzwerke gelegt.

### 2.3) Soziale Netzwerke

Bei sozialen Netzwerken steht vor allem das Knüpfen von Kontakten, der interaktive Austausch und die Selbstdarstellung im Vordergrund. Aktivitäten, welche Einfluss auf die psychische und soziale Entwicklung von Jugendlichen haben können und deshalb für diese Arbeit

<sup>12</sup> siehe Kapitel 2.3.1)

von Bedeutung sind. Aus meiner Sicht wäre es unbefriedigend lediglich Facebook zu sozialen Netzwerken zu zählen, wie es das Social-Media-Prisma tut. Diese Plattform hat bei den heutigen Jugendlichen stark an Popularität verloren, wie in den Kapiteln 3.4) und 3.5) ersichtlich wird. Aus diesem Grund wird folgende Differenzierung für das Verständnis von sozialen Netzwerken vorgenommen (vgl. Digital Guide, 2019):

- soziale Beziehungsnetzwerke (Beispiel: Facebook)
- soziale Bildnetzwerke (Beispiel: Instagram, Snapchat)
- soziale Videonetze (Beispiel: YouTube)
- Blogging-Netzwerke (Beispiel: Twitter, Tumblr)
- Professionelle soziale Netzwerke (Beispiel: XING, LinkedIn)

Diese Differenzierung von sozialen Netzwerken eignet sich für die vorliegende Arbeit, da sie Plattformen umfasst, welche von der derzeitigen Jugend am häufigsten genutzt werden (siehe Kapitel 3.4). Ausserdem werden diese häufig genutzten Plattformen unter den Begriff der sozialen Netzwerke gefasst. Dieses Kapitel beschäftigt sich als nächstes mit der Definition und Nutzung sozialer Netzwerke. Anschliessend werden deren Funktionen genauer untersucht, um schliesslich auf den Einfluss von Emotionen in sozialen Netzwerken einzugehen.

### 2.3.1) Definition und Nutzung

Heymann-Reder (2011) definiert soziale Netzwerke als eine Online-Community, welche Informationen, Medien, Beiträge oder andere Inhalte auf einem Portal im Web 2.0 austauscht und kommentiert. Die Mitglieder kommunizieren und pflegen soziale Kontakte untereinander (vgl. S.258).

Bei der Nutzung sozialer Netzwerke werden Websites verwendet. Diese Sozialen-Netzwerk-Websites fungieren als Online-Community bestehend aus Internetnutzern, wo beispielsweise gemeinsame Freizeitaktivitäten, politische Themen oder religiöse Ansichten ausgetauscht werden. Dadurch entsteht eine gewisse Bindung unter den Nutzerinnen und Nutzern. Zudem besitzt jeder Nutzer und jede Nutzerin ein personalisiertes Profil mit individuellen Angaben zur Person, Schule oder Arbeit, Freizeitbeschäftigungen oder persönlichen Interessen. Der Austausch und das personalisierte Profil ermöglichen es den Nutzerinnen und Nutzern untereinander Kontakte zu knüpfen und sich mit Gleichgesinnten oder eben nicht Gleichgesinnten zu vernetzen (vgl. Sternberg, 2017, S. 1).

Junge Erwachsene sind als kompetente Grenzgänger und Pendler zwischen primären (physischen) und sekundären (medialen, virtuellen) Räumen anzusehen. Sie sehen also beide Welten als Alltagswirklichkeit und trennen diese nicht auf (vgl. Vogelsand, 2002, S.244, zit. in Trepesch, 2010, S.38).

Bei der Online-Community *StudieVZ* kam Trepesch (2010) vor neun Jahren zum Ergebnis, dass Jugendliche sich mehrheitlich authentisch darstellen möchten und mehr als ein Drittel ihr

Profil durch Privatsphäre-Einstellungen nur einem ausgewählten Publikum verfügbar machen. In seiner Untersuchung, wo er unter anderem die Tätigkeiten nach dem Einloggen in StudieVZ oder Facebook ermittelte, kam er zum Ergebnis, dass die *häufigsten Tätigkeiten* in den erfragten sozialen Netzwerken das Prüfen von Neuigkeiten, das Anschauen von Profilen, das Schreiben an Bekannte aus dem realen Leben und das ziellose Surfen in der Community sind. Als Erklärungsansatz für diese Antworten nennt der Autor die Neugierde der Nutzerinnen und Nutzer (vgl. S.63-64, 83).

Des Weiteren erörterte Trepesch die *Motive der Community-Nutzung*. Hierbei kam heraus, dass die Nutzung einer bestimmten Community-Funktion, wie beispielsweise sich informieren, sich zu entspannen, sich abzulenken und in eine andere Welt abzutauchen die meist genannten Motive sind, um soziale Netzwerke zu besuchen. Die vorhandenen Kontakte in den sozialen Netzwerken waren mehrheitlich Freunde aus dem realen Leben, Mitschüler, Familie oder Verwandte. Nur ein geringer Anteil setzte sich aus Personen zusammen, welche in den sozialen Netzwerken kennengelernt wurden (vgl. ebd., S.29, 61-62).

Innerhalb sozialer Netzwerke kann zwischen unterschiedlichen Nutzergruppen differenziert werden. Diese wurden von Trump, Gerhards und Klingler (2008) anhand von Experteninterviews und Onlinebefragungen generiert und werden im Folgenden genannt (vgl. S.215, zit. in Trepesch, 2010, S.27-28):

- 1) „Produzenten“: Sie möchten persönlichen Inhalt hochladen
- 2) „Selbstdarsteller“: Ähnlich den Produzenten, mit Fokus auf die eigene Persönlichkeit
- 3) „Spezifisch Interessierte“: Tauschen sich in Interessensgruppen aus
- 4) „Netzwerker“: Im Fokus stehen Unterhaltungen und Kontakte knüpfen
- 5) „Profilierte Nutzer“: nutzen viele Web 2.0-Angebote intensiv
- 6) „Kommunikatoren“: tauschen Inhalte aus
- 7) „Infosucher“: Leser, die keine Inhalte produzieren
- 8) „Unterhaltungssucher“: ähnlich den Infosuchern, jedoch mit Fokus auf Unterhaltung

Anhand dieser Typen ist erkennbar, welche Nutzergruppen im Kontext sozialer Netzwerke existieren können. Selbstverständlich ist es denkbar, dass eine Person mehreren Nutzergruppen zugeordnet werden kann. Mit Blick auf die Jugend ist mit diesen verschiedenen Kategorien ein differenzierteres Bild der Aktivitäten im Internet und den sozialen Netzwerken möglich. Nach der Begriffsklärung wird nun ein Bogen zu den möglichen Funktionen sozialer Netzwerke geschlagen.

### 2.3.2) Funktionen

Die Hauptfunktionen sozialer Netzwerke sieht Braasch (2018) in der Kommunikation, Verknüpfung sowie Aufrechterhaltung von Beziehungen mit anderen Personen. Daneben existieren die Grundfunktionen wie das Erstellen von Profilen und dessen Verwaltung, dem Akkumulieren

von Freunden in Listen, dem Kommentieren von Beiträgen sowie dem Schreiben privater Nachrichten. Abgesehen von diesen Grundfunktionen variieren die Plattformen in puncto ihrer Angebote und Funktionalitäten (vgl. S.11).

Soziale Netzwerke besitzen auch im Hinblick auf die Freundschaft bestimmte Funktionen. Anhand vom Beispiel Facebook werden im Folgenden fünf Funktionen sozialer Netzwerke in Bezug auf Freundschaft genannt. Die *Profilseite*, als zentrales Element für das Identitätsmanagement, beinhaltet beispielsweise individuelle Interessen, Freunde, Fotoalben, Gruppenmitgliedschaften oder besuchte Orte. Diese Informationen können von Freunden eingesehen und zugeordnet werden. Gemeinsame Interessen können so entdeckt werden. Zudem kann die Selbstdarstellung das menschliche Bedürfnis nach Behauptung und Individualität befriedigen. *Statusmitteilungen* fungieren in gewisser Weise als Newsletter, um Freunde auf dem Laufenden zu halten. Dies geschieht, indem der Nutzer oder die Nutzerin Neuigkeiten, Fotos, Videos oder Texte teilt. Die *Neuigkeitenseite* bündelt weiter die Statusmitteilungen der Freunde. Der Nutzer und die Nutzerin bleiben so über die Aktivitäten der Kontakte auf dem neuesten Stand. Funktionen, welche diesen Prozess erleichtern, sind Push- und Pull-Funktionen. Push-Funktionen bei Facebook erinnern den Nutzer, die Nutzerin automatisch an den Geburtstag seiner Kontakte oder zeigen mithilfe eines spezialisierten Algorithmus die bedeutsamsten Beiträge. Durch Pull-Funktionen hingegen können Informationen wie der derzeitige Berufsstatus einer Person aktiv aufgesucht werden. Die sichtbaren Beiträge können dabei in den persönlichen Einstellungen bearbeitet und priorisiert werden. Bei der Freundesliste können die bestehenden Kontakte verwaltet oder kontaktiert werden. Zum Schluss können mit der *Chatfunktion* schriftliche und mittlerweile auch audiovisuelle Unterhaltungen geführt werden. Durch alle diese Funktionalitäten kommt es zu einer Ausdifferenzierung von Interaktions-, Kommunikations- sowie Selbstdarstellungsmöglichkeiten (vgl. Trost, 2013, S. 47-48) (vgl. Braasch, 2018, S.12-14). Im Rückblick auf die in Kapitel 4.2 erwähnten Bedürfnisse nach Maslow wird deutlich, dass soziale Netzwerke einerseits das Bedürfnis nach Kommunikation, andererseits das Bedürfnis nach gesellschaftlicher Anerkennung erfüllen.

Soziale Netzwerke festigen zudem bestehende Freundschaften, Liebesbeziehungen, familiäre Beziehungen und Interessensgemeinschaften. Sie fördern den Austausch, bringen Menschen trotz weiter Distanz näher und ermöglichen neben losen Freundschaften einen intensiven Austausch. Soziale Netzwerke und ihre unterschiedlichen Kommunikations- und Aktivitätsmöglichkeiten bieten Jugendlichen Spielraum für Kreativität und der Entwicklung neuer Kompetenzen (vgl. Lauffer und Röllecke, 2012, S. 13). Auf diese Kompetenzen wird in Kapitel 6.4.1 *Medienkompetenz* näher eingegangen. Die Funktionen sozialer Netzwerke dienen oftmals der Kommunikation zwischen zwei oder mehreren Personen. Es lässt sich fragen: Wie hat sich die Kommunikation unter Jugendlichen durch soziale Netzwerke verändert?

### 2.3.3) Soziale Netzwerke und Kommunikation

Eine weitere Besonderheit der sozialen Medien sind die Instant-Messaging-Dienste<sup>13</sup>. Damit können direkte Textnachrichten an Nutzerinnen, Nutzer oder Gruppen verschickt oder weitergeleitet werden. In diesem Zusammenhang lassen sich populäre Angebote wie WhatsApp<sup>14</sup> oder Facebook Messenger nennen. Zu erwähnen ist hier der Sprachstil: Nutzerinnen und Nutzer reagieren relativ schnell auf Textnachrichten und verwenden in der Regel eine informelle Sprache. Akronyme wie „kp“ stehen für „kein Problem“, was eine schnellere Kommunikation erleichtert. Auch das Verwenden von sogenannten Emojis<sup>15</sup> und Emoticons<sup>16</sup>, also bildliche Visualisierungen von Emotionen, erweitern, wie die Akronyme, die Ausdrucksmöglichkeiten von Jugendlichen (vgl. Schmidt, 2018, S. 15).

Die Kommunikation hat sich durch soziale Netzwerke also verändert. Sie findet grösstenteils mit Akronymen und bildlichen Visualisierungen von Emotionen (Emojis und Emoticons) statt. Hierbei stellt sich die Frage: Welche Rolle spielen Emotionen überhaupt beim Besuchen von sozialen Netzwerken?

### 2.3.4) Soziale Netzwerke und der Einfluss von Emotionen

Lauffer und Röllecke (2012) unterteilten die Nutzung von Internetseiten in zwei Teile: Websites mit *emotionalem Nutzen* und Websites mit *rational-pragmatischem Nutzen*. Hohe Beliebtheit geniessen dabei Websites und soziale Netzwerke mit hohem emotionalem Nutzen wie Spiele, Videos oder Communities. Websites mit mehr rational-pragmatischen Nutzen, wie beispielsweise informative Websites wie Schulinformationen werden hingegen weniger besucht und weisen in der Regel eine kurze Besuchszeit auf. Deutlich wird in diesem Zusammenhang die Relevanz von Emotionen als fundamentale Antriebskraft des Menschen in Anbetracht der Informationsverarbeitung. Reize, welche keine Emotionen hervorrufen, werden bei der Wahrnehmung deshalb benachteiligt. Reizverarbeitung ist also eng an Emotionen gekoppelt. Das emotionale Erleben ist ausschlaggebend für die positive oder negative Bewertung einer Website, eines sozialen Netzwerkes (vgl. S. 43-44). Dementsprechend wird ein soziales Netzwerk je nach emotionaler Bewertung mehr oder weniger genutzt und länger oder kürzer besucht. Unternehmen und Grosskonzerne versuchen schlussfolgernd möglichst oft an den emotionalen Kanal der Nutzerinnen und Nutzer zu appellieren, um eine lange Nutzungsdauer zu garantieren.

---

<sup>13</sup> siehe Glossar

<sup>14</sup> siehe Glossar

<sup>15</sup> siehe Glossar

<sup>16</sup> siehe Glossar

## 2.4) Zwischenfazit

Anhand der behandelten Themen in Kapitel 2 wurde sichtbar, dass soziale Medien eine breite Palette an Angeboten bieten. Diese Angebote können verschiedene Kategorien zugeordnet werden. Die Angebote wurden anfangs nach der Einteilung der Firma Euthority angeschaut und anschliessend in verschiedene Arten sozialer Netzwerke eingeteilt. Es wurde festgehalten, dass Jugendliche kompetente Pendler und Grenzgänger zwischen physischen und virtuellen Räumen sind. Zudem wurde festgestellt, dass Neugierde ein Grund für das Prüfen von Neuigkeiten oder Profilen und das Schreiben an Bekannte sein kann. Es wurde ermittelt, dass sich informieren, entspannen, ablenken und in eine andere Welt tauchen die meistgenannten Motive von Jugendlichen bei der sozialen Mediennutzung sind. Ausserdem stellte sich heraus, dass die Mehrheit der Kontakte auf sozialen Netzwerken Freunde aus dem realen Leben ist. Des Weiteren bilden die Profilseite, die Statusmitteilungen, die Neuigkeitenseite und die Chatfunktion wichtige Funktionen von sozialen Netzwerken. Sie bilden alle Funktionen, welche eine Vernetzung fördern. Diese Funktionen begünstigen somit mehr Interaktions-, Kommunikations- und Selbstdarstellungsmöglichkeiten. Deshalb wurde die Schlussfolgerung gezogen, dass soziale Netzwerke unter anderem Freundschaften und Liebesbeziehungen festigen. Schliesslich wurde durch das Kapitel sichtbar, dass sich der Sprachstil unter Jugendlichen aufgrund von sozialen Netzwerken verändert hat. Es werden vermehrt Akronyme benutzt, was eine schnellere Kommunikation möglich macht. Die Verwendung von Emoticons und Emojis führt zu einer bildlichen Visualisierung von Emotionen. Das emotionale Erleben ist, wie festgestellt wurde, ein ausschlaggebender Faktor für die positive oder negative Bewertung und die Besuchsdauer eines sozialen Netzwerkes.

Damit nun neben den theoretischen Aspekten sozialer Medien auch verständlich wird, wie die praktische Lage in der Schweiz aussieht, befasst sich das nächste Kapitel mit der sozialen Mediennutzung Jugendlicher in der Schweiz.



### 3) Soziale Mediennutzung in der Schweiz

Die *JAMES-Studie* untersucht alle zwei Jahre das Medien- sowie Freizeitverhalten von jungen Erwachsenen zwischen 12 und 19 Jahren in der ganzen Schweiz (Deutschschweiz, Romandie, Tessin). Die Nettostichprobe zählt eine Anzahl von insgesamt 1'174 befragten Jugendlichen. Die nachfolgenden Ergebnisse beziehen sich auf den neuesten Stand des Jahres 2018 (vgl. Bernath, Külling, Suter, Süss, Waller & Willemse, 2018, S.5). Die nachfolgenden Ergebnissen stützen sich mehrheitlich auf dieser Studie, da sie zurzeit die aktuellste Studie ist und zudem in der Schweiz erhoben wurde.

#### 3.1) Gerätausstattung Jugendlicher

Die Studie hält fest, dass die digitale Geräteabdeckung in Haushalten, wo Jugendliche heutzutage aufwachsen, relativ hoch ist. Heutige Jugendliche wachsen in Haushalten auf, welche mit Handy, Computer und/oder Laptop, Internetzugang und Fernsehgerät ausgestattet sind. Die Studie registriert, dass je höher der sozioökonomische Status der Familie ist, umso mehr Geräte im Haushalt verfügbar sind. Analoge Geräte wie Radio, MP3-Player oder iPod verlieren seit 2012 stark an Bedeutung, während das Tablet ab diesem Zeitpunkt stark an Beliebtheit gewinnt (vgl. Bernath et al., 2018, S.18-21).

Die Studie untersuchte weiter, welche Geräte Jugendliche selbst besitzen. Die Auswertungen zeigen auf, dass nahezu alle Jugendlichen, sprich 99%, über ein eigenes Handy verfügen. Eine grosse Mehrheit von knapp 75% besitzt einen eigenen Computer oder Laptop. Alle anderen Geräte wie unter anderem feste Spielkonsolen, Fernsehgerät oder Tablet besitzen junge Erwachsene deutlich weniger. Zwischen den Geschlechtern lassen sich hierbei Unterschiede erkennen: Jungen besitzen in der Regel mehr eigene Geräte als Mädchen, insbesondere beim Besitz einer festen Spielkonsole wird dies deutlich. Die Herkunft junger Erwachsener zeigt, dass Jugendliche mit Migrationshintergrund häufiger über ein eigenes Tablet und Fernsehgerät verfügen (vgl. ebd., S.23-25).

Zu ähnlichen Ergebnissen kommt auch die deutsche *JIM-Studie*. Die JIM-Studie untersuchte in einem Zeitraum von Mai bis August 2018 den Medienumgang von 12- bis 19-Jährigen in Deutschland. Es wurden insgesamt 1'200 Jugendliche befragt. Die Studie hält ebenfalls fest, dass junge Erwachsene in Haushalten mit einer breiten Medienausstattung aufwachsen, wo Internetzugang, Smartphone, Fernsehgerät sowie Computer oder Laptop inbegriffen sind. Die Mehrheit, genauer 97%, verfügen über ein eigenes Smartphone. Computer oder Laptop besitzt ein Anteil von 70%. Beim Besitz von Fernseher und Spielkonsolen zeigen sich tiefere Zahlen. Geschlechterunterschiede zeigen sich beim Besitz von Spielkonsolen, wo die Anzahl an Jungen überwiegt (vgl. Feierabend, Rathgeb & Reutter, 2018, S.3, 6, 8-9).

Bei der Medienausstattung im Haushalt und dem persönlichen Gerätebesitz Jugendlicher lassen sich schlussfolgernd sowohl in der Schweiz als auch im Nachbarland Deutschland

dieselben Ergebnisse feststellen. Kurz: Jugendliche wachsen medientechnisch gesehen mit einer hohen Ausstattung auf. Ein Grossteil besitzt ein eigenes Smartphone und einen Computer oder Laptop. Welchen medialen und nonmedialen Freizeitbeschäftigungen gehen Jugendliche eigentlich nach? Die Ergebnisse sind insofern relevant, als dass sie einen detaillierteren Einblick in die persönliche Freizeitgestaltung von Jugendlichen mit und ohne Smartphone und Co<sup>17</sup> geben.

### 3.2) Mediale und nonmediale Freizeitbeschäftigungen von Jugendlichen

Durch die Verfügbarkeit digitaler Geräte im Haushalt und dem individuellen Eigentum Jugendlicher können potenzielle Nutzungsmöglichkeiten festgehalten werden. Unklar bleibt jedoch weiterhin in welchem Mass und welcher Form diese Möglichkeiten tatsächlich genutzt werden. Aus diesem Grund wurde die Häufigkeit der Nutzung medialer Freizeittätigkeiten junger Erwachsener von der JAMES-Studie befragt. Die Ergebnisse zeigen, dass 99% der Befragten das Smartphone täglich oder mehrmals pro Woche, sprich regelmässig im Alltag verwenden. Zudem macht ein Grossteil täglich oder mehrmals pro Woche Gebrauch vom Internet (Soziale Netzwerke, Musik hören, Videos anschauen). Soziale Netzwerke werden mehrmals pro Woche genutzt (vgl. Bernath et al., 2018, S.28-29). Kurz: Die Nutzung von Smartphone, Internet, sozialen Netzwerken, Musik und Videos sind mediale Aktivitäten, welchen die Mehrheit der Jugendlichen zurzeit täglich nachgehen.

Bei der Frage nach den beliebtesten nonmedialen Freizeitbeschäftigungen wurden am häufigsten *Freunde treffen* (70%), *Sport treiben* (67%) und *ausruhen* (65%) von den Jugendlichen genannt (vgl. Bernath et al., 2018, S.15). Neben dem Internet und dem Smartphone beschäftigen sich Jugendliche demnach gerne mit ihren Freunden, Sport oder Ausruhen.

Nachdem die digitale Geräteausstattung und die (non)medialen Freizeitbeschäftigungen von Jugendlichen bearbeitet wurden, widmet sich der nächste Abschnitt der Bedeutung des Smartphones für Jugendliche im heutigen Zeitalter.

### 3.3) Die Bedeutung des Smartphones

Als alltäglicher Begleiter von Jugendlichen übernimmt das Smartphone verschiedene Funktionen. Zum einen wird es für die Kommunikation verwendet. Eines der beliebtesten Apps bei Jugendlichen ist derzeit WhatsApp. Beinahe alle Jugendlichen benutzen täglich ein solches Kommunikations-App. Zum anderen wird das Smartphone für Unterhaltungszwecke wie im Internet surfen, Musik hören, Videos anschauen oder soziale Netzwerke besuchen, verwendet. Im Verlauf der Entwicklung und des Älterwerdens werden Planung, Organisation und Information wichtiger, weshalb Funktionen wie Agenda, Wecker, Navi oder Zeitungen an Bedeutung zunehmen. So verbringen Jugendliche im Durchschnitt täglich 2,5 Stunden mit ihrem

---

<sup>17</sup> Ob die nachfolgenden Freizeitaktivitäten tatsächlich ohne Smartphone stattfinden, wurde in der Studie nicht explizit berücksichtigt, weshalb dieser Punkt offen bleibt.

Mobiltelefon. Mit zunehmendem Alter werden zusätzlich andere Funktionen und Apps verwendet, weshalb die am Handy verbrachte Zeit zunimmt (vgl. Bernath et al., 2018, S.75). Zu ähnlichen Ergebnissen kommt auch die JIM-Studie. Bei der Selbsteinschätzung der Internetnutzungsdauer der Jugendlichen zeigt sich ein Unterschied: Deutsche Jugendliche nutzen das Internet 3,5 Stunden täglich (vgl. Feierabend et al., 2018, S.13-14, 32). Wahl und Lehmkuhl (2014) gehen ebenfalls von einer täglichen Nutzungszeit von 3,5 Stunden aus. Dabei merken die Autoren an, dass Jugendliche alle 10 Minuten überprüfen, ob neue Nachrichten eingetroffen sind (vgl. S.37).

Das Smartphone als alltäglicher Begleiter übernimmt eine wichtige Rolle im Leben von Jugendlichen. Die Wichtigkeit dieses digitalen Gerätes wird spätestens deutlich, wenn die tägliche Nutzungsdauer angeschaut wird. Das Smartphone wird einerseits zur Unterhaltung und andererseits, als Mittel zum Zweck, zur Kommunikation verwendet. Wie bereits in Kapitel 2.3.3 erwähnt wurde, ist durch das Smartphone und soziale Netzwerke eine vereinfachtere und schnellere Kommunikation möglich. Aber welche sozialen Netzwerke sind das genau? Welche genießen zurzeit die grösste Popularität?

### 3.4) Populäre soziale Netzwerke bei Jugendlichen

Bei der Frage der beliebtesten Apps nennen Jugendliche auf Platz 1. Instagram (741 Ng.), WhatsApp (671 Ng.), Snapchat (608 Ng.) und zuletzt YouTube (359 Ng.). Eine grosse Mehrheit der Befragten teilte mit, diese *mehrmals pro Woche* zu nutzen. Mehr als die Hälfte gab an, diese *mehrmals pro Tag* zu nutzen. Facebook wird von knapp der Hälfte der Befragten genutzt. Alle anderen sozialen Netzwerke werden deutlich weniger verwendet. So geben die Befragten an, folgende soziale Netzwerke nicht zu kennen oder keinen Account<sup>18</sup> zu besitzen: MySpace (85%), Tinder (81), Tumblr<sup>19</sup> (75%), TikTok<sup>20</sup> (60%), Twitter<sup>21</sup> (59%), Google+ (33%) und Facebook (44%) (vgl. Bernath et al., 2018, S.44, 47, 71).

Durch die Befragungen im Rahmen des *Jugendbarometers* der Credit Suisse wurde ebenfalls festgehalten, dass Instagram, Snapchat, WhatsApp sowie YouTube zu den heutzutage am häufigsten verwendeten Apps gehören (vgl. Golder, Jans, Venetz, Wattenhofer, Ivankovic, Herzog & Bohn, 2018, S.33).

Die JIM-Studie nennt im Rahmen ihrer Untersuchungen folgende, nach Popularität aufgelisteten, Apps: YouTube (63%), WhatsApp (39%) und Instagram (30%). Snapchat (15%) scheint im deutschen Gebiet eher weniger beliebt zu sein. Hier zeigt sich, dass WhatsApp für alle Altersgruppen von Bedeutung ist, während Snapchat sowie Instagram eher für die mittleren Altersgruppen interessant sind. Hingegen steht YouTube besonders bei den 16-Jährigen hoch

---

<sup>18</sup> siehe Glossar

<sup>19</sup> siehe Glossar

<sup>20</sup> siehe Glossar

<sup>21</sup> siehe Glossar

im Kurs und Facebook wird lediglich von den Volljährigen als relevant angesehen (vgl. Feierabend et al., 2018, S.35-37).

Im Vergleich zum Jahr 2017 zeigt sich in der deutschen JIM-Studie die sinkende Wichtigkeit von Facebook, welche von 15% (2017) auf 6% (2018) gesunken ist (vgl. Feierabend et al., 2018, S.35). Auch die schweizerische JAMES-Studie hält fest, dass Im Jahre 2014 knapp 80% der Befragten angaben, Facebook zu nutzen, während es 2018 lediglich 20% waren (vgl. Bernath et al., 2018, S.48). Auch die Verfasser des Jugendbarometers 2018 halten an dieser Stelle fest, dass die Nutzung von Facebook seit 2010 konstant sinkt (vgl. Golder et al., 2018, S.33). Betreffend dem Rückgang der Nutzung von Facebook hält auch Schmidt (2018) fest, dass Jugendliche heutzutage Facebook viel weniger oder kaum nutzen. Als Grund dafür nennt er die Präsenz der Eltern auf genannter Plattform. Heute sei die Nutzung von WhatsApp, Instagram und Snapchat beliebter (vgl. S.115). Deutlich wird an dieser Stelle also die Kurzlebigkeit von sozialen Netzwerken. Einer der beliebtesten sozialen Netzwerke, Facebook, wird heute so von vielen Jugendlichen nicht mehr genutzt oder ist ihnen nicht bekannt.

Mithilfe dieses Abschnittes wurde ersichtlich, welche soziale Netzwerke zurzeit am beliebtesten bei Jugendlichen sind. Unklar ist jedoch noch, welchen Tätigkeiten Jugendliche innerhalb dieser Plattformen nachgehen. Diesem Aspekt wird im nächsten Kapitel nachgegangen.

### 3.5) Tätigkeiten in sozialen Netzwerken

Letztes Jahr fand erstmals im Rahmen der JAMES-Studie eine Befragung nach der Häufigkeit spezifischer Tätigkeiten innerhalb sozialer Netzwerke statt. Erhoben wurde, wie oft junge Erwachsene auf den sozialen Netzwerken unter anderem liken, posten, teilen oder Beiträge (Texte, Fotos oder Videos) anschauen. Bei den Ergebnissen bezieht sich die Studie dabei auf die 94% Jugendlichen, die in mindestens einem sozialen Netzwerk angemeldet sind. Die Resultate zeigen, dass am meisten, sprich 80% der Befragten, täglich Beiträge anderer anschauen oder liken. Persönliche Nachrichten schreiben beziehungsweise Chatten<sup>22</sup> ist im Ranking ebenfalls unter den täglichen Aktivitäten. Aktiv Beiträge hochladen wird mit 30% relativ wenig gemacht. Jugendlichen posten mit 45% vorzugsweise eher Beiträge, welche nach einer bestimmten Zeit automatisch verschwinden, so wie es beispielsweise bei Snapchat- oder Instagram-Stories der Fall ist. Mehrmals pro Woche kommentiert ein Drittel der Jugendlichen die Beiträge von Freunden (vgl. Bernath et al., 2018, S.49-50).

Jugendliche weisen ein eher zurückhaltendes Verhalten in sozialen Netzwerken auf. Sie schauen sich lieber Beiträge von anderen an oder schreiben persönliche Nachrichten. Sind Jugendliche deshalb eher passive Nutzer?

---

<sup>22</sup> siehe Glossar

### 3.6) Phänomen Accountleichen

Die Autoren der JAMES-Studie halten fest, dass Jugendliche oftmals einen Account bei sozialen Netzwerken besitzen, diesen aber nie nutzen. Dieses Phänomen betiteln die Autoren als „Accountleichen“. Ein Fünftel der bestehenden Accounts von Jugendlichen wird nicht genutzt. Diese Jugendliche sind damit eher passive Nutzer und Nutzerinnen, da sie sich im öffentlich einsehbaren Bereich sozialer Netzwerke eher zurückhaltend verhalten. Jugendliche mit höherem Bildungsgrad sind darüber hinaus seltener bei verschiedenen sozialen Netzwerken angemeldet (vgl. Bernath et al., 2018, S.75).

Stöwe und Ermel (2019) ergänzen an dieser Stelle, dass Jugendliche mit niedrigerem Bildungsabschluss das Internet eher zum Zeitvertreib nutzen. Jugendliche mit höherem Bildungsabschluss dagegen nutzen das Internet, um Informationen einzuholen oder zur Recherche (vgl. S.91).

Kurz gefasst heisst das: Jugendliche besitzen Profile auf mehreren sozialen Netzwerken, wobei sie viele davon nicht aktiv nutzen. So können über die Jahre hinweg verschiedene Veränderungen im Zusammenhang mit der Nutzung sozialer Netzwerke auftauchen. Das nächste Kapitel wird sich deshalb mit den Trends befassen, welche Studien über die Jahre hinweg beobachten.

### 3.7) Beobachtbare Trends

Seit dem Beginn der Erhebung 2010 werden erstmals von der JAMES-Studie Veränderungen in der nonmedialen Freizeitgestaltung beobachtet. Jugendliche verbringen im Vergleich zum Jahr 2010 auf der einen Seite öfter Zeit mit ihrer Familie und auf der anderen Seite treffen sie sich seltener mit Freunden. Ein Rückzug ins häusliche Privatleben, das sogenannte *Cocooning*, wird beobachtet. Ob sich dieser Trend fortsetzt, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch unklar. Weiter hält die Studie die drei Must-haves im Bereich sozialer Medien fest: WhatsApp, Instagram und Snapchat. Bis auf einige Ausnahmen gaben alle Jugendlichen an, regelmässig den Messenger WhatsApp zu nutzen. Nahezu alle Befragten besitzen bei den beiden letzteren sozialen Netzwerken ein Profil und nutzen dieses mehrmals am Tag. Vier Fünftel der Jugendlichen besuchten 2014 das soziale Netzwerk Facebook mehrmals pro Woche. 2018 sind es lediglich ein Fünftel (siehe Kapitel 3.4) (vgl. Bernath et al., 2018, S.72)

Die Studie hält weiter fest, dass Jugendliche sich in halböffentliche digitale Räume zurückziehen. Dies erfolgt aufgrund der Beobachtung, dass von den jungen Erwachsenen ein zurückhaltendes Verhalten innerhalb sozialer Netzwerke registriert wird. Es wird wenig von sich veröffentlicht (siehe Kapitel 3.5). Häufigste Aktivitäten in sozialen Netzwerken sind das Anschauen oder Liken von Texten, Fotos oder Videos sowie das Austauschen persönlicher Nachrichten. Die Mehrheit der Jugendlichen gibt an, die Einstellungen so eingerichtet zu haben, dass nur ein ausgewähltes Publikum Einsicht auf die hochgeladenen Beiträge hat.

Feststellbar ist hierbei, dass das Hochladen von zeitlich limitierten Beiträgen, die Rede ist von Stories die nach 24 Stunden verschwinden, stark an Beliebtheit gewonnen haben. Die drei beliebtesten Apps WhatsApp, Instagram und Snapchat sind Angebote, welche genau diese Tätigkeit anbieten. Bedenken über die Sichtbarkeit persönlicher Daten machen sich ein Drittel der Jugendlichen (vgl. ebd., S.72).

Die Resultate der deutschen JIM-Studie zeigen starke Parallelen zu denjenigen der schweizerischen JAMES-Studie auf. Auch hier wird eine Zunahme an Aktivitäten mit der Familie und eine Abnahme an Aktivitäten mit Freunden verzeichnet. Die beliebtesten täglichen Medienbeschäftigungen deutscher Jugendlicher sind das Internet, Smartphone nutzen, Musik hören und Online-Videos anschauen (alle über 90% genannt). Dabei ist ein Rückgang von Tablets beobachtbar. Darüber hinaus weist die Studie auf den hohen Stellenwert der Musik im Alltag von Jugendlichen hin. Der Musik-Streaming-Dienst Spotify ist erstmals vor YouTube auf Platz 1. Durch die Nutzung von Snapchat und Instagram ist ein Wechsel von einer sprachbasierten hin zu einer visuellen Kommunikation beobachtbar. Nach Angaben der Studie steht nicht die jeweilige Plattform im Vordergrund, sondern die Möglichkeit sich schnell, einfach und erschwinglich mit einem privat konfigurierten Freundeskreis auszutauschen. Die durchschnittlich angegebene Nutzungszeit (Internet und soziale Netzwerke) beträgt 3,5 Stunden, wobei ein Großteil dieser Zeit für Kommunikation, gefolgt von Unterhaltung genutzt wird (vgl. Feierabend et al., 2018, S.12-15, 22, 70, 73).

Das Jugendbarometer kommt zum Schluss, dass die heutige Jugend als digitale Generation gilt. Trends und Lebensstil werden durch die Kombination von Internet und Smartphone in Verbindung mit ihren Kommunikations- sowie Unterhaltungsmöglichkeiten bestimmt. Die vergangenen Resultate des Credit Suisse Jugendbarometers machen deutlich, dass die Jugend flexibel und offen gegenüber technologischen Veränderungen und Trends steht. Während insbesondere WhatsApp, Instagram und Snapchat die Lebenswelten Jugendlicher dominieren, verlieren (auch hier) Facebook sowie SMS mehr und mehr an Bedeutung. WhatsApp gilt als der Austauschkanal schlechthin. Die Nachrichten der eigenen Peer-Group erscheinen deutlich wichtiger, als alternative Neuigkeiten. Trotz der Betitelung als Digital Natives in Zusammenhang mit ihrem smarten Umgang mit Apps und technischen Errungenschaften, zeigt sich auch bei den derzeitigen Jugendlichen eine gewisse Sorge und Verunsicherung im Hinblick auf die Veränderung der digitalen Revolution, da sie diese nur ansatzweise erfassen können (vgl. Golder et al., 2018, S.41-42).

### 3.8) Zwischenfazit

Anhand der drei Studien JAMES (Schweiz), JIM (Deutschland) und dem Jugendbarometer (Schweiz) wurde die soziale Mediennutzung von Jugendlichen untersucht. Das Kapitel zeigte unter anderem auf, dass Jugendliche medientechnisch gesehen in Haushalten aufwachsen, die eine hohe Geräteausstattung aufweisen. Praktisch alle Jugendliche besitzen heutzutage ein Smartphone und einen Computer oder Laptop. Dabei wurde festgestellt, dass das Smartphone und das Internet (Soziale Netzwerke, Musik hören, Videos anschauen) täglich oder mehrmals pro Woche genutzt werden. Dies lässt die Schlussfolgerung zu, dass das Smartphone ein Teil des Alltags von Jugendlichen darstellt und für sie somit eine besondere Bedeutung hat. Als alltäglicher Begleiter erfüllt das Smartphone seinen Zweck als Kommunikations- und Unterhaltungsmedium. Die tägliche Internetnutzungsdauer schwankt zwischen 2,5 und 3,5 Stunden und nimmt mit dem Alter zu. In dieser Zeit nutzen Jugendliche in der Regel die beliebtesten Apps Instagram, WhatsApp, Snapchat und/oder YouTube. Grösstenteils schauen sie sich innerhalb dieser sozialen Netzwerke Beiträge von anderen an, liken diese oder chatten mit Freunden. Weiter wurde das Phänomen der Accountleichen registriert. Zusätzliche Trends, die sich zeigen sind ein Rückzug ins häusliche Privatleben (Cocooing) sowie ein Rückzug in halböffentliche digitale Räume. Darüber hinaus wurde die wachsende Bedeutung der Musik festgestellt.

Das nächste Kapitel wird sich mit den möglichen psychischen Effekten sozialer Mediennutzung auf Jugendliche beschäftigen. Dieses Kapitel hilft bei der Beantwortung der Fragestellung.

## 4) Psychische Effekte sozialer Mediennutzung

Soziale Netzwerke wie Instagram oder Snapchat sind in der heutigen Zeit kaum wegzudenken, wie in Kapitel 3.4 festgestellt wurde. Sie ermöglichen eine vernetzte Kommunikation und abwechslungsreiche Unterhaltung. Im Alltag von Jugendlichen weisen soziale Netzwerke eine essenzielle Bedeutung auf. Dieses Kapitel beschäftigt sich damit, welche psychischen Effekte die Nutzung sozialer Netzwerke auf Jugendliche haben kann. Da beim Thema soziale Medien ein Grossteil der Fachliteratur insbesondere die negativen Aspekte der Nutzung in den Vordergrund stellt, versucht die vorliegende Arbeit und speziell das vorliegende Kapitel eine erweiterte Sicht hinsichtlich der psychischen Effekte sozialer Netzwerke auf Jugendliche zu ermöglichen. Dies soll zu einem ganzheitlicheren Bild hinsichtlich dieser Thematik beitragen. Dieses Kapitel wird sich mit dem psychischen Einfluss sozialer Netzwerke auf die Identität, Bedürfnisse, Alltag, neurologische Vorgänge, Informationsaufnahme, Nutzungsverhalten und Einfühlungsvermögen auf die jugendliche Entwicklung beschäftigen

### 4.1) Identitätsbildung versus Identitätsdiffusion

Durch die steigende Popularität des Internets interessiert sich die Forschung zunehmend für die Wechselwirkung zwischen dem Internet und virtueller Identitäten. Soziale Netzwerke machen die Entwicklung von individuellen oder gemeinschaftlichen Identitäten möglich. Sie helfen Jugendlichen zu (er-)finden wer sie sind oder sein möchten. Der virtuelle Raum fördert schlussfolgernd die Stabilisierung und Selbstvergewisserung der persönlichen Identität (vgl. Trepeusch, 2010, S. 33-34).

Das Internet und die sozialen Netzwerke können gemäss der Cyber-Psychologin Aiken (2018) als eine Art Abenteuerspielplatz beschrieben werden, wo Jugendliche auf verschiedenen Plattformen interagieren, sich sozialisieren, experimentieren und lernen können, um letztendlich ihre Identität zu finden und zu festigen. So stellt sich Jugendlichen in dieser Sozialisationsphase beziehungsweise in der Entwicklungsphase der Adoleszenz die leitende Frage: *Wer bin ich?* Die Antwort auf diese Frage suchen Jugendliche in der Resonanz respektive der Zustimmung von Gleichaltrigen. Dieses Begehren nach Feedback wird heutzutage vermehrt in den Tiefen des Internets zu erwerben versucht, oder genauer, den sozialen Netzwerken, wo junge Erwachsene sich darstellen und ausprobieren können. Dieser Wunsch nach Feedback kann sich am Beispiel der Selfies respektive Selbstporträts äussern, welche junge Erwachsene in soziale Netzwerke stellen, um Rückmeldungen in Form von Likes oder Kommentaren zu erhalten im Sinne von *"Mögt ihr mich so?"*. So können Emotionen sowie Gedanken mitgeteilt werden. Das Feedback von anderen Nutzerinnen und Nutzern bildet hierbei eine wichtige Komponente für die Identitätsbildung (vgl. S. 265-269).



Die Soziologin Sherry Turkle (2012) befasste sich ausführlich mit Jugendlichen und den heutigen digitalen Errungenschaften, indem sie detaillierte Interviews mit amerikanischen Jugendlichen zum Thema Cyberspace führte. Turkle spricht im Zusammenhang mit Online-Welten und der Identitätsbildung von sogenannten *Identitäts-Werkstätten*. Das Erstellen eines persönlichen Avatars<sup>23</sup>, welcher ein anderes Alter, Geschlecht oder Charaktereigenschaften besitzen kann, sieht Turkle als Möglichkeit, sein eigenes Ich zu erkunden (vgl. S. 42).

Weiter führt die Autorin aus, dass sich den Jugendlichen durch die Vernetzung neue Chancen eröffnen mit der eigenen Identität zu experimentieren und das Gefühl eines zeitlichen Freiraums erweckt. Erik Erikson, der Verfasser des Stufenmodells der psychosozialen Entwicklung, nennt dies *Psychosoziales Moratorium*. Dies ist eine Phase, in welcher Jugendliche ohne beachtliche Konsequenzen das tun können, was für ihre Entwicklung notwendig ist: sich in Personen und Ideen zu verlieben und diese wieder zu verwerfen. Während das reale Leben diese Wartezeit nicht permanent zur Verfügung stellt, tut es das Internet hingegen schon (vgl. ebd., S.262). Entgegen der Annahme von Boyd in Kapitel 5.1) argumentiert Turkle, dass Jugendliche sehr wohl eine Trennung zwischen realer und virtueller Welt machen. So wird von einem *allgemeinen Konsens* gesprochen, womit gemeint ist, dass niemand nach der Diskrepanz zwischen dem realen Ich und dem virtuellen Ich auf Profilen sozialer Netzwerke fragt. Dieser kollektive Konsens ermöglicht mehr Spielraum im digitalen Leben, um mit Wunschvorstellungen und Emotionen zu experimentieren. Das Virtuelle wird dadurch von der Wirklichkeit getrennt, um dem Virtuellen die Luft zum Atmen zu geben, die es benötigt (vgl. ebd., S.333). Eine stattfindende Veränderung in Anbetracht dieser gegenwärtigen Identitätsfindung ist, wie gerade erwähnt, dass neben dem *reale Ich*, zusätzlich ein *virtuelles Ich*, auch virtuelle Identität genannt, ausgebildet wird oder werden muss. Die virtuelle Identität umschreibt alle Merkmale auf einer Profelseite im Internet, welche eine Person anhand charakterlicher, äusserlicher oder persönlicher Daten darstellen (vgl. Trepesch, 2010, S.17).

Während Jugendliche damit beschäftigt sind, ein stabiles, vertrautes und erkennbares Ich zu entwerfen, kann sie der Cyberspace in gewisser Hinsicht auch überfordern, indem die Menge an Freunden und das Ausmass an Feedback in dieser virtuellen Welt um einiges grösser sind. So kann das Gefühl entstehen, sein virtuelles Ich, seine virtuelle Identität permanent aktualisieren zu müssen, um seine Beliebtheit sicherzustellen. Soziale Netzwerke können so unter Umständen die Anzahl unterschiedlicher Ichs erhöhen, indem in jedem der aktiven sozialen Netzwerke eine andere Identität ausgebildet wird, ein Bataillon verschiedener Ichs gewissermassen. Dies kann zu einer Zersplitterung der eigenen Identität, eine sogenannte *Identitätsdiffusion*, herbeiführen (vgl. Turkle, 2012, S. 273-276).

Wenn nun die Tatsache berücksichtigt wird, dass viele Jugendliche heutzutage auf mehreren

---

<sup>23</sup> siehe Glossar

sozialen Netzwerken aktiv sind, wie in Kapitel 3.4 und 3.5 anhand der verschiedenen Studien aufgezeigt wurde, so stellt sich tatsächlich die Frage, ob soziale Netzwerke die Anzahl unterschiedlicher Ichs erhöhen können. Ausserdem muss darüber reflektiert werden, ob und inwiefern diese Gegebenheit schädlich für die Entwicklung von jungen Erwachsenen sein kann. Ergänzend zu Turkle lässt sich Trepesch (2010) nennen. Der Autor hält fest, dass die Profile sozialer Netzwerke lediglich eine knappe Persönlichkeitsbeschreibung wiedergeben. Dies führt zu einer bestimmten Unvollständigkeit und Ungenauigkeit (vgl. S.35).

Dieser Abschnitt zeigt auf, dass soziale Netzwerke als Sozialisationsinstanz für die Identitätsbildung von Jugendlichen einerseits förderlich, andererseits hingegen hinderlich und einschränkend sein können. In Kapitel 2.3.2) wurden die Funktionen sozialer Netzwerke thematisiert. Wird nun ein etwas genauerer Blick auf diese Funktionen geworfen, so fällt auf, dass soziale Netzwerke mit ihren Funktionen und Möglichkeiten ziemlich umfassend die menschlichen Bedürfnisse abdecken. Dieser Überlegung wird im nächsten Kapitel nachgegangen.

#### 4.2) Bedürfnisbefriedigung

Es kann die Vermutung angestellt werden, dass Bedürfnisse nach Sicherheit, Zugehörigkeit, Wertschätzung, Selbstverwirklichung, Information oder Unterhaltung bei der sozialen Mediennutzung nicht unbedeutend sind. Die Nutzung sozialer Netzwerke kann als Versuch gesehen werden, verschiedenste menschliche Bedürfnisse zu befriedigen. Abraham Maslows führt mit seinem Pyramidenmodell die menschlichen Bedürfnisse hierarchisch auf. Diese *Bedürfnispyramide* kann passend auf die vorliegende Arbeit angewendet werden. Nun wird hier jedoch nicht auf die typische Bedürfnispyramide eingegangen, sondern eine die im Zusammenhang mit sozialen Netzwerken steht. Damit kann die Verbindung zwischen menschlichen Bedürfnissen und der Nutzung sozialer Netzwerke verdeutlicht werden.

Bei der ersten Stufe der Bedürfnispyramide, welche die physiologischen Bedürfnisse Hunger, Durst, Schlaf und Sexualität umfasst, spielen soziale Medien beziehungsweise soziale Netzwerke noch keine Rolle<sup>24</sup>. Bei der zweiten Stufe geht es um Sicherheitsbedürfnisse wie Geborgenheit oder Schutz der Person, wo beispielsweise das professionelle Netzwerk LinkedIn genannt werden kann, wo über Beziehungen Arbeitsplätze vermittelt werden können. Das Smartphone als alltäglicher Begleiter von Jugendlichen kann ebenfalls als Symbol der Verbundenheit fungieren, was eine gewisse Sicherheit vermittelt. Die dritte Stufe beinhaltet Zugehörigkeitsbedürfnisse wie Freundschaft, Familie oder Intimität. Als Beispiel wird hier das soziale Netzwerk Facebook<sup>25</sup> genannt, wo der Mensch sich mit Freunden oder Partnern

---

<sup>24</sup> Diese Aussage beruft sich auf Pichère. Werden sozialen Medien oder genauer, die Rubrik Online Dating, betrachtet, zeigt sich, dass das Bedürfnis nach Sexualität auf gewisse Weise auf diesen Plattformen gestillt werden kann. Ein Beispiel wäre die Online-Dating-App Tinder.

<sup>25</sup> Aktuellere Beispiele wären, gemäss der Studienergebnisse aus Kapitel 3.4, eher Instagram oder Snapchat.

austauschen kann. Die vierte Stufe besteht aus Wertschätzungsbedürfnissen wie Selbstwertgefühl, Anerkennung oder Status. So können beispielsweise auf News Outlets wie Twitter Erfahrungen oder Erfolge dokumentiert werden, um das Selbstbewusstsein und den Status zu erhöhen. Die letzte Stufe ist die Selbstverwirklichung. Hier steht die Entfaltung der Persönlichkeit im Vordergrund. Blog Plattformen wie Tumblr oder Wikipedia können als Beispiel genannt werden, wo Interessen, Wissen, persönliche Gedanken oder Kreativität geteilt werden kann (vgl. Pichère, 2014, S.8).

Diese Ausführungen können unter Umständen als Erklärungsansatz dafür dienen, das jugendliche soziale Medien gerne täglich besuchen, um ihre Bedürfnisse nach Interaktion, Kommunikation, Unterhaltung, Sicherheit und Information zu befriedigen. Diese Vermutung bestätigt ebenfalls der Psychologe Briesemeister (2016), indem er bemerkt, dass soziale Medien als Plattformen dienen, um grundlegende soziale Bedürfnisse zu befriedigen. (vgl. S.208). Nichtsdestotrotz muss an dieser Stelle angemerkt werden, dass die „Soziale-Medien-Bedürfnispyramide“ von Pichère einer dringenden Aktualisierung bedarf, da die Popularität sozialer Medien wie am Beispiel Facebook in Kapitel 3.4 aufgezeigt wurde, schnell schwinden und durch neue soziale Netzwerke ersetzt werden kann.

Lauffer und Röllecke (2012) fügen hinzu, dass für die heutige Jugend an erster Stelle die Vergemeinschaftung und an zweiter Stelle diverse Unterhaltungsangebote im Kontext sozialer Netzwerke stehen. Dies führen sie auf das Bedürfnis nach Vergemeinschaftung und Gruppenzugehörigkeit zurück. Daraus lässt sich die intensivierete Nutzung sozialer Netzwerke im Alltag erklären. Bilder-Plattformen wie Instagram oder Musik-Plattformen wie TikTok interpretieren die Autoren eher als Mittel zum Management der bestehenden Freundschaften (vgl. S. 13, 27).

So bieten soziale Medien die Möglichkeit sich darzustellen, Freunde zu finden und zu interagieren. Neben dem bereits genannten Bedürfnis nach Sozialem führen die Autoren noch weiter das Bedürfnis nach Euphorie, Spass, Individuellem, Austausch, Information und Solidarität auf. Ein bekanntes Bedürfnis in der Lebensphase der Adoleszenz, welches in der Fachliteratur kaum genannt wird, ist dasjenige des *"Sehen und gesehen werden"*. Hierbei bieten soziale Medien einen nährhaften Boden, wo Posen, Feedback geben, Voten und Ranken unter Gleichaltrigen an Beliebtheit geniessen (vgl. ebd., S.35, 43, 45).

Koller und Schikora (2015) führen in ihrer Studie aus, wie Spass und insbesondere Unterhaltung Motive sind, um soziale Medien zu nutzen. Das Unterhaltungsmotiv ist vor allem bei Videoportalen und sozialen Netzwerken hervorzuheben. Ein weiteres Motiv für soziale Medienutzung ist der Neuigkeitenanreiz. Dieser umfasst personen- oder sachbezogene Informationssuchen in sozialen Medien (vgl. S.61-62). Dieser Neuigkeitenanreiz könnte auf Neugierde beruhen, wie bereits in Kapitel 2.3.1 erkannt wurde.

Vor bald 50 Jahren wollte Greenberg (1973) für die unterschiedlichen Fernseh—und

Radionutzungsintensitäten von Kindern eine plausible Begründung finden. Dafür entwarf er acht Dimensionen: 1) To pass time, 2) To forget, 3) To learn about things, 4) To learn about myself, 5) For arousal, 6) For relaxation, 7) For companionship und 8) As a habit (vgl. S.73, 187).

Um eine Verbindung zwischen Maslow und Greenberg zu machen, könnte ein Zusammenhang zwischen den acht Dimensionen im Sinne von jugendlichen Bedürfnissen und der sozialen Mediennutzung bestehen. In anderen Worten: Jugendliche nutzen soziale Medien unter anderem, um diese acht Dimensionen beziehungsweise Bedürfnisse zu befriedigen.

Durch die Bearbeitung dieses Teilkapitels kann festgehalten werden, dass menschliche Bedürfnisse und die Nutzung sozialer Medien insofern in einem Zusammenhang stehen, als das Jugendliche diese nutzen, um ihre vielfältigen Bedürfnisse mittels deren Funktionen zu erfüllen. Daraus könnte die Schlussfolgerung angestellt werden, dass Jugendliche mittels der Funktionen sozialer Medien ihre täglichen Bedürfnisse befriedigen und ihr Leben demnach gestalten. Stimmt diese Überlegung oder könnte hier noch ein anderer Blickwinkel eingenommen werden? Damit beschäftigt sich das nächste Kapitel.

#### 4.3) Alltagsflucht versus Lebensgestaltung

Trepesch (2010) untersuchte in seiner Studie die Relevanz eskapistischer<sup>26</sup> Motive für Jugendliche, um soziale Netzwerke zu besuchen. Anders formuliert: Nutzen Jugendliche soziale Netzwerke, um von der Realität in eine virtuelle Welt zu flüchten? Er stellte die These auf, dass die soziale Mediennutzung als Informationsverarbeitung und Problemlösung für ein Bedürfnis diene, weshalb die Mediennutzung bewusst und basierend auf früherer Medienerfahrung erfolge. Trepesch vermutet, dass wenn die reale Identität nicht mit der virtuellen übereinstimme, es sich um *Alltagsflucht* beziehungsweise *Eskapismus* handle. Ist die reale Identität hingegen identisch mit der virtuellen, spricht der Autor von *Lebensgestaltung*. Auch im zweiten Fall impliziert er eine potenzielle Alltagsflucht. Der Autor bringt Eskapismus in Zusammenhang mit sozialen Medien respektive sozialen Netzwerken (vgl. 10, 18-19).

Unter Alltagsflucht beziehungsweise Eskapismus versteht er den kurzfristigen, regelmässigen Rückzug aus dem Alltag in eine andere, virtuelle Welt, um sich von Problemen der echten Welt distanzieren zu können. Die Ursache von Eskapismus sieht er darin, wenn der Alltag als defizitär und/oder psychisch belastend empfunden wird. Das Bedürfnis nach Ablenkung entsteht aber nicht erst durch die Präsenz von Medieninhalten, sondern es besteht bereits vorher (vgl. Trepesch, 2010, S. 13).

Schenk (2007) konkretisiert fünf Merkmale als „typisch eskapistische Inhalte“: (1) Er lädt den Zuschauer dazu ein, seine realen Schwierigkeiten zu vergessen, (2) sich passiv zu entspannen, (3) löst Emotionen aus, (4) lenkt von Regeln und Normen der Realität ab, (5) ermöglicht

---

<sup>26</sup> siehe Glossar

Vergnügen und stellvertretende Erfüllung von Wünschen (S.683). Durch die Merkmale von Schenk wird der Begriff Eskapismus nicht nur auf negative Aspekte reduziert.

Unter Lebensgestaltung versteht Trepesch (2010) keine Absichten, sondern konkrete Tätigkeiten, die einen Nutzen für den Alltag bringen. Die Lebensgestaltung bezieht sich auf das reale Leben, sprich fernab von der virtuellen Welt, in anderen Worten beschreibt der Begriff organisatorische Massnahmen, welche sich auf das reale Leben beziehen (vgl. S.14-15). Soziale Netzwerke werden in diesem Falle hauptsächlich zur Organisation von alltäglichen Aufgaben verwendet.

Soziale Netzwerke können einerseits als Ventil zur Alltagsflucht in eine virtuelle Welt dienen und andererseits als Mittel zum Zweck, um alltägliche Aufgaben zu bewältigen. Wenn das Smartphone und soziale Netzwerke Bestandteil des jugendlichen Alltags sind, dann wäre es wichtig zu wissen, welche Wirkung die Nutzung sozialer Netzwerke auf das menschliche Gehirn hat. Deshalb beschäftigt sich das nächste Kapitel mit dieser Thematik.

#### 4.4) Neurologische Wirkung

Durch bestimmte Ereignisse wie den Klang beim Erhalten einer WhatsApp-Nachricht wird im Gehirn im Bereich der Amygdala Dopamin ausgeschüttet (vgl. Schott, 2011, S.84). Online-Interaktionen wie eine solche Nachricht oder *"Person X gefällt dein Foto"* führen dazu, dass Glücksgefühle im Gehirn ausgelöst werden. Das erklärt, weshalb gerne Zeit in sozialen Netzwerken verbracht wird. Da dieses Glücksgefühl jedoch nicht lange anhält und die Nutzerinnen und Nutzer sich danach sehnen, neigen sie dazu mehr Inhalt hochzuladen oder dasselbe Verhalten zu zeigen, um diesen Belohnungseffekt erneut zu erzielen<sup>27</sup> (vgl. Sieber, 2019, S.170). Es werden Beiträge mit *"gefällt mir"* bewertet oder Nachrichten verfasst, damit andere Nutzer dasselbe Verhalten zeigen. Dadurch wird der Belohnungseffekt begünstigt. So entsteht eine Feedbackschleife der sozialen Bestätigung (vgl. Aiken, 2018, S.10).

Aktuelle neurologische Erkenntnisse gehen davon aus, dass die Nutzung sozialer Medien eine sinkende Aufmerksamkeitsspanne nach sich zieht. Dies würde das Bearbeiten komplexer Probleme, welche dauerhafte Konzentration erfordern, erschweren. Die Forschung geht weiter davon aus, dass die Ablenkungen durch soziale Medien eine Herausforderung für das soziale Zusammenleben darstellen wird. Wenn alle Beziehungen auf einem oberflächlichen und virtuellen Fundament aufbauen, würde dies eine Herausforderung für die Entwicklung der Sozialkompetenz darstellen. Des Weiteren wird davon ausgegangen, dass soziale Medien eine gesunde Entwicklung begünstigen würden, sofern sie menschliche Aktivitäten nicht ablösen, sondern ergänzen (vgl. Wampfler, 2016, S.76-77).

Aus neurologischer Sicht gibt es ein heutzutage weit verbreitetes Phänomen, welches den

---

<sup>27</sup> Dasselbe Reiz-Reaktions-Verhalten untersuchte der russische Physiologe Iwan Petrowitsch Pawlow in seinem Experiment der Klassen Konditionierung.

Namen *Phantom-Vibration* trägt. Dabei spürt der Smartphone-Nutzer oder -Nutzerin eine vermeintliche Vibration vom Smartphone aus, um später festzustellen, dass dieses gar nicht vibriert hat. Erklären lässt sich das folgendermassen: Der Körper gewöhnt sich daran, dass von einem spezifischen Ort, an dem das Smartphone üblicherweise getragen wird, regelmässige Vibrationen kommen. Diese Nachrichten erleben Menschen als belohnend. Dadurch werden die dafür zuständigen Neuronen im Gehirn immer sensibler auf solche Vibrationen. Dieses Phänomen verspürt die Mehrheit der Smartphone-Nutzer und -Nutzerinnen (vgl. Spitzer, 2018, S.185-187).

Eine amerikanische Studie geleitet von Ethan Kross untersuchte die Facebook-Aktivitäten Jugendlicher auf Stimmung und Wohlbefinden. Die Studie kommt zum Ergebnis, dass zwischen der Dauer der Facebook-Aktivitäten und dem persönlichen Wohlbefinden ein klarer negativer Zusammenhang besteht. Je mehr Zeit ein Proband oder eine Probandin im sozialen Netzwerk verbrachte, desto eindeutiger sanken seine oder ihre Stimmungswerte. Obwohl die jugendlichen Probanden sich bewusst waren, dass Facebook einen negativen Effekt auf ihre Stimmungslage hat, suchten sie das soziale Netzwerk immer wieder auf. Darüber hinaus verbrachten sie mehr Zeit darin, als sie eigentlich wollten. Milzener (2016) steht diesen Befunden nachdenklich gegenüber und hält fest, dass der negative Effekt auf die Stimmungslage von Jugendlichen je nach Aktivität innerhalb der sozialen Netzwerke variieren kann. Am meisten von den negativen Effekten seien Jugendliche betroffen, die soziale Netzwerke aufgrund von Bestätigung aufsuchen. Hingegen sind extrovertierte Personen mit vielen persönlichen Bekanntschaften weniger von diesem Effekt betroffen. Schlussfolgernd hält der Psychologe fest, dass die Schädlichkeit sozialer Medien abhängig von der sozialen und emotionalen Ausgangslage abhängig ist (vgl. S.184-186).

Hammerschmidt, Sagebiel, Hill und Beranek (2018) führen aus, dass sich durch die Vernetzung mit WhatsApp, Snapchat, Instagram und YouTube ganz neue Möglichkeiten ergeben, am Leben von Bekannten, Freunden und berühmten Persönlichkeiten teilzunehmen. So zeigen gleich mehrere Studien auf, dass die Nutzung dieser sozialen Netzwerke Menschen nicht glücklicher, sondern unzufriedener machen. Eine Erklärung dafür ist, dass Personen, welche man nicht gut kennt, als glücklicher eingestuft werden, weil in der Regel Bilder von Reisen, Veranstaltungen oder mit einem Lächeln hochgeladen werden. Die Autoren sehen einen Zusammenhang zwischen der Nutzung sozialer Netzwerke und depressiven Verstimmungen (vgl. S.161).

Gemäss Spitzer (2018) nimmt die Lebenszufriedenheit durch eine erhöhte Smartphone-Nutzung ab. So bestehe ein Zusammenhang zwischen der Smartphone-Nutzung und dem Begehen von Suizid. Der Autor führt aus, dass sich die Selbstmordrate junger Mädchen innerhalb weniger Jahren in den USA verdoppelt hat. Er stellt folgende These auf: Je mehr Zeit in sozialen Medien verbracht wird, desto höher ist die Neigung Suizid zu begehen ist (vgl. S.16, 149).

Die Nutzung sozialer Netzwerke hat offenbar Einfluss auf die Stimmungslage von Jugendlichen. Fraglich ist, ob die Ergebnisse von Kross gegebenenfalls auch auf Instagram oder Snapchat zutreffen. Je nach dem könnten sich möglicherweise Parallelen zwischen der Nutzung dieser sozialen Netzwerke und dem Wohlbefinden von Jugendlichen zeigen. Das nächste Kapitel wird sich damit beschäftigen, ob soziale Netzwerke auch einen Einfluss auf die Informationsaufnahme von Jugendlichen haben.

#### 4.5) Digitale Demenz: Informationsverarbeitung versus Informationskonsumption

Das Internet formt den Denkprozess. Smartphone-Nutzerinnen und -Nutzer hören durch eine sogenannte Internet-Komfortzone auf selbst nachzudenken und eine Thematik bewusst zu erarbeiten. Die Informationsbeschaffung durch das Internet und soziale Netzwerke kann relativ zügig erworben werden, weshalb diese Option eher herangezogen wird, als die selbständige Reflexion und Erarbeitung. Dadurch wird besonders das Bedürfnis nach Information schnell gestillt. Der Hirnforscher Manfred Spitzer (2014) spricht in diesem Zusammenhang von *Digitaler Demenz*. Wissen wird schnell erworben, aber genauso schnell wieder vergessen. Da Informationen und Wissen nicht mehr erarbeitet werden, erhalten die neuronalen Netzwerke keine Impulse und werden somit nicht gefordert, was zu Vergessenheit führt (vgl. Ermel und Stüwe, 2019, S.37). In anderen Worten bedeutet das, dass Jugendliche Informationen permanent über das Internet konsumieren. Schliesslich sind diese jederzeit abrufbar. Dies verhindert den eigenständigen Denkprozess und reduziert das Erinnerungsvermögen. Wampfler (2014) schliesst sich dieser Auffassung an. Ausserdem erläutert er, wie durch das Lesen am Bildschirm metakognitive Fähigkeiten reduziert werden. Damit sind Kompetenzen wie das Abschätzen des zeitlichen Aufwandes, das mehrfache Lesen schwieriger Passagen oder das Pausen einlegen, um relevante Inhalte zu repetieren, gemeint (vgl. S. 122-123).

Das digitale Aufwachsen hat einen bedeutsamen Einfluss auf die Art zu Denken. Die neuronale Vernetzung im Gehirn wird dadurch beeinflusst. Die Digital Natives werden mit verschiedenen Herausforderungen konfrontiert. So müssen sie beispielsweise lernen mit der grossen Menge an Informationen umzugehen und diese zu filtern. Auf der anderen Seite verarbeiten sie Informationen und Bilder allerdings schneller als die Generation ihrer Eltern. Dies wird auf den Umstand zurückgeführt, dass das Gehirn der Digital Natives bereits in ihrer frühen Kindheit mit digitalen Geräten stimuliert wurde (vgl. Tapscott, 2009, S.10, 29-30).

Bisher steht die Fachliteratur der digitalen Informationsaufnahme mehrheitlich kritisch gegenüber. Offen bleibt, ob die digitale Informationsbeschaffung positive Effekte haben kann. Jugendliche sind also einen Grossteil ihrer Freizeit online. Fraglich ist, weshalb dies so ist. Damit wird sich das nächste Kapitel beschäftigen.

#### 4.6) Always on

Die zunehmende digitale Vernetzung (siehe auch: Kapitel 5.1 und 5.2) hat das Selbstbild von Jugendlichen grundlegend verändert. Sie dominiert die Lebenswelt und die Identität dieser Generation, wie in den Kapiteln 4.1, 4.2 sowie 4.3 bereits ersichtlich wurde. Das Auskommen ohne digitale Geräte lässt bei vielen ein Gefühl der Unvollständigkeit und Angst entstehen. Dies beruht darauf, dass Jugendliche dann von ihrem virtuellen Ich, diesem neuen Ich, abgekoppelt sind. Vor allem die Digital Natives verspüren eine innere Unruhe, dass das virtuelle Ich innerhalb der sozialen Netzwerke etwas verpassen könnte. Sei das eine Information, eine Interaktion oder eine Gelegenheit (vgl. Achab, 2019, S.75). Diese Angst hat einen Namen. Sie nennt sich *Fear of Missing Out*. Genaueres zu diesem Phänomen wird in Kapitel 5.5 behandelt.

In diesem Kapitel geht es um das Phänomen *Always on(line)*. Die Schweizer Ärztin Achab erklärt dieses Phänomen als psychische Konstruktionsstrategie. Jugendliche nutzen die virtuelle Welt, insbesondere soziale Netzwerke, als Theater. Dort können die Schwierigkeiten, welche sie im realen Leben bewältigen müssen, durchgespielt und über verschiedene Identitäten oder Avatare gemeistert werden. Dies beschreibt Achab als eine Strategie des Selbstschutzes vor Gefahren im realen Leben, welche entstehen können, wenn diese Schwierigkeiten nicht bewältigt werden. Die Rede ist unter anderem von zwischenmenschlichen Konflikten, Ausgrenzung, Verlassenwerden oder Trauer. Die Flucht in den virtuellen Raum kann diverse psychische Funktionen haben, welche im Folgenden erläutert werden (vgl. ebd., S.77).

Durch diese virtuelle Flucht können einerseits schmerzhaft Erfahrungen im realen Leben vermieden werden. Diese Erfahrungen werden zeitweilig auf Distanz gehalten, bis sie mit der Zeit integriert werden können. Bei diesem Prozess geht es Jugendlichen darum *auf neue Ideen zu kommen, vergessen zu können oder nicht nachdenken zu müssen*. Durch die virtuelle Flucht wird ein Gefühl der Sicherheit vermittelt. Andererseits dient die Flucht in einen virtuellen Raum zur Individualisierung und der Abgrenzung den Eltern gegenüber, was nicht untypisch für die Lebensphase der Adoleszenz ist. Des Weiteren können aggressive, selbstzerstörerische oder sexuelle Impulse in die virtuelle Welt ausgedrückt werden und auf virtuelle Personen und Objekte gelenkt werden. Darüber hinaus ist es in der virtuellen Welt möglich, persönliche Schwächen (z.B. emotionale oder narzisstische) zu kompensieren. Das Erwerben von Beziehungskompetenzen ist ebenfalls ein Feld, dass in der virtuellen Welt eingeübt werden kann (vgl. ebd., 77-78).

Jugendliche verbringen Zeit auf sozialen Netzwerken, um ihren privaten Raum zurückzufordern, erklärt Dana Boyd. Erwachsene kontrollieren das Zuhause, die Schule und die meisten Freizeiträume. Jugendlichen wird gesagt, wo sie zu sein haben, was sie zu tun haben und wie sie das tun sollen. Heutzutage sehen viele Heranwachsende das Zuhause nicht als ihren privaten Raum, weshalb sie diesen im Internet suchen. Dort halten sich zahlreiche Gleichaltrige auf, welche sich ihren eigenen virtuellen Raum schaffen, da der öffentliche Raum zunehmend



verschwinden. Junge Erwachsene haben kaum noch Plätze, wo sie sich aufhalten dürfen. Aus Einkaufshallen werden sie weggeschickt und Wälder oder die Nachbarschaft werden als zu gefährlich eingestuft. Im Cyberspace lernen sie mit Gleichaltrigen die Regeln des sozialen Lebens und den Umgang mit Themen wie Respekt, Status, Tratsch und Vertrauen (vgl. zit. in Tapscott, 2009, S.55).

Nichtsdestotrotz weist Achab und weitere Autoren (Müller 2016, Stirn et al. 2013 oder Müller et al. 2018) auf die Gefahr einer Internetsucht hin. Eine erhöhte Bildschirmzeit hat für Heranwachsende nachteilige Auswirkungen auf die Stimmung, den Schlaf, den Bewegungsapparat, auf soziale Beziehungen und die Leistungsfähigkeit in der Schule. Ausserdem ist ein Suchtpotenzial nicht auszuschliessen (vgl. Achab, 2019, S.78).

Mit einer Internetsucht auftretende Symptome sind: starkes Bedürfnis und innerer Zwang, das nicht-offline-sein-können (Kontrollverlust), permanente Steigerung der Internetaktivität, Vernachlässigung anderer (offline) Freizeitbeschäftigungen, Verdrängung der Folgen, Konflikte mit Angehörigen, Probleme in Schule oder Beruf (vgl. Weinert, 2019, S.26). Weitere wichtige Aspekte sind der soziale Rückzug bis zu totaler Isolation (siehe Kapitel 5.4) sowie das andauernde, unkontrollierbare Überprüfen von Rückmeldung anderer Nutzer zu hochgeladenen Beiträge in Kombination mit einer starken emotionalen Reaktion auf das Feedback (vgl. Achab, 2019, S.78).

Dieses Kapitel zeigt auf, dass der Cyberspace einen privaten Raum, einen Zufluchtsort darstellt, welchen Jugendliche bewusst aufsuchen. Ein Alltag ohne Smartphone und ohne Online-Sein ist für Jugendliche nur schwer vorstellbar. Das Online-Sein ermöglicht ihnen einen Selbstschutz gegenüber schwierigen zwischenmenschlichen Konflikten und Zeit zum Nachdenken. Ausserdem können Impulse in der virtuellen Welt kompensiert werden. Dennoch ist Vorsicht vor einer potenziellen Internetsucht geboten. Was bedeutet dieses Online-Sein für das Einfühlungsvermögen? Wird diese begünstigt oder eher beeinträchtigt?

#### 4.7) Empathie versus Selbstbezogenheit

Der Facharzt Koch (2018) hält fest, dass Begegnungen von Angesicht zu Angesicht für das Gehirn am stimulierendsten sind. In solchen Begegnungen muss mit Spontaneität und Empathie reagiert werden. Es müssen Stimmungen und Gefühle erkannt werden. Bei der Kommunikation über soziale Medien sind viele nonverbale Züge nicht erkennbar, was die Entwicklung der Empathie erschweren kann (vgl. Koch, 2018, S.122).

Der Internet-Kritiker Andrew Keen kommt zur Feststellung, dass soziale Netzwerke eine soziale Verrohung in der Kommunikation begünstigen, da die nonverbale Komponente des Gegenübers fehle (z.B. Überraschung, Verwirrung oder Freude) (vgl. Milzener, 2016, S.195-196). Dies kann die korrekte Wahrnehmung von Jugendlichen beeinflussen und einen nicht unwesentlichen Interpretationsspielraum eröffnen. Spitzer (2018) geht einen Schritt weiter und vermutet, dass soziale Netzwerke zu einer Abnahme an Mitgefühl (Empathie) und einer Zunahme

an Selbstverliebtheit (Narzissmus) führen. An Bildschirmen können das Einfühlvermögen nicht gelernt werden (vgl. S.130, 180-182).

Auch Milzener (2016) berichtet als Schlussfolgerung, dass durch Vergleichsprozesse und aufkommende Einsamkeitsgefühle innerhalb sozialer Netzwerke, das Einfühlungsvermögen von Jugendlichen sinkt. Stattdessen zeigt sich eine Neigung, sich selbst auf andere zu projizieren, was eher das Gegenteil von Empathie darstellt. Diese Neigung von sich selbst ein gutes Bild abzugeben, wird nach Aussagen des Autors zunehmen. Spitzers Argument bezüglich einer Zunahme an Narzissmus verneint der Autor jedoch. (vgl. S.188-189). Myers (2014) ergänzt, dass soziale Netzwerke Jugendliche nicht narzisstischer machen, sondern eher ein Sammelpunkt für Menschen ist, welche bereits vor der Nutzung an einer narzisstischen Persönlichkeitsstörung leiden (vgl. S.477).

Dieses Teilkapitel verdeutlicht, dass sich die Fachliteratur mehrheitlich darüber einig ist, dass das Einfühlungsvermögen durch soziale Netzwerke beeinträchtigt wird. Gleichzeitig entwickelt sich eine Selbstprojektion auf andere oder in anderen Worten: Wie nehmen mich andere wahr?

#### 4.8) Zwischenfazit

Durch die Erarbeitung von Kapitel 4 wurden die psychischen Effekte sozialer Mediennutzung auf die jugendliche Entwicklung untersucht. Das Ergebnis der Untersuchung zeigt auf, dass soziale Netzwerke Einfluss auf die Entwicklung der Identität von Jugendlichen haben. Dieser Einfluss kann sich einerseits positiv (Identitätsbildung), andererseits auch negativ (Identitätsdiffusion) auswirken. Durch die Nutzung sozialer Netzwerke werden essentielle menschliche Bedürfnisse nach Sicherheit, Zugehörigkeit, Selbstverwirklichung oder Information und Unterhaltung befriedigt. Zudem wurde ermittelt, dass soziale Netzwerke eine gewisse Alltags- oder Lebensgestaltung für Jugendliche möglich machen, allerdings aber auch als ein Ventil zur Flucht in eine virtuelle Welt dienen können. Des Weiteren wurden neurologische Wirkungen wie der Belohnungseffekt, Phantom-Vibration, Wohlbefinden und der soziale Vergleich, als Einfluss sozialer Mediennutzung auf das menschliche Gehirn untersucht. Es kam heraus, dass soziale Netzwerke eine digitale Demenz begünstigen können, womit gemeint ist, dass Jugendliche digitale Informationen aufnehmen aber nicht ausreichend genug reflektieren, was zu Vergesslichkeit führt. Des Weiteren wurde das Phänomen des Always on ermittelt, welches sich als psychische Konstruktionsstrategie von Jugendlichen herausstellte, um schwierige Situationen zu bewältigen. Abschliessend wurde festgestellt, dass soziale Netzwerke eine gewisse Selbstbezogenheit verstärken und das Empathievermögen beeinträchtigen.

Mit diesem Kapitel konnte ein Drittel der Fragestellung teilweise beantwortet werden. Da die Fragestellung zudem die Frage nach den sozialen Effekten sozialer Mediennutzung beinhaltet, werden diese im nächsten Kapitel genauer untersucht.

## 5) Soziale Effekte sozialer Mediennutzung

Besonders bei jungen Menschen hat sich mit der Digitalisierung die Art und Weise zu kommunizieren und Kontakte zu pflegen fundamental verändert. Die Kommunikation verschiebt sich zusehends in den virtuellen Raum und hat Einfluss auf das gesellschaftliche Zusammensein, wie in diesem Kapitel deutlich wird (vgl. Ermel und Stüwe, 2019, S.41). In diesem Kapitel werden die sozialen Effekte sozialer Mediennutzung auf die Kommunikation, Sozialbeziehungen, Vernetzung, Privatsphäre, Angstzustände, globales Denken und Cybermobbing behandelt.

### 5.1) Jugendliche und Kommunikation: online versus offline

Die Kommunikation wird sich zukünftig auf zwei Arten verändern. Auf der einen Seite wird sie sich an die technischen mobilen Möglichkeiten adaptieren. Auf der anderen Seite wird die Kommunikation auch inhaltlich eine Veränderung erfahren. Menschen werden sich über Sachverhalte vielmehr mittels Bildern anstelle von Worten unterhalten (siehe Kapitel 2.3.3). Zudem werden Unterhaltungen dialogischer werden, wie dies bei Chats oder SMS der Fall ist (vgl. Hartmann & Hundertpfund, 2015, S.31).

Die nationale Plattform *Jugend und Medien* beschreibt, weshalb soziale Medien so beliebt sind. Innerhalb sozialer Medien können Jugendliche das tun, was sie im realen Leben ebenfalls als bedeutend erachten: Kontakte knüpfen, sich über gemeinsame Interessen austauschen und Gruppenzugehörigkeit erfahren. Da die Hemmschwelle zur Kontaktaufnahme im Internet niedriger ist, kommt es zu schnellen Erfolgserlebnissen, wie bereits in Kapitel 4.4 mit dem Belohnungseffekt erläutert wurde. Letztlich bietet die virtuelle Welt einen Raum, wo Jugendliche sich ungestört aufhalten können (siehe Kapitel 4.6) (vgl. Bundesamt für Sozialversicherungen [BSV], 2019). Und sind nicht diese Gegebenheiten, genau das, was jede Generation von heranwachsenden Jugendlichen sich wünscht?

Soziale Netzwerke bieten durch ihre ausgebaute Ausstattung die Möglichkeit nach Kommunikation, Interaktion und Selbstdarstellung. Sie können dementsprechend das menschliche Bedürfnis nach Kommunikation und der Pflege von Sozialbeziehungen (Kontaktmanagement) oder die Suche nach Informationen im Hinblick auf das eigene Netzwerk (Netzwerkawareness) befriedigen. Zudem kann sowohl ein sozialer Vergleich mit Gleichaltrigen angestellt werden als auch das Streben nach gesellschaftlicher Anerkennung durch persönliche Selbstdarstellung (Identitätsmanagement) entsprechend ermöglicht werden<sup>28</sup> (vgl. Trost, 2013, S. 47-48). Beobachtbar ist, dass die Kommunikation in sozialen Netzwerken ihre eigenen Spielregeln hat. Wenn beispielsweise einem Follower nicht zurückgefolgt wird, wird dies als unfreundliche

---

<sup>28</sup> siehe Kapitel 4.2) Bedürfnisbefriedigung. Menschliche Bedürfnisse und die Nutzung sozialer Netzwerke stehen in einem engen Zusammenhang, wie auch an dieser Stelle die Ausführungen von Trost zeigen.

Geste angesehen. Ausserdem ist oftmals sichtbar, ob jemand in einem sozialen Netzwerk online oder offline ist. Dieser Umstand kann dazu führen, dass sich Jugendliche dazu verpflichtet fühlen, zurückzuschreiben oder nicht wissen, wie sie darauf reagieren sollen, wenn jemand nicht zurückschreibt. Der Druck immer online oder always on (siehe Kapitel 4.6) sein zu müssen, wird von sozialen Netzwerken wie Snapchat verstärkt. Snapchat zeigt an, wie viele Tage man sich mit jemandem ohne Unterbruch unterhalten hat, was zu einer Art Wettbewerb führen kann (vgl. BSV, 201). So kann die Annahme gemacht werden, dass Jugendliche in ihrem Alltag möglicherweise von einem sozialen Druck begleitet werden.

Entgegen der Annahme, dass sich die Internetnutzung und Interaktionen in sozialen Netzwerken auf die Face-to-Face-Kommunikation<sup>29</sup> und auf die persönlichen Kontakte auswirke, argumentiert Trost (2013), dass die Internetnutzung vielmehr neue Formen elektronischer Kommunikation und Interaktion ermögliche. Diese würden die bereits vorhandenen Kommunikationsmöglichkeiten ergänzen, nicht ersetzen, und somit die investierte Zeit mit dem persönlichen Netzwerk erhöhe. So haben sich Sozialbeziehungen insofern verändert, als dass sie heutzutage vermehrt räumlich verteilt stattfinden und auf elektronischem Weg über soziale Netzwerke wie beispielsweise Instagram gepflegt werden. Diese soeben erwähnte Veränderung der Kommunikation und der steigenden Bedeutung von sozialen Medien innerhalb sozialer Beziehungen können unter dem Begriff der *Mediatisierung* passend zusammengefasst werden. So bekräftigt der Autor seine Aussage, indem er weiter ausführt, dass ein Grossteil der Jugendlichen persönliche Treffen und Face-to-Face-Kommunikation den medialen Kommunikationsformen (z.B. Chatten) vorziehen (vgl. S.46, 58, 68). Passend sei in diesem Zusammenhang Boyd zitiert:

*"For most teens, social media do not constitute an alternative or virtual world. They are simply another method to connect with their friends and peers in a way that feels seamless with their everyday lives. [...] When teens are involved in friendship-driven practices, online and offline are not separate worlds – they are simply different settings in which to gather with friends and peers. Conversations may begin in one environment, but they move seamlessly across media so long as the people remain the same. Social media mirror, magnify and extend everyday social worlds."* (Boyd, 2010, S. 84, zit. in Trost, 2013, S. 68)

Boyd beleuchtet damit den Aspekt, dass Jugendliche grundsätzlich keine Trennung zwischen online und offline Welten vollziehen. Soziale Netzwerke stellen eher eine weitere Methode der Kommunikation dar. Diese Methode erweist sich gegenüber ihrer jugendlichen Lebenswelt als relativ zeitnah und unkompliziert. Konversationen können so über mehrere Kanäle sozialer Netzwerke gleichzeitig stattfinden.

---

<sup>29</sup> siehe Glossar

Soziale Netzwerke dienen Jugendlichen als soziale Ressource, die sich komplementär zu persönlichen offline Treffen mit Freunden verhält. Soziale Netzwerke ermöglichen neue Interaktionssituationen mit Freunden und verkörpern ein praktisches Mittel, um beispielsweise Klassenkameraden näher kennenzulernen. Wenig überraschend ist somit, dass soziale Netzwerke von Jugendlichen tendenziell weniger genutzt werden, um neue Freunde kennenzulernen (vgl. Trost, 2013, S. 68).

Ein wichtiger Begriff im Zusammenhang mit der Lebenswelt von derzeitigen Jugendlichen ist die *Mediatisierung*, wie vorhin angedeutet. Mediatisierung ist im Sinne eines langanhaltenden Metaprozesses des Wandels zu verstehen, ähnlich wie die Individualisierung oder Globalisierung. Bei diesem Metaprozess handelt es sich nicht um eine lineare Evolution. Vielmehr geht es um eine Evolution bestehend aus vielen Widersprüchlichkeiten und (Um-)Brüchen. Der Metaprozess der Mediatisierung im Falle Europa ist gekennzeichnet durch diverse Formen *wechselseitiger Medienkommunikation* (Smartphone, Chat, E-Mail), der *produzierten Medienkommunikation* (Musikdownloads, Fernseher) und der *virtuellen Medienkommunikation* (internetbasierte Lernumgebung, Computerspiele). Somit geht eine Verbreitung unterschiedlichster Medien in Lebensbereichen wie der Arbeit, Schule oder Freizeit einher, welche sich jeweils auf bestimmte Weise entfaltet (vgl. Lauffer und Röllecke, 2012, S 19).

Je nach persönlichem Beziehungsnetzwerk, der familiären Lage sowie sozialpsychologischen Gesichtspunkten können soziale Netzwerke einen ganz anderen Platz im Leben von Jugendlichen einnehmen. Piotrowski (2006) unterscheidet basierend auf den mit 32 Jugendlichen geführten Interviews zwischen drei *Rollentypen von sozialen Netzwerken* (vgl. 60-65):

- **Familienersatz:** Das offline Beziehungsnetzwerk von Jugendlichen ist stabil. Freundschaften und Unterhaltungen finden im echten respektive offline Leben statt. Soziale Netzwerke dienen hierbei zur Unterstützung von Alltagsfragen, zur Unterhaltung oder zum gewohnten Zeitvertreib.
- **Cliquenerweiterung:** Das offline Beziehungsnetzwerk von Jugendlichen ist stabil. Enge Freundschaften und Unterhaltungen finden hierbei auf beiden Ebenen, offline sowie online, statt. Soziale Netzwerke dienen zur Erweiterung des offline Beziehungsnetzes im Sinne eines neuen Kommunikationskanals, ähnlich wie auch Boyd dies oben beschreibt.
- **Familienerweiterung:** Das offline Beziehungsnetzwerk von Jugendlichen ist instabil und wenig ausgeprägt. Soziale Netzwerke erfüllen eine ergänzende Funktion, indem sie anstelle von offline Freundschaften, online Freundschaften möglich machen.

Piotrowskis Rollentypen zeigen auf, dass je nach offline Beziehungsnetzwerk des Jugendlichen, die Funktion und Bedeutung sozialer Netzwerke variieren kann.

Beziehungen haben im Laufe der Zeit immer wieder Veränderungen erfahren. Milzener (2016) spricht davon, wie sich die Dauer, in welcher anderen Aufmerksamkeit geschenkt wird, inzwischen verändert hat. Durch moderne Geräte wie das Smartphone und die dazukommende

permanente Erreichbarkeit durch beispielsweise WhatsApp-Nachrichten oder -Anrufe werden Gespräche eher einmal unterbrochen. Durch die sozialen Medien entsteht gemäss dem Autor eine Art *Multikommunikation*. Jugendliche kommunizieren mit mehreren Menschen über mehrere Kanäle gleichzeitig (vgl. S. 162-163).

Dieses Kapitel kommt zum Ergebnis, dass sich die Kommunikation verändert hat. Sie hat sich den digitalen Geräten angepasst und findet vermehrt bildlich statt. Der Cyberspace bietet dabei einen Raum, wo Jugendliche ungestört unter Gleichaltrigen kommunizieren können. Oftmals findet eine Multikommunikation unter Jugendlichen statt. Zudem hat die Kommunikation in sozialen Netzwerken ihre eigenen Spielregeln. Diese ganzen Veränderungen können der Mediatisierung zugeordnet werden, welcher einen langanhaltenden Wandel beschreibt. Soeben wurde mit Milzener die Veränderung der sozialen Beziehungen angesprochen. Genau damit wird sich das nächste Teilkapitel beschäftigen.

## 5.2) Jugendliche und Sozialbeziehungen: reale Freunde versus virtuelle Freunde

Sozialbeziehungen haben durch die zunehmende Nutzung moderner Geräte und sozialer Medien einen Wandel erfahren. Sie sind heutzutage vermehrt räumlich verteilt und werden mittels Smartphones und diverser sozialer Netzwerke hauptsächlich elektronisch gepflegt (vgl. Döring, 2003, S. 421). Wie bereits in Kapitel 2.3 erwähnt, handelt es sich hierbei um soziale Beziehungs-, Bild-, Video-, oder Blogging-Netzwerke.

In einer Längsschnittstudie untersuchten Wang und Wellman (2010) die soziale Vernetzung Jugendlicher im Internet und die Auswirkungen auf deren persönliche, offline Freundschaftsbeziehungen. Dabei registrierten die Autoren eine Veränderung der sozialen Beziehungen hin zu einem *Netzwerkindividualismus*. Mit dem Netzwerkindividualisten umschreiben die Autoren den Wandel von Freundschaften, die auf einer "Tür-zu-Tür"- und "Ort-zu-Ort"-Beziehung basierten, hin zu einer "Mensch-zu-Mensch"- oder, noch genauer, "Rolle-zu-Rolle"-basierenden Beziehung. Eine auf Vertrauen, Privatheit und Intimität beruhende Freundschaft wird zu einer räumlich verteilten, vernetzten sowie von individueller Freiheit charakterisierten lockeren Beziehung, bei welcher die Verwirklichung bestimmter Rollen einen wichtigen Faktor bildet. Die soziale Verbindung wird dabei durch elektronische Interaktionsmöglichkeiten bestimmt. Damit stellt die Studie einen Wandel freundschaftlicher Beziehungen fest (vgl. 50-51).

Auch Turkle (2012) stellt einen Wandel freundschaftlicher Beziehungen fest. Freundschaften bleiben zum ersten Mal erhalten. Dies erschwert den Prozess des Loslassens. So können Jugendliche ein Leben lang mit alten Bekanntschaften mittels sozialer Netzwerke verbunden bleiben. Das Loslassen von Freundschaften und Bekanntschaften ist allerdings, gemäss der Soziologin, ein positiver Prozess, welcher die Persönlichkeitsentwicklung fördert. Turkle spricht von der Angst vor dem "Immer und Ewig". Menschen sind immer erreichbar und für

immer und ewig vernetzt (vgl. S.438).

Diese Art von elektronischer Kommunikation ermöglicht Jugendlichen also eine räumlich verteilte Vernetzung. Es kann mit Freunden kommuniziert werden, ohne dass man sich am gleichen Ort befindet. Zudem können mehrere Gespräche mit mehreren Gesprächspartnern auf unterschiedlichsten Kanälen von sozialen Netzwerken geführt werden. Jugendliche sind kontinuierlich doppelt präsent: im physischen und im virtuellen Raum. Diese Art von elektronischer Kommunikation bringt nach den obigen Ausführungen eine gewisse Cyber-Nähe mit sich, kann aber auch zu einer Cyber-Einsamkeit führen.

### 5.3) Jugendliche und Vernetzung: Cyber-Nähe versus Cyber-Einsamkeit

In jeder Epoche entstehen bestimmte Formen von Beziehungen, welche von der Gesellschaft als normal betrachtet werden. Die Generation heutiger Jugendlicher unterscheidet sich insofern von den anderen, als dass sie zu den Ersten gehören, die mit der Erwartung aufwachsen, immer verbunden, immer erreichbar und immer empfangsbereit zu sein. Wenn wir permanent in Verbindung sein müssen, so sieht die Gesellschaft dies nicht als Krankheitsbild, sondern als Anpassung an die gegenwärtige Technologie. Ein solches Beziehungsverhalten wird zur Norm. Jugendliche besitzen durch diese Anpassung kompetente Kenntnisse mit der Technik, sind jedoch auch mit neuen Verunsicherungen konfrontiert. Erhaltene Antworten basieren beispielsweise vielmehr auf Schnelligkeit, als auf Reflexion, was eine gewisse Gehaltslosigkeit und Oberflächlichkeit fördert. Erwartungen an zukünftige Beziehungen können durch diesen konditionierten Lernprozess sinken (vgl. Turkle, 2012, 50-51, 304).

Hübner (2015) erklärt, wie Jugendliche sich heutzutage durch die Ablenkungen des Smartphones mit ihren Gesprächspartnern in derselben Zeit befinden, aber nicht in demselben Raum. Jugendlichen befinden sich gleichzeitig in zwei unterschiedlichen Räumen: dem realen und dem virtuellen Raum. Dementsprechend kommt es zu einer *Abwesenden Anwesenheit* unter den Jugendlichen. Diese abwesende Anwesenheit prägt die zwischenmenschlichen Beziehungen im jetzigen Zeitalter (vgl. S. 174-175). An dieser Stelle lässt sich vorsichtig fragen, welche Auswirkungen dieses Phänomen auf das Sozialverhalten von Heranwachsenden haben kann. Auf diese Frage scheint die Fachliteratur zum momentanen Zeitpunkt noch keine Antwort zu haben.

In diesem Kontext erscheinen die Ausführungen von Turkle (2012) passend. Sie hält fest, dass die permanente gemeinsame Verbundenheit die Jugendlichen einerseits erfreue, sie andererseits jedoch selten die volle Aufmerksamkeit ihrer Gesprächspartner erhalten würden. Die Vernetzung erleichtert ausserdem zwar das Ausprobieren unterschiedlicher Identitäten durch Avatare (siehe Kapitel 4.1 und 4.6), erschwert allerdings das Vergangene hinter sich zu lassen. Schliesslich ist das Internet für immer und vergisst nicht. Turkle warnt davor, dass wenn Nähe lediglich durch Technologie hergestellt wird, Beziehungen zu blossen elektronischen

Verbindungen reduziert werden können. Diese Schnellverbindungen werden dann neu als Nähe definiert. Oder anders gesagt: die Cyber-Nähe kann in einer Cyber-Einsamkeit enden (vgl. S. 49, 291, 468).

Aus diesem Teilkapitel lässt sich festhalten, dass die heutige Jugend mit der Forderung "immer verbunden, immer erreichbar und immer empfangsbereit" konfrontiert wird. Gesprächspartner zeigen dadurch eine abwesende Anwesenheit. Was bedeutet das für die Zukunft: Bleiben diese Umgangsformen als soziale Normen bestehen oder können solche Beziehungsstrukturen möglicherweise eine Isolation begünstigen? Dies behaupten indes einige Autoren.

#### 5.4) Jugendliche und Privatsphäre: Isolation versus Offenheit

Ein nächster Argumentationsstrang im Zusammenhang mit sozialen Beziehungen und sozialen Netzwerken geht von einem Rückzug in die Privatheit, Vereinsamung, sozialer Isolation oder schwacher sozialer Bindungen aus. Diese Ansicht wurde unter anderem von Putnam (2000), Kiesler (1996) oder, wie oben bereits erwähnt, Turkle (2011) vertreten (vgl. Trost, 2013, S. 46).

Die amerikanische Soziologin Turkle war eine der Ersten, die auf den negativen Effekt sozialer Netzwerke aufmerksam machte. Ihrer Ansicht nach bedeutet eine Zunahme an digitaler Verbundenheit nicht per se eine Zunahme an sozialer Verbundenheit. Die Soziologin weist anschliessend in Zusammenhang mit sozialen Netzwerken auf die schleichende Vereinsamung hin, wie in Kapitel 5.3 erwähnt wurde (vgl. Milzener, 2016, S.186).

Die Soziologin führt aus, dass Menschen eine neue Fähigkeit erworben hätten. Die Fähigkeit nennt sie *Alone Together*, oder auf Deutsch, *Gemeinsam alleine* zu sein. Die Möglichkeit, digital Freundschaften zu pflegen, bringe gleichzeitig eine gewisse Isolation mit sich. Gemäss Turkle ist diese digitale Kommunikation aber bequemer. Durch diese können nicht zu lose und nicht zu enge Beziehungen geknüpft werden. Damit können sich Jugendliche so präsentieren, wie sie auch wahrgenommen werden möchten. Inhalte können nach persönlichen Präferenzen geändert und gelöscht werden. Ausserdem können durch digitale Unterhaltungen, Gespräche in kleine Bestandteile strukturiert werden, wo selbständig entschieden werden kann, wann eine Fortsetzung des Gesprächs stattfindet. Im realen Leben stattfindende zwischenmenschliche Beziehungen sind hingegen um einiges komplexer und anspruchsvoller, weshalb Turkle eine Verschiebung von (zwischenmenschlichen) Gesprächen zu (digitalen) Verbindungen registriert. Da die Technologie, wie bereits in Kapitel 4.6) erwähnt wurde, den Jugendlichen dabei helfe, schwierige Gespräche zu meiden, käme es zu einer Reduktion solcher Gespräche und zu einem stärkeren Fokus auf die Technologie (vgl. Wampfler, 2012).

Empirische Forschungsergebnisse, welche Jahre später folgten und sich mit der Wirkung sozialer Netzwerke und den Folgen auf das offline Leben beschäftigten, kommen allerdings zu positiven Ergebnissen. So wurde festgehalten, dass die Nutzung des Internets und sozialer



Netzwerke vielmehr neue Formen elektronischer Kommunikation entstehen lässt (siehe Kapitel 5.1, Boyd), welche die vorhandenen Möglichkeiten ergänzen, wodurch die für das persönliche soziale Netzwerk investierte Zeit gesamthaft zunehme. Zudem werden insbesondere "unsoziale" Tätigkeiten wie Fernseh-Konsum oder Schlafen verringert. Weiter werden schwache Bindungen durch die Nutzung von Internet und sozialen Netzwerken gestärkt. Auch das Herstellen von lockeren Sozialbeziehungen wird durch deren Nutzung einfacher. Darüber hinaus ist im Zusammenhang der Nutzung von Internet und sozialer Netzwerken ein Abbau von Schüchternheit, sozialen Ängsten und Einsamkeit feststellbar. Ein noch vertiefterer Blick in die Materie zeigt auf, dass soziale Medien, wie in Kapitel 4.1 hinsichtlich der Identitätsbildung bereits erwähnt, eine eigene Sozialisierungsinstanz darstellen, welche Jugendlichen einen Ort bieten, in welchem sie ohne elterliche Aufsicht oder institutionalisierte Kontrolle interagieren können (vgl. Trost, 2013, S. 46, 58-59, 64). Wahl und Lehmkuhl (2014) kommen zu einer ähnlichen Schlussfolgerung: Dadurch, dass Jugendliche einen Grossteil ihrer Freizeit mit vielen Personen online in Verbindung stehen, verringert sich das Gefühl von Einsamkeit, Isolation und Leere (vgl. S.52).

Myers (2014) führt Argumente auf, die eine Offenheit durch soziale Netzwerke erklären. Soziale Netzwerke verstärken hauptsächlich die Beziehungen zu den Personen, welche bereits im realen Leben bekannt sind. Weiter ergänzt der Autor, dass Hemmungen durch die digitale Kommunikation abgebaut werden, da der Gesprächspartner nicht unmittelbar präsent ist und die Reaktion nicht direkt registriert werden kann. Dies fördert die Selbstoffenbarung, weshalb Freude, Verletzlichkeit und Sorgen einfacher über die digitale Kommunikation gezeigt werden können. Ausserdem kann diese Selbstoffenbarung dazu führen, dass Freundschaften vertieft werden (vgl. S.476).

Auch in diesem Kapitel wird deutlich, dass soziale Netzwerke beides mitbringen: Einerseits eröffnen sie neue Chancen und machen uns dadurch offener. Andererseits können sie eine isolierende Wirkung haben, weshalb sich Jugendliche vermehrt in den virtuellen Raum zurückziehen und mit dem Phänomen des Alone Together konfrontiert sind. Die zunehmende Nutzung von Smartphones und sozialen Netzwerken brachte zwei weitere Phänomene mit sich, welche in der Fachliteratur kontrovers diskutiert werden und im nächsten Teilkapitel angeschaut werden.

### 5.5) Jugendliche und Angstzustände: FOMO und FOBM

Mit der vermehrten Nutzung sozialer Netzwerke und dem Smartphone entwickelte sich ein Angstphänomen. Menschen begannen sich vor dem Offline-sein zu fürchten. Offline-sein bedeutet für einige totale Isolation, wo man vom Weltgeschehen ausgeschlossen ist. Dies führt zum Umstand, dass insbesondere Jugendliche permanent erreichbar und online sein wollen. So nimmt die Face-to-face-Kommunikation vermehrt ab. Die Rede ist dann von *Smombies*, eine Wortkombination zwischen Smartphone und Zombie, welches 2015 als Jugendwort des

Jahres gewählt wurde (vgl. Ermel und Stüwe, 2019, S.37).

In ihrer Studie *Homo Digitalis* zeigen Pollmann, Janssen, Vukelic und Fronemann (2018) auf, dass Menschen durchschnittlich 214 Mal am Tag ihr Smartphone auf neue Informationen prüfen. Das Phänomen, welches hinter diesem Verhalten liegt, nennt sich Fear of Missing out, kurz Fomo (vgl. S.32). Dabei geht es um die Angst, etwas zu verpassen. Diese Angst hat sich durch den Einfluss mobiler Kommunikationsmittel und sozialer Netzwerke verstärkt. Noch nie war es so simpel, abwesend und dennoch über die Aktivitäten von Freunden informiert zu sein. Durch die Angst etwas zu verpassen, kommt es zu einer intensiveren Nutzung von sozialen Netzwerken, wodurch sich eine Spirale ergibt: Diejenigen, die mit ihre Sozialleben nicht zufrieden sind, verspüren Fomo und nutzen vermehrt soziale Netzwerke, damit sie sich anderen Personen näher fühlen und mit ihnen kommunizieren können. Diese Mediennutzung verstärkt jedoch das Gefühl etwas zu verpassen, da die Erfahrungen von anderen stets besser erscheinen als die eigenen. Dies kann zu einer Unzufriedenheit des eigenen Lebens führen, worauf bereits in Kapitel 4.4 eingegangen wurde (vgl. Wampfler, 2014, S. 111-112). Gemäss Hirnforscher und Chefarzt Manfred Spitzer (2018) ist dieses Phänomen bei 60% aller Smartphone-Nutzer beobachtbar (vgl. S. 28).

Neben der Angst beispielsweise eine Veranstaltung oder eine Cliquentreffen zu verpassen, nennt Wampfler (2014) den Begriff FOBM, *Fear of Being Missed*. Damit umschreibt der Autor die Angst, nicht genügend Informationen für seine Freunde bereitzustellen, was zur Folge hat, dass diese von deren Leben nichts mitbekommen und einen deshalb vermissen könnten (vgl. S. 113).

Obwohl Wampfler anmerkt, dass diese Abkürzungen "leicht absurd klingen mögen", beschreiben sie zwei Phänomene, welche einer Mehrheit der heutigen Jugend durchaus bekannt sind. Wenn ein Schritt weiter gegangen wird, können soziale Medien auch aus der Perspektive der Makroebene betrachtet werden. Welche Veränderungen sind hier beobachtbar?

## 5.6) Jugendliche und globales Denken

Hübner (2015) schildert weitere Chancen, welche soziale Medien bieten. So nennt er unter anderem das *globale Bewusstsein*, welches durch die Erfindung von sozialen Medien wesentlich vereinfacht wurde. Die Voraussetzung hierfür ist, dass sich Jugendliche auch bewusst mit globalen Thematiken auseinandersetzen, sprich den Willen dafür aufbringt. Einen nächsten Punkt bildet die Verfügbarkeit von *Wissen für alle*. Was vor einigen Jahren kaum vorstellbar war, ist heute Realität. Innerhalb von wenigen Sekunden kann Wissen von der ganzen Welt gesucht und abgerufen werden. Informationen können über Chatfunktionen ausgetauscht und diskutiert werden. So wird Wissen nicht nur für eine auserwählte Gruppen zugänglich, wie damals vor dem Buchdruck den Kirchenmitgliedern, sondern allen Menschen mit einem Internetzugang. Neben diesen zwei Aspekten ermöglichen digitale Errungenschaften und soziale Medien die weltweite Verständigung. Mit WhatsApp, Facebook, Instagram und Skype können

Menschen jederzeit über Kontinente hinweg ihre Gedanken, Gefühle und Meinungen austauschen. Neue Wege eröffnen sich auch hinsichtlich der *individuellen Präsentation*. In sozialen Netzwerken kann sich jedermann ein persönlich angepasstes Profil mit ausgewählten Bild- oder Videoinhalten erstellen und sich in diesem Sinne so darstellen, wie es einem gefällt. Ein weiterer Aspekt ist, dass der Austausch zwischen Menschen insofern anonym wird, als dass die nonverbale Komponente der Kommunikation in Chats, Foren oder E-Mails nicht sichtbar ist. So wird die nonverbale Kommunikation stark auf die Art und Weise der Formulierung reduziert und je nach dem mit Emojis, Emoticons oder Akronymen (siehe Kapitel 2.3.3) ergänzt. Das Wegfallen nonverbaler Kommunikation durch technische Übertragung erfordert eine höhere Achtsamkeit bezüglich dessen, was dem Gesprächspartner geschrieben wird, was letztendlich zu einem *gesteigerten Verantwortungsbewusstsein* führt, sich verständlich und wahrheitsgetreu auszudrücken (vgl. S. 195-201).

Soziale Medien bieten gemäss der Ausführungen von Hübner also Chancen wie globales Bewusstsein, Wissen für alle, weltweite Verständigung, individuelle Präsentation, gesteigertes Verantwortungsbewusstsein und weltweites Handeln. Bevor Kapitel 5 abgeschlossen wird, soll eine Auseinandersetzung mit einem Risiko sozialer Medien, dem Cybermobbing, abgerundet werden.

## 5.7) Cybermobbing

Dan Olweus (2008), auch bekannt als Pionier der Mobbing-Forschung, unterscheidet zwischen physischem, verbalem und psychischem Mobbing. Unter *physischem Mobbing* versteht er gewalttätige Verhaltensweisen, bei welchem eine Person körperliche Verletzungen davonträgt. *Verbales Mobbing* beschreibt die Beleidigung, Bedrohung oder Erpressung einer Person. Schliesslich bedeutet *psychisches Mobbing* die Schikanie einer Person, wodurch diese psychische Folgen oder Traumata davonträgt. Über die Person werden Gerüchte und/oder Lügen verbreitet. Es findet eine Ausschliessung aus der Klasse oder Clique statt, wodurch die Person in die Rolle des Aussenseiters gedrückt wird (vgl. Stöwe und Ermel, 2019, S.154). Bei Cybermobbing werden Personen, welche den Täterinnen und Tätern im realen Leben bekannt sind, angegriffen. Meistens wird eine existierende Mobbingsituation über soziale Netzwerke weitergeführt. Die Täterinnen und Täter haben im Internet die Möglichkeit sich über ein Pseudonym zu verstecken. So werden sie physisch nicht erkennbar und können anonym agieren. Was hinzukommt, ist die Tatsache, dass den Personen, welchen im Cyberspace Schaden zugefügt wird, keine Schutzräume zur Verfügung stehen. Durch das Smartphone kann das Opfer permanent mit der Mobbingsituation konfrontiert werden. Einträge im Internet können nur schwer beseitigt werden, was die Situation erschwert. So kann es sein, dass persönliche Fotos, Videos oder Beiträge auch nach Monaten oder Jahren auf fremden Smartphones bestehen bleiben (vgl. ebd., S.154-155).

Bei Cybermobbing wird eine Person gedemütigt und psychisch unter Druck gesetzt. Auswirkungen, welche mit Cybermobbing in Verbindung gebracht werden, sind unter anderem selbstverletzende Handlungen wie Ritzen und Suizidversuche. Strafrechtliche Konsequenzen solcher Handlungen werden in der Schweiz im Strafgesetzbuch (StGB) festgehalten. Dort sind Konsequenzen im Falle von Beleidigung, übler Nachrede, Verleumdung oder der Verletzung des Persönlichkeitsrechtes durch Bildaufnahme notiert (vgl. Stöwe und Ermel, 2019, S. 157). Wie dieser Abschnitt aufzeigte, kann Mobbing in physisches, verbales und psychisches Mobbing unterteilt werden. Dabei ist Cybermobbing eine Mobbing-Form, welche im Cyberspace stattfindet.

### 5.8) Zwischenfazit

Durch die Erarbeitung von Kapitel 5 wurden die sozialen Effekte sozialer Mediennutzung auf die jugendliche Entwicklung untersucht. Das Ergebnis der Untersuchung zeigt auf, dass soziale Netzwerke Einfluss auf Kommunikation, Sozialbeziehungen, Vernetzung, Privatsphäre, Angstzustände und globales Denken haben. Die Resultate zeigen, dass sich die Kommunikation den digitalen Geräten anpasst, vermehrt bildlich und im Cyberspace stattfindet. Für Sozialbeziehungen bedeutet das, dass Kommunikation nun räumlich verteilt ist und auf unterschiedlichsten Kanälen stattfinden kann. Dadurch befinden sich Jugendliche jeweils in zwei Räumen (physischer und virtueller) gleichzeitig. Heranwachsende sind mit der Anforderung konfrontiert, immer verbunden und erreichbar zu sein. Die elektronische Kommunikation ermöglicht einerseits eine Cyber-Nähe, kann andererseits eine Cyber-Einsamkeit begünstigen. Ein Rückzug in virtuelle Räume und das Phänomen Alone Together werden beobachtet. Zudem sind Angstphänomene wie Fear of Missing out oder Fear of Being Missed ein aktuelles Thema. Schliesslich ist im Umgang von sozialen Netzwerken aber auch Vorsicht geboten, wie das Beispiel Cybermobbing deutlich macht.

Mit diesem Kapitel konnten zwei Drittel der Fragestellung beantwortet werden. Um die Fragestellung vollständig zu beantworten, muss als letztes der Frage nachgegangen werden, wie eine professionelle Jugendarbeit ausgestaltet sein muss, um Jugendliche im digitalen Zeitalter angemessen begleiten und unterstützen zu können.

## 6) Soziale Arbeit und Digitalisierung

Die Digitalisierung führte auch in der Sozialen Arbeit Veränderungen herbei. So kann beobachtet werden, dass die Soziale Arbeit mit der digitalen Technik immer näher in Berührung kommt. Soziale Medien respektive Messenger wie WhatsApp sind im professionellen Arbeitsalltag längst angekommen, insbesondere in der Jugend- und Schulsozialarbeit.

### 6.1) Jugendarbeit und soziale Medien

Durch die verstärkte Nutzung sozialer Medien seitens der Adressatinnen und Adressaten sowie den Fachkräften selbst, geschieht die Kommunikation zwischen diesen beiden Parteien vermehrt über soziale Netzwerke wie Instagram oder Messenger wie eben WhatsApp. Soziale Medien führen dabei zu einer Optimierung der Beziehungen und der Erreichbarkeit gegenüber den Adressatinnen und Adressaten. Die Nutzung sozialer Medien ermöglicht dementsprechend eine differenziertere Alltags- und Jugendnähe. Zu bedenken ist allerdings, dass diese Websites nicht ursprünglich für pädagogische Zwecke konzipiert worden sind. Mit den Daten sollte deshalb sensibel umgegangen werden. Auch der richtige Umgang mit diesen sozialen Medien erfordert eine professionelle Reflexion (vgl. Ermel und Stüwe, 2019, S. 52-56).

Die Nutzung sozialer Medien ist für Jugendliche also eine alltägliche Angelegenheit. Digitale Kommunikation mit Fachkräften der Sozialen Arbeiten ist für die heutige Generation normal. Fachkräfte der Sozialen Arbeit benötigen deshalb fundierte Kenntnisse über die sowohl positiven als auch negativen Effekte der digitalen Einflüsse sozialer Medien (siehe Kapitel 4 und 5). Durch diese mediale Verbundenheit zwischen Fachkräften und Jugendlichen entsteht eine noch engere Beziehungsebene. Dies kann eine Herausforderung für das Nähe-Distanz-Verhältnis zwischen Professionellen und Jugendlichen und die Trennung zwischen beruflicher und privater Sphäre darstellen. Der berufliche Umgang mit der Erreichbarkeit muss deshalb durch ausgearbeitete Richtlinien geregelt werden (vgl. Stüwe und Ermel, 2019, S.56-57, 82).

Deutlich wird in diesem Abschnitt, dass die Soziale Arbeit bereits mit sozialen Medien in Berührung gekommen ist. Da die Adressatinnen und Adressaten der Jugendarbeit einen erfahrenen Umgang aufweisen, muss auch die Jugendarbeit, wenn sie nahe an der Lebenswelt der Jugendlichen sein möchte, diesen Umgang verstehen und kritisch reflektieren. Mit den sozialen Medien tauchen allerdings auch neue Herausforderungen für dieses Berufsfeld auf. Fachkräfte müssen sich mit der Nähe-Distanz und der permanenten Erreichbarkeit auseinandersetzen. Dafür sind ausgearbeitete Richtlinien erforderlich. Die Digital Natives werden zurzeit mit einigen Kritikpunkten konfrontiert. Diese werden nun ausgeführt.

### 6.2) Kritikpunkte an den Digital Natives

Dadurch, dass die Digital Natives einen beachtlichen Anteil ihrer Freizeit in virtuellen Räumen verbringen, werden sie von der Gesellschaft besonders kritisch beäugt. Tapscott (2009) hält

in seinem Buch *Grown up digital: How the net generation is changing your world* die Bedenken und die Kritik der Gesellschaft an den Digital Natives fest (vgl. S.3-5). Er beginnt mit der Aussage „*Sie sind dümmer als wir es in ihrem Alter waren*“. Hinter dieser Auffassung, dass die Jugend weniger Bücher liest und somit weniger klug als die vorherigen Generationen ist, stehen Autoren wie Bauerlein oder Hallowell. Die Vertreter dieser Ansicht sind der Meinung, dass das digitale Zeitalter zu einer Aufmerksamkeitsstörung führt. Die Jugend sei schnell ablenkbar und kann sich nicht lange auf eine Sache konzentrieren. Tapscott argumentiert, dass Jugendliche heutzutage nicht weniger lesen als die Jugendgenerationen zuvor. Sie sammeln ihre Informationen lediglich über einen anderen Kanal: das Internet. Diese Art von Informationssuche erfordert sogar eine weitere Kompetenz und zwar diejenige des kritischen Hinterfragens. Zudem ist für die Informationssuche im Internet eine hohe Konzentrationsfähigkeit nötig, da viele Ablenkungen vorhanden sind und Jugendliche zwischen Fakten und Halbwahrheiten differenzieren müssen. Das Multitasking ist ebenfalls eine Eigenschaft, zu welcher die Mehrheit der heutigen Jugendlichen fähig ist oder sein muss (vgl. S.290-291).

Eine weiterer Kritikpunkt ist „*Sie sind Screenager<sup>30</sup> und internetabhängig. Sie verlieren ihre sozialen Fähigkeiten und haben keine Zeit für Sport oder gesunde Aktivitäten*“. Die online verbrachte Zeit hätte in Sport oder Face-to-Face-Konversationen eingesetzt werden können, so die Kritiker. Tapscott argumentiert, dass die von Jugendlichen verbrachte Zeit in sozialen Netzwerken doch genau die soziale Kompetenz widerspiegelt. Es wird mit Freunden kommuniziert und partizipiert. Heute kommunizieren Jugendliche in bestimmten Situationen lieber mit Instant-Messengern, als persönlich. Als Grund dafür nennen sie, dass die digitale Kommunikation ihnen mehr Zeit zum Nachdenken gibt und die Unbeholfenheit während bestimmter Konversationen reduziert. Dies bedeutet jedoch nicht, dass sie ihre sozialen Fähigkeiten verlieren. Schliesslich kommunizieren sie andauernd mit Gleichaltrigen, was schlussfolgern lässt, dass die Digital Natives die sozialste Generation überhaupt sind (vgl. ebd., S.293-294).

Ein nächster Punkt ist „*Sie haben keine Scham*“. Das Hochladen provokanter Fotos und Beiträge ist heutzutage zur Routine geworden. Persönliche Informationen werden ohne Bedenken weitergegeben. Über die Folgen seien sich Jugendliche nicht bewusst. Tapscott steht dieser Behauptung nachdenklich gegenüber. Er stimmt zu, dass Jugendliche mit ihrer Privatsphäre und ihrem Datenschutz relativ unbefangen umgehen. Dieser Umstand kann sich in Blick auf die Zukunft als hinderlich erweisen. Deshalb rät der Autor, dass Jugendliche unbedingt Datenschutzfunktionen in sozialen Netzwerken aktivieren sollen und darüber nachdenken sollen, was sie alles hochladen (vgl. ebd., S.294-295).

Weiter wird genannt, dass die Generation Digital stiehlt. Sie laden illegal Musik herunter und teilen jegliche Inhalte ohne Respekt vor den Eigentumsrechten der jeweiligen Besitzer.

---

<sup>30</sup> Eine Wortkombination zwischen Screen und Teenager

Tapscott erklärt, dass Jugendliche diese Vorgehensweise nicht als Diebstahl interpretieren, sondern als Sicherheitslücke von Geschäftsmodellen, weshalb diese einen Aktualisierungsbedarf benötigen (vgl. ebd., S.296).

Schliesslich wird festgehalten, dass die Digital Natives eine narzisstische „Ich“-Generation seien, welche sich nicht um andere kümmern. Die derzeitige Technologie verstärke zudem narzisstische Züge bei Jugendlichen, indem soziale Netzwerke die Suche nach Aufmerksamkeit fördern. Tapscott hält fest, dass genau das Gegenteil der Fall ist. Gemäss den Ergebnissen seiner Studie trinken und rauchen Jugendliche weniger als die Generation ihrer Eltern es tat. Sie begehen ausserdem weniger kriminelle Handlungen und nehmen mehr an ehrenamtlichen Tätigkeiten teil (vgl. ebd., S.300). Selbstdarstellung, Avatare, Profile oder Ähnliches erwähnt Tapscott an dieser Stelle nicht.

In seinen Ausführungen (vgl. S.290-310) zeigt Tapscott auf, dass diese Bedenken in der Regel von älteren Generationen kommen, welche der gegenwärtigen Entwicklung kritisch gegenüberstehen. Als Erklärung für die Anfeindung gegenüber der heutigen Jugend nennt der Autor folgendes Argument: Menschen fühlen sich durch neue Entwicklungen, die sie nicht verstehen, bedroht und reagieren mit defensivem Verhalten. Vor allem die ältere Generation nimmt die zunehmenden Veränderungen in der Lebensgestaltung wahr. Diese Veränderungen sind für viele nicht einfach. Angst zeigt sich hierbei als eine natürliche Reaktion auf das Unbekannte (vgl. ebd, S.7-8).

Tapscott schreckt nicht davor zurück die positiven Aspekte der heutigen Jugend zu nennen. Als erste digitale Generation seien heutige Jugendliche intelligenter, schneller und toleranter gegenüber Diversität, als ihre Vorgänger. Gerechtigkeit ist für die Digital Natives äusserst wichtig. Auf soziale oder globale Probleme wird mit zivilem Engagement in der Schule oder der Arbeit geantwortet. Von der Arbeit bis hin zur Politik löst diese digitale Generation diverse Veränderungsprozesse aus (vgl. ebd, S.6).

Dieser Abschnitt verdeutlicht die Kritikpunkte, mit welchen Jugendliche konfrontiert sind. Tapscott zeigt mit seinen Argumenten auf, dass die digitale Welt nicht nur aus schwarz und weiss besteht, sondern auch einen breiten Graubereich dazwischen liegt. Nach diesen Ausführungen stellt sich selbstverständlich die Frage, was denn die Jugendarbeit im Zusammenhang mit sozialen Medien tun kann.

### 6.3) Was die Jugendarbeit tun kann

Gemäss Zorn und Seelmeyer (2015) hegen Fachkräfte der Sozialen Arbeit eine skeptische Haltung und ein geringes Know-how gegenüber sozialen Medien. So wurde ein unreflektiertes und eher spontanes Vorgehen beobachtet, anstelle einer reflektierten Auseinandersetzung. Jüngere Fachkräfte nähern sich dieser Thematik eher unbefangen, so die Autoren. Sie empfehlen dringend die Einführung des Moduls Medienbildung in den Studiengang der Sozialen Arbeit. Eine differenzierte Auseinandersetzung mit dem Einsatz digitaler Medien und deren

Risiken sowie Chancen sei erforderlich. Auch die Reflexionsfähigkeit hinsichtlich der Einflüsse digitaler Errungenschaften auf das berufliche Handeln nennen die Autoren als wichtige professionelle Eigenschaft. Die Soziale Arbeit kann aufbauend auf diesem Know-how aktiv am Digitalisierungsprozess teilhaben und so die zukünftige Entwicklung aus der professionellen sozialarbeiterischen Sicht mitgestalten (vgl. S.142, zit. in Ermel & Stüwe, 2019, S.53-54). Das Internet ist keineswegs virtuell, sondern durchaus real. Aktivitäten im Netz haben reale Konsequenzen. Jugendliche handeln dort unter dem echten Namen, kommunizieren mit echten Freunden und holen sich Informationen über echte Anliegen (vgl. Schmidt, 2018, S.14-15). Wenn die Jugendarbeit eine entsprechende Annäherung an die Lebenswelt von Jugendlichen erreichen möchte, muss sie zur Kenntnis nehmen, dass sich eine virtuelle Welt, der Cyberspace, etabliert hat, dessen Aspekte gegenwärtiger sein können, als diejenigen in der realen Welt. Sie muss die Vorfälle im Cyberspace ernst nehmen. Um auf die momentanen psychischen und sozialen Herausforderungen sozialer Medien vorbereitet zu sein (siehe Kapitel 4 und 5), ist die Jugendarbeit aufgefordert Systeme, Instrumente und Strukturen zu verbessern und neue Konzepte zu entwickeln, welche heutigen Problemstellungen zugeschnitten und gewachsen sind (vgl. Stüwe und Ermel, 2019, S. 59, 64).

Darüber hinaus kann die Jugendarbeit die Partizipation von Jugendlichen innerhalb sozialer Medien fördern. Was die Partizipation betrifft, unterscheidet Schmidt (2018) zwischen Teilhabe in sozialen Medien, Teilhabe mit Hilfe sozialer Medien und Teilhabe an den sozialen Medien. Bei der Teilhabe *in sozialen Medien* halten sich Jugendliche in sozialen Netzwerken auf, wo sie sich über Ereignisse informieren, persönliche Präferenzen mitteilen und Beziehungen pflegen. Die Nutzung sozialer Netzwerke kann sich um politische Themen handeln, muss aber nicht. In diesem Falle bedeutet Teilhabe die persönliche Positionierung zu bestimmten Themen. Dies kann in Form von individuellen Mitteilungen, Fotos oder dem Kommentieren von Beiträgen geschehen. Die Teilhabe *mit Hilfe sozialer Medien* findet statt, wenn diese als Werkzeug eingesetzt werden, um Einfluss auf gesellschaftliche Diskurse oder politische Entscheidungen, welche ausserhalb des Internets geschehen, zu nehmen. Hier geht es insbesondere um das Verbreiten von Informationen. Die Teilhabe *an den sozialen Medien* beschreibt die Mitgestaltung an der Technologie selbst. Hier geht es um Fragen wie: Werden soziale Medien in Zukunft nach wie vor technisch so entwickelt werden, dass Nutzerinnen und Nutzer keine Kontrolle über ihre persönlichen Daten besitzen? (vgl. S.99-103). Hierbei geht auch darum, dass Fachkräfte gegenüber Jugendlichen Aufklärungsarbeit leisten, was Big Data ist und wie ein bewusster und kontrollierter Umgang mit ihren Daten und ihrer Privatsphäre möglich ist (siehe Kapitel 1.3.3).

Die Kinder- und Jugendarbeit als Handlungsfeld Sozialer Arbeit weist die grösste Affinität zur Digitalisierung auf. WhatsApp-Gruppen, YouTube und Instagram prägen den Alltag der Jugendlichen, wodurch die Kinder- und Jugendarbeit in diesem Sinne keine andere Wahl hat,



als sich mit der Digitalisierung zu befassen. Soziale Medien werden im professionellen Alltag als Arbeitsinstrumente für niederschwellige Online-Kommunikation mit Jugendlichen genutzt. Sie werden für medienpädagogische Projekte oder die Wissensvermittlung eingesetzt. Zudem finden im Rahmen des Jugendtreffs regelmässige Auseinandersetzungen zwischen Fachkräften und Jugendlichen zum Inhalt sozialer Medien statt. Es wird gemeinsam über Hochgeladene Inhalte gelacht, diskutiert und reflektiert (vgl. Stüwe & Ermel, 2019, S.103, 107).

Des Weiteren nimmt die Jugendarbeit eine bedeutende Rolle bei der Vermittlung der Medienkompetenz und der digitalen Kompetenzen ein. Diese werden in Kapitel 6.4 genauer untersucht. Bisher wurde die Thematik sozialer Medien aus Sicht der Jugendarbeit angeschaut. Weiter geht es mit den Erziehungsberechtigten, welche eine wichtige Rolle in diesem ganzen Konstrukt übernehmen.

#### 6.4) Was Eltern tun können

Worin liegt eigentlich die Funktion der Eltern im Zusammenhang mit der Mediennutzung? Die Eltern als Vermittlungsinstanz von Internetkompetenz und somit als Helfer der Kinder, diese virtuelle Welt zu entdecken, erfüllen einen wichtigen Teil. Lauffer und Röllecke (2012) betrachten das Internet als Schlüsselmedium, welches neue (Wissens-)Welten eröffnet. Durch die wachsende Selbständigkeit der Kinder erfahren Eltern von Zeit zu Zeit weniger über die Internetnutzung ihres Nachwuchses, weshalb die Eltern den verantwortungsvollen Umgang unterstützen müssen (vgl. S. 43-44).

Von Kindesbeinen assoziieren Heranwachsende Technologien mit geteilter Aufmerksamkeit. Mobiltelefone werden schon relativ früh als Konkurrenten im Wettstreit um die elterliche Aufmerksamkeit betrachtet. Kinder haben schon immer um die Aufmerksamkeit ihrer Eltern konkurriert. Die jetzige Generation erlebt jedoch etwas Neues. Damals waren Kinder mit Eltern konfrontiert, die aufgrund der Arbeit oder anderer Beschäftigungen abwesend waren. Heute sind Kinder mit Eltern konfrontiert, welche zwar physisch anwesend sind, mit den Gedanken allerdings an einem anderen Ort sind (vgl. Turkle, 2012, S.448-449). Es handelt sich um die in Kapitel 5.3 erwähnte abwesende Anwesenheit. Es kann letztlich festgehalten werden, dass sich Kinder und Jugendliche nach der ungeteilten Aufmerksamkeit ihrer Eltern und möglicherweise auch der ihrer Freunde sehnen. Dies erforderte regulierte Smartphone-Zeiten seitens der Eltern, die von allen Familienmitgliedern eingehalten werden und gemeinsam verbrachte Zeit ohne Smartphone ermöglichen. Das heisst in anderen Worten, dass auch Eltern zuerst den Umgang mit Smartphone und sozialen Medien lernen müssen. Nur so können sie ihren Sprösslingen den korrekten Umgang mit den Neuen Medien authentisch und nachvollziehbar beibringen.

Die jetzige Generation Jugendlicher, die Digital Natives, werden sich zukünftig mit den neuen Errungenschaften und deren Funktionen und Angeboten auseinandersetzen müssen. Das bedeutet für Erziehende im Umkehrschluss, dass es nicht darum geht, jedes neue Angebot selbst

zu nutzen und jedes neue Gerät mit Bravour bedienen zu können. Vielmehr geht es in der Medienerziehung darum, die Bedürfnisse junger Erwachsener zu verstehen und mit diesen Kenntnissen die neue Mediennutzung einzuordnen. Es geht darum, eine persönliche Haltung gegenüber sozialen Medien aufzubauen, digitale Kompetenzen weiterzugeben und Werte vorzuleben. Damit können Jugendliche befähigt werden, ihr Denken und Handeln zu reflektieren und die diversen digitalen Möglichkeiten zu ihrem Vorteil, im Sinne eines Werkzeuges zu nutzen, um Voraussetzungen für einen souveränen Umgang zu schaffen (vgl. Feierabend et al., 2018, S.75-76).

Haben soziale Medien nun einen eher positiven oder eher negativen Effekt auf das Wohlbefinden von Jugendlichen? Auf diese Frage gibt es nicht *die* richtige oder falsche Antwort. Letztlich hält jeder Jugendliche diesen Prozess selbst in der Hand. Allerdings spielt hierbei die richtige Medienerziehung seitens der Eltern eine bedeutende Rolle. Was Jugendlichen gut oder weniger guttut, entscheiden sie schlussendlich selber. Damit dafür ein kundiges Fundament vorhanden ist, wäre es von Vorteil, wenn Eltern die nötigen Kompetenzen im Umgang mit sozialen Medien beibringen und den Kindern als Vorbild dienen (vgl. Virneburg, 2017).

Die nächste Frage wäre wohl, wie Eltern das am besten anstellen können.

#### 6.4.1) 7-Schritte-Strategie

Die nationale Plattform *Jugend und Medien*, welche zur Förderung der Medienkompetenzen junger Erwachsener initiiert wurde, gibt Eltern Hilfestellungen beim sicheren Umgang mit sozialen Medien. In diesem Zusammenhang nennen sie eine 7-Schritte-Strategie. Als erstes sollen Eltern *Interesse zeigen und mit den Jugendlichen reden*. Das impliziert das Sprechen über die Interessen und Gewohnheiten (chatten, surfen, spielen, soziale Netzwerke) der Jugendlichen. Dabei sollen sich Eltern nicht beirren lassen, wenn Kinder die Expertenrolle einnehmen, schliesslich sind sie Digital Natives und sind stolz zu zeigen, was sie können. Das Interesse bildet dabei die Basis für alle weiteren Schritte. Weiter soll das Kind auf unangenehme Erfahrungen wie Gewalt oder Pornografie im Netz angesprochen werden. Das Vereinbaren von klaren Grenzen und Regeln bildet einen weiteren wichtigen Aspekt, um vom Kind als kompetente Ansprechperson wahrgenommen zu werden. Den zweiten Schritt bildet das *gemeinsame Erkunden des Internets und ein Vorbild sein*. Chancen und Möglichkeiten digitaler Medien sollen zusammen mit dem Kind erforscht werden. Gemeinsam erlebte positive Medienerlebnisse stellen eine Basis dar, damit das Kind auch später aufgrund von kritischen Erfahrungen ein Gespräch mit den Eltern sucht. Es ist sinnvoll mit dem Jugendlichen ein Gespräch darüber zu führen, wie es sich schützen kann (Sicherheit und Datenschutz). Zudem müssen Eltern fortlaufend reflektieren, ob sie ein positives Vorbild für das Kind darstellen. Der dritte Schritt umfasst das *nicht drohen oder strafen*. Eltern sollen Medien nicht als Bestrafungs- oder Belohnungsmittel einsetzen, da sie dadurch eine übersteigerte Bedeutung zugeschrieben

bekommen. Drohen und Strafen bezwecken Verheimlichungen seitens der Jugendlichen. Verbote sollten generell vermieden werden. Das Verbot von Smartphone oder Internet behindert Kinder in ihren Lernchancen und ihrer sozialen Zugehörigkeit. Schliesslich sind digitale Medien Bestandteil des Alltags von Jugendlichen, weshalb sie einen verantwortungsvollen Umgang damit lernen müssen. Der vierte Schritt besagt: *Reagieren, wenn etwas seltsam erscheint*. Bei Verhaltensveränderungen seitens des Kindes sind Eltern aufgefordert zu reagieren. Dies machen sie am besten, indem sie ihre Sorgen mitteilen und sich nach dem Grund erkunden. Der fünfte Schritt besagt *Empathie zeigen*. Wenn Kinder ihren Eltern über Probleme berichten, ist Empathie bedeutsam. Kinder benötigen eine Person, welche sie bei Fehlverhalten unterstützt. Dabei ist es hilfreich, wenn Eltern keine Vorwürfe machen. Wichtig ist es dem Kind aufzuzeigen, dass das gezeigte Verhalten nicht Ordnung ist, man jedoch hinter ihm steht und ihm dabei helfen wird, den Schaden zu bereinigen. Der fünfte Schritt weist darauf hin, *gemeinsam Lösungen zu finden*. Beim Lösungsfindungsprozess sollte das Kind involviert werden. Nur so lernt es in Zukunft ebenfalls selbst nach Lösungen zu suchen. Der sechste und letzte Schritt beinhaltet das *Aktivieren von Vertrauenspersonen und das Hilfe suchen*. Damit ist gemeint, dem Kind zu erklären, dass es nicht allein ist und neben den Eltern viele weitere Ansprechpartner vorhanden sind. Dies gilt insbesondere bei Cybermobbing oder Diskriminierung (vgl. BSV, 2019).

Mit dem Thema Eltern, Kinder und soziale Medien könnte eine weitere Bachelorarbeit verfasst werden, weshalb an dieser Stelle auf eine besonders qualitativ ausgearbeitete Broschüre hingewiesen wird. Die Plattform Jugend und Medien hat in Zusammenarbeit mit der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (ZHAW) für das Jahr 2019 eine Neuauflage der Broschüre *Medienkompetenz: Tipps zum sicheren Umgang mit digitalen Medien* veröffentlicht. Die Broschüre ist auf beiden Websites kostenlos als PDF verfügbar und bietet Hilfestellungen für Eltern vom Thema Chat bis hin zur Selbstdarstellung.

Aus diesem Teilkapitel kann festgehalten werden, dass Eltern ihren Sprösslingen am besten eine Stütze hinsichtlich sozialer Medien sein können, wenn sie ihnen als Vorbild dienen, sich authentisch für die Tätigkeiten ihrer Kinder interessieren und mit ihnen über Inhalte, Chancen, Gefahren, Schutz sowie Regeln sprechen und gemeinsam nach Lösungen suchen. Neben der elterlichen Anleitung und Erziehung stehen im jetzigen Jahrhundert neu digitale Kompetenzen im Vordergrund, welche insbesondere für die Digital Natives wichtig sind. Diese Kompetenzen werden im nächsten Kapitel behandelt.

## 6.5) Was Jugendliche tun können

Nachdem ermittelt wurde, was die Jugendarbeit und Erziehungsberechtigte im Rahmen der Digitalisierung und der Omnipräsenz sozialer Medien tun können, wird nun im nächsten Schritt ermittelt, welche Kompetenzen Jugendliche benötigen, um in der digitalen Gegenwart

zurechtzukommen. Dafür werden die Medienkompetenz, die digitalen Kompetenzen sowie fünf grundlegende Prinzipien genauer angeschaut, um den Umgang mit sozialen Medien aus der Brille von mehreren Perspektiven erklären zu können.

#### 6.5.1) Medienkompetenz (nach Baacke)

Die Frage nach der Medienkompetenz rückt in bildungspolitischen und öffentlichen Debatten immer mehr in den Vordergrund, was nach Stüwe und Ermel (2019) aufzeigt, welche Dringlichkeit und Relevanz dieses Thema aufweist (vgl. S.90).

Der Medienpädagoge Dieter Baacke führte den Begriff der Medienkompetenz ein. Unter Medienkompetenz versteht Baacke die technische Fähigkeit mit Medien umzugehen. Er unterteilte die Medienkompetenz in 4 Dimensionen. Die erste Dimension namens *Medienkritik* beschreibt eine medienkritische Auseinandersetzung. Ein Beispiel wäre das Hinterfragen und Prüfen von Nachrichtenquellen. Die zweite Dimension *Medienkunde* fordert, sich Wissen über die Handhabung digitaler Geräte zu erarbeiten. Die dritte Dimension *Mediennutzung* beinhaltet das Wissen über die Anwendung digitaler Geräte als Werkzeug. Die vierte Dimension der *Mediengestaltung* meint den kreativen und innovativen Umgang mit Internet und Medien, wie beispielsweise das Erstellen kreativer persönlicher Beiträge. Medienkompetenz beschreibt also das Wissen über Medien sowie die Kompetenz diese eigenständig, fachkundig, kritisch und kreativ zu nutzen. Darüber hinaus impliziert dies auch die Fähigkeit Medienangebote selektiv bedürfnisorientiert (siehe Kapitel 4.2) einsetzen zu können (vgl. ebd., S.88-89).

Schott (2011) fügt hinzu, dass die Zusammenarbeit zwischen Eltern, Schulen und Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeitern für eine Förderung der Medienkompetenz besonders wichtig ist. Die Autorin führt aus, dass für eine gelungene Medienkompetenz eine gezielte inhaltliche Vermittlung und Reflexion der Möglichkeiten und Grenzen sowie eine Sensibilisierung der Chancen und Risiken notwendig ist. Ein selbstverantwortlicher und kompetenter Umgang soll mit den neuen Medien und sozialen Netzwerken eingeübt werden (vgl. S.88). Jugendliche eignen sich schnell eine technische Kompetenz für die Nutzung von Smartphone oder Laptop an. Was ihnen fehlt ist die psycho-soziale Kompetenz, damit sie beurteilen können, was sie im Cyberspace tun und welche Folgen ihr Handeln haben kann. An diesem Punkt sind die Eltern gefragt, um diesen Lernprozess gemeinsam zu gestalten (vgl. SKP, 2013, S.9).

#### 6.5.2) 5 Prinzipien (nach Gillmor)

Gillmor (2010) erarbeitete fünf Prinzipien, wie Inhalten auf sozialen Medien begegnet werden soll oder kann. "*Sei skeptisch*" ist der erste Punkt. Beim Teilen von Informationen sollen sich Jugendliche zuerst über mindestens zwei glaubwürdige Quellen informieren. "*Sei nicht allem gegenüber gleich skeptisch: Lasse dein Urteil walten*" empfiehlt der zweite Punkt. Alle Informationen gleich zu verwerfen kann fatal sein. Deshalb müssen Jugendlichen Informationen beurteilen und riskieren, dass diese manchmal falsch sein können. Dies ist schliesslich besser,

als keine Informationen zu registrieren. *"Verlasse deine Komfortzone und deine Bubble"* verlangt der dritte Punkt. Informationen sollen einerseits in Einklang mit der persönlichen Haltung gesucht werden, andererseits sollen aber auch Informationen gesucht werden, die dieser widersprechen, um beide Seiten zu verstehen. *"Stelle mehr Fragen"* fordert der vierte Punkt. Dieser Ansatz hilft in sozialen Netzwerken wertvolle Informationen von verschiedenen Personen zu erhalten. *"Lerne Medientechniken verstehen und anwenden"* besagt der letzte Punkt. Indem Jugendliche Medien und deren Umgang beherrschen, können sie diese besser Verstehen und Anwenden. Diese Prinzipien zeigen auf, dass ein bewusster Konsum medialer Inhalte verschiedenste Lernprozesse bewirken kann (vgl. zit. in Wampfler, 2016, S.78).

### 6.5.3) Rechtliche Aspekte

Die Schweizerische Kriminalprävention (SKP) (2013) rät Jugendlichen mit ihrer Ausgabe *My little Safebook*, sich bewusst zu machen, weshalb sie überhaupt so viel Zeit mit sozialen Netzwerken verbringen. Die permanente Vernetzung in sozialen Netzwerken vermittelt das Gefühl, informiert zu sein, dazuzugehören und nicht allein zu sein. Allerdings ist der grösste Vorteil der Vernetzung gleichzeitig auch ihr grösster Nachteil: Jugendliche sind nie alleine. Die SKP ermutigt Heranwachsende hierbei starke Persönlichkeiten auszubilden, da diese nicht zusammenbrechen, wenn das Internet es tut. Der SKP ist es wichtig, dass Jugendliche sich zu einer selbstbewussten und eigenständigen Persönlichkeit entwickeln, um sich im Internet mit einem gesunden Misstrauen bewegen und einen verantwortungsvollen Umgang pflegen zu können (vgl. S.18-21).

Darüber hinaus nennt das SKP jugendrelevante rechtliche Aspekte. Im Hinblick auf das Thema Cyber-Mobbing lassen sich unter anderem folgende Artikel aus dem Strafgesetzbuch (StGB) nennen: Art.173 Ehrverletzung oder üble Nachrede, Art.174 Verleumdung, Art.177 Beschimpfung oder Art.180 Drohung. Wer gegen diese Artikel verstösst, macht sich strafbar. Weiter heisst es, dass der Besitz, das Erstellen und das Verbreiten pornografischer Inhalte für Personen unter 16 Jahren strafbar sind. Dasselbe gilt für Gewaltvideos (vgl. SKP, 2013, S.24-25). Cybermobbing und der Besitz von pornografischen oder gewalttätigen Videos sind insofern relevant, als dass deren Inhalte sehr schnell über soziale Netzwerke verbreitet werden kann. Vor allem Gruppenchats in WhatsApp haben Potenzial für das Weiterleiten strafbarer Inhalte. Jugendliche müssen sich der Konsequenzen ihres Verhaltens und ihrer Rechte bewusst sein.

### 6.6) Zwischenfazit

Mit Kapitel 6 konnte die Fragestellung vollständig beantwortet werden. Die Jugendarbeit ist sehr nahe an der Lebenswelt von Jugendlichen. Sie muss in Zusammenarbeit mit Eltern und Schulen ihren Teil dazu beitragen, damit Jugendliche in ihrer Medienkompetenz gestärkt werden und zu einem eigenständigen, reflektierten Umgang mit sozialen Medien fähig sind. Dafür

müssen sich Fachkräfte ein gewisses Know-how über soziale Medien und deren Umgang aneignen, um Jugendliche optimal unterstützen zu können. Fachkräfte müssen über Chancen, Risiken und technisches Wissen Bescheid wissen und eine kritische Haltung entwickeln.

## 7) Schlussfolgerungen

Die vorliegende Bachelorarbeit verfolgte das Ziel, folgende Fragestellung zu beantworten: "Welche psychischen und sozialen Effekte können soziale Medien auf die Entwicklung von Jugendlichen haben und wie muss eine professionelle Jugendarbeit ausgestaltet sein, um Jugendliche im digitalen Zeitalter angemessen begleiten und unterstützen zu können?"

Diese Bacheloararbeit ist für Fachkräfte aus der Praxis insoweit lesenswert, da sie sich differenziert mit den psychischen und sozialen Einflüssen der sozialen Mediennutzung auseinandersetzt. Die Arbeit beschäftigt sich damit, welche Rolle die Jugendarbeit im digitalen Zeitalter hat und wie sie mit den aktuellen Herausforderungen umgehen kann, um Jugendliche professionell und angemessen unterstützen zu können.

### 7.1) Wichtigste Erkenntnisse

Die Auseinandersetzung mit der Digitalisierung ist für die Jugendarbeit insofern von Bedeutung, als dass deren Adressatinnen und Adressaten in einem digitalen Zeitalter aufwachsen. Internet, Smartphone und soziale Medien sind Gegebenheiten, welche für diese Generation selbstverständlich sind. Es wurde festgestellt, dass heutige Jugendliche medientechnisch gesehen in Haushalten aufwachsen, die eine hohe Geräteausstattung aufweisen. Praktisch alle Jugendliche besitzen heutzutage ein Smartphone und einen Computer oder Laptop. Dabei wurde festgehalten, dass das Smartphone und das Internet (Soziale Netzwerke, Musik hören, Videos anschauen) täglich oder mehrmals pro Woche genutzt werden. Dies lässt die Schlussfolgerung zu, dass Smartphones Teil des Alltags von Jugendlichen darstellen und somit für sie eine besondere Bedeutung haben. Als alltäglicher Begleiter erfüllt das Smartphone seinen Zweck als Kommunikations- und Unterhaltungsmedium. Die tägliche Internetnutzungsdauer schwankt dabei zwischen 2,5 und 3,5 Stunden und nimmt mit dem Alter zu. In dieser Zeit nutzen Jugendliche in der Regel beliebte Apps wie Instagram, WhatsApp, Snapchat und/oder YouTube. Grösstenteils schauen sie sich innerhalb dieser sozialen Netzwerke Beiträge von anderen an, liken diese oder chatten mit Freunden. Weiter wurde das Phänomen der Accountleichen registriert. Zusätzliche Trends die sich zeigen, sind ein Rückzug ins häusliche Privatleben (Cocooing) sowie ein Rückzug in halböffentliche digitale Räume.

Soziale Medien bieten eine breite Palette an Angeboten. Das Angebot wächst von Jahr zu Jahr. Währenddessen sind Jugendliche kompetente Pendler und Grenzgänger zwischen physischen und virtuellen Räumen. Ob sie hierbei eine Trennung zwischen physischen und virtuellen Räumen machen, ist in der Fachliteratur umstritten. Sie lieben es sich über soziale Medien zu informieren, zu entspannen, abzulenken und in eine andere Welt einzutauchen. Da Jugendliche hauptsächlich bestehende Freundschaften in sozialen Netzwerken pflegen, wurde die Schlussfolgerung gezogen, dass soziale Netzwerke Freundschaften festigen.

Darüber hinaus wurde deutlich, dass sich die Kommunikation und der Sprachstil unter Jugendlichen aufgrund von sozialen Netzwerken verändert hat. Es werden vermehrt Akronyme, Emoticons und Emojis benutzt. Dies begünstigt eine schnellere Kommunikation, welche durch bildliche Visualisierung von Emotionen geprägt ist. Das emotionale Erleben ist, wie eruiert wurde, ein ausschlaggebender Faktor für die Besuchsdauer und die positive oder negative Bewertung eines sozialen Netzwerkes.

Die Untersuchungen zu den psychischen Effekten zeigen auf, dass soziale Netzwerke Einfluss auf die Entwicklung der Identität von Jugendlichen haben können. Dieser Einfluss kann sich positiv auswirken, indem die Identitätsbildung gefördert wird. Auf der anderen Seite kann dieser Einfluss eine Identitätsdiffusion herbeiführen. Ausserdem wurde ermittelt, dass durch die Nutzung sozialer Netzwerke essentielle menschliche Bedürfnisse nach Sicherheit, Zugehörigkeit, Selbstverwirklichung oder Information und Unterhaltung befriedigt werden. Dies kann als Erklärungsansatz für die häufige Nutzung sozialer Netzwerke angesehen werden. Die Befriedigung dieser Bedürfnisse löst im Gehirn nämlich Glücksgefühle aus. Diese dauern nicht lange an, weshalb Jugendliche sich danach sehnen und dasselbe belohnende Verhalten innerhalb der sozialen Netzwerke wiederholen. Dadurch lässt sich zudem das Phänomen des Always on nachvollziehen. Das permanente Online-sein dient Jugendlichen ausserdem als psychische Konstruktionsstrategie, um schwierige Situationen zu bewältigen. Ferner machen soziale Netzwerke eine gewisse Alltags- oder Lebensgestaltung für Jugendliche möglich, allerdings können sie auch als Ventil zur Flucht in eine virtuelle Welt dienen. Es kam heraus, dass soziale Netzwerke eine digitale Demenz begünstigen können, womit gemeint ist, dass Jugendliche digitale Informationen aufnehmen aber nicht ausreichend genug reflektieren, was zu Vergesslichkeit führt. Abschliessend wurde festgestellt, dass soziale Netzwerke eine gewisse Selbstbezogenheit verstärken und das Empathievermögen beeinträchtigen.

Die Untersuchungen zu den sozialen Effekten machen deutlich, dass soziale Netzwerke Einfluss auf Kommunikation, Sozialbeziehungen, Vernetzung, Privatsphäre, Angstzustände und globales Denken von Jugendlichen haben. Die Resultate zeigen, dass sich die Kommunikation den digitalen Geräten anpasst, vermehrt bildlich und im Cyberspace stattfindet. Für Sozialbeziehungen bedeutet das, dass Kommunikation nun räumlich verteilt ist und auf verschiedenen Kanälen stattfinden kann. Dadurch befinden sich Jugendliche jeweils in zwei Räumen (physischer und virtueller) gleichzeitig. Heranwachsende sind mit der Anforderung konfrontiert, immer verbunden und erreichbar zu sein. Die elektronische Kommunikation ermöglicht einerseits eine Cyber-Nähe, kann andererseits eine Cyber-Einsamkeit begünstigen. Ein Rückzug in virtuelle Räume und das Phänomen Alone Together werden beobachtet. Zudem sind Angstphänomene wie Fear of Missing out oder Fear of Being Missed ein aktuell weltweites Thema. Das Thema Cybermobbing macht deutlich, dass im Umgang mit sozialen Netzwerken auch Vorsicht geboten ist.



Bei der Erarbeitung der psychischen und sozialen Effekte wurde deutlich, dass die Einflüsse sozialer Medien nicht nur aus Schwarz und Weiss bestehen. Die Fachliteratur schreibt über die psychischen und sozialen Effekte sozialer Medien überwiegend negativ, wobei anzumerken ist, dass Chancen und Risiken hierbei in der Regel Hand in Hand gehen.

## 7.2) Beantwortung des Ausgangsfrage

Wenn die Jugendarbeit nahe an der Lebenswelt von Jugendlichen sein möchte, muss sie den Umgang mit sozialen Medien verstehen und kritisch reflektieren. Sie nimmt bei der Vermittlung der Medienkompetenz nämlich eine bedeutende Rolle ein. Ob soziale Medien einen eher positiven oder eher negativen Effekt auf das Wohlbefinden von Jugendlichen haben, hält letztlich jeder Jugendliche selbst in der Hand. Allerdings bildet hierbei die richtige Medienerziehung seitens der Eltern einen wichtigen Faktor. Indem Eltern ihren Sprösslingen als Vorbild dienen, sich authentisch für die Tätigkeiten ihrer Kinder interessieren und mit ihnen über Inhalte, Chancen, Gefahren, Schutz sowie Regeln sprechen und gemeinsam nach Lösungen suchen, können sie viel dazu beitragen. Neben der elterlichen Anleitung und Medienerziehung stehen im jetzigen Jahrhundert neu digitale Kompetenzen im Vordergrund, welche insbesondere für die Digital Natives wichtig sind.

Indem sich Jugendliche die vier Dimensionen der Medienkompetenz (Medienkritik, -kunde, -nutzung, -gestaltung) erarbeiten, erlernen sie die technische Fähigkeit, mit Medien selbständig und reflektiert umzugehen. Für die Aneignung und Förderung dieser Medienkompetenz müssen Eltern, Schulen und die Jugendarbeit gemeinsam an einem Strang ziehen. Das beinhaltet, dass Jugendliche sich der (rechtlichen) Konsequenzen ihres Handelns im Cyberspace bewusst sind. Wichtig ist, dass Jugendliche wissen, welche Einflüsse soziale Netzwerke auf ihre Psyche und ihre Sozialverhalten haben und wie sie damit umgehen können. Dies erfordert eine differenzierte und regelmässige Auseinandersetzung in Form von Reflexion und Austausch gemeinsam mit den jungen Erwachsenen im Rahmen des Jugendtreffs. Dabei lassen sich in der Praxis die 5 Prinzipien nach Gillmor anwenden, welche altersgemäss formuliert sind.

Diese Bachelorarbeit ist insofern lesenswert für Fachkräfte aus der Praxis, als dass sie sich eine differenzierte Auseinandersetzung mit den psychischen und sozialen Einflüssen der sozialen Mediennutzung zur Aufgabe genommen hat. Die Arbeit beschäftigt sich damit, welche Rolle die Jugendarbeit im derzeitigen digitalen Zeitalter spielt und wie sie mit den aktuellen Herausforderungen umgehen kann, um Jugendliche professionell und angemessen unterstützen zu können.

Weiterführende Fragen, welche ich mir während der Bearbeitung dieser Arbeit gestellt habe, sind: *Wie bewusst sind sich Jugendliche eigentlich über die Einflüsse sozialer Medien auf ihre Psyche und ihr Sozialverhalten?* und *Inwiefern werden sich die Strukturen von Freundschaften durch den Aspekt des "immer verbunden, erreichbar und empfangsbereit" verändern?*

## Glossar

**Avatar:** Eine virtuelle Online-Person, mit welcher sich der Nutzer oder die Nutzerin im Cyberspace bewegt (vgl. Schmidt, 2018, S.121).

**Account:** Nutzerkonto. Bei der Anmeldung auf einer Plattform, erhält der Nutzer oder die Nutzerin ein Nutzerkonto, worauf dieser eine Zugangsberechtigung besitzt (vgl. ebd., S.121).

**Algorithmus:** Ein mathematisches Verfahren, bei welchem automatisierte Berechnungen ausgeführt werden. Alle Computer enthalten Algorithmen. Bei sozialen Medien sind diese insbesondere dort von Bedeutung, wo Daten modifiziert, zusammengefasst, klassifiziert oder gefiltert werden sollen. Dies ist bei Suchanfragen beispielsweise der Fall (vgl. ebd, S.121).

**Apps bzw. Applications:** Das ist ein Sammelbegriff für Anwendungen von Drittanbietern. Sie werden einer grossen Plattform zur Verfügung. Apps gibt es für Smartphones, Tablets und Computer (vgl. ebd, S.121).

**Chatten:** Dies ist eine Kommunikationsform im Internet. Nutzer oder Nutzerinnen können beinahe in Echtzeit kommunizieren. Es existieren Textchats (z.B. WhatsApp) oder Audio- und Videochats (z.B. Skype) (vgl. Landessportbund, o.D., S.6).

**Cyberspace:** Ein virtueller Raum, welcher mittels Computer, Laptop, Tablet oder Smartphone betreten werden kann (vgl. Landessportbund, o.D., S.8).

**Digital Natives:** Altersgruppe, welche mit digitaler Technologie wie Internet, Computer und Smartphone aufgewachsen sind (vgl. Schmidt, 2018, S.122).

**Emoji:** Diese farbigen Bilder und Piktogramme, mit welchen sich unterschiedliche Emotionen ausdrücken lassen, werden hauptsächlich in Instant-Messaging-Diensten und sozialen Netzwerken verwendet. Emojis basieren auf den früheren Emoticons (vgl. ebd., S.122).

**Emoticons:** Eine Kombination aus "emotion" und "icon". Die Vorgänger der Emojis. Wurde ganz am Anfang der computergestützten Kommunikation verwendet. Die simplen "Smilies" bringen ein Lächeln, Wut oder Freude zum Ausdruck (vgl. ebd., S.122).

**Eskapistisch:** Realitätsflucht in eine Scheinwelt (z.B. virtuelle Welt) (vgl. ebd., S.122)

**Face-to-Face-Kommunikation:** Kommunikation von Angesicht zu Angesicht und ohne digitale Geräte oder soziale Medien (vgl. ebd., S.122)

**Facebook:** ein soziales Netzwerk. Status, Interessen, Fotos und Videos können auf dieser interaktiven Plattform geteilt werden (vgl. Landessportbund, o.D., S.9).

**Instagram:** soziales Netzwerk oder Foto-Sharing-Plattform. Fotos, Videos und Geschichten können geteilt werden (vgl. Landessportbund, o.D., S.13).

**Instant-Messaging-Dienst:** Sammelbegriff für Internet-Anwendungen, welche einen synchronen Austausch von Text- sowie Bildnachrichten unter Nutzerinnen und Nutzern möglich macht. WhatsApp ist ein bekanntes Beispiel (vgl. Schmidt, 2018, S.123).

**Profil:** Gesamtheit der Informationen eines Nutzers, einer Nutzerin auf einer Plattform. Persönliche Daten, Texte, Fotos oder Videos finden sich auf dem Profil (vgl. Schmidt, 2018, S.124).

**Snapchat:** Instant-Messaging-Dienst (Kurznachrichtendienst). Textnachrichten, Audio-, Bild- und Videodateien können Nutzerinnen und Nutzer untereinander teilen.

**TikTok:** soziales Netzwerk. Hierbei werden selbstgedrehte Videos in Kombination mit Musik, Mimik und Gestik produziert. Oftmals wird synchron zur Musik mitgesungen und/oder getanzt (vgl. Landessportbund, o.D., S.27).

**Tumblr:** Blogging-Plattform. Texte, Bilder, Links und Audio- sowie Videodateien können in einem persönlichen Blog publiziert werden (vgl. Landessportbund, o.D., S.27).

**Twitter:** Mikroblogging-Dienst. Textnachrichten im Umfang von maximal 140 Zeichen können verfasst und publiziert werden (vgl. Landessportbund, o.D., S.27).

**WhatsApp:** Instant-Messaging-Dienst (Kurznachrichtendienst). Textnachrichten, Audio-, Bild- und Videodateien können Nutzerinnen und Nutzer untereinander teilen. Dies geschieht über Instant-Messaging. Dies beschreibt die Kommunikation zwischen zwei oder mehreren Personen, welche sich zur selben Zeit im Internet befinden (vgl. Landessportbund, o.D., S.13, 29).

**World Wide Web (WWW):** Ein durch das Internet abrufbare System von Webseiten, welche über Hyperlinks miteinander verbunden sind (vgl. Schmidt, 2018, S.125).

**YouTube:** Video-Sharing-Plattform. Videos können über einen persönlichen Kanal beziehungsweise Profil veröffentlicht werden (vgl. Landessportbund, o.D., S.30).

## Literaturverzeichnis

- Achab, Sophia. (2019). *Aufwachsen im digitalen Zeitalter*. Bern: Eidgenössische Kommission für Kinder- und Jugendfragen.
- Aiken, Mary. (2018). *Der Cyber-Effekt: Wie das Internet unser Denken, Fühlen und Handeln verändert*. Frankfurt: Fischer.
- Blichke, Johannes. (2015). *Betriebssysteme für Smartphones: Android vs. iOS*. Hamburg: Bachelor und Master Publishing.
- Berge, Stefan & Buesching, Arne. (2008). *Strategien von Communities im Web 2.0*. Berlin: Springer.
- Bernath, Jael, Külling, Céline, Süss, Daniel, Waller, Gregor & Willemse, Isabel. (2018). *JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz*. Zürich. Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.
- Braasch, Martina. (2017). *Stressbewältigung und Social Support in Facebook. Der Einfluss sozialer Online-Netzwerke auf die Wahrnehmung und Bewältigung von Stress*. Wuppertal: Springer.
- Braun, Torsten. (2005). *Geschichte und Entwicklung des Internets*. 127/2005 UniPress, Virtuelle Welten.
- Briesemeister, Benny. (2016). *Die Neuro-Perspektive*. Freiburg: Haufe.
- Döring, Nicola. (2003). *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Göttingen: Hogrefe.
- Economiesuisse. (2017). *Schweizer Erfolgsfaktoren gelten auch in der digitalen Zukunft*. 01/2017, Dossier Politik.
- Ermel, Nicole & Stüwe, Gerd. (2019). *Lehrbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung*. Weinheim: Beltz.
- Feierabend, Sabine, Rathgeb, Thomas & Reutter Theresa. (2018). *JIM-Studie – Jugend, Information, Medien*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Gasser, Urs, Cortesi, Sandra & Gerlach, Jan. (2012). *Kinder und Jugendliche im Internet*. Bern: hep.

- Golder, Lukas, Jans, Cloé, Venetz, Aaron, Wattenhofer, Katrin, Ivankovic, Melanie, Herzog, Noah & Bohn, Daniel. (2018). *Credit Suisse Jugendbarometer. Generation Digital – Solidarität trotz Unsicherheit und Herausforderungen durch Wandel*. Bern: gfs.bern.
- Greenberg, Bradley. (1973). Viewing and listening parameters among British youngsters. *Journal of Broadcasting*, 17, S.173-188.
- Hammerschmidt, Peter, Sagebiel, Juliane, Hill, Burkhard & Beranek, Angellika. (2018). *Big Data, Facebook, Twitter & Co. und Soziale Arbeit*. Weinheim: Beltz.
- Hartman, Werner & Hundertpfund, Alois. (2015). *Digitale Kompetenzen*. Bern: hep.
- Heymann-Reder, Dorothea. (2011). *Social Media Marketing: Erfolgreiche Strategien für Sie und Ihr Unternehmen*. München: Addison-Wesley.
- Hübner, Edwin. (2015). *Medien und Pädagogik. Gesichtspunkte zum Verständnis der Medien, Grundlagen einer anthroposophisch-anthropologischen Medienpädagogik*. Stuttgart: edition waldorf.
- Koch, Robert. (2018). *Der Schlüssel zum Gehirn*. Zürich: Ringier Axel Springer.
- Koller, Lisa & Schikora, Claudius. (2015). *Der Erfolg der sozialen Medien aus neuropsychologischer Perspektive*. Hamburg: tredition.
- König, Christian, Stahl, Matthias & Wiegand, Erich. (2014). *Soziale Medien: Gegenstand und Instrument der Forschung*. Wiesbaden: Springer.
- Lauffer, Jürgen & Röllecke, Renate. (2012). *Chancen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven*. München: kopaed.
- Landessportbund. (o.D.). *Social Media-Glossar*. Duisburg: nrw.
- Milzener, Georg. (2016). *Digitale Hysterie: Warum Computer unsere Kinder weder dumm och krank machen*. Weinheim: Beltz.
- Myers, David. (2014). *Psychologie. 3., vollständig überarb. und erweit. Auflage*. Berlin:Springer.
- Pichère, Pierre. (2014). *La Pyramide des Besoins*. Namur: 50minutes.com.
- Piotrowski, Kati. (2006). *Online:Offline – Soziale Netzwerke von Jugendlichen*. In: Tillmann, Angela & Vollbrecht, Ralf (Hrsg.). *Abenteuer Cyberspace. Jugendliche in virtuellen Welten* (2006) (S. 75-89). Frankfurt: Lang.
- Pollman, Kathrin, Janssen, Doris, Vukelic, Mathias & Fronemann, Nora. (2018). *Homo Digitalis. Eine Studie über die Auswirkungen neuer Technologien auf verschiedene*

- Lebensbereiche für eine menschengerechte Digitalisierung der Arbeitswelt.* Stuttgart: Frauenhofer.
- Schenk, Michael. (2007). *Medienwirkungsforschung.* 3. vollst. überarb. Auflage. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Schmidt, Jan-Hinrik. (2018). *Social Media.* Wiesbaden: Springer.
- Schott, Hannah. (2011). *Förderung bei Sucht und Abhängigkeit.* Stuttgart: Kohlhammer.
- Sieber, Armin. (2019). *Dialogroboter: Wie Bots und künstliche Intelligenz Medien und Massenkommunikation verändern.* Wiesbaden: Springer.
- Sternberg, Andre. (2017). *Soziales Netzwerk-Marketing.* Schmallenberg: Andre Sternberg.
- Tapscott, Don. (2009). *Grown up digital: How the net generation is changing your world.* New York: Mc Graw-Hill.
- Trepesch, Sebastian. (2010). *Vernetzt und zugemailt. Jugendliche bei Facebook & Co.* Marburg: Tectum.
- Trost, Kai Erik. (2013). *Soziale Onlinenetze und die Mediatisierung der Freundschaft.* Baden: Nomos.
- Turkle, Sherry. (2012). *Verloren unter 100 Freunden.* München: Riemann.
- Vornholz, Günter. (2019). *Digitalisierung der Immobilienwirtschaft.* Berlin/Boston: Walter de Gruyter.
- Wahl, Pit & Lehmkuhl, Ulrike. (2014). *Seelische Wirklichkeiten in virtuellen Welten.* Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Wang, Hua & Wellman, Barry. (2010). *Social Connectivity in America: Changes in Adult Friendship Network Size from 2002 to 2007.* American Behavioral Scientist, 53, Nr.8, S.1148-1169.
- Wampfler, Philippe. (2014). *Generation "Social Media".* Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Wampfler, Philippe. (2016). *Facebook, Blogs und Wikis in der Schule.* Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Weinert, Frederik. *Digitalkunde als Schulfach.* (2019). München: UVK.
- Zorn, Isabel & Seelmeyer, Udo. (2015). *Digitale Technologien in der Sozialen Arbeit.* In: Der pädagogische Blick, Heft 3, Seite 134-146. In Stüwe und Ermel (korrekt zitieren)

## Quellenverzeichnis

Bundesamt für Sozialversicherungen [BSV]. (2019). *Digitale Medien. Social Media: Teil der Community sein*. Gefunden am 22. August 2019 unter <https://www.jugendundmedien.ch/digitale-medien/soziale-medien.html>

Bundesamt für Sozialversicherungen [BSV]. (2019). *Social Media: Teil der Community sein*. Gefunden am 26. September 2019 unter <https://www.jugendundmedien.ch/digitale-medien/soziale-medien.html>

Rapp, Frank. (2018). *Was ist denn eigentlich Social Media?* Gefunden am 5. August 2019 unter <https://frankrapp.de/social-media-marketing/was-ist-denn-eigentlich-social-media>

Social Media. (2019). *Soziale Netzwerke: Die wichtigsten Social-Media-Plattformen im Überblick*. Gefunden am 3. Oktober 2019 unter [www.ionos.de/digitalguide/online-marketing/social-media/die-wichtigsten-social-media-plattformen/](http://www.ionos.de/digitalguide/online-marketing/social-media/die-wichtigsten-social-media-plattformen/)

Virneburg, Sophie. (2017). *Was macht Instagram mit uns?* Gefunden am 7. August 2019 unter <https://www.mittelbayerische.de/wissen-nachrichten/was-macht-instagram-mit-uns-21981-art1570232.html>

Wampfler, Philippe. (2012). *Digitale Einsamkeit – die verlorene Fähigkeit, Gespräche zu führen*. Gefunden am 22. September 2019 unter <https://schulesocialmedia.com/2012/04/23/digitale-einsamkeit-die-verlorene-faehigkeit-gesprache-zu-fuehren/>

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Deckblatt soziale Medien  
(Quelle: gefunden am 6. Oktober 2019 unter <https://www.fundraiso.ch/social-media-fuer-npo/>)

Abbildung 2: Social-Media-Prisma  
(Quelle: gefunden am 5. August 2019 unter <https://ethority.de/en/social-media-prism/>)

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Social-Media-Kategorien  
(Quelle: eigene Darstellung)

## Eigenständigkeitserklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe und ohne Benützung anderer als der angegebenen Hilfsmittel verfasst habe.

St.Gallen, 9. Oktober 2019

---

Irena Miljanović

### Veröffentlichung Bachelorarbeit

Ich bin damit einverstanden, dass meine Bachelor Thesis bei einer Bewertung mit der Note von 5.5 oder höher, der Bibliothek für die Aufnahme ins Ausleiharchiv und für die Wissensplattform Ephesos zur Verfügung gestellt wird.

ja

nein

St.Gallen, 9. Oktober 2019

---

Irena Miljanović