



Hochschule für Angewandte
Wissenschaften Hamburg

Hamburg University of Applied Sciences

Fakultät Wirtschaft und Soziales
Department Soziale Arbeit

Die Auswirkungen von Smartphone Nutzung auf das Kommunikationsverhalten von Jugendlichen

Bachelor-Thesis

Tag der Abgabe: 06.06.2017
Vorgelegt von: Perez Zablowky
Adresse: [REDACTED]
Matrikel-Nr.: [REDACTED]

Betreuende Prüferin: Prof. Dr. Frauke Schwarting
Zweiter Prüfer: Prof. Dr. Gunter Groen

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Einleitung	1
2 Jugend und Kommunikationsmedien	4
2.1 Die Lebensphase Jugend	4
2.2 Der Prozess der Kommunikation	6
2.3 Medien	8
2.3.1 Smartphones	10
2.3.2 Soziale Medien	11
3 Die „Smartphone Generation“	17
3.1 Ein kurzes Porträt der aktuellen Jugendgeneration	18
3.2 Der Stellenwert von Smartphones im Leben von Jugendlichen	20
3.3 Die meistgenutzten Funktionen beim Smartphone?	21
3.3.1 Fokus: Mädchen	24
3.3.2 Fokus: Jungen	25
4 Wie sich der Alltag von Jugendlichen durch Digitale Kommunikation verändert hat	26
4.1 Die Bedeutung von Digitaler Kommunikation für die Lebenswelt von Jugendlichen	26
4.2 Mobile Nutzungsweisen von Digitalen Kommunikationsmedien	27
4.3 Effekte der Digitalen Permanenz	29
4.4 Die Relevanz von Medienkompetenz	32
5. Was sind die Gefahren der Digitalen Kommunikation	35
5.1 Onlinekommunikationssucht	35
5.2 Cybermobbing	36
5.3 Sexualität im Kontext Digitaler Kommunikationsmedien	37
5.4 Datenschutz	41
6 Welche Chancen bieten Digitale Kommunikationsmedien	43
6.1 Potentielle Perspektiven für den modernen Arbeitsmarkt	43
6.2 Kompetenzen für eine digitalisierte Gesellschaft	44
7. Fazit	46
Literaturverzeichnis	I
Eidesstattliche Erklärung	VI

1 Einleitung

Elektronische Medien sind zu einem integralen Bestandteil des Alltagslebens von jungen Heranwachsenden geworden. Sie spielen im Prozess der Identitätsbildung und der Sozialisation von Ihnen eine zentrale Rolle. (vgl. Busse, 2008: 99) Insbesondere Smartphones sind als ständige Begleiter im Leben von Jugendlichen heutzutage nicht mehr wegzudenken. Seit ihrer Einführung auf dem Markt als massentaugliches Produkt, haben Smartphones die Mediennutzung von jungen Menschen revolutioniert. Sie nehmen dabei mittlerweile einen bestimmenden Platz in dem Medienalltag von Heranwachsenden ein. (vgl. JIM, 2016) So eine Entwicklung war vor wenigen Jahren in dieser rasanten Form noch nicht abzusehen. Die Internet Technologie befand sich zu dieser Zeit noch in den Kinderschuhen und es gab noch nicht diese Vielfalt an Kommunikationsmöglichkeiten. Wollten sich Jugendliche beispielsweise in den Neunziger Jahren mit Freunden treffen, mussten sie sich vorher über das Haustelefon verabreden. Waren Kinder draußen beim Spielen und wollten ihren Eltern Bescheid geben, dass sie später nach Hause kämen, mussten sie eine Telefonzelle oder alternativ einen anderen Ort mit Telefon in der Nähe suchen. Dies sind nur einige kleine Beispiele für die unzähligen, signifikanten Veränderungen die sich durch Smartphone Technologie und ihre variablen Anwendungsmöglichkeiten in den letzten Jahren für das ganz alltägliche Leben von Jugendlichen ergeben haben.

Der technische Entwicklungsschritt den mobilen Kommunikationsmedien insbesondere in den Jahren seit 2007 taten, wirkte sich insbesondere auch auf soziale Interaktionen aus. Das Smartphone ist dabei zu einem universellen Instrument geworden um die Bedürfnisse Heranwachsender zu stillen, die mit dieser Technologie aufgewachsen sind.

Die Persönlichkeitsstruktur von Jugendlichen die nach dem Jahr 1995 geboren wurden zeichnet sich dadurch aus, dass sie mit dem Selbstverständnis groß geworden sind „Always On“ zu sein (vgl. JIM, 2015: 46). Es ist für sie durch das ständige Mitführen mobiler Internettechnologie, wie dem Smartphone zur Normalität geworden permanent online zu sein. Es kommt in ihrem Alltag also nur noch selten zu wirklichen Offline Zeiten.

Die Ergebnisse einer Studie zur Internetnutzung von jungen Menschen unter 25 Jahren, weisen beispielsweise darauf hin, dass ihnen oftmals bereits die Vorstellung schwer zu fallen scheint ein Leben ohne permanenten Netzzugang zu führen. (vgl. Kammer, 2014. 4)

Es wäre objektiv gesehen zwar nicht korrekt zu behaupten, dass sich Jugendliche ständig in einem Online Zustand befinden, da sie sich natürlich in ihrer Lebenswelt auch mit vielen

nonmedialen Tätigkeiten, wie dem Treffen von Freunden beschäftigen, jedoch sind diese persönlichen Verabredungen, wenn man genauer hinschaut, oftmals auch mit verschiedenen Medientätigkeiten verbunden sind. (vgl. JIM, 2016: 9)

Zudem verschwimmen bei vielen jugendlichen Nutzer/Innen mittlerweile die On- und Offline Zeiten, insofern dass sich bei verschiedenen mobilen Anwendungen für das Smartphone, wie der Facebook App oder dem Messenger Dienst WhatsApp häufig nicht mehr abgemeldet wird und somit eigentlich immer ein subjektiver, indirekter Online Zustand weiterbesteht. (vgl. Kammer, 2014: 68f) Demzufolge kann zu dem Schluss gekommen werden, dass Online sein für die Altersgruppe der Befragten zu einem Synonym geworden ist, für das *Verbundensein mit dem Kosmos des persönlichen Freundes-, Bekannten- und Familiennetzwerkes*. (vgl. ebd: 14)

Auch wenn viele Verhaltensweisen der heutigen Jugend dabei älteren Generationen befremdlich vorkommen mögen, ist zu beachten, dass es auch in vorangegangenen Epochen der Menschheitsgeschichte immer wieder zu ähnlich gearteten Abwehrmechanismen gegenüber technischen und gesellschaftlichen Innovationen kam. Als Beispiel hierfür könnte die Erfindung des Buchdrucks von Gutenberg vor über 550 Jahren herangezogen werden. (vgl. Carr, 2010: 264ff)

Der im Jahr 2001 verstorbene Humorist und Science-Fiction Autor Douglas Adams erläuterte bereits im Jahr 1999 in einem Essay in der Sunday Times mit dem Titel *How To Stop Worrying And Learn To Love The Internet* sein Unverständnis über die Skepsis von vielen seiner Kollegen gegenüber dem relativ neuen Medium Internet. Er sah in seinem Artikel sehr treffend die Entwicklungen der folgenden Jahre voraus und stellte drei interessante Thesen bezüglich der Reaktionen von Menschen auf die Internettechnologie auf. Diese Thesen lassen sich ebenso gut auf alle anderen Medien, in diesem speziellen Fall auf Smartphones und digitale Kommunikation beziehen. So beschrieb er das Verhältnis von älteren Generationen gegenüber neu aufkommenden Medien folgendermaßen:

1) everything that's already in the world when you're born is just normal;

2) anything that gets invented between then and before you turn thirty is incredibly exciting and creative and with any luck you can make a career out of it;

3) anything that gets invented after you're thirty is against the natural order of things and the beginning of the end of civilisation as we know it until it's been around for about ten years when it gradually turns out to be alright really.

(Adams, 1999)

Adams stellt damit die Hypothese auf, dass es zur Natur des Menschen gehöre, Neuerungen die innerhalb der ersten dreißig Lebensjahre erfunden werden, gegenüber offen zu sein und sie als aufregend und spannend wahrzunehmen. Während alles Neue was nach dem dreißigsten Lebensjahr erfunden wird, erst einmal als unnatürlich und somit als Gefahr für unsere Zivilisation identifiziert wird. Nach dem Zeitraum von etwa zehn Jahren, in denen man mit den Neuerungen gelebt hat und sich an sie gewöhnt hat, ändert sich seiner Theorie nach diese Einstellung und aus der Furcht vor dem Unbekannten wird ein Gefühl der Normalität.

Die folgende Arbeit setzt sich mit den verschiedenen digitalen Kommunikationsformen unter Jugendlichen mittels Smartphone Technologie auseinander.

Nach einer kurzen Definition der relevantesten Begriffe, werden die meistgenutzten Funktionen von jugendlichen Smartphone Nutzer/Innen und einigen, im besonderen Maße populären Kommunikationsmedien exemplarisch vorgestellt. Hinzu wird die Bedeutung von multifunktionalen Mobiltelefonen für die Lebenswelt junger Heranwachsender betrachtet und untersucht weshalb und in welcher Form sich die Ausdrucksformen der interpersonalen Kommunikation in unserem digitalisierten Alltag signifikant verändert haben könnten.

Die potentiellen negativen Effekte der digitalen Kommunikation, sowie die Chancen die für das Leben von Jugendlichen ergeben können, werden vorgestellt, um abschließend einen Überblick darüber zu erhalten wie in Zukunft mit der voranschreitenden Medialisierung unserer Gesellschaft umgegangen werden könnte.

2 Jugend und Kommunikationsmedien

Jugendkulturen befinden sich permanent in einem progressiven Veränderungsprozess. Die Abgrenzung von der Generation der eigenen Eltern ist dabei ein signifikantes Charakteristikum des Erwachsenwerdens. (vgl. Fend, 2005: 27) Zu diesem Prozess gehört auch der Einsatz von technischen Neuerungen und veränderten Formen der Kommunikation untereinander. Dieser Medienwandel mag von vielen Lehrpersonen und Eltern als Bedrohung des Bewährtem wahrgenommen werden, es birgt jedoch gleichzeitig auch viele Potenziale für junge Menschen, die in Zeiten der Digitalisierung aufwachsen.

Bevor jedoch im weiteren Verlauf genauer auf Veränderungen bezüglich des Kommunikationsverhaltens von jungen Heranwachsenden eingegangen werden kann, sollen dem vorangehend die Definition einiger grundlegender Begriffe folgen.

2.1 Die Lebensphase Jugend

Zu den prägenden Elementen der Lebensphase Jugend gehören die Herausforderungen der persönlichen Individuation und der gesellschaftlichen Integration. Bei der Ausgestaltung dieser Ziele ergeben sich dabei für neue Generation auch immer wieder neue Konstellationen. (vgl. Albert et al., 2015, 33)

Das in unserer Gesellschaft verbreitete Verständnis von Jugend als einer strukturellen Lebensphase zwischen dem Kindesalter und dem Erwachsensein, hat sich erst im 19 Jahrhundert herausgebildet und im 20 Jahrhundert etabliert. Dementsprechend handelt es sich bei der Jugendphase nicht um ein Produkt der Natur, sondern um ein soziokulturelles Phänomen unserer modernen Gesellschaft. (vgl. Tillmann, 2007: 193f)

Zu Anfang des 19. Jahrhunderts war die Jugendphase faktisch noch gar nicht existent. Der Lebenslauf bestand zu dieser Zeit in seiner Struktur lediglich aus den Phasen Kindheitsalter und Erwachsenenalter. Eine Ausdifferenzierung der Lebensphasen Jugendalter und Seniorenalter fand erst um 1950 statt. Mittlerweile kann jedoch davon gesprochen werden, dass die Jugend einen erheblichen Teil der Lebenszeit des Menschen einnimmt.

Bei der Einteilung in die Lebensphasen Kindheit, Jugend, Erwachsenenalter und Senioren spielt die demografische Entwicklung unserer Gesellschaft, im Zusammenspiel mit Veränderungen der wirtschaftlichen und kulturellen Bedingungen, eine nicht zu vernachlässigende Rolle. So ließ sich beobachten, dass es im 19. Jahrhundert zu signifikanten

Verkürzungen der Lebensphasen Kindheit und Erwachsenen kam, während simultan eine zeitliche Ausweitung der Lebensphase Jugend festzustellen war. (vgl. Hurrelmann und Quenzel, 2013: 11ff.) Dass eine kongruente Bestimmung der Lebensphase Jugend in der heutigen Zeit immer schwerer zu treffen ist, lässt sich auch daran erkennen, dass für regelmäßig erscheinende Jugendstudien in Deutschland Teilnehmer innerhalb der relativ großen Altersspanne von 13 bis 29 Jahren befragt werden. Dies hat auch damit zu tun, dass das „soziale Alter“ in aktuellen Untersuchungen vermehrt an Bedeutung gewonnen hat. Statt solitär die körperliche Entwicklungsstufe zu betrachten wird der Fokus dabei stärker auf die Verhaltensweisen von jungen Menschen gelegt. (vgl. Liebsch/ S.16)

Die Jugendphase wird in wissenschaftlichen Publikationen zudem in sehr vielfältiger Form interessengeleitet definiert. Je nachdem welcher wissenschaftlichen Disziplin man sich zugehörig fühlt, kann man sich mit der biografischen Zeitspanne, der psychosozialen Entwicklungsphase oder auch mit dem juristischen Terminus von Jugend beschäftigen. (vgl. Sander u Witte, 2015: 725)

Die Definition des Sozialwissenschaftler Albert Scheer für den Begriff Jugend aus soziologischer Sicht lautet:

"Jugend ist eine gesellschaftlich institutionalisierte und intern differenzierte Lebensphase, deren Abgrenzung und Ausdehnung sowie deren Verlauf und Ausprägung wesentlich durch soziale (sozialstrukturelle, ökonomische, politische, kulturelle, rechtliche, institutionelle) Bedingungen und Einflüsse bestimmt ist. Jugend ist keine homogene Lebenslage oder Sozialgruppe, sondern umfasst unterschiedliche, historisch veränderliche und sozial ungleiche und geschlechtsbezogen differenzierte Jugenden". (Scherr 2009, 24f)

Ein charakteristisches Merkmal für die Entwicklungsstufe Jugend ist hierbei das Erleben einer „Sturm und Drang“ Phase. Das Verhältnis zu den eigenen Eltern und anderen Autoritäten nimmt in dieser zeitlichen Periode einen Wandel durch. Die komfortable, beschauliche Zeit der Kindheit scheint vorbei zu sein und es kommt vermehrt zu generationsbedingten Spannungen. Zudem wird der Ton, in dem Heranwachsende mit ihren Erziehungsberechtigten kommunizieren, tendenziell ruppiger. (vgl. Fend, 2005: 26) Wobei zu beachten ist, dass die Lebensphase Jugend keineswegs kontinuierlich und homogen verläuft und Verallgemeinerungen der Komplexität der Lebensphase Jugend nicht gerecht werden.

Ich orientiere mich bei meinem Jugendbegriff an der jährlich erscheinenden Studie zum Medienumgang Jugendlicher des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest, kurz JIM Studie (Jugend, Information, Multimedia), und lege meinen Fokus auf junge Heranwachsende im Alter zwischen 12 - 19 Jahren. (vgl. JIM, 2016)

2.2 Der Prozess der Kommunikation

Die menschliche Kommunikation ist ein sich ständig weiterentwickelnder Prozess.

Anfangen von Gesten, ersten Lauten bis hin zur Sprache und dem geschriebenen Wort, haben sich die Formen der Kommunikation auch immer ihrer Gesellschaft angepasst. Der Kommunikationswissenschaftler Klaus Merten sagt „*Die Evolution von Kommunikation ist die notwendige Voraussetzung für die Evolution von Gesellschaften*“. (Merten, 1994: 184)

Dem Begriff Kommunikation werden dabei sowohl im wissenschaftlichen als auch im alltagssprachlichen Gebrauch sehr unterschiedliche Bedeutungen zugeschrieben.

Allgemein gesehen lässt sich vereinfacht sagen, dass die Kriterien von zwischenmenschlicher, interaktiver Kommunikation aus mindestens vier Elementen bestehen:

1. Der Kommunikator, der eine Botschaft sendet
2. Der Kommunikationsinhalt, also eine Aussage und seine Bedeutung
3. Der Kanal über den die Botschaft vermittelt wird (beispielsweise Sprache, Schrift oder visuelle Inhalte)
4. Der Rezipient, der die Botschaft empfängt (vgl. Pürer, 2015: 11ff)

In Anlehnung an bekannte Kommunikationsmodelle wird der daraus folgende Prozess von Klaus Pürer wie folgt dargestellt:

„Der Kommunikationsvorgang läuft so ab, dass der Sender (Kommunikator) eine Botschaft verschlüsselt (encodiert), sprachlich an den Kommunikationspartner übermittelt und der Empfänger (Rezipient) die übermittelte Botschaft erfasst und entschlüsselt (decodiert)“ (ebd: 15)

Merten unterschied Ende der siebziger Jahre, bei den Arten von Kommunikation zwischen diesen vier Formen:

1. *Der Subanimalischen Kommunikation*, mit der vor allem die Kommunikation zwischen Organismen gemeint ist.
2. *Der animalischen Kommunikationen*, mit der die Kommunikation zwischen zwei evolutionär bedingt, unterschiedlich entwickelten Lebewesen beschrieben wird.

3. *Der Humankommunikation*, welche ausschließlich die Kommunikation zwischen Menschen bezeichnet und sich dadurch auszeichnet, dass sie aus sprachlichen und nonverbalen Kommunikationskanälen besteht.

4. *Der klassischen Massenkommunikation*, welche eine spezielle Form von Humankommunikation darstellt, die technisch vermittelt wird über organisierte Kommunikatoren und Inhalte herstellt und publiziert die von einer anonymen Anzahl unpersönlicher Rezipienten aufgenommen wird. (vgl. Merten, 1977: 94ff)

Als Folge der Digitalisierung unserer Gesellschaft weist Pürer ergänzend zu diesen vier Ausprägungen auf die Computervermittelte Kommunikation hin, welche im Kontext dieser Arbeit von besonderem Interesse ist. Sie bezieht sich auf neue Kommunikationsformen die durch die miteinander stattfindende Verbindung von Telekommunikation, Computerisierung und klassischer Massenmedien möglich geworden ist. Sie stellt eine Verschmelzung von elektronisch vermittelter Kommunikation mit Individual-, Gruppen- und Massenkommunikation dar. (vgl. Pürer, 2015: 12)

Klaus Beck erkennt in dem Prozess der Kommunikation einen bestimmenden Teil unseres alltäglichen Lebens. Unser Tagesablauf sei zumeist geprägt von zahlreichen Formen der Kommunikation. Angefangen mit morgendlichen Gesprächen am Frühstückstisch, der Lektüre von Tageszeitungen oder des Hörens von auditiven Medien, gefolgt von der direkten Humankonversation mit Schul- oder Arbeitskolleg/Innen, dem Führen von Telefongesprächen und dem Empfangen und Senden von Emails, bis hin zu abendlichen Aktivitäten, wie dem treffen mit Freunden oder dem Entspannen vor dem Fernseher, gibt es hiernach nur wenige Momente in unserem Alltag in denen wir uns nicht mit variierenden Formen der Kommunikation konfrontiert sehen. (vgl. Beck, 2013: 13) Dies hat sich durch die ständige Beschäftigung mit Smartphones noch potenziert.

Auf eine Definition und nähere Beschreibung der unterschiedlichen Kommunikationstheorien zur menschlichen Kommunikation wie beispielsweise der Theorie von Friedemann Schulz von Thun oder Paul Watzlawick werde ich aufgrund der Eingrenzung nicht in dieser Arbeit eingehen.

2.3 Medien

Der Begriff Medien ist wie auch schon die Begriffe Jugend und Kommunikation in seiner Bedeutung mehrdeutig und wird abhängig von seiner wissenschaftlichen Disziplin ganz unterschiedlich definiert. Vereinfacht beschrieben könnten Medien als ein Sammelbegriff für audiovisuelle Mittel und Verfahren zur Verbreitung von Informationen, Bildern, Nachrichten etc. bezeichnet werden. Das Fachlexikon der Sozialen Arbeit definiert Medien als

„institutionalisierte, kommunikationsorientierte Organisationsformen der Produktion, Distribution und Rezeption sinnhafter Zeichen, deren Ausprägungen von den technischen Begebenheiten abhängen“

(Nuy, 2007: 632)

Des Weiteren kann man in Anlehnung an Pross und Faulstich Medien in folgende vier Gruppen unterteilen:

1. *Primärmedien* (Menschmedien) sind Medien die einen unmittelbaren Kontakt zwischen Menschen ohne die Unterstützung technischer Hilfsmittel beschreiben. Als Beispiel hierfür werden Postboten oder das Medium Theater genannt.
2. *Sekundärmedien* (Schreib- und Druckmedien) setzen Technik auf der Produktionsseite ein. Als Beispiele genannt werden hierbei unter anderem Zeitungen und Bücher
3. *Tertiärmedien* (elektronische Medien) werden Medien bezeichnet, die sowohl auf der Seite der Produktion, als auch auf der Seite der Rezeption, Technik einsetzen. Dies geht von audiovisuellen Medien, wie Film, Fernsehen oder CDs und Schallplatten, bis hin zu Telefonen und Faxgeräten
4. *Quartärmedien* (digitale Medien) beziehen sich auf die neuen Medien, wie Computer, Internet oder auch Online Netzwerke

(vgl. ebd: 632)

Das Smartphone, sowie Messenger Dienste und Soziale Netzwerke zählen demnach zu den Quartärmedien, die sich im starken Maße durch ihre Interaktivität und mediale Konvergenz auszeichnen.

Harry Jenkins erkennt in dem Aufeinanderprallen von alten und neue Medien keinen Verdrängungsprozess, sondern eine Koexistenz der unterschiedlichen Medien die zu neuen Konfigurationen führen können. (vgl. Hengst, 2014: 18f) Bei der Diskussion um die positiven und negativen Effekte eines neuen Mediums ist festzustellen, dass es größtenteils lediglich um den Inhalt der durch das Medium vermittelt wird und nicht um die Funktionalität des Medium selbst geht. (vgl. Carr, 2010: 16) Dies lässt sich auch im Zusammenhang mit der Bewertung

von neuen Kommunikationsmedien, wie dem Messenger Dienst Snapchat erkennen, bei dem sich die negative Wirkungshypothese oftmals auf inhaltliche Aspekte, wie dem unbedachten Verschicken von freizügigen Fotos unter Jugendlichen bezieht und weniger auf die Funktionalität des Kommunikationswerkzeugs selbst.

Der Professor für Fernsehwissenschaft Lothar Mikos erachtet es für sinnvoll bei der Betrachtung von Mediennutzung, aktuell zwischen vier Mediengenerationen zu differenzieren:

1. *Printgeneration*. Zu dieser Generation zählt Mikos die Menschen die vor der Erfindung, bzw. Einführung des Fernsehens aufgewachsen und damit in ihrer Sozialisation von schriftlichen (Print)Medien geprägt wurden.
2. *Fernsehgeneration*. Hierzu können diejenigen gezählt werden, die in der Zeit aufwachsen nachdem sich der Fernseher als Massenmedium durchgesetzt hatte.
3. *Computergeneration*. Beschreibt die Geburtsjahrgänge von 1970 bis 1983, die mit dem in den achtziger Jahren massentauglich gewordenen neuen Medium Computer groß geworden sind
4. *Mobil-Media Generation*. Diese Generation beschreibt die Geburtsjahrgänge nach 1980, welche oftmals schon mit der alltäglichen Verwendung eines Mobiltelefons aufgewachsen sind. (vgl. Mikos, 2012: 47f)

Zu der letztgenannten Generation lassen sich die heutigen Jugendlichen zählen, in Teilen aber auch bereits die Generation ihrer Eltern. Gemeinhin werden diese Altersgruppen auch als Digital Natives identifiziert. Wobei die jungen Heranwachsenden im Jahr 2017 dabei bereits zur zweiten Stufe der Digital Natives gezählt werden können. Während die direkten Geburtsjahrgänge nach 1980 in ihrer Jugend die Anfänge des Medienwandels zu einer digitalisierten Gesellschaft miterlebten und somit zu Pionieren eines neuen Medienzeitalters wurden, sind die Geburtenjahrgänge nach 1995 bereits in eine stark von digitalen Medien geprägte Gesellschaft reingeboren wurden und empfinden diese somit als Normalität. (vgl. Jäckel, 2012: 21ff)

Nachfolgend werden zwei, im Rahmen der vorliegenden Fragestellung im besonderen Maße, relevante Kommunikationsmedien und ihre Handlungsweisen vorgestellt. Dabei werden soziale Netzwerke und Messenger Dienste aufgrund ihrer korrelierenden Funktionsweisen in einem Punkt als Soziale Medien zusammengefasst.

2.3.1 Smartphones

Das Smartphone in seiner heutigen Form als Massenmedium für den alltäglichen Gebrauch gibt es erst seitdem das iPhone von Apple im Jahr 2007 auf den Markt kam. Dem Beispiel folgten schnell andere Unternehmen, wie Samsung oder LG, die ähnliche Produkte entwickelten. Die Vorgängermodelle dieser Technologie, beispielsweise von Blackberry waren noch wesentlich teurer und weniger benutzerfreundlich. Sie wurden aufgrund dessen hauptsächlich von Geschäftsleuten, die aufgrund ihrer Arbeit viel unterwegs sein mussten, sowie einer geringen Zahl von Technikbegeisterten genutzt. Diese Modelle besaßen noch nicht die für heutige Smartphones charakteristischen berührungssensitiven, großflächigen Touchscreens, die es den Nutzer/Innen ermöglichen ohne zugehörige Tastatur, die unterschiedlichsten Funktionen des Geräts durch Wischen oder Drücken des Bildschirms zu bedienen. (vgl. Martin, 2014) Während die vorangegangenen Entwicklungsstufen von einfachen Mobiltelefonen noch primär zum Führen von Telefonaten und zum Verschicken kurzer Textnachrichten (SMS) genutzt wurden und somit zu den Medien interpersonaler Kommunikation gezählt werden konnten, entwickelten sich Smartphones innerhalb einer kurzen Zeitspanne zu kleinen Computern im Taschenformat mit diversen Funktionsmöglichkeiten und somit zu einem Musterbeispiel intramedialer Konvergenz. (Höflich und Rössler, 2001: 437ff)

Wenn man der Definition des Gabler Wirtschaftslexikon folgt, handelt es sich bei einem Smartphone um ein:

„Mobiltelefon mit erweitertem Funktionsumfang. Dazu zählen neben der Telefonie und Short Message Service (SMS) üblicherweise Zusatzdienste wie Electronic Mail (E-Mail), World Wide Web (WWW), Terminkalender, Navigation sowie Aufnahme und Wiedergabe audiovisueller Inhalte. (Sjurts, 2011)

Demzufolge bieten Smartphones in ihrer Funktionalität ihren Nutzer/Innen zwar weiterhin die Möglichkeit Telefonate zu führen. Dies ist jedoch nicht mehr ihre primäre Funktionsweise. So werden Smartphones mittlerweile von vielen Nutzer/Innen auch als Mp3 Player, zum portablen Musik hören, oder zum Empfangen und Senden von E-Mails genutzt. Des Weiteren wird darauf hingewiesen, dass die Möglichkeit zur Funktionserweiterung besteht:

Auf Smartphones laufen gegenüber herkömmlichen Mobiltelefonen komplexere Betriebssysteme[.....]. Die hierdurch geschaffene Möglichkeit zur Installation weiterer Applikationen durch den Endnutzer verleiht Smartphones einen erweiterbaren und individualisierbaren Funktionsumfang“. (ebd.)

Für die in der Definition beschriebenen Applikationen (kurz Apps) gibt es eigene App Stores, also Internetseiten auf denen verschiedene Anwendungen für das jeweilige Betriebssystem zusammengestellt und angeboten werden. Eine große Anzahl von Apps sind auf diesen Seiten kostenlos zu downloaden. Die Auswahl von Anwendungen ist dabei schier unendlich und das Spektrum wird täglich größer. Es geht von Onlinevideospiele bis hin zu Taschenrechnern, Messengerdiensten oder Navigationssystemen.

Weitere Merkmale eines mobilen Endgeräts sind zudem die Lokalisierbarkeit, die Erreichbarkeit sowie die Unabhängigkeit von einem bestimmten Ort um sie nutzen zu können. (vgl. Tschersich, 2010)

2.3.2 Soziale Medien

Die in der öffentlichen Diskussion auch oftmals mit dem Anglizismus Social Media betitelten Medien dienen in ihrer Funktionalität den Benutzer/Innen des Internet zur Vernetzung, sowie Kommunikation und Kooperation untereinander. Soziale Medien sind ein prägendes Element des, auch als Mitmachweb, bezeichneten Web 2.0. Zu ihnen werden Soziale Netzwerke, Weblogs, Messenger Dienste, als auch Foto- und Videoplattformen gezählt. (vgl. Bendel, 2017) Im folgenden Abschnitt wird auf die Funktionen von Sozialen Netzwerken und Messengerdiensten eingegangen.

Soziale Netzwerke im soziologischen Sprachgebrauch bezeichnen ursprünglich die zwischenmenschlichen Verbindungen zu anderen Personen. Es sind soziale Interaktionsgeflechte die ein deskriptives analytisches Konstrukt repräsentieren. (vgl. Otto, 2015: 1485ff.)

Im Kontext dieser Arbeit geht es jedoch um Netzwerke im World Wide Web.

In Folge der Digitalisierung hat sich das Verständnis von Sozialen Netzwerken im öffentlichen Sprachgebrauch dahingehend verändert, dass mit dem Begriff mittlerweile vorrangig Web-basierte Anwendungen auf denen Online Gemeinschaften über das Internet miteinander kommunizieren, assoziiert werden

Das Gabler Wirtschaftslexikon beschreibt diese digitalen Sozialen Netzwerke als eine:

„im Zuge des Web 2.0 entstandene, virtuelle Gemeinschaft, über die soziale Beziehungen via Internet gepflegt werden können. Soziale Netzwerke können themenorientiert sein, wie sog. Business Netzwerke, oder rein sozialer Kommunikation dienen wie z.B. Schüler- und Studierendennetzwerke.“ (Lackes und Siepermann)

Die Benutzer/Innen dieser virtuellen Gemeinschaften können also untereinander kommunizieren und interagieren. In ihrer Erscheinungsform ähneln soziale Onlinenetzwerke dabei dem Prinzip eines Poesiealbums. Sie sind sozusagen das digitale Äquivalent zu dem früher bei Grundschüler/Innen beliebten Freunde Buch und bestehen oftmals aus denselben Elementen. Die Nutzer/Innen stellen ein eigenes, möglichst vorteilhaftes Bild auf ihre Profilseite. Zudem können persönliche Vorlieben, bezüglich Essen, Musik etc. auf dem Profil angegeben werden und befreundete Nutzer/Innen können sich auf den virtuellen Pinnwänden ihrer Freunde verewigen indem sie ihnen eine Nachricht hinterlassen oder zu konsumierten Inhalten einen Kommentar schreiben. Geschah dies bei Poesiealben noch indem man seinen Freunden einmalig das Buch mitgab, damit diejenigen sich darin verewigten, besteht bei den virtuellen Plattformen die Möglichkeit sich immer wieder mit neuen Inhalten selbst darzustellen. In Zeiten des World Wide Web wird für Medieninhalte dabei oftmals der Anglizismus Content verwendet. (vgl. Voigt, 2016: 17ff) Die unbegrenzte Reichweite der virtuellen Netzwerke ermöglicht jungen Menschen sich untereinander auszutauschen und gegenüber anderen in ihrer Altersgruppe möglichst positiv darzustellen. Dabei besteht das Ziel in der Steigerung der eigenen Beliebtheit, was oftmals durch das Sammeln von Freunden und sogenannten *Likes* erreicht werden soll.

Das Tempo und die Masse an Datenströmen haben sich in den vergangenen Jahren stetig erhöht. Das Aufkommen von sozialen Netzwerken wie Facebook und Twitter hatte zur Folge, dass die Geschwindigkeit der Internet Übertragung in den letzten Jahren besonders stark angestiegen ist (vgl. Carr, 210: 247) während die Hardware über die diese Anwendungen genutzt werden können, immer kleiner und mobiler wurde. Das selbe gilt auch für die Speichermedien. Durch diese technischen Möglichkeiten haben sich auch die Wege verändert über die auf Netzwerke zugegriffen wird. So erfolgen mittlerweile die meisten Zugriffe auf Online Communities über das Smartphone

Als eine weitere, im Kontext jugendlicher Mediennutzung, besonders relevante Funktionalität hat sich das Instant Messaging herausgestellt. Bei den hierfür benötigten Messenger Apps

handelt es sich um *Internetdienste, die eine text- oder zeichenbasierte Kommunikation in Echtzeit ermöglichen*. (Kollmann) Als Messages werden demnach nicht nur schriftliche Nachrichten verstanden, sondern auch visuelle Botschaften.

Exemplarisch sollen im Folgenden die Funktionsweisen einiger Sozialer Medien kurz vorgestellt werden, die aktuell unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen einen außerordentlich hohen Stellenwert besitzen.

Facebook

Das Soziale Netzwerk Facebook hat sich in nur wenigen Jahren, seit der Gründung im Jahr 2004, zu dem populärsten und meistgenutzten Netzwerk weltweit entwickelt. Nach seinen Anfängen als Studentenportal Thefacebook, welches ausschließlich von Kommiliton/Innen der Harvard Universität genutzt werden konnte, wuchsen die Mitgliederzahlen nach seiner Öffnung für Privatpersonen im Jahr 2006 rasant an. Bereits im Jahr 2007 waren es 12 Millionen registrierte Nutzer/Innen und aktuelle Zahlen vom Ende des Jahres 2015 zeigen, dass es mittlerweile von 1,6 Milliarden Menschen weltweit genutzt wird. Obwohl die Mitgliedschaft gebührenfrei ist, entwickelte sich das Unternehmen in den letzten zehn Jahren zu einem Milliarden schweren Betrieb. Den Hauptteil seiner Umsätze erwirtschaftet es durch Werbeeinnahmen. Durch das Sammeln persönlicher Daten ihrer Nutzer/Innen, ist es den Betreibern von Facebook möglich individuell abgestimmte zielgerichtete Werbeinhalte auf den privaten Seiten der Mitglieder zu platzieren.

Ein Großteil der Nutzer/Innen greift dabei inzwischen mobil auf das Netzwerk zu. Nach Angaben von dem Unternehmen sind es allein in Deutschland 13 Millionen Mitglieder die Facebook täglich über das Smartphone nutzen. Es gibt zwar eine Altersbeschränkung, nach der die Mitglieder mindestens 13 Jahre alt sein müssen. Diese lässt sich jedoch problemlos übergehen, da keine Überprüfung des Alters seitens Facebook stattfindet.

Neben seiner eigentlichen Funktion als Soziales Netzwerk gibt es seit 2011 zusätzlich eine Facebook Messenger App zum Verschicken von Nachrichten, Seit dem Jahr 2014 muss hierfür jedoch ein separates Programm aus dem Internet heruntergeladen werden und es nicht mehr in die reguläre Facebook Anwendung integriert.

Im Jahr 2012 übernahmen sie zudem das Foto- und Videoportal Instagram, gefolgt von dem Messenger Dienst WhatsApp im Jahr 2014. (vgl. Zimmermann, 2016: 24ff).

YouTube

Das im Jahr 2005 gegründete Unternehmen YouTube ist ein reines Video-Portal, auf dem kurze Videoclips, bis hin zu ganzen Filmen hochgeladen, betrachtet, geteilt und bewertet werden können. Wobei durch die Kommentarfunktion zu den hochgeladenen Videos, neben visuellen auch textliche Inhalte auf den Seiten bestehen. (vgl. Ziegler, 2016: 45)

Weltweit waren im Jahr 2015 mehr als eine Milliarde Menschen auf YouTube aktiv um Videos anzusehen und zu bewerten. Diese Videos werden überwiegend von Privatpersonen auf die Plattform gestellt. Es gibt allerdings auch Fernsehsender, Künstler und Unternehmen, die ihre Inhalte auf der Seite hochladen um dadurch ein größeres Publikum ansprechen zu können. (vgl. Zimmermann, 2016: 24f) Youtube gilt gemeinhin als die bei Jugendlichen beliebteste Anwendung im Internet. Eine besonders große Popularität bei jungen Menschen haben sogenannte Tutorials, also kleine Lehrvideos, sowie Letsplays. Dies sind clips auf denen sich vornehmlich Jugendliche dabei filmen wie sie Computerspiele spielen und dabei ihre Aktionen kommentieren.

Twitter

Der englische Name Twitter bezieht sich auf das Gezwitscher von Vögeln. Die einzelnen Nachrichten werden als Tweets, dem englischen Wort für zwitschern, bezeichnet.

Bei der Kategorisierung von Twitter lässt sich feststellen, dass es sich hierbei um eine Kommunikations- oder Nachrichtenplattform handelt. Es wird jedoch auch als Soziales Netzwerk oder Micro-Blogging Dienst charakterisiert. Abgrenzend zu anderen sozialen Netzwerken besteht das Hauptaugenmerk von Twitter hingegen nicht in dem Erstellen von Nutzer/Innenprofilen und dem Kontakt halten mit Freunden, sondern in dem Verbreiten von knappen Meldungen. Diese Nachrichten können einerseits als wichtig eingestufte Informationen, beispielsweise von staatlichen Organen, wie der Polizei, nach Terroranschlägen enthalten. Andererseits aber auch vollkommen profane Meldungen über die Essgewohnheiten eines Mitglieds. Die Tweets werden von Seiten des Unternehmens nicht nach Wichtigkeit gefiltert, wodurch die Plattform, auf nicht geübte Nutzer/Innen, erstmal einen sehr unübersichtlichen Eindruck hinterlässt. (vgl. Görig, 2011: 70f)

Aufgrund der Limitierung der Nachrichten auf maximal 140 Zeichen, erinnern sie zudem in ihrer Form an telegraphmartige Kurznachrichten und sind hierdurch insbesondere, wenn Informationen schnell und unmittelbar verbreitet werden sollen, ein beliebtes Werkzeug. Der Dienst besitzt bislang auch in Fachkreisen einen relativ guten Ruf, da er im Gegensatz zu vielen anderen Sozialen Netzwerken sensibler mit den Daten der Nutzer umzugehen scheint.

Dies hatte jedoch auch zur Folge, dass das Unternehmen im Jahr 2014 einen Nettoverlust von über 500 Millionen Dollar hinnehmen musste. (vgl. Ziegler, 2016: 37)

WhatsApp

WhatsApp wurde im Jahr 2009 gegründet und hat sich in den vergangenen Jahren zum Marktführer bei mobilen Messengerdiensten in Deutschland entwickelt. Diese Art von Sozialen Medien sind speziell auf mobile Geräte wie Smartphone und Tablet ausgerichtet und haben in den meisten Fällen die Funktion eines reinen Kommunikationsdienstes über den man kurze Nachrichten versenden kann. Jugendliche nutzen für ihre Kommunikation auf WhatsApp oftmals auch eine Reihe von zur Verfügung stehenden Zeichen, die Gefühle oder Stimmungen ausdrücken sollen, sogenannten Emoticons oder auch Emojis. Durch die Möglichkeit, im Gegensatz zu dem Short Messaging Service (SMS) der auf jedem Mobiltelefon integriert ist, Nachrichten, Fotos und kurze Videos gebührenfrei zu verschicken, sind die Nutzerzahlen von WhatsApp in den letzten Jahren so massiv gestiegen, dass es der Kommunikation per kostenpflichtigen SMS Nachrichten mittlerweile den Rang streitig gemacht hat. (vgl. Ziegler, 2016: 59 u JIM, 2016: 32) Offiziell zur Nutzung freigegeben ist der Dienst erst ab 16 Jahren. Er wird jedoch bereits von über 90 Prozent der 12-13jährigen Jugendlichen genutzt und wird von ihnen sogar als die beliebteste Anwendung auf dem Smartphone beschrieben. (vgl. JIM, 2016: 30ff u Zimmermann, 2016: 47)

Instagram

Instagram ermöglicht seinen Nutzer/Innen Fotos, sowie Videos hochzuladen und diese mit anderen Mitgliedern des Netzwerks zu teilen und mittels einer Funktion positiv zu bewerten (Like Button). Je mehr Likes die Nutzer/Innen für ihre Aufnahmen erhalten, desto mehr Menschen folgen ihren bereitgestellten Inhalten. Diese Personen werden als Follower bezeichnet. Indem die Mitglieder Fotos mit anderen teilen (sharen) verhelfen sie den Inhalten zu einer größeren Aufmerksamkeit. Durch diese Funktionen beteiligen sich die zum großen Teil jüngeren Mitglieder sehr aktiv, da es ihnen wichtig zu sein scheint, eine große Anhängerschaft für ihre Beiträge zu generieren. Die Zahl der aktiven Nutzer/Innen ist seit dem Jahr 2012 weltweit von 80 Millionen auf 400 Millionen gestiegen. (vgl. Zimmermann, 2016: 27ff) Unter den deutschen Nutzer/Innen ist es insbesondere in der Altersstufe zwischen 12- 15 Jahren beliebt. (vgl. JIM, 2016: 30)

Snapchat

Bei Snapchat handelt es sich um eine weitere mobile MessengerApp, über die ähnlich wie bei Instagram vorwiegend Fotos und kleine Filme, aber auch kurze Nachrichten verschickt werden können. Das Unternehmen erfreut sich insbesondere bei Jugendlichen großer Beliebtheit. Abgrenzend zu anderen Messengerdiensten, versprechen die Betreiber von Snapchat ihren Mitgliedern, dass die Inhalte nur für eine limitierte Zeit existieren und nach einigen Sekunden wieder von den Profelseiten der Adressaten gelöscht werden. Diese Versprechungen können jedoch nur unzureichend erfüllt werden, da die Daten auf den Servern von Snapchat gespeichert werden, wodurch die Gefahr gegeben ist, dass die Inhalte bei Angriffen von Hackern in falsche Hände gelangen können. Neben dem ist es den Empfänger/Innen möglich einen Screenshot, also eine Aufnahme des Bildschirms zu machen, oder Programme auf ihrem Smartphone zu installieren, die gezielt die Snapchat Funktionen umgehen, und somit den an sie gesendeten Inhalt abzuspeichern.

Insbesondere bei jungen Nutzer/Innen sind die Fotofilter Funktionen, mit denen Fotos verfremdet und auf unterschiedliche Arten bearbeitet werden können, sehr beliebt. (vgl. Ziegler, 2016: 66f und Zimmermann, 2016: 28ff)

Tinder

Bei Tinder handelt es sich um eine Flirtplattform die es ihren Nutzer/Innen ermöglicht, über eine Smartphone App, mit anderen Nutzer/Innen des Programms in ihrer näheren Umgebung Kontakt aufzunehmen. Die Applikation erfreut sich besonders bei älteren Jugendlichen und jungen Erwachsenen großer Beliebtheit. Da sich die Informationen, welche für andere Mitglieder sichtbar sind auf Fotos, Name und Alter beschränken und somit einen sehr oberflächlichen Charakter haben, wird Tinder oftmals zur reinen Suche nach potentiellen Sexpartnern und weniger für die Suche nach echten Liebesbeziehungen genutzt. Die Applikation funktioniert nur in Verbindung mit einem Facebook Konto, da die Fotos und Namen von diesem übernommen werden. (vgl. Ziegler 2016: 84)

3 Die „Smartphone Generation“

Die Gesellschaft befindet infolge der Digitalisierung in einer Phase des radikalen Medienwandels, der vergleichbar ist mit der Zeit der Einführung des Buchdrucks vor über 550 Jahren, der wie damals zu einer gesamtgesellschaftlichen Veränderung des Medienkonsums geführt hat. Laut Carr begann dieser Wandel bereits in der Mitte des 20. Jahrhunderts, als sich die Aufmerksamkeit der Menschen immer mehr der ersten Welle elektronischer Massenmedien, wie Fernsehen und Radio widmete. Das geschriebene Wort konnte von diesen Medien zwar noch nicht vollends als kultureller Mainstream verdrängt werden. Mit dem Zeitpunkt, in dem sich die digitalen Medien durch portable Geräte wie dem Smartphone zu unserem ständigen Begleiter entwickelten wurde die Positionierung der digitalen Technik als das beherrschende Massenmedium aber nicht mehr abzuwenden. (vgl. Carr, 2010: 127f) Ein charakteristisches Merkmal des derzeitigen Medienwandels, der in der zweiten Hälfte der 1990er Jahre seinen Anfang nahm, sind die sich auflösenden Grenzen zwischen einzelnen Formen technischer Medien. Daraus resultierend ergibt sich eine nur noch schwer überschaubare Vielfalt unterschiedlichster Funktionsmöglichkeiten. Dadurch, dass immer größere Datenmengen auf immer kleiner werdenden Speichermedien Platz finden und auch die dazugehörige Hardware sich kontinuierlich verkleinert hat, sind auch die ausführenden Medien immer kleiner und dadurch portabler geworden. (vgl. Arnold und Neuberger, 2005: 11f) Somit ist es möglich geworden Anwendungen für die man noch vor ein paar Jahren einen leistungsfähigen Heimcomputer benötigte, in der heutigen Zeit über sein Smartphone zu nutzen. Einen besonders starken Einfluss übt dieser Medienwandel auf die Personengruppen der Digital Natives aus, welche online aufgewachsen sind und aufgrund des Zeitpunkts ihrer Geburt nie etwas Anderes kannten als eine Welt, die geprägt ist von Sozialen Netzwerken, Google und Smartphones. (vgl. Hurrelmann und Albrecht, 2014: 24) Für die heutige Generation gehören Smartphones und die Möglichkeit, damit die unterschiedlichsten Medienanwendungen unterwegs auszuführen, wie selbstverständlich zu ihrem Alltag dazu. Im folgenden Segment will ich einen kurzen Blick auf den Generationsbegriff werfen und erörtern ob es sich bei der heutigen Jugend bereits um eine eigenständige Generation handelt. Anschließend werden die Bedeutung und die präferierten Nutzungsweisen von Smartphones bei jungen Heranwachsenden untersucht.

3.1 Ein kurzes Porträt der aktuellen Jugendgeneration

Die Jahrgänge, welche um die Jahrtausendwende oder später geboren wurden können zur zweiten Stufe der *Digital Natives* gezählt werden. Geprägt wurde der Begriff der Digital Natives, den man ins Deutsche mit Digitale Ureinwohner übersetzen kann, von dem amerikanischen Pädagogen Marc Prensky. Er erkannte im Jahr 2001 in der neuen Generation von Schülern und Studenten eine radikale Veränderung gegenüber vorherigen Geburtsjahrgängen, die nicht vergleichbar war mit den zwischen verschiedenen Altersstufen immer auftretenden Unterschieden bezüglich Musikgeschmack, Kleidungsstilen oder sprachlichen Ausdrucksweisen. Er sprach von einer Einzigartigkeit bei dieser neuen Generation von jungen Menschen gegenüber anderen Generationen, weil sie die erste Generation war die aufgewachsen ist in einer neuen digitalisierten Welt und bereits in der Kindheit durchgehend umgeben war von der neuen Computertechnik. Abgrenzend zu anderen Bezeichnungen wie der Net Gen(eration) oder der D(igital) Generation, empfand er den Begriff der *Digital Natives* als den passendsten für eine Generation von *Native Speakers* der digitalen Sprache. Als Antonym der *Digital Natives* bezeichnet er die früheren Generationen, die mit anderen technischen Medien groß geworden sind als *Digital Immigrants*, also Digitalen Einwanderern. Diese haben sich nicht schon in früher Kindheit mit Digitalen Medien beschäftigt und müssen deshalb, wie Einwanderer eine neue Sprache, die Handhabung der neuen Medien erst mühevoll erlernen. (vgl. Prensky, 2001: 1ff) Als erste Generation der *Digital Natives* werden gemeinhin die Geburtsjahrgänge nach 1980 verstanden. Wobei die ersten Jahrgänge nach 1980 sich noch auf einer Schwelle befanden und in der Kindheit zwar bereits die ersten Schritte der Digitalisierung mitmachten, aber sich noch nicht zwingenderweise so intensiv mit der Vielfalt von neuen Medien beschäftigten, wie es die zweite Welle der Digital Natives tut. Die Geburtsjahrgänge nach 1995, für die der permanente Gebrauch digitaler Medien selbstverständlich zu sein scheint, erleben diese *neuen* Medien nicht als etwas Spannendes, Unbekanntes, sondern bewerten die rasante Evolution technischer, digitaler Neuerungen als eine Normalität in ihrem Lebensalltag.

Die heutige Jugend bekam zuletzt in einigen wissenschaftlichen Veröffentlichungen bereits das Prädikat einer Generation Z zugesprochen. (vgl. Belwe und Schutz, 2014 u. Hansen, 2010) Wonach es sich bei dieser Altersstufe um eine Weiterführung der Generationen X und Y handeln würde. Da es jedoch noch keine verlässlichen Langzeitstudien zu diesen Jahrgängen geben kann und die Frage besteht ob eine Pauschalisierung dieser Gruppe derzeit schon möglich ist, bestehen Zweifel darüber ob die Zuordnung eines wissenschaftlichen

Generationsbegriffs zu diesem frühen Zeitpunkt bereits adäquat wäre. Hurrelmann stellt fest, dass die prägende Zeit der Jugend bei einem großen Teil dieser Altersstufe noch nicht begonnen oder erst zu Teilen stattgefunden hat. Von daher ist es schwer jetzt bereits die Trends und Ereignisse zu antizipieren, die sie während ihrer Jugendphase erleben werden. Zudem stört er sich an dem Namen dieser Generation, indem er darauf hinweist, was nach einer Generation Z noch kommen könne. (vgl. Hurrelmann und Albrecht, 2014: 26) Nach der Beschreibung von Scholz sei die Generation Z

[...]anders als ihre Vorgänger: Sie ist hochgradig auf ihre eigenen Ziele konzentriert und definitiv kein Teamspieler. Als Digital Native verarbeitet sie selektiv und zum eigenen Nutzen Informationsfluten aus unterschiedlichen Medien. Sie kommunizieren freundlich lächelnd mit anderen Individualisten über sich selber, über ihre Facebook-Lebenslinie und natürlich über ihren Arbeitgeber. Zu diesem hat sie noch weniger Loyalität als zu ihrer Turnschuhmarke (Scholz, 2012) Hurrelmann geht davon aus, dass die Nachfolger der Generation Y wieder politisch interessierter sein werden als ihre Vorgänger und sich durch ein starkes Selbstbewusstsein auszeichnen. Aufgrund der verbesserten Bedingungen auf dem Arbeitsmarkt, gegenüber der vorherigen Generation stünden sie unter einem niedrigeren Leistungsdruck und ihre Zukunftsperspektiven seien weniger prekär und strukturierter. Selbstbestimmung und Lebensgenuss dürfte demnach eine hohe Wertigkeit in dieser Generation haben. Aufgrund ihrer besseren beruflichen Chancen nimmt er an, dass sie einen deutlich entspannteren Blick auf das Leben haben könnten. Er vermutet des Weiteren, sie könnte sich eventuell dadurch auszeichnen, dass sie sich wieder stärker engagiert und für ihre Ressourcen und Rechte energisch eintreten. Er fügt jedoch an, dass es erst in knapp zehn Jahren möglich wäre eine fundierte Aussage zu dieser Generation zu treffen. (Hurrelmann und Albrecht, 2014: 26f)

Tabelle 1: Die aufeinanderfolgenden Generationen der letzten knapp 100 Jahre

<u>Bezeichnung</u>	<u>Heutiges Lebensalter</u>	<u>Geburtsjahre</u>	<u>Zeit der Jugendphase</u>
Skeptische Generation	75 bis 90 Jahre	1925 bis 1940	1940 bis 1955
68er-Generation	60 bis 75 Jahre	1940 bis 1955	1955 bis 1970
Babyboomer	45 bis 60 Jahre	1955 bis 1970	1970 bis 1985
Generation X	30 bis 45 Jahre	1970 bis 1985	1985 bis 2000
Generation Y	15 bis 30 Jahre	1985 bis 2000	2000 bis 2015
Generation ?	0 bis 15 Jahre	2000 bis 2015	ab 2015

(Quelle: nach Hurrelmann und Albrecht, 2014: 17)

3.2 Der Stellenwert von Smartphones im Leben von Jugendlichen

Die JIM Studie 2016 kam zu dem Ergebnis, dass bereits 95 Prozent in der Altersstufe zwischen 12-19 Jahren ein Smartphone ihr Eigen nennen. Dabei besteht kein merklicher Unterschied zwischen den Jüngsten und den Ältesten innerhalb dieser Altersstufe. (vgl. JIM, 2016: 7) Die Zahlen sind in den letzten Jahren derart rasant gestiegen, dass man mittlerweile fast von einer Vollversorgung unter Jugendlichen reden kann. Hinsichtlich der täglichen Mediennutzung von Jugendlichen lässt sich feststellen, dass das Smartphone mit 92 Prozent den höchsten Stellenwert bei Jugendlichen genießt. (vgl. ebd: 11) Das Smartphone hat sich dabei in den letzten Jahren zu einem multifunktionalen Medium entwickelt, über das kommuniziert, interagiert, gespielt oder sich informiert wird. Es fungiert hierbei auf der einen Seite für Jugendliche als ein Instrument, welches ihnen bei der *Abnabelung* vom Elternhaus beiseite steht, wohingegen es für jüngere Kinder und deren Erziehungsberechtigte die Funktion einer *digitalen Nabelschnur* übernehmen kann. (vgl. Kaminski, 2010: 8f) Diese unterschiedlichen Zuschreibungen lassen sich erklären mit der Funktionalität des Smartphone als vielseitig nutzbaren Alltagsgegenstand. Den Jüngeren dient der mobile Alleskönner dabei unter anderem als Kommunikationsmittel um mit den Eltern in Kontakt zu treten, ob nun bei etwaigen Notfällen oder anderen Fragen, als auch bei der Organisation ihres alltäglichen Lebens. Eltern kann es zudem, vorausgesetzt dafür entwickelte Applikationen sind auf dem Gerät installiert, möglich sein kann über GPS Funktionen des Smartphones den Standort des eigenen Kindes rauszufinden. (Schulz, 2014: 422) Älteren Jugendlichen dient es hingegen um sich von den Eltern zu lösen, indem es sie selbstständiger machen kann. Es bietet ihnen viele Individualisierungsmöglichkeiten und hilft ihnen bei der Suche nach sozialer Resonanz. Zudem spielen Smartphones bei der Abnabelung von den Eltern eine wichtige Rolle, indem Sie den Jugendlichen den Zugang zu sozialen Räumen bieten zu denen Ihre Eltern nur einen begrenzten Einblick haben und damit einen Abgrenzungsbereich darstellen. (vgl. Kammer, 2014: 15)

Es lässt sich feststellen, dass Jugendliche mobile Kommunikationstechnologie mittlerweile nicht nur wie selbstverständlich in ihren Lebensalltag integriert haben, sondern dass dies auch zu Veränderungen in der zwischenmenschlichen Kommunikation führte. Dabei ersetzt die permanente Erreichbarkeit in gewisser Weise die räumliche Nähe zum Gesprächspartner. Auch wenn dieser Effekt theoretisch bereits der konventionellen Telefonkommunikation zugeschrieben werden konnte, erweitern sich die Auswirkungen durch das dauerhafte Mitführen des Smartphones noch um ein Vielfaches. So ermöglichen die handlichen, mobilen

Kommunikationsgeräte eine Onlinekommunikation auch in Situationen die früher tabu waren. Mittlerweile wird während des Schulunterrichts oder am Essenstisch kurz unter dem Tisch aufs Smartphone geschaut und eine Nachricht verschickt. Die gestiegenen Erwartungen an Erreichbarkeit, in Zeiten des permanenten Onlinezustands durch Internetflattrates und dem Gebrauch von Messengerdiensten, tragen somit zu einer Veränderung des sozialen Miteinanders im Alltag bei. (vgl. Vorderer, 2015: 6)

Während das Smartphone in der Kindheit primär zum Spielen von Onlinegames oder anderen installierten Spielapplikationen und zum kurzen Austausch mit Gleichaltrigen und den Eltern genutzt wird gewinnt es in der Jugend zudem deutlich an Bedeutung für ihre Lebensgestaltung und dem Management des eigenen Alltags. (vgl. Böker, 2008: 203) So haben sich durch die tägliche, permanente Nutzung des Smartphones spezielle Nutzungsweisen, Kommunikationsnormen und Umgangsformen entwickelt, die den Jugendlichen beispielsweise bei dem sozialen Austausch, der Unterhaltung, dem Aufbau von Beziehungen oder dem Austausch von Informationen dienlich sind. Eine besonders hohe Relevanz haben Smartphones für junge Heranwachsende bei der Pflege von sozialen Beziehungen zu Gleichaltrigen. (vgl. Knop u.a., 2015: 3) Obwohl das Smartphone eine bestimmende Rolle in der Lebenswelt von Jugendlichen einnimmt, sagen acht von zehn Jugendlichen, dass sie sich zumindest in der Theorie vorstellen könnten auch mal eine ganze Woche auf ihr Smartphone zu verzichten. Dies lässt sich erklären, mit der vermehrt auftretenden gefühlten Überforderung durch die Flut an Nachrichten und dadurch entstehenden Verpflichtungen, aufgrund der permanenten Erreichbarkeit. (vgl. JIM, 2016: 54) Im nächsten Abschnitt werde ich nun einen Überblick über die am häufigsten genutzten Funktionen des Smartphones unter Jugendlichen geben

3.3 Die meistgenutzten Funktionen beim Smartphone?

Es ist mit mittlerweile 99 Prozent Internetzugang von einer Vollversorgung unter Jugendlichen zu sprechen. Dabei ist das Smartphone mit 81 Prozent der Zugangsweg der von ihnen am häufigsten gewählt wird. (vgl. Leven und Schneekloth, 2015: 120) In der Gesamtheit gesehen haben mittlerweile acht von zehn Jugendlichen eine Flatrate, also einen zu jeder Zeit unbeschränkten Zugang zum Internet, auf ihrem Smartphone. Während in der Altersstufe der 12- bis 13jährigen auch schon beachtliche sechs von zehn Kindern eine Internetflatrate haben, sind es bei den volljährigen Jugendlichen sogar bereits über 90 Prozent. Die Zahlen steigen kontinuierlich von Altersstufe zu Altersstufe und zeigen keine erheblichen

Unterschiede bezüglich des Geschlechts der Smartphone Nutzer/Innen. (vgl. JIM, 2016: 26)
Zudem gibt es mittlerweile auch an vielen öffentlichen Plätzen einen kostenlosen WLAN Zugang, der es den Jugendlichen ermöglicht ins Internet zu gehen. Das diese WLAN-Spots häufig von jungen Menschen genutzt werden lässt sich beispielsweise bei dem Gang durch Fußgängerzonen in Großstädten erkennen, wo oftmals große Gruppen von vornehmlich Jugendliche vor den Shops von großen Mobilfunkherstellern, die freies Internet bereitstellen, sitzen und gebannt auf die Bildschirme ihrer Smartphones schauen.

Es lässt sich des Weiteren konstatieren, dass die ursprünglich als mobile Telefone konzipierten Geräte nicht mehr in erster Linie zum Telefonieren gebraucht werden. Fällt der Blick auf die Zahlen zu regelmäßigen Nutzung verschiedener Anwendungen, lässt sich erkennen, dass mit 94 Prozent der überwiegende Teil der Jugendlichen mehrmals in der Woche Nachrichten verschickt oder empfängt. Womit dies die Funktion ist welche von ihnen am häufigsten genannt wird. Die JIM Studie weist ergänzend darauf hin, dass dies im Wesentlichen nicht mehr über die in Mobiltelefonen integrierte SMS Funktion geschieht, Vielmehr werden von Jugendlichen vermehrt kostenfreie Messenger Dienste wie WhatsApp oder Instagram für die Kommunikation untereinander genutzt. (vgl. JIM, 2015: 48) Dabei beschränken sich die kommunikativen Ausdrucksmittel nicht nur auf schriftliche Kommunikation. Das Verschicken von Selfies, also digitalen Selbstporträts, über bildbasierte Soziale Netzwerke wie Instagram oder Snapchat, ist ebenfalls ein Kommunikationsmittel das von vornehmlich weiblichen jungen Heranwachsenden genutzt wird. Von Erwachsenen werden diese Selfies, die über die integrierte Kamera des Smartphones geschossen werden, gerne als Zeichen eines gesteigerten Narzissmus unter Jugendlichen identifiziert. Der Schweizer Autor und Medienpädagoge Philippe Wampfler sieht dies jedoch als eine verkürzte Sichtweise an, da es sich bei vielen Bildern von jungen Menschen auch um Gruppenporträts handele auf denen mehrere Personen abgelichtet sind und sie somit weit entfernt sind von einer rein narzisstischen Ich-Bezogenheit. Zudem übernehmen Selfies für viele ihrer Produzenten/Innen auch die Funktion eines kurzen Tagebucheintrags. Wampfler berichtet als Beispiel hierfür von einer jungen Frau die während einer Trauerfeier ein Selbstporträt macht. Auf dem Foto ist sie mit schwarzen Klamotten und traurigen Blick zu sehen und über dem Bild ist ein Hashtag mit dem Wort Funeral zu sehen. Manche anwesenden Personen hätten dies in diesem Moment als pietätlos empfunden. Wenn dieses Bild jedoch von Personen aus ihrem engen Bekanntenkreis angeschaut wird, können diese ohne weitere schriftliche Erläuterung den Inhalt interpretieren und daraus schließen, dass sie sich auf einer Beerdigung

befindet und deshalb traurig ist. Somit ist es ihr möglich ihr Gefühl von Trauer zu teilen, ohne dies auf für sie schmerzhaft Weise verbalisieren zu müssen. (vgl. Wampfler, 2014: 7ff)

Das Abspielen von Musik über integrierte Musikplayer und das Surfen im Internet stehen mit 82 Prozent noch vor der Funktion des Telefonierens mit knapp 70 Prozent. (vgl. JIM, 2015: 48) In der Differenz zwischen der Nutzung von Messenger Diensten und der konventionellen Telefonkommunikation lässt sich ein klarer Trend weg von der mündlichen- hin zur schriftlichen Kommunikation erkennen. Wobei sich auch die schriftliche Kommunikation gegenüber früheren Generationen verändert hat. Durch kostenlose Messengerdienste, wie WhatsApp, verschicken Jugendliche mittlerweile nicht mehr wohl formulierte Sätze um eine Information zu vermitteln, wie es noch beim simsen einer SMS der Fall war, sondern sie schreiben sich kurze abgehackte Sätze wie in einem Computerchat. Dadurch ähneln die Nachrichten mehr einer mündlichen Konversation als einem schriftlichen Brief. Um Emotionen auszudrücken werden dabei kurze Zeichen (Emoticons) mit an die Nachricht gehängt. Diese übernehmen somit in der Konversation die Rolle von Mimik und Gestik.

Bereits im Jahr 2015 griffen etwa zwei Drittel der Jugendlichen regelmäßig über ihr Smartphone auf Soziale Netzwerke wie Facebook oder Twitter zu (vgl. ebd.: 48) und es ist davon auszugehen, dass sich diese Zahlen im Jahr 2016 noch erhöht haben, wobei sich bezüglich der präferierten Sozialen Netzwerke in der Altersstufe zwischen 12 und 19 Jahren, zeigt, dass es derzeit einen klaren Trend zur Abwendung von dem in den vergangenen zehn Jahren gesellschaftlich populärsten Netzwerk Facebook gibt. Während im Jahr 2015 noch die Hälfte der Jugendlichen mehrmals in der Woche Facebook nutzten, sind es im Jahr 2016 nur noch ein vierzig Prozent der jungen Internet Nutzer/Innen die regelmäßig dieses Soziale Netzwerk besuchen. Dies ist zu erklären, mit einem Bedürfnis jugendlicher Nutzer/Innen, sich von älteren Generationen abgrenzen zu wollen. Da die Nutzer/Innen, die in den Anfangsjahren von Facebook, zu Mitgliedern der Plattform wurden, inzwischen eher der Altersstufe der eigenen Eltern zugehörig sind, geht der originäre Reiz, des Sozialen Raums in dem man unter sich ist, für Jugendliche verloren. Die Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft, in der sich teilweise sogar bereits die Großeltern der Heranwachsenden befinden, lässt sich mit dem Ziel einer Demarkationslinie zu älteren Generationen nicht mehr vereinbaren. Lediglich die Altersstufe der 18 und 19-jährigen gibt noch an Facebook häufig zu nutzen. Die jüngeren Altersstufen bevorzugen andere Netzwerke wie Instagram auf denen sie sich mehr unter ihrer Generation fühlen. (JIM, 2015: 32 u. JIM, 2016)

3.3.1 Fokus: Mädchen

Ergebnisse der JIM Studie 2016 zeigen, dass mittlerweile das Smartphone von weiblichen Jugendlichen mit 83 Prozent am häufigsten als Zugangsgerät zum Internet genutzt, Dies ist ein wesentlich höherer Wert als bei männlichen Jugendlichen. Dies lässt sich erklären mit den unterschiedlichen Aktivitäten im Internet die von Mädchen und Jungen präferiert werden.

Dabei nimmt die Kommunikation mit etwa der Hälfte der Zeit den größten Teil der Internutzung bei Mädchen und jungen Frauen da, während bei jungen männlichen Internetnutzern, auch andere Anwendungen eine wichtige Rolle einzunehmen scheinen. (vgl. JIM, 2016: 25f) Bei Mädchen erfreuen sich insbesondere Messenger Dienste einer großen Beliebtheit. So steht WhatsApp mit 51 Prozent nur knapp hinter dem Videoportal YouTube, mit 58 Prozent, wenn es um das beliebteste Angebot im Internet geht.

Insbesondere bei der Nutzung von bildbasierten Messengerdiensten zeigt sich ein eklatanter Unterschied zwischen Mädchen und Jungen, Bei Mädchen scheinen diese beiden Anwendungen immer beliebter zu werden, während sie für Jungs nur eine sehr untergeordnete Rolle spielen, Zu erklären ist dies damit, dass weibliche Jugendliche sehr viel mehr Selfie Fotos Versenden und Empfangen. (vgl. ebd.29): Drei Viertel der Mädchen empfinden selber, dass sie durch die Nutzung unzähliger Apps und Online Communities teilweise ganz schön viel Zeit verschwenden. Sechs von Zehn jungen weiblichen Smartphone Nutzerinnen sprechen zudem davon, teilweise schon genervt zu sein über die vielen Nachrichten die sie bekämen. Gleichwohl geben 20 Prozent von ihnen auch an, dass wenn ihr Smartphone ausgeschaltet sei, das Gefühl bei ihnen entstehe möglicherweise etwas Wichtiges zu verpassen. (vgl. ebd.: 52) Auf dieses Phänomen, welches auch als *Fear Of Missing Out* bekannt ist, soll in einem späteren Kapitel noch genauer eingegangen werden. (siehe 4.3) Weibliche Jugendliche empfinden außerdem eine größere Angst, als männliche Jugendliche über Soziale Netzwerke und Messengerdienste fertiggemacht, belästigt oder beleidigt zu werden. (vgl. Kammer, 2014: 108)

Bei der Frage nach der Nutzung von Online Spielen über das Smartphone zeigt sich, dass der Wert bei Mädchen sehr viel höher ist als bei Jungen, was sich dadurch erklärt welche Spiele von ihnen gespielt werden. So spielen Mädchen insgesamt zwar sehr viel weniger Computerspiel als Jungs, wenn dann jedoch hauptsächlich reine Smartphone Games, während Jungs lieber komplexere Spiele über den Computer oder das Laptop spielen. (vgl. JIM, 2016: 44)

Grundsätzlich lässt sich sagen, dass das Smartphone als Kommunikationsmedium für Mädchen und weibliche Jugendliche nicht mehr wegzudenken ist. Sie schreiben

Kurznachrichten verschicken Selfies und folgen ihren Stars und Idolen über Plattformen, wie Twitter oder Instagram.

3.3.2 Fokus: Jungen

Der Zugang zum Internet findet mit 69 Prozent mittlerweile auch bei Jungen meistens über das Smartphone statt, der Computer besitzt für sie aber im Gegensatz zu jungen weiblichen Internetnutzer/innen immer noch eine erhebliche Relevanz. (vgl. JIM, 2016: 25) Erklären lässt sich dies mit der Beliebtheit bei Jungen von komplexeren Videospielen die über den Computer gespielt werden.

Bei den männlichen Jugendlichen ist YouTube mit 69 Prozent das Internetangebot, welches mit Abstand am liebsten genutzt wird. Dabei werden am häufigsten Musikclips angeschaut, aber auch Letsplays haben für Jungen eine große Bedeutung. Von Mädchen werden diese Videos, auf denen anderen beim spielen von Videogames zugeschaut wird keine Relevanz. Mit einem deutlichen Abstand liegt WhatsApp bei den favorisierten Internetanwendungen, mit 32 Prozent auf dem zweiten Platz, während Snapchat und Instagram bei Jungen nur eine sehr untergeordnete Rolle zu spielen scheinen. Dies lässt darauf schließen, dass die kommunikativen Prozesse durch vorrangig schriftliche Inhalte über WhatsApp und in besonderer Deutlichkeit, das Verschicken und Anschauen von persönlichen Fotos und Videos von Bekannten oder Stars, über die vor allem bei jungen Mädchen beliebten Snapchat und Instagram Anwendungen, keinen auffallend großen Reiz auf Jungen ausüben. (vgl. ebd.: 29) Insgesamt lässt sich sagen, dass die inhaltliche Verteilung der Nutzung bei männlichen Jugendlichen sehr viel homogener ist als bei Mädchen ist. Kommunikation nimmt bei ihnen zwar auch mit leichten Abstand den ersten Platz ein bezüglich des zeitlichen Engagements, doch knapp dahinter folgen schon das Spielen von Onlinegames und das Schauen von YouTube Videos. (vgl. ebd.:28)

Tabelle 2: Regelmäßige Nutzung von Online Anwendungen (mehrmals pro Woche) in der Altersstufe 12-19 Jahre

	Mädchen	Jungen
WhatsApp	97 %	92 %
Instagram	60 %	44 %
Snapchat	55 %	36 %
Facebook	42 %	44 %
Skype	10 %	23 %

(nach Quelle: JIM Studie 2016/ S.31)

4 Wie sich der Alltag von Jugendlichen durch Digitale Kommunikation verändert hat

Das mobile Internet ist zu einem Medium zur permanenten sozialen Vernetzung, mit Bekannten, Freunden und der Familie geworden. Die neu aufgekommene Technik der Digitalen Kommunikationsmedien hat dabei zu einer drastischen Veränderung unseres Miteinanders geführt. Mediale Kommunikationsmöglichkeiten werden dabei vermehrt zu einer unabdingbaren Infrastruktur zur Pflege und Aufrechterhaltung von Beziehungen. Durch die Kommunikation mit der Peergroup ist es Jugendlichen möglich ihren Platz in der Welt auszuhandeln. Die Interaktion mit Freunden besitzt dabei die höhere Priorität als die Kommunikationsmedien selbst, welche lediglich als Instrument fungieren um den Wunsch zu erfüllen mit einer Gemeinschaft verbunden zu sein. (vgl. Kammer, 2014: 15)

4.1 Die Bedeutung von Digitaler Kommunikation für die Lebenswelt von Jugendlichen

Die sozialisatorische Bedeutung von Internetbasierten Aktivitäten bei der Freizeitgestaltung und dem alltäglichen Leben von jungen Heranwachsenden nimmt immer mehr zu. Es ist zu erkennen, dass sich das Internet von einem Informationsmedium wegentwickelt hat zu einem *Mitmach-Netz*, welches von seinen Akteuren interaktiv genutzt wird um zwischenmenschliche Beziehungen aufzubauen und zu pflegen.

Die Möglichkeit sich über das Internet auszutauschen und Medien wie Fotos, Videos etc. zu veröffentlichen und zu rezipieren wird mittlerweile von einem Großteil der Jugendlichen wahrgenommen und als nicht mehr weg zu denkender Teil ihres Lebens angesehen. (vgl. Leven und Schneekloth, 2015:111) Das Internet als Sozialer Raum, insbesondere durch die Mitgliedschaft in Sozialen Netzwerken besitzt für Jugendliche dabei eine hohe Anziehungskraft. Diese Onlinecommunities stellen durch die verschiedenen Formen des Austausches eine Erweiterung der Bandbreite des menschlichen Kommunikationsverhaltens dar. Zudem können sie von ihren Mitgliedern dazu genutzt werden eine Art visueller Visitenkarte zu erstellen. Es besteht des Weiteren die Möglichkeit für ihre Nutzer/Innen ihre bisherigen Lebenserfahrungen nicht nur mit der Onlinewelt zu teilen, sondern sie auch zu beschönigen und verfälscht darzustellen um die eigene Persönlichkeit gegenüber anderen in einem besseren Licht dastehen zu lassen. Insofern befriedigen sie mitunter das Bedürfnis von Jugendlichen nach einer Selbstbestätigung, die sie im realen Leben nicht erfahren. Dies zeigt sich auch in der Möglichkeit über Internetgemeinschaften eine sehr große Anzahl von *Freundschaften* oder *Anhängern* zu generieren, was außerhalb des virtuellen Raums des Internet nicht möglich wäre. Aus der *sicheren Distanz* kann so auch in Kontakt getreten

werden mit Personen, die man gar nicht kennt und in einem anderen Rahmen auch nicht kennenlernen würde. (vgl. Batra und Buchkremer, 2013: 16)

4.2 Mobile Nutzungsweisen von Digitalen Kommunikationsmedien

Die Verwendung digitaler Kommunikationsmedien findet bei Jugendlichen heutzutage hauptsächlich über mobile Endgeräte im Allgemeinen und Smartphones im Speziellen statt. (vgl. JIM, 2016: 25)

Ein zentraler Begriff für die Nutzung von internetbasierter Kommunikation ist der des *Online-Seins*. Wurde damit vor dem Aufkommen von mobilen Geräten noch eine bewusst ausgeführte Aktivität beschrieben, bei der ein Computer hochgefahren und eine Internetverbindung hergestellt werden musste, sind heutige Smartphones in den meisten Fällen immer Online. Somit besteht auch eine permanente Möglichkeit über Smartphones zu kommunizieren. Im Kontext der Digitalen Kommunikation verändert sich somit das Verständnis von *Online Sein* hin zu einem subjektiven Gefühlszustand. Unter Online zu sein wird demnach mittlerweile keine technisch hergestellte Verbindung mehr verstanden, sondern das Gefühl zu jeder Zeit auf die vielfältigen Medienfunktionen des mobilen Alleskönners zugreifen zu können. (vgl. Kammer, 2014: 14)

Die mit Abstand beliebteste Kommunikationsanwendung ist dabei WhatsApp, wobei der Fotomessenger Instagram insbesondere bei jungen Mädchen auch einen hohen Stellenwert hat. Das lässt sich damit erklären, dass es ihnen wichtig ist Selfies zu machen und diese mit Freunden zu teilen. Dies geschieht in vielen Fällen mit der Absicht sich anderen in einem möglichst positiven Licht zu zeigen und damit das eigene Selbstbildnis zu bestärken. Dies mag ein Ausdruck von jugendlicher Unsicherheit und dem Bedürfnis nach Selbstbestätigung sein. Jugendliche empfinden es mittlerweile oftmals aber auch schon fast als Pflicht, Mitglied in Sozialen Netzwerken zu sein, da sie sonst zu vieles verpassen würden und bei wichtigen Themen in ihrer Lebenswelt nicht mitreden könnten. Zudem beschreibt ein Großteil es aber auch als befriedigend, über diese Gemeinschaften Freunde zu generieren und Beziehungen zu pflegen. (vgl. Leven und Schneekloth, 2015: 129) Für viele Jugendliche scheint die Mitgliedschaft in Sozialen Netzwerken oder WhatsApp Gruppen mittlerweile ein sinnstiftendes Element ihres sozialen Lebens zu sein, dass sie nicht mehr missen wollen. So lässt sich beispielsweise auch in zunächst belanglos wirkenden Konversationen über Messenger Dienste wie Twitter eine nicht zu unterschätzende soziale Funktion erkennen, die vergleichbar mit Smalltalk, ihren Fokus bei der Interaktion nicht auf den Inhalt, sondern auf das miteinander Erleben legt. Die Kommunikation von Jugendlichen auf diesen Plattformen

verläuft hierbei oftmals sehr schematisch. Sie verfolgt auf Seiten des Kommunikators zunächst einmal nur das Ziel einer Bestätigung, dass andere Personen sie wahrnehmen und ihnen Aufmerksamkeit schenken. Es rührt also aus dem Bedürfnis Aufmerksamkeit von anderen zu generieren um eine Selbstbestätigung zu erhalten. Der Wert einer medialen Beziehung wird demnach durch die Zeit, die in sie investiert wird bestätigt. (vgl. Wampfler, 2014: 89)

Der zunehmende Drang von Jugendlichen ihre Erfahrungen unmittelbar mitzuteilen und eigene Erlebnisse möglichst vielen schnell zu präsentieren führt Köhler zufolge dabei zu einer zunehmenden Verschriftlichung von Kommunikation. Statt zu telefonieren würden vermehrt SMS geschrieben oder sich über Messenger Dienste wie Twitter oder WhatsApp ausgetauscht. Dabei sei es kritisch zu betrachten, in welcher Form, die in ihren Ausdrucksmöglichkeiten begrenzte elektronische Kurzschrift, dafür geeignet sein kann, eine Rolle als Hauptakteur der interpersonalen Kommunikation einzunehmen.

Ein Problem bestehe dabei vor allem in der fehlenden Übermittlung begleitender Emotionen, wie der Tonlage in telefonischen Gesprächen oder der Gestik und Mimik in der persönlichen Face to Face Kommunikation. (vgl. Köhler, 2012: 76) Diese fehlenden Elemente interpersonaler Kommunikation versuchen Messengerdienste, wie WhatsApp durch emotionsvermittelnde Zeichen zu kompensieren, diese Emoticons bestehen nicht mehr nur aus verschiedenen Smileys sondern einer ganzen Palette unterschiedlichster kleiner Bilder, die es ihren Nutzer/Innen mittlerweile ermöglichen eine Konversation ganz ohne Worte zu führen. Dadurch ergibt sich die Frage, ob dies in Zukunft möglicherweise zu einem Verlust konventioneller kommunikativer Fähigkeiten führen könnte oder ob es möglicherweise auch zu einer generellen, grundlegenden Veränderung des Verständnisses von Kommunikation führen wird. Wobei bei der Schnelllebigkeit heutiger Medien, davon ausgegangen werden kann, dass sich die Art der bevorzugten Kommunikation in relativ schneller Zeit wieder ändern wird. Ob es sich hierbei um eine Evolution unserer heutigen Kommunikationsformen oder nur eine jugendspezifische Modeerscheinung handelt, wird man wohl erst in Zukunft sagen können. Die Auswirkungen auf soziale Kompetenzen, durch permanente Nutzung Sozialer Netzwerke und Messengerdienste werden dabei von Wissenschaftlern ganz unterschiedlich bewertet. Während der Neurowissenschaftler Manfred Spitzer in seinem populärwissenschaftlichen Buch *Digitale Demenz* von einer reduzierten sozialen Kompetenz bei Kindern ausgeht, die digitale soziale Medien nutzen, sind die Medienpsychologen Markus Appel und Constanze Schreiner bei ihrer Bewertung von Meta – analytischen Befunden zu der Auffassung gekommen, dass eine Verbindung zwischen Internetnutzung und sozialer

Interaktion nur in sehr geringen Maße bestehe und kein relevanter Effekt messbar sei. (vgl. Spitzer, 2012: 123 u. Appel und Schreiner, 2014: 8)

Jugendliche sind sich zudem durchaus über die divergenten Stellenwerte von Online Freunden bewusst. Sie sind in der Lage diese in vier Kategorien einzustufen. Diese gehen von reinen online Bekanntschaften, über persönliche Bekannte und Bekanntschaften die man öfters trifft bis hin zu wirklich engen Freunden. (vgl. Kammer, 2014: 112)

Die Jugendlichen selber berichten mehrheitlich auch davon, dass sie keineswegs das Gefühl hätten sie würden aufgrund ihrer Online-Aktivitäten keine Zeit mehr für sozialen Unternehmungen im *Real Life* haben. (vgl. Leven und Schneekloth, 2015: 128) Diese Aussagen lassen sich auch bestätigen, wenn man betrachtet, dass sich Jugendliche in ihrer Freizeit immer noch häufig miteinander treffen, wobei diese meistens auch von verschiedenen medialen Tätigkeiten begleitet werden.

4.3 Effekte der Digitalen Permanenz

Die hohe Wertigkeit des Smartphone für viele Jugendliche, zeigen Ergebnisse der 17. Shell Jugendstudie, wonach 35 Prozent der Jugendlichen den Verlust des eigenen Smartphones wie den Verlust ihres halben Lebens empfinden. (vgl. Leven und Schneekloth, 2015: 128) Dieses Gefühl lässt sich unter anderem mit der Multifunktionalität des Geräts erklären, wodurch es mittlerweile die Rolle eines Organizer, des Musikplayers und des Abspielgeräts für Videoclips und teilweise sogar ganze Filmen erklären. Noch wichtiger scheint jedoch für viele Jugendliche die Funktion als Kommunikationsmedium sein, mit dem sie permanent Kontakt zu anderen Jugendlichen herstellen und sich mit ihnen austauschen können.

Laut Turkle entsteht bei jungen Menschen ein drängendes Gefühl über Soziale Medien immer in Kontakt mit den Freunden zu sein, da sie bloß nichts verpassen wollen. Ihnen ist es wichtig, auch wenn sie sich tausende Kilometer entfernt befinden über alles zuhause informiert sein. Dies habe ihrer Ansicht nach zur Folge, dass bei Jugendlichen mittlerweile auch im Urlaub keine richtige Entkoppelung mehr stattfinden kann. (vgl. Turkle, 2011: 269)

Hinsichtlich der Nutzung mobiler Telekommunikationsgeräte und der permanenten Nutzung von Onlineangeboten stellt Köhler fest, dass durch die ständige Beschäftigung mit konstant eingehenden Nachrichten und Informationen bei vielen Jugendlichen das Gefühl entstehe die Geschwindigkeit des Lebens würde immer weiter zunehmen. Er sieht in dieser Entwicklung jedoch kein reines Phänomen des Onlinezeitalters, sondern identifiziert diesen Zustand

vielmehr als eine Nachwirkung des Industriezeitalters, sowie derer kultureller Begleiterscheinungen. Ausdrücken würde sich diese Entwicklung insbesondere durch das Gefühl durchgehend etwas Wichtiges zu verpassen. (vgl. Köhler, 2012: 67) Dieser Angstzustand wird mittlerweile als *Fear Of Missing Out* bezeichnet. Demnach entstehe bei manchen Internet Nutzer/Innen eine teilweise furchterregende Nervosität ihnen könne etwas Wunderbares entgehen, ob es nun eine Sendung im Fernsehen, eine Nachricht eines Freundes oder ein Videoclip auf YouTube ist. Wobei FOMO nicht nur die Beschreibung eines mentalen Zustands sei, sondern auch physische Reaktionen nach sich ziehe. So würden Betroffene Schweißausbrüche oder Herzrasen bekommen und im Extremfall Zwangsstörungen entwickeln. Englische Untersuchungen hierzu ergaben, dass junge Menschen stärker von diesem Phänomen betroffen sind als ältere. Von den Personen unter 35 Jahren würden demnach bereits 40 Prozent der Befragten unter dieser Störung leiden. Es wurde festgestellt, dass FOMO einer der Gründe dafür sein könne, weshalb Menschen Soziale Medien übermäßig nutzen. Es wurde hierbei davon ausgegangen, Menschen hätten drei grundlegende psychologische Bedürfnisse. So sei es ihnen wichtig kompetent und aktiv in der Welt zu handeln, eine Nähe zu anderen Personen zu fühlen und sich selber als ein autonom, handelndes Wesen zu empfinden. Sollten diese Bedürfnisse nicht befriedigt werden, bestehe ein größeres Risiko hinsichtlich der Angst etwas Wichtiges zu verpassen und aus diesen Gründen Soziale Medien auf exzessive Art und Weise zu nutzen. Daraus folgend ergebe sich eine Spirale. Bei einer Unzufriedenheit mit dem eigenen Sozialleben würde FOMO verspürt werden und es zu einer intensiveren Nutzung von Sozialen Medien kommen um ein Gefühl der Nähe zu anderen Menschen aufzubauen. Diese Nutzung habe jedoch keine Reduzierung des Gefühls zur Folge, sondern führe zu weiterem Engagement in Online Communities, da es bei dem Blick auf die Profile anderer Personen in Sozialen Netzwerken oder die Fotos die über Snapchat oder Instagram geteilt werden für die Betroffenen den Anschein macht das Leben der Anderen wäre viel schöner und interessanter als das eigene. (vgl. Wampfler, 2014: 111f) Dabei wird von ihnen nicht bedacht, dass die Fotos und Geschichten die über Soziale Medien mit *Freunden* geteilt werden in den meisten Fällen nichts mit der realen Lebenswelt der Personen zu tun haben, da die negativen, nicht so schönen Erlebnisse und Bilder über diese Plattformen natürlich höchst selten miteinander geteilt werden. Von den jungen Menschen in Deutschland zwischen 12-19 Jahren, sagen etwa 20 Prozent sie hätten das Gefühl etwas Wichtiges zu verpassen, sollte ihr Smartphone ausgeschaltet sein. (vgl. JIM, 2016: 52) Hinsichtlich der Frage, wie diese negativen Auswirkungen Digitaler Kommunikation bekämpft werden können, ist es wichtig festzustellen, dass die Digitalen

Kommunikationsmedien nicht die Ursache sind sondern ein Symptom darstellen. So ist es zwar empfehlenswert die Nutzung Sozialer Netzwerke und Messengerdienste einzuschränken, um die Störung in den Griff zu bekommen sei es jedoch entscheidender zu versuchen die eigenen Bedürfnisse wahrzunehmen und zu versuchen ihnen gerecht zu werden. (ebd: 113)
Laut der Shell Jugendstudie widersprechen etwa zwei Drittel der Jugendlichen der Annahme, dass ihnen durch die permanente Benutzung von digitalen Medien keine Zeit mehr für andere Dinge in ihrem Leben bliebe. (vgl. Leven und Schneekloth, 2015: 128)

Des Weiteren ergaben Untersuchungen der Universität von Michigan, es gebe einen negativen Zusammenhang zwischen der erhöhten Dauer an Aktivitäten in einem Sozialen Netzwerk (Facebook) und dem Gemütszustand von dessen Nutzer/Innen.

Milzner sagt ergänzend hierzu, dass die Auswirkungen auf die Stimmungslagen während der Nutzung sozialer Netzwerke stark von den tatsächlichen Aktivitäten abhängig seien, denen nachgegangen werde. Ein negativer Einfluss ergäbe sich wenn soziale Netzwerke aus Gründen der Selbstbestätigung besucht werden. Daraus würde sich ergeben, dass extrovertierte Menschen potentiell weniger gefährdet sind als introvertierte Menschen, hinsichtlich einer negativen Veränderung der seelischen Verfassung aufgrund von Inhalten aus sozialen Netzwerken. (vgl. Milzner, 2016: 185)

Diefenbach und Ullrich beschreiben die Konsequenzen von permanenter Nutzung Digitaler Medien auf den Gemütszustand folgendermaßen:

„Der Einzug der Technik in alle Lebensbereiche und das hohe Maß an Interaktivität führen dazu, dass auch die Auswirkungen auf unser Glück immer deutlicher und allgegenwärtiger werden.“

(Diefenbach und Ullrich, 2016: 29)

Eine weitere Konstellation die im Alltag mittlerweile immer häufiger zu beobachten ist, zeigt sich in Gesprächssituation in denen zwei Menschen sich in einer Konversation befinden und von dem Klingeln des Smartphones unterbrochen werden. Der Druck der heutzutage oftmals verspürt wird immer und überall erreichbar sein zu müssen, hat zur Folge, dass laufende Gespräche mit dem direkten Gegenüber unterbrochen werden und ihn damit suggeriert wird, er würde in der Hierarchie der Gesprächspartner hinter dem telefonischen Gesprächspartner zurückfallen. Diese Herabstufung geschieht häufig gar nicht bewusst, sondern ist vielmehr Ausdruck dafür, wie wichtig es vor allen Dingen jungen Menschen ist keine eingehenden Nachrichten zu verpassen. Das Phänomen der Angst ständig etwas verpassen zu können,

wurde vorangehend schon genauer beschrieben. Dieses Beispiel zeigt aber zudem auch welche Auswirkungen die permanente Erreichbarkeit auf die Fähigkeiten, die eigene Aufmerksamkeit konzentriert auf eine bestimmte Sache zu lenken, haben kann.

Die Summe der Reize, denen sich Jugendliche in der heutigen digitalisierten Welt gegenübersehen, steigt zudem weiterhin stetig an. Die sich daraus ergebenden sozialen Konkurrenzsituationen, in denen beispielsweise eine Rangordnung zwischen einer ankommenden WhatsApp Nachricht und dem Weiterführen des Gesprächs mit dem direkten Gegenüber erstellt werden muss, können von Jugendlichen auch als Überforderung wahrgenommen werden. (vgl. Milzner, 2016: 163ff)

4.4 Die Relevanz von Medienkompetenz

Auch die Politik hat mittlerweile erkannt welche hohe Relevanz Medien in der Lebenswelt von Jugendlichen einnehmen. Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend setzt aus diesem Grund in den letzten Jahren ihr Augenmerk vermehrt auf Maßnahmen zur Stärkung von Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen (vgl. BMFSFJ, 2017)

Bei den unzählbaren Möglichkeiten, aber auch Gefahren, die das Internet und andere technische Fortschritte heutzutage bieten, scheint es also immer wichtiger zu werden Jugendlichen einen geeigneten Kompass bereitzustellen um sich durch die Irrlichter einer medialisierten Gesellschaft zu navigieren.

Eine eindeutige Definition der Kompetenzen, welche einen zum sicheren Umgang mit Medien befähigen, ist dabei jedoch nicht möglich da es sich dem Konzept der Medienpädagogin Eveline Hipeli folgend bei dem Feld Medienkompetenz um einen Blumenstrauß unterschiedlichster Kompetenzen handele, die abhängig davon sind um welche speziellen Medien es sich handelt. Bei den Fähigkeiten drehe es sich jedenfalls nur untergeordnet um technische Kompetenzen. Bedeutsamer seien hingegen die Fähigkeiten zu einem kritischen und reflektierten Umgang mit Medien. Es sollte möglich sein das Erlebte genießen zu können und festzustellen wann die eigenen Bedürfnisse befriedigt sind und es an der Zeit wäre sich anderen Dingen zuzuwenden.

Bei der Nutzung von Digitalen Kommunikationsmedien sollte darauf geachtet werden, nicht zu viel von sich preiszugeben und zu überprüfen ob die Inhalte und Nachrichten welche einen erreichen relevant für einen sind. Des Weiteren sollte sich die Frage gestellt werden, ob die Nutzung aufgrund einer eventuellen Flut von Nachrichten zu einem Gefühl von Stress oder Überforderung führt. In diesem Fall sollten Jugendliche erwägen diese Nutzung einzuschränken oder ganz damit aufzuhören. Bei Sozialen Netzwerken scheint es besonders

wichtig neben der Privatsphäre, auch diejenigen von anderen zu respektieren, indem nicht ungefragt Bilder oder persönliche Informationen von anderen hochgeladen werden. Zudem sollten insbesondere bei jungen Kindern und Jugendlichen Vorsicht gelten bei der Kontaktaufnahme mit fremden Personen, da es nie sicher sein ob der- oder diejenige wirklich die Person ist, die sie vorgibt zu sein. Wichtig ist es auf Seiten der Erwachsenen bei allen Medien, die etwas Neues und Spannendes für Kinder darstellen, nicht direkt nur die negativen Seiten zu sehen, sondern Kinder vielmehr bei der Nutzung an die Hand zu nehmen oder zumindest zu versuchen ein Verständnis für die Medien zu entwickeln um bei Fragen, seitens der Kinder und Jugendlichen ihnen helfend beiseite zu stehen. Verbote und negative Wirkungshypothesen haben selten den Effekt, dass junge Menschen von den Medien keinen Gebrauch mehr machen, sondern eher einen gegenteiligen Effekt. Generell ist zu sagen, dass es bei der kompetenten Nutzung von Medien wichtig ist ein Gleichgewicht zwischen medialen und non medialen Aktivitäten zu haben. Zudem sollten Risiken erkannt werden, ohne es zu Überreaktionen kommen zu lassen (vgl. Willemse, 2016: 109ff)

Die Befähigung zum kompetenten Umgang mit modernen Medien scheint mittlerweile bereits im frühen Kindesalter einen hohen Stellenwert zu haben.

Die wichtigste Aufgabe bei der frühkindlichen Vermittlung digitaler Kompetenzen liegt auf den Schultern der Eltern. Bei der Bewertung der eigenen Internetkenntnisse, zeigt eine Studie zur Nutzung von Digitalen Angeboten unter Kindern, dass die Selbsteinschätzungen, von Kindern im Alter zwischen 3 und 8 Jahren, mit der Selbsteinschätzungen ihrer Eltern korrespondiert. Es zeigt sich dabei, dass die Kinder der Eltern, welche sich als sicher im Umgang mit neuen Medien einstufen, sich im gleichen Maße als kompetent einstufen. Während es bei den Kindern von Eltern, die sich auf dem subjektiv niedrigsten Kompetenzniveau hinsichtlich der eigenen Internutzung einstufen, ebenfalls zu einer Einstufung als im geringen Maße kompetent kommt. Dies bedeutet somit, dass die Kompetenzen für einen sicheren und erfolgreichen Umgang mit neuen Medien, durchaus von den sozialen Milieus in denen aufgewachsen wird, beeinflusst ist. Es kann somit nicht von einer Chancengleichheit bezüglich der Teilhabe an der Digitalen Gesellschaft ausgegangen werden, da die Startvoraussetzungen bereits im Kindesalter in starkem Maße variieren. (vgl. Kammer, 2015: 107) Des Weiteren ist festzustellen, dass sich Eltern zwar als verantwortlich fühlen ihren Kindern einen kompetenten Umgang mit dem Internet zu vermitteln, sich dabei aber oftmals unsicher zeigen. So reagieren sie häufig mit strikten Internetverboten, anstatt

sich mit den möglichen Sicherheitsvorkehrungen bezüglich kindlicher Internetnutzung auseinanderzusetzen und nach den geeigneten Maßnahmen zu suchen. (ebd: 18)

Als separierender Faktor bei der gesellschaftlichen Teilhabe können sich die verschiedenen Nutzungsweisen von medialen Angeboten in unterschiedlichen sozialen Milieus erweisen. Durch Mediennutzung erlernte Kompetenzen, wie beispielsweise eine kritische Aufnahme von eingehenden Informationen oder Kompetenzen zum zielgerichteten Recherchieren im Internet, lassen sich häufiger bei Kindern aus einkommensstärkeren Elternhäusern feststellen. Diese Fähigkeiten lassen momentan einen größeren Erfolg bei bildungsinstitutionellen Anforderungen erwarten als Begabungen bei dem Spielen von Online-Games oder dem Schneiden kurzer Videoclips für YouTube, welche statistisch gesehen öfter bei jugendlichen aus einkommenschwächeren Milieus zu sehen sind. (vgl. Kutscher, 2014:105)

Dies zeigt wie bedeutend nicht alleine die Fähigkeiten zur Handhabung von Medien im Allgemeinen sind, sondern die Kompetenzen zum korrekten Umgang mit den, derzeit als *richtig* geltenden Medien. Diese Kompetenzen werden dabei auch hinsichtlich beruflicher Zukunftschancen von Heranwachsenden weiter an Wert gewinnen. Wobei nicht vorhergesagt werden kann wie sich die Prioritäten bezüglich der Fähigkeiten, infolge neu entstehender Berufsfelder entwickeln werden.

5. Was sind die Gefahren der Digitalen Kommunikation

Die Risiken des Aufwachsens in einer medialen Welt werden von Erwachsenen häufig anders bewertet als es angemessen wäre. Dies hat auch mit dem Umstand zu tun, dass ältere Generationen oftmals in ihrer eigenen Kindheit nur sehr wenige oder gar keine Erfahrungen mit vermeintlichen Risiken von neuen Computertechnologien gemacht haben. Das Internet mit all seinen potentiellen Gefahren stellt für viele Eltern etwas Bedrohliches und Unvorhersehbares dar. Paradoxerweise verhält es sich anders wenn es um potentiell mindestens ebenso gefährliche Aktivitäten, wie klettern oder Rad fahren geht. Eltern sind sich bei diesen Tätigkeiten zwar auch einer Gefahr bewusst, doch das Risiko wird von Ihnen oftmals anders bewertet, weil sie ähnliche Erfahrungen in ihrer Kindheit selbst erlebten und diese Ereignisse in der Retrospektive als ungefährlicher einschätzten. (vgl. Milzner, 2016: 207)

In dem folgenden Kapitel soll es nun um potentielle Gefahren gehen, die sich aus den Prozessen der digitalen Kommunikation ergeben.

5.1 Onlinekommunikationssucht

Bevor auf das relativ neue Phänomen der Onlinekommunikationssucht im speziellen eingegangen wird, bedarf es zuerst einer Erklärung über die Entstehung von Onlinesucht im Allgemeinen.

Ein Ansatz bei der Betrachtung der Risikofaktoren, welche eine Onlinesucht begünstigen, geht von drei unterschiedlichen Faktorengruppen aus, die sich gegenseitig beeinflussen. Neben der personen- und umweltbezogenen, besteht eine mediennutzungsbezogene Komponente als Faktor beim Entstehen einer Sucht.

Zu den personenbezogenen Faktoren zählt die Geschlechterrolle. Die Prävalenzzahlen bezüglich der Entstehung einer allgemeinen Onlinesucht zeigen zwar oftmals keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich des Geschlechts, wenn der Blick jedoch auf die unterschiedlichen Varianten einer Onlinebezogenen Sucht fällt so lassen sich eindeutige Ungleichheiten ausmachen. Während die Abhängigkeit sich bei männlichen Jugendlichen oftmals in der Sucht nach exzessiver Nutzung von Videospiele manifestiert, besteht bei weiblichen Jugendlichen eine größere Gefahr hinsichtlich der Sucht nach Onlinekommunikation. (vgl. Willemsee, 2016: 59ff)

Bei der Onlinekommunikationssucht entsteht nach Farke ein „*unaufhörliche[r] Drang, sich mit seinen Anmerkungen und Kommentaren im Internet einzubringen*“ (Farke, 2011: 21)

Als bevorzugten Ort um diese Form der Sucht auszuleben, identifizierte Farke im Jahr 2011 sogenannte virtuelle Chatrooms (*Plauderräume*), die sich im vorangegangenen Jahrzehnt der 2000er Jahre bei Jugendlichen großer Beliebtheit erfreuten. (ebd.: 21) Mit der steigenden Verbreitung von Sozialen Netzwerken und weiteren Kommunikationsinstrumenten, wie den vor allem bei jungen weiblichen Nutzerinnen beliebten Snapchat und Instagram, hat sich der Mittelpunkt der onlinebasierten Kommunikation jedoch verschoben. Der Austausch untereinander findet zudem mittlerweile oft nicht mehr nur über verbalisierte oder schriftliche Kommunikation statt, sondern auch über das Teilen von Fotos und Videos. Der häufigste Zugangsweg zu diesen Kommunikationsplattformen ist zudem nicht mehr der starre heimische Computer, sondern das mobile Smartphone. (vgl. JIM, 2016: 25)

Für den Begriff der Smartphone Sucht existiert zurzeit noch keine einheitliche Definition. Es kann jedoch davon ausgegangen werden, dass sich aufgrund dieser Form von Abhängigkeit, Symptome von Angst, innerer Leere oder Einsamkeit bei den betroffenen Personen manifestieren. Dieses Verlangen nach Smartphone Nutzung kann bei Betroffenen insbesondere in Momenten der Unproduktivität, die unter anderem beim Bahn fahren oder in Pausensituationen entstehen, bewusst werden. Durch die Erweiterung der Funktionsmöglichkeiten bei heutigen Smartphones, entsteht das Gefühl einer Sucht nicht nur gegenüber dem Prozess der interpersonalen Kommunikation, sondern zeigt sich auch in der Abhängigkeit danach, in unbeschäftigten Momenten kurz noch mal ein Video anzuschauen, im Internet nach irgendwas zu suchen, Musik zu hören oder eine der anderen zahllosen Apps auf dem Smartphone zu benutzen. Damit vereint diese Form der Abhängigkeit, im Grunde mehrere Arten von Sucht miteinander zu einer Kompilation von verschiedenen Süchten. (vgl. Leung, 2008: 5f)

5.2 Cybermobbing

Unter dem Terminus Mobbing werden im Allgemeinen verletzende Handlungen von Tätern gegenüber Opfern erkannt, die in einer gewissen Regelmäßigkeit über eine längere Dauer auftreten und innerhalb einer Sozialen Gruppe stattfinden. Neben dem Wiederholungsaspekt und der Absicht der Täter ihre Opfer zu schädigen, lässt sich zudem ein asymmetrisches Machtverhältnis zu Lasten der Mobbingopfer, als weiteres Bestimmungsmerkmal ausmachen. (vgl. Wachs et al, 2016: 18f)

Die spezifische Variante des Cybermobbings wurde insbesondere in Schulen und der medialen Öffentlichkeit in den letzten Jahren zu einem immer größer werdenden Thema, wobei der Eindruck entstehen konnte das Kinder vor dem Aufkommen digitaler

Kommunikationsmedien, wesentlich seltener zu Opfern, auch Tätern dieser schikanierenden Prozesse wurden. Dabei darf nicht übersehen werden, dass Mobbing in jeglicher Form schon immer ein Teil unserer Gesellschaft war und das Internet dabei weniger das Problem darstellt als es lediglich ein neues Werkzeug ist. Bereits vor dem Aufkommen der Internettechnologie berichteten viele Kinder davon in schulischen Institutionen über einen kontinuierlichen Zeitraum hinweg psychische Gewalt von Mitschülern erlebt zu haben.

Statistisch gesehen finden auch jetzt noch zwei Drittel aller Mobbingdelikte ohne den Einsatz Digitaler Medien statt. Cybermobbing ist also weder ein neues gesellschaftliches Phänomen noch ist es derart bedrohlich wie es oftmals in öffentlichen Diskussion suggeriert wird. (vgl. Milzner, 2016: 193) Die hohe Reichweite elektronischer Medien, mit deren Unterstützung Diffamierungen schnell und unbegrenzt verbreitet werden, können jedoch dazu führen, dass bei Opfern von beleidigenden und verunglimpfenden Inhalten, seien es Fotos, Videos oder schriftlichen Erniedrigungen, das Gefühl entsteht nirgendwo vor den Beleidigungen geschützt zu sein. Zudem besteht die Gefahr, da im Internet nichts wirklich verschwindet, auch Jahre später noch mit den Inhalten konfrontiert zu werden. (vgl. Wachs et al, 2016: 82f) Ähnliche Problematiken ergeben sich auch bei dem Vorgang der Übermittlung von visuellen erotischen Inhalten per digitaler Kommunikationsmedien, auf die in dem folgenden Abschnitt weiter eingegangen werden soll.

5.3 Sexualität im Kontext Digitaler Kommunikationsmedien

Es gibt verschiedenste Ausprägungen von sexuellen Inhalten, die durch Digitale Medien verbreitet werden. Es kann hierbei unterschieden werden zwischen interaktiven Spielarten und der Rolle als reinen Konsumenten. Unter dem interaktiven *Cybersex*, auf welchem bezüglich der Digitalen Kommunikation der Fokus liegt, werden unter anderem Chats im Internet, das Verschicken von sexuellen Bild- und Videoinhalten, das sich über das Internet zum Sex verabreden und die (mündliche oder schriftliche) Kommunikation über erotische Inhalte verstanden. Die andere Form des Konsumzentrierten Onlinesex bezieht sich auf betrachten von sexuellen Medien, wie Filmen oder Fotos.

Im Allgemeinen werden alle verbalen und visuellen Formen von Erotik und Pornografie über das Internet unter dem Begriff Onlinesex verstanden. (vgl. Farke, 2011: 60)

Der Begriff „Sexting“, welcher sich aus den Worten Sex und dem englischen Wort für das Verfassen von Kurznachrichten, Texting zusammensetzt, beschreibt den Austausch von erotischen Inhalten mittels mobiler Anwendungen von digitalen Kommunikationsmedien.

Diese Kommunikation kann unter anderem über das Verfassen und Empfangen von Kurznachrichten über sexuelle Themen per SMS, WhatsApp oder vergleichbaren Messenger Funktionen stattfinden. In Deutschland wird unter dem Begriff aber hauptsächlich das Versenden von Nacktaufnahmen per Fotos und Videos verstanden.

Dies kann zum Beispiel als erotisches Spiel, mit dem Ziel der sexuellen Erregung des Empfängers geschehen oder um sich vor dem Gegenüber durch das zur Schau stellen körperlicher Attribute zu profilieren. In den meisten Fällen geschieht dies im Rahmen einer Liebesbeziehung und häufiger bei Mädchen als bei Jungen. Die verschickten Inhalte können insbesondere bei Jugendlichen problematische und gefährdende Konsequenzen nach sich ziehen, die ihnen oftmals nicht bewusst sind. (vgl. Wampfler, 2014: 63) So denken viele junge Menschen oft nicht darüber nach oder sind schlecht informiert darüber, dass die Daten die sie über internetbasierte Programme verschicken niemals ganz gelöscht werden. Sollten die auf den Bildmaterialien dargestellten Personen dabei unter 16 Jahren sein besteht in Deutschland der strafbare Tatbestand der Kinderpornographie. Sowohl für die Person, welche die Darstellungen empfängt bzw. besitzt, als auch für diejenige die sie produziert. Das heißt, dass sich Jugendliche die ihre Bilder eigentlich nur einem persönlichen Kontakt schicken, sich vor dem Gesetz strafbar machen können. Zudem können sich Jugendliche und natürlich auch Erwachsene, nie darüber sicher sein ob deren Bilder oder Videos nicht weitergeschickt werden oder mehrere Jahre später, nachdem gar nicht mehr dran gedacht wurde, wieder auf irgendeiner Internet Plattform auftauchen. Die vor allem bei Jugendlichen sehr beliebte Messenger App Snapchat proklamiert hierbei zwar für sich ein besonders sicherer Dienst zum Verschicken von persönlichen Fotos etc. zu sein, da die Inhalte angeblich nach wenigen Sekunden wieder gelöscht würden, diese Funktionen zum Schutz der eigenen Daten können jedoch, wie bereits im Kapitel 2.3.2 erwähnt, von technikaffinen Nutzer/Innen relativ leicht umgangen werden. (vgl. Willemsee, 2016: 41f) Dieser unvorsichtige Umgang mit kompromittierenden Bildern über das Internet kann nach sich ziehen, dass die dargestellten Personen verspottet, bloßgestellt oder erpresst werden. Diese Art des Mobbings, wird gemeinhin als Cybermobbing oder auch Cyberbullying bezeichnet. (vgl. Wörle und Wörle, 2014: 66) In dem vorangegangenen Abschnitt ist auf dieses gesonderte Gefahrenpotenzial der Digitalen Kommunikation schon genauer eingegangen wurden. (siehe 5.2) Ein Grund für die Offenheit gegenüber freizügigen Fotos und Filmen, könnte in der stark sexualisierten, westlichen Gesellschaft liegen. Zudem ist es anders als noch vor der Zeit des Internets mittlerweile für jedes Kind sehr einfach an pornografische Inhalte zu gelangen. Diese Möglichkeiten werden oftmals auch schon sehr früh genutzt, wodurch ein verzerrtes Bild von

Sexualität bei den Kindern entstehen kann. (vgl. ebd: 67f) Bei der Aufklärung von Jugendlichen bezüglich der potentiellen Gefahren, welche durch das unbedachte Verschicken von sexuellen Inhalten über das Internet auftreten können, sollte es nicht zu einer grundsätzlichen Verdammung des jugendlichen Drangs nach dem Ausleben von Sexualität in ihren unterschiedlichen Formen kommen. Vielmehr sollte den jungen Teilnehmer/Innen dieses sexuell orientierten Kommunikationsprozesses vermittelt werden, worauf bei diesen Vorgängen zu achten ist und mit ihnen darüber diskutiert werden, dass es wichtig ist persönliche Grenzen abzustecken. So sollten sie sich nicht von Ihren Partner/Innen und auch von niemandem sonst emotional unter Druck setzen lassen oder aufgrund von Gruppenzwängen handeln. Dies kann verhindert werden, indem junge Menschen ein intaktes Selbstwert- und Schamgefühl entwickeln, weil sie dann wahrscheinlich auch keine Veranlassung verspüren werden sich über eine sexuell eindimensionale Art Anerkennung zu verschaffen. Dies gilt besonders für junge Mädchen, die sich ansonsten ohne ein gestärktes Selbstwertgefühl aufgrund der stark sexualisierten Jugend, in der oftmals schon auf dem Schulhof kurze Pornoclips miteinander getauscht werden, in der Pflicht fühlen könnten dem etwas entgegenzusetzen mit eigenen freizügigen Bilder. (vgl. Voigt, 2016: 136ff)

In einer gefestigten Beziehung von volljährigen Heranwachsenden können sich jedoch auch positive Auswirkungen auf Beziehungen durch Sexting ergeben.

So ergab eine amerikanische Studie unter Erwachsenen zwischen 18 und 80 Jahren, dass von vielen der Prozess des Sexting als eine Bereicherung ihrer Sexualität wahrgenommen werde und sich positiv auf die Beziehung und die sexuelle Befriedigung zwischen den Partnern auswirke. Eine weitere überraschende Erkenntnis dieser Studie war, dass mehr als 87 Prozent der Befragten aussagten in ihrem Leben schon Sexting praktiziert zu haben und 80 Prozent sagten sogar aus es innerhalb des letzten Jahres getan zu haben. (vgl. Stasko und Geller, 2015)

Dies widerspricht der in Deutschland oftmals geäußerten Annahme, dass es sich beim Sexting um eine Praktik handle die hauptsächlich von Jugendlichen und jungen Erwachsenen wahrgenommen werde. Ein Grund dafür weshalb der Begriff Sexting oftmals mit Jugendlichen assoziiert wird könnte darin liegen, dass in der medialen Öffentlichkeit oftmals in sehr skandalisierender Form und monokausal über diese Thematik berichtet wird. Dann wird, wenn es um Sexting geht, über die Nacktfotos von jungen Mädchen gesprochen, die ohne deren Wissen im Internet gelandet sind. Dabei wird vergessen wie viele Formen von Sexting es gibt, die auch von Erwachsenen praktiziert werden. Das geht von erotischen Gesprächen hin zu sexualbezogener schriftlicher Kommunikation.

Der leichte und kaum überwachte Zugang zu verschiedenen Arten pornografischer Inhalte über das Smartphone ist weder eine Folge noch eine spezifische Form von Digitaler Kommunikation, sondern ergibt sich vielmehr aus der generellen Freizügigkeit im Internet und fehlenden effektiven Sicherheitsbestimmungen beim Internetkonsum von Jugendlichen. Das Smartphone ist dabei nur ein Zugangswerkzeug und nicht dafür verantwortlich. Soziale Netzwerke und Messengerdienste können jedoch insofern eine Rolle beim Pornografiekonsum spielen, indem über diese Anwendungen Inhalte an Jugendliche, ohne deren Einverständnis, weitergeleitet werden. So berichtete die Schweizer Jugendstudie JAMES bereits 2012 davon, dass zwanzig Prozent der männlichen Jugendlichen schon mal pornografische Inhalte ohne ihren Willen geschickt bekommen haben. (vgl. Wampfler, 2014: 63 zit. nach Süss und Waller, 2013: 53)

Unter Cybergrooming wird die durch sexuelle Absichten motivierte Kontaktaufnahme per Internet verstanden. Im englischen Sprachgebrauch wird der Begriff auch für die sexuell orientierte Kontaktaufnahme unter Erwachsenen verwendet. In Deutschland hingegen wird darunter ausschließlich der Prozess der sexuellen Annäherung von Erwachsenen gegenüber Minderjährigen bezeichnet. In diesem Sinne handelt sich beim Cybergrooming um eine strafrechtlich verfolgte Handlung. Oftmals beginnen solche Annäherungen mit ganz harmlosen Konversationen, in denen der Erwachsene versucht ein Vertrauensverhältnis mit den Kindern oder Jugendlichen herzustellen. Im späteren Verlauf kommt es dann entweder mittels schriftlicher Inhalte zu sexuellen Belästigungen oder die Minderjährigen werden dazu gebracht über audiovisuelle Kommunikationskanäle, wie Skype mit ihnen zu kommunizieren, mit dem Ziel sexuelle Handlungen vor der Kamera von ihnen zu verlangen. Wenn sich Kinder weigern dies zu tun, kommt es häufig zu Einschüchterungsversuchen der Erwachsenen. In manchen Fällen kommt es auch dazu, dass die Erwachsenen vorschlagen sich zu treffen, mit dem Ziel die Kinder zu sexuellen Handlungen zu animieren. Jungen und Mädchen sind gleichermaßen von dieser perfiden Art der Kontaktaufnahme betroffen. (vgl. Willemsee, 2016: 43f.) Durch die vielen Online Netzwerke auf denen Jugendliche heutzutage bereits im frühen Alter aktiv sind ist es wichtig ihnen, sollte es nötig sein, schon im Kindesalter beim richtigen Umgang mit dem Medium Internet beiseite zu stehen. Wobei sich Kinder mittlerweile teilweise auch schon in frühen Jahren besser damit auskennen als ihre Eltern Sie sollten in jedem Fall möglichst nur Personen als Kontakte zulassen mit denen sie auch eine persönliche Beziehung pflegen. Zudem sollte ihnen klar sein, wie wichtig es ist nicht zu viele private Angaben auf öffentlichen Seiten zu machen.

5.4 Datenschutz

Wir befinden uns in einer Zeit, in der es immer komplizierter zu werden scheint, die eigene Privatsphäre aufrecht zu halten. So ist es Analysten von Facebook alleine anhand der Auswertung von „Gefällt mir“ Klicks mittlerweile möglich bei den Usern mit einer Wahrscheinlichkeit von 88 Prozent die sexuelle Orientierung zu erkennen. Nutzungsdaten bezüglich des Klickverhaltens der User, die auf den ersten Blick nicht viel über die Personen aussagen, können mit einer ähnlichen Präzision wie heutige psychologische Standardtests, so verwertet werden, dass es möglich wird Persönlichkeitsprofile daraus zu erstellen. (vgl. Kucklick, 2014: 108f) Das zeigt wie enorm schwierig es in der digitalisierten Welt geworden ist sich seinen persönlichen Lebensbereich zu bewahren. Dies gilt für Erwachsene natürlich genauso wie für Jugendliche. In der Jugend in der sich die Persönlichkeit noch stärker entwickelt ist es jedoch von noch größerer Bedeutung private Lebensräume zu haben in denen sie die Möglichkeit haben einen eigenen Charakter herausbilden zu können.

Der Großteil der Jugendlichen ist sich über die potentiellen Gefahren bewusst, bezüglich der Verwendung von eigenen Daten im Internet und sie haben durchaus eine kritische Sicht auf das Internet. Viele erklären dabei, dass sie Facebook zwar nicht trauen würden, wenn es darum geht was sie mit ihren Daten machen, dies halte sie aber paradoxerweise nicht davon ab soziale Netzwerke weiter zu nutzen. (vgl. Leven und Schneekloth, 2015: 132ff.)

Das ist möglicherweise damit zu erklären, dass die Sozialen Netzwerke für Jugendliche eine zu große Bedeutung für ihren Lebensalltag haben um sie aufzugeben.

Auch die beiden Messengerdienste WhatsApp und Instagram, stehen seit einiger Zeit im Fokus von Datenschützern. Insbesondere seitdem Sie von Facebook aufgekauft wurden sind sie oftmals zum Thema in öffentlichen Diskussionen über die Weitergabe persönlicher Daten geworden. Hinsichtlich der rechtlichen Handhabe gegenüber Facebook und deren Subunternehmen stellt sich vor allem der Firmensitz in Irland als Problem dar, da Sie dadurch nicht unter deutsche Datenschutzbestimmungen fallen. Bei dem Fotomessenger Snapchat stellt sich hingegen nicht die Firmenpolitik hinsichtlich des Umgangs mit privaten Dateien als Problematik dar, sondern die Möglichkeit durch hierfür entwickelte Programme die Funktionalität zu umgehen Bilder binnen Sekunden zu löschen.

Aber auch beim einfachen Suchen im Internet bestehen große Gefahren bezüglich der Datensicherheit aller Internet Nutzer/Innen, egal welcher Altersklasse. Alle Internet-Server

und Suchmaschinen, die in den USA stehen, sind nämlich nach der dortigen Gesetzeslage, dem Patriot Act, verpflichtet. Somit müssen sie den Geheimdiensten auf Anfrage alle Daten offenlegen! (vgl. Böken, 2012) Demnach kann der globale Marktführer Google also nicht gewährleisten, dass die Daten ihrer Nutzer/Innen vor Geheimdiensten geschützt sind. Obwohl sich viele Bürger der problematischen Datenschutzbestimmungen bewusst sind und Deutschland eins der Länder ist welchem der Schutz der Daten von privaten Personen, auch aufgrund der eigenen Historie, sehr wichtig ist, gibt es paradoxerweise in Deutschland mit über 90 Prozent die höchste Zahl von Google Nutzer/Innen weltweit. (vgl. Jarvis, 2011: 43ff)

Grüter kritisiert zudem die allgemeine Lebensdauer von modernen Speichermedien in Hinsicht auf die Dokumentation unserer Geschichte. Er wirft zu diesem Zweck einen Blick auf vergangene Aufzeichnungsmedien. Ihm nach wurde beginnend mit der Steintafel über das Buch bis hin zu Disketten die maximale Dauer mit den Informationen für nachfolgende Generationen gespeichert werden konnte immer geringer. (vgl. Grüter, 2013: 92ff)

6 Welche Chancen bieten Digitale Kommunikationsmedien

Die digitalen Kommunikationsmedien sind in der Schule, in der Freizeit und später auch am Arbeitsplatz inzwischen Normalität. Neben der Unterhaltung werden Informationen und vielfältige Entwicklungs- und Lernchancen geboten.

Die oftmals bestehenden Bedenken, dass digitale Medien sich negativ auf das soziale Verhalten junger Menschen auswirken, wird laut der DIVSI-U25 Studie (Kammer, 2014) nicht bestätigt. Im Gegensatz hierzu kommen die Forscher zu dem Ergebnis, dass die Kombinationsmöglichkeiten durch die verschiedenen digitalen Medien die soziale Integration zu Freunden und Familie fördern kann. Zusammen mit der sogenannten „Offline-Kommunikation“ leisten diese einen wesentlichen Beitrag zur Identitätsfindung und zum Selbstverständnis von jungen Heranwachsenden.

Die Kommunikation über Digitale Kanäle mithilfe von Smartphones vereinfacht das tägliche Leben junger Heranwachsender in vielen Bereichen und bietet vielfältige Chancen auf die im Folgenden eingegangen wird.

6.1 Potentielle Perspektiven für den modernen Arbeitsmarkt

Durch die Digitalisierung unserer Kommunikation ergeben sich neue berufliche Aussichten für junge Menschen, die in den Arbeitsmarkt eintreten.

So eröffnen sich, aufgrund der Digitalisierung neuartige Potenziale durch die Gestaltung von Inhalt, Prozess und Organisation der Arbeit. Der Zugang zu intelligenten Werkzeugen, Produktions- und Vernetzungstechnologien, sowie weltweiten Arbeitsmärkten wurde durch die global stattgefundene Digitalisierung für jedermann möglich. Mittels Digitaler Kommunikationsmedien ist es mittlerweile möglich geworden mit potentiellen Arbeitgebern weltweit in Verbindung zu treten. Durch den Zugriff auf Informationen, Wissen und technische Hilfsmittel via Smartphone lassen sich existierende Arbeitsprozesse effektiver organisieren und durchführen. Zudem lassen sich manche Arbeitsprozesse durch neue digital unterstützte Technologien besser und anders gestalten. Neue portable, digitale Technologien eröffnen neuartige Potenziale zur flexibleren Gestaltung von Arbeitsprozessen in zeitlicher, örtlicher und inhaltlicher Dimension, sowohl für Unternehmen als auch für Einzelpersonen. Eine zu erwartende Flexibilisierung der Arbeitsprozesse wird vermutlich zu der Entstehung diverser neuer Arbeitsmodelle führen, die neben anderen Effekten zu einer Entgrenzung von Arbeit und Freizeit führen könnte. Während die Digitalisierung, ähnlich der Industrialisierung, durch zunehmende technische Automatisierungen zu dem Verlust der Bedeutung von routine-

basierten Tätigkeiten führen wird, werden schwer automatisierbare, erfahrungsbasierte Berufsfelder an Relevanz gewinnen. In diesen Bereichen ist zudem mit der Entstehung neuer Berufe zu rechnen.

Die soeben beschriebenen Entwicklungen des Arbeitsmarkts, aufgrund der Digitalisierung der Gesellschaft, eröffnen erhebliche Chancen und Möglichkeiten für eine flexible Gestaltung der Arbeits- und Wertschöpfungsprozesse. (vgl. Picot und Neuburger, 2013: 2ff)

In den letzten Jahren hat sich in Folge der Digitalen Mobilität beispielsweise eine ganz neue Spezies von Arbeitnehmern entwickelt. So gibt es immer mehr Menschen die als sogenannte Digitale Nomaden ortsunabhängig und selbstbestimmt arbeiten. Sie beschreiten dabei unkonventionelle Arbeitswege und suchen nach Anstellungen mit weniger Fremdbestimmtheit und mehr Selbsterfüllung.

Für viele junge Menschen ist zudem der neue Beruf des Youtuber sehr reizvoll. So zählen Jugendliche neben Musikern und Schauspielern mittlerweile sogenannte Youtuber zu ihren Idolen, denen sie gerne nacheifern würden. Aus diesem Personenkreis der auf YouTube unter anderem Lehrvideos (Tutorials), Alltagsberichte aus ihrem Leben (YouTube-Blogs) oder Anleitungen für Computerspiele (Letsplays) veröffentlichten, hat sich mittlerweile ein eigener kleiner Berufszweig entwickelt. Die sogenannten YouTuber sind vorwiegend Personen unter 25 Jahren, die vorausgesetzt sie haben eine große Anhängerschaft (Abonnenten), mithilfe von Werbeeinhalten, die auf ihren persönlichen YouTube Seiten (Kanälen) platziert werden, oder durch das Anpreisen von Produkten innerhalb ihrer eigenen Videos gut davon leben können. (vgl. Zimmermann, 2016: 64ff)

6.2 Kompetenzen für eine digitalisierte Gesellschaft

Die Aufgaben die in der Zukunft auf heutige Kinder und Jugendliche zukommen werden stark geprägt sein von einer fortschreitend medialisierten und technisierten Welt. Verhaltensweisen die älteren Generationen abnorm und defizitär vorkommen, können sich dabei in Zukunft eventuell als Kompetenzen zum Bestehen in einer digitalisierten Gesellschaft herausstellen. (vgl. Milzner, 2016: 17)

Die britische Entwicklungspsychologin Dr. Patricia Greenfield beschrieb in einem Artikel des renommierten Wissenschaftsmagazins Science, in dem sie 50 Studien über die Auswirkungen verschiedener Medientypen auf Intelligenz und Lernfähigkeit analysierte, die Auswirkungen

der vielfältigen und bereits in frühen Lebensjahren beginnenden Mediennutzung von Heranwachsenden. Sie kam zu dem Urteil, die medialisierte Gesellschaft erzeuge Lernumgebungen für junge Menschen, die Auswirkungen auf ihre Entwicklung haben, wodurch sie neue kognitive Fähigkeiten entwickeln die sie zum besseren Verständnis ihrer Medien nutzen können. So hätte es ihr zu Folge zu einer weit verbreiteten und verfeinerten Entwicklung visuell räumlicher Fertigkeiten bei Jugendlichen geführt, während es simultan zu Verschlechterungen bei der gründlichen Verarbeitung, bewusster Wissensaneignung, induktiver Analyse , sowie kritischem Denken, der Fantasie und Überlegung geführt. Demnach würde uns das Internet zwar schlauer gemacht, jedoch nur wenn Intelligenz mit den Maßstäben des Internets definiert werden würde. Im Kontext traditioneller Vorstellungen von Intelligenz hätte der Internetkonsum dagegen zu einer Schwächung der Intelligenz geführt. Greenfield merkte deswegen an, dass sich das Schulsystem dieser Entwicklung anpassen müsse und den Schülern einen ausgewogenen Mix der Stärken von alten und neuen Technologien mitgeben müsse um zu einer Entwicklung aller kognitiven Fähigkeiten beizutragen. (vgl. Greenfield, 2009: 69)

Im Jahr 2011 verwies eine Studie des Zentrums für Hochschulentwicklung darauf, dass Professoren bei ihren Einschätzungen der Studienanfänger zu dem verheerenden Urteil kamen das nur 13 Prozent der Studenten studierfähig seien. (vgl. Köhler, 2012: 77) Dies widerspricht sich zumindest teilweise mit den Ergebnissen von James R. Flynn. Der ehemalige Professor für Politikwissenschaften an der Universität von Otago in Neuseeland wurde bekannt durch seine Studien zur Intelligenzforschung. Der nach ihm benannte Flynn Effekt zeigte bewiesenermaßen auf, dass der durchschnittliche IQ in den letzten 100 Jahren kontinuierlich anstieg. (vgl. Carr, 201: 227) James Flynn geht bei den Ergebnissen seiner Untersuchungen jedoch nicht von einer universellen Steigerung unser Intelligenz aus. Er differenziert zwischen smarten Vorgehensweisen und Denkprozessen die uns helfen sich besser mit der Komplexität unserer neuen Welt zu arrangieren und der angeborenen Intelligenz eines Menschen. (vgl. Flynn, 2012: 1)

7. Fazit

In vielen Publikationen, in denen eine wirkungspessimistische Perspektive auf moderne Kommunikationsmedien eingenommen wird, geschieht dies aus einem Blickwinkel heraus der an der Lebenswirklichkeit von jungen Menschen vorbei zielt. Es werden hierbei oftmals, statt komplexer Kausalketten, nur monokausale Verkürzungen und einseitige Interpretationsketten als befriedigende Belege für eine negative Wirkung hinsichtlich der Lebensgestaltung von Jugendlichen präsentiert.

Diese subjektive und generalisierende Handlungsweise mag zwar durchaus einer verständlichen Sorge um Jugendliche geschuldet sein, läuft jedoch einer sachlichen, differenzierten Auseinandersetzung mit dem Thema eindeutig zuwider, da die individuellen und unterschiedlichen Nutzungsweisen des Rezipienten dabei ausgeblendet werden.

Wie in Kapitel 3.2 ausgeführt spielen die digitalen Medien bei der Ablösung vom Elternhaus eine elementare Rolle, da sich hier Räume bieten in denen die Eltern nur begrenzt Einblick erhalten. Unter diesem Aspekt erscheint es auch verständlich, weshalb das soziale Netzwerk Facebook, welches im Jahr 2004 gegründet wurde, inzwischen auch sehr viel mehr ältere Nutzer/Innen hat. Wobei dies, wie in Kapitel 2 beschrieben, wegen der fehlenden Abgrenzung zur Generation der Eltern, zur Folge hat, dass dieser Dienst von jüngeren Altersgruppen nicht mehr in dem Maße frequentiert wird, wie es noch vor einigen Jahren war.

Damit werden die Jugendlichen dabei unterstützt außerhalb des familiären Umfelds eigenständig neue Beziehungen einzugehen und zu entwickeln.

Aus dem Blickwinkel, der von Adams bereits im Jahre 1999 aufgestellten Hypothese die in der Einleitung vorgestellt wurde, heraus lässt sich aber auch die oftmals formulierte Kritik und das Unverständnis über das Medienverhalten von jüngeren Generationen besser nachvollziehen. Diese Kritik scheint insbesondere durch die Angst vor dem Neuen und Ungewohnten zu entstehen. Die neuen Technologien haben zweifelsohne einen starken Effekt auf die Art der Kommunikation unter Jugendlichen. Diese Effekte haben verständlicherweise für frühere Generationen, die unter anderen Voraussetzungen sozialisiert wurden einen befremdlichen Charakter. Diese Veränderungen von Sprache und Kommunikationsformen sind allerdings ein evolutionärer Prozess welcher nicht mehr aufhaltbar ist.

Wie in Kapitel 6 ausgeführt werden die häufig noch immer bestehenden Bedenken gegen die Auswirkungen digitaler Medien auf das Verhalten junger Heranwachsender von neuen Studien nicht bestätigt. Durch Kombinationsmöglichkeiten der verschiedenen digitalen Medien zusammen mit der Kommunikation außerhalb der digitalen Welt kann die soziale Integration zu Freunden und Familie gefördert werden und zur individuellen Identitätsfindung beitragen.

Negative Auswirkungen digitaler Kommunikation, wie Cybermobbing oder Onlinesucht sollten zwar durchaus kritisch beobachtet werden und können auch als Auswüchse einer medialisierten Gesellschaft identifiziert werden, es ist jedoch nicht zielführend solche Entwicklungen ausschließlich zu verdammen und sich nicht mit den individuellen Gründen dieser Prozesse auseinanderzusetzen, wenn die Zielsetzung darin besteht junge Menschen auf die Herausforderungen ihrer digitalisierten Umwelt vorzubereiten. Insbesondere da andere Formen von Mobbing und Süchten bereits lange vor den Zeiten digitaler Kommunikation bestanden.

Soziale Medien scheinen in dem alltäglichen Leben von Jugendlichen heute so unentbehrlich geworden zu sein, dass eine Verweigerung gegenüber diesen digitalen Kommunikationsmedien auf lange Sicht nicht mehr realisierbar zu sein scheint. Von daher besteht eine der Herausforderung unserer medialisierten Gesellschaft darin, der Jugend Kompetenzen zum richtigen Umgang mit diesen Medien zu vermitteln. (vgl. Wampfler, 2013: 10f)

Hinsichtlich Handlungsvorschlägen für die praktische medienpädagogische Arbeit mit Heranwachsenden, lässt sich zudem feststellen, dass es essenziell zu sein scheint, die digitalisierte Lebenswelt von Jugendlichen nicht zu dämonisieren, sondern sich auch mit den positiven Aspekten von technischen Neuerungen auseinanderzusetzen und Ihnen die nötigen Kompetenzen mit auf den Weg zu geben.

Literaturverzeichnis:

Adams, Douglas (1999) How to Stop Worrying and Learn to Love the Internet. In The Sunday Times, 29.08.1999. Im Internet: (<http://www.douglasadams.com/dna/19990901-00-a.html>) Zugriff am 04.04.2017

Albert, Mathias; Hurrelmann, Klaus; Quenzel, Gudrun (2015): Jugend 2015: Eine neue Generationsgestalt? In Albert, Mathias; Hurrelmann, Klaus; Quenzel, Gudrun u.a.: 17. Shell Jugendstudie. Jugend 2015. Frankfurt am Main: Fischer Verlag (33-46)

Appel, Markus; Schreiner, Constanze (2014): Digitale Demenz? Mythen und wissenschaftliche Befundlage zur Auswirkung von Internetnutzung. Im Internet: (https://www.uni-koblenz-landau.de/de/landau/fb8/ikms/medpsych/appel/2013_appel-schreiner_digitale-demenz.pdf) Zugriff am 21.04.2017

Arnold, Klaus; Neuberger, Christoph (Hrsg.) (2005): Alte Medien – neue Medien: Theorieperspektiven, Medienprofile, Einsatzfelder. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Batra, Anil; Buchkremer, Gerhard (Hrsg.) (2013): Computerspiel- und Internetsucht. Ein kognitives- behaviorales Behandlungsmanual, Stuttgart: Kohlhammer

Belwe, Andreas; Schutz, Thomas (2014): Smartphone geht vor. Wie Schule und Hochschule mit dem Aufmerksamkeitskiller umgehen können. Bern: Hep Verlag

Bendel, Oliver (2017): Soziale Medien Definition. In Gabler Wirtschaftslexikon. Im Internet: (<http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/soziale-medien.html>) Zugriff am 08.03.2017

Beck, Klaus (2013): Kommunikationswissenschaft. Konstanz und München: UVK Verlag

Böken, Arnd (2012): Patriot Act und Cloud Computing. In IX Magazin für professionelle Informationstechnik 1/2012 Im Internet: (<http://www.heise.de/ix/artikel/Zugriff-auf-Zuruf-1394430.html>) Zugriff am 25.03.2017

Böker, Anfried (2008): Handymania – Mit dem Handy jederzeit und an jedem Ort online. In: Ertelt, Jürgen; Röhl, Franz Josef (Hrsg.) (2008): Web 2.0 Jugend Online als pädagogische Herausforderung. München: kopaed (202-209)

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend/BMFSFJ (2017): Medienkompetenz stärken. Im Internet: (<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/medienkompetenz-staerken/75350>) Zugriff am 26.03.2017

Busse, Arne (2008): Spielend Lernen? Serious Games in der politischen Bildung. In Pöttinger, Ida; Ganguin, Sonja (Hrsg.): Lost? Orientierung in Medienwelten – Konzepte für Pädagogik und Medienbildung. Bielefeld: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (98-105)

Carr, Nicholas (2010): Wer bin ich wenn ich online bin... und was macht mein Gehirn solange? Wie das Internet unser Denken verändert. München: Karl Blessing Verlag

Diefenbach, Sarah; Ullrich, Daniel (2016): Digitale Depression. Wie die neuen Medien unser Glücksempfinden verändern. München: mvg Verlag

Farke, Gabriele (2011): Gefangen im Netz? Onlinesucht: Chats, Onlinespiele, Cybersex. Bern: Verlag Hans Huber

Fend, Helmut (2005): Entwicklungspsychologie des Jugendalters. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften

Flynn, James R. (2012): Are We Getting Smarter?: Rising IQ in the Twenty-First Century. New York; Cambridge University Press

Görig, Carsten (2011): Gemeinsam Einsam. Wie Facebook, Google und Co. unser Leben verändern. Zürich: Orell Füssli Verlag

Greenfield, Patricia M. (2009): Technology and Informal Education: What Is Taught, What Is Learned. In Science Magazine vom 02.01.2009, Vol.323. Issue5910 (69-71)

Grüter, Thomas (2013): Offline! Das unvermeidliche Ende des Internets und der Untergang der Informationsgesellschaft. Berlin: Springer-Verlag

Hansen, Klaus P. (2010): Kollektiv und Pauschalurteil. In Barmeyer, Christoph; Genkova, Petia; Schäffer, Jörg (Hrsg.): Interkulturelle Kommunikation und Kulturwissenschaft. Grundbegriffe, Wissenschaftsdisziplinen, Kulturräume. Passau: Stutz Verlag (73-86)

Hengst, Heinz (2014): Kinderwelten im Wandel: In Tillmann, Angela; Fleischer, Sandra; Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden: Springer VS (18-19)

Höflich, Joachim R.; Rössler, Patrick (2001): Mobile schriftliche Kommunikation – oder: E-Mail für das Handy Die Bedeutung elektronischer Kurznachrichten (Short Message Service) am Beispiel jugendlicher Handynutzer. In Hans Bredow Institut (Hrsg.): Medien & Kommunikation 49 Jg. 2001/4 (437-461) Im Internet: (http://www.m-und-k.nomos.de/fileadmin/muk/doc/MuK_01_04.pdf) Zugriff am 26.04.2017

Hurrelmann, Klaus; Quenzel, Gudrun (2013): Lebensphase Jugend Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung. Weinheim und Basel: Beltz Juventa

Hurrelmann, Klaus; Albrecht, Erik (2014): Die heimlichen Revolutionäre. Wie die Generation Y unsere Welt verändert. Weinheim und Basel: Beltz (E-Book)

Jäckel, Michael (2012): Kann man die Mediengesellschaft des 21. Jahrhunderts schon sehen? Über Natives, Immigrants und „People Formerly Known as the Audience“
In: Ganguin, Sonja; Meister, Dorothee (Hrsg.): Digital native oder digital naïv? München: Kopaed (19-26)

JIM-Studie 2015: Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest

JIM-Studie 2016: Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest

Kaminski, Winfred (Hrsg.) (2010): Medienkompetenz in der Sozialen Arbeit. Schwalbach: Wochenschau Verlag

Kammer, Matthias (2014): Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der Digitalen Welt. Eine Grundlagenstudie des SINUS – Instituts Heidelberg. Hamburg: Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI). Im Internet: (<https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2014/02/DIVSI-U25-Studie.pdf>) Zugriff am 22.03.2017

Kammer, Matthias (2015): Kinder in der Digitalen Welt. Eine Grundlagenstudie des SINUS – Instituts Heidelberg. Hamburg: Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI). Im Internet: (<https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2015/06/U9-Studie-DIVSI-web.pdf>) Zugriff am 24.03.2017

Knop, Karin; Hefner, Dorothee; Schmitt, Stefanie; Vorderer, Peter (2015): Mediatisierung mobil. Handy- und Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen – Zusammenfassung. Im Internet: (www.lfm-nrw.de/foerderung/forschung/abgeschlossene-projekte/schriftenreihe-medienforschung/band-77.html) Zugriff am 27.04.2017

Köhler, Thomas R. (2012): Der programmierte Mensch. Frankfurt am Main: Frankfurter Allgemeine Buch

Kollmann, Tobias (o.J.): Instant Messaging Definition. In Gabler Wirtschaftslexikon. Im Internet: (<http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/81864/instant-messaging-v8.html>) Zugriff am 29.03.2017

Kucklick, Christoph (2014): Die granulare Gesellschaft. Wie das Digitale unsere Wirklichkeit auflöst. Berlin: Ullstein

Lackes, Richard; Siepermann, Markus (o.J.): Soziales Netzwerk Definition. In Gabler Wirtschaftslexikon. Im Internet: (<http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/1020869/soziales-netzwerk-v5.html>) Zugriff am 08.04.2017

Leven, Ingo; Schneekloth, Ulrich (2015): Freizeit und Internet: Zwischen klassischem „Offline“ und neuem Sozialraum. In Albert, Mathias; Hurrelmann, Klaus; Quenzel, Gudrun u.a.: 17. Shell Jugendstudie. Jugend 2015. Frankfurt am Main: Fischer Verlag (111-151)

Leung, Louis (2008): Linking Psychological Attributes to Addiction and Improper Use of the Mobile Phone among Adolescents in Hong Kong. Im Internet: (<http://www.com.cuhk.edu.hk/ccpos/en/pdf/mp6.pdf>) Zugriff am 25.05.2017

Liebsch, Katharina (2012): „Jugend ist nur ein Wort“: Soziologie einer Lebensphase und einer sozialen Gruppe. In: Liebsch, Katharina (Hrsg.): Jugendsoziologie. Über Adoleszenze, Teenager und neue Generationen. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag (11-31)

Lukesch, Helmut (2008): Sozialisation durch Massenmedien. In: Hurrelmann; Klaus; Grundmann, Matthias; Walper; Sabine (Hrsg.): Handbuch Sozialisationsforschung. Weinheim und Basel: Beltz Verlag (384-395)

Martin, Trevor (2014): The evolution of the smartphone. Im Internet: (<http://pocketnow.com/2014/07/28/the-evolution-of-the-smartphone>) Zugriff am 26.03.2017

Merten, Klaus (1977): Kommunikation. Eine Begriffs- und Prozessanalyse. Opladen: Westdeutscher Verlag

Merten, Klaus (1994): Evolution der Kommunikation. In: Merten, Klaus; Schmidt, Siegfried J.; Weischenberg, Siegfried (Hrsg.): Die Wirklichkeit der Medien: Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Wiesbaden: Springer Fachmedien (141-162)

Mikos, Lothar (2012): Mediengenerationen, Mediennutzung, Medienkompetenz. In: Ganguin, Sonja; Meister, Dorothee (Hrsg.): Digital native oder digital naive? München: Kopaed (41-53)

Milzner, Georg (2016): Digitale Hysterie. Warum Computer unsere Kinder weder dumm noch krank machen. Weinheim: Beltz

Nuy, Sandra (2007): Medien: In Fachlexikon der Sozialen Arbeit; Herausgegeben vom Deutschen Verein für öffentliche und private Vorsorge e.V. Baden Baden: Nomos Verlagsgesellschaft (632-633)

Otto, Ulrich (2015): Soziale Netzwerke. In Otto, Hans-Uwe; Thiersch, Hans (Hrsg.): Handbuch Soziale Arbeit. München: Ernst Reinhardt Verlag (1485-1498)

Picot, Arnold; Neuburger, Rahild u. a. (2013): Arbeit in der digitalen Welt
Zusammenfassung der Ergebnisse der AG1-Projektgruppe anlässlich des IT-Gipfels-Prozesses 2013 Im Internet: (http://www.de.digital/DIGITAL/Redaktion/DE/IT-Gipfel/Publikation/2013/it-gipfel-2013-ergebnispapier-ag1.pdf?__blob=publicationFile&v=4)
Zugriff am 21.05.2017

Prensky, Marc (2001): Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. In On the Horizon, Vol. 9 Issue: 5, (1-6) Im Internet: (<http://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/10748120110424816>) Zugriff am 03.05.2017

Pürer, Heinz (2015): Kommunikation. In Pürer, Heinz; Springer, Nina; Eichorn, Wolfgang: Grundbegriffe der Kommunikationswissenschaft. Konstanz und München: UVK Verlagsgesellschaft (11-37)

Scherr, Albert (2009): Jugendsoziologie, Einführung in Grundlagen und Theorien. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften

Scholz, Christian (2012): Generation Z. Willkommen in der Arbeitswelt. Im Internet: (<http://derstandard.at/1325485714613/Future-Work-Generation-Z-Willkommen-in-der-Arbeitswelt>) Zugriff am 15.05.2017

Schulz, Iren (2014): Kinder und Handy: In. Tillmann, Angela; Fleischer, Sandra; Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden: Springer VS (422)

Sjurts, Insa (2011): Smartphone Definition. In Gabler Wirtschaftslexikon. Im Internet: (<http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/569824/smartphone-v1.html>) Zugriff am 08.03.2017

Spitzer, Manfred (2012): Digitale Demenz. München: Droemer Verlag

Stasko, Emily C.; Geller, Pamela A. (2015): Reframing Sexting as a Positive Relationship Behavior. Drexel University, Department of Psychology. Im Internet: (<http://www.apa.org/news/press/releases/2015/08/reframing-sexting.pdf>) Zugriff am 15.05.2017

Kutscher, Nadja (2014): Soziale Ungleichheit. In: Tillmann, Angela; Fleischer, Sandra; Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden: Springer VS (105)

Tillmann, Klaus-Jürgen (2007): Sozialisierungstheorien. Eine Einführung in den Zusammenhang von Gesellschaft, Institutionen und Subjektwerdung. Hamburg: Rowohlt

Tschersich, Markus (2010) Was ist ein mobiles Endgerät? (<https://www.mobile-zeitgeist.com/was-ist-ein-mobiles-endgeraet/>) Zugriff am 08.03.2017

Turkle, Sherry (2011): Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern. München: Riemann Verlag

Voigt, Martin (2016): Mädchen im Netz - süß, sexy, immer online. Heidelberg: Springer Verlag Berlin

Vorderer, Peter (2015): Der mediatisierte Lebenswandel. Permanently online, permanently connected. Wiesbaden: Springer Fachmedien

Wachs, Sebastian; Hess, Markus; Scheithauer, Herbert; Schubarth, Wilfried (2016): Mobbing an Schulen. Erkennen-Handeln-Vorbeugen. Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag

Wampfler, Philippe (2013): Facebook, Blogs und Wikis in der Schule. Ein Social-Media-Leitfaden. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht

Wampfler, Philippe (2014): Generation „Social Media“ Wie digitale Kommunikation Leben, Beziehungen und Lernen Jugendlicher verändert. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht

Willemsee, Isabel (2016): Onlinesucht Ein Ratgeber für Eltern Betroffene und ihr Umfeld. Bern: Hogrefe Verlag

Wöhrle, Anne Sophie; Wöhrle, Christian (2014): Digitales Verderben. Wie Pornographie uns und unsere Kinder verändert. München: mvg Verlag

Ziegler, Manuel (2016): Sicher in Sozialen Netzwerken. Vom Cybermobbing bis zur staatlichen Überwachung. Tipps & Anleitungen zum Schutz persönlicher Daten. München: Carl Hanser Verlag

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

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, Perez Zablowky, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig verfasst und nur die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Stellen sind stets unter Angabe der Quelle als solche kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Unterschrift