

1. Ausgangs- und Anknüpfungspunkte der ConKids-Studie

Katrin Potzel & Claudia Lampert

1.1 Von digitalen Medienwelten zu datengetriebenen Technologien

Die Medienumgebung, in der Kinder und Jugendliche aufwachsen, hat sich in den letzten Jahren nicht nur rasant, sondern auch grundlegend verändert (vgl. Kammerl et al., 2022; Mascheroni & Siibak, 2021).¹ Der frühzeitige Zugang zu digitalen Technologien, sozialen Netzwerkplattformen sowie die permanente Verfügbarkeit von Informationen und Erreichbarkeit führen immer mehr dazu, dass Kinder und Jugendliche in vernetzten und datenintensiven Medienumgebungen aufwachsen. Zu den weitreichendsten Veränderungen der letzten Jahre zählen sicherlich der Release von *ChatGPT* durch das Unternehmen *OpenAI* im November 2022 und die Veröffentlichung anderer KI-Systeme in den Folgejahren, durch die der Einfluss von KI-Systemen und die Automatisierung der Kommunikation in den gesellschaftlichen Fokus rückten (Hepp et al., 2022). Insgesamt nehmen digitale Plattformen immer mehr die Rolle digitaler Infra- und Metastrukturen ein und schaffen damit das Angebot weiterer Medienanwendungen für die Nutzenden (Van Dijck et al., 2018). Insbesondere Kinder und Jugendliche tendieren dazu, neue mediale Entwicklungen, wie z. B. KI-Tools, schnell in ihre Mediennutzung zu integrieren (Kidd & Birhane, 2023). Beschleunigt wird dieser Prozess durch immer kürzere Innovationszyklen sowie durch die Integration KI-basierter Funktionen in anderen, von Kindern favorisierten Anwendungen, wie beispielsweise *MyAI* in *Snapchat* oder – seit März 2025 – *MetaAI* in *WhatsApp*.

Die Entwicklungen sind zugleich Treiber des gesellschaftlichen Metaprozesses der *tiefgreifenden Mediatisierung* (Hepp, 2021). Neben den Trends der Ausdifferenzierung, Omnipräsenz, Konnektivität und Innovationsdichte wird durch die Verbreitung von KI-Systemen insbesondere einer Datafizierung Vorschub geleistet, die die Auswirkung der Erfassung und Auswertung größerer (individueller) Datenmengen auf das gesellschaftliche

1 Einen Überblick über die Entwicklungen der Medienumgebung bietet der Zeitstrahl in Anlage 1 sowie die ausführliche Version auf conkids.de.

Verhalten beschreibt (Hepp, 2021; Mascheroni & Siibak, 2021). Über digitale Endgeräte, wie z. B. Smartphones, Smart Speaker oder Smartwatches, werden kontinuierlich Daten und Informationen geteilt, häufig unbewusst und nebenbei (Mascheroni & Siibak, 2021). Die Digital Data Studies zeigen, dass in einer von Daten gesättigten Gesellschaft neue Formen des Datenkapitalismus und Machtstrukturen entstehen (können). Diese sind mit Medienstrukturen verbunden, die den Nutzenden – und insbesondere Kindern und Jugendlichen – nicht (immer) bewusst sind (Couldry & Mejias, 2019; Hepp et al., 2022).

Dies gilt auch für die Entwicklung von Algorithmen und Designs, die manipulative Strategien (Dark Patterns²) in die Benutzeroberflächen von z. B. Spielen und Social-Media-Apps implementieren, um das Verhalten der Nutzenden gezielt in eine Richtung zu lenken, die ihren ökonomischen Interessen dient. In der Regel zielen die Strategien darauf ab, dass die Nutzenden mehr Daten preisgeben, mehr Geld oder Zeit für die Anwendung (App, Website, Programm usw.) ausgeben oder anderen Inhalten folgen als ursprünglich vom jeweiligen Nutzenden beabsichtigt (Kammerl et al., 2023; Mascheroni & Siibak, 2021). Obwohl diese Mechanismen weit verbreitet sind, bleiben sie oft unbemerkt. Sie stellen aber – nicht nur, aber insbesondere für Heranwachsende – eine Herausforderung für eine selbstbestimmte Mediennutzung dar, da die Unternehmen auf diese Weise einen großen Einfluss auf die individuelle Mediennutzung bzw. das Nutzungsverhalten, die individuelle Entwicklung und Peer-Beziehungen und letztendlich auch auf die Meinungsbildung erlangen (können) (Mascheroni & Siibak, 2021). Inwieweit sich Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene, dieser Einflussnahme bzw. den Mechanismen bewusst sind, lässt sich empirisch kaum greifen. Bislang fehlt es zudem an entsprechenden Befunden, die insbesondere die langfristigen Folgen dieser datengetriebenen Entwicklungen für die individuellen Nutzerinnen und Nutzer greifbar machen. Auch wenn die Medien selbst nicht – wie etwa die Familie, Peers oder die Schule – als eine eigenständige Sozialisationsinstanz betrachtet werden (Arnett, 1995; Paus-Hasebrink, 2023; Süss, 2004), verweisen die Entwicklungen zum einen darauf, dass sich diese und auch die Beziehung zu ihnen im Zuge der Mediatisierung grundlegend verändert haben (Mascheroni & Siibak, 2021). Zum anderen wird deutlich, dass Medienakteure – und insbesondere Anbieter reichweitenstarker Angebote, Kommunikationsdienste

2 Hierbei handelt es sich um manipulatives Interface-Design, das dazu dient, die Userinnen und User zu einem Verhalten zu bewegen, das sie von sich aus nicht gezeigt hätten.

bzw. Plattformen – als wichtige Einflussfaktoren auf Sozialisationsprozesse in einer tiefgreifend mediatisierten Gesellschaft in die Betrachtung einbezogen werden müssen.

1.2 Familiäre Mediennutzung im Wandel

Kinder und Jugendliche nehmen eine aktive Rolle bei der Auswahl und Relevanzsetzung verschiedener Medienangebote ein: Sie entscheiden zunehmend selbständig in Bezug auf Dauer, Zweck und Art der Mediennutzung innerhalb der verfügbaren Medienensembles und gestalten aktiv ihr eigenes Medienrepertoire.³ In verschiedenen Publikationen werden aktuelle Forschungsergebnisse zur medienbezogenen Sozialisation berichtet (z. B. Kammerl et al., 2022; Kapella et al., 2022; Oliveira et al., 2024; Tammissalo & Rotkirch, 2022), an die im Folgenden angeknüpft werden kann.

In den vergangenen Jahren wurde u. a. ein starker Fokus auf die Erforschung der Auswirkungen der COVID-19-Pandemie gelegt, da davon ausgegangen wird, dass dieser gesellschaftliche Umbruch einen starken Einfluss auf die Medienrepertoires von Jugendlichen und damit verbundene Sozialisationsprozesse hatte, der über den zeitweiligen Anstieg von Nutzungszeiten hinausweist (Pacetti et al., 2023; Trültzsch-Wijnen, 2023; Trültzsch-Wijnen & Trültzsch-Wijnen, 2023). So zeigte die Studie von Trültzsch-Wijnen und Trültzsch-Wijnen (2023) für österreichische Kinder und Jugendliche beispielsweise nicht nur eine verstärkte Einbindung von digitalen Medien für schulische Zwecke, sondern auch für den Kontakt mit Gleichaltrigen und eine (kritische) Auseinandersetzung mit sich selbst. Pacetti et al. (2023) heben ebenfalls die positive Rolle des Smartphones für das Wohlbefinden von Jugendlichen während der Pandemie hervor. Die Bedeutung der pandemiebedingten Einschränkungen wird insbesondere mit Blick auf die Auswirkungen auf formale und informelle Bildung betrachtet (Petschner et al., 2022; Selvakumar et al., 2023). Die formalen Bildungsprozesse fanden in dieser Zeit vorwiegend von zu Hause aus statt und führten damit zu neuen Medienpraktiken bei Kindern und Jugendlichen, aber auch zu einer vermehrten Auseinandersetzung mit medialen Herausforderungen bei formalen Lernprozessen innerhalb der Familie. Die

3 Der Begriff des Medienrepertoires umfasst alle Medienangebote, die ein Individuum regelmäßig in die eigenen Nutzungspraktiken integriert. In Abgrenzung dazu umfasst das Medienensemble alle Medien und deren räumliche Anordnung einer sozialen Domäne (Hasebrink & Domeyer, 2012).

zusätzliche Belastung durch infrastrukturelle und soziale Herausforderungen der Familien zwischen Distance Schooling und Homeoffice wurde dabei besonders deutlich. Die Schulschließungen, die fehlende Unterstützung insbesondere von Kindern aus bildungsfernen Schichten sowie die intensive Beschäftigung mit medialen Unterhaltungsangeboten (vor allem Videospiele und soziale Medien) werden als zentrale Treiber für den Negativtrend der PISA-Werte gesehen (Anger et al., 2024).

Überdies wurde in den letzten Jahren vielfach die Rolle des Smartphones in der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen in den Blick genommen. Neben der wachsenden Autonomie durch mobile Endgeräte (Schnauber-Stockmann et al., 2021) standen dabei insbesondere die Bedeutung sozialer Medien im Kontext von Peer-Beziehungen und für die eigene Identitätsentwicklung im Fokus (Mascheroni & Siibak, 2021; Pacetti et al., 2023; Schnauber-Stockmann et al., 2021; Weßel, 2022). In diesem Zusammenhang wurde vermehrt auch die „Plattformisierung“ der Familie reflektiert (Sefton-Green et al., 2025).⁴ Mit Blick auf zunehmende Verbreitung und Nutzung von digitalen Plattformen (z. B. *Google, Amazon, Uber, Facebook, Spotify, Apple, Netflix, Airbnb*) in der Familie, ergeben sich neue Möglichkeiten (z. B. die Erweiterung von familialer Kommunikation über den räumlichen Familienkontext hinaus), als auch neue Herausforderungen (in Bezug auf die ausgehandelten Nutzungspraktiken) und mitunter Konflikte (z. B. im Hinblick auf Machtverhältnisse, Vertrauen und Privatsphäre):

While platforms increasingly provide a significant infrastructure for family connections, enabling distinctive platformized practices of intimacy, belonging and care, these intensified connections also give rise to power struggles over resources, knowledge and agency. After all, digitally mediated forms of interdependency and vulnerability can generate tensions or conflict and these, too, may be expressed through – even shaped by – the affordances of platforms (Taipale, 2019). (Livingstone & Sefton-Green, 2025, S. 7)

Beispiele aus Großbritannien und Norwegen zeigen, dass die Datafizierung nicht nur Auswirkungen auf individuelle Nutzungspraktiken oder die Kommunikation von einzelnen Familienmitgliedern hat, sondern auch – je nach Familienkonstellation sowie technologischen Voraussetzungen und Kompetenzen – auf die Verortung der Mediennutzung (u. a. „extension

4 Siehe auch das Projekt PlatFAMs: Platforming Families – tracing digital transformations in everyday life across generations (2022–2025), <https://chanse.org/platfams/>

of the bedroom culture“), die Alltagsgestaltung und Familienrituale (Mannell et al., 2025). Kinder und Jugendliche gewähren beispielsweise ihren Freundinnen und Freunden digital Einlass in die Familie, was sich auf das Familienleben und mitunter auf gemeinsame Medienpraktiken auswirkt, die für andere Familienmitglieder vielleicht wichtige Merkmale einer Familie darstellen (Mannell et al., 2025, S. 33). In anderen Fällen werden digitale Plattformen (z. B. Smart Speaker) von den Eltern als erweitertes Sprachrohr eingesetzt, um Kinder an ihre Aufgaben zu erinnern oder die Mediennutzung zu begrenzen. Unabhängig von den unterschiedlichen Nutzungsweisen, werden die Plattformen selbst als relational konstruiert betrachtet, „as their uses and functions are worked out through negotiation and collaboration between family members“ (Mannell et al., 2025, S. 41).

Platformization here is not just a ‘top down’ process of commercial imposition but also a relational process in the sense that the entry of platforms into the home requires deliberation and negotiation between people: in this case between two parents but in other cases between other configurations of parents and children. (Mannell et al., 2025, S. 35)

Digitale Medien bzw. Plattformen werden in diesem Zusammenhang verstärkt als eigene Akteure in der Figuration Familie betrachtet, die zunehmenden Einfluss sowohl auf die Kommunikation innerhalb der Familie, das Erziehungsverhalten der Eltern als auch auf individuelle Entwicklung bzw. die Sozialisation von Kindern haben: „[...] what it is to be a ‘good’ parent are increasingly defined through datafication and explicit metrics [...]“ (Pangrazio et al., 2025, S. 48).

Auch die Medienpraktiken von Eltern wurden in den letzten Jahren vermehrt in den Blick genommen und diskutiert, inwieweit z. B. das Teilen von (teils sensiblen) Kinderbildern oder -videos auf Social-Media-Plattformen (*Sharenting*) – insbesondere in kommerziellen Online-Kontexten – Einfluss auf das Aufwachsen von Kindern hat bzw. ihre Persönlichkeitsrechte verletzt (Alig, 2021; Bhroin et al., 2022; Kutscher & Bouillon, 2018; Wendt et al., 2024).

Jüngere Studien widmen sich vor allem der Verbreitung von smarten Geräten (z. B. Sprachassistenten und Smart Speaker) und KI-Anwendungen, (z. B. *ChatGPT*) die sich in der Nutzung von Kindern und Jugendlichen widerspiegelt (Wendt et al., 2024). Nutzten in der Studie von Wendt et al. (2024) 17 Prozent der befragten 14- bis 17-Jährigen *ChatGPT*, lag der Anteil in der JIM-Studie 2024 für die Zwölf- bis 19-Jährigen bereits bei 57 Prozent (mpfs, 2024). Andere KI-gestützte Dienste, wie z. B. *MyAI*

von *Snapchat*, *Google Gemini* oder *DALL-E*, wurden von 25 Prozent der Befragten verwendet. Die Daten verweisen zudem auf eine signifikant höhere Nutzung bei Jungen (62 Prozent gegenüber 51 Prozent bei Mädchen) sowie auf einen deutlichen Anstieg der Nutzung mit zunehmendem Alter und eine verstärkte Nutzung bei Jugendlichen mit höherem Bildungshintergrund (mpfs, 2024, S. 60). KI-gestützte Anwendungen werden vor allem zum Musikhören, zur Informations- und Nachrichtennutzung, zum Lernen und für Hausaufgaben, als Inspirationsquelle sowie zur Erstellung verschiedener Inhalte – etwa humorvoller oder kreativer Art – genutzt (Wendt et al., 2024). Zudem verwendet fast ein Viertel der Befragten KI-gestützte Anwendungen für organisatorische Zwecke, während gut ein Fünftel sie für Einkäufe einsetzt. Hinsichtlich bildungsbezogener Unterschiede zeigt sich, dass Jugendliche mit höherem Bildungshintergrund KI häufiger für schulische Zwecke nutzen (z. B. zum Lernen oder für Hausaufgaben), während Jugendliche mit niedrigerem Bildungshintergrund sie stärker in ihrer Freizeit (z. B. zum Musikhören) einsetzen (Wendt et al., 2024). Zur Verbreitung, Nutzung und Funktion von sogenannten AI-Companions oder KI-Assistenten, die auch zunehmend unter Heranwachsenden an Bedeutung gewinnen, liegen bislang kaum Befunde vor. Gerade diese Nutzungspraktiken wären aus figurationstheoretischer Sicht interessant, da der KI hier eine eigene Agency zugeschrieben wird. Auch wenn die Folgen dieses Transformationsprozesses für die Sozialisation von Kindern und Jugendlichen gegenwärtig nicht absehbar sind, ist – auch aus Sicht der UNESCO – eine Auseinandersetzung damit dringend geboten: „To ensure a human-centered use of AI, open public debate and policy dialogues on the long-term implications should be urgently conducted“ (UNESCO, 2022, S. 20).

1.3 Zur Rolle digitaler Technologien in Bezug auf Sozialisation

Neben der Frage, wie sich die Medienausstattung und die Mediennutzung im Zuge der Digitalisierung verändern, ist relevant, welche Rolle digitalen Technologien für die Dynamik von Familie als soziale Konstruktion einerseits (*Doing Family*) und der (gesunden) Entwicklung andererseits (*Well-becoming*) zukommt (Kapella et al., 2022; Lange, 2020; Lorenz & Kapella, 2020). Interessant sind vor diesem Hintergrund vor allem gemeinsame Medienaktivitäten, die ein gewisses Gefühl von „we-ness“ vermitteln (Kapella et al., 2022, S. 28). In ihrer Studie zur Nutzung digitaler Technologien im

Leben von Kindergarten- und Grundschulkindern konnten Kapella et al. (2022) zwei Modi von gemeinsamer Nutzung digitaler Technologien (DT) ausmachen: passive Ko-Präsenz und aktive Ko-Nutzung.

All shared DT activities can be described by either passive co-presence or active co-use. During co-present DT family activities, one family member is actively engaged in an [sic!] DT activity, while other family members are present but not actively involved in the activity. By contrast, in the case of co-use, several family members take an active role together or interact during the DT activity. (Kapella et al., 2022, S. 28)

Die Nutzungs-Modi ermöglichen es Familien, im Kontakt und verbunden zu bleiben und haben vor allem für alternative Familienkonstellationen und Lebensweisen (wie z. B. translokale, erweiterte Familien oder mehrere Haushalte) an Bedeutung gewonnen. Digitale Technologien können in vielen Fällen ein Gefühl von Sicherheit und des Umsorgtseins vermitteln, ohne dass Eltern physisch anwesend sein müssen: „By being co-present either in a physical or in a digital sense, parents and older family members care for and monitor their children, help them navigate through the digital world and intervene when needed” (Kapella et al., 2022, S. 53). Mit zunehmendem Alter der Kinder nimmt die gemeinsame Nutzung mit den Eltern allerdings ab, während peer-bezogene Online-Aktivitäten an Bedeutung gewinnen.

Hinsichtlich der Regeln zum Umgang mit digitalen Technologien in Familien, konnten die Autorinnen und Autoren zwei Pole identifizieren, zwischen denen sich einzelne Praktiken verorten lassen: auf der einen Seite Maßnahmen, die durch sehr genaue und klare Regeln in Bezug auf digitale Technologien allgemein charakterisiert sind und auf der anderen Seite ein Set an sehr unterschiedlichen (Medienerziehungs- und -regulierungs-)Praktiken, die – sofern überhaupt vorhanden – eher weniger an konkreten Regeln orientiert sind (Kapella et al. 2022, S. 54). Die konkreten Regeln beziehen sich in den meisten Fällen auf das Thema Bildschirmzeit, die in den untersuchten Ländern (Norwegen, Österreich, Estland, Rumänien) je nach Kontext und Medium zwischen zehn Minuten und zwei Stunden pro Tag variieren. Überdies finden sich in den Familien sehr diverse Ansätze zur Medienerziehung und -regulierung, die u. a. in Zusammenhang stehen mit der allgemeinen Einstellung gegenüber Technologien, den digitalen Kompetenzen der Eltern sowie den erzieherischen Vorstellungen, der Eltern-Kind-Beziehung oder auch der Frage, inwieweit Eltern Regelsetzungen als ihre elterliche Aufgabe oder als Ergebnis eines gemeinsamen

Aushandlungsprozesses betrachten (Kapella et al., 2022, S. 55). Interessant sind auch die Befunde zur Einführung bzw. Genese von Regeln: Teilweise werden Regeln von beiden Eltern gemeinsam ausgehandelt, manchmal aber auch von einem Elternteil gesetzt. Andere Eltern setzen auf den Rat von Expertinnen und Experten oder auf ihr eigenes Bauchgefühl. Wiederrum andere versuchen, sukzessive ihre Kinder in den – zum Teil ko-kreativen – Aushandlungsprozess einzubeziehen, zumal wenn die Kinder mit zunehmendem Alter beginnen, Regeln zu hinterfragen oder mit denen anderer Familien und Peers zu vergleichen (Kapella et al., 2022, S. 56).

1.4 Verschiebung von Akteurskonstellationen und medienbezogenen Aushandlungsprozessen – Beobachtungen aus der ersten Projektphase

Neben den technologischen Veränderungen und den damit verbundenen veränderten Praktiken lassen sich – aus kommunikationsfigurativer Perspektive (ausführlich in Kapitel 2) – grundlegende Veränderungen hinsichtlich der Akteurskonstellationen und der medienbezogenen Aushandlungsprozesse beobachten (Kammerl et al., 2022). In der ersten Phase des hier vorgestellten Projekts „Connected Kids – Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung“ (kurz: *ConKids*) (2018–2021) wurden diese mit Blick auf die kommunikative Figuration Familie betrachtet. Die befragten Kinder befanden sich zu Beginn des Projekts im Übergang vom Kindergarten in die Grundschule bzw. von der Grundschule auf die weiterführende Schule. In beiden Kohorten zeichnen sich Unterschiede in Bezug auf die Medienrepertoires ab: Zu Beginn der Grundschulzeit interessieren sich die Kinder bereits für unterschiedliche Geräte, Medienanwendungen und -themen. Die physisch vorhandenen Geräte umfassen dabei sowohl analoge (z. B. Bücher und Zeitschriften), technische (z. B. Fernseher, Radios oder CD-Player) als auch digitale Medien (z. B. Smartphones oder Tablets). Letztere werden aufgrund ihrer Multifunktionalität für diverse Zwecke genutzt, z. B. zum Spielen, zum Austausch mit anderen oder für die Suche nach Informationen oder zur Unterhaltung (z. B. Nutzung von Streaming-Diensten). Die vielfältigen Möglichkeiten an nur einem einzigen Gerät tragen gleichzeitig zu einer Ausweitung und Diversifizierung der kindlichen Medienrepertoires in Bezug auf die Nutzung unterschiedlicher Anwendungen bei. Zugleich zeigen sich die Kinder an verschiedenen Medienthemen interessiert. Teilweise werden diese durch persönliche Hobbys, teilweise aber auch durch Freundinnen und Freunde, Geschwister, Eltern

oder durch bereits vertraute Medieninhalte beeinflusst. Das weite Spektrum der individuellen Medienrepertoires lässt sowohl geschlechts- und altersstypische als auch entwicklungsspezifische Unterschiede erkennen.

Die Ergebnisse der ersten Projektphase zeigen, dass die (Veränderungen in den) Medienrepertoires nicht nur auf individuelle Faktoren zurückzuführen sind. Vielmehr wird eine starke Verflechtung mit den sozialen Domänen (z. B. Familien und Gleichaltrige) deutlich, in denen sich die Kinder täglich bewegen. In den ersten Jahren ist insbesondere die Familie als erste Sozialisationsinstanz und deren Medienensemble handlungsleitend für die Medienpraktiken der Kinder (Dertinger et al., 2021; Kammerl et al., 2021). Verschiedene Aushandlungsprozesse zwischen den Familienmitgliedern prägen die Medienrepertoires der Kinder. Einerseits gibt es Aushandlungsprozesse bezüglich der emotionalen Bindung (Valenzen) zwischen den Familienmitgliedern, bei denen Medien genutzt werden, um Nähe oder Distanz zu anderen Familienmitgliedern herzustellen. Andererseits lassen sich auch Aushandlungsprozesse in Bezug auf die Dimensionen Autonomie und Kontrolle beobachten, insbesondere im Zusammenhang mit dem medienerzieherischen Handeln der Eltern (Dertinger et al., 2021; Kammerl et al., 2021). Basierend auf dem Engagement und den inhaltlichen Schwerpunktsetzungen der Eltern zeigen sich deutliche Unterschiede in deren Medienerziehung. Das Spektrum reicht von umfassenden Regelwerken bis hin zur Begleitung, Überwachung oder auch technischen Einschränkung der Mediennutzung (Potzel et al., 2022; Potzel & Dertinger, 2022). All diese medienbezogenen Aushandlungsprozesse werden dabei von den zugrundeliegenden Einstellungen, Werten, Kompetenzen und Interessen von Eltern und Kindern in Bezug auf (digitale) Medien moderiert (Dertinger et al., 2021; Kammerl et al., 2021). Über die Zeit hinweg lässt sich jedoch eine abnehmende Rolle der Familie und ein zunehmender Einfluss von Gleichaltrigen auf die Medienrepertoires der Kinder beobachten. Im Kontext sozialer Beziehungen zu den Peers nutzen Kinder Medien nicht nur, wenn sie physisch zusammen sind, sondern auch, um über soziale Medien oder beim Online-Gaming in Kontakt zu bleiben und schaffen damit ein Gefühl der Zugehörigkeit. Sie diskutieren auch spezifische Medienthemen, selbst wenn sie diese nicht aktiv nutzen. Allerdings grenzen sich die Kinder auch bereits ab einem jungen Alter von Medienpraktiken und -interessen von Gleichaltrigen ab, wenn diese nicht ihren eigenen Vorlieben entsprechen. Diese Aushandlungsprozesse machen eine starke Verflechtung (digitaler) Medien mit den Sozialisationsprozessen in Familie und Freundeskreis deutlich. Zugleich zeichnen sich Verschiebungen von Aushandlungsprozessen

sen von der Familie zum Freundeskreis hin ab. Diesen wird in der vorliegenden Publikation besondere Beachtung geschenkt. Überdies wird ein besonderes Augenmerk daraufgelegt, inwieweit sich die in den Abschnitten 1.1 und 1.2 beschriebenen Entwicklungen und Veränderungen auch in den Familien bzw. in der dritten (2022) und vierten Welle (2023) niederschlagen.