Soziale Medien als Forum zur Auseinandersetzung mit Entwicklungsaufgaben Heranwachsender in ihrer Sozialisation

Ingrid Paus-Hasebrink

Abstract

So genannte Soziale Medien dienen heute jungen Menschen als ein zentrales Forum vielfältiger Auseinandersetzungen in ihrer Sozialisation. Beziehungsaufbau und Beziehungspflege sowie Identitätsauseinandersetzung und Selbstverortung spielen im Prozess des Aufwachsens eine zentrale Rolle. Für Heranwachsende ist es hoch relevant, von anderen wahr- und angenommen zu werden; vor allem das Dabeisein in formellen Gruppen, wie etwa Schulklassen, und informellen Gruppen, allen voran ihren speziellen Peer-Groups und Freundeskreisen, gewinnt mit zunehmendem Alter an Wichtigkeit. Soziale Medien bieten Foren für die Selbstwahrnehmung und den Aufbau des Selbstbewusstseins junger Menschen sowie ihre Beziehungspflege. Im Mittelpunkt des Beitrags steht die Frage nach den Funktionen Sozialer Medienangebote in der Entwicklung junger Menschen und welche Bedeutung Soziale Medienanwendungen im Prozess des Erwachsenwerdens gewinnen. Dazu werden zum einen die Facetten des Alltags junger Menschen vor dem Hintergrund aktueller gesellschaftlicher Herausforderungen aufgespannt und zum anderen ausgehend vom Konzept der Entwicklungsaufgaben die Funktionen Sozialer Medien für Heranwachsende in ihrer Selbst-, Sozial- und Sachauseinandersetzung diskutiert.

Keywords: Heranwachsende, Entwicklungsaufgaben, Identitätskonstruktion, Soziale Medien als Foren

Abstract English

The chapter at hand deals with young people's socialisation and identity formation, in which they develop their personal as well as their social identity. This process takes place within the framework of biographically shaped developmental tasks that guide an individual's perception, cognition and action. As young people construct their identity within their socialisation, they are faced with specific challenges in daily life. In this process of socialisation, they draw on resources in their media environment, such as Social Media, as they provide important symbolic forums and spaces that allow young people to present themselves ideally in self, social and material reflection.

Keywords: adolescents, developmental tasks, identity formation, social media as forums

1 Einleitung

Digitale Technologien sind im Alltag Heranwachsender heute nahezu omnipräsent. Kommunikation ist mittlerweile weitgehend auch Medienkommunikation. Junge Menschen können, wie Erwachsene auch, aus den Medienangeboten und Mediendiensten raum- und zeitübergreifend auswählen. Dabei ermöglichen virtuelle Medienumgebungen neue Interaktionsformen – von geteilten Unterhaltungserlebnissen, etwa großen virtuellen Kon-

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

zerten, bis zu Formen der Kooperation im Zusammenhang mit digitalen Spielen oder mit kreativen Prozessen von Menschen, die sich an verschiedenen Orten befinden (United Nations Children's Fund [UNICEF], 2023, S. 15). Die Omnipräsenz digitaler Technologien beeinflusst die sozialen Aktivitäten zu Hause und damit auch das Familienleben und ihre Organisation im Alltag; denn „gerade die großen Social Media-Plattformen setzen neue Kommunikations- und Interaktionsprozesse in Gang, die veränderte Formen der Partizipation ermöglichen und auch neue Öffentlichkeiten schaffen, aber auch Tendenzen der Polarisierung und Radikalisierung vorantreiben" (Steinmaurer, 2023, S. 58).

Insbesondere die so genannten Sozialen Medien dienen heute jungen Menschen als ein zentrales Forum vielfältiger Auseinandersetzungen in ihrer Sozialisation (siehe dazu auch Thiel & Lampert, 2023). Plattformen wie Instagram, von 62 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen genutzt, TikTok, das 59 Prozent der jungen Menschen regelmäßig verwenden, oder die bei Heranwachsenden besonders beliebte Messenger-App WhatsApp prägen ihre Medienrepertoires (mpfs, 2023).[1] So ist WhatsApp nach den neuesten Zahlen der JIM-Studie vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs, 2023) weiterhin die wichtigste App für Zwölf- bis Neunzehnjährige; nicht weniger als 94 Prozent nutzen diesen Dienst regelmäßig. Auch YouTube wird von 63 Prozent der jungen Leute regelmäßig genutzt, gehört also zu ihrem digitalen Alltag (mpfs, 2023), obwohl eine Registrierung auf dieser Plattform erst ab sechzehn Jahren möglich ist (Klicksafe, 2023). Und auch die erst 2022 in Frankreich entwickelte Instant-Foto-Plattform BeReal zählt mittlerweile schon bei vielen Jugendlichen zu ihren Lieblings-Apps (Saferinternet, 2023).

Junge Menschen sind bei der Nutzung Sozialer Medien auch mit Risiken und Gefahren, den so genannten „Online-Interaktionsrisiken", konfrontiert. Sie umfassen Phänomene wie Cybermobbing, Grooming oder Hate Speech und können verstanden werden als „Potenziale für negative Folgen, die sich aus digital vermittelter sozialer Interaktion ergeben" (Dreyer et al., 2022, S. 2; siehe auch Thiel & Lampert, 2023). So berichten Heranwachsende über eine Reihe unangenehmer Erlebnisse im Netz wie Desinformation und Beleidigungen, die für viele Jugendliche zum digitalen Alltag gehören.

1 Menschen nutzen Medien in Form eines Repertoires und kombinieren bestimmte Medienangebote zu einem bestimmten Zweck miteinander (Hasebrink & Domeyer, 2012). Die Selektion von Medienangeboten und die spezifische Zusammenstellung des eigenen Medienrepertoires erfolgt im Kontext der täglichen Lebensbewältigung mit Blick auf ihre Funktionalität.

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

Wie die Daten des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (mpfs, 2023) zu Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren zeigen,

> sind 58 Prozent mit Fake News in Kontakt gekommen, gut die Hälfte mit beleidigenden Kommentaren. Etwa jeweils zwei von fünf Jugendlichen wurde im letzten Monat vor der Befragung mit extremen politischen Ansichten, Verschwörungstheorien oder Hassbotschaften konfrontiert. 23 Prozent sind ungewollt auf pornografische Inhalte gestoßen, 14 Prozent haben Anfeindungen gegen sich persönlich erleben müssen. (mpfs, 2023, S. 52)

Im folgenden Beitrag geht es jedoch nicht um spezielle Nutzungsweisen Heranwachsender bzw. um die Chancen und Risiken, denen sie im Kontext ihres Gebrauchs Sozialer Medien begegnen. Vielmehr steht die Frage nach den Funktionen Sozialer Medienangebote in der Entwicklung junger Menschen im Zentrum und welche Bedeutung diese Angebote im Prozess des Erwachsenwerdens gewinnen. In einem ersten Schritt werden die Facetten des Alltags junger Menschen vor dem Hintergrund aktueller gesellschaftlicher Herausforderungen aufgespannt und in einem zweiten Schritt mit Hilfe des Konzepts der Entwicklungsaufgaben die Funktionen Sozialer Medien für Heranwachsende diskutiert.

2 Jugendalltag vor dem Hintergrund von Mediatisierungsprozessen

Junge Menschen sind in ihrer Sozialisation stets konfrontiert mit einer Fülle von Herausforderungen. Schließlich bedeutet Sozialisation für Heranwachsende, sich selbst kennenzulernen und in diesem Kontext auch ihren Platz in der Gesellschaft zu finden und zu behaupten. Sozialisation findet in der Lebenswelt statt; damit wird sie mitbestimmt von allen eine Gesellschaft zu einer bestimmten Zeit prägenden Lebenskontexten (Paus-Hasebrink, 2021). Heute ist der Alltag junger Menschen gezeichnet von tiefgreifenden Krisen, wie Krieg und Klimawandel und den damit verbundenen Migrationsbewegungen, sowie der zunehmenden sozialen Ungerechtigkeit in der Gesellschaft, aber auch noch durch Isolationserfahrungen infolge der Corona-Pandemie. Nicht selten prägen Angst vor der Zukunft, zumindest Verunsicherung und Unsicherheit den Prozess des Aufwachsens junger Menschen (Schnetzer & Hurrelmann, 2023). „Unsicherheit ist", wie Michael Haller bereits einige Jahre vor der Pandemie konstatierte, „die neue Konstante" (Haller, 2015, S. 31). Dies gilt in Bezug auf Ausbildung und Beruf

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

ebenso wie bereits mit Blick auf eine später mangelnde Rentenabsicherung. Unsicherheit bestimme heute, so Großegger (2023), das Lebensgefühl der jungen Generation. Den Alltag im gesellschaftlichen Krisenmodus zu bewältigen, sei für die breite Mehrheit zur neuen Normalität geworden. „Biographieplanung ist in diesem Szenario schwierig", betont Beate Großegger (2023, o.S.).

In diese Prozesse hineingewoben sind die Veränderungen der Medien und des Mediensystems, die sich mit dem Begriff der Mediatisierung (Krotz & Hepp, 2013; Livingstone & Lunt, 2014) beschreiben lassen. Mediatisierung nimmt „den Medienwandel zum Ausgangspunkt", und damit „den Wandel des sozialen Subjekts in seinem Alltag, seinen Kommunikationsformen und Identitätskonstruktionen in den Blick" (Krotz, 2017, S. 23). Der Begriff zeigt auf, wie soziale Veränderungen auftreten "when communication patterns are transformed due to the communication tools and technologies" (Lundby, 2014, S. 3).

Schließlich durchdringen Mediatisierungsprozesse ökonomische, soziale, politische und kulturelle Prozesse und zeitigen damit auch Veränderungen in der Welt von jungen Menschen – Auswirkungen, von denen Jugendliche nicht nur passiv betroffen sind, sondern die sie über ihre stärker globalisierten Kommunikations-, Konsum- und Jugendkulturen mitgestalten (müssen) (Heinzlmaier & Ikrath, 2013; Witte et al., 2013). Gesellschaftliche Veränderungen in Form wachsender Differenzen in Erwartungen und Ansprüchen, der Verinselung von Lebensformen, des Verlustes von Vergemeinschaftung oder der Ausbildung selbst gewählter und zunehmend über Mediendienste, allen voran die über Soziale Medien geschaffenen und gepflegten Beziehungskonstrukte bleiben nicht ohne Auswirkungen auf den Alltag von jungen Menschen. Die Auflösung traditioneller Sozialmilieus und die Individualisierung sowie Pluralisierung von Lebensentwürfen und Wertorientierungen haben dazu geführt, dass junge Menschen schon seit längerer Zeit einen viel größeren Freiheitsspielraum und mehr Möglichkeitsräume haben. Es kommt zu einer zunehmenden Aufsplitterung des Alltags, in dem sich einerseits die Zeit des Lernens und der Ausbildung verlängert, andererseits Freizeit als eigener, selbstbestimmter Bereich des Lebens stärker in den Mittelpunkt gerückt ist (Thole, 2002, S. 663).

Mit der wachsenden Bedeutung der Freizeit und der Formierung einer eigenen Freizeitindustrie treten in der Spätmoderne Funktionen wie Erholung, Integration, Partizipation, Vergnügen und Lebensgenuss in den unterschiedlichen jugendkulturellen Gruppierungen in den Vordergrund. Damit geht einher, dass die Lebensstile der Jugendlichen vermehrt von po-

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

pulärkulturellen Angeboten und Inhalten durchsetzt werden, die zu divergierenden Herausforderungen und (Re-)Aktionen von jungen Menschen führen: ihr Bedürfnis nach Sicherheit, Leistungsbewusstsein in Verbindung mit Spaß und Vergnügen sowie eine deutliche Beziehungsorientierung trotz Unabhängigkeitsstrebens (Großegger, 2004, S. 155). Jugendliche müssen heute, dies lässt sich zusammenfassend feststellen, mehr denn je in der Lage sein, ihr Leben in die eigene Hand zu nehmen und selbstverantwortlich zu planen, in Familie, Schule, Ausbildung, Beruf, Peer-Group, mit jeweils unterschiedlichen Normen, Verhaltenskodexen und Wertvorstellungen. Dies fordert Jugendliche, kann sie aber auch überfordern und zu einem Spannungsverhältnis zwischen der Suche nach Orientierung und dem Bemühen um Selbstbehauptung führen. Schließlich haben sich die Interessen und Wertekonzepte der unterschiedlichen Jugendgenerationen und Jugendkulturen im Laufe der Zeit und auch infolge der angesprochenen gesellschaftlichen Wandlungsprozesse ebenfalls geändert.

Waren in den jugendkulturellen Bewegungen der 1960er-Jahre noch Gemeinschaftssinn und eine gewisse Uniformierung in Abgrenzung zur Erwachsenenwelt zu erkennen (Luger, 1998, S. 7), so findet sich heute eine große Anzahl verschiedener Jugendszenen und Jugendforen mit jeweils unterschiedlichen Lebenskonzepten und Weltanschauungen (siehe dazu auch Meyer, 2023, S. 22–25). Schon zu Beginn des neuen Jahrtausends zeigte sich, dass die Lebenseinstellungen und Werte von Jugendlichen keiner klaren ideologischen Linie folgen, „sondern dass sie sich ihre persönliche Lebensphilosophie vielfach aus Werteelementen konstruieren, die in den bislang gültigen, traditionellen Wertesystemen nicht kombinierbar schienen“ (Großegger, 2004, S. 153), sodass Jugendliche seither aus einer breiten und oftmals überfordernden Vielfalt an Orientierungsmustern und medialen Angeboten individuell verschieden und flexibel jene Elemente auswählen können, die sie für ihre aktuelle biografische Situation benötigen – ein Prozess, der mit dem Begriff der Bastelidentität bzw. Bricolage bezeichnet wird (Baacke et al., 1997).

Hinzu kommt noch, wie Wilfried Ferchhoff (2013) konstatierte, eine Verjugendlichung der Gesellschaft, die für junge Menschen eine zusätzliche Herausforderung darstellt; denn frühere Jugendkulturen bildeten sich weitgehend autonom, mit der Absicht, sich von Erwachsenen abzugrenzen. Heute wird Jugendlichen jedoch des Öfteren die Funktion von Trendsettern, auch für Erwachsene, zugewiesen (Ferchhoff, 2013). Um sich von der Eltern- und Großelterngeneration abzugrenzen, entwickeln schon Kinder, aber insbesondere Jugendliche, neue Codes und Sprachformen, denen

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

sie auch in unterschiedlichen Formen ihres jeweiligen Medienrepertoires Ausdruck verleihen. So bewegen sie sich etwa auf anderen Sozialen Plattformen, wie etwa TikTok, während ihre Eltern noch Facebook nutzen.

3 *Entwicklungsaufgaben im Kontext mediatisierter Prozesse der Lebensführung*

Die Sozialisation Heranwachsender und damit auch ihre Auseinandersetzung mit Sozialen Medien ist als ein interaktiver Prozess (Hurrelmann & Bauer, 2015, S. 146) zu verstehen, der aktiv vom Individuum mitbestimmt und mitkonstruiert wird und in dem dieses seine Identität im Zusammenhang seiner lebensweltlichen Verankerung bearbeitet. Das Aufwachsen junger Menschen bedeutet Auseinandersetzungsprozesse auf drei Ebenen: der Sach-, der Sozial- und der Selbstauseinandersetzung (Neumann-Braun, 1992; Paus-Hasebrink, 2010); denn Heranwachsende sind herausgefordert, ihren Standort als Selbst in der Auseinandersetzung mit Anderen und mit der Umwelt, in der sie sich in vielfältigen Alltagskontexten bewegen, einzunehmen und möglichst kohärent zu halten. Zum Verständnis der Komplexität dieser Auseinandersetzungen trägt das Konzept der Entwicklungsaufgaben bei.

3.1 Zum Konzept der Entwicklungsaufgaben und der Auseinandersetzung mit Identitätsprozessen bei Heranwachsenden[2]

Das Konzept der Entwicklungsaufgaben umreißt für bestimmte Abschnitte des Lebens zentrale Aufgaben junger Menschen, die zur Bewältigung anstehen. Aufwachsen wird mitbestimmt durch – lediglich analytisch zu trennende – kognitive, emotionale und motivational-dispositionale bzw. sozialaffektive Komponenten, die die Perspektivendifferenzierung und -übernahme, Kommunikationsfähigkeit und Handlungsbefähigung von Menschen in je spezifischer Art bestimmen und nicht zuletzt durch den sozialen Standort, den *sozialen Ort*, an dem sich Aufwachsen vollzieht. Dieser soziale Ort wird in zentraler Weise geprägt durch meso- und makrostrukturelle Bedingungen.

2 Siehe dazu auch: Paus-Hasebrink, 2010, 2017.

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

Das in den 1960er und 1970er Jahren von der amerikanischen ökologischen Entwicklungspsychologie ausdifferenzierte Konzept der Entwicklungsaufgaben von Havighurst (1972 [1953])[3] ermöglicht im Rahmen der Theorie des *life-span development*, die Perspektive auf die situationsgebundene Auseinandersetzung des Individuums mit den Anforderungen in seinem Leben zu richten. Danach ist der Mensch im Prozess der Identitätsentwicklung lebenslang einer Vielzahl von unterschiedlichen situativen Gegebenheiten ausgesetzt, in denen er seine Handlungskompetenz immer wieder neu unter Beweis stellen muss. „Die jeweils ausgeprägte Strukturierung der Handlungskompetenzen wirkt dabei als Steuerungsinstanz für das Handeln und Verhalten in den verschiedenen Situationen" (Hurrelmann, 1990, S. 163). Entwicklungsaufgaben verbinden damit Individuum und Umwelt, setzen kulturelle Anforderungen mit individueller Leistungsfähigkeit in Beziehung und betonen die „Agency" von Individuen, indem ihnen eine aktive Rolle bei der Gestaltung der eigenen Entwicklung beigemessen wird, in deren Mittelpunkt der Aufbau der Identität (Wegener, 2010) steht. Leben, Alltagsbewältigung, dies lässt sich konstatieren, sind nicht ohne Identität bzw. das Bewusstsein eines Selbst möglich. Auch das viel proklamierte Spiel mit Identitäten setzt Identität voraus, denn Leben kann nicht ohne Verankerung, Positionierung und Verortung in der möglichst geglückten Balance von Innen und Außen auskommen, um sich angemessen in die Auseinandersetzung mit Anderen und mit der Umwelt einbringen zu können (Zimbardo & Gerrig, 2004, S. 449). In diesem Kontext gewinnt vor allem die Konstituierung des Selbstbildes eine wichtige Funktion. Das Selbstbild stellt sich dar als „Gesamtheit der Vorstellungen von und Einstellungen zur eigenen Person, in die kognitive, emotionale und motivational-dispositionale Komponenten eingehen" (Hurrelmann, 1990, S. 169). Es entwickelt sich im Laufe der – lebenslangen – Sozialisation, in der Interaktion mit Eltern, Geschwistern, Freunden und Freundinnen, Lehrpersonen, Partnern und Partnerinnen, aber auch Arbeitskollegen und -kolleginnen etc. und im Prozess wachsender Selbstwahrnehmung, Selbstbewertung und Selbstreflexion der individuellen Handlungsweisen. Identitätsgenese und Aufbau des Selbstbildes in der Jugend heißt, sich im Leben zurechtzufinden, dem eigenen Leben Sinn zu verleihen.

3 Havighurst definiert Entwicklungsaufgabe als „task which arises at or about a certain period in the life of the individual, successful achievement of which leads to his happiness and to success with later tasks, while fail leads to unhappiness in the individual, disapproval by the society, and difficulty with later tasks" (Havighurst, 1972, S. 2).

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

Aufwachsen heute bedeutet, Identität(en) zu konzipieren, sie wieder fallen lassen zu können, sie neu zu projektieren und zu behaupten, also mit Identitäten „spielen" zu können. Denn jeder bzw. jede muss seinen bzw. ihren persönlichen „Wertekosmos" mit der eigenen Lebenssituation und dem aktuellen Bedingungsgefüge in der Gesellschaft stets aufs Neue abgleichen und dabei nach eigenen Lösungen und dem ganz persönlichen Lebensweg suchen. „Lebenkönnen" bedeutet die „Akzeptanz von grundlegenden Ungewissheiten in der eigenen erwartbaren Biographie", wie dies Rosenmayr schon 1985 treffend formulierte (1985, S. 296).

In einer Gesellschaft, die von Individualisierungsprozessen, von relativer Wahlfreiheit, aber auch von einer verwirrenden Vielfalt der Lebenskonzepte und Wertsysteme gekennzeichnet ist und die heute mit einer Vielzahl von existentiell bedrohlichen Krisen einhergeht, bedeutet die Auseinandersetzung mit dem Selbstkonzept keine einfache Herausforderung. Junge Menschen müssen also mehr denn je Experten und Expertinnen sein in der Gestaltung ihrer Identität(en), um sich als möglichst eigenständige Menschen heute erfahren und behaupten zu können. Dies ist ohne die Herausforderung im Jugendalter, selbst „Handlungskontrolle" (Frank & Scholz, 2022, S. 55) aufzubauen, kaum denkbar.

Im Jugendalter gehört dazu die Kompetenz der „Grenzziehung" (Frank & Scholz, 2022, S. 59), ob zu den Personen im unmittelbaren Umfeld, wie etwa den Eltern oder Geschwistern, oder auch im weiteren Umfeld, wie etwa Peers. Um sich in den vielfältigen Alltagskontexten bewegen zu können, unterschiedliche Positionen in divergierenden sozialen Kontexten einnehmen und sie dennoch möglichst kohärent halten zu können, bedarf es auch des „Spiels" mit eigenen Identitäten und – damit unmittelbar verbunden – der Bereitschaft, in der Auseinandersetzung mit dem bzw. den Anderen neue Wege auszuprobieren, die es jungen Menschen erlauben, Erfahrungen dazu zu sammeln, wo sie sich gerade befinden, d.h. welches Bild sie von sich selbst darstellen und welches sie anderen vermitteln. Diesem Prozess kommt nach Mead (1988) besondere Relevanz zu, da seiner Einschätzung nach Menschen nur über wahrgenommene Reaktionen anderer zur Selbstwahrnehmung gelangen können (Flammer & Alsaker, 2011).

Im Zuge postmoderner Veränderungen der Gesellschaft vollzieht sich also der Aufbau der Identität und des Selbstbildes keinesfalls mehr stabil und kohärent: „With unstable forms of community integration, identity is seen as much more dynamic, multiplistic, relativistic, fluid, context-specific, and fragmented" (Mayseless & Keren, 2014, S. 64; siehe auch Paus-Haase, 2000). Arnett kennzeichnet die Lebensphase Jugend prononciert mit den

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

Begriffen „unsettledness, exploration, and instability" (Arnett, 2006, S. 7, zit. nach Mayseless & Keren, 2014, S. 64), als eine Zeit „dazwischen" (Arnett, 2007, S. 69). Laut Hurrelmann und Quenzel bedeutet „die Pubertät … einen tiefgreifenden Einschnitt in der Lebensgestaltung und Persönlichkeitsentwicklung eines Menschen. Nach Eintreten der Pubertät beginnt eine völlig neue, qualitativ gegenüber der Kindheit andersartig gestaltete Form der Verarbeitung, die von körperlichen, psychischen und Umweltanforderungen gekennzeichnet ist" (2012, S. 27).

Viele Veränderungen und neue Entwicklungsaufgaben stehen zur Bewältigung an, allen voran die Loslösung vom Elternhaus (Flammer & Alsaker, 2011; Quenzel, 2015) und die damit in zentraler Weise verbundene Entwicklung einer eigenen Identität und des eigenen Selbstbildes. Eng mit der Entwicklung des Selbstbildes sind im Jugendalter die Themen Sexualität und Veränderungen in der körperlichen Entwicklung und damit das Hineinwachsen in das eigene Verständnis von Geschlechtlichkeit verbunden, das vor allem in Zeiten des Aufbrechens traditioneller Geschlechterrollenbilder für junge Menschen eine Fülle von Herausforderungen bereithält (Morgan, 2011, S. 114).

Im Kontext der Auseinandersetzung mit Identität(en) gilt es zunehmend, „ein Gefühl dafür zu entwickeln, wer man selbst ist, woher man kommt und wohin man gehen möchte" (Marx, 2011, S. 110). Für Jugendliche heißt dies heute in verschärftem Maße, „die Bedingungen für die erfolgreiche Bewältigung der Identitätsarbeit selbst herzustellen" (Spanhel, 2013, S. 90). Junge Menschen sind auf dem Weg des Erwachsenwerdens herausgefordert, ein eigenes moralisches Bewusstsein aufzubauen und in der Auseinandersetzung mit Prozessen der Gesellschaft, auch politischen, ihren Platz in der Gesellschaft zu finden – eine Zeit, in der Interesse an der Umwelt und damit auch an der Politik zunimmt. Sie stehen im Zuge der Ausbildung ihres Selbstbildes und der Selbstverwirklichung in hohem Maße unter „Selbstverwirklichungsdruck" (Quenzel, 2015, S. 23) – gilt es doch, sich den veränderten Ansprüchen sowohl auf individueller als auch gesellschaftlicher Ebene stets wieder aufs Neue zu stellen. Diese Feststellung gilt vor dem Hintergrund zahlreicher Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt und unsichererer Arbeitsplätze in besonderer Weise; sie fordern junge Leute stärker als zu vorherigen Zeiten, die wichtige Entwicklungsaufgabe, ihre Qualifizierung für eine berufliche Laufbahn, zu meistern. Dies gilt in besonderer Weise für schlechter gebildete Jugendliche. „Sich in der Schule bilden und ausbilden zu lassen, um im Anschluss einen Beruf zu finden und finanziell selbstständig zu werden (‚Qualifizieren')" (Albert et

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - CC BY-NC-ND

al., 2015, S. 40) ist nicht selten mit Leistungsdruck verbunden und stellt eine schwierige Hürde dar. Auch wenn die Situation auf dem Arbeitsmarkt weniger angespannt ist, sei der psychische Druck durch die als hoch wahrgenommenen Leistungsanforderungen gewachsen (Quenzel, 2015, S. 41). Quenzel diagnostiziert veränderte Ansprüche an die Berufstätigkeit und stellt heraus, dass die Zufriedenheit junger Menschen in hohem Maße mit individuellen Erfolgen und Misserfolgen zusammenhängt (Quenzel 2015, S. 23). Dies alles bedeutet Belastung, wenn nicht gar Überlastung. Quenzel hat in Zusammenarbeit mit Hurrelmann daher als weitere relevante Entwicklungsaufgabe die Aufgabe des „Regenerierens", der Entspannung im Jugendalter identifiziert und verbunden damit einen „souveränen Umgang mit Freizeit und Konsumangeboten" (Quenzel, 2015, S. 34).

Anknüpfend an Eriksons Argument, dass Liebe und Arbeit als die zentralen Lebensfelder junger Menschen gelten, umreißen Mayseless und Keren (2014) als wichtige Entwicklungsaufgabe den Aufbau eines erfüllten Lebens: „ … love and work, are described as the focus of identity exploration in emerging adulthood. … Current postmodern processes in Western industrialized countries set the stage for the saliency of a new developmental task in emerging adulthood: finding the meaningful life" (Mayseless & Keren, 2014, S. 63).

Bei allen diesen Auseinandersetzungen benötigen Individuen im Kontext ihrer spezifischen kognitiven, emotionalen und sozialen Entwicklung Information und Orientierung, auch Entlastung, Unterstützung und Beratung. Verbunden damit ist oft auch der gesteigerte Wunsch nach Erleben – Bedürfnisse und Wünsche, die sich auch und nicht zuletzt an Medien richten; Medien erfüllen vielerlei Funktionen zur jeweiligen Alltagsgestaltung und Lebensbewältigung von Heranwachsenden.

Zum Verständnis der Rolle von Sozialen Medien im Kontext von Entwicklungsaufgaben und insbesondere der Identitätsauseinandersetzung in der Zeit der Adoleszenz, die eine Zeit des Übergangs zwischen Kindheit und dem Erwachsenenleben, eine Zeit der Neuschöpfung des Selbst bedeutet (King & Benzel, 2019; Kuhn & King, 2021), lohnt ein Blick auf die von Flammer und Alsaker (2011) vorgestellten Selbst-Konzepte.

Flammer und Alsaker (2011) unterscheiden mit Rekurs auf Rosenberg drei „Konzepte des Selbst": Das Konzept des aktuellen Selbst („extant self") umreißt die Einschätzung des eigenen Körpers in der Adoleszenz, das für die globale Selbsteinschätzung Relevanz gewinnt (Flammer & Alsaker, 2011, S. 145). Das Konzept des erwünschten Selbst („desired self") beschreibt, wie sich eine Person gern selbst sehen würde (Flammer & Alsaker, 2011,

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

S. 145). Das „desired self" lässt sich in drei weitere Unterkategorien ausdifferenzieren: Im Konzept des Idealselbst („idealized image") geht es um idealisierte Vorstellungen, die der oder die Betroffene nur schwer oder gar nicht erreichen kann; dies bringt oft Stress, übertriebene Selbstkritik und Verletzlichkeit mit sich (Flammer & Alsaker, 2011, S. 146). Das verpflichtete Selbstkonzept („committed image") beinhaltet das Wünschenswerte entsprechend den realistischen Vorstellungen. Das moralische Selbstbild („moral image") impliziert dagegen das, „what we feel we must, ought, or should be" („was wir fühlen, was wir müssen oder tun sollen") (Flammer & Alsaker, 2011, S. 146). Das Konzept des sich darstellenden Selbst („presenting self") impliziere die Darstellung einer Person gegenüber Anderen. „Dieser Teil des Selbstkonzeptes ist in hohem Maße situationsabhängig und eng mit den verschiedenen Rollen verbunden, die wir in unterschiedlichen Kontexten einnehmen" (Flammer & Alsaker 2011, S. 146).

3.2 Entwicklungsaufgaben und Soziale Medien – Symbolische sowie reale (Spiel-)Räume für junge Menschen

Soziale Medien halten für junge Menschen, die diese je nach ihren alters-, geschlechts- und entwicklungsspezifischen Bedingungen nutzen, nicht nur eine Projektionsfläche für ihre Wünsche, Emotionen und Fantasien bereit, sondern im Zuge von Social-Media-Plattformen auch eine Gestaltungsfläche für „Teilhabemöglichkeiten und individuelle Entfaltungsmöglichkeiten" (Thiel & Lampert, 2023, S. 7). Heranwachsende nutzen Soziale Medien, „um sich zu informieren und sich mit anderen auszutauschen oder sich mit anderen verbunden zu fühlen" (Thiel & Lampert 2023, S. 5). Sie ermöglichen Foren für die im Jugendalter wichtigen Herausforderungen, wie „soziale Positionierung" und „Vergemeinschaftung" (Frank & Scholz, 2022, S. 45). Dieser Aspekt spielt insbesondere bei Heranwachsenden nach der späten Kindheit eine zentrale Rolle; in dieser Entwicklungsphase richten sie ihre sozialen Beziehungen hin zu den Peers neu aus (Baacke, 1995; von Salisch, 2007a, b). In der Auseinandersetzung mit ihnen können Gleichaltrige Erfahrungen machen, „die über die Erfahrungen im familiären Kontext hinausgehen und in besonderer Weise den Bedürfnissen Jugendlicher entgegenkommen und damit wichtige Funktionen erfüllen" (Vierhaus & Wendt, 2018, S. 141). Netzwerkplattformen bieten ihnen dazu eine Fülle unterschiedlicher Formen des virtuellen Austauschs und zum Aufbau virtueller Freundschaften (Sander & Lange, 2008). In ihren Peer-Groups kön-

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

nen junge Menschen Selbstbilder auf die Probe stellen und Emotionen in die Selbstwahrnehmung und Selbstkontrolle integrieren (Krappmann, 1991, S. 373–374). In der Gleichaltrigengruppe müssen zudem „Individualinteressen ausgehandelt und die Fähigkeiten des Einzelnen unter Beweis gestellt werden" (Grundmann, 2000, S. 96).

Digitale Medien sind in vielfältiger Weise in den Alltag integriert und strukturieren ihn mit; sie dienen zur Erweiterung des Medienrepertoires und prägen neue Gebrauchsweisen, wie etwa das Beispiel Pokémon, als Videospiel, als Anime im Fernsehen, als interaktives Pokémon GO-Spiel und in vielfältigen anderen Vermarktungsformen beliebt, eindrucksvoll zeigt (Götz et al., 2016; Paus-Haase & Wagner, 2002). Im Kontext medialer Dynamisierungsprozesse, angetrieben etwa durch Plattformen wie Instagram und TikTok, verändern sich bestehende Medienrepertoires (Hasebrink & Domeyer, 2012). Zudem entstehen neue Alltags- und Familien-Rituale, auch zwischen den Generationen (Oberlinner et al., 2018), etwa über eine WhatsApp-Gruppe in der Familie.

Schließlich bieten sich Soziale Medien jungen Menschen nicht nur als ein praktisches Mittel zur Organisation ihres Alltags an, etwa zur Aufnahme und zur Unterstützung von Kommunikationsprozessen und zur Beziehungspflege. Als mediale Symbolangebote und Sinnagenturen offerieren sie Heranwachsenden Orientierungshilfen und Identifikationspotentiale. Soziale Medienplattformen ermöglichen es jungen Menschen, ihre Meinung kundzutun, sich mit anderen auszutauschen und in der Welt wahrgenommen zu werden, etwa durch partizipative Beteiligung, z.B. im Liken von Beiträgen, und insbesondere durch das Setzen von Kommentaren und Posten eigener Beiträge. Über den hochbeliebten Zugang mittels eines Smartphones haben Heranwachsende Kontakt zu ihren jeweils favorisierten Vorbild- und Identifikationsfiguren auf Sozialen Plattformen, etwa zu ihren Stars auf YouTube und damit vor allem zu ihren aktuell beliebten Influencern und Influencerinnen unterschiedlicher Couleur. Diese dienen jungen Menschen in vielfältiger Weise als Orientierungsgeber im Prozess des Aufwachsens, als tägliche Begleitung oder auch als Stellvertreter und Stellvertreterinnen für eigene Wünsche und Anliegen, für die Thematisierung von eigenen Nöten und Sorgen und die Auseinandersetzung mit ihnen.

Die unterschiedlichen Anwendungen der Sozialen Medien halten somit auf den bereits weiter oben angesprochenen Ebenen der Selbst-, Sozial- und Sachauseinandersetzung in unterschiedlichen Formen und Foren symbolische wie reale Spielräume für drei zentrale Handlungskomponenten

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - CC BY-NC-ND

bereit: das *Identitätsmanagement*, das *Beziehungsmanagement* sowie das *Informationsmanagement* (siehe im Folgenden Paus-Hasebrink et al., 2011, S. 26–27; sowie Livingstone, 2008; Paus-Hasebrink, 2010; Schmidt, 2009; Schmidt et al., 2010; Valkenburg et al., 2005). Diese Handlungskomponenten – die sich oft nur analytisch voneinander unterscheiden lassen, da sie in den tatsächlichen Nutzungspraktiken zusammenfallen können – spiegeln sich in den für die Entwicklung von Heranwachsenden zentralen Prozessen der Selbst-, Sozial-, und Sachauseinandersetzung wider (siehe Tabelle 1). Soziale Medien ermöglichen jungen Menschen „Als-ob-Spiele" in der Ausbildung von Identitäten und in einem spielerischen Ausprobieren von Handlungsoptionen, d.h. sie bieten virtuelle Räume zur Selbst(re)präsentation. Gleichzeitig und damit unmittelbar verbunden bzw. verwoben können die Formen und Foren der Sozialen Medien die Prozesse des *Identitäts-*, *Sozial-* und *Informationsmanagements* unterstützen:

Das *Identitätsmanagement* betrifft die Ebene der *Selbstauseinandersetzung*, also die Erfahrungen mit eigenen Wünschen, Hoffnungen und Vorstellungen, mit Gegenwarts- und Zukunftsszenenarien zum Selbstbild, mit Möglichkeiten des Selbstausdrucks und der Selbstpräsentation, aber auch der notwendigen Grenzziehung und der sozialen Positionierung anderen gegenüber.

Das *Sozialmanagement* bezieht sich auf die Ebene der *Sozialauseinandersetzung*, also die Bildung und Pflege von Kontakten, Freundschaften oder den Aufbau und die Pflege von Beziehungen zu Personen des anderen oder eigenen Geschlechts und des Auf- und Ausbaus von Prozessen der Vergemeinschaftung.

Das *Informationsmanagement* findet auf der Ebene der *Sachauseinandersetzung* statt, es betrifft die Bildung und Pflege realer Repräsentationen und Präsentationen, die Organisation und Reflexion des Wissens um die Welt und von eigenen Erfahrungen mit ihr, wichtige Voraussetzungen zum Aufbau und zum Aufrechterhalten von Handlungskontrolle im Alltag.

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

Entwicklungsaufgabe	Handlungskomponente	Kernfrage
Selbstauseinandersetzung	Identitätsmanagement	Wer bin ich?
Sozialauseinandersetzung	Beziehungsmanagement	Welche Position habe ich in meinem sozialen Netzwerk?
Sachauseinandersetzung	Informationsmanagement	Wie orientiere ich mich in der Welt?

Tabelle 1: Korrespondenz von Entwicklungsaufgaben und Handlungskomponenten im Umgang mit Sozialen Medien (Paus-Hasebrink et al., 2011, S. 27)

4 Conclusio

Beziehungsaufbau und Beziehungspflege gehören zu den zentralen Entwicklungsaufgaben Jugendlicher. Für sie ist es wichtig, von anderen wahr- und angenommen zu werden; vor allem das Dabeisein in formellen Gruppen, wie etwa Schulklassen, und informellen Gruppen, allen voran ihren speziellen Peer-Groups und Freundeskreisen. Soziale Medien bieten Foren für die Selbstwahrnehmung und den Aufbau des Selbstbewusstseins junger Menschen. Sich mit anderen über wichtige Themen auseinanderzusetzen oder sich auch nur über gemeinsame Interessen und Termine auszutauschen und dabei für andere ein ernstgenommenes Gegenüber darzustellen, ist für Jugendliche in der Identitätsgenese von hoher Relevanz. Die Angebote Sozialer Medien bieten Heranwachsenden dazu unterschiedliche Foren für Beziehungs- und Kontaktpflege. Sie schaffen einen Raum für „Als-ob-Spiele", die in der Ausbildung von Identitäten und in einem spielerischen Ausprobieren von Handlungsoptionen für junge Menschen relevant sind, d.h. sie halten virtuelle Räume zur Selbstrepräsentation und Selbstpräsentation im Kontext ihres Identitäts- und Beziehungsmanagements bereit, in denen Kontakte aufgebaut und gepflegt, aber auch abgebrochen werden können. Auch im Zusammenhang mit Informationsmanagementprozessen bieten Soziale Medien Foren zur Orientierung.

Um mit der Fülle Sozialer Medienangebote möglichst selbstbestimmt und kritisch umzugehen, dies lässt sich abschließend sagen, benötigen junge Menschen schon von frühauf Digital-Kompetenz. Dazu zählen „medienethische Reflexionsangebote" (Grimm & Trost, 2023, S. 190), etwa dahingehend, „dass Subjekte in der Lage sind, sich über ihre eigenen Wünsche und Bedürfnisse Gedanken zu machen" (Grimm & Trost, 2023, S. 194). Dies gilt

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

nicht zuletzt für besonders vulnerable Heranwachsende, wie die Ergebnisse der EU Kids Online-Forschung, die seit 2006 das Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen mit und im Internet kontinuierlich wissenschaftlich begleitet, deutlich zeigt (Livingstone et al., 2011; Smahel et al., 2020). Heranwachsende unterscheiden sich in ihrer jeweiligen Lebenswelt und den damit verbundenen Bedingungen ihrer Sozialisation je nach sozialer Herkunft deutlich voneinander; ihnen stehen nicht die gleichen Entwicklungschancen zur Verfügung (Butterwegge, 2013, S. 221). So kommt, wie eine über fünfzehn Jahre durchgeführte Langzeitstudie zur Mediensozialisation sozial benachteiligter Heranwachsender deutlich macht, den jeweiligen sozio-ökonomischen und im Kontext damit auch den sozio-emotionalen Bedingungen, unter denen junge Menschen aufwachsen, eine große Relevanz zu (Paus-Hasebrink, 2019; 2022; Paus-Hasebrink & Sinner, 2021). Daher erscheint es notwendig, vor allem – aber nicht nur [!] – sozial benachteiligten und vulnerablen jungen Menschen besondere gesellschaftliche Aufmerksamkeit zu widmen und soziale Ungleichheit, und dies insbesondere mit Blick auf ihre Folgen für die Sozialisation junger Menschen und damit ebenso im Hinblick auf ihren Umgang mit (digitalen) Medien sowie ihre Teilhabe an der Gesellschaft auf allen Ebenen, auch politisch, zu bekämpfen. Ein zentrales Ziel muss es sein, die Handlungskompetenz – auch im Umgang mit Medien (siehe dazu Kramer & Gabler, 2021a, b) – junger Menschen möglichst früh zu stärken (Paus-Hasebrink, 2020; Paus-Hasebrink, 2021; siehe dazu auch Tulodziecki, 2023). Unmittelbar verbunden ist damit eine Förderung eines kritischen Mediengebrauchs aller Heranwachsender, um auch auf diesem Wege einer drohenden Verschärfung gesellschaftlicher Erosionen entgegenzutreten.

Literatur

Albert, M., Hurrelmann, K., & Quenzel, G. (2015). *Jugend 2015: eine pragmatische Generation im Aufbruch. 17. Shell Jugendstudie.* S. Fischer Verlag.

Arnett, J. J. (2006). Emerging adulthood: Understanding the new way of coming of age. In J. J. Arnett & J. L. Tanner (Hrsg.), *Emerging adults in America: Coming of age in the 21st century* (S. 3–19). American Psychological Association. https://doi.org/10.1037/11381-001

Arnett, J. J. (2007). Emerging adulthood. What is it and what is it good for. *Child Development Perspectives, 1*(2), 68–73.

Baacke, D. (1995). *Die 6- bis 12jährigen. Einführung in Probleme des Kindesalters* (6. Aufl.). Beltz Verlag.

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

Baacke, D., Ferchhoff, W., & Vollbrecht, R. (1997). Kinder und Jugendliche in medialen Welten und Netzen. Prozesse der Mediensozialisation. In J. Fritz & W. Fehr (Hrsg.), *Handbuch Medien: Computerspiele* (S. 31–57). Bundeszentrale für politische Bildung.

Butterwegge, C. (2013). Jugend und Armut. In T. Rauschenbach & S. Borrmann (Hrsg.), *Herausforderungen des Jugendalters* (S. 219–234). Beltz Juventa.

Dreyer, S., Andresen, S., & Wysocki, N. (2022). The best is yet to come? Folgen der sich wandelnden Regulierungsansätze im Jugendmedienschutz. *JMS-Report – Jugend Medien Schutz-Report, 45*(6), 2–5. https://doi.org/10.5771/0170-5067-2022-6-2

Ferchhoff, W. (2013). Jugend und Jugendkulturen. In T. Rauschenbach & S. Borrmann (Hrsg.), *Herausforderungen des Jugendalters* (S. 44–68). Beltz Juventa.

Flammer, A., & Alsaker, F. (2011). *Entwicklungspsychologie der Adoleszenz. Die Erschließung innerer und äußerer Welten im Jugendalter* (4. Aufl.). Verlag Hans Huber.

Frank, A., & Scholz, A. F. (2022). *Islamismus in der Jugendphase. Eine rekonstruktive Studie zu Radikalisierungsprozessen*. Verlag Barbara Budrich. https://doi.org/10.3224/84742510

Götz, M., Bulla, C., & Mendel, C. (2016). *Faszination Pokémon Go. Was macht die Faszination der Pokémon Go-App aus? Eine internationale Befragung*. Forschungsbericht IZI.

Grimm, P., & Trost, K. E. (2023). Wertekonflikte in digitalen Alltagswelten. Fähigkeiten für ein gelingendes Leben im digitalen Zeitalter. *Communicatio Socialis, 56*(2), 186–196.

Großegger, B. (2004). Die Generation der Werte-Sampler. In Bundesministerium für soziale Sicherheit, Generationen und Konsumentenschutz (Hrsg.), *4. Bericht zur Lage der Jugend in Österreich. Teil A: Jugendradar 2003* (S. 153–171). Bundesministerium für soziale Sicherheit, Generationen und Konsumentenschutz. https://www.frauen-familien-jugend.bka.gv.at/dam/jcr:22d6b1f8-591f-4bde-a2c4-e469a3d9032c/Teil%20A%20Jugendradar%20-%20Langfassung.pdf

Großegger, B. (2023, 01. Juni). *Aufstehen, Krone richten, weitergehen? Über die Herausforderungen des Aufwachsens in Zeiten der Krise* [Konferenzbeitrag]. 36. Kongress der Österreichischen Gesellschaft für Kinder- und Jugendpsychiatrie (ÖGKJP), Klagenfurt, Österreich. https://jugendkultur.at/aufwachsen-in-zeiten-der-krise/

Grundmann, M. (2000). Kindheit, Identitätsentwicklung und Generativität. In A. Lange & W. Lauterbach (Hrsg.), *Kinder in Familie und Gesellschaft zu Beginn des 21sten Jahrhunderts* (S. 87–104). Lucius & Lucius.

Haller, M. (2015). *Was wollt Ihr eigentlich? Die schöne neue Welt der Generation Y.* Murmann Publishers.

Hasebrink, U., & Domeyer, H. (2012). Media repertoires as patterns of behaviour and as meaningful practices. A multimethod approach to media use in converging media environments. *Participations. Journal of Audience & Reception Studies, 9*(2), 757–779.

Havighurst, R. J. (1972). *Developmental tasks and education* (3. Aufl., erstmals 1953). McKay.

Heinzlmaier, B., & Ikrath, P. (2013). *Generation Ego. Die Werte der Jugend im 21. Jahrhundert.* Promedia-Verlag.

Hurrelmann, K. (1990). *Die Einführung in die Sozialisationstheorie. Über den Zusammenhang von Sozialstruktur und Persönlichkeit* (3. Aufl.). Beltz.

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

Hurrelmann, K., & Bauer, U. (2015). Das Modell des produktiv realitätsverarbeitenden Subjekts. In K. Hurrelmann, U. Bauer, M. Grundmann, & S. Walper (Hrsg.), *Handbuch Sozialisationsforschung* (S. 144–161). Beltz.

Hurrelmann, K., & Quenzel, G. (2012). *Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung* (11., vollst. überarb. Aufl.). Juventa.

King, V., & Benzel, S. (2019). Adoleszenz: Lebensphase zwischen Kindheit und Erwachsensein. In B. Kortendiek, B. Riegraf, & K. Sabisch (Hrsg.), *Handbuch Interdisziplinäre Geschlechterforschung* (Bd. 2) (S. 1075–1082). Springer.

Klicksafe (2023, 28. Februar). *Welches Mindestalter gilt für WhatsApp, Instagram, TikTok und Co.?* klicksafe.de. https://www.klicksafe.de/mindestalter

Kramer, K., & Gabler, S. (2021a). *Individuelles Handeln und Gemeinwohl. Eine interdisziplinäre Handlungstheorie im Kontext von Freiheit, Verantwortung und künstlicher Intelligenz.* Transcript.

Kramer, K., & Gabler, S. (2021b). Ausgewählte entwicklungspsychologische Grundlagen für eine gelingende Teilhabe an einer digitalisierten Welt im Kindes- und Jugendalter. *MERZ medien+erziehung, 65*(6), 8–18.

Krappmann, L. (1991). Sozialisation in der Gruppe der Gleichaltrigen. In K. Hurrelmann & D. Ulich (Hrsg.), *Neues Handbuch der Sozialisationsforschung* (4. völlig neu bearb. Aufl.) (S. 355–375). Beltz Verlag.

Krotz, F. (2017). Sozialisation in mediatisierten Welten. Mediensozialisation in der Perspektive des Mediatisierungsansatzes. In D. Hoffmann, F. Krotz, & W. Reißmann (Hrsg.), *Mediatisierung und Mediensozialisation* (S. 21–40). Springer.

Krotz, F., & Hepp, A. (2013). A concretization of mediatization: How mediatization works and why ‚Mediatized Worlds' are a helpful concept for empirical mediatization research. *Empedocles: European Journal for the Philosophy of Communication, 3*(2), 37–152.

Kuhn, M., & King, V. (2021). Adoleszenz. In U. Deinet, B. Sturzenhecker, L. von Schwanenflügel, & M. Schwerthelm (Hrsg.), *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit* (S. 1303-1313). Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-22563-6_99

Livingstone, S. (2008). Taking risky opportunities in youthful content creation: Teenagers' use of social networking sites for intimacy, privacy and self-expression. *New Media and Society, 10*(3), 393–411. https://doi.org/10.1177/1461444808089415

Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full Findings.* EU Kids Online. http://eprints.lse.ac.uk/33731/1/Risks%20and%20safety%20on%20the%20internet%28lsero%29.pdf

Livingstone, S., & Lunt, P. (2014). Mediatization: An emerging paradigm for media and communication studies. In K. Lundby (Hrsg.), *Mediatization of communication. Handbook of communication science* (S. 703–724). Walter de Gruyter.

Luger, K. (1998). Städtische Jugendkulturen – Lebensformen und Freizeitpraktiken. Vorbemerkungen zum Forschungsprojekt. In K. Luger (Hrsg.), *Städtische Jugendkulturen. Lebensformen und Freizeitpraktiken* (S. 2–13). Institut für Kommunikationswissenschaft der Universität Salzburg.

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

Lundby, K. (2014). Mediatization of communication. In K. Lundby (Hrsg.), *Mediatization of communication. Handbook of communication science* (S. 3–35). Walter de Gruyter.

Marx, R. (2011). *Familien und Familienleben. Grundlagenwissen für Soziale Arbeit.* Beltz Juventa.

Mayseless, O., & Keren, E. (2014). Finding a meaningful life as a developmental task in emerging adulthood: The domains of love and work across cultures. *Emerging Adulthood, 2*(1), 63–73.

Mead, G. H. (1988). *Geist, Identität und Gesellschaft* (7. Aufl., Original 1934). Suhrkamp.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2023). *JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.* Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2023/

Meyer, R. (2023). *HipHop, Szene und Adoleszenz. Auswirkungen von Szene-Zugehörigkeit auf ausgewählte Prozesse des Jugendalters.* Beltz Juventa.

Morgan, D. (2011). *Rethinking family practices.* Palgrave Macmillan.

Neumann-Braun, K. (1992). Medienwelten – Medienkinder. In der Glitzerwelt der Erwachsenenunterhaltung. *TelevIZIon*, *1992*(2), 4–7.

Oberlinner, A., Eggert, S., Schubert, G., Jochim, V., & Brüggen, N. (2018). *Medienrituale und ihre Bedeutung für Kinder und Eltern. Erster Bericht der Teilstudie ‚Mobile Medien und Internet im Kindesalter'. Fokus Familie.* JFF München.

Paus-Haase, I. (2000). Identitätsgenese im Jugendalter. Zu den Koordinaten des Aufwachsens vor dem Hintergrund veränderter gesellschaftlicher Bedingungen – eine Herausforderung für die Jugendforschung. In H. Kleber (Hrsg.), *Spannungsfeld Medien und Erziehung. Medienpädagogische Perspektiven* (S. 55–81). Kopäd Verlag.

Paus-Haase, I., & Wagner, U. (2002). Pokémon – Gefährten zum Spielen und Kämpfen. Eine qualitative Befragung von Kindern und Jugendlichen. *Medien Journal, 26(*1), Schwerpunktheft Pokémon in Österreich, 34–42.

Paus-Hasebrink, I. (2010). Das Social Web im Kontext der Entwicklungsaufgaben junger Menschen. *Medien Journal, 34*(4), 20–34.

Paus-Hasebrink, I. (2017). Zur Entwicklung der praxeologischen Perspektive auf die Rolle von Medien in der Sozialisation. In I. Paus-Hasebrink (Hrsg.), *Langzeitstudie zur Rolle von Medien in der Sozialisation sozial benachteiligter Heranwachsender. Lebensphase Jugend* (S. 21–44). Nomos.

Paus-Hasebrink, I. (2019). Zur Rolle von Medien im Sozialisationsprozess von Kindern und Jugendlichen. Ergebnisse einer qualitativen Panelstudie. *Media Perspektiven, 2019*(7/8), 358–365.

Paus-Hasebrink, I. (2020). Mediengebrauch und Ungleichheit. Von Klüften und Spaltungen in Kindheit und Jugend. *MERZ medien+erziehung, 64*(3), 19–25.

Paus-Hasebrink, I. (2021). (Medien-)Sozialisationsprozesse aus praxeologischer Perspektive. *ZSE. Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation, 41*(4), 366–382.

Paus-Hasebrink, I. (2022). (Medien-)Sozialisation sozial Benachteiligter. Ein Rückblick auf 15 Jahre Langzeitforschung. *Medien Journal, 46*(1), 4–22.

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

Paus-Hasebrink, I., & Sinner, P. (2021). *15 Jahre Panelstudie zur (Medien-)Sozialisation. Wie leben die Kinder von damals heute als junge Erwachsene?* Nomos. https://www.nomos-elibrary.de/10.5771/9783748927723

Paus-Hasebrink, I., Hasebrink, U., & Schmidt, J.-H. (2011). Vorgehen bei den empirischen Untersuchungsschritten. In J.-H. Schmidt, I. Paus-Hasebrink, & U. Hasebrink (Hrsg.), *Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen* (2. Aufl.) (S. 41–55). Vistas.

Quenzel, G. (2015). *Entwicklungsaufgaben und Gesundheit im Jugendalter.* Beltz Juventa.

Rosenmayr, L. (1985). Wege zum Ich vor bedrohter Zukunft. Jugend im Spiegel multidisziplinärer Forschung und Theorie. *Soziale Welt, 36*(1), 274–298.

Saferinternet (2023, 21. März). *Jugend-Internet-Monitor 2023.* saferinternet.at. https://www.saferinternet.at/presse-detail/jugend-internet-monitor-2022-das-sind-die-beliebtesten-sozialen-netzwerke0

Salisch, M. von (2007a). Welchen Einfluss haben Peers auf Verhaltensauffälligkeiten im Kindes- und Jugendalter? In B. Gasteiger-Klicpera, H. Julius, & C. Klicpera (Hrsg.), *Handbuch der Sonderpädagogik: Bd. 3. Sonderpädagogik der sozialen und emotionalen Entwicklung* (S. 98–111). Hogrefe.

Salisch, M. von (2007b). Freundschaften und ihre Folgen. In M. Hasselhorn & W. Schneider (Hrsg.), *Handbuch der Entwicklungspsychologie* (S. 336–346). Hogrefe.

Sander, E., & Lange, A. (2008). „Die Jungs habe ich über die Lokalisten kennen gelernt". Virtuelle Freundschaften oder Intensivierung der örtlichen Vernetzung unter Gleichaltrigen? *MERZ medien+erziehung, 52*(3), 24–31.

Schmidt, J.-H. (2009). *Das neue Netz. Merkmale, Praktiken und Folgen des Web 2.0.* UVK.

Schmidt, J.-H., Lampert, C., & Schwinge, C. (2010). Nutzungspraktiken im Social Web – Impulse für die medienpädagogische Diskussion. In B. Herzig, D. M. Meister, H. Moser, & H. Niesyto (Hrsg.), *Jahrbuch Medienpädagogik 8. Medienkompetenz und Web 2.0* (S. 255–270). VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-531-92135-8

Schnetzer, S., & Hurrelmann, K. (2023). *Jugend in Deutschland – Trendstudie Winter 2022/23. Die Wohlstandsjahre sind vorbei. Psyche – Finanzen – Verzicht.* https://simon-schnetzer.com/jugend-in-deutschland-trendstudie-winter-2022-2023/

Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries.* EU Kids Online. https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01ofo

Spanhel, D. (2013). Der Prozess der Identitätsbildung in mediatisierten Alltagswelten. In C. Wijnen, S. Trültzsch, & C. Ortner (Hrsg.), *Medienwelten im Wandel. Kommunikationswissenschaftliche Positionen, Perspektiven und Konsequenzen* (S. 79–93). VS Verlag.

Steinmaurer, T. (2023). Public Network Value. In Österreichischer Rundfunk (Hrsg.), *Public Value-Bericht 2022/23. Teil 1: Qualität auf dem Prüfstand* (S. 58–61). Zukunft orf.at.

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

Thiel, K., & Lampert, C. (2023). *Wahrnehmung, Bewertung und Bewältigung belastender Online-Erfahrungen von Jugendlichen. Eine qualitative Studie im Rahmen des Projekts „SIKID – Sicherheit für Kinder in der digitalen Welt“*. Verlag Hans-Bredow-Institut. https://doi.org/10.21241/ssoar.86633

Thole, W. (2002). Jugend, Freizeit, Medien und Kultur. In H.-H. Krüger & C. Grunert (Hrsg.), *Handbuch Kindheits- und Jugendforschung* (S. 653–684). Leske+Budrich.

Tulodziecki, G. (2023). *Individuelles Handeln und Gemeinwohl. Eine interdisziplinäre Handlungstheorie im Kontext von Freiheit, Verantwortung und künstlicher Intelligenz.* Transcript.

United Nations Children's Fund (UNICEF). (2023). *The Metaverse, Extended Reality and Children.* United Nations Children's Fund (UNICEF). https://www.unicef.org/globalinsight/reports/metaverse-extended-reality-and-children

Valkenburg, P., Peter, J., & Schouten, A. P. (2005). Friend networking sites and their relationship to adolescents. *CyberPsychology and Behavior, 9*, 585–590.

Vierhaus, M., & Wendt, E.-V. (2018). Sozialbeziehungen zu Gleichaltrigen. In A. Lohaus (Hrsg.), *Entwicklungspsychologie des Jugendalters* (S. 139–167). Springer.

Wegener, C. (2010). Identität. In R. Vollbrecht & C. Wegener (Hrsg.), *Handbuch Mediensozialisation* (S. 55–63). VS Verlag.

Witte, M., Niekrenz, Y., & Sander, U. (2013). Jugend und Globalisierung. In T. Rauschenbach & S. Borrmann (Hrsg.), *Herausforderungen des Jugendalters* (S. 69–100). Beltz Juventa.

Zimbardo, P. G., & Gerrig, R. J. (2004). *Psychologie* (16. Aufl.). Pearson Studium.

https://doi.org/10.5771/9783748914679-151 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND