



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Identitätsbildung in der Lebensphase Jugend - vor und
nach der digitalen Revolution im Vergleich“

verfasst von / submitted by

Jana Randjelovic

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2018 / Vienna, 2018

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 190 333 313

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramtsstudium UF Deutsch UF Geschichte,
Sozialkunde, Polit. Bildg.

Betreut von / Supervisor:

Ao. Univ.-Prof. Mag. Dr. Alois Ecker

Mitbetreut von / Co-Supervisor:

Eigenständigkeitserklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die Arbeit selbstständig angefertigt, keine anderen als die angegebenen Hilfsmitteln benutzt und alle aus ungedruckten Quellen und gedruckter Literatur sowie aus dem Internet im Wortlaut oder wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte gemäß den Richtlinien wissenschaftlicher Arbeiten zitiert, durch Fußnoten gekennzeichnet bzw. mit genauer Quellenangabe kenntlich gemacht habe.

Jana Randjelovic, Wien 2018

Danksagung

Ein herzliches Dankeschön gilt Ao. Univ. Prof. Mag. Dr. Alois Ecker, der die Betreuung meiner Diplomarbeit mit Begeisterung übernommen hat und mir bei Fragen und Problemen immer ruhig, gewissenhaft und professionell zur Seite stand.

Der größte Dank gebührt meiner lieben Familie, die mich tatkräftig, emotional und finanziell während des gesamten Studiums unterstützt und kontinuierlich an mich geglaubt hat.

Zuletzt möchte ich meinen lieben Studienkolleginnen danken, die mich von Anfang an durchs Studium begleitet haben und hoffentlich auch im weiteren Leben begleiten werden.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	11
1.1. Thema der Arbeit	11
1.2. Persönliches Forschungsinteresse	11
1.3. Fragestellung.....	13
1.4. These.....	14
1.5. Methode und Ziel	14
1.6. Struktur der Arbeit	15
2. Jugendphase	17
2.1. Jugend als eigenständige Lebensphase.....	17
2.2. Jugendliche und Eltern	21
2.2.1. Entfremdung	22
2.2.2. Ablösung.....	23
2.3. Bedeutung der Peergroup	24
3. Identitätsbildung.....	27
3.1. Erik H. Erikson	27
3.1.1. Ich – Identität	29
3.1.2. Identitätsdiffusion	31
3.2. L. Krappmann	33
3.2.1. Identitätsbildung durch Interaktionen	33
3.2.2. Balancierte Identität	35
3.2.3. Kompetenzen für die Förderung von Identität.....	36
3.3. Identitätsbildung als Prozess.....	37
4. Digitale Revolution	40
4.1. Verständnis des digitalen Zeitalters	40
4.2. Web 2.0.....	44
4.2.1. Definition.....	44
4.2.2. Weblogs/Blogs	46
4.2.3. YouTube	47
4.2.4. Instagram	48
4.2.5. Web 2.0 – eine Parallelwelt?	49

5.	Jugend, Identität und die digitale Revolution	52
5.1.	Lebenswelt im Vergleich.....	53
5.1.1.	Auflösung von Raum und Zeit.....	55
5.1.2.	Veränderungen der Freizeitaktivitäten im Alltag.....	57
5.1.3.	Digitale Interaktion und digitale Wirklichkeit.....	62
5.1.4.	Erweiterung der Identitätssuche auf den virtuellen Lebensraum.....	64
5.2.	Faktoren für Identitätsdiffusion im Vergleich	66
5.2.1.	Selbstdarstellung 2.0	66
5.2.2.	Gleichbleibende vs. unentschlossene Identität	69
5.2.3.	Real or unreal – Wer bin Ich?	70
5.2.4.	Web 2.0 als personalisiertes Werbemedium?	71
5.3.	Peergroup im digitalen Zeitalter im Vergleich	76
5.3.1.	Cybermobbing – virtuelle Feindschaften	77
5.3.2.	Virtuelle Freundschaften – Raum für die wahre Identität?	80
5.3.3.	Verändertes Risikoverhalten.....	81
5.3.4.	Freundesliste bis ins Unendliche.....	83
5.4.	Jugendliche und das Elternhaus im Wirkungsfeld des Web 2.0 im Vergleich... 85	
5.4.1.	Relevanz der Familie.....	85
5.4.2.	Beschleunigte Abgrenzung vs. verlängerte Residenz	86
5.4.3.	Erweiterte Kompetenzen und ihre Wirkung auf die Bildung von Identität 88	
5.4.4.	Individualisierung und Freiheit	89
6.	Conclusio	91
7.	Literaturverzeichnis.....	93
8.	Internetquellen	102
9.	Zusammenfassung.....	105

1. Einleitung

1.1. Thema der Arbeit

Die vorliegende Arbeit behandelt die Identitätsbildung in der Jugendphase und orientiert sich dabei an der digitalen Revolution, im Speziellen an der Entwicklung des Web 2.0, die im Zuge der digitalen Revolution in den gesellschaftlichen Alltag getreten und seitdem nicht mehr wegzudenken ist. Eine Entwicklung, die den Alltag der Menschen und somit auch den Alltag der Jugendlichen durchdringt und mitgestaltet.

Das Web 2.0 bietet den Individuen in der Jugendphase eine Möglichkeit sich auf diversen Plattformen aufzuhalten, diese auf freiwilliger Basis mitzugestalten, sich in jeglicher, selbstgewählter Form zu präsentieren oder anderen Individuen zu „folgen“ und diese zu begleiten. Die Inszenierung der eigenen Person ist eine essentielle Aufgabe auf Plattformen wie YouTube, Weblogs oder Instagram geworden und wird von den zahlreichen Möglichkeiten, die diese genannten Plattformen aufweisen, zusätzlich vorangetrieben. Die Gelegenheit der Teilnahme und des regen Austauschs erhöhen den Stellenwert solcher Plattformen und verleiten Jugendliche zu Partizipation.¹ Der Mensch befindet sich im digitalen Zeitalter, welches viele Veränderungen mit sich gebracht hat und weiterhin mit sich bringt. Veränderungen, die auch auf die Bildung von Identität in der Jugendphase Niederschlag gefunden haben könnten.

1.2. Persönliches Forschungsinteresse

Um mein persönliches Forschungsinteresse darzulegen, gestatte Ich der Leserin und dem Leser einen kurzen und oberflächlichen Einblick in einen persönlichen Tagesablauf, der sich des Öfteren in dieser Form ereignet hat und als der Ursprung meines Gedankens für die Thematik der vorliegenden Arbeit angesehen werden kann:

Der Wecker klingelt – Der automatische Griff zum Handy überholt den automatischen Reflex des Augenaufschlagens. In der U-Bahn, auf dem Weg in die Universität, kreuzen

¹ Siehe Kapitel 4.2.

Menschen – jung und alt – meinen Weg. Einer unterschiedlicher wie der andere, nur eine Gemeinsamkeit, die sich auf einen Blick und ohne Zweifel feststellen lässt:

Das Smartphone.

Eine Gruppe von Jugendlichen steht vor dem Parlament, es wird gelacht und geredet, jedoch mit einem gesenkten Blick, denn im Mittelpunkt:

Das Smartphone.

Diese Beobachtungen verteilen sich ortsunabhängig über den ganzen Tag, bis ich mich selber im Bett vorfinde – müde, erledigt, den Tag abschließend, mit einem Gegenstand in der Hand:

Dem Smartphone.

Tatsächlich bin ich mir bewusst, dass diese Beobachtungen ebenso von zahlreichen anderen Menschen im Alltag getätigt, analysiert und kritisiert wurden. Als angehende Lehrerin, die in ihrem Beruf tagtäglich mit jungen Menschen, die sich mitten in der Jugendphase befinden, zu tun haben wird, kam mir immer wieder der Gedanke auf, wie sehr ein solches Medium, welches durch das Internet mit unterschiedlichsten Funktionen und Möglichkeiten ausgestattet ist, einen Jugendlichen in seinem Dasein und in seinem Tun beeinflussen und sich auf seinen ganzen Alltag auswirken kann.

Das, was einzelne Individuen von anderen Individuen unterscheidet und was im Geiste gebildet wird, ist das innere Wesen, also die eigene Identität. Mir stellte sich immer wieder vermehrt die Frage, ob Jugendliche durch diese zahlreichen Möglichkeiten, die im Zuge der digitalen Revolution aufgekommen sind, ihrer eigenen, persönlichen, individuellen, frei wählbaren Identität beraubt werden. Einer Identität, die in einen Menschen Sicherheit, Ordnung und das Gefühl des Friedens auslöst. Oder auch die Frage, ob das Herausbilden der eigenen Identität aufgrund dieser Entwicklung erschwert oder gar in einer gewissen Hinsicht gefördert wird. Beim Zurückdenken an meine eigene Jugend kommt mir die stetige Identitätssuche und die Suche nach meinem individuellen Ich, zu welchem ich bedingungslos stehen kann und welches mich erfüllen soll, in den Sinn und auch die Bedeutung, die diese Suche damals für mich hatte und mich auch noch gegenwärtig beeinflusst.

Tatsächlich bieten die mittlerweile vorhanden technologischen Möglichkeiten unzählige Chancen zur Entfaltung, Aufklärung und Wissensansammlung, jedoch stellt sich zunehmend die Frage, ob Jugendliche diese Möglichkeiten für die Bildung ihrer Identität fruchtbar machen und nutzen können oder ob sie mit diesen zahlreichen Möglichkeiten in Wirklichkeit überfordert und überanstrengt sind.

Hat ein Mensch in der Adoleszenz im Zeitalter der Digitalisierung überhaupt noch die Chance eine eigenständige und individuelle Identität aufzubauen? Dies waren meine anfänglichen Gedanken, die zu der Entstehung der folgenden Arbeit wesentlich beigetragen und mit Hilfe von weiterführenden Theorien gleichermaßen eine Ergänzung und Erweiterung erfahren haben.

1.3. Fragestellung

In der vorliegenden Arbeit werden mögliche Veränderungen, Chancen und auch Hindernisse bei der Herausbildung von Identität im Jugendalter näher analysiert und erforscht, die sich aufgrund des digitalen Zeitalters und der dazugehörigen, aufkommenden Entwicklungen offenbaren. Die Eruierung dieser Entwicklungen und auch deren Analyse fördern die Ermittlung der möglichen Wirkung auf den Vollzug der Identitätsbildung in der Jugendphase. Sie werden in ihrer Bedeutung hinterfragt und gleichermaßen auch evaluiert. Im Einzelnen ergeben sich in diesem Zusammenhang unter anderem folgende Fragen:

- Wo bilden Jugendliche ihre Identität und wie lässt sich dort der Einfluss des digitalen Zeitalters und seine mögliche Auswirkung auf die Identitätsbildung feststellen?
- Welche Veränderungen bringt die digitale Revolution mit, die sich auf die Herausbildung von Identität in der Jugendphase auswirken können?
- Welche Schwierigkeiten ergeben sich beim Herausbilden von Identität in der Jugendphase durch das Aufkommen der Entwicklung Web 2.0?

Diese Fragen sollen fließend und fortführend in der Arbeit aufgegriffen und anhand von bestehenden wissenschaftlichen Theorien zur Identitätsbildung, sowie durch Interpretation der wesentlichen Literatur, gleichermaßen auch anhand von weiterführenden Gedanken erläutert werden.

1.4. These

Die digitale Revolution hat zusammen mit den technologischen Entwicklungen und der Entwicklung des Web 2.0 großen Einklang und Platz in das alltägliche Leben der Menschen gefunden. Aus diesem Grund kann schlussendlich auch die Unterstellung getätigt werden, dass ein gewisser Einfluss und eine gewisse Wirksamkeit auf verschiedenen Ebenen, wie auch auf der Ebene der Identitätsbildung eintreten und die freiwillig oder auch unfreiwillig ihre Wurzeln schlagen können.

Die These dieser Arbeit ist also, dass die Bildung von Identität im Jugendalter im Zeitalter der Digitalisierung einer Veränderung ausgesetzt ist. Um dieser These auf den Grund zu gehen wird ein Vergleich vollzogen, der verschiedene Blickwinkel umfasst und das digitale Zeitalter als Ausgangspunkt definiert.

1.5. Methode und Ziel

Das Einsetzen des digitalen Zeitalters kann nicht eindeutig bestimmt werden, jedoch befinden wir uns damit bereits im 21. Jahrhundert.² Um aufzuzeigen, in wie fern die rasanten Entwicklungen, die durch das Web 2.0 in den Gang gesetzt wurden, ihren Einfluss geltend machen, wird ein Vergleich gezogen, der hauptsächlich das 21. Jahrhundert, aber auch die letzten Jahre des 20. Jahrhundert umfasst und die etwaigen Unterschiede, die bei der Herausbildung von Identität in der Jugendphase vor und nach der digitalen Revolution festgemacht werden können, offenbart. Es handelt sich hierbei nämlich um eine Entwicklung, die in ihrem Wachstum in wenigen Jahren einen beträchtlichen und rasanten Schub aufgewiesen hat und auch weiterhin aufweist und innerhalb weniger Jahre ein fester Bestandteil im Alltag der Menschen und somit auch ein fester Bestandteil ihrer Lebenswelt geworden ist.

Die vorliegende Arbeit basiert auf der Durchführung einer intensiven Recherche, Auswertung und Interpretation der zentralen Literatur. Es werden theoretische Ansätze und bestehende Theorien näher ausgeführt und mit Hilfe der Shell Jugendstudien, vom Jahr 1997 bis

² Vgl. Oliver Stengel, Alexander van Looy, Stephan Wallaschkowski (Hg.), Digitalzeitalter-Digitalgesellschaft. Das Ende des Industriezeitalters und der Beginn einer neuen Epoche (Wiesbaden 2017), S. 3-4. (Siehe Kapitel 4.)

zum Jahr 2010, wird ein Vergleich vollzogen, der mit den aufgeführten Theorien in Zusammenhang gebracht und mit weiterführenden Gedanken angereichert wird.

1.6. Struktur der Arbeit

Um einen theoretischen Input bereitzustellen, werden in der Arbeit zunächst die einzelnen Begriffe, die im Titel der Arbeit enthalten sind, theoretisch näher ausgeführt und behandelt. Im ersten Kapitel wird die Jugendphase betrachtet, vor allem die in der Jugendphase aufkommenden Beziehungen zu Gleichaltrigen und deren Bedeutung, als auch die Beziehung zu den Eltern, mit dem Augenmerk auf die Entfremdung und Ablösung.

Das zweite Kapitel beschäftigt sich mit der Identitätsbildung und der dazugehörigen, ausgewählten Theorien, die als Grundlage verwendet werden und dazu verhelfen zu verstehen, in welchem Lebensstadium die Identitätsbildung schlussendlich vollzogen wird, welche Schwierigkeiten dabei gemeistert werden müssen und in wie fern dies als eine Art lebenslanger Prozess angesehen werden kann. Es werden unterschiedliche Ansätze angeführt, die für die weiterführenden Gedanken der Arbeit unerlässlich sind, wie beispielsweise die Identitätsdiffusion, die laut *Erik H. Erikson*, im Jugendalter angesetzt wird und bewältigt werden muss³ oder die Interaktionen, die laut *L. Krappmann* für die Identitätsbildung unentbehrlich sind⁴, wie auch seine Ausführungen über die Balance der Identität.⁵ Die Vorstellung, dass die Identitätsbildung sozusagen ein lebenslanger Prozess ist, welcher nicht nur im Jugendalter angesetzt werden kann, wird in der Arbeit vorrangig durch die Ausführungen *Heiner Keupps* gestützt und näher beschrieben.⁶

Die digitale Revolution stellt das dritte Kapitel dar und soll das gegenwärtige digitale Zeitalter verständlich und zusammenhängend darstellen, mit dem Schwerpunkt auf die Definition und Entwicklung des Web 2.0. Das Aufkommen von unterschiedlichsten sozialen Plattformen, wie Weblogs, YouTube und Instagram, die gegenwärtig einen großen Zuspruch erhalten und eine große Aktualität genießen, soll hier im Vordergrund stehen und

³ Vgl. Erik H. Erikson, Identität und Lebenszyklus. Drei Aufsätze. In: Hans Blumenberg, Jürgen Habermas, Dieter Heinrich, Jacob Taubes (Hg.), Theorie 2 (Frankfurt am Main 1966), S. 106. (Siehe Kapitel 3.1.2.)

⁴ Vgl. Lothar Krappmann, Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilnahme an Interaktionsprozessen (Stuttgart 1969), S. 7. (Siehe Kapitel 3.2.1.)

⁵ Vgl. Lothar Krappmann, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 79. (Siehe Kapitel 3.2.2.)

⁶ Vgl. Heiner Keupp, Thomas Ahbe, Wolfgang Gmür, Renate Höfer, Beate Mitzscherlich, Wolfgang Kraus, Florian Straus, Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne (Hamburg 1999), S. 70.

auch deren Entwicklung in der Alltagswelt der Menschen und somit auch in der Alltagswelt der Jugendlichen.

Schlussendlich werden die theoretischen Ausführungen zu einem Ganzen zusammengeführt. Es wird in weiterführender Bearbeitung ein Vergleich vollzogen, der verschiedene Blickwinkel umfasst, das digitale Zeitalter als Ausgangspunkt definiert und sich zu einem Teil auf die Auswertungen der 12. bis 15. Shell Jugendstudie stützt. Es sollen die theoretischen Ausführungen der Identitätsbildung, die Entwicklung des Web 2.0 und auch die Jugendphase und ihre dazugehörigen Aspekte zueinander in Bezug gesetzt und ihre Wechselwirkung verdeutlicht werden. In einem Vergleich, der unterschiedliche Betrachtungsweisen umfasst, werden Möglichkeiten, Chancen und Schwierigkeiten in der Bildung von Identität erfasst. Der Vergleich wird durch theoretische Ausführungen und eigenständige Überlegungen gezogen, die zugleich von den Ergebnissen der Shell Jugendstudien unterstützt werden.

2. Jugendphase

2.1. Jugend als eigenständige Lebensphase

In der heutigen Gesellschaft gehört die Jugendphase zu den essentiellen Voraussetzungen des Heranwachsens. Es ist eine Phase, die nicht alleine für sich erfolgt, sondern von unterschiedlichen Faktoren beeinflusst wird. Zu diesen Faktoren zählen die eigene Familie, die selbstgewählte Gleichaltrigengruppe, die Institution Schule, das Studium, welches individuell in Angriff genommen werden kann, die Ausbildung und auch die selbstgestaltete Freizeit. Individuen, die sich in der Jugendphase befinden, unterliegen einem besonderen gesetzlichen Schutz, haben weniger Pflichten und dementsprechend auch weniger Rechte.⁷ Die Jugend entwickelt sich in der Geschichte zu einer eigenständigen, wertvollen Lebensphase, proportional zu der Aufschiebung der Erwerbstätigkeit. Die Jugendphase stellt einen Lebensabschnitt dar, in der ein Individuum den Drang verspürt, Eigenkontrolle über sein Leben zu erlangen, die jedoch unzureichend erreicht werden kann, aufgrund der finanziellen Abhängigkeit von den Eltern. Diese aufbauende Kluft zwischen „etwas wollen“, aber „nicht können“ wird zunehmend größer. Den Individuen, die sich in dieser Lebensphase befinden, wird aber dennoch Raum zur Verfügung gestellt, in welchem sie u.a. soziale Bindungen und Wertorientierungen frei und individuell gestalten können.⁸

Die Menschen, die sich in der Jugendphase befinden, bekommen keine vollen gesellschaftlichen Rechte und Pflichten zugesprochen. Es ist ihnen jedoch trotzdem gestattet in wichtigen Bereichen, die in der Gesellschaft vertreten sind, zu partizipieren, wie beispielsweise im Konsumwarenmkt, im Freizeit- und Medienbereich und ebenso auch private soziale Beziehungen einzugehen.⁹ Jugendliche befinden sich sozusagen in einem Aufschub, in welchem ihnen eine temporäre Befreiung von gewissen Pflichten ermöglicht wird.¹⁰

Der, den Subjekten zur Verfügung stehende Raum, bieten ihnen Zeit, über die sie zu einem großen Teil eigenständig bestimmen können.¹¹ Sie können ihren Lebensalltag und Dasein

⁷ Vgl. Sabine Andresen, Einführung in die Jugendforschung. In: Lothar Wigger, Peter Vogel (Hg.), Grundwissen Erziehungswissenschaft (Darmstadt 2005), S. 9.

⁸ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung (Grundlagentexte Soziologie, Weinheim/München ⁹2007), S. 8.

⁹ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 23.

¹⁰ Vgl. Sabine Andresen, Einführung in die Jugendforschung, S. 10.

¹¹ Vgl. Jutta Ecarius, Individualisierung und soziale Reproduktion im Lebensverlauf. Konzepte der Lebenslauforschung (Opladen 1996), S. 179.

somit in einem großen Umfang frei und gleichermaßen selbstverantwortlich gestalten und führen.¹²

Die gegenwärtige Gesellschaft bietet Jugendlichen also die Möglichkeit sich, ohne immense Vorgaben und Einschränkungen, frei zu entfalten. Die Jugendphase kann ungefähr in drei Abschnitte gegliedert werden und zwar in einer frühen Jugendphase, die sich vom 12. bis zum 17. Lebensjahr erstreckt und als die pubertäre Phase angesehen wird. Anschließend folgt die mittlere Jugendphase, die auch als nachpubertäre Phase bezeichnet und vom 18. bis zum 21. Lebensjahr angesetzt wird. Ab dem 22. Lebensjahr folgt die späte Jugendphase, die sich bis zum 27. Lebensjahr ausstrecken kann und als eine Übergangszeit auf die Erwachsenenrolle angesehen wird.¹³ Die Grenzziehung zwischen dem Jugend- und Erwachsenenalter kann nicht exakt bestimmt werden, so dass kein eindeutiges Übergangsalter genannt werden kann.¹⁴ In der psychologisch ausgerichteten Jugendforschung wird zwischen Pubertät und Adoleszenz unterschieden, denn als Pubertät werden die körperlichen und hormonellen Veränderungen eines Menschen bezeichnet und mit der Adoleszenz wird jene Phase bezeichnet, die über die Pubertät hinausgeht, wie beispielsweise das Ablösen von den Eltern, das Orientieren an die Gleichaltrigengruppe und das Finden der eigenen Identität.¹⁵ Dr. rer. soc. pol. Klaus *Hurrelmann*, der in der Sozialisations- und Gesundheitsforschung, wie auch in der Kindheits- und Jugendforschung tätig ist und u.a. als wissenschaftlicher Leiter der Shell Jugendstudien 2002 und 2006 beteiligt war,¹⁶ begründet vier zentrale Entwicklungsaufgaben des Jugendalters:¹⁷

1. Im Jugendalter soll eine intellektuelle und soziale Kompetenz erworben werden, die den Jugendlichen dazu befähigen soll, einem Beruf nachzugehen und dementsprechend seine ökonomische Festigkeit zu erlangen.¹⁸
2. Eine weitere Entwicklungsaufgabe ist das Akzeptieren der körperlichen Veränderungen, Bindung zu Gleichaltrigen und der Aufbau von Partnerinnen- und Partnerbeziehungen.¹⁹

¹² Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 47.

¹³ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 41.

¹⁴ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 29.

¹⁵ Vgl. Sabine *Andresen*, Einführung in die Jugendforschung, S. 10-11.

¹⁶ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 4.

¹⁷ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 27-28.

¹⁸ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 27-28.

¹⁹ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 27-28.

3. Der Jugendliche entwickelt ein selbständiges Handlungsmuster im Bereich der Mediennutzung und des Konsumwarenmarktes. Das Essentielle hierbei ist, dass der Jugendliche seinen eigenen Lebensstil schaffen und Selbstkontrolle im Umgang mit freizeithlichen Angeboten erlangen soll.²⁰
4. Die Einordnung in ein Werte- und Normsystem und der Ausbau eines ethischen und politischen Bewusstseins ist die letzte Entwicklungsaufgabe im Jugendalter, mit dem Ziel, Verantwortung für sich in der kulturellen und politischen Sphäre zu übernehmen.²¹

Statuspassagen

Lebenslaufereignisse, die allgemein in ihrer Größe und Wichtigkeit variieren und im Zuge des Heranwachsens auftreten, werden als Statuspassagen bezeichnet. Es handelt sich hierbei um jene Ereignisse und Handlungen, die ein Individuum zum ersten Mal vollzieht und erlebt, unabhängig davon, ob diese auf freiwilliger Basis beruhen oder nicht.²² Der Vollzug dieser Handlungen lässt sich als Statuspassage bezeichnen²³, „im Sinne der Kulturanthropologie oder Sozialwissenschaft“.²⁴ Diese sind teilweise durch Institutionen obligatorisch geregelt und können auch nicht vermieden oder umgangen werden. Andererseits gibt es Statuspassagen, die von einem Menschen freiwillig initiiert und eingeleitet werden können. Im Verlauf eines Lebens variiert die Häufigkeit der Statuspassagen, vor allem in den frühen Lebensabschnitten nimmt sie jedoch deutlich zu.²⁵ Statuspassagen können zur Orientierung dienen, wann der Übergang von einer Lebensphase zu der nächsten Lebensphase vollzogen wird.²⁶

Behnken und *Zinnecker* stellen die These auf, dass sich Lebensphasen durch die Anhäufung jener Statuspassagen bilden. In der sozialwissenschaftlichen Literatur werden diese Übergänge und deren Wandel in der Postmoderne näher thematisiert. Ein Wandel, der besagt,

²⁰ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 27-28.

²¹ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 27-28.

²² Vgl. Imke *Behnken*, Jürgen *Zinnecker*, Lebenslaufereignisse, Statuspassagen und biografische Muster in Kindheit und Jugend. In: Jugendwerk der Deutschen Shell (Hg.), Jugend '92. Lebenslagen, Orientierungen und Entwicklungsperspektiven im vereinigten Deutschland (Bd. 2, Opladen 1992), S. 127.

²³ Vgl. Imke *Behnken*, Lebenslaufereignisse, S. 128.

²⁴ Imke *Behnken*, Lebenslaufereignisse, S. 128.

²⁵ Vgl. Imke *Behnken*, Lebenslaufereignisse, S. 128.

²⁶ Vgl. Imke *Behnken*, Lebenslaufereignisse, S. 128.

dass die biographischen Übergänge immer mehr von den einzelnen Individuen vollzogen und selbstständig initiiert werden. Der Einfluss von diversen Institutionen lässt zunehmend nach.²⁷ In den heutigen westlichen Gesellschaften sind Statusübergänge meist nicht mehr deutlich definiert und zeitlich festgelegt.²⁸ Somit hat man als ein jugendliches Individuum viele Freiheiten und kann individuelle Entscheidungen treffen, auch wenn dies zumeist auf Kosten der Sicherheit geschieht und zudem auch eine größere Selbstverantwortung verlangt, mit dem Risiko, auch falsche Entscheidungen treffen zu können.²⁹

Ausdehnung der Jugendphase

In den letzten Jahrzehnten erfuhr die Lebensphase Jugend in allen Gesellschaften des Westens eine Ausdehnung.³⁰ Ihre Definition beinhaltet u.a. kulturelle, wirtschaftliche und generationsbezogene Aspekte, die sich auf die Ausdehnung und Erweiterung dieser Lebensphase auswirken.³¹ Das Essentielle ist, dass es sich hiermit um eine Phase handelt, die unterschiedlichsten gesellschaftlichen und selbstverständlich auch historischen Umgestaltungen ausgesetzt ist.³² Wie das Verständnis der Jugend konzipiert ist und vor allem wie der Umfang, also der Anfang und das Ende der Jugendphase, näher definiert werden, ist u.a. auch sozial begründet. Es ist eindeutig, dass die Jugendphase eine formbare Phase darstellt, die nicht absolut bestimmt und festgesetzt werden kann, sondern einem stetigen Wandel ausgesetzt ist.³³ Seit dem Anfang des 20. Jahrhunderts hat die Jugendphase ein verlängertes Ausmaß angenommen und eine wichtige Stellung im Lebenslauf eines Menschen eingenommen.³⁴ Der Grund dafür war, dass die beruflichen Anforderungen immer mehr an Komplexität zunahmen und dementsprechend auch die Ausbildung einer Veränderung unterzogen wurde,³⁵ denn durch das Verlängern der Schul- und Ausbildungsdauer dauert das Erreichen der finanziellen Selbstständigkeit länger und die Lebensphase Jugend kann somit nicht mehr lediglich als eine Übergangsphase vom Kind zum Erwachsenen gesehen

²⁷ Vgl. Imke Behnken, Lebenslaufereignisse, S. 128.

²⁸ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 32.

²⁹ Vgl. Helmut Schröder, Jugend und Modernisierung. Strukturwandel der Jugendphase und Statuspassagen auf dem Weg zum Erwachsensein. In: Dieter Baacke, Wilhelm Heitmeyer, Klaus Hurrelmann, Klaus Treumann (Hg.), Jugendforschung (Weinheim/München 1995), S. 227.

³⁰ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 7.

³¹ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 13.

³² Vgl. Michael Mitterauer, Sozialgeschichte der Jugend. In: Hans-Ulrich Wehler (Hg.), Neue Historische Bibliothek, (Bd. 278, Frankfurt am Main 1986), S. 10.

³³ Vgl. Sabine Andresen, Einführung in die Jugendforschung, S. 11.

³⁴ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 16.

³⁵ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 20.

werden.³⁶ Die Entwicklung im Bereich der Ökonomie hat grundlegend und zu einem wesentlichen Teil die Ausdehnung der Jugendphase vorangetrieben und begünstigt. Zum anderen vollzog sich die Ausdehnung aus einem biologischen Faktor heraus und zwar aus der Vorverlagerung der Pubertät, die die Kindheitsphase verkürzt und die Jugendphase früher beginnen lässt.³⁷ Wenn man sich an die Sexualreife der Menschen orientiert, dann kann der Beginn der Jugendphase einfacher bestimmt werden, als das Ende.³⁸ Allgemein kann gesagt werden, dass sich das Ende der Jugendzeit in die Länge zieht³⁹ und dass diese Lebensphase an sich keinen einheitlichen Abschluss besitzt und sich durch unterschiedliche Entwicklungen auszeichnet, die von Mensch zu Mensch differenziert verlaufen können.⁴⁰

2.2. Jugendliche und Eltern

In der Jugendphase haben Jugendliche die Aufgabe das Verhältnis zu den eigenen Eltern neu zu formen. Das bedeutet, dass sie sich von vertrauten Idealisierungen und Idealvorstellungen, die in der Kindheit verfolgt und gelebt wurden, lösen müssen. Eine weitere Aufgabe wäre die Anhänglichkeit zu den Eltern und zu ihrer Nähe zu reduzieren und auf bekannte und genutzte Bequemlichkeiten zu verzichten. Das Treffen von eigenständigen und überlegten Entscheidungen, hinter welchen sie pflichtbewusst stehen und Verantwortung tragen sollen, soll immer mehr in den Vordergrund rücken. Die Beziehung zu den Eltern wird auch im Laufe der Kindheit immer wieder neu umgestaltet und verändert. Veränderungen und Anpassungen, die sich teilweise unbemerkt und über einen längeren Zeitraum schleichend vollziehen.⁴¹

Jugendliche befinden sich in ihrer Lebensphase in einem stetigen Veränderungsprozess, in dem sie Erfahrungen unterschiedlichster Natur machen und Versuche starten, um sich in der Welt zu konstituieren. Ihre Eltern stehen, im Gegensatz zu den Jugendlichen, vor keinen rasanten und essentiellen Veränderungen mehr und haben diese entscheidenden Erlebnisse und Entwicklungen schon hinter sich gelassen.⁴² Die Familie galt vermutlich bis zur Mitte

³⁶ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 8.

³⁷ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 22.

³⁸ Vgl. Bernhard Schäfers, Soziologie des Jugendalters. Eine Einführung (Opladen ⁵1994), S. 29.

³⁹ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 8.

⁴⁰ Vgl. Wilfried Ferchhoff, Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile (Wiesbaden ²2007), S. 87.

⁴¹ Vgl. Rolf Göppel, Das Jugendalter. Entwicklungsaufgaben – Entwicklungskrisen – Bewältigungsformen. In: Günther Bittner, Pädagogik der Lebensalter (Bd. 4, Stuttgart 2005), S. 141.

⁴² Vgl. Bernhard Schäfers, Soziologie des Jugendalters. Eine Einführung (Opladen ⁵1994), S. 138.

des 20. Jahrhunderts als eine Art sozialer Unterschlupf, in der sich Jugendliche zurückziehen konnten und Sicherheit verspürten. Sie sollten in dieser sozialen Institution auf die Anforderungen der Systeme in der äußeren Welt vorbereitet werden. Die Familie kann heute nicht mehr zur Gänze als ein solcher Unterschlupf angesehen werden, da die Familie nicht mehr in vollem Maße die erzieherische und sozialisatorische Funktion übernimmt, sondern Bildungs-, Erziehungs-, Konsum-, und Freizeiteinrichtungen, sowie auch Massenmedien, die diverse Angebote mit sich bringen.⁴³ *Ferchhoff* führt jedoch an, dass die Familie weiterhin von den Jugendlichen als ein essentielles Netzwerk und Unterstützungssystem wahrgenommen und genutzt wird, um das eigene Leben bewältigen zu können.⁴⁴

2.2.1. Entfremdung

Der zunehmende Drang nach mehr Rechten und Freiheiten, der sich im Inneren der Heranwachsenden anbahnt und aufbaut, bringt die Eltern in eine bis dato ungewohnte Lage, in der sie ihre gewohnte und ausgeübte Kontrolle zurücknehmen und ihren Kindern zusätzliche Freiheiten gewähren müssen, um das Verhältnis zu ihnen stabil aufrechterhalten zu können. Diese Tatsache führt jedoch immer wieder zu Konflikten, da das Zurücknehmen des Kontrollanspruches von beiden Parteien teilweise zu einem unterschiedlichen Zeitpunkt gewünscht wird.⁴⁵

„Die Heranwachsenden erleben dann die Eltern als primär verweigernd, ver-bietend und unterdrückend. Die Eltern erleben ihrerseits ihre Kinder immer mehr als fordernd, frech und respektlos.“⁴⁶

Gleichzeitig kommt es zur einer Verzweigung der Vorstellungen, denn zu Anfang sind die Vorstellungen der Kinder identisch mit den Vorstellungen der Eltern, die als eine Art Ideal angesehen werden. Die Kinder übernehmen sozusagen die Lebenseinstellungen und Lebensvorstellungen der Eltern, ohne diese zunächst zu hinterfragen oder zu kritisieren. In der Pubertät wird jedoch der soziale und kulturelle Horizont erweitert und das abstrakte und kritisch-reflexive Denken ausgebildet, sodass dieses aufgebaute Ideal nicht fortwährend in dieser Form aufrechterhalten werden kann. Die Vorstellungen beginnen sich zu

⁴³ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 9.

⁴⁴ Vgl. Wilfried *Ferchhoff*, Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert, S. 336.

⁴⁵ Vgl. Rolf *Göppel*, Das Jugendalter, S. 141.

⁴⁶ Rolf *Göppel*, Das Jugendalter, S. 141.

verändern, zu individualisieren und zu differenzieren.⁴⁷ Die Positionen der Eltern werden verglichen und kritisch unter die Lupe genommen.⁴⁸ Durch das Entstehen eines differenzierten Weltbildes, welches dementsprechend auch zu Missverständnissen und Uneinigkeiten führen kann, entsteht ein Kreislauf, der die Parteien dazu veranlasst eine gegenseitige Entwertung und schlussendlich auch Entfremdung vorzunehmen.⁴⁹

2.2.2. Ablösung

Die Ablösung von den Eltern ist gleichermaßen ein charakteristisches Merkmal, welches in der Jugendphase seinen erstmaligen Ursprung hat und sich auf verschiedenen Ebenen vollzieht:⁵⁰

- **Die psychische Ebene:**

Die Heranwachsenden richten die Orientierung, die ihre Einstellungen, Handlungen und Taten umfasst, nicht mehr ausnahmslos an die Eltern, sondern tun dies nun vermehrt in der selbsterwählten Gleichaltrigengruppe,⁵¹ die dieselbe oder ähnliche Lebenseinstellung vertritt, idente Handlungen vollzieht und diese nach außen hin vertritt.⁵²

- **Die emotionale/intime Ebene:**

Die Menschen, die sich in der Jugendphase befinden, lenken zunehmend ihre Zuneigung und Liebe von den Eltern zu Partnerinnen und Partner, die sie für sich selbst auserwählen.⁵³

- **Die kulturelle Ebene:**

Es wird ein persönlicher, individueller und nach eigenen Wünschen angepasster Lebensstil und Lebensweg gebildet, der mit dem Lebensstil der Eltern nicht übereinstimmen muss.⁵⁴

⁴⁷ Vgl. Rolf Göppel, Das Jugendalter, S. 142.

⁴⁸ Vgl. Rolf Göppel, Das Jugendalter, S. 151.

⁴⁹ Vgl. Rolf Göppel, Das Jugendalter, S. 155.

⁵⁰ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 118.

⁵¹ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 118.

⁵² Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 118.

⁵³ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 118.

⁵⁴ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 118.

- **Die materielle Ebene:**

Zuletzt kommt auch immer mehr die ökonomische, also finanzielle Selbstständigkeit dazu. Wenn diese erreicht wird, führt das selbstverständlich dazu, dass die finanzielle Abhängigkeit von den Eltern wegfällt und somit die Ablösung näher rückt.⁵⁵

Das Ablösen auf den verschiedenen Ebenen erfolgt jedoch nicht gleichzeitig, sondern zu unterschiedlichen Augenblicken,⁵⁶ die schlussendlich von Individuum zu Individuum variieren können. Dieses partielle Ablösen gehört zu den altersspezifischen Entwicklungsaufgaben, die ein Heranwachsender bewältigen muss.⁵⁷ Die erste Ablösung bildet zumeist die psychische Ablösung und diese kann zumeist schon zwischen dem 10. und 12. Lebensjahr erfolgen.⁵⁸ Sie bildet den Beginn für den Aufbau der eigenen Identität und den Ausbau von Selbstverantwortung und Selbständigkeit.⁵⁹ „Ablösungsprozesse vom Elternhaus vollziehen sich [...] in sozial-kultureller Hinsicht auf der einen Seite für immer mehr Jugendliche zu einem immer früheren Zeitpunkt.“⁶⁰

Die gewohnten Funktionen, die die Kontrolle und auch die Erziehung umfassen, haben aus diesem Grund keine definitive Gültigkeit mehr. Die wirtschaftliche, finanzielle Ablösung der Jugendlichen von den Eltern verschiebt sich dennoch weiter nach hinten, oft auch bis in das dritte Lebensjahrzehnt. Dies ist auf unterschiedlichste Gegebenheiten zurückzuführen, wie beispielsweise auf die verlängerte Ausbildungsdauer, Schuldauer oder das Studium.⁶¹

2.3. Bedeutung der Peergroup

Die Peergroup bildet eine wichtige Komponente in der Jugendphase und gewinnt in diesem auch zunehmend an Bedeutung. Dieser Begriff stammt historisch aus der amerikanischen Gesellschaft ab und findet sich im englischen Sprachgebrauch wieder.⁶² Als Peegroup

⁵⁵ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 118.

⁵⁶ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 118.

⁵⁷ Vgl. Helmut *Fend*, Die Entdeckung des Selbst und die Verarbeitung der Pubertät. Entwicklungspsychologie der Adoleszenz in der Moderne (Bd. 3, Bern/Göttingen/Toronto/Seattle 1994), S. 179.

⁵⁸ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 118.

⁵⁹ Vgl. Helmut *Fend*, Die Entdeckung des Selbst, S. 179.

⁶⁰ Wilfried *Ferchhoff*, Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert, S. 335.

⁶¹ Vgl. Wilfried *Ferchhoff*, Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert, S. 335-336.

⁶² Vgl. Helmut *Schröder*, Jugend und Modernisierung, S. 111.

werden zwischenmenschliche Beziehungen bezeichnet, in denen sich alle Mitglieder auf Augenhöhe gegenüberstehen und kein Mitglied dem anderen überlegen ist.⁶³ Sie beruhen auf einer freiwilligen Basis und ermöglichen den Jugendlichen ihren Platz zu finden.⁶⁴

Jugendliche orientieren sich nicht mehr an ihre Eltern, an Erwachsene, an Lehrerinnen und Lehrern und an deren Werte und Lebensführungen, sondern schwenken ihre Orientierung auf die selbsterwählte Gleichaltrigengruppe um.⁶⁵ Im Vergleich zu den Freundschaften, die als Kind eingegangen werden, werden im Jugendalter die Erwartungen an Freundschaften verändert, die u.a. die identen Lebensvorstellungen und auch das idente Wahrnehmen der Welt beinhalten.⁶⁶

In der Lebensphase Jugend hat die Beziehung zu anderen Gleichaltrigen eine wesentliche sozialisatorische Wichtigkeit und verhält sich proportional zu der Ablösung von den Eltern. Wie sich die Freizeitaktivitäten und Konsumaktivitäten gestalten, hängt ebenso stark von der Peergroup ab.⁶⁷

„Die meisten Gleichaltrigengruppen können als freizeitgebundene Gesellungsformen bezeichnet werden. Sie sind dadurch charakterisiert, dass sie ihren Mitgliedern gruppenbezogen vollwertige Teilnahmechancen gewähren und damit eine Erfahrung in einem als relevant empfundenen sozialen Raum gestatten, die ihnen in anderen gesellschaftlichen Handlungsbereichen verwehrt bleibt.“⁶⁸

Es ist aus situationsspezifischen Bedürfnissen abhängig, wann Gleichaltrigengruppen gebildet werden und wie lange sie bestehen bleiben, bis der Zerfall einsetzt und sie nicht mehr in dieser Intensität benötigt werden. Die Gruppe besteht aus Gemeinsamkeiten, die intern als solche festgemacht worden sind. Die Abgrenzung von der übrigen sozialen Welt und die Stabilisierung der Identität stehen im Vordergrund und können mit Hilfe von gemeinsamen Handlungsorientierungen und Sinnbezügen erreicht werden.⁶⁹

Jugendliche bekommen die Chance in ihrem gewählten Umfeld, also zumeist in ihrer Peergroup, Handlungen auszuführen und auszuprobieren, die im übrigen Umfeld auf etwaige Ablehnung stoßen könnten und entwickeln dadurch gleichermaßen gewisse Handlungskompetenzen.⁷⁰ Die Suche nach emotionalem Beistand bei Gleichaltrigen findet, aufgrund

⁶³ Vgl. Rolf Göppel, das Jugendalter, S. 159.

⁶⁴ Vgl. Rolf Göppel, das Jugendalter, S. 158.

⁶⁵ Vgl. Sabine Andresen, Einführung in die Jugendforschung, S. 137.

⁶⁶ Vgl. Rolf Göppel, das Jugendalter, S. 160.

⁶⁷ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 126-127.

⁶⁸ Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 127.

⁶⁹ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 127-128.

⁷⁰ Vgl. Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend, S. 128.

der Verlängerung der Jugendphase, in einer vermehrten Form statt. Unternehmungen und Kommunikationen nehmen in diesen Beziehungen an Bedeutung zu und ebenso aggressive Auseinandersetzungen, die unter den Mitgliedern stattfinden können. Es wird ausgiebig Zeit miteinander verbracht, was dazu führt, dass sich eine Jugendkultur herausbildet, die von gemeinsamen Werten durchflossen und bestimmt wird. Eine Entwicklung, die von den neuen Medien begünstigt und gefördert wird, da Jugendliche somit weltweit in Kontakt bleiben und miteinander auf einer ganz anderen Ebene kommunizieren können. Eine gewisse Entfernung, unterschiedliche Herkunft, unterschiedliches Alter oder andere Sprachen bilden aufgrund der technologischen Entwicklungen, die gegenwärtig präsent sind, kein Hindernis mehr.⁷¹ Im Laufe der Jugendphase steigt das Verbringen von Zeit mit anderen Jugendlichen stetig an und die Zeit, die man mit den Eltern verbringt, sinkt deutlich. Es existieren sozusagen zwei unterschiedliche, ganz eigene und individuelle Welten, in denen sich die Jugendlichen aufhalten und zwischen denen sie tagtäglich wechseln können.⁷² Die Welt der Gleichaltrigengruppe und ihr dazugehöriger Einfluss auf den Jugendlichen, drängt den Einfluss der Eltern in vielen Bereichen des Alltags zurück.⁷³ Zwischen der Welt der Gleichaltrigengruppe und der Welt der Eltern können sich jedoch Spannungen und auch etwaige Konkurrenzen bilden.⁷⁴ Jugendliche orientieren sich dennoch an beiden Welten, die schlussendlich auch unterschiedliche Einflüsse auf den Heranwachsenden ausüben. Diese Einflüsse werden von den Jugendlichen zwar als ergänzend angesehen, jedoch werden Gleichaltrige im Bereich der Freizeit und Unterhaltung bevorzugt, gelten ebenso als Vorbilder im Bereich des Verhaltens und sind dazu da um freundschaftliche Beziehungen aufzubauen. Je mehr sich Jugendliche innerlich von den Eltern distanzieren und lösen, desto bedeutender und wichtiger wird die Gleichaltrigengruppe.⁷⁵

⁷¹ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 129.

⁷² Vgl. Rolf *Göppel*, Das Jugendalter, S. 172.

⁷³ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 130.

⁷⁴ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 130.

⁷⁵ Vgl. Klaus *Hurrelmann*, Lebensphase Jugend, S. 130.

3. Identitätsbildung

3.1. Erik H. Erikson

Bei der Beschäftigung mit der Identitätsbildung führen die Recherchen immer wieder unweigerlich zu *Erik H. Erikson*, der als einer der wichtigsten Vertreter der Psychoanalyse, in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, gilt.⁷⁶ Er betont, dass er keine eindeutige Erklärung für den Begriff „Identität“ abgeben kann⁷⁷, denn:

„Je mehr man über diesen Gegenstand schreibt, desto mehr wird das Wort zu einem Ausdruck für etwas, das ebenso unergründlich als allgegenwärtig ist. Man kann ihn nur untersuchen, indem man seine Unentbehrlichkeit in verschiedenen Zusammenhängen feststellt.“⁷⁸

Wenn von einer Krise im Zusammenhang mit der Identität gesprochen wird, dann deutet dies, laut *Erikson*, nicht auf eine unüberbrückbare Störung hin, sondern lediglich auf eine überbrückbare und erforderliche Krise zu einer bestimmten Zeit, in der die Entwicklung des Individuums sich einen neuen Verlauf sucht.⁷⁹ Den Grundstock seiner Überlegungen bezüglich der Identität bilden die Psychologen William James und Sigmund Freud.⁸⁰ Er kommt zu dem Entschluss, dass die Identität ein Prozess ist⁸¹, „der im Kern des Individuums lokalisiert ist und doch auch im Kern seiner gemeinschaftlichen Kultur, ein Prozeß, der faktisch die Identität dieser beiden Identitäten begründet.“⁸² Die Identität kann also als eine Entwicklung bezeichnet werden, die sich kontinuierlich in einem Wandel befindet und sozusagen nie zum Stehen kommt.⁸³

Erikson entwickelte ein Modell, das gewisse Krisen, die im Leben eines Menschen zu bestimmten Zeitpunkten auftreten, beschreibt. Jedes Individuum durchdringt in seinem Leben

⁷⁶ Vgl. Peter Conzen, Erik H. Erikson. Grundpositionen seines Werkes (Stuttgart 2010), S. 9.

⁷⁷ Vgl. Erik H. Erikson, Jugend und Krise. Die Psychodynamik im sozialen Wandel (Ulm 1970), S. 7.

⁷⁸ Erik H. Erikson, Jugend und Krise, S. 7.

⁷⁹ Vgl. Erik H. Erikson, Jugend und Krise, S. 12.

⁸⁰ Vgl. Erik H. Erikson, Jugend und Krise, S. 15-16.

⁸¹ Vgl. Erik H. Erikson, Jugend und Krise, S. 18.

⁸² Erik H. Erikson, Jugend und Krise, S. 18.

⁸³ Vgl. Erik H. Erikson, Jugend und Krise, S. 19.

gewisse Teilphasen, die jeweils spezielle Krisen aufweisen, welche von ihm überbrückt und gemeistert werden müssen.⁸⁴

Der vollständige Lebenszyklus eines Individuums besteht in Eriksons Modell aus nacheinander gereihten, aufkommenden psychosozialen Krisen und wird somit als ein psychosoziales Entwicklungsmodell bezeichnet.⁸⁵ Insgesamt führt *Erikson* acht Phasen auf, die in seinem Modell wie eine Art zusammenhängende Leiter darstellt werden, mit den dazugehörigen und zu bewältigenden Krisen:⁸⁶

1. Phase: Säuglingsalter (Urvertrauen vs. Misstrauen)
2. Phase: Kleinkindalter (Autonomie vs. Scham und Zweifel)
3. Phase: Spielalter (Initiative vs. Schuldgefühl)
4. Phase: Schulalter (Werksinn vs. Minderwertigkeitsgefühl)
5. Phase: Adoleszenz (Identität vs. Identitätsdiffusion)
6. Phase: Frühes Erwachsenenalter (Intimität vs. Isolierung)
7. Phase: Erwachsenenalter (Generativität vs. Selbstabsorption)
8. Reifes Erwachsenenalter (Integrität vs. Lebensekel)⁸⁷

Die Phase der Adoleszenz, in der *Erikson* die Identitätsdiffusion als Krise definiert, beinhaltet ebenso das Experimentieren mit unterschiedlichen Rollen, sowie auch die negative Identitätswahl.⁸⁸ *Krappmann* vertritt die Ansicht, dass Eriksons Entwicklungsmodell deutlich aufzeigt, dass das Ausbauen einer Identität ein essentielle Angelegenheit ist, die sich in der Entwicklung als beständig erweist, jedoch in der Phase der Adoleszenz vorherrschend zum Tragen kommt. Der Mensch orientiert sich, laut Eriksons Modell, in der jeweiligen Phase an der vorherigen, schon erlebten, Phase und erweitert sozusagen somit seine Kompetenzen, aus denen er im nächstfolgenden Lebensstadium schöpfen kann. Aus diesem Grund bezeichnet *Krappmann* Eriksons Entwicklungsmodell als eine epigenetische

⁸⁴ Vgl. Erik H. *Erikson*, Identität und Lebenszyklus, S. 56.

⁸⁵ Vgl. Erik H. *Erikson*, Einsicht und Verantwortung. Zur Rolle des Ethischen in der Psychoanalyse (Stuttgart 1966), S. 93. Zit. nach: Peter *Conzen*, Erik H. *Erikson*. Grundpositionen seines Werkes (Stuttgart 2010), S. 33.

⁸⁶ Vgl. Erik H. *Erikson*, Identität und Lebenszyklus, S. 150-151.

⁸⁷ Vgl. Erik H. *Erikson*, Identität und Lebenszyklus, S. 150-151.

⁸⁸ Vgl. Erik H. *Erikson*, Identität und Lebenszyklus, S. 150-151.

Theorie und definiert die Entwicklungsaufgaben, die von Erikson als psychosoziale Modalitäten ausgewiesen werden⁸⁹, als ein „grundlegendes Vermögen“⁹⁰.

„Eine neu ausgebildete psychosoziale Modalität erschließt folglich spezifische neue Möglichkeiten, Sachprobleme, die Vorstellung von sich selbst sowie die Beziehungen zu den wichtigen anderen in ein ganzheitliches Verhältnis zu bringen.“⁹¹

Als wesentliche Unterscheidung von Eriksons Modellen zu anderen Modellen, führt *Krappmann* die Tatsache an, dass Erikson nicht nur die möglichen Kompetenzen, die in der jeweiligen Phase erworben werden können, in seinem Modell thematisiert hat, sondern auch die zu den unterschiedlichen Phasen dazugehörenden und möglichen Fehlentwicklungen, die auch im Verlauf des Lebens nicht vollkommen ausgeschlossen werden können.⁹²

3.1.1. Ich – Identität⁹³

Mit der Ich-Identität sollte, laut *Erikson*⁹⁴, „ein spezifischer Zuwachs an Persönlichkeitsreife angedeutet werden, den das Individuum am Ende der Adoleszenz der Fülle seiner Kindheitserfahrungen entnommen haben muß [...]“⁹⁵ Jedes Individuum hat ein bestimmtes Ich, das isoliert von der Gesellschaft existiert und individuell organisiert ist. Der Mensch entscheidet sozusagen selbst, wie er sein will und vor allem wie er sich selbst sieht. Jedoch ist es so, dass die Identität eines Menschen gleichzeitig von äußeren Begebenheiten und von der Gesellschaft beeinflusst wird. *Erikson* stützt sich bei dieser Beschreibung auf Sigmund Freud, der u.a. die Bezeichnung das „Über-Ich“⁹⁶ einführte⁹⁷, um den Einfluss der Gesellschaft mit ihren Werten und Normvorstellungen zu schildern und die Verbundenheit des Individuums und der Gesellschaft darzulegen.⁹⁸

⁸⁹ Vgl. Lothar *Krappmann*, Die Identitätsproblematik nach Erikson aus einer interaktionistischen Sicht. In: Heiner *Keupp*, Renate *Höfer* (Hg.), Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung (Frankfurt am Main 1998), S. 66-92, S. 68.

⁹⁰ Lothar *Krappmann*, Die Identitätsproblematik nach Erikson, S. 68.

⁹¹ Lothar *Krappmann*, Die Identitätsproblematik nach Erikson, S. 70.

⁹² Vgl. Lothar *Krappmann*, Die Identitätsproblematik nach Erikson, S. 70.

⁹³ Erik H. *Erikson*, Identität und Lebenszyklus, S. 123.

⁹⁴ Vgl. Erik H. *Erikson*, Identität und Lebenszyklus, S. 123.

⁹⁵ Erik H. *Erikson*, Identität und Lebenszyklus, S. 123.

⁹⁶ Erik H. *Erikson*, Jugend und Krise, S. 43.

⁹⁷ Vgl. Erik H. *Erikson*, Jugend und Krise, S. 43.

⁹⁸ Vgl. Erik H. *Erikson*, Identität und Lebenszyklus, S. 124.

Der Mensch existiert nicht alleine auf diesem Planeten und sucht in seiner Umgebung, dementsprechend in der Gesellschaft, nach gewissen Modellen, mit denen er sich vergleichen und messen kann. Der Versuch sich diesen Modellen immer mehr anzugleichen gehört ebenso zu dem Prozess des Heranwachsens. *Erikson* führt an, dass ein Individuum bei der erfolgreichen Ausführung dieses Versuchs⁹⁹ „Selbstachtung, eine nicht allzu befriedigende Nachbildung seines ursprünglichen Narzißmus und Allmachtsgefühls“¹⁰⁰ erlangt.¹⁰¹

Die Ich-Identität wird in einem seiner Werke als die Fähigkeit ausgewiesen sich selbst in einer sozialen Wirklichkeit zu konstituieren. Hierbei handelt es sich um das Erreichen einer bestimmten Qualität der Identität und auch um das Erlangen einer persönlichen Beständigkeit. Das Individuum muss im Bereich der Identität seine eigene Individualität entdecken und diese auch in der Gesellschaft verkörpern. Die Gesellschaft soll beim Individuum jene individuelle Identität wahrnehmen, die das Individuum selbst für sich auserkoren hat.¹⁰²

Die Identität eines Individuums beinhaltet nicht nur die Beschäftigung mit sich selbst und mit seinem Inneren, sondern auch immer einen Bezug zu bestimmten Gruppen, die auf ihn wirken und den Aufbau einer wechselseitigen Beziehung ermöglichen.¹⁰³ „Einmal wird die Identität als ein Kriterium der stillschweigenden Akte der Ich-Synthese, dann wieder als das Festhalten an einer inneren Solidarität mit den Idealen und der Identität einer Gruppe erscheinen.“¹⁰⁴

Die Ich-Identität lässt sich sozusagen als das Gefühl beschreiben, das in einem Individuum die Zuversichtlichkeit um seine innere Beständigkeit stärkt. Diese Beständigkeit soll auch von seinen Mitmenschen als identisch wahrgenommen werden. Es besteht der Wunsch des Individuums, dass ihn die anderen Individuen in seiner Umgebung so betrachten, wie er sich selbst betrachtet oder angesehen werden möchte.¹⁰⁵ Kritiker rezensieren Eriksons Modell in der Form, dass die Ich-Identität in seinem Modell lediglich in der Phase der Adoleszenz einen essentiellen Stellenwert erhält, jedoch in anderen Phasen nicht umfangreich thematisiert wird. Die nähere Ausführung und die begriffliche Erwähnung der Ich-Identität sind tatsächlich nur in der Phase der Adoleszenz aufzufinden, jedoch steht die

⁹⁹ Vgl. Erik H. *Erikson*, Jugend und Krise, S. 44.

¹⁰⁰ Erik H. *Erikson*, Jugend und Krise, S. 44.

¹⁰¹ Vgl. Erik H. *Erikson*, Jugend und Krise, S. 44.

¹⁰² Vgl. Erik H. *Erikson*, Jugend und Krise, S. 47.

¹⁰³ Vgl. Erik H. *Erikson*, Identität und Lebenszyklus, S. 124.

¹⁰⁴ Erik H. *Erikson*, Identität und Lebenszyklus, S. 124-125.

¹⁰⁵ Vgl. Erik H. *Erikson*, Kindheit und Gesellschaft (Stuttgart 1965), S. 256.

weiterführende Entwicklung eines Individuums in allen psychosozialen Phasen seines Modells im Vordergrund und ist in seiner Theorie durchgehend das wesentliche Thema.¹⁰⁶

3.1.2. Identitätsdiffusion¹⁰⁷

Die fünfte Phase, die in Eriksons Modell aufgeführt wird, stellt die Phase der Adoleszenz dar, die, wie schon erwähnt, die Krise der Identitätsdiffusion mit sich bringt. Es stehen sich also die Identität und die Identitätsdiffusion gegenüber.¹⁰⁸

„Der jugendliche Geist ist dem Wesen nach ein Geist des Moratoriums, ein psychologisches Stadium zwischen Kindheit und Erwachsensein, zwischen der vom Kind erlernten Modalität und der Ethik, die der Erwachsene muß.“¹⁰⁹

Ein Mensch, der sich in der Phase der Adoleszenz befindet, erfährt viele neue Erfahrungen, in seinem Umfeld, aber auch Erfahrungen biologischer Natur. *Erikson* hält fest, dass der Jugendliche, der sich im Wachstum und in der Entwicklung befindet, seine Hauptbeschäftigung in der Festigung seiner individuellen sozialen Rolle hat. Es ist für einen Adoleszenten von außerordentlicher Wichtigkeit herauszufinden, wie ihn andere Individuen sehen und ob dieses bestimmte Gesehen werden mit seinem eigenen Identitätsgefühl übereinstimmt.¹¹⁰ Es besteht für den Adoleszenten nämlich ein überaus beträchtlicher Drang seine Identität zu sichern und hierbei sind nicht lediglich die eigene Sicht und das eigene Fühlen im Vordergrund, sondern auch die Frage nach der Erfüllung sozialer Erwartungen. Es wird kritisch überlegt, wie man den sozialen Erwartungen gerecht werden kann und ob man jene Rolle und Identität weiter verkörpern möchte, die einem eventuell von anderen Individuen auferlegt wurde.¹¹¹

Der Jugendliche versucht die Kompetenzen, die er sich in seinem bisherigen Leben aufgebaut hat, mit neuen Vorbildern in Verbindung zu setzen und Parallelen aufzufinden.¹¹² Es existieren eine Vielzahl von Möglichkeiten der Lebensführung, die er in Betracht ziehen kann und für die er sich schlussendlich auch entscheiden muss, die zusätzlich zu den zahlreichen anderen Veränderungen dazukommen, mit denen ein Jugendlicher in der

¹⁰⁶ Vgl. Peter *Lohauß*, *Moderne Identität und Gesellschaft. Theorien und Konzepte* (Opladen 1995), S. 42.

¹⁰⁷ Erik H. *Erikson*, *Identität und Lebenszyklus*, S. 106.

¹⁰⁸ Vgl. Erik H. *Erikson*, *Identität und Lebenszyklus*, S. 106.

¹⁰⁹ Erik H. *Erikson*, *Kindheit und Gesellschaft*, S. 257.

¹¹⁰ Vgl. Erik H. *Erikson*, *Identität und Lebenszyklus*, S. 106.

¹¹¹ Vgl. Vera *King*, *Die Entstehung des Neuen in der Adoleszenz. Individuation, Generativität und Geschlecht in modernisierten Gesellschaften* (Opladen 2002), S. 86.

¹¹² Vgl. Erik H. *Erikson*, *Identität und Lebenszyklus*, S. 106.

Jugendphase konfrontiert ist und die er verarbeiten muss. Aus diesem Grund ist die Cliquenbildung eine wichtige Funktion, da sie dem jungen Menschen dabei hilft sich selbst, seine Vorbilder, aber auch seine Gegner zu definieren.¹¹³

Der Jugendliche kann schlussendlich von einer Vielzahl an unterschiedlichen Identitäten wählen oder sich an ihnen orientieren, so dass es für ihn oftmals eine große Schwierigkeit darstellt, sich auf eine bestimmte und einzige Identität zu beschränken und sich nicht ungeordnet von einer Identität zur nächsten zu begeben. Eine Situation, die in vielen Fällen von den jungen Menschen als beunruhigend und schwierig empfunden wird. Die Clique, in der Jugendliche oftmals zugehörig sind, verhilft ihnen dazu, sich an anderen gleichaltrigen Individuen zu orientieren, die sie für besonders nacheifernswert empfinden. Dieses Nacheifern kann jedoch auch zu einem Identitätsverlust führen, vor allem in der Phase, in der der Jugendliche auf der Suche nach seiner eigenen Identität ist, oder seine eigene Identität noch unzureichend gefestigt hat.¹¹⁴ Er sucht akribisch nach der Bestätigung von Gleichaltrigen und ist dementsprechend auch sehr formbar und überzeugbar.¹¹⁵

Ein junger Mensch befindet sich somit in einem sehr verwirrenden und anstrengenden Zustand, der ihn in all seinem Tun, Handeln und Denken beeinflusst und ihn somit auch zu merkwürdigen Verhaltensweisen bringt, die sich alle um die Frage drehen, wie man schlussendlich von anderen gesehen wird und ob dies auch mit dem eigenen Gefühl des Ichs übereinstimmt.¹¹⁶

„In ihrer Suche nach Gefühl und Kontinuität und Gleichheit, das jetzt auch die sexuelle Reife mit umfassen muß, haben manche Jugendliche sich noch einmal mit den Krisen früherer Jahre auseinanderzusetzen, ehe sie bleibende Idole und Ideale als Hüter einer endgültigen Identität einsetzen können.“¹¹⁷

Im Vergleich zu der Kindheitsphase kommt ein wesentlicher Faktor auf den jungen Menschen zu, der mit gewissen Forderungen verbunden ist und zwar die Gesellschaft, in der der junge Mensch sorgfältig und mit Eifer nach Individuen und deren Meinungen sucht, denen er vertrauen und glauben kann.¹¹⁸ „Um selbst nicht auseinanderzufallen,

¹¹³ Vgl. Erik H. Erikson, Identität und Lebenszyklus, S. 110-111.

¹¹⁴ Vgl. Erik H. Erikson, Kindheit und Gesellschaft, S. 256.

¹¹⁵ Vgl. Erik H. Erikson, Kindheit und Gesellschaft, S. 257.

¹¹⁶ Vgl. Erik H. Erikson, Jugend und Krise, S. 131.

¹¹⁷ Erik H. Erikson, Jugend und Krise, S. 131.

¹¹⁸ Vgl. Erik H. Erikson, Jugend und Krise, S. 131.

überidentifizieren sie sich mit den Helden von Cliques und Massen, bis zu einem scheinbar völligen Verlust der Individualität.“¹¹⁹

3.2. L. Krappmann

3.2.1. Identitätsbildung durch Interaktionen

Interaktionen und deren Einfluss sind, laut *Krappmann*, unabdingbar und von außerordentlicher Wichtigkeit für die Identitätsbildung. Das Interagieren von zwei Subjekten bewirkt, dass sie sich dementsprechend aufeinander einstellen und sich ebenso in einer gewissen Form und zu einem gewissen Anteil aneinander anpassen. Das Wesentliche bei einer solchen Interaktion nennt *Krappmann* die Aufrechterhaltung der eigenen Identität, trotz der partiellen Anpassung, die bei einer gewissen Interaktionspartnerin oder Interaktionspartner vollzogen wird. Diese Anpassung variiert dementsprechend und ist von jeweiliger Interaktionspartnerin oder Interaktionspartner abhängig. Jene Partnerinnen und Partner, die miteinander kommunizieren, geben sich jeweils eine Zustimmung in Bezug auf ihre persönliche Individualität und Identität, trotz unterschiedlicher Erwartungshaltungen. Die Erwartungen unterscheiden sich in der Hinsicht, mit welchem Individuum gerade eine Kommunikation stattfindet, denn die Kommunikation mit einem Arzt bringt eine andere Erwartung mit sich, als die Unterhaltung mit einem Jugendlichen. Verschiedene Personengruppen erwarten von einem Menschen gleichermaßen ein differenziertes Verhalten, in welchem die individuelle Art zwar miteinfließen kann, aber ein außerordentlich individuelles Erscheinen jedoch eventuell keine Akzeptanz erlangen würde.¹²⁰

„Die vom Individuum für die Beteiligung an Kommunikation und gemeinsamem [sic!] Handeln zu erbringende Leistung soll hier mit der Kategorie der Identität bezeichnet werden.“¹²¹

Hier steht die Präsentation der Identität des jeweiligen Individuums im Vordergrund. Diese Identität ist bei *Krappmann* keine unveränderbare Konstante, die von einem Individuum entworfen wird, sondern¹²² „eine immer wieder neue Verknüpfung früherer und anderer Interaktionsbeteiligungen des Individuums mit den Erwartungen und Bedürfnissen, die in

¹¹⁹ Erik H. *Erikson*, *Jugend und Krise*, S. 135.

¹²⁰ Vgl. Lothar *Krappmann*, *Soziologische Dimensionen der Identität*, S. 7.

¹²¹ Lothar *Krappmann*, *Soziologische Dimensionen der Identität*, S. 8.

¹²² Vgl. Lothar *Krappmann*, *Soziologische Dimensionen der Identität*, S. 8-9.

der aktuellen Situation auftreten“¹²³. Das ausnahmslose freie Wählen von Identität ist jedoch nicht ausführbar, da dem Individuum nur eine bestimmte Anzahl an Modellen zur Verfügung stehen, an denen er sich orientieren und ausrichten kann.¹²⁴

„Eine gelungene Identitätsbildung ordnet die sozialen Beteiligungen des Individuums aus der Perspektive der gegenwärtigen Handlungssituation zu einer Biographie, die einen Zusammenhang, wenngleich nicht notwendigerweise eine konsistente Abfolge zwischen den Ereignissen im Leben des Betreffenden darstellt.“¹²⁵

Das Individuum errichtet sich somit eine Art Gleichgewicht, in welchem es die unterschiedlichen Erwartungen und Anforderungen, seine eigenen Bedürfnisse und die Darstellung seines Ichs und seiner Identität, die schlussendlich von den anderen anerkannt werden sollte, ausbalanciert.¹²⁶ Ein Jugendlicher formt seine Identität, in dem er aus der Sicht von anderen Individuen verständlich handelt und dies erreicht er, wenn er sich an ihnen weitgehend orientiert, aber auch den Zusammenhang in der Gesellschaft erfassen kann.¹²⁷ „Mit dieser Identität sichern Jugendliche ihren Platz in der sozialen Interaktion.“¹²⁸

Zwischen Interaktionspartnerinnen und Interaktionspartnern findet ein Prozess statt, in welchem die Identitäten abgeglichen, das Geschehen interpretiert und die Erwartungen festgesetzt werden und schlussendlich auch miteinander verschmelzen. *Krappmann* bezieht sich beim Beschreiben dieses Prozesses auf George J. McCall und J. L. Simmons, die ihn als Handel um Identität bezeichnen.¹²⁹ Die ideale Voraussetzung für diesen gleichberechtigten Handel besteht darin, dass eine zwanglose Interaktion geführt wird.¹³⁰

Die Identität erfährt jedoch eine zweiteilige Aufspaltung, die *Krappmann* näher ausführt, in dem er sich auf E. Goffmann bezieht und zwar teilt sie sich zum einen in die soziale und zum anderen in die persönliche Identität auf. Bei der sozialen Identität

¹²³ Lothar *Krappmann*, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 9.

¹²⁴ Vgl. Lothar *Krappmann*, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 9.

¹²⁵ Lothar *Krappmann*, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 9.

¹²⁶ Vgl. Lothar *Krappmann*, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 9.

¹²⁷ Vgl. Lothar *Krappmann*, Die Identitätsproblematik nach Erikson, S. 79.

¹²⁸ Lothar *Krappmann*, Die Identitätsproblematik nach Erikson, S. 79.

¹²⁹ Vgl. G. J. *McCall*, J. L. *Simmons*, Identities and Interactions, An Examination of Human Associations in Everyday Life (New York 1966), S. 141. Zit. nach: Lothar *Krappmann*, Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilnahme an Interaktionsprozessen (Stuttgart 1969), S. 34.

¹³⁰ Vgl. Eberhard *Bolay*, Bernhard *Trieb*, Verkehrte Subjektivität. Kritik der individuellen Ich-Identität (Frankfurt/New York 1988), S. 159.

spielen die unterschiedlichen Erwartungen der Individuen, die bei einer Interaktion aufkommen, eine Rolle. Die persönliche Identität handelt allerdings um die Besonderheit und Individualität eines jeden einzelnen Individuums.¹³¹

3.2.2. Balancierte Identität

Krappmann führt an, dass das Balancieren der Ich-Identität für jedes Individuum von großer Wichtigkeit ist, um diese überhaupt weiter aufbauen und festigen zu können und um schlussendlich nicht ohne jegliche Identität dazustehen. Das bedeutet, dass einer sogenannten Nicht-Identität durch dieses Ausbalancieren vorgebeugt werden kann. Dies ist aus diesem Grund von großem Belang, da ein Individuum ohne eine Ich-Identität nicht im Stande wäre mit anderen Individuen zu interagieren. Jedoch ist es aber auch so, dass eine Ich-Identität ohne jegliche Interaktionen unzureichend aufgebaut und weiterentwickelt werden kann, denn diese entwickelt¹³² „sich in der Stellungnahme zu divergierenden Erwartungen [...]“¹³³. Die Anerkennung des anderen Individuums ist in diesem Zusammenhang ebenso bedeutsam.¹³⁴

„Die Balance des Individuums zwischen Akzeptierung [...] sozialer Identität und gleichzeitigem Widerstand gegen sie ist [...] ein Element im Aufbau der Ich-Identität.“¹³⁵

Das bedeutet schlussendlich, dass das Individuum, welches einen Kampf zwischen Nicht-Identität und Ich-Identität führt, einem doppelten Risiko ausgesetzt ist. Das erste Risiko wäre, dass sich ein Mensch die Erwartungen anderer Menschen gänzlich einverleibt, keine Grenze ziehen kann und seine soziale Identität vollkommen in sich aufnimmt. Das andere Risiko wäre wiederum die Abweisung von allen äußeren Erwartungen und vollständige Konzentration auf die persönliche Identität. Die Ausgewogenheit und die Balance dieser beiden Identitäten führt schlussendlich zu einer individuellen Ich-Identität.¹³⁶

Es wird kritisiert, dass die balancierende Identität eine Art künstliche Identität darstellt, die kontinuierlich eine Anpassung erfährt und sich assimiliert. Die Kriterien werden nicht im Vorhinein festgelegt, sondern je nach Situation neu definiert.¹³⁷ Es steht fest, dass die Ich-Identität und deren Entwicklung keine unveränderte Konstante ist, sondern im Zuge der

¹³¹ Vgl. Lothar *Krappmann*, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 73.

¹³² Vgl. Lothar *Krappmann*, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 79.

¹³³ Lothar *Krappmann*, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 79.

¹³⁴ Vgl. Lothar *Krappmann*, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 79.

¹³⁵ Lothar *Krappmann*, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 75.

¹³⁶ Vgl. Lothar *Krappmann*, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 79-80.

¹³⁷ Vgl. Lothar *Krappmann*, Die Identitätsproblematik nach Erikson, S. 82.

Identitätsbildung, von unterschiedlichen Interaktionen, immer weiterentwickelt, beeinflusst und modelliert wird.¹³⁸

3.2.3. Kompetenzen für die Förderung von Identität

- **Rollendistanz**

In der Gesellschaft herrschen Normen, die von einem Individuum reflektiert und auch interpretiert werden müssen. Das Einnehmen eines gewissen Abstands von einer gesellschaftlich zugeteilten Rolle ist essentiell, um sie ausreichend analysieren zu können und eine erfolgreiche Interaktion zu gewährleisten.¹³⁹ Die Ich-Identität muss jedoch schon teilweise vorhanden sein, um dem Individuum als Rückzugsort zu dienen.¹⁴⁰

- **„Role taking“ und Empathie**

Hier handelt es sich um eine Kompetenz, bei der es darum geht, sich in die Rolle eines anderen Individuums zu versetzen und seine Erwartungen im Prozess der Interaktion abschätzen und teilweise übernehmen zu können.¹⁴¹

- **Ambiguitätstoleranz und Abwehrmechanismen**

Ein Individuum wird im Laufe seines Lebens mit vielen Widersprüchlichkeiten konfrontiert, die ihn belasten und verwirren können. Diese Widersprüchlichkeiten treten schon bei einer paarweisen Interaktion auf und bringen immer auch ein unbefriedigtes Gefühl mit sich, da beide Partnerinnen und Partner unterschiedliche Erwartungen und Normen mit sich bringen können. Beide Partnerinnen und Partner müssen ihre Identität bis zu einem gewissen Grad wahren, jedoch müssen beide dem jeweils anderen den benötigten Freiraum lassen, die eigene Ich-Identität zu vertreten.¹⁴²

- **Identitätsdarstellung**

Das Sichtbarmachen der Identität ist ebenso eine identitätsfördernde Kompetenz, da dies für den Prozess der Interaktion unabdingbar ist. Die Ich-Identität fördert die Darstellung und Präsentation der Identität in einer Interaktion und setzt sie ebenso auch voraus. Diese

¹³⁸ Vgl. Lothar Krappmann, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 132.

¹³⁹ Vgl. Lothar Krappmann, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 133.

¹⁴⁰ Vgl. Lothar Krappmann, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 138.

¹⁴¹ Vgl. Lothar Krappmann, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 142.

¹⁴² Vgl. Lothar Krappmann, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 150-151.

Darstellung kann jedoch nicht immer in gleichem Maße erfolgen, sondern ist von der Nachgiebigkeit der Normen abhängig, die vom jeweiligen Individuum angemessen abgeschätzt und eingeschätzt werden müssen.¹⁴³

3.3. Identitätsbildung als Prozess

Die Identitätsbildung setzt sich also immer aus zwei Komponenten zusammen und zwar aus einer äußeren Identität, die im Inneren eines Menschen fest sitzt und gefühlt wird, als auch aus einer Identität, die der Gesellschaft offenbart und sichtbar präsentiert wird. Als Ziel kann sozusagen das individuelle soziale Einordnen des Individuums in der Gesellschaft angesehen werden. Diese Individualität in Bezug auf Identität ist für einen Menschen dementsprechend essentiell, da er das Bedürfnis nach Anerkennung und Zugehörigkeit in sich trägt. Die Aufspaltung der Identität in einen sichtbaren und unsichtbaren Teil soll einerseits dazu dienen, sich unverwechselbar und individuell zu entfalten, aber andererseits im sozialen Leben eine akzeptable Darstellung vorweisen zu können.¹⁴⁴

Das Basteln der Identität ist kein Unterfangen, das ab einem gewissen Alter, in einer gewissen Lebensphase zum Stehen kommt, sondern ist ein immer fortdauerndes Projekt, welchem man sich sein Leben lang widmen muss.¹⁴⁵ Es ist also kein Prozess, bei dem schlussendlich ein fertiges, unveränderbares Produkt vorgezeigt wird, sondern ein stetiger Entwicklungsprozess.¹⁴⁶

Die moderne Identität wird flexibler und auch formbarer, da vor allem die aufblühende Modernisierung die Wahl und die Möglichkeit der Veränderung von Identitäten begünstigt.¹⁴⁷ In diesem Sinne wird dem Individuum eine außerordentlich ausgeprägte, individuelle Gestaltungskompetenz abverlangt, denn es muss sich eine Existenz zusammenstellen, die aus mehreren Identitäten, die aus unterschiedlichen Erlebnissen in der Lebenswelt begründet sind, besteht.¹⁴⁸ Die Identitätsbildung beschränkt sich bei Erikson fast ausschließlich auf eine bestimmte Phase des Lebens,¹⁴⁹ in der Forschung wird jedoch kritisiert, dass die Identitätsbildung sich nicht nur auf eine Phase des Lebens, nämlich auf die Jugendphase

¹⁴³ Vgl. Lothar Krappmann, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 168-169.

¹⁴⁴ Vgl. Heiner Keupp, Identitätsarbeit in spätmodernen Gesellschaften. In: J. Sautermeister (Hg.), Moralpsychologie. Transdisziplinäre Perspektiven (Stuttgart 2017), S. 199-211, S. 201.

¹⁴⁵ Vgl. Heiner Keupp, Identitätsarbeit in spätmodernen Gesellschaften, S. 204.

¹⁴⁶ Vgl. Heiner Keupp, Identitätskonstruktionen, S. 70.

¹⁴⁷ Heiner Keupp, Identitätskonstruktionen, S. 71.

¹⁴⁸ Heiner Keupp, Identitätskonstruktionen, S. 74.

¹⁴⁹ Heiner Keupp, Identitätskonstruktionen, S. 77.

beschränken lässt, sondern ein lebenslanges Unterfangen ist, das bis in das Erwachsenenalter reichen kann und keinen Abschluss bedarf.¹⁵⁰ Die Tatsache, dass Identitätsbildung ein zentraler und essentieller Bestandteil der Jugendphase ist, wird trotz dieser Erkenntnis nicht geleugnet.¹⁵¹ Aufgrund der Einsicht, dass die Identitätsbildung ein lebenslanger Prozess ist, schwindet die Sicherheit über die hergestellte Identität. Sie wird schlussendlich lediglich zu einem Identitätszustand.¹⁵²

„Der Identitätsprozeß ist, so sehen es die meisten neueren Ansätze der Identitätsforschung, nicht mehr nur ein Mittel, um am Ende der Adoleszenz ein bestimmtes Plateau einer gesicherten Identität zu erreichen, sondern der Motor lebenslanger Entwicklung.“¹⁵³

Keupp stellt einen prozessualen Verlauf der Identitätsentwicklung auf, in dem er die Ansicht vertritt¹⁵⁴, dass „die Identitätsarbeit vor allem in einer permanenten Verknüpfungsarbeit, die dem Subjekt hilft, sich im Strom der eigenen Erfahrungen zu begreifen“¹⁵⁵ begründet ist. Es werden drei Bestandteile zueinander in Bezug gesetzt und zwar die zeitliche Perspektive, die die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft umfasst und miteinander verknüpft, die unterschiedlichen Selbsterfahrungen und die Verknüpfungen der Selbsterfahrungen in Bezug auf Ähnlichkeit und Unterschiedlichkeit.¹⁵⁶ „Auch wenn die Identitätsentwicklung ein im Subjekt stattfindender Prozeß ist, so basiert dieser stets auf dem vor allem von der Interaktionisten zu Recht herausgehobenen Aushandlungsprozeß des Subjekts mit seiner gesellschaftlichen Umwelt.“¹⁵⁷

Die traditionelle Identitätsbildung wurde von festgelegten, geschlossenen Strukturen beeinflusst, die eine lebenslange, identische Identität begünstigten. Der soziale Platz in der Gesellschaft wurde in den meisten Fällen lebenslang beibehalten. Die gegenwärtige Identitätsbildung ist von Differenzierung, Pluralisierung, Mobilität, Individualisierung und Globalisierung durchzogen, so dass eine konstante Identität nicht mehr gewährleistet werden kann und die Identitätsbildung als Prozess immer mehr an Bedeutung gewinnt.¹⁵⁸ „In früheren gesellschaftlichen Epochen war die Bereitschaft zur Übernahme vorgefertigter

¹⁵⁰ Heiner *Keupp*, Identitätskonstruktionen, S. 82.

¹⁵¹ Vgl. Heiner *Keupp*, Identitätskonstruktionen, S. 82.

¹⁵² Vgl. Heiner *Keupp*, Identitätskonstruktionen, S. 84-85.

¹⁵³ Heiner *Keupp*, Identitätskonstruktionen, S. 190.

¹⁵⁴ Vgl. Heiner *Keupp*, Identitätskonstruktionen, S. 190.

¹⁵⁵ Heiner *Keupp*, Identitätskonstruktionen, S. 190.

¹⁵⁶ Vgl. Heiner *Keupp*, Identitätskonstruktionen, S. 190.

¹⁵⁷ Heiner *Keupp*, Identitätskonstruktionen, S. 191.

¹⁵⁸ Vgl. Wilfried *Ferchhoff*, Jugend und Jugendkulturen, S. 108-109.

Identitätspakete das zentrale Kriterium der Lebensbewältigung.¹⁵⁹ Heute jedoch muss eine individuelle und aktive Identitätsarbeit betrieben werden, die unterschiedliche Selbstkompetenzen erfordert und fördert.¹⁶⁰

„Das Gelingen dieser Identitätsarbeit bemisst sich für das Subjekt von innen am Kriterium der Authentizität und von außen am Kriterium der Anerkennung.“¹⁶¹

In der heutigen Gesellschaft ist aus diesem Grund die entschlossene Fahndung nach dem persönlichen „Ich“ ein immer weiter aufsteigender Trend¹⁶², der sich auf die Jugend in einer Art Destabilisierung äußert. Um dieser Destabilisierung entgegenzuwirken, werden mehrere Ichs gebildet. Ein Trend, der mit dem Fachausdruck¹⁶³ „Multiphrenie“¹⁶⁴ bezeichnet wird.¹⁶⁵

¹⁵⁹ Heiner Keupp, Identitätsarbeit in spätmodernen Gesellschaften, S. 207.

¹⁶⁰ Vgl. Heiner Keupp, Identitätsarbeit in spätmodernen Gesellschaften, S. 207.

¹⁶¹ Heiner Keupp, Identitätsarbeit in spätmodernen Gesellschaften, S. 207.

¹⁶² Vgl. Heiner Keupp, Eine Gesellschaft der Ichlinge? Fitness für den Markt oder Selbstsorge in der Zivilgesellschaft. In: Annemarie Bauer, Katharina Gröning, Mechthild Grohs-Schulz (Hg.), Psychoanalytische Perspektiven. Ein Lesebuch (Frankfurt am Main 2002), S. 235-255, S. 235.

¹⁶³ Vgl. G. Gerken, Die fraktale Marke. Eine neue Intelligenz der Werbung (Düsseldorf 1994), S. 95-96. Zit. nach: Heiner Keupp, Eine Gesellschaft der Ichlinge? Fitness für den Markt oder Selbstsorge in der Zivilgesellschaft. In: Annemarie Bauer, Katharina Gröning, Mechthild Grohs-Schulz (Hg.), Psychoanalytische Perspektiven. Ein Lesebuch (Frankfurt am Main 2002), S. 235-255, S. 236.

¹⁶⁴ G. Gerken, Die fraktale Marke. S. 236.

¹⁶⁵ Vgl. G. Gerken, Die fraktale Marke, S. 236.

4. Digitale Revolution

4.1. Verständnis des digitalen Zeitalters

Für das Auslösen der digitalen Revolution war der rasante technische Fortschritt verantwortlich, der ein gewisses Medium hervorbrachte, welches den Menschen heute eine Vielzahl an Möglichkeiten bietet und zwar den Computer, in allen seinen Formen, die gegenwärtig mittlerweile existieren. Das Essentielle an dieser Innovation ist die Übertragung und auch die Speicherung von zahlreichen Informationen, die in Sekundenschnelle übertragen, verbreitet und konsumiert werden können. Eine Entwicklung, die mittlerweile in den Alltag der Menschen vollkommen Einklang gefunden hat, sich dadurch auch direkt auf sie und auf ihren Raum auswirkt.¹⁶⁶

Das genaue Jahr für das Einsetzen der digitalen Revolution lässt sich in der Recherche kaum einheitlich bestimmt vorfinden, Faktum ist aber, dass sie sich innerhalb weniger Jahrzehnte auf einer weltweiten Ebene vollzogen hat. Die digitale Revolution war nicht auf einen Schlag präsent und allgegenwärtig, sondern ein Prozess, der jedoch einen rasanten Aufschwung annahm.¹⁶⁷

Im Jahr 1989 wurde von Tim Bergers-Lee, als auch von Robert Cailliau eine Entwicklung vollzogen, die als das World Wide Web bezeichnet wird. Diese Entwicklung erleichtert für die Menschen den Zugang auf Informationen, egal aus welcher Entfernung sie abgerufen werden. Im Jahr 2003 kam schlussendlich eine Erweiterung dieser Entwicklung auf, die als das Web 2.0 oder Social Media bekannt ist und die den Nutzerinnen und Nutzern das aktive Teilhaben am Geschehen im Internet ermöglicht. Im Jahre 2010 konnte die Vernetzung des Computers mit dem Internet in seiner Anzahl sogar die Menge der zur der Zeit lebenden Menschen übertreffen.¹⁶⁸

„Das Internet wurde zur entscheidenden Triebkraft der digitalen Revolution“.¹⁶⁹ Die digitale Revolution kann somit als eine Informationsrevolution benannt und ausgewiesen werden.¹⁷⁰ Als das Revolutionäre kann hierbei das Abspeichern von großen Mengen an Informationen genannt werden und auch das Umschreiben der Informationen in einen binären

¹⁶⁶ Vgl. Oliver Stengel, Digitalzeitalter, Vorwort.

¹⁶⁷ Vgl. Oliver Stengel, Digitalzeitalter, S. 3-4.

¹⁶⁸ Vgl. Oliver Stengel, Digitalzeitalter, S. 5.

¹⁶⁹ Oliver Stengel, Digitalzeitalter, S. 6.

¹⁷⁰ Vgl. Oliver Stengel, Digitalzeitalter, S. 39.

Code, der dieses Abspeichern von Unmengen an Informationen überhaupt möglich macht.¹⁷¹

Die Speicherung von Daten erfolgte seit dem Jahr 2000 zu einem beträchtlichen Teil auf digitaler Weise und im Jahre 2007 erreichte die digitale Abspeicherung von Daten bzw. das technologische Gedächtnis ganze 94 %. Das heißt, dass mittlerweile deutlich mehr Daten digital als analog abgespeichert werden und dies als ein entscheidender Faktor zum Beginn einer neuen Ära angesehen werden kann.¹⁷²

Die digitale Technik ist in unserer Gegenwart sehr präsent und sie durchläuft und beeinflusst, in zunehmender Weise, unterschiedliche Bereiche im Leben eines Menschen. Das Essentielle hierbei ist auch, dass ein Mensch nicht lediglich eine Nutzerin oder ein Nutzer der digitalen Technik ist, sondern sich auch aktiv mit Hilfe der aufgetretenen und zahlreichen Technik im Internet einbringen kann,¹⁷³ Daten erstellen kann und auch selbst als eine Art Datenquelle fungiert. Eine Datenquelle, die beispielsweise zu einer bedeutsamen und feststehenden Komponente im Bereich des Marketings geworden ist.¹⁷⁴

Das Bild, in diesem Sinne auch das bewegte Bild, nimmt in der Zeit der digitalen Revolution eine wesentliche Stellung ein, da es in seiner Bedeutung deutlich zugenommen hat.¹⁷⁵

Die Verbreitung der Bilder ist in diesem Kontext von großer Wichtigkeit und spielt im digitalen Zeitalter eine essentielle Rolle, vor allem auch, weil Bilder in wenigen Sekunden durch die ganze Welt verschickt und veröffentlicht werden können.¹⁷⁶

Burda schreibt: „Es sind nicht Texte, sondern Bilder, die die Wende zum 21. Jahrhundert markieren [...]“¹⁷⁷ und bezeichnet diese Entwicklung als den¹⁷⁸ „Iconic turn“¹⁷⁹. Die Bedeutung von Bildern nimmt, laut *Burda*, einen besonderen Stellenwert in unserer Gesellschaft, die von der digitalen Revolution erfasst wurde, ein. Die Wichtigkeit der Bilder

¹⁷¹ Vgl. Oliver *Stengel*, Digitalzeitalter, S. 49.

¹⁷² Vgl. Martin *Hilbert*, Priscila *Lopez*, The Worlds Technological Capacity to Store, Communicate, and Compute Information, online unter: <http://science.sciencemag.org/content/332/6025/60> (13. März 2018).

¹⁷³ Vgl. Kai-Hinrich *Renner*, Tim *Renner*, Digital ist besser. Warum das Abendlang auch durch das Internet nicht untergehen wird (Frankfurt am Main 2011), S. 235-236.

¹⁷⁴ Vgl. Heike *Ortner*, Daniel *Pfurtscheller*, Michaela *Rizzolli*, Andreas *Wiesinger*, Datenflut und Informationskanäle. In: Heike *Ortner*, Daniel *Pfurtscheller*, Michaela *Rizzolli*, Andreas *Wiesinger* (Hg.), Datenflut und Informationskanäle (Innsbruck 2014), S. 7-15, S. 8.

¹⁷⁵ Vgl. Kai-Hinrich *Renner*, Digital ist besser, S. 107.

¹⁷⁶ Vgl. Hubert *Burda*, Iconic turn weitergedreht. Die neue Macht der Bilder. In: Christa *Maar*, Hubert *Burda* (Hg.), Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder (Köln 2005), S. 9-13, S. 10.

¹⁷⁷ Hubert *Burda*, Iconic turn weitergedreht, S. 11.

¹⁷⁸ Vgl. Hubert *Burda*, Iconic turn weitergedreht, S. 9.

¹⁷⁹ Hubert *Burda*, Iconic turn weitergedreht, S. 9.

erstreckt sich fast vollständig auf unterschiedlichste Lebensbereiche und Wissensbereiche des Menschen.¹⁸⁰

„Bei aller Vielfalt der verfügbaren Zeitdiagnosen und gesellschaftlichen Selbstbeschreibungen ist in den letzten Jahren zunehmend deutlich geworden, dass den Medien eine besondere Bedeutung zukommt. Sie wirken als Treiber und Katalysatoren in allen Lebensbereichen.“¹⁸¹

Das 21. Jahrhundert kann als das Zeitalter vernetzter Intelligenz bezeichnet werden, in welchem zahlreiche neue Chancen für den Menschen möglich gemacht worden sind und weiterhin möglich gemacht werden, aber es entstehen selbstverständlich auch neue Gefahren, mit denen die Gesellschaft und auch jedes einzelne Individuum konfrontiert wird, wie beispielsweise die Auseinandersetzung mit der Gefahr des unbekannten und nicht einschätzbaren Eingriffs in das Privatleben.¹⁸² Deswegen haben gegenwärtig die Stellung und die Wichtigkeit der Privatsphäre ein neues Maß erreicht. Die neuen technischen Erkenntnisse und das Verhalten des Menschen beeinflussen sich wechselseitig und bedingen auch unterschiedliche gesellschaftliche Entwicklungen.¹⁸³

Die reale und die digitale Welt verschmelzen immer mehr miteinander und um dies verständlich zu machen, ist es unabdinglich sich mit der Struktur des digitalen Zeitalters näher zu beschäftigen¹⁸⁴:

- **Digitalisierung**

Mit der Digitalisierung werden, wie schon bereits erwähnt, Informationen in elektronischer Form als Daten geschaffen, verbreitet und genutzt.¹⁸⁵

- **Vernetzung**

„Vernetzung meint im technologischen Sinn die Verbindung von Informationen und Daten durch die Nutzung von Datenübertragungstechnologien in Form physikalischer

¹⁸⁰ Vgl. Hubert *Burda*, Iconic turn weitergedreht, S. 12.

¹⁸¹ Theo *Hug*, Ronald *Maier* (Hg.), Medien-Wissen-Bildung. Explorationen visualisierter und kollaborativer Wissensräume (Innsbruck 2010), S. 3.

¹⁸² Vgl. Don *Tapscott*, Die digitale Revolution. Verheißungen einer vernetzten Welt – die Folgen für Wirtschaft, Management und Gesellschaft (Wiesbaden 1996), S. 17.

¹⁸³ Vgl. Claudia *Lemke*, Walter *Brenner*, Einführung in die Wirtschaftsinformatik. Band 1: Verstehen des digitalen Zeitalters (Berlin/Heidelberg 2015), S. 53.

¹⁸⁴ Vgl. Claudia *Lemke*, Einführung in die Wirtschaftsinformatik, S. 12.

¹⁸⁵ Vgl. Claudia *Lemke*, Einführung in die Wirtschaftsinformatik, S. 13.

Netzwerke.“¹⁸⁶ Als Kommunikationsmedium ist hier das Internet aufzuführen, das für die sozialen Verbindungen verantwortlich ist, die aufgrund unterschiedlicher sozialer Netzwerke entstehen, die in der virtuellen Welt in Plattformen organisiert sind, denen in Sekundenschnelle beigetreten werden und somit eine sofortige Vernetzung zu anderen Nutzerinnen und Nutzern stattfinden kann.¹⁸⁷

- **Mobilität**

Mit der Mobilität wird im digitalen Zeitalter die Auflösung von Raum und Zeit verstanden und auch die technologischen Möglichkeiten, die diese Auflösung begünstigen, wie mobile Funknetze, mobile Geräte und auch mobile Software.¹⁸⁸

- **Miniaturisierung**

Das Verkleinern von Hardware, also von technischen Geräten und das Entwickeln einer einfachen Bedienung führen schlussendlich dazu, dass diese zahlreichen mobilen Angebote von einer großen Anzahl an Individuen im Alltag genutzt werden können. Diese einfache und logische Nutzung¹⁸⁹ und die „Kombination mit einer weltweiten Verfügbarkeit mobiler Funknetze bilden die Basis für die allgegenwärtigen vielfältigen Formen innovativer Geschäftsmodelle, Produkte und Dienstleistungen eines mobilen Internets.“¹⁹⁰

Es existieren, laut *Lemke* und *Brenner*, „vier Evolutionsstufen des digitalen Zeitalters:

- **Evolutionsstufe 1** (1990 - 2000) → Entstehung und Verbreitung
- **Evolutionsstufe 2** (2000 - ca. 2015) → Allgemeine Akzeptanz und alltägliche mobile Nutzung
- **Evolutionsstufe 3** (2015 - ca. 2030) → Allgemeine Reifung und Internet der Dinge
- **Evolutionsstufe 4** (2030 - ?) → Vollkommene Verschmelzung realer und digitaler vernetzter Welt“¹⁹¹

¹⁸⁶ Claudia *Lemke*, Einführung in die Wirtschaftsinformatik, S. 14.

¹⁸⁷ Vgl. Claudia *Lemke*, Einführung in die Wirtschaftsinformatik, S. 14.

¹⁸⁸ Vgl. Claudia *Lemke*, Einführung in die Wirtschaftsinformatik, S. 14.

¹⁸⁹ Vgl. Claudia *Lemke*, Einführung in die Wirtschaftsinformatik, S. 15.

¹⁹⁰ Claudia *Lemke*, Einführung in die Wirtschaftsinformatik, S. 15.

¹⁹¹ Claudia *Lemke*, Einführung in die Wirtschaftsinformatik, S. 19.

4.2. Web 2.0

4.2.1. Definition

Das Web 2.0 ist ein sehr komplexer Begriff, der nicht nur für eine bestimmte Entwicklung verwendet werden kann und sich aus vielen Bestandteilen zusammensetzt. Zum einen beschreibt dieser Begriff die Nutzung der Welt des Internets als eine sogenannte Plattform. Zum anderen wird damit die Verbindung von kollektiver Intelligenz der Individuen, die sich auf diesen Plattformen aufhalten, bezeichnet.¹⁹² Es existiert keine exakte und allgemein anerkannte Definition des Web 2.0. Der Begriff ist seit dem Jahr 2004 im Umlauf¹⁹³ und die Definition, die in der folgenden Arbeit relevant ist, ist die Definition des Web 2.0 als die Veränderung der Rolle der Internetnutzerin oder des Internetnutzers durch eben diese Entwicklung. Die Nutzerin oder der Nutzer ist hierbei nicht lediglich eine passive Empfängerin oder ein passiver Empfänger und Verwenderin oder Verwender von Informationen, sondern mutiert zu einer aktiven und eigenständigen Mitwirkenden oder Mitwirkenden. Individuen, die zu Hause vor ihrem Laptop oder Computer sitzen, bekommen einen Raum zur Verfügung gestellt, in welchem sie die Möglichkeit erhalten mit anderen Individuen in Austausch zu treten und sich auf unterschiedlichste Art und Weise zu präsentieren.¹⁹⁴

Das Internet mutiert somit zu einer Sphäre, welche¹⁹⁵ „[...] sich im Rahmen des Web 2.0 weg von einer starren Informationsquelle hin zu einem interaktiven Mitmachmedium entwickelt.“¹⁹⁶ Das bedeutet, dass sich die wesentlichen Merkmale des Web 2.0 u.a. aus Dynamik, Grenzauflösung, Mitwirkung und Interaktivität zusammensetzen.¹⁹⁷

Durch das Bereitstellen von Plattformen, die von jedermann genutzt werden können, hat sich der Gedanke der Community weiter ausgedehnt, welcher auch in fast allen Web 2.0 Diensten eine essentielle Rolle spielt.¹⁹⁸ Diese Communities weisen eine enorme

¹⁹² Vgl. Tom Alby, Web 2.0. Konzepte, Anwendungen, Technologien (München 2007), S. 15.

¹⁹³ Vgl. Andreas Hein, Web 2.0. Das müssen Sie wissen (Planegg 2007), S. 7.

¹⁹⁴ Vgl. Gianfranco Walsh, Thomas Kilian und Berthold H. Hass, Grundlagen des Web 2.0. In: Gianfranco Walsh, Berthold H. Hass, Thomas Kilian (Hg.), Web 2.0. Neue Perspektiven für Marketing und Medien (Berlin/Heidelberg 2011), S. 3-19, S. 3.

¹⁹⁵ Vgl. Gianfranco Walsh, Grundlagen des Web 2.0, S. 4.

¹⁹⁶ Gianfranco Walsh, Grundlagen des Web 2.0, S. 4.

¹⁹⁷ Vgl. Andreas Hein, Web 2.0, S. 12.

¹⁹⁸ Vgl. Gianfranco Walsh, Grundlagen des Web 2.0, S. 9.

Nutzerinnen und Nutzerinteraktion auf.¹⁹⁹ Damit Privatmenschen überhaupt in solcher Anzahl auf diesen Plattformen aktiv sein können, mussten die Kosten für die Beteiligung (Internetanschluss, Geräte, Bandbreite) niedriger angesetzt und die wachsende Kompetenz im Umgang mit dem Internet und seinen Funktionen gewährleistet werden. Diese zwei essenziellen Entwicklungen sind für den Erfolg der Web 2.0 Anwendungen verantwortlich.²⁰⁰ Die Nutzung sozialer Netzwerke verhält sich proportional zu der Anzahl der Nutzerinnen oder Nutzern, die sich auf den zur Verfügung gestellten, virtuellen Plattformen aufhalten,²⁰¹ denn dies steigert den Attraktivitätslevel solcher Plattformen bei einem Individuum um ein Vielfaches. Ohne eine mögliche Aussicht auf Reaktionen, Interaktionen und das Mitbekommen von interessanten Inhalten bildet sich beim Individuum eine weniger starke Motivation heraus, ein Teil der sozialen Netzwerke und somit ein Teil der virtuellen Welt zu sein. Soziale Plattformen, auch wenn sie lediglich virtueller Natur sind, wären ohne menschliche Nutzerinnen und Nutzern in ihrer Existenz bedroht, denn das zahlreiche Nutzen einer sozialen Plattform, von einer Vielzahl an Individuen, macht sie für eine breite Masse interessant und wertvoll. „Die Internetnutzung ist damit keine temporäre Aktivität mehr, sondern wird – insbesondere bei der jüngeren Generation – zum festen Bestandteil des täglichen Lebens.“²⁰²

Wenn eine Entwicklung im täglichen Leben Einklang findet, dann ist die logische Schlussfolgerung, dass diese auch den Alltag und somit auch auf das den Alltag bewältigende Individuum in einer gewissen Weise einwirkt. Die Entwicklungen, die lediglich dem Web 2.0 zuzuschreiben ist, lassen sich nicht definitiv benennen, da sie einen Prozess darstellen. Sie wurden jedoch vom Fortschritt der Hardware und der Einstellung der Privatpersonen zum Internet begünstigt.²⁰³

Im Zuge dieser Arbeit werden jedoch drei Entwicklungen näher thematisiert, die im Privatleben der Menschen Platz gefunden haben und gegenwärtig sehr aktuell sind und zwar Weblogs, YouTube und Instagram.

¹⁹⁹ Vgl. Stefan Berge, Arne Buesching, Strategien von Communities im Web 2.0. In: Gianfranco Walsh, Berthold H. Hass, Thomas Kilian (Hg.), Web 2.0. Neue Perspektiven für Marketing und Medien (Berlin/Heidelberg 2011), S. 21-32. S. 31.

²⁰⁰ Vgl. Georg Schenk, Individualisierung und Personalisierung – Kernprinzipien für Online-Geschäftsmodelle im Web 2.0. In: Tobias Kollmann, Matthias Häsel (Hg.), Web 2.0. Trends und Technologien im Kontext der Net Economy (Wiesbaden 2007), S. 35-51, S. 45.

²⁰¹ Vgl. Gianfranco Walsh, Grundlagen des Web 2.0, S. 8.

²⁰² Gianfranco Walsh, Grundlagen des Web 2.0, S. 8.

²⁰³ Jens Behrendt, Klaus Zeppenfeld, Web 2.0. In: Prof. Dr. O. Günther, Prof. Dr. W. Karl, Prof. Dr. R. Lienhart, Prof. Dr. K. Zeppenfeld (Hg.), Informatik im Fokus (Berlin/Heidelberg 2008), S. 2.

4.2.2. Weblogs/Blogs

Auf einem Blog treffen sich Internetnutzerinnen und Internutzer um an einer Community teilzunehmen, die sich mit einem bestimmten Thema näher befasst. Die Themen können rein privater Natur sein, aber auch komplexe und inhaltlich wesentliche Themengebiete umfassen,²⁰⁴ die teilweise auch eine „journalistische oder literarische Form“²⁰⁵ aufweisen.²⁰⁶ Die Möglichkeit jedoch, als Privatperson persönliche Inhalte ins Netz zu stellen und für die breite und weltweite Masse verfügbar zu machen, ist ein wesentlicher Aspekt, wieso sich das Web 2.0 im alltäglichen Leben der Menschen positionieren konnte. Um diese Teilnahme von Privatpersonen zu gewährleisten musste eine Blogging-Software entwickelt werden, die eine unkomplizierte Benutzung mit sich bringt.²⁰⁷

Es konnten in der virtuellen Welt schon mehr als 200 Millionen Blogs verzeichnet werden.²⁰⁸

In Blogs werden teilweise Themen aufgegriffen, die bei einer großen Anzahl von Individuen im Alltag aktuell sind. Das Lesen von Themen, die mit der eigenen gegenwärtigen Lebenssituation oder Lebensführung übereinstimmen, kann in einem Menschen ein Gefühl von Vertrautheit, Neugierde, aber auch Unsicherheit auslösen. Es macht schlussendlich keinen Unterschied, ob man selber einen Blog betreibt, oder lediglich schon erstellte und mit Inhalt befüllte Blogs liest - jedes Individuum kann sich mit anderen Individuen, die sich auf demselben Blog aufhalten, austauschen. Je mehr Individuen sich über ein bestimmtes Thema austauschen und aktiv sind, desto größer wird die Community. „Durch die starke Partizipation der Blogleser wird ein Blog zu einem gemeinschaftlichen Produkt, bei dem Kommunikation, Interaktivität und die gemeinschaftliche Produktion von Content im Mittelpunkt steht.“²⁰⁹ Diese Partizipation ist auch das Wesentliche an den Weblogs, denn die Leserinnen und Leser sollen den Inhalt nicht lediglich lesen und sich anschließend wieder ausloggen, sondern aktiv teilnehmen und mit anderen Leserinnen und Lesern und ebenso auch mit dem Autor in Verbindung treten. Durch die teilweise sehr persönlichen Themen

²⁰⁴ Vgl. Gianfranco Walsh, Grundlagen des Web 2.0, S. 9.

²⁰⁵ Gianfranco Walsh, Grundlagen des Web 2.0, S. 9.

²⁰⁶ Vgl. Gianfranco Walsh, Grundlagen des Web 2.0, S. 9.

²⁰⁷ Vgl. Tom Alby, Web 2.0, S. 21.

²⁰⁸ Vgl. Reto Stuber, Erfolgreiches Social Media Marketing mit Facebook, Twitter, XING & Co. (Düsseldorf 2010), S. 32.

²⁰⁹ Gianfranco Walsh, Grundlagen des Web 2.0, S. 11.

kann sich ein Identifikationsgefühl bei den Leserinnen und Lesern gegenüber dem Autor einstellen.²¹⁰

4.2.3. YouTube

Die virtuelle Plattform namens YouTube wurde im Jahr 2005 ins Leben gerufen, u.a. mit der Funktion selbstgedrehte und selbsterstellte Videos zu veröffentlichen, die überall in der Welt angesehen und kommentiert werden können.²¹¹

Den Privatpersonen wird so eine Möglichkeit zur Verfügung gestellt, selbsterstellte bewegte Bilder nicht lediglich in ihrer unmittelbaren Lebenswelt zu präsentieren, sondern sie mit der ganzen Welt zu teilen, schlussendlich ohne zu wissen, von wem sie tatsächlich angesehen werden. Dies stellt selbstverständlich auch eine gewisse Angriffsfläche für die Erstellerinnen und Ersteller der Videos dar. Die privaten Aufzeichnungen können mit dem Handy, mit der Webcam, aber auch mit professionellen Equipment gedreht werden – dies wird von der Plattform YouTube nicht vorgeschrieben. „Der Hype um den Begriff Web 2.0 hat sich gerade an Angeboten wie YouTube [...] entzündet.“²¹²

Die Videos, die auf YouTube veröffentlicht werden, werden nicht lediglich konsumiert und geschaut, sondern können zugleich auch von Zuschauerinnen und Zuschauern kommentiert werden, solange die Kommentarfunktion von der Erstellerin oder Ersteller des Videos aktiviert worden ist. Die Namen der Kommentarverfasserin oder des Kommentarverfassers können rein ausgedachte Namen sein, so dass die Kommentare auch anonym verfasst werden können. Bei negativen, beleidigenden oder obszönen Kommentaren besteht die Funktion, jene Benutzerinnen und Benutzer zu blockieren. Nach dem Hochladen eines Videos können sofort Reaktionen von Nutzerinnen und Nutzern folgen, die auch zu einem sogenannten „Shitstorm“²¹³ führen können, der eine Online-Empörungswelle auf sozialen Plattformen bezeichnet.²¹⁴

Mittlerweile expandiert die Community unter onlinegestellten, selbstständig aufgenommenen Videos in einem solchen Maße, dass die Videomacherinnen und Videomacher einer großen Bekanntheit ausgesetzt werden und somit auch die Reichweite ihrer Videos enorm

²¹⁰ Vgl. Tom Alby, Web 2.0, S. 22.

²¹¹ Vgl. Tom Alby, Web 2.0, S. 108.

²¹² Andreas Hein, Web 2.0, S. 42.

²¹³ Jürgen Haslauer, Umgang mit Shitstorms. In: Meral Akin-Hecke, David Röthler (Hg.), Das neue Arbeiten im Netz (Wien 2015), S. 208-210, S. 208.

²¹⁴ Vgl. Jürgen Haslauer, Umgang mit Shitstorms, S. 208.

steigt. Es gibt heutzutage zu zahlreichen Themen oder Problematiken ein YouTube-Video, welches gleichermaßen mit einem Daumen nach oben oder unten bewertet werden kann. Um kein Video mehr zu verpassen, besteht die Möglichkeit ein kostenloses Abonnement dazulassen, an welchem die Größe eines YouTube Kanals und somit sein Beliebtheitsgrad gemessen wird. Durch diese enorme Reichweite, die beispielsweise von einem „Mädchen von nebenan“ mit Hilfe selbsterstellter Videos erreicht werden kann, wurden Firmen und Unternehmen aufmerksam, die dies als Chance sahen, das aufgebaute Vertrauen der Zuschauerinnen und Zuschauer gegenüber dem Videoersteller für Marketingzwecke zu nutzen. Beim „Verfolgen“ einer scheinbar normalen und alltäglichen Privatperson, mit denselben Fehlern, Schwächen, aber auch Interessen, führt dazu, dass ein gewisses Vertrauen entsteht, obwohl man diese eine gewisse Person in seinem Leben nie gesehen hat. Dieses Vertrauen und die Chance dahinter, wurden von Unternehmen aufgespürt.²¹⁵ Mittlerweile werden bekannte und berühmte YouTuber auch als „Influencer“²¹⁶ bezeichnet.²¹⁷

4.2.4. Instagram

Instagram ist eine sogenannte App, die auf Smartphones runtergeladen werden kann und den Nutzerinnen und Nutzern die Möglichkeit und Chance bietet Bilder hochzuladen, die entweder mit der ganzen Welt geteilt werden können oder bloß mit bestätigten Abonnentinnen und Abonnenten. Zum ersten Mal konnte diese App am 06. Oktober 2010 heruntergeladen und verwendet werden.²¹⁸

Im Jahr 2013 konnte Instagram schon 150 Millionen Nutzerinnen und Nutzer aufweisen²¹⁹ und bis zum Jahre 2016 konnte festgestellt werden, dass sich ungefähr eine halbe Milliarde Nutzerinnen und Nutzern auf Instagram aufhalten.²²⁰

²¹⁵ Olaf Kolbrück, Influencer Marketing: Wo YouTube-Stars für den Handel trommeln, online unter: <http://etailment.de/news/stories/Influencer-Marketing-Wie-holt-man-einen-Youtube-Star-an-Bord-3972> (16. März 2018).

²¹⁶ Olaf Kolbrück, Influencer Marketing: Wo YouTube-Stars für den Handel trommeln, online unter: <http://etailment.de/news/stories/Influencer-Marketing-Wie-holt-man-einen-Youtube-Star-an-Bord-3972> (16. März 2018).

²¹⁷ Vgl. Olaf Kolbrück, Influencer Marketing: Wo YouTube-Stars für den Handel trommeln, online unter: <http://etailment.de/news/stories/Influencer-Marketing-Wie-holt-man-einen-Youtube-Star-an-Bord-3972> (16. März 2018).

²¹⁸ Vgl. Nico Kirch, Instagram hat 100 Millionen registrierte Nutzer – aktive Nutzer wachsen exorbitant (3. Oktober 2012), online unter: <http://www.socialmediastatistik.de/instagram-hat-100-millionen-registrierte-nutzer-aktive-nutzer-wachsen-exorbitant/> (19. März 2018).

²¹⁹ Vgl. Instagram Today: 150 Million People (08. September 2013), online unter: <http://blog.instagram.com/post/60694542173/150-million> (19. März 2018).

²²⁰ Vgl. Instagram erreicht 500 Millionen Nutzer (21. Juli 2016), online unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/instagram-erreicht-500-millionen-nutzer-a-1098941.html> (19. März 2018).

Es ist für jedermann möglich sich einen Instagram-Account zu erstellen und diesen eigenständig zu verwalten. Die Darstellung der eigenen Person spielt auf Instagram eine essenzielle Rolle, da diese App eine Möglichkeit bietet das eigene Leben in Form von Bildern zu dokumentieren, Erinnerungen zu teilen, kurze Videosequenzen zu erstellen, die auch lediglich für 24 Stunden öffentlich gemacht werden können. Eine Vielzahl an Möglichkeiten, die unbegrenzt und eigenverantwortlich die Darstellung des Lebens von Privatpersonen gewährleisten. Es existieren selbstverständlich unterschiedlichste Accounts, die auch differenzierte Themen aufgreifen, in welchen nicht ausnahmslos die jeweilige Verwalterin oder der jeweilige Verwalter des Accounts im Vordergrund steht. Unter den Fotos lassen sich Textpassagen einfügen und eine Kommentarfunktion gewährleistet auch hier einen Austausch und das Herausbilden einer Community. Mit einem sogenannten Hashtag können Verlinkungen gesetzt und somit gewährleistet werden, dass das onlinegestellte Bild in eine Art Sammelfotoalbum erscheint, welches alle Fotos mit dem jeweiligen Hashtag beinhaltet. Dies ist jedoch nur möglich, wenn das Profil öffentlich zugänglich ist, was einer individuellen Entscheidung bedarf. Mit dem Aufkommen von Profilen, die eine große Reichweite aufweisen und sich eine große Community aufgebaut haben, können beim Aufhalten auf dieser Plattform ebenfalls Marketingstrategien aufgespürt werden. Instagram wird für den Beruf des Online Marketing Managers zunehmend essentieller.²²¹

4.2.5. Web 2.0 – eine Parallelwelt?

Soziale Netzwerke ermöglichen einen Zusammenschluss von Menschengemeinschaften, die sich auf virtuellen Plattformen im Internet zusammenfinden, individuelle Informationen auf unterschiedlichste Art und Weise austauschen, die u.a. von den bereitgestellten Plattformen abhängt.²²²

Das Veröffentlichen von Inhalten, die das persönliche Interesse vertreten, führt dazu, dass eine Nutzerin oder ein Nutzer sehr leicht Kontakt zu anderen Nutzerinnen und Nutzern aufbauen kann, die dieselben Interessen haben auch wenn sich diese nicht in Reichweite oder in der unmittelbaren Lebenswelt befinden. Die Kontakte können sich so unendlich ausspinnen und jeweilige Individuen themen- und interessenspezifisch miteinander

²²¹ Vgl. Nora Horn, 5 Tipps für erfolgreiches Marketing mit Instagram, online unter: <https://www.socialmediaakademie.de/blog/5-tipps-fuer-erfolgreiches-marketing-mit-instagram/> (19. März 2015).

²²² Vgl. Ron Faber, Manfred Schwarz, Social Networks. So funktionieren Facebook, XING & Co. (München 2011), S. 9.

verbinden. Das Knüpfen von neuen Kontakten ist auf sozialen Netzwerken ein weniger schwerer Vollzug²²³, da ein Individuum keinen Bruch in seinem persönlichen, unmittelbaren und geschützten Raum erleidet, sondern den Akt auf einen speziellen Raum, nämlich dem virtuellen Raum, verlegt. Ein Raum, in dem kein Blickkontakt oder körperliche Präsenz notwendig ist und durch einen „Logout-Button“ jeder unangenehmen Diskussion oder Situation ausgewichen werden kann. Es kann gesagt werden, dass das Web 2.0 einen geschützten, aber vielseitigen Raum bereitstellt, der den Individuen ein Dasein in einem, von ihrer realen Welt eventuell abweichenden Kosmos ermöglicht, der jedoch mit der realen Welt in der Tat auch verbunden werden kann. Soziale Medien werden in der Gesellschaft immer bedeutender, vor allem für Menschen in der Adoleszenz. 96 % der Menschen, die sich in der Jugendphase befinden, sind im Internet und auch in sozialen Netzwerken aktiv.²²⁴

Hans G. Zeger beschreibt das Web 2.0 als eine Art Paralleluniversum und nennt zwei wichtige Eigenschaften, die mit dieser Entwicklung einhergehen²²⁵: „time- und borderless“²²⁶. „Timeless im Paralleluniversum [...] beschreibt das Zusammenfallen aller Vorgänge in einem einzigen Zeitpunkt und gleichzeitig deren permanente Veränderung und endlose Dauer.“²²⁷ „Ein weiteres Phänomen kann mit borderless, Randlosigkeit, umschrieben werden. [...] Den Welten des Web 2.0 fehlt [...] Geschlossenheit, sie sind als Clouds, als Wolken, organisiert, die permanent Größe, Form und Konsistenz ändern und sich gegenseitig durchdringen.“²²⁸ *Zeger* schreibt, dass in einem solchen Konstrukt, das einem Universum gleicht, die Vorstellungen neu definiert werden müssen. Er führt an, dass im Universum des Web 2.0 sogenannte Relevanzen die größte Bedeutung tragen, die einen mathematischen Ursprung aufweisen und von einem System definiert werden. Diese Relevanzen bestimmen schlussendlich, was als wichtig und bedeutungsvoll für ein bestimmtes Individuum gilt, welches sich in der virtuellen Welt aufhält.²²⁹

Das Netz stellt einem Menschen also einen Raum bereit, in welchem die Möglichkeit besteht abzutauchen und ein von realem Leben differenziertes Dasein zu führen und mit

²²³ Vgl. Ron *Faber*, Social Networks, S. 9.

²²⁴ Vgl. Reto *Stuber*, Erfolgreiches Social Media Marketing, S. 32.

²²⁵ Vgl. Hans G. *Zeger*, Paralleluniversum Web 2.0. Wie Online-Netzwerke unsere Gesellschaft verändern (Wien 2009), S. 18.

²²⁶ Hans G. *Zeger*, Paralleluniversum Web 2.0, S. 20.

²²⁷ Hans G. *Zeger*, Paralleluniversum Web 2.0, S. 19.

²²⁸ Hans G. *Zeger*, Paralleluniversum Web 2.0, S. 20.

²²⁹ Vgl. Hans G. *Zeger*, Paralleluniversum Web 2.0, S. 20

anderen Individuen, die sich ebenso in diesem Raum aufhalten, zu kooperieren und in Verbindung zu treten. Ein Raum, der sich mittlerweile in den Alltag beliebig integrieren und ein und ausschalten lässt, aber durch dieses Eindringen in den alltäglichen Lebensraum eines Menschen kann eine gleichzeitige Wirkung auf ihn nicht ausgeschlossen werden. Das Verlangen nach Interaktion und nach Austausch mit anderen Individuen wird anhand der Entwicklungen des Web 2.0 zunehmend entfacht.²³⁰

²³⁰ Vgl. Sabrina *Hanneman*, Zur Entwicklung von Social Media. In: Meral *Akin-Hecke*, David *Röthler* (Hg.), *Das neue Arbeiten im Netz* (Wien 2015), S. 15-17, S. 16.

5. Jugend, Identität und die digitale Revolution

Die zahlreichen technologischen Entwicklungen, die im Zuge der digitalen Revolution in Kraft getreten sind und Verbreitung erfahren haben, konnten sich also durch diverse Faktoren in das Privatleben, also in das alltägliche, individuelle Leben der Menschen und somit auch im Leben der Jugendlichen, etablieren und verankern.²³¹ Das aufgekommene Web 2.0. stellt im besonderen Maße eine Entwicklung dar, die Jugendliche zum Konsum der bereitgestellten sozialen Plattformen, die auch im Zuge des Web 2.0 entstanden sind, verleitet. Jugendliche nehmen den Konsum dieser Plattformen als einen selbstverständlichen Teil ihres Lebens an.²³²

Die Ergebnisse der **15. Shell Jugendstudie** zeigen auf, dass 99 Prozent der Jugendlichen die Möglichkeit haben, auf das Internet und seine Funktionen zuzugreifen. Dies geschieht meistens nicht lediglich über ein Medium, sondern über mehrere Medien wie beispielsweise über das Smartphone oder Laptop. Die Zeit, die Jugendliche im Netz verbringen steigt ebenso stetig²³³, denn: „Durchschnittlich 18,4 Stunden verbringen die Jugendlichen wöchentlich online, 2006 waren es noch weniger als 10 Stunden.“²³⁴ Das bedeutet, dass Jugendliche fast einen vollen Tag in der Woche der virtuellen Welt schenken. Eine Welt, die in ihrer Bedeutung, in ihrer Priorität und somit auch in ihrem Einfluss nicht unterschätzt werden darf.

Jene Jugendliche, die in der Zeit der digitalen Medien und somit auch in der Zeit der zahlreichen digitalen Möglichkeiten und Entwicklungen geboren wurden, werden als Jugendgeneration „Z“ bezeichnet und ebenso „Digital Natives“ genannt. Diese Generation erblickte im Jahre 1996 bis 2010 die Welt²³⁵ und wuchs sozusagen mit dem einsetzenden digitalen Zeitalter am Anfang des 21. Jahrhunderts auf, ohne zuvor ein Leben ohne der digitalen Entwicklungen erfahren zu haben. Die Individuen können schon in den frühen Jahren ihres Lebens auf soziale Netzwerke partizipieren und ihre ersten individuellen Erfahrungen sammeln. Das Einloggen auf YouTube, um das neueste Video von einem

²³¹ Vgl. Claudia Lemke, Einführung in die Wirtschaftsinformatik, S. 12-15.

²³² Vgl. Gianfranco Walsh, Grundlagen des Web 2.0, S. 8.

²³³ Vgl. Freizeit und Internet, online unter: <https://www.shell.de/ueber-uns/die-shell-jugendstudie/freizeit-und-internet.html> (03. April 2018).

²³⁴ Freizeit und Internet, online unter: <https://www.shell.de/ueber-uns/die-shell-jugendstudie/freizeit-und-internet.html> (03. April 2018).

²³⁵ Vgl. Dr. M. Fischnaller, Mag. G. Karl-Hansl, Fact Sheet Jugendgenerationen (November 2017), online unter: http://www.ooe-zukunftsakademie.at/Fact_Sheet_Jugendgenerationen.pdf (03. April 2018).

sogenannten „Lieblingsyoutuber“ nicht zu verpassen, oder das Suchen von Bildern auf Instagram, die man als schön und interessant betrachtet und allgemein das Aufhalten und Partizipieren auf sozialen Plattformen sind mittlerweile Kompetenzen und Tätigkeiten, die als selbstverständlich erachtet und automatisiert vollzogen werden, als gehörten sie zu unserem biologischen Dasein dazu. Die Jugendgeneration „Y“ bezeichnet allerdings jene Menschen, die zwischen den Jahren 1981 und 1995 geboren wurden²³⁶, also in der Zeit vor dem einsetzenden digitalen Zeitalter. Diese Individuen konnten im Vergleich zu der Jugendgeneration „Z“ die Entwicklung der sozialen Netzwerke im Zeitraffer miterleben und wuchsen mit ihrer Entstehung und Entwicklung mit.²³⁷

Im folgenden Kapitel sollen nun die theoretischen Ausführungen der Identitätsbildung, die Entwicklung des Web 2.0 und auch die Jugendphase und ihre dazugehörigen Aspekte zueinander in Bezug gesetzt und ihre Wechselwirkung verdeutlicht werden. In einem Vergleich, der unterschiedliche Betrachtungsweisen umfasst, sollen die Unterschiede der Identitätsbildung in Jugendphase vor und nach der digitalen Revolution dargestellt und untersucht werden. Der Vergleich wird durch theoretische Ausführungen und eigenständige Überlegungen gezogen, die zugleich von den Ergebnissen der Shell Jugendstudien unterstützt werden.

5.1. Lebenswelt im Vergleich

Als Lebenswelt wird die sogenannte Wirklichkeit bezeichnet, die von einem Menschen als solche angenommen wird und in welcher er sich konstituieren muss. Der Mensch nimmt seine Lebenswelt, in der er geboren wurde, als selbstverständlich hin und versucht sich in dieser Wirklichkeit seinen Platz und sich schlussendlich auch seine individuelle und vertretbare Position zu erstreiten.²³⁸

„Die alltägliche Lebenswelt ist [...] grundsätzlich intersubjektiv, ist Sozialwelt. Handlungen überhaupt verweisen auf Sinn, der von mir auslegbar ist und von mir ausgelegt werden muß [sic!], wenn ich mich in meiner Lebenswelt zurechtfinden will.“²³⁹ Das bedeutet, dass

²³⁶ Vgl. Dr. M. Fischnaller, Mag. G. Karl-Hansl, Fact Sheet Jugendgenerationen (November 2017), online unter: http://www.ooe-zukunftsakademie.at/Fact_Sheet_Jugendgenerationen.pdf (03. April 2018).

²³⁷ Vgl. Dr. M. Fischnaller, Mag. G. Karl-Hansl, Fact Sheet Jugendgenerationen (November 2017), online unter: http://www.ooe-zukunftsakademie.at/Fact_Sheet_Jugendgenerationen.pdf (03. April 2018).

²³⁸ Vgl. Alfred Schütz, Thomas Luckmann, Strukturen der Lebenswelt. (Frankfurt am Main 1979), S. 25.

²³⁹ Alfred Schütz, Strukturen der Lebenswelt, S. 39.

eine regelrechte Anpassung des Individuums an seine Umwelt stattfindet, in der er aber auch gleichzeitig sich selbst individuell positionieren muss.²⁴⁰

Es bleibt einem Individuum und somit einem Jugendlichen nichts anderes übrig, als seine Welt als gegeben hinzunehmen, zu versuchen sie zu verstehen und bestimmte Kompetenzen zu erwerben, um in dieser gegenwärtigen Welt agieren zu können. Die Welt, in der man hineingeboren wurde, ist somit ein Indikator dafür, was man sein kann, was möglich oder erlaubt ist und welche Möglichkeiten einem Individuum überhaupt zur Verfügung gestellt werden sich selbst zu finden und individuell zu entfalten. Alltägliche Handlungen können als Rituale bezeichnet werden²⁴¹, die in einem wiederkehrenden Verlauf einem Menschen ein Gefühl von Sicherheit geben können und gleichzeitig auch eine Art Freiraum für Entfaltung bereitstellen, da somit das Erkunden der Welt nicht mehr in großem Umfang vollzogen werden muss und das Augenmerk somit auf die eigene Person, auf das eigene Ich, auf die eigene Persönlichkeit und somit auf die eigene, zu erwerbende Identität gelenkt werden kann. Das Web 2.0 bietet dem Individuum heute eine Vielzahl von Möglichkeiten in seinem Alltag aus seinem Alltag auszubrechen und ihn somit beliebig zu verändern. Durch das aktive Nutzen der unterschiedlichsten interaktiven Internetplattformen muss die Anpassung des Individuums nie zum absoluten Stillstand kommen, im Gegenteil, das Individuum erhält immer wieder neue Impulse und neue Eventualitäten des Seins, die es schlussendlich auch in Betracht ziehen kann.

Die Sicherheit, die mithilfe von wiederkehrenden Handlungen und der Konstituierung des Subjekts in seiner Sphäre erreicht wird, schwindet, wenn der Alltag und somit auch die Lebenswelt beliebig und ständig verändert werden kann. Dieses Schwinden von Sicherheit minimiert die Zeit des Subjekts, die er für sein eigenes Ich und somit für seine Identitätsbildung aufwenden kann.

„Die Lebenswelt ist eine durch ihre Funktionstüchtigkeit definierte Welt. Aber als menschliche Lebenswelt ist sie an ihrer Peripherie immer schon undeutlich konturiert, leicht unbeständig, sozusagen ausgefranst zwischen ihrer konstanten Selbstverständlichkeit und den Invasionen von Unbekanntem [...]“²⁴²

Diese Unbeständigkeit, die die Lebenswelt eines Individuums durchflutet, ist ein Faktor der im Leben zunehmend minimiert werden soll, aber in der Adoleszenz eine beträchtliche

²⁴⁰ Vgl. Alfred Schütz, *Strukturen der Lebenswelt*, S. 63.

²⁴¹ Vgl. Ulrich Steuten, *Das Ritual in der Lebenswelt des Alltags* (Gießen 1998), S. 53.

²⁴² Hans Blumenberg, *Theorie der Lebenswelt*. Manfred Sommer (Hg.), (Berlin 2010), S. 135.

Aufmerksamkeit abverlangt. Das Unbeständige kann einem Jugendlichen viel Kraft und Energie abverlangen und ebenso in eine Art Überforderung münden. Das Unbekannte nimmt mit den zahlreichen Funktionen des Internets kein Ende und es können tagtäglich neue Konstellationen entdeckt werden, die in einem Menschen ein Gefühl von mangelndem Wissen und Desorientierung auslösen und ihn dementsprechend auch verunsichern können. Zusätzlich zu der unmittelbaren Lebenswelt, in der sich ein Mensch in der Jugendphase konstituieren muss, kommt nun die digitale, physisch unreale, Lebenswelt dazu, deren zeitliche und räumliche Grenzen nicht eindeutig festgelegt werden können, aufgrund der im digitalen Zeitalter errichteten und aufkommenden Mobilität, die sich mittlerweile in unserem Alltag verfestigt hat.²⁴³

5.1.1. Auflösung von Raum und Zeit

Das Aufkommen von Technologien, die u.a. das Smartphone und das Tablet umfassen, führt dazu, dass dem Begriff „Raum“ mittlerweile neue Dimensionen verlieht werden können.²⁴⁴ Dem Jugendlichen wird mit diesen technischen Möglichkeiten ein einfacher und schneller Weg in den virtuellen Raum geboten, der immerwährend präsent und abrufbereit auf ihn wartet. Ein Individuum verspürt einen inneren Drang und somit auch ein intrinsisches Interesse, seine unmittelbare Lebenswelt zu erforschen und ihre Eigenheiten zu erkunden. Die Lebenswelt, die sich in seiner persönlichen Reichweite befindet und welche er ebenso räumlich, wie auch zeitlich erfassen kann.²⁴⁵

Der unmittelbare Lebensraum wurde nun um den virtuellen Lebensraum verlängert und verlangt somit gleichermaßen ein gewisses Erforschen und Kennenlernen. Jugendliche können sich diesem Interesse und dem Drang, ihre gegenwärtige Welt in all ihren Formen und Erscheinungen zu erkunden, nicht vollständig entziehen. Sie werden in die digitale Welt eingesogen, die ein schwarzes Loch zu sein scheint und sie regelrecht verschlucken kann. Den Menschen in der Jugendphase wird somit eine Möglichkeit und auch die Chance geboten aus ihrem erfahrbaren, unmittelbaren Lebensraum auszubrechen und vollkommen neue, unbegrenzte Welten zu erkunden. Dieses Erkunden ermöglicht den Jugendlichen

²⁴³ Vgl. Claudia Lemke, Einführung in die Wirtschaftsinformatik, S. 14.

²⁴⁴ Vgl. Valentin Dander, Veronika Gründhammer, Heike Ortner, Daniel Pfurtscheller, Michaela Rizzolli, Medienräume: Materialität und Regionalität. In: Valentin Dander, Veronika Gründhammer, Heike Ortner, Daniel Pfurtscheller, Michaela Rizzolli (Hg.), Medienräume. Materialität und Regionalität (Innsbruck 2013), S. 7-21, S. 10.

²⁴⁵ Vgl. Alfred Schütz, Strukturen der Lebenswelt, S. 63.

zahlreiche neue Eindrücke zu sammeln, die ihn in seinem weiteren Handeln beeinflussen und zum Nachdenken anregen können.

Durch die erweiterten Räumlichkeiten, die sich nicht in seiner unmittelbaren Umgebung befinden müssen und virtueller Natur sind, wird dem Jugendlichen eine beträchtliche Form von Freiheit ermöglicht, die es in dieser Form noch nie gegeben hat. Beim Liegen auf dem Bett, im eigenen Zimmer, teilweise auch vor der elterlichen Präsenz, können sich Jugendliche virtuell an einem gänzlich anderen Ort befinden, in welchem sie ungehindert Interaktionen betreiben und Handlungen vollziehen können, für die sie in diesem bestimmten virtuellen Kosmos geradestehen müssen. Ein Kosmos, der in seiner Wichtigkeit die gleichen Ausmaße annehmen kann, wie ein realer Lebensraum, vor allem wenn zahlreiche unterschiedliche Individuen im gleichen virtuellen Raum aktiv sind und ihm gleichermaßen eine gewisse Bedeutung zusprechen. „[...] Medienhandeln ist erstens in Routinen und Zeitstrukturen des Alltags eingebunden sowie zweitens in weiten Teilen ein sozialer und kollektiver Prozess.“²⁴⁶

Die Suche nach der eigenen Identität kann somit auf unbegrenzte Räume ausgeweitet werden, die mit einer neuartigen Freiheit bemessen sind, die den Jugendlichen in zunehmenden Maße einiges an Selbstkompetenz abverlangt. Es ist eine Freiheit, die von den Jugendlichen nicht direkt angefordert wurde, sondern im Zuge des digitalen Zeitalters ein Teil unserer realen Welt geworden ist.²⁴⁷ In einem der folgenden Kapitel wird diese aufkommende Form von Freiheit näher ausgeführt.

Die Zeit hat durch das digitale Zeitalter ebenso einen Wandel erfahren und wird im 21. Jahrhundert als sehr schnell vergänglich und kurz bemessen angesehen.²⁴⁸ Mithilfe der digitalen Medien kann ein Jugendlicher nun im selben Moment an mehreren Orten präsent sein und eine Art Gleichzeitigkeit ausleben,²⁴⁹ die ihn in sozusagen in mehrere Teile spalten und auch auf seine Identitätsbildung Wirkung ausüben kann. Das überall präsent sein Wollen und in einer gewissen Hinsicht auch Müssen ist ein Akt, der sich im Zuge dieser Entwicklung automatisiert einstellt hat und dem Jugendlichen zum Teil viel Zeit und Energie abverlangen kann. Aufgrund der sich aufspaltender und überall existierender Präsenz, die

²⁴⁶ Jutta Röser, Corinna Peil, Räumliche Arrangements zwischen Fragmentierung und Gemeinschaft: Internetnutzung im häuslichen Alltag. In: Jutta Röser, Tanja Thomas, Corinna Peil (Hg.), *Alltag in den Medien – Medien im Alltag* (Wiesbaden 2010), S. 220-241, S. 222.

²⁴⁷ Siehe Kapitel 5.4.4.

²⁴⁸ Vgl. Rafael Ball, *Die pausenlose Gesellschaft*. In: Wulf Bertram (Hg.), *Wissen & Leben* (Stuttgart 2014), S. 8-10.

²⁴⁹ Vgl. Rafael Ball, *Die pausenlose Gesellschaft*, S. 14.

die Jugendlichen aufgrund digitaler Medien als einen selbstverständlichen Bestandteil des Alltags ansehen, wird der Raum des Innehaltens, der Unterbrechung und des Reflektierens immer kleiner und der innere Drang nach umfangreicher Darstellung der eigenen Person auf allen Ebenen und schlussendlich auch das „Up-to-date“ sein immer größer und essenzieller. „Parallelwelten und Parallelzeiten werden nun mithilfe technischer Dimensionen in der Virtualität Realität.“²⁵⁰

Ein Individuum bekommt im digitalen Zeitalter die Möglichkeit sich in unterschiedlichen Sphären gleichzeitig aufzuhalten, die sich voneinander gänzlich unterscheiden können. Somit hat ein Individuum ebenso die Option in diesen Sphären ein jeweils unterschiedliches Ich aufzubauen, das sich in seinem Tun, Handeln und Denken zu einem erheblichen Maße unterscheiden kann. „Die digitale Permanenz macht frei. Sie macht unabhängig von Raum und Zeit, erlaubt beliebig viele Parallelwelten, Parallelzeiten und ermöglicht Parallelräume.“²⁵¹

Es stellt sich die Frage, ob diese immense Freiheit auf Kosten der eigenen Selbstfindung, die im Jugendalter in einer intensiven Weise stattfindet, ausgelebt wird und ob sie schlussendlich für einen Menschen, der sich in der Adoleszenz befindet, zu einer Verwirrung und schlussendlich auch zu Desorientierung führen kann.

5.1.2. Veränderungen der Freizeitaktivitäten im Alltag

Freizeit ist ein großer Bestandteil im gelebten Alltag eines Jugendlichen, über die er zu einem großen Teil eigenständig verfügen und schlussendlich auch selbst gestalten kann. Diese eigenständige Gestaltung der freizeitlichen Aktivitäten ist ein wesentliches Element in der Lebenswelt eines adoleszenten Menschen.²⁵²

Jugendliche genießen gegenwärtig eine immense Freiheit, die wie schon erwähnt, durch digitale Medien zusätzlich verstärkt wird und ihnen zahlreiche, neugewonnene Möglichkeiten offenbart. In der ihnen zur Verfügung gestellten Freizeit können Jugendliche ihren

²⁵⁰ Rafael Ball, *Die pausenlose Gesellschaft*, S. 14.

²⁵¹ Rafael Ball, *Die pausenlose Gesellschaft*, S. 118.

²⁵² Vgl. Ruth Linssen, Ingo Leven, Klaus Hurrelmann, *Wachsende Ungleichheit der Zukunftschancen? Familie, Schule und Freizeit als jugendliche Lebenswelten*. In: Deutsche Shell (Hg.), *Jugend 2002. Zwischen pragmatischem Idealismus und robustem Materialismus* (14. Shell Jugendstudie, Frankfurt am Main 2002), S. 53-90, S. 76.

Lebensstil und ihre alltäglichen Erfahrungen zum Ausdruck bringen und gleichzeitig ihr eigenes Selbst ausleben.²⁵³

„Der Freizeitsektor bietet für Jugendliche ein soziales Übungsfeld für den Umgang mit der unendlich groß erscheinenden Fülle an Wahl- und Verhaltensmöglichkeiten der Lebensgestaltung. Jugendliche empfinden üblicherweise Freude beim Ausprobieren von Alternativen und beim Testen von Grenzen.“²⁵⁴

Das 21. Jahrhundert bietet den Jugendlichen unzählige Möglichkeiten ihren Alltag differenziert auszuleben und ihre freizeitlichen Aktivitäten ihren Wünschen anzupassen. Es ist ein modernes Phänomen, dass den jungen Menschen eine enorme Fülle von Aktivitäten zur Verfügung gestellt werden, über die sie teilweise vollkommen frei entscheiden können. Sie befinden sich in der Position, sich diesen Aktivitäten eigenständig annehmen zu können und somit in der Position einen großen Teil ihres Lebens eigenverantwortlich und nach eigenen Wünschen zu gestalten. Aus diesem Grund wächst bei den Jugendlichen, laut der **16. Shell Jugendstudie** aus dem Jahr 2010, die Lust Alternativen zu erproben und ihre eigenen Erfahrungen zu machen.²⁵⁵

Mit der Unterstützung der Shell Jugendstudien soll nun ein Vergleich zwischen den Freizeitaktivitäten gezogen werden, für die sich ein Jugendlicher entscheidet und die er bevorzugt. Dieser Vergleich soll sich auf die Auswertungen der Shell Jugendstudie von den Jahren 1997, 2002, 2006 und 2010 beziehen. Durch die Analyse der Wahl der Freizeitaktivitäten wird versucht, Rückschlüsse auf die aktuellen und wesentlichen freizeitlichen Rückzugsorte der Jugendlichen zu tätigen, in denen die Jugendlichen der Formung ihrer Identität, die in der Jugendphase wie bereits näher ausgeführt, in konzentrierter Form stattfindet, zum Teil freien Lauf lassen können.

In der **12. Shell Jugendstudie**, die das Jahr 1997 umfasst, stellt das Verbringen von gemeinsamer Zeit mit Freunden mit 93 % die häufigste Freizeitbeschäftigung dar. Es wurden junge Menschen zwischen 12 und 24 Jahren befragt. Auf dem zweiten Platz folgt das Musik

²⁵³ Vgl. Yvonne Fritzsche, Jugendkulturen und Freizeitpräferenzen: Rückzug vom Politischen? In: Jugendwerk der deutschen Shell (Hg.), Jugend '97. Zukunftsperspektiven. Gesellschaftliches Engagement. Politische Orientierungen (12. Shell Jugendstudie, Opladen 1997), S. 343-377, S. 343.

²⁵⁴ Anja Langness, Ingo Leven, Klaus Hurrelmann, Jugendliche Lebenswelten: Familie, Schule, Freizeit. In: Shell Deutschland Holding (Hg.), Jugend 2006. Eine pragmatische Generation unter Druck (15. Shell Jugendstudie, Frankfurt am Main 2006), S. 49-102, S. 77.

²⁵⁵ Vgl. Ingo Leven, Gudrun Quenzel, Klaus Hurrelmann, Familie, Schule, Freizeit: Kontinuitäten im Wandel. In: Shell Deutschland Holding (Hg.), Jugend 2010. Eine pragmatische Generation behauptet sich (16. Shell Jugendstudie, Frankfurt am Main 2010), S. 53-128, S. 80.

hören, das von 92 % der Jugendlichen getätigt wird. Anschließend folgt mit 79 % der Befragten das Konsumieren eines bestimmten Mediums und zwar des Fernsehens.²⁵⁶ Die Freizeitbeschäftigung, die in der Shell Studie von 1997 in der Kategorie aufgelistet und als der Vorreiter der weiteren Entwicklungen gesehen werden kann, ist die Nutzung des Computers. Diese Freizeitbeschäftigung wurde von 49% der männlichen Jugendlichen und von 19 % der weiblichen Jugendlichen angegeben. Somit kann ein Unterschied zwischen den Geschlechtern im Bereich der Computernutzung am Ende des 20. Jahrhunderts verdeutlicht werden.²⁵⁷

In der **14. Shell Jugendstudie**, die sich mit den Auswertungen aus dem Jahr 2002 beschäftigt, wird neben den Freizeitaktivitäten auch nach den aktuellen Trends gefragt, die momentan „in“ sind. Ein schönes Aussehen wird von 88 % der Jugendlichen als „in“ angesehen, gefolgt von Karriere mit 82 %, Technik mit 81 % und Markenkleidung mit 78 %.²⁵⁸ Geschlechterspezifisch sind hierbei kaum Unterschiede feststellbar.²⁵⁹ Der Vorreiter bei den Freizeitbeschäftigungen der Jugendlichen im Jahr 2002 bildet weiterhin das Treffen mit Freunden, das von 67 % der männlichen Jugendlichen und 57 % der weiblichen Jugendlichen angegeben wurde. An der vierten Stelle folgt nun schon das Surfen im Internet, welches im Vergleich zu der **12. Shell Jugendstudie** neu dazugekommen ist und von weiblichen Jugendlichen zu 18 % und von männlichen Jugendlichen zu 34 % als Freizeitaktivität angegeben wurde.²⁶⁰

Die **15. Shell Jugendstudie**, die sich auf das Jahr 2006 bezieht, vollzieht einen Vergleich zu der **12. Shell Jugendstudie** aus dem Jahr 2002 und kommt zu dem Entschluss, dass innerhalb vier Jahren technikbezogene Freizeitaktivitäten deutlich zugenommen haben.²⁶¹ Das Musik hören, Fernsehen und sich mit Freunden treffen erfuhren als Freizeitaktivitäten einen leichten Rückgang, wohingegen das Zeit verbringen im Internet um fast 10 % gestiegen ist.²⁶² Die Bedeutung des Internetzugangs wird nun zunehmend aktueller und wird von der Shell Jugendstudie im Zuge der Befragung ebenso eruiert: Im Jahre 2006 geben 82 % der befragten Jugendlichen an, dass sie Zugang zum Internet haben. Somit trennen das Jahr 2006 und das Jahr 2002 im Bereich des Internetzugangs bei Jugendlichen insgesamt 20 %. Es wurde ebenso ermittelt, dass jüngere Jugendliche nun ebenso in vermehrter Form das

²⁵⁶ Vgl. Yvonne Fritzsche, *Jugendkulturen und Freizeitpräferenzen*, S. 343.

²⁵⁷ Vgl. Yvonne Fritzsche, *Jugendkulturen und Freizeitpräferenzen*, S. 344.

²⁵⁸ Vgl. Ruth Linssen, *Wachsende Ungleichheit*, S. 76.

²⁵⁹ Vgl. Ruth Linssen, *Wachsende Ungleichheit*, S. 76.

²⁶⁰ Vgl. Ruth Linssen, *Wachsende Ungleichheit*, S. 78.

²⁶¹ Vgl. Anja Langness, *Jugendliche Lebenswelten*, S. 77.

²⁶² Vgl. Anja Langness, *Jugendliche Lebenswelten*, S. 78.

Internet nutzen.²⁶³ „Deutlich zugenommen hat seit 2002 ebenfalls die durchschnittliche Dauer der Internetnutzung. Statt vormals durchschnittlich sieben Stunden pro Woche ist im Jahr 2006 mit 9,3 Stunden pro Woche ein mehr als 30-prozentiger Zuwachs zu verzeichnen.“²⁶⁴

Bei der Evaluierung der häufigsten Freizeitbeschäftigungen von Jugendlichen, die in der **16. Shell Jugendstudie** für das Jahre 2010 erhoben wurde, konnte sich das Surfen im Internet als Spitzenreiter etablieren und umfasst insgesamt 59 % und ist somit gemeinsam mit „Sich mit Leuten treffen“ auf den ersten Platz gelandet. Im Vergleich zu der **15. Shell Jugendstudie** konnte das Nutzen von Internet einen erheblichen Zuwachs von ca. 20 % verzeichnen.²⁶⁵ Das Zeit verbringen im Internet hat somit seit dem Jahr 2002 kontinuierlich an Bedeutung gewonnen und hat sich somit als ein fester Bestandteil des Alltags vieler Jugendlicher etablieren können.²⁶⁶ Seit den 1998er Jahren wird die Nutzung des Internets von der Shell Jugendstudie als Freizeitaktivität ausgewertet, dokumentiert und thematisiert.²⁶⁷

„Der Vorteil für Jugendliche besteht darin, dass sie im Vergleich zu der älteren Erwachsenengeneration nicht von der Nutzung alter Medien herkommend umlernen müssen, sondern in der Lage sind, sich diese neue Welt von sich aus neu zu erschließen.“²⁶⁸

Das Nutzen des Internets verhält sich proportional zu dem Zugang zum Internet, der einen entscheidenden Einfluss auf diese immer weiter ansteigende Tendenz ausübt. Die soziale Schicht der Jugendlichen spielt im Jahre 2010 im Bereich des Internetzugangs keine maßgebliche Rolle mehr.²⁶⁹ „Durch die gleichzeitig gestiegene Verbreitung der Internetnutzung unter Jugendlichen beringen Jugendliche in Deutschland in 2010 mehr als das Doppelte an Zeit im Internet, als dies 2002 noch der Fall war.“²⁷⁰

In der **16. Shell Jugendstudie** konnte außerdem festgestellt werden, dass seit 2002 die 22- bis 25-Jährigen in der Internetnutzung die Vorreiterposition einnehmen und sich im

²⁶³ Vgl. Anja Langness, *Jugendliche Lebenswelten*, S. 83.

²⁶⁴ Anja Langness, *Jugendliche Lebenswelten*, S. 83.

²⁶⁵ Vgl. Ingo Leven, *Familie, Schule, Freizeit*, S. 96.

²⁶⁶ Vgl. Ingo Leven, *Familie, Schule, Freizeit*, S. 97.

²⁶⁷ Vgl. Ingo Leven, *Familie, Schule, Freizeit*, S. 101.

²⁶⁸ Ingo Leven, *Familie, Schule, Freizeit*, S. 101.

²⁶⁹ Vgl. Ingo Leven, *Familie, Schule, Freizeit*, S. 103.

²⁷⁰ Ingo Leven, *Familie, Schule, Freizeit*, S. 103.

Durchschnitt, innerhalb einer Woche, 14,7 Stunden in der virtuellen Welt aufhalten und in innerhalb derer partizipieren.²⁷¹ Eine beträchtliche Zeit, die der virtuellen Welt gewidmet wird.

Es stellt sich nun die Frage, wie die freie Zeit in der virtuellen Welt genutzt wird und wieso das Nutzen des Internets im Attraktivitätslevel eine aufsteigende Tendenz angenommen hat und diese weiterhin stabil aufrechterhält. Aus diesem Grund wurde in der **16. Shell Jugendstudie** eine zusätzliche Frage zu den schon bestehenden Fragen hinzugefügt und zwar die Frage nach den Inhalten des Internets, die die Jugendlichen sozusagen ins Netz locken. Die sozialen Netzwerke nehmen hier die wesentlichste Position ein und werden von der Hälfte der Jugendlichen als ein essentieller Grund für das mehrmalige virtuelle Erscheinen im Internet angegeben.²⁷²

Die fortschreitende Technologie hat sich schlussendlich immer mehr von Expertinnen und Experten ins Zuhause der Privatmenschen geschlichen und somit auch zu den heranwachsenden jungen Menschen, die sich in der Jugendphase befinden. Somit wurde ein breiter Nutzerinnen- und Nutzerkreis geschaffen, in welchem die sozialen Unterschiede in ihrer Rolle vermindert werden,²⁷³ wie in der **16. Shell Jugendstudie** anhand der Auswertungen gleichermaßen belegt wurde. Die Freizeitaktivitäten, die von der Internutzung ausgenommen sind, können in ihrer Existenz trotzdem weiterhin bezeugt werden und werden, im Vergleich, von den Jugendlichen am Ende des 20. Jahrhunderts und auch von den Jugendlichen im 21. Jahrhundert weiterhin als Freizeitaktivitäten angegeben – es wurde somit keine Freizeitbeschäftigung zugunsten des Internets zur Gänze aufgegeben. Das Aufkommen der neuen Freizeitbeschäftigung, welche als das Surfen im Internet angegeben wird, veranlasst jedoch eine zusätzliche Aufteilung der Prozentzahlen, die jedoch zugunsten des Internets ausfallen.²⁷⁴

Die Aktivitäten, die ein Jugendlicher in seiner ganz persönlichen Freizeit bevorzugt, macht und anstrebt, geben Aufschluss darauf, in welcher Weise er seine Welt erlebt und wie er sich in ihr etablieren möchte. Die Freizeit ist nämlich die essentielle Zeit im Leben eines Subjekts, über die er zu einem großen Teil selbst entscheiden und seinen Prioritäten Ausdruck verleihen kann. Die Wahl der Freizeit und dementsprechend auch die Wahl der Aktivitäten, die in der Freizeit verrichtet werden, können von jedem Individuum frei und

²⁷¹ Vgl. Ingo Leven, Familie, Schule, Freizeit, S. 103.

²⁷² Vgl. Ingo Leven, Familie, Schule, Freizeit, S. 103.

²⁷³ Vgl. Jutta Röser, Räumliche Arrangements zwischen Fragmentierung und Gemeinschaft, S. 224.

²⁷⁴ Vgl. Ingo Leven, Familie, Schule, Freizeit, S. 96-97.

individuell getroffen werden. Trotzdem wird ein Jugendlicher bei der individuellen Wahl seiner Aktivitäten, die unterschiedliche Erfahrungen mit sich bringen, dadurch beeinflusst, dass er eine Position innerhalb einer Gemeinschaft einzunehmen versucht, die im allgemeinen Interesse und in der Akzeptanz der Gleichaltrigengruppe steht. *Schütz* führt an, dass jede Erfahrung, die sich im Leben eines Individuums einstellt, auch eine soziale Gliederung enthält.²⁷⁵

Jugendliche formen untereinander ihre eigene Erlebniswelt, müssen diese eigenständig erfassen und sich in ihr konstituieren. Eine Erlebniswelt, die für einen Außenstehenden in der Form nicht oder unzureichend verstanden und somit in ihrem Verständnis unzulänglich erfasst werden kann. Aufgrund des obigen Vergleichs kann nun geäußert werden, dass sich die erfahrbare Welt auf die große, undurchsichtige und scheinbar grenzenlose Welt des Internets ausgeweitet hat. Somit hat die Lebenswelt innerhalb weniger Jahre eine enorme Ausweitung erfahren und vermehrt auf kontinuierlichem Wege ihren Horizont. Auf sozialen Plattformen wird den Jugendlichen die Möglichkeit geboten ihre Erlebniswelt eigenständig zu kreieren oder auf schon bestehenden Erlebniswelten, die beispielsweise von anderen Jugendlichen oder Privatpersonen erstellt und aufgebaut worden sind und einen großen Umfang an Teilnehmerinnen und Teilnehmern nachweisen können, zuzugreifen und aufgrund unterschiedlicher Funktionen ebenso auch ein Teil davon zu sein. So bekommen sie die Gelegenheit differenzierte, neuartige und individuelle Handlungen zu erleben, die zwar in einer virtuellen Welt ihren Ursprung haben, sich aber schlussendlich dennoch auf die reale Welt ausweiten und Wirkung ausüben können. Auf die reale Welt, in der der menschliche Geist und Körper weiterhin präsent ist und die erlebten Gegebenheiten verarbeitet.

5.1.3. Digitale Interaktion und digitale Wirklichkeit

Im Alltag, in der realen und physischen Umgebung, werden Interaktionen mit Menschen geführt, die sich im eigenen Umfeld befinden und in irgendeiner Beziehung zu einem selbst stehen. In Bezug auf die Identitätsbildung schreibt *Krappmann* den Interaktionen eine wesentliche Bedeutung zu, da sie für die Formung der Identität verantwortlich sind. Beim Interagieren passt sich ein Individuum an ein anderes bis zum einem gewissen Grad an,

²⁷⁵ Vgl. Alfred *Schütz*, Strukturen der Lebenswelt, S. 137.

nimmt sich eine Essenz für seine Identität mit, jedoch ohne seine bisherige Identität zur Gänze aufzugeben.²⁷⁶

Heute bietet das Web 2.0, neben der direkten Interaktion im erlebten Alltag, eine enorme Vielzahl an Möglichkeiten soziale Interaktionen mit anderen Subjekten zu führen. Diese sozialen Interaktionen bekommen in ihrer Spontanität und Beliebigkeit ganz neue, erweiterte Dimensionen. Das permanente Erreichen von Kommunikationspartnerinnen und Kommunikationspartnern wurde aufgrund der technologischen Fortschrittlichkeit zu einer selbstverständlichen Tatsache.²⁷⁷ Hinzukommen gleichzeitig auch die Dimensionen der geführten Interaktionen, die sich ins Unermessliche erstrecken können. *Kucklick* schreibt, dass ein Zeitreisender überrascht wäre von der Tatsache, dass heutzutage ein Mensch jeden Ort der Welt beschreiben, aus jedem Teil der Welt hunderte Freundinnen und Freunde haben kann und gleichzeitig auch im Detail angeben könnte, was diese Freundinnen und Freunde im exakt demselben Augenblick tun.²⁷⁸

Einem Jugendlichen wird somit eine Vielzahl von Optionen geboten, mit unterschiedlichsten Individuen in Kontakt zu treten, unabhängig davon wie viele Kilometer dazwischenliegen. Schlussendlich können Jugendliche gegenseitig aus gänzlich unterschiedlichen Kulturen zueinander in Kontakt treten und eine virtuelle Beziehung aufbauen, die sie in ihrem Denken, in ihrem Tun und auch in der Bildung ihrer eigenen Identität beeinflussen kann. Die Dimensionen der geführten Interaktionen vervielfachen sich und bieten einem Jugendlichen die Chance, mit differenzierten Individuen in Kontakt zu treten, die sich nicht in seiner unmittelbaren Umgebung befinden müssen. Der sogenannte Handel um Identität²⁷⁹ bekommt somit ganz neue Aussichten und kann auf einer gänzlich neuen Stufe vollzogen werden. Bei der virtuellen Kontaktaufnahme wird den Jugendlichen, die sich in der virtuellen Welt aufhalten, gleichermaßen der Kontakt zu anderen Individuen, aufgrund der unterschiedlichen sozialen Plattformen, ermöglicht, die sich nicht in der gleichen Lebensphase befinden müssen und somit ganz andere Einflüsse mit sich bringen und den Jugendlichen in seiner Identitätsbildung zusätzlich beeinflussen können. Die Grenzlosigkeit der virtuellen Welt begünstigt dies und eröffnet dem Jugendlichen Kontakt zu gänzlich neuen

²⁷⁶ Vgl. Lothar Krappmann, Soziologische Dimensionen der Identität, S. 7. (Siehe Kapitel 3.2.)

²⁷⁷ Vgl. Tom Gross, Mirko Fetter, Julian Seifert, CoDaMine: Effiziente soziale Interaktion durch die Analyse der Online-Kommunikation im Instant Text Messaging. In: Andreas Künz, Miglena Dontschewa (Hg.), Eintauchen in Medienwelten. Zusammenfassung der Beiträge zum Usability Day VIII 21. Mai 2010 (Lengerich 2010), S. 106-112, S. 106.

²⁷⁸ Vgl. Christoph Kucklick. Die granulare Gesellschaft. Wie das Digitale unsere Wirklichkeit auflöst (Berlin 2014), S. 197.

²⁷⁹ Vgl. G. J. McGall, J. L. Simmons, Identities and Interactions, S. 141. (Siehe Kapitel 3.2.)

Gebieten, die ihm in seiner unmittelbaren Umgebung nicht oder unzureichend zugänglich sind. Es stellt sich die Frage in wie fern digitale Interaktionen ein Individuum und somit einen Jugendlichen beeinflussen können und ob ein Unterschied zu realen Interaktionen in der unmittelbaren Umwelt festgemacht werden kann. Allerdings betont *Schäfer* in seinem Essay über „Digitale Realitäten“²⁸⁰:

„Virtuell ist dabei nicht das Gegenteil von real, sondern von physisch.“²⁸¹

Das kann in der Form interpretiert werden, dass das, was ein Jugendlicher im digitalen Raum erlebt, sich tatsächlich auf ihn, als reale Person aus Fleisch und Blut, auswirkt und aufgrund der Virtualität keine mindere Position in seinem Lebenslauf erhält. Der virtuelle Raum ist ein Bestandteil unseres realen Alltags und kann nicht als eine abgesonderte, abgeschottete und wirkungsfreie Welt betrachtet werden.²⁸²

Das Virtuelle verschmilzt mit dem Realen und wirkt sich aus diesem Grund auf die Identität der Personen aus, die sich als Subjekte in dieser Welt konstituieren.²⁸³

„Vielmehr entsteht durch die Überlagerung von realen und virtuellen Szenarien ein hybrider Raum, den es zu gestalten gilt. Die erste Realität des physischen Raumes und die virtuelle Realität digital geschaffener Umgebungen verschmelzen zu einer emergenten Gesamterfahrung. Der Handlungsraum dehnt sich aus und die Gestaltungsmittel, die uns zur Verfügung stehen werden vielfältiger.“²⁸⁴

Man kann daraus schließen, dass die Interaktionen in der virtuellen Welt, die zusätzlich zu den Interaktionen im erlebten Alltag dazukommen, sich in ihrer Wirkung wenig unterscheiden.

5.1.4. Erweiterung der Identitätssuche auf den virtuellen Lebensraum

Laut den vier Evolutionsstufen des digitalen Zeitalters, nach *Lemke* und *Brenner*, hat die heutige Gesellschaft die zweite Evolutionsstufe, die die allgemeine Akzeptanz des Internets und die alltägliche mobile Anwendung umfasst, schon hinter sich gebracht und befindet

²⁸⁰ Vgl. Markus *Schaefer*, Digitale Realitäten. In: Marco *Hemmerling* (Hg.), *Augmented Reality. Menschen, Raum und Virtualität* (München 2011), S. 89-101, S. 90.

²⁸¹ Markus *Schaefer*, Digitale Realitäten, S. 90.

²⁸² Vgl. Markus *Schaefer*, Digitale Realitäten, S. 101.

²⁸³ Vgl. Marco *Hemmerling*, Die Erweiterung der Realität. In: Marco *Hemmerling* (Hg.), *Augmented Reality. Mensch, Raum und Virtualität* (München 2011), S. 13-24, S. 21.

²⁸⁴ Marco *Hemmerling*, Die Erweiterung der Realität, S. 24.

sich nun am Anfang der dritten Evolutionsstufe, in der die weitere Reifung zum Tragen kommt.²⁸⁵

Das Akzeptieren, das Mitmachen und das Agieren in der virtuellen Welt, das in einer täglichen Routine vollzogen wird, macht sie zu einem Teil unseres Lebensraumes und erweitert ihn dementsprechend auch. Ein Mensch, der sich in der Jugendphase befindet und seine Identität aufbauen und festigen muss, hat nun einen noch größeren Spielraum, in welchem dies möglich ist. Einen Spielraum, der in seiner Dimension und Fülle nicht eingegrenzt werden kann. Wenn sich ein Raum um ein Vielfaches vergrößert, dann gestaltet sich die Suche nach etwas Bestimmten als schwieriger. Die Suche nach der Identität ist jedoch kein Gegenstand, nach dem explizit Ausschau gehalten werden kann, sondern ein Prozess²⁸⁶, welchem Zeit und Raum gegeben werden muss. Es stellt sich die Frage, ob die Erweiterung der Identitätssuche auf den virtuellen Raum für den Jugendlichen eine Überforderung darstellt, die ihn bei der Bildung seiner Identität hindert. Soziale Plattformen wie Instagram und YouTube bilden Teilwelten, die zahlreiche Jugendliche anlocken und gewährleisten, dass diese ihnen eine beträchtliche Zeit in ihrem Alltag schenken. Ein essentieller Aspekt, der auf allen sozialen Plattformen in irgendeiner Form zum Tragen kommt, ist der Aspekt der Selbstinszenierung, die mit einer Art des Sichtbarwerdens gleichgestellt werden kann.²⁸⁷

„Der performative Charakter von Selbstinszenierungen offenbart sich auch in den Praktiken der Selbstpräsentation. Hier geht es den NetzakteurInnen um das visuelle Sichtbarmachen und Zurschaustellen des eigenen Ichs, wobei das Positive hervorgehoben und Negatives weitgehend ausgeblendet wird.“²⁸⁸

Es stellt sich die Frage, in wie fern dieser zunehmende Drang nach Selbstdarstellung, der im Zuge der Entwicklungen des Web 2.0 aufgekommen ist, die Jugendlichen in der Bildung ihrer Identität hindert und in welcher Weise die Identitätsdiffusion, die, laut *Erikson*, in der Phase der Adoleszenz als Krise zu meistern ist,²⁸⁹ durch diese Entwicklungen begünstigt wird.

²⁸⁵ Vgl. Claudia Lemke, Einführung in die Wirtschaftsinformatik, S. 19.

²⁸⁶ Siehe Kapitel 3.3.

²⁸⁷ Vgl. Christina Schachtner, Nicole Duller, Kommunikationsort Internet. Digitale Praktiken und Subjektwerdung. In: Tanja Carstensen, Christina Schachtner, Heidi Schelhowe, Raphael Beer (Hg.), Digitale Subjekte. Praktiken der Subjektivierung im Medienumbruch der Gegenwart (Bielefeld 2014), S. 81-154, S. 104.

²⁸⁸ Christina Schachtner, Kommunikationsort Internet, S. 105.

²⁸⁹ Vgl. Erik H. Erikson, Identität und Lebenszyklus, S. 106. (Siehe Kapitel 3.1.2.)

5.2. Faktoren für Identitätsdiffusion im Vergleich

5.2.1. Selbstdarstellung 2.0

Im Zuge der Entwicklungen des Web 2.0 ist es erforderlich sich mit den möglichen und neuartigen Faktoren, die die Identitätsdiffusion, welche von *Erikson* als Krise in der Adoleszenz definiert wurde²⁹⁰, begünstigen. *Erikson* betont, dass das Festigen der individuellen sozialen Rolle einen hohen Stellenwert im Leben eines Jugendlichen einnimmt. Jugendliche versuchen ein eigenes Identitätsgefühl zu entwickeln und zu erreichen, dass dieses Identitätsgefühl von anderen Individuen als identisch aufgefasst und eine weitgehende Kongruenz hergestellt wird.²⁹¹

Das Web 2.0 ermöglicht Jugendlichen ein persönliches, virtuelles und selbstkreatives Profil der eigenen Person auf unterschiedlichen Plattformen in der virtuellen Welt zu erstellen, sich mit weiteren Profilen zu vernetzen und zahlreiche, eigenständig aufgenommene Bilder hochzuladen. Das Essentielle hierbei ist die interaktive Funktion der jeweiligen Plattformen, die den Nutzerinnen und Nutzern die Möglichkeit bereitstellt, den Inhalt öffentlich, aber trotzdem auch anonym, zu kommentieren, zu bewerten und zu teilen. Somit unterliegen die Inhalte, die von einer Benutzerin oder einem Benutzer veröffentlicht werden, auch einer indirekten und automatischen Bewertung der anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmern und machen sich somit gleichermaßen angreifbar. In den erstellten Fotografien können sich Jugendliche auf unterschiedlichste Arten präsentieren und sich in ihrer Selbstdarstellung ebenso auf unterschiedlichste Arten ausprobieren.²⁹²

Die Suche nach Aufmerksamkeit und somit auch nach Selbstbestätigung, wird auf sozialen Plattformen durch unterschiedliche Faktoren begünstigt.²⁹³

Es entsteht eine Art Abhängigkeit, die sich aus den sogenannten „Likes“ und Kommentaren zusammensetzt, denn schlussendlich erwartet man positive Resonanz auf die veröffentlichten Inhalte, vor allem, wenn es sich dabei um die eigene Person und somit um die individuelle, visuelle Erscheinung handelt. Das Wesentliche hierbei ist, dass die veröffentlichten

²⁹⁰ Vgl. Erik H. *Erikson*, Identität und Lebenszyklus, S. 106. (Siehe Kapitel 3.1.2.)

²⁹¹ Vgl. Erik H. *Erikson*, Identität und Lebenszyklus, S. 106. (Siehe Kapitel 3.1.2.)

²⁹² Vgl. Clarissa *Schär*, Grenzenlose Möglichkeiten der Selbstdarstellung? Jugendliche Genderinszenierungen im Web 2.0. In: Birgit *Bütow*, Ramona *Kahl*, Anna *Stach* (Hg.), Körper, Geschlecht, Affekt. Selbstinszenierungen und Bildungsprozesse in jugendlichen Sozialräumen (Wiesbaden 2013), S. 99-114, S. 100.

²⁹³ Vgl. Clarissa *Schär*, Grenzenlose Möglichkeiten der Selbstdarstellung, S. 109.

Inhalte in ihrer Darstellung eingegrenzt und von den Vorstellungen des jeweiligen Netzwerkes, in welchem sich u.a. auch die jeweilige Peergroup aufhält, beeinflusst und gesteuert werden.²⁹⁴ Das könnte in der Hinsicht gedeutet werden, dass das Entfalten des persönlichen Ichs und somit auch einer individuellen Identität, in der virtuellen Welt des Internets, eingeschränkt wird. Dies geht auf jene Funktionen zurück, die es möglich machen sofortige Reaktionen, selbstverständlich auch negativer Natur, auf Inhalte abzugeben, die eventuell nicht den Vorstellungen eines Netzwerks entsprechen und demnach von anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmern negativ ins Visier genommen werden können. Somit entsteht ein Weg für eine Art Manipulation und Lenkung der eigenen Identität, die im Netz von Jugendlichen preisgegeben und dargestellt wird.

„Nach diesen Erläuterungen ist evident, dass die Selbstdarstellungen im Web 2.0 [...] keineswegs als grenzenlos zu bezeichnen sind. Sie sind rückgebunden an Dynamiken der Selbstvermarktung, der Anerkennung und Aufmerksamkeit, die über Peergroup-Prozesse des Aus- und Verhandelns sowie Vergewisserns, ferner über das jeweilige Interface der Plattformen befördert werden.“²⁹⁵

Das Erstellen des eigenen, vorteilhaften und idealen Selbst rückt in der virtuellen Welt immer mehr in den Vordergrund und drängt die realen Gegebenheiten und das Natürliche immer mehr zurück. Dem Jugendlichen als Subjekt wird suggeriert, dass das Finden des eigenen Selbst eine andauernde Tatsache darstellt, die nie zu einem Stillstand kommen muss.²⁹⁶

Die individuelle Identitätsbildung wird durch das öffentliche Darstellen und Repräsentieren der eigenen Identität im Netz, in einer gewissen Hinsicht, gleichermaßen beeinflusst und stetig weiterentwickelt. Die Kontaktaufnahme zu anderen Individuen ist bei der Entwicklung der individuellen Identität im gleichen Maße entscheidend. Dazu gehören ebenso auch die Identitätsdarstellungen und die Identitätswahrnehmungen anderer Personen, die sich im Netzwerk aufhalten und ihre vermeintliche Identität repräsentieren.²⁹⁷

Das Vergleichen und Messen von Persönlichkeiten, Identitäten und Selbstdarstellungen erweitert sich nun auf den virtuellen Lebensraum, der von einer Vielzahl an Individuen

²⁹⁴ Vgl. Clarissa Schär, Grenzenlose Möglichkeiten der Selbstdarstellung, S. 109.

²⁹⁵ Clarissa Schär, Grenzenlose Möglichkeiten der Selbstdarstellung, S. 111.

²⁹⁶ Vgl. Ramón Reichert, Das narrative Selbst. Erzählökonomie im Web 2.0. In: Yvonne Gächter, Heike Ortner, Claudia Schwarz, Andreas Wiesinger (Hg.), Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung. Storytelling – Reflections in the Age of Digitalization (Innsbruck 2008), S. 202-225, S. 204.

²⁹⁷ Vgl. Nicola Döring, Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. In: Dr. Bernad Batinic (Hg.), Internet und Psychologie. Neue Medien in der Psychologie (Göttingen 2003), S. 337.

aufgesucht und zur Darstellung des eigenen Ichs gebraucht wird. Jugendliche haben nun eine erweiterte Auswahl an unterschiedlichen Lebensmodellen und Identitäten, aus denen sie partiell ein Stück für ihre eigene Identität mitnehmen können. Die Identitätssuche beschränkt sich somit nicht mehr lediglich auf die unmittelbare und real erfahrbare Lebenswelt. Eine Auswahl, die sich überfordernd auf die Menschen, die sich in der Adoleszenz und somit in der Phase des Lebens befinden, in der die Bildung der eigenen Identität eine wesentliche Aufgabe darstellt, auswirken könnte. Die, oftmals einer Perfektion gleichenden Darstellungen anderer Individuen, treiben Individuen zusätzlich zu einer utopischen Perfektion ihrer eigenen Person an. Denn schlussendlich sind im Netz kontinuierlich visuelle Inhalte von Personen zu finden, die von einem Jugendlichen als nachahmenswert empfunden und als noch idealer angesehen werden können. Inhalte, die in Sekundentakt in die virtuelle Welt befördert werden.

Die zahllosen Formen der Selbstdarstellung, die durch die Funktionen des verbreiteten Web 2.0 gefördert werden, ermöglichen den sich im Netz befindlichen Jugendlichen ihre Person vollkommen nach ihren Wünschen in der Öffentlichkeit darzustellen, die jedoch mit der Realität nicht notwendigerweise übereinstimmen muss. Aufgrund anderer Teilnehmerinnen und Teilnehmern im Netz, haben sie die Möglichkeit, sich die unterschiedlichsten Formen der Identität partiell für sich rauszunehmen und sie in die Bildung ihrer persönlichen Identität einfließen zu lassen. *Ferchhoff* führt an: „[...] multimedial präsentierte Lebensstile von Jugendlichen übernehmen für viele Jugendliche quasi identitätsstiftende Funktionen.“²⁹⁸

Der Charakter der gestellten und „gefakten“ Identität ist aufgrund sozialer Plattformen einer größeren Verbreitung ausgesetzt und führt zu falschen Vorstellungen und Perfektionismus. Jugendliche werden dazu angelockt sich mit anderen zu vergleichen und durch die Vielzahl an Menschen, die tagtäglich zu jeder Uhrzeit „verfolgt“ und beobachtet werden können, erstreckt sich dieser Vergleich um ein Vielfaches. Die Hürde, sich auf eine bestimmte und einzige Identität zu beschränken und nicht von einer Identität zur nächsten zu springen, stellt laut *Erikson*, für einen Jugendlichen eine Form der Identitätsdiffusion dar, die bewältigt werden muss²⁹⁹ und im Zuge der Selbstdarstellungswelle als Schwierigkeit zunehmend als noch präsenter angesehen werden könnte. *Schäfer* gelangt zu folgendem Urteil:

²⁹⁸ Wilfried *Ferchhoff*, Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert, S. 427.

²⁹⁹ Vgl. Erik H. *Erikson*, Kindheit und Gesellschaft, S. 256. (Siehe Kapitel 3.1.2.)

„Eine gelungene Identitätsarbeit, unter Zuhilfenahme der im Netz verfügbaren Ressourcen, könnte daher nur gelingen, wenn eine gewisse Medienkompetenz (also die Fähigkeit, das Potential der Medien zu durchschauen und für die eigenen Absichten richtig einsetzen) gegeben ist.“³⁰⁰

5.2.2. Gleichbleibende vs. unentschlossene Identität

Das Profil der eigenen Person, welches im Netz erstellt, veröffentlicht und dargestellt wird, ist etwas Vergängliches und kann mit einem Mausklick aus der virtuellen Welt entfernt oder verändert werden. Ein Jugendlicher kann beim Aufhalten auf sozialen Plattformen auf speziell bereitgestellte Funktionen zugreifen, die es ihm ermöglichen, mehrere Profile seines Ichs zu erstellen, die er gleichermaßen unabhängig voneinander verwalten kann. Er bekommt somit die Chance seine Person auf unterschiedliche Arten darzustellen, die gänzlich konträrer Natur sein und in der realen Welt nicht oder unzureichend offenbart werden können.

Jugendliche sind nun in der Lage ihr individuelles Ich, welches die Identität umfasst, beliebig zu verändern und den jeweiligen Gegebenheiten anzupassen. Es stellt sich die Frage, ob die Identität aufgrund des Web 2.0, welches den Jugendlichen ermöglicht ihre Identität im Netz beliebig zu verändern, in ihrer Bildung negativ beeinflusst, erschwert und schlussendlich auch verwehrt wird. Schlussendlich kann man davon ausgehen, dass ein Individuum, welchem vermittelt wird, dass eine persönliche Identität etwas Beliebigen ist und keiner festen Struktur bedarf, dazu verleitet wird immer weiter nach dieser Ausschau zu halten, sie optimieren zu wollen und die schon entworfene Identität in einem schnelleren Tempo zu verwerfen. Die Kriterien für die Wahl der Identitäten erfahren eine Senkung, da die vorhandene Option des Verwerfens oder des Eintauschens der Identität, das in der virtuellen Welt keine Konsequenzen mit sich zu bringen scheint, vorhanden ist. *Döring* führt an:

„Entsprechende Identitätswechsel werden jedoch zumindest in Wunschphantasien, Gedankenexperimenten, fiktionalen Darstellungen oder theatralischen Kontexten vollzogen. Bei der computervermittelten Online-Kommunikation können solche Identitätswechsel nun relativ unaufwändig, in großem Stil (d.h.

³⁰⁰ Iris Schäfer, Kulturelle Identitätsbildung im Web 2.0. In: Gunda Mairbäurl, Ernst Seibert (Hg.), Kulturelle Austauschprozesse in der Kinder- und Jugendliteratur. Zur genrespezifischen Transformation von Themen, Stoffen und Motiven im medialen Kontext (Kinder- und Jugendliteratur in Österreich, Bd. 17, Wien 2016), S. 167-179, S. 172.

von vielen Menschen über längere Zeiträume hinweg) und sogar völlig unmerkelt durchgeführt werden.“³⁰¹

Die Welle der Perfektion, die die virtuelle Welt gegenwärtig durchflutet, macht einen Menschen anfälliger für Kritik und für das Gefühl des Selbstzweifels, welches sich nicht bloß auf die Anwesenheit im virtuellen Raum beschränkt, sondern sich auch in der realen Welt niederschlagen, ein Individuum weiterhin verfolgen und sich auf ihn auswirken kann. Selbstzweifel ist jedoch kein Gefühl, welches von einem Individuum als Dauerzustand gewünscht wird. Das Abstreifen der Identität ist aufgrund sozialer Netzwerke kein kompliziertes Unterfangen mehr und verführt Jugendliche dazu auch Gebrauch davon zu machen. Der Mensch befindet sich in einem Zeitalter, in dem das Festhalten an einer gleichbleibenden Identität erschwert und zunehmend von der Welle des stetigen Wandels und Selbstneuerfindung abgelöst wird.

5.2.3. Real or unreal – Wer bin Ich?

Die scheinbar grenzenlose Welt des Internets hat sich als eine Erweiterung der Lebenswelt der Menschen herausgebildet und erfährt in diesem Sinne auch keine radikal strikte Trennung mehr. Die Assimilation der realen und virtuellen Welt befindet sich kontinuierlich in einer fortschreitenden und gleichzeitig auch in einer tendenziell aufsteigenden Geschwindigkeit.³⁰²

Trotz dieser Angleichung lässt das Netz einem Individuum dennoch zahlreiche zusätzliche Freiheiten, die ihm in seiner Lebenswelt verwehrt bleiben und fungiert in dem Sinne auch als eine Art Tabula Rasa. Diese Freiheiten dienen dem Individuum sozusagen als Voraussetzung und als Grundlage, um weitere mögliche Existenzen, neben seiner menschlichen und realen Existenz, aufzubauen und teilweise stabil aufrechtzuerhalten zu können.

Im realen Leben kann ein Mensch eine ganz andere Existenz aufweisen, als in der virtuellen Welt, in welcher er parallel eine gänzlich andere Existenz und somit auch Identität kreieren kann, die in ihrem Wesen und Charakter dieselben Züge wie die reale Existenz, die außerhalb des Netzes gelebt wird, aufweist. Der Wechsel der differenzierten Identitäten, der mithilfe von technischen Geräten wie dem Smartphone, an jedem Ort und zu jeder Tageszeit

³⁰¹ Nicola Döring, Sozialpsychologie des Internet, S. 378.

³⁰² Vgl. Claudia Lemke, Einführung in die Wirtschaftsinformatik, S. 12.

vollzogen werden kann, befähigt ein Individuum dazu in seinem Alltag Gebrauch davon zu machen. Die Tendenz geht weiter zur:

„Erprobung neuer Lebensformen ohne geschlossen-kohärente Sinngestalt bastelebiographisch, patchworkartig zu einem – unterschiedliche Teilidentitäten verknüpfenden – moderaten Wechsel von Identitätsmontagen [...], die aber materieller, kommunikativer und sozialer Netzwerkressourcen und -abstützungen bedürfen.“³⁰³

Das kann in der Hinsicht gedeutet werden, dass das Erstellen von weiteren Identitäten, virtueller Natur, durch die Akzeptanz des jeweiligen Netzwerks bedingt ist. Um diese Akzeptanz zu erlangen ist die Anzahl der Mitglieder auf einzelnen Plattformen essentiell, die als „Follower“, also als Anhänger bezeichnet werden und einer gewissen Identität Bedeutung beimessen, sie in Form von „Likes“ und Kommentaren unterstützen und sie somit in ihrer Existenz aufrechterhalten. Es stellt sich die Frage, ob der Wechsel zwischen den angefertigten Identitäten, in der virtuellen und realen Welt, bei Jugendlichen in einer reibungslosen Form vonstattengeht, oder ob die kontinuierliche Möglichkeit diesen Wechsel durchzuführen, als ein Faktor für eine aufgrund der technologischen Entwicklungen neuaufkommende „Identitätsdiffusion“³⁰⁴ gedeutet und erfasst werden kann.

Erikson bezieht sich bei der Herausbildung der Ich-Identität auf das Ziel eines Individuums, die innere Beständigkeit zu erlangen, die schlussendlich von übrigen Teilnehmerinnen und Teilnehmern eines Lebensraumes gleichermaßen gespürt werden sollte.³⁰⁵

5.2.4. Web 2.0 als personifiziertes Werbemedium?

Beim Anschauen eines YouTube-Videos, in welchem bestimmte Produkte angepriesen, vorgestellt und „reviewt“ werden, kann man gegenwärtig nicht davon ausgehen, dass dies zur Gänze die persönliche Meinung des jeweiligen Menschen darstellt. Oftmals wirken die lustigen, entspannten und normalen Aufzeichnungen nicht wie eine typische Werbeanzeige, sondern real und ehrlich. Trotz dessen kann gesagt werden, dass die Beiträge auf sozialen Plattformen immer häufiger bezahlte Werbung beinhalten, die jedoch nicht auf

³⁰³ Wilfried *Ferchhoff*, *Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert*, S. 429.

³⁰⁴ Erik H. *Erikson*, *Identität und Lebenszyklus*, S. 106. (Siehe Kapitel 3.1.2.)

³⁰⁵ Vgl. Erik H. *Erikson*, *Jugend und Krise*, S. 47.

dem ersten Blick ersichtlich ist.³⁰⁶ Werbung, die über eine Milliarde Nutzerinnen und Nutzern, aufgrund des Anschauens und Konsumierens von YouTube-Videos, sozusagen gezielt erreicht.³⁰⁷

Eine Plattform wie YouTube ist auf das Einblenden von Werbung angewiesen, aber auch von den Nutzerinnen- und Nutzerdaten, über die sie zum Teil verfügen können. Für die soziale Plattform YouTube sind somit die „Klicks“ und „Likes“ ein wichtiger Maßstab, da dadurch festgestellt werden kann, welche Videos häufiger konsumiert werden und somit einer großen Beliebtheit ausgesetzt sind. Eine Beliebtheit, die für Werbezwecke fruchtbar gemacht werden kann.³⁰⁸

Es ist nicht entscheidend, ob der Ersteller des Videos oder eines Beitrags auf sozialen Plattformen eine berühmte Persönlichkeit oder ein „Mädchen von nebenan“ ist, denn mit einem erfolgreichen Marketing der eigenen Person kann in der virtuellen Welt die Liquidität angekurbelt werden. Die einzige Voraussetzung dafür ist das breite Interesse der Nutzerinnen und Nutzer für die jeweilige Person auf der jeweiligen Plattform.³⁰⁹ Das heißt, dass man als Privatperson mit den Aktivitäten, die man im Web tätigt, schlussendlich auch zu Geld kommen kann,³¹⁰ wenn durch die Inhalte und Aktivitäten eine große Reichweite aufgebaut werden kann, was natürlich auch als eine zusätzliche Motivationsquelle zur häufigeren und regen Teilnahme auf sozialen Plattformen angesehen werden kann. Aufgrund der Möglichkeit sich aktiv im Web 2.0 miteinzubringen und die Plattformen mit eigenen Inhalten zu füllen, können Nutzerinnen und Nutzer, die ein breites Interesse und Neugierde bei den übrigen Nutzerinnen und Nutzern wecken, dementsprechend Einfluss ausüben und werden aus diesem Grund auch als „Influencer“³¹¹ bezeichnet. Ein Wort, welches als Meinungsüberführer übersetzt werden kann.³¹²

Mit Social Media wurde eine Möglichkeit geschaffen Konsumenten ohne viel Aufwand gezielter, punktueller und mit einer ungeheuren Schnelligkeit anzusprechen.³¹³ „Denn die

³⁰⁶ Vgl. Barbara Zartl, Ist das Werbung? Native Advertising und Werbung im Internet. In: M. Akin-Hecke, A. Pleschko-Röthler (Hg.), *Leben Spielen Lernen, Familien in der digitalen Welt* (Bundesministerium für Familien und Jugend, Wien 2016) S. 266-268, S. 266.

³⁰⁷ Vgl. Marie-Christine Schindler, Tapio Liller, *PR im Social Web* (Köln 2014), S. 5.

³⁰⁸ Vgl. Pia Zimmermann, *Generation Smartphone – Wie die Digitalisierung das Leben von Kindern und Jugendlichen verändert. Was wir wissen sollten und was wir tun können* (Munderfing 2016), S. 30.

³⁰⁹ Vgl. Pia Zimmermann, *Generation Smartphone*, S. 50.

³¹⁰ Vgl. Jörg Kantel, *Per Anhalter durch das Mitmach-Web. Publizieren im Web 2.0: Von Social Networks über Weblogs und Wikis zum eigenen Internet-Fernsehsender* (Heidelberg/München/Landsberg/Frechen/Hamburg 2009), S. 274.

³¹¹ Anne Grabs, Karim-Patrick Bannour, *Follow me! Erfolgreiches Social Media Marketing* (Bonn 2011), S. 43.

³¹² Vgl. Anne Grabs, *Follow me*, S. 43.

³¹³ Vgl. Anne Grabs, *Follow me*, S. 32.

Nutzer im Web teilen sozialen Netzwerken durch Interaktion, Profildaten usw. viel über ihre Person und Interessen mit. Für Unternehmen ist das die perfekte Werbeumgebung [...]“³¹⁴ Die verbreiteten Werbeanzeigen müssen auf den Nutzerinnen und Nutzer motivierend wirken und auf ihn abgestimmt sein, damit ein überdurchschnittliches Interesse geweckt werden kann. Die persönlichen Informationen der Nutzerinnen und Nutzer, die in den sozialen Netzwerken kursieren, fungieren hier als Indikator.³¹⁵

„Durch das Ausfüllen von Profildaten, aber auch das Teilen von Informationen, Bildern und Videos sowie Links hinterlassen alle Nutzer sozialer Netzwerke Spuren. Diese werden von den Portalen systematisiert und für das Targeting von Werbeanzeigen aufbereitet. Somit ist es möglich, die Zielgruppen weitaus genauer [...] zu bewerben, als es über andere Medien möglich wäre.“³¹⁶

Soziale Netzwerke beinhalten mittlerweile überaus hohe Mitgliederzahlen, die diese Tendenzen im Bereich der Werbung überhaupt ermöglichen konnten. Die enorme Reichweite, die aufgrund von anhaltender virtueller Präsenz, Streuung der Inhalte und Kommunikation mit anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmern erreicht werden kann³¹⁷, ist ein wesentlicher Faktor für das ansteigende Attraktivitätslevel im Bereich der Werbeindustrie. Diese Art von Werbung oder Werbemaßnahme wird zunehmend auch als Lifestyle-Advertising bezeichnet, in welchem das Dynamische, Interaktive und Kontinuierliche in der Kommunikation im Vordergrund steht. Ein wichtiges Grundprinzip des Lifestyle Advertisings ist das Verstehen von Kunden und deren Lebensumfeld.³¹⁸

„Selbstverständlich haben bereits viele – vor allem internationale – Werbeagenturen die Möglichkeit des „user-generated-content“ (das sind durch die Nutzer selbst erstellte Inhalte) als neue Möglichkeiten des Kundenbeziehungs- und Interaktionsmanagements entdeckt und richten ihr Werbeverhalten entsprechend darauf aus.“³¹⁹

Ein weiterer wesentlicher Faktor, der kontinuierlich an Bedeutung gewinnt, ist das Vertrauen, das auch ohne eine persönliche und direkte Interaktion erlangt werden kann.³²⁰ Mit

³¹⁴ Anne Grabs, Follow me, S. 32.

³¹⁵ Vgl. Anne Grabs, Follow me, S. 32.

³¹⁶ Vgl. Anne Grabs, Follow me, S. 212.

³¹⁷ Vgl. Anne Grabs, Follow me, S. 212.

³¹⁸ Vgl. Dr. Karoline Simonitsch, Lifestyle Advertising. Veränderung der Kommunikation im neuen konvergenten Medienzeitalter (Wien 2007), S. 24.

³¹⁹ Dr. Karoline Simonitsch, Lifestyle Advertising, S. 24.

³²⁰ Vgl. Dr. Karoline Simonitsch, Lifestyle Advertising, S. 24.

der Entwicklung des Web 2.0 wurde also die Grundlage geschaffen, Privatpersonen ohne große Umstände zielgenau zu erreichen und ihre individuellen Wünsche miteinzubeziehen, ohne dass dies auf dem ersten Blick ersichtlich und merkbar ist.³²¹

Der direkte Weg über „Social Media - Stars“ zu den Jugendlichen

Um auf Social Media Bekanntheit zu erlangen, ist nicht das jeweilige Alter der Teilnehmerin oder des Teilnehmers entscheidend, sondern die Identifikation von zahlreichen anderen Nutzerinnen und Nutzern, die sich auf der jeweiligen Plattform aufhalten, mit der jeweiligen Person, die sich im Internet darstellt und bestimmte Inhalte präsentiert und vertritt. Vor allem bei Jugendlichen spielt die Plattform YouTube, die mit unterschiedlichen Videoinhalten gefüllt ist, eine wesentliche Rolle und wird als das beliebteste soziale Netzwerk angesehen.³²²

Beim Anschauen eines Videos, das eventuell zusätzlich noch von einem gleichaltrigen Menschen gedreht wurde, mit aktuellen Inhalten, die das jugendliche Interesse wecken, wird eine intensive Identifikation erreicht, die dazu führt, dass Jugendliche sich die jeweiligen YouTube-Stars als Vorbilder nehmen. Die Videodreherinnen und Videodreher begegnen den Jugendlichen auf Augenhöhe, in dem sie realistische Videos aus ihrem eigenen Alltag und aus ihrem persönlichen und privaten Zimmer drehen.³²³

Der Besitz eines Smartphones macht die Verbindung zu den Stars auf Social Media zu einer schnellen und einfachen Sache, so dass Jugendliche unabhängig von der Uhrzeit und dem Ort, an dem sie sich gerade befinden, auf deren Inhalte zugreifen und sie konsumieren, anschauen und in ihrem Alltag und somit in ihrer Lebenswelt einfließen lassen können. Die Vernetzung findet u.a. aufgrund der Nutzung von Smartphones statt und übt insbesondere auf Jugendliche eine beachtliche Auswirkung aus.³²⁴ Es entsteht eine Form von Vertrauen und ein Gefühl von Freundschaft, ohne dass das Kennenlernen je stattgefunden hat oder je stattfinden wird. Dies führt zu einer Art intensiven Form von Beziehung und Bindung, die jedoch meistens nur einseitig gelebt und gefühlt wird. Das aufgekommene Vertrauen

³²¹ Vgl. Dr. Karoline Simonitsch, Lifestyle Advertising, S. 34.

³²² Vgl. Teresa Maria Tropf, Marie-Theresa Weber, YouTube-Stars sind beliebter als Schauspieler und Sportler, online unter: <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/YouTube-Stars-sind-beliebter-als-Schauspieler-und-Sportler.html> (17. April 2018).

³²³ Vgl. Teresa Maria Tropf, Marie-Theresa Weber, YouTube-Stars sind beliebter als Schauspieler und Sportler, online unter: <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/YouTube-Stars-sind-beliebter-als-Schauspieler-und-Sportler.html> (17. April 2018).

³²⁴ Vgl. Pia Zimmermann, Generation Smartphone, S. 14.

seitens der Jugendlichen macht sie schlussendlich angreifbarer und gleichermaßen auch leichter steuerbar.

Faktor für Identitätsdiffusion: Intransparente Werbung im Web 2.0

Das aufgekommene Vertrauen wird schlussendlich durch die intransparente Werbung, die in der Welt des Web 2.0 Verbreitung erfahren hat, in einer gewissen Hinsicht missbräuchlich behandelt. Vor allem Jugendliche, die sich in der Phase der Identitätssuche befinden und nach Vorbildern Ausschau halten, werden in ihrer Suche überreizt und gelenkt. Das Nacheifern von bestimmten Persönlichkeiten und das Suchen nach Vorbildern, sind Faktoren, die in der Jugendphase vorkommen und noch vor dem 21. Jahrhundert präsent waren, jedoch war ohne Social Media dieses Nacheifern und Suchen auf die Stars im Fernsehen beschränkt, die ihre Berühmtheit aufgrund von Filmen oder Musik erlangt haben und glich aus diesem Grund einer Art Utopie, da diese Persönlichkeiten in den meisten Fällen einer Perfektion und Vollkommenheit glichen und ein Gefühl der Unerreichbarkeit ausstrahlten. Social Media macht das Verfahren des Nacheiferns realistischer und ausführbarer und dementsprechend auch erreichbarer. Die Konsumentin oder der Konsument der Inhalte des Web 2.0 wird gegenwärtig auf einer emotionalen Ebene angesprochen, damit er zu einer gewünschten Handlung bewegt wird.³²⁵

Der Jugendliche wird somit in einer emotionalen Form angesprochen, die als ein Spiel mit der Identitätssuche bezeichnet werden und den Jugendlichen beeinflussen kann. Wird die freie Suche nach der Identität im Zeitalter des Web 2.0 schlussendlich erschwert und wird das Finden der eigenen Identität zugunsten des Konsums zurückgedrängt? In Bezug auf die Identitätsbildung schreibt *Keupp*:

„Positive Gefühle wie Selbstakzeptanz, Selbstwertschätzung (und auch Zufriedenheit) entstehen dann, wenn hoch bewertete Anforderungen und zentrale (selbstevaluative) Standards erfüllt wurden.“³²⁶

Die zahlreichen Anforderungen, die im Zuge der Welt der Social Media auftauchen, sich als Standards etablieren und sich schleichend in das Bewusstsein eines Individuums

³²⁵ Vgl. Anne Grabs, Follow me, S. 212.

³²⁶ Heiner Keupp, Identitätskonstruktionen, S. 226.

begeben, können schlussendlich gleichermaßen bei den Jugendlichen den Zustand der Unschlüssigkeit und den kontinuierlichen Reiz der Nachahmung verstärken.

5.3. Peergroup im digitalen Zeitalter im Vergleich

Die sozialen Beziehungen spielen in der Lebensphase Jugend eine essentielle Rolle. Es werden eigene Interessen entwickelt und verfolgt und es wird gleichzeitig auch der Wunsch gefestigt, diese neu aufgetretenen Interessen aktiv auszuleben. Um dieses Ausleben in der Form stattfinden zu lassen, schließen sich Jugendliche gleichaltrigen Gruppen an, die als Peergroup oder auch als Cliques bezeichnet werden können. Diese Gruppen teilen zu meist ähnliche Interessen und versuchen diese gemeinsam auszuleben.³²⁷ Der Peergroup werden unterschiedlichste Funktionen zugesprochen, u.a. dass sie Sinnbezüge möglich machen, die den Jugendlichen dazu verhelfen, sich zu entdecken und eine Abgrenzung gegenüber der übrigen sozialen Umwelt zu vollziehen. Eine Gleichaltrigengruppe schafft für einen Jugendlichen den offenen Raum, um Gefühls- und Handlungsstrukturen zu entwickeln, unterschiedliche Rollen einzunehmen und sich in sozialer Hinsicht in unterschiedlicher Weise auszuprobieren und zu entfalten. Das Aufhalten und Kommunizieren in Gleichaltrigengruppen ist jedoch nicht immer von Harmonie durchflossen, sondern kann schlussendlich auch zu negativ behafteten sozialen Fähigkeiten bei Jugendlichen führen, wie beispielsweise Mobbing oder Ausgrenzung.³²⁸

Im Jahr 2002 konnte die **12. Shell Jugendstudie** ermitteln, dass mehr als zwei Drittel der Jugendlichen, also 68 %, sich in einer Gleichaltrigengruppe aufhalten und darin partizipieren. Vor allem Jugendliche, die sich zwischen dem fünfzehnten und einundzwanzigsten Lebensjahr befinden, fühlen sich einer bestimmten Clique zugehörig.³²⁹ Im Jahr 2006 konnte die **15. Shell Jugendstudie** verzeichnen, dass sich 71 % der Jugendlichen als Mitglied einer Clique bezeichnen würden.³³⁰ Diese Prozentzahl bleibt bis in das Jahr 2010 konstant.³³¹

³²⁷ Vgl. Ruth Linssen, Wachsende Ungleichheit, S. 80.

³²⁸ Vgl. Anja Langness, Jugendliche Lebenswelten, S. 83.

³²⁹ Vgl. Ruth Linssen, Wachsende Ungleichheit, S. 80.

³³⁰ Vgl. Anja Langness, Jugendliche Lebenswelten, S. 83.

³³¹ Vgl. Ingo Leven, Familie Schule Freizeit, S. 83.

Mit dem Blick in die Studien vom Jahr 2002 bis 2010 konnte festgestellt werden, dass eine beträchtliche Zahl von Jugendlichen sich in gleichaltrigen, zusammengeschlossenen Jugendgruppen aufhalten, darin partizipieren und somit auch deren Teilnahme in solchen Gruppen als wesentlich erachten. Die Relevanz und die Beeinflussung eines Jugendlichen durch die Peergroup wurden durch diverse empirische Studien immer wieder bewiesen. An dieser Stelle kann auch die Bezeichnung Peer-Education erwähnt werden, die die Sphäre bezeichnet, in welche die Jugendlichen die Chance bekommen auf gleicher Ebene, also auf Ebene der Augenhöhe, miteinander zu kommunizieren und den gegenwärtig aufkommen- den und aktuellen Fragen, mit denen sie momentan beschäftigt sind, nachzugehen und diese bearbeiten zu können. Es wird eine wechselseitige Unterstützung aufgebaut, die von gleich- altrigen Jugendlichen vollzogen wird und die dennoch mit Beeinflussung und Anpassung versetzt ist.³³²

In dem folgenden Kapitel soll nun die Peergroup im digitalen Zeitalter näher betrachtet werden und schlussendlich auch die dazugehörenden, gegenwärtigen Tendenzen, die sich im Zuge der technologischen Fortschritte herauskristallisiert haben. Es soll der Vergleich zwischen Mobbing und Cybermobbing vollzogen werden, als auch Unterschiede und Mög- lichkeiten der virtuellen Freundschaften im Netz. Es wird gleichermaßen hinterfragt, ob das Risikoverhalten in den jugendlichen Gruppen durch die Partizipation in der virtuellen Welt begünstigt wird und ob die Wertvorstellungen im Bereich der Freundschaft eine Verände- rung oder Erweiterung erfahren haben. Es kann gesagt werden, dass das Aufhalten in Cli- quen einen essentiellen Bestandteil im Bereich der Identitätsbildung bildet, die sich in die- sem Lebensabschnitt vollstreckt³³³ und deswegen eine gesonderte Bearbeitung erfordert.

5.3.1. Cybermobbing – virtuelle Feindschaften

„Bei Mobbing handelt es sich um eine ständige Belästigung eines Opfers durch einen oder mehrere Täter, bei der das Opfer zum Ziel von Beleidigungen und Diskreditierungen wird und sich selbst nicht mehr in der Lage sieht, sich gegen diesen Angriff zur Wehr zu setzen.“³³⁴

³³² Vgl. Martin Nörber, Peers und Peer-Education. In: Martin Nörber (Hg.), Peer Education. Bildung und Erziehung von Gleichaltrigen durch Gleichaltrige (Weinheim/Basel/Berlin 2003), S. 9-14.

³³³ Vgl. Ingo Leven, Familie Schule Freizeit, S. 81.

³³⁴ Manuel Ziegler, Sicher in sozialen Netzwerken. Vom Cybermobbing bis zur staatlichen Überwachung – Tipps & Anleitungen zum Schutz persönlicher Daten (München 2016), S. 264.

Im Vergleich zum realen Mobbing, das beispielsweise im Schulhof, auf der Straße oder auf dem Sportplatz zwischen zwei oder mehreren Jugendlichen stattfindet und im Zuge einer direkten Kommunikation ausgetragen wird, weist Cybermobbing, also Mobbing in der virtuellen Welt des Internets, unzählige weitere Informations- und Kommunikationsträger auf und gleichermaßen auch weitere Funktionen, die die unterschiedlichen Formen des Mobbens zusätzlich unterstützen und fördern können.³³⁵

Gefühle der Wut, der Boshaftigkeit und der Missgunst sind keine neuen Erfindungen des Web 2.0, sondern Gefühle, die sich immer wieder Luft verschaffen, jedoch im Zuge der technologischen Entwicklungen nun schneller, unkomplizierter und auch anonym an den Mann gebracht und gleichzeitig auch von zahlreichen anderen Menschen mitbeobachtet und zusätzlich vorangetrieben werden können.³³⁶ Vor allem die Anonymität ist ein zentraler Faktor im Bereich des Cybermobbings, weil sie die Internetnutzerinnen und Internetnutzer im Glauben lässt, dass das Äußern von negativen und beleidigenden Meinungen keine Konsequenzen nach sich zieht. Tatsächlich ist es durch die unterschiedlichsten Sozialen Netzwerke kein großes Unterfangen³³⁷ „mit so großer Reichweite andere zu verletzen und zu beleidigen.“³³⁸ Mehr noch, vor allem Jugendliche fühlen sich durch die sozialen Portale dazu aufgefordert, ihrer Emotion, egal welchen Ursprungs, Ausdruck zu verleihen und sie im gleichen Atemzug auch ungehindert mit anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmern zu teilen.³³⁹

Die Anonymität ist die deutlichste Veränderung, die beim Vergleichen des realen und virtuellen Mobbings aufgetaucht ist und ganz neue Formen des Malträtierens ermöglicht, die beim Opfer das Gefühl einer noch größeren Hilflosigkeit auslösen. Außerdem fordert der Aspekt der Anonymität einen schnelleren Entschluss, sich gegen einen bestimmten Menschen in der virtuellen Welt zu stellen.³⁴⁰ Man bekommt also einen Status der Unsichtbarkeit, der einen Menschen dazu verleitet bestimmte Äußerungen zu tätigen, die er im realen Leben eher für sich behalten würde.³⁴¹

³³⁵ Vgl. Jana Louise *Baum*, Mobbing 2.0. Eine kultursoziologische Betrachtung des Phänomens Cyber-Mobbing. In: Prof. Dr. Julia *Maintz* (Hg.), Internet Economics. Internetökonomie (Bd. 5, Berlin 2015), S. 49.

³³⁶ Vgl. Christian *Schertz*, Dominik *Höch*, Privat war gestern. Wie Medien und Internet unsere Werte zerstören (Berlin 2011), S. 46.

³³⁷ Vgl. Christian *Schertz*, Privat war gestern, S. 47.

³³⁸ Christian *Schertz*, Privat war gestern, S. 47.

³³⁹ Vgl. Christian *Schertz*, Privat war gestern, S. 47.

³⁴⁰ Vgl. Jana Louise *Baum*, Mobbing 2.0, S. 50.

³⁴¹ Vgl. Ingrid *Brodnig*, Hass im Netz. Was wir gegen Hetze, Mobbing und Lügen tun können (Wien 2016), S. 13.

Die Hemmschwelle wird aufgrund der Möglichkeit die eigene Person und Identität zu schützen, aber trotzdem ungehindert Äußerungen tätigen und partizipieren zu können, deutlich gesenkt. Cybermobbing kann vor allem bei Jugendlichen und Kindern festgestellt werden. Die verlagern das traditionelle Mobbing in den virtuellen Raum und sind bei dieser Tätigkeit somit keiner orts- und zeitabhängigen Grenze mehr ausgesetzt.³⁴² Von Wissenschaftlern konnte beobachtet werden, dass im Internet sogenannte „Echokammern“³⁴³ entstehen, die als bestimmte digitale Räume bezeichnet werden können, in denen Nutzerinnen und Nutzern Inhalte zugespielt werden, die mit ihrer Meinung jedoch schon identisch sind und dementsprechend ihre eigene Meinung weiter bekräftigen, unabhängig davon, wie diese Meinung konzipiert ist.³⁴⁴

„Wer also stänkert, dem wird signalisiert, nur weiter so, Daumen hoch. Aber das ist nicht das einzig Problematische daran: Wer besonders viele Likes erhält, wird in Folge mit noch mehr Aufmerksamkeit belohnt – dafür sorgen Algorithmen, die Meldungen für uns filtern.“³⁴⁵

Die künstliche Intelligenz, die die Welt des Netzes aufrechterhält, denkt in dem Sinne nicht menschlich, sondern orientiert sich an der Mehrheit und an den Inhalten, die von der Mehrheit konsumiert, geschaut und geliked werden. Jugendliche können somit oftmals ein falsches Bild vermittelt bekommen und werden in den möglichen, fehlerhaften Ausführungen ihres Verhaltens bekräftigt und somit zu weiteren Handlungen motiviert. Aus diesem Grund besteht die Möglichkeit, dass sich ein fehlerhaftes Verhaltensbild herausbildet, welches die Täter nicht belehrt, sondern sie in ihrem Tun bestärkt. Die Aufmerksamkeit, die sich beim Mobben im Internet einstellt, motiviert zusätzlich auch weitere Jugendliche, ebenso darin zu partizipieren, um sich dazugehörig zu fühlen und von anderen, eventuell populären Gleichaltrigen, gesehen und wahrgenommen zu werden, auch wenn ihnen die Idee des Mobblings an sich nicht zusagt. Wenn man sich die Seite der Opfer anschaut, dann kann festgestellt werden, dass diese kaum bis gar keine Rückzugsmöglichkeit haben, dem Mobbing teilweise dauerhaft psychisch ausgesetzt sind und somit auch wenig Raum für Erholung haben.³⁴⁶ Der Gruppenzwang, vor allem bei Jugendlichen, bekommt auf sozialen

³⁴² Vgl. Manuel Ziegler, Sicher in sozialen Netzwerken, S. 261.

³⁴³ Ingrid Brodnig, Hass im Netz, S. 22.

³⁴⁴ Vgl. Ingrid Brodnig, Hass im Netz, S. 22.

³⁴⁵ Ingrid Brodnig, Hass im Netz, S. 28.

³⁴⁶ Manuel Ziegler, Sicher in sozialen Netzwerken, S. 264.

Netzwerken eine veränderte Dimension, bei der nicht explizit und mit exakter Genauigkeit gesagt werden kann, ob sie eine Dynamik darstellt, oder tatsächlich als Zwang betitelt werden kann.³⁴⁷

Der Jugendliche sucht, bei der Herausbildung seiner Identität, akribisch nach der Bestätigung von Gleichaltrigen und ist dementsprechend auch sehr formbar und überzeugbar³⁴⁸ und mit den Entwicklungen, die im Zuge des digitalen Zeitalters stattgefunden haben, ist diese Suche ein schwieriges Unterfangen geworden, welches nicht mehr lediglich durch Personen gelenkt wird, sondern auch von einer künstlichen Intelligenz, die das Menschliche nicht in sich trägt und somit auch nicht den wesentlichen Kern der Empathie aufweist, der den Jugendlichen weitergeben werden sollte. Die Möglichkeit des Formens und Überzeugens von Jugendlichen erfährt durch die Aktualität und Wichtigkeit der sozialen Medien eine Verstärkung und bekommt mit dem Bewohnen des virtuellen Raums zusätzliche Unterstützungen und Freiheiten, die sich auf die Identitätsbildung der Jugendlichen im Alltag auswirken. Dem Drang nach Bestätigung und Anerkennung, die durch weitere Nutzerinnen und Nutzer im Netz vollzogen werden soll, wird beispielsweise durch das Veröffentlichen von Fotos und Videos Ausdruck verliehen. Inhalte werden mit der Öffentlichkeit geteilt mit dem Risiko eine negative, anonyme und eventuell auch beleidigende Bewertung zu bekommen und schlussendlich damit den Zündstoff für Mobbingattacken bereitzustellen, die auf sozialen Netzwerken zum Teil mit „positiven“ Reaktionen unterstützt werden.³⁴⁹

5.3.2. Virtuelle Freundschaften – Raum für die wahre Identität?

Jugendliche können sich relativ frei in der erweiterten Lebenswelt des Internets bewegen und dementsprechend auch zu einer Vielzahl an Menschen, orts- und zeitunabhängig, einen intensiven und gleichermaßen auch einen standhaften und dauerhaften Kontakt aufbauen. Der Aspekt der Anonymität verhilft den Jugendlichen dazu ohne große Bedenken ihre Gedanken und Meinungen zu äußern und verleiht ihnen ebenfalls auch einen gewissen Schutz. Parallel dazu bietet ihnen die virtuelle Welt die Möglichkeit, sich in einer gewissen Hinsicht frei zu entfalten und in grenzenloser Form so zu sein, wie man eben sein möchte und

³⁴⁷ Vgl. Manuel Ziegler, Sicher in sozialen Netzwerken, S. 267.

³⁴⁸ Vgl. Erik H. Erikson, Kindheit und Gesellschaft, S. 257.

³⁴⁹ Vgl. Manuel Ziegler, Sicher in sozialen Netzwerken, S. 269.

wie man schlussendlich auch von anderen gesehen werden möchte. Somit bekommen Jugendliche die Chance ihr persönliches, gefühltes und sozusagen „wahres“ Ich darzustellen, ohne ihre reale Identität gänzlich preisgeben zu müssen und können zudem auch mit anderen Jugendlichen aus aller Welt in Kontakt treten, die dieselben Interessen, Meinungen oder Ansichten vertreten. Das Finden Gleichgesinnter unterstützt Jugendliche in ihrem Sein und legitimiert dieses Sein auch gleichzeitig. Dieses Suchen und Finden ist vor allem im digitalen Zeitalter eine Angelegenheit, die relativ schnell vollzogen werden und das Selbstbewusstsein eines Jugendlichen um ein Vielfaches stärken kann. Vor allem dann, wenn er sich in der wirklichen Welt mit seinem Denken alleine und eventuell auch von den anderen ausgestoßen fühlt. Wenn das Kommunizieren mit einem Individuum in seiner Themenvielfalt keiner Grenze ausgesetzt ist und die Konversationen eine ehrliche Komponente aufweisen, dann erfährt die Bindung zwischen diesen Individuen, die sich auch innerhalb eines Netzwerkes befinden können, eine Stärkung.³⁵⁰

Wenn Individuen sich in immer wiederkehrenden Abständen auf soziale Netzwerke treffen und miteinander kommunizieren, entstehen individuelle Werte. Die gemeinsamen Erfahrungen, Gespräche und Ansichten führen schlussendlich zu einer moralischen Sensibilität.³⁵¹

5.3.3. Verändertes Risikoverhalten

„Jugendliche nutzen Risikoverhaltensweisen als greifbare und öffentlich zugängliche Requisiten der Identitätsbildung.“³⁵²

Menschen, die sich in der Jugendphase befinden, sind in ihrem Lebensabschnitt unterschiedlichen Risiken ausgesetzt, für die sie jedoch in ihrer Entwicklung zum Teil nicht genügend Kompetenzen ausweisen können, um den, auf sie zukommenden, Risiken standzuhalten und sie erfolgreich zu bewältigen.³⁵³

Neben den Risiken, die sich von alleine im Leben eines Jugendlichen einstellen und von ihm bewältigt werden müssen, kommt schlussendlich auch die eigenständige und gezielte Suche nach risikoreichen Gegebenheiten ins Spiel, die bei und nach ihrer Bewältigung den Jugendlichen ermöglichen sollen, ihrem persönlichen und individuellen Ich Ausdruck zu

³⁵⁰ Vgl. Daniel Miller, *Das wilde Netzwerk. Ein ethnologischer Blick auf Facebook* (Berlin 2012), S. 78.

³⁵¹ Vgl. Daniel Miller, *Das wilde Netzwerk*, S. 81.

³⁵² Jürgen Raithel, *Jugendliches Risikoverhalten. Eine Einführung* (Wiesbaden 2011), S. 66.

³⁵³ Vgl. Jürgen Raithel, *Jugendliches Risikoverhalten*, S. 57.

verleihen und sich schlussendlich auch Erfahrungen und Erlebnissen zu stellen, die die bis dato vorherrschenden Grenzen überschreiten und dementsprechend ein neues, neu zu erforschendes, unbekanntes und in dem Sinne auch ein riskantes Terrain darstellen. Durch gewisse Risikopraktiken kann man sich u.a. die Akzeptanz und die Rolle in der Peergroup erhandeln, sich von bestimmten Gleichaltrigen abgrenzen und von anderen gegebenenfalls die gewünschte Aufmerksamkeit, Zuspruch und auch Anerkennung bekommen.³⁵⁴ *Raithel* stellt fest:

„Jugendliche nutzen und bewerten Risikopraktiken gegenwarts- und funktionsorientiert. Für viele Jugendliche zählt nur das „Hier und Jetzt“ und es wird ausschließlich der vordergründige Nutzen des Verhaltens gesehen, ohne dabei die negativen Folgen in den Blick zu rücken, weil unmittelbare Beeinträchtigungen für sie (noch) nicht zu spüren sind.“³⁵⁵

Auch *Ferchhoff* ist der Ansicht, dass eine große Anzahl an Jugendlichen, im 21. Jahrhundert, ihren Lebensstil vermehrt gegenwartsbezogen ausrichten, um offen, flexibel und spontan zu sein. Der gegenwärtige Augenblick und die gegenwärtigen Gegebenheiten werden tendenziell essentieller und bekommen im Vergleich zu der Zukunft mehr Bedeutung und Wichtigkeit zugesprochen.³⁵⁶

Es kann gesagt werden, dass die Suche und das Eingehen eines Risikos im Zeitalter der Digitalisierung einen tendenziellen Aufstieg erfahren, da im virtuellen Raum die Konsequenzen, die im Zuge bestimmter Handlungen unweigerlich auftreten, physisch und in ihrem Ausmaß nicht sofort spürbar sind. Die Tendenz gegenwartsbezogen zu leben und der Gegenwart im Allgemeinen mehr Bedeutung zuzusprechen begünstigt diese Vermutung.³⁵⁷ Es scheint, als biete die virtuelle Welt die Aussicht umfassendere und intensivere Risiken einzugehen, die im ersten Augenblick keine unmittelbaren Nachwirkungen zu haben scheinen und in diesem Sinne auch leichtsinniger und schneller eingegangen werden können. Den Jugendlichen bietet die virtuelle Welt des Internets, aufgrund der Anonymität und der physischen Abwesenheit, die Möglichkeit, aber auch die Chance, mehr Risiken einzugehen und diese Faktoren als eine Art Schutz ihrer eigenen Person zu deuten und ebenso auch als ein Weg diverse riskante Handlungen auszuführen, die sie außerhalb der virtuellen Welt nicht, oder nicht in dieser Form, vollzogen hätten. Risiken müssen aber nicht im gleichen

³⁵⁴ Vgl. Jürgen *Raithel*, *Jugendliches Risikoverhalten*, S. 65.

³⁵⁵ Jürgen *Raithel*, *Jugendliches Risikoverhalten*, S. 36.

³⁵⁶ Vgl. Wilfried *Ferchhoff*, *Jugend und Jugendkulturen*, S. 363.

³⁵⁷ Vgl. Jürgen *Raithel*, *Jugendliches Risikoverhalten*, S. 36.

Augenblick rein negativ und als schlecht ausgehend bewertet, sondern können auch als eine interessante Chance gewertet werden.³⁵⁸

Diese scheinbar unbegrenzten Möglichkeiten, die ein Individuum im virtuellen Lebensraum des Internets, aufgrund diverser Funktionen, ausschöpfen kann, müssen in Verbindung mit einer gewissen Unübersichtlichkeit und, wie bereits oben erwähnt, mit einem Gefühl der Unverbindlichkeit in Bezug gebracht und betrachtet werden. Zwei Faktoren, die zu Verwirrung navigieren und sich dementsprechend auch negativ auf die Identitätsbildung auswirken können.³⁵⁹

5.3.4. Freundesliste bis ins Unendliche

Mit dem Aufkommen der Freundeslisten, anhand derer bestimmt werden kann, wie viele Freunde eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer einer sozialen Plattform hat, wurde ein indirektes Maßinstrument des Beliebtheitsgrads erstellt, das sich als solches auch zunehmend etabliert hat. Diese Freundeslisten können eine enorme Anzahl an Freunden und Freundinnen umfassen, die weit über die „normale“ Anzahl der Freunde und Freundinnen, die im realen Leben erreicht werden kann, hinausgeht. Ein Individuum kann somit tausende andere Individuen als Freunde und Freundinnen bezeichnen und intensiven wie auch täglichen Kontakt mit ihnen pflegen, ohne diese jedoch jemals persönlich kennengelernt oder ein reales Gespräch geführt zu haben.

Das persönliche Kennenlernen und der reale Eindruck sind nun nicht mehr die essentiellen Maßstäbe und die Voraussetzungen für das Entstehen einer Freundschaft, sondern wurden durch den Zugang zum Internet und das Erstellen eines Profils auf einer sozialen Plattform ersetzt. Somit wurde die Möglichkeit geschaffen zu unterschiedlichsten Individuen aus aller Welt Kontakt aufbauen zu können, ohne eine physische Anwesenheit und in einer Art freundschaftlicher Beziehung zu treten. Gleichzeitig wurde jedoch der Freundschaftsbegriff in seiner Bedeutung in einer gewissen Hinsicht erweitert und vereinfacht, da durch das Hinzufügen von Profilen in die Freundschaftsliste den normalerweise länger andauernden Akt des Kennenlernens um eine Sekunde ersetzt und ergänzt. Die Sekunde, die für den Klick zur endgültigen Bestätigung der sogenannten Freundschaft aufgewendet werden muss. In diesem Zusammenhang kann die Überlegung getätigt werden, ob dieser

³⁵⁸ Vgl. Jürgen *Raithel*, *Jugendliches Risikoverhalten*, S. 23.

³⁵⁹ Vgl. Jürgen *Raithel*, *Jugendliches Risikoverhalten*, S. 99.

beschleunigte Prozess der Freundschaftsaufnahme, der aufgrund der technologischen Entwicklungen im 21. Jahrhundert und mit dem Entstehen des Web 2.0 aufgekommen ist und sich etabliert hat, den Wert des Freundschaftsbegriffs gemindert und rationalisiert hat. Die Freundesliste kann mit einem Mausklick gemindert und erweitert werden, durch neue, interessante „Freunde“ und „Freundinnen“ ersetzt und schlussendlich auch bis in die Unendlichkeit fortgeführt werden. Das Ersetzen von Freunden ist, aufgrund der Funktionen in der virtuellen Welt, zu einer Leichtigkeit geworden. Die traditionellen Vorstellungen einer Freundschaftsbeziehung erfuhren durch das Web 2.0 eine gewisse Umgestaltung und erweiterten die Begriffsdefinition „Freunde“.

5.4. Jugendliche und das Elternhaus im Wirkungsfeld des Web 2.0 im Vergleich

5.4.1. Relevanz der Familie

Das Elternhaus nimmt bei den Jugendlichen eine essentielle und wesentliche Rolle ein. Sie wohnen nämlich im Verlauf ihrer Jugend zu einem großen Teil bei ihren Eltern und dementsprechend ist auch das Verhältnis zu den Eltern eine zentrale Komponente im Leben eines Jugendlichen.³⁶⁰ Aus der **14. Shell Jugendstudie** kann entnommen werden, dass die Familie sehr geschätzt wird, denn 70 % der Jugendlichen sind der Meinung, dass sie die Familie brauchen, um in ihrem Leben glücklich und zufrieden zu sein. Es ist ein leichter Unterschied zwischen den Geschlechtern feststellbar, denn bei weiblichen Jugendlichen sind es 75 %, die sich dieser Meinung anschließen und bei den männlichen Jugendlichen sind es 66 %.³⁶¹

Es kann gesagt werden, dass die eigene Familie, für eine große Anzahl an Jugendlichen, ein für sehr wichtig empfundener sozialer Raum gehalten und dementsprechend auch geschätzt wird. Aus diesem sozialen Raum heraus können die in der Jugendphase befindenden Menschen weitere Lebensräume entdecken.³⁶² Auch im Jahre 2006 konnte die Shell Jugendstudie nachweisen, dass Menschen in der Adoleszenz weiterhin die Familie als eine Art Parameter des Glücks ansehen, denn 72 % der Jugendlichen sind der Meinung, dass die Familie für das Glückseligsein unabdingbar ist. Es konnte ein leichter Zugang zu der vorherigen Studie vernommen werden.³⁶³ Seit 2002 konnte die Shell Jugendstudie die aufsteigende Tendenz, in Bezug auf das positive Verhältnis und das Verstehen zwischen Jugendlichen und Eltern, visualisieren und verdeutlichen.³⁶⁴ „Ein partnerschaftliches und gutes Verhältnis zwischen Jugendlichen und ihren Eltern scheint demnach heute der Normalfall zu sein.“³⁶⁵

Aus der **16. Shell Jugendstudie**, die im Jahr 2010 erhoben wurde, kann entnommen werden, dass im Vergleich zu den Jahren zuvor der Stellenwert der Familie für die Jugendlichen den höchsten Punkt erreicht hat. Ihnen ist wichtig, dass sie genügend Zeit mit den

³⁶⁰ Vgl. Ruth Linssen, Wachsende Ungleichheit, S. 57.

³⁶¹ Vgl. Ruth Linssen, Wachsende Ungleichheit, S. 58.

³⁶² Vgl. Anja Langness, Jugendliche Lebenswelt, S. 49.

³⁶³ Vgl. Anja Langness, Jugendliche Lebenswelt, S. 50.

³⁶⁴ Vgl. Anja Langness, Jugendliche Lebenswelt, S. 59.

³⁶⁵ Anja Langness, Jugendliche Lebenswelt, S. 59.

Eltern verbringen können, dass diese eine lockere Erziehung pflegen, die weniger von autoritären Elementen bestimmt ist und dass das harmonische Familienleben nicht durch materielle und finanzielle Faktoren beeinflusst und bedroht wird.³⁶⁶

Im vorliegenden Kapitel wird darauf eingegangen, wie sich die Ablösung von den Eltern nach der digitalen Revolution verhält. Es wird gleichzeitig auch eine Gegenüberstellung zu der angenommenen verlängerten Residenz getätigt und in Zusammenhang gebracht. Es werden ebenso auch Überlegungen zu den eventuell neu aufgetretenen Kompetenzen der Alltagsbewältigung, die für einen Jugendlichen zum Teil auch Zeit mit den Eltern umfasst, getätigt. Im letzten Teil wird auf die Aspekte der Individualisierung und der vermehrten Freiheit näher eingegangen.

5.4.2. Beschleunigte Abgrenzung vs. verlängerte Residenz

Um die Ablösung der Jugendlichen von ihren Eltern zu dokumentieren und zu messen, inkludiert die Shell Jugendstudie den Auszug aus dem elterlichen Haus in ihren Auswertungen mit ein. Das Ausziehen bringt schlussendlich unweigerlich auch die räumliche Distanz zu den Eltern mit.³⁶⁷ Diese Form der Ablösung ist, laut der **14. Shell Jugendstudie**, ein langandauernder Prozess, der nicht von allen Jugendlichen gleichzeitig vollzogen wird, auch wenn der Schulabschluss bereits vorliegt.³⁶⁸

„So etwas wie Ablösung vom Elternhaus ist heutzutage eher eine gemeinsam von Eltern und Jugendlichen geplante und ausgehandelte Sache als ein konfliktbeladener Lebensabschnitt.“³⁶⁹ Die Ablösung, mit der hierbei rein der Auszug aus dem Elternhaus gemeint ist, vollzieht sich laut der **16. Shell Jugendstudie** tendenziell zu einem späteren Augenblick im Leben, ist aber dennoch als ein sehr wesentlicher Schritt im Leben eines Adoleszenten anzusehen, der schlussendlich auch Eigenständigkeit und Eigenverantwortung mit sich bringen soll.³⁷⁰ Beim Ablösen auf der emotionalen und geistigen Ebene, das immer früher in Erscheinung tritt³⁷¹ kommt jedoch der Gedanke auf, dass die Entwicklungen des Web 2.0, welche Eingang in das Privatleben der Jugendlichen gefunden haben, diese Form des

³⁶⁶ Vgl. Ingo Leven, Familie Schule Freizeit, S. 57.

³⁶⁷ Vgl. Ruth Linssen, Wachsende Ungleichheit, S. 55.

³⁶⁸ Vgl. Ruth Linssen, Wachsende Ungleichheit, S. 56.

³⁶⁹ Ingo Leven, Familie Schule Freizeit, S. 63.

³⁷⁰ Vgl. Ingo Leven, Familie Schule Freizeit, S. 67.

³⁷¹ Vgl. Wilfried Ferchhoff, Jugend und Jugendkulturen, S. 381.

Ablösens beschleunigen. Mit dem Einloggen auf diversen sozialen Plattformen in der virtuellen Welt, begeben sich die Jugendlichen zwar physisch nicht weg von ihrem Zuhause, können aber geistig ganz woanders partizipieren und sich gänzlich anderen Beschäftigungen zuwenden, von deren Existenz die Eltern nichts wissen. Sie können somit teilweise der elterlichen Kontrolle entfliehen, obwohl sich beide Parteien gleichzeitig in demselben Raum oder Bereich befinden können. Eltern werden somit eingeschränkte Funktionen im Bereich Erziehung und Kontrolle zugesprochen.³⁷²

Das heißt, dass durch das Web 2.0 das partielle Ablösen zwar beschleunigt wird und die Jugendlichen geistig dem Elternhaus und der elterlichen Kontrolle entfliehen können, aber gleichzeitig nimmt „[...] die Abhängigkeit in wirtschaftlicher Hinsicht für viele Jugendliche gegenüber der Familie zu [...]“³⁷³. Die finanzielle Unterstützung der Jugendlichen durch ihre Eltern wird teilweise zum Ende des dritten Lebensjahrzehnts beibehalten, aufgrund der verlängerten Zeit in der Schule oder des Studiums, aber auch aufgrund der Berufsausbildung.³⁷⁴

Das Einbeziehen der Eltern in die Organisation und Planung des Alltags ist ebenso zunehmend weniger geworden und schon im Kindesalter muss in der Organisation und Planung des eigenen Alltags die Oberhand übernommen werden.³⁷⁵ „Dabei bietet das Mobiltelefon (Handy) aufgrund der Erweiterung der Kommunikationsmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche ein wichtiges Instrument für die Gestaltung und Organisation ihrer Freizeit.“³⁷⁶ Somit werden im 21. Jahrhundert den Jugendlichen zunehmend Möglichkeiten geboten, vermehrt selbstbestimmt und teilweise auch zur Gänze eigenverantwortlich ihren Alltag zu erleben und zu gestalten.³⁷⁷ „Erwachsensein heißt heute nicht mehr, über gesichertes Wissen und Routine zu verfügen [...]“³⁷⁸, sondern gewisse Kompetenzen zu entwickeln und selbstverständlich auch zu optimieren, um sich den kontinuierlichen Entwicklungen und Möglichkeiten des 21. Jahrhunderts stellen und gleichzeitig im Alltag Gebrauch davon machen zu können.

³⁷² Vgl. Wilfried *Ferchhoff*, Jugend und Jugendkulturen, S. 381.

³⁷³ Wilfried *Ferchhoff*, Jugend und Jugendkulturen, S. 381.

³⁷⁴ Vgl. Wilfried *Ferchhoff*, Jugend und Jugendkulturen, S. 381.

³⁷⁵ Vgl. Rüdiger *Peuckert*, Familienformen im sozialen Wandel (Wiesbaden ⁵2004), S. 163.

³⁷⁶ Rüdiger *Peuckert*, Familienformen, S. 163.

³⁷⁷ Vgl. Rüdiger *Peuckert*, Familienformen, S. 164.

³⁷⁸ Mario *Erdheim*, Gibt es ein Ende der Adoleszenz? Betrachtungen aus ethnopsychologischer Sicht, online unter: https://psydok.psycharchiv.de/jspui/bitstream/20.500.11780/2132/1/44.19953_2_37855.pdf_new.pdf (24. April 2018).

5.4.3. Erweiterte Kompetenzen und ihre Wirkung auf die Bildung von Identität

Diese Freiheit, die ein Jugendlicher, aufgrund der in seinem Alltag präsenten und zugänglichen virtuellen Welt, erlangt, verlangt gleichzeitig auch gewisse Kompetenzen, damit sie strukturiert und verwaltet werden kann. Kompetenzen, die von den Jugendlichen eigenständig erworben, ausprobiert und angeeignet werden können. Denn mittlerweile ist der erfahrbare Raum³⁷⁹ „[...] der Menschen hybrid geworden – er lebt zugleich Off- und Online und muss diese beiden Sphären miteinander vermitteln.“³⁸⁰

Aus diesem Grund müssen von den Jugendliche Kompetenzen aufgebaut werden, um diese Vermittlung erfolgreich und fruchtbar stattfinden lassen zu können. Jugendliche können sich beim Benutzen von diversen Medien wie Smartphone, Tablet, etc. und der dazugehörigen Funktionen gegenüber ihren Eltern überlegen fühlen, weil diese teilweise die technologischen Entwicklungen nicht in dieser intensiven Form angenommen haben, im Vergleich zu ihren Kindern, die tagtäglich damit konfrontiert sind. Ein Gefühl der Überlegenheit forciert die Eigenständigkeit eines Individuums. Es fühlt sich in seinem Tun sicher und wird ebenso auch von seinem Tun in seinem Sein und somit auch in der Bildung seiner eigenen Identität gewissermaßen beeinflusst. Die Aktivitäten, die von den Jugendlichen in der virtuellen Welt tagtäglich getätigt werden, wirken dementsprechend auch auf ihre Identität. Wenn sich Jugendliche im Haus der Eltern aufhalten, bedeutet das nun nicht automatisch, dass sie lediglich mit ihren Handlungen, Denkweisen, Ansichten und Lebenseinstellung eine Assimilation vollziehen und deren unterschiedliche Ansichten in ihre eigene Identität einfließen lassen, sondern ihnen wird im digitalen Zeitalter nun eine verlängerte Sphäre geboten, diese Assimilation auf die grenzenlose Ebene des Internets ausweiten zu lassen. Deswegen sind digitale Kompetenzen für die Jugendlichen im 21. Jahrhunderts unabdingbar, da sie in der alltäglichen Lebenswelt eines Jugendlichen und in seiner freien Zeit regelrecht eingesetzt werden müssen. Jugendliche brauchen sozusagen eine „digitale Verkehrserziehung“³⁸¹ und eine „digitale Anschlussfähigkeit“³⁸².

³⁷⁹ Vgl. Heinz Moser, Leben in digitalen Welten: Vom User zum Digital Citizen. In: Peter Micheuz, Anton Reiter, Gerhard Brandhofer, Martin Ebner, Barbara Sabitzer (Hg.), Digitale Schule Österreich. Eine analoge Standortbestimmung anlässlich der eEducation Sommertagung 2013 (Bd. 297, Wien 2013), S. 22-32, S. 23.

³⁸⁰ Heinz Moser, Leben in digitalen Welten, S. 23.

³⁸¹ Thomas Nárosy, Kein Kind ohne digitale Kompetenzen, In: Peter Micheuz, Anton Reiter, Gerhard Brandhofer, Martin Ebner, Barbara Sabitzer (Hg.), Digitale Schule Österreich. Eine analoge Standortbestimmung anlässlich der eEducation Sommertagung 2013 (Bd. 297, Wien 2013), S. 32-41, S. 34.

³⁸² Thomas Nárosy, Kein Kind ohne digitale Kompetenzen, S. 34.

5.4.4. Individualisierung und Freiheit

Als Individualisierung kann man, laut *Beck*, eine gesellschaftliche Dynamik bezeichnen³⁸³, „[...] die nicht auf einer freien Entscheidung der Individuen beruht.“³⁸⁴ Sie wird den Individuen aufgebürdet und beinhaltet die Gestaltung und Inszenierung des eigenen Lebens, inkl. die Gestaltung und Inszenierung des eigenen Lebens in einem Netzwerk.³⁸⁵ Um diese Individualisierung aufzubauen, müssen Individuen eine individuelle aktive Leistung erbringen und bereit sein zu scheitern und schlussendlich wieder neu anzufangen.³⁸⁶ *Beck* vertritt die folgende Position: „Scheitern und unverzichtbare Freiheit wohnen nah beieinander, mischen sich vielleicht sogar [...]“³⁸⁷.

Das Web 2.0 bietet dieser sozusagen scheinbar neugewonnene Freiheit, der von den Jugendlichen eigenständig, alleine und eigenverantwortlich nachgegangen werden kann, ganz neue Dimensionen, die aber auch einen negativen Aspekt mit sich bringen können. Es kann aber gesagt werden, dass sich Individuen bei der Suche nach ihrem eigenen Weg trotzdem an die Mehrheit richten, auch wenn ihnen zahlreiche individuelle Chancen zur Verfügung stehen.³⁸⁸

Eine Art Scheinfreiheit, denn Jugendliche folgen den Regeln und den Inhalten der Teilnehmerinnen und Teilnehmern in der virtuellen Welt, und lenken sozusagen den Fokus weg von ihren Eltern zu anderen Bezugsindividuen, an die sie sich orientieren. Jugendliche streben nach einem eigenen individuellen Weg, der sich von dem Weg ihrer Eltern teilweise abgrenzt und möchten sich so individuell in ihrem Sein entfalten, aber bringen ihnen die neuen technologischen Entwicklungen nun wirklich Freiheit und mehr Möglichkeiten für eine eigenständige und individuelle Suche nach dem Ich? Es scheint als wäre diese angebliche Freiheit nur eine Art Veränderung und Erweiterung des Bezugsrahmens.

Durch die zahlreichen technologischen Entwicklungen, die für das Aufkommen der virtuellen Welt verantwortlich sind, haben Jugendliche, wie bereits ausführlich thematisiert, die

³⁸³ Vgl. Ulrich *Beck*, Elisabeth *Beck-Gernsheim*, Individualisierung in modernen Gesellschaften – Perspektiven und Kontroversen einer subjektorientierten Soziologie. In: Ulrich *Beck*, Elisabeth *Beck-Gernsheim* (Hg.), *Risikante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften* (Frankfurt am Main 1994), S. 10-39, S. 14.

³⁸⁴ Ulrich *Beck*, *Risikante Freiheiten*, S. 14.

³⁸⁵ Vgl. Ulrich *Beck*, *Risikante Freiheiten*, S. 14.

³⁸⁶ Vgl. Ulrich *Beck*, *Risikante Freiheiten*, S. 14.

³⁸⁷ Ulrich *Beck*, *Risikante Freiheiten*, S. 19.

³⁸⁸ Vgl. Ulrich *Beck*, Peter *Sopp*, Individualisierung und Integration – Versuch einer Problemskizze. In: Ulrich *Beck*, Peter *Sopp* (Hg.), *Individualisierung und Integration. Neue Konfliktlinien und neuer Integrationsmodus?* (Opladen 1997), S. 9-20, S. 11.

Chance eine Erweiterung ihrer Freiheit zu genießen, wenn auch nicht physischer Natur. Zu viel Freiheit zur Verfügung gestellt zu bekommen kann für manche Individuen eine Art Käfig darstellen, in welchem sie die zahlreichen Gelegenheiten zur Selbstentfaltung nicht richtig oder wenig sinnvoll zu nutzen wissen und dementsprechend auch einer Verwirrung ausgesetzt sind.³⁸⁹

³⁸⁹ Vgl. Eileen *Barker*, Der Käfig der Freiheit und die Freiheit des Käfigs. In: Ulrich *Beck* (Hg.), Kinder der Freiheit (Frankfurt am Main 1997), S. 131-148, S. 147.

6. Conclusio

Die digitale Revolution durchdringt die Lebenswelt der Menschen und somit auch die Lebenswelt der Jugendlichen in unterschiedlichsten Bereichen und hat sich als ein obligatorischer und selbstverständlicher Teil konstituiert. Sie umhüllt die gekannte Lebenswelt, welche das Individuum mit Hilfe Regeln und wiederkehrenden Handlungen erfassen kann, mit einer gewissen Unbeständigkeit und bringt gewisse Entwicklungen hervor, die sich auf die Identitätsbildung in der Jugendphase auswirken. Diese Entwicklungen, die u.a. die Auflösung von Raum und Zeit, wie auch Veränderungen der Freizeitaktivitäten im Alltag, die mit Hilfe der Shell Jugendstudien eruiert und gedeutet wurden, als auch die veränderten Interaktionsformen beinhalten, wirken auf die Bildung von Identität im Jugendalter, verändern zum Teil den Ablauf der Bildung von Identität, erweitern diese um neue Möglichkeiten, die sich durch das Aufkommen der virtuellen Welt etablieren konnten, bringen aber auch zusätzliche Schwierigkeiten mit sich. Die Erweiterungen der Identitätssuche auf den virtuellen Lebensraum bringt den Jugendlichen einen vergrößerten Spielraum, in welchem sie ihre Identität aufbauen und festigen können, aber gleichzeitig gestaltet sich unter diesen Umständen die Suche nach etwas Bestimmten als umständlicher.

Die Selbstdarstellungswelle, die sich im Zuge des Web 2.0 etabliert hat, kann als eine Schwierigkeit in der Bildung von Identität bezeichnet werden, die den Willen begünstigt, ein vorteilhaftes, ideales Selbst zu erstellen und ebenso das Werfen einer beständigen und dauerhaften Identität. Die Unentschlossenheit in Bezug auf die Identität wird aufgrund diverser Funktionen in der virtuellen Welt vorangetrieben und auch die schnellere Verwerfung dieser, während des gleichzeitigen Ausschau Haltens nach der nächsten. Die sozialen Netzwerke ermöglichen ein leichteres Abstreifen der Identität und verleiten somit Individuen auch dazu Gebrauch davon zu machen. Durch die fortschreitende Assimilation der realen und virtuellen Welt³⁹⁰ können differenzierte Identitäten aufgebaut werden, zwischen denen zu jeder Tageszeit und an jedem Ort gewechselt werden kann. Diese kontinuierliche Möglichkeit des Wechsels kann ebenso als Schwierigkeit in der Herausbildung von Identität gedeutet werden. Die versteckte Werbung auf diversen sozialen Plattformen, die mittlerweile nicht nur zur sozialen Interaktion dienen, sondern auch als Geldquellen fungieren, kristallisiert sich ebenso als eine Schwierigkeit in der Bildung von Identität in der

³⁹⁰ Vgl. Claudia Lemke, Einführung in die Wirtschaftsinformatik, S. 12.

Jugendphase heraus. Hierbei spielt vor allem das Prinzip des Lifestyle-Advertisings eine große Rolle, bei dem das Dynamische, Interaktive und auch das Kontinuierliche in der Kommunikation von großer Wichtigkeit ist.³⁹¹ „Social Media-Stars“ begegnen Jugendlichen auf Augenhöhe, in dem sie realistische und alltagsorientierte Videos drehen und rufen somit bei den Jugendlichen eine Form von Vertrauen und ein Gefühl von Freundschaft hervor, was die Faktoren der Angreifbarkeit und Steuerbarkeit erhöhen lässt. Die intransparente Werbung, die solchen Videos beigemessen wird, überreizt und lenkt die Jugendlichen auf der Suche nach ihrer persönlichen Identität.

Bei der Frage, wo Jugendliche ihre Identität bilden, kommt die Shell Jugendstudie zum Einsatz, die neben dem stetig wachsenden Medienkonsum, der sich den ersten Platz im Freizeitsektor erstreiten konnte, vor allem die Gleichaltrigengruppe und die Familie in den Fokus rückt. Jene Faktoren, die gleichermaßen in der Welt eines Jugendlichen Platz finden und sich auf ihn auswirken. Faktoren, die allesamt von der digitalen Revolution und der Entwicklung des Web 2.0 erfasst wurden und dementsprechend einer Veränderung und Umstrukturierung ausgesetzt sind.

Neben den genannten Schwierigkeiten ergeben sich gleichzeitig auch neue Tendenzen, die fruchtbar zur Identitätsbildung herangezogen werden können, wie beispielsweise das Herausbilden von zusätzlicher Freiheit, derer sich Jugendliche bedienen können. Weiters muss festgestellt werden, dass die Entwicklungen im Zuge der digitalen Revolution und somit auch des Web 2.0 sich zu einem großen Teil positiv wie auch negativ auf die Identitätsbildung auswirken können. In diesem Zuge ist es relevant den jungen Menschen Kompetenzen anzueignen, wie mit diesen Entwicklungen, vor allem im aktuellen Bereich des Social Media, umgegangen werden soll und vor allem wie sie sich in dieser virtuellen Welt für sich persönlich nutzbringend einbringen können.

Die These, dass sich die digitale Revolution auf die Identitätsbildung in der Jugendphase auswirkt, kann somit als belegt gelten. Jedoch muss hierbei beachtet werden, dass die aufgekomenen technologischen Möglichkeiten eine individuelle Nutzung erfahren und somit auch in unterschiedlicher Weise auf die Bildung von Identität wirken können, die einen positiven, wie auch negativen Verlauf aufweisen kann. Die Identitätsdiffusion³⁹² wird um neue Faktoren erweitert, die schlussendlich von den Individuen gleichermaßen bewältigt werden müssen, um den Prozess der Identitätsbildung fruchtbar voranzutreiben.

³⁹¹ Vgl. Dr. Karoline Simonitsch, Lifestyle Advertising, S. 24.

³⁹² Vgl. Erik H. Erikson, Identität und Lebenszyklus, S. 106.

7. Literaturverzeichnis

- Tom *Alby*, Web 2.0. Konzepte, Anwendungen, Technologien (München ²2007).
- Sabine *Andresen*, Einführung in die Jugendforschung. In: Lothar *Wigger*, Peter *Vogel* (Hg.), Grundwissen Erziehungswissenschaft (Darmstadt 2005).
- Rafael *Ball*, Die pausenlose Gesellschaft. In: Wulf *Bertram* (Hg.), Wissen & Leben (Stuttgart 2014).
- Eileen *Barker*, Der Käfig der Freiheit und die Freiheit des Käfigs. In: Ulrich *Beck* (Hg.), Kinder der Freiheit (Frankfurt am Main 1997), S. 131-148.
- Jana Louise *Baum*, Mobbing 2.0. Eine kultursoziologische Betrachtung des Phänomens Cyber-Mobbing. In: Prof. Dr. Julia *Maintz* (Hg.), Internet Economics. Internetökonomie (Bd. 5, Berlin 2015).
- Ulrich *Beck*, Elisabeth *Beck-Gernsheim*, Individualisierung in modernen Gesellschaften – Perspektiven und Kontroversen einer subjektorientierten Soziologie. In: Ulrich *Beck*, Elisabeth *Beck-Gernsheim* (Hg.), Riskante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften (Frankfurt am Main 1994), S. 10-39.
- Ulrich *Beck*, Peter *Sopp*, Individualisierung und Integration – Versuch einer Problemskizze. In: Ulrich *Beck*, Peter *Sopp* (Hg.), Individualisierung und Integration. Neue Konfliktlinien und neuer Integrationsmodus? (Opladen 1997), S. 9-20.
- Jens *Behrendt*, Klaus *Zeppenfeld*, Web 2.0. In: Prof. Dr. O. Günther, Prof. Dr. W. Karl, Prof. Dr. R. *Lienhart*, Prof. Dr. K. *Zeppenfeld* (Hg.), Informatik im Fokus (Berlin/Heidelberg 2008).
- Imbke *Behnken*, Jürgen *Zinnecker*, Lebenslaufereignisse, Statuspassagen und biografische Muster in Kindheit und Jugend. In: Jugendwerk der Deutschen Shell

(Hg.), Jugend '92. Lebenslagen, Orientierungen und Entwicklungsperspektiven im vereinigten Deutschland (Bd. 2, Opladen 1992).

- Stefan *Berge*, Arne *Buesching*, Strategien von Communities im Web 2.0. In: Gianfranco *Walsh*, Berthold H. *Hass*, Thomas *Kilian* (Hg.), Web 2.0. Neue Perspektiven für Marketing und Medien (Berling/Heidelberg ²2011).
- Hans *Blumenberg*, Theorie der Lebenswelt. Manfred *Sommer* (Hg.) (Berlin 2010).
- Eberhard *Bolay*, Bernhard *Trieb*, Verkehrte Subjektivität. Kritik der individuellen Ich-Identität (Frankfurt/New York 1988).
- Ingrid *Brodnig*, Hass im Netz. Was wir gegen Hetze, Mobbing und Lügen tun können (Wien 2016).
- Hubert *Burda*, Iconic turn weitergedreht. Die neue Macht der Bilder. In: Christa *Maar*, Hubert *Burda* (Hg.), Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder (Köln ³2005).
- Peter *Conzen*, Erik. H. Erikson. Grundpositionen seines Werkes (Stuttgart 2010).
- Valentin *Dander*, Veronika *Gründhammer*, Heike *Ortner*, Daniel *Pfurtscheller*, Michaela *Rizzolli*, Medienräume: Materialität und Regionalität. In: Valentin *Dander*, Veronika *Gründhammer*, Heike *Ortner*, Daniel *Pfurtscheller*, Michaela *Rizzolli* (Hg.), Medienräume. Materialität und Regionalität (Innsbruck 2013), S. 7-21.
- Nicola *Döring*, Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. In: Dr. Bernad *Batinic* (Hg.), Internet und Psychologie. Neue Medien in der Psychologie (Göttingen ²2003).
- Jutta *Ecarius*, Individualisierung und soziale Reproduktion im Lebensverlauf. Konzepte der Lebenslaufforschung (Opladen 1996).

- Erik H. *Erikson*, Kindheit und Gesellschaft (Stuttgart ²1965).
- Erik H. *Erikson*, Identität und Lebenszyklus. Drei Aufsätze. In: Hans *Blumenberg*, Jürgen *Habermas*, Dieter *Heinrich*, Jacob *Taubes* (Hg.), Theorie 2 (Frankfurt am Main 1966).
- Erik. H. *Erikson*, Jugend und Krise. Die Psychodynamik im sozialen Wandel (Ulm 1970).
- Erik. H. *Erikson*, Einsicht und Verantwortung. Zur Rolle des Ethischen in der Psychoanalyse (Stuttgart 1966), S. 93. Zit. nach: Peter *Conzen*, Erik. H. *Erikson*. Grundpositionen seines Werkes (Stuttgart 2010).
- Ron *Faber*, Manfred *Schwarz*, Social Networks. So funktionieren Facebook, XING & Co. (München 2011).
- Helmut *Fend*, Die Entdeckung des Selbst und die Verarbeitung der Pubertät. Entwicklungspsychologie der Adoleszenz in der Moderne (Bd. 3, Bern/Göttingen/Toronto/Seattle 1994).
- Wilfried *Ferchhoff*, Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile (Wiesbaden ²2007).
- Yvonne *Fritzsche*, Jugendkulturen und Freizeitpräferenzen: Rückzug vom Politischen? In: Jugendwerk der deutschen Shell (Hg.), Jugend '97. Zukunftsperspektiven. Gesellschaftliches Engagement. Politische Orientierungen (12. Shell Jugendstudie, Opladen 1997), S. 343-377.
- G. *Gerken*, Die fraktale Marke. Eine neue Intelligenz der Werbung (Düsseldorf 1994), S. 95-96. Zit. nach: Heiner *Keupp*, Eine Gesellschaft der Ichlinge? Fitness für den Markt oder Selbstsorge in der Zivilgesellschaft. In: Annemarie *Bauer*, Katharina *Gröning*, Mechthild *Grohs-Schulz* (Hg.), Psychoanalytische Perspektiven. Ein Lesebuch (Frankfurt am Main 2002).

- Anne Grabs, Karim-Patrick Bannour, Follow me! Erfolgreiches Social Media Marketing (Bonn 2011).
- Tom Gross, Mirko Fetter, Julian Seifert, CoDaMine: Effiziente soziale Interaktion durch die Analyse der Online-Kommunikation im Instant Text Messaging. In: Andreas Künz, Miglena Donschewa (Hg.), Eintauchen in Medienwelten. Zusammenfassung der Beiträge zum Usability Day VIII 21. Mai 2010 (Lengerich 2010), S. 106-112.
- Rolf Göppel, Das Jugendalter. Entwicklungsaufgaben – Entwicklungskrisen – Bewältigungsformen. In: Günther Bittner, Pädagogik der Lebensalter (Bd. 4, Stuttgart 2005).
- Jürgen Haslauer, Umgang mit Shitstorms. In: Meral Akin-Hecke, David Röthler (Hg.), Das neue Arbeiten im Netz (Wien 2015).
- Andreas Hein, Web 2.0. Das müssen Sie wissen (Planegg 2007).
- Marco Hemmerling, Die Erweiterung der Realität. In: Marco Hemmerling (Hg.), Augmented Reality. Mensch, Raum und Virtualität (München 2011), S. 13-24.
- Theo Hug, Ronald Maier (Hg.), Medien-Wissen-Bildung. Explorationen visueller und kollaborativer Wissensräume (Innsbruck 2010).
- Klaus Hurrelmann, Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung (Grundlagentexte Soziologie, Weinheim/München 2007).
- Jörg Kantel, Per Anhalter durch das Mitmach-Web. Publizieren im Web 2.0: Von Social Networks über Weblogs und Wikis zum eigenen Internet-Fernsehsender (Heidelberg/München/Landsberg/Frechen/Hamburg 2009).

- Heiner *Keupp*, Thomas *Ahbe*, Wolfgang *Gmür*, Renate *Höfer*, Beate *Mitzscherlich*, Wolfgang *Kraus*, Florian *Straus*, Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne (Hamburg 1999).
- Heiner *Keupp*, Eine Gesellschaft der Ichlinge? Fitness für den Markt oder Selbstsorge in der Zivilgesellschaft. In: Annemarie *Bauer*, Katharina *Gröning*, Mechthild *Grohs-Schulz* (Hg.), Psychoanalytische Perspektiven. Ein Lesebuch (Frankfurt am Main 2002).
- Heiner *Keupp*, Identitätsarbeit in spätmodernen Gesellschaften. In: J. *Sautermeister* (Hg.), Moralphychologie. Transdisziplinäre Perspektiven (Stuttgart 2017).
- Vera *King*, Die Entstehung des Neuen in der Adoleszenz. Individuation, Generativität und Geschlecht in modernisierten Gesellschaften (Opladen 2002).
- Lothar *Krappmann*, Die Identitätsproblematik nach Erikson aus einer interaktionistischen Sicht. In: Heiner *Keupp*, Renate *Höfer* (Hg.), Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung (Frankfurt am Main 1998).
- Lothar *Krappmann*, Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilnahme an Interaktionsprozessen (Stuttgart 1969).
- Christoph *Kucklick*. Die granulare Gesellschaft. Wie das Digitale unsere Wirklichkeit auflöst (Berlin 2014).
- Anja *Langness*, Ingo *Leven*, Klaus *Hurrelmann*, Jugendliche Lebenswelten: Familie, Schule, Freizeit. In: Shell Deutschland Holding (Hg.), Jugend 2006. Eine pragmatische Generation unter Druck (15. Shell Jugendstudie, Frankfurt am Main 2006), S. 49-102.
- Claudia *Lemke*, Walter *Brenner*, Einführung in die Wirtschaftsinformatik. Band 1: Verstehen des digitalen Zeitalters (Berlin/Heidelberg 2015).

- Ingo *Leven*, Gudrun *Quenzel*, Klaus *Hurrelmann*, Familie, Schule, Freizeit: Kontinuitäten im Wandel. In: Shell Deutschland Holding (Hg.), Jugend 2010. Eine pragmatische Generation behauptet sich (16. Shell Jugendstudie, Frankfurt am Main 2010), S. 53-128.
- Ruth *Linssen*, Ingo *Leven*, Klaus *Hurrelmann*, Wachsende Ungleichheit der Zukunftschancen? Familie, Schule und Freizeit als jugendliche Lebenswelten. In: Deutsche Shell (Hg.), Jugend 2002. Zwischen pragmatischem Idealismus und robustem Materialismus (14. Shell Jugendstudie, Frankfurt am Main 2002), S. 53-90.
- Peter *Lohauß*, Moderne Identität und Gesellschaft. Theorien und Konzepte (Opladen 1995).
- G. J. *McGall*, J. L. *Simmons*, Identities and Interactions, An Examination of Human Associations in Everyday Life (New York 1966), S. 141. Zit. nach: Lothar *Krappmann*, Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilnahme an Interaktionsprozessen (Stuttgart 1969).
- Daniel *Miller*, Das wilde Netzwerk. Ein ethnologischer Blick auf Facebook (Berlin 2012).
- Michael *Mitterauer*, Sozialgeschichte der Jugend. In: Hans-Ulrich *Wehler* (Hg.), Neue Historische Bibliothek (Bd. 278, Frankfurt am Main 1986).
- Heinz *Moser*, Leben in digitalen Welten: Vom User zum Digital Citizen. In: Peter *Micheuz*, Anton *Reiter*, Gerhard *Brandhofer*, Martin *Ebner*, Barbara *Sabitzer* (Hg.), Digitale Schule Österreich. Eine analoge Standortbestimmung anlässlich der eEducation Sommertagung 2013 (Bd. 297, Wien 2013), S. 22-32.
- Thomas *Nárosy*, Kein Kind ohne digitale Kompetenzen, In: Peter *Micheuz*, Anton *Reiter*, Gerhard *Brandhofer*, Martin *Ebner*, Barbara *Sabitzer* (Hg.), Digitale Schule Österreich. Eine analoge Standortbestimmung anlässlich der eEducation Sommertagung 2013 (Bd. 297, Wien 2013), S. 32-41.

- Heike *Ortner*, Daniel *Pfurtscheller*, Michaela *Rizzolli*, Andreas *Wiesinger*, Datenflut und Informationskanäle. In: Heike *Ortner*, Daniel *Pfurtscheller*, Michaela *Rizzolli*, Andreas *Wiesinger* (Hg.), Datenflut und Informationskanäle (Innsbruck 2014).
- Rüdiger *Peuckert*, Familienformen im sozialen Wandel (Wiesbaden ⁵2004).
- Jürgen *Raihel*, Jugendliches Risikoverhalten. Eine Einführung (Wiesbaden ²2011).
- Ramón *Reichert*, Das narrative Selbst. Erzählökonomie im Web 2.0. In: Yvonne *Gächter*, Heike *Ortner*, Claudia *Schwarz*, Andreas *Wiesinger* (Hg.), Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung. Storytelling – Reflections in the Age of Digitalization (Innsbruck 2008), S. 202-225.
- Kai-Hinrich *Renner*, Tim *Renner*, Digital ist besser. Warum das Abendlang auch durch das Internet nicht untergehen wird (Frankfurt am Main 2011).
- Jutta *Röser*, Corinna *Peil*, Räumliche Arrangements zwischen Fragmentierung und Gemeinschaft: Internetnutzung im häuslichen Alltag. In: Jutta *Röser*, Tanja *Thomas*, Corinna *Peil* (Hg.), Alltag in den Medien – Medien im Alltag (Wiesbaden 2010), S. 220-241.
- David *Röthler* (Hg.), Das neue Arbeiten im Netz (Wien 2015).
- Christina *Schachtner*, Nicole *Duller*, Kommunikationsort Internet. Digitale Praktiken und Subjektwerdung. In: Tanja *Carstensen*, Christina *Schachtner*, Heidi *Schellhowe*, Raphael *Beer* (Hg.), Digitale Subjekte. Praktiken der Subjektivierung im Medienumbruch der Gegenwart (Bielefeld 2014), S. 81-154.
- Georg *Schenk*, Individualisierung und Personalisierung – Kernprinzipien für Online-Geschäftsmodelle im Web 2.0. In: Tobias *Kollmann*, Matthias *Häsel* (Hg.),

Web 2.0. Trends und Technologien im Kontext der Net Economy (Wiesbaden 2007).

- Christian *Schertz*, Dominik *Höch*, Privat war gestern. Wie Medien und Internet unsere Werte zerstören (Berlin 2011).
- Marie-Christine *Schindler*, Tapio *Liller*, PR im Social Web (Köln ³2014).
- Bernhard *Schäfers*, Soziologie des Jugendalters. Eine Einführung (Opladen ⁵1994).
- Markus *Schaefer*, Digitale Realitäten. In: Marco *Hemmerling* (Hg.), Augmented Reality. Menschen, Raum und Virtualität (München 2011), S. 89-101.
- Clarissa *Schär*, Grenzenlose Möglichkeiten der Selbstdarstellung? Jugendliche Genderinszenierungen im Web 2.0. In: Birgit *Bütow*, Ramona *Kahl*, Anna *Stach* (Hg.), Körper, Geschlecht, Affekt. Selbstinszenierungen und Bildungsprozesse in jugendlichen Sozialräumen (Wiesbaden 2013), S. 99-114.
- Iris *Schäfer*, Kulturelle Identitätsbildung im Web 2.0. In: Gunda *Mairböurl*, Ernst *Seibert* (Hg.), Kulturelle Austauschprozesse in der Kinder- und Jugendliteratur. Zur genrespezifischen Transformation von Themen, Stoffen und Motiven im medialen Kontext (Kinder- und Jugendliteratur in Österreich, Bd. 17, Wien 2016), S. 167-179.
- Alfred *Schütz*, Thomas *Luckmann*, Strukturen der Lebenswelt. (Frankfurt am Main 1979).
- Dr. Karoline *Simonitsch*, Lifestyle Advertising. Veränderung der Kommunikation im neuen konvergenten Medienzeitalter (Wien 2007).
- Helmut *Schröder*, Jugend und Modernisierung. Strukturwandel der Jugendphase und Statuspassagen auf dem Weg zum Erwachsensein. In: Dieter Baacke, Wilhelm Heitmeyer, Klaus Hurrelmann, Klaus Treumann (Hg.), Jugendforschung (Weinheim/München 1995).

- Oliver *Stengel*, Alexander van *Looy*, Stephan *Wallaschkowski* (Hg.), Digitalzeitalter-Digitalgesellschaft. Das Ende des Industriezeitalters und der Beginn einer neuen Epoche (Wiesbaden 2017).
- Ulrich *Steuten*, Das Ritual in der Lebenswelt des Alltags. (Gießen 1998).
- Reto *Stuber*, Erfolgreiches Social Media Marketing mit Facebook, Twitter, XING & Co. (Düsseldorf 2010).
- Don *Tapscott*, Die digitale Revolution. Verheißungen einer vernetzten Welt – die Folgen für Wirtschaft, Management und Gesellschaft (Wiesbaden 1996).
- Gianfranco *Walsh*, Thomas *Kilian* und Berthold H. *Hass*, Grundlagen des Web 2.0. In: Gianfranco *Walsh*, Berthold H. *Hass*, Thomas *Kilian* (Hg.), Web 2.0. Neue Perspektiven für Marketing und Medien (Berlin/Heidelberg ²2011).
- Barbara *Zartl*, Ist das Werbung? Native Advertising und Werbung im Internet. In: M. *Akin-Hecke*, A. *Pleschko-Röthler* (Hg.), Leben Spielen Lernen, Familien in der digitalen Welt (Bundesministerium für Familien und Jugend, Wien 2016) S. 266-268.
- Hans G. *Zeger*, Paralleluniversum Web 2.0. Wie Online-Netzwerke unsere Gesellschaft verändern (Wien 2009).

8. Internetquellen

- Mario *Erdheim*, Gibt es ein Ende der Adoleszenz? Betrachtungen aus ethnopsychologischer Sicht, online unter: https://psydok.psycharchives.de/jspui/bitstream/20.500.11780/2132/1/44.19953_2_37855.pdf_new.pdf (24. April 2018).
- Dr. M. *Fischnaller*, Mag. G. *Karl-Hansl*, Fact Sheet Jugendgenerationen (November 2017), online unter: http://www.ooe-zukunftsakademie.at/Fact_Sheet_Jugendgenerationen.pdf (03. April 2018).
- Martin *Hilbert*, Priscila *Lopez*, The Worlds Technological Capacity to Store, Communicate, and Compute Information, online unter: <http://science.sciencemag.org/content/332/6025/60> (13. März 2018).
- Nora *Horn*, 5 Tipps für erfolgreiches Marketing mit Instagram, online unter: <https://www.socialmediaakademie.de/blog/5-tipps-fuer-erfolgreiches-marketing-mit-instagram/> (19. März 2015).
- Instagram Today: 150 Million People (08. September 2013), online unter: <http://blog.instagram.com/post/60694542173/150-million> (19. März 2018).
- Instagram erreicht 500 Millionen Nutzer (21. Juli 2016), online unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/instagram-erreicht-500-millionen-nutzer-a-1098941.html> (19. März 2018).
- Nico *Kirch*, Instagram hat 100 Millionen registrierte Nutzer – aktive Nutzer wachsen exorbitant (3. Oktober 2012), online unter: <http://www.socialmediastatistik.de/instagram-hat-100-millionen-registrierte-nutzer-aktive-nutzer-wachsen-exorbitant/> (19. März 2018).

- Olaf *Kolbrück*, Influencer Marketing: Wo YouTube-Stars für den Handel trommeln, online unter: <http://etailment.de/news/stories/Influencer-Marketing-Wie-holt-man-einen-Youtube-Star-an-Bord-3972> (16. März 2018).
- Teresa Maria *Tropf*, Marie-Theresa *Weber*, YouTube-Stars sind beliebter als Schauspieler und Sportler, online unter: <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/YouTube-Stars-sind-beliebter-als-Schauspieler-und-Sportler.html> (17. April 2018).

9. Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Identitätsbildung in der Lebensphase Jugend und mit der Frage, ob und wie sich die digitale Revolution, welche den Weg für das gegenwärtige digitale Zeitalter ebnete und für das Entstehen des Web 2.0 verantwortlich ist, auf die Bildung von Identität im Jugendalter auswirkt.

In der ersten Hälfte der Arbeit wird die Jugendphase an sich definiert und Theorien zur Identitätsbildung aufgeführt, die die Ausführungen von Erik H. Erikson, Lothar Krappmann und Heiner Keupp beinhalten und als eine theoretische Foundation für die weitere Forschung fungieren. Das digitale Zeitalter und seine dazugehörigen Entwicklungen werden im ersten Teil der Arbeit ebenso näher erklärt, um das gänzliche Verständnis der Thematik zu gewährleisten.

In der zweiten Hälfte der Arbeit erfolgt schlussendlich die Auswertung und Interpretation der erläuterten Theorien. Mit Hilfe der Shell Jugendstudien, vom Jahr 1997 bis zum Jahr 2010, wird ein Vergleich gezogen, der das Einsetzen des digitalen Zeitalters als Ausgangspunkt definiert. Dieser Vergleich wird, mit den im ersten Teil der Arbeit aufgeführten Theorien in Zusammenhang gebracht und schlussendlich mit weiterführenden Gedanken angereichert. Die theoretischen Ansätze, die die Identitätsbildung umfassen, wie auch die Entwicklung des digitalen Zeitalters und somit des Web 2.0 und auch die Jugendphase an sich, sollen zueinander in Bezug gesetzt und ihre Wechselwirkung verdeutlicht werden. Es werden unterschiedliche Betrachtungsweisen aufgezeigt, die die Möglichkeiten, Chancen und Schwierigkeiten in der Bildung von Identität im Jugendalter erfassen und verdeutlichen sollen.

Es werden Fragen behandelt, die schlussendlich beantworten sollen wo Jugendliche ihre Identität überhaupt bilden und wie sich dort der Einfluss des digitalen Zeitalters und seine Auswirkung auf die Identitätsbildung feststellen lässt. Gleichmaßen werden die Veränderungen näher erläutert, die die digitale Revolution mit sich gebracht hat und welche sich auf die Identitätsbildung in der Lebensphase Jugend auswirken. Weiteres werden die Schwierigkeiten bei der Bildung der Identität eruiert, die aufgrund des digitalen Zeitalters und der dazugehörigen Entwicklungen entstanden sind.