



Hochschule Offenburg
offenburg.university

Fakultät Medien und Informationswesen

Digitale Medien und soziale Anerkennung.

*Welchen Einfluss hat die Mediennutzung auf das Selbstbild junger
Erwachsener, Cybermobbing und den zwischenmenschlichen
Umgang in der Gesellschaft?
Analyse am Beispiel der Sci-Fi Serie "Black Mirror"*

Masterarbeit im Studiengang Medien und Kommunikation

Von

Franziska Faschingbauer

Studiengang:
Email-Adresse:
Betreuer:
Abgabe:

Medien und Kommunikation
ffaschin@stud.hs-offenburg.de
Prof. Dr. Robert Gücker
02.04.2022

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit mit dem Thema

Digitale Medien und soziale Anerkennung.

Welchen Einfluss hat die Mediennutzung auf das Selbstbild junger Erwachsener, Cybermobbing und den zwischenmenschlichen Umgang in der Gesellschaft? Analyse am Beispiel der Sci-Fi Serie "Black Mirror"

selbstständig und ohne unerlaubte fremde Hilfe angefertigt habe, insbesondere, dass ich alle Stellen, die wörtlich oder annähernd wörtlich oder dem Gedanken nach aus Veröffentlichungen, unveröffentlichten Unterlagen und Gesprächen entnommen worden sind, als solche an den entsprechenden Stellen innerhalb der Arbeit durch Zitate kenntlich gemacht habe, wobei in den Zitaten jeweils der Umfang der entnommenen Originalzitate kenntlich gemacht wurde. Die Arbeit lag in gleicher oder ähnlicher Fassung noch keiner Prüfungsbehörde vor und wurde bisher nicht veröffentlicht. Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Versicherung rechtliche Folgen haben wird.

Ort, Datum

Karlsruhe, 02.04.2022

Franziska Faschingbauer

Kurzfassung

Die vorliegende Masterarbeit setzt sich mit dem Thema „Digitale Medien und soziale Anerkennung“ auseinander. Dabei wird der Frage nachgegangen, welchen Einfluss die Nutzung digitaler Medien auf das Selbstbild junger Erwachsener, auf das Thema Cybermobbing und den zwischenmenschlichen Umgang in der Gesellschaft hat. Als Praxisbeispiel wurde exemplarisch die Folge „Nosedive“ der dystopischen Sci-Fi-Serie „Black Mirror“ ausgewählt, in der eine Gesellschaft porträtiert wird, deren Leben durch ein soziales Bewertungssystem bestimmt wird. Im Zuge dessen soll ein Bezug zu realen Sozialkredit-Systemen hergestellt werden. Das Ziel der Forschung ist es, eine umfangreiche Analyse der Auswirkungen des Medienkonsums von Fiktion und Realität vor dem Hintergrund sozialer Anerkennung durchzuführen.

Im theoretischen Teil der Arbeit soll allgemein auf digitale Medien, das Nutzungsverhalten von Jugendlichen sowie auf die Bedeutung von Identität und Selbstbild (im Netz) eingegangen werden. Sowohl die Einflüsse der digitalen Mediennutzung auf die Identität, das Selbstbild sowie die Selbstdarstellung als auch die allgemeinen positiven und negativen Auswirkungen durch exzessiven Medienkonsum von Jugendlichen sollen in dieser Arbeit näher beleuchtet und einander gegenübergestellt werden. Im nächsten Schritt sollen die Auswirkungen auf die Bereiche Cybermobbing sowie die zwischenmenschliche Kommunikation und soziale Beziehungen untersucht werden. Nach Abhandlung der Einflüsse und Auswirkungen auf die Jugendlichen unserer Gesellschaft folgt der praktische Teil der Arbeit, in dem zunächst die Anthologie-Serie „Black Mirror“ und die Inhalte der Folge „Nosedive“ vorgestellt werden sollen. Anhand ausgewählter Merkmale soll die fiktionale Welt mit unserer modernen Gesellschaft analysiert und verglichen werden. Abschließend soll auf die Sozialkredit-Systeme in China eingegangen und ein Bezug zur Folge hergestellt werden. In der Analyse sollen die Ergebnisse der vorangegangenen Kapitel miteinbezogen werden. Die Ergebnisse der Arbeit zeigen, dass digitale Medien einen weitreichenden sowohl positiven als auch negativen Einfluss auf Jugendliche haben. Die Nutzung hat viele Bereiche unseres Lebens bereits verändert. Besonders soziale Medien hinterlassen ihre Spuren in der Identität und Werteentwicklung von Kindern und Jugendlichen. Obwohl sie in der jüngeren Generation hohes Ansehen genießen, bestimmen sie jedoch (noch) nicht über andere Bereiche des Lebens.

Anmerkung: Aus Gründen der Vereinfachung und besseren Lesbarkeit werden in der hier vorliegenden Masterarbeit weibliche sowie diverse Formen nicht explizit angeführt. In den meisten Fällen wird die männliche Schreibform gewählt. An diesem Punkt möchte ich jedoch darauf hinweisen, dass ausdrücklich jede Form sowohl weiblich, männlich als auch divers gleichermaßen impliziert ist.

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	III
1. Einleitung	1
1.1 Zielsetzung der Forschung	2
1.2 Konzept der Arbeit	2
2. Digitale Medien	4
2.1 Definition und Begriffsabgrenzung	4
2.1.1 Medien	4
2.1.2 Digitale Medien	5
2.1.3 Soziale Medien	5
2.2 Mediennutzungsverhalten	6
2.2.1 Allgemeiner Überblick	6
2.2.2 Digitale Bewegtbildinhalte	8
2.2.3 Digitale Audioinhalte	9
2.2.4 Digitale Texte und Suchmaschinen	9
2.2.5 Internet und Smartphones	10
3. Einflüsse digitaler Medien	13
3.1 Begriffserläuterung	13
3.1.1 Identität und Selbstbild	13
3.1.2 Selbstdarstellung	15
3.2 Einfluss auf Identität, Selbstbild und Selbstdarstellung	16
3.2.1 Positive Einflüsse	17
3.2.2 Negative Einflüsse und Risiken	20
3.3 Allgemeine Auswirkungen	26
3.3.1 Positive Aspekte und Chancen	26
3.3.2 Negative Aspekte und Gefahren	29
4. Cybermobbing	32
4.1 Definition und Begriffseinordnung	32
4.1.1 Ursprung und Begriffserläuterung „Mobbing“	32

4.1.2	Das Phänomen „Cybermobbing“	33
4.2	Unterschiede zwischen Cybermobbing und Mobbing	34
4.3	Ursachen und Motive	36
4.4	Auswirkungen und Folgen.....	38
5.	Zwischenmenschliche Kommunikation und soziale Beziehungen.....	40
5.1	Einflüsse auf die zwischenmenschliche Kommunikation	40
5.2	Auswirkungen auf soziale Bindungen	42
6.	Analyse und Vergleich von Fiktion und Realität.....	46
6.1	Black Mirror	46
6.2	Die Folge „Nosedive - Abgestürzt“	48
6.3	Vergleich von Fiktion und Realität - Ergeht es uns (bald) auch so?	51
6.3.1	Kritische Betrachtung von Gesellschaft und sozialen Medien	51
6.3.2	Soziale Bewertungssysteme	58
7.	Fazit und Ausblick.....	62
	Literatur- und Quellenverzeichnis.....	66

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Medienausstattung im Haushalt	8
Abbildung 2 Nutzungsmotive Social Media Plattformen	12
Abbildung 3 Personen in der fiktionalen Gesellschaft von "Nosedive"	49
Abbildung 4 Protagonistin Lacie zu Beginn und Ende der Episode.....	50

1. Einleitung

Es ist nicht die stärkste Spezies die überlebt, auch nicht die intelligenteste, es ist diejenige, die sich am ehesten dem Wandel anpassen kann. – Charles Darwin

Täglich werden digitale Medien genutzt und viel zu selten werden sie hinterfragt. Die Technologie hat viele Bereiche unseres Lebens verändert. Die moderne Gesellschaft nimmt alle Auswirkungen in Kauf und übersieht häufig, dass die nachfolgenden Generationen bereits im Kindes- und Jugendalter mit den weitreichenden Auswirkungen zu leben haben. Kindheit und Jugend in der heutigen Zeit bedeutet, aufzuwachsen zwischen Realität und Virtualität. Das Angebot digitaler Medien ist mittlerweile unüberschaubar groß, da die Menschheit mit der Digitalisierung ganze Arbeit geleistet hat. Besonders stark genutzt werden sie von Jugendlichen, die noch auf der Suche nach ihrer eigenen Identität und Persönlichkeit sind. Durch die hohe Nutzungsdauer tragen besonders das Medium Internet und die sozialen Medien bei der jungen Generation zur Identitätsbildung und Selbstdarstellung bei. Heranwachsende streben nach Anerkennung im Netz und wollen Teil dieser großen Online-Gemeinschaft sein. Es werden Wertevorstellungen und Verhaltensweisen entwickelt, die durch die virtuelle Welt geprägt sind. Die nachkommenden Generationen sind der wichtigste Faktor unserer zukünftigen Gesellschaft. Wie sie digitale Medien nutzen und wie sie von ihnen beeinflusst werden, ist von enormer Bedeutung, da digitale Medien bereits fester Bestandteil unserer Gesellschaft und auch im Alltag von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken sind. In einer Welt, in der Daten immer wertvoller werden, sind die gesellschaftlichen sowie zwischenmenschlichen Auswirkungen auf die Gesellschaft von hoher Relevanz und stets kritisch zu betrachten.

Dystopische Geschichten malen ein Bild einer Zukunft, in der ein unaufhaltsamer Technik-Fortschritt über unser Leben bestimmt und was passiert, wenn wir die Kontrolle darüber verlieren. Eine Episode der futuristischen Science-Fiction-Serie „Black Mirror“ erschafft eine Welt, in der ein soziales Bewertungssystem über Erfolg und Misserfolg im Leben entscheidet. Auf den ersten Blick bestehen einige Übereinstimmungen dieser Welt zu unseren Social Media. Die Identitäten und Verhaltensweisen der Menschen in der fiktionalen Welt haben sich dem Bewertungssystem angepasst, was die Frage aufwirft, ob sich unsere reale Gesellschaft auch in Bereichen wie dem gesellschaftlichen Umgang und der sozialen Bewertungen durch die Nutzung von Social Media verändert. Wie weit reicht der Wunsch nach sozialer Anerkennung in unserer Gesellschaft?

Leben von Anerkennung – ein Endlosmarathon. – Else Pannek

1.1 Zielsetzung der Forschung

Während besonders die junge Generation die digitalen Medien vermehrt nutzen und immer mehr in ihren Alltag integrieren, sind die Einflüsse auf die Identität und das Selbstbild ebenso wie die gesellschaftlichen Auswirkungen noch weitestgehend unerforscht. Dennoch erfolgt die Nutzung häufig unbedacht, es wird geschaut, gezeigt, gelikt, kommentiert und jeder bewertet alles still für sich. Veränderungen werden kaum wahrgenommen, beispielsweise die Optimierung und Inszenierung von Bereichen des eigenen Lebens, um Anerkennung im Netz zu erlangen. Diese Forschungsarbeit verfolgt daher das Ziel, sowohl die positiven als auch die negativen Auswirkungen der digitalen Mediennutzung auf Jugendliche zu untersuchen. Die Arbeit konzentriert sich dabei auf die Einflüsse auf die Identität, das Selbstbild sowie die Selbstdarstellung. Es werden die Konsequenzen für die Themen Cybermobbing, zwischenmenschliche Kommunikation sowie soziale Beziehungen beleuchtet. Angesichts dieses Ziels lässt sich folgende Forschungsfrage formulieren:

Inwieweit leben wir in einer Welt, in der ein digitales Bewertungssystem über unsere Identität bestimmt und welche Auswirkungen bringt die digitale Mediennutzung mit sich?

Das digitale Bewertungssystem bezieht sich dabei auf die verschiedenartigen Social Media Plattformen. Des Weiteren soll eine Analyse der Folge „Nosedive“ der Serie „Black Mirror“ Aufschluss darüber geben, wie sich die Gesellschaft verändern könnte, wenn ein soziales Bewertungssystem zur Realität werden würde. Die Erkenntnisse aus der Analyse sollen zielführend in einen Vergleich mit den Veränderungen unserer Gesellschaft aufgrund der Nutzung von Social Media gebracht werden. Neben der ersten Forschungsfrage stellt sich weiterführend die untergeordnete Frage:

Wie nah ist die Fiktion in der Folge „Nosedive“ von „Black Mirror“ an der Realität?

Durch die detaillierte Untersuchung der realen Sozialkredit-Systeme in China kann die dritte Nebenfrage dieser Forschung abgeleitet werden:

Kann ein solches Sozial-Bewertungssystem für uns zur Realität werden?

Zur Beantwortung der Forschungsfragen wird eine umfangreiche Analyse der Auswirkungen durchgeführt, die durch die Nutzung digitaler Medien entsteht. Diese werden in einen direkten Vergleich mit der fiktiven Welt der Folge „Nosedive“ gebracht und somit Rückschlüsse auf unsere zukünftige Gesellschaft gezogen.

1.2 Konzept der Arbeit

Zu Beginn dieser Arbeit wird die theoretische Grundlage für das Verständnis der Arbeit geschaffen, indem die für diese Arbeit relevanten Begriffe „Medien“, „digitale Medien“

sowie „soziale Medien“ definiert werden. Im Anschluss wird das Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen untersucht, wobei detaillierter auf die Ausstattung, Freizeitnutzung sowie die Nutzung unterschiedlicher digitaler Medientypen eingegangen wird.

Im dritten Kapitel werden zunächst als Basis für die Arbeit Begriffserläuterungen von Identität und Selbstbild gegeben, die Thematik in Bezug zur virtuellen Welt gesetzt und erklärt, was es mit Selbstdarstellung in sozialen Medien auf sich hat. Anschließend wird die Theorie in die Praxis übertragen und somit sowohl die positiven Einflüsse als auch die negativen Risiken der Nutzung von digitalen Medien auf die Identität, das Selbstbild und die damit verbundene Selbstdarstellung von Jugendlichen herausgearbeitet. Neben dieser Thematik werden auch allgemeine Auswirkungen beleuchtet.

Kapitel Vier beschäftigt sich mit dem Phänomen Cybermobbing. Anfangs wird die Bedeutung der Begrifflichkeiten „Mobbing“ und „Cybermobbing“ und deren Ursprung näher betrachtet sowie die Unterschiede der Handlungen herausgearbeitet. In Bezug zum Thema dieser Arbeit werden die Ursachen und Motive für Cybermobbing-Angriffe untersucht und eine Verbindung zur Nutzung digitaler Medien hergestellt. Neben diesen Themen wird am Ende des Kapitels auf einige Auswirkungen und Folgen für die Beteiligten von Cybermobbing eingegangen.

Im fünften Teil dieser Arbeit werden die Themen „gesellschaftlicher Umgang und soziale Beziehungen“ bearbeitet. Es werden besonders die zwischenmenschliche Kommunikation und Liebesbeziehungen betrachtet und näher untersucht, wie sich die Nutzung digitaler Medien auf diese Bereiche auswirkt.

Nach der umfangreichen Analyse der Einflüsse digitaler Medien auf unterschiedliche Lebensbereiche von Jugendlichen, wird in Kapitel Sechs die dystopische Welt von „Nosedive“ vorgestellt. Als Grundlage dient eine Beschreibung der Science-Fiction-Serie „Black Mirror“ und deren Hintergründe und Motive. Des Weiteren wird ein kurzer Überblick zum Inhalt der Folge gegeben. Die in den vorangegangenen Kapiteln erarbeiteten Ergebnisse der Einflüsse digitaler Medien werden in einen direkten Vergleich zur Fiktion gesetzt und untersucht. Es wird ein Zusammenhang zwischen der Nutzung sozialer Medien und der Anwendung eines sozialen Bewertungssystems hergestellt. Zudem werden reale Sozialkredit-Systeme in China vorgestellt und bewertet, ob solche Sozial-Bewertungssysteme auch für unsere Gesellschaft Realität werden können.

Das letzte Kapitel schließt die wissenschaftliche Arbeit ab. Innerhalb des Kapitels werden zusammenfassend alle Erkenntnisse dargestellt und zudem Antworten auf die Forschungsfragen gegeben. Es beinhaltet zudem einen Ausblick in die Zukunft.

2. Digitale Medien

Als Grundlage für diese Arbeit soll das folgende Kapitel zunächst der Begriffsbestimmung und -abgrenzung dienen. Im Anschluss wird auf das Mediennutzungsverhalten in Deutschland und detailliert auf die digitale Mediennutzung von Jugendlichen eingegangen. Hierbei wird zunächst ein allgemeiner Überblick zur aktuellen Situation gegeben und anschließend die Bereiche Medienausstattung und Mediennutzung in der Freizeit näher beleuchtet. Für die Analyse des Mediennutzungsverhaltens von Jugendlichen wurden die Segmente der digitalen Medien in die Kategorien Bewegtbild, Audio, Text und Suchmaschinen, Internet und Smartphone, Social Web und Kommunikation aufgeteilt.

2.1 Definition und Begriffsabgrenzung

Die Bezeichnungen „Medien“, „digitale Medien“ sowie „soziale Medien“ werden im Sprachgebrauch häufig verwendet und doch ist nicht immer klar, ob sie auch im richtigen Kontext angewendet werden. Im Folgenden wird auf den Ursprung und die für diese Arbeit relevante Bedeutung der Begriffe eingegangen und diese voneinander abgegrenzt.

2.1.1 Medien

Für ein genaues Verständnis des Terminus „digitale Medien“ ist es notwendig, zunächst den Begriff des „Mediums“ zu definieren. Aufgrund der Vielfältigkeit des Medienbegriffes gibt es in der Literatur keine allgemeingültige Definition. Ursprünglich stammt der Begriff „Medium“ von dem lateinischen Adjektiv „medius“ und bedeutet übersetzt „in der Mitte von“ oder „vermittelt“. Aus diesem Grund werden Medien auch als „Mittler“ bezeichnet.¹ Ein Medium ist ein Informationsträger, dessen darstellbarer Zeichenbereich unbegrenzt ist. Ebenso werden verschiedene Gegenstände, wie technische Geräte (Fernseher, Computer, Radio, Smartphone), Druckmedien (Bilder, Bücher, Zeitungen), Organisationsträger (Verlage, Fernsehsender) sowie weitere Formen der Informationsvermittlung (Sprachen, Schriften) als „Medium“ bezeichnet.² Medien können allgemein zunächst als Träger und Vermittler von Informationen verstanden werden.³ Sie können grundlegend als Informations- und Kommunikationsmittel definiert werden.⁴ Im weiten Sinne besitzt also *„jede Interaktion und Kommunikation eine mediale*

¹ Vgl. Schaumburg, Prasse (2019), S. 17.

² Vgl. Lengsfeld (2019), S.41.

³ Vgl. Schill (2008), S. 23.

⁴ Vgl. Eberle (2013), S. 178f.

*Komponente*⁵. Medien können als funktionaler Übermittler von Botschaften in Form von Zeichen und Symbolen von einem Sender zu einem Empfänger verstanden werden.⁶

2.1.2 Digitale Medien

„Digitale Medien“ sind ebenso Kommunikationsmittel und zählen zu einer Unterkategorie von Medien. Sie bilden das Gegenstück zu analogen Trägern und es handelt sich dabei meist um elektronische Medien.⁷ Ein digitales Medium ist *„eine gezielte Kombination von technischen Medien (aller Typen) unter Digitalisierung aller (oder vieler) Repräsentationen und Zwischenrepräsentationen kombiniert mit einer geeigneten rechentechnischen und netztechnischen Infrastruktur mit dem Ziel der Unterstützung von menschlichen Kommunikationsprozessen, d.h. der Schaffung und Ergänzung von gesellschaftlichen Medien*⁸. Was die digitalen Medien von den analogen Medien unterscheidet, ist die Art der Kodierung der Informationen auf dem zugrundeliegenden Informationsträger. Das Internet ist das bekannteste und am weitesten verbreitete digitale Medium. Alle darauf aufbauenden Medien und Kommunikationsmittel zählen ebenso zu den digitalen Medien. Weitere Beispiele für digitale Medien sind technische Geräte wie das Smartphone, Tablet, Laptop, der Computer inklusive Speichermedien sowie Spielekonsolen. Auch digitales Fernsehen, Digitalfunk, digitale und mobile Telefonie zählen zu den digitalen Medien.⁹

2.1.3 Soziale Medien

„Soziale Medien“ oder auch „Social Media“ sind dem digitalen Medium Internet untergeordnet. Sie verfolgen das Ziel, ihre Anwender häufig profilbasiert zu vernetzen und dienen deren Kommunikation und Kooperation untereinander. Plattformen wie soziale Netzwerke, Weblogs, Foto- und Videoplattformen werden als Äquivalent sozialer Medien angesehen.¹⁰ Die Benutzer haben über die Plattformen die Möglichkeit, alle Arten von Informationen mithilfe des digitalen Mediums Internet für andere Nutzer zugänglich zu machen. Ein wichtiges Ziel – insbesondere bei sozialen Netzwerken - ist die Pflege bestehender und das Knüpfen neuer sozialer Beziehungen.¹¹ Als Benutzer kann man sich mit Freunden, Familienmitgliedern oder Arbeitskollegen vernetzen, sich austauschen und somit in Kontakt bleiben. Über die verschiedenen Plattformen können Texte, Bilder oder Videos hochgeladen und veröffentlicht werden.¹²

⁵ Eberle (2013), S. 179.

⁶ Vgl. Spanhel (2006), S. 72.

⁷ Vgl. Lengsfeld (2019), S.42.

⁸ Hußmann (2010), S. 46.

⁹ Vgl. Lengsfeld (2019), S.41f.

¹⁰ Vgl. Bendel (2018).

¹¹ Vgl. Taddicken, Schmidt (2017), S. 4f.

¹² Vgl. Bendel (2018).

Die sozialen Medien haben in den letzten Jahrzehnten eine ähnlich rasante Verbreitung und einen enormen Nutzungsanstieg durchlebt wie digitale Medien. Sie spielen bereits eine wichtige Rolle im Leben von Jugendlichen. Die unterschiedlichen Plattformen werden nicht nur zur Unterhaltung oder als Zeitvertreib verwendet, sondern auch für die Selbstinszenierung oder zur Teilhabe am Leben anderer.¹³ Die öffentliche Darstellung der eigenen Person nimmt hierbei häufig einen hohen Stellenwert ein, was zunehmend als „*bedenklicher gesellschaftlicher Trend*“¹⁴ dargestellt wird. Während in der direkten Kommunikation nur ungefähr 30-40% über unsere Person gesprochen wird, sind in sozialen Medien 80% der Posts auf das eigene Selbst bezogen.¹⁵ Auch das Internet wurde zu Anfangszeiten ausschließlich zu Informationszwecken verwendet, während es heutzutage vielmehr der Veröffentlichung und dem Austausch von Texten, Bildern, Videos oder Tonaufnahmen dient.¹⁶ Die eigene Selbstdarstellung scheint heutzutage eher im Fokus zu stehen als die sozialen Beziehungen.¹⁷

2.2 Mediennutzungsverhalten

Das folgende Kapitel stellt das Mediennutzungsverhalten der jugendlichen Bevölkerung innerhalb Deutschlands in den Jahren 2020 und 2021 dar und bezieht sich dabei hauptsächlich auf die Befunde, die im Rahmen der Langzeitstudie „ARD/ZDF-Massenkommunikation“ und der „JIM-Studie“ veröffentlicht wurden. Es wird weitestgehend auf die Nutzung digitaler Medien mithilfe von medialem Internet in der Zielgruppe der 14- bis 29-Jährigen eingegangen und in einigen Bereichen ein Vergleich zu älteren Generationen gezogen. Das Kapitel wird nach digitalem Bewegtbild, Audioinhalten und Printmedien unterteilt und es wird auf das genaue Nutzungsverhalten von Jugendlichen bezüglich der einzelnen Medientypen eingegangen. Besonders die Nutzung der Medientypen Internet und soziale Medien werden näher beleuchtet, was für den weiteren Verlauf dieser Arbeit bedeutend ist.

2.2.1 Allgemeiner Überblick

„Mit der Aneignung neuer Medienentwicklung verändert sich die Häufigkeit, mit der digitale Medien genutzt werden“¹⁸.

99% aller Deutschen über 14 Jahren nutzen täglich Medien aller Art. Die Gesamtnutzungsdauer von Medien pro Tag in der deutschen Bevölkerung lag 2021 bei

¹³ Vgl. Schuegraf, Börner (2019), S. 51.

¹⁴ Kneidinger-Müller (2017), S. 61.

¹⁵ Vgl. Haghighat (2017).

¹⁶ Vgl. Bendel (2018).

¹⁷ Vgl. Haghighat (2017).

¹⁸ Eichenberg, Auersperg (2018), S. 12.

mehr als 7 Stunden (429 Minuten).¹⁹ Der Langzeitvergleich zeigt, dass die Zeit, die Menschen insgesamt mit Medien (inklusive Internet) verbringen, kontinuierlich ansteigt. Eine der Ursachen dafür ist das Phänomen der Parallelnutzung. Denn digitale Medien werden nicht nur stark von der jüngeren Generation genutzt, sondern auch regelmäßig zur gleichen Tageszeit.²⁰ Die 14- bis 29-Jährigen nutzten Medien 2 Stunden pro Tag parallel.²¹ Digitale Medienangebote haben während der Covid-19-Pandemie stark an Popularität gewonnen – insbesondere Online-Videoangebote, Online-Artikel und Messenger. Im Jahr 2021 nutzten in Deutschland alle Menschen zwischen 14 und 50 Jahren das Internet (medial und nicht-medial).²² Die Nutzung des medialen Internets ist bei den 14- bis 29-Jährigen am stärksten verbreitet - 87% nutzten es täglich. Der größte Anteil fiel hierbei auf die Nutzung von Bewegtbildinhalten im Internet. Von der gesamten Nutzungsdauer von 269 Minuten (4,5 Stunden) entfielen 142 Minuten auf Video-, 105 Minuten auf Audio- und der geringste Anteil mit 32 Minuten auf Textinhalte.²³ Allerdings nutzte die Zielgruppe der 14- bis 29-Jährigen die digitalen Medienangebote nochmal deutlich länger – inklusive dem nicht-medialen Internet (Kommunikation, Gaming, Shopping etc.).²⁴

2.2.1.1 Medienausstattung

Was die Medienausstattung betrifft, ist festzuhalten, dass Jugendliche in Haushalten mit einem breiten Medienrepertoire aufwachsen. Der Besitz, sowie die intensive Nutzung von Smartphones, Computern und besonders dem Internet gehören mittlerweile zum selbstverständlichen Standard für Heranwachsende.²⁵ Im Jahr 2021 waren fast alle Haushalte (98%), in denen Minderjährige aufwachsen, mit Smartphones, einem Internet-Anschluss sowie mindestens einem Computer oder Laptop ausgestattet. In 91% verfügte der Haushalt über einen Fernseher (in 69% einen Fernseher mit Internetzugang). Die Geräteausstattung wird in vielen Haushalten durch die Nutzung von Medienabonnements ergänzt. In 83% der Haushalte war ein Video-Streaming-Dienst wie Netflix oder Amazon Prime verfügbar. Audio-Streaming-Dienste wie Spotify konnten in 72% der Familienhaushalte genutzt werden. Lediglich 36% der Familien bezogen ein Abonnement einer Tageszeitung.

¹⁹ Vgl. ARD/ZDF-Forschungskommission (2021b), S. 3.

²⁰ Vgl. SevenOne Media GmbH (2019), S. 35.

²¹ Vgl. ARD/ZDF-Forschungskommission (2020), S. 4.

²² Vgl. ARD/ZDF-Forschungskommission (2021a), S. 6f. + 10.

²³ Vgl. ebenda, S. 13ff.

²⁴ Vgl. ARD/ZDF-Forschungskommission (2020), S. 4.

²⁵ Vgl. Gasser et al. (2012), S. 7.

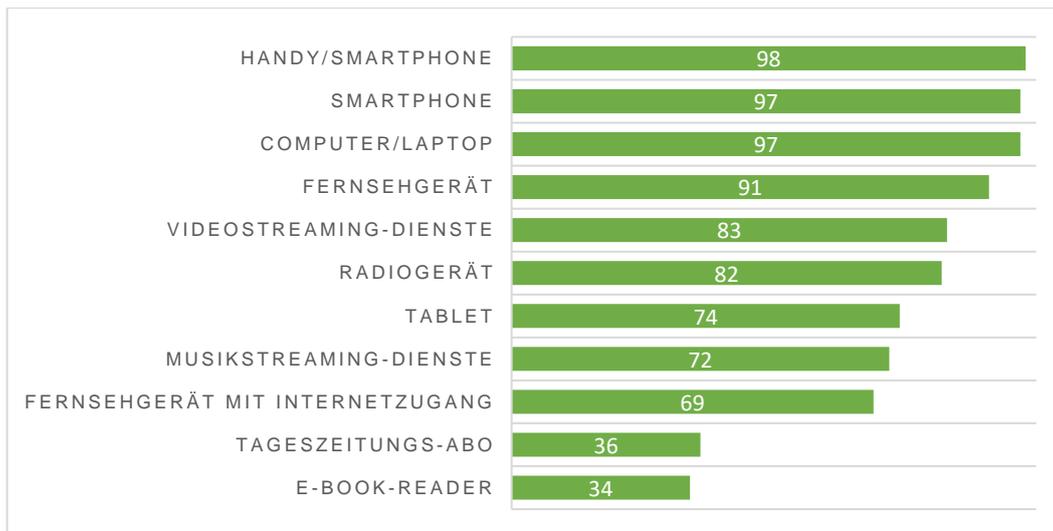


Abbildung 1 Medienausstattung im Haushalt²⁶

Der Blick auf den Gerätebesitz von Jugendlichen selbst zeigt, dass besonders der Besitz von Smartphones weit verbreitet ist. 94% der Jugendlichen hatten ein eigenes Handy oder Smartphone. Auch Computer/Laptops mit Internetzugang waren mit 76% bei fast drei Viertel der Jugendlichen im Besitz. 33% besaßen im Jahr 2021 ein eigenes Fernsehgerät mit Internetzugang.²⁷

2.2.1.2 Medienbeschäftigung in der Freizeit

95% der jungen Generation nutzten die Medienformen Internet und Smartphone täglich oder mindestens mehrmals pro Woche. 92% hörten in ihrer Freizeit über das Internet Musik, konsumierten Videos oder schauten klassisch Fernsehen (jeweils 80%). 72% der 12- bis 19-Jährigen spielten regelmäßig digitale Spiele.²⁸ 2020 zeigte sich bei fast allen Medien ein Anstieg der Nutzungshäufigkeit (aufgrund der Covid-19-Pandemie), dieser war aber im Jahr 2021 weitestgehend wieder rückläufig.²⁹ Soziale Netzwerke wie Facebook, Instagram oder TikTok, sowie Messenger wie WhatsApp werden häufig von jungen Erwachsenen zur digitalen Kommunikation unter Freunden verwendet, da sie viele Kommunikationsmöglichkeiten bieten.³⁰

2.2.2 Digitale Bewegtbildinhalte

Obwohl die Nutzung von Fernsehinhalten über das Smartphone, Computer/Laptop oder Tablet noch nicht sehr verbreitet ist, wurden diese Geräte im Jahr 2020 deutlich häufiger in Anspruch genommen als noch im Jahr 2019. Im Jahr 2021 war jedoch wieder ein

²⁶ Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an MPFS (2021), S. 5f, Angaben in Prozent.

²⁷ Vgl. MPFS (2021), S. 5ff.

²⁸ Vgl. ebenda, S. 13f.

²⁹ Vgl. MPFS (2020a), S. 15, vgl. MPFS (2021), S. 14.

³⁰ Vgl. Ziegler (2015), S. 3f.

Einpendeln der alten Werte festzustellen. Die Nutzung von Video-Streaming-Plattformen für Sendungen, Serien und Filme hat sich in den letzten Jahren rasant verbreitet. Die regelmäßige Nutzung der Streaming-Dienste lag bei 82%.³¹ Die am häufigsten genutzten Plattformen stellen hierbei Netflix und YouTube dar (fast 60%), gefolgt von Amazon Prime Video (ca. 30%). Der allgemeine Bewegtbild-Konsum über das Internet nimmt immer mehr zu. Neben den Serien und Filmen der Online-Streaming-Anbieter spielen auch weitere Formate wie Kurzvideos und Stories eine Rolle bei der Bewegtbildnutzung von Jugendlichen. Dabei stellt YouTube eine der zentralen Plattformen für die Nutzung solcher Angebote dar.³²

2.2.3 Digitale Audioinhalte

„Nach wie vor bleibt die Nutzung von Musik zentrales Element im Alltag junger Menschen – sie dient der Identitätsfindung und Abgrenzung ebenso wie der Regulierung und dem Ausdruck von Gefühlen und Stimmungen“³³.

Ebenso wie bei Bewegtbildinhalten setzen Jugendliche im Bereich der Audionutzung vermehrt auf Online-Streaming. Fasst man die vier bekanntesten Musikstreaming-Plattformen zusammen (Spotify, Apple Music, Amazon Music und YouTube Music), so lässt sich sagen, dass diese von 48% der Jugendlichen täglich genutzt wurden, 71% konsumierten die Inhalte der Plattformen regelmäßig.³⁴ Streaming, Live-Radio sowie zeitversetzte Audio-Formate (z.B. Podcasts) gewannen an Reichweite.³⁵ Besonders das Thema Podcasts hat in den vergangenen Jahren einen regelrechten Beliebtheits-Boom erlebt, welcher sich 2021 jedoch kaum veränderte. 14% der Jugendlichen hörten täglich oder mindestens mehrmals pro Woche Podcasts.³⁶

2.2.4 Digitale Texte und Suchmaschinen

32% der Jugendlichen lesen - relativ stabil seit 10 Jahren - täglich oder mehrmals pro Woche gedruckte Bücher (ohne schulischen oder beruflichen Hintergrund). Was die Nutzung von E-Books betrifft, zeichnete sich 2020 ein leichter Anstieg der Nutzungszahlen ab, welche sich 2021 jedoch nicht weiter fortsetzte. 10% lasen täglich oder mehrmals pro Woche mit dem E-Book-Reader. In Bezug auf die 34% der Haushalte, in denen E-Book-Reader zur Verfügung stehen ein geringer Nutzungsanteil.³⁷

³¹ Vgl. MPFS (2021), S. 44ff.

³² Vgl. MPFS (2020a), S. 42ff.

³³ MPFS (2021), S. 24

³⁴ Vgl. ebenda, S. 25.

³⁵ Vgl. ARD/ZDF-Forschungskommission (2021a), S. 3.

³⁶ Vgl. MPFS (2021), S. 28.

³⁷ Vgl. ebenda, S. 5.

11% der Onlinenutzung wurde von Jugendlichen zur Suche von Informationen verwendet. Für 21% war das Internet die wichtigste Informationsquelle, nach klassischem Fernsehen und Radio. Um sich Informationen zum aktuellen Tagesgeschehen zu verschaffen, nutzten 41% der Jugendlichen Suchmaschinen im Internet.³⁸ Die dafür am häufigsten verwendete Suchmaschine ist Google – 88% setzten hier mindestens mehrmals pro Woche Suchanfragen ab.³⁹ Von 30% wurde auf der Suche nach tagesaktuellen Informationen die Plattform Instagram genutzt. Eine weitere Rechercheoption stellt für 26% die Videoplattform YouTube dar.⁴⁰ Wikipedia oder vergleichbare Online-Enzyklopädien wurden von 40% regelmäßig zur allgemeinen Informationssuche in Anspruch genommen. Nachrichten und Informationen auf Social Media Plattformen wie Facebook und Twitter oder bei den Onlineangeboten der Zeitungen wurden von rund 25% genutzt.⁴¹

2.2.5 Internet und Smartphones

Im Jahr 2020 lag die Tagesreichweite von Internet und Smartphones bei den 14- bis 29-Jährigen bereits bei 99%.⁴² Es ist somit keine erstaunliche Erkenntnis, dass das Internet und das Smartphone zu selbstverständlichen täglichen Begleitern im Alltag von jungen Erwachsenen geworden sind. Neun von Zehn Jugendlichen sind täglich im Netz online und die Nutzungsdauer nimmt mit mehr als 4 Stunden täglich einen beträchtlichen Anteil in der Tagesbeschäftigung ein.⁴³ Bei der Betrachtung der täglichen Nutzungsdauer im Jahr 2020 war festzustellen, dass diese um rund 26% auf 258 Minuten angestiegen war. Mutmaßlicher Auslöser für diesen rasanten Anstieg ist die Folge der veränderten Situation während der Corona-Pandemie. *„Homschooling und das Wegfallen verschiedener Freizeitaktivitäten verursachten eine verstärkte Onlinenutzung sowohl für schulische Zwecke als auch für die Freizeitbeschäftigung“*⁴⁴.

Im Hinblick auf die lange Nutzungsdauer wurden die Online-Aktivitäten von Jugendlichen in vier Bereiche unterteilt (auch wenn diese nicht immer klar voneinander abzugrenzen sind). Kommunikation und Unterhaltung spielen bei der Internetnutzung von Jugendlichen eine große Rolle. Der größte Anteil entfiel auf den Bereich Unterhaltung mit 34%. Mit 27% und 28% der Onlinenutzungszeit lagen die Bereiche Kommunikation und Spiele auf dem zweiten Platz. Im Vergleich zu den Vorjahren ist besonders der steigende Anteil an

³⁸ Vgl. MPFS (2021), S. 51ff.

³⁹ Vgl. MPFS (2020a), S. 49.

⁴⁰ Vgl. MPFS (2021), S. 52f.

⁴¹ Vgl. MPFS (2020a), S. 49.

⁴² Vgl. ebenda, S. 31.

⁴³ Vgl. MPFS (2021), S. 65f.

⁴⁴ MPFS (2020a), S. 33.

Unterhaltung sowie der gleichzeitig sinkende Anteil im Bereich der Kommunikation hervorzuheben.⁴⁵

2.2.4.1 Kommunikation und Social Web

Bei der zwischenmenschlichen Kommunikation waren Messenger-Dienste im Jahr 2021 von hoher Bedeutung. 93% der unter 30-Jährigen nutzten täglich einen Messenger, um mit ihren Mitmenschen zu kommunizieren. Dabei lag WhatsApp mit 70% täglicher Nutzung als bedeutendster Online-Dienst zur Kommunikation an der Spitze, während andere Messenger deutlich geringere Nutzungswerte aufwiesen.⁴⁶ Auch unter den Jugendlichen wurde WhatsApp von 85% täglich genutzt, um sich mit anderen auszutauschen. 84% der Schüler waren in einer WhatsApp-Gruppe mit ihrer Klasse.⁴⁷ Ein Anstieg zu 2019, der vermutlich an dem eingeschränkten persönlichen Kontakt zu Mitschülern sowohl für schulische als auch für freizeitbezogene Zwecke während der Covid-19-Pandemie lag.⁴⁸ Das aktuell beliebteste soziale Netzwerk zum Teilen und Kommentieren von Inhalten unter den Jugendlichen war die Plattform Instagram, die zwar einen Nutzungsrückgang von 72% auf 58% zu verzeichnen hatte, jedoch weiterhin auf Platz 1 lag. Profiteur bei den unter 20-Jährigen war dagegen die Video-Plattform TikTok. Mit einem enormen Zuwachs zu 2020 lag TikTok auf dem zweiten Platz mit 46%. Die Plätze 3 und 4 wurden von Snapchat mit 42% und Facebook mit 26% belegt.⁴⁹

Was die Nutzungsmotive der Social Media Angebote angeht, gibt es kleine Unterschiede zwischen den verschiedenen Plattformen. 40% der Jugendlichen geben an, YouTube zu nutzen, wenn sie Langeweile verspüren oder Zeit vertreiben wollen. 29% entscheiden sich in diesen Momenten für TikTok und 19% wählen Instagram. Wenn es um den Sinn der Unterhaltung geht, sieht es bei der Verteilung ähnlich aus. Als Inspirationsquellen halten YouTube und Instagram her. Bei aktuellen Mode-Trends, um mitzubekommen, was gerade wichtig ist, sowie zur Selbstdarstellung durch das Posten von eigenen Bildern und Beiträgen, nutzen Jugendliche am ehesten Instagram. Jugendliche wollen somit Anerkennung erlangen, denn lobende Kommentare von anderen führen zu mehr Selbstbewusstsein.⁵⁰ Für die Kommunikation mit Freunden wird neben Instagram auch Snapchat verwendet. Um neue Kontakte zu knüpfen und sich kennenzulernen, wird entweder mit Abstand die Plattform Instagram oder keine der angegebenen Plattformen

⁴⁵ Vgl. MPFS (2020a), S. 33f.

⁴⁶ Vgl. ARD/ZDF-Forschungskommission (2021a), S. 3.

⁴⁷ Vgl. MPFS (2021), S. 37.

⁴⁸ Vgl. MPFS (2020a), S. 39.

⁴⁹ Vgl. MPFS (2021), S. 37f.

⁵⁰ Vgl. Hoffmann (o.D.).

gewählt.⁵¹ Somit besitzen besonders soziale Medien einen erheblichen Anteil an der Wirklichkeitskonstruktion von Jugendlichen, da diese über Kommunikation erfolgt. Weitere Gründe für die Nutzung von sozialen Medien sind die Aufrechterhaltung von Beziehungen, die Gesellschaft anderer Nutzer, das Gefühl nicht allein zu sein oder die Ablenkung von negativen Gefühlen oder Stimmungslagen.⁵²

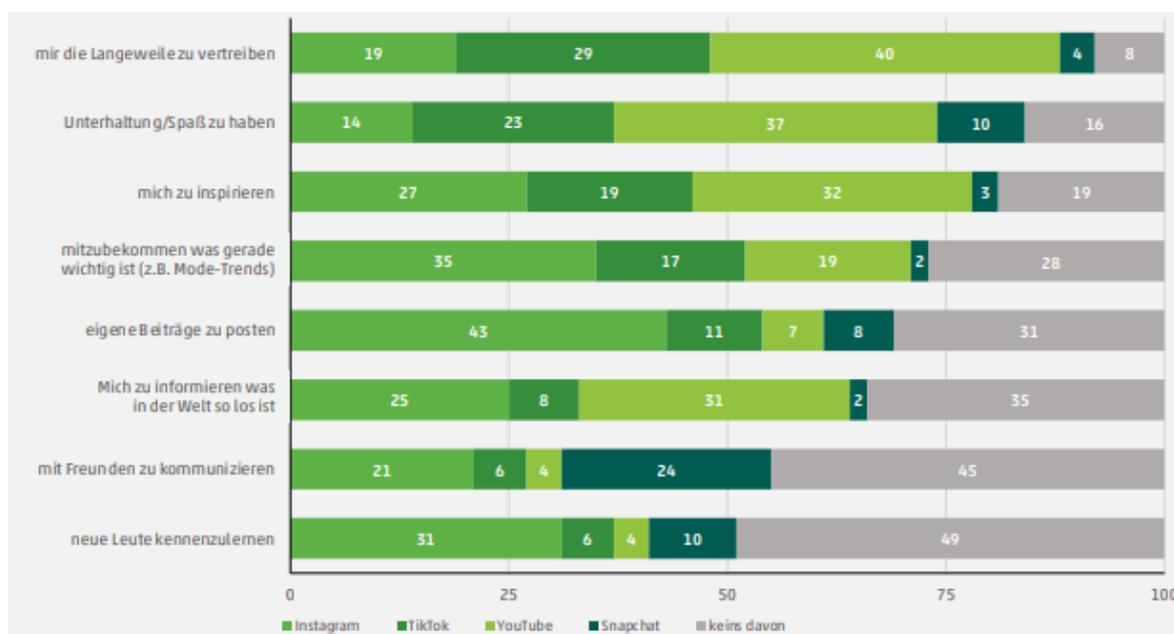


Abbildung 2 Nutzungsmotive Social Media Plattformen⁵³

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass bei der Nutzung von Medien vermehrt auf digitale Medien zurückgegriffen wird, unabhängig davon, ob es sich um Bewegtbild-, Audio- oder Textinhalte handelt. Jugendliche wachsen mit einem breiten Medienangebot auf - sei es die Geräteausstattung oder die Streaming-Abonnements. Da in fast allen Haushalten Smartphones, WLAN-Anschlüsse sowie Computer oder Laptops vorhanden sind, ist es ein Leichtes im frühen Alter damit in Berührung zu kommen. Das Internet ist zum zentralen Alltagsmedium geworden.

„Die intensive Nutzung von Medien zeigt, wie wichtig die Vermittlung eines bewussten Umgangs mit Chancen, aber auch Risiken verschiedener Medien ist“⁵⁴.

⁵¹ Vgl. MPFS (2021), S. 40.

⁵² Vgl. Lindl, Rudelt (2018), S. 65.

⁵³ Quelle: MPFS (2021), S. 40, Angaben in Prozent.

⁵⁴ Ebenda, S. 68.

3. Einflüsse digitaler Medien

Die JIM-Studien der letzten Jahre machen deutlich, dass Kinder und Jugendliche mittlerweile in einer von digitalen Medien beherrschten Welt aufwachsen. Aus diesem Grund ist es wichtig, einen Blick darauf zu werfen, welchen Einfluss diese intensive Nutzung auf das Selbstbild und die Identität der heranwachsenden Generation hat und welche weiteren Auswirkungen digitale Medien auf die Psyche und den Körper von Jugendlichen haben können.

3.1 Begriffserläuterung

Das folgende Kapitel widmet sich zunächst der Frage, wie Identität und Selbstbild definiert sind, was unter Identitätsbildung und Selbstdarstellung im virtuellen Raum verstanden wird und inwiefern die Nutzung digitaler Medien konkret mit der Identitätsbildung junger Erwachsener zusammenhängt.

3.1.1 Identität und Selbstbild

Die Soziologie beschreibt die **Identität** als die „*Besonderheit eines Individuums (in Bezug auf andere)*“⁵⁵. Dass die Gesellschaft einen entscheidenden Einfluss auf die Identitätskonstruktion nimmt, findet hier eine wesentliche Bedeutung.⁵⁶ Für die Bildung einer Identität ist somit der Vergleich zu anderen notwendig. Aus psychologischer Sicht repräsentiert die Identität „*die erlebte, stabile Einheit der eigenen Personen*“⁵⁷. Sie ist definiert als „*unmittelbare Wahrnehmung der eigenen Gleichheit und Kontinuität in der Zeit, und die damit verbundene Wahrnehmung, dass auch andere diese Gleichheit und Kontinuität erkennen*“⁵⁸. Diese Definition stellt die Prozesse innerhalb eines Individuums stärker hervor als die Referenz zur Gesellschaft.⁵⁹ „*Identität ist das Bewusstsein, ein unverwechselbares Individuum mit einer eigenen Lebensgeschichte zu sein, in seinem Handeln eine gewisse Konsequenz zu zeigen und in der Auseinandersetzung mit Anderen eine Balance zwischen individuellen Ansprüchen und sozialen Erwartungen gefunden zu haben*“⁶⁰.

Das **Selbstbild** stellt dabei das Bild von einem Individuum dar, wie es sich selbst spezifisch wahrnimmt und umfasst dabei Eindrücke über die eigenen Charaktereigenschaften und Persönlichkeitsmerkmale.⁶¹ Durch das Selbstbild wird das

⁵⁵ Krappmann (2000), S. 9

⁵⁶ Vgl. Kneidinger-Müller (2017), S. 63.

⁵⁷ Wirtz (2016).

⁵⁸ Erikson (1973), S. 18.

⁵⁹ Vgl. Kneidinger-Müller (2017), S. 63.

⁶⁰ Vgl. Abels (2019), S. 323.

⁶¹ Vgl. Fahrenberg et al. (2000), S. 70f.

Denken, Fühlen und Handeln einer Person beeinflusst. Es kann deutlich vom Fremdbild anderer abweichen.⁶²

Resümierend umfasst die Identität sowohl von außen ersichtliche als auch innere Zustände. Die Identität ist ein permanenter Anpassungsprozess einer Person, um ein Gleichgewicht zwischen den inneren Prozessen (eigene persönliche Erfahrungen, Fähigkeiten, Ziele und Werte) und den äußeren Wandlungen (Erwartungen und Werte der sozialen Umwelt) herzustellen. Identität ist kein von der Natur gegebenes Gut, sondern sie wird von einem Individuum selbst durch Kommunikation und Interaktion mit seiner Umwelt konstruiert.⁶³ Die **Identitätsbildung** stellt viele Menschen bereits im Kindes- und Jugendalter vor Herausforderungen. Sie stellen sich die Frage „Wer bin ich?“ und sind auf der ständigen Suche nach einer Antwort, da die Entwicklung einer Identität ein unabgeschlossener, fortlaufender Prozess ist.⁶⁴ Durch die vielen neuen Eindrücke kommt es häufig zu Widersprüchen, Verwirrtheit und Unsicherheit. *„Identität kann nur als Problem existieren, sie war von Geburt an ein ‚Problem‘, wurde als Problem geboren. (...) Man denkt an Identität, wenn man nicht sicher ist, wohin man gehört. (...) ‚Identität‘ ist ein Name für den gesuchten Fluchtweg aus dieser Unsicherheit“*⁶⁵. Zur Unterstützung der Identitätsbildung nutzen Jugendliche häufig digitale Medien. Durch die Vernetzung, dem Austausch und der Kommunikation mit anderen, die Beschaffung politischer und interessenbezogener Informationen sowie der Möglichkeit, die eigene virtuelle Selbstinszenierung durch das Teilen von Beiträgen zu erproben, entsteht eine soziale Umwelt, die zur Identitätsbildung und -entwicklung beiträgt.⁶⁶

3.1.1.1 Virtuelle Identität

Die Identität, die ein Individuum in der realen Welt angenommen hat, findet sich in einer Weise auch im virtuellen Raum wieder. Ebenso wie bei der realen Identität ist es Ziel einer virtuellen Identität, die besonderen Merkmale der eigenen Person prägnant hervorzuheben, *„sich aber gleichzeitig auch mit gewissen kollektivierenden Eigenschaften zu präsentieren, d.h. die Gruppenzugehörigkeiten als Teil der eigenen Identität auszudrücken“*⁶⁷. In Zeiten der Digitalisierung und Verlagerung vieler Prozesse in die virtuelle Welt ist es nicht verwunderlich, dass besonders das Medium Internet einen entscheidenden Teil an heutigen Individualisierungsprozessen und damit verbunden an der Thematisierung des Selbst beiträgt. Es vermittelt *„wichtige Identitätsressourcen wie*

⁶² Vgl. Kneidinger-Müller (2017), S. 63.

⁶³ Vgl. Keupp (2017), S. 44 + 56.

⁶⁴ Vgl. Kneidinger-Müller (2017), S. 62.

⁶⁵ Bauman (1997), S. 134.

⁶⁶ Vgl. Kneidinger-Müller (2017), S. 62ff.

⁶⁷ Kneidinger-Müller (2017), S. 63f.

*Rollenmuster oder gesellschaftlich-kulturelle Leitbilder [...] [und bietet ebenfalls] Ansatzpunkte für Selbstreflexion*⁶⁸, wodurch besonders Internetanwendungen wie beispielsweise Social Media zum Identitätsmanagement instrumentalisiert werden.

3.1.2 Selbstdarstellung

Ein Begriff, der häufig mit der Identität (heutzutage insbesondere in Bezug auf soziale Medien) genannt wird, ist die **Selbstdarstellung**. Selbstdarstellung oder auch Impression Management ist die Inszenierung eines eigens geschaffenen Selbstbildes nach außen, das so gestaltet ist, wie die Person es selbst möchte - obgleich es der Realität entspricht.⁶⁹ Es ist *„der Versuch des Menschen, andere dazu zu bringen, ihn so zu sehen, wie er gesehen werden möchte“*⁷⁰. Dabei hat jedes Individuum eine gewisse Vorstellung davon, wie es von anderen Menschen wahrgenommen werden soll. Es ist der Wunsch nach Kontrolle über die Wirkung, die man auf das Fremdbild anderer Menschen hat und die Verfolgung von Strategien, um dieses Ziel zu erreichen.⁷¹ Grundmotiv der Selbstdarstellung ist selten ein Selbstzweck. Vielmehr wird sie genutzt, um in der Gesellschaft Anerkennung, Einfluss oder Ansehen zu erlangen.⁷² *„Impression Management oder Selbstdarstellung steuert und kontrolliert nicht nur den Eindruck, den andere von uns haben (sollen), sondern spielt auch eine entscheidende Rolle beim Aufbau unserer sozialen Identitäten und Rollen“*⁷³.

3.1.2.1 Impression Management in sozialen Medien

Der Aufwand der Selbstdarstellung in sozialen Medien liegt in der Inszenierung. Der Nutzen, den eine Person daraus zieht, beläuft sich auf eine gesteigerte Chance auf nützliche Interaktionen bzw. Transaktionen. Das Impression Management stellt somit die aktive Form der Selbstdarstellung zur Nutzenerzielung dar, welche langfristig über Erfolg oder Misserfolg der Person im Netz entscheidet. Wer sich nicht richtig darstellen kann, wird dieses Spiel auf längere Sicht verlieren. Selbstdarstellung in sozialen Medien ist auf vielfältige Weise möglich. Das vorrangige Ziel ist hierbei, überhaupt von der Gesellschaft wahrgenommen zu werden. Das zweite Ziel ist, nach erwünschtem Selbstbild eingeschätzt zu werden.⁷⁴ Impression Management beginnt bereits bei der Erstellung eines eigenen Profils auf einer oder mehreren Plattformen. Die virtuelle Identität setzt sich dann durch den Beitritt bestimmter thematischer Gruppen, das Veröffentlichen von Bildern

⁶⁸ Schmidt (2009), S. 75f.

⁶⁹ Vgl. Ebert, Piwinger (2007), S. 205.

⁷⁰ Aronson et al. (2008), S. 154.

⁷¹ Vgl. ebenda, S. 154.

⁷² Vgl. Ebert, Piwinger (2007), S. 205.

⁷³ Ebenda, 208.

⁷⁴ Vgl. ebenda, S. 205ff.

und Videos inklusive der Verlinkung von Freunden oder Marken, dem Folgen von Personen des öffentlichen Lebens sowie Unternehmen und der Publikation persönlicher Informationen immer weiter zu einem Gesamtbild zusammen. Anhand der veröffentlichten Informationen können andere Nutzer Rückschlüsse auf die individuellen kulturellen Präferenzen, d.h. Interessen, Werte- und Normvorstellungen ziehen und die Informationen zu einem Fremdbild interpretieren. Die Selbstdarstellung in sozialen Medien bewirkt somit eine gewollte Wahrnehmung der eigenen Identität durch die anderen Nutzer.⁷⁵ Zusätzlich werden Inszenierungsstrategien zur Herstellung eines bestimmten Ansehens in einer breiten Öffentlichkeit eingesetzt. Besonders beliebt ist die Strategie der Selbstwerterhöhung - „*die Neigung, [sich] auf positive Informationen über [sich] selbst zu konzentrieren und sie zu präsentieren sowie negative Informationen zu minimieren*“⁷⁶. Häufig werden die eigenen Social Media Profile dazu genutzt, um sich anderen Nutzern so zu präsentieren, dass die eigene Person entsprechend positiver wahrgenommen wird. Die Nutzer schaffen ein Bild von sich selbst, das eventuell nicht mit ihrem realen Selbst übereinstimmt. Wird diese Strategie verfolgt, wird riskiert, dass die eigene Selbstwahrnehmung manipuliert wird.⁷⁷ Eine weitere Strategie ist die Betonung der eigenen Offenheit gegenüber seinen Mitmenschen. Häufig werden immer privatere Einblicke in das Leben der dargestellten Person gegeben, um sich von anderen abzuheben. Auch der bewusste Einsatz von Kleidung, Accessoires, oder Beauty-Produkten zur Betonung der eigenen Attraktivität ist eine Strategie zur bewussten Erzeugung eines gewünschten Erscheinungsbildes. Durch die Inszenierung von Statussymbolen wie Autos, Yachten oder Villen kreiert der Nutzer ein Bild von Macht und Einfluss.⁷⁸ Die virtuelle Identität wird von Jugendlichen als Möglichkeit angesehen, sich selbst und unterschiedliche Versionen vom eigenen Ich auszutesten, um sich selbst besser kennenzulernen, ohne sich mit den unmittelbaren Konsequenzen auseinandersetzen zu müssen, die sie im realen Leben erwarten würden. Somit können virtuelle Identitäten falsche Erwartungen bei anderen Nutzern wecken und häufig auch zu Enttäuschungen oder Problemen bei sozialen Interaktionen führen.⁷⁹

3.2 Einfluss auf Identität, Selbstbild und Selbstdarstellung

Hauptziel dieses Kapitels ist die Darstellung der Thematik, in welcher Weise die Mediennutzung einen Einfluss auf Identität, Selbstbild und Selbstdarstellung von Jugendlichen haben kann. Da besonders soziale Medien eine Plattform für die

⁷⁵ Vgl. Kneidinger-Müller (2017), S. 63f.

⁷⁶ Aronson et al., S. 156.

⁷⁷ Vgl. ebenda, S. 156

⁷⁸ Vgl. Ebert, Pwinger (2007), S. 210.

⁷⁹ Vgl. Kneidinger-Müller (2017), S. 63f.

Selbstdarstellung bieten, wird hier intensiver auf die positiven sowie negativen Folgen deren Nutzung eingegangen.

3.2.1 Positive Einflüsse

Besonders das Jugendalter ist eine Lebensphase, in der es um den Aufbau eines Wertesystems geht, welches der Orientierung und der Erschaffung ethischer Werte und Richtlinien für das eigene Verhalten dient. Die Entwicklungsaufgaben sind dieselben wie früher, wobei sich die Umsetzung sichtlich verändert hat.⁸⁰ Da für die Entwicklung der eigenen Identität der Umgang mit anderen Menschen besonders wichtig ist, besteht hier heutzutage ein entscheidender Zusammenhang zum Medienkonsum von Jugendlichen.⁸¹ Wie bereits in Kapitel 2.2 beschrieben, wachsen Kinder und Jugendliche mit einem hohen Kontingent an Medienangeboten und -verfügbarkeit auf. Sie nutzen digitale Medien zur täglichen Kommunikation und Unterhaltung. Besonders soziale Medien stellen dabei Plattformen zur Identitätsbildung und -entwicklung dar. Die Frage nach der eigenen Identität entsteht bereits im Kindesalter. Während der Entwicklungsphase ist es für Kinder und Jugendliche notwendig, sich mit jemandem oder etwas identifizieren zu können. Besonders die Suche nach Vorbildern prägt die Persönlichkeitsentwicklung im jungen Alter und soziale Medien stellen dabei die beste Quelle für unterschiedliche Vorbilderrollen dar. In diesem Zusammenhang suchen sich Jugendliche häufig Personen aus, die in ihrem unmittelbaren sozialen Umfeld erscheinen, obgleich es nicht von Bedeutung ist, ob diese real, medial oder virtuell sind.⁸² In Personen des öffentlichen Lebens finden Jugendliche häufig facettenreiche Identifikationsfiguren wieder, welche ihnen mögliche Identitätsentwürfe aufzeigen können.⁸³

Ein zentrales Thema auf sozialen Plattformen ist die Inspiration. Auf den Plattformen werden Inszenierungen von gewünschten Lebensformen und Träumen dargestellt, die meist nicht realisierbar sind, aber dennoch von den Jüngeren angestrebt werden. Um die eigene Persönlichkeit zu entdecken, orientieren sich Kinder und Jugendliche an Gleichaltrigen, Vorbildern und dargestellten Identitätsbildern im Netz und lassen sich von deren Lebenseinstellungen und Ansichten inspirieren.⁸⁴ Sie können sich zudem mit Gleichgesinnten über Interessen austauschen und erfahren somit das Gefühl von Zugehörigkeit zu einer Wertegemeinschaft. Die vielfältigen Identifikationsmöglichkeiten im Internet legen den Grundstein für die Bildung der eigenen Identität.⁸⁵ Laut der Umfrage

⁸⁰ Vgl. Jarosz (2020).

⁸¹ Vgl. Hoffmann (o.D.).

⁸² Vgl. Hoffmann (2006), S. 3330.

⁸³ Vgl. Spanhel (2010), S.78.

⁸⁴ Vgl. IKW (2019), S. 9.

⁸⁵ Vgl. Eichenberg, Auersperg (2018), S. 31.

„Idole im Netz. Influencer & Meinungsmacht“, die im Rahmen des Safer Internet Days 2020 durchgeführt wurde, werden knapp ein Drittel der Befragten (im Alter von 13-20 Jahren) in ihrem Meinungsbild durch soziale Medien beeinflusst.⁸⁶ Durch das breite Angebot von Medieninhalten entsteht für die junge Generation die Möglichkeit, „*sich eigenständig Identifikationsbilder auszuwählen und sich mit denen kritisch auseinander zu setzen*“⁸⁷. Durch das Imitieren dieser Rollen, können Jugendliche verdeckt gehaltene Identitätsfacetten finden, ausprobieren und ihre Schlüsse daraus ziehen.⁸⁸ Das Erproben unterschiedlicher Identitätswürfe bildet einen wichtigen Teilprozess in der Entwicklung von Heranwachsenden.⁸⁹ Sie können im Netz ungestört ein ganz eigen erschaffenes Selbstbild entwerfen, anderen vermitteln und sehen, wie die von ihnen entworfene und präsentierte Identität bei anderen ankommt.⁹⁰ Ausgehend von diesen Erprobungen im virtuellen Raum kann es zu stärkeren Selbstoffenbarungen und in Folge dessen zu einer Weiterentwicklung der Identität kommen.⁹¹ Zudem können sie den ihnen gegebenen Freiraum nutzen, um Dinge auszuprobieren, die sie in der realen Welt nicht dürften (z.B. roten Lippenstift tragen).⁹² Durch die Ablösung von der Familie im Jugendalter und der damit einhergehenden Ablösung von den familiären Vorbilder-Rollen, welche einen wichtigen Teil der Entwicklung von Jugendlichen darstellt, wird die Identitätsfindung durch den Medienkonsum weiter verstärkt.⁹³

Ein weiterer positiver Aspekt, der mit der Identitätssuche im Netz einhergeht, ist das soziale Feedback, welches die Jugendlichen bekommen, wenn sie persönliche Informationen oder Eindrücke veröffentlichen. Dieses Feedback spielt eine zentrale Rolle im Lernprozess für soziale Verhaltensweisen und gehört in sozialen Netzwerken zum Alltag. Hier wird grundlegend Feedback anhand von einem Klick auf den „Gefällt mir“-Button geäußert, um die positive Bewertung eines Beitrags auszudrücken. Es können auch Kommentare unter Postings verfasst werden, durch die Jugendliche Rückmeldungen, von einem teilweise deutlich erweiterten Personenkreis, als dies bei Face-to-Face-Interaktionen der Fall wäre, bekommen.⁹⁴ Aus den verschiedenen Rückmeldungen können schließlich Rückschlüsse daraus gezogen werden, was bei anderen gut ankommt und was nicht, was wiederum zur Bildung und Weiterentwicklung der eigenen Identität beiträgt. Soziale Netzwerkplattformen zählen zu den wichtigsten

⁸⁶ Vgl. Klicksafe (2020), S. 4.

⁸⁷ Vgl. Spanhel (2010), S.78.

⁸⁸ Vgl. Kneidinger-Müller (2017), S. 74f.

⁸⁹ Vgl. ebenda, S. 64, vgl. Erikson (1973).

⁹⁰ Vgl. Hoffmann (2006), S. 3330.

⁹¹ Vgl. Kneidinger-Müller (2017), S. 64.

⁹² Vgl. GIM (2018), S. 12.

⁹³ Vgl. Spanhel (2010), S.78, vgl. Eichenberg, Auersperg (2018), S. 31.

⁹⁴ Vgl. Kneidinger-Müller (2017), S. 74f.

Sozialisationsinstanzen neben Familie, Schule und Gleichaltrigen.⁹⁵ Es ist stets zu beachten, dass das Feedback zur Selbstinszenierung der Jugendlichen sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf das Selbstbild haben kann.⁹⁶

Als weiteres Potenzial für die Identitätsbildung durch digitale Medien wird die Möglichkeit gesehen, dass äußerliche Merkmale ebenso wie körperliche Beeinträchtigungen an Bedeutung verlieren können, da diese in der virtuellen Welt nicht direkt dargestellt werden müssen. Das nicht vorhandene Bewusstsein über solche Besonderheiten kann zum Abbau von Vorurteilen und Stereotypisierungen beitragen. Im Netz hat man die Möglichkeit, nur die Eigenschaften von sich darzustellen, von denen man möchte, dass andere Personen sie kennen.⁹⁷ Die vorangegangenen Faktoren können Kindern und Jugendlichen dabei helfen, ihr eigenes Selbstkonzept zu stärken und ein positives Selbstbild von sich zu entwickeln.⁹⁸ Soziale Netzwerke bieten zudem die Möglichkeit, die Jugend für bestimmte Themen zu sensibilisieren. Da jeder Zugriff auf die Plattformen hat, gibt es auch Menschen mit psychischen oder physischen Beeinträchtigungen, die ihre besonderen Eigenschaften gezielt auf Social Media verbreiten, um darauf aufmerksam zu machen und ein Bewusstsein dafür zu schaffen. Durch diese Menschen wird auch im Netz deutlich, dass Menschen sehr verschieden sein können und dennoch Teil der Gesellschaft sind.⁹⁹

Ein wichtiges Thema, das mit der Entwicklung des eigenen Selbstbildes einhergeht, ist das Selbstbewusstsein, welches man durch eine bewusste Selbstreflexion erhalten kann. Bei der Erstellung und Bepfehlung eines Profils werden Jugendliche zu mehr Selbstreflexion ermutigt, da sie hier darüber nachdenken müssen, wer sie sind, was ihre Identität ausmacht und wie sie sich anderen im virtuellen Raum präsentieren wollen. Mehr Selbstbewusstsein kann erlangt werden, indem man seine Aufmerksamkeit bewusst auf sich selbst richtet. Das eigene Verhalten oder die eigenen Gedanken können so gemäß eigener Werte objektiv beobachtet und beurteilt werden. Stimmt das eigene Verhalten mit den eigenen Wertevorstellungen überein, wird das Selbstbewusstsein gestärkt. Falls das nicht der Fall ist, hat man die Möglichkeit sein Verhalten wieder den eigenen moralischen Prinzipien anzupassen.¹⁰⁰ Durch die öffentliche Selbstdarstellung auf dem eigenen Social Media Profil, dem digitalen Spiegel, den man kontinuierlich vorgehalten bekommt, beschäftigt man sich intensiver mit seinem Selbst und seiner Identität und wird zum

⁹⁵ Vgl. Jugend und Medien (o.D.).

⁹⁶ Vgl. Eichenberg, Auersperg (2018), S. 36.

⁹⁷ Vgl. Kneidinger-Müller (2017), S. 74f.

⁹⁸ Vgl. Eichenberg, Auersperg (2018), S. 31ff.

⁹⁹ Vgl. Hoffmann (o.D.).

¹⁰⁰ Vgl. Aronson et al. (2008), S. 134f.

Reflektieren gebracht. Dieser fortlaufende Prozess der Selbstreflexion kann zur Verbesserung des Gespürs für Richtig und Falsch führen und kann zudem das eigene Selbstwertgefühl steigern.¹⁰¹

Selbstdarstellung wird häufig als Ausdruck der eigenen Persönlichkeit angesehen. Sie findet auch ohne digitale Medien im täglichen Austausch mit anderen Personen statt. Jugendliche nutzen jedoch ebenso gerne den modernen digitalen Weg, um ihre Persönlichkeit zu inszenieren und soziale Medien bieten ihnen hierfür die Plattform. Selbstdarstellung im Netz umfasst dabei mehr als Profilbilder, Namen, persönliche Informationen, Gruppen sowie mittlerweile eigene Playlists. Die Inszenierung des eigenen Selbst besteht aus vielen Puzzleteilen.¹⁰² Auf dem eigenen Profil können Jugendliche zusätzlich Aspekte wie soziale Kontakte, politische Einstellungen, persönliche Erfolgsbekundungen, kulturelle Erfahrungen sowie Statussymbole veröffentlichen und so ihre eigene virtuelle Persönlichkeit erschaffen und darstellen. Sie können hier genau auswählen, welche Teile ihres Lebens sie teilen und welche sie lieber für sich behalten möchten, was den Anreiz zur Nutzung darstellt. Bei erfolgreicher Darstellung bekommen Jugendliche positive Reaktionen und Anerkennung und können so ihr Selbstwertgefühl stärken, sich selbst besser einschätzen oder sogar zwischenmenschliche Beziehungen stärken. *„Selbstdarstellung ist nicht nur eine Begleiterscheinung, sondern eines der wichtigsten Motive für die Teilnahme an sozialen Netzwerken“*¹⁰³.

Das Streben nach Anerkennung und der Wunsch sich anderen mitzuteilen, liegt in den tiefen Motivationen und Bedürfnissen des Menschen verborgen. Anhand seiner Bedürfnispyramide zeigte Sozialpsychologe Maslow bereits vor mehr als 1000 Jahren, dass der Mensch, hat er alle anderen Bedürfnisse befriedigt, als oberstes Ziel nach Selbstverwirklichung strebt.¹⁰⁴ Der Blick auf unser Social Media Profil erhöht enorm unser Selbstwertgefühl. Dort unsere eigene Selbstdarstellung zu sehen, löst Emotionen aus, die das Selbstbewusstsein stärken. Dies hat sich bis heute nicht geändert. Über soziale Netzwerke haben Jugendliche die Möglichkeit, ihrem sozialen Umfeld zu zeigen, wer sie sind, was sie machen und für was sie sich interessieren.¹⁰⁵

3.2.2 Negative Einflüsse und Risiken

Die wohl größte Herausforderung für Jugendliche im Netz ist das Dazugehören. Menschen und besonders Heranwachsende haben von Natur aus das starke Bedürfnis,

¹⁰¹ Vgl. Aronson et al. (2008), S. 136, vgl. Klicksafe (2020), S. 7.

¹⁰² Vgl. Saferinternet (2021), S. 2.

¹⁰³ Eichenberg, Auersperg (2018), S. 34.

¹⁰⁴ Vgl. Maslow (1943), S. 382.

¹⁰⁵ Vgl. Haghighat (2017).

einer Gemeinschaft anzugehören. Dieses Bedürfnis hat seinen Ursprung in der menschlichen Urangst, von der Gesellschaft ausgeschlossen oder verstoßen zu werden. Dieses Bedürfnis hat sich mittlerweile schnell zu einem Drang entwickelt – dem Drang, dazu gehören zu wollen, um soziale Isolation zu vermeiden.¹⁰⁶ Um nicht aufzufallen oder aus der Reihe zu tanzen, verbleiben viele Jugendliche bei der Darstellung ihrer Selbst bei einer gewissen stereotypisierten Darstellung. Junge Frauen veröffentlichen auf sozialen Netzwerken eher Bilder, die sie in freundlicher und lächelnder Pose zeigen. Ihr Blick geht dabei direkt in die Kamera und sie werden von oben herab abgebildet. Im Gegensatz dazu zeigen sich junge Männer häufig ernst und mit eher ausdrucksloser Miene. Zudem schauen sie eher selten direkt in die Kamera. Bei veröffentlichten Bildern wird von männlichen Nutzern ein gewisser Ausdruck von Stärke und „Coolness“ erwartet und dieser meist auch vermittelt. Junge Frauen signalisieren dagegen eine gewisse Körperlichkeit, Unschuld und Ungefährlichkeit.¹⁰⁷ Jugendliche passen sich vorwiegend einer breiten Masse an Darstellungen an, viele zeigen die gleichen Ausdrücke und eher wenige heben sich wirklich aus der Masse hervor. Die Vermittlung gewisser Rollenbilder kann Jugendliche stark in ihrem Selbstbild beeinflussen, da sie sich selbst noch in der Identitätsfindungsphase befinden. Zudem basieren ihre Identität sowie das eigene Selbstwertgefühl häufig auf ihrer virtuellen Präsenz. Die Identitätsbildung ist geprägt von perfekt inszenierten Inhalten und wird durch die Anzahl an Followern beeinflusst.¹⁰⁸

Mit dieser Thematik einher geht die Problematik des sozialen Vergleichs und des damit einhergehenden Dauer-Vergleichsdrucks. Menschen streben stets nach Selbstverwirklichung und sind ständig im sozialen Vergleich zu verorten. Auch bei der Nutzung sozialer Medien gibt es keine Ausnahme.¹⁰⁹ Denn oftmals werden die Online-Profile anderer Nutzer nicht nur zur reinen Unterhaltung oder Informationssuche aufgesucht, sondern vielmehr entsteht dabei ein unbewusster sozialer Vergleichsprozess mit der eigenen Person, da Jugendliche häufig noch nicht über ein ausgereiftes Selbstkonzept verfügen.¹¹⁰ Es wird das eigene Aussehen und die gesamte Lebenssituation mit der eines anderen Nutzers (aufgrund dessen Postings) verglichen. Aus den daraus gewonnenen Informationen lernen die Heranwachsenden, wie sie sich in bestimmten sozialen Situationen zu verhalten haben, um den gesellschaftlichen Standards gerecht zu werden. Soziale Medien bieten aufgrund ihrer Personalisierung ein hohes Potential an Vergleichsmöglichkeiten mit Personen aus dem näheren Umfeld bis

¹⁰⁶ Vgl. Fahrenberg et al. (2000), S. 41.

¹⁰⁷ Vgl. Kneidinger-Müller (2017), S. 72f.

¹⁰⁸ Vgl. IKW (2019), S. 9.

¹⁰⁹ Vgl. Steers et al. (2014), S. 703f.

¹¹⁰ Vgl. Müller, Wölfling (2017), S. 62

hin zu Medienpersonen. Diese Art des sozialen Vergleichs kann horizontal oder vertikal stattfinden. Da tendenziell eher positive Inhalte über digitale Medien veröffentlicht werden, entsteht häufig der Eindruck, die Person hinter dem Profil habe mit weniger Problemen zu kämpfen und führe insgesamt ein besseres Leben.¹¹¹ Die Hauptursache für den entstehenden sozialen Vergleich ist das Grundbedürfnis des Menschen, sich selbst ständig bezüglich der eigenen Meinung und Fähigkeiten einzuschätzen.¹¹²

Ein horizontaler Vergleich kann einerseits zu einer besseren Selbsteinschätzung im zwischenmenschlichen Verhalten, der eigenen Meinung zu bestimmten Themen und den persönlichen Fähigkeiten führen. Eine positive Selbstbewertung ist besonders wichtig für ein positives Selbstbild und verhilft Jugendlichen dazu, sich in sozialen Situationen korrekt zu verhalten. Eine Unsicherheit gegenüber der Angemessenheit der eigenen Meinung kann mit dem Heranziehen anderer Personen als Maßstab aufgelöst werden.¹¹³ Wie bei jeder Form des sozialen Vergleichs gibt es jedoch auch hier eine Kehrseite. Denn der Vergleich mit „als gleichgestellt“ erachteten Personen kann auch zu einem negativen Verhaltensmuster führen. Jugendliche sprechen beispielsweise der Zeit, die sie auf sozialen Netzwerkplattformen verbringen, keine hohe Relevanz zu. Sie erachten sie nicht als problematisch, da sich Gleichaltrige ihrer sozialen Gruppe genauso verhalten. Sie folgen häufig blind einem Verhaltensmuster, das durch soziale Medien vorgelebt wird, aus Angst sonst eventuell von ihrer Online-Community ausgeschlossen oder gar gemobbt zu werden. Durch diesen blinden Gehorsam kann es beispielsweise schnell zu Cybermobbing-Attacken kommen.¹¹⁴

Der vertikale Vergleich kann abwärts oder aufwärts erfolgen. Sieht der Mensch sich unmittelbar in seinem Selbstwert bedroht, hat er das Bedürfnis diesen zu schützen, indem er sich mit Personen vergleicht, die ihm seiner Meinung nach unterlegen sind. Für das Ziel der Selbstwerterhöhung stellen die Anzahl an Likes und Kommentaren unter den veröffentlichten Inhalten wichtige Einheiten da. Auch die Reichweite und die Followerzahl sind entscheidend.¹¹⁵ Diese Art von Vergleich wirkt sich zwar kurzfristig positiv auf das Selbstwertgefühl der Jugendlichen aus, zieht aber hauptsächlich negative Auswirkungen nach sich. Vor allem, da es sich bei Likes meist um Reaktionen handelt, die auf äußere Merkmale ausgerichtet sind. Es wird sich hier ausschließlich auf die Optik der abgebildeten Person fokussiert, während intellektuelle Fähigkeiten und menschliche

¹¹¹ Vgl. Kneidinger-Müller (2017), S. 67.

¹¹² Vgl. Festinger (1954), S. 117.

¹¹³ Vgl. ebenda, S. 118.

¹¹⁴ Vgl. IKW (2019), S. 7f.

¹¹⁵ Vgl. ebenda, S. 6f.

Werte vernachlässigt werden.¹¹⁶ Viele Jugendliche halten sich aufgrund von vielen Likes oder Abonnenten für besonders und interessanter als andere. „*Viele Follower sind ein Statussymbol. Man ist mächtiger und angesagter*“¹¹⁷. Diese Lobpreisung der virtuellen Währung kann schnell in Selbstüberschätzung der eigenen Person umschlagen. Sie fühlen sich aufgrund dieser erworbenen Eigenschaften überlegen, denken oft, sie seien etwas Besseres. In der Realität sieht es jedoch etwas anders aus. Fähigkeiten wie das Aufgeben eines Briefes, das Binden einer Krawatte oder das Erstellen von Bewerbungsunterlagen sind häufig nicht sehr ausgeprägt. Zudem verstärken ein überlegenes Denken und Handeln die Ausprägung einer Ellenbogengesellschaft sowie narzisstischem Verhalten.¹¹⁸

Durch einen Aufwärts-Vergleich versucht der Mensch sich selbst zu verbessern. Das Streben nach einem vollkommenen Selbst kann sowohl positive als auch negative Auswirkungen haben. Für einige Jugendliche kann ein Vergleich mit Personen, die ihnen aus ihrer Sicht überlegen sind (in Hinsicht auf Fähigkeiten, materielle Werte, Aussehen, etc.) als Ansporn dienen sich selbst dahingehend zu verändern, sich mehr anzustrengen, um ebenso erfolgreich in einem Bereich zu sein. Wirken die Mühen und Veränderungen jedoch nicht so, wie sie geplant waren, können Unzufriedenheit und Neid auftreten. Digitale Medien konfrontieren uns bei aktiver Nutzung ständig mit dem Leben anderer. Es geht um die Darstellung von Aussehen, Status, Besitz und Erlebnissen. Alles wird mit der Community geteilt, jeder sieht was der andere hat oder macht und man vergleicht sich miteinander. Wenn andere Personen mehr Geld haben oder einen höheren sozialen Stand und Inhalte veröffentlichen, die teuren Besitz, einen schönen Urlaub oder eine Vielzahl an Freunden präsentieren, fühlen sich Jugendliche schnell schlecht und erfahren das Gefühl von Neid. Da - wie bereits erwähnt - tendenziell eher positive, schöne Bilder und Videos auf sozialen Netzwerken veröffentlicht werden, scheint es für junge Erwachsene oft so, als seien andere stets glücklicher oder würden ein besseres Leben führen.¹¹⁹ Dazu kommt, dass die Inhalte stark durch Filter oder Bearbeitungsprogramme optimiert werden, um einen noch perfekteren Eindruck bei den Betrachtern zu hinterlassen. Durch die optimiert dargestellten Personen und deren scheinbare Leben und Besitztümer fühlen sich Jugendliche oft weniger schön oder weniger wert und verfallen im schlimmsten Fall nach und nach in Selbstzweifel und Depressionen.¹²⁰ Da die Scheinwelt auf sozialen Medien also perfektioniert dargestellt wird, ist die Sicht auf das eigene Leben

¹¹⁶ Vgl. Eichenberg, Auersperg (2018), S. 36.

¹¹⁷ IKW (2019), S. 6.

¹¹⁸ Vgl. ebenda, S. 5f.

¹¹⁹ Vgl. Kneidinger-Müller (2017), S. 67.

¹²⁰ Vgl. Bergemann (2021).

fast immer schlechter, was einen negativen Einfluss auf die Psyche hat.¹²¹ „*Es geht um Jugendliche mit einer erhöhten Stressempfindlichkeit, mit einer Neigung zur Depressivität und Ängstlichkeit, Unsicherheit, einem negativen Selbstkonzept*“¹²². Durch eine optimierte Selbstdarstellung versuchen Jugendliche ihre „negativen“ Eigenschaften zu kompensieren.¹²³ Die Einhaltung von gewissen Regeln und Normen bezüglich Darstellung und Ästhetik ist in sozialen Medien besonders für Jugendliche wichtig. Damit einher geht ein gewisser Leistungsdruck, zu performen und dabei zu sein, der von Teilnehmern der „Digital Self vs. Real Self“ Studie beschrieben wird.¹²⁴ Zusätzlich ist zu betonen, dass durch die sorgfältige Auswahl an Eindrücken, die gezeigt werden, das ganzheitliche Bild, das in sozialen Medien vermittelt wird, generell oberflächlich bleibt. Es handelt sich nicht um Emotionen, echte Privatheit oder tiefere Verständnisebenen. Jugendliche wenden sich auf Instagram lieber Themen zu, die sie selbst optimieren und kontrollieren können und bleiben so an der Oberfläche, statt sich intensiv mit sich selbst zu beschäftigen.¹²⁵

Als weitere Problematik wird die Vermittlung falscher Ideale und Wertevorstellungen angesehen. Das propagierte Körperbild in sozialen Medien ist tendenziell unrealistisch, besonders für Jugendliche, die sich häufig noch in einer Wachstumsphase befinden. Es ist wichtiger geworden, dass ein Körper gut aussieht und fit ist. Der optimale Körper von Frauen wird meist untergewichtig und der männliche oft muskulös dargestellt. Nach Betrachtung solcher Bilder sinkt häufig die eigene Körperzufriedenheit.¹²⁶ Besonders in der Pubertät sind Jugendliche in hohem Maße von Unsicherheit und Selbstkritik geprägt.¹²⁷ Durch die optimierten Inhalte sehen andere Nutzer schöner aus, haben einen besseren Körper, geradere Zähne oder volleres, glänzenderes Haar. Bei Jugendlichen, die nicht dem vermittelten Schönheitsideal entsprechen, korreliert der Medienkonsum negativ mit dem körperlichen und psychischen Wohlbefinden.¹²⁸ Um Teil dieser Online-Community zu werden unterliegen Jugendliche einem ständigen Druck, den Idealen der virtuellen Welt gerecht zu werden. Meist ziehen sie dabei zwangsläufig den Kürzeren, da das im Netz vermittelte Idealbild oft unerreichbar scheint, was sich schließlich negativ auf das Selbstbild sowie das Selbstwertgefühl auswirken kann.¹²⁹ Aus diesem Grund greifen junge Menschen vermehrt zu Operationen und Schönheitsbehandlungen. Selbstoptimierung nimmt viele verschiedene Facetten an. Neben dem technischen

¹²¹ Vgl. Lindl, Rudelt (2018), S. 64.

¹²² Bergemann (2021).

¹²³ Vgl. ebenda.

¹²⁴ Vgl. GIM (2018), S. 19.

¹²⁵ Vgl. IKW (2019), S. 9f.

¹²⁶ Vgl. Van Egmond-Fröhlich et al. (2007), A 2562.

¹²⁷ Vgl. Jarosz (2020).

¹²⁸ Vgl. Van Egmond-Fröhlich et al. (2007), A 2562.

¹²⁹ Vgl. Jarosz (2020).

Einsatz von künstlichen Lichtquellen und professionellen Kameras ist die Nachbearbeitung von Bildern weit verbreitet. Zudem verändern die Jugendlichen ihr Äußeres durch künstliche Wimpern und Nägel, verwenden Visagisten-Techniken beim Schminken und unterziehen sich immer drastischer werdenden kosmetischen Eingriffen.¹³⁰

Problematisch wird es dann, wenn die Realität verzerrt wird.¹³¹ Die Profile und Inhalte, die Jugendliche veröffentlichen, sagen etwas über ihre Interessen und Vorlieben aus. Sie werden zum Kreieren einer eigenen virtuellen Identität, als eigene Selbstdarstellungs-Plattformen eingerichtet.¹³² Das kreierte Bild einer Person im Netz zeigt häufig nur Teilaspekte einer Persönlichkeit sowie sorgfältig ausgewählte Ausschnitte aus dem Leben eines Menschen. Jugendliche präsentieren sich so, wie sie von anderen gerne gesehen werden wollen. Das kann entweder das Aussehen, die Persönlichkeit oder die Umgebung der Person betreffen. Es werden auf sozialen Netzwerken Träume von Status, Erfolg und Schönheit eingefangen und gezielt nur die „Schokoladenseiten“ präsentiert.¹³³ Das erschaffene perfektionierte Bild soll andere Nutzer in ihrer Wahrnehmung der Person beeinflussen. Sie wollen gemocht und gelobt werden. Die (digitale) Selbstdarstellung ist - anders als früher - nicht mehr nur auf einen engen Freundes- und Bekanntenkreis beschränkt, sondern für alle Menschen weltweit sichtbar. Virtuelle Scheinwelten und inszenierter Perfektionismus können die Entwicklung eines stimmigen Selbstbildes negativ beeinträchtigen.¹³⁴ Das liegt daran, dass durch häufige Nutzung vergessen wird, dass es eine virtuelle Welt ist und dass in der realen Welt nicht nur Perfektionismus existiert. Die Spanne zwischen dem normalen Selbst und dem beautifizierten Selbst wird immer größer. Und gleichzeitig wird eine erfolgreiche Selbstdarstellung immer wichtiger. Durch die Selbstoptimierung im virtuellen Raum verändert sich die Wahrnehmung von Realität und Schein und Jugendliche können aufgrund der teilweise großen Diskrepanzen das reale nicht mehr vom medialen Selbstbild unterscheiden.¹³⁵

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Nutzung digitaler und besonders sozialer Medien eine große Bandbreite an Chancen und Risiken in Bezug auf die Identitätsentwicklung mit sich bringt. Die hohe Bekanntheit und tägliche Nutzung haben zur Folge, dass Jugendliche stets zu jeder Zeit und über jede angemeldete Person

¹³⁰ Vgl. GIM (2018), S. 17.

¹³¹ Vgl. Eichenberg, Auersperg (2018), S. 37, vgl. Jarosz (2020).

¹³² Vgl. Oppel (2019).

¹³³ Vgl. GIM (2018), S. 13.

¹³⁴ Vgl. Jarosz (2020).

¹³⁵ Vgl. GIM (2018), S. 7+ 12 + 15.

Informationen erhalten können.¹³⁶ Dabei können Jugendliche Inspiration für ihre eigene Identität finden, sich an ihrer Umgebung orientieren, ihre Identität frei entfalten und ein positives Selbstbild entwickeln. Die ständige Beschäftigung mit sich selbst, der unbewusste soziale Vergleich und die häufig damit einhergehende Selbstkritik können leicht zu Risikofaktoren werden. Viele Jugendliche leiden unter Depressionen, Ängsten sowie Interessenverlust. Durch Selbstzweifel leiden zudem das Selbstbild, Selbstbewusstsein und die Beziehung zum eigenen Körper.¹³⁷ Es besteht eine, wenn auch sehr geringe, Korrelation zwischen einer hohen Bildschirmzeit und einem geringeren Wohlbefinden von Jugendlichen, welches oft mit Mobbing oder Schlafmangel einhergeht. Die Zusammenhänge sind allerdings schwer zu messen, da unterschiedliche Nutzungsweisen und Motive der Jugendlichen existieren. Zudem werden die Inhalte, mit denen sie im Netz konfrontiert werden, durch verschiedene Algorithmen individuell angepasst. Eine gleichmäßige Beurteilung ist somit nicht möglich. Oft stehen Jugendliche unter dem Leistungsdruck, den Zukunftssorgen sowie dem Perfektionismus ihrer Eltern, was die Problematik zusätzlich erschwert.¹³⁸ Digitale Medien können nicht in „gut“ oder „schlecht“ unterteilt werden und man sollte ihnen nicht die alleinige Schuld für die negativen Auswirkungen der Nutzung zuschieben. Wichtig beim Umgang mit ihnen ist, kritisch zu bleiben, zu hinterfragen und reflektiert mit ihnen umzugehen.¹³⁹

3.3 Allgemeine Auswirkungen

Dass Medien die Entwicklung junger Erwachsener beeinflussen, ist an dieser Stelle wohl kaum mehr erwähnenswert. Einige Einflüsse auf die Identität und das Selbstbild von Jugendlichen wurden bereits genannt. Weiterführend sollen sowohl positive als auch negative allgemeine Auswirkungen näher beleuchtet werden, die eine überdurchschnittliche Nutzung digitaler Medien nach sich ziehen können.

3.3.1 Positive Aspekte und Chancen

3.3.1.1 Informationssuche, Vernetzung und Abbau von Vorurteilen

Die Nutzung digitaler Medien zur Informations- und Nachrichtensuche spielt nicht erst seit der Covid-19-Pandemie eine bedeutende Rolle. Besonders für Kinder und Jugendliche bieten – neben dem klassischen Fernsehen und Radio - auch digitale Medien die Möglichkeit, sich zu informieren, sich auszutauschen und sich eine eigene Meinung zu wichtigen Themen zu bilden.¹⁴⁰ Fast 70% der Jugendlichen gaben in der JIM-Studie 2021

¹³⁶ Vgl. Klicksafe (2020), S.4.

¹³⁷ Vgl. IKW (2019), S. 10f.

¹³⁸ Vgl. Bergemann (2021).

¹³⁹ Vgl. Jarosz (2020).

¹⁴⁰ Vgl. MPFS (2021), S. 51.

an, sich für Themen wie den Klimawandel und die Corona-Situation zu interessieren. Die Gleichberechtigung von Mann und Frau ist zudem ein aktuelles Thema, mit dem sich mehr als die Hälfte der Jugendlichen im Netz auseinandersetzen. Auch die „Black lives matter“-Bewegung war ein für die jüngere Generation wichtiges Thema.¹⁴¹ Digitale Medien und besonders Social Media Plattformen ermöglichen es den Jugendlichen, sich über zahlreiche Themengebiete zu informieren und ihre eigenen Gedanken und Meinungen dazu mit einer großen Community zu teilen. Praktisch werden soziale Netzwerke auch dazu genutzt, Neuigkeiten oder Veranstaltungstipps in Erfahrung zu bringen.¹⁴² Der unermessliche Informationsaustausch im Internet erleichtert das Leben enorm – sei es das rasche Abrufen des Bahnfahrplans, das Informieren zu aktuellen Fußballspiel-Ergebnissen oder die Weiterbildung durch die neuesten wissenschaftlichen Errungenschaften.¹⁴³

Eine weitere positive Auswirkung der Möglichkeit sich zu informieren und des einfachen Zugangs zu Information und Wissen kann ein Abbau von Vorurteilen sein. Kinder und Jugendliche haben durch das Internet schon früh die Möglichkeit, sich über andere Menschen und Kulturen zu informieren und können sich somit offener mit den Problemen anderer auseinandersetzen. Das Internet bietet die Möglichkeit der Verknüpfung von Menschen auf der ganzen Welt und kann bei einem besseren Verständnis untereinander und füreinander unterstützen. Unbekanntes Wissen über fremde Völker kann zudem das Interesse an politischen und geschichtlichen Entwicklungen wecken. Durch die Verbreitung von Informationen über die Lebensbedingungen psychisch oder physisch beeinträchtigter Menschen können das Verständnis und Mitgefühl gegenüber anderen erhöht werden. Informationen und Wissen können unzählige Arten von sozialen Kompetenzen und Beziehungen beeinflussen. Besonders hervorzuheben ist die Eigenschaft des Internets, dass alle Arten von Menschen zu Wort kommen können und sich frei zu allen Themenbereichen äußern dürfen. So entsteht eine unfassbar große Vielfalt an Meinungen.¹⁴⁴

3.3.1.2 Kreativität und Lernen

Auch die Kreativität der Jugend kommt im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Medien nicht zu kurz. Es gibt eine Vielfalt an Apps und Plattformen, die ihre Nutzer zur aktiven (Mit-)Gestaltung aufrufen. Durch die Fülle an Inhalten über soziale Netzwerke können sie sich inspirieren lassen, ihre kreativen Fähigkeiten anregen und so neue

¹⁴¹ Vgl. MPFS (2021), S. 49ff.

¹⁴² Vgl. Jugend und Medien (o.D.).

¹⁴³ Vgl. Eichenberg, Auersperg (2018), S. 68.

¹⁴⁴ Vgl. ebenda, S. 70f.

Impulse für wissenschaftliche oder soziale Projekte erhalten. Dadurch wird die Kreativität angeregt, Gemeinschaften von Gleichgesinnten gestärkt sowie die Beziehung zu den Eltern oder Geschwistern gefördert.¹⁴⁵ Das Erlernen von neuen Fähigkeiten und Wissen begleitet die Entwicklungsphasen zu jeder Zeit.¹⁴⁶

Im Rahmen der Zusatzstudie „JIMplus 2020. Lernen und Freizeit in der Corona-Krise“ wurde den teilnehmenden Schülern die Frage gestellt, wer ihnen beim Lernen helfen würde. Die häufigsten Antworten waren „Freunde über Chat“ und „Tutorial im Internet“. Digitale Medien stellen somit für die Jugendlichen nicht nur eine Unterhaltungsplattform, sondern auch eine wichtige Quelle für Lerninhalte und lehrbezogene Kommunikation dar. Zudem wurden von den Schülern häufig Lernangebote über Youtube und Wikipedia genutzt, um die schulischen Inhalte zu verstehen oder zu vertiefen.¹⁴⁷ Durch die enorme Reichweite und Beliebtheit der digitalen Medien entsteht die Möglichkeit, die Kinder und Jugendlichen für bestimmte Themen zu begeistern und somit Bildungsinstanzen wie die Schule zu unterstützen. Anhand bereits beliebter Formate wie Apps, digitale Spiele und Fernsehserien können sowohl allgemeine als auch spezielle wissensbezogene Lerninhalte spielerisch vermittelt werden. Digitale Medien können zudem als Didaktikunterstützende Tools oder als Lerngegenstand selbst im Unterricht eingesetzt werden. Sie können zur Dokumentation, Recherche, Präsentation, Kommunikation sowie für die Kreativität der Schüler instrumentalisiert werden. Zuhause können sie als Unterstützung bei Hausaufgaben, als Informationsquelle für neues Wissen zu speziellen Themen oder zur Vertiefung bereits existierender Interessen fungieren.¹⁴⁸

3.3.1.3 Spielen

Ein Bereich, der immer intensiver mit dem Bereich Lernen verknüpft wird und eine große Rolle im Kindes- und Jugendalter spielt ist das Spielen selbst. Im Zeitalter der Digitalisierung hat sich auch hier der Anwendungsbereich viel in die digitale Welt verlagert. Digitale Spiele hatten im Jahr 2021 einen festen Platz im Medienalltag von Jugendlichen.¹⁴⁹ Diese Medienzeit sollte nicht außer Acht gelassen werden, vielmehr sollte sie als Chance gesehen werden, digitale Medien zum spielerischen Lernen einzusetzen. Das breite Anwendungsfeld für Computer- und Online-Gaming wächst mit der Verbreitung und intensiveren Nutzung digitaler Medien weiter an. Es gibt ein großes Spektrum an Lehr- und Lerninhalten, die durch Spiele vermittelt werden können.

¹⁴⁵ Vgl. Eichenberg, Auersperg (2018), S. 66f.

¹⁴⁶ Vgl. MPFS (2021), S. 17.

¹⁴⁷ Vgl. MPFS (2020b), S. 8ff.

¹⁴⁸ Vgl. Eichenberg, Auersperg (2018), S. 44ff.

¹⁴⁹ Vgl. MPFS (2021), S. 56ff.

Besonders geeignet ist diese Form des Lernens für Jugendliche und Kinder, da die Kommunikation von Wissen in Verbindung mit Unterhaltung stattfindet. Digitale Medien bieten neue und flexible Möglichkeiten spielerisch zu lernen. So können Kinder und Jugendliche ihre Zeit sinnvoll nutzen, wenn sie unterwegs sind. Beispielsweise können sie Rätsel zu wissenschaftlichen Themen lösen, während sie auf den Bus warten oder einen Test über die Verkehrsregeln absolvieren während einer längeren Bahnfahrt. Zudem wird durch das Spielen auf einem mobilen Endgerät die Hand-Augen-Koordination gefördert. Ebenso kann durch digitale Spiele das Denk- und Orientierungsvermögen und besonders die Kreativität erweitert werden. Multi-Player-Spiele bieten den Vorteil, dass die Spieler Teil einer Gemeinschaft werden, was besonders für Heranwachsende ein wichtiger Faktor ist.¹⁵⁰

3.3.2 Negative Aspekte und Gefahren

3.3.2.1 Körperliche Auswirkungen

Die häufige Nutzung sozialer Medien oder ein überdurchschnittlicher Konsum an digitalen Inhalten kann den zwischenmenschlichen Kontakt zu Gleichaltrigen beschränken, was zur Verminderung der sozialen Akzeptanz bei Freunden oder Klassenkameraden führen kann. Hier kann ein Teufelskreis entstehen, der im schlimmsten Fall in sozialer Abschottung endet.¹⁵¹ Der häufige Gebrauch von technischen Medien, wie dem Tablet oder Smartphone, kann bei Kindern und Jugendlichen zu motorischer Ungeschicklichkeit führen. Aus den oben genannten Verhaltensmustern können auch Übergewicht, erhöhter Blutdruck und erhöhter Cholesterinspiegel resultieren, von der allgemein verminderten körperlichen Fitness und den Folgen für den Bewegungsapparat abgesehen.¹⁵² Aufgrund der überdurchschnittlichen Nutzung digitaler Medien treten häufig körperliche Probleme wie Erschöpfung, Rücken- sowie Kopfschmerzen, massive Muskelverspannungen, starke Gewichtsab- oder -zunahme, Vernachlässigung körperlicher Hygiene und Schlafmangel auf.¹⁵³

3.3.2.2. Psychische Auswirkungen

Ein bekanntes und weit verbreitetes gesellschaftliches Phänomen der heutigen Zeit ist FOMO („fear of missing out“). Durch die ständige Konfrontation mit Beiträgen auf sozialen Netzwerken haben Jugendliche permanent die Möglichkeit auf dem aktuellen Stand zu sein, was andere Bekannte oder Freunde gerade machen.¹⁵⁴ Die Angst, etwas zu

¹⁵⁰ Vgl. Eichenberg, Auersperg (2018), S. 60ff.

¹⁵¹ Vgl. Van Egmond-Fröhlich et al. (2007), A 2562.

¹⁵² Vgl. Sandner (2017), S. 29f.

¹⁵³ Vgl. DAK (2017), S. 37.

¹⁵⁴ Vgl. Jugend und Medien (o.D.).

verpassen steht hier für die Besorgnis, (vermeintlich) spannende oder wichtige Ereignisse nicht mitzubekommen, also nicht auf dem Laufenden zu sein. Nicht zu wissen, was andere machen oder sogar Angst zu haben, dass sie was Besseres erleben könnten oder ein besseres Leben führen als man selbst, ist der häufigste Auslöser. Dieses Gefühl hat - wie in Kapitel 3.2 beschrieben - seinen Ursprung in der menschlichen Urangst, von der Gemeinschaft ausgeschlossen zu werden. Durch die Nutzung sozialer Netzwerke hat sich diese Angst jedoch verstärkt und das kann viele verschiedene Auswirkungen auf die Psyche junger Erwachsener haben. Häufig treten Konzentrationsschwierigkeiten, innere Unruhe, Stress und daraus resultierende Schlafprobleme auf. Zudem kann auch die Fähigkeit, Dinge und Erlebnisse zu genießen, abhandenkommen. Weitere Auswirkungen einer exzessiven Mediennutzung können eine schlechtere Stimmung und eine geringere Lebenszufriedenheit sein.¹⁵⁵

Auch Internetsucht gilt als bekannte negative Folge der Nutzung digitaler Medien. Charakteristisch für ein Suchtverhalten sind unter anderem die ständige Zunahme der Nutzungsdauer sowie -frequenz. Jugendliche erleiden schnell einen Kontrollverlust über den Umfang ihrer Nutzung und die Verringerung realer Sozialkontakte sowie die Vernachlässigung anderer Interessen gehen oft damit einher. Das starke Verlangen danach, immer online zu sein, um Informationen abzurufen oder sich selbst der Welt mitzuteilen, ist unter Jugendlichen allgegenwärtig und diesem Drang geben sie nur zu gerne nach, was wiederum zu Einschränkungen der Konzentrationsfähigkeit, Nervosität sowie verstärkter Reizbarkeit führen kann.¹⁵⁶ Eng mit diesen Verhaltensweisen sind die Auswirkungen der ständigen Informationsüberflutung verknüpft. Jugendliche teilen Bilder und Videos von Erlebnissen, Urlauben oder auch materiellen Dingen, was bei Anderen Niedergeschlagenheit und Frustration auslösen kann, wenn sie sehen, was andere gerade tun oder besitzen, was sie selbst nicht tun oder haben.¹⁵⁷ Es besteht zudem das Risiko, dass Jugendliche aufgrund der Reizüberflutung, speziell auf Social Media, einem Wettbewerb um Aufmerksamkeit und Anerkennung erliegen. Die Hemmungen davor, problematische Inhalte über die eigene Person oder andere zu veröffentlichen, sinken aufgrund des Wunsches nach Aufmerksamkeit, Anerkennung und positivem Feedback.¹⁵⁸

3.3.2.3 Soziologische Auswirkungen

Eine weitere negative Auswirkung ist der soziale Druck, der anfänglich oft unbemerkt und automatisch aufgebaut wird. Die Nutzung sozialer Medien bringt viele ungeschriebene

¹⁵⁵ Vgl. Habermann (2021), S. 87f.

¹⁵⁶ Vgl. DAK (2017), S. 36f.

¹⁵⁷ Vgl. Jugend und Medien (o.D.).

¹⁵⁸ Vgl. Hirsch (2016), S. 94.

Regeln und Normen mit sich, an die man sich besser hält, wenn man akzeptiert und nicht gemobbt werden will. Unter Jugendlichen wird es als sehr wichtig erachtet, diese zu befolgen und sich dementsprechend anzupassen, sei es in der Darstellung oder Ästhetik. Individualität und für eine Sache einzustehen, wird hier eher kleingeschrieben.¹⁵⁹ Beispielsweise kann es unfreundlich wirken, einem Follower umgekehrt nicht auch zu folgen. Auf den meisten Plattformen ist es für andere Nutzer sichtbar, ob man aktuell online ist oder nicht. Man kann somit schnell unter Druck geraten und sich dazu verpflichtet fühlen, direkt auf Nachrichten zu antworten. Viele können gleichzeitig nicht damit umgehen, wenn die Angeschriebenen nicht direkt reagieren. Besonders verstärkt wird dieser Druck durch Dienste wie Snapchat. Die Plattform zeigt an, wie viele Tage lang man mit einer Person ohne Unterbrechung Kontakt hatte. Es entsteht eine Art sozialer Wettbewerb unter den Jugendlichen, die natürlich versuchen, diesen Wert stets zu vergrößern, indem sie online aktiv sind.¹⁶⁰

3.3.2.4 Datenschutzrechtliche Auswirkungen

Fotos, Videos und Kommentare sind schnell hochgeladen und verbreiten sich in Sekundenschnelle. Die Nutzer haben praktisch keinerlei Kontrolle darüber, was mit diesen veröffentlichten Inhalten geschieht, da andere Nutzer die Möglichkeit haben, die Inhalte zu kopieren, herunterzuladen, zu bearbeiten oder gar selbst für weitere Zwecke zu verwenden. Mit dem Hochladen werden die Nutzerrechte quasi abgetreten.¹⁶¹ Auch werden häufig persönliche Informationen mit anderen, oft fremden Personen, geteilt. Aufgrund von Informationen über Hobbys, Wohnort oder Schule können leicht Bewegungsprofile erstellt werden. Bei der Nutzung von Social Media Plattformen scheinen Jugendliche dem Thema Datenschutz oftmals keine hohe Signifikanz zuzuschreiben.¹⁶² Durch den sich ausgebreiteten virtuellen Exhibitionismus hat sich das Sicherheitsrisiko verstärkt. Was früher höchstens hinter verschlossenen Türen besprochen wurde, wird heutzutage in die virtuelle Welt hinausposaunt. Häufig werden Begebenheiten veröffentlicht, die intim und privat sind und es scheint, als habe die Jugend vergessen, dass die ganze Welt, inklusive ihrer Familien, Lehrern und eventuell späteren Arbeitgebern mitlesen und zusehen kann.¹⁶³

¹⁵⁹ Vgl. GIM (2018), S. 19.

¹⁶⁰ Vgl. Jugend und Medien (o.D.).

¹⁶¹ Vgl. ebenda.

¹⁶² Vgl. MPFS (2021), S. 41.

¹⁶³ Vgl. Bernau (2008).

4. Cybermobbing

Die Ausgrenzung von Einzelnen oder ganzer Personengruppen durch aggressives, ablehnendes Verhalten und Handeln ist unter Jugendlichen ein altbekanntes Problem. Viele Kinder und Jugendliche sind Mobbing in Form von Spott, Hame und Schikane vor allem in der Schule ausgesetzt. Aber was ist, wenn das blogestellt, beleidigt oder belastigt werden nicht mehr nur in der realen Welt stattfindet und der Alptraum nach der Schule nicht endet? Das klassische Mobbing ist nicht verschwunden, sondern hat sich vielmehr durch die Prsenz und Nutzung digitaler Medien erweitert sowieverstarkt. Das folgende Kapitel beschaftigt sich mit dem Thema „Cybermobbing“. Es werden zunachst die Begriffe „Mobbing“ und „Cybermobbing“ definiert und anschlieend erarbeitet, was die beiden Phanomene voneinander unterscheidet. Anschlieend wird die Frage beantwortet, aus welchen Ursachen die Cybermobbing-Handlungen entstehen und aufgrund welcher Motive die Tater hufig handeln. Abschlieend werden einige Auswirkungen und Folgen von Cybermobbing auf die Jugend zur Darstellung gebracht.

4.1 Definition und Begriffseinordnung

Im folgenden Kapitel soll zunachst der Ursprung und die Bedeutung des Mobbing-Begriffs geklart und anschlieend erlautert werden, was unter dem Terminus „Cybermobbing“ zu verstehen ist.

4.1.1 Ursprung und Begriffserlauterung „Mobbing“

Der Begriff „Mobbing“ hat seinen Ursprung in der englischen Sprache und wurde abgeleitet vom Verb „to mob“, was so viel wie „anpobeln, bedrangen, attackieren und angreifen“ bedeutet. Der Begriff „Mob“ steht hierbei fur eine Meute, Gesindel, Pobel oder einen randalierenden Haufen.¹⁶⁴ Mit der Arbeit des deutschen Verhaltensforschers Konrad Lorenz wurde der Begriff „Mobbing“ erstmals in Deutschland integriert. In dem Werk „Das sogenannte Bose“ beschreibt der Forscher seine Arbeit mit einer Gruppe von Graugansen, bei der er entdeckte, dass kranke, schwache oder behinderte Ganse von einer Gruppe gesunder Wildganse ausgeschlossen werden. Die gesunden Tiere verdrangten die Kranken so lange von Futter und Wasser, bis sie schlielich starben. Folglich wurde die restliche Gansegruppe vor ansteckenden Krankheiten und Gendefekten geschutzt. Ein weiterer Teil seiner Arbeit bezieht sich auf das Verhalten gegenuber den feindlichen Fuchsen. Da sie eine existentielle Bedrohung fur die Wildganse darstellten, schlossen sich die Ganse zusammen, um sich gegen den Feind zu wehren. *“Ein aggressives Verhalten von mehreren Gruppenmitgliedern gegen ein*

¹⁶⁴ Vgl. Bradke (2014), S. 5.

einzelnes Tier, um dieses zu vertreiben“ definierte Lorenz erstmals als Mobbing.¹⁶⁵ Für die Täter stellt Mobbing häufig eine Möglichkeit dar, ihre Aggressionen und Frustration an anderen oft schwächeren Menschen auszulassen.¹⁶⁶

4.1.2 Das Phänomen „Cybermobbing“

Der intensive Medienkonsum sowie die veränderte Medienlandschaft haben *„neben ihren zahlreichen Vorteilen und positiven Auswirkungen auch zu wachsenden Mengen an Desinformation, Manipulation und Hetze geführt“*¹⁶⁷. Hass im Netz hat sich besonders in den letzten Jahren vermehrt in den Mittelpunkt der medialen Aufmerksamkeit gedrängt.¹⁶⁸

*„Unter Cyberbullying oder Cybermobbing versteht man die Beleidigung, Bedrohung, Bloßstellung oder Belästigung von Personen mithilfe von Kommunikationsmedien, beispielsweise über Smartphones, E-Mails, Websites, Foren, Chats und Communities“*¹⁶⁹.

In der heutigen Zeit tritt das Phänomen immer häufiger in Verbindung mit sozialen Netzwerken wie Facebook, Instagram oder TikTok sowie der Videoplattform Youtube auf. Bei der Definition des Begriffs „Cybermobbing“ können die Merkmale des herkömmlichen Mobbings herangezogen werden. Cybermobbing-Handlungen sind demnach *„absichtliche, wiederholte, aggressive Handlungen unter Zuhilfenahme von neuen Technologien“*¹⁷⁰. Ebenso wie beim klassischen Mobbing liegt eine Schädigungsabsicht vor. Das Verhalten wird häufig wiederholt und der Betroffene kann sich nur schwer wehren.¹⁷¹ Dabei können die digitalen Mobbing-Handlungen verschiedene Formen annehmen. Häufig werden diffamierende Fotos, Videos oder Texte von und über bestimmte Personen ins Netz gestellt, die sich rasant verbreiten und über die sich die anderen Nutzer lustig machen. Grundmotiv ist ebenso wie bei Mobbing der Angriff oder die Abwertung einer Person. Die häufigsten Themen sind ethnische, religiöse, politische oder soziale Angehörigkeit sowie die sexuelle Orientierung, das Geschlecht oder körperliche Beeinträchtigungen.¹⁷² Auch kommt es vor, dass ein Opfer selbst unüberlegt einen peinlichen Inhalt online stellt, ohne sich dessen bewusst zu sein. Die Betroffenen ernten dann meist Hass-Kommentare und Spott. In Social Communities werden Diskussionsgruppen gegründet, um über eine bestimmte Person herzuziehen, Gerüchte zu verbreiten und diese schlichtweg zu beleidigen. Eine weitere Form von Cybermobbing

¹⁶⁵ Vgl. Bradke (2014), S. 5, Lorenz (1998).

¹⁶⁶ Vgl. Habermann (2021), S.81.

¹⁶⁷ Rat der Europäischen Union (2020), S. C 193/23.

¹⁶⁸ Vgl. Habermann (2021), S.80.

¹⁶⁹ BMFSFJ (2021).

¹⁷⁰ Marx (2017), S. 24.

¹⁷¹ Vgl. Jäkel et al. (2012), S. 2.

¹⁷² Vgl. Habermann (2021), S. 80.

entsteht, wenn sich ein Täter unter der Identität seines Opfers bei einem Forum oder sozialen Netzwerk anmeldet und in dessen Namen Unwahrheiten verbreitet. Von den Betreibern der Seiten erfolgt meist keine Verifizierung der personenbezogenen Daten. Die häufigsten Fälle von Cybermobbing stellen direkte Beleidigungen und Bedrohungen via E-Mail, Messenger oder weiteren digitalen Kommunikationswegen dar.¹⁷³ Besonders gefährdet sind diejenigen Jugendlichen, die mit ihrer sozialen Alltagssituation unzufrieden sind. Für sie sind die bindungsbezogenen Aspekte von sozialen Netzwerken besonders wichtig und sie suchen speziell im Internet nach Kompensation und Bindung. Eine allgemein geringere Lebenszufriedenheit verringert die Resilienz gegen die psychosozialen Auswirkungen von Cybermobbing¹⁷⁴

4.2 Unterschiede zwischen Cybermobbing und Mobbing

Cybermobbing wird schon lange nicht mehr „nur“ als neue Form von Mobbing behandelt. Vielmehr wird die Handlung durch die steigende Mediensozialisation, wachsendem Medienkonsum von Jugendlichen sowie fortschreitender Technik als immer größer werdende Gefahr angesehen. Besonders die Zeit der Covid-19-Pandemie im Jahr 2020 hat zu der Verstärkung des Problems und der Zunahme von Cybermobbingfällen beigetragen.¹⁷⁵ Das moderne Cybermobbing unterscheidet sich vom konventionellen Mobbing in einigen prägnanten Punkten. Ein maßgeblicher Unterschied ist der **Ort des Geschehens**, nämlich der virtuelle Raum des Internets. Hierbei spielt besonders die Anonymität im Internet eine entscheidende Rolle, da die Täter somit keine Angst vor Sanktionen haben müssen, was zusätzlich die allgemeine Gewaltbereitschaft fördert.¹⁷⁶ Da sowohl der Täter als auch das Opfer nicht körperlich bei den Mobbing-Handlungen anwesend sind, wird der Mobbende „*nicht mit der Wirkung seiner Äußerungen konfrontiert*“¹⁷⁷. Gefährlich ist hierbei, dass auch Personen, die nicht an herkömmlichen Mobbing-Handlungen beteiligt sind, im Netz zu Tätern werden können.¹⁷⁸ Eine Nebenwirkung der **Anonymität** im Netz ist, dass Täter oft nicht realisieren, welche Auswirkungen ihr Handeln im Internet auf Andere hat. In solchen unbeabsichtigten Fällen von Cybermobbing ist den Tätern häufig nicht bewusst, was sie dem Opfer antun, in dem sie Behauptungen aufstellen oder diffamierende Fotos und Videos online stellen.¹⁷⁹ Das Internet ermöglicht es den Nutzern zudem, eine passive Haltung in Verbindung mit Cybermobbing einzunehmen. Da man nicht direkt mit den Mobbing-Handlungen

¹⁷³ Vgl. BMFSFJ (2021).

¹⁷⁴ Vgl. Bündnis gegen Cybermobbing (2020b), S. 10.

¹⁷⁵ Vgl. Bündnis gegen Cybermobbing (2020a).

¹⁷⁶ Vgl. Bündnis gegen Cybermobbing (2020b), S. 44.

¹⁷⁷ Marx (2017), S. 30.

¹⁷⁸ Vgl. ebenda, S. 30.

¹⁷⁹ Vgl. Jäkel et al. (2012), S. 2.

konfrontiert wird, kann man als Unbeteiligter einfach still dabei zusehen, ohne selbst einschreiten und sich in die Schusslinie begeben zu müssen.¹⁸⁰ Der gravierende Unterschied zwischen den Ausmaßen von Mobbing und Cybermobbing ist, dass das Internet ein Medium darstellt, welches für eine **breite Öffentlichkeit** zugänglich ist. Während sich Mobbing meist im Rahmen von Täter und Opfer und deren näherem Umfeld abspielt, können Kommentare im Internet von Fremden eingesehen und jederzeit abgerufen werden.¹⁸¹ Die digitale Kommunikation auf den verschiedenen Plattformen im Netz kennzeichnet sich durch ein rasches, unkompliziertes miteinander In-Kontakt-treten. Texte, Videos und Bilder können in Sekundenschnelle ausgetauscht oder hochgeladen sowie Inhalte von Personen geliked und kommentiert werden.¹⁸² Durch die Nutzung der öffentlichen sozialen Netzwerke kann ein unüberschaubar großes Publikum **in wenigen Sekunden erreicht** werden, was im realen Leben so nicht möglich wäre und nahezu jeder Nutzer kann nachverfolgen, was passiert.¹⁸³ Besonders problematisch ist es, wenn sich unachtsame und unüberlegte Kommentare oder Inhalte sowie bewusst beleidigende oder bedrohende Anmerkungen rasant verbreiten.¹⁸⁴ Zudem kann es passieren, dass ein Opfer vorerst nichts von der Verbreitung von Unwahrheiten oder peinlichem Bild- oder Videomaterial mitbekommt und trotzdem mit den Konsequenzen zu kämpfen hat. Die Antriebe, jemanden zu beleidigen oder zu bedrohen, sind weitestgehend die gleichen geblieben. Nichtsdestotrotz haben sich in den vergangenen Jahren die Ausführungsformen des Mobbings stark verändert.¹⁸⁵ Die Besonderheit des Cybermobbings ist, dass die Bedrohungen oder Beleidigungen, die das Opfer erfährt, im Internet **nicht unmittelbar körperlich**, sondern virtuell zugefügt werden.¹⁸⁶ Durch die Digitalisierung werden Konflikte zunehmend über die digitalen Kommunikationsmedien ausgetragen. Während konventionelle Mobbing-Handlungen meist während der Schul- oder Arbeitszeit stattfinden, ist Cybermobbing **nicht zeitlich begrenzt**. Attacken sind 24 Stunden am Tag möglich. Anders als auf dem Schulweg oder auf dem Spielplatz können Kinder und Jugendliche sich den virtuellen Angriffen nicht entziehen. Es besteht kein geschütztes Umfeld mehr und die Opfer können ständig konfrontiert werden.¹⁸⁷ „*Online verfolgt Mobbing die Betroffenen bis in ihr Zuhause, was ihr Leid erheblich verstärkt*“¹⁸⁸.

¹⁸⁰ Vgl. Habermann (2021), S. 81.

¹⁸¹ Vgl. BMFSFJ (2021).

¹⁸² Vgl. MPFS (2020a), S. 60 ff.

¹⁸³ Vgl. Habermann (2021), S. 81.

¹⁸⁴ Vgl. MPFS (2020a), S. 60 ff.

¹⁸⁵ Vgl. BMFSFJ (2021).

¹⁸⁶ Vgl. Weitzmann (2017).

¹⁸⁷ Vgl. Habermann (2021), S. 81.

¹⁸⁸ BMFSFJ (2021).

Ein weiteres Kennzeichen für Mobbing im virtuellen Raum ist, dass das Internet ein Medium darstellt, das nicht vergisst. Was einmal ins Netz hochgeladen wurde, lässt sich nicht mehr leicht entfernen. Foto- sowie Videomaterial und Beleidigungen oder andere verletzende Inhalte können, auch wenn sie vom ursprünglichen Ersteller gelöscht wurden, von anderen Nutzern gespeichert und wieder hochgeladen werden. Bei der Veröffentlichung von Kontaktdaten des Opfers wie der Handynummer, E-Mail-Adresse oder dem genauen Wohnort, sind die Opfer nicht vor unerwünschten Nachrichten oder gar körperlichen Angriffen geschützt, auch weit nach der Löschung der Daten.¹⁸⁹

4.3 Ursachen und Motive

„Cybermobbing hat sich zu einem dauerhaft virulenten Problemfeld in Schulen und privatem Umfeld der Jugendlichen entwickelt“¹⁹⁰.

Mit dem enormen Anstieg des Medienkonsums geht auch der Anstieg an Cybermobbing-Fällen einher. Der seit Jahren relativ stabile Anteil der betroffenen Jugendlichen, über deren Person im Netz falsche Informationen oder Beleidigungen verbreitet wurden, ist von 20% auf insgesamt 29% im Jahr 2020 angestiegen. 38% der befragten Jugendlichen haben in ihrem eigenen Umfeld mindestens einmal mitbekommen, dass jemand online absichtlich beleidigt oder fertig gemacht wurde, während 11% bestätigen, dass sie selbst schon einmal Opfer von Cybermobbing-Attacken wurden.¹⁹¹ 47% der Jugendlichen haben angegeben, dass sie in den letzten Monaten mit beleidigenden Kommentaren in Berührung gekommen sind (10% mehr als 2020).¹⁹² Die Häufigkeit von Mobbing hat sich nicht verringert, sondern sich regelrecht auf die digitale Welt verlagert.¹⁹³ In den meisten Fällen werden die Angriffe über Instant Messaging-Dienste durchgeführt, aber auch soziale Netzwerke bieten eine häufig genutzte Plattform für Cybermobbing-Attacken.¹⁹⁴ 4 von 10 Jugendlichen nehmen beleidigende Kommentare in sozialen Netzwerken wahr.¹⁹⁵ 16% der befragten Schüler geben an, dass von ihnen ohne jegliche Einwilligung beleidigende Bilder oder Videos im Internet veröffentlicht wurden.¹⁹⁶ Die starke Reduzierung realer Treffen und dem damit einhergehenden fehlenden persönlichen Austausch aufgrund der pandemischen Lage stellen mögliche Gründe für den starken Anstieg der Werte dar. Während der Pandemie hat sich ein erheblicher Teil der alltäglichen zwischenmenschlichen Kommunikation ins Internet verlagert. Das deutlich

¹⁸⁹ Vgl. BMFSFJ (2021).

¹⁹⁰ Bündnis gegen Cybermobbing (2020b), S. 8.

¹⁹¹ Vgl. MPFS (2020a), S. 69f.

¹⁹² Vgl. MPFS (2021), S. 61f.

¹⁹³ Vgl. Handysektor (o.D.).

¹⁹⁴ Vgl. Bündnis gegen Cybermobbing (2020b), S. 82.

¹⁹⁵ Vgl. MPFS (2020a), S. 70.

¹⁹⁶ Vgl. ebenda, S. 60.

höhere digitale Kommunikationsaufkommen sowie die gesellschaftliche Gesamtsituation sind hier in Zukunft in Relation zu setzen.¹⁹⁷

Die Ursachen von Cybermobbing sind denen von klassischem Mobbing ähnlich. Einige der Eigenschaften von Cybermobbing sind teilweise auch die Ursache für die Entstehung. Das Internet vereinfacht die Handlung. Durch die bereits erwähnte Anonymität im Internet ist es den Tätern ein Leichtes, jemanden zu mobben oder das Schulmobbing online fortzusetzen. Sie ermöglicht es den Tätern virtuell unerkannt zu bleiben und bietet zudem die Möglichkeit der Nutzung von Fake-Profilen, um ihre Opfer zu erreichen.¹⁹⁸ So ist es beispielsweise auch möglich, dass ein körperlich unterlegener Schüler im Internet eine andere Person mobbt, der er bei einer Face-to-Face-Konfrontation niemals die Stirn bieten würde. Die Anonymität des Internets fördert aus Sicht der Eltern die allgemeine Gewaltbereitschaft unter den Jugendlichen.¹⁹⁹ Neben dem Schutz der eigenen Identität durch die Anonymität sind auch die enorme Reichweite und Langlebigkeit der Inhalte im Netz häufige Anheizer für Cybermobbing-Angriffe.²⁰⁰ Dadurch, dass die Täter das erzeugte Leid nicht direkt sehen können, sinkt sowohl ihr Empathie-Empfinden als auch die Hemmschwelle aufgrund einer physischen Anonymität für weitere Cybermobbing-Attacken.²⁰¹ Durch seine Langlebigkeit, Anonymitätsvorzüge und die damit einhergehenden niedrigen Hemmschwellen stellt das Internet einen perfekten Tatort dar.²⁰²

Durch den Fortschritt der Technik sind die meisten Smartphones mit hochauflösenden Kameras ausgestattet und somit in Sekundenschnelle zum Fotografieren und Filmen einsatzbereit. Angesichts der hohen Verfügbarkeit internetfähiger Endgeräte ist es wenig erstaunlich, dass diese ein äußerst geeignetes Hilfsmittel für Mobbing-Angriffe darstellen, eines das es vor 20 Jahren noch nicht gegeben hat.²⁰³ Zusätzlich zu den technischen Umständen gibt es einige emotionale Ursachen für Cybermobbing. Ebenso wie klassisches Mobbing entwickelt sich Cybermobbing aus einer Frustration heraus.²⁰⁴ Häufig werden andere beleidigt oder fertig gemacht, um dadurch selbst einen besseren Status oder Ansehen zu erreichen. Aufgrund des eigenen Selbstschutzes kann es auch vorkommen, dass Personen zu Tätern werden, nur um selbst nicht das Opfer zu sein.²⁰⁵

¹⁹⁷ Vgl. MPFS (2020a), S. 70.

¹⁹⁸ Vgl. Bündnis gegen Cybermobbing (2013), S. 10

¹⁹⁹ Vgl. Bündnis gegen Cybermobbing (2020b), S. 16.

²⁰⁰ Vgl. BMFSFJ (2021).

²⁰¹ Vgl. ARAG (2016), S. 104, vgl. Bündnis gegen Cybermobbing (2013), S. 10

²⁰² Vgl. Habermann (2021), S. 81, vgl. Katzer (2014), S. 60f.

²⁰³ Vgl. Bündnis gegen Cybermobbing (2020b), S. 30 + 81, vgl. Handysektor (o.D.).

²⁰⁴ Vgl. Habermann (2021), S.81.

²⁰⁵ Vgl. Weitzmann (2017).

Cybermobbing-Opfer können durch negative Lerneffekte zu Tätern werden, die mit den gleichen Methoden zurückschlagen wie ihre einstigen Peiniger.²⁰⁶ Einigen Cybermobbing-Fällen liegt ein konkreter Anlass zugrunde. Es kann sich dabei um eine zerbrochene Freundschaft, eine Zurückweisung oder eine beendete Beziehung handeln. Häufig werden in solchen Fällen intime Geheimnisse oder sogar Unwahrheiten verbreitet, um sich an der betroffenen Person zu rächen. Jedoch können Attacken auch aus unbedeutenden Situationen heraus entstehen. Beispielsweise wenn der Täter sich unabsichtlich durch eine Falschaussage blamiert und das Opfer für die Richtigstellung gelobt wird.²⁰⁷

Persönliche Differenzen und zwischenmenschliche Konflikte sind die häufigsten Ursachen für Cybermobbing-Attacken. Die Motive der Täter können sehr vielfältig sein. Die Mehrheit der Täter tendiert dazu, sich für ihre Handlungen zu rechtfertigen. 45% sind der Ansicht, das Opfer habe es verdient gemobbt zu werden, während 41% persönliche Konflikte mit dem Betroffenen als Motiv angeben. Für 4 von 10 Tätern sind „Selbstjustiz“ sowie „Rache“ das Motiv ihrer Cybermobbing-Attacke. Ein bedenklicher Anteil von 27% gibt „Spaß“ als Motiv an und 12% erachten Cybermobbing als „cool“.²⁰⁸ Oftmals werden befindlichkeitsorientierte und gruppenspezifische Motive, wie die persönliche Tagesform oder die eigene Laune zu Einflussfaktoren. Ebenso werden Langeweile, Trophäenjagd, Anerkennung in einer sozialen Gruppe sowie das Austesten der persönlichen Leistungsfähigkeit genannt.²⁰⁹ Die Auslöser dieser Beweggründe sind meist fehlende Aufmerksamkeit im eigenen Zuhause, Neid aufgrund sozialer Unterschiede oder auch Rivalität zwischen Jugendlichen.²¹⁰ Motive wie die Rechtfertigung, dass andere es auch machen, die eigene schlechte Laune und die Coolness verlieren mit zunehmendem Alter deutlich an Bedeutung.²¹¹ Als Gründe für die steigende Präsenz von Mobbing werden die verstärkte Ausprägung einer Ellenbogengesellschaft, der wachsende Leistungsdruck sowie die aktuell mangelnden Alternativen aufgrund der Corona-Pandemie angesehen.²¹²

4.4 Auswirkungen und Folgen

Die Folgen für die Opfer von Cybermobbing sind ebenso wie die Ursachen und Motive denen des „klassischen“ Mobbings sehr ähnlich und noch weitreichender. Die zeitweise Schließung der Schulen, die Reduzierung sozialer Kontakte sowie die Verlagerung eines

²⁰⁶ Vgl. Bündnis gegen Cybermobbing (2020b), S. 108.

²⁰⁷ Vgl. Weitzmann (2017).

²⁰⁸ Vgl. Bündnis gegen Cybermobbing (2020b), S. 108f.

²⁰⁹ Vgl. Katzer (2014), S. 82f.

²¹⁰ Vgl. Cyberhelp (2021).

²¹¹ Vgl. Bündnis gegen Cybermobbing (2020b), S. 108f.

²¹² Vgl. Necessian (2021).

erheblichen Anteils an Kommunikation ins Internet haben die Wahrscheinlichkeit von Cybermobbing-Attacken um ein Vielfaches erhöht. Die Covid-19-Pandemie hat als enormer Beschleunigungsfaktor gewirkt und die Folgen werden stets gravierender.²¹³ Cybermobbing hinterlässt bei den meisten Opfern deutliche Spuren. Mit Abstand am häufigsten berichten fast drei Viertel der Jugendlichen, die in irgendeiner Form Opfer von Cybermobbing geworden sind, von einer niedergeschlagenen und bedrückten Stimmung. Auch Pädagogen nehmen Auswirkungen auf das Verhalten der Schüler wahr: 50% berichten von einem Leistungsabfall in der Schule ebenso wie jeweils 46% ein häufiges Fehlen im Unterricht oder Konzentrationsschwierigkeiten feststellen.²¹⁴ Die Opfer von Cybermobbing leiden zudem häufiger unter psychischen Symptomen wie Depressionen, Angstzuständen, Gefühlen von Wut, Traurigkeit und Verletzt Sein. Auch das Gefühl von Einsamkeit und Stress wird verstärkt wahrgenommen.²¹⁵ Diese emotionale Belastung äußert sich meist durch eine plötzliche Verschlussenheit oder durch den Rückzug in andere Welten. Unter den Bedrohungen und Beleidigungen im Netz leidet neben der Psyche auch das Selbstwertgefühl der Jugendlichen. Im Extremfall führt das zur sozialen Isolation und zu Suizidgedanken.²¹⁶ Die Zahl der Betroffenen, die über Suizid nachgedacht haben, ist seit 2017 um 20% und der Anteil an Betroffenen, die Alkohol und Tabletten nahmen um fast 30% angestiegen.²¹⁷ Cybermobbing kann zusätzlich körperliche Auswirkungen wie Kopf- oder Magenschmerzen nach sich ziehen.²¹⁸ Die Täter legen dagegen eher ein aggressives Verhalten an den Tag und leiden meist unter Schuldgefühlen und Reue. Die meisten Symptome treten bei den Personen auf, die sowohl Täter als auch Opfer waren.²¹⁹ Nach wie vor ist es für Unbeteiligte kaum möglich das ganze Ausmaß an Auswirkungen wahrzunehmen, da sich viele Opfer nichts anmerken lassen, da das zu ihrer eigens entwickelten „Überlebensstrategie“ gehört. Folglich sind sowohl die Dunkelziffer von Cybermobbing-Opfern höher als vermutet, ebenso wie die Folgen, die daraus entstehen.²²⁰

²¹³ Vgl. Bündnis gegen Cybermobbing (2020b), S. 9f.

²¹⁴ Vgl. ebenda, S. 61.

²¹⁵ Vgl. Jäkel et al. (2012), S. 2

²¹⁶ Vgl. Bohlken (2018).

²¹⁷ Vgl. Bündnis gegen Cybermobbing (2020b), S. 10.

²¹⁸ Vgl. ebenda, S. 61.

²¹⁹ Vgl. Jäkel et al. (2012), S. 2

²²⁰ Vgl. Bündnis gegen Cybermobbing (2020b), S. 61.

5. Zwischenmenschliche Kommunikation und soziale Beziehungen

Noch zu wenig wird in der einschlägigen Literatur berücksichtigt, dass nichts von dem, was im weltweiten Netz getan oder gesagt wird, ohne Folgen bleibt. In Anbetracht der zunehmenden Nutzung digitaler Medien wird die dort stattfindende soziale Interaktion eine immer bedeutendere Rolle spielen. Besonders bezüglich der Auswirkungen auf die Menschen stehen sie immer wieder in der Kritik.²²¹ Im folgenden Kapitel werden die weitreichenden sozialen Auswirkungen näher beleuchtet. Es werden sowohl positive als auch negative Einflüsse auf die Bereiche der zwischenmenschlichen Kommunikation sowie auf soziale Bindungen dargestellt und gleichzeitig die Auswirkungen auf den gesellschaftlichen Umgang sowie soziale Beziehungen hervorgehoben.

5.1 Einflüsse auf die zwischenmenschliche Kommunikation

Digitale Medien ermöglichen über unterschiedliche Plattformen einen Austausch zwischen den Nutzern, sei es über politische Themen, private Bilder oder Videos oder eine gemeinsame Playlist über Spotify. Für Jugendliche ist die soziale Integration bei Gleichaltrigen besonders wichtig, zudem ist ein sozialer Austausch ein wichtiges Element der Persönlichkeitsentwicklung und Identitätsfindung.²²² Durch soziale Netzwerke ist es möglich, jeden Gedanken und jede Erfahrung mit seinen Freunden zu teilen, auch wenn man nicht beieinander sein kann. Die Ablösung von den Eltern ist im Jugendalter ein oft schwieriger Schritt. Online-Communities können Kindern und Jugendlichen bei diesem Prozess helfen, indem sie einen virtuellen Raum für Gleichgesinnte mit denselben Interessen und Werten erschaffen, in denen sich die Nutzer vernetzen und austauschen können.²²³ Die Zugehörigkeit zu unterschiedlichen Gruppen im Netz kann einen positiven Einfluss auf das Selbstbewusstsein, sowie den Identitäts-Entwicklungsprozess haben.²²⁴ Auch eher schüchterne oder unsichere Jugendliche haben hier die Chance mit anderen in Kontakt zu treten. Online-Kommunikation erweist sich besonders für den Kontaktaufbau und die Beziehungspflege für Menschen mit schwachen Bindungskontakten und für Personen mit sozialen Ängsten oder körperlichen Einschränkungen als hilfreich.²²⁵ Die globale Vernetzung von Menschen über das Internet ist zudem Teil der größten Errungenschaft des Internets. So haben Social Media Plattformen bereits erfolgreich sowohl bei Familienzusammenführungen als auch beim Finden von passenden

²²¹ Vgl. Sandner (2015), S. 6, Vgl. Sandner (2017), S. 31.

²²² Vgl. Eichenberg, Auersperg (2018), S. 11.

²²³ Vgl. Jugend und Medien (o.D.).

²²⁴ Vgl. Eichenberg, Auersperg (2018), S. 31.

²²⁵ Vgl. Paus-Hasebrink, Trültz (2012), S. 75.

Organspendern geholfen.²²⁶ Digitale Medien bieten durch ihre Eigenschaft der Vernetzung viele Chancen im Bereich der zwischenmenschlichen Kommunikation, dennoch birgt die digitale Kommunikation auch einige Risiken.

Bei digitaler Kommunikation fehlt es den Nutzern an direkten Reaktionen des Gegenübers. Durch die Technik als Mittler rückt die gegenüberliegende Person in die Ferne und deren emotionale Wirkung wird ausgegrenzt.²²⁷ Durch die verkürzte Ausdrucksweise sowie der Nutzung von Emojis als schnelle Antwort wird zunehmend eine intensive und tiefgründige Kommunikation verlernt. Obwohl eine umfangreiche Kommunikation wichtig für das soziale Miteinander ist, entsteht durch diese verminderte Ausdrucksweise das Risiko des Verlusts von besonderen Facetten der individuellen Persönlichkeiten.²²⁸ Zudem leiden viele Kinder und Jugendliche unter Rechtschreibschwierigkeiten, da ihnen der Messenger-Dienst immer die passenden Wörter vorschlägt und sie automatisch für sie korrigiert. In diesem Zusammenhang tritt häufig kein langfristiger Lerneffekt ein. Aufgrund der geringen Anstrengung, die benötigt wird, um Informationen über das Internet zu erhalten und da durch die ständige Verfügbarkeit der Inhalte keine Notwendigkeit besteht, sich die Informationen tatsächlich im Gedächtnis zu behalten, nimmt zudem die Fähigkeit, sich Sachverhalte zu merken, auf lange Sicht ab.²²⁹ Nicht nur die digitale Kommunikation leidet unter der ständigen Nutzung, gleichzeitig verlernen wir die soziale Kommunikation mit Face-to-Face-Kontakten im wahren Leben. Das Fehlen von Mimik, Gestik und Berührungen bei Interaktionen im Social Web hat zur Folge, dass emotionale Signale des realen Gegenübers nicht mehr genau gedeutet werden können.²³⁰ Die Entfremdung von sozialen und emotionalen Bindungen im Netz durch die gesichts- und körperlose Erscheinung einer Person kann folglich zur Verminderung der Fähigkeit zu Mitgefühl führen, was wiederum als Begünstigung von Cybermobbing-Attacken gilt.²³¹

Die Nutzung digitaler Medien hat allgemein zur Folge, dass die Bedeutung von Kommunikation sich verändert hat. Während vor einigen Jahren noch die Kommunikation als häufigstes Nutzungsmotiv für die Nutzung digitaler Medien genannt wurde, entfällt mittlerweile ein größerer Anteil der Nutzungsdauer auf Unterhaltung und Spiele.²³² Folglich lässt sich sagen, dass Jugendliche digitale Medien heutzutage vermehrt zur

²²⁶ Vgl. Habermann (2021), S. 89.

²²⁷ Vgl. Fröding, Peterson (2012), 203f.

²²⁸ Vgl. Lindl, Rudelt (2018), S. 64.

²²⁹ Vgl. ebenda, S. 48.

²³⁰ Vgl. ebenda, S. 64, vgl. Fröding, Peterson (2012), S. 203f.

²³¹ Vgl. ARAG (2016), S. 104.

²³² Vgl. MPFS (2020a), S. 34.

eigenen Bespaßung und weniger für die zwischenmenschliche Kommunikation verwenden. Ein weiteres Indiz für die sinkende Bedeutung persönlicher Kommunikation ist, dass 29% der befragten Heranwachsenden angeben, dass es für sie keinen Unterschied macht, ob sie mit Freunden digital oder persönlich kommunizieren.²³³

5.2 Auswirkungen auf soziale Bindungen

Zunächst erfüllen digitale Medien einen sozialen Dienst: sie verbinden Menschen auf der ganzen Welt von überall und zu jeder Zeit, wodurch insbesondere Heranwachsende soziale Fähigkeiten erlernen können. Über die Plattformen werden zwischenmenschliche Interaktionen durchgeführt, soziale Beziehungen aufgebaut und gepflegt.²³⁴ Das Potenzial sozialer Netzwerke besteht darin, dass durch die einfache Vernetzung sowohl Verbindungen zu Personen, die in unmittelbarer Nähe wohnen, als auch Beziehungen zu Personen, die weiter entfernt leben, geführt und aufrechterhalten werden können. Für Jugendliche aus Zuwander- und Flüchtlingsfamilien ist die Möglichkeit, mit Verwandten oder Freunden aus dem Herkunftsland in Kontakt zu bleiben, durch das Internet erheblich vereinfacht worden.²³⁵

Nicht nur die Beziehung zur Familie oder zu Freunden kann durch einen intensiven Medienkonsum beeinflusst werden, auch in Liebesangelegenheiten bietet die Nutzung digitaler Medien einige Vorteile. Besonders bei der Partnersuche sind sie ein geeignetes Hilfsmittel, da sie eine geografisch und zeitlich unabhängige Suche und Kontaktaufnahme ermöglicht. Beim Online-Dating bieten die Plattformen an, die Auswahl an potenziellen Partnern durch Filter und eigens gewählte Kriterien präzise zu selektieren. Dadurch ist es einfacher Menschen kennenzulernen, die die gleichen Interessen, Werte und Vorstellungen vom Leben haben. Für eher unsichere Personen, die Schwierigkeiten haben, in Persona zu überzeugen, bietet Online-Dating die Möglichkeit, die Selbstpräsentation stärker zu kontrollieren, da man sich vorher Gedanken über das eigene Selbst und die gewünschte Selbstdarstellung machen kann und nicht direkt auf etwas reagieren muss.²³⁶ In einer festen Beziehung können zudem gemeinsame Alltags-Rituale, wie beispielsweise eine Nachricht vor dem Schlafengehen oder öffentliche Liebesbekundungen das Vertrauen in der eigenen Beziehung stärken. Besonders Social Media bietet eine große Auswahl an kommunikativen Ritualen an, die gegenseitige Verlässlichkeit repräsentieren und bezeugen, dass der Partner stets so reagiert, wie es von ihm erwartet wird. Zudem bietet es Paaren die Möglichkeit, ihre Beziehung in aller

²³³ Vgl. MPFS (2021), S. 35.

²³⁴ Vgl. Eichenberg, Auersperg (2018), S. 31ff.

²³⁵ Vgl. Paus-Hasebrink, Trültz (2012), S. 75.

²³⁶ Vgl. Eichenberg, Küsel (2017), S. 399.

Öffentlichkeit auszuleben und ihre gemeinsamen Erinnerungen zu teilen. Vertrauen in einer Beziehung ist häufig ein heikles Thema, welches durch die Nutzung sozialer Medien - beispielsweise durch Online-Flirten - in seiner Komplexität weiter verstärkt wird. Vertrauen schenken in Social Media geht oft mit einem gewissen Risiko einher. Es werden bewusst Passwörter von Accounts oder gar Nacktbilder weitergegeben. Meist kennen die Jugendlichen die potenziellen Konsequenzen. Ihnen ist der Wert ihrer Handlungen bewusst – je höher die Gefahren, desto wertvoller ist der Vertrauensbeweis. In Bezug auf Liebesbeziehungen unter Jugendlichen entsteht ein schmaler Grat zwischen Öffentlichkeit und Intimität in Verbindung mit Inszenierung und Authentizität. Viele junge Beziehungen leiden unter der medialen Inszenierung und den aus der verminderten Kommunikation entstehenden Missverständnissen.²³⁷

Generell ist festzustellen, dass reale Kommunikation, bei der sich Menschen gegenüber sitzen, eher selten geworden ist. Häufig ist zu beobachten, dass eine Person das eigene Smartphone dem Gegenüber vorzieht und sich lieber damit beschäftigt als mit dieser Person. Diese Verhaltensweise kann sich negativ auf soziale Beziehungen auswirken, indem die Zufriedenheit über den Zustand der Beziehung, ob Freundschaft oder Partnerschaft, sinkt.²³⁸ Verbringt man viel Zeit in sozialen Medien werden zudem automatisch andere Aktivitäten mit Freunden oder dem Partner verdrängt.²³⁹ Die allgemeine Verringerung realer Sozialkontakte und eine häufig damit einhergehende Vereinsamung sind die Folge. Des Weiteren kann ein exzessiver Medienkonsum zu sozialen Problemen wie zwischenmenschlichen Konflikten führen. Jugendliche geraten häufiger in Streitereien mit ihren Eltern, wenn sie beispielsweise die Schule oder sportliche Aktivitäten aufgrund einer erhöhten Mediennutzung vernachlässigen.²⁴⁰ Von Menschen, die in der realen Welt eher zurückhaltend sind oder sich häufig ausgegrenzt fühlen, wird der Austausch über soziale Medien oft als Ersatz für reale Kontakte instrumentalisiert. Die häufig eher schwachen Bindungen zu virtuellen Freunden können das Verlangen nach realen menschlichen Bindungen jedoch nicht kompensieren.²⁴¹

Mit Zunahme der Mediennutzung scheint das Interesse an einer festen Bindung abgenommen zu haben. Die Zahl der über 14-Jährigen, die als überzeugte Singles leben ist in den letzten 5 Jahren von 4,6 Mio. im Jahr 2017 auf 5,01 Mio. Menschen angestiegen.²⁴² Es kommt häufig vor, dass die Erwartungshaltung, die aus einem

²³⁷ Vgl. Hirsch (2016), S.73.

²³⁸ Vgl. Friedrich (2020).

²³⁹ Vgl. Hirsch (2016), S. 78f.

²⁴⁰ Vgl. DAK (2017), S. 34ff.

²⁴¹ Vgl. Te Wildt (2016), S.63-68.

²⁴² Vgl. AWA (2021).

selbstkreierten Bild über eine Person beim Kennenlernen entsteht, nicht mit dem tatsächlichen Erscheinungsbild der Person übereinstimmt.²⁴³ Zumal eine Person gezielt sein Gegenüber in Aussehen und Persönlichkeitsmerkmalen täuschen kann.²⁴⁴ Durch die fehlende körperliche Präsenz können erhebliche Unterschiede beider Bilder festgestellt werden, was zu Enttäuschung und Misstrauen führen kann.²⁴⁵ Zudem ist das Online-Kennenlernen meist aufgrund der optimierten Darstellung von Personen insbesondere in sozialen Netzwerken von unrealistischen Erwartungen geprägt.²⁴⁶ Auch nach der Kennenlernphase spielen der Medien- und Smartphone-Konsum eine zentrale Rolle, da Personen, die häufig auf sozialen Netzwerken aktiv sind, verstärkt zu Eifersuchts- und Überwachungshandlungen neigen. Durch die digitale Kommunikation und dem oft ausschließlich schriftlichen oder durch Bildmaterial ausgedrückten Austausch auf den Plattformen kann es zu Missverständnissen und Fehleinschätzungen der Bedeutung und Intensität kommen, was die Überwachung und schließlich emotionale Distanzierung zum Partner fördern.²⁴⁷

In Bezug auf den Konsum digitaler Medieninhalte wird besonders von der jungen Generation eine Art digitaler Exhibitionismus an den Tag gelegt. Somit wird nicht mehr nur das eigene Selbst auf Social Media idealisiert und inszeniert, sondern auch die eigene Beziehung und der Partner.²⁴⁸ Auf Social Media herrscht eine klare Zeige- und Schaulust. Oft werden vollkommen unreflektiert alle intimen Momente einer Partnerschaft geteilt, ohne sich über mögliche Konsequenzen im Klaren zu sein oder diese werden bewusst ignoriert. Jugendliche machen sich dennoch häufig Gedanken darüber, was andere über ihre Beziehung denken könnten. Die oberflächliche Darstellung glücklicher Beziehungen kann jedoch auch einen negativen Einfluss auf das Beziehungsverhalten haben. Denn in Anbetracht der Flut an Beiträgen von glücklich wirkenden Pärchen, fängt besonders die jüngere Generation an, an ihrer eigenen Beziehung zu zweifeln.²⁴⁹ 8 von 10 Personen geben an, aufgrund der perfekten Darstellung glücklicher Paare an ihrer eigenen Beziehung zu zweifeln.²⁵⁰ Auch psychische Symptome wie Bindungsstörung oder soziale Störungsmuster können die Folge der Paar-Inszenierung sein.²⁵¹ In einer Partnerschaft sind Krisen keine Seltenheit. Soziale Medien und die dadurch erschaffene virtuelle Scheinwelt bieten die Möglichkeit, Beziehungskrisen einfach wegzulächeln. Viele junge

²⁴³ Vgl. Wampfler (2014), S. 93.

²⁴⁴ Vgl. Eichenberg, Küsel (2017), S. 400.

²⁴⁵ Vgl. Wampfler (2014), S. 93.

²⁴⁶ Vgl. Eichenberg, Küsel (2017), S. 400.

²⁴⁷ Vgl. Wampfler (2014), S. 93.

²⁴⁸ Vgl. ElitePartner (2019), S. 41.

²⁴⁹ Vgl. Cover Media (2019).

²⁵⁰ Vgl. ElitePartner (2019), S. 42.

²⁵¹ Vgl. Sandner (2017), S. 29.

Menschen tendieren dazu, um Unstimmigkeiten und Streitereien vor ihrem sozialen Umfeld zu verschleiern.²⁵²

Besonders junge Personen unter 30 Jahren zählen zur Gruppe der Personen, die überdurchschnittlich viel wegwerfen.²⁵³ Dieses Verhaltensmuster zeigt sich jedoch nicht nur im Bereich der Lebensmittelindustrie, sondern ist vielmehr zur Routinehandlung in Liebesangelegenheiten geworden. Viele Jugendliche vergleichen die glücklichen und perfekt inszenierten Paare im Urlaub, im Restaurant oder bei Freizeitaktivitäten mit ihrer eigenen Beziehung und haben Angst, sie würden einen besseren Partner verpassen, wenn sie an ihrer bestehenden Beziehung festhalten. Der eigene Partner scheint nicht mehr gut genug zu sein und die Beziehung wird oft leichtfertig „weggeworfen“. Schließlich bietet uns das Internet eine riesige Auswahl an potenziell besseren Partnern und die Möglichkeit eine Beziehung zu verlassen und in eine nächste zu springen, wird durch das Internet enorm vereinfacht.²⁵⁴ *„Liebe ist Konsumgut, Leidenschaft jederzeit stornierbar, Gefühle algorithmisch beherrschbar“*²⁵⁵. Wegwerfen statt Reparieren ist häufig die Devise. Durch die fehlende emotionale Reaktion bei digitaler Kommunikation ist es sehr einfach, einen Kontakt ohne Vorwarnung per Nachricht (oder im schlimmsten Fall still und leise) abzubrechen. *„Heutzutage werden Skrupel kleiner und Bequemlichkeiten größer“*²⁵⁶. Personen in Liebesbeziehungen werden leicht austauschbar, dank der großen Auswahl im Netz. Auslöser für gescheiterte Beziehungen sind häufig die Angst vor Verbindlichkeit und davor, eine falsche Entscheidung zu treffen. Bei jungen Personen, die diese Verhaltensmuster miterleben mussten, leidet schließlich das Selbstwertgefühl und es entstehen meist Beziehungsängste und Bindungsprobleme.²⁵⁷ Um diese Ängste zu überwinden, bedarf es meist eines gesunden Selbstwertgefühls, woran es vielen Jugendlichen häufig aufgrund ihres exzessiven Medienkonsum und den schlechten Erfahrungen im Netz fehlt. Sie erwarten bereits vor dem Eingehen einer Bindung, dass es nicht funktionieren wird, weil sie sich selbst nicht liebenswert finden.²⁵⁸

²⁵² Vgl. Cover Media (2019).

²⁵³ Vgl. DBU (2016), S. 35

²⁵⁴ Vgl. Barmer (2021).

²⁵⁵ Ebenda.

²⁵⁶ Ebenda.

²⁵⁷ Vgl. ebenda.

²⁵⁸ Vgl. Ayerle (2021).

6. Analyse und Vergleich von Fiktion und Realität

Die exzessive Nutzung digitaler Medien hat ein weitreichendes Spektrum an Auswirkungen auf die Gesellschaft und besonders auf die nachkommenden Generationen zur Folge. Digitale Medien beeinflussen nicht nur die psychische und physische Gesundheit, sondern haben auch einen enormen Einfluss auf das zwischenmenschliche Verhalten und die soziale Identität. Soziale Medien diktieren zunehmend den sozialen Status, welcher anhand der Selbstdarstellung im Netz bemessen wird. Im folgenden Kapitel wird als praktische Grundlage die Science-Fiction-Serie „Black Mirror“ und im Anschluss die für diese Arbeit relevante Folge „Nosedive“ vorgestellt. In der ausgewählten Episode handelt es sich um die Darstellung einer dystopischen Welt, in der ein „Social Score“ an die soziale Stellung im Leben gebunden ist. Anhand einer Analyse von Fiktion und Realität wird vergleichend herausgearbeitet, in welchen Punkten sich unsere Welt von der dystopischen unterscheidet und in welchen sie sich gleichen. Dabei wird detailliert auf die Gesellschaft und die sozialen Medien eingegangen und die Folgen einer Welt, in der ein soziales Bewertungssystem unser Leben bestimmt, kritisch betrachtet. Anschließend werden Sozialkredit-Systeme in China zum Vergleich zum fiktiven Bewertungssystem der Folge „Nosedive“ herangezogen und deren Verhältnis zueinander analysiert.

6.1 Black Mirror

“We live in a society with a constant, seemingly positive, technological growth. But what if we lose control over what we are creating? That’s what dystopian stories are about.”²⁵⁹

„Black Mirror“ bezeichnet eine erstmals 2011 veröffentlichte, dystopische britische Science-Fiction-Serie, die seit 2016 exklusiv auf dem US-amerikanischen Streaming-Anbieter Netflix zu sehen ist.²⁶⁰ Bislang wurden insgesamt 5 Staffeln mit 22 Episodenfolgen sowie einem interaktiven Film namens „Bandersnatch“ veröffentlicht.²⁶¹ Die Serie entspricht nicht dem klassischen Schema einer Serie, sondern fällt unter die Kategorie „Anthologie-Serien“. Anthologie-Serien oder auch Episodenserien bezeichnen Serien, bei denen entweder in jeder Staffel oder jeder Folge eine Episodenhandlung abgeschlossen wird. Black Mirror stellt die Form der Serien-Anthologie dar, bei der jede Folge mit einem eigenständigen Handlungsabschluss endet.²⁶² Dabei können die Besetzung, die Handlungen, die Schauplätze inklusive der fiktiven Welten, in der die

²⁵⁹ Vgl. Anonym (2020), S. 2.

²⁶⁰ Vgl. Moviepilot (o.D.).

²⁶¹ Vgl. Channel 4 (2012), vgl. Netflix Medien-Center (2015).

²⁶² Vgl. Müller (2021).

Geschichten spielen und sogar die Genres der einzelnen Folgen divergieren.²⁶³ Die anthologische serielle Form zeichnet sich lediglich durch ein gemeinsames Titelsignet, die übereinstimmende Eingangssequenz sowie das gleiche übergeordnete Rahmenkonzept aus.²⁶⁴

Die unkonventionelle Serie erzählt Geschichten aus verschiedenen hoch-technologisierten Zukunftsvisionen, in denen die Gesellschaft meist unter technischer Kontrolle, repressiven Regierungen, sozialer Ungleichheit oder der Unterdrückung freien Denkens leidet. Durch den technischen Fortschritt sowie die wachsende Abhängigkeit von Medien und Technologie verändert sich die Welt und der Alltag der Menschen. Anhand wechselnder Charaktere in unterschiedlichen Welten werden in jeder Episode die oft verheerende Auswirkungen der technologischen Errungenschaften auf die dunkelsten Instinkte der Menschheit thematisiert.²⁶⁵ Dabei liegt das Augenmerk auf dem Umgang der Gesellschaft mit den Folgen der Digitalisierung, dem Technologiefortschritt sowie der Präsenz der Medien. Jede der alternativen Realitäten stellt eine verfremdete Vision unserer eigenen Gegenwart dar.²⁶⁶ Ein Motiv, das sich dabei wie ein roter Faden durch die Episoden zieht, ist das Streben nach einer einwandfreien Wahrnehmung der eigenen Person. Die einzelnen Charaktere geben sich viel Mühe dabei ihre menschliche, zerbrechliche und dunkle Seite zu verbergen, während sie einem gesellschaftlich anerkannten Ideal nacheifern.²⁶⁷

Der "schwarze Spiegel" im Titel steht dabei sinnbildlich für die zeitgenössischen, technischen Geräte wie Fernseher, Flachbildschirme und Smartphones, die in der heutigen Zeit zu einem Großteil unseren Alltag bestimmen. Er repräsentiert die dunkle Seite von Technologie und Gesellschaft. Die Serie lässt uns durch diesen sogenannten schwarzen Spiegel auf uns selbst schauen und hält uns somit unser Dasein im 21. Jahrhundert vor.²⁶⁸ „*The ‚black mirror‘ of the title is the one you'll find on every wall, on every desk, in the palm of every hand: the cold, shiny screen of a TV, a monitor, a smartphone*“²⁶⁹. Der Titel ist zudem eine Metapher für die dystopische Zukunft, die uns aufgrund der Auswirkungen des vorherrschenden Technisierungstrends möglicherweise bevorsteht. Hauptziel der düsteren Serie ist es, Entwicklungen der heutigen Gesellschaft zu kritisieren, die in Zukunft unkontrollierbar werden könnten, wenn sie nicht angegangen

²⁶³ Vgl. Brooker (2011).

²⁶⁴ Vgl. Hißnauer (2020), S. 6.

²⁶⁵ Vgl. Netflix (2019).

²⁶⁶ Vgl. Moviepilot (o.D.).

²⁶⁷ Vgl. Hopf (2016a).

²⁶⁸ Vgl. Netflix Medien-Center (2015).

²⁶⁹ Brooker (2011).

werden. “[...] *they're all about the way we live now – and the way we might be living in 10 minutes' time if we're clumsy. And if there's one thing we know about mankind, it's this: we're usually clumsy. And it's no use begging Siri for help. He doesn't understand tearful pleading. Trust me, I've tried*“²⁷⁰. Die wenigsten dargestellten Zukunftsvisionen der Serie sind fernab des Möglichen. Nahezu alle Szenarien erscheinen realistisch und können futuristische Versionen unserer modernen Gesellschaft sein. So auch die „nicht so fiktive“ Welt der Folge „Nosedive“, die im folgenden Kapitel intensiv beleuchtet wird.

6.2 Die Folge „Nosedive - Abgestürzt“

Die Folge „Nosedive“, auf Deutsch „Abgestürzt“, ist die erste Folge der dritten Staffel und wurde im Oktober 2016 veröffentlicht. Sie ist demnach schon fast 6 Jahre alt und dennoch aktueller denn je. Die Folge stellt eine scharfe Kritik an der Besessenheit von Social Media in einer alternativen Realität dar. Die überzeichnete Satire unserer Gesellschaft bezieht sich speziell auf den Anerkennungswahn in sozialen Medien und dessen Auswirkungen.

Im Auftakt von Staffel 3 geht es vordergründig um die unsichere Protagonistin Lacie Pound, die in einer technologisch-fortgeschrittenen Hochglanz-Welt lebt, in der jeder sein Gegenüber, nach einer interaktiven Begegnung auf einer Rating-Skala von 1 (schlecht) bis 5 (super) Sternen über ein smartphone-ähnliches Gerät gegenseitig bewerten können. Der Mittelwert, der sich aus den Bewertungen ergibt, stellt den Social-Faktor eines Menschen dar. Er ist für jeden sichtbar und kann sich sowohl positiv als auch negativ auf das tägliche Leben eines jeden Menschen auswirken. Allein dieser Wert hat Einfluss darauf, ob jemand Zutritt zu bestimmten öffentlichen Orten und sogar sozialen Gruppen erhält. Die Episode portraitiert die Welt der sozialen Medien, in der alles was zählt, der Social Score ist – eine Zahl, die Auskunft über Popularität, Klasse und Lebensglück geben soll. In der realen Welt wird dieser Wert durch Likes und Follower dargestellt. Ist der eigene Wert jedoch nicht sehr hoch bzw. legt man keinen Wert darauf, einen hohen Wert zu erlangen, wird man auf lange Sicht von der Gesellschaft ausgestoßen.²⁷¹

²⁷⁰ Brooker (2011).

²⁷¹ Black Mirror, Staffel 3, Episode 1, Titel: Nosedive, Deutscher Titel: Abgestürzt.



Abbildung 3 Personen in der fiktionalen Gesellschaft von "Nosedive"²⁷²

Lacie ist eine liebevolle, freundliche Persönlichkeit und ihre soziale Identität ist anfangs insgesamt positiv. Sie ist sehr darauf bedacht, einen guten Eindruck bei ihren Mitmenschen zu hinterlassen und hat zu Beginn einen Social-Score von 4.2. Um einen noch höheren Score und somit weitere gesellschaftliche Anerkennung zu erlangen, spielt Lacie mit dem Gedanken, in eine bessere Wohngegend umzuziehen, in der sie umgeben von Menschen mit gleichwertigen und besseren Social-Scores leben würde. Zu ihrem Bedauern erfährt sie, dass sie sich die Gegend finanziell nur leisten kann, wenn sie mindestens einen Score von 4.5 erreicht. Daraufhin bekommt sie den Rat, sich mehr mit höher bewerteten Menschen zu umgeben, um so ihren Wert schneller anzuheben. Über ein soziales Netzwerk wird sie aufmerksam auf ihre alte Schulfreundin Naomi, die laut ihrer Beiträge ein erfülltes Leben zu führen scheint, einen Social-Score von 4.8 und viele hoch bewertete Freunde hat. Lacie kontaktiert Naomi und erfährt, dass diese bald heiraten wird. Naomi bittet Lacie schließlich ihre Trauzeugin zu sein und Lacie erhofft sich, durch eine perfekte Hochzeitsrede zu Ehren ihrer ehemaligen besten Freundin die nötigen hohen Bewertungen zu bekommen. Am Tag der Hochzeit kommt Lacie am Flughafen an, um dort zu erfahren, dass ihr Flug gestrichen wurde. Als die Flughafenangestellte ihr mitteilt, dass sie nicht in Frage käme für einen anderen Platz, wird Lacie sauer und beschimpft sie. Sie ist verzweifelt, da sie sich so vorbildlich gezeigt hat, um ihren Plan zu erfüllen und dennoch diesen Rückschlag erleidet. Um dennoch an der Hochzeit teilnehmen zu können, entscheidet sich Lacie dazu, mit einem gemieteten Auto zu ihrem Ziel zu fahren. Aufgrund ihres niedrigen Punktestands bekommt sie nur ein altes Auto zur

²⁷² Bildquelle: Serienjunkies.

Verfügung gestellt, bei dem sie bereits nach einer kurzen Zeit feststellt, dass die Batterie leer ist. Sie versucht schließlich per Anhalter weiterzufahren. Nach einiger Zeit hält eine LKW-Fahrerin an und nimmt die zögerliche Lacie mit. Sie würde an diesem Punkt alles tun, um ihrem Ziel näher zu kommen. Auf der Fahrt erfährt sie, dass die Fahrerin Susan selbst immer einen hohen Social-Score angestrebt hatte, was sich jedoch durch die Erkrankung ihres Mannes an Krebs geändert hatte. Während der Fahrt wird Lacie von Naomi angerufen, die ihr mitteilt, dass sie wegen ihres aktuellen niedrigen Punktestands von 2.6, nicht mehr auf ihrer Hochzeit willkommen ist. Bestürzt von Naomis Aussagen betrinkt sich Lacie und entscheidet, aufgrund aller Hürden, die sie bis hierher überwunden hat, trotzdem auf Naomis Hochzeit ihre Rede zu halten. Auf der Hochzeitsfeier angekommen, überrascht sie die anwesenden Gäste und schnappt sich ein Mikrofon. Sichtlich betrunken und gewillt noch zu bekommen, wofür sie so gekämpft hat, beginnt sie ihre Rede über Naomi und ihre ehemalige Freundschaft. Die anfänglich netten Worte schlagen schnell in eine Erniedrigungsrede gegenüber Naomi um. Während die Anwesenden Lacie negative Bewertungen geben, versucht Naomis Ehemann Paul ihr das Mikrofon wegzunehmen. Schließlich wird sie von Sicherheitsleuten festgenommen und abgeführt. Lacie ist sichtlich verstört und nicht mehr zurechnungsfähig. Nach ihrer Verhaftung wird ihr die Bewertungs-Technologie entzogen. In der Endszene findet Lacie sich in einer Gefängniszelle wieder, welcher gegenüber ein anderer Häftling eingesperrt ist. Lacie beginnt einen Streit mit ihm, ohne Angst haben zu müssen, dass sie jemand negativ bewerten könnte.²⁷³



Abbildung 4 Protagonistin Lacie zu Beginn und Ende der Episode²⁷⁴

²⁷³ Black Mirror, Staffel 3, Episode 1, Titel: Nosedive, Deutscher Titel: Abgestürzt.

²⁷⁴ Bildquelle: BuzzFeed.

6.3 Vergleich von Fiktion und Realität - Ergeht es uns (bald) auch so?

In der vorgestellten Folge wird die Protagonistin auf ihrer Reise hin zu einem besseren Social Score psychisch gebrochen. Die Episode stellt eine perfekte Dystopie in Zeiten von Social Media dar. In diesem Sinne ist „Nosedive“ sowohl dystopische Fiktion als auch akute soziale Satire.²⁷⁵ Im folgenden Kapitel soll anhand von Vergleichen der düsteren Serienepisode „Nosedive“ und unserer modernen Realität beantwortet werden, wie viel Realität hinter der fiktionalen Fassade der Episode steckt. Es wird zunächst Bezug auf die Gesellschaft und die Bedeutung von Social Media genommen. Des Weiteren werden soziale Bewertungssysteme vorgestellt und insbesondere die Funktionsweise der Sozialkredit-Systeme in China erläutert. Im Anschluss wird auf die Konsequenzen für die Bevölkerung eingegangen.

6.3.1 Kritische Betrachtung von Gesellschaft und sozialen Medien

„Nosedive“ bietet eine dystopische Perspektive auf soziale Identitäten und die Veränderungen unserer Gesellschaft durch die Nutzung von sozialen Medien. Die Episode konzentriert sich auf eine Gesellschaft, in der alles perfekt erscheint und in welcher der soziale Status im Leben auf einem zwischenmenschlichen Ranking basiert. Grundlage des Social-Faktors sind Bewertungen direkter und indirekter Interaktionen, wie beispielsweise persönliche Begegnungen oder Bilder und Beiträge, die auf dem individuellen Online-Profil veröffentlicht werden. Eine Punktwertung kann unter dem eigenen Namen öffentlich oder anonym abgegeben werden. Die Hemmung davor, schlechte Bewertungen abzugeben ist somit sehr gering, da diese nicht direkt zurückzuverfolgen sind.²⁷⁶ Beispielsweise erhält Lacie mehrere negative Bewertungen, nachdem sie einen Smoothie von einem Arbeitskollegen angenommen hat, der von den anderen Mitarbeitern zu der Zeit gemieden wird. Man könnte in diesem Fall von einer Art Cybermobbing sprechen.

Der Social Score bestimmt den gesamten Alltag der Menschen in dieser Gesellschaft - Karrierechancen, Wohnort und sogar soziales Umfeld. Je freundlicher und schöner eine Person sich darstellt und gibt, desto beliebter ist sie und profitiert aufgrund des hohen Social Scores von gewissen Vorteilen im Leben. Eine Person mit geringerem Wert wird von der Gesellschaft geächtet oder sogar ausgeschlossen. Die soziale Identität bestimmt auch, ob jemand als angesehen oder nicht vertrauenswürdig eingestuft wird. Der erste Eindruck einer Person ist sein Social Score (inklusive des persönlichen Profils). Lacie glaubt, dass Naomi nur gute Absichten im Sinn hatte, als sie sie zur Trauzeugin gemacht

²⁷⁵ Vgl. Gilbert (2016).

²⁷⁶ Vgl. Universität Oldenburg (2018).

und zur Hochzeit eingeladen hat. Sie spricht ihr - aufgrund ihres hohen Rankings - nur positive Charaktereigenschaften zu und ist überzeugt davon, dass sie ein guter Mensch sei. Anders ist es bei ihrem Bruder Ryan oder der LKW-Fahrerin Susan, die sie aufgrund ihrer niedrigen Bewertungen als unglaubwürdig und schlechter ansieht.

Es ist für die Gesellschaft in „Nosedive“ unlängst zur Notwendigkeit geworden sich freundlich zu verhalten, um überhaupt am sozialen Leben teilnehmen zu können. In Bereichen wie dem öffentlichen Personentransport hat der Social Score einen entscheidenden Einfluss darauf, ob eine Person einen exklusiven Premiumflug bekommt oder diese überhaupt benutzen darf. Auch neue Dienstleistungsbereiche haben sich in der Gesellschaft entwickelt. Da das Interesse an der Verbesserung des eigenen Social Scores sehr hoch ist, entstand eine hohe Nachfrage nach Beratertätigkeiten. Aufgrund der Analysen kann abgeleitet werden, wie sich eine Person zu verhalten hat und mit wem sie einen positiven Kontakt pflegen soll, um einen höheren Wert zu erreichen. Auch Lacie nimmt diese Dienstleistung dankend in Anspruch. Auch die Gesundheitsbranche ist von dem sozialen Ranking beeinflusst. Beispielsweise erzählt Susan Lacie von ihrem kranken Mann, der aufgrund seines Scores im Krankenhaus keine Behandlung erhalten hat. Es wird deutlich eine Klassengesellschaft portraitiert, deren soziale Identität über Beurteilungen anderer definiert ist.²⁷⁷ So bilden sich beispielsweise auch Lifestyle-Communities, in denen gut bewertete Menschen in teuren Wohnungen zusammenleben, um sich von schlecht bewerteten Menschen klar zu distanzieren.

Das System einer sozialen Bewertung ist dem unserer sozialen Medien sehr ähnlich. Viele Nutzer, besonders Jugendliche streben danach, von der Gesellschaft akzeptiert und gemocht zu werden und jagen einer wünschenswerten Bewertung in Form von Likes und Followern nach.²⁷⁸ Wie bereits in Kapitel 3 erläutert, werden soziale Medien für die Selbstdarstellung genutzt. Grundmotive der Selbstdarstellung sind Anerkennung und Einfluss in der Gesellschaft. Bei einer Selbstpräsentation, die den Normen der Gesellschaft entspricht, erfüllen die veröffentlichten Inhalte diesen Zweck und man erlangt ein gewisses Ansehen. Um diesen Normen gerecht zu werden, verstellen sich die Social Media-Nutzer häufig und präsentieren ein idealisiertes Bild ihrer Selbst.²⁷⁹ Sie folgen den gesellschaftlichen Normen häufig blind aus Angst, von ihrer Online-Community ausgeschlossen zu werden.²⁸⁰ Besonders für Jugendliche ist es wichtig, sich

²⁷⁷ Vgl. Hopf (2016a).

²⁷⁸ Vgl. Brodwin (2016).

²⁷⁹ Vgl. GIM (2018), S. 19.

²⁸⁰ Vgl. IKW (2019), S. 7f.

anzupassen.²⁸¹ Ebenso wie in der Welt von „Nosedive“ spielt die soziale Bewertung und Nutzung sozialer Medien eine entscheidende Rolle bei der Identitätsentwicklung. Die Nutzer schaffen ein Bild von sich selbst, das häufig nicht mit ihrem realen Selbst übereinstimmt. Es kann ebenso wie in der Folge „Nosedive“ nicht davon ausgegangen werden, dass jemand ein guter Mensch ist, nur weil er ein schönes Profil betreibt und sich im Netz freundlich darstellt. Eine weitere Übereinstimmung findet sich in der Verurteilung von Personen, die sich aus gesellschaftlicher Sicht nicht angemessen verhalten. Häufig kann es im Netz zu Missverständnissen kommen und die betroffene Person kann vorschnell verurteilt werden.²⁸²

Charlie Brooker erklärte, "Nosedive" sei eine Darstellung über *"das Bild von uns selbst, so wie wir in der Öffentlichkeit wahrgenommen werden wollen"*.²⁸³ Der Großteil der Gesellschaft ist abhängig ihrem sozialen Ranking und meist hat ein hoher Score auch erste Priorität. Die wenigen Personen, die sich nicht anpassen wollen und sich dem Ranking-System widersetzen, müssen sich mit den vielen Nachteilen eines schlechten Scores arrangieren. Diese Gesellschaft strebt ständig nach guten Bewertungen und Anerkennung, wodurch sie sehr oberflächlich wirken und es wird deutlich, dass die Menschen, um einen hohen Score zu bekommen, alles tun würden. Aus diesem Grund vermitteln sie bewusst gefälschte Eindrücke und es gibt kaum noch ehrliche Gespräche.²⁸⁴ Beispielsweise beißt Lacie vorsichtig von einem Keks ab, um ihn für ein schönes Bild neben ihrem Kaffee zu platzieren. Sie spuckt das abgebissene Stück jedoch wieder aus, da es nicht darum geht, ihn wirklich zu genießen, sondern eben nur um das perfekte Bild für ihr Profil. Der Keks erfüllt nur den Zweck der Inszenierung, denn sie schreibt, er sei zusammen mit dem Kaffee „göttlich“, obwohl sie ihn gar nicht gegessen hat und auch der dazugehörige Kaffee scheint ihr nicht zu schmecken. Nichts funktioniert in dieser Welt ohne (Selbst-)Täuschung. Ständig müssen sich die Menschen in oberflächlichen Smalltalks anlügen und ignorieren die eigentlichen Probleme ihrer zwischenmenschlichen Kontakte.²⁸⁵ Die Technik, die scheinbar in den Augen der Menschen verbaut ist, macht es möglich, sich schnell vor dem inneren Auge über eine Person und ihre Beiträge auf ihrem Profil zu informieren. Das erleichtert für viele das Vorspielen von Interesse – beispielsweise zum Haustier oder dem aktuellen Job einer Person - nur um wiederum eine gute Bewertung dafür zu bekommen. Die Personen dieser Gesellschaft setzen täglich ein falsches Lächeln auf, weil sie denken, dadurch von ihrem Gegenüber eine

²⁸¹ Vgl. GIM (2018), S. 19.

²⁸² Vgl. Hopf (2016b), vgl. Hirsch (2016), S.73.

²⁸³ Vgl. Sowa (2019).

²⁸⁴ Vgl. Universität Oldenburg (2018).

²⁸⁵ Vgl. Hopf (2016a).

positivere Bewertung zu bekommen. Zudem ist es für die meisten nicht möglich sich bei diesem übermäßig euphorischen Austausch ins Gesicht zu schauen. Face-to-Face-Kommunikation ist eher selten und wird nur für eine gute Bewertung betrieben, da die Menschen zu sehr damit beschäftigt sind, die Aktivität auf ihrer omnipräsenten Social Media Plattform zu checken. Selbst während Aktivitäten wie dem Joggen oder dem Warten auf die Kaffeebestellung wird ununterbrochen auf das smartphone-ähnliche Bewertungsgerät geschaut, um Bewertungen für andere abzugeben und keine Veränderungen des eigenen Social Scores zu verpassen.

Zweck dieses Gesellschaftssystems ist es, Freundlichkeit zu fördern, jedoch bringt es unrealistische Erwartungen mit sich. Entspricht man nicht einem von der Gesellschaft geschaffenen Ideal, wird man ausgeschlossen. Die Menschen haben einen Drang entwickelt, dazu gehören zu wollen, um soziale Isolation zu vermeiden. Es entsteht ein elitäres System, in dem man nur erfolgreich sein kann, wenn man den sozialen Normen der Gesellschaft entspricht. Zudem wird die Angst vor Abweisung und Isolation durch ein Bestrafungssystem geschürt - Maßnahmen, die sich unmittelbar auf den Social Score auswirken. So kann beispielsweise das Sicherheitspersonal am Flughafen temporäre Punkteabzüge verhängen und Inhaftierten kann die Möglichkeit der Bewertung sogar gänzlich entzogen werden. Ein Grund mehr, der die Menschen dazu veranlasst, sich stets an die Normen der Gesellschaft zu halten.²⁸⁶ Die Mehrheit dieser Gesellschaft denkt, dass dieses System die perfekte Lösung ist, um eine stabile Gemeinschaft zu fördern, während sie in Wirklichkeit die Menschen dazu bringt, eine Lüge zu leben. Der Lebensunterhalt und das Wohlergehen der Menschen in dieser Gemeinschaft hängen davon ab, wie gut sie sich in das System einbringen. Zudem hat Lacie Angst vor dem Gefühl ausgeschlossen, nicht gemocht, herabgestuft und als Bürger zweiter Klasse kategorisiert zu werden. Durch die optimierte Selbstdarstellung wird diese Welt zu einem Albtraum, in der eine gewisse Gleichheit innerhalb der Gesellschaft entsteht, die zwar einen emotionalen und körperlichen Schmerz beseitigt, jedoch gleichzeitig Individualismus und freien Willen ausrottet.²⁸⁷ Lacie verharrt stets in ihrer positiven freundlichen Haltung und weicht nur davon ab, wenn sie das Gefühl hat, sie selbst sein zu können. Sie ist so unzufrieden mit ihrem Leben, dass sie lieber in einer Scheinwelt mit simuliertem Ehemann leben würde als in der Realität. Sie strebt eine digitale und oberflächliche Welt an. Sie sagt nicht ihre Meinung und folgt dem, was alle anderen sagen und tun.

²⁸⁶ Vgl. Universität Oldenburg (2018).

²⁸⁷ Vgl. Gilbert (2016).

Auch in den realen sozialen Netzwerken ist optimierte Selbstdarstellung, Oberflächlichkeit und Falschheit weit verbreitet. Das Jugendalter stellt eine Lebensphase dar, in der sich die Menschen mit ihrer Identität und ihren Wertevorstellungen auseinandersetzen. Orientierung finden sie dabei vermehrt in den Werten und Ideologien ihrer Peergruppe – wie beispielsweise die unrealistischen Schönheitsstandards, die von den sozialen Medien häufig propagiert werden.²⁸⁸ Durch das Streben nach Zugehörigkeit entsteht auf Social Media eine Art Wettbewerb um Aufmerksamkeit und viele Nutzer halten sich aufgrund von vielen Likes oder Followern für besonders und interessanter als andere.²⁸⁹ In sozialen Netzwerken wird ausschließlich die Optik einer Person betrachtet, intellektuelle Fähigkeiten und zwischenmenschliche Umgangsformen werden vernachlässigt.²⁹⁰ Das kreierte Bild einer Person im Netz zeigt häufig nur Teilaspekte einer Persönlichkeit sowie sorgfältig ausgewählte Ausschnitte aus dem Leben eines Menschen. Die Social Media Welt ist ebenso wie die von „Nosedive“ oberflächlich und es werden hauptsächlich die positiven Seiten des Lebens geteilt. Es geht nur darum, wie die Gesellschaft eine Person oberflächlich bewertet.²⁹¹ Um zu gefallen, beugen sich viele unterbewusst dem Druck der Gesellschaft, passen sich an und richten ihr Leben danach aus, um Likes, Follower und Anerkennung zu erhalten. Durch die Nutzung von Social Media kann die Balance zwischen dem, „was ich bin“ und dem, „wie andere mich gerne haben wollen“, schnell verloren gehen. So verlieren viele Menschen immer mehr ihre eigene Identität und es geht nur noch darum, was andere von ihnen erwarten.²⁹²

Ähnlich sieht es auch mit der Bedeutung von zwischenmenschlicher Kommunikation aus. Ebenso wie in der Welt von „Nosedive“ ist festzustellen, dass reale Face-to-Face-Kommunikation eher selten geworden ist. Der Blick auf das Smartphone in jeder freien Sekunde ist zum Alltag geworden.²⁹³ Weit verbreitet ist auch, dass in den sozialen Medien viele nicht mit Abweisung umgehen können.²⁹⁴ In unserer realen Welt sind viele Personen dem überwältigenden Druck von Social Media, ständig nur positive und perfekte Inhalte zu veröffentlichen und einem bestimmten Schönheitsideal zu entsprechen, nicht gewachsen. Allerdings realisieren auch viele Menschen, dass soziale Medien nicht gut für die Verfassung ihrer psychischen Gesundheit sind und ziehen sich aus diesen zurück.²⁹⁵

²⁸⁸ Vgl. Petzold, Orth (1994), S. 343.

²⁸⁹ Vgl. IKW (2019), S. 6.

²⁹⁰ Vgl. Eichenberg, Auersperg (2018), S. 36.

²⁹¹ Vgl. IKW (2019), S. 9f.

²⁹² Vgl. Hopf (2016b).

²⁹³ Vgl. Friedrich (2020).

²⁹⁴ Vgl. Jugend und Medien (o.D.).

²⁹⁵ Vgl. Stern.de (o.D.).

Die Episode zeigt, wie Lacie Opfer des psychologischen Prinzips der „hedonistischen Adaptation“ oder auch „hedonistischen Treitmühle“ wird. All ihre Bestrebungen stimmen damit überein: Die Theorie des Hedonismus besagt, dass Glück nur durch die Maximierung von Freude und gleichzeitiger Schmerzvermeidung erreicht werden kann.²⁹⁶ Obgleich Lacie eine gute Bewertung erhält, strebt sie immer weiter nach einer noch besseren Bewertung. Trotz der ständigen Suche und kurzen Freude über eine hohe Bewertung fühlt sich Lacie einsam und unzufrieden. Zwar hat sie bereits zu Beginn einen soliden Wert von 4.2, dennoch verbringt sie die meiste Zeit damit, fröhliche Gesichter vor dem Spiegel zu üben, perfekte Fotos für ihr Online-Profil zu erstellen und ihren Mitmenschen Wohlwollen zu zeigen, indem sie sie mit fünf Sternen bewertet und ist zudem sichtlich erleichtert, wenn sie ihr ebenfalls eine gute Bewertung geben.

Ebenso wie Lacie denken besonders viele Jugendliche, dass ein hoher Status in sozialen Netzwerken glücklich machen wird. Dinge, die tatsächlich glücklich machen, wie Freundschaft, Familie und Liebesbeziehungen werden außer Acht gelassen und vernachlässigt.²⁹⁷ Einige wissenschaftliche Studien zeigen, dass die Realität der Interaktion auf Social Media Plattformen mit Lacies Erfahrungen übereinstimmen, da es keinen Zusammenhang zwischen der Nutzung sozialer Medien und langfristigem Glückseligkeit gibt. Es ist nicht von Bedeutung, wie hoch das Gehalt, wie groß der Freundeskreis oder wie groß der Erfolg im Leben ist, im sozialen Vergleich scheint es immer jemanden zu geben, der reicher, beliebter, schöner und erfolgreicher ist. In unserer Gesellschaft lässt sich das Phänomen der „hedonistischen Treitmühle“ leicht auf soziale Medien übertragen, da es dort reichliche Vergleichsmöglichkeiten mit anderen gibt. Egal wie viele Likes wir für einen Beitrag, wie viele Kommentare oder wie viele Aufrufe wir bekommen, es scheint immer so, als hätten wir mehr bekommen sollen. Es funktioniert wie ein Laufband, das nicht so einfach verlassen werden kann, egal wie sehr es versucht wird. Beispielsweise bekommt man bei einer Beförderung oder einem Heiratsantrag einen Glücksschub und man fühlt sich für einen Moment gut, aber diese freudigen Emotionen sind flüchtig. Schon bald ist man wieder da, wo man angefangen hat – stets auf der Jagd nach dem nächsten Wohlfühl-Moment und deshalb häufig unglücklich.²⁹⁸ Die Coronakrise befördert die „hedonistische Kultur“, da die junge Generation ihre aktuell fehlenden *„Freiheiten auf einer individuellen Ebene noch mehr und stärker ausleben“*²⁹⁹ werden wollen.

²⁹⁶ Vgl. Brickman, Campbell (1971), S. 288.

²⁹⁷ Vgl. DAK (2017), S. 36f.

²⁹⁸ Vgl. Brodwin (2016).

²⁹⁹ Rohrer (2020).

Durch die Analyse ist festzustellen, dass viele der negativen Auswirkungen der sozialen Medien, die in den vorangegangenen Kapiteln erläutert wurden, auch in der Welt der Folge „Nosedive“ auftreten. Die Bedeutung eines Social-Faktors spielt eine sehr bedeutende Rolle in dieser futuristischen Welt und auch wir leben bereits in einer Welt, in der unser Social Media-Status eine Rolle dabei spielt, wie andere Menschen beurteilen, was für ein Mensch wir sind. Jeder bewertet die Menschen und Dinge in seiner Umgebung heimlich für sich. Aber öffentlich würde man es nie aussprechen. Auf Social Media kann offen betrachtet werden, welchen sozialen Status ein Mensch hat. Hier dreht sich alles um den persönlichen, individuellen Status im Netz. Realität wird das System der Gesellschaft in „Nosedive“ durch die Kombination von abgegebenen Bewertungen, Likes, Kommentaren, Followern auf Social Media und Bewertungsplattformen. Der Unterschied zwischen unseren Social Media Plattformen und der Gesellschaft in „Nosedive“ besteht darin, dass unsere Gesellschaft immer noch die Fähigkeit hat, jemanden für das zu beurteilen, was er persönlich ist, während die soziale Bewertung mit der Gesellschaft in „Nosedive“ in die reale Welt übergeht. „Nosedive“ erinnert die Gesellschaft daran, was passieren könnte, wenn sie der „hedonistischen Tretmühle“ der virtuellen Welt nicht entkommt.³⁰⁰

Resümierend lässt sich sagen, dass „Nosedive“ uns hilft, die Gefahren zu verstehen, die entstehen, wenn das Leben zu stark an sozialen Medien ausgerichtet ist. In dieser dystopischen Gesellschaft hat das Streben nach Anerkennung und sozialem Status die Oberhand gewonnen. In unserer heutigen Gesellschaft können soziale Medien ein vielfältiges Werkzeug für zwischenmenschliche Kommunikation und Begegnungen, aber es kann für viele auch ein frustrierendes und kräftezehrendes Medium sein. Die Nutzung sozialer Medien hat meist kein langfristiges Glück als Folge. Aus diesem Grund ist es schwer vorstellbar, dass unsere Gesellschaft und der soziale Status einer Person vollständig davon abhängig sein werden. Sollte es jedoch zu einer solchen Gesellschaft kommen, würden die meisten von uns wahrscheinlich wie Lacie am Ende der Episode enden – von den gesellschaftlichen Zwängen des Bewertungssystems befreit, einen Fremden aus einer Gefängniszelle heraus anschreiend. Solange sich unsere Gesellschaft über die Auswirkungen im Klaren ist und sie sich immer wieder von den sozialen Medien zurückzieht – zumindest vorübergehend – um zu erleben, was langfristiges Glück und Zufriedenheit bringt, bleibt eine solche Welt fiktional.³⁰¹ Die Technologie wird nicht aufhören sich weiterzuentwickeln oder gar verschwinden. Es ist eine gewisse Vorsicht zu wahren, um am Ende nicht in einer Gesellschaft zu leben, die genauso ist wie in der

³⁰⁰ Vgl. Brodwin (2016).

³⁰¹ Vgl. Brodwin (2016).

Episode dargestellt.³⁰² Denn eine harmlose Angelegenheit kann plötzlich zu einem unbittlichen Überlebenskampf werden. Unter den falschen Umständen und mit den falschen Menschen in gewissen Führungspositionen könnte dieser Bewertungs-Wahnsinn zu Einschränkungen essenzieller Menschenrechte führen. Allein die Vorstellung, nicht mehr problemlos zu seinen Liebsten zu gelangen, ist grauenvoll. In einer so vernetzten Welt wie unserer kann es schnell gefährlich werden, wenn man auf einmal von den Bewertungen anderer Menschen abhängig wird, die diese willkürlich ohne Empathie verteilen.³⁰³

6.3.2 Soziale Bewertungssysteme

Die Welt, in der Lacie lebt, ist von einem Bewertungswahn getrieben: Ob man einen Kaffee kauft, jemandem ein Kompliment macht oder sich beim Joggen trifft, permanent wird das smartphone-ähnliche Gerät gezückt und ein bis fünf Sterne an Mitbürger vergeben.

In China ist ein ganz ähnliches Sozialpunktesystem inklusive einer Bürgerbewertung in Form eines "Citizen Score" bereits Realität. Die Funktionsweise des Sozialkredit-Systems (SKS) ist allerdings "unmenschlicher" als die Darstellung in „Nosedive“, da die Punkte durch Einsatz von Künstlicher Intelligenz (KI) vergeben werden. Die Folgen für die Bevölkerung sind jedoch fast deckungsgleich mit denen, die in der Welt von „Nosedive“ existieren. Seit 2014 kreiert die chinesische Regierung einen Plan für ein online betriebenes Rating- bzw. „Social Scoring“-System, welcher zu einer ganzheitlichen Überwachung der Bevölkerung und Bewertung der Vertrauens- und Kreditwürdigkeit eines jeden Unternehmens sowie Individuums führen soll.³⁰⁴ Ziel des SKS ist es, vertrauenswürdigen Verhalten zu belohnen und sogenannte „Vertrauensbrecher“ zu bestrafen. Dabei soll die chinesische Bevölkerung durch soziale Überwachung zu einem aufrichtigen sozialen Verhalten und politischer Loyalität erzogen werden.³⁰⁵ Es wird allen Unternehmen und Einzelpersonen ein einheitlicher Sozialkredit-Code oder eine Identitätsnummer zugewiesen.³⁰⁶ Das SKS der Regierung ist ein äußerst flexibles Instrument, das schnell angewendet werden kann, um neue politische Prioritäten anzugehen. Beispielsweise wurden während der Covid-19-Pandemie von Regierungsbehörden in kürzester Zeit eine Reihe von Richtlinien zur Umsetzung pandemiebezogener Vorschriften erlassen, deren Einhaltung in die Bewertung fließt.

³⁰² Vgl. Thomas, Rajan (2018), S. 232.

³⁰³ Vgl. Hopf (2016b).

³⁰⁴ Vgl. Stanley (2015), vgl. Drinhausen, Brussee (2021), S. 5.

³⁰⁵ Vgl. China Copyright and Media (2014).

³⁰⁶ Vgl. Krempl, S. (2021), vgl. Drinhausen, Brussee (2021), S. 9.

Problematisch an dem System ist, dass niemand wirklich weiß, aus welchen Faktoren sich der Punktestand zusammensetzt.³⁰⁷ „Dies erleichtere insbesondere die Verfolgung von sozialen und ethnischen Minderheiten wie Homosexuellen und den muslimischen Uiguren in der autonomen Zone Xinjiang“³⁰⁸. Aktuell betreiben auch einige ausgewählte chinesische Unternehmen wie die Alibaba Group inoffizielle private Kredit-Scoring-Systeme über Zahlungs- und Verbraucherplattformen, die ihre eigenen Initiativen zur Vertrauensbewertung entwickelt haben.³⁰⁹ Im Wesentlichen werden die Informationen und Daten über die Bürger und Unternehmen in Echtzeit vom System registriert und durch den Algorithmus ausgewertet.³¹⁰ Zu den Quellen gehören öffentliche Organisationen, Behörden, Ministerien und die Justiz, höchstwahrscheinlich aber auch Daten privater Unternehmen wie Banken, Internetprovider und Social Media-Konzerne. Das System führt dann die Bonitätsauswertungen, Strafregister, Schulzeugnisse und Meldedaten zusammen.³¹¹ „Sesame Credit“, „Alipay“ und andere private Systeme sammeln noch mehr Daten, darunter persönliche Merkmale wie Verhaltensweisen, Einkaufspräferenzen, soziales Engagement, zwischenmenschliche Beziehungen, Suchbegriffe im Internet und Kommentare sowie Chatverläufe in sozialen Medien.³¹² Neben den erhobenen Daten werden mit Hilfe von Kameras, Gesichts- und Spracherkennung im öffentlichen Raum sogar Verhaltensweisen in der Öffentlichkeit, Bewegungsprofile und Verkehrsdelikte erfasst.³¹³

Jeder Bürger startet mit 1000 Punkten, wobei die Skala von 600-1300 Punkten reicht. Das entsprechende Punkte-Konto jeder Person ist dabei von allen offen einsehbar und fungiert dabei wie ein öffentlicher Pranger für Serientäter.³¹⁴ Für tadelloses gemeinschaftliches Verhalten, wie beispielsweise dem Bilden von Fahrgemeinschaften, dem Loben der Regierung in den sozialen Medien, Ehrenamtlicher Arbeit oder dem Gründen einer Familie und ebenso guter Leistung auf der Arbeit, gibt es Boni und man steigt im Ranking auf.³¹⁵ Tugendhaftes Verhalten wird belohnt, während Personen, die sich in der Öffentlichkeit daneben benehmen, Kritik an der Führung äußern, bei Rot über die Straße gehen oder Gesetze überschreiten, Punkte verlieren.³¹⁶ Ein Vergehen wie das Überqueren einer roten Ampel führt zu einem Abzug von 5 Punkten (0,5% des Gesamtguthabens). Bei dieser

³⁰⁷ Vgl. Sachsinger (2022).

³⁰⁸ Krempl (2021).

³⁰⁹ Vgl. Drinhausen, Brussee (2021), S. 20.

³¹⁰ Vgl. Krempl (2021).

³¹¹ Vgl. Benrath, Bartsch (2018).

³¹² Vgl. ebenda, vgl. Fei Shen (2019), S. 28.

³¹³ Vgl. Sachsinger (2022).

³¹⁴ Vgl. Krempl (2021), Vgl. Benrath, Bartsch (2018), Vgl. Sachsinger (2022).

³¹⁵ Vgl. Klint (2018).

³¹⁶ Vgl. Sachsinger (2022), Vgl. Benrath, Bartsch (2018).

Strafbewertung erscheint ein sozialer Abstieg nicht allzu weit entfernt, da man ihn mit 599 Punkten bereits erreicht hat.³¹⁷ Wer unter diesen Wert fällt, muss mit beträchtlichen Einschränkungen im Alltag rechnen, etwa beim Zugang zu öffentlichen Dienstleistungen oder der Arbeitsplatz- und Ausbildungswahl.³¹⁸ Das Interesse der Regierung liegt darin, die Bevölkerung zu katalogisieren und eine möglichst homogene Gesellschaft zu schaffen.³¹⁹

Das Punktesystem hat stark einschneidende Auswirkungen auf das Leben der Bevölkerung. Die verheerenden Konsequenzen für die Bürger sind dabei ähnlich wie die in der Welt von „Nosedive“. Hat man einen besonders hohen Punktestand, genießt man gewisse Privilegien wie den Vorrang bei Schulzulassungen und der Vergabe von Arbeitsplätzen, man hat erleichterten Zugriff auf Kredite und weitere kostenlose oder elitären Vorzüge.³²⁰ Sanktionen für einen niedrigen Score können die Verweigerung von Lizenzen, Genehmigungen und dem Zugang zu einigen Sozialleistungen, dem Ausschluss von Flug- sowie Zugbuchungen und weitere Einschränkungen in Bezug auf öffentliche Orte und Dienstleistungen sein.³²¹ Künstler werden aus der Gesellschaft ausgegrenzt und Journalisten, die Kritik an der Regierung üben, somit mundtot gemacht. Auch bei der Partnerwahl fließt das Ranking immer mehr mit in die Entscheidung ein. Die chinesische Bevölkerung folgt indes mit einer Mischung aus Angst und Gleichgültigkeit den Vorgaben des Staates.³²² Obwohl das System bei den meisten Deutschen auf Skepsis und Widerstand trifft, ist die junge Bevölkerung der 18 bis 25-Jährigen dem ganzen gegenüber sehr offen. Die Zustimmung zu einem Sozialkredit-System liegt bei über 50%, sofern die wichtigsten Kriterien in Sachen Transparenz und Aufklärung erfüllt werden. Zudem ist die Akzeptanz der Analyse von bereits veröffentlichten Inhalten und Daten in der Verbrauchergruppe deutlich höher.³²³ Auch in Europa besteht bereits eine gewisse Begehrlichkeit von Unternehmen, „*wenn es um Daten geht, die Aufschluss über das Verhalten bestimmter Personen geben sollen*“³²⁴. Allerdings besteht ein entschiedener Widerstand aus Zivilgesellschaft und Politik, der die Einführung eines solchen Systems zumindest bislang verhindert.³²⁵ Zweifelsohne lässt sich resümieren, dass die Welt in „Nosedive“ in seinem Gedankenexperiment weit näher an unserer Realität anknüpft, als man anfänglich glauben könnte. Das chinesische Sozialkredit-System ist zwar deutlich

³¹⁷ Vgl. Klint (2018).

³¹⁸ Vgl. Benrath, Bartsch (2018).

³¹⁹ Vgl. Klint (2018).

³²⁰ Vgl. Benrath, Bartsch (2018).

³²¹ Vgl. Krempl (2021), Vgl. Benrath, Bartsch (2018).

³²² Vgl. Klint (2018).

³²³ Vgl. PWC (2018), S. 12 + 17.

³²⁴ Sachsinger (2022).

³²⁵ Vgl. Sachsinger (2022).

komplexer und die Welt weniger idealisiert als in der Episode dargestellt – insgesamt aber ist diese Dystopie aus „Black Mirror“ definitiv wahr geworden.³²⁶

Über die Frage, ob Deutschland bereit für ein soziales Bewertungssystem ist, lässt sich lange diskutieren. Es ist in jedem Fall zu beachten, dass Deutschland nicht China ist und die Geschichten beider Nationen in Bezug auf Kultur und Gesellschaftsordnung grundverschieden sind. Aktuell laufen auch in der EU bereits einige Pilotprojekte, um mittels KI-gesteuerter Gesichtserkennung vermisste Kinder zu finden, Gefahren wie Terroranschläge zu vereiteln oder um Verbrecher zu finden.³²⁷ Zudem existieren neben den großen Sozialkredit-Systemen bereits kleine Bewertungstools wie von Uber, Airbnb, Ebay, Vinted, Peeple und weitere gängige Bewertungsseiten wie beispielsweise für Restaurants. Solange es sich lediglich um Online-Bewertungen handelt, ist das System weitestgehend unbedenklich. Auch wenn die Meinung „*Jeder ist für sein eigenes Handeln verantwortlich*“ weit verbreitet ist, sollte man trotz der guten Intentionen, die hinter den Systemen stecken mögen, eine gehörige Portion Skepsis an den Tag legen, wenn es um Einschnitte in die menschliche Freiheit geht.³²⁸ Besonders da die Systeme von Menschen gemacht sind, die die Regeln jederzeit ändern können.³²⁹ Deutlich wird auf jeden Fall, dass diese Folge mehr als nur fiktive Fernsehunterhaltung ist.

³²⁶ Vgl. Rott (2020).

³²⁷ Vgl. Herwartz, Koch (2021).

³²⁸ Vgl. Klint (2018).

³²⁹ Vgl. Hopf (2016b), vgl. Krempf (2021).

7. Fazit und Ausblick

In dieser Masterarbeit wurde analysiert, welche Einflüsse die Nutzung digitaler Medien auf unsere Gesellschaft hat. Dabei wurde auf den Einfluss auf die Bereiche Identität, Selbstbild und Selbstdarstellung sowie Cybermobbing, zwischenmenschliche Kommunikation und soziale Beziehungen eingegangen. Der Fokus lag stets auf dem Umgang und den Auswirkungen auf die jüngere Generation. Das Ziel dieser Arbeit lautete, zu untersuchen, inwieweit unsere Gesellschaft bereits mit einem sozialen Bewertungssystem lebt und ob das fiktive Sozialbewertungs-System aus der Folge „Nosedive“ der Serie „Black Mirror“ auch bald für uns zur Realität werden kann.

Zu Beginn dieser Arbeit wurde die theoretische Grundlage geschaffen, indem die Begriffe der allgemeinen, digitalen sowie sozialen Medien definiert wurden. Darauf aufbauend wurde auf das Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen in den Jahren 2020 und 2021 eingegangen. Die Ergebnisse zeigen, dass die Nutzung digitaler Medien weiterhin stark ansteigt und dass das Internet zum zentralen Alltagsmedium für Jugendliche geworden ist. Nach der Begriffserläuterung der Termini Identität, Selbstbild und Selbstdarstellung wurden im weiteren Verlauf dieser Masterarbeit die Einflüsse digitaler Medien auf die genannten Bereiche in Kapitel drei untersucht und analysiert. Allgemeine positive Aspekte der Nutzung digitaler Medien sind Sozialität, Vernetzung, Unmittelbarkeit, Kreativität und Ortsungebundenheit, welche die Möglichkeiten von höher und breiter gestreuten Aktivitäten und Optionen fördern. Im breiten Spektrum negativer Folgen sind sowohl physische und psychische Folgen als auch soziologische sowie datenschutzrechtliche Auswirkungen zu finden. Im vierten Kapitel wurde zunächst als theoretische Grundlage die Begriffe „Mobbing“ und „Cybermobbing“ erläutert und diese voneinander abgegrenzt. Die Besonderheit von Cybermobbing ist, dass die Bedrohungen oder Beleidigungen, die das Opfer erfährt, virtuell zugefügt werden. Durch Eigenschaften des Internets wie der Anonymität, Langlebigkeit und rasanten Verbreitung von Inhalten wird es zum perfekten Tatort, der durch den Fortschritt der Technik unterstützt wird. Die Folgen für die Opfer sind zwar ausschließlich psychischer Natur, jedoch umso schlimmer, da sie neben psychischen Symptomen wie Depressionen, Angstzuständen oder Wut auch das Selbstwertgefühl der Jugendlichen beeinträchtigen. Im fünften Kapitel wurden die Einflüsse digitaler Medien auf den gesellschaftlichen Umgang untersucht. Dabei lag der Fokus auf den Bereichen der zwischenmenschlichen Kommunikation, den Auswirkungen auf soziale Bindungen und im speziellen auf Liebesbeziehungen. Resümierend ist hierbei festzuhalten, dass die Sozialität und Vernetzung auch positive Aspekte in der zwischenmenschlichen Kommunikation mit sich bringen. Im gleichen Zug ist jedoch auch die Veränderung der Bedeutung von Kommunikation sowie die sinkende Face-to-Face-

Kommunikation zu erwähnen. In Liebesbeziehungen können durch die Nutzung digitaler Medien Alltagsrituale geschaffen werden. Ein daraus resultierendes gestärktes Bündnis kann jedoch auch durch steigendes Misstrauen und Missverständnisse geschwächt werden. Der regelrechte digitale Exhibitionismus und die von vielen Nutzern inszenierten Scheinwelten führen häufig dazu, dass Paare in ihren Beziehungen unzufrieden sind. Die große Auswahl an potenziellen Partnern im Netz führt zu dem Gefühl der Austauschbarkeit von Personen und verstärkt eine Wegwerfgesellschaft. Im letzten Kapitel dieser Masterarbeit wurde zunächst die Science-Fiction-Serie „Black Mirror“ und deren Eigenschaften hervorgehoben, um darauffolgend auf die inhaltliche Geschichte der Episode „Nosedive“ einzugehen. An entscheidende Auswirkungen des digitalen Medienkonsums anknüpfend wurden die Teilbereiche Gesellschaft und soziale Medien in einen direkten Vergleich zwischen Fiktion und Realität gebracht und dabei kritisch betrachtet. Abschließend wurde die Anwendung von Sozialkredit-Systemen in China untersucht und deren Modularität erläutert. Ebenso wie die Funktionsweise des Bewertungssystems in „Nosedive“ belohnt es Menschen, die sich gesellschaftlich anerkannt verhalten und bestraft diejenigen, die sich gegen das Regime auflehnen. Das Prinzip ist dasselbe, wie in der dystopischen Welt von „Nosedive“, obgleich die Bewertung vorrangig der KI vorbehalten ist.

Mithilfe der Analyse aller in der Arbeit genannten Auswirkungen der digitalen Mediennutzung auf Jugendliche und dem Vergleich der dystopischen Welt der Episode „Nosedive“ der Anthologie-Serie „Black Mirror“ mit unserer Realität sollte eine Antwort auf die folgende Forschungsfrage gefunden werden:

Inwieweit leben wir in einer Welt, in der ein digitales Bewertungssystem über unsere Identität bestimmt und welche Auswirkungen bringt die digitale Mediennutzung mit sich?

Die Forschungsarbeit hat dargestellt, dass die Nutzung digitaler Medien eine Vielzahl an Auswirkungen speziell für Heranwachsende in unserer Gesellschaft mit sich bringen kann. In Hinsicht auf die Identität und das Selbstbild zeigte sich, dass sich Jugendliche sehr von Vorbildern im Netz beeinflussen lassen. Sie nutzen sie als Inspiration, um ihre eigene Identität zu entwickeln. Die Forschung zeigte weiterhin, dass der Status in sozialen Medien sehr wichtig für Jugendliche ist. Sie wollen um jeden Preis dazugehören, verstellen sich dafür auf den Plattformen und inszenieren eine perfekte Welt und sogar ihre Beziehungen. Weit verbreitet ist die Ansicht, dass viele Likes und Follower einen zu etwas „Besonderem“ machen. Die Social Media Welt hat seine ganz eigenen Regeln. Wer nicht mitmacht wird gemobbt, gemieden oder ausgeschlossen. Weitere Online-

Bewertungsmöglichkeiten sind schon weit verbreitet und bislang kaum bedenklich. Ist jedoch der Durchschnitt aller Beurteilungen verantwortlich für den sozialen Status in der Gesellschaft und ist die Identität und Existenz davon abhängig, wendet sich meiner Meinung nach das Blatt. Für die erste Forschungsfrage kann keine vollständige Antwort gegeben werden. Für Jugendliche mag Social Media einen wichtigen Platz einnehmen, wenn es um den sozialen Status geht, jedoch gibt es weiterhin einen Teil, der diesem keinen allzu großen Wert beimisst. Jugendliche werden in ihrer Identität stark durch die Nutzung digitaler Medien geprägt. Ein bewusster Umgang mit Social Media kann verhindern, dass die Bewertung im Netz Überhand über das Leben und die Identität der Heranwachsenden nimmt. Solange wir die Möglichkeit besitzen, uns von Social Media abzumelden, werden sie nicht unser Leben bestimmen, denn diese Welt existiert nur im virtuellen Raum. Weitere Antworten auf die Forschungsfrage werden in den untergeordneten Teilfragen geschildert:

Wie nah ist die Fiktion in der Folge „Nosedive“ von „Black Mirror“ an der Realität?

Anhand einiger Gesichtspunkte wurde die Episode mit unserer Realität verglichen. Besonderes Hauptaugenmerk wurde dabei auf den Umgang unserer Gesellschaft mit sozialen Medien und dem dahinter versteckten Bewertungssystem gelegt. Zusammenfassend lassen sich hier folgende Ergebnisse nennen: Die Welt in „Nosedive“ ist der unserer sozialen Medien sehr ähnlich. Soziale Medien haben bereits einen hohen Stellenwert in unserer Gesellschaft. Es wird viel inszeniert und die Selbstdarstellung und das Streben nach Anerkennung steht stets im Mittelpunkt. In beiden Welten sinkt die Bedeutung von zwischenmenschlicher Kommunikation und viele Menschen verfallen dem psychologischen Prinzip der hedonistischen Tretmühle. Der Unterschied zwischen unseren Social Media Plattformen und der Gesellschaft in „Nosedive“ besteht darin, dass unsere Gesellschaft immer noch die Fähigkeit besitzt, jemanden für das zu beurteilen, was er persönlich ist, während Social Media mit der Gesellschaft in „Nosedive“ in die reale Welt übergeht. Zu erwähnen ist hier, dass das Verhalten in Social Media keinen direkten Einfluss auf andere Lebensbereiche hat. Es ist dennoch ein schmaler Grat zwischen der Fiktion der Serie und unserer heutigen Realität und es bleibt nur zu hoffen, dass unsere Zukunft sich nicht zu einer Gesellschaft entwickelt, in der unser sozialer Status in den sozialen Medien über unser Leben entscheidet.

Kann ein solches Sozialbewertungs-System für uns zur Realität werden?

In Bezug auf das Bewertungssystem in der Folge „Nosedive“ ließ sich erkennen, dass die Fiktion den Sozialkredit-Systemen in China sehr nahekommt. Für die Antwort des zweiten Teils der Forschungsfrage ist festzustellen, dass besonders die junge Bevölkerung offen

für ein solches Sozialkredit-System ist, insofern die wichtigsten Kriterien in Sachen Transparenz und Aufklärung erfüllt werden. Infolgedessen ist anzumerken, dass zwar ein Sozialkredit-System gewiss Teil unserer Realität werden kann, jedoch nicht in denselben Ausmaßen wie in der von „Black Mirror“ geschaffenen dystopischen Welt „Nosedive“. Große Skepsis besteht in den älteren Generationen, die einen entschiedenen Widerstand gegen Vorstöße eines solchen Systems leisten. An dieser Stelle empfiehlt sich eine weitere Untersuchung der Ansichten der einzelnen Generationen sowie den Umsetzungsmöglichkeiten eines Sozialkredit-Systems in Deutschland. Diese Forschung weiterführend könnte der Einfluss digitaler Medien detaillierter untersucht werden, da die Entwicklungen und Langzeitwirkungen von Medien noch wenig erforscht sind. Zukünftige Forschungen könnten die einzelnen Einflussbereiche sowie die daraus resultierenden Auswirkungen eingehend betrachten und zudem einen verstärkten Fokus auf spezielle Phasen des Kindes- und Jugendalters legen. Darüber hinaus können andere Forschungsmethoden wie Umfragen neue Ergebnisse liefern und bestehende Annahmen bestätigen oder widerlegen.

Der Umgang mit digitalen Medien spielt in Bezug auf die immer weiter voranschreitende Digitalisierung eine zentrale Rolle. Wie die nachkommenden Generationen digitale Medien nutzen, hat erhebliche Auswirkungen auf unsere zukünftige Gesellschaft. Im Hinblick auf die wachsende Relevanz der Nutzung von Social Media im Jugendalter ist eine kritische Betrachtung von gesellschaftlichen sowie zwischenmenschlichen Auswirkungen maßgeblich. Die Einführung eines Sozialkredit-Systems ist mit weitreichenden Folgen verbunden, auf Grund dessen es umso wichtiger ist, sich mit dem Umgang eines sozialen Bewertungssystem auseinanderzusetzen, um einer dystopischen Zukunftsvorstellung wie die in der Welt von „Nosedive“ zu entgehen. Eine lohnende Aufgabe für die nahe Zukunft ist, einen richtigen Umgang mit den neuen Medien zu vermitteln, wobei eine kritische Auseinandersetzung angebracht ist. Die Vermittlung von Medienkompetenz ist unumgänglich, denn Medienkompetenz beginnt mit Medienabstinenz, wie ein alter radiologischer Grundsatz behauptet: Abstand ist der beste Strahlenschutz.³³⁰

³³⁰ Vgl. Sandner (2017), S. 32.

Literatur- und Quellenverzeichnis

- Abels, H. (2019): Identität. In: Einführung in die Soziologie. Studentexte zur Soziologie. Wiesbaden: Springer VS.
- Anonym (2020): Dystopian Aspects in the TV-Series Black Mirror, München: GRIN Verlag. Online verfügbar unter <https://www.grin.com/document/704268>, abgerufen am 22.03.2022.
- ARAG (2016): Digital Risks Survey. Institut für Cyberpsychologie und Medienethik Köln. Online verfügbar unter https://www.arag.com/medien/pdf/presse/arag_digital_risks_survey.pdf, abgerufen am 01.03.2022.
- ARD/ZDF-Forschungskommission (2020): ARD/ZDF-Massenkommunikation 2020. ARD-Werbung Sales & Services. Online verfügbar unter <https://www.ard-zdf-massenkommunikation.de/langzeitstudie/presentation-der-kernergebnisse/>, zuletzt abgerufen am 20.11.2021.
- ARD/ZDF-Forschungskommission (2021a): Onlinestudie. Online verfügbar unter https://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2021/ARD_ZDF_Onlinestudie_2021_Publikationscharts_final.pdf, abgerufen am 22.11.2021.
- ARD/ZDF-Forschungskommission (2021b): Trends 2021. Online verfügbar unter https://www.ard-zdf-massenkommunikation.de/files/Download-Archiv/MK_Trends_2021/MK_Trends_2021_Publikationscharts.pdf, abgerufen am 22.11.2021.
- Aronson, E., Wilson, T., Akert, R. (2008): Sozialpsychologie. 6. Aktualisierte Auflage, Pearson: München.
- AWA (2021): Allensbacher Markt- und Werbeträger-Analyse. IfD Allensbach. Online verfügbar unter <https://www.ifd-allensbach.de/awa/konzept/methode.html>, abgerufen am 07.03.2022.
- Ayerle, N. (2021): Wie der Bindungsstil trennt und zusammenhält. Spektrum. Online verfügbar unter <https://www.spektrum.de/news/bindungsangst-das-naehe-distanz-problem/1824823>, abgerufen am 08.03.2022.
- Barmer (2021): Ghosting: Warum Menschen ghosten und Tipps, wie Sie damit umgehen können. Online verfügbar unter https://www.barmer.de/gesundheit-verstehen/psychische-erkrankungen/ghosting-344258#Angst_vor_Nhe_und_Verbindlichkeit_Warum_Menschen_ghosten, abgerufen am 08.03.2022.
- Bauman, Z. (1997): Flaneure, Spieler und Touristen. Essays zu postmodernen Lebensformen. Hamburg: Hamburger Edition.
- Bendel, O. (2018): Definition: Soziale Medien. In: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH. Online verfügbar unter <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/soziale-medien-52673/version-275791>, angerufen am 08.12.2021.
- Benrath, B., Bartsch, B. (2018): ASIEN IN ZAHLEN – TEIL II. Punktabzug für zu seltene Besuche bei den Eltern. FAZ. Online verfügbar unter <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/infografik-chinas-sozialkredit-system-15913709.html>, abgerufen am 15.03.2022.
- Bergemann, W. (2021): Soziale Medien und Jugendliche. Massenexperiment mit offenem Ausgang. Deutschlandfunk. Online verfügbar unter <https://www.deutschlandfunk.de/soziale-medien-und-jugendliche-massenexperiment-mit-offenem-100.html>, abgerufen am 11.01.2022.
- Bernau, P. (2008): Ich zeige alles von mir. FAZ. Online verfügbar unter <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/netzwirtschaft/selbstdarstellung-im-netz-ich-zeige-alles-von-mir-1512771.html>, abgerufen am 07.02.2022.

- BMFSFJ [Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend] (2021): Was ist Cybermobbing? Online verfügbar unter <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/was-ist-cybermobbing--86484>, abgerufen am 18.11.2021.
- Bohlken, J. (2018): Cybermobbing – Begriff, Ursachen, Folgen, Symptome, Maßnahmen, Vorsorge. Profiling Institut. Online verfügbar unter <https://www.profiling-institut.de/cybermobbing/>, abgerufen am 15.02.2022.
- Bradke, M. (2014): Cybermobbing: Eine Untersuchung über mögliche Handlungsmöglichkeiten für Betroffene und deren Umfeld. 1. Auflage. Hamburg: Diplomica Verlag.
- Brickman, P., Campbell, D. (1971): Hedonic relativism and planning the good society. In: Appley, M. H. (Hrsg.): Adaptation-level theory. New York, S. 287-305.
- Brodwin, E. (2016): What psychology actually says about the tragically social-media obsessed society in 'Black Mirror'. Business Insider. Online verfügbar unter <https://www.businessinsider.com/psychology-black-mirror-nosedive-social-media-2016-10>, abgerufen am 12.03.2022.
- Brooker, C. (2011): Charlie Brooker: the dark side of our gadget addiction. The Guardian. Online verfügbar unter <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>, abgerufen am 17.10.2021.
- Bündnis gegen Cybermobbing (2013): Cyberlife – Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr. Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern. Online verfügbar unter https://www.buendnis-gegen-cybermobbing.de/fileadmin/pdf/studien/cybermobbingstudie_2013.pdf, abgerufen am 01.03.2022.
- Bündnis gegen Cybermobbing (2020a): Wichtigste Ergebnisse der Studie Cyberlife III. Online verfügbar unter https://www.buendnis-gegen-cybermobbing.de/fileadmin/pdf/studien/Factsheet_Cybermobbing-Studie_2020.pdf, abgerufen am 24.02.2022.
- Bündnis gegen Cybermobbing (2020b): Cyberlife III. Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr. Online verfügbar unter https://www.buendnis-gegen-cybermobbing.de/fileadmin/pdf/studien/2020_Cyberlife_III_Studie.pdf, abgerufen am 18.11.2021.
- Channel 4 (2012): Black Mirror returns. Channel Four Television Corporation. Online verfügbar unter <https://www.channel4.com/press/news/black-mirror-returns>, abgerufen am 14.03.2022.
- China Copyright and Media (2014): Planning Outline for the Construction of a Social Credit System (2014-2020). Online verfügbar unter <https://chinacopyrightandmedia.wordpress.com/2014/06/14/planning-outline-for-the-construction-of-a-social-credit-system-2014-2020/>, abgerufen am 17.03.2022.
- Cover Media (2019): #couplegoals: Selbstinszenierung in sozialen Medien schadet der Beziehung. fitforfun. Online verfügbar unter <https://www.fitforfun.de/news/social-media-couplegoals-warum-inszenieren-paare-ihre-beziehung-341317.html>, abgerufen am 07.03.2022.
- Cyberhelp (2021): Ursachen/Motive/Auslöser. Cyberhelp.eu. Online verfügbar unter <https://cyberhelp.eu/de/introduction/causes>, abgerufen am 16.11.2021.
- DAK (2017): WhatsApp, Instagram und Co. - So süchtig macht Social Media. DAK-Studie: Befragung von Kindern und Jugendlichen zwischen 12 und 17 Jahren. Hamburg: DAK. Online verfügbar unter <https://www.eukidsonline.de/wp-content/uploads/DAK-Studie-Social-Media-Abh%C3%A4ngigkeit.pdf>, abgerufen am 21.02.2022.

- DBU [Deutschen Bundesstiftung Umwelt] (2016): Situationsanalyse zu Lebensmittelverlusten im Einzelhandel, der Außer-Haus-Verpflegung sowie in privaten Haushalten und zum Verbraucherverhalten. Online verfügbar unter <https://www.united-against-waste.de/downloads/2016-03-01-dbu-studie.pdf>, abgerufen am 07.03.2022.
- Drinhausen, K., Brussee, V. (2021): CHINA'S SOCIAL CREDIT SYSTEM IN 2021. From fragmentation towards integration. Merics China Monitor. Online verfügbar unter <https://merics.org/sites/default/files/2021-06/MERICS%20ChinaMonitor%2067%20Social%20Credit%20System%20final3.pdf>, abgerufen am 15.03.2022.
- Eberle, T. (2013): Medienerzieherische und mediendidaktische Konzepte. In: Haag, L., Rahm, S., Apel, H.J., Sacher, W. (Eds.): Studienbuch Schulpädagogik. Bad Heilbrunn: Klinckhardt. S. 178-197.
- Ebert, H., Piwinger, M. (2007): Impression Management: Die Notwendigkeit der Selbstdarstellung. In: Piwinger, M., Zerfaß, A. (eds): Handbuch Unternehmenskommunikation. Wiesbaden: Gabler Verlag. S. 205-226.
- Eichenberg, C., Auersperg, F. (2018): Chancen und Risiken digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. 1. Auflage, Göttingen: Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG.
- Eichenberg, C., Küsel, C. (2017): Digitale Medien: Von Onlinedating bis Onlinescheidung. Deutsches Ärzteblatt, PP 16, Heft 8. Online verfügbar unter <https://www.aerzteblatt.de/archiv/192834/Digitale-Medien-Von-Onlinedating-bis-Onlinescheidung>, abgerufen am 07.03.2022. S. 399-401
- ElitePartner (2019): So liebt Deutschland. Studie 2019. Fittkau & Maaß Consulting GmbH. Online verfügbar <https://www.mynewsdesk.com/de/elitepartner/documents/elitepartner-studie-2019-so-liebt-deutschland-87822>, abgerufen am 07.03.2022.
- Erikson, E. (1973): Identität und Lebenszyklus. 5. Auflage. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag.
- Fahrenberg, J., Klein, C., Peper, M. (2000): Differentielle Psychologie und Persönlichkeitsforschung – Begleittext zur Vorlesung. Online verfügbar unter https://jochen-fahrenberg.de/uploads/media/Differentielle_Psychologie_und_Persoenlichkeitsforschung_01.pdf, abgerufen am 14.02.2022.
- Fei Shen, C. (2019): Social Credit System in China. Konrad Adenauer Stiftung. Online verfügbar unter https://www.kas.de/documents/288143/4843367/panorama_digital_asia_v3a_Shen.pdf/a55cefc-e-8e97-32d6-63a4-2e4cc47c0513, abgerufen am 16.03.2022.
- Festinger, L. (1954): A theory of social comparison processes. Human Relations. (7). S. 117-140.
- Friedrich, M. (2020): Die digitale Gesellschaft – Auswirkungen auf Gesundheit, Bildung und Gesellschaft. Eyebizz. Online verfügbar unter <https://www.eyebizz.de/augengesundheit/die-digitale-gesellschaft-auswirkungen-auf-gesundheit-bildung-und-gesellschaft/>, 07.03.2022.
- Fröding, B., Peterson, M. (2012): Why virtual friendship is no genuine friendship. In: Ethics and Information Technology, 14. Jg., Nr. 3, S. 201-207.
- Gasser, U., Cortesi, S., Gerlach, J. (2012): Kinder und Jugendliche im Internet. Risiken und Interventionsmöglichkeiten. Bern: h.e.p. Verl.
- Gilbert, S. (2016): Black Mirror's 'Nosedive' Skewers Social Media. The Atlantic. Online verfügbar unter <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2016/10/black-mirror-nosedive-review-season-three-netflix/504668/>, abgerufen am 17.03.2022.

- GIM [Gesellschaft für Innovative Marktforschung mbH] (2018): Digital Self vs. Real Self – Die Gen Z in den Sozialen Medien. Online verfügbar unter <https://www.g-i-m.com/de/studien/digital-self-vs-real-self.html>, abgerufen am 18.12.2021.
- Habermann, K. (2021): Social Media. In: Eltern-Guide Social Media. Instagram, Snapchat, TikTok und Co. – Kinder und Jugendliche unterwegs im Internet. Berlin, Heidelberg: Springer. S. 65-97.
- Haghighat, K. (2017): Die Psychologie hinter Social Media. Media by Nature GmbH. Online verfügbar unter <https://www.mediabynature.de/blog/die-psychologie-hinter-social-media/>, abgerufen am 07.02.2022.
- Handysektor (o.D.): Was genau ist Cybermobbing? Landesanstalt für Kommunikation (LFK). Online verfügbar unter <https://www.handysektor.de/cybermobbing>, abgerufen am 16.11.2021.
- Herwartz, C., Koch, M. (2021): Soll Gesichtserkennung zur Verbrecherjagd erlaubt sein? Streit um die neuen KI-Regeln der EU. Handelsblatt. Online verfügbar unter <https://www.handelsblatt.com/politik/deutschland/kuenstliche-intelligenz-soll-gesichtserkennung-zur-verbrecherjagd-erlaubt-sein-streit-um-die-neuen-ki-regeln-der-eu/27120280.html>, abgerufen am 21.03.2022.
- Hirsch, T. (2016): Nutzung Soziale Online- Netzwerke und deren Auswirkung auf die Identitätsentwicklung von Jugendlichen. Linz: Pro mente edition.
- Hißnauer, C. (2020): Serialität und Serienformen. In: Geimer, A., Heinze, C., Winter, R. (eds): Handbuch Filmsoziologie. Springer Reference Sozialwissenschaften. Wiesbaden: Springer VS.
- Hoffmann, D. (2006): Bedarf es einer Mediensozialisationstheorie? IN: Rehberg, K.-S. (Hrsg.): Soziale Ungleichheit, kulturelle Unterschiede: Verhandlungen des 32. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in München. Teilbd. 1 und 2 (S. 3324-3334). Frankfurt am Main: Campus Verl. Online verfügbar unter <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssaar-142938>, abgerufen am 04.01.2022.
- Hoffmann, D. (o.D.): Soziale Medien und Identität. Aktion Mensch. Online verfügbar unter <https://www.aktion-mensch.de/dafuer-stehen-wir/soziale-netzwerke>, abgerufen am 16.02.2022.
- Hopf, M. (2016a): Black Mirror - Staffel 3, Episode 1 im Recap. Movie Pilot. Online verfügbar unter <https://www.moviepilot.de/news/black-mirror-staffel-3-episode-1-im-recap-177834>, abgerufen am 17.03.2022.
- Hopf, M. (2016b): Black Mirror - Social-Media-Wahnsinn ist längst Realität. Movie Pilot. Online verfügbar unter <https://www.moviepilot.de/news/black-mirror-social-media-wahnsinn-ist-langst-realitat-180670>, abgerufen am 17.03.2022.
- Hußmann, H. (2010): Digitale Medien. Online verfügbar unter <https://www.medien.ifi.lmu.de/lehre/ws0910/dm/dm1.pdf>, abgerufen am 10.11.2021.
- IKW [Industrieverband Körperpflege- und Waschmittel e. V] (2019): Jugend ungeschminkt. Insta ungeschminkt. Neueste Studienergebnisse. Köln: Lönneker & Imdahl Rheingold Salon. Online verfügbar unter https://www.ikw-jugendstudie.org/wp-content/uploads/2019/04/19_0402_Storyline_Insta_DE.pdf, abgerufen am 14.02.2022.
- Jäkel, A., Schultze-Krumbholz, A., Zagorscak, P., Scheithauer, H. (2012): Das MEDIENHELDEN-Programm. Prävention von Cybermobbing und Förderung von Medienkompetenzen im Schulkontext. Forum Kriminalprävention. Online verfügbar unter <https://www.forum-kriminalpraevention.de/files/1Forum-kriminalpraevention-webseite/pdf/2012-01/cybermobbing-2012-01.pdf>, abgerufen am 02.03.2022.
- Jarosz, D. (2020): Wie Soziale Medien das Selbstbild Jugendlicher beeinflussen. Apomio.de. Gesundheitsblog. Online verfügbar unter <https://www.apomio.de/blog/artikel/wie-soziale-medien-das-selbstbild-jugendlicher-beeinflussen#perfektion>, abgerufen am 14.02.2022.

- Jugend und Medien [das Informationsportal zur Förderung von Medienkompetenzen] (o.D.): Digitale Medien. Social Media: Teil der Community sein. Online verfügbar unter <https://www.jugendundmedien.ch/digitale-medien/soziale-medien>, abgerufen am 03.02.2022.
- Katzer, C. (2014) Cybermobbing. In: Cybermobbing - Wenn das Internet zur W@ffe wird. Berlin, Heidelberg: Springer Spektrum. S. 55-127.
- Keupp, H. (2017): Identitätsarbeit als Balance von Eigenem und Fremden und die fatale Sehnsucht nach Reinheit. Evangelische Akademie Tutzing. Online verfügbar unter <https://www.ev-akademie-tutzing.de/static/media/attachments/V201703-D84D461B18224264B796AE3A59240066/Beitrag%20Keupp%202017.pdf>, abgerufen am 07.02.2022.
- Klicksafe (2020): „Idole im Netz. Influencer & Meinungsmacht“. Safer Internet Day 2020. Klicksafe.de. Online verfügbar unter https://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/Ueber_Klicksafe/pressemitteilung/2020/Pressemappe_SID20_digital_ohne_PM.pdf, abgerufen am 14.02.2022.
- Klint, L. (2018): Chinas KI-Sozialpunktesystem macht “Black Mirror” zur Realität. Windowsunited. Online verfügbar unter <https://windowsunited.de/chinas-ki-sozialpunktesystem-macht-black-mirror-zur-realitaet/>, abgerufen am 17.03.2022.
- Kneidinger-Müller, B. (2017): Identitätsbildung in sozialen Medien. In: Schmidt, J., Taddicken, M. (eds): Handbuch Soziale Medien. Springer Reference Sozialwissenschaften. Wiesbaden: Springer VS. S. 61-80.
- Krappmann, L. (2000): Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilnahme an Interaktionsprozessen. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Krempf, S. (2021): Chinas Sozialkreditsystem: Bewertungsbasis für Handlungen im Nachgang änderbar. Heise Online. Online verfügbar unter <https://www.heise.de/news/Chinas-Sozialkreditsystem-Bewertungsbasis-fuer-Handlungen-im-Nachgang-aenderbar-6314435.html>, abgerufen am 17.03.2022.
- Lengsfeld, J. (2019): Digital Era Framework. Ein Bezugsrahmen für das digitale Informationszeitalter. Online verfügbar unter <https://joernlengsfeld.com/files/digital-era-framework-de.pdf>, abgerufen am 04.02.2022.
- Lindl, T., Rudelt, K. (2018): Studie Auswirkungen sozialer Medien auf die Identität. WEGVISOR Leadership Stiftung. Online verfügbar unter <https://stiftung.wegvisor.de/wp-content/uploads/2018/09/Titus-Lindl-Studie-Auswirkungen-sozialer-Medien-auf-die-Identita%CC%88t.pdf>, abgerufen am 16.02.2022.
- Lorenz, K. (1998): Das sogenannte Böse: Zur Naturgeschichte der Aggression, DTV.
- Marx, K. (2017): Diskursphänomen Cybermobbing. Ein internetlinguistischer Zugang zu (digitaler) Gewalt. Diskursmuster Band 17. Berlin, Boston: De Gruyter.
- Maslow, A. (1943): A theory of human motivation. Psychological Review, 50, S. 370-396.
- Moviepilot (o.D.): Black Mirror. Online verfügbar unter <https://www.moviepilot.de/serie/black-mirror>, abgerufen am 21.03.2022.
- MPFS [Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest] (2020a): JIM-Studie 2020. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. Online verfügbar unter <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2020/>, abgerufen am 06.10.2021.
- MPFS [Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest] (2020b): JIMplus 2020. Lernen und Freizeit in der Corona-Krise. Online verfügbar unter

https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/JIMplus_2020/JIMplus_2020_Corona.pdf,
abgerufen am 02.02.2022

MPFS [Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest] (2021): JIM-Studie 2021. Jugend, Information, Medien. Online verfügbar unter https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf,
abgerufen am 02.02.2022

Müller, K. (2021): Was bedeutet "Anthologieserie"? Bedeutung und Verwendung. Netzwelt. Online verfügbar unter <https://www.netzwelt.de/abkuerzung/185599-bedeutet-anthologieserie-bedeutung-verwendung.html>, abgerufen am 21.03.2022.

Müller, K., Wölfling, K. (2017): Pathologischer Mediengebrauch und Internetsucht. 1. Auflage. Stuttgart: Kohlhammer.

Nercessian, M.T. (2021): Das Internet als Tatort. Welt.de. Online verfügbar unter <https://www.welt.de/sonderthemen/article232902121/Cybermobbing-oder-Cyberbullying-nehmen-immer-mehr-zu.html>, abgerufen am 16.11.2021.

Netflix (2019): „Abgestürzt“. Online verfügbar unter <https://www.netflix.com/title/70264888>,
abgerufen am 20.02.2022.

Netflix Medien-Center (2015): Black Mirror. Netflix. Online verfügbar unter <https://media.netflix.com/de/only-on-netflix/70264888>, abgerufen am 17.10.2021.

Oppel, F. (2019): Die Gen Z und die Sozialen Medien – „Digital Self Vs. Real Self“. GIM-Radar. Online verfügbar unter <https://www.gim-radar.de/die-gen-z-und-die-sozialen-medien-digital-self-vs-real-self/>, abgerufen am 20.12.2021.

Paus-Hasebrink, I., Trültz, S. (2012). Heranwachsen in den Zeiten des Social Web. In: Hirsch, T. (2016): Nutzung Soziale Online- Netzwerke und deren Auswirkung auf die Identitätsentwicklung von Jugendlichen. Linz: Pro mente edition.

Petzold, H.G., Orth, I. (1994): Kreative Persönlichkeitsdiagnostik durch „mediengestützte Techniken“ in der Integrativen Therapie und Beratung. Integrative Therapie 4, S. 340-391.

PWC (2018): Ist Deutschland bereit für Social Scoring? Social Scoring Umfrage. Online verfügbar unter <https://www.pwc.de/de/finanzdienstleistungen/studie-ist-deutschland-bereit-fuer-social-scoring.pdf>, abgerufen am 17.03.2022.

Rat der Europäischen Union (2020): Schlussfolgerungen des Rates zur Medienkompetenz in einer sich ständig wandelnden Welt. Amtsblatt der EU. C 193/06. Online verfügbar unter [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020XG0609\(04\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020XG0609(04)&from=EN), abgerufen am 22.02.2022.

Rohrer, M. (2020): Generation Corona / Nach der Krise die Hedonisten. Deutschlandfunk. Online verfügbar unter <https://www.deutschlandfunk.de/generation-corona-nach-der-krise-die-hedonisten-100.html>, abgerufen am 17.03.2022.

Rott, C. (2020): Wie viel Wahrheit in »Black Mirror« steckt. Arsmedium. Online verfügbar unter <https://www.arsmedium.com/blog/wie-viel-wahrheit-in-black-mirror-steckt>, abgerufen am 17.03.2022.

Sachsinger, C. (2022): Chinas Sozialkredit-System: Überwachen und Strafen. BR24. Online verfügbar unter <https://www.br.de/nachrichten/netzwelt/chinas-sozialkredit-system-ueberwachen-und-strafen,StYDxsj>, abgerufen am 17.03.2022.

Saferinternet (2021): Aktuelle Jugendstudie von Saferinternet.at. Presseaussendung Safer Internet Day 2021. Online verfügbar unter <https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Projekt->

Seiten/Safer Internet Day/Safer Internet Day 2021/Presseaussendung PK Safer Internet Day 2021.pdf, abgerufen am 15.02.2022.

- Sandner, B. (2015): Humanismus für digitale Welt. Auswirkungen der digitalen Revolution. *Kinderärztliche Praxis*, 86 (1). Online verfügbar unter <https://www.kinderaerztliche-praxis.de/a/humanismus-fuer-digitale-welt-1728536>, abgerufen am 07.03.2022.
- Sandner, B. (2017): Einfluss Digitaler Medien auf die Gesundheit von Kindern und Jugendlichen. *Umweltmedizin*. In: *Pädiatrische Allergologie*. 04/2017. S. 29-32. Online verfügbar unter https://www.gpau.de/fileadmin/user_upload/GPA/dateien_indiziert/Sonstiges/Paed_Allergologie_2017_4_Umwelt.pdf, abgerufen am 11.01.2022.
- Schaumburg, H., Prasse, D. (2019): *Medien und Schule. Theorie – Forschung – Praxis*. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt. Online verfügbar unter https://www.researchgate.net/publication/329371320_Medien_und_Schule, abgerufen am 04.02.22.
- Schill, W. (2008): *Integrative Medienerziehung in der Grundschule: Konzeption am Beispiel medienpädagogischen Handels mit auditiven Medien*, München: kopaed.
- Schmidt, J. (2009): *Das neue Netz. Merkmale, Praktiken und Folgen des Web 2.0*. 1. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Schuegraf, M., Börner, T. (2019): Instagram-Faszination für Heranwachsende. In: Gross, F., Röllecke, R. (Hrsg.): *Instagram und YouTube der (Pre-)Teens. Inspiration, Beeinflussung, Teilhabe. Beiträge aus Forschung und Praxis. Prämierte Medienprojekte*. München: kopaed, S. 51-56.
- SevenOne Media GmbH (2019): *Media Activity Guide 2019*. Online verfügbar unter <https://www.sevenonemedia.de/documents/924471/1111769/Media+Activity+Guide+2019/040352cd-a958-6876-6541-93630deee1c7>, zuletzt abgerufen am 24.11.2021.
- Sowa, S. (2019): Realistisch? Lehrerin stellt Folge aus Black Mirror mit Schülerexperiment nach. TV Spielfilm. Online verfügbar unter <https://www.tvspielfilm.de/news/serien/black-mirror-schuelerexperiment-abgestuerzt-nosedive-bezug-kaum-realistisch,9663780,ApplicationArticle.html>, abgerufen am 17.03.2022.
- Spanhel, D. (2006): *Medienerziehung - Erziehungs- und Bildungsaufgaben in der Mediengesellschaft*. Schriftenreihe Handbuch Medienpädagogik, Band 3, Stuttgart: Klett-Cotta, jetzt München: kopaed.
- Spanhel, D. (2010): Entwicklung und Erziehung unter den Bedingungen von Medialität. In: Pietraß, M. & Funiok, R. (Hrsg.): *Mensch und Medien. Philosophische und sozialwissenschaftliche Perspektiven*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S. 65-89.
- Stanley, J. (2015): China's Nightmarish Citizen Scores Are a Warning For Americans. In: American Civil Liberties Union. Online verfügbar unter <https://www.aclu.org/blog/privacy-technology/consumer-privacy/chinas-nightmarish-citizen-scores-are-warning-americans?redirect=blog/free-future/chinas-nightmarish-citizen-scores-are-warning-americans>, abgerufen am 15.03.2022.
- Steers, M., Wickham, R., Acitelli, L. (2014): Seeing Everyone Else's Highlight Reels: How Facebook Usage Is Linked to Depressive Symptoms. In: *Journal of Social and Clinical Psychology*, Vol. 33, No. 8, S. 701-731, Online verfügbar unter <https://guilfordjournals.com/doi/10.1521/jscp.2014.33.8.701>, abgerufen am 15.02.2022.
- Stern.de (o.D.): Wie realistisch sind die Innovationen aus der Netflix-Serie "Black Mirror"? Online verfügbar unter <https://www.stern.de/neon/feierabend/film-streaming/-black-mirror---wie-realistisch-ist-die-netflix-serie-8813286-8813280.html>, abgerufen am 17.03.2022.

- Taddicken, M., Schmidt, J. (2017): Entwicklung und Verbreitung sozialer Medien. In: Schmidt, J., Taddicken, M. (eds): Handbuch Soziale Medien. Springer Reference Sozialwissenschaften. Wiesbaden: Springer VS. S. 3-22.
- Te Wildt, Bert (2016) Digital Junkies. Internetabhängigkeit und ihre Folgen für uns und unsere Kinder. München: Droemer Verlag.
- Thomas, E., Rajan, R. (2018): Trapped in Dystopian Techno Realities: Nosediving into Simulation through Consumptive Viewing. In: Cirucci, A., Vacker, B.: Black Mirror and Critical Media Theory. Maryland: Lexington Books. S. 223-234.
- Universität Oldenburg (2018): Social Scoring – Alle bekommen was sie verdienen. Black Mirror. Online verfügbar unter http://www.informatik.uni-oldenburg.de/~iug18/soc/Black_Mirror.html, abgerufen am 29.03.2022.
- Van Egmond-Fröhlich, A., Mößle, T., Ahrens-Eipper, S., Schmid-Ott, G., Hüllinghorst, R., Warschburger, P. (2007): Übermäßiger Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen: Risiken für Psyche und Körper. Deutsches Ärzteblatt, Jg. 104 (Heft 38): A-2560-4. Online verfügbar unter <https://www.aerzteblatt.de/archiv/56968/Uebermaessiger-Medienkonsum-von-Kindern-und-Jugendlichen-Risiken-fuer-Psyche-und-Koerper>, abgerufen am 14.02.2022.
- Wampfler, P. (2014): Generation Social Media. Wie digitale Kommunikation Leben, Beziehungen und Lernen Jugendlicher verändert. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co.
- Weitzmann, J. (2017): Cyber-Mobbing und was man dagegen tun kann. Klicksafe. Online verfügbar unter <https://www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/irights/cyber-mobbing/>, abgerufen am 24.02.2022.
- Wirtz, M. (2016): Identität, entwicklungspsychologische Perspektive. Dorsch Lexikon der Psychologie. Hogrefe. Online verfügbar unter <https://dorsch.hogrefe.com/stichwort/identitaet-entwicklungspsychologische-perspektive>, abgerufen am 07.02.2022.
- Ziegler, M. (2015): Sicher in sozialen Netzwerken: Vom Cybermobbing bis zur staatlichen Überwachung – Tipps & Anleitungen zum Schutz persönlicher Daten. 1. Auflage, München: Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG.

Bildquellen

Serienjunkies: https://n-cdn.serienjunkies.de/review/79194-nosedive_review_1.jpg
Buzzfeed: <https://img.buzzfeed.com/buzzfeed-static/static/2021-08/24/15/enhanced/277906a798ba/original-659-1629820357-8.jpg>