

Daniel Hajok

Alles anders? Wie sich Jugend in der digitalen Welt gewandelt hat

Jugendliche wachsen heute ganz selbstverständlich mit digitalen Medien auf – und damit in einigen markanten Punkten auch völlig anders als noch vor 20 Jahren. Was wir heute vielerorts verwundert zur Kenntnis nehmen, wurde im Fachdiskurs schon früh thematisiert: Tatsächlich hat das Heranwachsen nicht mehr allzu viel mit dem zu tun, was uns Erwachsene in der Jugend umtrieb. Aber haben wir es in der Welt digitaler Medien wirklich mit einem neuen Sozialisationstypus zu tun? Ausgehend von zwei ersten Systematisierungen (vgl. Hajok 2018a,b) nimmt dieser Beitrag einige markante Entwicklungen in den Blick und bringt zentrale Aspekte eines veränderten Heranwachsens mit dem gewandelten Medienumgang von Jugendlichen zusammen. Theoretische Konzepte spielen dabei ebenso eine Rolle wie aktuelle empirische Befunde.

Suchend in der individualisierten unübersichtlichen Welt!

Schon vor über 30 Jahren hat der Soziologe Ulrich Beck mit seinem Begriff der Risikogesellschaft die fortschreitende *Individualisierung von Lebensentwürfen* als eine zentrale Entwicklung in unserer von Differenzierung und Pluralisierung gekennzeichneten Gesellschaft beschrieben (vgl. Beck 1986). Heute erleben wir vielerorts hautnah mit, dass Jugendliche unter diesen Bedingungen ihr Leben immer autonomer gestalten *können* und – das wurde in der öffentlichen Diskussion leider oft vergessen – es zugleich immer selbstverantworteter gestalten *müssen*. In der zunehmend komplexen Welt sind wir Erwachsene nun einmal immer weniger in der Lage, unseren Schützlingen den für sie ‚besten‘ Weg zu zeigen, ihnen die ‚richtigen‘ Antworten auf die drängenden Fragen zu geben: hier die immer spezielleren Wünsche, Bedürfnisse und Interessen, dort die immer schwerer zu durchschauenden gesellschaftlichen Handlungsbereiche und sozialen Problemlagen, die selbst uns an die Grenzen des Versteh- und Nachvollziehbaren bringen.

In dieser unübersichtlichen Welt etablieren Heranwachsende mit digitalen Medien schnell eigene Zugänge zu den Antworten auf ihre Fragen. Bereits die ersten Internetzugänge sind nicht nur zu Spiel, Spaß und Unterhaltung bestimmt, sondern auch zu *Information und Orientierung*. Im Jugendalter etablieren Heranwachsende dann bereits ein breites Nutzungsspektrum, bei dem die meisten nicht zuletzt deshalb online sind, um Infos zu ihren persönlichen Interessen sowie für Schule und Ausbildung zu erhalten (vgl. Berg 2019). Interessengeleitet stellen sie sich *individuelle Medienmenüs* zusammen und stehen dann immer früher als Expertinnen und Experten ihrer ganz eigenen Welt vor uns. Klassische Sozialisationsinstanzen wie das Elternhaus und die Schule sind in dieser Welt zwar nicht bedeutungslos geworden. Jugendliche vertrauen aber immer mehr auf das, was ihnen die Medien mit ihren halbwegs verlässlichen Informationen und all den breit gestreuten Kommunikaten bekannter und un-

bekannter Anderer an Vorlagen fürs Leben bieten. *Selbstsozialisation* und Selbstlernen sind hier die Stichworte.

In der vernetzten Welt agieren Heranwachsende nun aber auch immer mehr in der vom Internetaktivisten Eli Pariser (2011) thematisierten *Filterblase*, im gebrochenen Hall des eigenen Echos, in dem Algorithmen ganz selbstverständlich das ausspielen, was den persönlichen Bedürfnissen, Interessen, Träumen und Wünschen wohl am nächsten kommt. Und dort, wo das große Ganze unübersichtlicher wird und der übergeordnete Sinnzusammenhang verblasst, erscheinen die Konturen eines Netzworkkapitalismus, der mit seinen ökonomischen Prinzipien nicht auf irgendein kritisch-reflexives Subjekt setzt, sondern auf das sich situativ-anpassende Individuum (vgl. Niesyto 2013). *Der flexible Mensch* ist hier gefragt – und nach der beeindruckenden, bereits vor 20 Jahren vom Soziologen Richard Sennet (1998) postulierten *Kultur des neuen Kapitalismus* arrangiert sich heute unsere Jugend insofern mit ihrer Umwelt, als dass sie sich den neuen Marktentwicklungen anpasst, sich nicht allzu sehr an Ort und Zeit bindet, langfristige Bindungen meidet und Fragmentierung sogar als persönlichen Gewinn ‚verbucht‘.

Beschleunigtes Leben durch Digitalisierung?

Die soeben nur skizzierten Entwicklungen in unserer Gesellschaft haben keineswegs ihr schnelles Ende gefunden, sondern mit den (medien-)technischen Entwicklungen seit den 1990er Jahren an Fahrt aufgenommen. Mit seiner vielbeachteten Sicht auf die *Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne* hat der Soziologe Hartmut Rosa Mitte der 2000er Jahre dann auch treffend in den Diskurs eingebracht, wie rasant sich mit der Digitalisierung die Produktion, Vermittlung und Rezeption medialer Inhalte beschleunigt haben (vgl. Rosa 2005). Jugendlichen, die sich die neuen Möglichkeiten schnell und unbefangen aneignen, bieten sich dadurch ohne Frage neue und attraktive Optionen zur Ausgestaltung des eigenen Alltags. Bereits das, was wenige Global Player mit ihren Plattformen, Diensten und vorgegebenen Strukturen durchs Netz jagen lassen, lässt sie aber auch immer mehr unter Druck geraten, die unzähligen Inputs in ihrem Leben überhaupt noch unterzubekommen. Längst agiert unsere Jugend in einem *stark ‚verdichteten‘ Freizeitraum*, in dem die meisten Aktivitäten digital abgebildet werden und nur noch multitask zu managen sind (vgl. Hajok 2018c).

Dem mit *Digitaler Stress* überschriebenen Abschnitt der JIM-Studie 2016 war bereits zu entnehmen, dass Jugendliche dies selbst als ein ‚Problem‘ ihres Alltags wahrnehmen (vgl. MPFS 2016). Tatsächlich müssen wir nur einmal genau hinschauen, was sie heute alles abzarbeiten haben, wenn ihr Smartphone einmal zwei Stunden ausgeschaltet war – und wir haben das ganze Ausmaß unmissverständlich vor Augen. Zu den vielen Inputs kommt dann noch der Druck des zunehmend mediatisierten Sozialen hinzu, darauf angemessen zu reagieren und sich selbst anderen mitzuteilen. Nachrichten, ob geschrieben oder gesprochen, und die unzähligen Bilder brauchen in der neuen Kommunikations- und Selfiekultur kaum noch Sekunden, bevor sie bei WhatsApp, Instagram und Snapchat, aktuell die wichtigsten Austausch-Apps auf ihren mobilen Endgeräten (vgl. MPFS 2018, Berg 2019), ohne Medienbruch gepostet sind – und sofort die ersten Kommentare evozieren. Das, was Erziehende und Fachkräfte ‚früher‘ noch mit „Erst denken, dann handeln!“ pädagogisierten, hat im Jugendalltag ein immer kürzeres Zeitfenster. Auch das ist *Beschleunigung*.

Bleiben wir noch kurz beim permanenten Feuerwerk an Inputs, dann haben wir es mit einer der grundlegenden Veränderungen im Leben junger Menschen zu tun, die in besonderer Weise einen neuen Typus von Heranwachsen evoziert. Denn in der beschleunigten Welt machen Jugendliche immer mehr Erfahrungen, die weitgehend unverbunden nebeneinanderstehen und gewissermaßen zu (nur noch) episodischen Erlebnissen ‚verkommen‘, die vom Einzelnen immer weniger miteinander, mit der Geschichte und mit der eigenen Identität verknüpft werden können. In ihrem Einführungswerk „Sozialisation und Bewältigung“ haben Lothar Böhnisch, Karl Lenz und Wolfgang Schröer (2009) bereits vor zehn Jahren dieses nicht wirklich schöne, aber konturiert gezeichnete und wohl durchaus zutreffende Bild in den Diskurs eingebracht: Heutige Heranwachsende leben immer mehr von Situation zu Situation, von Punkt zu Punkt und sehen vor lauter Punkten – das die Konsequenz – irgendwann das große Ganze nicht mehr.

Im riskanten medialen Experimentierraum!

Betrachten wir das Heranwachsen noch etwas mehr unter pädagogischen Gesichtspunkten, dann ist ein sehr grundlegendes Konzept mit seiner normativen Bedeutung für eine angemessene Erziehung und Begleitung weiterhin von großer Wichtigkeit. Demnach müssten Eltern und pädagogische Fachkräfte mit Blick auf das, was Jugendliche so alles treiben, vor allem nachsichtig sein. Es gilt, der Jugend Aufschub zu gewähren und ihr Spielräume zum Experimentieren und Bewältigen ihrer Entwicklungsaufgaben einzuräumen. Hauptjob bei der Erziehung von Kindern ist demgegenüber, den Kleinen eine Spielwiese für ein ‚gutes‘ Heranwachsen zu bereiten, die ihrem Entwicklungsstand angemessen ist. Hier gilt es, den Handlungsraum angemessen einzugrenzen, ihn möglichst frei von Gefahren zu halten und ansonsten eine an den persönlichen Bedürfnissen, Interessen und Kompetenzen orientierte Entfaltung der eigenen Persönlichkeit zu ermöglichen. Müssen wir uns in der Welt digitaler Medien von diesem Grundgedanken verabschieden?

Man kann es auf eine ganz einfache Formel bringen: Wenn mittlerweile im zehnten Lebensjahr die meisten Heranwachsenden ihr eigenes Smartphone in der Hand halten (vgl. Berg 2019), dann ist das, was auf den soeben skizzierten Moratoriumsgedanken von Erik H. Erikson zurückgeht, eigentlich gar nicht mehr herstellbar. So wie Heranwachsende immer früher und autonomer in der vernetzten Welt agieren, wird der von uns in der Vergangenheit noch sorgfältig abgegrenzte *Schonraum Kindheit* immer durchlässiger und der *Experimentierraum Jugend* immer riskanter. Letzteres hat Lothar Böhnisch (2009) vor zehn Jahren in einem Essay zur „Jugend heute“ in den Blick genommen und festgehalten, dass die bisherigen Experimentierräume Jugendlicher im Ideal sozial, kulturell und auch rechtlich geschützt waren, die neuen medialen Handlungsräume aber in eben diesem Sinne nicht mehr wirksam schützenswert sind. Mit den angeeigneten Optionen einer nur marginal regulierten digitalen Welt steht Jugend zunehmend unter dem Einfluss von vorverlagerten inhalts- und ‚neuen‘ konsum-, verhaltens-, kommunikationsbezogenen Risiken (vgl. Dreyer et al. 2013). Es kommt also nicht von ungefähr, wenn die neue Ausgabe einer Bitkom-Studie nach nur zwei Jahren einen deutlichen Anstieg entsprechender negativer Online-Erfahrungen ausweist (vgl. Berg 2019).

Für Erziehende und Fachkräfte, die ihre eigene, von Jugendlichen stark abweichende Sicht auf Online-Risiken haben (vgl. Brüggem et al. 2017, Gebel et al. 2018), heißt das vor allem eines: sich endlich von der Vorstellung zu verabschieden, man könne das Rad zurückdre-

hen oder mit ‚klassischen‘ bewahrpädagogischen Mitteln einen Kontakt mit problematischen Inhalten (Sex, Gewalt, Extremismus etc.) und eine Etablierung riskanter Umgangsweisen (Mobbing, Posing, Sucht etc.) wirksam verhindern. Wer nur ‚den Stecker zieht‘, braucht sich nicht zu wundern, wenn die Jugend dann immer häufiger bei Freunden, McDonalds oder sonst wo im ‚freien Netz‘ unterwegs ist – und sich so einer direkten Begleitung und Kontrolle mehr denn je entzieht. Und wer glaubt, mit technischen Schutzinstrumenten und restriktiv-bewahrenden Maßnahmen die Medienzugänge sicher machen zu können, wird technisch und vom (Ausweich-)Handeln seiner Schützlinge schnell eines Besseren belehrt. In Zeiten riskanter medialer Experimentierräume muss es vielmehr darum gehen, Jugendliche frühzeitig für einen souveränen Medienumgang stark zu machen. Sie beim Erwerb der Fähigkeit zu unterstützen, sich die Grenzen selbst setzen zu können, ist nur eine Herausforderung.

Unmündig ins digitale Netz eingesponnen?

Wer einer/m Achtjährigen schon einmal das Tablet mit Worten überlassen hat „Jetzt kannst du mal eine halbe Stunde spielen und dann legst du das Ding von selbst wieder zurück“, weiß, wie überfordernd die soeben angesprochene Fähigkeit zur Selbstregulation bereits für Kinder sein kann. Bei Jugendlichen erscheint es vielmehr so, als seien sie mit jedem Level eines Games, jeder Nachricht, jedem Bild oder Videoclip ein Stück unwiederbringlicher ins digitale Netz eingesponnen worden. Wenn klassische gesellschaftliche Strukturen zerfallen, traditionelle Verhaltensweisen sich auflösen und der Staat seine Steuerungskraft einbüßt, kann das Internet zu einem *besonderen Machtinstrument* mutieren und das digitale Netzwerk als *zentraler Lebensraum* eine spezifische Sogwirkung nicht nur für Jugendliche entfalten. Die Rede ist hier von einer *Sucht 2.0*, die Jürgen Schiedeck und Martin Stahlmann (2012) aber nicht als klinischen Tatbestand, sondern als ein Sinnbild für die sich herausbildenden Erscheinungsformen eines scheinbar unwiderstehlichen Verlangens verhandeln.

Lässt man sich auf diese Sicht ein, dann wird dieses Verlangen von (wenigen) kommerziellen Unternehmen befeuert. Sie befördern bewusst das Bedürfnis des Einzelnen, am digitalen Strom teilzunehmen – um ihn dann als Lieferant von Daten immer tiefer ins Netz einzuweben. Das ist auch der Blick vieler Erziehender und Fachkräfte. Fragt man sie, wie viel Prozent der Jugendlichen, nach vorliegenden Studien die ‚Hauptrisikogruppe‘, hierzulande bereits eine ‚Medienabhängigkeit‘ entwickelt haben, liegen die Schätzungen meist zwischen besorgniserregenden 30 und 80 Prozent. Die halbwegs verlässlichen, nach klassischen Suchtkriterien erhobenen fünf bis sieben Prozent ‚Abhängigen‘ und weiteren ca. 20 Prozent ‚Gefährdeten‘ nehmen sich demgegenüber eher bescheiden aus – auch wenn die Tendenz steigt (vgl. Hajok 2019). Eher unterschätzt werden demgegenüber die Zusammenhänge, die sich aus den Lebenskontexten ergeben, etwa wenn Jugendliche den Streits und Konflikten in Familien (eskapistisch) in digitale Welten entfliehen. Recht selten ist auch die Rede davon, dass Internetzugänge und Handys für viele bereits in der Kindheit kaum elterlichen zeitlichen Beschränkungen unterliegen (vgl. Berg 2019, MPFS 2019).

Natürlich sind auch die Medien selbst nicht so ganz unschuldig daran, wenn unsere Jugend zu tief in die Welten von Social Media und digitalen Spielen eintaucht. Neben der Interaktivität und Multioptionalität sind die vielfältigen Möglichkeiten zu Eigenaktivität und kreativem Selbstausdruck, zu Involvement und sozialer Vernetzung sowie die Allgegenwärtigkeit und Endlosigkeit dessen, was heute alles medial zur Verfügung steht, zentrale Aspekte (vgl. Ha-

jok 2017). Man muss einem Heranwachsenden nur einmal von den fehlenden Kommunikationsmöglichkeiten in der eigenen Jugend oder dem Sendeschluss im Fernsehen berichten, um an den verwunderten Augen zu erkennen, wie grundlegend sich die Welt gewandelt hat. Wenn medial nun aber alles jederzeit und überall verfügbar erscheint, steigt auch die Schwierigkeit, eine grundlegende Fähigkeit zu entwickeln: Verzicht und Frust aushalten zu können. Das ist nur eine der neuen Herausforderungen – und noch weit weg von den populistischen Thesen, die unsere Jugend wegen der Medien als digital dement, cyberkrank oder vom digitalen Burnout geplagt pathologisieren.

Sein heißt medial stattfinden – im Hier und Jetzt!

Sieht man sich an, wie selbstverständlich Jugendliche ihr Selbst heute im Netz verhandeln, bekommt man schnell den Eindruck, dass die Suche nach Antworten auf die drängenden Fragen („Wer bin ich?“, „Wer will ich sein?“, „Als wen sehen mich die anderen?“) für die meisten ohne das Social Web gar nicht mehr vorstellbar ist. Die Prozesse der Identitätsbildung mit der von Lothar Krappmann vor 50 Jahren so treffend beschriebenen Herausforderung, so zu sein wie niemand und zugleich so zu sein wie alle (vgl. Krappmann 1969), gerieren sich nun immer mehr als eine *mediatisierte Suche nach Beachtung*, bei der auch Andy Warhols Vision, einmal für 15 Minuten berühmt zu sein, optional möglich ist. So gesehen ist die 2010 in der FAZ ausgerufene *Gesellschaft der Beachtungsexzesse* auch eine ganz gute Beschreibung dessen, was heute Dreh- und Angelpunkt der jugendlichen Selbstrepräsentationen im Netz ist. Ursprünglich von Bernhard Pörksen und Wolfgang Krischke (2012) auf die Welt der Castingshows bezogen, steht dahinter die zentrale Botschaft: Sein heißt, medial stattzufinden.

Identitätsarbeit führt heute fast ungebremst ins Social Web, das mit seinen bewusst angelegten Strukturen für soziale Rückkopplung der neue Ort nicht nur für Artikulation und Selbstthematization, sondern auch für das Einholen von Feedback ist. Tag für Tag ein bisschen mehr können wir beobachten, wie die mediatisierte *Selbstrepräsentation im Hier und Jetzt* zur kulturellen Praxis fast aller Jugendlichen geworden ist. Ebenso hat sich der so wichtige Aufbau eines Beziehungsnetzes ins Social Web verlagert. Im Sinne des Konzeptes der *Patchwork-Identität* bleibt es auch hier existenziell, eine von Kohärenz und Authentizität, Anerkennung und Handlungsfähigkeit gekennzeichnete Persönlichkeit auszubilden (vgl. Keupp et al. 1999). Doch unterliegt nun jedes noch so kleine Detail von Ich-Erprobung und sozialem Rückkanal den Bedingungen von Persistenz, Skalier- und Duplizierbarkeit: Das Netz macht die Dinge nicht nur öffentlich, es vergisst sie auch nicht, macht sie jederzeit auffindbar, kopierbar und in andere Kontexte übertragbar (vgl. Hajok 2018d).

Letztlich agieren Heranwachsende immer mehr in Handlungsräumen, die nach einem Prinzip funktionieren, das Georg Franck (1998) in seiner „Ökonomie der Aufmerksamkeit“ schon vor gut 20 Jahren auf den Punkt gebracht hat: In der vernetzten Welt mit quasi unbegrenzten Medienzugängen wird das Streben nach Aufmerksamkeit als grundlegendes menschliches Bedürfnis zur zentralen Währung einer kommerziellen Verwertbarkeit. Heute laufen ganze Serverstädte heiß – und werden die meisten Jugendlichen in den *Wettstreit um Beachtung* getrieben, dem Eltern und pädagogische Fachkräfte kaum Einhalt gebieten können. Immens ist mittlerweile der Druck, sich von den anderen abzuheben – etwa mit Aufsehen erregenden Bildern, provokanten Texten und drastischen Meinungen, mit denen Jugendliche zuweilen selbst die Grenzen des Tolerierten überschreiten. Öffentlich zur Schau

getragene Sexualisierungen des eigenen Körpers, Hass und Hämie gegenüber anderen, unbefangene Posts eigener Devianz und Delinquenz sind hier Umgangsweisen, die wir aufwendig aufarbeiten müssen, wenn wir sie präventiv nicht zu verhindern wussten.

Kommunizieren, (nur) um zu kommunizieren?

Dieser das heutige Heranwachsen vielleicht besonders gut beschreibende Slogan war bereits vor über zehn Jahren, als es den Messengerdienst WhatsApp noch gar nicht gab, in der Wochenzeitung „Die Zeit“ zu lesen. In dem mit „Total vernetzt“ überschriebenen Beitrag wurde der Medientheoretiker Norbert Bolz mit der zu dieser Zeit noch steilen These zitiert, dass sich mit der Etablierung neuer Dienste auch der Zweck von Kommunikation verändert hat (vgl. Uehlecke 2008). Demnach kommunizieren wir (und vor allem junge Menschen) immer häufiger, nur um zu kommunizieren – um permanent Kontakt zu halten und wahrgenommen zu werden. Und das alles auch noch mit einer nicht zu bändigenden Lust. Erinnern wir uns an die Zeit: Die kostenpflichtige SMS hatte sich längst etabliert und verführte auch uns mit ihrem Diktat der 160 Zeichen zu allerhand Abkürzungen – bei im Schnitt zwei bis drei pro Tag verschickten Nachrichten.

Der Siegeszug von WhatsApp & Co. bei Heranwachsenden zeigt dagegen sehr eindrucksvoll, wie die erweiterten Möglichkeiten, Gruppen zu bilden und quasi unbegrenzt auch Bilder, Videos und Sprachnachrichten zu verschicken, seitdem zu einer Vervielfachung der kommunikativen Aktivitäten geführt haben. Heute ist der für die Sozialisation so immens wichtige Austausch in der Peergroup, den wir in unserer eigenen Kindheit meist noch mit dem Fahrrad organisierten, ohne Messengerdienste überhaupt nicht mehr denkbar. Mit 12, 13 Jahren ist die Textnachricht bereits das bevorzugte Mittel, sich mit Freunden zu verabreden oder von unterwegs aus mit den Eltern zu kommunizieren (vgl. MPFS 2019). Und mit den Klassenchats sind die Dienste auch schulisch relevant – Handyverbot hin oder her. Das Soziale ist damit keineswegs verschwunden, wie es zu Beginn der Entwicklungen dystopisch prophezeit wurde. Es ist nur immer mehr ins Netz gewandert und hat dabei eine *völlig neue Form des Zusammenlebens* junger Menschen hervorgebracht.

Mit seinem Konzept der *Mediatisierung des kommunikativen Handelns* hat der Mathematiker und Soziologe Friedrich Krotz (2001) diesen prägnanten Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft bereits Anfang der 2000er Jahre trefflich beschrieben. Demnach wachsen Jugendliche immer mehr in einer Welt auf, die einerseits von einer Ausdifferenzierung und Integration von Medien zu kaum noch unterscheidbaren kommunikativen Mischformen gekennzeichnet ist. Andererseits – das der springende Punkt – ist ihr Leben immer mehr von einer zeitlich, räumlich und sozial entgrenzten Medienkommunikation geprägt. Da wurde zu Beginn einfach per SMS ‚Schluss gemacht‘, Jahre später dann ein Gutteil des (auch konfliktbeladenen) Austauschs über WhatsApp realisiert. Empirisch belegbar ist seit Jahren nun auch die bereits zu Zeiten von SchülerVZ geäußerte Befürchtung, dass sich Jugendliche in ihren zunehmend mediatisierten Freizeitwelten tatsächlich immer seltener face-to-face treffen (vgl. MPFS 2018). Dass der/die 14-Jährige sich dann auch noch in den Settings physischer Anwesenheit mediatisiert austauscht, lässt die veränderte Kommunikation überdeutlich werden.

Neue Formen von Vergemeinschaftung und Partizipation!

Individualität und Diversität einmal außen vor gelassen, haben wir es in den letzten Jahrzehnten mit ganz spezifischen Gestalten von Jugend zu tun gehabt. Im Kontext der jeweiligen kulturellen, sozialen und gesellschaftlichen Bedingungen fanden sich Heranwachsende mit besonderem Lebensgefühl, gemeinsamen Lebensweisen und Alltagspraxen zusammen. Wie stark dabei die Bezüge zu den prägenden Ereignissen der Zeit sind, hat der Erziehungswissenschaftler Jürgen Zinnecker seit den 1980er Jahren mehrfach für unsere Jugend dargelegt und etwa eine politische narzisstische (um 1970), konsumistische alternative (um 1980) und dialogische theoretisierende (um 1990) Generation identifiziert (vgl. Zinnecker 2002). In aktuelleren Modifikationen dieser stark verallgemeinernden Sicht kam man um die zunehmende Bedeutung von Medien nicht mehr umhin und sprach etwa von einer pragmatischen mobilen Net-Generation (um 2000), dann von einer vernetzten partizipierenden Generation (um 2010) (vgl. Hajok 2018a).

Fokussieren wir zunächst auf die schillernden Ausdrucksweisen von Jugendgenerationen, befinden wir uns bereits mitten im unübersichtlichen Terrain dessen, was im Fachdiskurs als *juvenile Vergemeinschaftungsformen* gelabelt ist (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010). Auch sie haben sich unter dem Eindruck digitaler Medien gewandelt: Kreisten die diversen Jugend-szenen bis weit in die 1990er Jahre hinein vor allem um bestimmte Musikrichtungen, die gewissermaßen eine eigene Kultur um sich herum ‚versammelten‘, ist Musik heute nur noch für die wenigsten das zentrale Bestimmungselement (vgl. Hajok 2018a). Mit dem Eintauchen in digitale Medienwelten vernetzten sich Jugendliche nicht nur auf eine völlig neue Weise, es fanden auch junge Menschen zusammen, die anders gar nicht zusammengefunden hätten. Auf diese Weise konstituierten sich nicht nur neue Vergemeinschaftungsformen (z. B. die Ware-, Demo-, LAN-Gaming-, Cosplay-Szene), sondern auch neue Formen von gesellschaftlicher Teilhabe bis hin zu politischer Partizipation.

Die andauernden wöchentlichen Streiks der *Fridays for Future*-Bewegung sind ein gutes Beispiel dafür, dass nicht wenige Jugendliche die Potenziale der digitalen Welt auch dafür nutzen, ihre Interessen und Bedürfnisse lautstark in den gesellschaftlichen Diskurs einzubringen und Druck auf politische Entscheidungsträger aufzubauen. Initiiert und befeuert wurde der Protest durch ein *partizipatives Medienhandeln*, bei dem sich die Jugendlichen die von Ulrike Wagner und Maren Würfel (2013) systematisierten Formen von Information und Orientierung, Austausch und Vernetzung, Selbsta Ausdruck über eigene Medienprodukte sowie von Kooperation und Kollaboration ‚zu eigen‘ gemacht haben. Gerade diese kollektiv angeeigneten und gemeinschaftlich ausgelebten Möglichkeiten verweisen darauf, dass Jugend in der digitalen Welt nicht nur mit erweiterten Risikolagen konfrontiert ist, sondern sich hier auch bislang nicht gekannte Potenziale eines *Hashtagaktivismus* bieten, bei dem zunehmend auf niedrigschwellige, lebenswelt- und erlebnisorientierte Beteiligungsformen gesetzt wird (vgl. Eisewicht 2019).

Literatur

- Beck, U. (1986): Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne, Frankfurt a.M.
 Berg, A. (2019): Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt, Berlin.
 Böhnisch, L. (2009): Jugend heute – Ein Essay. In: H. Theunert (Hrsg.): Jugend. Identität. Medien, München, S. 27-34.
 Böhnisch, L./Lenz, K./Schröer, W. (2009): Sozialisation und Bewältigung. Eine Einführung in die Sozialisationstheorie der zweiten Moderne, Weinheim u. München.

- Brüggen, N./Dreyer, S./Drosselmeier, M./Gebel, C./Hasebrink, U./Rechlitz, M. (2017): Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken – Ergebnisse der Befragung von Eltern und Heranwachsenden, Berlin.
- Dreyer, S./Hasebrink, U./Lampert, C./Schröder, H.-D. (2013): Herausforderungen für den Jugendmedienschutz durch digitale Medienumgebungen. In: Soziale Sicherheit (CHSS), H. 4, S. 195-199.
- Eisewicht, P. (2019): Zwischen Straßenbarrikade und Hashtagaktivismus. Zum Wandel des Engagements Jugendlicher in der modernen Gesellschaft. In: Thema Jugend, H. 2/2019, S. 6-8.
- Franck, G. (1998): Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf, München u. Wien.
- Gebel, C./Brüggen, N./Hasebrink, U./Lauber, A./Dreyer, S./Drosselmeier, M./Rechlitz, M. (2018): Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften, Berlin.
- Hajok, D. (2019): Tauchen Jugendliche zu tief in die Welt digitaler Medien ein? In: tv diskurs – Verantwortung in audiovisuellen Medien, Jg. 23, H. 1, S. 13-15.
- Hajok, D. (2018a): Heranwachsen mit digitalen Medien – ein neuer Sozialisationsstypus? Perspektiven auf Kindheit und Jugend heute. In: tv diskurs – Verantwortung in audiovisuellen Medien, Jg. 22, H. 2, S. 20-25.
- Hajok, D. (2018b): Alles anders mit digitalen Medien? Wie sich Kindheit und Jugend gewandelt haben. In: merz – medien + erziehung, Jg. 62, H. 4, S. 61-67.
- Hajok, D. (2018c): Der veränderte Medienumgang Jugendlicher. Tendenzen aus 20 Jahre JIM-Studie. In: JMS-Report, Jg. 41, H. 6, S. 4-6.
- Hajok, D. (2018d): Digitale Kommunikation: Wie sozial ist social media? In: Thema Jugend, H. 4/2018, S. 8-10.
- Hajok, D. (2017): Alte Muster – neue Abhängigkeiten? Wenn die Nutzung digitaler Medien außer Kontrolle gerät. In: Die Kinderschutz-Zentren (Hrsg.): Psychische Erkrankung und Sucht, Köln, S. 89-110.
- Hitzler, R./Niederbacher, A. (2010): Leben in Szenen: Formen juveniler Vergemeinschaftung heute, Wiesbaden.
- Keupp, H./Ahbe, T./Gmür, W./Höfer, R./Kraus, W./Mitscherlich, B./Straus, F. (1999): Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne, Hamburg.
- Krappmann, L. (1969): Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilnahme an Interaktionsprozessen, Stuttgart.
- Krotz, F. (2001): Die Mediatisierung des kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien, Wiesbaden.
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2019): KIM-Studie 2018. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger, Stuttgart.
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2018/2016): JIM-Studie 2018/2016. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger, Stuttgart.
- Niesyto, H. (2013): Bildung – Beschleunigung – Medien. In: A. Hartung/A. Lauber/W. Reißmann (Hrsg.): Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik, München, S. 287-296.
- Pariser, E. (2011): The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You, New York.
- Pörksen, B./Krischke, W. (2012): Die Gesellschaft der Beachtungsexzesse. In: D. Hajok/O. Selg/A. Hackenberg (Hrsg.): Auf Augenhöhe? Konstanz, S. 57-70.
- Rosa, H. (2005): Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne, Frankfurt a.M.
- Schiedeck, J./Stahlmann, M. (2012): Sucht 2.0 oder von der Sucht zur Suchtmaschine. Das ‚aholic‘ als neue Sozialfigur. In: Brückenschlag. Zeitschrift für Sozialpsychiatrie – Literatur – Kunst, Bd. 28, Neumünster, S. 11-21.
- Sennett, R. (1998): Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus, Berlin.
- Uehlecke, J. (2008): Total vernetzt. In: DIE ZEIT, Ausg. 36 vom 28. August 2008. <https://www.zeit.de/2008/36/OdE45-Kommunikation>
- Wagner, U./Würfel, M. (2013): Gesellschaftliche Handlungsfähigkeit in mediatisierten Räumen. In: A. Hartung/A. Lauber/W. Reißmann (Hrsg.): Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik, München, S. 159-167.
- Zinnecker, J. (2002): Null zoff und voll busy: die erste Jugendgeneration des neuen Jahrhunderts. Ein Selbstbild, Opladen.