

Hölderlin-Gymnasium Nürtingen

Kurstufe 1

Seminarfach: Zukunftsvisionen

Herr Töpfer



## Die Entwicklung sozialer Netzwerke und deren Einfluss auf unser Leben

Sophie Körner  
Nürtingerstraße 20/1  
72649 Wolfschlugen  
koerner.sophie@web.de  
Kurstufe 1  
18.06.2018

### Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
2. Definitionen.....	3
2.1 Social Networks.....	3
2.2 Web 2.0.....	4
2.3 Social Media.....	4
3. Die Entwicklung der sozialen Netzwerke.....	4
4. Die heutige Nutzung sozialer Netzwerke.....	5
4.1 Gründe für die Nutzung.....	5
4.2 Aktuelle Nutzerzahlen.....	7
4.3 Der Einfluss sozialer Netzwerke.....	8
5. Entwicklungen in der Zukunft.....	10
5.1 Zukünftigkeit Nutzerzahlen.....	10
5.2 Der Zukünftige Einfluss sozialer Netzwerke.....	11
5.3 Beispiele zu möglichen Entwicklungen.....	11
5.3.1 Black Mirror: Abgestürzt.....	11
5.3.2 Ready Player One.....	13
6. Fazit.....	15
7. Literaturverzeichnis.....	16

# 1. Einleitung

Plötzlich hat man hunderte Freunde, chattet mit Menschen auf der anderen Seite der Welt und erzählt Fremden, in welchem Restaurant man am liebsten Essen geht, was man heute Nachmittag noch zu erledigen hat und mit wem man gerade gut befreundet ist.

Seit 30 Jahren werden Soziale Netzwerke immer populärer und die Nutzerzahlen steigen mit jeder Generation, die mit dem Internet aufwächst. Besitzt man einen Internetanschluss und einen Computer oder ein Smartphone ist es jedem möglich sich in sozialen Netzwerken anzumelden, ein Profil zu erstellen und sich mit Menschen aller Interessen, allen Alters und jeder Herkunft zu verknüpfen. Es dauert keine fünf Minuten und schon hat man ein Facebook Profil erstellt. Hat man seine Telefonnummer angegeben werden einem sofort all seine Kontakte angeboten, die auch Facebook nutzen und mit denen man doch sicher befreundet sein möchte. Und nutzt man Facebook ein wenig länger, werden einem bald die Freunde der Freunde und deren Freunde und irgendwelche Unbekannten vorgeschlagen, deren geteilte Inhalte einen ja sicher interessieren. Ein paar Klicks später und man ist mit hunderten Personen verknüpft, kann deren Fotos ansehen und Beiträge lesen, sich privat mit ihnen austauschen und eigentlich ihr komplettes Leben über das Internet verfolgen. Allein heute nutzen schon 42 % der gesamten Bevölkerung und 46% der Deutschen soziale Netzwerke, und wie sich das in der Zukunft entwickeln wird und wie sich diese auf unser Leben außerhalb des Internets auswirken, werde ich in dieser Hausarbeit erarbeiten.

Zusätzlich habe ich eine eigene Umfrage über die Nutzung sozialer Netzwerke erstellt und diese vom 23.05-27.05 auf Facebook, Instagram und Twitter veröffentlicht. An der Umfrage haben 458 Personen teilgenommen und auf die Ergebnisse dieser werde ich mich in meiner Ausarbeitung ebenfalls beziehen.

## 2. Definitionen

### 2.1 Social Network

Ein *Social Network* (eng. für Soziales Netzwerk) ist eine Plattform im Internet mit einer virtuellen Gemeinschaft, welche miteinander kommuniziert. Nutzer haben die Möglichkeit Meinungen, Erfahrungen und Informationen mit anderen Nutzern zu teilen und soziale Beziehungen mit diesen zu knüpfen. Grundlegende Funktionen sind das Erstellen einer eigenen Profilseite, das Hinzufügen anderer Nutzer zu

Freundschaftslisten und das Schreiben von öffentlichen und privaten Nachrichten. Entstanden sind diese Online-Dienste durch das Web 2.0. Technisch basieren soziale Netzwerke auf sozialen Medien, inhaltlich ist das soziale Netzwerk eine eingegrenzte Form der sozialen Medien, in der die Kommunikation mit oft Gleichgesinnten im Vordergrund steht. Das bekannteste Beispiel ist Facebook mit über 2,2 Milliarden aktiven Nutzern, aber auch Twitter oder Snapchat werden zu den sozialen Netzwerken gezählt.

## 2.2 Web 2.0

Das sogenannte Web 2.0 beschreibt eine neue Generation des *World Wide Webs*. Hierbei handelt es sich um eine veränderte Nutzung des Internets und nicht um eine neu entwickelte Technologie. Der Nutzer wird durch das Web 2.0 vom reinen Konsumenten (Vergleich: Radio hören) zeitgleich zum Produzenten. Dies macht den Nutzer nun zum Prosument (Pro(-duzent) und (Kon-)sument) und ermöglicht ihm durch das Erstellen, Bearbeiten und Veröffentlichen von Beiträgen das *World Wide Web* mitzugestalten, wodurch der alleinige Einfluss großer Medienunternehmen verringert wird. Die Aufgabe dieser hat sich nun eher zur Bereitstellung von Plattformen, auf welchen die Vernetzung von Nutzern und deren Beiträgen ermöglicht wird und die Verwaltung dieser, entwickelt. Diese Veränderung sorgt für eine einzigartige Möglichkeit der Kommunikation zwischen Menschen aller Welt.

## 2.3 Social Media

Als *Social Media* (eng. für soziale Medien) werden grundsätzlich alle digitalen Plattformen bezeichnet, die es Nutzern ermöglichen *User Generated Content* (eng. für nutzergenerierte Inhalte) zu erstellen und mit anderen Nutzern zu teilen. Soziale Medien werden meist als großer Kommunikationskanal bezeichnet, deren Fokus darauf liegt Inhalte mit vielen Menschen zu teilen. Als Beispiel dienen Blogs oder Video Plattformen wie Youtube.

## 3. Die Entwicklung der sozialen Netzwerke

Die erste Möglichkeit sich mit anderen Menschen über das Internet zu verbinden, stellten die *bulletin board systems* (eng. für Mailbox oder elektronisches schwarzes Brett) dar, wovon das erste 1978 gegründet wurde. Diese fungierten als System um per Datentransfer mit mehreren Nutzern zu kommunizieren. Darauf folgte das

sogenannte *Usenet* (Us(er) Net(-work)), welches 1979 in den Vereinigten Staaten gegründet wurde und Nutzern es ermöglichte Diskussionen über öffentlich gepostete Nachrichten zu führen. Ab Ende der 1980er Jahre erschienen weitere Anwendungen wie CompuServe Inc., die es ermöglichten persönliche Profile zu erstellen und private Nachrichten zu verschicken und somit den heutigen sozialen Netzwerken schon stark ähnelten.

Ab 1990 entwickelten sich die ersten öffentlich zugänglichen sozialen Netzwerke des *World Wide Webs*, die diese Funktionen beinhielten. Beispiele dafür sind Classmates.com, eine US-amerikanische Plattform, welche es ermöglichte mit Schulfreunden in Kontakt zu bleiben, oder auch SixDegrees.com, eine Plattform die es ermöglichte Profilseiten zu erstellen, Freundschaftsbeziehungen zu anderen Usern aufzulisten und die Freundelisten anderer Benutzer zu durchsuchen, sowie private Chat-Nachrichten auszutauschen und in öffentlichen Foren zu diskutieren und somit alle heutigen Merkmale eines sozialen Netzwerks vereint.

Einen Aufschwung erreichten die sozialen Netzwerke erstmals ab dem Jahr 2000, da immer mehr Menschen über eine Internetverbindung verfügten. Bekannte Gründungen erfolgten 2003 mit MySpace oder 2004 mit Facebook, welches vorerst nur als Kommunikationsplattform von Studenten der Harvard Universität genutzt wurde, inzwischen aber das weltweit größte soziale Netzwerk darstellt.

Im Jahr 2005 wurde das erste erfolgreiche deutsche soziale Netzwerk namens studiVZ gegründet, welches als Studentenverzeichnis diente. 2007 folgten dann meinVZ und schülerVZ um weitere Zielgruppen anzusprechen.

2006 wurde Twitter (damals noch twttr) gegründet, welches der bekannteste Mikrobloggingdienst ist. Mikroblogging zeichnet sich dadurch aus, dass die öffentlichen Beiträge auf eine bestimmte Zeichenanzahl begrenzt sind. Bei Twitter lag diese Begrenzung früher bei 140 Zeichen, wurde aber seit November 2017 auf 280 Zeichen verdoppelt.

Ab 2010 stiegen die Nutzerzahlen sozialer Netzwerke erneut stark an durch die Entwicklung von Smartphones und Tablets, welche wiederum weiteren Menschen die Nutzung des Internets ermöglichten. Die Kommunikation per Telefon oder SMS sank ab 2010 immer weiter und die Kommunikation über Facebook oder Twitter wurde immer mehr genutzt.

Ein weiteres heute sehr erfolgreiches soziales Netzwerk, Instagram, wurde 2010 gegründet und dient dazu Fotos und Videos zu teilen, die mit ihrer ursprünglichen quadratischen Form an Polaroids erinnern sollten. Heute verfügt die Anwendung über

viele weitere Funktionen, wie das verfassen von privaten Nachrichten oder das *Live-Streaming* (eng. für Echtzeitübertragung).

Das 2011 gegründete soziale Netzwerk Snapchat überzeugt heute mit der Funktion, dass an Freunde gesendete Inhalte innerhalb weniger Sekunden von selbst gelöscht werden und somit nur über kurze Zeit angesehen werden können. Dieses Prinzip begründete Evan Spiegel, der Gründer von Snapchat, damit, dass es bei Snapchat nicht darum gehen soll, einen perfekten Moment einzufangen, sondern den vollen Umfang menschlicher Emotionen zu übertragen. Somit steht diese Anwendung stark im Kontrast mit Instagram oder Facebook.

## **4. Die heutige Nutzung sozialer Netzwerke**

### **4.1 Gründe für die Nutzung**

Der eindeutigste Grund soziale Netzwerke zu nutzen, ist die Möglichkeit mit jedem Menschen auf der Welt, der einen Internetanschluss und einen Computer oder ein Smartphone besitzt, kommunizieren zu können. Die physikalische Entfernung spielt keine Rolle mehr. Soziale Netzwerke ermöglichen es uns jederzeit und überall mit unseren Bekannten Nachrichten oder Fotos auszutauschen und das meist in wenigen Sekunden. Einen Brief zu verschicken braucht je nach Entfernung mindestens einen Tag während eine Nachricht per sozialem Netzwerk, bei guter Internetverbindung, keine Sekunde benötigt. Dies ermöglicht einem eine direkte Unterhaltung zu führen. Durch diese Funktionen wird es einem auch einfach ermöglicht immer auf dem neuesten Stand zu sein und die Aktivitäten anderer zu verfolgen.

Auch das schnelle Überblicken von Informationen, wie den neuesten Geschehnissen, ist auf sozialen Netzwerken einfach und in kurzer Zeit möglich.

Ein weitere Vorteil ist, dass die Nutzung sozialer Netzwerke meist kostenlos ist und somit keine Zusatzkosten, außer die des Internettarifs, hinzukommen, im Gegensatz zur Kommunikation per SMS. 2017 nutzten über 91 % der deutschen Bevölkerung das Internet und da das Erstellen eines Profils auf sozialen Netzwerken sehr einfach funktioniert greifen viele auf diese Möglichkeit zurück statt zu telefonieren oder SMS zu schreiben.

Soziale Netzwerke entstanden durch das Web 2.0 und ermöglichen es eigene Inhalte zu gestalten, zu veröffentlichen und Rückmeldungen von anderen Nutzern zu bekommen. Dies ist für manche außerhalb des Internets eventuell nicht möglich, da sie niemanden kennen, der die selben Interessen verfolgt, wohingegen es im Internet zu jedem Thema hunderte Beiträge und Nutzer gibt, die diese verfolgen.

Ein weiterer Grund ist, dass soziale Netzwerke es auch ermöglichen neue Freundschaften zu knüpfen und Interessengruppen beizutreten, wodurch schnell eine Art Freundeskreis aufgebaut werden kann. Dies stärkt vor allem bei Jugendlichen das Selbstbewusstsein und ermöglicht es zeitnah Rückmeldungen zu seinen geteilten Inhalten zu bekommen.

Außerdem ermöglichen soziale Netzwerke eine eigene Identität im Internet aufzubauen und die verstärkte Kontrolle darüber, welche Einzelheiten Unbekannte durch das Internet über einen selbst erfahren können, dies bietet einen Anreiz sozialen Netzwerken beizutreten. Die Möglichkeit sich selbst neu zu erfinden oder auch auf sozialen Netzwerken ganz man selbst sein zu können ohne beispielsweise von der Familie vorgeschrieben zu bekommen wie man zu sein hat, regt viele Personen an sozialen Netzwerken beizutreten.

Ebenfalls ist es möglich soziale Netzwerke beruflich zu nutzen, um beispielsweise Produkte vorzustellen oder besser auf Kundenwünsche einzugehen.

In meiner Umfrage gaben 78 % der Befragten an soziale Netzwerke zu nutzen, um Neuigkeiten zu erfahren und Nachrichten zu verfolgen. 71 % der Teilnehmer gaben an, dass sie soziale Netzwerke nutzen, um eigene Inhalte, wie Fotos, Videos und Texte zu teilen. 65 % gaben zudem an, dass sie besagte Plattformen verwenden um mit Bekannten zu kommunizieren. Und nur 5 % benutzen soziale Netzwerke beruflich. Dazu muss man sagen, dass es möglich war mehrere Antworten anzugeben. Zusätzlich gaben noch circa 3 % an, dass sie Facebook und Co. lediglich zur Unterhaltung nutzen und sieben Personen antworteten sogar, dass sie diese nur aus Langeweile und zum Zeitvertreib verwenden würden.

Allgemein bieten soziale Netzwerke für viele die Möglichkeiten sich schneller zu informieren und mit anderen zu kommunizieren. Aber auch Freiheiten, wie das erschaffen eines eigenen Profils, also einer eigenen Identität, sind Gründe wegen denen soziale Netzwerke so attraktiv sind und immer stärker genutzt werden.

#### 4.2 Aktuelle Nutzerzahlen

Zu Beginn des Jahres 2018 veröffentlichte die internationale Digital-Agentur *We are Social* gemeinsam mit dem kanadischen Software-Anbieter *Hootsuite*, dass zu diesem Zeitpunkt über vier Milliarden Personen weltweit das Internet nutzten, dies entspricht etwa 53 % der derzeitigen Weltbevölkerung. 3,2 Milliarden dieser nutzen auch soziale Netzwerke. Dies entspricht etwa 42 % der gesamten Bevölkerung.

In Deutschland waren es mit fast 75 Millionen Internetnutzern 91% der Deutschen,

wovon wiederum 38 Millionen aktiv soziale Netzwerke verwenden. Dies entspricht etwa 46% der Bevölkerung Deutschlands. Die Nutzerzahlen steigen jährlich stark an. Innerhalb des Jahres 2017 kamen 7 % neue Nutzer von sozialen Netzwerken hinzu und mit jeder Generation, die mit dem Internet aufwächst, werden die Zahlen weiter steigen. Gerade bei Jugendlichen nutzen neun von zehn Personen mindestens ein soziales Netzwerk aktiv, und auch die Zahlen der älteren Nutzer steigen stetig.

Vergleicht man die aktiven Nutzer 2018 in Deutschland, die mindestens einmal pro Woche ein soziales Netzwerk nutzen, liegt Facebook mit 20,5 Millionen Nutzern weit vorne, gefolgt von Instagram mit 5,6 Millionen, Snapchat mit 3,7 Millionen und Twitter mit nur 1,8 Millionen. Doch auch wenn Facebook mit Abstand die meisten Nutzer aufweist, lässt sich beobachten, dass vor allem Jugendliche dies weniger verwenden und auf Plattformen wie Instagram oder Snapchat ausweichen. Dies spiegelt sich auch in meiner Umfrage wieder, in der 88% der Teilnehmer zwischen 13 und 25 Jahre als Alter angaben und Instagram mit fast 40% als das meistgenutzte soziale Netzwerk der Teilnehmer gewählt wurde. Knapp gefolgt mit

35 % von Twitter. Facebook hingegen erlangte nur 10 % aller Stimmen. Dies stimmt ungefähr mit der Anzahl der Teilnehmer überein, die 26 Jahre und älter sind.

Facebook erlangt trotz dessen weiterhin viele Nutzer. Im Vergleich lag die Nutzerzahl 2015 weltweit bei 1,4 Milliarden aktiven Nutzern, während sie Anfang 2018 die 2,1 Milliarden erreichte.

#### 4.3 Der Einfluss sozialer Netzwerke

Die Beliebtheit sozialer Netzwerke wächst immer weiter und mit der steigenden Nutzung erweitert sich auch der Einfluss sozialer Netzwerke auf unser Leben außerhalb des Internets immer stärker. Die Einfachheit, die die Kommunikation über soziale Netzwerke bietet, sorgt dafür, dass immer mehr Personen sich auf diese beschränken und Unterhaltungen von Angesicht zu Angesicht seltener werden. Allein in einer Minute werden laut der Webseite Playmobi über 46.000 private Nachrichten über Facebook verschickt und über 175.000 Fotos auf Instagram geteilt. Laut Studien des britischen Marktforschers GlobalWebIndex wurden soziale Netzwerke im September 2017 weltweit durchschnittlich 2:15 Stunden am Tag genutzt. Vergleicht man diese Werte mit den in 2012 gemessenen, welche bei 1:30 Stunden durchschnittliche tägliche Nutzung lagen, ist die Dauer um 50 % in nur sechs Jahren angestiegen. Im Vergleich zu 2016 stieg die Dauer durchschnittlich um neun Minuten. Geht man davon aus, dass der Anstieg linear verläuft, liegen wir heute bei ungefähr



2:24 Stunden tägliche Nutzung sozialer Netzwerke. Das bedeutet, dass der durchschnittliche Nutzer knapp 10 % seiner Zeit täglich auf sozialen Netzwerken verbringt. Zieht man von diesen Werten nun noch die durchschnittliche Schlafzeit eines gesunden Menschen von circa sieben Stunden ab, liegen wir bei fast 15% seiner Tageszeit, die man nur für die Verwendung sozialer Netzwerke aufbringt. Bei Jugendlichen sind diese Werte sogar meist noch höher und nach Studien der Krankenkasse DAK und des Deutschen Zentrums für Suchtfragen an der Universitätsklinik Hamburg-Eppendorf sind im März 2018 rund 100.000 deutsche Jugendliche zwischen 12 und 17 Jahren als abhängig von sozialen Netzwerken gemessen worden. Das entspricht ungefähr 2,7 % aller Jugendlichen in Deutschland. In meiner Umfrage bestätigten 35 % der Teilnehmer, dass sie sehr häufig nur aus Langeweile Zeit auf sozialen Netzwerken verbringen. Fast 50 % gaben zumindest an dies häufig zu tun und nur sieben Personen verneinten dies vollständig, was ungefähr 1,5 % aller Teilnehmer entspricht.

Unabhängig von der Zeit, welche die Nutzung sozialer Netzwerke beansprucht, beeinflussen diese Plattformen viele Personen und vor allem auch Jugendliche in ihren Wertevorstellungen. Soziale Netzwerke ermöglichen es uns so zu präsentieren wie wir es für richtig halten. Gerade auf Plattformen wie Instagram versuchen viele ein perfektes Leben zu imitieren und entwerfen eine gefilterte Scheinwelt ihres Lebens, indem sie nur die besten Fotos von sich veröffentlichen und diese eventuell sogar durch Programme wie Photoshop verfälschen. Durch diese falschen Ideale können Jüngere, die noch naiver veranlagt sind und nicht zwischen Realität und perfektionierter Darstellung unterscheiden können, in ihrer Selbstfindung gestört werden und diese Schönheitswahn als Zwang empfinden, wodurch ihre Selbstwahrnehmung stark ins negative verändert wird. Auch das Gefühl etwas zu verpassen, weil man nicht so ein unglaubliches Leben führt, wie manche Nutzer ihres auf sozialen Netzwerken präsentieren, ist stetig vorhanden, wodurch es zu Einsamkeit und sogar sozialer Isolation kommen kann.

Aber nicht nur die Wahrnehmung von uns selbst kann beeinflusst werden, sondern auch andere Personen nehmen wir durch ihre Beiträge auf sozialen Netzwerken anders wahr. Jemand der immer tausende *Likes* (eng. für Gefällt-mir-Angaben) für seine Beiträge, wie beispielsweise Fotos bekommt, wird eher als beliebt und somit positiver wahrgenommen. Aber auch durch unüberlegte Veröffentlichungen mancher Beiträge, wie Fotos, welche unter Einfluss von Alkohol entstanden sind, kann die Wahrnehmung dieser Person stark gestört werden. Verstärkt wird dies dadurch, dass

Beiträge die einmal in das Internet gestellt wurden meist nur schwer wieder vollständig zu löschen sind und gerade Negatives sich schnell verbreitet. Zusätzlich ist die Hemmschwelle im Internet jemanden zu beleidigen geringer, da die Anonymität gewahrt werden kann. So kann es leicht zu Cyber-Mobbing kommen, welches schwer zurückverfolgbar ist, da sich nahezu jeder hinter dem anonymen Profil befinden kann. Vor allem junge Menschen werden dadurch schnell beeinflusst und in einigen Fällen sogar depressiv.

Doch soziale Netzwerke haben auch positive Einflüsse, beispielsweise ist es über diese einfach möglich neue Personen kennenzulernen und Freunde mit denselben Interessen zu finden. So haben schüchterne oder introvertierte Menschen die Möglichkeit sich mit anderen Menschen zu verknüpfen und Erfahrungen auszutauschen. Viele Jugendliche finden über soziale Netzwerke sogar Freunde, die sie im realen Leben wahrscheinlich nie kennengelernt hätten, die ihnen helfen und die Unterstützung geben, die manche Nutzer im Leben außerhalb des Internets nicht finden können. In meiner Umfrage gaben 50 % der Teilnehmer an, dass sie sich im auf sozialen Netzwerken wohler fühlen, als im Leben außerhalb und sich von anderen Nutzern oftmals besser verstanden fühlen, als beispielsweise von der Familie oder von Freunden. Dies ist kritisch zu betrachten, da man sein Leben nicht nur im Internet führen sollte und die reale Welt nicht durch eine virtuelle ersetzen sollte, doch gleichzeitig sind soziale Netzwerke für viele Nutzer eine positive Alternative.

## **5. Entwicklungen in der Zukunft**

### **5.1 Zukünftige Nutzerzahlen**

Eines lässt sich klar feststellen: Soziale Netzwerke steigen immer weiter in ihrer Beliebtheit. Jeden Tag kommen weltweit tausende neue Nutzer hinzu und je weiter die Welt technisch voranschreitet und je mehr Personen die Nutzung des Internets ermöglicht wird, desto weiter werden die Nutzerzahlen steigen. Jedoch ist eine Verlagerung der allgemeinen Nutzung einzelner Netzwerke möglich. Facebook verliert langsam an Beliebtheit bei Jüngeren, während Instagram immer weiter wächst. Auch Snapchat erlangte in den letzten zwei Jahren einen starken Aufschwung, während die Facebook Generation langsam ausstirbt. Doch während vor einigen Jahren jedes soziale Netzwerk noch für seine besonderen Funktionen bekannt war, wie Twitter für das Mikroblogging, Instagram für das Teilen von Fotos und Snapchat für das Verschicken kurzer Bildmomente, werden sich die verschiedenen sozialen Netzwerke immer ähnlicher und werden durch Funktionen, die ursprünglich bekannt

waren durch ein spezielles soziales Netzwerk, ergänzt. Eine mögliche Entwicklung daraus, wäre der Zusammenschluss einzelner sozialer Netzwerke zu einem Einzelnen, auf welchem alle Funktionen vorhanden sind. Die Wahrscheinlichkeit hierfür ist gestiegen seit Facebook beispielsweise Instagram aufgekauft hat und somit über die beiden derzeitig beliebtesten Plattformen verfügt.

## 5.2 Der zukünftige Einfluss sozialer Netzwerke

Sollten die Nutzerzahlen und die Nutzungsdauer weiterhin rapide ansteigen wird auch der Einfluss durch soziale Netzwerke nicht weniger. Mit jeder Generation, die mit dem Internet aufwächst, werden die Nutzer jünger und immer mehr Altersklassen zur Verwendung sozialer Netzwerke greifen. Unterstützt wird dies zusätzlich durch weitere neue Funktionen, die das Kommunizieren vereinfachen und neue Möglichkeiten der Kommunikation bieten. Auch wird die Handhabung immer einfacher werden und jede Tätigkeit nur noch wenige Klicks benötigen. Außerdem vermute ich, dass der jetzige Einfluss weiter ins Extreme steigt. Positive Aspekte, wie das Finden neuer Freunde mit denselben Interessen wird noch schneller und einfacher möglich sein, während der negative Einfluss ebenfalls stärker zu nimmt. Durch neue Funktionen, werden die Entwickler versuchen die Nutzer noch längere Zeit auf ihren sozialen Plattformen zu halten und zu beschäftigen, was dafür sorgt, dass unser Leben immer mehr durch unser digitales Leben, welches wir auf sozialen Netzwerken führen, ersetzt wird.

## 5.3 Beispiele zur möglichen Entwicklungen

Zuletzt möchte ich anhand zweier, meiner Meinung nach sehr realistischen, Vorstellungen der Zukunft, eine mögliche Entwicklung zu diesen erläutern und begründen, wieso ich mir die Zukunft der sozialen Netzwerke so vorstellen könnte.

### 5.3.1 Black Mirror: Abgestürzt

Das erste Beispiel stammt aus der ersten Folge namens *Abgestürzt* der dritten Staffel, der durch Netflix produzierten Serie *Black Mirror*, welche eine Geschichte in einer Welt erzählt, in der ein soziales Netzwerk, dienend als Wertesystem, über die gesamte Bevölkerung herrscht. Dieses fungiert per Telefon und speziellen Kontaktlinsen, die die Personen tragen und von anderen gescannt werden können. Jede Person verfügt über ein Profil auf diesem sozialen Netzwerk und kann dort, wie

es auch heute bei uns üblich ist, Fotos, Videos und andere Beiträge über sein Leben veröffentlichen. Doch statt, dass diese Beiträge nur mit Gefällt-mir-Angaben oder Kommentaren gewertet werden können, ist es üblich das Profil der Person mit einer Sterne-Bewertung zu werten. Null Sterne ist die niedrigste und Fünf Sterne die höchst mögliche Bewertung. Der Durchschnitt aller erhaltenen Bewertungen stellt den sozialen Stand einer Person da. Bewerten kann jeder jeden, und dies nicht nur anhand deren sozialen Netzwerk Profilen, sondern auch, wenn man ihnen in der realen Welt begegnet. Bewertet wird meist nach Verhalten, aber auch Aussehen und Auftreten spielt eine Rolle. Dadurch, dass jeder eine möglichst hohe Bewertung der Anderen möchte, benehmen sich die Leute übertrieben freundlich und zuvorkommend, um auf eine gute Bewertung des Gegenübers abzu zielen, auch wenn sie sich normalerweise anders Verhalten würden. Denn manche Leistungen in dieser Gesellschaft sind nur ab einer bestimmten Bewertung möglich, wie beispielsweise das Wohnen in einer besseren Gegend, welches die Protagonisten erreichen möchte. Hierfür benötigt sie allerdings eine 4.5 Sterne Bewertung, sie ist jedoch lediglich eine 4,2. Um nun ihre Bewertung schnell zu erhöhen versucht sie sich mit anderen zu umgeben, die ein höheres Ansehen haben als sie. Ihr Plan jedoch geht schief und nach und nach sammelt sie durch verschiedene Unglücke immer mehr negative Bewertungen. Je weiter ihr Ansehen in der Gesellschaft sinkt, desto mehr merkt sie, wie viele Leistungen nur für die Besten der Besten erlaubt werden. Beispielsweise Jobangebote, Mietwagen oder der Einlass auf Feiern. Fast alles hängt von ihrer Bewertung ab und davon wie perfekt sie es schafft anderen ein perfektes Leben vorzuspielen.

Meiner Meinung nach ist dieses Szenario sehr realistisch, betrachtet man den heutigen Einfluss, den soziale Netzwerke auf uns haben. Je mehr Personen dir auf deinem Profil folgen und deine Beiträge positiv bewerten, desto beliebter wird man. Menschen versuchen ein anscheinend makellooses Leben zu präsentieren und dafür möglichst viel Aufmerksamkeit zu bekommen. Auch die Tatsache, dass Unternehmen teilweise, bevor sie jemanden zum Vorstellungsgespräch einladen, überprüfen, was man auf sozialen Netzwerken veröffentlicht und sich dadurch versuchen ein Bild über den Bewerber zu schaffen, deutet auf ähnliche Veränderungen hin.

Ähnliche Referenzen zeigt die 2012 gegründete Anwendung Tinder, eine Dating-App, die das Kennenlernen anderer in der Umgebung erleichtern soll. Die Funktionsweise ist einfach: Man bekommt Personen vorgeschlagen, die Gemeinsamkeiten mit einem aufweisen, wie zum Beispiel ähnliche Interessen. Angezeigt wird einem jedoch nur

ein Foto der Person, deren Vorname und Alter. Nun entscheidet man anhand dieser Informationen, ob man die Person attraktiv findet und wertet somit über sie mit nur einem einfachen Klick. Und nur wenn die andere Person einen ebenfalls als attraktiv bewertet hat, ermöglicht einem die Plattform mit der anderen Person Nachrichten auszutauschen und diese tatsächlich kennenzulernen.

Aber auch das Sozialpunkte-System in China zeigt Ähnlichkeiten auf. Ein System, gesteuert durch die Kameraüberwachung öffentlicher Plätze und das Datensammeln über das Internet und erfunden, um die Bürger Chinas für gute Taten zu belohnen und für schlechte zu bestrafen. Jede Person beginnt bei 1000 Punkten und erhält für beispielsweise das Spenden an eine Hilfsorganisation Pluspunkte, für das Verstößen gegen die Verkehrsregeln aber Punktabzug. Schafft man es auf die Höchstpunktzahl von 1300 Sozialpunkten und hält diese Bewertung eine gewisse Zeit, erhält man Belohnungen wie Ermäßigungen bei Heizungs- oder Wasserrechnungen oder Vorteile bei der Studienplatzsuche der Kinder. Wer jedoch viele Punkte verliert kann mit Strafen rechnen oder sogar seinen Job verlieren. Ein System, dass die Bürger Chinas zu besseren Menschen machen soll durch Bewertung ihrer Taten. Natürlich weist dieses System Unterschiede auf, wie eine objektivere Bewertung und die Durchführung durch den Staat, statt über ein soziales Netzwerk. Doch noch kann man nicht vorhersehen, wie sich dieses System weiterentwickeln und verbreiten wird.

Die ersten Schritte in die Richtung eines Ranking-Systems der Bevölkerung sind schon getan und meiner Meinung nach fehlt nicht mehr viel bis hin zu dem erschreckenden Beispiel, welches die Serie Black Mirror uns aufzeigt.

### 5.3.2 Ready Player One

*Ready Player One* ist ein 2011 veröffentlichter dystopischer Science-Fiction-Roman von Ernest Cline. Der Roman beschreibt zwei verschiedene Welten, einmal die reale Welt im Jahr 2044, in welcher eine globalen Energie- und Wirtschaftskrise herrscht. Die Bevölkerung ist größtenteils verarmt, hungert und lebt unter teilweise unmenschlichen Bedingungen. Währenddessen besitzen Großkonzerne den gesamten Reichtum, wodurch ein starker Kapitalismus die Welt bestimmt. Die zweite Welt, ist eine virtuell erschaffene Welt namens OAS/S. Sie simuliert das perfekte Leben und ermöglicht es, sich neu zu erfinden indem sie Bildung, Unterhaltung und Computerspiele bietet. Diese Welt beinhaltet sogar ein paralleles Währungs- und Wirtschaftssystem und ist betretbar für jeden, der die nötige technische Ausrüstung aufbringen kann. Je besser diese ist, desto realer fühlt sich das sich Fortbewegen in

der virtuellen Welt an. Die Handlung des Buchs ist eine Art Schatzsuche in der virtuellen Welt, mit dem Preis der Kontrolle über diese, die der Protagonist mit einigen Verbündeten beschreitet. Das meiner Meinung nach Interessante, ist die Möglichkeit sich ein zweites virtuelles Leben aufzubauen, welches durch die technische Ausrüstung einer Virtual Reality Brille und mit Sensoren ausgestatteten Anzügen die Wahrnehmung vollkommen täuscht und so die virtuelle Welt der realen gleich macht. Die OAS/S weist dabei dieselben Funktionen eines sozialen Netzwerks auf. Man hat die Möglichkeiten ein Profil, einen Charakter, zu erstellen, Freunde hinzuzufügen und mit anderen zu kommunizieren. Zusätzlich zeigt sie jedoch noch mehr Elemente eines Videospiele auf.

Doch durch die Weiterentwicklung der heutigen Technik in Bezug auf die Erschaffung einer virtuellen Realität, in der eine gleichzeitige Wahrnehmung der Wirklichkeit in einem computergenerierten, interaktiven virtuellen Raum ermöglicht wird, könnte soziale Netzwerke auf ein neues Level an Möglichkeiten bringen. Schon seit 2012 gibt es die ersten erfolgreichen Videospiele, in die man mit Hilfe einer Virtual Reality Brille eintauchen kann, als wäre man tatsächlich ein Charakter in der virtuell erzeugten Welt. Meiner Meinung nach dauert es nicht mehr lange bis diese Technik soweit ausgereift ist, dass sie uns mit der nötigen Ausrüstung ermöglicht ebenfalls ein komplett anderes Leben in einer digitalen Welt zu führen und somit die Grenzen zwischen Realität und virtueller Welt immer weiter verloren gehen. Dann würde man die Möglichkeit haben sich mit seinen Freunden in einem virtuellen Raum zu treffen und dort miteinander zu interagieren und müsste sein Haus in der Realität kaum noch verlassen. Das einzige was noch in der realen Welt wichtig wäre, wäre das Erfüllen der Grundbedürfnisse, wie Hunger und Durst. Alles andere könnte ab dann in einer virtuellen Welt stattfinden, was unser Leben vollkommen ändern würde.

## **6. Fazit**

Soziale Netzwerke sind noch in ihrer Entwicklungsphase, und genau wie das Internet, erst seit wenigen Jahrzehnten verfügbar. Jedes Jahr steigen die Nutzerzahlen der sozialen Netzwerke und immer mehr Funktionen der modernen Kommunikation werden uns geboten. Allgemein lässt sich sagen, dass diese Entwicklung vorerst weiter steil ansteigen wird, noch mehr Menschen sich Facebook und Co. anschließen werden und immer mehr Zeit auf diesen verbringen werden. Dies kann einerseits positive Einflüsse auf unser Leben haben, wie die Möglichkeit

neue Freunde zu finden und uns mit Menschen auf der ganzen Welt auszutauschen, doch uns auch negativ beeinflussen, durch eine Veränderung unserer Wahrnehmung gegenüber uns und anderen. Egal wie die sozialen Netzwerke sich in der Zukunft entwickeln werden, ist es wichtig sich über mögliche Gefahren zu informieren, die diese Entwicklungen mit sich bringen. Es ist auch wichtig, nicht die reale Welt zu vernachlässigen und die Realität immer im Blick zu behalten. Soziale Netzwerke bieten viele Verbesserungen für unseren Alltag und wie bei den meisten Dingen ist eine gesundes Verhältnis von Beidem die beste Lösung.

## **7. Literaturverzeichnis**

Ernest Cline: Ready Player One, Crown Publishers, 2011

Joe Wright: Black Mirror: Abgestürzt, Staffel 3 Folge 1, Netflix, 2016

Artikel: Ready Player One (Roman):  
[https://de.wikipedia.org/wiki/Ready\\_Player\\_One\\_\(Roman\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Ready_Player_One_(Roman)) [Stand: 17.06.2018]

Artikel: Social Media:

[https://de.wikipedia.org/wiki/Social\\_Media](https://de.wikipedia.org/wiki/Social_Media) [Stand: 17.06.2018]

Artikel: Social networking service:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Social\\_networking\\_service](https://en.wikipedia.org/wiki/Social_networking_service) [Stand: 17.06.2018]

Artikel: Soziales Netzwerk (Internet):

[https://de.wikipedia.org/wiki/Soziales\\_Netzwerk\\_\(Internet\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Soziales_Netzwerk_(Internet)) [Stand: 17.06.2018]

Artikel: Tinder:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Tinder> [Stand: 17.06.2018]

Artikel: Virtuelle Realität:

[https://de.wikipedia.org/wiki/Virtuelle\\_Realit%C3%A4t](https://de.wikipedia.org/wiki/Virtuelle_Realit%C3%A4t) [Stand: 17.06.2018]

Artikel: Web 2.0:

[https://de.wikipedia.org/wiki/Web\\_2.0](https://de.wikipedia.org/wiki/Web_2.0) [Stand: 17.06.2018]

China schafft digitales Punktesystem für den "besseren" Menschen, Andreas Landwehr:

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/China-schafft-digitales-Punktesystem-fuer-den-besseren-Menschen-3983746.html?seite=all> [Stand: 17.06.2018]

Definition Soziales Netzwerk, Prof. Dr. Richard Lackes:

<https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/soziales-netzwerk-53177> [Stand: 17.06.2018]

Definition Web 2.0, Prof. Dr. Richard Lackes:

<https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/web-20-51842> [Stand: 17.06.2018]

Die AAA-Bürger, Felix Lee:

<https://www.zeit.de/digital/datenschutz/2017-11/china-social-credit-system-buergerbewertung> [Stand: 17.06.2018]

Dieses soziale Netzwerk schadet deiner Psyche am meisten, Viola Ulrich:

<https://www.welt.de/kmpkt/article164839518/Dieses-soziale-Netzwerk-schadet-deiner-Psyche-am-meisten.html> [Stand: 17.06.2018]

Digital in 2018: World's internet users pass the 4 billion mark, Simon Kemp:

<https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018> [Stand: 17.06.2018]

Gründe für Einsatz und Nutzung sozialer Netzwerke, Diakonie:

<http://www.diakonie-weblog.de/gruende-fuer-einsatz-und-nutzung-sozialer-netzwerke/> [Stand: 17.06.2018]

Können Soziale Netzwerke einen negativen Einfluss auf unsere psychische Gesundheit haben?, treated.com:

<https://de.treated.com/blog/soziale-Netzwerke-koennen-sie-einen-negativen-einfluss-auf-unsere-psychische-gesundheit-haben> [Stand: 17.06.2018]



Let's chat., Evan Spiegel:

<https://www.snap.com/en-US/news/post/lets-chat/> [Stand: 17.06.2018]

Mobile Usage in in Real Time, Playmobi:

<https://playmobi.co.uk/mobile-usage-realtime/> [Stand: 17.06.2018]

Social Media 2018: Aktuelle Nutzerzahlen:

<https://www.kontor4.de/beitrag/aktuelle-social-media-nutzerzahlen.html> [Stand: 17.06.2018]

Social Media Captures Over 30% of Online Time, Katie Young:

<https://blog.globalwebindex.com/chart-of-the-day/social-media-captures-30-of-online-time/> [Stand: 17.06.2018]

Social Media und Messenger – Nutzerzahlen in Deutschland 2018, Christian Buggisch:

<https://buggisch.wordpress.com/2018/01/02/social-media-und-messenger-nutzerzahlen-in-deutschland-2018/> [Stand: 17.06.2018]

Social Media und Messenger – Nutzerzahlen in Deutschland 2017, Christian Buggisch:

<https://buggisch.wordpress.com/2017/01/02/social-media-und-messenger-nutzerzahlen-in-deutschland-2017/> [Stand: 17.06.2018]

Social Media und soziale Netzwerke – Nutzerzahlen in Deutschland 2015, Christian Buggisch:

<https://buggisch.wordpress.com/2015/01/07/social-media-und-soziale-netzwerke-nutzerzahlen-in-deutschland-2015/> [Stand: 17.06.2018]

So süchtig machen Whatsapp, Instagram und Co., Lisa Becker:

<http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/diginomics/whatsapp-instagram-und-co-so-suechtig-machen-soziale-netzwerke-15473257.html> [Stand: 17.06.2018]

Soziale Netzwerke – äusserst beliebt bei Jugendlichen, Jugend und Medien:

<https://www.jugendundmedien.ch/chancen-und-gefahren/soziale-netzwerke.html> [Stand: 17.06.2018]

Soziale Netzwerke wie Facebook: Bedeutung und Auswirkung, Wiki4:

<https://medienbildung.hypotheses.org/676> [Stand: 17.06.2018]

Wie viel Schlaf ist normal?, gesundheit.de:

<https://www.gesundheit.de/krankheiten/gehirn-und-nerven/schlafstoerungen/schlaf-wieviel-schlaf-ist-normal> [Stand: 17.06.2018]