

## Dagmar Hoffmann und Ulrike Wagner: Editorial

Beitrag aus Heft »2013/06: Aufwachsen in komplexen Medienwelten«

Aus der Perspektive medienpädagogischer Forschung sind Medien, ihre Angebote und Inhalte sowie ihre Kommunikations- und Interaktionsstrukturen von vielschichtiger Relevanz in der Sozialisation von Kindern und Jugendlichen, verstanden als Prozess individueller Persönlichkeitsentwicklung und Vergesellschaftung. In der Auseinandersetzung des Subjekts mit gesellschaftlichen Gegebenheiten und Bedingungen werden sie unter anderem zur Orientierung, zur Information und zur Identitätskonstruktion herangezogen. Mit Blick auf neuere Entwicklungen im Bereich digitaler Medientechniken finden Heranwachsende zunehmend kommunikative und interaktive Werkzeuge in den Medien vor, um sich zu anderen in Beziehung zu setzen, eigene Werke zu gestalten und diese zu veröffentlichen. Den zentralen Ausgangspunkt bildet dabei die Annahme, dass Medien nicht mehr nur als eine komplementäre Sozialisationsinstanz neben Familie, Peergroup und Schule gelten können, sondern sich auf vielfältige Weise in diese zentralen Bezugsgrößen von Sozialisation einklinken. Die Präsenz digitaler Medientechnologien und ihre Verfügbarkeit in fast allen sozialökologischen Kontexten des Aufwachsens macht es erforderlich, bekannte theoretische und methodische Ansätze zur Beschreibung, Deutung und Interpretation der Medienaneignung und Mediensozialisation auf den Prüfstand zu heben, zu modifizieren und gegebenenfalls zu erweitern. Es stellt sich zum einen die Frage, inwieweit die Mediensozialisationsforschung sozialen Phänomenen, die über die Nutzung neuer Medientechnologien und erweiterter Medienensembles zu beobachten sind, (noch) erkenntnistheoretisch gerecht werden kann. Zum anderen bleibt es eine Herausforderung, eine konzise, zeitgemäße Theorie der Mediensozialisation zu entwickeln, die den Dynamiken medialer wie gesellschaftlicher Entwicklung annähernd gerecht wird.

Vor dem Hintergrund des fortschreitenden sozialen und medialen Wandels scheint auch eine integrative Perspektive auf Medien und Sozialisation angeraten, die weder auf Medien noch auf Sozialisation fokussiert, sondern beide Bezugsdimensionen respektive Analysegrößen gleichberechtigt berücksichtigt. Gegenwärtig besteht der Eindruck, dass nicht nur in medienöffentlichen, teilweise populistischen Diskursen sondern auch in wissenschaftlichen Kontexten (wieder) primär vom Medium und seinen Möglichkeiten und weniger von den Subjekten und ihren Bedürfnissen und Motivlagen aus gedacht wird. Es erscheint vor dem Hintergrund vielschichtiger Mediatierungsprozesse mehr als notwendig, das Handeln der Menschen mit, in und über Medien als soziales Handeln und damit als zentrale Perspektive herauszuarbeiten: - So übernehmen mediale Inhalte erstens orientierende Funktionen in Bezug auf Themen, die in enger Verbindung mit den Entwicklungsaufgaben von Heranwachsenden stehen. Die Auseinandersetzung mit Facetten der eigenen Identität ist damit eine wichtige Größe im Sozialisationsprozess, aber bei weitem nicht die einzig relevante.- Zweitens sind mediale Inhalte und insbesondere bestimmte mediale Anwendungen wie Soziale Netzwerkdienste durch ihre Interaktionsstrukturen dafür geeignet, neuere Formen von Vergemeinschaftung zu realisieren. Wie sich die Gestaltung sozialer Beziehungen mit, in und über Medien ausformt und welche medialen Interaktionsstrukturen dabei besonders geschätzt werden, muss ebenfalls differenziert berücksichtigt werden.- Drittens ist Medienhandeln immer auch ein Handeln, das von sozialen und kulturellen Bedingungen gerahmt wird. Insofern ist mediales Handeln immer als Prozess im Kontext von Sozialisation zu begreifen, dessen sozio-kulturelle Bedingtheit als Untersuchungsaspekt von Interesse ist und für Prozesse der Vergesellschaftung besondere Relevanz erhält. Die Sozialisation von Kindern und Jugendlichen erfolgt in der Gegenwartsgesellschaft unter äußerst komplexen Bedingungen, die a) Ergebnis

gesellschaftlicher und medientechnologischer Entwicklungen sind, die b) nicht statisch sondern dynamisch sind und die c) nicht singular betrachtet werden können, da sie stets wechselseitig agieren. Diese Ausgangsverhältnisse fordern seit Jahren Wissenschaft und Pädagogik heraus, insofern sie darum bemüht sind, die strukturellen und soziokulturellen Rahmenbedingungen des Aufwachsens und ihre Konsequenzen für die Individuation und Sozialisation abschätzen zu wollen. Anliegen ist es, sowohl die Potenziale einer Sozialisation mit neuen Medientechnologien und erweiterten Medienensembles zu identifizieren als auch etwaige Beschränkungen und Zwänge aufzuzeigen, die Inhalte und Anwendungen evozieren (können).

Die vorliegende Ausgabe von merzWissenschaft greift die Frage auf, wie sich Sozialisationsprozesse mit und über Medien unter aktuellen gesellschaftlichen und medialen Bedingungen vollziehen und welche Herausforderungen mit deren Erforschung verbunden sind. Zunächst beschäftigt sich Wolfgang Reißmann in einer historischen Perspektive mit den veränderten Lebens- und Sozialisationsbedingungen, die neue kulturelle und soziale Praktiken im Hinblick des Zeigens und Gezeigtwerdens hervorbringen. Er arbeitet heraus, inwieweit sich die Kommunikationsräume von Kindern und Jugendlichen in den letzten Jahrzehnten durch die Visualisierung der Onlinekommunikation neu geordnet und strukturiert haben. Neue soziale Ordnungen generieren neue Kommunikationsarrangements, sie erfordern zudem veränderte Formen der Selbstpräsentation sowie der Nähe- und Distanzverhältnisse. Unter den Bedingungen transparenter Sichtbarkeitsfigurationen – so seine These – werden die alten Beziehungen zwischen Person, Maske und Rollenspiel neu exploriert. Eine Konsequenz transparenter Sichtbarkeitsfigurationen kann sein, dass Jugendliche heute mit Inszenierungen ihrer selbst, ihres Körpers und ihrer Lebenswelt spielen und mehr ‚arbeiten‘ müssen, „um in Mediumgebungen, die ihnen auf den Leib rücken, bestehen zu können und Handlungsspielräume zu sichern bzw. wieder zu gewinnen“. Anzunehmen ist, dass Praktiken der „Selbst-Theatralisierung“ (Neumann-Braun 2009) an Bedeutung gewinnen werden, sich auch verselbstständigen können und sich Unbestimmtheiten ergeben können, die der allseitigen Belichtung und latenten Fixierung des Subjekts zuwiderlaufen. Seiner Ansicht nach gilt es stärker noch als bisher kritisch zu reflektieren, welche Bedeutung das Spielen mit sowie das Aufführen und Wechseln von („Real-Life“-)Rollen als ‚Lebensführungsprinzip‘ für die Persönlichkeitsentwicklung hat. Eine eingehende Untersuchung der besonderen Bedeutung von Medienlogiken und Mediensymboliken im Alltag von Heranwachsenden verlangt eine umfassende Berücksichtigung aller Medienangebote und Rezeptionsweisen im Kontext der Sozialisation. Ingrid Paus-Hasebrink, Jasmin Kulterer, Fabian Prochazka und Philip Sinner betonen, dass Mediensozialisationsforschung stets die familialen, schulischen und außerschulischen Kontexte mit im Blick haben muss sowie insbesondere die individuell zur Verfügung stehenden Rahmen, in denen Jugendliche ihre subjektiven Bedürfnisse, Motive, Gefühle, Ziele und Interessen ausdrücken und realisieren können.

Im Mittelpunkt ihrer Konzeption einer praxeologisch ausgerichteten integrativen Mediensozialisationsforschung steht die Frage nach dem subjektiven Sinn des (Medien-)Handelns von Kindern und Eltern im familialen Zusammenhang, wobei sie ein Faktorenkonglomerat auf der Makro-, Meso- und Mikro-Ebene zu berücksichtigen versuchen. Im Fokus ihrer Langzeituntersuchung steht das Medienhandeln Heranwachsender in sozial benachteiligten Milieus, die in besonderem Maße Unterstützung benötigen, um selbstbestimmt, reflektiert und kritisch mit Medien umzugehen. Während es einigen Eltern an Problembewusstsein fehlt und sie einen ausgesprochen liberalen, in Teilen nachlässigen Medienerziehungsstil präferieren, sind andere Eltern dieser Milieus Medien gegenüber äußerst skeptisch eingestellt und zeigen eine restriktive Medienerziehung. Die Ergebnisse ihrer Untersuchung lassen erkennen, dass gerade sozial benachteiligte Heranwachsende eine

multidimensionale und kooperative Medien- und Alltagskompetenzförderung benötigen, die die dazugehörigen Familien nicht allein gewährleisten können. Zentrale Bedeutung kommt nach Ansicht der Autorinnen und Autoren den Schulen zu, die theoretisch Kinder aller Milieus mit gezielten Medienkompetenzförderprogrammen erreichen können. Auf die Notwendigkeit, mikro- und makrosoziologische Prozesse von Sozialisation und Erziehung zusammenzubringen und für die Mediensozialisationsforschung besser nutzbar zu machen, weist auch Dieter Spanhel hin. Er entwirft in seinem Beitrag einen theoretischen Bezugsrahmen, um neuere soziale Handlungspraktiken im Kontext der Aneignung neuer Medientechnologien besser einordnen und medienpädagogischen Handlungsbedarf systematisch aufzeigen zu können. Sein Konzept zielt darauf ab, systemtheoretische Ansätze für die Medienpädagogik fruchtbar zu machen und auch neue Perspektiven für eine sozialisationsorientierte Medienforschung zu eröffnen. Sozialisation möchte er in Anlehnung an Luhmann als „symbolisch generalisiertes Kommunikationsmedium“ verstanden wissen. Sozialisation ermöglicht die strukturelle Kopplung von psychischen und sozialen Systemen, die über Kommunikation funktionieren und sich reproduzieren.

Eine konsequent systemtheoretische Betrachtungsweise erlaubt es, die wechselseitige Konstituierung von psychischen und sozialen Systemen zu beschreiben und die Kopplungsfunktion der Medien herauszuarbeiten. Als symbolisches Medium bezieht sich Sozialisation auf die Einheit von Mitteilung, Information und Verstehen, die aber – so Spanhel – unter den Bedingungen von Mediatisierungsprozessen nunmehr keine Steuerungsfunktion mehr ausüben kann. Bei der Kommunikation mit digitalen Medien sind soziale Entkoppelungen beobachtbar, damit verlieren Informationen ihre Eindeutigkeit und ihre Referenz. Im Netz verliert seiner Ansicht nach das symbolische Kommunikationsmedium Sozialisation seine Funktionsfähigkeit und Wirkung und kann den Heranwachsenden keine Hilfen zur Identitätsentwicklung und Persönlichkeitsbildung geben. Die Medienpädagogik ist daher gefordert, Konzepte und Programme zu entwickeln, um eine inhaltliche Ausrichtung der Lernprozesse mit digitalen Medien auf Persönlichkeitsbildung und soziale Integration zu unterstützen. In dem Beitrag von Ebba Sundin wird deutlich, dass die fortschreitende Mediatisierung der Lebenswelten und auch Globalisierungsprozesse neue Anforderungen an die Individuen im Hinblick auf die politische Orientierung, politische Partizipation und Sozialisation stellen. Fragen nach dem Einfluss von Medien auf die politische Sozialisation von Kindern und Jugendlichen können nur beantwortet werden, wenn sie interpersonale Kommunikationsprozesse, die über die digitalen Technologien gegeben sind und über die politisches Engagement erfolgt, einbeziehen.

Die Verbreitung und Aneignung von politischen Informationen, strukturellem und faktischem Wissen hat sich grundlegend über mobil verfügbare digitale Anwendungen und Nachrichtenportale geändert. Ebba Sundin glaubt, dass in medienpädagogischen und bildungspolitischen Kontexten daraufhin gewirkt werden muss, Kinder und Jugendliche zu motivieren, sich mit dem politischen Geschehen auseinanderzusetzen und ihnen angemessene Kommunikations- und Aneignungsstrategien nahezubringen, um Informationen nach ihrer jeweiligen Relevanz für gesellschaftliche Prozesse filtern und bewerten zu können. Ihrer Ansicht nach werden neue Modelle zur empirischen Erforschung von politischer (Selbst-)Sozialisation und Teilhabe benötigt, die verstärkt Konzepte der Digitalisierung, der Mediatisierung, der Lokalisierung und Globalisierung integrieren. So müssen medienpädagogische Interventionen und Angebote angepasst werden, damit Kinder und Jugendliche gesellschaftliche Verantwortung im Erwachsenenleben übernehmen und im Sinne demokratisch verfasster Systeme agieren können. Die Internetnutzung über mobile Geräte haben Lutz Hagen, Rebecca Renatus und Susan Schenk näher untersucht. Sie kommen in ihrer Untersuchung von 2.200 sächsischen Schülerinnen und Schülern zu dem Ergebnis, dass die mobile Internetnutzung sich längst nicht auf eine spezielle Avantgarde beschränkt und

altersoder bildungsabhängig erfolgt, sondern dass sie mittlerweile ein universelles Jugendphänomen darstellt. Wie traditionellen Medien kann auch den digitalen Medien attestiert werden, im Sozialisationsprozess wichtige Funktionen zu übernehmen, die der Vermittlung von jugendtypischen Sichtweisen und der reflexiven Auseinandersetzung mit der sozialen Umwelt dienen. Besondere Bedeutung kommt den sozialen Online-Netzwerken zu, sie werden zu einem wichtigen Treiber im Sozialisationsprozess, der auch der Selbstsozialisation mehr Raum verleiht.

Sichtbar wird das an der stärker ausgeprägten produktiven Internetnutzung der Unterwegsnutzerinnen und -nutzer, welche sich am deutlichsten im Typus des Hochaktiven Producers zeigt. Der vergrößerte Handlungsspielraum für die aktive Auseinandersetzung mag nicht verwundern, aber die „mediale Ubiquität“ verstärkt bekannte Effekte jedoch. Dass vor allem Mädchen von unterwegs aus auf das Internet zugreifen, kann so gedeutet werden, dass sie ihre kommunikativen Bedürfnisse in Sozialen Plattformen besonders gut ausleben können. Aber auch der Kontakt zu Freundinnen und Freunden wird im Zuge der medialen Entwicklung schneller und unkomplizierter möglich, sodass die Bewältigung von Entwicklungsaufgaben durch den interaktiven Austausch mit Gleichaltrigen vereinfacht wird und damit die Bedeutung der Peers als Sozialisationsinstanz gestärkt wird. Inwieweit sich die Bedingungen des Aufwachsens und die Verfügbarkeit und Nutzung von audiovisuellen Unterhaltungsangeboten durch Prozesse der Medienkonvergenz verändert haben, stellt Mathias Weber anhand einer qualitativen Studie mit 39 Jugendlichen dar. Demzufolge nutzen Jugendliche ihre zunehmenden Freiheiten in der Auswahl audiovisueller Unterhaltungsangebote und in der Entscheidung über Ort und Zeit ihrer Nutzung auch für eine umfangreiche Integration der Medienrezeption in ihre Freundeskreise. Medieninhalte werden nicht nur gemeinsam mit Freundinnen und Freunden rezipiert, sondern sie dienen auch der Rahmung von Ritualen des Erwachsenwerdens. Der Autor kann anhand der Interviews zeigen, dass Identitätsbezüge wesentlich deutlicher in der gemeinsamen Mediennutzung als in der solitären Nutzung zutage treten. Dies lässt sich daran erkennen, dass bereits das grundlegende Skript gemeinsamer Mediennutzungsepisoden direkt auf die Entwicklungssituation verweist und von den Jugendlichen ausdrücklich mit ihren sozialen Rollen-, Stil- und Zukunftskonzepten in Verbindung gebracht wird.

Die Verschränkung von Medien als Modelllieferanten und dem Freundeskreis als Umgebung des Experimentierens und Verhandelns dieser Modelle wird signifikant in der gemeinsamen Mediennutzung sichtbar. Mit der Nutzung neuer digitaler Technologien und insbesondere der Aneignung von Musik beschäftigen sich Martin Guljamow, Steffen Lepa und Stefan Weinzierl, wobei sozialstrukturelle Aspekte der Sozialisation besondere Berücksichtigung finden. Anhand der Auswertungen der deskriptiven Daten des „Survey Musik und Medien 2012“ konnten sie mittels einer Latent Class Analysis und einer logistischen Regression belegen, dass mit Geschlecht und Haushaltseinkommen statistisch signifikante Einflüsse auf die jeweiligen Nutzungsweisen neuer Audiotechnologien vorliegen. Bei den befragten Jugendlichen im Alter von 14 bis 21 Jahren werden zwei Nutzungsmuster von Audiotechnologien identifiziert: Zum einen das Muster, sich auf einige wenige, eher mobilitätsbezogene und digitale Technologien zu konzentrieren („Digital-Mobile“), das andere Muster ist durch eine größere Vielseitigkeit bei den verwendeten Geräten gekennzeichnet, wobei auch traditionelle, analoge Medien mit neuen Technologien kombiniert werden sowie eine stark ausgeprägte Affinität zu technisch komplexeren Audiogeräten vorherrscht („Vielseitig-Audiophile“). Die letzte Gruppe zeichnet sich durch einen besonders intensiven Musikkonsum aus. Ein weiterer Befund ist, dass Mädchen und junge Frauen vergleichsweise selten ein vielseitiges Audiorepertoire im Alltag nutzen. Zudem sind mehr Audiotechnologien bei