

Sinn, Unsinn und subjektiver Sinn der Mediennutzung

Zur Bedeutung von Medien für die Sozialisation Heranwachsender

1 Einleitung

Die Entwicklung der menschlichen Persönlichkeit wird durch wechselseitige Interaktion des Menschen mit der ihn umgebenden Umwelt beeinflusst; jedem Individuum ist die Fähigkeit zur aktiven Realitätsaneignung, -verarbeitung, -bewältigung und -veränderung zuzusprechen.¹ Medien sind ein Teil dieser Umwelt und ein fixer Bestandteil der Lebenswelt Heranwachsender, somit kommt ihnen auch eine entsprechende Bedeutung im Kontext von Sozialisationsprozessen zu. Der öffentliche Diskurs zur Bedeutung von Medien für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen verläuft zum Teil kontrovers, vor allem im populärwissenschaftlichen Bereich finden sich viele bewahrpädagogische Ansätze, die ebenso vielen medieneuphorischen Publikationen und Empfehlungen gegenüberstehen. In diesem Beitrag werden zuerst diese unterschiedlichen Positionen vorgestellt und hinterfragt, um daran anschließend auf theoretische Grundlagen der Mediensozialisation und empirische Erkenntnisse zur Bedeutung von Medien für Kinder und Jugendliche einzugehen.

2 Zur Beurteilung von Medien

Süss² unterscheidet drei grundlegende Perspektiven in der Einschätzung von Medien und ihrer Bedeutung für die Entwicklung Heranwachsender und differenziert zwischen einer kulturpessimistischen, einer medieneuphorischen und einer kritisch-optimistischen Position. Die kulturpessimistische Position ist stark bewahrpädagogisch ausgerichtet und unterstellt Medien und Medieninhalten einen grundsätzlich negativen Einfluss

1 Vgl. Dieter Geulen, *Ungelöste Probleme im sozialisationstheoretischen Diskurs*, in: Dieter Geulen und Hermann Veith (Hg.), *Sozialisationstheorie interdisziplinär. Aktuelle Perspektiven*, Stuttgart 2004, 3–20.

2 Vgl. Daniel Süss, *Mediensozialisation von Heranwachsenden. Dimensionen – Konstanten – Wandel*, Wiesbaden 2004, 15–17; siehe auch Ders., Claudia Lampert und Christine W. Wijnen, *Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung*, Wiesbaden 2010, 30–33.

auf die psychosoziale Entwicklung von Kindern und Jugendlichen, während die medieneuphorische Position ausschließlich auf die Potenziale von Medien für die Förderung Heranwachsender fokussiert ist. Dazwischen steht die kritisch-optimistische Perspektive. Sie betont die aktive Rolle der Rezipientinnen und Rezipienten und nimmt sowohl potenzielle Chancen als auch Risiken in den Blick. Betrachtet man die Geschichte der Medienpädagogik, so fällt ein ständiges Hin- und Herschwenken der Diskurslinien zwischen kulturpessimistischen und medieneuphorischen Ansätzen auf, das in engem Zusammenhang mit den jeweils aktuellen sozialen und politischen Entwicklungen steht.³

Kulturpessimistische Ansätze waren und sind vor allem dann anzutreffen, wenn Heranwachsende von neuen Medienentwicklungen bedroht scheinen. Wandte man sich zur vorletzten Jahrhundertwende noch gegen die so genannte »Schundliteratur«,⁴ so waren bzw. sind später Film und Fernsehen⁵ sowie Computerspiele und das Internet im Visier der Vertreterinnen und Vertreter dieser Position. Aber auch ideologiekritische Konzepte,⁶ die Medien als Herrschafts- und Machtinstrumente in den Mittelpunkt stellen und darauf abzielen, Kinder und Jugendliche für die jeweils angeprangerten Manipulationsmechanismen zu sensibilisieren, sind Teil dieser kulturpessimistischen Sichtweise, die sich vor allem durch die Negation bzw. eine äußerst selektive Wahrnehmung empirischer Grundlagen der Rezeptions- und Medienwirkungsforschung auszeichnet.⁷

Eine bekannte Vertreterin dieser Position ist Mary Winn, die bereits 1977 vor der »Plug-In Drug«⁸ bzw. dem Fernsehen als »Droge im Wohnzimmer« (deutsche Übersetzung 1979),⁹ die zur Mediensucht bei Kindern und Jugendlichen führe, warnte. Ähnlich argumentierte Neil

3 Vgl. *Christine W. Wijnen*, Medien und Pädagogik international. Positionen, Ansätze und Zukunftsperspektiven in Europa und den USA, München 2008, 142–188.

4 Vgl. *Stefan Müller-Dooch*, Kritische Medientheorie – die Perspektive der Frankfurter Schule, in: *Ders. und Klaus Neumann-Braun* (Hg.), Medien- und Kommunikationssoziologie. Eine Einführung in zentrale Begriffe und Theorien, Weinheim/München 2000, 69; *Ralf Vollbrecht*, Einführung in die Medienpädagogik, Weinheim/Basel 2001, 18–19.

5 Vgl. *Bernd Schorb*, Medienalltag und Handeln. Medienpädagogik im Spiegel von Geschichte, Forschung und Praxis, Opladen 1995, 21–22; *Vollbrecht*, Medienpädagogik, 2001, 29–30.

6 Vgl. *Jürgen Hüther* und *Bernd Schorb*, Medienpädagogik, in: *Dies.* (Hg.), Grundbegriffe der Medienpädagogik, München 2005, 270; *Dieter Baacke*, Medienkompetenz als Netzwerk. Reichweite und Fokussierung eines Begriffs, der Konjunktur hat, in: *medien praktisch* 2/1996, 5; *Ders.*, Medienpädagogik, Tübingen 1997, 47; *Vollbrecht*, Medienpädagogik, 2001, 46.

7 Vgl. *Süss u.a.*, Medienpädagogik, 30–31.

8 *Marie Winn*, The Plug-In Drug. Television, Computers and Family Life, New York u.a. 2002.

9 *Marie Winn*, Die Droge im Wohnzimmer, Reinbek 1979.

Postman,¹⁰ der die Weltaneignung Heranwachsender zunehmend als medienvermittelt betrachtete und anprangerte, dass Kinder nur mehr wenige Primärerfahrungen machen würden. In Deutschland hält der Kriminologe Christian Pfeiffer in zahlreichen Fernsehauftritten und medienkritischen Schriften¹¹ nach wie vor daran fest, dass ein unkontrollierter Mediengenuss zu Gewalt und Verdummung führe. Noch dramatischer schildert der Neurowissenschaftler Manfred Spitzer die Auswirkungen elektronischer Medien:

»Aufgrund der Bildschirm-Medien wird es in Deutschland im Jahr 2020 jährlich etwa 40 000 Todesfälle durch Herzinfarkt, Gehirnfarkt, Lungenkrebs und Diabetes-Spätfolgen geben; hinzu kommen jährlich einige hundert zusätzliche Morde, einige tausend zusätzliche Vergewaltigungen und einige zehntausend zusätzliche Gewaltdelikte gegen Personen. Einige zehntausend zusätzliche Fälle von Schulproblemen in Form von Aufmerksamkeits- und Lese-Rechtschreibstörungen erscheinen in diesem Licht fast harmlos. Diese Zahlen sind aus meiner Sicht vorsichtig geschätzt, stellen also eher die untere Grenze dessen dar, womit man rechnen muss. Und ich habe nur die unmittelbaren und leicht zähl- bzw. messbaren Folgen aufgelistet: Die unglücklichen, von ihren Freundinnen verlassenen jungen Mädchen sind ebenso wenig erwähnt wie die ängstlichen jungen erwachsenen Frauen [und, C.W.] die im Gefängnis sitzenden jungen Männer.«¹²

Auch an der Kritik Werner Glogauers an der Zeichentrickserie »The Simpsons«, in welcher er dieser vorwirft, »das rücksichtslose Ausleben jeglicher Impulse und Affekte« zu provozieren sowie »hemmungslose Aggressivität und Destruktivität«¹³ zu verherrlichen, lässt sich wie bei Spitzer illustrieren, dass die Schwäche solcher kulturpessimistischer Aussagen vor allem in monokausalen, direkten Schlüssen von Medieninhalten auf vermutete Wirkungen liegt und die aktive Rolle der Heranwachsenden in ihrer Medienaneignung vollkommen außer Acht gelassen wird.¹⁴ Differenzierte Betrachtungen und empirische Ergebnisse zum Medienumgang von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen im Kontext von Entwicklungsaufgaben, individueller Bedürfnisse sowie im Hinblick auf das sozialökologische Umfeld werden nicht zur Kenntnis genommen.

10 Vgl. Neil Postman, *Amusing Ourselves to Death. Public Discourse in the Age of Show Business*, New York u.a. 1985; *Ders., Disappearance of Childhood*, New York u.a. 1994.

11 Siehe z.B. ein Streitgespräch mit Ute Pannen in der Online-Ausgabe der taz vom 26.10.2011 (C. Füller und T. Konitzer, Streitgespräch über Schule und Online, abrufbar unter www.taz.de/!80658/ – Zugriff am 30.1.2012).

12 Ebd., 12.

13 Werner Glogauer, *Die neuen Medien verändern die Kindheit. Nutzung und Auswirkungen des Fernsehens der Videospiele, Videofilme u.a. bei 6- bis 10jährigen Kindern und Jugendlichen*, Weinheim 1993, zit. nach Süss u.a., *Medienpädagogik*, 30.

14 Vgl. Süss u.a., *Medienpädagogik*, 30–31.

In krassem Gegensatz dazu stehen medieneuphorische Ansätze. Vertreterinnen und Vertreter dieser Position sehen besonders in den jeweils neuen Medien große Chancen im Hinblick auf Bildung, Ausbildung und die generelle Entwicklung Heranwachsender. Auch diese Position findet sich bereits relativ früh wie etwa Anfang des 20. Jahrhunderts in der Zuschreibung großer Hoffnungen an den Film als Bildungsmedium¹⁵ oder in den funktionalistischen Ansätzen der Medienpädagogik der 1960er Jahre.¹⁶ Heutige Medieneuphoriker wie Steven Johnson erklären, »warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden«¹⁷, und fordern, dass die Populärkultur dafür gewürdigt werden müsse, »dass sie sich unaufhaltsam auf neue Höhen zubewegt«¹⁸. Ein besonders anschauliches Beispiel für diese Sichtweise ist John C. Becks und Mitchell Wades Beschreibung der *Gamer Generation*¹⁹ durch Verhaltensmuster wie etwa einen starken Teamgeist, hohe Flexibilität, Leistungsbereitschaft und eine globale Orientierung, die einen positiven Einfluss auf unterschiedliche Lebensbereiche wie etwa die Arbeitswelt haben würden. Wie die kulturpessimistische entpuppt sich aber auch die medieneuphorische Position als eine sehr verkürzte Sichtweise der Medienaneignungsprozesse Heranwachsender, da potentielle Risiken einer unreflektierten Mediennutzung gänzlich ausgeklammert werden. Empirische Ergebnisse finden ebenfalls, wenn überhaupt, nur selektiv Berücksichtigung und werden einseitig und nur im Hinblick auf die Untermauerung der eigenen Position interpretiert.

Die kritisch-optimistische Position entspricht dem aktuellen Stand der Forschung, indem sie das aktive, realitätsverarbeitende Individuum in den Mittelpunkt stellt und sowohl mögliche Chancen als auch Risiken von Medien und Medieninhalten gleichermaßen thematisiert. Sie verweist auf lebenspraktische Zusammenhänge, den der Umgang mit Medieninhalten und Medienfiguren für ein Individuum hat. Es werden also keine einseitigen Schlüsse gezogen, sondern darauf verwiesen, dass ein und dasselbe Medium bzw. ein und derselbe Medieninhalt für verschiedene Individuen von unterschiedlicher Bedeutung sein und somit auch unterschiedliche Einflüsse auf die Entwicklung Heranwachsender haben kann.

15 Vgl. Wijnen, Medien und Pädagogik, 149–150; 158–159.

16 Vgl. Schorb, Medienalltag und Handeln, 43–44; Vollbrecht, Medienpädagogik, 25.

17 Steven Johnson, Neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden, Köln 2006.

18 Ebd., 202

19 Vgl. John C. Beck und Mitchell Wade, Got Game: How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever, Boston MA 2006.

3 Sozialisation und Medien

Um die Bedeutung von Medien für Heranwachsende besser einschätzen zu können, empfiehlt es sich, diese im Kontext allgemeiner Sozialisationsprozesse zu betrachten. Der Begriff Sozialisation bezeichnet die lebenslange Auseinandersetzung des Menschen mit seiner sozialen und physischen Umwelt.²⁰ Das Konzept der Sozialisation geht davon aus, dass angeborene Instinkte allein zu wenig sind, um das Überleben der Individuen in der sie umgebenden soziokulturellen Welt zu sichern. Daher müssen Heranwachsende Schritt für Schritt die Normen, Werte und Rollensysteme der gesellschaftlichen Umgebung, in die sie hineingeboren wurden, verinnerlichen und sich jene Fähigkeiten und Kenntnisse aneignen, die nötig sind, um sozial handeln zu können. Als erfolgreiche Sozialisation gilt, wenn ein hohes Maß an Symmetrie des bzw. der Einzelnen mit seiner bzw. ihrer sozialen und gesellschaftlichen Umwelt erreicht ist.²¹ Ziel des lebenslangen Sozialisationsprozesses ist es, Handlungssicherheit in der Auseinandersetzung mit der sozialen Umwelt zu gewinnen²² und auf diese Weise ein »stabiles Selbstbild, das eine Kontinuität des Selbsterlebens ermöglicht«²³, zu erwerben.

Aktuelle sozialisationstheoretische Debatten knüpfen vor dem Hintergrund, dass Individuen heute durch eine Vielfalt an Orientierungsangeboten zunehmend auf sich selbst gestellt sind, an interaktionistische Theorien an und rücken die Auseinandersetzung mit Individualisierung, Selbstorganisation und Selbstsozialisation ins Zentrum.²⁴ Es wird davon ausgegangen, dass herkömmliche Sozialisationsinstanzen wie Familie, Nachbarschaft oder schulisches und berufliches Umfeld für den Einzelnen bzw. die Einzelne immer weniger Orientierungskraft besitzen. Stattdessen eröffnen sich neue Handlungs- und Entscheidungsspielräume. Soziale Rollen werden dadurch nicht mehr wie selbstverständlich übernommen, sondern das Individuum wählt selbstständig zwischen den Gruppen und Kulturen, denen es sich anschließen möchte. Orientierung bieten dabei auch neue, anonyme Sozialisationsinstanzen wie beispiels-

20 Vgl. *Johannes Fromme*, Socialisation in the Age of New Media, in: Onlinezeitschrift MedienPädagogik, 2006, 2; *Claudia Wegener*, Funktionen von Medienfiguren im Sozialisationsprozess, in: *Jürgen Lauffer* und *Renate Röllecke* (Hg.), *Mediale Sozialisation und Bildung. Methoden und Konzepte medienpädagogischer Projekte*: Dieter Baacke Preis – Handbuch 2, Bielefeld 2007, 44.

21 Vgl. *Johannes Fromme*, Sozialisation in einer sich wandelnden Mediengesellschaft, in: *Lauffer/Röllecke*, *Mediale Sozialisation und Bildung*, 14.

22 Vgl. *Matthias Grundmann*, Intersubjektivität und Sozialisation. Zur theoretischen und empirischen Bestimmung von Sozialisationspraktiken, in: *Geulen/Veith* (Hg.), *Sozialisationstheorie interdisziplinär*, 318.

23 *Süss*, *Mediensozialisation*, 33.

24 Vgl. *Fromme*, *Mediengesellschaft*, 16–17; *Hermann Veith*, Zum Wandel des theoretischen Selbstverständnisses vergesellschafteter Individuen, in: *Dieter Geulen* und *Hermann Veith* (Hg.), *Sozialisationstheorie interdisziplinär. Aktuelle Perspektiven*, Stuttgart 2004, 363–365.

weise Medien. Menschen strukturieren ihren Alltag über Medien, bekennen sich zu ihren Medienpräferenzen und definieren unter anderem auch über Medien ihre (sozio-)kulturelle Zugehörigkeit. Medien können auf diese Weise im Alltag eines Menschen »parasoziale, sozial-integrative, sinngebende, wertschöpfende und identitätsstiftende Funktionen« erfüllen.²⁵

Obwohl Medien ein fester Bestandteil jener Umwelt sind, mit der sich Individuen über den Prozess der Sozialisation intensiv auseinandersetzen, haben sie bislang kaum Eingang in herkömmliche Sozialisationstheorien gefunden. Hoffmann kritisiert zu Recht, dass Mediensozialisation »für Sozialisationstheoretiker und -forscher gegenwärtig ein ›Spezialproblem« [ist, C.W.], das man nicht in eine allgemeine Theorie der Sozialisation aufzunehmen bereit ist.«²⁶ Sutter²⁷ beanstandet zudem an bisherigen Beschäftigungen mit der Sozialisationsrelevanz von Medien, dass diese meist jeweils für sich entweder subjektive Rezeptionsprozesse, Prozesse der kommunikativen Aneignung von Medienangeboten oder die Analyse von Sinnstrukturen der Medienangebote im Blick haben; zu selten werden diese drei Bereiche aber in ihrer wechselseitigen Abhängigkeit voneinander betrachtet. Auf eine eigene Mediensozialisationstheorie kann also nicht zurückgegriffen werden, dennoch finden sich unterschiedliche Anknüpfungspunkte für eine Auseinandersetzung mit der Rolle von Medien in Sozialisationsprozessen.

Unter anderem werden Ansätze der Entwicklungspsychologie²⁸ herangezogen, um kindliches und jugendliches Medienhandeln zu verstehen. Dabei wird oft auf Havighursts²⁹ Konstrukt der Entwicklungsaufgaben zurückgegriffen. Darunter werden Sozialisationsziele verstanden, die zu einem bestimmten Zeitpunkt der Entwicklung eines Menschen zu bewältigen sind. Dem Individuum wird dabei eine aktive Rolle bei der Gestaltung der eigenen Entwicklung beigemessen. Das gesellschaftliche, soziale und kulturelle Umfeld bestimmt allerdings, wie viel individuellen Spielraum Heranwachsende bei der Auseinandersetzung mit einzelnen Entwicklungsaufgaben haben.³⁰ Um die für ihr jeweiliges Alter domi-

25 Vgl. Dagmar Hoffmann und Lothar Mikos, Warum dieses Buch? Einige einführende Anmerkungen, in: Dies. (Hg.), Mediensozialisationstheorien. Neue Modelle und Ansätze in der Diskussion, Wiesbaden 2007, 7.

26 Dagmar Hoffmann, Plädoyer für eine integrative Mediensozialisationstheorie, in: Hoffmann/Mikos (Hg.), Mediensozialisationstheorien, 18.

27 Vgl. Tilmann Sutter, Zur Bedeutung kommunikativer Aneignungsprozesse in der Mediensozialisation, in: Hoffmann/Mikos (Hg.), Mediensozialisationstheorien, 135.

28 Vgl. Paus-Hasebrink u.a., Mediensozialisationsforschung, 59–74.

29 Vgl. Robert J. Havighurst, Developmental tasks and education, New York 1981 (3. Aufl.).

30 Vgl. Süß u.a., Medienpädagogik, 41–42.

nanten Aufgaben zu lösen und damit verbundene Krisen³¹ zu bewältigen, bedienen sich Kinder und Jugendliche vor dem Hintergrund ihres konkreten Lebenszusammenhangs unter anderem auch Medienangeboten.³² Medienfiguren können dazu dienen, sich mit verschiedenen sozialen Rollen auseinanderzusetzen, und Medieninhalte liefern häufig Gesprächsstoff unter Gleichaltrigen.³³ Heranwachsende nutzen Medien wie beispielsweise Social Network Sites, um sich zu vernetzen, oder grenzen sich über medienbezogene Gesprächsthemen und Symboliken im Rahmen der Ablösung von der Familie und Zuwendung zu Gleichaltrigen bewusst von Erwachsenen ab, die als Uneingeweihte nicht mehr oder nicht immer mithalten können.

Schorb³⁴ weist Medien drei wesentliche Funktionen im Rahmen von Sozialisationsprozessen zu: Als *Faktoren der Sozialisation* können sie Einstellungen, Urteile, Wissen und (besonders bei jüngeren Kindern) teilweise auch das Verhalten im Zusammenspiel mit anderen Sozialisationsfaktoren beeinflussen, als *Instrumente in Sozialisationsprozessen* unterstützen sie Heranwachsende bei der Auseinandersetzung mit sich selbst und ihrem sozialen und kulturellen Umfeld, und in Kontexten des bewusst intendierten Lernens (das Schorb ebenfalls als Sozialisation bezeichnet) dienen sie als *Mittler der Sozialisation*.

Der zweitgenannten Funktion kommt dabei eine besondere Bedeutung zu, denn sie verweist auf lebenspraktische Zusammenhänge der Medienutzung und der Aneignung von Medieninhalten. Dem entspricht Ralf Weiß³⁵ auf Bourdieus Theorie der Praxis zurückgehendes Konzept zur

31 Vgl. Ulrich Oevermann, Sozialisation als Prozess der Krisenbewältigung, in: Geulen/Veith (Hg.), Sozialisationstheorie interdisziplinär, 155–181; Ralf Vollbrecht, Der sozialökologische Ansatz der Mediensozialisation, in: Dagmar Hoffmann/ Lothar Mikos (Hg.), Mediensozialisationstheorien. Neue Modelle und Ansätze in der Diskussion, Wiesbaden 2007, 93–108, hier 102.

32 Siehe besonders Claudia Wegener, Medien, Aneignung und Identität. »Stars« im Alltag jugendlicher Fans, Wiesbaden 2008; Dies., Funktionen von Medienfiguren im Sozialisationsprozess, in: Lauffer/Röllecke, Mediale Sozialisation und Bildung. Vgl. ebenso Jürgen Barthelmes und Ekkehard Sander, Erst die Freunde, dann die Medien. Medien als Begleiter in Pubertät und Adoleszenz (Medienerfahrungen von Jugendlichen 2), München 2001; Lothar Mikos, »Big Brother«: Eine Fernsehsendung als Ausdruck der reflexiven Moderne, in: Das Magazin 04/2000; Daniel Süß, Mediensozialisation zwischen gesellschaftlicher Entwicklung und Identitätskonstruktion, in: Hoffmann/Mikos (Hg.), Mediensozialisationstheorien, 109–130.

33 Vgl. Ingrid Paus-Haase, Identitätsgenese im Jugendalter. Zu den Koordinaten des Aufwachsens vor dem Hintergrund veränderter gesellschaftlicher Bedingungen. Eine Herausforderung für die Jugendforschung, in: Hubert Kleber (Hg.), Spannungsfeld Medien und Erziehung. Medienpädagogische Perspektiven, München 2000, 55–82.

34 Vgl. Schorb, Sozialisation, 386–367.

35 Vgl. Ralph Weiß, »Praktischer Sinn«, soziale Identität und Fern-Sehen. Ein Konzept für die Analyse der Einbettung kulturellen Handelns in die Alltagswelt, in: M&K 1/2000, 42–62; Lothar Mikos, Mediensozialisation als Irrweg – Zur Integra-

Einbettung kulturellen (Medien-)Handelns in den Alltag. Der praktische Sinn bezeichnet die sozialen Praktiken, Routinen und rituellen Handlungen eines Individuums im Alltag. Er fungiert somit als durch soziale Einübung und Erfahrung erworbenes implizites Wissen über die Bedeutung bestimmter Handlungsweisen.³⁶ Der subjektive Sinn³⁷, den der Umgang mit Medieninhalten und Medienfiguren³⁸ für Individuen hat, wird demnach auch wesentlich von jenen Themen bestimmt, die sich für deren Leben »nach Maßgabe ihrer Orientierungen und Anschauungsweisen stellen.«³⁹ Medienaneignungsprozesse und darüber hinausgehend vor allem Mediendiskurse sind aber auch als soziales, gesellschaftliches Handeln zu verstehen, das nicht losgelöst von strukturellen Bedingungen und Zusammenhängen, die überindividuelle Wahrnehmungs-, Deutungs- und Handlungsmuster prägen, betrachtet werden kann.⁴⁰ Die Auseinandersetzung mit dem symbolischen Material der Medien findet im alltäglichen Leben statt und wird in der Kommunikation mit der sozialen Umwelt ausgehandelt.⁴¹ Medien können somit nicht nur Einfluss auf Sozialisationsprozesse haben, sondern Sozialisationserfahrungen können sich umgekehrt auch auf den Medienumgang und die Mediennutzung eines Individuums auswirken.⁴²

tion vor medialer und sozialer Kommunikation aus der Sozialisationsperspektive, in: Hoffmann/Mikos (Hg.), Mediensozialisationstheorien, 36–37.

36 Vgl. ebd., 38.

37 Weiß (vgl. Weiß, »Praktischer Sinn«, 59–60) führt sein Konzept am Beispiel des Aufbaus parasozialer Beziehungen zu Protagonistinnen und Protagonisten von Daily Soaps durch Jugendliche aus sozial schwächeren Milieus, die im Kontext ihrer Entwicklungsaufgaben (als alltagspraktisches und handlungsleitendes Thema ihrer Lebensphase) mit der Frage nach dem Entwurf ihres zukünftigen Lebens konfrontiert sind, aus. Die Inhalte dieser Serien stimmen mit den Vorstellungen dieser Jugendlichen hinsichtlich einer perfekten Lebensführung überein, geben ihren unerfüllten Wünschen und utopischen Lebensentwürfen symbolische Gestalt und machen sie dadurch zu einem Bestandteil ihres Alltags. Die Heranwachsenden versichern sich ihres Lebensentwurfs so durch emotionales Erleben einer medialen Versinnbildlichung.

38 Zur parasozialen Interaktion und zum Aufbau parasozialer Beziehungen mit Medienfiguren siehe besonders Holger Schramm und Tilo Hartmann, Identität durch Mediennutzung? Die Rolle von parasozialen Interaktionen und Beziehungen mit Medienfiguren, in: Hoffmann/Mikos (Hg.), Mediensozialisationstheorien, 201–219.

39 Weiß, »Praktischer Sinn«, 52.

40 Vgl. Tanja Thomas, Showtime für das »unternehmerische Selbst« – Reflexionen über Reality-TV als Vergesellschaftungsmodus, in: Lothar Mikos, Dagmar Hoffmann und Rainer Winter (Hg.), Mediennutzung, Identität und Identifikationen. Die Sozialisationsrelevanz der Medien im Selbstfindungsprozess von Jugendlichen, Weinheim/München 2007, 62–63; Tanja Thomas, Wissensordnungen im Alltag: Offerten eines populären Genres, in: Jutta Röser, Tanja Thomas und Corinna Peil (Hg.), Alltag in den Medien – Medien im Alltag, Wiesbaden 2010, 40.

41 Vgl. Mikos, Mediensozialisation, 39.

42 Vgl. Fromme, Mediengesellschaft, 20.

Für die Mediensozialisation ist aber nicht nur bedeutsam, welche Medienangebote in unterschiedlichen Kontexten angenommen und zur Auseinandersetzung mit verschiedenen Entwicklungsaufgaben herangezogen werden, sondern auch welche zurückgewiesen werden, denn Sozialisation ist – auch im Hinblick auf Medien – ein wechselseitiger Prozess der Auseinandersetzung des Individuums mit der Gesellschaft. Medien und Gesellschaft sind eng miteinander verknüpft. Medien reproduzieren zum einen die ökonomischen, politischen und kulturellen Machtverhältnisse innerhalb einer Gesellschaft, zum anderen können sie aber auch als Mittel dienen, um diese Machtverhältnisse zu durchschauen und zu durchbrechen. Dem Bild des aktiven Nutzers bzw. der aktiven Nutzerin kommt diesbezüglich vor allem im Kontext aktueller Medienentwicklungen, die zunehmend einfachere und schnellere Formen der Partizipation ermöglichen, eine besondere Bedeutung zu.

4 Medien im Alltag Heranwachsender

Wie aber gestaltet sich nun die Medienwelt heutiger Kinder und Jugendlicher? Studien zur Mediennutzung Heranwachsender wie etwa die KIM- und JIM-Studie⁴³ verdeutlichen, dass diese über ein großes Repertoire an unterschiedlichen Medien verfügen. Dennoch sind nach wie vor auch non-mediale Tätigkeiten, wie draußen spielen oder etwas unternehmen ein wichtiger Bestandteil des Alltags von Kindern und Jugendlichen. Ein besonderer Stellenwert kommt dabei dem Treffen und sich Austauschen mit Gleichaltrigen zu⁴⁴ – dazu gehören ebenso Gespräche über Medien. Solche allgemeinen Nutzungsdaten sagen aber noch wenig darüber aus, wie Heranwachsende mit Medien tatsächlich umgehen und sich mit Medieninhalten auseinandersetzen, weil – wie oben ausgeführt – Medienaneignungsprozesse nur vor dem Hintergrund des jeweils subjektiven Sinns der Mediennutzung verstanden und interpretiert werden können.

So zeigen sich beispielsweise in einer österreichischen Studie zur Rezeption von Model-Castingshows, welch unterschiedliche Anknüpfungspunkte Jugendliche in der Auseinandersetzung mit den Kandidatinnen dieser Shows für sich finden. Für manche spielen etwa die Thematisierung von Disziplin, Durchhaltevermögen und der Umgang mit Kritik eine besondere Rolle, da sie auch in ihrem schulischen Alltag damit konfrontiert sind, eine entsprechende Leistung zu erbringen und Kritik ertragen zu müssen, falls diese Leistung nicht der Erwartung der Eltern und Lehrerenden entspricht. Auch hinsichtlich ihrer beruflichen Zukunft betonen diese Jugendlichen die Notwendigkeit, sich in ständiger Konkurrenz zu anderen beweisen zu müssen, um erfolgreich zu sein, und fühlen sich durch die Art der Inszenierung des Auswahlprozesses von Model-

43 Vergleiche hierzu den Beitrag von Thomas Rathgeb in diesem Band.

44 Vgl. *mpfs*, JIM, 7 und *mpfs*, KIM, 9.

Castingshows in ihren persönlichen Erfahrungen bestätigt. Manche dieser Jugendlichen nehmen sich daher auch ein Vorbild an der Selbstdisziplin und dem Durchhaltevermögen der Kandidatinnen.⁴⁵ Besonders deutlich wird dies bei einigen formal niedriger gebildeten Jungen aus sozial schwachen, migrantischen Milieus, die in ihrem Lebensumfeld mit Jugendarbeitslosigkeit und schlechten Zukunftschancen konfrontiert sind. Ihr Traum, als Talent entdeckt zu werden, scheint ihnen als einzige Chance, diesem Umfeld zu entfliehen. In Model-Castingshows suchen diese Jungen Anleitungen zur Verwirklichung ihrer Träume.⁴⁶

In derselben Studie zeigt sich aber ebenso – wie etwa am Beispiel einer Gruppe formal höher gebildeter Mädchen aus dem eher bürgerlich-intellektuellen Milieu –, dass unter Heranwachsenden auch völlig andere Interpretationen und Schwerpunktsetzungen in der Auseinandersetzung mit Model-Castingshows möglich sind. Für die genannten Mädchen zählt vor allem, dass einige der Kandidatinnen studieren oder zumindest Abitur haben. Dadurch fühlen sie sich in ihrer Begeisterung für Mode und Glamour bestätigt und darin bekräftigt, dass sich auch »intelligente Mädchen« für Schönheit, Mode und Models interessieren dürfen, obwohl dies in deren sozialem Umfeld wenig goutiert wird.⁴⁷

Ein anderes Beispiel für die Bedeutung von Medien im Alltag Heranwachsender ist deren Umgang mit dem Social Web. Schmidt, Paus-Hasebrink und Hasebrink haben basierend auf dem Konzept der Entwicklungsaufgaben nach Havighurst im Rahmen einer Studie zur Nutzung von Social Web-Angeboten durch 12- bis 24-jährige Jugendliche und junge Erwachsene drei wesentliche Handlungskomponenten herausgearbeitet: das Identitätsmanagement als eine Veröffentlichung bzw. ein Zugänglich-Machen von Aspekten der eigenen Person, das Beziehungsmanagement als Interaktion mit Freunden und Bekannten sowie das Informationsmanagement als Selektion von Informationen in der Auseinandersetzung mit der und Orientierung in der Welt.⁴⁸ Heranwachsende unterscheiden sich in ihrer Social Web-Nutzung unter anderem darin, wie stark sie ihre Onlineaktivitäten hinsichtlich dieser Handlungskomponenten gewichten. So gibt es beispielsweise Jugendliche, die sich gerade in einer Phase der intensiven Selbstauseinandersetzung befinden und daher eine sehr offensive Selbstpräsentation betreiben, während für andere das Social Web in erster Linie als Kommunikationsplattform der Pflege von Freundschaften und der Koordination von Terminen dient.

45 Vgl. *Christine W. Wijnen*, Model-Castingshows im Alltag von Jugendlichen. Forschungsbericht 2011, 69–72.

46 Vgl. *Wijnen*, Model-Castingshows, 69–72.

47 Vgl. *Wijnen*, Model-Castingshows, 41–47.

48 Vgl. *Jan-Hinrik Schmidt / Ingrid Paus-Hasebrink / Uwe Hasebrink*, Heranwachsenden mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0 – Angebote im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, Berlin 2009, 26–27.

5 Fazit

Es ließen sich noch viele Beispiele aufzeigen, die verdeutlichen, dass sich Medienaneignungsprozesse nur schwer verallgemeinern lassen und dass die Bedeutung, die der Umgang mit Medien sowie die Auseinandersetzung mit spezifischen Medieninhalten für Jungen und Mädchen haben, stark mit deren konkreter Lebenssituation und individuellen Alltagserfahrungen zusammenhängen. So bietet der Umgang mit Medien zum einen viele Chancen. Er kann die psychosoziale Entwicklung Heranwachsender fördern, indem diese Medieninhalte als Ressource für die Auseinandersetzung mit sich selbst und ihrer sozialen Umwelt nutzen. Zum anderen können Medien aber auch zum Risiko werden, wenn potenzielle Gefahren wie beispielsweise die Reichweite, Eigendynamik und Nachhaltigkeit der Kommunikation im Internet unterschätzt werden, wenn der Tagesablauf zunehmend durch die Mediennutzung beherrscht und somit fremdbestimmt wird oder wenn eine unreflektierte Auseinandersetzung mit Medieninhalten zu einer Verzerrung des Selbst- und Weltbildes führt.⁴⁹ Eine gelingende Mediensozialisation und damit erfolgreiche Teilhabe an der so genannten Mediengesellschaft erfordert daher auch den Aufbau von Medienkompetenz im Sinne eines reflektierten und selbstbestimmten Medienumgangs.

Dr. Christine W. Wijnen ist Universitätsassistentin in der Abteilung »Bildung, Biografie und Medien« des Instituts für Bildungswissenschaft der Universität Wien.

49 Vgl. Süß u.a., Medienpädagogik, 49–50.