

Mediensozialisation: Risiken und Ressourcen

1. Medien als Risiken für das sich entwickelnde Individuum

Mediensozialisation kann immer gelingen oder misslingen. Die Interaktion von Sozialisanden und Sozialisatoren kann zur Entfaltung oder zur Einschränkung des Individuums führen. Einschränkungen als Entwicklungsverzögerungen oder -störungen können als Risiken der Mediensozialisation bezeichnet werden. Im Folgenden werden vier Bereiche exemplarisch dargestellt, in denen aus aktuellen empirischen Studien heraus ein Risikopotenzial der Medien sichtbar geworden ist.

Konsum- und Konformitätsdruck

Die reichhaltigen Medioumwelten der Kinder und Jugendlichen können einen erheblichen Konsumdruck entwickeln. Der Aufforderungscharakter der ständig verfügbaren Medien kann Heranwachsende dazu führen, Befriedigung primär durch Konsum zu suchen, da dies oft eine kurzfristig günstigere Kosten-Nutzen-Bilanz verspricht. [...]. Konsum ist ein einfacher Weg, Zugehörigkeiten und Lebensstil expressiv darzustellen. Damit verbunden ist auch ein Konformitätsdruck. [...].

Fremdbestimmte Zeit

[...]. Wenn man in Familie, Peergroup oder Schule Medien nicht aus eigener Initiative nutzt, sondern in sozialen Settings, welche von Dritten bestimmt werden, dann bedeutet Medienzeit eine Einschränkung der selbstbestimmten Handlungsmöglichkeiten. [...]. Diese permanente Auslieferung an ein Medien-Programm kann auch als Bewältigungsstil in belastenden Lebensverhältnissen gewählt worden sein, wenn Medien mit eskapistischen¹ Motiven genutzt werden. Dieser Nutzungsstil behindert allerdings eine aktive Bewältigung und die Probleme werden nicht gelöst, sondern verdrängt.

Verzerrung im Selbst- und Weltbild

Die Auswahl der Medien und die entwickelten Präferenzen führen zu einem medial geprägten Selbst- und Weltbild des Sozialisanden. [...]. Je weniger Primärerfahrungen Kinder und Jugendliche in einem bestimmten Bereich haben (z. B. Sexualität), desto stärker können sie von einseitigen Medienbildern in ihrem Selbst- und Weltbild beeinflusst werden. Soziale Vergleichsprozesse in parasozialen² Interaktionen und Beziehungen können zu einem für das Selbstwertgefühl ungünstigen Fazit führen. [...].

Auflösung der Identitäts-Grenzen

Die Individualisierung in der Multioptionsgesellschaft kann zur Überforderung werden, wenn das Patchwork-Muster der Identität bis in den Kern, das Selbst, dringt. Basteln im Sinne der Bricolage³ kann Mann gefahrlos an peripheren⁴ Anteilen der Identität, nicht jedoch am Kern. Wie Richard Sennett (1998) darstellte, ist die Ausbildung eines Bewusstseins für die eigene Biografie durch die Fragmentierung der Lebenswelten gefährdet. Gerade für Kinder und Jugendliche, welche vor der Entwicklungsaufgabe stehen, ihre Identität erst zu konstruieren, können die widersprüchlichen und verzerrten medialen Modelle und unreflektierten Mediennutzungsstile (Suchtverhalten) zu Risiken werden.

Diffuse Identitätskonstrukte werden bestenfalls in übernommene Identitäten
40 transformiert, sie können aber auch widersprüchlich und disparat⁵ bleiben. Die Identität,
die man sich in virtuellen Spielumgebungen und Chatrooms zugelegt hat, kann in die
Realität des Alltags übergreifen, sich dort aber als dysfunktional erweisen. [...].

2. Medien als Ressourcen der Heranwachsenden

Medien sind ein Teil der Kultur. Enkulturation⁶ kann ohne Nutzung der Medien nicht
45 vollständig sein. [...]. Medien sind eine Ressource zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben
und der Erwerb von Medienkompetenz ist selbst zu einer Entwicklungsaufgabe geworden.
Im Folgenden werden zu dieser zweiten Perspektive einige Konkretisierungen dargestellt:
Medien als Bausteine einer anregenden sozialen Umwelt

Die Durchdringung der sozialökologischen Umwelt von Heranwachsenden mit Medien kann als
50 eine Bereicherung im Hinblick auf Entwicklungsimpulse verstanden werden. Die Medien
bieten Lernfelder zum Erwerb von Wissen und Können. Medienangebote, welche dem
Entwicklungsstand und den Entwicklungsaufgaben der Heranwachsenden entsprechen,
fördern die Entfaltung kognitiver, emotionaler und motivationaler Fähigkeiten. Die
Identifikation mit Medienfiguren und -geschichten ermöglicht ein mentales Probehandeln in
55 der Übernahme gesellschaftlicher Rollen und in der Ausgestaltung und Inszenierung der
Identität. [...].

Mediennutzung als bewusstes persönliches Zeitmanagement

[...] Entscheidungen zur Nutzung von Medien oder zur Ausübung von Parallelhandlungen sind
eine Form von Zeitmanagement, welche die Heranwachsenden einüben. Diese Entscheidungen
60 sind ein Beitrag zur Entwicklung der Kompetenz, Prioritäten zu setzen und die eigenen
Interessen und Werthaltungen konkret umzusetzen. Je mehr Medienzeit
selbstverantwortlich eingeteilt werden kann, desto eher können sich Heranwachsende als
Akteure im Prozess der Selbstsozialisation erfahren. Sie lernen dabei auch, zwischen Alltag
und außergewöhnlichen Zeiten zu unterscheiden. [...].

Medienaneignung als sozial verortete Selbstgestaltung

[...]. Die Heranwachsenden verarbeiten die Medien meist nicht als Einzelgänger, sondern
setzen die Medien dazu ein, ihre vielfältigen Beziehungen zu gestalten. Medienpräferenzen
und (Medien-)Expertenwissen zu bestimmten Genres und konkreten seriellen Angeboten sind
Elemente der Selbstgestaltung und Selbstdarstellung, die nicht primär für die
70 Selbstreflexion, sondern für die soziale Positionierung wichtig sind. [...].

Medienkompetenz als gesellschaftliche Handlungsfähigkeiten

Die Gesellschaft setzt den äußersten Rahmen für die Mediensozialisation. Im Kern der
Mediensozialisation steht die Identität, welche sich der Sozialisand in seiner Biografie
erarbeitet. Eine erarbeitete Identität ist aber die Voraussetzung dazu, dass das Individuum
75 gesellschaftlich handlungsfähig wird und damit sich die Gesellschaft auch wieder
weiterzuentwickeln vermag. Der Prozess der Mediensozialisation trägt dazu bei, dass die
Mediengesellschaft sich entwickelt. Gesellschaftliche Handlungsfähigkeit betrifft aber nicht
nur die Rolle des Mediennutzers, sondern auch die Rolle des Bürgers und der Bürgerin, des
Konsumenten und der Konsumentin, die Partner- und Elternrolle, die Rolle als Arbeitskraft
80 sowie als Tradierer und Schöpfer von Kultur.

Die Heranwachsenden erwerben im Prozess der Mediensozialisation die Fähigkeit, gesellschaftlich wichtige Abläufe zu erkennen, Wissensbausteine und Erfahrungen zu sammeln und auf diese Abläufe und Wissensbestände gestaltend Einfluss zu nehmen. [...].

3. Der Wandel der Mediensozialisation im Laufe von Kindheit und Jugendalter

- 85 Mediensozialisationsstudien aus Europa und den USA beziehen sich auf moderne westliche Kulturen, die von einer individualistischen Konzeption des Menschen ausgehen. Die erarbeitete Identität bedeutet in einer solchen Kultur Autonomie. Die Sozialisationsbemühungen der Sozialisatoren, aber auch der Sozialisanden, zielen darauf ab, dem Individuum möglichst viel Selbststeuerung und Selbstverantwortung zu ermöglichen. Dies bedeutet für die
- 90 Mediensozialisation: eine hohe Medienkompetenz, eine bewusste Selbststeuerung von Medienzugang, Medienzeiten, Medienpräferenzen und die Entwicklung von Mediennutzungsstilen, die möglichst viele erwünschte Effekte haben und möglichst wenige unerwünschte Effekte. Um dieses Ziel zu erreichen, wird den Sozialisanden schrittweise mehr Selbststeuerung zugebilligt und der Anteil der Fremdsteuerung im Medienumgang reduziert.
- 95 Dies heißt also, dass die Variablen der Fremdsteuerung an Gewicht einbüßen und die Variablen der Selbststeuerung an Gewicht zunehmen. [...]. Die Fremdsteuerung in Form von Erwartungen und Normen verlagert sich im Laufe der Biografie von den Eltern und anderen pädagogisch beauftragten Erwachsenen zu den Peers. [...].

(Daniel Süß: Mediensozialisation zwischen gesellschaftlicher Entwicklung und Identitätskonstruktion. In: Dagmar Hoffmann, Lothar Mikos [Hrsg.]: Mediensozialisationstheorien, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2007, S. 109ff.)

Wörterklärungen:

- ¹ **eskapistisch** = von der Realität und ihren Anforderungen in Illusionen oder in Zerstreuungen und Vergnügungen ausweichend
- ² **parasozial** = in der Medienpsychologie eine Art einseitiger Interaktion; Beziehung zu einem Medienakteur, wie einem Influencer
- ³ **Bricolage** = Erzeugnis aus Materialien die gerade zur Verfügung stehen
- ⁴ **peripher** = am Rand gelegen, dort befindlich; äußere Bereiche
- ⁵ **disparat** = ungleichartig; nicht zueinanderpassend
- ⁶ **Enkulturation** = das Hineinwachsen des Einzelnen in die Kultur der ihn umgebenden Gesellschaft