

Verändertes Heranwachsen mit digitalen Medien

Theoretische Perspektiven auf einen neuen Sozialisationstypus

Daniel Hajok

Abseits der üblichen Zahlenschlachten empirischer Studien wird der veränderte Medienumgang von Kindern und Jugendlichen nachfolgend weniger als ein messbares Phänomen dargestellt, sondern als Ausdruck eines grundlegend veränderten Heranwachsendens in unserer zunehmend mediatisierten Gesellschaft. Im Mittelpunkt stehen theoretische Perspektiven, die schon erstaunlich früh auch die wesentlichen Entwicklungen in der Welt digitaler Medien in den Blick genommen haben, die den Kinder- und Jugendmedienschutz vor immer neue Aufgaben stellen. Ausgehend von einer komprimierten Darstellung an anderer Stelle (vgl. Hajok 2018) werden diese markanten Veränderungen nun etwas ausführlicher beschrieben und um einen weiteren Aspekt ergänzt. Und es wird für ein übergreifendes Verständnis geworben, das den Stigmatisierungen und Pathologisierungen von Kindern und Jugendlichen eben nicht das Wort redet.

Suchend in einer individualisierten unübersichtlichen Welt

Schon vor über 30 Jahren hat der Soziologe Ulrich Beck mit seiner 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 Heranwachsende unter diesen Bedingungen ihr Leben immer autonomer gestalten können und – das wurde in der öffentlichen Diskussion leider zu 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, die ›richtigen‹ Antworten auf drängende Fragen zu geben: Hier die immer spezielleren Wünsche, Bedürfnisse und Interessen, dort die immer schwerer zu durchschauenden gesellschaftlichen Handlungsbereiche und sozialen Problemlagen, die uns auch als Erziehende, pädagogische Fachkräfte oder Jugendschützer an die Grenzen des Versteh- und Nachvollziehbaren bringen.

Kinder und Jugendliche brauchen aber Antworten, und wenn ›ihre‹ Erwachsenen ihnen keine mehr geben können, dann

müssen sie längst nicht mehr nur dem Halbwissen ihrer Freunde trauen, sondern schauen sich besser gleich selbst im offenen Netz um – mit ihren ganz persönlichen Medienzugängen. Die Rede ist hier von den *individuellen Medienmenüs*, die sich Heranwachsende immer früher selbst zusammenstellen und so auch einem partizipativen Medienhandeln neuen Ausdruck verleihen.¹ Kleine Expertinnen und Experten ihrer ganz eigenen Welt stehen dann vor uns. Die Neunjährige wird erst wenige Wochen im Internet unterwegs sein und ihren Eltern die ersten Fragen à la »Wie findet das Zebra Junge seine Mutter?« stellen.

Dort, wo das unübersichtliche Ganze verblasst, erscheinen auch die Konturen eines globalisierten Netzwerkkapitalismus, der – eng mit seinen ökonomischen Prinzipien verbunden – nicht auf irgendein kritisch-reflexives Subjekt setzt, sondern auf das sich situativ-anpassende Individuum (vgl. Niesyto 2013). Der *flexible Mensch*

Dr. Daniel Hajok ist Kommunikations- und Medienwissenschaftler und Gründungsmitglied der Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM).

ist gefragt, und nach der beeindruckenden, bereits vor 20 Jahren vom Soziologen Richard Sennet postulierten *Kultur des neuen Kapitalismus* arrangiert sich dieser dann lieber mit seiner Umwelt, passt sich den neuen Marktentwicklungen an, bindet sich besser nicht allzu sehr an Ort und Zeit, meidet langfristige Bindungen und sieht Fragmentierung dann sogar noch als Gewinn (vgl. Sennet 1998).²

Klassische Sozialisationsinstanzen wie das Elternhaus und die Schule, die sich seit zig Jahren erstaunlich erfolgreich gegen ein zeitgemäßes Lernen mit und vor allem über Medien gewehrt hat, sind in dieser Welt zwar nicht bedeutungslos geworden. Jugendliche, bereits Kinder, vertrauen aber immer mehr auf das, was ihnen die Medien mit ihren halbwegs verlässlichen Informationen und all den breit gestreuten Kommunikaten bekannter und unbekannter Anderer an Vorlagen fürs Leben bieten. Selbstsozialisation und Selbstlernen sind hier die Stichworte. Allerdings agieren die Heranwachsenden in der vernetzten Welt auch immer mehr in der vom Internetaktivisten Eli Pariser (2011) ins Spiel gebrachten *Filterblase*, im gebro-

chenen Hall des eigenen Echos, in dem Algorithmen ganz selbstverständlich das ausspielen, was den ganz persönlichen Bedürfnissen, Interessen, Träumen und Wünschen wohl am nächsten kommt – und wo das, was diesen vermeintlich widerspricht, tendenziell ausgeblendet bleibt. Verhandelt wird das Ganze dann wie gehabt – soviel Kontinuität muss dann sein – in den Freundeskreisen, die wiederum selbst zunehmend mediatisiert und wie die Parks und Bushaltestellen in unserer Kindheit und Jugend vor allem eines sind: erwachsenen- und pädagogenfrei. Gerade in diesen Kontexten entziehen sich Heranwachsende weitestgehend einer Kontrolle und eines Schutzes von außen.

Beschleunigtes Leben durch Digitalisierung

Die soeben nur angesprochenen Entwicklungen in unserer Gesellschaft haben keineswegs ihr schnelles Ende gefunden, sondern mit den (medien-)technischen Entwicklungen ab den 1990er-Jahren auf beeindruckende Art und Weise weiter an Fahrt aufgenommen. In seiner vielbeachteten Sicht auf die *Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne* hat der Soziologe Hartmut Rosa Mitte der 2000er-Jahre dann überaus treffend in den Diskurs eingebracht, wie rasant sich mit der Digitalisierung die Produktion, Vermittlung und Rezeption medialer Inhalte beschleunigt haben (vgl. Rosa 2005). Heranwachsenden, die sich die neuen Möglichkeiten schnell und unbefangen aneignen, bieten sich dadurch ohne Frage neue und durchaus attraktive Optionen zur Ausgestaltung des eigenen Alltags. Bereits das, was wenige Globalplayer mit ihren Plattformen, Diensten und vorgegebenen Strukturen durch das Netz jagen lassen, lässt Heranwachsende aber immer mehr unter Druck geraten, die unzähligen Inputs in ihrem Leben überhaupt noch unter zu bekommen. Der zunehmend ›verdichtete‹ Freizeitraum Jugendlicher erscheint dabei fast schon komplett digitalisiert, der von Kindern ist auf dem besten Weg dahin.

Dem mit *Digitaler Stress* überschriebenen Abschnitt der JIM-Studie 2016 war dann auch zu entnehmen, dass ältere Kinder und Jugendliche dies selbst bereits als ein ›Problem‹ ihres Alltags wahrnehmen (vgl. MPFS 2016). Man muss nur einmal hinschauen, was ein heutiger 15-jähriger

alles abzuarbeiten hat, wenn sein Smartphone tatsächlich mal zwei Stunden ausgeschaltet war – und hat 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, Snapchat und Instagram³ ohne Medienbruch gepostet sind – und sofort die ersten Kommentare evozieren. Das, was mein Vater noch mit »Erst denken, dann handeln!« pädagogisierte, erhält im Alltag junger Menschen so ein immer kürzeres Zeitfenster. Auch das ist *Beschleunigung*, und in diesem Sinne macht sie den Umgang mit digitalen Medien zu einem riskanten Austauschhandeln, dem der Kinder- und Jugendmedienschutz eigentlich nur noch mit präventiven Angeboten zur Sensibilisierung für die Gefahren (Cybermobbing, Sexting, Kostenfallen etc.) und Anregung junger Menschen zur Selbstreflexion gegensteuern kann.

Bleiben wir aber noch kurz beim permanenten Feuerwerk an Inputs, dann haben wir es mit einer der grundlegenden Veränderungen des Lebens junger Menschen zu tun, die vielleicht einen ganz neuen Typus des Heranwachsenden hervorgebracht haben. Denn in der beschleunigten Welt machen unsere Schützlinge immer mehr Erfahrungen, die weitgehend unverbunden nebeneinander stehen und gewissermaßen zu (nur noch) episodischen Erlebnissen »verkommen«, die vom Einzelnen immer weniger miteinander, mit der Geschichte und eigenen Identität verknüpft werden können. In ihrem Einführungswerk *Sozialisation und Bewältigung* haben Lothar Böhnisch, Karl Lenz und Wolfgang Schröder hierzu vor knapp zehn Jahren dieses nicht wirklich schöne, aber konturiert gezeichnete 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 dann – das die große pädagogische Befürchtung – das große Ganze nicht mehr (vgl. Böhnisch et al. 2009).

Im durchlässigen Schonraum und risikoreichen Experimentierraum

Wenn wir das Heranwachsen junger Menschen noch etwas mehr unter pädagogischen Gesichtspunkten betrachten, haben wir oft noch ein grundlegendes Konzept im Blick, das in seiner normativen Bedeutung für die »richtige« Erziehung

und einen angemessenen Schutz Heranwachsender vor unliebsamen Erfahrungen kaum zu überschätzen ist. Hinsichtlich dessen, was gerade Jugendliche so alles treiben, müssten wir vor allem nachsichtig sein, ihnen gewissermaßen noch Aufschub gewähren und ihnen Spielräume zum Experimentieren und Bewältigen ihrer Entwicklungsaufgaben einräumen. Der Hauptjob von Erziehenden, pädagogischen Fachkräften, Kinder- und Jugendschützern ist dann, ihren Schützlingen einen Handlungs- und Erfahrungsraum für ein »gutes« Heranwachsen zu bereiten, der ihrem Entwicklungsstand angemessen ist, ihnen diesen mit klaren Grenzen zu definieren, möglichst frei von Gefahren und Entwicklungsrisiken zu halten und ansonsten eine weitgehend freie, an persönlichen Bedürfnissen, Interessen und Kompetenzen orientierte Entfaltung der eigenen Persönlichkeit ermöglichen. Müssen wir uns in der Welt digitaler Medien von diesem Grundgedanken verabschieden?

Man kann es eigentlich auf eine ganz einfache Formel bringen: Ab dem Zeitpunkt zwischen dem zehnten und elften Lebensjahr, zu dem mittlerweile die meisten Heranwachsenden ihr eigenes Smartphone in der Hand halten (vgl. Berg 2017), ist das, was auf den Moratoriumsgedanken von Erik H. Erikson zurückgeht, so gar nicht mehr herstellbar. So wie Heranwachsende immer früher und autonomer in der offenen vernetzten Welt agieren, so wird auch der von uns in der Vergangenheit sorgfältig abgegrenzte *Schonraum Kindheit* immer durchlässiger und der *Experimentierraum Jugend* immer riskanter. Vielleicht hat dies Lothar Böhnisch bereits vor fast zehn Jahren in seinem Essay zur »Jugend heute« auch etwas wehmütig ausgedrückt. Auf alle Fälle ist etwas dran, wenn er sagt, dass die bisherigen Experimentierräume Heranwachsender im Ideal sozial, kulturell und auch rechtlich geschützt waren, die neuen medialen Experimentierräume aber in eben diesem Sinne gar nicht mehr schützbar sind (vgl. Böhnisch 2009). So gesehen fällt gerade ein wesentliches Element der bisherigen pädagogischen Konzeptionierungen von Jugend – und mit den vorverlagerten Medienzugängen auch von Kindern.

Das alles heißt nicht, dass Erziehende, pädagogische Fachkräfte, Kinder- und Jugendschützer nun von heute auf morgen »draußen« sind. Sie müssen ihr Handeln vielmehr gesamtgesellschaftlichen Rahmungen anpassen, die nicht mehr allzu viel mit dem zu tun haben, was sie in Kindheit und Jugend noch umgab. Da gilt es auch, sich schnell von der Vorstellung zu verabschieden, man könne das Rad zurückdrehen oder mit etablierten bewahrpädagogischen Mitteln wirksam einen

Kontakt der eigenen Schützlinge mit problematischen Inhalten (Sex, Gewalt, Extremismus etc.) und eine Etablierung riskanter Umgangsweisen (Mobbing, Posing, Sucht etc.) verhindern. Wer zu Hause oder in den pädagogischen Einrichtungen den Stecker zieht, braucht sich nicht zu wundern, wenn seine Schützlinge immer häufiger bei Freunden, MacDonalds oder sonstwo im »freiem Netz« unterwegs sind – und sich so einer Kontrolle mehr denn je entziehen. Und wer glaubt, mit technischen Schutzinstrumenten die Medienzugänge von Kindern und Jugendlichen »sicher« machen zu können, wird technisch und vom (Ausweich-)Handeln seiner Schützlinge schnell eines besseren belehrt. Vielmehr muss es darum gehen, Heranwachsende frühzeitig für einen souveränen, kritisch-reflexiven Umgang mit digitalen Medien stark zu machen. Sie beim Erwerb der Fähigkeit zu unterstützen, sich die Grenzen selbst setzen zu können, ist hier nur eine der vielen neuen Herausforderungen, die gleichsam auch auf den Perspektivwechsel des Kinder- und Jugendmedienschutzes vom Bewahren hin zum Befähigen, vom Fremdschutz zum Selbstschutz, verweist.

Unmündig im digitalen Netz eingesponnen?

Wer einem 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!«, hat schon eine Ahnung, wie überfordernd die soeben angesprochene Fähigkeit zur Selbstregulation gerade für Kinder ist. Vielmehr scheint es so, als würden heutige Heranwachsende mit jedem Level eines Games, jeder Nachricht, jedem Bild oder Videoclip ein Stück weit mehr in das digitale Netz eingesponnen. Es sei dahingestellt, ob man hier gleich an die Szenen mit den Kokons in *Matrix* denkt – es gibt jedenfalls eine ernstzunehmende Perspektive, in der Heranwachsende als weitgehend unmündig und das Internet als ein Machtinstrument gesehen werden. Dort wo klassische gesellschaftliche Strukturen zerfallen, traditionelle Verhaltensweisen sich auflösen und die zentrale Steuerungskraft des Staates sich verflüchtigt, kann das digitale Netzwerk als zentraler Lebensraum dann auch eine spezifische Sogwirkung für junge Menschen entfalten (vgl. Schiedeck & Stahlmann 2012). Die Rede ist hier von einer *Sucht 2.0*, die Jürgen Schiedeck und Martin Stahlmann aber nicht als einen klinischen Tatbestand beschreiben, sondern als ein Sinnbild für die sich herausbildenden Erscheinungsformen eines scheinbar unwiderstehlichen Verlangens verhandeln.

Lässt man sich auf diese Sicht ein, dann wird das Verlangen, das bereits Kinder dazu bewegt, sich ziellos und unentwegt von Level zu Level, von Link zu Link, von Nachricht zu Nachricht treiben zu lassen, von (wenigen) kommerziellen Unternehmen befeuert. Sie befördern bewusst das Bedürfnis des Einzelnen, am digitalen Strom teilzunehmen, um ihn dann als Lieferanten von Daten und Aufmerksamkeit immer tiefer ins Netz einzuspinnen. Wenn ich in Seminaren und Fortbildungen danach frage, wie viel Prozent der Jugendlichen, nach vorliegenden Studien die »Hauptrisikogruppe« unserer überalterten Gesellschaft, wohl bereits eine »Mediensucht« entwickelt haben, liegen die Schätzungen zwischen besorgniserregenden 30 und 90 Prozent. Die halbwegs verlässlichen, nach klassischen Suchtkriterien erhobenen fünf bis sieben Prozent »Abhängigen« und weiteren 20 Prozent »Gefährdeten« klingen da eher schmeichehaft – auch wenn die Tendenz steigt.⁴ Nicht über- sondern unterschätzt werden demgegenüber die Zusammenhänge, die sich aus den Lebenskontexten ergeben, etwa wenn junge Menschen den permanenten Streits und Konflikten in Familien eskapistisch in digitale Welten entfliehen. Folgerichtig nehmen sich Hilfeeinrichtungen dem »Problem« dann auch gerne mit systemischen Ansätzen an, so dass Erziehende, die ihren Schützling mit den Worten »Sie können das doch wieder weg-machen?!« dort vorbei bringen, zuweilen verwundert hören: »Bleiben Sie doch mal kurz mit hier.«

Richtet man den Blick nun noch einmal kurz auf die Medien selbst, dann sind auch sie nicht so ganz unschuldig daran, wenn nicht wenige Heranwachsende zu tief in die Welten von Internet und digitalen Spielen eintauchen. Neben der viel zitierten Interaktivität und Multioptionalität sind die vielfältigen Möglichkeiten zu Eigenaktivität und kreativen Selbstausdruck, zu Involvement und sozialer Vernetzung sowie die Allgegenwärtigkeit und Endlosigkeit dessen, was Heranwachsenden heute medial zur Verfügung steht, zentrale Aspekte (vgl. Hajok 2017). Man muss seinem Kind nur mal von den fehlenden Interaktionsmöglichkeiten oder dem »Sendeschluss« in der eigenen Kindheit berichten, um an den verwunderten Augen schnell zu erkennen, wie grundlegend sich die Welt verändert hat. Wenn alles zumindest medial jederzeit verfügbar ist, steigt auch die Schwierigkeit, eine Fähigkeit zu entwickeln, die für das spätere Leben nicht ganz unwichtig ist: Verzicht und Frust aushalten zu können. Das ist alles noch weit weg von den populistischen Thesen, mit denen Jugendliche, bereits Kinder, als digital dement, cyberkrank oder

im digitalen Burnout befindlich pathologisiert und die Rufe nach einem wirksamen Schutz vor solchen schlimmen Auswüchsen unüberhörbar werden.

Sein heißt medial stattfinden – im Hier und Jetzt

Da schwingt schon ein bisschen Bewertung mit – aber unterm Strich ist die 2010 in der FAZ ausserufene *Gesellschaft der Beachtungsexzesse* eine ganz gute Beschreibung dessen, was heute Dreh- und Angelpunkt der jugendlichen Selbstrepräsentationen im Netz ist. Ursprünglich von Bernhard Pörksen und Wolfgang Krischke auf die Welt der Castingshows bezogen, die noch immer die Kasse des Privatfernsehens klingeln lassen, findet sich hier auch das Motto der Zeit: Sein heißt, medial stattzufinden (vgl. Pörksen & Krischke 2012). Heute verweist diese Aussage direkt auf das Social Web mit seiner herausragenden Bedeutung für die Heranwachsenden.⁵ Längst sind Antworten auf ihre drängendsten Fragen (»Wer bin ich?«, »Wer will ich sein?«, »Als wen sehen mich die anderen?«) ohne das digital geklöppelte Netz gar nicht mehr vorstellbar. Die Prozesse der Identitätsbildung mit dieser von Lothar Krappmann vor fast 50 Jahren so treffend beschriebenen Herausforderung, so zu sein wie niemand und zugleich so zu sein wie alle (vgl. Krappmann 1969), geriert sich dabei immer mehr als eine mediatisierte Suche nach Beachtung, bei der auch Andy Warhols Vision, mal für 15 Minuten berühmt zu sein, zumindest optional möglich ist.

Um es kurz zu machen: Der »Druck« zur Arbeit an der eigenen Identität führt Heranwachsende heute nahezu ungebremst in die Orts- und Grenzenlosigkeit des Internets. Bewusst angelegte Strukturen für soziale Rückkopplung unterstützen dabei den Austausch mit einem Publikum, das in den Worten der handlungstheoretisch fundierten Perspektive des Symbolischen Interaktionismus als *Generalisierter Anderer* auf den Plan tritt.⁶ Das Netz dient Heranwachsenden dabei mehr als ein Raum zu Artikulation, Selbstthematisierung und Einholen von Feedback. Tag für Tag ein bisschen mehr konnten wir ja beobachten, wie eine mediatisierte *Selbstrepräsentation im Hier und Jetzt* zur kulturellen Praxis fast aller Heranwachsenden geworden ist – chancen- und risikoreich zugleich. Ebenso hat sich der so wichtige Aufbau eines Beziehungsnetzes zu einer mediatisierten Pflege des eigenen »Freundeskreises« gemausert. Im Sinne des Konzeptes der *Patchwork-Identität* von Heiner Keupp und anderen, in der ersten Konturierung auch schon fast 20 Jahre alt, bleibt es aber existenziell, eine von Kohärenz und Au-

thentizität, Anerkennung und Handlungsfähigkeit gekennzeichnete Persönlichkeit auszubilden (vgl. Keupp et al. 1999). In den Welten digitaler Medien unterliegt nun allerdings jedes noch so kleine Detail von Ich-Erprobung und sozialem Rückkanal den Bedingungen von Persistenz und Duplizierbarkeit, was die Identitätsarbeit im Social Web auch zu einem Unterfangen werden lassen kann, das einem später den Schweiß auf die Stirn treibt.

In individualisierter und zugleich kollektivierter Form agieren Heranwachsende letztlich immer mehr in einem Handlungs- und Erfahrungsraum, der nach einem Prinzip funktioniert, das Georg Franck vor 20 Jahren in seiner *Ökonomie der Aufmerksamkeit* schon ganz gut auf den Punkt gebracht hat: In einer zunehmend vernetzten Welt, in der die einzelnen Medienzugänge immer weniger begrenzt sind, wird das Streben nach Aufmerksamkeit als grundlegendes menschliches Bedürfnis zur zentralen Währung einer kommerziellen Verwertbarkeit (vgl. Franck 1998). Dies lässt längst ganze Serverstädte heiß laufen und treibt quasi alle Heranwachsenden in den Wettstreit um Beachtung und das Generieren von Aufmerksamkeit. Dabei steigt natürlich auch der Druck, sich von den anderen abzuheben – mit Aufsehen erregenden Bildern, provokanten Texten, drastischen Meinungen, und all den anderen »Originalitäten«, mit denen Heranwachsende als (aktiv handelnde) Akteure heute zuweilen selbst die Grenzen des Tolerierten überschreiten. Öffentlich zur Schau getragene Sexualisierungen des eigenen Körpers, Hass und Häme gegenüber anderen, unbefangene Posts eigener Devianz und Delinquenz sind hier problematische Entwicklungen, die Kinder- und Jugendschützern schon einiges zugemutet haben.

Kommunizieren, (nur) um zu kommunizieren

Diesen, heutiges Heranwachsen vielleicht besonders gut vor Augen führenden Aspekt bekam ich bereits vor zehn Jahren im Zug von Berlin nach München in einem Interview der Wochenzeitung *Die Zeit* zu lesen. Überschieden mit »Total vernetzt« stellte der Medientheoretiker Norbert Bolz die zu dieser Zeit⁷ noch recht steile These auf, dass sich mit der Etablierung neuer Dienste auch der Zweck von Kommunikation geändert hat. 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 (vgl. Bolz 2008). Während der Lektüre auch mit dem Abfassen

einer SMS beschäftigt, in der ich mich mit Abkürzungen dem Diktat der 160 Zeichen für eine kostenpflichtige Nachricht unterwarf, zählte ich mich ›damals‹ zu den Durchschnittsnutzern, die zwei bis drei Nachrichten pro Tag verschickten.

Die rasante Aneignung der Messengerdienste durch Heranwachsende zeigt hier sehr eindrucksvoll, wie die erweiterten Möglichkeiten, Gruppen zu bilden und neben Texten quasi unbegrenzt auch Bilder, Videos und Sprachnachrichten zu verschicken, seitdem zu einer Vervielfachung der kommunikativen Aktivitäten geführt haben. WhatsApp, zu Beginn der am schnellsten gewachsene Internetdienst, wenig später dann vorsorglich von der Facebook Inc. eingekauft, um persönliche Daten nun auch über die Mobilkommunikation der Menschen einzusammeln, berichtete vor Jahren selbst einmal stolz von im Schnitt 30 bis 50 täglich versendeten Nachrichten pro Nutzer. 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 solche Dienste überhaupt nicht mehr denkbar. Das Soziale ist damit keineswegs verschwunden, wie zu Beginn der Entwicklungen kritisch prophezeit. Es ist nur immer mehr ins Netz gewandert und hat dort eine völlig neue Form des Zusammenlebens junger Menschen hervorgebracht, bei der Erziehende, pädagogische Fachkräfte, Kinder- und Jugendschützer vor allem eines sind: außen vor.

Mit seinen vielbeachteten theoretischen Konzept der *Mediatisierung des kommunikativen Handelns* hat der Mathematiker und Soziologe Friedrich Krotz diesen prägnanten Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft in zentralen Punkten bereits Anfang der 2000er-Jahre trefflich beschrieben (vgl. Krotz 2001). Mit direktem Bezug zum Alltag von älteren Kindern und Jugendlichen lässt sich sagen, dass gerade sie mit den veränderten Formen, Strukturen und Bedingungen von Kommunikation immer mehr in einer Welt aufwachsen, 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 zunehmend von einer zeitlich, räumlich und sozial entgrenzten Medienkommunikation geprägt. Da wurde zu Beginn einfach per SMS ›Schluss gemacht‹, Jahre später dann ein Gutteil des zwischenmenschlichen Austauschs über WhatsApp realisiert. Mittlerweile bestätigen die Daten der letzten KIM- und JIM-Studien sogar die frühe, bereits zu Zeiten von SchülerVZ geäußerte Befürchtung,

dass Heranwachsende sich nun tatsächlich immer seltener face-to-face treffen. Dass die 14-Jährige ›Durchschnittsjugendliche‹ sich dann auch noch in diesen Settings physischer Anwesenheit vor allem mediatisiert austauscht, lässt den grundlegenden Wandel von Kommunikation überdeutlich werden – und verweist zudem auf markante Veränderungen der so wichtigen Vergemeinschaftungen.

Zunehmend mediatisierte Vergemeinschaftungen

Es sind ja vor allem die zu einer bestimmten Zeit kollektiv angeeigneten, vergemeinschafteten Moden und Trends, mit denen sich Heranwachsende (sichtbar) von uns Erwachsenen abgrenzen. Medien spielen hier schon früh eine wesentliche Rolle.⁸ Individualität und Diversität junger Menschen einmal außen vor gelassen, haben wir es in den letzten Jahrzehnten mit spezifischen *Generationsgestalten* zu tun gehabt, die mit einem besonderen Lebensgefühl, vergemeinschafteten Lebensweisen und Alltagspraxen immer im Spannungsfeld der kulturellen, sozialen und gesellschaftlichen Bedingungen ihrer Zeit standen. Wie stark die Bezüge dabei zu den prägenden Ereignissen der jeweiligen 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).

Richten wir nun den Blick noch etwas mehr auf die schillernden Ausdrucksweisen dieser Jugendgenerationen, befinden wir uns bereits mitten im unübersichtlichen Terrain dessen, was im Fachdiskurs etwas sperrig als *juvenile Vergemeinschaftungsformen* gelabelt ist (vgl. Hitzler & Niederbacher 2010). Auch sie standen in den letzten Jahren zunehmend unter dem Eindruck digitaler Medien. Während Kinder schon lange ihre ersten Fankulturen noch in parasozialen Beziehungen zu den fiktiven Medienfiguren ausleben, kreisten die diversen Formen der Vergemeinschaftung Jugendlicher bis weit in die 1990er-Jahre hinein vor allem um bestimmte Musikrichtungen, die gewissermaßen eine eigene Kultur um sich herum ›versammelten‹. Der aktuelle Überblick auf *Jugendscenen.com* zeigt, dass Musik nur

noch bei den wenigsten der derzeit ausgemachten 24 Jugendszenen das zentrale Bestimmungselement ist. Die Gemeinschaften tauchen nun zunehmend in die Welt digitaler Medien ein und vernetzen sich dort oder konstituieren sich um spezifische Spielarten des Digitalen. Relativ prominentes Beispiel ist die Warex-Szene mit geschätzten 300.000 Anhängern, aber auch die Demo- und LAN-Gaming-Szene lassen die Bezüge deutlich werden. Und wenn uns auf der Straße eine 16-Jährige Cosplay-Anhängerin über den Weg läuft, als sei sie gerade einem Manga, Computerspiel oder Fantasy-Blockbuster entsprungen, ist die mediatisierte kulturelle Praxis nicht zu übersehen.

Es sind letztlich eigentlich nur logische Konsequenzen dessen, was der US-amerikanische Lehrer und Bildungsvisionist Marc Prensky bereits mit seinem Label der *Digital Natives* auf den wohl kleinsten Nenner für diejenigen gebracht hat, die selbstverständlich in der digitalen Welt aufgewachsen sind und ein Leben ohne Internet und digitale Endgeräte gar nicht mehr kennengelernt haben.⁹ In der Medien- und Kommunikationswissenschaft lässt sich nun auch eine Perspektive ausmachen, in der man ausgehend vom bereits skizzierten theoretischen Konzept einer Mediatisierung kommunikativen Handelns zu belegen weiß, dass sich mit der heute ›gelebten‹ Vergemeinschaftung von jungen Menschen auch völlig ›neue‹ Formen eines Gemeinschaftslebens junger Menschen etablieren. Als markant herausgestellt wurde hier bspw. ein Heranwachsen im Hier und Jetzt – mit einer stark mediatisierten und auf das direkte Lebensumfeld konzentrierten Vergemeinschaftung und Vernetzung oder das Ausleben unterschiedlicher, inhaltlich breit gestreuter Interessen mit vielschichtiger kommunikativer Vernetzung von Gemeinschaften, die teilweise unverbunden nebeneinander (be-)stehen (vgl. Hepp et al. 2014). Doch lässt sich hieran allein noch nicht erkennen, dass diese Lokalisten und Pluralisten spezifische Risikogruppen sind.

Fazit

Zumindest theoretisch wurde im Fachdiskurs schon früh das thematisiert, was wir beim Blick auf die Alltagspraxen junger Menschen heute vielerorts beobachten können. In einigen markanten Punkten hat das Heranwachsen tatsächlich nicht mehr allzu viel mit dem zu tun, was uns in Kindheit und Jugend umgab. Die neuen Formen von Kommunikation, Interaktion und sozialer Integration, von Wissensaneignung, Informations- und Orientierungssuche, von Unterhaltung und Entspannung, auch vom Abtauchen

in digitale Spielwelten sind hier zentrale Aspekte. Es sind aber weniger die Interessen und handlungsleitenden Themen junger Menschen an sich, die sich gewandelt haben, sondern vielmehr die zunehmend individualisierten und zugleich kollektivierten Umgangsweisen im durchmediatisierten Alltag. Mit der Aneignung digitaler Medien, ihrer Inhalte und Strukturen, etabliert sich dann vielerorts der neue Sozialisationstypus, wie er für markante Bereiche des Heranwachsenden skizziert wurde.

Wegen der erweiterten Medienzugänge und der Selbstverständlichkeit, mit der Jugendliche, bereits Kinder, heute ihr Leben zunehmend digital und unter sich verhandeln, haben wir Erwachsene uns als Erziehende, pädagogische Fachkräfte, Kinder- und Jugendschützer weiter denn je von unseren Schützlingen entfernt. Die Konsequenzen liegen auf der Hand: Wenn wir nicht wissen, was Heranwachsende in der digitalen Welt treiben, sollten wir es uns zeigen lassen. Dort, wo Medien Potenziale bieten, sollten wir sie in der pädagogischen Arbeit nutzen. Wenn wir faktisch nicht mehr wirksam schützen und kontrollieren können, müssen wir aufklären und zur Selbstreflexion anregen. Und wenn die Grenzüberschreitungen nicht zu verhindern sind, müssen wir die Grenzen zumindest sichtbar machen. Denjenigen, die unter unangenehmen Medienerfahrungen leiden, müssen wir angemessene Hilfe bei der Bewältigung bieten.

- 1 Neben den individualisierten Formen von Information und Orientierung umfasst ein solches (im besten Sinne) teilhabendes Medienhandeln auch die Nutzung der Möglichkeiten zu Austausch und Vernetzung, Selbstausdruck über eigene Medienprodukte sowie Kooperation und Kollaboration (vgl. Wagner & Würfel 2013).
- 2 In der kritischen Analyse des bekannten Sozialpsychologen Heiner Keupp »enteignen« die Ideologieproduzenten marktradikaler Neoliberaler so auch das lange Zeit sehr prägende Konzept der *Patchworkidentität*, was unterm Strich zu einem Verlust von reflexiver Individualität führt (vgl. Keupp 2009, zfsd. Niesyto 2013).
- 3 Das sind nach halbwegs aktuellen Daten einer BITKOM-Studie die drei beliebtesten Austauschdienste Heranwachsender (vgl. Berg 2017), die quasi mit Einstieg in die Welt der Smartphones installiert und ausgiebig genutzt werden.
- 4 Siehe hierzu z.B. die Ergebnisse des separaten Teils der BZgA-Studie zur Drogenaffinität Jugendlicher in Deutschland, die für die 12- bis 17-Jährigen einen Anstieg einer computerspiel- oder internetbezogenen (Sucht-)Störung von knapp über drei Prozent im Jahr 2011 auf fast sechs Prozent im Jahr 2015 ausweist (vgl. Orth 2017).

- 5 Wie eine aktuelle BITKOM-Studie zeigt, ist in Deutschland für neun von zehn Internetnutzern ab 14 Jahren Social-Media Alltag. Von den Jugendlichen und jungen Erwachsenen nutzen fast alle Soziale Netzwerke – und sind im Schnitt gleich bei fünf Diensten angemeldet (vgl. Rohleder 2018).
- 6 Dieser kommunikative Austausch des Individuums mit seiner Umwelt ist zentral für die Identitätsarbeit, denn in der wechselseitigen Perspektivverschränkung wird das eigene Handeln reflektiert und die eigene Identität ausgebildet (vgl. Kammerl 2005, Unger 2014).
- 7 Ende der 2000er-Jahre hatten sich bereits die Möglichkeiten etabliert, die nicht mehr nur auf die Auswahl massenmedialer Inhalte, das Unterhalten von Brieffreundschaften oder eine vorsichtige Anfrage an das Dr. Sommer Team der Bravo beschränkt waren. Dennoch galt das Interaktive noch etwas nebulös als die markante qualitative Veränderung in der digitalen Welt – das nicht entfachte Feuerwerk mediatisierter Kommunikation.
- 8 Ab den 1950er-Jahren prägten die Schüler-, Kinder- und Jugendzeitschriften den Alltag junger Menschen. Später kamen Radio und Fernsehen mit speziellen Kindersendungen dazu. In den 1980er-Jahren waren Walkmans die ersten alltagstauglichen mobilen Endgeräte, die heute als Handys und Smartphones untrennbar mit Heranwachsenden verbunden scheinen (vgl. Fleischer & Hajok 2016).
- 9 Die mit analogen Medien aufgewachsenen *Digital Immigrants* haben digitale Medien erst als Erwachsene kennengelernt und müssen sich erst noch mit ihnen zurechtfinden (vgl. Prensky 2001).

Literatur

Beck, U. (1986): Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt a.M.

Berg, A. (2017): Kinder und Jugend 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, München.

Bolz, N. (2008): Total vernetzt. In: DIE ZEIT, Ausgabe 36/2008.

Fleischer, S. & Hajok, D. (2016): Einführung in die medienpädagogische Praxis und Forschung. Kinder und Jugendliche im Spannungsfeld der Medien. Weinheim, Basel.

Franck, G. (1998): Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf. München, Wien.

Hajok, D. (2018): Heranwachsen mit digitalen Medien – ein neuer Sozialisationstypus? Perspektiven auf Kindheit und Jugend heute. In: tv diskurs, Jg. 22, Heft 2, S. 20-25.

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.

Hepp, A. / Berg, M. / Roitsch, C. (2014): Mediatisierte Welten der Vergemeinschaftung.

Kommunikative Vernetzung und das Gemeinschaftsleben junger Menschen. Wiesbaden.

Hitzler, R. & Niederbacher, A. (2010): Leben in Szenen: Formen juveniler Vergemeinschaftung heute. Wiesbaden.

Kammerl, R. (2005): Internetbasierte Kommunikation und Identitätskonstruktion. Selbstdarstellungen und Regulatorien 14- bis 16-jähriger Jugendlicher. Hamburg.

Keupp, H. (2009): Identitätskonstruktionen in der spätmodernen Gesellschaft. Riskante Chancen bei prekären Ressourcen. In: H. Theunert (Hrsg.), Jugend – Medien – Identität. München, S. 53-77.

Keupp, H. / Ahbe, T. / Gmür, W. / Höfer, R. / Kraus, W. / Mitzscherlich, 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.) (2016): JIM-Studie 2016. Jugend, Information, (Multi-)Media. 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.

Orth, B. (2017): Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2015. Teilband Computerspiele und Internet. BZgA-Forschungsbericht. Köln.

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.

Prensky, M. (2001): Digital Natives, Digital Immigrants. In: On the Horizon, Vol. 9, No. 5, October 2001, S. 1-6.

Rohleder, B. (2018): Social-Media-Trends 2018. Berlin.

Rosa, H. (2005): Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne. Frankfurt a.M.

Sennett, R. (1998): Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus. Berlin.

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.

Unger, A. (2014): Identitätsbildung zwischen Kontrolle und Unverfügbarkeit. Die Rahmung von Interaktion, Selbstdarstellung und Identitätsbildung auf Social Network Sites am Beispiel Facebook. In: R. Kammerl / A. Unger / P. Grell / T. Hug (Hrsg.), Jahrbuch Medienpädagogik 11. Wiesbaden, S. 35-56.

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.

Zimmerer, J. (2002): Null zoff und voll busy: die erste Jugendgeneration des neuen Jahrhunderts. Ein Selbstbild. Opladen. ♦