

## Mediensozialisation zwischen gesellschaftlicher Entwicklung und Identitätskonstruktion

Süss, Daniel

Veröffentlichungsversion / Published Version

Sammelwerksbeitrag / collection article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Süss, D. (2006). Mediensozialisation zwischen gesellschaftlicher Entwicklung und Identitätskonstruktion. In K.-S. Rehberg (Hrsg.), *Soziale Ungleichheit, kulturelle Unterschiede: Verhandlungen des 32. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in München. Teilbd. 1 und 2* (S. 3370-3380). Frankfurt am Main: Campus Verl. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-142892>

### Nutzungsbedingungen:

*Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.*

*Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.*

### Terms of use:

*This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.*

*By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.*

# Mediensozialisation zwischen gesellschaftlicher Entwicklung und Identitätskonstruktion

*Daniel Süss*

## Einleitung

In diesem Beitrag möchte ich auf der Grundlage von Mediensozialisationsstudien darüber reflektieren, wie die Medien in der heutigen Gesellschaft als Risiken und Ressourcen für die Identitätskonstruktion von Kindern wirksam werden (Süss 2004). Die Mediensozialisationsforschung befasst sich dabei mit dem Spannungsverhältnis von Selbstsozialisation und bewusst gestalteter Erziehung (Fromme u.a. 1999). In einer Studie in 12 europäischen Ländern wurden insgesamt etwa 15.000 Kinder von 6 bis 16 Jahren befragt (vgl. Livingstone/Bovill 2001). Dabei zeigte sich, dass das Fernsehen nach wie vor das Leitmedium im Alltag der Kinder ist, heute gefolgt von Computer und Internet (vor allem bei Knaben) und dem Handy (vor allem bei Mädchen). In nachfolgenden Studien haben wir diesen Trend weiter verfolgt (Süss u.a. 2003a, 2003b). Die neueste Schweizer Kinder-Medienstudie weist in dieselbe Richtung (Forschungsdienst SRG SSR 2004). »Computerspiele sind die Lieblingsbeschäftigung von Kindern und Jugendlichen« ist in der Ausgabe Juni 2005 von *Psychologie heute* zu lesen. Diese These lässt sich empirisch nicht halten, allein schon deshalb nicht, weil die Mädchen damit nicht gemeint sein können (vgl. Husar 2005). Im Folgenden soll aufgezeigt werden, wie Kinder und Jugendliche sich im reichen Medienensemble ihrer Lebenswelten zurechtfinden und unter welchen Bedingungen Medien zu Risiken und zu Ressourcen für die Kindheit werden können. Ich vertrete dabei eine Haltung des *kritischen Optimismus*, das heißt meine theoretischen und empirischen Grundlagen lassen mich annehmen, dass unter der Bedingung, dass die Medienkompetenz der Kinder gefördert wird und Erwachsene eine verantwortungsvolle Haltung einnehmen sowie Medien konstruktive Beiträge zum Aufwachen der Kinder leisten. Zuerst aber soll ein Blick auf die Risikopotenziale geworfen werden.

## 1. Medien als Risiken für das sich entwickelnde Individuum

Mediensozialisation kann immer gelingen oder misslingen. Die Interaktion von Sozialisanden und Sozialisatoren können 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 Medienumwelten 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 günstige Kosten-Nutzen-Bilanz verspricht. Der Aufwand für ein Erlebnis ist im Medienkonsum geringer als in vielen anderen Aktivitäten. Die Medien halten permanent Angebote für alle Erlebnisorientierungen (Schulze 1992) bereit. Konsum ist ein einfacher Weg, Zugehörigkeiten und Lebensstil expressiv darzustellen. Damit verbunden ist auch ein Konformitätsdruck. Wenn alle Gleichaltrigen von einem seriellen Angebot ergriffen sind (z.B. *Deutschland sucht den Superstar* oder *Gute Zeiten – Schlechte Zeiten*), dann kann man an der Anschlusskommunikation nur teilhaben, wenn man das Angebot ebenfalls regelmässig verfolgt. Es kann auch ein Druck dahingehend entstehen, dass man von irgendetwas (egal wovon) Fan sein muss, um eine erkennbare Identität zu haben. Das allseits skeptische, distanzierte Kind wird für seine Peers nicht fassbar. In Interaktion mit Medienangeboten werden auch nichtmediale Accessoires wie zum Beispiel Bekleidungsstile und Präferenzen für Getränke bedeutsam gemacht.

### Fremdbestimmte Zeit

Der Medienkonsum ist in den meisten Fällen billig geworden. Das wird unter anderem darin sichtbar, dass Kinder aus finanziell schlechter gestellten Familien öfters ein eigenes Fernsehgerät besitzen und länger fernsehen. Die höchste Investition der Heranwachsenden ist ihre Lebenszeit, welche sie den Medien widmen. Wer regelmässig Sport treibt oder ein Musikinstrument spielt, verbringt weniger Zeit mit Medien. Sowohl Sport wie Musik, als auch Mediennutzung kann fremdbestimmte Zeit sein. 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. Gerade die neuen mobilen Medien wie das Handy, können dazu führen, dass man auch in potenziell unverplanten Freizeit-Fenstern von aussen gesteuert wird. Diese permanente Auslieferung an ein Medien-Programm kann auch als Bewältigungsstil in belastenden Lebensverhältnissen gewählt worden sein, wenn Medien mit eskapistischen Motiven genutzt werden. Dieser Nutzungsstil behindert allerdings eine aktive Bewältigung und die Probleme werden nicht gelöst, sondern verdrängt.

#### Verzerrungen im Selbst- und Weltbild

Die Auswahl der Medien und die entwickelten Präferenzen führen zu einem medial mitgeprägten Selbst- und Weltbild des Sozialisanden. Dieses kann durch die medien-spezifischen Auswahl- und Darstellungsprinzipien (vgl. Agenda-Setting, Nachrichtenfaktoren etc.) verzerrt sein. Die Welt der Stars und Medienhelden ist oft stereotyp in Hinblick auf Rollenbilder und Handlungsstrategien. 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 parasozialen Interaktionen und Beziehungen können zu einem für das Selbstwertgefühl ungünstigen Fazit führen. Es konnte gezeigt werden, dass in einigen Bereichen des Medienumgangs Zusammenhänge mit Depressivität und Einzelgängertum von Heranwachsenden bestehen. Die Zusammenhänge zum Weltbild sind auch im Rahmen der Kultivierungsthese eingehend untersucht worden. Vielsehen oder intensive Nutzung von Medien kann zu suchtartigem Verhalten führen. Dazu wurden insbesondere zum Fernsehen und Internet empirische Belege erbracht (Bonfadelli 2004). Medien, die einen permanenten Fluss an Botschaften und Stimulationen erzeugen, können besonders dazu führen, dass man sich unwohl fühlt, sobald man sich offline befindet.

#### 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 *Bricolage* kann man gefahrlos an peripheren 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 Ent-

wicklungsaufgabe stehen, ihre Identität erst zu konstruieren, können die widersprüchlichen und verzerrten medialen Modelle und unreflektierte Mediennutzungsstile (Suchtverhalten) zu Risiken werden. Diffuse Identitätskonstrukte werden bestenfalls in übernommene Identitäten transformiert, sie können aber auch widersprüchlich und disparat 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. Gerade für Knaben kann die Begeisterung für Medienfiguren und Geschichten, welche von Gewalt und Action bestimmt werden, zu einer Gefährdung der Entwicklung von sozialer Kompetenz, wie zum Beispiel Empathie, werden. Mädchen, die sich an Foto-Romanen oder Soap Operas orientieren, werden ein einseitiges Bild der Durchsetzungsstrategien und der Optionen für die Beziehungsgestaltung zwischen den Geschlechtern entwickeln (Götz 2002). Die hohe Konstanz solcher Gender-Differenzen über Zeit und Kulturen hinweg zeigt, dass Risiken in der Mediensozialisation möglicherweise vermehrt nach Geschlechtern getrennt beschrieben werden müssen (vgl. die Modellentwicklungen zur geschlechtsspezifischen Lesesozialisation von Kassis/Schneider 2003).

## 2. Medien als Ressourcen der Heranwachsenden

Medien sind ein Teil der Kultur. Enkulturation kann ohne Nutzung der Medien nicht vollständig sein. Wer von bestimmten Teilen der Medienangebote und ihrer Nutzung ferngehalten wird, erleidet *social exclusion*, was im aktuellen Bildungsdiskurs insbesondere für den Bereich des Lesens (vgl. PISA-Studien) und der Computernutzung (vgl. Digitale Zwei-Klassen-Gesellschaft) betont wird. Dieser Ansatz kann auch auf audiovisuelle und auditive Medien, auf Kommunikations- und Konsummedien, ausgedehnt werden (vgl. Doelker 1997). Medien sind eine Ressource zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben und der Erwerb von Medienkompetenz ist selbst zu einer Entwicklungsaufgabe geworden (Hoppe-Graff/Kim 2002: 920). 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 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 der Übernahme gesellschaftlicher Rollen und in der Ausgestaltung und Inszenierung der Identität.

Der Wiener Kinderpsychiater Michael Millner unterscheidet eine Welt der realen Erfahrungen und Beziehungen (Alpha-Welt) von einer Welt der virtuellen Erfahrungen und Begegnungen (Beta-Welt). Im Sinne dieses Konzeptes der *Beta-Welt* sind die Medien dann besonders wichtig als Entwicklungsimpulse, wenn in der *Alpha-Welt* des unmittelbaren Umfeldes Einschränkungen bestehen (Millner 1996). Aus dieser Perspektive ist das Fehlen von Primärerfahrung also nicht bloß ein Risiko für Illusionsbildungen, sondern vielmehr ein Anlass, um den kompensatorischen Wert von Medienerfahrungen zu betonen.

Je mehr Medien den Kindern zur Verfügung stehen, desto besser können sie diejenigen auswählen, die mit ihren Bedürfnissen die höchste Passung aufweisen. Sie können kreative Strategien der Medienkombination wählen und sich ihr Bild von einer Geschichte auf allen Sinneskanälen und mit allen Handlungsmodalitäten aufbauen. Wenn zum Beispiel zu *Harry Potter* Kinofilm, DVD-Film, Computerspiel und andere Spiele, Buch und weitere Produkte verfügbar sind, dann kann das Thema je nach verfügbarer Zeit, Ort, verfügbaren Interaktionspartnern und aktueller Befindlichkeit von den Kindern situationsgerecht ausgestaltet werden.

#### Mediennutzung als bewusstes persönliches Zeitmanagement

Je älter Kinder werden, desto mehr Anteile ihres Alltages werden durch außenbestimmte Verpflichtungen beherrscht. Zugleich wird aber auch die Selbstbestimmungsmöglichkeit in der Freizeit größer. Heranwachsende müssen also lernen, ihren Alltag zeitlich zu gestalten. Die Medien können als Zeitgeber dienen (Neverla 1992), aber sie führen gerade durch ihre Fülle und permanente Präsenz zur Notwendigkeit, die Zeit aktiv zu strukturieren. Entscheidungen zur Nutzung von Medien oder zur Ausübung von Parallelhandlungen sind eine Form von Zeitmanagement, welche die Heranwachsenden einüben. Diese Entscheidungen 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. Im Kleinen ist dieser Unterschied schon in den unterschiedlichen Medienzeiten an Werktagen und Wochenenden spürbar oder zwischen Schulzeit und Schulferien, aber auch bei besonderen Medienereignissen, wie Sport-Weltmeisterschaften oder LAN-Partys. Kompetenz im

Medienzeitmanagement heißt dabei auch, solche Ausnahmezeiten selbstverantwortlich und in Abstimmung mit Ansprüchen Dritter (Schule, Familie etc.) zu gestalten.

#### Medienaneignung als sozial verortete Selbstgestaltung

Der Medienumgang der Kinder ist in vielfacher Weise in soziale Kontexte eingebunden: Durch das Aushandeln von Zugangsmöglichkeiten mit den Eltern, durch die Erweiterung der Zugangsmöglichkeiten in öffentlichen oder halböffentlichen Räumen, in Institutionen oder im informellen Raum (z.B. unter Freunden). Der Medienzugang wird durch Tauschprozesse unter den Kindern optimiert, die Mediennutzung findet in unterschiedlichen sozialen *settings* statt, die zum Beispiel Gender-spezifisch geprägt sein können (Mutter und Tochter schauen gemeinsam die TV-Soap an, während Vater und Sohn am PC spielen). Empirische Befunde zeigen, dass Mediennutzung meist in hohem Maße sozial verortet ist, sei es im Zugang, in der Nutzung oder in den Effekten (Sander 2001). Für letzteres ist die soziale Anschlusskommunikation ein wichtiges Merkmal. 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 Selbstreflexion, sondern für die soziale Positionierung wichtig sind. Nachdem andere soziale Merkmale als Standes-Symbole sich in der postmodernen Gesellschaft auflösen, haben Stile der Medienaneignung eine Zugehörigkeit und Distanz signalisierende Funktion übernommen (Barthelmes/Sander 2001).

#### Medienkompetenz als gesellschaftliche Handlungsfähigkeit

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* (Marcia 1966) ist aber die Voraussetzung dazu, dass das Individuum gesellschaftlich handlungsfähig wird und damit sich die Gesellschaft auch wieder weiterentwickeln 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 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. Man mag von Kulturtechniken oder Schlüsselkompetenzen sprechen, den Fokus stärker auf die Handhabungs- oder auf die Reflexionsfähigkeiten legen, in jedem Fall ist der Stellenwert der Medienkompetenz für die vollwertige Teilhabe an der Gesellschaft erkennbar. Die Mediensozialisation ist dann misslungen, wenn ein Individuum in eine gesellschaftliche Randposition gerät, obwohl die personalen Voraussetzungen (Gesundheit, Intelligenz etc.) dies nicht erwartbar gemacht hätten und die gesellschaftliche und soziale Lage nicht besonders ungünstig waren. Das würde bedeuten, dass die Medien nicht als Ressourcen genutzt werden konnten, sondern der mangelhafte Erwerb von Medienkompetenz dazu geführt hat, dass die Medien primär ihr Risikopotenzial entfaltet haben.

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

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 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. Dies heißt also, dass die Variablen der Fremdsteuerung an Gewicht einbüßen und die Variablen der Selbststeuerung an Gewicht zunehmen. Die Fremdsteuerung wird nie ganz ausgesetzt, denn selbst für Erwachsene gibt es in unseren liberalen Gesellschaften verbotene Medieninhalte (vgl. z.B. StGB Art. 135 in der Schweiz zu Gewaltdarstellungen oder das Verbot von harter Pornographie und Rassismus). Zudem ist die Fremdsteuerung nicht in allen sozialökologischen Zonen gleich hoch. Während des Schulunterrichts beispielsweise wird der Gebrauch des Handys verboten, in den meisten anderen Alltagskontexten ist er erlaubt. 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. Im Erwachsenenalter kommen dann wieder neue Bezugsgruppen hinzu, unter anderem die eigenen Kinder (reziproke Sozialisation).

Mediensozialisation wandelt sich im Laufe der Biografie auch insofern, als der Anteil der bereits erarbeiteten Medienkompetenz als Moderatorvariable für die Ausprägung von Medieneffekten in der Regel zunimmt. Es können aber auch ungünstige Mediennutzungsstile bereits fester verankert sein (z.B. Eskapismus, Vielseherverhalten). Die Selbst- und Weltaneignung ist bereits weiter fortgeschritten. Neue Medienbilder werden eher den bereits bestehenden Konstrukten assimiliert, während zuvor die Medienbilder eine stärkere Initialwirkung ausüben konnten (z.B. zu Geschlechtsrollenbildern).

Bewältigungsstile, welche der Heranwachsende erlernt und immer wieder erfolgreich eingesetzt hat, werden auf neue Medienerfahrungen angewandt und führen dazu, dass die Identität stabiler bleibt gegenüber widersprüchlichen Botschaften von außen. Kritische Lebensereignisse, wie ein Todesfall in der Familie, können aber den Heranwachsenden unverhofft erschüttern und in der Folge problematische Medieneffekte (wie z.B. Rückzug in suchtartigen Medienkonsum) auslösen.

Insgesamt kann gefolgert werden, dass die Medien als Sozialisatoren im Laufe der Biografie an Bedeutung gewinnen und konstant bedeutsam bleiben, während andere Sozialisatoren an Gewicht verlieren.

Neben Eltern und Peers werden auch weitere Sozialisatoren im Laufe der Biografie bedeutsam. In Bezug auf die Mediensozialisation sind dies insbesondere die Medien selbst, die man als Vertreter von Wirtschaft und Kultur betrachten kann, als auch die Lehrpersonen der Kinder. Die jeweiligen Rollen dieser Sozialisationspartner im Kontext der Mediensozialisation werden in der folgenden Tabelle 1 beispielhaft aufgeführt. Das Gewicht der einzelnen Rollen verschiebt sich im Laufe des Heranwachsens. Die Jugendlichen werden autonomer, aber auch stärker in die Erwartungen und Normen der Peers eingebunden, während sie sich von den Vorgaben der Eltern und Lehrpersonen eher distanzieren. Medienbewertungen der Erwachsenen können sogar gerade kontraproduktiv werden, indem eine Verbotsliste (z.B. indizierte Computerspiele) für Jugendliche zur »Hitliste« wird. Die Identifikation mit den Bewertungen der Erwachsenen findet meist erst dann statt, wenn die Sozialisanden als junge Erwachsene selbst Verantwortung für Kinder übernehmen.

#### 4. Der Wandel im Laufe der historischen Phasen

Im obigen Abschnitt haben wir eine *Normalbiografie* als Denkmuster angenommen. Ein Kennzeichen des Übergangs von der Moderne in die Postmoderne ist der *Wandel von der Normal- zur Wahlbiografie*. Die Verläufe des Heranwachsenden werden vielfältiger, genauso wie die sozialen Rollen, welche die jungen Erwachsenen in der Gesellschaft einnehmen werden. Der Stellenwert der sozialen Lage in unserem Modell der Mediensozialisation hat also tendenziell abgenommen. Die soziale Mobilität hingegen hat zugenommen, sodass es keine Ausnahme mehr darstellt, wenn zum Beispiel ein Kind aus einem einfachen Arbeiter-Haushalt am Ende der Jugendzeit als Gymnasiast in einer ganz anderen sozialen Lage steht. Genauso hat der Stellenwert der statischen Medienorte abgenommen. Medien sind beweglicher geworden und können so an beliebigen Orten genutzt werden. Damit wird die Fremdsteuerung durch Erziehende schwieriger. Den jungen Sozialisanden muss früher Selbststeuerung zugebilligt werden, weil die »Bewahrung« der Heranwachsenden vor ungünstigen Medienflüssen gar nicht mehr leistbar ist. Die schiere Unmöglichkeit des Jugendschutzes im Internet ist ein Beispiel dafür (vgl. für Deutschland: <http://www.jugendschutz.net>).

Dimensionen des Wandels:	Trends:
Politische Dimension	Liberalisierung der Gesetzgebung (u.a. Mediengesetze), Polarisierung der politischen Positionen, Politikverdruss der Bürger/innen
Wirtschaftliche Lage	Pendelbewegung von Aufschwung, Stagnation und Rezession, Flexibilisierung der Arbeitsbedingungen, Globalisierung der Märkte
Kulturelle Lage: (Fokus Medienangebote)	Vervielfachung der Angebote, Mainstreaming, Aufsplitterung der Fan-Kulturen und sozialen Milieus, Kommerzialisierung
Technische Entwicklungen: (Fokus Mediengeräte)	Multimedialeräte, Konvergenz, mobile Medien
Pädagogische Strömungen	Von autoritärer zu partnerschaftlicher Beziehung, Professionalisierung der Betreuung von Kindern und Jugendlichen, erhöhter Leistungsdruck

Tabelle 1: Der Wandel der Rahmenbedingungen der Mediensozialisation

Bei der Betrachtung des gesellschaftlichen Wandels zwischen den frühen 1970er Jahren und heute wird deutlich, dass sich die Rahmenbedingungen der Mediensozi-

alisation in vielfacher Weise verändert haben. Politische, wirtschaftliche, technische und kulturelle Entwicklungen haben den Medienalltag der Heranwachsenden der verschiedenen Generationen beeinflusst. Die Medien waren dabei selbst als Motoren dieser Veränderungen beteiligt. Eine Theorie der Mediensozialisation muss diese Dimensionen des Wandels integrieren und herausarbeiten, welche Konstanten dabei das Verhältnis von Identitätsentwicklung des Individuums und Medienumfeld prägen. Ein Vorschlag zur Modellierung dieser Prozesse wurde vorgelegt (Süss 2004) und soll mittels weiterer empirischer Studien abgesichert und ausdifferenziert werden.

## Literatur

- Barthelmes, Jürgen/Sander, Ekkehard (2001), *Erst die Freunde, dann die Medien. Medien als Begleiter in Pubertät und Adoleszenz. Medienerfahrungen von Jugendlichen*, Bd. 2, Opladen.
- Bonfadelli, Heinz (2004), *Medienwirkungsforschung II. Anwendungen*, Konstanz.
- Doelker, Christian (1997), *Ein Bild ist mehr als ein Bild. Visuelle Kompetenz in der Multimedia-Gesellschaft*, Stuttgart.
- Forschungsdienst SRG SSR (2004), *Die Mediennutzung von Kindern in der Schweiz – gemessen und erfragt*, Bern, online verfügbar unter: <http://www.forschungsdienst.ch>
- Fromme, Johannes u.a. (Hg.) (1999), *Selbstsozialisation, Kinderkultur und Mediennutzung*, Opladen.
- Götz, Maya (Hg.) (2002), *Alles Seifenblasen? Die Bedeutung von Daily Soaps im Alltag von Kindern und Jugendlichen*, München.
- Hoppe-Graff, Siegfried/Kim, Hye-On (2002), »Die Bedeutung der Medien für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen«, in: Oerter, Rolf/Montada, Leo (Hg.), *Entwicklungspsychologie*, Weinheim, S. 907–922.
- Husar, Silja (2005), *Jugendkultur »Game-Clan«: Sportverein der Netz-Generation?*, unveröffentlichte Lizentiatsarbeit der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich, eingereicht am IPMZ bei PD Dr. Daniel Süss, Zürich.
- Kassis, Wassilis/Schneider, Hansjakob (2003), »Inner- und außerschulische Determinanten der Lesesozialisation«, Referat am 11.4.2003 auf der Tagung der SGKM und DGPuK *Medienkompetenz und Medienleistungen in der Informationsgesellschaft*, Universität Zürich.
- Livingstone, Sonia/Bovill, Moira (Hg.) (2001), *Children and Their Changing Media Environment. A European Comparative Study*, Mahwah N.J./London.
- Marcia, James, E. (1966), »Development and Validation of Ego-Identity Status«, *Journal of Personality and Social Psychology*, H. 3, S. 551–558.
- Millner, Michael (1996), *Das Beta-Kind. Fernsehen und kindliche Entwicklung aus kinderpsychiatrischer Sicht*, Bern.
- Neverla, Irene (1992), *Fernseh-Zeit. Zuschauer zwischen Zeitskalkül und Zeitvertreib*, München.
- Sander, Ekkehard (2001), *Common Culture und neues Generationenverhältnis. Die Medienerfahrungen jüngerer Jugendlicher und ihrer Eltern im empirischen Vergleich. Medienerfahrungen von Jugendlichen*, Bd. 3, Opladen.

- Schulze, Gerhard (1992), *Die Erlebnisgesellschaft. Kulturosoziologie der Gegenwart*, Frankfurt a.M.
- Sennett, Richard (1998), *Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus*, Berlin.
- Süss, Daniel (2004), *Mediensozialisation von Heranwachsenden. Dimensionen, Konstanten, Wandel*, Wiesbaden.
- Süss, Daniel u.a. (2003a), *Jugendliche und Medien. Merkmale des Medienalltags, unter besonderer Berücksichtigung der Mobilkommunikation*, Forschungsbericht der Hochschule für Angewandte Psychologie, Zürich und der Fachhochschule Aargau, Zürich, online verfügbar unter: <http://www.hapzh.ch>
- Süss, Daniel u.a. (2003b), *Medienkompetenz in der Informationsgesellschaft. Selbsteinschätzungen und Ansprüche von Kindern, Eltern und Lehrpersonen im Vergleich*, Zürich, online verfügbar unter: <http://www.hapzh.ch>