



Leseprobe aus Hintz, Kommunikationsarbeit im Social Web, ISBN 978-3-7799-3805-7

© 2018 Beltz Juventa in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim Basel

[http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?](http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-3805-7)

[isbn=978-3-7799-3805-7](http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-3805-7)

Einleitung

„Die elektronische Welt unter ihren eigenen Bedingungen zu denken, schließt langfristig die Herausforderung ein, neue Begriffe, Formen der Argumentation und Gesten des Denkens entstehen zu lassen“ (Gumbrecht 2014, S. 14).

Welche sozialisationsrelevanten Wirklichkeitserfahrungen das Social Web Jugendlichen bietet und wie Jugendliche Social Communities zur Selbstdarstellung nutzen, darüber ist einiges bekannt. Weniger wissen wir darüber, was konkret vor sich geht, wenn Jugendliche in der Social Community, dem von ihnen am häufigsten und am intensivsten genutzten Bereich im Social Web, miteinander kommunizieren. Unbekannt ist auch, wie sie dort gemeinsam Wirklichkeit konstruieren und sich selbst in vielfältigen Bild- und Textmaterialien präsentieren, um mal gemeinsam mit anderen, mal alleine vermittelt über kommunikatives Handeln an ihrer Identität zu arbeiten. Es fehlt ein umfassendes Verständnis dafür, wie sich das, was sich im Ergebnis als Identitätsarbeit und übergeordnet als Mediensozialisation abbildet, in kleinen kommunikativen Ereignissen in der Social Community vollzieht und langsam ausbildet. Unter der Annahme, dass sich diese Prozesse zumindest zu Teilen in der bild- und textbasierten Social-Community-Kommunikation der Jugendlichen ausbilden und manifestieren, gilt es einen verstehenden Zugang zu diesen Kommunikationsprozessen zu erlangen. Dies erfordert, eine Forschungsperspektive einzunehmen, die Einblicke in das Innenleben der Social-Community-Kommunikation gewährt.

Kapitel 1 umfasst eine theoretische Annäherung an das Forschungsfeld. Das Kapitel weitet die Perspektive und fragt danach, welche Wirklichkeitserfahrungen das Social Web Jugendlichen bietet, welche Möglichkeiten es für sie bereit hält, ihre Identität abzusichern, zu aktivieren und zu akzentuieren, und welche Rolle dabei die Kommunikation einnimmt, auf der die Social-Web-Bereiche wesentlich beruhen. Im weiteren Verlauf des Kapitels wird die Social Community mit ihren Möglichkeiten, sich schreibend und zeigend zu präsentieren, besonders hervorgehoben. Als wichtiger Erfahrungsraum Jugendlicher bildet sie das Forschungsfeld, auf das sich die Forschungsarbeit bezieht.

Die Methodologie und das methodische Vorgehen, die in Kapitel 2 beschrieben werden, befassen sich mit der Frage, wie das, was Jugendliche in der Social Community kommunikativ tun, methodisch erfasst und analysiert werden kann. Methodisch orientiert sich die Forschungsarbeit an dem qualitativen Forschungsansatz der ‚kleinen sozialen Lebens-Welt‘ (vgl. Hitzler/Honer 1988). Ziel des Ansatzes ist es, mit dem zu erforschenden Phänomen vertraut zu wer-

den und über eine gegenstandsangemessene Kombination von Methoden Relevanzsysteme der wenigen untersuchten Personen zu rekonstruieren. Ausgehend von diesem Ansatz wird die Social Community ethnografisch unter den forschungsleitenden Fragen erkundet, wie sie Jugendliche zur Kommunikation nutzen und welche Verbindungen sich zwischen dem Kommunizieren in der Social Community und der Identitätsarbeit in der Jugend ausbilden. Dazu werden Beobachtungen durchgeführt und Daten in Form von Erfahrungsprotokollen, Bildern, Chronikprotokollen sowie Chatausschnitten zusammengetragen, analysiert und als theoretische Sekundärkonstruktionen reflektiert. Um darüber hinaus Informationen über den Gesamtkommunikationsprozess zu erhalten, in den die Social-Community-Kommunikation eingebettet ist, werden bildfokussierende Gespräche mit Jugendlichen geführt. Die aus den Datenanalysen gewonnenen Erkenntnisse werden zu einem theoretischen Konstrukt verdichtet.

Kapitel 3 stellt die wesentlichen Forschungsergebnisse dar. Um zu verstehen, wie Jugendliche in der untersuchten Social Community kommunizieren, ist es notwendig, sich über die strukturellen Bedingungen anzunähern, die die Kommunikation leiten und lenken. Aufbauend darauf folgt die Auseinandersetzung mit der Frage, wie Jugendliche unter den gegebenen strukturellen Bedingungen kommunizieren und wie sie ihre eigene Kommunikation wahrnehmen. Dazu wird der Begriff der Kommunikationsarbeit eingeführt, der ausgehend von der Perspektive der Jugendlichen als mehrdimensionales Konstrukt beschrieben wird, das mehrere Ausprägungen umfasst. Um herauszufinden, wie sich die Ausprägungen der Kommunikationsarbeit im Kommunizieren der Jugendlichen überlappen, kreuzen und gegenseitig bedingen und wie das von den Jugendlichen in der Social Community Kommunizierte in Verbindung zu Entwicklungen und Ereignissen steht, die im Leben der Jugendlichen außerhalb der Social Community stattfinden, folgt anschließend die Beschreibung zweier Fälle.

Die abschließende Konklusion in Kapitel 4 zielt darauf, einen zusammenfassenden Überblick über die Forschungsarbeit zu entwerfen, um darauf aufbauend Antworten auf die formulierten Forschungsfragen zu geben. Die darin eingelagerte Diskussion nähert sich der Forschungsarbeit aus zwei Perspektiven: Einerseits wird diskutiert, inwieweit sich die Social Community tatsächlich als eine kleine soziale Lebens-Welt Jugendlicher konstruiert, andererseits liegt ein Schwerpunkt auf der Frage, inwieweit ein Zusammenhang zwischen Identitätsarbeit und dem Konstrukt der Kommunikationsarbeit besteht, tragfähig ist und welche Implikationen sich aus diesen Erkenntnissen zukünftig für Forschung und Praxis ergeben.

Kapitel 1

Theoriegeleitete Untersuchungsperspektive

Das Social Web ist für Jugendliche eine wichtige Quelle auf der Suche nach kulturellen Orientierungen, Wissen, Meinungen oder Wertungen und nimmt neben informativen auch unterhaltende Funktionen ein. Eine wichtige Rolle kommt ihm in der Identitätskonstruktion Jugendlicher zu, wobei ein Interaktions- und Kommunikationsort aufgrund seiner intensiven Nutzung durch Jugendliche und seinen vielfältigen Funktionsbereichen eine besondere Relevanz hat: die Social Community.

Das Kapitel bettet die Kommunikation, die Jugendliche in der Social Community betreiben, in die Mediensozialisation und die Identitätskonstruktion ein. Dazu ist es einführend notwendig, Wirklichkeitserfahrungen zu beschreiben, mit denen Jugendliche in der Social Community konfrontiert werden. Dies kann gelingen, indem die Bedeutung des Social Webs in der Mediennutzung Jugendlicher herausgearbeitet und die Perspektive auf die Funktionen gelenkt wird, die das Social Web in der Jugendphase erfüllt. Untermauert wird diese Perspektive durch theoretische Ansätze der Mediensozialisation. Kapitel 1.2 widmet sich darauf aufbauend der Frage, was über die Konstruktion von Identität allgemein und im Kontext des Social Web bekannt ist und wie Jugendliche das Social Web insbesondere zur Absicherung, Aktivierung und Akzentuierung ihrer Identitätskonstruktionen nutzen. Ausgehend davon wird in Kapitel 1.3 die Social Community als Schauplatz der kommunikativ erbrachten Identitätsarbeit vorgestellt, wozu sie zunächst als bedeutender Kommunikationsbereich in der Social Web Nutzung Jugendlicher verortet wird. Im Anschluss wird dargestellt wie Jugendliche, indem sie sich selbst in der Social Community darstellen, Identitätsarbeit betreiben. Als Brücke zwischen der Perspektive auf die theoretischen Untersuchungsphänomene der Mediensozialisation, der Identitätskonstruktion und dem methodischen Zugang richtet sich der Blick auf die Kommunikation in der Social Community. Die Ausarbeitung findet unter der Annahme statt, dass sich über die Kommunikation und in ihr die Identitätsarbeit Jugendlicher im Kontext der Social Community vollzieht und in bild- und textbasierten Informationselementen manifestiert.

1.1 Wirklichkeitserfahrungen Jugendlicher im Social Web

Wirklichkeitserfahrungen Jugendlicher sind eng mit Medien verbunden. Diejenigen, die aktuell zu den Jugendlichen zählen, sind mit einem breiten Medien-

repertoire aufgewachsen, das von den Möglichkeiten des Internets geprägt ist. Während Erwachsene das Internet als neue technische Entwicklung erlebten, ist es für die Jugend immer schon da gewesen¹. Wurde lange Zeit in der Sozialisationsforschung angenommen, dass Menschen nur über Primärerfahrungen, über soziale Realitäten und ‚authentische‘ Ereignisse lernfähig sind, reflexiv verarbeiten und handeln können und Medien deshalb keine sozialisationsrelevanten Wirklichkeitserfahrungen bieten, führt die Vermischung von medialer und sozialer Kommunikation, das Mitgestalten in den Medien und der ihnen inhärente kommunikative Austausch dazu, dass Medien mehr und mehr zu wichtigen Sozialisationsagenten (Süss 2004, S. 65) werden.

Dem Social Web² kommt dabei eine besondere Bedeutung zu, da es das derzeit von Jugendlichen am häufigsten und am intensivsten genutzte Medium ist. Es bietet Jugendlichen ein Repertoire an Ideen, Werthaltungen und Vorstellungen und erfüllt die Funktion eines Spiegels und Transporteurs anderer Sozialisatoren, mit denen Jugendliche, vermittelt durch Medien, in Berührung kommen (Süss 2004, S. 65).

Verortung des Social Web in der Mediennutzung Jugendlicher

Die Nutzungshäufigkeit ist ein erster Indikator dafür, welche Medien den Alltag von Jugendlichen besonders prägen, da sie Hinweise auf die Alltagsrelevanz bietet (Feierabend/Plankenhorn/Rathgeb 2015, S. 11). Eine jährlich durchgeführte Basisuntersuchung des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest zum Medienumgang der 12- bis 19-Jährigen in Deutschland, liefert für 2015 folgende Ergebnisse: Wird die tägliche Mediennutzung Jugendlicher betrachtet, steht das Smartphone an erster Stelle. Neun von zehn Jugendlichen nutzen es täglich. Auf dem zweiten Platz steht das Internet, das von vier Fünfteln der Jugendlichen täglich in Anspruch genommen wird. Drei von fünf Jugendlichen hören täglich MP3-Dateien, etwa die Hälfte hört Radio und sieht fern (Feierabend/Plankenhorn/Rathgeb 2015, S. 11).

Ein weiterer Indikator ist die subjektiv empfundene Wichtigkeit der Medien (Feierabend/Plankenhorn/Rathgeb 2015, S. 14). 90 % der Jugendlichen geben an, dass das Social Web für sie wichtig oder sehr wichtig ist, gefolgt vom Musikhören (87 %) und der Smartphonennutzung (86 %). Dabei spielt die Nutzung

1 In diesem Zusammenhang wird oft der Begriff der ‚digital natives‘ also des ‚digitalen Eingeborenen‘ (Prensky 2001) verwendet. Er bezeichnet die Generation, die ab den 1980er Jahren geboren wurde und damit von Geburt an mit Internet-Technologien aufgewachsen ist.

2 In der öffentlichen Diskussion hat sich seit einigen Jahren der Begriff ‚Web 2.0‘ als Chiffre für das gegenwärtige Internet etabliert, in der vorliegenden Ausarbeitung soll hierfür jedoch der Begriff ‚Social Web‘ verwendet werden. Er betont deutlich prägnanter den Stellenwert, den das Internet für die Nutzerinnen und Nutzer, in dem vorliegenden Fall für Jugendliche, hat (Schmidt/Paus-Hasebrink/Hasebrink 2009, S. 5).

des Smartphones eine doppelte Rolle, denn auch wenn Jugendliche im Social Web surfen, tun sie dies überwiegend über dieses Endgerät (88%). Das Surfen im Social Web ist damit losgelöst vom Aufenthaltsort, es ist außerdem besonders gut parallel zu anderen Tätigkeiten möglich.

Das Social Web umfasst eine Reihe von Angebotsgattungen, darunter Netzwerk- und Multimediaplattformen, Werkzeuge des ‚Personal Publishing‘, wie Weblogs, Instant-Messaging-Dienste, Wikis sowie Anwendungen, die insbesondere dem Informationsmanagement dienen, z. B. Verschlagwortungssysteme. Quer zu der Unterscheidung nach Gattungen liegt die Differenzierung von Funktionalitäten, die in einer Vielzahl von Anwendungen sichtbar werden (Schmidt/Paus-Hasebrink/Hasebrink 2009, S. 5). Die Vielzahl möglicher Anwendungen übt insbesondere auf Jugendliche eine Faszination aus, da sie der emotionalen Dynamik des Jugendalters entspricht, zum Teil identitätsbildende Funktionen einnimmt (vgl. Kapitel 1.2) und zur Bearbeitung von gesellschaftlichen und kulturellen Handlungsaufgaben eingesetzt werden kann (Tillmann 2010, S. 263).

Begeben sich Jugendliche in das Social Web, z. B. in einen Chat oder eine Social Community, und treffen sie dort auf andere Jugendliche, handeln sie in räumlicher Distanz zueinander. Sie treten in einen sich über Bilder, Videos und Texte darstellenden ‚virtuellen Raum‘, in dem reale Erfahrungen der Subjekte in online-Kommunikationen thematisiert werden. Wird der Chat oder die Social Community als virtueller Raum beschrieben, gilt es aber zu bedenken, dass sich Jugendliche in diesen Räumen ebenso wenig persönlich treffen wie z. B. am Telefon. Das in der Kommunikationssituation erwachende Gefühl, einander nahe zu sein, gründet auf der gemeinsamen Vorstellungswelt bzw. gemeinsamen Vorstellungsbildern, die die Kommunizierenden erschaffen. Nach Vollbrecht (Vollbrecht 2010, S. 105) sind es demnach Effekte der Kommunikation, die in dieser Situation zum Tragen kommen, wobei wie in einem ‚sozialkonstruktivistischen Baukasten‘ mit Hilfe von Zeichen und Symbolen Sinnprovinzen erzeugt werden (von Kardorff 2008, S. 26). Der ‚virtuelle Raum‘, der so ein reales Kommunikationssetting bildet, wird zu einer Wirklichkeitserfahrung, von der anzunehmen ist, dass sie mit den bisher gewohnten Welten anschlussfähig kommuniziert und deren Entwicklung potenziell beeinflussen kann (von Kardorff 2008, S. 26). Im Verlauf dieser Ausarbeitung wird zu klären sein, welche Vorstellungsbilder Jugendliche auf welche Weise konstruieren, wenn sie im Social Web kommunizieren.

Deutlich wird, dass das Social Web ein Medium ist, das von Jugendlichen häufig genutzt wird. Allerdings darf die aufgezeigte Mediennutzung nicht vereinfacht als Indikator für Medienwirkung interpretiert und mit der Mediensozialisation verbunden werden, gemäß der Annahme, dass das, was viel genutzt wird, auch viel bewirkt (Kübler 2010, S. 26). Die Bedeutung des Social Web als Wirklichkeitserfahrung in der Jugendphase lässt sich nicht ausschließlich über

die Befunde der Mediennutzung ableiten. Sie zu ergründen, bedarf einer intensiveren Betrachtung des dynamischen Wechselverhältnisses, das sich zwischen Sozialisationsprozessen in der Jugendphase und der Nutzung des Social Web ausbildet.

Merkmale der Jugendphase und die Funktionen des Social Web

Das Jugendalter, meist auf die Altersspanne von 13 bis 18 Jahren begrenzt (Süss/Hipeli 2010, S. 142), umfasst mehrere Übergänge von der Kindheit ins Erwachsenenalter, die in der Biographie nicht zeitgleich stattfinden müssen. Jugendliche werden im Beruf, in der Sexualität oder beim Konsum zu verschiedenen Zeitpunkten autonom. Die der Jugendphase inhärente Pubertät mit ihren Vor- und Nachphasen ist mit dem Zustand der Schweben, der Unwirklichkeit und Unbefangenheit assoziiert. Dieser Zustand bestimmt in der Regel auch die Muster, nach denen Jugendliche mit sozialen Belastungen umgehen bzw. umzugehen im Stande sind (Böhnisch 2009, S. 27).

Charakteristisch für die Jugendphase ist, dass sich Jugendliche langsam von ihrem Elternhaus ablösen. Sie verbringen weniger Zeit im heimischen Umfeld, während Freizeitaktivitäten und Freunde wichtiger werden und zeitliche Ressourcen beanspruchen. Prioritäten hinsichtlich der Frage, mit wem und mit was die Zeit verbracht wird, verschieben sich (Süss/Hipeli 2010, S. 145). Bedingt durch das Social Web erhalten Jugendliche Möglichkeiten, die Zeit noch stärker auszudehnen, die sie mit Freunden und Freizeitbeschäftigungen verbringen. Halten sie sich im heimischen Umfeld auf, ist es möglich, parallel an der Kommunikation mit Freunden teilzunehmen, z.B. in einer Social Community. Neben Sozialkontakten, mit denen kommuniziert wird, stehen Jugendlichen im Social Web auch thematische Inhalte zu Verfügung, die als alternative Bezüge fungieren können. Die Zeit, auch wenn sie im heimischen Umfeld verbracht wird, ist auf diese Weise von Medien-Zeiten durchkreuzt, und von medialen Inhalten und Sozialkontakten durchzogen. Mussten Jugendliche zuvor Entscheidungen zur Nutzung von Medien und damit gegen die Ausübung von Parallelhandlungen treffen und übten sie sich damit im Zeitmanagement, verschwimmen die Grenzen zwischen der Nutzung des Social Web und parallelen Aktivitäten. Die ‚entweder-oder-Entscheidung‘ wird abgeschwächt, was Süss (2010, S. 126) kritisch betrachtet, da gerade dem Erlernen dieser Entscheidung wichtige Beiträge zur Entwicklung von Kompetenzen zugesprochen werden, die Jugendliche darin unterstützen, Prioritäten zu setzen und die eigenen Interessen und Werthaltungen umzusetzen.

Ausgestattet mit wachsenden Selbstbestimmungsmöglichkeiten in der Freizeit, müssen Jugendliche lernen, ihren Alltag zeitlich zu gestalten. Medien allgemein und das Social Web im Besonderen können ihnen dabei als Zeitgeber dienen (vgl. Neverla 2010) und als solche situative Funktionen (Vollbrecht 2003, S. 15) erfüllen. In ihrem Zentrum steht meist die Unterhaltung oder Informa-

tion. So kommen dem Social Web situative Funktionen zu, wenn es zum Vertrieb von Langeweile eingesetzt wird oder wenn Jugendliche es als Möglichkeit des Rückzugs nutzen. Regelmäßig oder zu bestimmten Tageszeiten zu prüfen, welche neuen Inhalte in Social Web bereitgestellt werden oder sich dort zu informieren, kann außerdem als zeitstrukturierendes Element in den Tagesablauf integriert sein. Nicht selten nutzen Jugendliche Social-Web-Anwendungen außerdem, um sich abzulenken oder auf andere Gedanken zu kommen. Parallel dazu kann die die Nutzung des Social Web – vor allem, wenn damit eine durchgehende Erreichbarkeit, z. B. über das Smartphone, einhergeht – als fremdbestimmte Zeit wahrgenommen werden.

Das Social Web hält für Jugendliche vielfältige Entwicklungs- und Experimentierräume bereit. Diese verschaffen ihnen einerseits Möglichkeiten, ihre Jugend auszuleben, andererseits kann darin der Erwachsenenstatus schon früh in Anspruch genommen werden: Begeben sich Jugendliche in einer Social Community auf die Suche nach Sexualpartnerinnen bzw. Sexualpartnern, können sie als Medienkonsumentinnen bzw. Medienkonsumenten und Medienproduzentinnen bzw. Medienproduzenten potenziell ihren Eintritt ins Erwachsenenalter beschleunigen. Dem gegenüber kann die eigene Kindheit über Mediennutzungsstile und inhaltliche Präferenzen verlängert werden. Dies ist der Fall, wenn Jugendliche aus der Kindheit stammende Gewohnheiten und Begeisterungen z. B. für Trickfilmserien im Social Web weiterführen (Süss/Hipeli 2010, S. 142). Es entsteht eine Gleichzeitigkeit widersprüchlicher Möglichkeiten. Sie resultiert daraus, dass im Social Web wenige Unterschiede zwischen Jugendlichen und anderen Altersgruppen gemacht werden und da sich Jugendliche relativ unbegrenzt im Social Web bewegen.

Für Jugendliche ist es wichtig, einer oder mehreren Gruppen Gleichaltriger anzugehören. Mitglieder von Peergroups teilen meist ähnliche Interessen, das erleichtert, sich über Probleme und Interessen auszutauschen und sich mit anderen zu messen. Das Social Web bietet Möglichkeiten, sich bestehenden Gruppen wie den ‚Gamern‘ eines bestimmten Computerspiels anzuschließen oder sich über Selbstdarstellungen als einer Gruppe zugehörig zu präsentieren, die bis dahin stärker außerhalb des Social Web verortet war (Vollbrecht 2003, S. 15). Wenden sich Jugendliche einer Interessengruppe zu, kann dies ihren Umgang mit dem Social Web und, wie sie darin kommunizieren, beeinflussen. Begibt sich ein Jugendlicher in eine Peergroup, in der vorrangig eine bestimmte Musikrichtung gehört wird, wird er sich auf digitalen Musikstreaming-Seiten vermehrt Songs dieser Musikrichtung anhören oder er wird in der Social Community Veranstaltungshinweise liken oder kommentieren, die auf ein Musik-event seiner favorisierten Band hinweisen. Als Mittel zum Selbstausdruck und der Unterhaltung kann das Social Web auch gemeinsam in der Peergroup genutzt werden: Peergroup-Treffen finden in einem Chat statt; Peergroup-Mitglieder hören gemeinsam Musik über Musikstreaming-Seiten, surfen auf Home-

pages oder sichten gemeinsam Profiseiten in der Social Community. Dem Social Web kommen so ‚gemeinschaftskonstituierende Funktionen‘ (Vollbrecht 2003, S. 15) zu, die potenziell Einfluss auf die Gruppenabgrenzung sowie auf die Selbstverortung Einzelner innerhalb eines Gruppengefüges haben können (Süss/Hipeli 2010, S. 145 ff.).

Darüber hinaus kann das Social Web in der Jugendphase besonders ausgeprägte biografische und Ich-bezogene Funktionen einnehmen (Vollbrecht 2003, S. 15), in deren Zentrum die Fragen stehen: „Wer bin ich?“, „Zu wem gehöre ich?“, und „Von wem grenze ich mich ab?“ (Süss/Hipeli 2010, S. 146). Die Inhalte und technischen Funktionen des Social Web können, wenn sie dem Entwicklungsstand und den Entwicklungsaufgaben der Jugendlichen entsprechen, geeignet sein, kognitive, emotionale und motivationale Fähigkeiten zu fördern (Süss 2010, S. 125); das entwickelte Selbst- und Weltbild kann aber auch verzerrt werden. Es kommt zu einer Entwicklung medial mitgeprägter Selbst- und Weltbilder der Jugendlichen (vgl. Kapitel 1.2).

Neben den überwiegend als positiv dargestellten Funktionen, die das Social Web als adoleszente Wirklichkeitserfahrung erfüllen kann und die komplementär oder parallel zu anderen Entwicklungen in der Jugendphase verlaufen, müssen potenzielle Gefahren für die Sozialisation Jugendlicher berücksichtigt werden. Sie können zu Entwicklungsverzögerungen oder -störungen führen. Internetsucht, unerwünschte Kontakte, verführerische Konsumangebote und ein naives Verhalten im Social Web sind Ausschnitte der negativen Möglichkeiten, die das Social Web für Jugendliche bereithält. Nach Waechter et al. (2011, S. 57) können diese Gefahrenherde und Schädigungsformen den Bereichen Datenschutz, Überwachung, Stalking, Mobbing, Cyberthreats und Cyberbullying zugeordnet werden, wobei die Betrachtung der Phänomene deutlich macht, dass „[...] die Grenze von online und offline mehr als durchlässig ist; die Schädigung, die online passiert, zieht in der Regel auch Konsequenzen im Leben offline nach sich“ (Waechter/Triebswetter/Jäger 2011, S. 57). Wird über das Kommunizieren Jugendlicher im Zusammenhang mit dem Social Web geschrieben, dürfen diese Gefahrenherde nicht vollständig ausgeblendet werden. Im Kontext der vorliegenden Forschungsarbeit sollen sie als im Hintergrund befindlich, potenziell anwesend wahrgenommen, nicht jedoch zum zentralen Gegenstand werden.

Theoretische Verortung in den Ansätzen der Mediensozialisation

In Medien, insbesondere im Social Web zu kommunizieren, wird aus der Perspektive der Mediensozialisation als Wirklichkeitserfahrung konstruiert. Da das, was dort kommunikativ geschieht, in andere Lebensbereiche hineinragt und diese beeinflusst, wird außerdem davon ausgegangen, dass das Geschehen im Social Web selbst auch an der Konstruktion von sozialer Wirklichkeit maßgeblich beteiligt ist: „Das meiste, was wir über die Welt wissen (nicht unbedingt das Wichtigste) wissen wir aus den Medien“ (Vollbrecht 2003, S. 13).

Der Begriff der Mediensozialisation betont diese beidseitigen medialen Bezüge symbolisch vermittelter Kommunikation und der in ihnen repräsentierten Bedeutungen (Vollbrecht/Wegener 2010, S. 9). Ausgehend von einem Sozialisationsbegriff, in dem das Wechselverhältnis von Persönlichkeitsbildung und gesellschaftlichen Lebensbedingungen betont wird (vgl. z.B. Hurrelmann 2006), kann Mediensozialisation als Prozess beschrieben werden „[...] in dem sich das sich entwickelnde Subjekt aktiv mit seiner mediengeprägten Umwelt auseinandersetzt, diese interpretiert sowie aktiv in ihr wirkt und zugleich aber auch von Medien in vielen Persönlichkeitsbereichen beeinflusst wird“ (Aufenanger 2008, S. 88). Darin eingeschlossen sind Prozesse der Medienrezeption, die Aneignung von Medien im lebensweltlichen Kontext, der Gebrauch von Medien als Ausdrucks- und Kommunikationsmittel sowie die Verständigung über Themen und Inhalte, die zuvor über Medien vermittelt wurden.

Der Einbezug dieser sozialisationstheoretischen Überlegungen verändert das Verständnis dessen, was vormals als exakt bestimmbare Medienwirkung erschien (Ecarius et al. 2011, S. 150). Wird davon ausgegangen, dass Medien und Alltag sich gegenseitig durchdringen und viele Elemente der Sozialkultur mediatisiert sind wie die Kommunikation, die Information, die Unterhaltung, der Konsum, die Beziehungsgestaltung, muss auch die Medienwirkung als diffus wahrgenommen werden: „Der Einfluss der Medien lässt sich dann kaum noch als ‚Wirkung‘ einzelner Medien oder Inhalte identifizieren“ (Ecarius et al. 2011, S. 150). Gehen Jugendliche mit Medien um, ist ihr subjektives Handeln in Lebenswelten eingebettet und durch Selektion und subjektive Sinngebung gekennzeichnet (Theunert/Schorb 2004, S. 203). Es entsteht ein komplexes Bedingungsgefüge, was gegen die Vorstellung einer weitreichenden Medienmacht spricht, die gegenüber Subjekten besteht, die dieser Macht passiv ausgeliefert sind. Zugleich wird die Vorstellung autonomer Subjekte zerrüttet, die mit einer quasi voraussetzungslosen Souveränität über Medien verfügen.

Vorhandene Ansätze zur Mediensozialisation versuchen diese Perspektive aufzugreifen, wobei sie unterschiedliche Blickrichtungen auf Medien und das Subjekt einnehmen. Es existieren Ansätze, die an der Leitfrage orientiert sind, was die Medien mit den Menschen machen. Medien wird darin ein besonderes Wirkpotenzial unterstellt und die Medienwirkung nach wie vor deutlich betont. Dem gegenüber liegen Theorien vor, die sich auf die Frage fokussieren, was die Menschen mit den Medien machen. Darin verortete Perspektiven unterscheiden sich nochmals danach, ob sie Menschen als medienkompetent beschreiben und ihnen zutrauen, das Medienangebot zu selektieren, oder ob sie Menschen und Medien als miteinander interagierend skizzieren und die Einflüsse, die sich aufbauen, in dieses Wirkgefüge integrieren. Unter dem Fokus dieser Forschungsarbeit soll im Folgenden insbesondere die Frage, was Jugendliche mit den Medien machen, hervorgehoben und anhand von rezeptionstheoretischen und handlungstheoretischen Ansätzen verortet werden.

Rezeptionstheoretische Ansätze der Mediensozialisation betonen sehr deutlich eine Aneignungsperspektive. In diesen Ansätzen wird die Annahme vertreten, dass es weder ein ‚genetisches Primat des Sozialen‘ noch ‚reizkontrollierte und input-determinierte Medienwirkungen‘ gibt, sondern dass vielmehr die Menschen zur zentralen und verantwortlichen Instanz werden. „Individuen werden nicht als Zielscheibe medialer Reize, sondern als aktive Konstrukteure von Sinn und Bedeutung betrachtet“ (Niesyto 2010, S. 48). Die selbstgesteuerte, aktive Konstruktionsleistung steht im Mittelpunkt dieser Ansätze. Sie wird mit der Persönlichkeitsbildung in Verbindung gebracht, wobei insbesondere nach der Erfahrungsproduktion und nach den Inhalten von Sinnzuschreibungen gefragt wird (Niesyto 2010, S. 48). Diese Annahme korrespondiert mit dem sozialisationstheoretischen Modell des ‚produktiv realitätsverarbeitenden Subjekts‘ (Hurrelmann 1983), das die Persönlichkeitsentwicklung in einem reflexiven und interaktiven Prozess zwischen subjektiven Faktoren und äußerer Realität einbettet. Angelehnt an das Modell kann die Vorstellung von Jugendlichen entwickelt werden, die sich in einem sozialen und ökologischen Kontext befinden, der individuell aufgenommen und verarbeitet wird und der in diesem Sinne auf sie einwirkt. Gleichzeitig wird dieser Kontext immer auch durch Jugendliche selbst beeinflusst, verändert und gestaltet (Hurrelmann 2006, S. 21).

Handlungstheoretische Ansätze der Mediensozialisation fragen, ausgehend von dem Wechselverhältnis von Individuen und Medien, besonders nach den sozialen und soziokulturellen Implikationen der Medienaneignung. Ein wesentliches Merkmal der handlungstheoretischen Ansätze ist die Betonung der Verwobenheit von Mediennutzung und Alltagspraxis, was sowohl die präferierten Medienthemen als auch die interpretatorischen Möglichkeiten im Rahmen para-sozialer Interaktionen und symbolischen Probehandelns mit Medien betrifft (Niesyto 2010, S. 48 f.). Medienrezeption und Medienaneignung können demnach als Teil sozialen Handelns Jugendlicher verstanden werden, wobei insbesondere nach der Bedeutung der Medien im Alltag der Jugendlichen und für deren Lebensbewältigung gefragt wird. Handlungstheoretisch fundierte Studien zielen darauf ab, die subjektiven Dimensionen der Mediennutzung besser zu verstehen (Niesyto 2010, S. 49).

Dieser theoretischen Perspektive folgt u.a. die strukturanalytische Rezeptionsforschung (vgl. u.a. Charlton/Neumann 1986). Sie beruht auf dem Symbolischen Interaktionismus sowie Ansätzen zur Persönlichkeitspsychologie und orientiert sich methodisch an hermeneutisch-rekonstruktiven Verfahren. Die Medienrezeption wird darin als eine soziale Handlungssituation skizziert und die Rolle und Funktion von Medien im Alltag betont. Dabei wird besonders die Bedeutung der Medien für die Lebensbewältigung und Identitätsbildung betrachtet (Aufenanger 2008, S. 89). Auch der Begriff ‚Selbstsozialisation‘ (vgl. Mansel 1997), wird darin thematisiert. Er fasst noch stärker die Eigentätigkeit zusammen, die von Personen in der Auswahl der Medien, der Medieninhalte