

Schriften zur Medienpädagogik 52

## **Kommunikationskulturen in digitalen Welten**

**Konzepte und Strategien  
der Medienpädagogik und Medienbildung**

Marion Brüggemann  
Thomas Knaus  
Dorothee M. Meister (Hrsg.)

# Inhalt

Marion Brüggemann/Thomas Knaus/Dorothee M. Meister  
**Kommunikationskulturen in digitalen Welten** 9  
Konzepte und Strategien der Medienpädagogik und Medienbildung

## 1. Politische Dimensionen und (medien-) pädagogische Positionen

Friedrich Krotz  
**Wandel von sozialen Beziehungen, Kommunikationskultur und Medienpädagogik** 19  
Thesen aus der Perspektive des Mediatisierungsansatzes

Daniel Süß  
**Digitale Medien als Lebens-, Genuss- und Suchtmittel für Jugendliche** 43

Andreas Büsch/Björn Schreiber  
**Let's talk about Werte** 55  
Ethische Herausforderungen für die Medienpädagogik in der digitalisierten Netzwerkgesellschaft

Gerhard Tulodziecki  
**Aktuelle Debatten beim GMK-Forum 2015 im „Rückspiegel“** 83  
Welchen Lösungsbeitrag können medienpädagogische Grundlagen leisten?

Thomas Knaus  
**digital – medial – egal?** 99  
Ein fiktives Streitgespräch um digitale Bildung und omniprésente Adjektive in der aktuellen Bildungsdebatte

Sandra Aßmann/Niels Brüggem/Valentin Dander/Harald Gapski/  
Gerda Sieben/Angela Tillmann/Isabel Zorn  
**Digitale Datenerhebung und -verwertung als Herausforderung  
für Medienbildung und Gesellschaft** 131  
Ein medienpädagogisches Diskussionspapier zu Big Data und  
Data Analytics

## 2. Bildung, Teilhabe und Gestaltung digitaler Kommunikationskulturen in der Praxis

Friederike Siller  
**YOUCitizen** 143  
Kindheit und Freiheit im Netz

Stefan Welling  
**Die schulische Kommunikation des Organisierens im Spiegel  
von Medienwandel und Mediatisierung** 155

Katrin Valentin  
**Verliert die Kinder- und Jugendarbeit den Anschluss an  
die (digitale) Lebenswelt ihrer Zielgruppen?** 171

Maïke Groen/Tanja Witting  
**There Are No Girls on the Internet** 179  
Gender und Kommunikation in Online-Gaming-Szenen

Wolfgang Schill/Ida Pöttinger  
**Hörkultur im digitalen Zeitalter – eine medienpädagogische  
Perspektive** 193

Hans-Jürgen Palme/Walter Stauer  
**Inklusive Medienbildung und  
„Werkstatt einfache Sprache“** 211  
Leitgedanken zu einer medienpädagogischen  
Standortbestimmung und Beispiele für deren praktische Umsetzung

### 3. Internationale Bezüge

Uwe Hasebrink	
<b>Medienkompetenz in Europa</b>	<b>229</b>
Vom Nutzen international vergleichender Forschung	
Ida Pöttinger/Sebastian Ring	
<b>Medienpädagogik in Europa</b>	<b>243</b>
Vier Einrichtungen – eine Zielrichtung?	
<b>Autorinnen und Autoren</b>	<b>249</b>
<b>Abbildungsnachweis</b>	<b>255</b>

---

**Friedrich Krotz**

## **Wandel von sozialen Beziehungen, Kommunikationskultur und Medienpädagogik Thesen aus der Perspektive des Mediatisierungsansatzes**

---

Wer sich das „Handbuch Medienpädagogik“ (Sander/von Gross/Hugger 2008) ansieht, findet Texte über die historischen Wurzeln der Medienpädagogik, breit angelegte theoretische Darstellungen aus verschiedenen Bezugsdisziplinen und natürlich auch Aufsätze über die eigentlichen medienpädagogischen Themen: Forschung, Medienentwicklung, Diskussionsfelder, Praxisbezüge und berufliche Aspekte – also eigentlich alles, was man sich wünschen kann, und von namhaften Autorinnen und Autoren verfasst. Acht Jahre nach dem Erscheinen dieses Bandes muss man gleichwohl feststellen, dass die Medien, mit denen die Kinder und Jugendlichen heute große Teile ihres Alltags verbringen (vgl. MPFS 2015), darin nur eine geringe Rolle spielen, wie auch das Stichwortverzeichnis zeigt: Twitter, Facebook, WhatsApp und das heute quasi ubiquitäre Smartphone tauchen kaum auf und beispielsweise auch das für die Zukunft der Demokratie so wichtige Informationsverhalten Jugendlicher (vgl. Wagner/Gebel 2014) oder die Rolle partizipativ angelegter Software konnten in der vorliegenden Ausgabe noch nicht in ihrer heutigen Bedeutung dargestellt oder theoretisch durchdrungen werden. Dies ist natürlich keine Kritik an den Autorinnen und Autoren oder Herausgeberinnen und Herausgebern, sondern eher an dem Verlag, der ja eine ganze Reihe medien- und kommunikationswissenschaftlich ausgerichteter Handbücher herausgebracht hat, sich aber fragen lassen muss, ob diese Strategie unter den heutigen Bedingungen eigentlich noch sinnvoll ist. Denn der Wandel der Medien in den letzten und vermutlich auch in den nächsten Dekaden ist viel zu schnell und zu grundlegend, als dass kommunikationswissenschaftliche und auch medienpädagogische Erkenntnisse derzeit mit einem hinreichenden Verfallsdatum geschrieben werden können, sodass bei einem trotz seiner Qualitäten schnell veraltenden Band von einem Handbuch die Rede sein sollte.

Beispielsweise ist heute unübersehbar, dass die früher gültige Betrachtungsweise der Medien einer Gesellschaft als ein *System von historisch zu verschiedenen Zeiten entstandenen, mehr oder weniger unabhängigen Massenmedien*, die je eigene Techniken und Distributionswege benutzen, je unterschiedlich über Unternehmen, soziale Institutionen, Normen und Regeln in

die Gesellschaft eingebettet sind, je spezifische Inhalte in spezifischen Formen und Ästhetiken produzieren und vertreiben und je von den Menschen als Erfahrungsräume in unterschiedlichen Weisen genutzt werden, nur noch sehr begrenzt erfasst, was gemeint ist, wenn man von Medien spricht. Denn in den letzten Dekaden haben sich die Mediensysteme, die in Gesellschaften verwendet werden (vgl. Kleinsteuber 2005), zu einer *computergesteuerten digitalen Infrastruktur* verdichtet, die immer komplexer und umfassender wird und zu der keineswegs nur vormalige sogenannte Massenmedien gehören. In dieser digitalen Infrastruktur haben sich zudem die „alten“ Medien aufgelöst; sie sind zugleich zusammen mit vielen anderen neuen Mediendiensten in neuen Kontexten und neuen Formen wiedererstanden.

Der Medienwandel von heute erschöpft sich dementsprechend, wie ich weiter unten noch genauer argumentieren werde, nicht in dem Aufkommen einzelner Medien oder in einem Wandel einzelner bereits vorhandener Medien, sondern ist sehr viel grundsätzlicher ausgelegt. Hinzu kommt, dass es im Gegensatz zu früheren Entwicklungen heute vor allem die Jugendlichen sind, die diese Infrastruktur zunehmend nutzen und zum Teil weiterentwickeln, ihr soziales und kommunikatives Leben darauf ausrichten und so zum Entstehen einer in mancher Hinsicht neuen Kommunikationskultur beitragen. Das heißt insbesondere, dass sich nicht nur zunächst das kommunikative Handeln der Jugendlichen und mit einem gewissen Zeitverzug auch die Kommunikationsgewohnheiten vieler anderer Menschen verändern, sondern dass sich alles, was auf Kommunikation aufgebaut und angewiesen ist, wandelt: Familie und Schule, Peergroups und Konsumverhalten und alle möglichen anderen Lebensbereiche werden dadurch beeinflusst.

Genau dieser Wandel ist aber der Untersuchungsbereich des sogenannten *Mediatisierungsansatzes*: Er befasst sich, kurz gesagt, mit dem Wandel von Alltag, Kultur und Gesellschaft im Kontext des Wandels der Medien (vgl. Krotz 2001, 2007; Lundby 2014). Der Medienwandel und die sich entsprechend wandelnden Lebensverhältnisse bilden den Ausgangspunkt jeder praktisch relevanten Medienpädagogik und sind somit auch für jede Beschreibung und Rekonstruktion von jugendlichen Kommunikationskulturen von zentraler Bedeutung. Die genannten Teildisziplinen sowie Mediensozialisationsforschung und Mediatisierungsansatz hängen daher eng zusammen.

Mit diesem Zusammenhang befasst sich der folgende Aufsatz, indem er einen vorherigen Text (Krotz/Schulz 2014) weiterentwickelt. Er beschreibt im folgenden zweiten Kapitel den heutigen Medienwandel vor der Folie der früheren Entwicklungen, beschäftigt sich dann in Teilkapitel drei mit dem Mediatisierungsansatz. In Kapitel vier werden einige in diesem Zusammenhang gewonnene empirische Ergebnisse und theoretische Über-

legungen zum Medienumgang von Kindern und Jugendlichen sowie der damit verbundene Wandel von sozialen Beziehungen, Subjektivierungsprozessen und hiermit einhergehend von Kommunikationskulturen vorgestellt, die auch für die Medienpädagogik von Interesse sein können. Die hier entwickelten Thesen sind dabei überwiegend für alle Nutzerinnen und Nutzer digitaler Medien formuliert, beziehen sich aber insbesondere auf Jugendliche, die die computergesteuerten Medien ja bekanntlich auch als Vorreiter verwenden und die damit verbundenen Mediatisierungsprozesse vorantreiben.

### ***Medienwandel heute: Von einer Kultur der Einzelmedien zu Hardware/Software-Mediendiensten einer computergesteuerten digitalen Infrastruktur***

Wer von Medienwandel und von Mediatisierungsforschung spricht, muss zuallererst bestimmen, was unter Medien verstanden werden soll – viele der derzeitigen Kontroversen über das Konzept Mediatisierung entstehen deswegen, weil manche einen funktionalen Medienbegriff zugrunde legen, andere – nach Lasswell – Medien zu Transportkanälen reduzieren (vgl. Lasswell 1964) oder in Anlehnung an McLuhan unter Medien all das verstehen, was sich als „Extensions of humans“ (McLuhan 1964) begreifen lässt. So beschränken sich etwa Winfried Schulz (2004) oder Michael Meyen (2009) in ihren Ausführungen letztlich auf Massenmedien und ignorieren andere medienbezogene Kommunikationsformen, obwohl sie für die derzeitigen Entwicklungen und deren theoretischem Verständnis konstitutiv sind.

Im Hinblick auf die Medienfunktionen in der heutigen Gesellschaft werden hier unter Medien technisch, ästhetisch und gesellschaftlich vereinbarte und betriebene Kommunikationspotentiale verstanden, derer sich die Menschen unter spezifischen gesellschaftlichen und kulturellen Bedingungen bedienen können. Um Medien also von ihrem offiziellen Zweck und ihrer normalen Verwendungsweise her zu charakterisieren, können wir sie in einer semiotischen Sichtweise auf doppelte Weise durch ihre Struktur und situativen Leistungspotentiale beschreiben (hierzu auch Krotz 2011, 2014):

*Strukturell* sind Medien

- einerseits gesellschaftlich als Organisationen oder Unternehmen in die Gesellschaft eingebettete Institutionen (vgl. Berger/Luckmann 1980), um die herum sich zahlreiche weitere Institutionen sowie gesellschaftlich ausgehandelte Normen, Regeln und Erwartungen konstituiert haben, die auf diese kommunikativen Potentiale Einfluss nehmen.

- Andererseits sind Medien technisch/ökonomisch strukturiert und gestaltet; insofern ist ihre Funktionsfähigkeit und Nutzung vor allem auch an daraus resultierende Bedingungen geknüpft.

*Situativ* existieren Medien in der Realisierung als kommunikative Potentiale. Dies geschieht,

- indem sie einerseits spezifische Inhalte in spezifischen Formen managen oder produzieren (lassen) und verteilen bzw. weiterleiten, sodass Themen und Formen die gesellschaftlichen Regeln, Normen und Erwartungen angemessen erfüllen,
- und andererseits, indem sie als Räume kommunikativer Erfahrungen der Menschen und für darauf gründende soziale, kommunikative und reflektierende Anschlussprozesse dienen.

Diese Definition gilt für jedes einzelne Medium; sie alle zusammen bilden in einer Gesellschaft ein gemeinsames, sich stets wandelndes Mediensystem. Während sich die Kommunikations- und Medienwissenschaft ebenso wie die Medienpädagogik im 20. Jahrhundert im Wesentlichen mit Massenmedien beschäftigt hat (vgl. McQuail 1996; Burkart 1995), lassen sich die heutigen Medien systematisch im Hinblick auf die je möglichen Kommunikationsprozesse zunächst in drei Grundtypen unterscheiden:

- Entweder (1) findet Kommunikation einerseits als Produktion und davon getrennt andererseits als Rezeption/Aneignung von formal und inhaltlich vorstrukturierten Angeboten wie im Falle der früheren Massenmedien statt.
- Oder (2) Kommunikation geschieht als interaktives Handeln von Menschen mit Hardware/Softwaresystemen wie im Falle des Surfens im Netz, dem Lesen mittels E-Book-Readern oder dem Computerspielen.
- Oder (3) es handelt sich um wechselseitige, also reziprok sich entwickelnde interpersonale Kommunikation mittels Medien zwischen zwei oder mehreren Menschen.

Während die erstgenannte Kommunikationsform, sieht man vom Theater und ähnlichen Veranstaltungen ab, immer an Medien gebunden ist, findet die zweite zwischen Mensch und Computer statt, der dabei nicht nur als Gegenüber auftreten kann, sondern oft auch – wie etwa in sogenannten virtuellen Umgebungen wie *Second Life* oder in Computerspielen – die Rahmenbedingungen für den jeweiligen Kommunikationsverlauf festlegt; die dritte schließlich geschieht medienvermittelt zwischen situativ beteiligten Menschen. Komplexere Verhältnisse ergeben sich,

- wenn man diese Grundformen miteinander verknüpft und verbindet, wie es (4) im Rahmen der sogenannten *Social Software* der Fall ist (vgl. Ebersbach et al. 2008),
- wenn man (5) den durch die Technikvorgaben verursachten generellen Wandel von Bedingungen von Mediennutzung einbezieht, also berücksichtigt, dass viele konkrete Kommunikationsaktivitäten heute auch mobil stattfinden können,
- wenn man (6) in Betracht zieht, dass sich Medien mittlerweile in viele andere und nicht nur kommunikative Handlungsweisen einfügen, etwa indem man Maschinen nicht mehr einschaltet, sondern veranlasst, dass dies ein Computer tut,
- oder wenn man (7) berücksichtigt, dass es auch Formen von medienbezogener Kommunikation gibt, die also nicht medienvermittelt ist, aber nur wegen medialer Kommunikation existiert, wenn sich beispielsweise zwei Menschen über ein Buch oder ein Telefongespräch unterhalten.
- Und schließlich auch, wenn man (8) mit einbezieht, dass es heute auch menschenlose Kommunikationsformen gibt, für die das „Internet der Dinge“ steht, worin letztlich Computer miteinander Symbole austauschen, wobei es hier im Gegensatz zur menschlichen Kommunikation auf Exaktheit und Verwendbarkeit und nicht auf ein Interpretieren und Verstehen ankommt.

Mithilfe dieser Überlegungen kann man Mediensysteme grundsätzlich beschreiben, ohne sie wie z.B. bei anderen Typisierungen in technischer Hinsicht zu hierarchisieren. *Medienwandel* lässt sich dann erstens als Wandel des gesamten Mediensystems rekonstruieren, der entweder durch das Aufkommen neuer Medien, wie im Falle der Erfindung des Fernsehens, zustande kommt, oder zweitens durch den Wandel einzelner bereits vorhandener Medien, etwa als das Fotografieren nicht mehr mit Plattenkamera, sondern mit einem massentauglichen Knipsautomaten von Kodak mit eingelegtem Film stattfand und sich so die Bildkultur in den Industriegesellschaften veränderte. Drittens ist es aber auch möglich, dass sich das gesamte Mediensystem simultan auf fundamentale Weise wandelt, wie es zum Beispiel geschah, als ganze Gesellschaften lesen lernen mussten (vgl. Stein 2010), oder wie derzeit mit dem Übergang von einem Mediensystem aus voneinander unabhängigen analogen Einzelmedien zu einer digitalen Infrastruktur. Heute finden diese drei möglichen Entwicklungen gleichzeitig statt – ich gehe hier im Folgenden vor allem auf den letzten Fall ein, der bisher kaum systematisch in den Blick genommen worden ist.

Einerseits hat der vor wenigen Jahrzehnten in Gang gekommene Prozess der Digitalisierung der traditionellen und früher analogen sowie technisch-organisatorisch eigenständigen Medienteilkulturen die Kultur des Fotografierens weitgehend aufgelöst. So sind die für dieses Medium charakteristische Fototechnik, die damit verbundenen Distributionswege via Fotolabore und spezifische Geschäfte, die soziale Einbindung der Fotografie, welche unter anderem durch Fotojournale, entsprechend ausgestattete Zeitschriften und Bildbände oder durch Normen, was mit pornographischen Fotografien zu geschehen habe oder wie Fotografen arbeiten, mittlerweile größtenteils verschwunden. Ähnliches geschah und geschieht derzeit mit der Filmkultur, der Musikkultur, der Lesekultur, und selbst beim Fernsehen kann man heute nicht mehr genau sagen, ob die Nutzung von YouTube, das Abspielen einer Nachrichtensendung auf dem Smartphone oder der Vergleich von verschiedenen Perspektiven auf ein Foul bei einem Fußballspiel unter die Kategorie Fernsehen fällt oder nicht. Andererseits sind diese „alten“ Medien gleichzeitig als Hardware/Softwaresysteme im Rahmen der computergesteuerten digitalen Infrastruktur von heute in einer neuen Form wiedererstanden. So wird heute immer noch, aber technisch ganz anders fotografiert. Die Ergebnisse werden im Unterschied zu früher direkt distribuiert oder bei Instagram, Flickr, Facebook oder anderswo zugänglich gemacht oder auch als Kommunikate versandt. Die Themen und Motive, die Fotografien zeigen, sowie die Verwendungsweisen von Fotos haben sich geändert, wie beispielsweise die Selfies oder der Dienst Snapshot zeigen. Geschäftsmodelle, die sich heute noch auf das Fotografieren beziehen, funktionieren ganz anders als vor einem halben Jahrhundert; insofern sie sich auf Passfotos oder andere Nischenaktivitäten spezialisieren. Dabei haben sich auch die Inszenierungsformen und Ästhetiken gewandelt, insofern etwa private Fotos nicht mehr nur der Urlaubsfotografie und der Dokumentation ausgewählter Situationen der Familiengeschichte dienen, sondern Bilder rücken die in ihnen enthaltene Erzählung über Fotografin und Fotograf in den Vordergrund und dienen so auch immer mehr der Selbstdarstellung sowie der Dokumentation situativen Erlebens.

Ähnliche Entwicklungen zeichnen sich für den Film, die Musik oder die Buchkultur ab, die ihre früheren Trägermedien verlassen haben und langfristig vermutlich überwiegend als computergesteuerte Streaming-Dienste existieren werden. Natürlich geschehen diese Entwicklungen in unterschiedlicher Geschwindigkeit und werden vermutlich in unterschiedlichen Ausschließlichkeiten enden, aber es ist anzunehmen, dass es noch weitere derartige Entwicklungen geben wird – das Vorhaben großer Internetversender, etwa Buchpreise ähnlich wie Musikpreise nur noch nach den gelesenen

Seiten eines Textes zu berechnen, weist jedenfalls in diese Richtung. Dass auch die tagesaktuellen Medien, wie Zeitung, Radio und Fernsehen, durch Podcasts, Blogger und Onlinedienste in andere Kontexte geraten sind und so ihnen zwar neue Möglichkeiten der Vermittlung und Aufmerksamkeits-erzeugung zur Verfügung stehen, sie aber auch durch neue Konkurrenten unter ökonomischen Druck geraten, ist auch bekannt. Eine interessante Frage ist in diesem Zusammenhang, ob die Medien, die an frühere analoge anknüpfen, eine Sonderstellung behalten werden, an der die Menschen gewohnheitsmäßig hängen, in ihrer neuen Form bestehen bleiben oder ob sie als Träger einer eigenständigen Teilkultur verschwinden werden. Ob also etwa die für Demokratie bisher so wichtige Tageszeitung als E-Paper weiter bestehen oder als eigenständige Organisation von Nachrichten verschwinden wird. Der Übergang von analogen Mediensystemen hin zu computergesteuerter digitaler Infrastruktur muss jedenfalls nicht unbedingt dauerhaft demokratieverträglich oder gar friedlich vor sich gehen, weil die Interessen, die mit diesem Wandel verbunden sind, auf ganz andere Erfolge hin ausgelegt sind.

Neben dieser Transformation der alten Massenmedien entstanden und entstehen in der computergesteuerten digitalen Infrastruktur bekanntlich auch zahlreiche weitere interaktiv bzw. für interpersonale Kommunikation zu nutzende Medien, und was davon erfolgreich an die Nutzenden, heute meistens Jugendliche, gebracht wird, differenziert sich immer weiter aus. Dies zeigt z.B. die Vielzahl von Formen medienvermittelter interpersonaler Kommunikation auf, die heute schon von E-Mail, digitalem Telefonieren, Chats und der SMS bis hin zu Skype und WhatsApp und leicht modifizierten Formen wie Threema und Telegram reicht.

Insgesamt ist zu betonen, dass diese Entwicklungen zwar durchaus auf sich ausdifferenzierende Verwendungsweisen, Bedürfnisse und Erwartungen der Menschen Bezug nehmen, dass sie aber vor allem von der Ökonomie vorangetrieben werden, die die technischen Entwicklungen kontrolliert und umsetzt und dabei ohne Zweifel dafür sorgt, dass ihre Interessen im Vordergrund stehen. In jedem Fall kann man davon ausgehen, dass diese Entwicklungen solange weitergehen werden, solange sich Investoren davon einen Gewinn versprechen, ob aus Gebühren, Textüberlassungen, Werbung oder Datensammelinteressen oder aus was sonst.

Als zentrales Instrument der so entstehenden digitalen Infrastruktur sind dabei Computer zu nennen, ohne die diese Datenmengen nicht kontrolliert und zugeordnet, nicht sortiert und ausgewertet, nicht sinnvoll gespeichert und wieder aufgefunden und somit nicht verwertet werden können. Natürlich können Computer immer nur das, was ihnen ihre Software

vorgibt bzw. ermöglicht. Software ist aber generell akkumulativ angelegt, wie die Modulbauweise von Computerprogrammen zeigt – d.h. Programme können immer miteinander verbunden werden und ermöglichen so Computern jedenfalls prinzipiell die Bearbeitung immer komplexerer Aufgaben. Dementsprechend kann man auch davon ausgehen, dass medial angelegte Hardware/Softwaresysteme nicht nur immer komplexer werden, sondern sich auch immer mehr ausdifferenzieren, immer detaillierter und umfassender auf einzelne Bedarfe und Bedürfnisse eingehen werden können. Insofern wird sich diese computerkontrollierte, digitale Infrastruktur immer weiterentwickeln, es werden immer neue Möglichkeiten für kommunikativ basiertes Handeln entstehen, die als Chancen und Risiken begriffen werden müssen. Dabei soll der Begriff „computerkontrolliert“ zum Ausdruck bringen, dass Computer immer auch Entscheidungen treffen, und zwar zunehmend solche, die nicht mehr vom Programmierer vorgegeben werden, sondern die die Maschine aus komplexen Informationen ableitet – und die angesichts der ansteigenden Komplexität der Programme oftmals von Menschen nicht mehr im Einzelnen nachgeprüft werden können. Dies wird ja gerade auch in der „Computerethik“ diskutiert. Dies kann sich dann etwa auf die zunehmende Personalisierung von Antworten, die man im interaktiven Kontakt mit Computern bekommt, aber auch auf die Möglichkeiten partizipativen kommunikativen Handelns auswirken, die einerseits Teilhabe und Demokratie fördern sollen, die Menschen andererseits aber auch in endlose kommunikative Aktivitäten verwickeln können, wie es bei Internetplattformen wie Avaaz oder Petitionsmaschinen, aber auch bei Facebook und Twitter der Fall ist. Und obwohl sich Informationsflüsse im Netz zwar auch zwischen den Peripherien entwickeln können, bedeutet dies noch lange nicht, dass nicht doch die Zentren das Sagen haben.

Schließlich ist festzuhalten, dass die Bedeutung der Computer insbesondere auch darin liegt, dass alle Daten und alles damit verbundene Wissen in einer spezifischen Codierung und in einer maschinengerechten Anordnung aufgehoben und erst nach eventuellen Verarbeitungsprozessen transformiert und dann gegebenenfalls wieder den Menschen mitgeteilt werden – auch wenn Codierprozesse in Einzelfällen rückübersetzt werden können, sind Daten und Verarbeitung den Menschen zunehmend weniger direkt, sondern nur noch über Computer zugänglich. War das Wissen der Menschheit also früher in Bildern, Schrift und Sprache aufgehoben und konnten die Menschen darauf direkt zugreifen, so ist dies jetzt nur noch über Computer möglich – wie immer man das bewerten will.

## ***Mediatisierung***

Das Prozesskonzept Mediatisierung setzt nun am Medienwandel an und fragt nach dem damit verbundenen Wandel von Alltag, Kultur und Gesellschaft – wobei hier nicht nur die Digitalisierung und Computerisierung untersucht wird, sondern auch die früheren, historischen Prozesse des Wandels der Medien (vgl. Krotz 2001, 2007; Lundby 2014). Eine erste zentrale Frage dabei ist, wie sich ein Wandel der Medien in einen Wandel von Alltag, Kultur und Gesellschaft transformiert. Hier werden manchmal sozial-konstruktivistische von institutionalistischen Ansätzen in der Mediatisierungsforschung unterschieden. Dies ist jedoch eine recht vordergründige und unzureichende Unterscheidung. Vielmehr bietet es sich an, das oben entworfene vierfältige Medienkonzept heranzuziehen, um vier mögliche unterschiedliche Einflusswege abzuleiten: Wenn sich ein Mediensystem – welcher Art auch immer – technisch verändert, also etwa die Druckerpresse erfunden wird, so heißt dies

- erstens, dass Menschen, die mit diesen Medien operieren, anders kommunizieren. Dies gilt unabhängig davon, ob man einen konstruktivistischen Ansatz verfolgt oder nicht – in beiden Fällen kann man dann untersuchen, wie sich etwa soziale Beziehungen, Reflexionsformen etc. verändern.
- Zweitens kann ein Mediensystemwandel aber auch bedeuten, dass das Machtgefüge der gesellschaftlichen Institutionen neu ausbalanciert werden muss – beispielsweise lässt ein Wandel der Medien als Institutionen die politischen Institutionen einer Demokratie nicht unberührt. Dies wird häufig mit einer Medienlogik erklärt, ist aber erst einmal eine Frage nach dem Verhältnis von Institutionen und danach, in welchen Zusammenhängen sie miteinander zu tun haben.
- Drittens kann es aber auch sein, dass sich wandelnde Medien neuartige Inhalte in neuen Formen und Ästhetiken distribuieren, wie das etwa bei dem Entstehen des 3D-Fernsehens oder der Entwicklung der SMS der Fall war; auch das kann einen Beitrag zum Wandel von Alltag, Kultur und Gesellschaft leisten.
- Und schließlich viertens können die Menschen auch aus den Bedingungen ihres Lebens heraus andere Bedürfnisse entwickeln und mit Medien anders umgehen als vorher – beispielsweise haben Jugendliche in den 1990er-Jahren plötzlich angefangen, das Medium der SMS für ihre Zwecke zu verwenden und darauf gestützt eine ganz eigenständige, vorher schon vorhandene Peergroupkultur entwickelt.

All dies gibt also Antwort darauf, wie Mediatisierung funktioniert beziehungsweise zustande kommen kann. Hinzu kommt, dass auch weitere externe Faktoren eine Rolle spielen können, beispielsweise kann Kommunikation durch Globalisierung oder durch Individualisierung für eine Gesellschaft wichtiger werden, oder sie kann durch Diktaturen unterdrückt und zensiert werden. Dies wirkt sich jeweils auch als Medienwandel aus und hat Mediatisierungsfolgen. Die Liste ist unvollständig, festzuhalten ist aber, dass viele gesellschaftliche Phänomene dazu einen Beitrag leisten und dass die Relation zwischen Medienwandel und Mediatisierungsprozessen weder linear und kontinuierlich in irgendeinem Sinn, noch kausal als Wirkung, und auch nicht auf das Handeln Einzelner zurückgeführt werden kann, sondern dass die hier zu beobachtenden Prozesse ungleichzeitig, sprunghaft, mal vor und mal zurückgehend und insgesamt auf hoch komplexe Weise stattfinden.

Einzelne Prozesse dieser Art sind im Rahmen des DFG-Schwerpunktprogramms *Mediatisierte Welten* untersucht worden, worüber eine Reihe von Ergebnisbänden publiziert wurden, beispielsweise Krotz et al. 2014, Krotz/Hepp 2012, Hepp/Krotz 2014 sowie einzelne Projektbände. Ferner ist auf die von Knut Lundby herausgegebenen internationalen Bände (Lundby 2014, 2009) zu verweisen. Im Rest dieses Teilkapitels werden nun fünf charakteristische Kernüberlegungen des Mediatisierungsansatzes kurz umrissen, bevor ich dann auf den Wandel von sozialen Beziehungen und der Kommunikationskultur im Hinblick auf Jugendkulturen eingehe.

Erstens werden Mediatisierungsprozesse im Rahmen des Mediatisierungsansatzes nicht in der Perspektive der Medien, sondern in der der Menschen untersucht; die Frage ist ja, wie sich die von Menschen auch kommunikativ hergestellten Entitäten im Kontext des Wandels der dazu verwendeten Medien verändern. Insofern sind Einzelmedienstudien zwar zunächst hilfreich, aber eben nur ein Zwischenschritt.

Wie empirische Untersuchungen zeigen, benutzen Menschen Medien im Hinblick auf bestimmte Themen, Intentionen, Absichten und Fragestellungen und lernen sie auch in bestimmten Lebensbereichen kennen (vgl. Bakardijeva 2005; Röser/Peil 2014). Das kann die Familie oder der Arbeitsbereich sein, das kann in institutionellen Zusammenhängen oder ganz unorganisiert und privat geschehen. Und wenn sich solche Erprobungen als sinnvoll erweisen, werden sie teilweise und dann oft längerfristig auch für andere Zwecke benutzt. In Arbeitsverhältnissen können solche neuen Nutzungsformen natürlich auch erzwungen sein. Daraus folgt, dass Mediatisierungsprozesse in der Regel nicht als Mediatisierung einer gesam-

ten Lebenswelt stattfinden, sondern in einzelnen thematisch bestimmten Lebensbereichen. Dementsprechend werden in der Mediatisierungsforschung insbesondere sogenannte *soziale Welten* untersucht, ein vor allem im Symbolischen Interaktionismus verwendetes Konzept (vgl. Strauss 1978; Strübing 2007; Krotz 2014b): Damit ist „a set of common or joint activities or concerns bound together by a network of communication“ (Strauss 1984: 135) gemeint, also ein thematisch umrissener Bereich kommunikativen Handelns, der sich auch als Verallgemeinerung des Publikumsbegriffs verstehen lässt. Als soziale Welten lassen sich der Arbeitsplatz und die Familie, die Schulklasse und die Peergroup, Fankulturen und Pokerrunden, Sportstudios, Hobbygruppen und allgemein situative und auch übersituative Kommunikationsgemeinschaften begreifen. Ein Konzept, das auf die Beschreibung ganz unterschiedlicher, eben auf Kommunikation beruhender Gemeinschaften zielt und so als Basis für Mediennutzungen und Mediatisierungsformen verstanden werden kann.

In solchen sozialen Welten finden sich dann neben Face-to-Face-Kommunikation spezifische Formen medienvermittelter sowie medienbezogener Kommunikation. Man kann dann von einer *mediatisierten sozialen Welt* sprechen, wenn das Geschehen in dieser sozialen Welt ohne Berücksichtigung der Medien nicht adäquat verstanden werden kann. Ein gutes Beispiel für eine *mediatisierte soziale Welt* von heute ist die Welt des professionellen Sports, etwa eines Fußballvereins (vgl. Krotz 2014b). Dort wird nicht nur mit allen möglichen Medien kommuniziert, sondern das gesamte Geschehen bezieht sich auf die Medien, insofern beispielsweise Einkommen und Image eines Fußballklubs davon abhängen, Fußballspieler darüber zu Stars mit einem Millioneneinkommen gemacht oder aber in ihren Karrieren gestört werden können und Medien bei allem Geschehen besonders bevorzugt werden.

Zweitens: Thematisch untersucht Mediatisierungsforschung den aktuellen Wandel der Medien und die aktuellen Mediatisierungsprozesse. Hier ist die zentrale Frage die danach, wie Mediatisierungsprozesse unter welchen Bedingungen in welchen Lebensbereichen konkret stattfinden, wie sich beispielsweise Facebook in Beziehungen einmischt, wie Google mit seiner Macht die Wissenskultur verändert, wofür Augmented Reality eine Rolle spielt und was mit Politik, Demokratie, Partizipation etc. geschieht. Dabei finden diese Veränderungen als komplexe Prozesse statt, die in ihren konkreten Ausprägungen von der jeweiligen Kultur und den jeweiligen Lebenswelten der Menschen abhängen. Ein gutes Beispiel ist hier der fortlaufende Wandel der Familie in Abhängigkeit von der Entwicklung des Com-

puters in seinen verschiedenen Formen: Ursprünglich kollidierte das in den Achtzigerjahren neue Gerät in seiner Stand-alone-Form mit dem Fernseher und wurde deshalb oft ins Schlafzimmer der Eltern ausgelagert – der meist männliche Haushaltsvorstand gab für dessen Kontrolle sogar die Fernsehfernbedienung frei. Mit Festplatte, Ton und Farbe wurde der PC dann zum Objekt des Begehrens der Kinder, die darauf spielen wollten, und schuf in dieser Hinsicht Autoritätsprobleme; als Zugang zum Internet traten Probleme der elterlichen Kontrolle und der Konkurrenz der Generationen in eine neue Phase; in seiner Form als Handy wurde die Familienkommunikation zwar für alle anders, aber gleichzeitig wurden auch der Zusammenhalt und der familiäre Raum aufgebrochen oder zumindest infrage gestellt. Der PC in der Form als Zugang zur sozialen Software führte zu einer weiteren Diversifizierung von Handlungsorientierungen der Familienmitglieder. Als Smartphone mit weiteren angeschlossenen Geräten wurde der Computer schließlich zum individualisierten alltäglichen Begleiter der einzelnen Familienmitglieder, sodass, was Medien angeht, nur noch gelegentliche oder aber gezielt hergestellte Kommunikationsgelegenheiten vorhanden waren – die Entwicklungsgeschichte ist damit zweifelsohne noch nicht beendet.

Drittens gehört die historische Forschung zur Mediatisierungsforschung. Mediatisierungsprozesse auf der Basis der Erfindung der Druckerpresse in Europa bis hin zur Schulpflicht und zur Literalität möglichst aller Menschen europäischer Gesellschaften im 19. Jahrhundert sind beispielsweise Voraussetzungen auch für den Siegeszug der digitalen Medien und des Internets von heute. Dementsprechend kann man auch bei der Entwicklung der Medien aus der Geschichte lernen und muss diesbezüglich das Geschehen von heute vor dem Hintergrund der Vergangenheit analysieren – beispielsweise die Entwicklung der Radiotechnologie in Deutschland zu einem staatlich kontrollierten Radio, das dann nahtlos vom Nationalsozialismus übernommen werden konnte, kann auch für heute noch Einsichten liefern, wie man das Internet vor einem ähnlichen Schicksal bewahren kann. Insofern muss Mediatisierung als ein sogenannter *Metaprozess* (vgl. Krotz 2011) verstanden werden, ein historischer Langzeitprozess, der kulturübergreifend stattfindet, konkret aber immer kulturabhängig ist und der die Menschheit schon von Beginn an begleitet hat. Vergleichbare Metaprozesse sind Individualisierung, Ökonomisierung oder Globalisierung, wie sie auch in anderen Wissenschaften untersucht werden.

Viertens geht Mediatisierungsforschung immer auch über ein funktionales Verständnis von Medien hinaus, insofern sie sich mit den damit verbundenen *Machtproblemen* beschäftigen muss: Bekannt ist, dass hier der auf Michel Foucault zurückgehende Begriff des *Dispositivs* (Foucault 1987), der von Baudry (1999), Hackett (2007) und anderen auf Medien angewandt wurde, in Betracht gezogen werden muss – letztlich sind nicht die einzelnen Medien mehr die von den gesellschaftlichen Diskursen kontrollierten Dispositive, die den Menschen umstellen. Vielmehr ist die computerkontrollierte digitale Infrastruktur insgesamt das heute entscheidende Dispositiv, in dem sich die kommunizierenden Menschen zugleich verfangen und orientieren, beteiligen und zumindest teilweise selbst realisieren, an Öffentlichkeit und Demokratie teilhaben, aber auch den Internetgiganten, der Ökonomie und den Geheimdiensten ausgeliefert sind (vgl. Lepa/Krotz/Hoklas 2014).

Schließlich fünftens dürfen Medien nicht primär oder ausschließlich als Bedrohung angesehen werden, wie dies häufig insbesondere in Deutschland geschieht – Medien beinhalten immer Chancen *und* Risiken. Dazu ist es wichtig einzusehen, dass es keinen naturwüchsigen oder gottgegebenen Pfad von Mediatisierungsentwicklungen in einer vorgegebenen Kultur und Gesellschaft gibt. Stattdessen muss von verschiedenen möglichen Pfaden der Mediatisierung ausgegangen werden, über die im Falle einer Demokratie per gesellschaftliche Aushandlung entschieden wird. Beispielsweise verweist die Frage nach der Netzneutralität auf unterschiedliche Pfade, ebenso wie die Frage danach, wie Datenschutz definiert und garantiert oder die Internetgiganten in ihren unglaublichen Monopolen gestoppt oder gefördert werden. Dies legt fest, welche Mediatisierungsschübe sich wie auswirken, abhängig von Kultur, Politik und früheren Mediatisierungsprozessen. Die Frage für heute ist, ob die derzeit stattfindenden Mediatisierungsprozesse der Selbstverwirklichung der Menschen und der Demokratisierung der Gesellschaft dienen oder nicht. Dies wird letztlich von uns allen zu entscheiden sein.

Damit kann nun eine Reihe von Überlegungen sowie empirischen und theoretischen Schlussfolgerungen aus der Mediatisierungsforschung dargestellt werden, die für jugendkulturelles Medienhandeln und darauf gründende kulturelle Lebensformen von Bedeutung sind. Sie sind hier freilich auf einer relativ allgemeinen Ebene angesiedelt und müssen in konkreten Fällen in ihrer Anwendung auf die jeweilige Situation überprüft werden.

## ***Der Wandel von sozialen Situationen, sozialen Beziehungen, von Subjektivierung und von Kommunikationskulturen Jugendlicher***

Grundsätzlich lassen sich Mediatisierungsprozesse in der Geschichte der Menschheit als *Ausdifferenzierung von Medien und von Kommunikation* beschreiben. Dabei sind die Nachfolger der früher Massenmedien genannten Medien, die genauer Medien der allgemeinen Adressierung und der standardisierten Inhalte in vorgegebenen Formen genannt werden können, nach wie vor wichtig, sie haben aber ihre bisherige Alleinstellung verloren. Die computerkontrollierte digitale Infrastruktur umfasst daneben heute auch hoch ausdifferenzierte Medien der interpersonalen Kommunikation und der Gruppenkommunikation und ebenso Medien der interaktiven Kommunikation, und deren Kombinationen. Sie alle müssen berücksichtigt werden, wenn es um den Wandel von Kommunikationskulturen der Jugendlichen und um eine darauf gerichtete Medienpädagogik geht.

In einer allgemeinen Perspektive können Mediatisierungsprozesse letztlich vermutlich als ein aufeinander bezogenes Nebeneinander von Psychogenese und Soziogenese beschrieben werden, wie dies Norbert Elias für den Prozess der Zivilisation (vgl. Elias 1972) beschrieben hat. In dem so aufgespannten Feld entstehen kulturell abhängige und je historische Kommunikationskulturen, und im Hinblick darauf findet Medienpädagogik als ein aufeinander bezogenes Handeln von Pädagoginnen und Pädagogen und Jugendlichen statt. Dabei wird immer auch ein irgendwie definiertes Konzept von kommunikativer Kompetenz im Mittelpunkt stehen, die sich alle Beteiligten dabei erarbeiten. Denn sowohl in der Sicht der Kommunikations- und Medienwissenschaft als auch in der Sichtweise der Medienpädagogik stehen damit die vielfältigen Formen medienbezogenen Handelns zur Debatte. Wobei sich allerdings das, was als kommunikative Kompetenz verstanden werden muss, erst aus dem jeweiligen Mediatisierungspfad, seinen historischen Vorläufern sowie aus den den Menschen offenstehenden Potentialen und Lebensbedingungen der jeweiligen sozialen und ko-kulturellen Gemeinschaften ergeben kann. Insbesondere kann Medienkompetenz nicht länger nur als individualisiertes Vermögen begriffen werden. Soziale Gemeinschaften und erst recht ganze Gesellschaften müssen sich fragen lassen, wie es um ihre individuenübergreifende kollektive Medienkompetenz bestellt ist.

Im Hinblick darauf beschränkt sich der vorliegende Text auf Konsequenzen, die sich aus der Mediatisierung von Situationen, der Mediatisierung von sozialen Beziehungen und der Mediatisierung des durchaus komplexen

Informationsverhaltens von Jugendlichen sowie einem Hinweis auf Subjektivierungsprozesse ergibt. Ergänzend müssen die mit den digitalen Medien verbundenen und immer dichter werdenden Kontroll- und Ausspähmöglichkeiten berücksichtigt werden, die das Gegenstück zu Personalisierungsprozessen bilden.

### ***Mediatisierung der Situation***

Die derzeitigen Mediatisierungsprozesse sind in der Kombination von Smartphone und Apps vor allem auf die Situationen gerichtet, in denen Menschen handeln und kommunizieren. Dabei lässt sich der Ausdruck „Smartphone und Apps“ ersetzen durch „auf mobile Benutzung angelegte und über mehrere Technologien miteinander verbundene Computer mit dafür angelegten Softwareprodukten“. Neu sind Apps oder Softwareprodukte, die in der Situation weiterhelfen (z.B. Wasserwaagen, Stadtpläne oder Taschenlampen), Apps, die das Handeln bzw. die Situation analysieren (z.B. Schrittzähler) oder lokal umweltbezogene Apps sowie Apps, die zusätzliche Informationen in die Situation hineinholen (z.B. Apps zur Überwachung von Hund, Kind und Auto). Ferner Apps für situationsadäquate Informationen etwa per Augmented Reality und Apps, die der Beobachtung anderer Situationen dienen. Derzeit entwickeln sich auch die Selbstkontroll-Apps, die grundsätzlich die Aufmerksamkeit auf die Person selbst lenken, beispielsweise für eine medizinische Überwachung der eigenen Körperfunktionen, die dann aber auch mit Datenweitergabe und mit eventuellen Kontrollen von außen verbunden sein können – zu unterscheiden wären dafür die Motive etwa von chronisch Kranken, die ihren Zuckerspiegel überwachen müssen, und die Motive von Technikfreaks bzw. von Menschen, die dies zur Formung und Gestaltung des eigenen Körpers betreiben.

Derartige Prozesse sind komplementär zu der von den Internetgiganten betriebenen Personalisierung, die diesen die klare Datenzuordnung und Adressierung von Informationen erlaubt. In der Perspektive der Nutzenden wird das Smartphone dadurch mit seinen Dienstleistungen zunehmend zum unverzichtbaren Begleiter, sodass man sich unsicher und verletz fühlt, wenn man darüber einmal nicht verfügt. Die an das Smartphone angeschlossenen Zusatzgeräte – von den üblichen Kopfhörern bis hin zu Puls- und Blutdruckmessgeräten und der Google-Brille – verstärken diese Prozesse ebenfalls, insofern sie Hilfsmittel zur Bewältigung der jeweiligen aktuellen Situation sein können und sollen. Das Smartphone dient dabei aus der dichter werdenden Dyade von Mensch und Gerät auch als ein Sensor, der seine Daten an zahlreiche interessierte personalisierte Daten-

banken weitergibt; die extern gespeicherte Daten beziehen sich so auf die situativen Handlungen und deren Bedingungen. Damit können dann auch von außen herangetragene Normen auf Einhaltung geprüft werden – etwa, wenn Autoversicherer richtiges Fahrverhalten mit Prämienrabatten belohnen oder die Krankenkasse zusammen mit dem Arbeitgeber die Beiträge für die erhöht, die nach Datenlage Versicherungsfälle wahrscheinlicher machen. Die über das Individuum erhobenen Daten sind so auch mit seinem Körper verbunden – und die damit verbundenen Internalisierungsprozesse von Normen und Regeln des Individuums gehen vermutlich über die von Norbert Elias beschriebenen, im Zivilisationsprozess stattfindenden weit hinaus: Die These hier ist, dass die computergesteuerten Medien zum Teil des menschlichen Körpers und seines von ihm beanspruchten, von niemandem ohne Erlaubnis zu übertretenden Körperraums werden, wie ihn Edward Hall (1959) beschrieben hat: Es entsteht eine Augmented Persönlichkeit, die stets an die Netze angeschlossen ist.

### ***Wandel der sozialen Beziehungen und Vergemeinschaftungsformen***

Deutlichstes Kennzeichen des auf die Entstehung einer digitalen Infrastruktur zurückgehenden Wandels jugendlicher Lebensformen ist ihre ständige potentielle Verbundenheit insbesondere mit ihrer Peergroup, aber auch mit vielen anderen stets direkt erreichbaren Kontaktpersonen über das Handy und seine Apps, im Internet via Facebook und über weitere Hardware/Softwaresysteme. Für gruppenbezogenes kommunikatives Handeln stehen bekanntlich ebenfalls zahlreiche differenzierte Mediendienste der unterschiedlichsten Art zur Verfügung: von der SMS über WhatsApp und Telegram bis hin zu Chat-Software. Möglich sind darüber hinaus auch partizipative, die Peergroup übergreifende kommunikative Vernetzungen einer aktiven Teilhabe oder sogar Mitgestaltung lokaler, regionaler oder geographisch weiter gefasster Lebensformen, im Falle der Politik etwa per Twitter, Teilhabe an Avaaz und ähnlichen Plattformen oder zunehmend auch als Verbindungen zu Parteien, NGOs oder sonstigen Gruppierungen. Ähnliche Vergemeinschaftungsformen und soziale Beziehungen entstehen auch für Fangruppen, etwa im Hinblick auf Bands, Musikformen oder Sport. Im Vergleich zu früheren Kommunikationsbedingungen für Jugendliche kann von einer Vervielfältigung von Kontakten ausgegangen werden, die manche Beziehungen bevorzugt und andere benachteiligt – beispielsweise eher bestehende in bestehenden Kontexten gegenüber neuen präferiert. Häufig wird daran anschließend auch behauptet, dass Jugendliche heute mehr kommunizieren als früher und dass sich Freundschaftsbeziehungen de-intensivieren; ob das aber gültig und, wenn ja, für irgendetwas relevant ist, ist nicht klar.

Analytisch sollte bei der Untersuchung derartiger vermittelter Handlungsformen zwischen einerseits Zulieferungen in die Situation und andererseits einer aktiven Außenorientierung aus der Situation heraus unterschieden werden. Bei den Zulieferungen muss auch an die Musik und an die darüber mögliche emotionale Balance gedacht werden, bei nach außen gerichteten kommunikativen Handlungen sind demgegenüber vor allem Selbstdarstellungen und akzeptierte Repräsentationsformen wichtig. Dabei ist immer zu berücksichtigen, dass auch unbekannte andere diese Selbstdarstellungsformen zu Gesicht bekommen können. Zudem verfügen die meisten Jugendlichen in diesen Prozessen über eine Vielfalt situativer, manchmal aber auch situationsübergreifender Ausdrucksformen, etwa gewählte Kunstnamen, E-Mail-Adressen und Identitätsbausteine oder konstruierte Avatare, die das Individuum als handelndes Wesen darstellen. Über all diese Prozesse werden im Zeitverlauf immer mehr Daten für andere zugänglich, das Individuum entfaltet sich zwangsläufig dabei im Netz, weil es lebt, und weil es dadurch auch in den Netzen lebt. Die aus all dem ableitbare These hier ist folglich, dass die auch über die Teilhabe an der computergesteuerten digitalen Infrastruktur vergesellschafteten Individuen ihr Ich in immer mehr und immer relevanteren Zusammenhängen in die Medien bringen, d.h. das Netz in seiner lokalen wie übergreifenden Vielfalt auch zum Teil ihres Lebensraums machen. Dabei wird dieses Ich dann allerdings auch zu einem Universum von Daten, die für die Datensammler nur in der Masse Bedeutung haben und die mehr damit zu tun haben, wie die Individuen im Netz handeln.

### ***Wandel durch Kontrolle***

Die Vergemeinschaftungsformen im Internet sind mittlerweile entweder durchkommerzialisiert oder sie werden gerade kommerzialisiert (wenn sie noch zu neu sind, um schon kommerzialisiert zu sein). Dies wird vermutlich zunehmend im Rahmen von Medienpädagogik und Kommunikationskompetenz wichtig. Denn unter diesen Bedingungen kann man mit einer breiten Sammelei von Daten rechnen. Zudem wird gemeinhin behauptet, dass die Sammlung von Daten sowohl seitens der Ökonomie wie seitens des Staates auf vorhandene Datenspuren reagiert, als ob diese von alleine entstünden. Das allerdings ist eine der verharmlosenden Lügen, die im Zusammenhang mit Machtmissbrauch im Internet immer wieder auftauchen. Richtig ist, dass Aktivitäten der Nutzenden natürlich beobachtet und registriert werden können. Um dies zu tun und insbesondere, um die Art der Aktivitäten und eine Zuordnung einzelner Aktivitäten zu spezifischen Menschen vornehmen zu können, um die so ermittelten Informationen systematisch zu

speichern und nach bestimmten Kriterien auszuwerten, bedarf es aber spezifisch entwickelter Programme der Interessenten für derartige Daten und einer technisch-organisatorischen Infrastruktur des Internets, der Server und Rechner im Hintergrund sowie einer Art der Datenübertragung, die diese Art von Sammlungen und Auswertungen erst ermöglicht. Dafür steht die Vielzahl an im Netz tätigen Datensammel- und Auswertungsprogrammen, die die Netznutzungen beobachten (vgl. auch hierzu das in einen Browser integrierbare *Ghostery*, das umgekehrt solche Protokollprogramme beobachtet). Die These hier ist, dass langfristig nur eine radikale Dezentrierung von Hardware/Softwaresystemen, wie Google und Facebook und ähnlicher Internetgiganten und Geheimdienste etc., den Menschen eine wenigstens teilweise Privatsphäre lassen wird, und dass die heute auf diesen Feldern operierenden Unternehmen und Institutionen sich in ihren Praktiken wohl kaum nur durch Petitionen stören lassen werden – wie überhaupt kaum davon auszugehen ist, dass die Probleme und Interessensgegensätze der auf dem Wandel von Kommunikation und Kultur beruhenden Lebensbedingungen langfristig immer nur friedlich entschieden werden. Dies zeigt ein Blick auf die damals noch Jahrhunderte dauernden Folgen der Ausdifferenzierung der Schriftkultur in eine Schrift- und Printkultur. Der heute oft zu hörende pädagogische Ratschlag, Kinder und Jugendliche müssten doch jetzt schon bedenken, was vielleicht in ein paar Jahrzehnten schädliche Folgen haben kann, kann jedenfalls kaum zu einer sinnvollen Medienkompetenz demokratisch sozialisierter Individuen beitragen.

***Wandel durch ein sich veränderndes Informationsverhalten  
Jugendlicher, das sich auch auf Augmented Reality, Robotik und  
das Web der Dinge bezieht***

Der Wandel des Informationsverhaltens Jugendlicher kann als Wandel von einer akkumulativen zu einer situativ bedingten Informationsverarbeitung bezeichnet werden: „'Sich informieren' bedeutet für 77 Prozent der Jugendlichen vor allem, ihre Anliegen und Fragen in Suchmaschinen zu formulieren (Mädchen: 74 %, Jungen: 80 %).“ (MPFS 2009: 35) Das beinhaltet – zusammen mit der Beobachtung, dass weniger Zeitung gelesen und weniger Nachrichten im Fernsehen eingeschaltet werden –, dass Jugendliche dazu tendieren, sich vorrangig im Hinblick auf konkrete Handlungssituationen zu informieren – was natürlich vor allem durch die mobilen Medien möglich wird. Ohne diese bliebe man wie bisher auf ein vorgängig akkumuliertes, nur wahrscheinlich brauchbares Wissen oder komplexe Aktivitäten in der Situation verwiesen. Ein derartiges situatives Informationsverhalten ist in informationsreichen Gesellschaften insgesamt

zweckmäßig und effektiv, wirft dann aber natürlich sofort die Frage auf, wie man Informationen überprüft. Im konkreten Fall kommt dieses situative Informationsbedürfnis der sich abzeichnenden Flut von Augmented Reality zugute (vgl. Krotz 2012c mit weiteren Literaturangaben). Irgendwann werden uns auch die Roboter mit Informationen zur Verfügung stehen, wie es etwa die hundeähnlichen AIBO-Roboter für Alte schon tun, insofern diese E-Mails vorlesen oder im Internet recherchieren (vgl. Krotz 2007). Langfristig wird auch das Internet der Dinge, das mit am Computer angeschlossenen Sensoren und sogenannten Aktanten funktioniert, für situative Informationen oder darauf hinweisende Vorbereitungen hilfreich sein, wie es heute SIRI auf IOS-Geräten vormacht: nicht als autonome Akteure, wie es der Mythos der künstlichen Intelligenz behauptet, sondern auf der Basis von schnellen Auswertungen ungeheurer digitaler Datenmengen, die die Wahrscheinlichkeiten für eine erfolgreiche Nachahmung von Sinn erhöhen sollen. Was sich bei all dem insbesondere verändert, drückt die folgende These aus: Es ist eine zutiefst menschliche Aktivität, Erleben zu reflektieren und es dadurch in Erfahrungen umzuwandeln, aus denen sich neue oder verbesserte Handlungsweisen und neue Handlungsoptionen ergeben. Die digitale Infrastruktur verändert diese Reflexion, insofern sie dazu anregt, dies im Zusammenhang mit anderen zu machen, sodass sie auch beobachtbar wird. Insbesondere die zunehmende Reaktion auf jedes Erleben, dieses dann in irgendeiner Form im Netz zu berichten und bei der eigenen Reflexion dann die erhaltenen Kommentare sowie auch die emotionalen Reaktionen standardmäßig zu berücksichtigen, mag als Vergemeinschaftungsform zu gesellschaftlicher oder mindestens ko-kultureller Integration beitragen, verändert aber auch die Bedingungen individueller Reflexion, insofern sie an Selbstdarstellung und Imagebildung gebunden ist.

### ***Wandel des Subjekts***

Medien tragen mindestens dazu bei, dass sich Habitus und Sozialcharakter der zeitgenössischen menschlichen Akteure verändern. Wie bei McLuhan (1964), der den Experten als das Leitbild und Ergebnis der Buchkultur beschrieben hat, und der das Subjekt der Fernsehgesellschaft als ganz anders sozialisiert und als sozial anders verstanden hat, gibt es eine Reihe von wissenschaftlich gestützten Einsichten, die sich mit solchen Fragen beschäftigen. Historisch ist hier auf den Begriff des Sozialcharakters zu verweisen, wie ihn Theodor W. Adorno et al. (1950) als autoritär, Erich Fromm (1942) als kapitalistisch geprägt und an eine Furcht vor der Freiheit gebunden, David Riesman et al. (1969) als außengeleitet und Thomas Ziehe (1975) sowie Christopher Lash (1979) als narzisstisch beschrieben haben, immer auch

mit herausragendem Bezug auf die Medien. Heute würde man eher auf den Bourdieu'schen Habitus Bezug nehmen, der stärker klassen- und kulturspezifisch strukturiert, aber ohne Zweifel auch an mediale Bilder und Orientierungen gebunden ist; zumindest lassen sich dafür Indizien finden (Bourdieu 1987). Hier ist auf die Mediensozialisationsforschung im Kontext von Mediatisierungsforschung zu verweisen (vgl. Hoffmann et al. 2016). Auch aus der Foucault'schen Dispositivtheorie sowie der Elias'schen Zivilisationsthese lassen sich jeweils Subjektivierungsprozesse ableiten, die auch über die Medien präsentiert werden, und aus denen je typische spezifische innere menschliche Strukturen entstehen können. In einem weiteren Sinn ist dabei zu berücksichtigen, dass nicht nur Lesen und Schreiben als wesentliche Kulturtechniken, sondern auch Sehen, Hören und Riechen, also alle Wahrnehmungsweisen, erlernt und als Gewohnheiten in die Körper und Handlungsweisen integriert sind. Diese Wahrnehmungs- und Handlungsweisen sind damit insbesondere auch perspektivabhängig, an konkrete Situationen, typische soziale Biographien und soziale bzw. kulturelle Strukturen gebunden, zudem an die wesentlichen Sozialisationsinstanzen, die aber wie Familie, Peers und Schule bzw. Arbeit ebenfalls schon völlig mediatisiert sind. Sie sind gleichzeitig immer auch über viele unterschiedliche soziale Welten hin gültig und anwendbar – das sichern ja gerade Sozialisationsprozesse durch ihre Vielfalt und lange Dauer ab.

Hier bedarf es noch weiterer Forschung und theoretischer Konzeptualisierung. Gleichwohl lässt sich die These formulieren, dass früher der Alltag stabil und die Medien ein ihn belebendes Element waren, dass aber gerade dieser Alltag in der Postmoderne in zahllose verschiedene soziale Welten zerfällt: in Schule und Berufe, Freunde und Sport, Fankultur und Musik, Familie und Interessen, Computerspiele, Chillen, Kneipe – die Komplexität steigt. Zwar werden die Medien in den verschiedenen sozialen Welten auf unterschiedliche, sozialweltlich spezielle Weise verwendet. Gleichwohl sind diese Medien aber in ihrer Gesamtheit heute das einzige, was diese Vielfalt von Handlungsmöglichkeiten für das handelnde Subjekt zusammenhält. Sie dienen nicht mehr dazu, die Welt zu verstehen, vielmehr werden der erlebte Alltag und die wahrgenommene Welt auf die medialen Angebote und das Wissen daraus bezogen – Medien integrieren so die sich immer weiter ausdifferenzierenden Lebensbereiche.

## ***Abschließende Bemerkungen***

Das abendländische autonome Individuum erweitert sein Ich, macht es gleichzeitig durchlässiger und bettet es auf neue Weise in die Gesellschaft ein. Es integriert sich medial vernetzt in einer neuen, partialisierten und von allen konkreten Bezügen abgegrenzten Weise, macht sich aber gleichzeitig auch von der gewählten oder erreichten Umwelt abhängiger, insofern wesentliche Handlungsweisen an diese medialen Einbettungen gebunden sind. Der Wandel des Subjekts als kommunikativ vermittelte Psychogenese erscheint dann unter anderem auch als eine Internalisierung von Regeln vor allem über Hardware/Softwaresysteme, und im Rahmen einer Soziogenese, in deren Verlauf den Menschen der Zugang zu ihren Wurzeln entzogen wird – die Kontrolle des Wissens durch Google, die der sozialen Beziehungen durch Facebook und so weiter.

In diesem Rahmen findet dann soziale Integration nicht mehr wie früher auf der Basis gleichartiger Erfahrungen und gleichartigen Tuns statt, sondern auf der Basis der Kommunikationsfähigkeit der Individuen und ihrer kommunikativen bzw. medienbezogenen Kompetenz. Das ist der eine Grund, warum Medienkompetenz ein wichtiges Konzept bleiben wird, weil nur so Kommunikationsfähigkeit möglich wird. Der andere Grund dafür ist, dass die Art, wie die computergesteuerte digitale Infrastruktur entstanden ist, diese zum Dispositiv der Zukunft ist, in der die früheren Einzeldispositive aufgehoben sind. Hier ist die gesellschaftliche Lenkung längs Machtstrukturen und damit unter den derzeitigen gesellschaftlichen und ökonomischen Bedingungen Unterdrückung als alltägliches Handeln angelegt, eine Einsicht, die in ein kritisches Verständnis von Medienpädagogik und Medienkompetenz integriert sein muss. Damit verbunden ist, wie bereits oben erläutert, die Frage nach der demokratischen und auf Selbstverwirklichung der Individuen angelegten gesellschaftlichen Medienkompetenz. Sonst bleibt den Menschen nur Anpassung übrig.

Dieser Aufbruch muss aber nicht defizitär sein, sondern kann auch ein Aufbruch zu einem neu resozialisierten Individuum in einer technisch und materiell anders, aber auch symbolisch vermittelten konstituierten Wirklichkeit werden. Die derzeitigen Treiber der Entwicklung, die Technik und die Ökonomie, verwandeln die digitalen Netze zwar in gigantische Marktplätze, vom Staat, seinen Drohnen- und Cyberkriegen einmal abgesehen. Entscheiden muss aber die Zivilgesellschaft, in einer Situation schneller und folgenreicher Entwicklungen wie heute auch auf der Basis historisch gestützter Einsichten. Der Mediatisierungsansatz ebenso wie Mediensozialisationsforschung und die darin begründete Auseinandersetzung mit Vergemeinschaftungsformen und deren Bedingungen können dazu beitragen, die Netze als Raum zivilgesellschaftlich akzeptierter Selbstverwirklichungsformen zurückzuerobern.

## **Literatur**

- Adorno, Theodor W./Frenkel-Brunswik, Elisabet/Levinson, Daniel/Sanford, Richard (1950): *The Authorian personality*. New York: Harper and Brothers.
- Bakardjieva, Maria (2005): *Internet Society: The Internet in Everyday Life*. London: Sage.
- Baudry, Jean Louis (1999): *Das Dispositiv*. In: Pias, Claus/Engell, Lothar/Fahle, Oswald. et al. (Hrsg.): *Kursbuch Medienkultur*. Stuttgart: DVA, 381-404.
- Berger, Peter L./Luckmann, Thomas (1980): *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Bourdieu, Pierre (1987): *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Burkart, Roland (1995): *Kommunikationswissenschaft: Grundlagen und Problemfelder: Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*. 2. Auflage. Köln: Böhlau.
- Elias, Norbert (1972): *Über dem Prozess der Zivilisation*. 2. Auflage. 2 Bände. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1978): *Dispositive der Macht*. Berlin: Merve.
- Fromm, Erich (1942): *Character and Social process. An appendix to Fear of Freedom*. Abrufbar unter: <https://www.marxists.org/archive/fromm/works/1942/character.htm> [Stand: 15.08.2015].
- Hall, Edward T. (1959): *The silent Language*. Greenwich: C.T. Fawcett.
- Hepp, Andreas/Krotz, Friedrich (2014): *Mediatized Worlds. Culture and Society in a Media age*. Houndsmills, Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Hickethier, Knut (2007): *Film- und Fernsehanalyse*. 4. Auflage. Stuttgart: Metzler.
- Hoffmann, Dagmar/Reissmann, Wolfgang/Krotz, Friedrich (Hrsg.) (2016, im Erscheinen): *Mediensozialisation und Mediatisierung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Kleinsteuber, Hans (2005): *Mediensysteme*. In: Weischenberg, Siegfried/Kleinsteuber, Hans/Pörksen, Bernhard (Hrsg.): *Handbuch Journalismus und Medien*. Konstanz: UVK, 275-280.
- Krotz, Friedrich (2001) *Die Mediatisierung kommunikativen Handelns. Wie sich Alltag und soziale Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien wandeln*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Krotz, Friedrich (2007): *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Krotz, Friedrich (2009): *Stuart Hall: Encoding/Decoding und Identität*. In: Hepp, Andres/Krotz, Friedrich/Thomas, Tanja (Hrsg.): *Schlüsselwerke der Cultural Studies*. Wiesbaden: VS, 210-223.
- Krotz, Friedrich (2011) *Mediatisierung als Metaprozess*. In: Hagenah, Jörg/Meuermann, Heiner (Hrsg.): *Mediatisierung der Gesellschaft?* Münster: Lit Verlag, 19-41.

- Krotz, Friedrich (2012a): Aufwachsen in Mediatisierten Gesellschaften. In: Trültzsch, Sascha/Wijnen, Christine W./Ortner, Christina (Hrsg.): Medienwelten im Wandel. Wiesbaden: Springer, 39-54.
- Krotz, Friedrich (2012b): Von der Entdeckung der Zentralperspektive zur Augmented Reality: Wie Mediatisierung funktioniert. In: Krotz Friedrich/Hepp, Andreas (Hrsg.): Mediatisierte Welten: Forschungsfelder und Beschreibungsansätze. Wiesbaden: Springer VS, 27-58.
- Krotz, Friedrich (2014): From a Social Worlds Perspective to the Analysis of Mediatized Worlds. In: Kramp, Leif/Carpentier, Nico/Hepp, Andreas/Tomanić Trivundža, Ilija/Nieminen, Hannu/Kunelius, Risto/Olsson, Tobias/Sundin, Ebba/Kilborn, Richard (Hrsg.): Media Practice and Everyday Agency in Europe. Bremen: edition lumière, 69-82.
- Krotz, Friedrich (2014a): Die Mediatisierung von Situationen und weitere Herausforderungen für die kommunikationswissenschaftliche Forschung. In: Medienjournal, Jg. 38, H. 4, 5-20.
- Krotz, Friedrich (2014b): Einleitung: Projektübergreifende Konzepte und theoretische Bezüge der Untersuchung mediatisierter Welten. In: Krotz, Friedrich/Despotovic, Cathrin/Kruse, Merle Marie (Hrsg.): Die Mediatisierung sozialer Welten: Synergien empirischer Forschung. Wiesbaden: Springer/VS, 7-32.
- Krotz, Friedrich (2016a, im Druck): Kommunikation. In: Schorb, Bernd/Hartung, Anja/Dallmann, Christina (Hrsg.): Grundbegriffe der Medienpädagogik. München: kopaed.
- Krotz, Friedrich (2016b, im Druck): Pfade des Mediatisierungsprozesses: Plädoyer für einen Wandel. In: Pfadenhauer, Monika et al. (Hrsg.): Antidotes. Wiesbaden: VS.
- Krotz, Friedrich/Despotovic, Cathrin/Kruse, Merle Marie (Hrsg.) (2014): Die Mediatisierung sozialer Welten: Synergien empirischer Forschung. Wiesbaden: Springer VS.
- Krotz, Friedrich/Hepp, Andreas (Hrsg.) (2012): Mediatisierte Welten: Forschungsfelder und Beschreibungsansätze. Wiesbaden: Springer VS.
- Krotz, Friedrich/Schulz, Iren (2014): Jugendkulturen im Zeitalter der Mediatisierung. In: Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Digitale Jugendkulturen. 2. Auflage. Wiesbaden: Springer VS, 11-28.
- Lasch, Christopher (1979): The culture of Narcissism. New York: W.W. Norton & Co.
- Lasswell, Harold D. (1964): The Structure and Function of Communication in Society [1949]. In: Bryson, Louis (Hrsg.): The communication of ideas: a series of addresses. New York, NY: Cooper Square Publ., 32-51.
- Lepa, Stefan/Krotz, Friedrich/Hoklas, Anne-Kathrin (2014): Vom Medium zum ‚Mediendispositiv‘. In: Krotz, Friedrich/Despotovic, Cathrin/Kruse, Merle-Marie (Hrsg.): Die Mediatisierung sozialer Welten. Wiesbaden: Springer VS, 115-143.
- Lundby, Knut (Hrsg.) (2009): Mediatization. Concept, Changes, Consequences. New York: Peter Lang.

- Lundby, Knut (Hrsg.) (2014): *Handbook Mediatization of Communication*. Berlin: De Gruyter.
- McLuhan, Marshall (1964): *Understanding media: the extensions of man*. New York: McGraw-Hill.
- McQuail, Denis (1994): *Mass Communication Theory*. Third edition. London u.a.: Sage.
- MPFS – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2009): *JIM-Studie 2009. Jugend, Information, (Multi-) Media*. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. Abrufbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf09/JIM-Studie2009.pdf> [Stand: 26.03.2016].
- MPFS – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2015): *JIM-Studie 2014. Jugend, Information, (Multi-) Media*. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. Abrufbar unter: [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie\\_2014.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie_2014.pdf) [Stand: 26.03.2016].
- Meyen, Michael (2009): Medialisierung. In: *Medien & Kommunikationswissenschaft* 57, H. 1, 23-38.
- Riesman, David with Reuel Denney and Nathan Gazer (1961): *Die einsame Masse [The lonely crowd]*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Röser, Jutta/Peil, Corinna (2014): *Internetnutzung im häuslichen Alltag. Räumliche Arrangements zwischen Fragmentierung und Gemeinschaft*. Wiesbaden: Springer VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Sander, Uwe/von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.) (2008): *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden: VS.
- Schulz, Winfried (2004): Reconstruction Mediatization as an Analytical Concept. In: *European Journal of Communication* 19, 87-101.
- Stein, Peter (2010): *Schriftkultur. Eine Geschichte des Schreibens und Lesens. Sonderausgabe als 2. Auflage*. Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft.
- Strauss, Anselm (1978): A social world perspective. In: *Studies in Symbolic Interaction*, 1 (1), 119-128.
- Strauss, Anselm (1985): Social worlds and their segmentation process. In: *Studies in Symbolic Interaction* 4, 123-139.
- Strübing, Jörg (2007): Anselm Strauss. Konstanz: UVK.
- Wagner, Ulrike/Gebel, Christa (2014): *Jugendliche und die Aneignung politischer Information in Online-Medien*. Wiesbaden: Springer VS.
- Ziehe, Thomas (1975): *Pubertät und Narzissmus [Puberty and Narcissism]*. Köln: Europäische Verlagsanstalt.