

---

# Sozialisation in mediatisierten Welten

## Mediensozialisation in der Perspektive des Mediatisierungsansatzes

Friedrich Krotz

---

### Zusammenfassung

Der Text erläutert zunächst den Mediatisierungsansatz und trägt dann eine Reihe von in diesem Kontext gewonnenen empirischen Ergebnissen und theoretischen Überlegungen vor, die auch für eine Weiterentwicklung der Mediensozialisationsforschung hilfreich sein können. Ausgangspunkt ist dabei, dass der Medienwandel heute die bisher vorhandenen und die neu aufkommenden Medien als Hardware-Software-Systeme in eine allgemeine computerkontrollierte digitale Infrastruktur integriert, die sich derzeit vor allem im Rahmen technischer und kommerzieller Ziele entwickelt. Dabei verändern sich Wahrnehmungs- und Kommunikationsformen der Menschen, ihre sozialen Beziehungen, ihre Selbstreflexion, ihre Gewohnheiten und ihr Verständnis von der Welt. Mediatisierungsforschung untersucht diese Transformationen empirisch und mit dem Ziel einer integrativen Theorieentwicklung im Rahmen aktueller, historischer und kritischer Forschung. Dabei geht es natürlich auch um die Frage danach, wie sich die handelnden Subjekte verändern. Mediatisierungsansatz und Mediensozialisationsforschung treffen sich so in der Frage nach der Entstehung und Entwicklung der sozialen Subjekte im Kontext des Wandels der Medien, tun dies aber in unterschiedlichen Gesamtperspektiven sowie disziplinären und praktischen Kontexten.

---

### Schlüsselbegriffe

Mediensozialisation, Mediatisierung, Soziale Welten, Medienkompetenz, Subjekt, computergesteuerte digitale Infrastruktur

## 1 Einleitung: Ausgangspunkte

*Medienwandel* wird überwiegend als das Aufkommen einzelner Medien bzw. als Wandel vorhandener Medien beschrieben und untersucht. In der umfassenderen Perspektive der *Mediatisierungsforschung* wird darüber hinaus auch der *Wandel des Mediensystems* einer Gesellschaft in den Blick genommen, also die Menge der in einer Gesellschaft zu einem Zeitpunkt verfügbaren Medien und deren Beziehungen zueinander (Kleinsteuber 2005).

Bis in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts hinein bestand dieses Mediensystem in westlichen Industriegesellschaften *aus einzelnen voneinander unterschiedenen Medien(-gruppen)*, die mit *Fotoapparat, Radio, Fernsehen, Zeitung, Bücher, Film etc.* bezeichnet werden. Jede dieser Mediengruppen besaß ein eigenständiges Distributionssystem, wurde von je eigenen Institutionen gesteuert, durch eigenständige gesellschaftlich ausgehandelte Vorschriften geregelt und orientierte sich an den je spezifischen Erwartungen seiner Nutzer\_innen. Diese auf ganz unterschiedlichen Eigenschaften beruhende mediale Vielfalt schmilzt derzeit in einer *digitalen, computergesteuerten Infrastruktur* zusammen, die immer komplexer, immer dichter und immer breiter wird – mit der Betonung auf ‚computergesteuert‘, weil das Digitale der Datenform nur eine ansonsten recht irrelevante Voraussetzung dafür ist. Während etwa die Fotokultur bereits weitgehend von dieser computergesteuerten Infrastruktur verschluckt wurde, verlieren derzeit neben Musik und Film (jetzt als gestreamte Angebote) auch Tageszeitung, Radio und Fernsehen (als früher klar voneinander und von anderen Angeboten abgegrenzte Medien) die ihnen eigentümliche technische, soziale und mediale Gestalt, und daran gerichtete Nutzungserwartungen werden derzeit neu definiert. Es ist heute beispielsweise nicht mehr so klar, was man eigentlich mit Fernsehen genau meint; das Schreiben von Briefen auf Papier ist längst zum Sonderfall asynchroner interpersonaler Kommunikation geworden, der besonders für persönlich adressierte Werbung interessant zu sein scheint; die per Festnetztelefon geführte orale Kommunikation differenziert sich in unterschiedliche neue Formen von WhatsApp und Skype etc. immer weiter aus – von den immer vielfältiger werdenden, früher eigentlich nicht vorhandenen Formen einer interaktiven Mensch-Computer-Kommunikation mit computergenerierten Personen wie Siri oder in Computerspielen ganz zu schweigen. Insgesamt werden sowohl die alten Medien als auch die neuen als Hardware-Software-Systeme Teil dieser computergesteuerten Infrastruktur – mit spezifischen Konsequenzen (siehe Kapitel 3). Weil Software prinzipiell akkumulativ strukturiert ist, also durch ihre Modulstruktur immer komplexer werden kann, ist zu erwarten, dass diese Entwicklungen noch längst nicht an ihrem Ende angekommen sind – solange sich Investoren Hoffnung auf Gewinn machen, werden die Angebote einerseits immer

weiter ausdifferenziert und zugeschnitten, andererseits sind auch völlig neue Ideen zu erwarten, wie es vor wenigen Jahren noch Angebote wie z. B. Twitter oder Facebook, Snapchat und Instagram waren.

Was das alles für die menschliche Kommunikation und die daran gebundenen Lebensformen bedeutet, untersucht der *Mediatisierungsansatz* (u. a. Lundby 2014; Krotz 2001, 2014a), der in Kapitel 2 kurz umrissen wird. Ähnlichen, aber anders zugespitzten Fragestellungen widmet sich die *Mediensozialisationsforschung*, die auch mit der (Medien-)Pädagogik und der (Medien-)Psychologie im Austausch steht. Der Begriff „Mediensozialisation“ wird dabei in unterschiedlicher Weise verwendet. Die Spannbreite reicht von Havighursts Konzept der Entwicklungsaufgaben (1972), das eigentlich nicht im Hinblick auf die Medien entstanden ist (vgl. auch Hurrelmann 1990), bis hin zu neueren theoretischen Ansätzen (u. a. Hoffmann und Mikos 2007; Vollbrecht und Wegener 2010), die Mediensozialisation als „sozialisationstheoretische(n) Perspektive auf das Aufwachsen und Leben in Medienwelten“ (Vollbrecht und Wegener 2010a, S. 9) bestimmen – eine Entwicklung hin zu einem Verständnis von Sozialisation als ein Aufwachsen in den mediatisierten Welten von heute.

Mediensozialisationstheorie und Mediatisierungsansatz haben eine vergleichbare konzeptionelle Anlage, insofern beide sowohl *Prozesse* als auch *menschliche Kommunikation* untersuchen und damit den *Wandel der Medien* als grundlegend für ihre jeweiligen Fragen begreifen. Beide berücksichtigen Medien auch nicht nur als symbolische Vermittlungsinstanzen, sondern auch als soziale und materielle Entitäten, die auf Kultur und Gesellschaft insgesamt und damit auch auf Machtkonstellationen und kulturelle Orientierungen bezogen sind. Die Kernfragestellungen der Mediensozialisationsforschung zielen dabei auf das aktive soziale Subjekt und seine Entwicklung in der Gesellschaft, insofern Sozialisation ja die „Gesamtheit aller sozial vermittelten Lernprozesse, in denen Individuen in ihrer jeweiligen historisch bestimmten, gesellschaftlichen und kulturellen Lage sozial handlungsfähig werden“ (ebd.) bezeichnet, während Mediatisierung den Medienwandel zum Ausgangspunkt macht und dann im Rahmen der Untersuchung des dadurch in Gang gebrachten Wandels von Alltag, Kultur und Gesellschaft auch den Wandel des sozialen Subjekts in seinem Alltag, seinen Kommunikationsformen und Identitätskonstruktionen in den Blick nimmt.

Der vorliegende Text betrachtet dieses Verhältnis aus einer Mediatisierungsperspektive. Nach einer knappen Charakterisierung des Mediatisierungsansatzes<sup>1</sup> im folgenden zweiten Abschnitt werden im dritten mediatisierungstheoretisch

---

1 Diese Darstellung orientiert sich an Krotz (2014a) und übernimmt von dort auch einige Formulierungen.

begründete Ergebnisse und Überlegungen zum Wandel des Subjekts und seines Verhältnisses zu seiner sozialen Umwelt vorgetragen, die zu der weiteren Entwicklung der Mediensozialisationsperspektive beitragen können; das abschließende vierte Kapitel ordnet dies dann in einen allgemeineren Zusammenhang ein.

---

## 2 Eine kurze Übersicht über den Mediatisierungsansatz

### 2.1 Grundlagen

Der Mediatisierungsansatz fragt kurz gesagt nach dem Wandel von Alltag, Kultur und Gesellschaft im Kontext des Wandels der Medien. Dabei wird wie im vorliegenden Text auch meistens davon ausgegangen, dass der Medienwandel die Menschheit schon immer begleitet hat, dass er immer auch für die Formen des menschlichen Lebens von Bedeutung war und ist, und dass im Verlauf der Entwicklung grundsätzlich immer mehr Medien existieren, die alle zusammen eine immer größere Bedeutung für die Menschheit und damit auch für die einzelnen Menschen besitzen. Insofern beschäftigt sich der Mediatisierungsansatz erstens mit dem *aktuellen Wandel* von Alltag, Kultur und Gesellschaft, zweitens untersucht er die *historischen Entwicklungen* der Vergangenheit, auch, weil die heute aktuellen Entwicklungen an den früheren ansetzen, drittens gehört dazu dann aber auch eine *kritische Mediatisierungsforschung*, weil die Medienentwicklung und die daraus resultierenden Pfade von Mediatisierung nicht primär durch die Technik festgelegt sind, sondern, wie alle sozialen und kulturellen Prozesse in der Gesellschaft auch kontinuierlich ausgehandelt werden. Deswegen muss stets im Blick behalten werden, welche Entscheidungen von wem wie getroffen werden und wem sie zugute kommen und wem nicht.

Dies setzt einen Kommunikations- und einen Medienbegriff voraus, die hier nur kurz angesprochen werden können (ausführlicher Krotz 2014a, 2012b). *Kommunikation* ist heute ein in einem ausgesprochen weiten Sinn verwendeter Begriff – hierunter fallen häufig auch Signale von Tieren oder der Transport analoger oder digitaler Daten von Maschine zu Maschine. *Menschliche Kommunikation* muss demgegenüber primär als symbolisch vermittelte Interaktion verstanden werden (Krotz 2001, 2007, 2016a). Kommunikatives Handeln des Individuums verbindet dann einerseits die sozial konstruierte Innenwelt des Menschen mit andererseits seiner bzw. ihrer gedeuteten aktuellen Außenwelt und darf deshalb nicht auf das Beobachtbare oder Messbare verkürzt werden. Von zentraler Bedeutung ist vielmehr, dass Kommunikation im Prinzip immer auf ein wechselseitiges Verständnis

hin angelegt ist, und dass also berücksichtigt werden muss, wie solches soziales Verstehen möglich ist. Dafür hat der Symbolische Interaktionismus ein prozessuales Konzept von Kommunikation als Perspektivverschränkung der beteiligten Individuen vorgelegt: Beim Kommunizieren müssen die beteiligten Individuen wechselseitig imaginativ die Perspektive der anderen übernehmen, um so die impliziten Handlungsziele und Kontextbedingungen der anderen zumindest ansatzweise rekonstruieren zu können (Mead 1969, 1973; hierzu auch Krotz 2001). George Herbert Mead ist auch der einzigartige Hinweis darauf zu verdanken, dass typische menschliche Instanzen und damit verbundene Fähigkeiten wie das Selbstbewusstsein als Basis von menschentypischer Reflexion auch des eigenen Handelns und Erlebens erst durch die Notwendigkeiten von Kommunikation entsteht (Mead 1969, S. 95; Schützeichel 2004) sowie, dass auch das Verarbeiten und Reflektieren von Erfahrungen bzw. das Denken überhaupt als innerer Dialog begriffen werden müssen. An diese Überlegungen haben unter anderem Robert Selman (1984) mit seiner Analyse von Sozialisationsprozessen unter Einbezug der Theorien Piagets und Lothar Krappmann mit dem Konzept von Identität als Balance (1975) angeknüpft. Insofern zeichnen sich menschliche Kommunikation und Verständigung mit oder ohne Medien<sup>2</sup> dadurch aus, dass sie an komplexe Verarbeitungsprozesse gebunden sind, die auch beispielsweise Möglichkeiten wie instrumentelle Kommunikationsstrategien, Lüge, Ironie, Provokation oder Vermeidungsstrategien beinhalten – hierzu Goffman (1974), aber auch der Sprachtheoretiker Keller (2003), der das Entstehen menschlicher Sprache aus der ersten Lüge herleitet. Eine derartige Sichtweise impliziert auch, dass wechselseitige Kommunikation zwischen Menschen als fortlaufender Aushandlungsprozess der Beteiligten begriffen werden muss.

Wer von Mediatisierung spricht, muss schon vom Wort her deutlich machen, was mit *Medien* gemeint sein soll – Mediatisierungsprozesse stellen sich ganz anders dar, je nachdem, ob man Medien als Transportkanäle wie es die bekannte Lasswellformel besagt (Lasswell 1964), als „extensions of men“ nach McLuhan (1964), als Dispositive oder sonst irgendwie begreift. Für die Mediatisierungsforschung hat es sich bewährt, zwei unterschiedliche, aber miteinander kompatible prozessuale Konzepte zu verwenden: Erstens lassen sich Medien *funktional* definieren: als institutionell in die Gesellschaft eingebettete kommunikative Potenziale, die technisch an bestimmte Bedingungen und Wahrnehmungsweisen gebunden sind – dies macht ihre Struktur aus. Daneben funktionieren sie situativ, indem sie Dienstleistungen und Kommunikate produzieren und anbieten, die den Nutzer(n)\_innen als Räume subjektiver Erfahrungen dienen. Diese funktional gerichtete analytische

---

2 Sprache kann zwar als eine Art nichttechnisches Medium verstanden werden, wird hier aber nicht als Medium, sondern als Bedingung der Entstehung der Menschheit begriffen.

Perspektive hat sich nicht nur bewährt, weil man so die Komplexität von Medien beschreiben und analysieren kann, sondern auch, weil damit die Entstehung und Veränderung von Medien rekonstruiert werden kann (hierzu: Lundby 2009, 2014; Krotz 2011, 2012b).

Zweitens lässt sich ‚Medium‘ aber *in einer gesellschaftspolitisch notwendigen Sichtweise* auch als (Medien-)Dispositiv in Anlehnung an Baudry (1999), Hickethier (2007) und Foucault (1978, 2011) beschreiben. Dies meint ein soziales Objekt in seinen konstitutiven Relationen als „Zusammenwirken von technischen Bedingungen, gesellschaftlichen Ordnungsvorstellungen, normativ-kulturellen Faktoren und mentalen Entsprechungen auf der Seite der Zuschauer/innen, die aus dem Akzeptieren solcher macht- und ordnungspolitischer Rahmenbedingungen, den kulturellen Konventionen und psychischen Gestimmtheiten und Erwartungen entstehen“ (Hickethier 2007, S. 20). Mediendispositive regeln danach die Einbettung von Techniken in die Gesellschaft und ihre Machtrelationen über die so gesellschaftlich festgelegten Kommunikationspotenziale, eine Sichtweise, die einen kritischen Zugang zur Mediatisierungsforschung nicht nur möglich, sondern auch notwendig macht (z. B. Lepa et al. 2014).

Wie Medien als Dispositive konstituiert und entwickelt werden, lässt sich beispielhaft an der Geschichte des Radios zeigen (hierzu auch Krotz 2016b). In dieser Perspektive muss die *Aneignung von Medien dann als Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Machtstrukturen* interpretiert werden, wie dies auch die Cultural Studies immer wieder betont haben (u. a. Williams 1990). Dementsprechend zielt der Begriff des Mediendispositivs darauf ab, „Medien als apparativ konsolidierte Anordnungen zu beschreiben, die Menschen zu Subjekten machen, indem sie diesen eine spezifische und eindeutige Wahrnehmung vorschreiben.“ (Stauff 2004, S. 142). Veranschaulichen lässt sich beispielsweise die über Medien ausgeübte Kontrolle durch den Hinweis darauf, dass bei medienvermittelter Kommunikation im Gegensatz zu face-to-face-Kommunikation immer neben den darüber bzw. damit kommunizierenden Subjekten, *weitere dritte kollektive Akteure* wie Facebook oder die Telekommunikationskonzerne beteiligt sind, die eigentlich nur das Medium betreiben, dabei aber auf darüber stattfindende Kommunikation Einfluss zu nehmen versuchen, um ihre eigenen Interessen durchzusetzen, indem sie beispielsweise heute alle möglichen Daten sammeln und benutzen – solange Staat und Zivilgesellschaft dies zulassen.

Vor diesem Hintergrund lassen sich nun die Charakteristika der Mediatisierungsforschung benennen. *Mediatisierung* ist als ein historischer und kulturübergreifender Langzeitprozess – als *Metaprozess* – konzipiert (Krotz 2011) und ist ebenso wie Globalisierung, Individualisierung oder Kommerzialisierung ein begriffliches Konstrukt, das thematisch zusammenhängende Langzeitentwicklungen

gen benennt. Metaprozesse haben keinen klar definierten Anfangs- und Endpunkt und finden zwar kulturübergreifend, aber in ihrer konkreten Art in Abhängigkeit von kulturellen Kontexten statt. Sie entwickeln sich nicht notwendig gleichartig, ungebrochen, kontinuierlich oder synchron in verschiedenen Kontexten, sie finden auch keineswegs notwendiger Weise linear und gleichgerichtet statt. Sie entwickeln sich vielmehr in Schüben, ungleichzeitig und interaktional, d. h. in wechselseitigem Austausch mit anderen Entwicklungen<sup>3</sup>. Sie können auch weder (mono-)kausal erklärt noch auf einzelne Teilentwicklungen reduziert werden, und ihre Existenz kann auch nicht auf einfache Weise empirisch verifiziert oder falsifiziert werden (Krotz 2001, 2007, 2011). Damit eröffnet „Mediatisierung“ die oben bereits betonte übergreifende historische Perspektive, insofern Medienwandel die Entwicklung der Menschheit schon immer begleitet hat, und stellt so nicht nur eine Verbindung zur sogenannten Mediumstheorie in der Folge von Marshall McLuhan (1964) und Harold Innis (1950, 1951) her, sondern eröffnet auch die Chance, aus der Vergangenheit zu lernen (Krotz 2011, 2012b).

In dieser Hinsicht kann dann der an den Medienwandel gebundene *kulturelle und soziale Wandel* auf unterschiedliche Weise zustande kommen: Weil neue Techniken materiell neue Kommunikationsformen ermöglichen, weil die Menschen auf andere Weise miteinander kommunizieren und im Zusammenhang damit ihre Wirklichkeit sozial anders konstituieren oder auch nur einfach anders handeln, weil die Medien als soziale Institutionen die bestehenden Machtbalancen in Gesellschaften auf neue Weise beeinflussen und auch, weil andere Kommunikate neue Wissensbestände und Erlebnisse auf neue Weise und in neuen ästhetischen Formen präsentieren und so neue Erfahrungen oder eine neue Art der Verarbeitung bereits vorhandener Erfahrungen ermöglichen können. In der Konsequenz begreift „Mediatisierung“ den medialen, sozialen und kulturellen Wandel als etwas, was primär in der Perspektive der Menschen in der Gesellschaft theoretisch gefasst und empirisch untersucht werden muss, und nicht wie sonst meist üblich in der Perspektive der Medien und Medieninstitutionen (Krotz 2011, Hepp 2012). Denn Techniken werden nur durch das darauf bezogene Handeln der Menschen zu Medien, und ein dadurch induzierter Wandel muss grundsätzlich in einer kultur- und gesellschaftsbezogenen Perspektive verstanden und untersucht werden: Die Menschen erleben dies als Wandel kommunikativen Handelns, das zunehmend medienvermittelt und medienbezogen stattfindet – mithin als Mediatisierung, die als *Chancen und Risiken bzw. Probleme* erlebbar werden.

---

3 Der oben verwendete Begriff „interaktional“ sollte nicht mit dem Begriff „interaktiv“ verwechselt werden, der für Mensch-Computer-Kommunikation, etwa in Computerspielen, verwendet wird.

Zusammenfassend ist zu sagen, dass das Mediatisierungskonzept Defizite der traditionellen Kommunikations- und Medienwissenschaft füllt, die vor allem das unmittelbare Verhältnis von Mensch und Medium analysieren und dabei den heute zentralen Medienwandel kaum angemessen berücksichtigen. Der Mediatisierungsansatz bietet insofern eine Forschungs- und Theorieperspektive auf sich wandelnde soziale und kulturelle Lebensverhältnisse im Kontext des Medienwandels an. In den letzten Jahren hat sich hierzu bekanntlich eine breite Forschung entwickelt (Krotz 2014a, b; Lundby 2009, 2014). Ihr Erfolg zeigt sich auch daran, dass es mittlerweile vielfältige Versuche gibt, den Mediatisierungsansatz auf andere Theorien rückzu-beziehen, indem spezifische Aspekte in den Vordergrund gerückt werden – z. B. auf den noch lange nicht ausgereiften kommunikativen Konstruktivismus (Hasebrink und Hepp 2014), auf das an Altheide und Snow (1979) anknüpfende Konzept einer Medienlogik oder auf Ansätze, die einseitig auf Foucault oder Bourdieu, auf Latours Praxistheorie oder auf Affordanztheorien zurückgreifen. Diese Entwicklungen sind im Einzelnen interessant und wichtig und tragen selbstverständlich auch zu einem besseren Verständnis von Mediatisierung bei, aber sie greifen meist nur Teile einer umfassenden Mediatisierungstheorie auf und setzen sich zumindest bisher mit dem zugrunde liegenden Prozess des Medienwandels nicht oder nur am Rande auseinander. Erst eine tiefer gehende Theorieentwicklung und damit verbundene empirische Forschung wird hier zu einer befriedigenden Entwicklung führen.

---

### **3      Mediensozialisation in der Perspektive der Mediatisierungsforschung**

Im Folgenden werden nun einige Ergebnisse des Mediatisierungsansatzes beschrieben und diskutiert, die für eine am Medienwandel anknüpfende Mediensozialisationsforschung hilfreich sein können.

#### **3.1      Wandel der Kommunikationsformen, des Alltags und der sozialen Beziehungen der Menschen**

Zeitlich, räumlich und sozial war die Nutzung der klassischen Einzelmedien vor dem Aufkommen der Computer begrenzt und auf spezifische Weise in den vordigitalen Alltag eingebunden: Die Zeitung am Frühstückstisch oder in der Arbeitspause für die alltägliche Information, das Radio unter der Dusche, im Auto oder beim Kochen für mit Information verbundener Unterhaltung, das Fernsehen beim Bügeln und am Abend, für Information und Unterhaltung, das Fotografieren und



Filmen primär im Urlaub und in der Familie etc.. Medien wurden dabei, soweit ihre Nutzung nicht für Arbeitsprozesse vorgegeben oder als Schulunterricht verbindlich war, privat etwa in der Familie oder (halb-)privat wie etwa beim Fahren mit der Bahn verwendet. Auch war die Nutzung jedes Mediums insofern sozial geregelt, als dass man wusste, unter welchen Bedingungen man welches Medium wie verwenden konnte und mit welchen Motiven man das tun sollte bzw. tat (vgl. hierzu etwa die typischen Fragen der KIM, JIM und FIM Studien, sowie für einen Überblick Breunig et al. 2014).

Der heutige Übergang der Einzelmedien zu einer die Medien enthaltenden digitalen Infrastruktur beinhaltet eine technische und organisatorische Rekonfiguration der alten und die Implementation vielfältiger neuer Medien als Hardware/Softwaresysteme in die computergesteuerte digitale Infrastruktur. Dies ist insofern von Bedeutung, als dass die „alten“ Mediengruppen bzw. Medien dabei ihre technische, organisatorische, ästhetische und ihnen von den Nutzern nahegebrachten Einzigartigkeit verlieren – das zeigt sich am deutlichsten schon bei dem Medium ‚Photographie‘, deren alte Technik ebenso verschwunden ist wie die für den Betrieb relevanten Unternehmen und Organisationsformen. Auch haben sich die früheren Bildmotive verändert, wie etwa die Selfies zeigen, ebenso wie die Verwendungen von Bildern in Form von Instagram, zur Selbstdarstellung in den sozialen Netzen oder auch als Einmalbilder wie bei Snapchat. Ähnliche Prozesse zeichnen sich auch bei Zeitung und Buch, Musik und Film sowie Radio und Fernsehen etc. ab. Gleichzeitig sind die neu entstehenden Medien nicht mehr an spezifische Wahrnehmungsformen und technische Vermittlungsweisen gebunden, sondern lassen sich als Angebote einer Organisation von Handlungsweisen begreifen – am deutlichsten wird dies bei den Apps, die auf Handy, Tablet und Laptop wuchern. Insgesamt entwickelt sich die computergesteuerte digitale Infrastruktur so zur verbindlichen und mehr oder weniger in allen kommunikativen Verhältnissen beteiligte Einrichtung für alle symbolisch vermittelten Operationen, auch dann, wenn sie teilweise nicht medienvermittelt stattfinden.

Diese Entwicklungen lassen sich als *zeitliche, räumliche und soziale Entgrenzungen* von Medienkommunikation begreifen (Krotz 2001), wie sie auch von der Mediensozialisationsforschung berücksichtigt werden müssen. Dabei hat sich die früher im Mittelpunkt stehende so genannte Massenkommunikation in vielfältiger Weise ausdifferenziert – sie kann heute als räumlich und zeitlich (voneinander getrennte) *Produktion und Rezeption von standardisierten, allgemein adressierten Kommunikaten* bezeichnet werden, die in ganz unterschiedlichen Formen als Teil der digitalen computerkontrollierten Infrastruktur angeboten und genutzt wird. Sie kann heute auch von Individuen und als Gruppenkommunikation betrieben werden, wofür Blogs, Podcasts, Instagram und YouTube stehen. Ebenso hat sich die

*medienvermittelte interpersonale Kommunikation* über das Festnetztelefon und die Briefkultur hinaus ausdifferenziert, insofern zahlreiche neue Hard-/Softwaresysteme dafür entwickelt wurden – von der email bis zu dem Mediendienst WhatsApp, der für schriftliche, bildliche oder mündliche Kommunikation genutzt werden kann. Schließlich ist die im Wesentlichen neue *interaktive Kommunikation* zwischen Mensch und Computer zu nennen, für die der Umgang mit Betriebssystemen, das Spielen am Computer, der Kontakt mit Robotern oder das Steuern von Drohnen als Beispiele stehen können. In der alltäglichen Praxis der Menschen sind alle diese Kommunikationsformen in der Regel nicht voneinander getrennt, sondern finden parallel oder auf verschiedene Arten miteinander verflochten statt.

Quer zu einer solchen Einteilung danach, mit wem oder was Menschen kommunizieren, liegen weitere mögliche und hilfreiche Kategorisierungen, die anders unterschiedene Mediengruppen beschreiben: Mobile Kommunikation unabhängig von Zeit und Ort im Gegensatz zu stationären Kommunikationsbedingungen, sowie die spezifische Kommunikation in den sogenannten sozialen Netzwerken, die von großen Unternehmen wie Alfabet, Facebook oder Twitter betrieben werden und die einerseits spezifische Bedarfe befriedigen, aber andererseits auch immer mehr verbreitete Handlungs- und Kommunikationsformen organisieren sollen. Sie integrieren in der Regel alle genannten Kommunikationsformen, meistens allerdings über vorgegebene Schablonen und Strukturen und oft nicht für alle zugänglich. In diesem Zusammenhang wäre auch das Internet als gegenwärtig universelles Hybridmedium zu benennen, das übergreifend und intern die gesamten digitalen Infrastrukturen verbindet, dabei aber ebenfalls keineswegs alles allen zugänglich macht, wie etwa betrieblich kontrollierte interne Netze, das Internet der Dinge oder das Darknet zeigen. Diese Kommunikationsformen und die dafür relevanten Medien müssen für sich untersucht, aber in Mediatisierungs- wie in Mediensozialisationsprozessen in ihrem Zusammenhang und in ihren Konsequenzen für den Alltag der Menschen und für ihre sozialen Beziehungen betrachtet werden.

Es bedarf wohl keiner weiteren theoretischer Argumente und empirischer Belege, dass sich in diesem Mediatisierungsprozess das *kommunikative Handeln* der Menschen verändert hat und derzeit auch noch immer schnell verändert – ausdifferenziert, entgrenzt, anders ausbalanciert. Dadurch wandeln sich einerseits der *Alltag der Menschen* (und vielleicht auch dessen Struktur), der, folgt man Schütz (1971), die zentrale Orientierungsbasis menschlichen Lebens ausmacht (Krotz und Thomas 2007), was derzeit in der Öffentlichkeit z. B. als Problem der ständigen Erreichbarkeit und des ‚always on‘ kritisch kommentiert wird. Zudem wandeln sich die *sozialen bzw. kommunikativen Beziehungen der Menschen* sowie allgemeiner die Bedeutung von Medien für *Vergemeinschaftungs-, Vergesellschaftungs- und Integrationsprozesse*, aber auch für das typisch menschliche Reflektieren des eigenen Erlebens. All

dies hängt heute vermutlich aber nicht mehr so sehr vom Besitz dieses oder jenes Geräts oder der Rezeption dieses oder jenes Kommunikats ab, sondern ist an die komplexen Ausdifferenzierungen alltäglichen Handelns und damit verbundener Orientierungen, aber auch an zunehmend komplexe Vermittlungsleistungen der gesellschaftlichen Subjekte gebunden, wie etwa die Untersuchung von digitalen Jugendkulturen von heute aufzeigt (Hugger 2014). Dementsprechend wächst die Bedeutung von Kommunikationsfähigkeit sowohl als Verständigungsbereitschaft zwischen Menschen als auch die Verarbeitungsfähigkeit der einzelnen Individuen, die man sich als Resultate der inneren Dialoge der Menschen vorstellen kann.

Für die Mediensozialisationsforschung lässt sich in dieser Hinsicht insgesamt sagen, dass besonders leicht erkennbar die Jugendlichen heute bestimmte Teile ihres Alltags und ihrer sozialen Beziehungen ins Netz ausgelagert haben, damit also *zum Teil im Netz leben*, was sie einerseits zunehmender Beeinflussung zugänglich macht, andererseits aber auch vielfältige neue Ausdrucksformen, Erlebnisse und Erfahrungen ermöglicht – und all das gilt, wenn auch langsamer und manchmal nicht so weitgehend, ebenso für die Erwachsenen und deren lebenslangen Sozialisationsprozesse. Umgekehrt gilt aber auch, dass die Medien zunehmend *zu einem Teil des Körpers der Menschen werden*, insofern ihre als körperlich verstandenen Wahrnehmungen und Handlungsweisen immer direkter an die Medien gebunden sind und diese so quasi in den Körper hineinwachsen, wie der Umgang mit dem Smartphone, die Googlebrille, tief eingesteckte Ohrhörer oder die zunehmende körperliche Selbstvermessung zeigen.

### 3.2 Wandel von Gewohnheiten, Habitus und Subjekt

Weil sich das Individuum (auch) über Kommunikation und soziale Beziehungen als Subjekt konstituiert, wirkt sich Medienwandel auch auf die Subjektkonstitution aus. Auch wenn sich hierzu eine Reihe theoriegeladener Überlegungen findet (u. a. Hoffmann und Mikos 2007; Vollbrecht und Wegener 2010), so hat sich hier bisher keine breiter angelegte Theorie entwickelt, was vermutlich auch dem schnellen Medienwandel geschuldet ist.

Konzeptionell besitzt die Kommunikationswissenschaft bisher kein eigenständiges Subjektkonzept, sieht man von der am Konsumverhalten orientierten selektierenden und wählenden Person des Uses&Gratifications-Ansatzes (Rosengren et al. 1985) ab. Demgegenüber verfügt die Mediensozialisationsforschung zwar gerade auch angesichts ihrer Kooperation mit Psychologie und Pädagogik über unterschiedliche Subjektwerdungskonzepte, hat sich aber meist nur auf Havighursts (1972) Modell von Entwicklungsaufgaben konzentriert. Die Kritik daran ist allerdings mannig-

faltig (u. a. Hoffmann und Mikos 2007; Krotz 2012a). Komplexere Ansätze, die sich etwa auf den explizit kommunikationsbasierten Ansatz von Selman (1984) oder auf den psychoanalytischen von Erikson (1966) beziehen, haben Seltenheitswert. Mehr Beachtung haben natürlich in den letzten Jahren Ansätze gefunden, die sich mit dem Wandel von Identität unter postmodernen bzw. reflexiven Lebensbedingungen und daraus etwa entstehenden Patchwork-Identitäten beschäftigen. Das bricht das frühere Verständnis vom Erwachsen Sein als etwas Stabiles auf, wie es Stuart Hall (1989, vgl. auch Krotz 2009) beispielsweise schon früh nahegelegt hat, ohne dass sich daraus aber ein konsensuell getragenes medienbezogenes Subjektverständnis entwickelt hat.

Im Hinblick auf einen umfassenderen kommunikationsbezogenen Ansatz, an den etwa Selman anknüpft, wäre wieder auf den *Symbolischen Interaktionismus* hinzuweisen. Danach entsteht das Selbst als Begriff für Identität auf der Basis symbolisch vermittelter Interaktion als eine kommunikativ strukturierte innere Welt: „The socialized person is a society in miniature“ (Shibutani 1955, S. 564). Ähnlich beschreibt dies Alfred Schütz, wenn er von der „Ablagerung aller vergangenen Erfahrungen des Menschen, die in seinem verfügbaren Wissensvorrat in der Form habituellem Aneignungen organisiert sind“ (Schütz 1971, S. 11) spricht, auf deren Basis Situationsdeutungen und Interpretationen entstehen, die den einzelnen handlungsfähig machen und so auch für alle Kommunikation wichtig sind. Überlegungen in diese Richtung haben theoretisch Burkitt (1991), empirisch neuerdings Carstensen et al. (2014) vorgelegt. Hinzudeuten wäre ergänzend auf soziologische Konzepte: Einmal auf den Bourdieuschen *Habitus* (1987), der auf der Basis klassenspezifischer Sozialisation, damit aber immer auch im Rahmen sozialer Beziehungen und kommunikativer Kontexte entsteht und sich auch darin wieder ausdrückt, und der eine differenzierte Beschreibung von habitualisierten Kommunikationsweisen sowie damit verbundene Konsequenzen leisten könnte, wenn er in diese Richtung entwickelt würde. Zum anderen Ansätze, die den historisch früheren Begriff des Sozialcharakters mit Medien verbinden und vom autoritären Charakter wie Adorno et al. (1950), vom extern angeleiteten wie Riesman et al. (1961, hierzu auch Hjarvard 2009) oder vom narzisstischen wie Ziehe (1975) und Lash (1979) sprechen – hierauf soll aber an dieser Stelle nicht weiter eingegangen werden.

Was sich aus einer konsequenten Ausarbeitung derartiger Ansätze in Bezug zu heutigem Medienwandel und daraus für Mediatisierungsansatz und Mediensozialisationsforschung ergeben kann, ist derzeit allerdings nicht zu überblicken. Vermuten kann man, dass es zunehmend Kommunikationsformen gibt, für deren Nutzung *Empathie und tiefer gehende Reflexion* sekundär sind – eine These, die allerdings schon für das Fernsehen nahelag (Krotz 2001), jedoch nie systematisch untersucht wurde. Wie sich das Kommunizieren mit computergenerierten Figuren, Robotern

etc. langfristig auf die Kommunikationsgewohnheiten und Habitus der Menschen auswirken wird (hierzu auch Turkle 1998), wäre spannend herauszufinden. Was *Reflexion* und insbesondere Selbstreflexion angeht, ist immerhin festzuhalten, dass sie heute zunehmend nicht mehr als eine Art des inneren Dialogs stattfindet, sondern externalisiert wird, insofern die Menschen ihr Erleben als eine Geschichte im Netz, beispielsweise auf Facebook präsentieren. Denn in der Konsequenz müssen sie dann für ihre Schlussfolgerungen auch die Antworten von den als Freunden attribuierten anderen in Betracht ziehen, wer immer die genau sind und was sie meinen. Das mag eine Verdichtung gesellschaftlichbezogener oder subkulturell ausgerichteter Verarbeitungsformen sein, die gleichzeitig aber auch die Konstitution des Subjekts verändern kann.

### **3.3 Wandel des Erlebens und Gestaltens der Umwelt und der damit verbundenen Vorstellungen von der sozialen und materiellen Welt**

Wahrnehmung und Erleben sind fundamentale Voraussetzung für Kommunikation und Denken. Wahrnehmung und Erleben sind aber nicht naturgegeben, sondern erlernt und können damit auch von medienbezogenen Erfahrungen beeinflusst werden, wie zum Beispiel die Bedeutung der Zentralperspektive (Krotz 2012b) beim Sehen oder die Bedeutung von musikalischen Harmonien zeigt, wenn es um das Hören geht – die damit verbundenen Deutungsweisen, was man wie sieht und hört und wie vertraut es ist, sind für die meisten Menschen heute sicher auch durch Medien beeinflusst; dies ist jedoch m. W. ebenfalls bisher nicht systematisch untersucht worden.

Zudem sind hier die Ergebnisse der Schreib- und Leseforschung zu berücksichtigen – diese beinhalten ja eigentlich Vorgänger heutiger medienpädagogischer Anstrengungen, die aber nicht auf Kompetenzvorstellungen rekurrieren, sondern als Zugänge zu kulturellen Basistechniken verstanden werden. Die Lese- und Schreibforschung hat dann in dieser Hinsicht deutlich gemacht, dass die Art des Lehrens wie auch die letztlich vermittelten eingeschränkten Inhalte bis weit ins 20. Jahrhundert hinein – etwa: eher das Schönschreiben lernen als zu lernen, sich über schriftlich vermittelte Argumentation an der Gestaltung der Gesellschaft zu beteiligen – bisher immer nur eine „halbe Alphabetisierung“ (Stein 2010, S. 272) erlaubt haben. Im Ergebnis wird dies dann als „Kolonisierung der Unterschichten“ durch „pädagogischen Drill, hochsprachliche Sozialisation, Disqualifizierung mündlich geprägter Kulturmuster etc.“ (ebd.) beschrieben, was eher zu Entmündigung als zu Emanzipation beigetragen habe; bezweifelt wird auch, dass durch die

Zwangsalphabetisierung im 19. Jahrhundert „demokratische Impulse entstanden“ (ebd., S. 273) sind. Bezogen auf die Partizipationsdebatte von heute, die an den Möglichkeiten des Internet sowie der Social Software anknüpft, ist das keine sonderlich hoffnungsfrohe Perspektive – technisch-praktisches Lernen alleine ist nicht per se befreiend. Allerdings wäre wohl auch hier weitere Forschung notwendig.

Insofern spielen Medien jedenfalls eine Rolle für die Wahrnehmung der Welt und tragen vermutlich auch zu den *individuellen Vorstellungen über die Welt* bei. Im Hinblick auf die *Medientechnik* ist anzunehmen, dass vor allem das sogenannte *Internet der Dinge* zu ganz anderen Vorstellungen darüber führen wird, wie die Welt funktioniert. Jetzt schon wird die Welt über Messwerte von Sensoren, über das Display des Smartphones und mittels Augmented Reality (Krotz 2012b) wahrgenommen – all das hat auch einen Resetknopf, im Gegensatz zur sonstigen materiellen Umwelt. Wenn sich in Zukunft die Umwelt zumindest scheinbar weitgehend und von alleine den eigenen Wünschen fügt, indem sich der berühmte Kühlschrank von alleine füllt, die Heizung sich auf die eigenen Temperaturerwartungen einstellt und das Auto per Knopfdruck dahin fährt, wo man hin will, weil Computernetzwerke über Sensoren und Aktanden das alles regeln, wird das sicherlich auch ein anderes Verhältnis zur *Umwelt der Dinge* generieren (Krotz 2016b). Dahinter steht, dass sich auch auf materielle Veränderungen gerichtete menschliche Handlungen in einen kommunikativen Anteil und einen computergesteuert realisierten Anteil, der symbolisch gefasst ist, zerlegen lassen, derzeit am deutlichsten bei der computerbasierten Steuerung von Drohnen, die dann einerseits beobachten, andererseits aber auch töten können.

Ähnliche Überlegungen lassen sich für die Konstruktion und das Erleben der *sozialen Wirklichkeit* anstellen. Eine zentrale empirische Beobachtung ist hier, dass neue Medien in der Regel zweckgebunden in einzelnen Lebensbereichen erprobt und in den Alltag eingebunden werden (Bakardjieva 2005; Röser und Peil 2014), und erst von da aus sukzessive in andere Lebensbereiche transferiert und dabei ggf. modifiziert werden. In gewisser Weise hat die sozialökologische Mediensozialisationsforschung dies mit ihrer zentralen Aussage aufgezeigt und auch empirisch belegt, dass Lebenswelten Medienwelten sind, also Welten, in die sich die Medien hin ausgebreitet und die sie durchdrungen haben (Baacke et al. 1990). Im Mediatierungsansatz wird in diesem Zusammenhang beispielsweise der im Symbolischen Interaktionismus entwickelte Begriff der *sozialen Welten* verwendet, der systematische empirische Forschung ermöglicht: „The term ‚social world‘ refers to a ‚set of common or joint activities or concerns together by a network of communication“ (Strauss 1984, S. 123), „not bounded by geography or formal membership, but by the limits of effective communication“ (Shibutani 1955, S. 566).

In der Perspektive der Kommunikationswissenschaft bezeichnet dieses Konzept offensichtlich eine Verallgemeinerung des Begriffs „Disperses Publikum“, so wie dies eine Verallgemeinerung des Begriffs Präsenzpublikum wie im Theater ist. Soziale Welten sind insofern beliebig skalierbare Konzepte, die soziale Einheiten<sup>4</sup> als durch thematisch bezogene Kommunikation entstanden und gestaltet begreifen – eine Selbsthilfegruppe, eine heutige Großfamilie, eine Nation. Eine postmodern strukturierte Gesellschaft kann man sich dann als einen Prozess aus sich überlappenden, ausdifferenzierenden oder zusammenwachsenden mediatisierten sozialen Welten vorstellen, über die die Menschen kommunikativ miteinander in Kontakt stehen und in denen je spezifische Medien benutzt werden. Dabei ist von *mediatisierten (sozialen) Welten* dann die Rede, wenn man das dort stattfindende Geschehen ohne Berücksichtigung der Rolle der Medien nicht mehr verstehen bzw. rekonstruieren kann: Die Schule, der Hochleistungsfußball mit seinen Fankulturen, die Institution der Kleinfamilie (in den westlichen Industriegesellschaften) sind dafür heute Beispiele, weil dort nicht nur Medien verwendet werden, sondern auch die meisten Kontexte des Handelns und Erlebens auf Medien verweisen. Aufwachsen ist dann ein Prozess der aktiven Aneignung sozialer Welten, von denen immer mehr als mediatisiert angesehen werden müssen. Ebenso wie soziale Welten kann man natürlich auch mediatisierte soziale Welten empirisch auf ihre Medien und die dort praktizierten Kommunikationsformen und die beteiligten Akteure untersuchen. Hier ließe sich auch Benedict Andersons Idee (1996) von imaginierten sozialen Gruppierungen einbauen, die als Orientierung dienen können.

Zusammenfassend lässt sich vermuten, dass die im Verlauf von Sozialisation stattfindenden Vergemeinschaftungsprozesse sich verändern, insofern diese an soziale Welten und die dort praktizierten sich wandelnden Kommunikationsformen gebunden sind. Dies verändert nicht nur die sozialen Beziehungen und Bindungen, Habitus und Persönlichkeitsstruktur, sondern vermutlich auch das jeweilige Verhältnis zur realen Welt und des Menschen zu sich selbst. Derartige Überlegungen und die damit verbundene Konstruktion empirisch brauchbarer Konzepte können vielleicht hilfreich sein um herauszufinden, dass und wie sich das postmoderne Individuum einer mediatisierten Gesellschaft entwickelt. Schon jetzt ist aber festzuhalten: Was bei solchen komplexen Wandlungsprozessen über alle soziale Welten stabil bleibt, sind die vom Individuum genutzten Medien als

---

4 Eine ähnliche Begrifflichkeit liegt mit „kommunikativer Figuration“ (Hepp und Hasebrink 2014) vor, die an Norbert Elias' Figurationsbegriff (Elias 1993) anknüpft. Die Definition tritt jedoch objektivistischer auf, insofern sie das Netz der beteiligten Akteure in den Mittelpunkt rückt, während der Begriff der sozialen Welt eher das subjektiv bindende gemeinsame Themeninteresse als zentral betrachtet (Krotz 2014b).

Teil der digitalen computergesteuerten Infrastruktur, mittels derer es diese dispersen sozialen Welten und seine eigenen persönlichen Erfahrungen und Gefühle zusammen zu halten und als seine Handlungsfelder zu verbinden oder wenigstens zu sortieren versucht. Das aktive Subjekt wird über diesen Mechanismus an die Bedingungen der digitalen, computergesteuerten Infrastruktur gebunden, je differenzierter sich die Gesellschaft entwickelt. *Das Ensemble der je verwendeten Medien wird so nicht nur zum kommunikativen Kitt und zum zentralen Instrument für soziale Beziehungen, sondern auch zum Kitt der komplexer werdenden Persönlichkeitsstrukturen.*

---

#### **4      Schluss: Von der Medienkompetenz zur Mediensouveränität? – oder eben nicht**

Ein zwar nicht theoretisch zentraler, aber ein praktisch wichtiger Begriff der Medienpädagogik ist bekanntlich *Medienkompetenz*. Dieses Konzept, das schon oft kritisiert worden ist, vermittelt zwischen dem handelnden Individuum und der computergesteuerten digitalen Infrastruktur. Es beinhaltet die gesellschaftlich wünschenswerte Vorstellung, dass das Individuum lernen kann, diese Entwicklungen in ihrer Bedeutung für sich selbst zu kontrollieren und zu beherrschen. Dass das dauerhaft einer computergesteuerten digitalen Infrastruktur und deren Potenzialen gegenüber in einem ganzheitlichen Sinn aber möglich ist, und dass die damit zusammenhängenden Probleme etwa für Demokratie oder Selbstverwirklichung auch auf individueller Ebene lösbar sind, dafür gibt es allerdings keine empirische und auch keine theoretische Begründung.

Genau dies verbirgt aber die Konzentration der öffentlichen Meinung sowie der staatlichen und wirtschaftlichen Einrichtungen auf eine Vermittlung von Medienkompetenz, die die Medienpädagogik zu leisten habe – sie zielt im Wesentlichen auf Jugendliche, weil von Erwachsenen ja kaum noch erwartet wird, dass sie mit all den neuen Potenzialen zurechtkommen oder diese gar in ihren Alltag integrieren. Diese Art von eigentlich notwendiger Medienpädagogik trifft in dem gegebenen gesellschaftlichen Rahmen von heute auf Kinder und Jugendliche, die die Möglichkeiten der digitalen Medien auch als Abgrenzungsmittel gegen Erwachsene und überkommene Strukturen zu schätzen gelernt haben. Sie nutzen ihre praktischen Fähigkeiten, intuitiv damit umgehen zu können, zum Teil auch, um sich gegen Lernprozesse und darin ausgedrückte gesellschaftliche Anforderungen zu immunisieren, weil ihnen die ‚digitale Welt‘ relevanter erscheint und auch leichter zugänglich ist. Auch die Schulen haben dem wenig entgegenzuhalten, weil die Nutzung



der digitalen Medien und die Schule nach wie vor zwei oft voneinander getrennte Welten darstellen. Hinzu kommt, dass Kinder und Jugendliche es beispielsweise nur zu einem hohen Preis vermeiden können, in irgendeiner Form in den sozialen Netzwerken präsent zu sein und dementsprechend unter Druck stehen, sich den damit verbundenen Anforderungen anzupassen. In dieser Situation erscheint der gern in den alten Medien verbreitete Hinweis, dass man doch darüber nachdenken möge, was vielleicht in einigen Jahrzehnten ein missgelaunter Personalchef aus den Postings von heute ableitet, angesichts des Rechts von Jugendlichen, sich auch mittels Ausprobieren zu Gesellschaftsmitgliedern zu entwickeln, eher als gesamtgesellschaftliche Bankrotterklärung. Auch in der App-Kultur erscheinen die Konzernrechte der App-Hersteller immer mehr als ein rechtliches Zwangskorsett, dem sich jeder Nutzer ohne Alternative beugen muss.

Insofern wirft dies die grundsätzliche Frage auf, ob hinter der Verankerung von Medienkompetenz als Pflicht des Individuums nicht auch versteckt wird, dass es eigentlich die *Gesellschaften und die sie steuernden Parlamente und Regierungen sind, deren Medienkompetenz in Frage gestellt* werden müsste. Denn wir leben heute im Grunde in einem gigantischen Feldversuch, in dessen Verlauf sich die Ökonomie via Google der Wissensinhalte der Menschen, via Facebook der sozialen Beziehungen und mit Hilfe vieler anderer Unternehmen viele weiterer Bereiche des individuellen Handelns und Kommunizierens bemächtigen konnte und so Einfluss nehmen kann. Staat und auch die Zivilgesellschaft haben dem bisher wenig entgegenzusetzen gehabt, obwohl es nicht zuletzt auch um die Lebensform Demokratie und um die möglichen Formen von Selbstverwirklichung geht, die nicht mit endloser computerkontrollierter Kommunikation verwechselt werden kann.

Auch die gesellschaftlichen Diskurse, in denen heute über Rahmenbedingungen für das Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen wie über die Rechte der Medieninhaber verhandelt werden, sind inzwischen derart verengt, dass immer größere Teile der Gesellschaft ausgeschlossen und die verhandelten Alternativen immer weniger unterscheidbar sind – Colin Crouch (2008) hat für derartige Entwicklungen bekanntlich den Begriff der *Postdemokratie* eingeführt, der beinhaltet, dass wir zwar ein demokratisches System mit entsprechenden Institutionen haben, Entscheidungen aber zunehmend an diesen vorbei getroffen werden. Der Begriff der Ökonomisierung bezeichnet den dahinter stehenden Metaprozess.

Zusammenfassend kann man festhalten: Es geht der Mediensozialisationsforschung heute zu Recht um Sozialisation in mediatisierten Gesellschaften, und in diesem Rahmen können, sollen und müssen Mediatisierungsforschung und Mediensozialisationsforschung miteinander kooperieren. Nicht mehr der Umgang mit dem einzelnen Medium ist heute entscheidend, sondern, wie der sich entwickelnde Mensch in der Gesellschaft dem gesamten Medienensemble auf Basis der

computergesteuerten digitalen Infrastruktur als Bedingung seines kommunikativen Handelns gegenübertritt – darüber wird der Medienwandel relevant. Zweifelsohne ist da ein verkürzter Medienkompetenzbegriff nicht zielführend, und in den meisten wissenschaftlichen Arbeiten und Stellungnahmen wird ja auch eine offenere Perspektive eingenommen. Vielleicht würde es ja zu einer Klärung beitragen, wenn dem in seiner Verwendung häufig reduktionistischen Medienkompetenzbegriff ein deutlich unterschiedenes Konzept von Mediensouveränität gegenübergestellt würde. Dann ließe sich klarer fordern, dass Gesellschaft und Politik nicht mit der Ökonomie, sondern mit der Zivilgesellschaft kooperieren muss, damit dieser gigantische Feldversuch nicht schief geht. Dies sollte dann auch eine Konsequenz einer Kooperation von Mediensozialisations- und Mediatisierungsforschung sein.

## Literatur

- Adorno, T., Frenkel-Brunswik, E., Levinson, D., & Sanford, R. (1950). *The Authorian personality*. New York: Harper and Brothers.
- Altheide, D. L., & Snow, R. (1979). *Media Logic*. Beverly Hills: Sage.
- Anderson, B. (1996). *Die Erfindung der Nation*. Zweite erweiterte Auflage der Neuausgabe. Frankfurt am Main: Campus.
- Baacke, D., Sander, U., & Vollbrecht, R. (1990). *Lebenswelten sind Medienwelten. Medienwelten Jugendlicher*. Opladen: Leske + Budrich.
- Bakardjieva, M. (2005). *Internet Society: The Internet in Everyday Life*. London: Sage.
- Baudry, J. L. (1999). Das Dispositiv. In C. Pias, L. Engell, O. Fahle & et al. (Hrsg.), *Kursbuch Medienkultur* (S. 381-404). Stuttgart: DVA.
- Bourdieu, P. (1987). *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Breunig, C., Hofstätter, K.-H., & Schröter, C. (2014). Funktionen und Stellenwert der Medien – das Internet im Kontext von TV, Radio und Zeitung. *Media Perspektiven* 3, 122-144.
- Burkitt, I. (1991). *Social Selves*. London u. a.: Sage.
- Carstensen, T., Schachtner, C., Schelhowe, H., & Beer, R. (Hrsg.) (2014). *Digitale Subjekte. Praktiken der Subjektivierung im Medienumbruch der Gegenwart*. Bielefeld: transcript.
- Crouch, C. (2008). *Postdemokratie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Elias, N. (1993). *Was ist Soziologie?* 7. Auflage. Weinheim/München: Juventa.
- Erikson, E. (1966). *Identität und Lebenszyklus*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Foucault, M. (1978). *Dispositive der Macht*. Berlin: Merve.
- Foucault, M. (2011). *Überwachen und Strafen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Goffman, E. (1974). *Frame Analysis An Essay on the Organization of Experience*. New York: Harper & Row.
- Hall, S. (1989). Wer braucht Identität? In S. Hall (Hrsg.), *Ideologie, Identität, Repräsentation. Ausgewählte Schriften* (S. 167-178). Bd. 4, Hamburg: Argument Verlag.

- Havighurst, R. J. (1972). *Developmental tasks and education*. 3rd ed., New York: Longman.
- Hepp, A. (2012). *Cultures of Mediatization*. Cambridge: Polity.
- Hepp, A., & Hasebrink, U. (2014). Translocal communicative figurations. In K. Lundby (Hrsg.), *Handbook of Mediatization* (S. 249-272). Berlin u. a.: de Gruyter.
- Hickethier, K. (2007). *Film- und Fernsehanalyse*. 4. Auflage. Stuttgart: Metzler.
- Hjavar, S. (2009). Soft Individualism: Media and the Changing Social Character. In K. Lundby (Hrsg.), *Mediatization: Concept, Changes, Consequences* (S. 159-178). New York: Lang.
- Hoffmann, D., & Mikos, L. (Hrsg.) (2007). *Mediensozialisationstheorien. Neue Modelle und Ansätze in der Diskussion*. Wiesbaden: VS.
- Hugger, K.-U. (Hrsg.) (2014). *Digitale Jugendkulturen*. 2. Auflage. Wiesbaden: Springer VS.
- Hurrelmann, K. (1990). *Die Einführung in die Sozialisationstheorie. Über den Zusammenhang von Sozialstruktur und Persönlichkeit*. Weinheim/Basel: Beltz.
- Innis, H. (1950). *Empire and Communication*. Oxford: Clarendon Press.
- Innis, H. (1951). *The Bias of Communication*. Toronto: University of Toronto press.
- Keller, R. (2003). *Sprachwandel*. 3. Auflage. Tübingen: A. Francke/UTB.
- Kleinsteuber, H. J. (2005). Mediensystem. In S. Eischenberg, H. J. Kleinsteuber & B. Pörksen (Hrsg.), *Handbuch Journalismus und Medien* (S. 275-280). Sonderausgabe. Konstanz: UVK.
- Krappmann, L. (1975). *Soziologische Dimensionen der Identität*. 4. Auflage, Stuttgart: Klett.
- Krotz, F. (2001). *Die Mediatisierung kommunikativen Handelns. Wie sich Alltag und soziale Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien wandeln*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Krotz, F. (2007). *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Krotz, F. (2009). Stuart Hall: Encoding/Decoding und Identität. In A. Hepp, F. Krotz & T. Thomas (Hrsg.), *Schlüsselwerke der Cultural Studies* (S. 210-223). Wiesbaden: VS.
- Krotz, F. (2011). Mediatisierung als Metaprozess. In J. Hagenah & H. Meulemann (Hrsg.), *Mediatisierung der Gesellschaft?* (S. 19-41). Münster: Lit Verlag.
- Krotz, F. (2012a). Aufwachsen in Mediatisierten Gesellschaften. In C. Trültzsch-Wijnen, S. Trültzsch & C. Ortner (Hrsg.) (2012), *Medienwelten im Wandel* (S 39-54). Wiesbaden: Springer.
- Krotz, F. (2012b). Von der Entdeckung der Zentralperspektive zur Augmented Reality: Wie Mediatisierung funktioniert. In F. Krotz & A. Hepp (Hrsg.), *Mediatisierte Welten: Forschungsfelder und Beschreibungsansätze* (S. 27-58). Wiesbaden: Springer VS.
- Krotz, F. (2014a). Die Mediatisierung von Situationen und weitere Herausforderungen für die kommunikationswissenschaftliche Forschung. *Medienjournal* 38 (4), 5-20.
- Krotz, F. (2014b). Einleitung: Projektübergreifende Konzepte und theoretische Bezüge der Untersuchung mediatisierter Welten. In F. Krotz, C. Despotovic & M.-M. Kruse (Hrsg.), *Die Mediatisierung sozialer Welten: Synergien empirischer Forschung* (S. 7-32). Wiesbaden: VS/de Gruyter.
- Krotz, F. (2016a, im Druck). Kommunikation. In B. Schorb, A. Hartung & C. Dallmann (Hrsg.), *Grundbegriffe der Medienpädagogik*. München: kopaed.
- Krotz, F. (2016b, im Druck). Pfade des Mediatisierungsprozesses: Plädoyer für einen Wandel. In M. Pfadenhauer & T. Grenz (Hrsg.), *Antidotes*. Wiesbaden: VS.
- Krotz, F., & Thomas, T. (2007). Domestizierung, Alltag, Mediatisierung. Ein Ansatz zu einer theoriegerichteten Verständigung. In J. Röser (Hrsg.), *Medienalltag. Domestizierungsprozesse alter und neuer Medien* (S. 31-42). Wiesbaden: VS.
- Lash, C. (1979). *The culture of Narcissism*. New York: W.W. Norton & Co.

- Lasswell H. D. (1964). The Structure and Function of Communication in Society [1949]. In L. Bryson (Hrsg.), *The communication of ideas: a series of addresses* (S. 32-51). New York: Cooper Square Publ..
- Lepa, S., Krotz, F., & Hoklas, A.-K. (2014). Vom Medium zum ‚Mediendispositiv‘. In F. Krotz, C. Despotovic & M.-M. Kruse (Hrsg.), *Die Mediatisierung sozialer Welten* (S. 115-143). Wiesbaden: Springer VS.
- Lundby, K. (Hrsg.) (2009). *Mediatization. Concept, Changes, Consequences*. New York: Peter Lang.
- Lundby, K. (Hrsg.) (2014). *Handbook Mediatization of Communication*. Berlin: De Gruyter.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: the extensions of man*. New York: McGraw-Hill.
- Mead, G. H. (1969). *Philosophie der Sozialität*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Mead, G. H. (1973). *Geist, Identität und Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Riesman, D., Dennis, R., & Glazer, N. (1961). *Die einsame Masse*. [The lonely crowd]. Reinbek bei Hamburg : Rowohlt.
- Rosengren, K., Wenner, L., & Palmgreen, P. (Hrsg.) (1985). *Media Gratifications Research. Current Perspectives*. London: Sage.
- Röser, J., & Peil, C. (2014). *Internetnutzung im häuslichen Alltag. Räumliche Arrangements zwischen Fragmentierung und Gemeinschaft*. Wiesbaden: Springer VS.
- Schütz, A. (1971). Wissenschaftliche Interpretation und Alltagsverständnis menschlichen Handelns. In *Gesammelte Aufsätze* (S. 3-54). Bd. 1. Den Haag: Martinus Nijhoff.
- Schützeichel, R. (2004). *Soziologische Kommunikationstheorien*. München: UVK/UTB.
- Selman, R. L. (1984). *Die Entwicklung des sozialen Verstehens. Entwicklungspsychologische und klinische Untersuchungen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Shibutani, T. (1955). Reference Groups as Perspectives. *American Journal of Sociology LX*, 562-569 (auch in J.G. Manis & B.N. Meltzer (Hrsg.) (1967), *Symbolic Interaction. A Reader in Social Psychology* (S. 159-170). Boston: Allyn and Bacon.)
- Stauff, M. (2004). *„Das neue Fernsehen“ Machteffekte einer heterogenen Kulturtechnologie*. Doctoral Thesis, Ruhr-Universität Bochum.
- Stein, P. (2010). *Schriftkultur. Eine Geschichte des Schreibens und Lesens*. Sonderausgabe als 2. Auflage. Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft.
- Strauss, A. (1984). Social Worlds and Their Segmentation Processes. *Studies in Symbolic Interaction*, Vol. 5, 123-139.
- Turkle, S. (1998). *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet* [Life in the Net. Identity in times of the Internet]. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt.
- Vollbrecht, R., & Wegener, C. (Hrsg.) (2010). *Handbuch Mediensozialisation*. Wiesbaden: VS.
- Vollbrecht, R., & Wegener, C. (2010a). Einführung. In R. Vollbrecht & C. Wegener (Hrsg.), *Handbuch Mediensozialisation* (S. 9-13). Wiesbaden: VS.
- Williams, R. (1990). *Television: Technology and cultural form*. 2. Aufl. London: Routledge.
- Ziehe, T. (1975). *Pubertät und Narzissmus* [Puberty and Narcissism]. Köln: Europäische Verlagsanstalt.

Mediatisierung und Mediensozialisation

Prozesse - Räume - Praktiken

Hoffmann, D.; Krotz, F.; Reißmann, W. (Hrsg.)

2017, VII, 315 S. 15 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-14936-9