

# Enkulturationshilfen in der digitalen Gesellschaft Diskurse als/oder Orientierung?

*Rudolf Kammerl*

## 1 Einleitung

Dieser Beitrag geht der Frage nach, wie Enkulturationshilfen in der digitalen Gesellschaft organisiert werden. Auf welche Rahmenbedingen treffen Heranwachsende in einer pluralistischen Gesellschaft heute, um normative Vorstellungen zum Umgang mit digitalen Medien entwickeln zu können? Wie können Heranwachsende an Diskursen zur digitalen Kultur so beteiligt werden, dass Diskursfähigkeit gefördert und die Ausbildung eigener Bezugsnormen unterstützt wird?

## 2 Offenheit als Strukturmerkmal des Generationenverhältnisses

Der Theologe, Philosoph und Pädagoge Friedrich Schleiermacher (1768-1834) ging in der Grundlegung seiner theoretischen Überlegungen zur Pädagogik vom Generationenverhältnis aus. Eine pädagogische Theorie, die „von dem Verhältnisse der älteren Generation zur jüngeren“ her entwickelt wird, stellt sich die Frage: „Was will denn eigentlich die ältere Generation mit der jüngeren? Wie wird die Tätigkeit dem Zweck, wie das Resultat der Tätigkeit entsprechen?“ (Schleiermacher/Friebel 1965: 9)

Unter dem Einfluss der Umwälzungen seiner Zeit – von der Französischen Revolution über die Napoleonischen Kriege bis hin zum Wiener Kongress und der Restauration – erlebte Schleiermacher Zukunft als offen und ungewiss. Diese Grundeigenschaft des Zukünftigen bildet in seiner pädagogischen Theorie den Mittelpunkt seiner pädagogischen Zielbestimmungen: Heranwachsende müssen für eine offene Zukunft erzogen werden. Diese Offenheit bringt es mit sich, dass über die zukünftigen Herausforderungen im Vorhinein nichts bekannt ist. Entsprechend sei das Generationenverhältnis auszurichten. Statt den Jüngeren einen bestimmten Wissenskanon einzutrichtern, sei es wichtiger, sie auf eine ungewisse Welt vorzubereiten, die sich permanent weiterentwickle (Schleiermacher/Friebel 1965).

Während zu Zeiten Schleiermachers die christliche Ethik noch Orientierung in normativen Fragen versprach<sup>1</sup>, liegt in der pluralisierten Gesellschaft heute auch ein für alle verbindlicher, normativer Bezugsrahmen nicht mehr vor. Es existieren viele verschiedene Religionen, Ideologien und Lebensentwürfe, aus denen heraus unterschiedliche Anforderungen an eine gelungene Lebensführung abgeleitet werden können. Die Auswahl einer sinnstiftenden „großen Erzählung“ (Lyotard 1986/2006) bzw. die Konstruktion der persönlichen Ideologie wird zum einen zur individuellen Angelegenheit und zum anderen zu einem selbst zu verantwortenden Identitätsprojekt unter den Bedingungen der Risikogesellschaft (Beck 1986).

### **3 Individuation und Sozialisation im Kontext dynamischer gesellschaftlicher Transformationen**

Die Adoleszenz bezeichnet die Lebensphase, in der – begleitet von physischen und psychischen Veränderungen – die Ablösung von der Kindheit und der Übergang zum Erwachsensein zu bewältigen ist. Während Kinder die Autoritätsgrenzen der Eltern antesten, ohne die Autorität grundsätzlich in Frage zu stellen, wollen sich Jugendliche zunehmend selbständig innerhalb der ihnen offen stehenden Möglichkeitsräume positionieren und ihre eigenen Vorstellungen verwirklichen. An sie herangetragene Verhaltenserwartungen werden hinterfragt und bleiben zunehmend unwirksam, wenn sie nicht aus eigenen Abwägungen heraus sinnvoll erscheinen. Im Jugendalter wird zunehmend der eigene Standpunkt vertreten und dies geschieht über Vergleiche und Abgrenzungen. Die Grenzziehungen zwischen dem, was ich will, und dem, was andere (die Eltern, die Lehrer, „die Gesellschaft“ etc.) von mir wollen, ist ein relevantes Thema für die Identitätsentwicklung im Jugendalter<sup>2</sup>, das den Übergang von der Heteronomie zur Selbständigkeit kennzeichnet. Jugendliche bestimmen ihre Standpunkte zunehmend unabhängig von an sie gestellten Erwartungen. Dem Jugendlichen wird quasi der Möglichkeitsraum zur Autonomie sensu Nunner-Winkler (1990:

---

<sup>1</sup> Nach Schleiermacher kann die Frage, wie der Mensch erzogen werden soll, nicht anders als durch die Idee des Guten beantwortet werden. Und diese Idee ist bei Schleiermacher durch die christliche Ethik repräsentiert.

<sup>2</sup> Da die normativen Entwicklungsaufgaben kulturell und historisch relativ sind, kann kein universell gültiger Katalog solcher Aufgaben bestimmt werden. Wurde in der älteren sozialwissenschaftlichen Literatur die Identitätsbildung als eine Entwicklungsaufgabe verstanden, die sich vor allem im Jugendalter stellt (Havighurst 1972; Erikson 1959), so wird heute betont, dass es sich hier um einen biografisch nicht abgeschlossenen Prozess handelt, der auch im hohen Alter noch Weiterentwicklungen zulasse. Nichtsdestotrotz stellt sich diese Aufgabe in der Adoleszenz aufgrund biologischer Reifungsprozesse und veränderter Rollenerwartungen in besonderem Maße.

674 f.) eröffnet, den er aber oftmals nicht autonom nutzt<sup>3</sup>. Jugendliche positionieren sich zu Aufforderungen und Reglementierungen zunehmend nach eigenen Vorstellungen und bilden eigene Handlungsmaximen aus, an denen sie sich orientieren. Die Ausbildung einer „normativen und selbstverantwortlichen Selbststeuerung“ (vgl. Fend 1990: 261) bildet den Kern einer zu entwickelnden Ich-Identität. Nur auf der Basis einer gewollten Selbstbindung wird im Individuationsprozess die Fähigkeit zu autonomem, moralischem Handeln möglich<sup>4</sup>.

Die Ausweitung sozial vorstrukturierter Handlungsspielräume für die Adoleszenten hat sich in den letzten Jahrzehnten fortschreitender Enttraditionalisierungs- und Pluralisierungsprozesse zu einem breiten Wandel (vgl. Keupp 1989) verstärkt. Dieser wird zum einen als Freisetzung aus traditionellen Herrschafts- und Versorgungszusammenhängen sowie als Funktionsverlust traditioneller Normen, Glaubens- und Wertesysteme beschrieben. Zum anderen entstehen in Folge dessen eine Vielzahl nebeneinander existierender Lebensstile und ein Zuwachs an Vielfalt kultureller Praxen, die sich den Heranwachsenden als prinzipiell verfügbar darstellen („Multioptionsgesellschaft“). Gleichzeitig führen zunehmend instabil gewordene Verhältnisse im Erwerbs- und Beziehungsleben auch zu unfreiwilligen biographischen Brüchen und zu einer zunehmenden (sozialen wie räumlichen) Mobilität<sup>5</sup>. Die Enttypisierung von Lebensläufen (im Vergleich zu den generationstypischen Biographien bis in die 60er Jahre des 20. Jahrhunderts) wird als Individualisierung von Lebenslagen und -verläufen beschrieben. Die Zunahme individueller Chancen und Risiken hinsichtlich der Lebensführung beinhaltet nicht nur die Möglichkeit, sondern auch die Notwendigkeit einer individuell selbstgestalteten Lebensführung.

Die entstehende Erweiterung von Möglichkeitsräumen führt aber nicht nur zu neuen Entscheidungsmöglichkeiten, sondern auch zu neuen Entscheidungs-

---

<sup>3</sup> Autonomie schließt eine rein negative Orientierung aus, also die Ablehnung einer Handlungsalternative allein aus dem Grund, dass sie dem vermuteten Willen der Eltern entsprechen könnte.

<sup>4</sup> Heute wird dieses Autonomiestreben in der Adoleszenz im Rahmen der Individuationstheorie (Walper 2003) als Ablösung vom Elternhaus bei gleichzeitig erhalten bleibender Verbundenheit zu den Eltern verstanden. Trotz der steigenden Autonomiebestrebungen kommt es nicht notwendigerweise zu einer emotionalen Distanz. Entscheidend für das Gelingen ist die Ablösung von elterlichen Vorgaben einerseits und die Rücknahme der elterlichen Kontrolle unter Beibehaltung emotionaler Nähe (Nähe-Distanz-Balance) andererseits.

<sup>5</sup> Aufgrund der gestiegenen Mobilität findet zunehmend mehr Kommunikation mit Hilfe technischer Medien statt. Dabei entstehen immer mehr und immer komplexere mediale Kommunikationsformen. Spezifische individuelle Kommunikationsbedürfnisse werden zunehmend für die Medienauswahl bedeutsam. Im Zuge der Globalisierung der Medienkommunikation findet eine fortschreitende Zunahme weltweiter Kommunikationsbeziehungen (Hepp 2008: 8) statt, die nicht auf eine Gruppe von Medien reduziert werden kann, sondern Internet und Mobilkommunikation genauso einschließt wie Film und Fernsehen. So kann die weltweite Vermarktung eines Fernsehsendungsformats genauso dazu gezählt werden wie die globale Verbreitung von Wikis (netzbasierte, partizipative Nachschlagewerke), Standardprogrammen oder Viren.

notwendigkeiten und beinhaltet damit auch das Risiko von Fehlentscheidungen (vgl. Nunner-Winkler 1991: 126). Parallel dazu sind gesellschaftliche Phänomene zu berücksichtigen, die diesen Prozessen entgegenstehen. Dort, wo Freiräume und Entscheidungsoptionen entstehen, werden auch marktorientiert Entscheidungsmöglichkeiten und (Lebens-)Stile angepriesen. Neue Standardisierungen und neue Abhängigkeiten können hierüber entstehen. Durch den schwindenden Einfluss traditioneller, Ordnungen und Normen setzender Institutionen können andere Ordnungsmuster dominanter werden. So ermöglicht der zunehmende Bedeutungsverlust der Kirchen einen stärkeren Einfluss der „Kulturindustrie“ (Horkheimer/Adorno 1969). Musik- oder Filmgenrevorlieben beispielsweise werden zu Größen, die Gruppenzugehörigkeit begründen und für Selbstbeschreibungen relevant sind.

Für die Darstellung gesellschaftlicher Transformationsprozesse sind außerdem eine zunehmende Flexibilisierung, Beschleunigungstendenzen sowie steigende Effektivierungsanforderungen bedeutsam. So zeigen soziologische Studien, wie sich die Geschwindigkeit technischer, ökonomischer und kultureller Entwicklungen erhöht hat und wie diese wiederum im gesellschaftlichen Wettbewerb zu Optimierungszwängen führen. Prozesse der Verdichtung und Rationalisierung sind im Kontext von Arbeitsabläufen, im Bildungssystem sowie im Alltag der Familien feststellbar. Diese Entwicklungen beeinflussen nicht nur die Qualität der Beziehungen von Mitgliedern der jeweiligen Systeme untereinander, sondern betreffen insbesondere das Generationenverhältnis und die Weitergabe kulturellen Wissens. Langfristig bestehende Verhältnisse nehmen ab und kulturelle Praktiken oder ‚Wissensbestände‘ werden schneller verworfen (Dörpinghaus 2009). Heranwachsende werden dadurch stärker sozialisiert in Richtung einer Lebensführung, welche die Einhaltung der Erfolgsbedingungen im Sinne des *gegenwärtig* Gebotenen und des gleichzeitigen flexiblen *Offenhaltens* von unwägbareren Zukunftsoptionen abverlangt (vgl. King et al. 2011). Dies erschwert die Selbstbindung und verstärkt die Notwendigkeit kontinuierlicher Neu-Orientierung und Selbst-Vergewisserung.

#### 4 Mediatisierung und digitale Gesellschaft

Im Kontext dieser hier verkürzt skizzierten gesellschaftlichen Entwicklungen nimmt der Prozess der Mediatisierung (Krotz 2001) einen besonderen Stellenwert ein. Mit der Mediatisierung wird der Sachverhalt beschrieben, dass Kommunikation immer häufiger und länger in immer mehr Lebensbereichen bezogen

auf immer mehr Themen mit und über Medien stattfindet.<sup>6</sup> Mit dem „Metaprozess“<sup>7</sup> der Mediatisierung (Krotz 2007, S.11) entsteht ein umfassender, persistenter und ubiquitärer Kommunikationsraum. Die Mediatisierungs- bzw. Medialisierungsforschung bietet unterschiedliche Ansätze zur Erfassung der Transformationsprozesse. In der institutionalistischen Tradition werden Medien als Institutionen der Massenkommunikation verstanden und der Wandel der Medien in den Mittelpunkt gestellt. Mediatisierung wird unter dem Gesichtspunkt von Institutionenentwicklungen konzipiert und als (weitgehend lineare) Verbreitung einer Medienlogik in verschiedene weitere Institutionen von Gesellschaft verstanden<sup>8</sup>. In diesem Beitrag soll mit Krotz (2007) und Hepp (2011) an die sozialkonstruktivistische Tradition angeknüpft werden. Hier wird Kommunikation in den Mittelpunkt gestellt und Mediatisierung als Wandel kommunikativen Handelns konzipiert. Damit wird der Wandel der kommunikativen Strukturen in den zentralen Sozialisationsinstanzen<sup>9</sup> als Bedingung des Aufwachsens unter sozialisationstheoretischen Gesichtspunkten für erziehungswissenschaftliche Fragestellungen zugänglich. Hieran anknüpfend wird im weiteren Verlauf des Beitrags die Gestaltung kommunikativer Strukturen als zentrale Aufgabe (medien)pädagogischen Handelns begründet.

Mediatisierung weist im Kontext anderer gesellschaftlicher Transformationsprozesse eine Sonderstellung auf, da sie alle Lebensbereiche durchdringt, alle Gesellschaftsgruppen erfasst und eine besonders starke Dynamik aufweist. In Zusammenhang mit der Frage, wie Enkulturationshilfen in der mediatisierten Gesellschaft organisiert werden, soll auf drei Aspekte hingewiesen werden: Ein Rückblick auf die Entwicklung der Mediennutzung in Deutschland zeigt zum einen, dass es sich um einen langfristigen Trend handelt. Nach der ARD/ZDF-Langzeitstudie Massenkommunikation haben sich die durchschnittlichen Nutzungszeiten zwischen 1970 (219 Minuten täglich) und 2005 (599 Minuten) fast

---

<sup>6</sup> Medien selbst können als durch Zeichensysteme binnenorganisierte externe Repräsentationssysteme verstanden werden (Ohler et al. 2013). Mit Tulodziecki (1997) kann man ein Medium als ein Mittel oder etwas Vermittelndes begreifen, durch das in kommunikativen Zusammenhängen bestimmte Zeichen mit technischer Unterstützung übertragen, gespeichert, wiedergegeben oder verarbeitet und in abbildhafter oder symbolischer Form präsentiert werden. Die Zeichen fungieren dabei als Träger von Bedeutungen für die an der Kommunikation beteiligten Personen.

<sup>7</sup> Der Begriff des Metaprozesses meint, „dass Mediatisierung weder räumlich noch zeitlich noch in seinen sozialen und kulturellen Folgen begrenzt ist und dass auch die Konsequenzen dieser Entwicklung nicht als getrennt zu untersuchende Folge verstanden werden können, sondern einen konstitutiven Teil von Mediatisierung ausmachen [...]“ (Krotz 2007, S.12).

<sup>8</sup> Kritisch hierzu Couldry (2008) und Lundby (2009): Fraglich ist, ob sich aktuelle Entwicklungen als Verbreitung einer Logik oder vieler Logiken beschreiben lassen. Ebenso wird die Vorstellung einer den Medien inhärenten quasi-natürlichen Logik, die sich linear entfaltet, problematisiert.

<sup>9</sup> Hepp (2011) stellt dabei anknüpfend an Norbert Elias „kommunikative Figurationen“ in den Mittelpunkt seines Ansatzes.

verdreifacht und sich in den letzten Jahren auf hohem Niveau stabilisiert (vgl. Best/Engel 2011: 527).

Zweitens wird in der öffentlichen Wahrnehmung auf die Nutzung digitaler Medien durch Jugendliche fokussiert, obwohl diese Entwicklung nicht auf eine bestimmte Altersgruppe begrenzt ist. Dass „die Jugend“ trotzdem in den Mittelpunkt gestellt wird, erklärt sich zum einen dadurch, dass Jugendliche in der Regel als erste Altersgruppe neue Medientrends für sich adaptieren („early adopters“) und zum anderen dieser Entwicklungsphase die Funktion einer Weichenstellung für den weiteren Lebenslauf zugeschrieben wird.

Drittens handelt es sich um eine sehr dynamische Transformation. Die JIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (MPFS), in denen seit 1998 in einem jährlichen Turnus mehr als 1000 Jugendliche zu ihrer Mediennutzung befragt werden, zeigen, wie innerhalb weniger Jahre der Anteil derjenigen, die täglich oder mehrmals die Woche online sind, von unter 10% auf über 90% angestiegen ist. Ein vergleichbar rapider Wandel der Mediennutzung ist bis dato nicht bekannt. Zusätzliche Dynamik entstand durch die Verbreitung mobiler Endgeräte. Der Anteil der Smartphonebesitzer hat sich unter den Heranwachsenden in den letzten drei Jahren verdreifacht. Die Verweildauer der Internetnutzer im Netz ist in dieser Altersgruppe zwischen 2012 und 2013 um durchschnittlich 36 Minuten auf 169 Minuten angestiegen (vgl. van Eimeren/Frees 2013: 361).

Diese Zahlen der Mediennutzungsstudien dokumentieren eine sehr dynamische Veränderung des unter statistischer Perspektive „durchschnittlichen“ bzw. „normalen Verhaltens“ in dieser Altersgruppe in sehr kurzer Zeit. Heranwachsende sind den „early adopters“ zuzurechnen. Damit wird deutlich, dass in diesem Bereich die Orientierungsmöglichkeiten, was „normales“ und was auffälliges Verhalten ist, einem schnellen Wandel unterworfen sind. Insgesamt nimmt aber auch in den anderen Gruppen die Internetnutzung schnell zu.

Mit Blick auf die digitalen Medien scheint sich in mancher Hinsicht das Kompetenzgefälle zwischen der heranwachsenden Generation und der Elterngeneration zu verkehren. Bezogen auf das technologische Wissen und Interesse, aber auch bezogen auf die instrumentellen Handlungskompetenzen im typischen Anwendungsbereich sind Jugendliche, die verglichen mit der Gesamtbevölkerung zur Altersgruppe der intensivsten Internetnutzer zählen, meist ihren Eltern überlegen. Dies ist nicht notwendigerweise auf einen Expertenstatus der Heranwachsenden zurückzuführen, sondern kann ebenso durch weitgehende Unkenntnis der Eltern begründet sein. Da Selbsteinschätzungen immer relational zur unmittelbaren sozialen Umwelt getroffen werden, führt die Wahrnehmung der Ohnmacht und Ahnungslosigkeit der Erwachsenenwelt wiederum zu komplementären Selbstzuschreibungen. So wird in der Forschung der Kompetenzvor-

sprung der „Digital Natives“ zunehmend in Frage gestellt. Besondere Merkmale, wie z. B. eine besondere Fähigkeit zum Multitasking (vgl. Moser 2008), die den mit digitalen Medien aufgewachsenen Jugendlichen zugesprochen wurden, gelten inzwischen als widerlegt (Gigerenzer 2012). Die Angehörigen der Netz-Generation finden sich in der Anwendung der Geräte schnell zurecht, in der Reflexion gelten sie aber als „digital Naive“ (vgl. Schulmeister 2009). Dabei sind die Fähigkeiten innerhalb der Altersgruppe abhängig von der sozialen Herkunft sehr ungleich verteilt. Während formal höher gebildete Heranwachsende das Internet eher informationsorientiert nutzen und von informellen Bildungsmöglichkeiten (z. B. Peer-to-Peer-Austausch in Hackerspaces) profitieren, zeigen Jugendliche aus sozial benachteiligten Kontexten häufiger einen unterhaltungsorientierten und als problematisch bewerteten Medienumgang. Bereits bestehende Unterschiede in den Bildungschancen werden durch die Verbreitung digitaler Medien vergrößert (Second Digital Divide; vgl. Niesyto 2010). Entsprechend scheint eine gesellschaftlich organisierte Enkulturationshilfe, welche auf die Jugendlichen differenziert eingeht, weiterhin nötig.

Die Etablierung und die breite gesellschaftliche Aneignung einer persistenten und ubiquitär verfügbaren informations- und kommunikationstechnischen Infrastruktur sind im Mediatisierungsprozess die zentralen Merkmale, die den Übergang zur digitalen Gesellschaft markieren. Durch die Verbreitung mobiler Endgeräte, also Notebooks und Tablet PCs, aber auch Smartphones und Bordcomputern in Autos, ist das Internet über Funknetz immer und überall erreichbar. Auch wenn aktuell deutlich wird, dass sich die Formen der Ein- und Ausgabemöglichkeiten von Endgeräten auch zukünftig weiterentwickeln werden – z. B. in Form von Brillen wie Google Glasses, mit denen die Verschränkung von virtuellen und realen Elementen („augmented reality“ bzw. „augmented virtuality“; Milgram et al. 1994) unterstützt wird, oder durch die Entwicklung des 3D-Druckers, der umfassende Konstruktions- und Replikationsmöglichkeiten eröffnet – ist eines klar: Es sind zwar zukünftige Weiterentwicklungen nicht abschätzbar, eine Rückentwicklung weg von der digitalen Gesellschaft kann jedoch ausgeschlossen werden.

Es stellt sich deshalb die Frage, wie die ältere Generation ihre Enkulturationshilfe so gestaltet, dass für das Aufwachsen in einer digitalen Kultur deren Chancen genutzt und ihre Risiken vermieden werden. Wie können Erziehung und Bildung dazu beitragen, dass das Individuum und die Gemeinschaft befähigt werden, das *gegenwärtig* Gebotene zu meistern und bei gleichzeitigem flexiblem *Offenhalten* die zukünftige Entwicklung einer digitalen Kultur selbst zu gestalten?

Mit dem Begriff der „Enkulturation“ wird das Erlernen von Kultur bezeichnet (Loch 1969). Dabei ist Enkulturation mehr als eine Anpassung an die jeweils

gegebene Kultur und deren reproduzierende Traditionen. Weber (1977) betont, dass es für die Tradierung kulturelle Praxen erforderlich ist, kulturelle Produktivität und Kreativität zu aktivieren und somit kulturelle Praxen neu zu erschaffen. Hieran anschließend lässt sich die These formulieren, dass die Transformation einer Gesellschaft in eine digitale Gesellschaft besondere Anstrengungen erfordert, um kulturelle Praxen unter den neuen Rahmenbedingungen des Medienalltags zu etablieren. Die digitale Welt muss kultiviert werden! Anders als in anderen Bereichen gibt es kaum kulturelle Überlieferungen und Traditionen digitalen Medienhandelns. Für die heutige Elterngeneration gilt, dass sie mehrheitlich keine digitale Kultur vorlebt. Weniger als in anderen Lebensbereichen liefert die gegenwärtige Gesellschaft Orientierungsangebote für eine kultivierte Lebensführung mit digitalen Medien.

Besonders deutlich wird das in der Gegenüberstellung der Kulturförderung kreativ-ästhetischer Medienpraxen. Bereits 2010 erreichte die Spiele-Industrie in Deutschland einen höheren Umsatz als die Film-Industrie. Trotzdem wird der Gestaltung von kulturell wertvollen Games und der Veranstaltung von Computerspielefestivals, wie z. B. der PLAY, dem Festival für kreatives Computerspielen, bei weitem nicht ein ähnlicher kulturellen Stellenwert zugesprochen wie dem Film. Es gibt keine mit dem Film vergleichbaren Traditionen von Festspielen, Besprechungen und Clubs. Während der Film in Deutschland jährlich mit über 200 Millionen Euro gefördert wird (vgl. Seufert/Gundlach 2012), findet eine nennenswerte Förderung von Computerspielen weder statt, noch wird sie offenbar ernsthaft in Erwägung gezogen<sup>10</sup>.

## 5 Gegenwärtige Diskurse zur Medienerziehung

In durch öffentliche Diskurse organisierten Demokratien *wäre* es zu erwarten, dass mit zunehmender Mediatisierung und dem Übergang in die digitale Gesellschaft die Weiterentwicklung von Erziehungs- und Bildungsprozessen entsprechend zum Gegenstand von umfangreichen Aushandlungsprozessen wird. Diese stellen aufgrund ihrer inhaltlichen Ausrichtung einen Gegenstand erziehungswissenschaftlicher Forschung dar. Aber auch Organisation und Verlauf solcher Diskurse sind relevante Forschungsgegenstände, da an ihnen untersucht werden kann, wie (ungleich) die Chancen verteilt sind, eigenen Bewertungen Gültigkeit zu verschaffen, und welche Möglichkeiten der Beteiligung an diesen Diskursen für Heranwachsende vorhanden sind, was wiederum für die Entwicklung von

<sup>10</sup> So werden im Abschlussbericht der Enquete-Kommission des deutschen Bundestages „Internet und digitale Gesellschaft“ im Kap. 3.2.4. „Förderung digitaler Kulturgüter“ Musik, Buch und Film ausführlich berücksichtigt. Digitale Spiele werden nicht einmal erwähnt (Dt. Bundestag 2013: 65 ff.).



Diskursfähigkeit und -bereitschaft der heranwachsenden Generation relevant ist. Diese strukturellen Rahmenbedingen kommunikativen Handelns bildeten einen Forschungsschwerpunkt Kritischer Erziehungswissenschaft, aber auch anderer sozialwissenschaftlicher Disziplinen, in denen die Habermassche Theorie kommunikativen Handelns rezipiert, und den Praktiken der Machtdiskurse (Foucault) die Möglichkeit idealtypischer Diskurse kontrafaktisch gegenübergestellt wurde. Bekanntlich verstand Mollenhauer Erziehung „als ein kommunikatives Handeln, dessen Ziel darin liegt, eine Kommunikationsstruktur zu etablieren, die den Erwerb von Fähigkeiten zum Diskurs ermöglicht.“ (Mollenhauer 1972: 67 f.). Strukturen in Institutionen wie z. B. Schule (Oser/Althof 1997), Betrieb (Corsten/Lempert 1992) oder Familie (Schneewind 1982) wurden daraufhin untersucht, inwiefern sie Diskurse bzw. die Entwicklung der Diskursfähigkeit begünstigen (können)<sup>11</sup>. Auch wurden Konzepte für entwicklungsförderliche Strukturen entwickelt und umgesetzt. Exemplarisch sei an dieser Stelle auf die Just-Community-School (Kohlberg 1985) und die realistischen Diskurse (Oser/Althof 1997) verwiesen, mit denen das moralische Argumentationsniveau und die Diskursfähigkeit von Jugendlichen gefördert wurde.

Breitenwirksam wahrgenommene öffentliche Diskurse zum Aufwachsen in der digitalen Gesellschaft werden in Deutschland allerdings von Fragen und Thesen zu negativen Medienwirkungen dominiert. Populärwissenschaftliche Beiträge, wie zum Beispiel das Buch „Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen“ (Spitzer 2012) erlangen immer noch große mediale Aufmerksamkeit. In dieser Publikation geht er möglichen Auswirkungen der Nutzung digitaler Medien unter einer neurowissenschaftlichen Perspektive nach. Einen Beitrag zur Frage, wie das Aufwachsen in der digitalen Gesellschaft so gestaltet werden könnte, dass digitale Chancen mit Verstand genutzt werden, leistete diese Debatte freilich nicht. Sie wird in der Regel *über* Heranwachsende geführt, aber nicht *mit* Ihnen.

Interessanterweise scheint es sich bei der Betonung möglicher negativer Folgen der digitalen Medien um eine kulturelle Besonderheit zu handeln. Während österreichische Eltern die Chancen der Internetnutzung durch ihre Kinder hervorheben, betonen deutsche Eltern stärker ihre Risiken (Hasebrink/Lampert 2012).

---

<sup>11</sup> Allgemein können beispielsweise stabile emotionale Zuwendung, soziale Anerkennung, Chancen zur Teilnahme an Kommunikationsprozessen, Möglichkeiten zur Mitwirkung an kooperativen Entscheidungsprozessen, Informationen über Folgen des eigenen Handelns und Gestaltungsmöglichkeiten als günstige Sozialisationsbedingungen, hingegen Geringschätzung, Indifferenz oder Unberechenbarkeit in der Wertschätzung, latent schwelende Konflikte, eingeschränkte Kommunikationsmöglichkeiten, überzogene Restriktion sowie unklare bzw. inadäquate Verantwortungszuschreibungen als ungünstige Bedingungen für die Identitätsentwicklung bei Jugendlichen ausgewiesen werden.

Historisch betrachtet zeigt sich, dass die Einschätzung möglicher Medienwirkung abhängig ist von der Zuordnung zu Hoch- oder Populärkultur, zu Literatur oder Massenmedien. Medienangeboten, die der Hochkultur zugeordnet werden, wird unterstellt, dass sie höhere Rezeptionsprozesse vorstrukturieren – auch wenn sie Gewaltdarstellungen beinhalten. Sie gelten als moralisch domestizierbar, und wenn Wirkungshypothesen bemüht werden, wird mit kathartischer Wirkung argumentiert. Medien mit Gewaltdarstellungen, die der Trivialekultur zugeordnet werden, wird genau umgekehrt unterstellt, dass sie zu unkontrollierten Exzessen führen, zu Gewalthandeln verleiten und die Sinne überreizen. Damit wird für die soziale Kontrolle der Medienrezeption die argumentative Grundlage geliefert.

Kulturgeschichtlich kann hervorgehoben werden, dass Medien als Speicher kulturell verfügbaren Wissens eine unabdingbare Voraussetzung für die unter allen Lebewesen einzigartige Form des kulturellen Lernens ist. „Mediennutzung ist insofern die Wiege der kulturellen Entwicklung des Menschen“ (Ohler et al. 2013: 86). Durch die Entwicklung moderner Informations- und Kommunikationstechnologien steht kulturelles Wissen in einer bislang nie dagewesenen Fülle zur Verfügung – und insbesondere durch das Internet persistent und ubiquitär. Für kulturelles Lernen in formalen und informellen Kontexten ergibt sich eine völlig neue Ausgangsbasis.

Kulturpessimistische Sichtweisen auf die Jugend und ihre Mediennutzung gab es dabei schon immer. Gekoppelt sind diese mit sozialen Distinktionsmechanismen. Die Betonung unterschiedlicher Qualitäten von Medien und vermeintlicher Medienwirkungen wurde dabei funktional zur sozialen Abgrenzung eingesetzt und wirkt auf die Zuschreibung von Bildungschancen in formalen Kontexten. Die Betonung von möglichen Folgen bestimmter Medienanwendungen sind deshalb vor dem Hintergrund des Verteilungskampfes um gesellschaftliche Positionen und Ressourcen zu betrachten.

Folgt man diesen Grundgedanken, stellt sich Enkulturation in der digitalen Gesellschaft und die Organisation entsprechender Hilfsmaßnahmen als nicht völlig neue, aber weiterentwickelnde Angelegenheit dar: Erstens nutzten Menschen schon immer Medien und zwar so erfolgreich, dass dies für die Menschheit als Kulturwesen ein Gattungsmerkmal darstellt. Entsprechend stellt sich die Aufgabe, jene Praktiken und Fähigkeiten zu vermitteln, die für die Nutzung des



<http://www.springer.com/978-3-658-06461-7>

Jahrbuch Medienpädagogik 11

Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen  
Kultur

Kammerl, R.; Unger, A.; Grell, P.; Hug, T. (Hrsg.)

2014, VI, 248 S. 27 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-06461-7