

Sozialisation im Netz: Wie viel „Realität“ brauchen menschliche Beziehungen?

Jahresakademie des KAAD: „Communio und Communities. Neue
Formen von Gemeinschaft in Gesellschaft und Kirche“

26.4.2013 in Bonn

Tilmann Sutter
(Universität Bielefeld)

Medienwandel

- Tiefgreifender Wandel von älteren Massenmedien hin zu neuen „interaktiven“, vernetzten Kommunikationsmedien.
- Welche Auswirkungen hat dieser Wandel auf unsere sozialen Lebensformen?
- Welche Auswirkungen haben neue Medien auf Prozesse der Sozialisation?
- Was ist das Neue der „neuen Medien“?
- Der aktuelle Medienwandel wurde meist positiv gedeutet: Befreiung von den Zwängen der Massenmedien durch die „Interaktivität“ neuer Medien.
- Überall jedoch lauern Risiken und Gefahren: nach den PC-Spielen sind nun auch Netzwerkplattformen wie Facebook in der Diskussion.

Medienkritik

- Ein Urgestein der Internetanalyse, Sherry Turkle, hat in der ZEIT empfohlen: „Macht mal Pause!“
- Kommunikationen und Beziehungen im Internet können zu Entfremdung und fehlenden Verbindlichkeiten führen.
- Die Frage ist, ob Beziehungen im Internet zu den alltäglichen realen sozialen Beziehungen hinzutreten und diese bereichern, oder ob das soziale Leben unter dem Einfluss des Internet verarmt.
- Diese Kritik klingt recht vertraut und richtete sich früher vor allem auf das Leitmedium Fernsehen.

Medienkritik

- Fernsehen vereinzelt und isoliert die Menschen.
- Fernsehen ist gemeinschaftsfeindlich.
- Fernsehen hat vielfältige negative Einflüsse auf das Familienleben.
- Fernsehen zerstreut, manipuliert, verdummt.
- Fernsehen verursacht soziale Defizite.
- Demgegenüber gibt es aber auch gegenteilige Befunde: Fernsehen schafft Reflexionsmöglichkeiten, bietet Familien gemeinsame thematische Hintergründe, Fernsehen wird oft in Gruppen angeschaut und dort kommunikativ angeeignet usw.

Medienanalyse

- Neue Medien erzeugen neue (und zugleich alt bekannte) Medienkritiken.
- Die unterschiedlichen Positionen weisen auf die Notwendigkeit einer differenzierten Medienanalyse.
- Diese Medienanalyse muss die Logik des Mediensystems, die Konstruktivität von Rezeptionsprozessen, die sozialen und kulturellen Bedingungen des Mediengebrauchs, aber auch die Technik, die Organisation und Ökonomie der Medien und vieles mehr berücksichtigen.
- Das gilt auch für die Analyse und Kritik von Internetkommunikationen und ihre Auswirkungen auf menschliche Beziehungen.

Zur Frage des Forums

- Klärung der Fragestellung „Sozialisation im Netz: Wie viel ‚Realität‘ brauchen menschliche Beziehungen?“
- Die Frage zielt auf Sozialisation im Netz als Problem.
- Sozialisation setzt „menschliche Beziehungen“ voraus und befähigt zu sozialem Handeln.
- Dieser Zusammenhang kann mehr oder weniger realitätsbezogen ablaufen.
- Konstruktivistische Fragestellung: „Realität“ und „Wirklichkeit“
- In welcher Weise können sich Sozialisation und Gemeinschaft auf die Grundlage internetgestützter menschlicher Beziehungen stützen?

Weiterer Verlauf des Vortrages

- Erwartungen an das Internet
- Strukturen der Internetkommunikation
- Mediensozialisation
- Sozialisation im Netz
- „Gemeinschaft“ im Netz
- Wie viel „Realität“ brauchen menschliche Beziehungen?

Erwartungen an das Internet

- Massenmedien sind rückkopplungsarm.
- Neue Medien bieten vielfältige Rückkopplungsmöglichkeiten.
- Es vollzieht sich ein Wandel von den alten Medien in Form von Einwegkommunikation zu den **neuen Medien in Form von Netzkommunikation**.
- Die Kommunikation läuft nicht mehr von einem Sender an alle Empfänger, sondern von allen an alle, die potentiell sowohl senden als auch empfangen können.

Erwartungen an das Internet

- Die Entwicklung neuer Medien führt zu einem tiefgreifenden Umbruch der Medienkommunikation:
- Sie bieten vielfältige Eingriffs- und Gestaltungsmöglichkeiten für die Nutzer, weshalb sie auch als „interaktive“ Medien bezeichnet werden.
- Es gibt vielfältige Möglichkeiten in den Bereichen Information (z.B. Datenbanken), Kommunikation (email, Chat) und Unterhaltung (z.B. PC-Spiele, YouTube).
- Aus dem zuschauenden, lesenden oder hörenden Publikum werden „User“, also Nutzer und Mitgestalter der Angebote.

Erwartungen an das Internet

- „Interaktivität“: Begriff, mit dem das Neue neuer Medien beschrieben wird.
- Im Unterschied zu einseitigen Massenmedien können die Sender- und Empfängerrollen ständig gewechselt werden.
- Ein in diesem Sinne hochgradig interaktives Medium war bereits das Telefon.
- Neu ist die Interaktivität der Netzkommunikation zwischen vielen Personen.

Erwartungen an das Internet

- An die Möglichkeiten der Internetkommunikation richten sich zum Teil hochgesteckte Erwartungen.
- Erwartet wird nicht nur die Emanzipation des Publikums, das zu aktiven Usern wird.
- Erwartet werden auch: Nähe, Vertrautheit, Freundschaft, Gemeinschaft im Internet, und das in einer Gesellschaft, in der diese Qualitäten sozialer Beziehungen immer mehr unter Druck geraten.
- Deshalb ist aus soziologischer Sicht das Verhältnis von sozialer Interaktion (bzw. „realen“ Beziehungen) und Internetkommunikation zentral.

Erwartungen an das Internet

- Frage: Leistet das Internet annähernd das, was „reale“, interaktiv gestützte soziale Beziehungen leisten?
- Positionen von „Netzoptimisten“ und „Netzpessimisten“.
- Netzoptimisten: bejahen die Frage und sehen positive Möglichkeiten des Internet.
- Netzpessimisten: verneinen die Frage und heben die Gefahren und Defizite internetgestützter Beziehungen hervor.
- These: Beziehungen im Internet weisen immer Unterschiede zu realen sozialen Beziehungen auf (trotz der „Interaktivität neuer Medien“).

Strukturen der Internetkommunikation

- In der Kommunikation mittels Computern ist die zentrale Bedingung sozialer Interaktionen: die **Anwesenheit der Beteiligten**, nicht erfüllt.
- Anonymität und Unpersönlichkeit der Beteiligten, die mit anonymen Rollen experimentieren, sich maskieren und auf vielfältige Weise inszenieren können.
- Soziale Grenzen können dadurch leichter überschritten werden.
- Dabei macht sich die technologische Ermöglichung und Übertragung der Kommunikation bemerkbar: Bsp. Chat
- „Schriftlich geführte Gespräche“, „virtuelle Interaktionen“, „virtuelle Beziehungen“

Strukturen der Internetkommunikation

- Die **Merkmale der Internetkommunikation** sind u.a.:
- gesteigerte Rückmelde-, Eingriffs- und Gestaltungsmöglichkeiten,
- die Anonymität der Adressaten,
- individuelle Verfügbarkeit und Gestaltbarkeit der Kommunikation,
- Beziehungen zwischen Personen und Texten sowie zwischen Texten,
- gesteigerte Kontingenz,
- Auseinanderziehen von Mitteilungs- und Rezeptions- bzw. Verstehensprozessen,
- damit verbundene Individualisierung der Sequenzialität des Geschehens.

Mediensozialisation

- Das hat Folgen für Prozesse der Mediensozialisation.
- Sozialisation: Erwerb von Fähigkeiten, Aufbau von Persönlichkeitsstrukturen, Identität.
- In Prozessen der Sozialisation werden zunehmend Medien und die Fähigkeiten wichtig, mit Medien umzugehen.
- Das beginnt mit dem Lesen von Bilderbüchern und schreitet fort bis zum Internet.
- Die Frage ist, wie Medien Prozesse der Sozialisation beeinflussen und in diesen Prozessen genutzt werden.

Sozialisation im Netz

- Der Wandel von der Massenkommunikation zu neuen „interaktiven“ Medien eröffnet vielfältige Rückkopplungs- und Eingriffsmöglichkeiten für die Nutzer (Stichworte: Web 2.0, Social Web).
- Das Web 2.0 wird als ein „Mitmach-Internet“ bzw. „Mitmach-Netz“ bezeichnet, an dessen Angebote die Nutzer aktiv mitwirken.
- Insgesamt gibt es aber nur einen geringen Anteil aktiver Beiträger (vgl. ARD/ZDF-Online-Studie 2010 in Media Perspektiven 7/8 2010, S. 359ff.): „Web 2.0: Nutzung steigt – Interesse an aktiver Teilhabe sinkt“.

Sozialisation im Netz

- Am meisten werden private Netzwerke und Communitys genutzt, es folgen Videoportale, Wikipedia sowie berufliche Netzwerke und Communitys. Allerdings werden Wikipedia und Videoportale am wenigsten genutzt (27% und 42%; zum Vergleich: private Netzwerke 61%).
- „Der Mitmachgedanke“, so die Bilanz, „funktioniert nur in privaten Communitys“.
- Zwar ist das Internet in vielen Bereichen noch weit davon entfernt, ein Mitmachnetz zu sein, allerdings weisen junge Nutzer und Anwendungen wie Facebook eine hohe aktive Beteiligung auf.
- Insgesamt betrachtet eröffnet das Internet viel mehr als Massenmedien einen individuell gestaltbaren Zugang zu Medienangeboten.

Sozialisation im Netz

- Deshalb kann man fragen, wie diese neuen individuellen Umgangsweisen mit Medienangeboten gelernt werden, ob also die gewandelten Formen der Medien Auswirkungen auf Prozesse der Mediensozialisation haben.
- Nun kann gerade im Bereich der Sozialisation im Umgang mit neuen Medien darauf verwiesen werden, dass Nachwachsende zunehmend auf sich selbst gestellt sind und sich deshalb **zunehmend selbst sozialisieren**.
- Allgemeine Stichworte hierzu: Enttraditionalisierung, Pluralisierung, Individualisierung, Vielfalt von Identitätsentwürfen

Sozialisation im Netz

- Neue Medien kommen diesen Tendenzen entgegen: Die Eingriffs- und Gestaltungsmöglichkeiten für die Nutzer steigern die Autonomie im Umgang mit Medien.
- Das Internet bietet neue Möglichkeiten, Identitätsentwürfe spielerisch auszuprobieren: Maskierung, Anonymität, Unverbindlichkeit, weitgespannte Vernetzung, neue Kontakte, neue Formen der Gemeinschaft.
- Wie schon die älteren Massenmedien bieten auch die neuen Medien Chancen und Risiken: Man kann sich in den spielerischen, unverbindlichen Entwürfen verlieren oder aber sie für eine gesteigerte Reflexion nutzen.
- Das gilt vor allem für die sozialen Netzwerke.

Sozialisation im Netz

- Soziale Netzwerke: Identitätsdarstellung und -inszenierung.
- Es eröffnen sich neue Möglichkeiten und Risiken der Veröffentlichung von Privatem, die ausgelotet werden müssen.
- Grundlegende Einsicht der Medienforschung: Medien werden stets in Kontexten genutzt.
- Deshalb werden die Möglichkeiten und Risiken der Social Media ganz unterschiedlich realisiert.
- Zur Erinnerung: Zwar sinkt das Interesse an aktiver Teilhabe im Rahmen von Web 2.0-Anwendungen, nicht aber bei privat genutzten sozialen Netzwerken.

Sozialisation im Netz

- Zwei allgemeine Beobachtungen: 1. Es sind Verbindungen von Online- und Offline-Beziehungen zu beobachten, weil 2. enge, verbindliche Online-Beziehungen schwer zu etablieren sind.
- Allerdings schaffen diese Verbindungen neue Probleme, deren Bedeutung und Lösung noch nicht abzusehen sind.
- Beispiel „Digitale Eifersucht“: Man kann den Partner ausspionieren und vieldeutige Botschaften dazu benutzen, das eigene Misstrauen zu verstärken.
- Allgemeines Problem: Private Daten sind gespeichert, können weiter verbreitet und jederzeit durchsucht werden.

Sozialisation im Netz

- Vernetzung, viele Kontakte und ständige Erreichbarkeit können zu oberflächlichen, wenig bedeutsamen Beziehungen („Freunden“) führen.
- Der entscheidende Unterschied ist, ob man sich in diese Beziehungen flüchtet oder bestehende Beziehungen per Internet erweitert.
- Auswirkungen der Nutzung von Social Media vor allem auf die Sozialisation in Gleichaltrigengruppen (Stichwort: Digitale Jugendkulturen).
- Jugendliche haben neue Möglichkeiten der Selbstdarstellung, Selbstverortung, Selbstinszenierung, Selbstreflexion, kurz: der „Identitätsarbeit“.

Gemeinschaft im Netz

- Können Gemeinschaft, Verantwortung und Verbindlichkeit in neuen „interaktiven“ Medien entstehen?
- Während z.B. der Begriff der „elektronischen Gemeinschaft“ interpersonale Nähe und Verbindlichkeiten suggeriert, wird damit lediglich eine Gruppe von Nutzern elektronischer Medien bezeichnet, die gemeinsame Gebrauchsweisen, medienbezogene Regeln und Bedeutungszuschreibungen entwickeln.
- Auch vergleichsweise wenig anspruchsvolle Kategorien der Bestimmung sozialer Gruppen wie hinreichende Kommunikationsdichte zwischen den Beteiligten, wechselseitig erkennbare Identität und Beeinflussbarkeit des Verhaltens der Beteiligten können nicht zur Beschreibung internetbasierter Kommunikationsräume verwendet werden.

Gemeinschaft im Netz

- Allgemeiner Befund: Die gesellschaftliche Differenzierung drängt Möglichkeiten der Gemeinschaftsbildung zurück.
- Dieser Trend wird durch das Internet nicht einfach umgedreht.
- „Weshalb sollen sich Menschen, die einander nie gesehen haben, über kulturelle Grenzen hinweg zusammenschließen, und mit dem alleinigen Hilfsmittel einer ... schriftlichen Sprache persönliche Beziehungen und eine gemeinsame Identität aufbauen, zumal es in vielen Fällen keineswegs klar ist, wer sich hinter dem Nickname verbirgt, und ob der Gesprächspartner überhaupt ein Mensch ist?“ (Bettina Heintz, „Gemeinschaft ohne Nähe?“, in U. Thiedecke (Hg.) Virtuelle Gruppen, S. 201)

Gemeinschaft im Netz

- Wichtig ist der soziale Kontext, in den der Umgang mit neuen Medien eingebettet ist.
- Enge gemeinschaftliche Beziehungen sind allein durch Internetkommunikation schwer aufzubauen und zu erhalten.
- Vielmehr müssen weitere direkte persönliche Beziehungen hinzutreten
- Auch im Internet gibt es keine „Gemeinschaft ohne Nähe“.
- Sherry Turkle: Wandel von der Befürworterin zur Skeptikerin gegenüber internetgestützten sozialen Beziehungen.

„Realität“ und menschliche Beziehungen

- Die Frage, ob menschliche Beziehungen „Realität“ benötigen oder ob sich Gemeinschaften im Internet bilden, ist nicht einfach zu beantworten.
- Man muss fall- und kontextbezogene Antworten finden.
- Vor allem kann man nicht einfach von den Medien auf soziale Auswirkungen schließen.
- Es geht darum, wie die Möglichkeiten des Internet genutzt werden.
- Das kann sogar an einem extremen Fall demonstriert werden: „Counterstrike“ als Teamwork in Teufels Küche
- „Counterstrike“ ist ein sogenanntes „Egoshooter“-Spiel.

„Realität“ und menschliche Beziehungen

- Hier ist unter der Oberfläche des „Ego-Shooter-Spiels“ eine weitere, weniger augenscheinliche Ebene zu beachten: Obwohl jede Person für sich auf den Bildschirm starrt – und auch wenn jede Person im eigenen Zimmer vor dem PC sitzt –, jede Aktion in diesem Spiel ist koordinierte Teamarbeit. Über Zurufe oder Texteingaben können sich die Spieler absprechen, warnen oder ermahnen.
- Sich Regeln geben, diese diszipliniert befolgen, kommunizieren und koordinieren: das sind die Trümpfe, die zum Erfolg bei dem Spiel führen und so gar nicht zu den kulturkritisch und pädagogisch warnend erhobenen Zeigefingern passen wollen.
- Teamwork zeigt hier durchaus die Qualität wechselseitiger gemeinschaftlicher Verpflichtungen.

„Realität“ und menschliche Beziehungen

- Was bereits Analyse und Kritik der Massenmedien zeigten, gilt auch für Analyse und Kritik des Internet.
- Es müssen mehrere Ebenen differenziert werden, insbesondere Formen und Eigenlogik der Medien sowie subjektive Voraussetzungen und soziale Praktiken der Mediennutzung.
- Es mag durchaus Freundschaften, Gemeinschaften, ja sogar Liebesbeziehungen allein im Netz geben.
- Das wären dann aber besonders interessante, spannende und erklärungsbedürftige Fälle.

„Realität“ und menschliche Beziehungen

„Realität“ brauchen menschliche Beziehungen nicht zuletzt deshalb, weil wir erst lernen, reale Beziehungen zu führen, um dann schrittweise in die Welt internetgestützter, „virtueller“, „künstlicher“ Beziehungen einzutauchen.