



Hybride Sozialisation

von Maximilian Seeberger

Digitale Medien nehmen viel Raum im Leben von Jugendlichen ein. Natürlich spielen sie deshalb auch im Sozialisationsprozess eine bedeutende Rolle. Aber ist der Einfluss tatsächlich so groß wie gemeinhin angenommen? Und gibt es Unterschiede zur bisherigen „rein analogen“ Sozialisation?

Wie digitale Medien jungen Menschen eine Sozialisations-ebene anbieten

Digitale Medien müssen sich in Hinblick auf die Nutzung durch Kinder und Jugendliche immer wieder Kritik gefallen lassen. Unermüdlich wird auf Gefahren im Netz hingewiesen und die neuesten

TikTok-Trends argwöhnisch auf gefährdende Inhalte untersucht. Im Folgenden soll keineswegs eine Relativierung der Gefahren im Netz für Heranwachsende stattfinden. Aus Sicht des Kinder- und Jugendschutzes sind aufgeklärte Kinder, Jugendliche und Multiplikator:innen äußerst wünschenswert. Nichtsdestotrotz dürfen sich Multiplikator:innen gerne auch häufiger positiv von den Inhalten und Prozessen beeindruckt lassen, die digitale Medien

den Nutzenden anbieten. Ob als Fachkraft im Kinder- und Jugendschutz oder als Erziehungsberechtigte, manchmal kann es erfrischend sein, bewusst die positive Seite der Mediennutzung zu betrachten. Der Blick aus mehreren Perspektiven lässt Hemmungen und Vorurteile schrumpfen und schafft ein Verständnis für die Faszination der Heranwachsenden für digitale Medien. Wer beide Seiten der Medaille kennt, wird sich im Gespräch mit Kindern und Jugendlichen besser positionieren können und auf diese Weise nachhaltigen Eindruck hinterlassen. Letzteres ebnet den Weg für einen sehr wichtigen Aspekt: Sie machen sich zur Ansprechperson und Reflexionsinstanz für die digitalen Probleme und Anliegen der Heranwachsenden.

In diesem Beitrag wird die positive Seite der digitalen Sozialisation junger Menschen im Vordergrund stehen. Im Folgenden führt zunächst ein metaperspektivischer Blick auf die Sozialisationsstrukturen im digitalen Raum ins Thema ein. In diesem Zusammenhang wird der Begriff der „hybriden Sozialisation“ hergeleitet und etabliert. Anschließend steht der Kompetenzerwerb in der digitalen Sozialisation im Fokus. Daraufhin wird an Videospiele demonstriert, wie digitale Sozialisationsinstanzen Sozialisationsprozesse möglich machen. Das Fazit lädt zu einer kurzen Zusammenfassung und zur Selbstreflexion ein.

Hybride Sozialisation junger Menschen – was bedeutet das?

Es verwundert kaum, dass Mediatisierung, sprich der gesellschaftliche Wandel aufgrund digitaler Medien, auch nicht vor unserer sozialen Interaktionsmacht (Krotz 2007). Digitale Medien bieten (nicht nur) jungen Menschen eine Sozialisationsinstanz an, die ganz in ihre digitale und analoge Lebenswelt integriert ist. Sie ist jederzeit verfügbar, und Nutzer:innen können von jedem Ort aus, auch während physischen Alleinseins, an der Gesellschaft teilnehmen. Das macht digitale Medien zu einem wichtigen Durchgangspunkt von sozialem Handeln und von Sozialisation im Allgemeinen (Göttlich

2010). Dieser Mediensozialisation genannte Prozess fußt auf der These, dass analoge und digitale Medien ein fester Bestandteil der Lebenswelten (fast) aller Menschen sind. Entsprechend kann davon ausgegangen werden, dass Sozialisation immer auch Mediensozialisation bedeutet. Letztere umschließt alle Gesichtspunkte, bei denen die Medien für die psychosoziale Entwicklung der Kinder und Jugendlichen eine Rolle spielen (Süss, Wijnen & Lampert 2013).

Weiterführend ist die Mediensozialisation eng verbunden mit der Medienaneignung. Bereits kleine Kinder nutzen digitale Medien für ihre Zwecke, sei es zur Emotionsregulierung oder um die kindliche Neugier zu stillen. Neben dem Unterhaltungsfaktor liefern Medien erklärende Informationen und ermöglichen eine Orientierung in der Welt. Darüber hinaus können digitale Medien Entwicklungsthemen aufgreifen und bieten jungen Menschen eine Erweiterung ihres Handlungsspielraums. Kinder ab dem Grundschulalter können sich entsprechend mit und über digitale Medien artikulieren. Je älter Kinder werden, desto mehr Inhalte und Funktionen können sie für sich entdecken und sich zu eigen machen (Theunert 2015). In der folgenden exemplarischen Darstellung von Sozialisationsprozessen in und mit digitalen Medien soll verdeutlicht werden, welchen Stellenwert der digitale Raum in der Sozialisation von jungen Menschen einnimmt.

Spätestens ab der weiterführenden Schule darf von einer soliden Grundausstattung mit eigenen digitalen Endgeräten ausgegangen werden (Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest 2023). Da die Medienausstattung in den Familien in den letzten zehn Jahren ebenfalls angestiegen ist, kann die Mediensozialisation bereits sehr früh beginnen. Gerade die Generation Alpha, als erste Generation, die gänzlich im digitalen Zeitalter aufwächst, und weitestgehend die Generation Z finden sich hier wieder. Eine Zuwendung und ein grundsätzliches Interesse an den digitalen Inhalten und Endgeräten können aufgrund der Verfügbarkeit ab jungen Jahren und des vielfältigen Angebots leicht nachvollzogen werden. Nicht zuletzt sind es ihre Vorbilder im Alltag, allen voran die Erziehungsberechtigten, die den Kindern Mediennutzung vorleben. Die beliebtesten Formate in der digitalen Mediennutzung von jungen

Menschen sind soziale Netzwerke und Videospiele (Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest 2024). Mit Nutzung von sozialen Konstrukten wie Social Media und digitalen Spielen (mehr zu Letzteren im Verlauf dieses Beitrags) findet auch eine Auseinandersetzung damit im Rahmen der Sozialisation statt. Jedes soziale Konstrukt birgt eigene soziale Gemeinschaften, eigene Regelsätze und Normen.

Jugendliche müssen sich, wie in der analogen Welt auch, in den jeweiligen Normativen zurechtfinden, behaupten und ihren Platz suchen. All dies birgt eine Auseinandersetzung mit sich selbst und anderen Individuen. Mit eingeschlossen sind die grundlegenden Bedürfnisse Heranwachsender. Diese haben sich auch mit dem Einzug digitaler Medien in ihren Alltag nicht wesentlich verändert. Der Wunsch nach Anerkennung, die Suche nach Zugehörigkeit und das Streben nach Status sind neben der Auseinandersetzung mit dem eigenen, sich verändernden Körper wichtige Leitmotive, auf die sich das Handeln junger Menschen zurückführen lässt. In der Ära vor Social Media fand die Auseinandersetzung weitestgehend analog statt. Zeitschriften, Vereine und die Peergroup wurden durch Social Media, Videospiele und Internetforen ergänzt und erweitert. Der digitale Raum bietet die Möglichkeit, Meinungen und Charaktereigenschaften zu testen oder in neue Rollen zu schlüpfen und sich dabei mit anderen auseinanderzusetzen. Auf diese Weise tragen digitale Sozialwelten zur Identitätsbildung bei. Der Zugang zu globalen Informationen, verschiedenen Kulturen und Perspektiven vervielfältigt die Sozialisationsmuster. Digitale Sozialwelten, wie zum Beispiel Social Media, bringen durch die Interaktion mit anderen soziales Lernen mit sich, während Medieninhalte und Communitys als Sozialisationsagenten Werte und Normen vermitteln. Die meisten digitalen Sozialisationsprozesse laufen, wie auch die analogen, nebenbei ab.

Ein geläufiger Fachbegriff, der die beschriebenen Teilprozesse der Mediensozialisation und der Medienaneignung im Zusammenhang mit der Mediatisierung von Sozialräumen junger Menschen, gesammelt beschreibt, existiert bis heute nicht. Die Relevanz und Vielfältigkeit der Prozesse geben aber Hinweise auf

die Notwendigkeit einer neuen, zeitgemäßen Definition. Diese soll den Anspruch haben, die gesamten analogen und digitalen Sozialisationsprozesse in einem neuen Fachbegriff zu zentralisieren. Aufgrund der ausgeprägten Verschmelzung von analogen und digitalen Sozialisationsprozessen erweist sich der Sammelbegriff „hybride Sozialisation“ als logisch und folgerichtig. Der Ausdruck beschreibt letztendlich sehr treffend die eng verwobene Koexistenz der beiden Sozialisationsebenen. Pädagogische Fachkräfte sehen sich tagtäglich mit der „hybriden Sozialisation“ und ihren Auswirkungen konfrontiert. Eine Einführung des Begriffs in den (medien-)pädagogischen und soziologischen Sprachgebrauch ist demnach höchst überfällig.

An dieser Stelle der wichtige Hinweis: Auch heute finden Sozialisationsprozesse natürlich noch analog statt. Sie wurden lediglich um eine zweite, digitale Ebene ergänzt und erschaffen so die Möglichkeit eines „hybriden Sozialisationsprozesses“. Es soll keinesfalls so verstanden werden, dass die digitale Welt die analoge ablöst. Vielmehr geht es um eine Erweiterung. Der hybride Charakter der Sozialisation ist die logische Folge der hybriden Welt, in der junge Menschen aufwachsen.

Kompetenzerwerb in digitalen Sozialwelten

Im Rahmen der hybriden Sozialisation können junge Menschen diverse Kompetenzen erwerben, um sich in der Gesellschaft und ihren Normativen zurechtzufinden und sicher zu bewegen. Diese Kompetenzen können sehr vielfältig sein und fallen in diverse Kategorien. Eine vollständige Kompetenzliste wäre in diesem Rahmen nicht zielführend und wohl etwas eintönig zu lesen. Folglich werden einzelne Aspekte und Kompetenzkategorien exemplarisch dargestellt. Die Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (OECD) entwickelte sogenannte Schlüsselkompetenzen, deren Erwerb einen orientierten Umgang in der Gesellschaft begünstigen soll.

Die OECD nimmt dabei den Gesellschaftsbegriff als einheitlichen Begriff für die analogen und digitalen

Gesellschaftsbereiche. Jugendliche und junge Erwachsene mit diesen Kompetenzen seien besser in der Lage, sich in der Gesellschaft zu behaupten. Die Schlüsselkompetenzen im Allgemeinen sollen außerdem zu einer funktionierenden Gesellschaft beitragen (Bormann, de Haan 2008).

Die drei Kompetenzkategorien mit den je **drei Schlüsselkompetenzen** lauten:

① **Interaktive Anwendung von Medien und Mitteln**

- Interaktive Anwendung von Sprache, Symbolen und Texten
- Interaktive Nutzung von Wissen und Informationen
- Interaktive Anwendung von Technologien

② **Interagieren in heterogenen Gruppen**

- Gute und tragfähige Beziehungen unterhalten
- Fähigkeit zur Zusammenarbeit
- Bewältigen und Lösen von Konflikten

③ **Eigenständiges Handeln**

- Handeln im größeren Kontext
- Realisieren von Lebensplänen und persönlichen Projekten
- Verteidigung und Wahrnehmung von Rechten, Interessen, Grenzen und Erfordernissen

Es wird schnell klar, dass die Schlüsselkompetenzen in der primären und sekundären Sozialisationsphase erworben werden können. Die Grundsteine legt die Kindheitsphase, während in der Jugend- und jungen Erwachsenenphase die Vertiefung und Ausreifung stattfinden können. Die drei übergeordneten Kompetenzkategorien verweisen entweder direkt auf die digitalen Medien (Kategorie 1) oder lassen den Rückschluss zu, dass sie im digitalen Raum geschult werden können. Denn auch Kompetenzen, wie tragfähige Beziehungen zu unterhalten, Kooperationsfähigkeit, die Fähigkeit zur Bewältigung und Lösung von Konflikten (Kategorie 2) und die Verteidigung der eigenen Interessen und Grenzen (Kategorie 3), können in der digitalen Sozialwelt erlernt werden. Das anschließende Beispiel führt die Rolle einer Sozialisationsinstanz beim Kompetenzerwerb genauer aus.

Digitale Spiele als Sozialisationsinstanz – wie funktioniert das?

Videospiele sind eine der beliebtesten medialen Freizeitbeschäftigungen von Jugendlichen im digitalen Raum (Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest 2024). Manchmal kritisch beäugt, halten digitale Spiele aber dennoch eine ganze Palette voll positiver Eigenschaften bereit. Im Folgenden werden sie als glänzendes Beispiel dienen, um Kompetenzerwerb und Sozialisationsprozesse auf der digitalen Ebene zu demonstrieren. Videospiele müssen als soziale Konstrukte verstanden werden, denn sie sind (fast) immer in soziale Welten eingebettet. In der Mehrzahl der Spiele gibt es die Möglichkeit, direkt oder indirekt mit anderen Spielenden in Kontakt zu treten, beispielsweise über Text- oder Sprachchat während des Spielens. Selbst reine Singleplayer-Spiele, die (wie der Name bereits suggeriert) allein gespielt werden, verfügen in der Regel über soziale Konstrukte. Beispiele hierfür gibt es viele: Ranglisten erlauben den Vergleich mit anderen und Internetforen wie Reddit oder Discord bieten Austauschmöglichkeiten an. Streamer:innen, Let's-Player:innen und E-Sport mobilisieren Massen, erzeugen Gruppenzugehörigkeit und bringen Menschen mit gleichen Interessen zusammen. Hinzu kommt noch die analoge Ebene, denn Spielende werden auch in ihrer analogen Sozialwelt Menschen finden, mit denen sie über die Spiele und Inhalte diskutieren können. Hier können sie auf verschiedene Pole stoßen. Einerseits können sie sich mit Gleichgesinnten austauschen und andererseits mit Kritiker:innen diskutieren und ihren Standpunkt verteidigen.

Im Hinblick auf die digitale Sozialisation besonders hervorzuheben sind Clans und Gilden. Diese Gesellschaftskonstrukte bieten ihren Mitgliedern alles, vom losen Beisammensein bis hin zu familiären Strukturen mit Hierarchien, regelmäßigen Treffen und Verpflichtungen. Die Grenze zwischen analog und digital kann bei den genannten Beispielen sehr unscharf werden, denn die Zugehörigkeit zu den sozialen Gruppen endet nicht mit dem Verlassen des Spiels. Spielende fühlen sich, auch über die digitale Präsenz hinaus, ihrer Community, ihrer Gilde

zugehörig (Geisler 2009). Der analoge Vergleich hierzu ist der klassische Sportverein. Mitglieder identifizieren sich auch mit ihrer Mannschaft, wenn sie gerade nicht beim Sport sind. Aber auch andere Formen des Zusammenspiels, wie das regelmäßige Spielen mit Freund:innen ohne feste Hierarchie, können ein soziales Erleben ermöglichen. Ganz nebenbei dürfen die digital Spielenden die angesprochenen Kompetenzen erwerben. Sie lernen, zu gewinnen und zu verlieren, wie sie in Gruppen kooperieren, und beweisen Durchsetzungsvermögen, wenn sie eine Gruppe anführen. Sie lösen Konflikte und Probleme, lernen, Pflichten und Regeln zu befolgen, übernehmen Verantwortung, feilen an ihrer Kommunikation und Kritikfähigkeit. Dies ist nur eine Auswahl der Fähigkeiten, die Videospiele:innen in ihrer digitalen Sozialwelt im Rahmen der Sozialisation erwerben können (Ganguin 2010). Darüber hinaus kann es durchaus häufiger vorkommen, dass bei Gamer:innen, die schon einen längeren Zeitraum miteinander spielen, das Videospiele selbst eher zur Begleiterscheinung wird und die soziale Interaktion mit den Spielpartner:innen in den Vordergrund rückt (Geisler 2009). Digitale Spiele dürfen demzufolge als Sozialisationsinstanz verstanden werden, denn sie tragen nachweislich auf multiplen Ebenen zur Sozialisation der Individuen bei (Lampert et al. 2012, Fritz 2010).

Fazit – Analog? Digital? Hybrid!

Die Sozialisation im und die Auseinandersetzung mit dem digitalen Raum sind ungemein wichtig für Heranwachsende. Die digitalen Medien sind aus unserem zukünftigen Gesellschafts- und Arbeitsleben nicht wegzudenken. Entsprechend ist die Begegnung mit diesen Welten in der Sozialisationsphase bedeutsamer denn je, müssen sich die Kinder und Jugendlichen doch auch als Erwachsene in diesen Räumen behaupten. Wichtig und gut ist, dass Kinder und Jugendliche auch aus ihren digitalen Fehlern lernen dürfen. Sie bewegen sich zwar meist allein in den digitalen Sozialisationsräumen, haben aber bestenfalls ein gutes Fangnetz von Erziehungsberechtigten und pädagogischen Fachkräften im Problemfall. Die aufgezeigten Kompetenzerwerbe lassen das Fazit zu, dass die digitale Sozialisationsstufe durchaus Potenziale mitbringt.

Zum Abschluss soll noch mal auf die anfangs erwähnten Vorurteile, Hemmungen und das angestrebte Verständnis hinsichtlich der „neuen“ Sozialisationsinstanzen Bezug genommen werden. Gleichzeitig bietet das die Chance einer kurzen Selbstreflexion: Möglicherweise gibt es große Unterschiede beim Vergleich Ihres persönlichen Sozialisationsprozesses und dem der Generationen Z und Alpha. Ihre subjektive Wahrnehmung könnte aufgrund der eigenen Sozialisationsprozesse ohne die digitalen Medien von heute möglicherweise beeinflusst sein. Der Fakt, dass die Sozialisation jetzt teilweise an anderen Orten stattfindet, heißt nicht, dass sie besser oder schlechter ist. Sie hat sich schlichtweg verändert. Falls Sie Schwierigkeiten haben sollten, in die vielen digitalen Sozialräume einzutauchen, möchte ich Sie gern dazu einladen, dem mit Interesse zu begegnen. Nachfragen bei den Expert:innen (den Kindern und Jugendlichen) öffnen bei diesem Thema viele Türen. Auch hier erneut der wichtige Hinweis, dass die Sozialisation keineswegs ausschließlich digital stattfindet. Große und wichtige Teile des Prozesses werden im analogen Raum abgehandelt, in dem Sie mit den Kindern und Jugendlichen in Kontakt kommen. Die Aufgabe der Multiplikator:innen besteht darin, Kinder und Jugendliche auf beide Sozialisationsstufen vorzubereiten und aufzufangen, falls sie stolpern. Sie bieten den Heranwachsenden einen moralischen Kompass an, der gleichwohl analog und digital gilt. So handeln Sie bereits ganz im Sinne der „hybriden Sozialisation“.



Literatur & Links

► <https://bayern.jugendschutz.de/material/Literatur-und-Linkliste-zur-proJugend-1-2025.pdf>

