

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/268807104>

Neue Medien – neue Lebensläufe? Vergleichende Betrachtungen der Rolle neuer Medien für Kindheit/Jugend und für das höhere Lebensalter

Chapter · January 2014

CITATIONS

0

READS

70

3 authors:



Sabina Misoch

FHS St. Gallen University of Applied Sciences

10 PUBLICATIONS **42** CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Michael Doh

Universität Heidelberg

31 PUBLICATIONS **36** CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Hans-Werner Wahl

Universität Heidelberg

242 PUBLICATIONS **3,817** CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Arbeitsbelastungen in der Altenpflege [View project](#)



Dissertation [View project](#)

Kohlhammer

Hans-Werner Wahl
Andreas Kruse (Hrsg.)

Lebensläufe im Wandel

Entwicklung über die Lebensspanne
aus Sicht verschiedener Disziplinen

Verlag W. Kohlhammer

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechts ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Warenbezeichnungen, Handelsnamen und sonstigen Kennzeichen in diesem Buch berechtigt nicht zu der Annahme, dass diese von jedermann frei benutzt werden dürfen. Vielmehr kann es sich auch dann um eingetragene Warenzeichen oder sonstige geschützte Kennzeichen handeln, wenn sie nicht eigens als solche gekennzeichnet sind.

1. Auflage 2014

Alle Rechte vorbehalten
© W. Kohlhammer GmbH, Stuttgart
Gesamtherstellung: W. Kohlhammer GmbH, Stuttgart

Print:
ISBN 978-3-17-022171-0

E-Book-Formate:
pdf: ISBN 978-3-17-023909-8
epub: ISBN 978-3-17-025376-6
mobi: ISBN 978-3-17-025377-3

Für den Inhalt abgedruckter oder verlinkter Websites ist ausschließlich der jeweilige Betreiber verantwortlich. Die W. Kohlhammer GmbH hat keinen Einfluss auf die verknüpften Seiten und übernimmt hierfür keinerlei Haftung.

Inhalt

Vorwort	11
I Einführung und ausgewählte Zugänge	13
Vorspann der Herausgeber	15
1 Lebenslaufforschung – ein altes und neues interdisziplinäres Forschungsthema <i>Andreas Kruse und Hans-Werner Wahl</i>	16
2 Grundlagen der soziologischen Lebenslaufforschung <i>Gertrud M. Backes</i>	39
3 Grundlagen der psychologischen Lebenslaufforschung <i>Hans-Werner Wahl und Andreas Kruse</i>	51
4 Grundlagen der ethnologischen Lebenslaufforschung <i>Anita von Poser und Alexis Th. von Poser</i>	64
II Partialblicke auf neue Lebensläufe – Auswirkungen auf den gesamten Lebenslauf.	75
Vorspann der Herausgeber	77
5 Was ist ein Baby/Kleinkind? Wie unsere Sicht auf die frühe Kindheit das Leben in dieser Phase prägt <i>Sabina Pauen</i>	78
6 Schule in neuen Gewändern – Veränderungen der Institution Schule und ihre Auswirkungen auf den Lebenslauf <i>Birgit Spinath</i>	92
7 Jugendalter – alte und neue Herausforderungen beim Übergang ins Erwachsenenalter <i>Andreas Kruse und Eric Schmitt</i>	106
8 Die Entwicklung von sozialen Beziehungs- und Familienformen im mittleren Erwachsenenalter <i>Jan Eckhard und Thomas Klein</i>	125

9	Herausforderungen und neue Gestaltungsmöglichkeiten des mittleren Lebensalters <i>Pasqualina Perrig-Chiello und François Höpflinger</i>	138
10	Berufliche Entwicklung in Veränderung <i>Andreas Kruse und Michael Hütther</i>	150
11	Neue Übergänge von der späten Berufsphase in den Ruhestand <i>Andreas Kruse</i>	166
12	Die neue Lebensphase Alter <i>Franz Kolland und Anna Wanka</i>	185
13	Herausforderungen am Ende der Lebensspanne – Facetten von Hochaltrigkeit zwischen bedeutsamer Anpassung und hoher Verletzlichkeit <i>Oliver Schilling und Hans-Werner Wahl</i>	201
14	Gestaltung des Lebensendes – End of Life Care <i>Hartmut Remmers und Andreas Kruse</i>	215
III	Variationen von Gesamtsichtweisen des Lebenslaufs	233
IIIa	Sozialkulturelle Kontexte veränderter Lebensläufe	235
	Vorspann der Herausgeber	237
15	Neue Lebenslaufkonzeptionen im Hinblick auf körperliche Gesundheit und Prävention <i>Hartmut Remmers</i>	238
16	Neue Bildung über den Lebenslauf <i>Rudolf Tippelt und Johanna Gebrande</i>	260
17	Neue Medien – neue Lebensläufe? Vergleichende Betrachtungen der Rolle neuer Medien für Kindheit/Jugend und für das höhere Lebensalter <i>Sabina Misoch, Michael Doh und Hans-Werner Wahl</i>	272
18	Die Bedeutung von Altersbildern im Lebenslauf <i>Catherine E. Bowen, Anna E. Kornadt und Eva-Marie Kessler</i>	287
IIIb	Ethische und spirituelle Fragen im Lichte der drei monotheistischen Religionen	299
	Vorspann der Herausgeber	301
19	Neue ethische Fragen neuer Lebenslaufmuster und -anforderungen <i>Thomas Rentsch</i>	302
20	Jüdische Lebensläufe – Kritische Lebensereignisse und ihre Rituale <i>Micha Brumlik</i>	311
6		

21	Neue Entwicklungsanforderungen über die Lebensspanne aus Sicht des Christentums <i>Uwe Sperling</i>	322
22	Ein Blick auf islamische Traditionen: Die Stellung älterer Menschen im islamisch geprägten Ägypten <i>Michael Bolk</i>	340
IV	Neue Lebensläufe als Herausforderung einer interdisziplinären Lebenslaufforschung: (De-)Standardisierung des Lebenslaufs, Genderaspekte und Resümee	355
	Vorspann der Herausgeber	357
23	Neue Lebenslaufmuster im Wechselspiel von Standardisierung und De-Standardisierung <i>Simone Scherger</i>	358
24	Neue Lebensläufe der Geschlechter aus entwicklungspsychologischer Sicht <i>Insa Fooker</i>	372
25	Selbstbestimmte vs. fremdbestimmte Entwicklung im Lebenslauf – Ein Resümee vor dem Hintergrund der Beiträge des Buches <i>Andreas Kruse und Hans-Werner Wahl</i>	386
	Verzeichnis der Herausgeber und Autoren	399
	Stichwortverzeichnis	403

17 Neue Medien – neue Lebensläufe? Vergleichende Betrachtungen der Rolle neuer Medien für Kindheit/Jugend und für das höhere Lebensalter

Sabina Misoch, Michael Doh und Hans-Werner Wahl

Zusammenfassung

Im Zuge lebenslanger Entwicklung ändern sich Handlungs- und Gestaltungsspielräume sowie Entwicklungsaufgaben im Zusammenwirken von biologischen Reifungsprozessen, individuellen Bedürfnissen sowie gesellschaftlichen und kulturellen Normen. In einer mediatisierten Welt werden diese Entwicklungsprozesse zunehmend durch und mit Medien begleitet und zunehmend auch von diesen mitgestaltet, wenn nicht mitbestimmt. In diesem Beitrag werden zwei Altersphasen zusammengeführt und hinsichtlich ihrer Mediennutzung miteinander verglichen, die – auf den ersten Blick – unterschiedlicher nicht sein können: Kinder und Jugendliche (die sog. *digital natives*) und Menschen des höheren Lebensalters (sog. *digital immigrants*). Ziel ist es, anhand der Analyse der Mediennutzung innerhalb dieser zwei weit auseinanderliegenden Lebensphasen mediennutzungstypische Veränderungen im Lebenslauf aufzuzeigen: Während in der Kindheit affektive Bedürfnisse und spielerische Momente in der Mediennutzung im Vordergrund stehen, treten in der Jugendphase identitätsbezogene Bedürfnisse im Umgang mit Medien in den Vordergrund. Im höheren Lebensalter verlagert sich der Schwerpunkt auf die kognitive Ebene, etwa im Sinne der Suche nach Informationen, Alltagsorientierung, Integration des bislang Gelebten und der Aufrechterhaltung von Interessen sowie auf soziale Bedürfnisse. Lebenslauf- und kohortenbezogen kann man heute im Hinblick auf Mediennutzung noch von »zwei Welten« im Vergleich des frühen und späten Lebensalters sprechen. Vieles spricht jedoch dafür, dass diese beiden Welten in Bezug auf Mediennutzung zunehmend verschmelzen und Medien damit über die gesamte Lebensspanne hinweg bedeutsam werden.

17.1 Einführung

Der demografische Wandel und die Mediatisierung der Alltagswelten sind zwei Metaprozesse moderner Gesellschaften, die sich zunehmend überlagern. Beide Metaprozesse werden im vorliegenden Beitrag behandelt, wobei wir Perspektiven der Medien- und Kommunikationswissenschaft/-soziologie (Misoch), der Mediengerontologie (Doh) und der Alternspsychologie (Wahl) zusam-

menführen. Die zentralen Fragen des Beitrages lauten: Inwiefern verändert die digitale Medienwelt unsere Lebensläufe? Und an welchen Indizien kann man dies bereits heute festmachen? Im Fokus stehen dabei die drei zentralen Elemente der Digitalisierung: der Computer (PC, Laptop, Netbook, Tablet-PC), das Mobiltelefon (Handy, Smartphone) und das Internet.

Unser Zugang zur Lebenslaufdynamik ist ferner ein spezifischer, indem wir uns ganz bewusst auf relativ frühe und relativ späte Phasen des Lebensverlaufs konzentrieren. Unsere zentrale Überlegung ist dabei die folgende: In Phasen des frühen Lebens, der Kindheit und Jugend, sehen wir heute die ersten Generationen von »digital natives« (zur Diskussion des Begriffes siehe weiter unten). Hier gestalten geschichtlich gesehen zum ersten Mal neue Medien den »Eingang« ins Leben und damit vermutlich auch seinen weiteren Verlauf. Die Phase des höheren Lebensalters gilt gleichzeitig häufig als medial »abgehängt«. Allerdings: Auch in dieser den digitalen Medien wohl noch am entferntesten liegenden Lebensphase ist Veränderung zu konstatieren.

Auch ältere Menschen nutzen zunehmend digitale Medien und es zeigt sich, dass diese Medien inzwischen auch im Leben vieler älterer Menschen ihren festen Ort gefunden haben, etwa im Bereich ihrer sozialen Beziehungen, der Information und Bildung und der Gesundheit. Es gibt aber auch erste Hinweise, dass bei Älteren, wie schon längst bei jüngeren Menschen, auch identitätsbezogene Prozesse zunehmend von neuen Medien mitbestimmt werden. So erweisen sich die neuen Medien bereits heute als zentrale Elemente des gesamten individuellen Lebenslaufs. Dabei könnten infolge einer weiter voranschreitenden Mediatisierung (neue) Medien zukünftig an lebenslaufbezogener Bedeutung gewinnen (Krotz, 2007).

17.2 Die Rolle von (neuen) Medien für Kindheit und Jugend

Allgemeine Überlegungen

Medien nehmen im Lebensalltag von Kindern und Jugendlichen in modernen Gegenwartsgesellschaften einen zentralen Stellenwert ein (JIM, 2012; KIM, 2012). Dies hat zur Folge, dass Sozialisationsprozesse zunehmend medial begleitet und beeinflusst stattfinden und Kindheit und Jugend auch als Medienkindheit und Medienjugend verstanden werden – ein Faktum, dass bereits vor 20 Jahren konstatiert wurde (z. B. Baacke et al., 1990a, 1990b, 1990c). Castells (2001) resümiert, dass Menschen in modernen Gesellschaften »mit den Medien und durch die Medien« (S. 382) leben. Dies betrifft nicht nur die traditionellen Medien wie Fernsehen, Radio oder Print, sondern in besonderer Weise auch die digitalen Medien mit ihren neuen Kommunikations-

und Ausdrucksmöglichkeiten. Vor allem das Internet als ein Konglomerat verschiedener Dienste und Anwendungen (z. B. Misoch, 2010) hat mittlerweile alltagsrelevante Bedeutung erlangt. Dies gilt zum einen für informations-, wissensorientiertes und ökonomisches Handeln, aber auch in intensivem Maße für Kommunikationen und soziale Interaktionen, die sich zunehmend in den virtuellen Bereich hinein verlängern oder verlagern, weswegen bereits vom »homo digitalis« gesprochen wird. Neben diesem Bereich zeichnet sich ab, dass mobile Medien wie das multifunktionale Mobiltelefon oder der MP3-Player für Kindheit und Jugend einen herausragenden Stellenwert besitzen.

Im Folgenden wird die Nutzung neuer Medien vor dem Hintergrund des Konzepts der Entwicklungsaufgaben (Havig-

hurst, 1972) und des Uses-and-gratifications-Modells (Katz et al., 1974) analysiert, da es sich als sinnvoll erweist, entwicklungspsychologische mit subjektiv bedürfnisorientierten Aspekten zu verbinden. Unter Entwicklungsaufgaben werden Aufgaben verstanden, deren Bewältigung im Rahmen der persönlichen Entwicklung zu einer Reifung des Individuums führen. Die Bewältigung der jeweils phasenspezifisch notwendigen Entwicklungsaufgaben wird als die Aneignung von Kompetenzen und Fertigkeiten verstanden, welche zu einer konstruktiven und zufriedenstellenden Lebensführung innerhalb einer konkreten Gesellschaft notwendig sind (Oerter & Dreher, 2002). Es handelt sich bei diesem Konzept um eine Synthese gesellschaftlicher Erwartungen als auch individuell gesetzter Entwicklungsziele. Nach dem *Uses-and-gratifications*-Ansatz geht man davon aus, dass Individuen Medien aktiv und intentional nutzen und dass mit dieser Nutzung die Befriedigung bestimmter Bedürfnisse intendiert wird. Dieser Ansatz differenziert zwischen vier verschiedenen Bedürfnisarten:

- Kognitive Bedürfnisse (z.B. Wissensrecherche, Ratgeber, Neugier, Orientierung)
- Affektive Bedürfnisse (z.B. Unterhaltung, Ablenkung, Entspannung, emotionale Entlastung, Zeitvertreib, Spannung)
- Integrativ-habituelle und soziale Bedürfnisse (z.B. Gesprächsstoff, parasoziale Interaktion, Gewohnheit)
- Identitätsbezogene Bedürfnisse (z.B. Selbstfindung, Empathie/Identifikation, Verhaltensmodelle, sozialer Vergleich).

Diese Strukturierung der Bedürfnisse dient nun als Hintergrundfolie für die Analyse der altersbezogenen Mediennutzung, speziell bei Kindern im Vergleich zu Jugendlichen.

Befunde zu neuen Medien in der Lebensphase Kindheit

Betrachtet man Kindheit und Jugend in modernen Gegenwartsgesellschaften, so muss konstatiert werden, dass den neuen Medien, je nach Phase und der in dieser relevanten und zu bewältigenden Entwicklungsaufgaben (Havighurst, 1972), jeweils andere Bedeutungen zukommen. Insgesamt lässt sich feststellen – was im Folgenden im Detail aufgezeigt werden wird –, dass neue Medien von Kindern und Jugendlichen für verschiedene Zwecke und Bedürfnisse eingesetzt werden: zum Spielen, zur Unterhaltung, zur Kommunikation, zum Ausleben von Kreativität, als Zeitvertreib, zur Identitätsaushandlung und -darstellung, zur Wissensaneignung, zum Vernetzen und im Kontext von Lern-Prozessen. Diese Verwendungsmuster variieren je nach Medium, nach Alter, Sozialschicht und Schultypus (Lee, 2005). Anhand der aktuellen Nutzungsdaten (JIM, 2012; KIM, 2012) nutzen 85 % der Kinder (gegenüber 91 % der Jugendlichen) das Internet täglich oder wöchentlich – mit steigender Tendenz. Daraus lässt sich folgern, dass dem Internet inzwischen zentrale Bedeutung im Rahmen des Heranwachsens und Sozialisierens zukommt, sodass zu Recht von »digital natives« (Prensky, 2001) gesprochen werden kann, weil die aktuelle Generation der Heranwachsenden mit digitalen Technologien als kulturellen Selbstverständlichkeiten aufwächst.

Die Kindheit ist durch gesellschaftliche Schonbereiche (z.B. Verbot von Kinderarbeit, allg. Schulpflicht) geprägt sowie dadurch, dass sich in dieser Lebensphase das Spielen als zentrales Element erweist. Kinder eignen sich ihre soziale als auch materielle Umwelt spielend an (z.B. Rolff & Zimmermann, 1985), und das Spiel des Kindes ist das entscheidende Moment für Prozesse der Enkulturation und für die Weiterentwicklung der vorerst kindlichen Realitätsaneignung (z.B. Erikson, 1973; Mead,

1973). Die Spielorientierung der Kindheitsphase spiegelt sich auch in der Nutzung neuer Medien wider.

Computer

Der Computer wird in der Lebensphase Kindheit hauptsächlich als Spielgerät verwendet (KIM, 2012) und Computerspiele werden inzwischen als elementarer Bestandteil der Kinderkultur angesehen (Fromme, 2003). Vor allem Spielkonsolen sind hier von Bedeutung, und diese werden vor allem von Jungen intensiv genutzt: 76 % der Jungen und 55 % der Mädchen spielen mindestens einmal pro Woche (alleine) Computerspiele (KIM, 2012). Im Vordergrund stehen dabei hauptsächlich affektive Bedürfnisse: so zeigt z. B. eine Studie zum Spiel »Sims«, dass Spaß, Kontrolle und Fantasie die zentralen Spielmotivationen darstellen, wobei sich für jüngere Spieler/innen das Motiv der Fantasie als besonders relevant erweist (Jansz et al., 2010).

Bei der Computernutzung zeigt sich, dass sich die allgemeine Nutzung mit zunehmendem Alter intensiviert, sodass ab einem Alter von 10 Jahren mehr als jedes dritte Kind (fast) täglich einen Computer nutzt (KIM, 2012) sowie dass diese Nutzung mit steigendem Alter der Kinder zunehmend informations- und lernorientiert erfolgt. Dieses Nutzungsmuster lässt sich mit den erst im Zuge der Kindheit erworbenen Lesefertigkeiten erklären und mit der verstärkten Einbindung des Computers in den Schulunterricht oder für die Erledigung der schulischen Hausarbeiten.

Mobiltelefon

Das Mobiltelefon (Handy, Smartphone) als digitales, mobiles und inzwischen multifunktionales Medium ist eines der zentralen Kindermedien und es zeigt sich, dass mit zunehmendem Alter der Kinder die

Wahrscheinlichkeit des Mobiltelefonbesitzes signifikant zunimmt: Besitzen 9 % der 6/7-Jährigen, 34 % der 8/9-Jährigen und 67 % der 10/11-Jährigen ein eigenes Mobiltelefon, so sind es bei den 12/13-Jährigen bereits 91 % (KIM, 2012). Auch wenn diese digitalen Geräte meist multifunktional sind, zeigt sich, dass sie in dieser Lebensphase hauptsächlich für das Anrufen und Angerufenwerden und für das Versenden/Empfangen von SMS genutzt werden (KIM, 2012). Steht im frühen Kindesalter vor allem die Kommunikation mit den Eltern im Vordergrund (Angerufenwerden durch diese), so nimmt die Nutzung für Peer-Kommunikation mit dem Alter zu und das Austauschen von SMS unter Freunden/innen rückt in den Vordergrund (KIM, 2012). Hier spiegelt sich im Mediennutzungsverhalten die entwicklungspsychologische Reifung wider, und die zunehmende Orientierung an Gleichaltrigen (und sozial motivierte Mediennutzung) zeigt sich u. a. in der intensivierten Nutzung des Mediums für Peer-Kommunikation.

Internet

Die Internetnutzung der Kinder ist dadurch gekennzeichnet, dass dieses vielseitige Medium hauptsächlich zu Spiel- und Unterhaltungszwecken eingesetzt wird. Dies lässt sich an den Daten verdeutlichen, die darstellen, welche Internetangebote hauptsächlich von Kindern genutzt werden (Mehrfachangaben durch Eltern; KIM, 2010): spezielle Kinderportale (26 %), Spiele (25 %), Suchmaschinen (24 %), Communities (23 %), Seiten von TV-Sendern (20 %), Chats usw. (13 %), Videos (13 %) und Lexika/Wikipedia (12 %). Diese Daten zeigen, dass das Internet in der Kindheitsphase hauptsächlich als Spielmedium verwendet wird. Das Spielen von Multiplayer Onlinespielen, wie z. B. »World of Warcraft«, ist bei Kindern kaum vorzufinden und erst mit zunehmen-

dem Alter werden virtuelle Räume zum gemeinsamen Spielen genutzt (6/7 Jahre 15 %; 8/9 Jahre 20 %; 10/11 Jahre 23 % und 12/13 Jahre 31 %; KIM, 2010).

Wird das Internet in frühen Stufen der Kindheit hauptsächlich als Spielmedium verwendet, so wird die Nutzung mit zunehmendem Alter verstärkt kommunikations- und informationsorientiert. Insgesamt zeigt sich, dass dieses Hybridmedium mit dem Alter an Bedeutung gewinnt: So lag 2010 die wöchentliche Nutzung des Internets bei den 6/7-Jährigen bei 47 %, bei den 8/9-Jährigen bei 59 %, bei den 10/11-Jährigen bei 78 % und bei den 12/13-Jährigen schon bei 86 % (KIM, 2010) – Tendenz weiterhin steigend. Das Internet ist folglich auch bei jüngeren Kindern zunehmend fester Bestandteil ihres Medienalltags. Nicht nur die Nutzung des Mediums an sich, sondern auch die gezielte Nutzung variiert altersspezifisch: So nimmt z. B. die Nutzung von Online-Communities mit steigendem Alter der Kinder zu; dies entspricht damit der zunehmenden Peer-Orientierung, die sich somit auch an der Art und Weise der Internetnutzung aufzeigen lässt.

Resümee

Die Mediennutzung von Kindern ist vor allem durch affektive Motive bestimmt und Medien werden, vor allem in der frühen Kindheit, hauptsächlich als Spielgerät verwendet. Die Mediennutzung unterliegt allerdings innerhalb der Lebensphase Kindheit einem tiefgreifenden Wandel: Neue Medien gewinnen mit zunehmendem Alter der Kinder an Alltagsrelevanz. Zusätzlich zeigt sich, dass die einzelnen digitalen Medien je nach Alter unterschiedlich genutzt werden, und insgesamt lässt sich konstatieren, dass mit zunehmendem Alter die spielorientierten Nutzungsweisen neuer Medien abnehmen und kognitive und soziale sowie auch informationsorientierte Nut-

zungsweisen stärker in den Vordergrund treten.

Befunde zu neuen Medien in der Lebensphase Jugend

In Bezug auf die Lebensphase der Adoleszenz stellen die Ablösung von den Eltern, eine intensivierte Auseinandersetzung mit Gleichaltrigen und den sozialen Geschlechtsrollen sowie die Herausbildung eines Gefühls der Identität die zentralen Entwicklungsaufgaben dar. Die Mediennutzung spielt heute für all diese Entwicklungsaufgaben der Jugendzeit eine bedeutsame, wenn nicht entscheidende Rolle.

Mobiltelefon

Im Hinblick auf die Alltagsrelevanz bei Jugendlichen erweist sich bei einem Vergleich aller Medien das Mobiltelefon als eines der wichtigsten Medien und 96 % der Jugendlichen besitzen ein eigenes Handy (JIM, 2012). Betrachtet man die Nutzung von Mobiltelefonen durch Adoleszente genauer, so wird deutlich, dass dieses Medium für Mädchen wichtiger ist als für Jungen und dass diese das Handy regelmäßig nutzen (95 % versus 87 %; JIM, 2012). Das Mobiltelefon wird intensiver genutzt als der Fernseher, das Radio oder das Internet. Benutzt wird es hauptsächlich für das Telefonieren mit Peers, für SMS, zum Musikhören, zum Fotografieren oder Filmen. Mit zunehmendem Alter erweist sich der mobile Internetzugang mittels Mobiltelefon als zunehmend relevant (inzwischen nutzen 49 % mobile Geräte für den Internetzugang (JIM, 2012) und damit auch das Nutzen von sogenannten Apps (applications; kleine Anwendungsprogramme), die sich zumeist auf Community-Funktionen (soziale Netzwerke) beziehen und somit in engem Zusammenhang mit sozialen und identitätsrelevanten Nutzungsmotiven zu interpretieren sind.

Computer

Von den Jugendlichen ab 14 Jahren verfügen 82 % über einen eigenen Computer, in der Hälfte der Fälle mit eigenem Internetzugang (JIM, 2012). Bedeutsame Unterschiede des Gerätebesitzes nach Sozialschicht oder Bildungsgrad bestehen nicht (mehr).

War es für die Lebensphase Kindheit noch relativ einfach, zwischen der Nutzung des Computers (nicht vernetzt) und der Internetnutzung zu differenzieren, so erweist sich dies für die Altersspanne der Adoleszenz/Postadoleszenz als schwierig, wenn nicht gar unmöglich: hier wird der Computer verstärkt als vernetztes Medium verwendet und z.B. das Spielen mittels *stand-alone*-Gerät tritt in den Hintergrund (nur 14 % spielen täglich oder mehrmals die Woche alleine Computerspiele, Tendenz abnehmend; JIM, 2012).

Internet

Das Internet wird von 91 % der Jugendlichen regelmäßig, d.h. mindestens mehrmals pro Woche genutzt (JIM 2012), wobei die tägliche Nutzung des Internets mit dem Alter zunimmt (48 % bei den 12/13-jährigen auf 78 % bei den 18/19-jährigen; JIM, 2012). Nach Selbsteinschätzungen verbringen Jugendliche von Mo.–Fr. täglich 131 Minuten online (JIM, 2012), wobei sich zeigt, dass die Zeit online je nach Bildungsgrad variiert (Hauptschüler/innen = 157 Min; Gymnasiasten/innen = 124 Min; JIM, 2012). Das Internet wird von Jugendlichen vor allem für soziale und identitätsbezogene Bedürfnisse genutzt, sodass die Nutzung von Communities (vor allem *Facebook*), Chats und E-Mail im Vordergrund stehen (45 % der Zeit online). Danach folgen affektive Bedürfnisse wie Musikhören, Filme/Videos ansehen (25 % der Zeit) und Unterhaltung (Spiele; 15 % der Zeit) und an letzter Stelle stehen kognitive Bedürf-

nisse (Informationssuche; 15 % der Zeit; JIM, 2012). Auch wenn die Nutzung des Internets für Kommunikationszwecke für Mädchen relevanter ist und das Spielen relevanter für Jungen, so zeigt sich in der Gesamtbilanz, dass Kommunikation der vornehmliche Nutzen dieses Mediums darstellt (Gross, 2004).

Resümee

Das Medienhandeln Jugendlicher im Bereich der neuen Medien ist, wie anhand der Daten gezeigt werden konnte, vor allem durch eine intensive soziale und identitätsbezogene Nutzung gekennzeichnet. Zwar sind durchaus affektive Motive vorhanden und Medien werden sehr wohl von Jugendlichen auch für Entspannung und Unterhaltung sowie habituell genutzt, aber im Zentrum steht die Nutzung der Medien für Kommunikation und soziale Interaktion mit Gleichaltrigen. Die neuen Medien werden somit von Jugendlichen für Prozesse der Identitätsarbeit eingesetzt, da die Herausbildung eines Identitätsgefühls die zentrale Entwicklungsaufgabe der Adoleszenz darstellt. Identitäten werden damit nicht nur offline, sondern auch online dargestellt, inszeniert und in sozialen Interaktionen und Kommunikation mit Peers ausgehandelt (z. B. Misoch, 2008; 2009). So erweisen sich die neuen Bühnen im virtuellen Raum als wichtige Instrumente für die Bewältigung der adoleszenten Entwicklungsaufgaben, zumal diese Räume für Identitätsexperimente genutzt werden können (Misoch, 2004, 2007, 2009; Valkenburg et al., 2005) und so im Dienste der Selbstkonstruktion eingesetzt werden. Auch für die Kommunikationen unter Gleichaltrigen, für Informationsgewinnung und affektive und habituelle Bedürfnisse erweisen sich neue Medien als elementarer Bestandteil des adoleszenten Lebens und der Alltagsorganisation, sodass geschlossen werden kann,

dass neue Medien unverzichtbares Element des adoleszenten Lebens in modernen Gesellschaften darstellen. Neue Medien erweisen sich damit als zentrale Sozialisato-

ren (auch im Sinne der Selbstsozialisation; Zinnecker, 2000) und begleiten und prägen die Reifungsprozesse und Bewältigung der Entwicklungsaufgaben.

17.3 Die Rolle von (neuen) Medien im höheren Lebensalter

Allgemeine Überlegungen

Kohorten, die etwa vor 1950 geboren wurden, wuchsen in völlig anderen medialen Umwelten heran als die heutigen jüngeren Kohorten. Medien waren im Alltag weder omnipräsent noch individualisiert. Der Medienkonsum war insgesamt niedrig – sie betrug im Mittel die Hälfte des heutigen Budgets von täglich zehn Stunden; und damit zusammenhängend war das Medienrepertoire überschaubar und begrenzt auf lineare Massenmedien wie Hörfunk, Printmedien, Kino und Musikgeräten wie dem Grammophon/Plattenspieler. Fernsehen als das neue Schlüsselmedium des elektronischen Zeitalters löste in Deutschland erst Ende der 1960er Jahre den Hörfunk als neues Leitmedium ab. Die heutigen Kohorten älterer Menschen wuchsen sozusagen als »analog natives« auf, geprägt von einseitig verlaufender Massenkommunikation und kollektiver Medienrezeption mit Familie, Verwandten, Freunden und Bekannten.

Diese Mediensozialisation hat es mit sich gebracht, dass ältere Menschen in der modernen Gegenwartsgesellschaft deutlich intensiver »klassische« Massenmedien nutzen als jüngere Kohorten, allen voran das Fernsehen und die Tageszeitung. Gleichwohl zeigen sich die älteren Kohorten aufgeschlossen gegenüber neuen Medien, wie die steigenden Diffusions- und Nutzungsraten für Computer, Mobiltelefone und Internet zeigen (siehe unten). Dieser bei älteren Kohorten seit etwa der Jahrhundertwende

forcierte mediale Transformationsprozess hin zu digitalen Medienumwelten geht einher mit drei entwicklungspsychologisch besonders bedeutsamen Prozessen im höheren Erwachsenenalter:

Erstens werden in dieser Lebensphase Entwicklungsaufgaben wie die der Generativität und der Ich-Integrität bedeutsam; d.h. Fragen nach einem sinnerfüllten Leben oder dem Wunsch, Spuren für die Nachwelt zu hinterlassen. Dieses Bedürfnis nach »merging the world« (Kubey, 1980, S.18) findet in einer erhöhten Nachfrage nach medienbezogenen Informationen Ausdruck (z. B. Mares & Sun, 2010). Tatsächlich weisen im Querschnittsvergleich ältere Menschen bei der Mediennutzung den kognitiven Bedürfnissen nach Information und Alltagsorientierung einen höheren Stellenwert zu als jüngere Menschen, bei denen soziale und affektive Aspekte wie Unterhaltung und Spaß dominieren (Doh, 2011a).

Zweitens verläuft der Alternsprozess individuell sehr unterschiedlich, weshalb Unterschiede zwischen Menschen mit dem Alter zunehmen. Dies spiegelt sich ebenso in einer heterogenen Mediennutzung älterer Menschen wider (Doh, 2011a). Sowohl für klassische Massenmedien wie Fernsehen, Hörfunk und Printmedien wie auch für neue Medien wie dem Internet nimmt die Diskrepanz zwischen Viel-, Wenig- und Nichtnutzern zu.

Drittens nehmen im Alter – insbesondere im »Vierten Alter« – aufgrund von sensorischen, motorischen und kognitiven

Veränderungsprozessen (u. a. Abnahme der Informationsverarbeitungsgeschwindigkeit) Anpassungsstrategien und Selektionsprozesse zu. Hierzu lassen sich – anhand eigener Analysen zur Langzeitstudie »Massenkommunikation« von 2000, 2005 und 2010 – Zusammenhänge zur spezifischen Mediennutzung hochaltriger Personen aufzeigen. Demzufolge weisen 80- bis 89-Jährige über alle drei Messzeitpunkte eine deutliche Verdichtung ihres Medienbudgets und -repertoires auf, demzufolge das Fernsehen aufgrund seiner Multifunktionalität, Bisensualität und (kognitiv) leichten Zugänglichkeit an Zentralität im Medienalltag gewinnt (Doh, 2011a).

Befunde zu neuen Medien in der Lebensphase des »höheren Erwachsenenalters«

Die Verbreitung und Nutzung neuer Medien wie Computer, Mobiltelefon und Internet hat bei älteren Menschen in den letzten zehn Jahren deutlich zugenommen. Dennoch bleibt zu konstatieren, dass nicht allein eine digitale Kluft zwischen Alt und Jung besteht, sondern auch zwischen älteren Menschen entlang soziodemografischen Merkmalen wie Geschlecht, Bildung, Haushaltseinkommen, Haushaltsgröße und Region. Kennzeichnend ist zudem ein eingeschränkteres Nutzungsspektrum und geringere Nutzungsintensität mit diesen digitalen Medien als bei jüngeren Menschen. Hierfür lassen sich generationsbezogene Unterschiede anführen, wonach ältere Kohorten Medien weit mehr eine funktionale denn spielerisch explorative Medienpraxiskultur pflegen als jüngere Kohorten (Schäffer, 2009) – die geringere Nutzungserfahrung mit neuen Medien verstärkt dieses Medienverhalten. Gleichwohl könnten für diese Altersunterschiede auch entwicklungspsychologische Alternsprozesse ausschlaggebend sein, denn mit zunehmendem Alter scheint

die Explorationsfreude und Offenheit für Neues abzunehmen (Roberts et al., 2006).

Mobiltelefon

Von allen neuen Medien hat im höheren Lebensalter das Handy die stärkste Verbreitung gefunden. Zwischen 2000 und 2010 stieg bei den 60- bis 89-Jährigen die Diffusionsrate von 21 % auf 72 %; 30 % besitzen mehrere Handys (eigene Analysen aus MK2010). Trotz dieser enormen Diffusionsdynamik rangiert Deutschland im europäischen Vergleich lediglich im Mittelfeld (Doh, 2011b). Smartphones spielen bei älteren Menschen bislang eine untergeordnete Rolle. 2010 besaßen erst 2 % der Personen ab 60 Jahren ein solches multifunktionales, internettaugliches Mobiltelefon, in der Altersgruppe von 14–59 Jahren waren es 18 % (eigene MK-Analyse). Das Mobiltelefon erfüllt vor allem die Funktion der außerhäuslichen Erreichbarkeit. Im hohen Alter bekommt die Notruf-funktion eine größere Rolle. Kurzmitteilungen, mobiles Internet, visuelle Anwendungsformen und Spiele sind deutlich nachgeordnet (McCreadie, 2010).

Computer

Laut eigenen MK-Analysen stieg der Besitz eines Computers [stationär oder mobil] zu Hause bei den 60- bis 89-Jährigen von 18 % im Jahr 2000 auf 44 % im Jahr 2010. Eurostat-Daten von 2011 konstatieren, dass knapp jeder Dritte zwischen 65 und 74 Jahren täglich einen Computer nutzt. Die Zahlen unterstreichen die allmähliche Verbreitung und Nutzungsintensivierung unter älteren Menschen. Gleichwohl haben 40 % der 65- bis 74-Jährigen und 68 % der Personen ab 75 Jahren noch niemals einen Computer genutzt. Zudem hinkt im europäischen Vergleich im Alter die Affinität zu

diesem Medium – wie auch zu Mobiltelefon und Internet hinterher: In Island, den skandinavischen Ländern Norwegen, Schweden und Dänemark liegt das Nutzungsniveau für die 65- bis 74-Jährigen um 20 Prozentpunkte höher. Der Computer dient bei älteren Menschen mehr als Arbeitswerkzeug zur Text- und Bildbearbeitung denn als Unterhaltungs- und Spielgerät. Beispielsweise liegt der Anteil an digitalen Gamern bei Personen ab 65 Jahren bei 10 %, bei Jugendlichen ist es weit über die Hälfte (GameStat-Studie 2011; von Quandt et al., 2011). Lediglich 4 % der Personen ab 60 Jahren verfügen über eine stationäre Spielkonsole, hingegen 42 % der 14- bis 59-Jährigen (eigene Analysen MK2010).

Internet

International empirisch gut erfasst ist die Verbreitung und Nutzung des Internets unter älteren Menschen. Eigene Analysen aus dem (N)Onliner-Atlas bestätigen eine kontinuierliche Zunahme älterer Menschen an der Internetnutzung. Dabei fand zwischen 2002 und 2012 der stärkste Anstieg nicht bei den 14- bis 49-Jährigen statt (um 33 Prozentpunkte auf 93 %), sondern bei den 60-bis 69-Jährigen um 46 Prozentpunkte auf 60 %. Bei den 70- bis 79-Jährigen stieg die Internetverbreitung vergleichsweise moderat um 26 Prozentpunkte auf 33 %, bei den 80- bis 99-Jährigen lediglich um 12 Prozentpunkte auf 14 %. Absolut betrachtet, zählten 2012 bereits über 8 Millionen Personen ab 60 Jahren zu den »Onlinern«, 2002 waren es knapp über eine Million (van Eimeren & Frees, 2012). Nach Kohorten differenziert, sind es vor allem die Kohorten 1940 und jünger mit einem überdurchschnittlichen Zuwachs an Onlinern. In der Kohorte 1950–1959 wuchs der Anteil um 26 Prozentpunkte auf 72 %, in der Kohorte 1940–1949 um 25 Prozentpunkte auf 53 %. Hingegen fanden sich moderate

Zuwächse in den Kohorten 1930–1939 (um 16 Prozentpunkte auf 26 %) und 1920–1929 (um 6 Prozentpunkte auf 11 %). Die Befunde unterstreichen, dass der enorme Zuwachs unter den Personen ab 60 Jahren in den letzten zehn Jahren in starkem Maße der demografischen Entwicklung geschuldet ist, wonach internetaffine jüngere Kohorten in das Alterssegment nachwachsen bzw. durch Alterung vorhandener älterer Onliner.

Wie sehr die Affinität zum Internet unter den älteren Menschen differiert, lässt sich anhand soziodemografischer Merkmale belegen. So liegt der Anteil an Onlinern bei Männern ab 60 Jahren mit hohem Bildungsstatus (Abitur) und hohem HH-Einkommensstatus (über 2000 /Monat), die nicht alleinlebend sind und aus den alten Bundesländern stammen, bei 84 %. Hingegen sind es lediglich 7 % Onliner bei Frauen ab 60 Jahren mit niedrigem Bildungs- und Einkommensstatus, die alleinlebend sind und aus den neuen Bundesländern stammen.

Weitere Vergleichsstudien zwischen älteren Onlinern und Offlinern zeigen auf, dass Onliner als gesünder, aktiver und mobiler bewertet werden, über ein größeres soziales Netzwerk verfügen, technikaffiner und -kompetenter sind, und ein höheres Ausmaß an Selbstwirksamkeit, positivem Altersbild, Extravertiertheit, Offenheit, Wohlbefinden und Lebenszufriedenheit besitzen (vgl. Literaturübersichten von Wagner et al., 2010; Kim, 2008). Die Befundlage legt nahe, dass die Nutzung des Internets ein Prädiktor für ein erfolgreiches und gelingendes Altern sein könnte. Doch welche kurz- und langfristigen positiven Auswirkungen das Internet für ältere Onliner mit sich bringt, ist empirisch noch nicht geklärt, da es widersprüchliche Ergebnisse gibt und es an randomisierten Kontrollstudien und Längsschnittstudien mangelt (Dickinson & Gregor, 2006).

Ältere Onliner gelten zumeist als funktions- und nutzungsorientierte »Selektiv- und

Randnutzer«; d.h., sie nutzen das Internet weniger zeitintensiv und vorrangig zur Informationssuche und zum E-Mailen (Oehmichen & Schröter, 2007). Doch nimmt offensichtlich mit der Nutzungserfahrung das Spektrum an Internetanwendungen zu. So gewinnen laut der ARD/ZDF-Online-Studie von 2012 auch »Soziale Medien« für ältere Menschen an Relevanz: Knapp jeder zweite Onliner ab 60 Jahren nutzt »Wikipedia«, jeder sechste Videoportale wie »YouTube« und jeder zehnte Communities unter einem eigenen Profil (Busemann & Gscheidle, 2012). Nach eigenen Analysen aus der MK2010 nutzen von den regelmäßigen Onlinern (mind. mehrmals im Monat) ab 60 Jahren 17 % mindestens monatlich Videoportale und 11 % Online-Communities – hiervon sind jeweils 75 % Männer.

Neue Medien und neue Altersidentitäten?

Als Hintergrund zur Annäherung an diese Frage ist bedeutsam, dass derzeit ein Strukturwandel des Alterns (Tews, 1993) stattfindet, was u.a. damit zu tun hat, dass wir in einer hochtransitiven Gesellschaft leben (z.B. Schäffter, 2001), in welcher persönliche Identitätswürfe immer wieder neu überdacht und modifiziert werden müssen (z.B. Giddens, 1991; Keupp et al., 1999; Sennett, 2000), was u.a. dazu führt, dass Identitäten als transitorisch beschrieben werden (Straub & Renn, 2002). Vor allem die Verlängerung der Lebensphase nach der Erwerbstätigkeit – ca. ein Viertel der Lebenszeit – besitzt ein großes Veränderungspotential, nicht zuletzt hervorgerufen durch die im Zuge des Alterwerdens eingetretenen physischen und psychischen Veränderungen. Die Lebensphase Alter hat sich u.a. durch diese Wandlungsprozesse in den letzten Jahrzehnten qualitativ entscheidend verändert, sodass die Individuen in dieser Lebensphase neue Chancen für persönliche Weiterentwicklung

ergreifen können (Steinfort, 2010). So führt die gestiegene Lebenserwartung zusammen mit zunehmender gesellschaftlicher Transition zu einem verstärkten »aktiven« Altern mit neuen Projekten etwa in den Bereichen der Freizeit, des Wohnens, der sozialen Beziehungen, des Umgangs mit physischen und psychischen Funktionsverlusten und der Nutzung von Technologien insgesamt (Kruse & Wahl, 2010; Wahl et al., 2012). So wird auch für Ältere zunehmend Identitätskompetenz als eine Schlüsselqualifikation angesehen (Steinfort, 2010), und es ist davon auszugehen, dass diese Veränderungen u.a. in der verstärkten (aktiven) Nutzung des Internets abgelesen werden können bzw. auch in neuen Medien zunehmend ihren Ausdruck finden.

Im Gegensatz zu Nutzungsstudien sind Untersuchungen zur medienbezogenen Identitätsarbeit von älteren Menschen selten. Es gibt allerdings vereinzelt Hinweise dafür, dass klassische Medien wie Fernsehen und Bücherlesen zur Identitätsarbeit älterer Menschen beitragen (z.B. Kubey, 1980; Wittkämper, 2006). Inwiefern ältere Onliner das Internet für individuelle Identitätsarbeit nutzen, ist noch wenig erforscht. Beispielsweise bestätigen Analysen zu Seniorenportalen, dass dort aktive ältere Onliner diese Plattformen auch zur Kommunikation über das Altern, Altersbild und Altersidentitäten nutzen (z.B. Dell & Marinova, 2007).

Resümee

Im höheren Lebensalter stehen bei der Mediennutzung vorrangig kognitive Bedürfnisse im Vordergrund, zudem affektive, habituelle und soziale Bedürfnisse. Aufgrund generationsspezifischer Mediensozialisation ist der heutige Medienalltag älterer Kohorten weiterhin vorrangig durch die klassischen linearen Massenmedien geprägt. Doch gewinnen neue Medien aufgrund der

fortschreitenden Mediatisierung auch im Alter an Alltagsrelevanz. Dabei gilt es zu berücksichtigen, dass besonders im »Dritten Alter« die interindividuelle Unterschiedlichkeit der Mediennutzung ausgeprägt ist. Im »Vierten Alter« geht das Medienrepertoire zurück und verdichtet sich auf einzelne intensiv genutzte Medien. Allen voran das Leitmedium Fernsehen besitzt hier eine zentrale Stellung. Darüber hinaus werden im Alter Medien funktionaler und weniger explorativ genutzt; dies gilt in besonderer

Weise für neue Medien, zu denen eine geringe Nutzungserfahrung vorliegt. Inwiefern diese Nutzungsmuster generations- oder altersbedingt, veränderbar oder zeitstabil sind, ist wissenschaftlich ungeklärt. Speziell Internet als nicht lineares, multifunktionales Informations- und Kommunikationsmedium besitzt das Potenzial, auch für ältere Menschen zu einem neuen Leitmedium zu werden und dabei mit Altern einhergehende Identitätsprozesse zu unterstützen und zu überformen.

17.4 Vergleich der Rolle von neuen Medien früh versus spät im Leben: Sind wir auf dem Wege zu einem »digitalisierten Lebenslauf«?

Medien spielen heute bereits in frühen Phasen des Lebens eine entscheidende Rolle, vor allem im Hinblick auf ihre vielfältigen sozialen und identitätsbezogenen Funktionen. Führt diese intensive Nutzung der neuen Medien durch Kinder und vor allem durch Jugendliche nun zu neuen Lebenslaufmustern? Diese Frage kann aus unserer Sicht nur mit einem eindeutigen »Ja« beantwortet werden. Die gegenwärtige Generation von Kindern und Jugendlichen wächst in einer digitalen und mediatisierten Umwelt auf: »Computer games, email, the Internet, cell phones and instant messaging are integral parts of their lives.« (Prensky 2001, S. 1). Prensky geht sogar davon aus, dass diese Unterschiede der Erfahrung während des Aufwachsens zu anderen kognitiven Strukturen und Denkmustern führen. Aber auch die Muster der Kommunikation und der sozialen Interaktionen haben sich durch das Hinzutreten der neuen Medien zum konventionellen Medienangebot (wie z. B. Fernsehen oder Printmedien) grundlegend verändert. Die neuen Medien sind vornehmlich interaktive Medien in dem Sinne,

als dass diese nicht nur rezeptive Prozesse zulassen, sondern auch aktive Nutzungsweisen ermöglichen. Dies gilt natürlich für das Mobiltelefon, aber auch in hohem Maße für den Computer und vor allem das Internet mit seinen vielfältigen Nutzungsdiensten und -anwendungen.

Diese Entwicklung bedeutet, dass sich Sozialisationsprozesse nicht mehr ausschließlich innerhalb von *face-to-face*-Kontexten vollziehen, sondern zunehmend in und durch (neue) Medien stattfinden. Identität wird nun auch in virtuellen Räumen dargestellt und verhandelt, Kommunikationen verlaufen mittels E-Mail oder Chat, Fotos werden auf Bildportalen hochgeladen und das Familienvideo findet sich auf YouTube wieder. Hier haben tiefgreifende Wandlungsprozesse stattgefunden, so dass das Leben der »digital natives« selbstverständlich in realen als auch im virtuellen Räumen stattfindet. Grenzziehungen zwischen »real« und »virtuell« scheinen allgemein immer schwieriger zu werden und die Verflechtung von Realem und Virtuellem wird damit immer umfassender.

Eine naheliegende lebenslaufbezogene Konsequenz dieser Entwicklung könnte darin bestehen, dass zukünftig eine immer weniger separierbare Verschränkung von realen und virtuellen Räumen auch das mittlere und höhere Lebensalter zunehmend bestimmt. Das könnte etwa bedeuten, dass sich auch in diesen Lebensphasen Informationsbedürfnisse, Lernen und soziale Kommunikationsformen immer stärker in die virtuelle Sphäre verlagern und diese Sphäre eventuell sogar zunehmend als die bedeutsamere Ebene von »Wirklichkeit« erfahren wird. Dies könnte deshalb geschehen, weil ältere Menschen, vor allem sehr alte Menschen, auf Grund eingetretener »umweltrelevanter« Kompetenzeinbußen nicht selten Schwierigkeiten haben, die »reale« Umwelt, vor allem außerhalb der Aktionsräume, zu erschließen. Somit könnte der zunehmende Rückgriff auf virtuelle Welten sogar adaptiv sein bzw. optimierend wirken. In einer übergreifenden Entwicklungssicht betrachtet könnte damit die intensive und vielfältige Nutzung virtueller Räume, im extremen Fall selbst in der Situation sehr hoher Pflegebedürftigkeit und Bettlägerigkeit, dazu beitragen, die Rolle biologischer Prozesse zu relativieren (Baltes & Smith, 1999). Ein in der »Realität« möglicherweise stark gefährdetes positives Alternserleben könnte in der virtuellen Welt neue Entwicklungsimpulse erfahren.

Diese denkbare Entwicklung scheint sich bereits heute im »Pioniertum« von in digitaler Hinsicht am weitesten fortgeschrittenen Subgruppen von älteren Menschen abzuzeichnen, bei denen sich eine qualitativ wandelnde Internetnutzung erkennen lässt,

die zunehmend Identitätsprozesse anzusprechen scheint (z.B. Menschen inszenieren unterschiedliche Varianten und Auswirkungen ihres Alterns im Netz). Medien würden damit lebenslang andauernde zentrale Entwicklungsprozesse deutlich tangieren, wenn nicht bestimmen. Man könnte hier beispielsweise mit dem Lebenslauftheoretiker Erikson (1973) argumentieren, der darauf verweist, dass Identitätsarbeit kein mit der Adoleszenz abgeschlossener Prozess sei, sondern das der Mensch »lebenslang« Identitätsarbeit leisten müsse, da sich die Identität den jeweils neuen Umwelt- und Lebensbedingungen anpassen müsse bzw. sich über den gesamten Lebenslauf hinweg je unterschiedliche Entwicklungsanforderungen stellen. Auch andere Forscher (z.B. L'Ecuyer, 1981) betonen, dass gerade in der nacherwerblichen Altersphase individuelle Identitätsarbeit stattfinden müsse, damit eine »Erneuerung des Selbst« stattfinden könne, die ihrerseits Basis für Lebenszufriedenheit in dieser Lebensphase bedeute: »[...] the emerging of new dimensions during old age [...] and the reorganization of the degree of importance of many dimensions demonstrate that the self of the elderly is still developing [...]« (L'Ecuyer, 1981, S.217). Werden wir in nicht allzu ferner Zukunft sehen, dass die Nutzung von Medien über die gesamte Lebensspanne hinweg nicht nur das grundlegende wissenschaftliche Verständnis derartiger Konzepte bzw. der Identitätsforschung ganz allgemein verändern wird, sondern auch lebenslange Entwicklung selbst? Wir glauben, dass dies durchaus im Bereich des Möglichen liegt.

17.5 Ausblick

Lebenslauf- und kohortenbezogen gesehen kann man heute im Hinblick auf Medienutzung noch von »zwei Welten« im Ver-

gleich des frühen und späten Lebensalters sprechen. Mit den »digital natives« wachsen auf der einen Seite die ersten Genera-

tionen an Kindern und Jugendlichen heran, die direkt in dieser digitalen Medienwelt sozialisiert wurden. Deren lebenslaufbezogene Medienalltag und Medienpraxiskultur differiert völlig von jener der älterer Generationen, die in einer analogen Medienwelt mit Fernsehen, Radio und Printmedien sozialisiert wurden. Auf der anderen Seite setzen sich diese noch auf die Kohorten der heute jüngeren Menschen bezogenen Effekte zunehmend in den weiteren Lebenslauf fort, denn diese werden ja ihre intensiven »frühen« Medienerfahrungen in ihr weiteres Leben im Sinne einer Kompetenz und Lebensbewältigungsstrategie mitnehmen.

Gleichzeitig sehen wir deutliche Veränderungen mit potenziellen Auswirkungen

im Hinblick auf die Rolle von Medien auch bereits bei den heute Älteren. Der Austritt aus dem Berufsleben ist heute vielfach mit einem noch langen Weiterleben verbunden, das aktiv als »eigenes Leben« bzw. als »eigene Entwicklung« gestaltet werden muss, womit aus unserer Sicht vor allem Identitätsprozesse verbunden sind. Vor dem Hintergrund dessen, dass Identitäten heute dynamische, transitive und offene Projekte sind und sein müssen (z. B. Straub & Renn, 2002) ist anzunehmen, dass auch ältere Menschen das Internet und Smartphone-Technologie und dessen verschiedenen Kommunikations- und Selbstdarstellungsräume zunehmend für Prozesse der Identitätsarbeit einsetzen werden.

Literatur

- Baacke, D., Sander, U. & Vollbrecht, R. (1990a). *Lebenswelten sind Medienwelten. Lebenswelten Jugendlicher* (Bd. 1). Opladen: Leske + Budrich.
- Baacke, D., Sander, U. & Vollbrecht, R. (1990b). *Lebensgeschichten sind Mediengeschichten. Lebenswelten Jugendlicher* (Bd. 2). Opladen: Leske + Budrich.
- Baacke, D., Sander, U. & Vollbrecht, R. (1990c). Medienwelten Jugendlicher: Ergebnisse eines sozialökologischen Forschungsprojekts. *Media Perspektiven*, 5, 323–336.
- Baltes, P. B. & Smith, J. (1999). Multilevel and systemic analyses of old age. Theoretical and empirical evidence for a fourth age. In V. L. Bengtson & K. W. Schaie (Hrsg.), *Handbook of theories of aging* (S. 153–173). New York: Springer.
- Busemann, K. & Gscheidle, C. (2012). Web 2.0: Habitualisierung der Social Communitys. Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2012. *Media Perspektiven*, 7–8, 380–390.
- Castells, M. (2001). Das Informationszeitalter. Wirtschaft – Gesellschaft – Kultur. Teil 1: Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft. Leske + Budrich, Opladen
- Dell, P. & Marinova, D. (2007). Are they acting their age? Online social interaction and identity in the elderly. In L. Oxley & D. Kulasiri (Hrsg.), *Proceedings of the Land, Water and Environmental Management: Integrated Systems for Sustainability* (S. 2700–2706). The University of Canterbury, Christchurch, New Zealand.
- Dickinson, A. & Gregor, P. (2006). Computer use has no demonstrated impact on the well-being of older adults. *International Journal of Human-Computer Studies*, 64, 744–753.
- Doh, M. (2011a). *Heterogenität der Mediennutzung im Alter. Theoretische Konzepte und empirische Befunde*. Schriftenreihe Gesellschaft – Altern – Medien, Bd. 2. München: kopaed.
- Doh, M. (2011b). Der ältere Mensch auf dem Weg zur Informationsgesellschaft – Entwicklungslinien, Potenziale und Barrieren am Beispiel von Internet und Mobiltelefon. In M. Plechaty & H. Plischke (Hrsg.), *Ältere Menschen und die Nutzung Neuer Medien: Regionale Symposien zum demographischen Wandel unserer Gesellschaft 2010* (S. 39–78). Bad Tölz: Peter-Schilffarth-Edition.
- Erikson, E. H. (1973). *Identität und Lebenszyklus*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Fromme, J. (2003). Computer Games as a Part of Children's Culture. *Game Studies*, 3(1);

- verfügbar unter: <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/> (Zugriff am 05.01.2013)
- Giddens, A. (1991). Living in the world: Dilemmas of the self. In Giddens, A. (Ed.), *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age* (S. 187–201). Stanford, CA: Stanford University Press.
- Gross, E. F. (2004). Adolescent internet use: What we expect, what teens report. *Applied Developmental Psychology*, 25, 633–649.
- Havighurst, R. J. (1972). *Developmental tasks and education*. New York: McKay.
- Jansz, J., Avis, C. & Vosmeer, M. (2010). Playing The Sims 2: An Exploration of Gender Differences in Players' Motivations and Patterns of Play. *New Media & Society*, 12(2), 235–251.
- Katz, E., Blumer, J. G. & Gurevitch, M. (1974). Utilization of mass communication by the individual. In J. G. Blumler & E. Katz (Hrsg.), *The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research* (S. 19–34). London, England: SAGE.
- Keupp, H., Ahbe, T., Gmür, W. & Höfer, R. (1999). Auswirkungen der gesellschaftlichen Veränderungen auf die Identitätstheorie. In H. Keupp, T. Ahbe, W. Gmür & R. Höfer (Hrsg.), *Identitätskonstruktionen: das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne* (S. 63–108). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Kim, Y. S. (2008). Reviewing and critiquing computer learning and usage among older adults. *Educational Gerontology*, 34, 709–735.
- Krotz, F. (2007). Mediatisierung: Fallstudien zum Wandel der Kommunikation. Wiesbaden: VS.
- Kruse, A. & Wahl, H.-W. (2010). *Zukunft Altern. Individuelle und gesellschaftliche Weichenstellungen*. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag.
- Kubey, R.W. (1980). Television and aging: Past, present and future. *The Gerontologist*, 20, 16–35.
- L'Ecuyer, R. (1981). The development of the self-concept throughout the life span. In M. D. Lynch, A. Norem-Hebeisen & K. J. Gergen (Hrsg.), *Self-concept: Advances in the theory and research* (S. 203–218). Cambridge, MA: Ballinger.
- Lee, L. (2005). Young people and the Internet: From theory to practice. *Nordic Journal of Youth Research*, 13(4), 315–326.
- Mares, M.-L. & Sun, Y. (2010). The multiple meanings of age for television content preferences. *Human Communication Research*, 3, 372–396.
- McCreadie, C. (2010). Technology and older people. In D. Dannefer & C. Phillipson (Hrsg.), *The SAGE handbook of social gerontology* (S. 607–617). London, England: SAGE.
- Mead, G. H. (1973). *Geist, Identität und Gesellschaft*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.) (2012). JIM-Studie 2012: Jugend, Information, (Multi-)Media; verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/index.php?id=527> (Zugriff am 05.01.2013)
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.) (2012). KIM-Studie 2012: Kinder + Medien, Computer + Internet; http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/-KIM_2012.pdf (Zugriff am 09.10.2013)
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.) (2010). KIM-Studie 2010: Kinder + Medien, Computer + Internet; verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/index.php?id=479> (Zugriff am 05.01.2013)
- Misoch, S. (2010). Bildkommunikation selbstverletzenden Verhaltens (SVV) im virtuellen Raum: Eine exemplarische Analyse des präsentierten Bildmaterials auf YouTube, social network sites und privaten Homepages. *kommunikation & gesellschaft*; verfügbar unter: http://www.ssoar.info/ssoar/-files/K.G/11/B1_2010_Misoch.pdf (Zugriff am 05.01.2013)
- Misoch, S. (2009). Webpages als Medien jugendlicher Identitätsarbeit. In L. Mikos, D. Hoffmann & R. Winter (Hrsg.), *Mediennutzung – Identität – Identifikationen* (S. 163–182). Weinheim/München: Juventa.
- Misoch, S. (2008). Jugendliche Raumbezüge im Chat. In C. J. Tully (Hrsg.), *Multilokalität und Vernetzung: Beiträge zur technikbasierten Gestaltung jugendlicher Sozialräume* (S. 127–138). Weinheim/München: Juventa.
- Misoch, S. (2007). Körperinszenierungen Jugendlicher im Netz: Ästhetische und schockierende Präsentationen. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung*, 2(2), 139–154.
- Misoch, S. (2004). Selbstdarstellung Jugendlicher auf privaten Websites. *merz*, 48(5), S. 43–47.
- Oehmichen, E. & Schröter, C. (2007). Zur typologischen Struktur medienübergreifender Nutzungsmuster. Erklärungsbeiträge der MedienNutzer- und der OnlineNutzerTypologie. *Media Perspektiven*, 8, 406–421.
- Oerter, R. & Dreher, E. (2002). Jugendalter. In R. Oerter & L. Montada (Hrsg.), *Entwicklungspsychologie* (S. 258 – 318). Weinheim: Beltz.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, 9(5); verfügbar unter <http://www.marcprensky.com/writing/>

- prensky%20-%20digital%20natives,%20-%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf (Zugriff am 05.01.2013)
- Quandt, T., Festl, R. & Scharrow, M. (2011). Digitales Spielen – Medienunterhaltung im Mainstream. GameStat 2011: Repräsentativbefragung zum Computer- und Konsolenspielen in Deutschland. *Media Perspektiven*, 9, 414–422.
- Roberts, B. W., Walton, K. E. & Viechtbauer, W. (2006). Patterns of mean-level change in personality traits across the life course: A meta-analysis of longitudinal studies. *Psychological Bulletin*, 132, 1–25.
- Rolff, H.-G. & Zimmermann, P. (1985). Kindheit im Wandel. Eine Einführung in die Sozialisation im Kindesalter (2. Auflage). Weinheim: Beltz.
- Schäffer, B. (2009). Mediengenerationen, Medienkohorten und generationsspezifische Medienpraxiskulturen: Zum Generationenansatz in der Medienforschung. In B. Schorb, A. Hartung & W. Reißmann (Hrsg.), *Medien und höheres Lebensalter* (S.31–50). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Schäffter, O. (2001). Transformationsgesellschaft: Temporalisierung der Zukunft und die Positivierung des Unbestimmten im Lernarrangement. In J. Wittpoth (Hrsg.), *Erwachsenenbildung und Zeitdiagnose* (S.39–68). Bielefeld: Bertelsmann.
- Sennett, R. (2000). Der flexible Mensch: Die Kultur des neuen Kapitalismus. Berlin: Berlin-Verlag.
- Steinfurt, J. (2010). *Identität und Engagement im Alter: Eine empirische Untersuchung*. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Straub, J. & Renn, J. (Hrsg., 2002). *Transitorische Identität: Der Prozesscharakter des modernen Selbst*. Frankfurt a.M.: Campus.
- Tews, P. (1993). Neue und alte Aspekte des Strukturwandels des Alters. *Lebenslagen im Strukturwandel des Alters*. Opladen, S.15–42.
- Valkenburg, P. M., Schouten, A. P. & Peter, J. (2005). Adolescents' identity experiments on the Internet. *New Media & Society*, 7(3), 383–402.
- van Eimeren, B. & Frees, B. (2012). 76 % der Deutschen online – neue Nutzungssituationen durch mobile Endgeräte? Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2012. *Media Perspektiven*, 7–8, 362–379.
- Wagner, N., Hassanein, K. & Head, M. (2010). Computer use by older adults: A multi-disciplinary review. *Computers in Human Behavior*, 26, 870–882.
- Wahl, H.-W., Iwarsson, S. & Oswald, F. (2012). Aging well and the environment: Toward an integrative model and research agenda for the future. *The Gerontologist*, 52, 306–316.
- Wittkämper, W. (2006). Lesen und Medien im Alter – eine medienbiografische Studie und ein mediengeragogischer Ansatz. Dissertation, Universität Köln.
- Zinnecker, J. (2000). Selbstsozialisation: Essay über ein aktuelles Konzept. *Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation (ZSE)*, 20, 272–290.