

Einleitung

Medien sind aus dem Alltag Jugendlicher nicht mehr wegzudenken. Durch eine zunehmende Mediatisierung, wobei Kommunikationsmedien einen immer größeren Stellenwert für den Einzelnen einnehmen und zudem hochkomplex in gesellschaftliche Prozesse und Praktiken eingebunden sind, verändern sich auch die Sozialisationsbedingungen und Lebenswelten Jugendlicher (Krotz, 2003 & 2007). Medien erfüllen im Jugendalter vielfältige Funktionen. Sie fungieren als Schon- und Handlungsräume, in denen Identitätswürfe erprobt werden können. Auch die Ablösung von den Eltern und die Hinwendung zur Peergroup vollziehen sich über Medien, denn Medienpräferenzen erzeugen Solidaritäten und gleichzeitig symbolische Formen der Grenzziehung. Die Leitmedien Jugendlicher sind vor allem der Computer, das Internet, das Mobiltelefon und Musikabspielgeräte (vgl. Süß & Hipeli, 2010, S. 142). Auch das Fernsehen spielt eine große Rolle im Lebensalltag der Jugendlichen, da z.B. über Figuren aus der Daily Soap Anschlusskommunikation stattfindet (Hajok, 2006; Götz, 2003). Eine weitere Funktion von Medien im Sozialisationsprozess von Jugendlichen ist die Einbettung in den Jugendalltag quasi als (Zeit-)Regulatoren, wenn zu einer ganz bestimmten Uhrzeit die Daily Soap angesehen werden *muss*. Aber auch Interessen- und Bedürfnisbefriedigung (Informationsfunktion, Unterhaltungs- und Entspannungsfunktion) sowie die Wichtigkeit in der Persönlichkeitsentwicklung (Geschlechtsrollenentwicklung, Entwicklung eines Werte- und Normensystems) sind hier zu nennen (vgl. Hajok, 2006, S. 153ff). In einer von Medien durchsetzten Lebenswelt gestaltet sich die Lebensphase ‚Jugend‘ nicht nur zunehmend medialer, sondern auch digitaler. Die Bedeutung neuer Medien wie die Verwendung von Social Web (exemplarisch Ebersbach/Glaser/Heigl, 2010) oder das Spielen von Computerspielen (exemplarisch Fromme 2007) ist beträchtlich.

Der vorliegende Band bietet Einblicke in die Mediennutzung Jugendlicher und deren möglichen Auswirkungen wie Medien- bzw. Internetabhängigkeit oder stereotype Geschlechtsrollenentwicklung durch den Medienkonsum. Desweiteren zeigen Analysen medialer Inszenierungen von Jugend in unterschiedlichen Medienformaten, dass im Jugendalter bestimmte Themen (Liebe, Sexualität) und Aufgaben (Normen- und Werteentwicklung) als spezifisch gesehen werden. In Büchern, Fernsehserien und Spielfilmen wird ein Bild davon konstruiert, *was* und *wie* Jugend ist. Diese Bilder und Konstruktionen gilt es zu analysieren und zu verstehen.

Zu den Beiträgen in diesem Band

Der Beitrag von *Rudolf Kammerl et al.* stellt neueste Ergebnisse aus dem Forschungsprojekt „Exzessive Internetnutzung in Familien“ vor, das von 2010 bis 2012 an der Universität Hamburg durchgeführt und vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) gefördert wurde. Für die Studie wurden bundesweit 1744 Jugendliche (14 bis 17 Jahre) und je ein Elternteil befragt. Zusammen mit den Ergebnissen aus Gruppendiskussionen eröffnet sich ein mehrschichtiger Begründungszusammenhang über die unterschiedliche Wahrnehmung adoleszenter Computer- und Internetnutzung durch die Jugendlichen und ihrer Eltern.

Die darauf folgende Pilotstudie stammt aus dem Bereich der Medienwirkungsforschung. *Bernhard Mitterer, Jutta Mägdefrau* und *Miriam Braun* untersuchten in ihrer Studie mit 70 Jugendlichen (13 bis 17 Jahre), ob die Betrachtung von TV-Serien mit einem stereotyp maskulinen Protagonisten („*Two and a half men*“) bzw. einer stereotyp femininen Protagonistin („*Gilmore Girls*“) das Geschlechtsrollenselbstkonzept und geschlechtstypische Verhaltenstendenzen beeinflussen. Die Kontrollgruppe („*Eine himmlische Familie*“) wies ein ausgewogenes Geschlechterverhältnis der Protagonisten auf. Die Autoren kommen zu dem Schluss, dass durch den Medienkonsum keine kurzfristigen Auswirkungen auf Jugendliche festzustellen sind.

Nach Einblicken in aktuelle Ergebnisse aus der Medienwirkungsforschung folgen Analysen, in denen das Thema Jugend in unterschiedlichen Medienformaten aufgegriffen wird. Der Aufsatz von *Hans Krahl* beschreibt das *Fantasy*-Genre. Charakteristisch dafür ist die Darstellung symbolischer Übergänge, bei denen erwünschte Werte, Normen und Verhaltensweisen, die in der jeweiligen Produktionszeit vorherrschen, vermittelt werden. Dazu vergleicht der Autor Entwürfe der *Fantasy* mit der Serie *South Park*, die zwar grundlegende Unterschiede aufweist, aber auch Berührungspunkte zum Genre erkennen lässt.

In seinem Beitrag widmet sich *Klaus Peter Walter* dem Werk von François Truffaut (1932-1984), dem renommierten Regisseur der *Nouvelle Vague*. Hierbei konzentriert er sich auf die „Erziehungsfilm“, in denen ‚Kindheit‘, ‚Jugend‘ und ‚Erwachsenwerden‘ zentrale Themen sind. Die analysierten Filme sind: *Les quatre coups* (1959), *L'enfant sauvage* (1969) und *L'argent de poche* (1976). Eindringlich wird veranschaulicht, wie Truffaut rigide Erziehungspraktiken und Sozialisationsbedingungen in seinen Filmen offenlegt und kritisiert. Die anfänglich pessimistische Sichtweise im Frühschaffen Truffauts verändert sich zusehends zu einer zuversichtlichen Vision von ‚Kindheit‘ und ‚Jugend‘.

Im darauffolgenden Aufsatz geht es um Filme, die einerseits explizit Kinder und Jugendliche als Protagonisten, und andererseits diese als intendierte

Rezipienten Gruppe haben. Nach einer kritischen Auseinandersetzung mit dem Genrebegriff, rekonstruiert *Dennis Gräf* narrative Muster von Kinder- und Jugendfilmen und analysiert Filme seit 2000 bezüglich ihrer Normen- und Wertevermittlung, wobei u.a. *Die wilden Kerle*, *Die wilden Hühner* und die *Vorstadtkrokodile* analysiert werden, um nur einige zu nennen. Es wird hervorgehoben, dass gerade die Inszenierungen der Geschlechterrollen konservative Züge aufweisen. Durch die historische Analyse der „Vorstadtkrokodile“-Filme zeigt der Autor, dass die jeweilige Zeit der Verfilmung ausschlaggebend für Bedeutungsveränderungen ist.

Einer hochaktuellen Trendbewegung widmen sich *Andreas Spengler* und *Tobias Waldmann*, indem sie das Phänomen der/des ‚Hipster‘ erläutern. Ganz allgemein definiert sich dieser durch Hip-Sein, präziser kann die Sozialfigur des Hipsters anhand seiner medialen Inszenierungs- und Handlungspraktiken szenekartographisch determiniert werden. Dadurch wird aufgedeckt, wie komplex die Identitätskonstruktionen funktionieren. Letztendlich wird die Frage geklärt, inwiefern es sich beim Hipster um ein authentisches, nonkonformistisches Phänomen handelt oder, ob er eher ein Spiegelbild seiner Zeit ist. Die Einordnung des Hipsters zwischen Boheme oder Massenphänomen wird argumentativ dargelegt.

Der Beitrag „Mafia Kids – Jugend in *The Sopranos*“ untersucht die von David Chase produzierte Erfolgsserie *The Sopranos*, die von 1999 bis 2007 auf dem Pay-TV-Sender HBO lief. In der Serie geht es um den Mafiaboss Tony Soprano und dessen *Familien* im doppelten Sinne. Der Fokus der Analyse liegt auf der spezifischen Inszenierung des Aufwachsens seiner jugendlichen Kinder, ihrer Auseinandersetzung mit den Eltern und der Mafiafamilie. Die Analyse des Erziehungsdiskurses ergibt, dass Standpunkte vertreten werden, die von einer absoluten Nicht-Erziehbarkeit über verweichlichende Erziehung bis hin zur Disziplinierung reichen.

Im Kontext der phantastischen Literatur untersucht *Jan-Oliver Decker* Michael Endes „Jim-Knopf“-Romane auf ihre Verhandlung von ‚Jugend‘. Dabei stellt der Autor fest, dass die Romane das mittelalterliche Erzählmodell adaptieren und oberflächliche Abweichungen in eine harmonische Weltordnung überführen. Die Analyse geht besonders auf das für die Romane spezifische Normen- und Wertesystem ein, wobei beispielsweise Geschlechterrollen oder soziale Strukturen und ihre Funktion für das Jugendkonzept fokussiert werden. Herausgestellt wird eine relevante Differenz von oberflächlicher Toleranz gegenüber Abweichungen, sowie deren Harmonisierung und einer latent rassistischen und chauvinistischen Positionierung in dem Roman.

Steffi Krause untersucht in ihrem Beitrag die spezifische Inszenierung von Jugend in der amerikanischen Musicalserie *Glee*. Die Autorin geht dabei besonders auf die Entwicklungsaufgaben für Jugendliche ein und inwiefern

sich diese im Konzept der Serie wiederfinden. Untersuchungsschwerpunkte liegen vor allem bei der Normen- und Wertevermittlung sowie der Identitätsbildung der Protagonisten. Welche spezifische Rolle die Musik dafür und für das Serienkonzept im Allgemeinen einnimmt, wird daraufhin in der Untersuchung geklärt. Abschließend wird die Serie als mediales und selbstreflexives Produkt hinsichtlich ihrer Funktion für die Pop- und Jugendkultur verortet. Den Abschluss des Bandes bildet der Beitrag von *Jan Schriever* mit Einblicken in die Mediennutzungsforschung. Der Fokus liegt auf den vielschichtigen Medienwelten Jugendlicher, in denen der Umgang mit Computer und Internet bereits zu einer Kulturtechnik gehört. Nach einem Überblick über die Medienausstattung der Haushalte und zum Gerätebesitz Jugendlicher wird der Begriff der Medienkonvergenz eingeführt. Darauf folgend vergleicht der Autor die Kategorisierung der konvergenzbezogenen Medienaneignung mit verschiedenen Nutzertypologien. Zugrunde liegen die aktuellsten repräsentativen Studien wie die ARD/ZDF-Onlinestudie oder die JIM-Studien des Medienpädagogischer Forschungsverbundes Südwest.

Literatur

- Ebersbach, A., Glaser, M. & Heigl, R. (2010). *Social Web* (2. überarb. Aufl.). Stuttgart: UTB.
- Fromme, J. (2007). Sozialisation in einer sich wandelnden Mediengesellschaft. In J. Lauffer, R. Röllecke & D. Baacke (Hrsg.), *Mediale Sozialisation und Bildung. Methoden und Konzepte medienpädagogischer Projekte* (S. 12-29). Bielefeld: GMK Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur.
- Götz, M. (2003). Was suchen und finden Mädchen in Daily Soaps? In: R. Luca (Hrsg.): *Medien, Sozialisation, Geschlecht. Fallstudien aus der sozialwissenschaftlichen Forschungspraxis* (S. 99-110). München: Kopaed.
- Hajok, D. (2006). Theoretische Konzepte und empirische Fakten zur Mediensozialisation. Fernsehen als Sozialisationsagentur Jugendlicher. In U. Prokop & M. M. Jansen (Hrsg.), *Doku-Soap, Reality-TV, Affekt-Talkshow, Fantasy-Rollenspiele. Neue Sozialisationsagenturen im Jugendalter* (S. 129-166). Marburg: Tectum.
- Krotz, F. (2003). Die Mediatisierung der Lebensräume von Jugendlichen. Perspektiven für die Forschung. In: J. Bug & M. Karmasin (Hrsg.), *Telekommunikation und Jugendkultur. Eine Einführung* (S. 167-183). Wiesbaden: Westdt.-Verl.
- Krotz, F. (2007). *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. (Medien - Kultur - Kommunikation).
- Süss, D. & Hipeli, E. (2010). Medien im Jugendalter. In R. Vollbrecht & C. Wegener (Hrsg.), *Handbuch Mediensozialisation* (S. 142-150). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.