

## **4. Digitalisierung und Mediatisierung als Merkmale der Lebenswelt**

### Was sie für das Handeln bedeuten

---

Digitalisierung und Mediatisierung sind – wie die im vorherigen Kapitel dargestellten Merkmale unserer Lebenswelt – mit unserem Handeln verbunden. Dies wurde schon dort mit Bezug auf die Arbeits- und Berufswelt deutlich. Zudem kam bereits im zweiten Kapitel zur Sprache, dass digitale Medien beim Handeln eine große Rolle spielen können, beispielsweise, wenn diese genutzt werden, um – wie bei der Nutzung von Unterhaltungsangeboten – die Bedürfnisse nach Sinneserregung, Kontrolle, Zugehörigkeit oder Achtung zur Geltung zu bringen. Dies geschieht besonders dann, wenn entsprechende Bedürfnisse in der außer-medialen Lebenswelt *keine* hinreichende Beachtung finden.

Insgesamt sind die digitalen und medialen Möglichkeiten in vielfältiger Weise mit unserem Handeln verbunden. Dabei ergibt sich eine Verknüpfung mit zahlreichen Aktivitäten des Alltags. Das folgende Beispiel mag dies noch einmal ins Bewusstsein heben:

Herr Kunde lässt sich morgens von seinem Smartphone wecken. Im Bad und beim Frühstück hört er das Radio-Morgenmagazin mit aktuellen Meldungen. Am Frühstückstisch blättert er die Tageszeitung durch. Auf der Autofahrt zur Arbeit ist das Radio eingeschaltet. In seiner täglichen Berufsatbeit muss er häufiger telefonieren und E-Mails bearbeiten sowie mit unterschiedlichen Anwendungsprogrammen umgehen. In der Corona-Zeit konnte er viele Erfahrungen mit Videokonferenzen machen und im

Rahmen einer Fortbildung war E-Learning eine wichtige Lernform. Nach Feierabend erwartet die Familie von ihm, dass er sich immer wieder an Recherchen zu anstehenden Anschaffungen oder Reisen und gegebenenfalls Online-Bestellungen beteiligt. Auch Online-Banking ist für ihn selbstverständlich geworden. Des Weiteren verlangt die öffentliche Verwaltung immer häufiger digitale Eingaben. Außerdem musste er sich kürzlich mit Wünschen der Kinder nach einem Smartphone und einer Spielkonsole auseinandersetzen. Seitdem hat er auch versucht, zu Absprachen über eine sinnvolle Smartphone-, Fernseh- und Laptopnutzung mit den Kindern zu kommen. Er selbst verwendet sein Smartphone vor allem für die Kommunikation mit Freunden, einschließlich des Austausches von Fotos aus dem Alltag und bei Reisen. Ab und zu beteiligt er sich auch mit einem Blogbeitrag an aktuellen Diskussionen. Zusätzlich verfügt er mittlerweile über eine Smartwatch, mit der er körperbezogene Daten für die Gesundheitsvorsorge im Sinne des *Selftracking* überwacht. Das Fernsehen nutzt er hauptsächlich, um bezüglich politischer Themen und sportlicher Ereignisse auf dem Laufenden zu bleiben. Zudem schaut er sich hin und wieder einen Krimi oder eine Unterhaltungssendung an, wobei er mehr und mehr auf die Mediatheken der Fernsehanstalten oder Streaming-Dienste zurückgreift.

Dieses Beispiel macht noch einmal deutlich, wie sehr unser alltägliches Handeln mit der Digitalisierung und Mediatisierung verbunden ist. Dabei steht der Begriff der Digitalisierung für alle Wandlungsprozesse, die durch die Nutzung digitaler Techniken bedingt sind. Da sich entsprechende Veränderungen sowohl auf Freizeit und Beruf als auch auf Bildung und Kultur sowie auf Wirtschaft und Politik beziehen, haben sie eine besondere Bedeutung für das Individuum und den gesellschaftlichen Wandel.<sup>1</sup> So hat der Begriff der Digitalisierung, der ursprünglich nur die Umwandlung analoger Größen in diskrete bzw. binäre Werte oder digitale Repräsentationen meinte, eine erhebliche Erweiterung im Begriffsverständnis erfahren.<sup>2</sup>

Die Bedeutung der Digitalisierung ist unter anderem damit verbunden, dass die digitale Technik die Vernetzung, Sensorisierung,

Datafizierung und Algorithmisierung vorantreibt: Vernetzung als Verknüpfung von Informatiksystemen weltweit, Sensorisierung als zunehmende Erfassung von optischen und akustischen Signalen in immer mehr Bereichen, Datafizierung als Umwandlung vielfältiger Informationen in verarbeitbare und analysierbare Daten und Algorithmisierung als Entwicklung von Prozeduren für maschinell durchführbare Operationen und Abläufe zur Bearbeitung unterschiedlicher Aufgaben.<sup>3</sup> Damit verbundene Prozesse werden zudem durch die Entwicklungen im Bereich der künstlichen Intelligenz (KI) verstärkt. Darauf wird im Kapitel 11 noch näher eingegangen, sodass hier der Akzent zunächst auf der *Mediatisierung* liegen kann.

Mit dem Begriff der Mediatisierung sind generell die Veränderungen gemeint, die durch den Medienwandel hervorgerufen werden. Im Vergleich zu früheren Mediatisierungsprozessen, z.B. aufgrund der Erfindung und Verbreitung des Buchdrucks, des Films oder des Fernsehens, hat die gegenwärtige Form der Mediatisierung ihren Ursprung darin, dass mediale Botschaften bzw. Informationen in digitale bzw. maschinell verarbeitbare (kontextfreie) Daten umgewandelt werden können. »Umgekehrt« lassen sich verarbeitete Daten so präsentieren, dass Menschen ihnen wieder eine Bedeutung zumessen und sie als Information bzw. Botschaft interpretieren können. Durch entsprechende informative Prozesse lässt sich nicht nur Vorgegebenes in anderer Form verbinden und präsentieren, es können auch neue zeichenfähige bzw. interpretationsfähige Muster erzeugt werden.<sup>4</sup> So haben die digitalen Technologien zu fundamentalen Veränderungen des gesamten Mediensystems geführt, die ihrerseits mit einer weitreichenden Mediatisierung in nahezu allen Lebensbereichen verbunden sind. Die Veränderungen des Mediensystems zeigen sich unter anderem im Aufkommen neuer Medien, z.B. Smartphones oder Smartwatches, in der Veränderung vorhandener Medien, z.B. von Fernsehen und Radio, sowie in dem Übergang von relativ unabhängigen Einzelmedien zu ihrer Verbindung auf der Basis einer umfassenden digitalen Infrastruktur, wobei alle Entwicklungen durch ökonomische Interessen vorangetrieben werden.<sup>5</sup>

## 4.1 Zur Bedeutung der Mediatisierung

Mit der Entwicklung der Medienlandschaft und ihrer digitalen Infrastruktur haben sich die Kompetenzanforderungen an jedes Mitglied unserer Gesellschaft deutlich verändert: Das Verstehen der »Sprache« der Medien und die eigene Ausdrucksfähigkeit in dieser »Zeichensprache« gelten mittlerweile als wichtige Kulturtechniken. Darüber hinaus wird es für die Teilhabe am beruflichen, kulturellen und gesellschaftlichen Leben immer wichtiger, digitale Grundlagen von medialen Angeboten, Einflüsse von Medien sowie Bedingungen ihrer Produktion und Verbreitung zu durchschauen und kritisch einzuschätzen. Dies gilt umso mehr, als die Nutzungs- und Handlungsformen, in denen Mediatisierung und Digitalisierung zur Geltung kommen, immer vielfältiger geworden sind, wie es sich auch im Eingangsfall von Herrn Kunde widerspiegelt. So kann man als Formen der Mediennutzung anführen: die rezeptive Nutzung von Medien (z.B. bei Fernsehen oder Radio), die interaktiv-eingreifende Nutzung (z.B. beim Computerspiel), die produktive Nutzung (z.B. bei der Erstellung eines eigenen Videos), die interaktiv-austauschbezogene Nutzung (z.B. bei Instant-Messaging-Diensten oder *Social Networks*), die interaktiv-partizipative Nutzung (z.B. bei Wikis und Blogs) und die interaktiv-steuerungsorientierte Nutzung (z.B. bei *Life-logging* oder *Smart Home*). Die verschiedenen Nutzungsformen stehen im Kontext unterschiedlicher Verwendungszwecke bzw. Handlungsbereiche. Als solche lassen sich z.B. nennen: Information und Lernen, Unterhaltung und Spiel, Analyse und Simulation, Dienstleistung und Produktion sowie Steuerung und Kontrolle. In allen Handlungsbereichen haben sich die Angebote durch die medialen und digitalen Möglichkeiten um ein Vielfaches erhöht, sodass eine reflektierte Auswahl eine aus der Lebenssituation erwachsende Notwendigkeit und eine bedeutsame Anforderung darstellt. Abwägungen und Entscheidungen sind auch deshalb notwendig, weil neben den medialen und digitalen Möglichkeiten in der Regel ein umfangreiches Angebot an nicht-medialen Alternativen besteht. Besonders offensichtlich wird dies an den Möglichkeiten der Freizeitgestaltung und der Inanspruchnahme von Dienstleistungen. So gibt es für die

Freizeitgestaltung – neben den digitalen und medialen Möglichkeiten – z.B. ein verhältnismäßig großes kulturelles Angebot: an Konzerten und Ausstellungen in Museen über Theater- und Kabarettveranstaltungen bis zu Opern und Ballettaufführungen. Dabei lassen sich viele Dienstleistungen, die über Medien angeboten werden, auch über den direkten personalen Kontakt in Anspruch nehmen. Beispielsweise hat der direkte Einkauf im Einzelhandel nach wie vor wichtige Vorteile gegenüber Online-Käufen und der Arztbesuch mit direktem Gespräch ist gegebenenfalls nicht nur lebensnotwendig, sondern auch im Normalfall einer nur medialen Beratung vorzuziehen.

## 4.2 Chancen und Risiken der digital basierten Mediatisierung

Mit Blick auf die zunehmende Nutzung medialer Angebote ist ein besonderer Blick auf mögliche Einflüsse des Medienhandelns und auf seine Chancen und Gefahren notwendig. Dazu gibt es eine Fülle von Untersuchungen und Detailergebnissen in der Kommunikationsforschung und Medienwissenschaft.<sup>6</sup> Generell lässt sich sagen, dass bei der Mediennutzung Einflüsse auf Stimmungen und Emotionen, auf Vorstellungen zu Realität und Ideen, auf Verhaltens- und Wertorientierungen sowie auf soziale Zusammenhänge entstehen. Dabei ist in der Regel keine unmittelbare Wirkung anzunehmen, sondern nur eine mittelbare, die an verschiedene personale Voraussetzungen sowie soziale und situative Bedingungen gebunden ist. Dies gilt auch für die immer wieder heiß diskutierte Frage von Gewaltdarstellungen in Video, Film oder Fernsehen sowie von Gewalthandlungen in Computerspielen. Bezüglich der Gefährdung von Jugendlichen durch mediale *Gewaltdarstellungen* ist z.B. festzustellen, dass diese insbesondere bei jüngeren männlichen Vielsehern gegeben ist, die in Familien mit hohem medialem Gewaltkonsum leben und in ihrem sozialen Umfeld Gewalt häufig als »Problemlösung« erfahren, eine violente Persönlichkeit besitzen und Medienangebote nutzen, in denen Gewalt realistisch oder in einem humorvollen Zusammenhang gezeigt wird und dabei als gerechtfertigt erscheint sowie von Personen ausgeübt wird, die attraktiv

und erfolgreich sind und die für ihr Handeln belohnt oder mindestens nicht sanktioniert werden, die dem Opfer keinen sichtbaren Schaden zufügen und insgesamt ein hohes Identifikationspotenzial bieten. Analoges gilt für simuliertes Handeln in virtuellen Welten wie z.B. bei Computerspielen.<sup>7</sup>

Im Bewusstsein vielfältiger Voraussetzungen und Bedingungen für mögliche Einflüsse der Mediennutzung geht es im Folgenden darum, einige *allgemeine* Chancen und Risiken der Mediatisierung anzusprechen. Dabei sollen vor allem Aspekte bedacht werden, die für das Handeln in unserer Gesellschaft bedeutsam sind. Als solche Aspekte können gelten: Wahrnehmung von Welt, Umgang mit Informationen, Regulierung von Emotionen, Gestaltung von sozialen Beziehungen, Formen des Lernens, Arten des Denkens, öffentliche Meinungsbildung, Verhaltens- und Wertorientierungen sowie Identitätsbildung.<sup>8</sup>

*Wahrnehmung von Welt:* In der Medienlandschaft begegnet die Welt dem Individuum in einer vielfältigen Zeichensprache, z.B. in ruhenden und bewegten Bildern, in Hörbeiträgen oder in schriftlichen Texten, im Rahmen akustischer Räume sowie in zweidimensionalen oder dreidimensionalen Darstellungen und Simulationen. Dabei ist die Medienlandschaft mit der Vielzahl ihrer Angebote durch Konkurrenz auf dem Medienmarkt und durch ein Ringen um Aufmerksamkeit gekennzeichnet. Mit dem Ringen um Aufmerksamkeit geht eine Verstärkung der Sinnesreizung in optischer und/oder akustischer Hinsicht einher. So bietet die Medienlandschaft ein schillerndes, die Sinne anregendes Bild der Welt mit zahlreichen Möglichkeiten der Information und der Unterhaltung – sei es bei der Rezeption medialer Botschaften, sei es beim Agieren in virtuellen Welten. Dabei kann es zu der Situation kommen, dass nur noch starke Reize Aufmerksamkeit erregen. Unter Umständen erfolgt die Aufmerksamkeitslenkung vorwiegend oder gar nur noch durch Sinnesreizung und weniger durch bedeutsame Inhalte. Generell scheint die Präsentationsform gegenüber den Inhalten immer wichtiger zu werden – im Extremfall bis zum »Verschwinden der Inhalte« hinter der Form.

*Umgang mit Informationen:* Die Medien enthalten eine Fülle von Informationen über die physische und soziale Umwelt, über Natur und Kul-

tur, über Technik und Ökonomie sowie über Ökologie und Politik. Sie ermöglichen Wissenserwerb über den sozialen Nahraum hinaus. Dabei kann jeder sowohl als Rezipient als auch als Produzent von Informationen in Erscheinung treten. Allerdings führt die Fülle der Informationen und Möglichkeiten unter Umständen auch dazu, dass sich der Einzelne überfordert fühlt und sich von wichtigen Fragen abwendet. Außerdem machen es interessengeleitete Informationen und bewusste Falschmeldungen in zahlreichen Fällen schwer, irreführende Vorstellungen über die Realität zu vermeiden und Fragestellungen sachgerecht zu bearbeiten. Zudem kann die ständige Verfügbarkeit von Informationen zu der Annahme verführen, die Aneignung von Wissen ließe sich durch schnellen Wissenszugang ersetzen. Dies könnte auf Dauer negative Folgen für die Motivation zum eigenen Wissenserwerb haben sowie für die Fähigkeit, das Informationspotenzial der Medien angemessen zu nutzen, weil dies eine solide Wissensbasis voraussetzt: Wer sich in einem inhaltlichen Bereich auskennt, hat bessere Chancen, von Informationsmöglichkeiten zu profitieren, als jemand, der sich nicht auskennt. Zudem ist Letzterer eher durch Falschmeldungen oder gar Verschwörungstheorien gefährdet.

*Regulierung von Emotionen:* Medien lassen sich, z.B. durch ihre Musik- und Unterhaltungsangebote, für die Erzeugung von Gefühlen und zu einer sinnvollen Stimmungsregulierung verwenden. Sie können zugleich starke emotionale Eindrücke hervorrufen, z.B. Spaß, Vergnügen, Mitleid, Entsetzen, Furcht, Schrecken, Ekel, Sympathie, Zorn, Wut und Erleichterung. Solche Emotionen können sowohl bei der Rezeption von Medieninhalten als auch beim Interagieren in virtuellen Welten entstehen. Demgemäß lassen sich beide Nutzungsformen – gegebenenfalls auch bewusst – zur Sinneserregung und Beseitigung von Langeweile, zur Spannungserzeugung und Entspannung, zum Stress- und Aggressionsabbau nutzen. In der Folge können sie aber auch zu Ängsten oder Machtfantasien sowie zu Sensationslust und Voyeurismus führen. Darüber hinaus wird unter Umständen eine Gewöhnung an die bloße Beobachterperspektive bei erschreckenden Ereignissen sowie eine »Flucht in Scheinwelten« im Sinne von Eskapismus bewirkt.

*Gestaltung von sozialen Beziehungen:* Soziale Netzwerke und Instant-Messaging-Dienste sowie E-Mail, Videochat und Telefonie bieten problemlose und schnelle Möglichkeiten, mit anderen in Kontakt zu treten oder in Verbindung zu bleiben. Dies kann im kommunikativen Austausch zwischen Einzelnen oder in unterschiedlichen Gruppen geschehen und sowohl familiäre, freundschaftliche, lernbezogene oder berufliche Beziehungen erhalten und fördern. Allerdings entsteht – wie z.B. die Kommunikationswissenschaftler Peter Vorderer (geb. 1959) und Christoph Klimmt (geb. 1976) betonen – unter Umständen das Problem, dass räumliche Nähe durch elektronische Erreichbarkeit, Vertrauen durch Überwachung, Zuverlässigkeit durch Unverbindlichkeit, Gespräche durch Konversationsfäden, Freundschaften durch Followers und Wertschätzung durch reaktive Aufmerksamkeit ersetzt werden.<sup>9</sup> Außerdem können die Möglichkeiten des Netzes auch zu überzogenen Selbstdarstellungen, zur Bloßstellung von anderen bzw. zu Mobbing oder zur Kontaktaufnahme unter falscher »Identität« genutzt werden.

*Formen des Lernens:* Im Zusammenhang mit der Fülle von interessanten Inhalten in unterschiedlichen Medien eröffnen diese vielfältige Chancen für neue Formen des Lernens, z.B. für ein zeit- und ortsunabhängiges, für ein entdeckendes und kooperatives, für ein selbstgesteuertes und selbstverantwortetes Lernen. Lebenslanges Lernen wird erleichtert. Sinnvolle Abstimmungen zwischen individuellen und sozialen Lernphasen lassen sich organisieren. Allerdings besteht die Gefahr, dass die Bedeutung einer sozialen Einbettung von Lernprozessen insgesamt unterschätzt wird. Außerdem setzt die Wahrnehmung der vielfältigen Lernchancen die Motivation zum Lernen und die Fähigkeit voraus, sein Lernen selbst zu organisieren. Diese Voraussetzungen sind unter Umständen bei benachteiligten Gruppen nicht im notwendigen Maße gegeben, sodass sich die Kluft zwischen privilegierten und benachteiligten Bevölkerungssegmenten vergrößern kann.

*Arten des Denkens:* Medien präsentieren nicht nur vielfältige Informationen, sondern auch unterschiedliche Denkanstöße und Perspektiven zu wichtigen und gegebenenfalls strittigen Fragen von Wissenschaft und Beruf, von Kunst und Kultur sowie von Politik und Gesellschaft. Entsprechende Fragen lassen sich z.B. aus lokaler, regionaler oder globaler,

aus ökologischer, ökonomischer oder sozialer Perspektive bearbeiten. Eigene Medienbeiträge können mit persönlichen Akzentuierungen eingebracht und verbreitet werden. Die Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen bei der Rezeption und eigenen Produktion von Medienbeiträgen kann ein mehrperspektives Denken sowie ein Klima von Offenheit und Toleranz fördern und bei eigenen Problemlösungen, Entscheidungen, Beurteilungen oder Gestaltungen wirksam werden. Allerdings besteht auch die Gefahr, dass die Vielfalt von Sichtweisen eine zu große Komplexität erzeugt, sodass unter Umständen ein Rückzug auf einfache Denkmuster erfolgt. Entsprechende Vereinfachungen werden dann möglicherweise noch durch Propaganda und Manipulationen – unter Umständen auch in der Form von Verschwörungstheorien – verstärkt und stabilisiert, wobei diese gegebenenfalls gezielt auf Personen oder Gruppen gerichtet werden, die dafür auf der Grundlage vorhergehender Datenanalysen besonders empfänglich erscheinen. Zudem kann durch algorithmische Verfahren die inhaltliche Vielfalt an Informationen für Mediennutzer gezielt begrenzt werden (*filter bubble*), sodass für Betroffene gegebenenfalls die Auseinandersetzung mit mehrperspektivischen Sichtweisen erschwert wird.<sup>10</sup>

*Öffentliche Meinungsbildung:* Bezogen auf die für ein demokratisches Gemeinwesen wichtige Meinungsbildung sind in den Medien jeweils viele unterschiedliche Positionen zu finden, unter anderem zu Fragen der Umwelt-, Gesundheits-, Verteidigungs-, Europa-, Kultur-, Flüchtlings-, Entwicklungs-, Finanz- und Sozialpolitik. Grundsätzlich gilt für die Auseinandersetzung damit, was oben zu dem Umgang mit Informationen und zu den Arten des Denkens gesagt wurde. Gleichzeitig sollte bedacht werden, dass für die politische Meinungsbildung die Unterscheidung zwischen Aufklärung und Beeinflussung, zwischen seriösen Informationen und bloßen Verlautbarungen, zwischen sachgerechten und irreführenden Meldungen besonders wichtig, allerdings manches Mal nur schwer zu treffen ist. Besonders deutlich wird dies in Kriegszeiten, wenn Propaganda als ein Mittel der Kriegsführung eingesetzt wird. Dabei hängt die Schwierigkeit eines unterscheidenden Vorgehens bei der Rezeption nicht zuletzt damit zusammen, dass es im Netz häufig größerer Anstrengungen als bei den herkömmlichen Medien bedarf, um

die Seriosität von Urhebern oder Quellen angemessen einzuschätzen. Zudem ist zu befürchten, dass die eigene differenzierte Meinungsbildung immer mehr durch bloße Zustimmung oder Ablehnung bzw. Missfallenskundgebung zu vorhandenen Beiträgen abgelöst wird.<sup>11</sup> Des Weiteren kann die Individualisierung bei der Medienbereitstellung und Mediennutzung dazu führen, dass Bezugspersonen im sozialen Nahraum weniger als früher durch gleiche Themen verbunden sind, sodass direkt geführte Auseinandersetzungen mit zentralen Themen unter Einbezug unterschiedlicher Meinungen – als eine Bedingung von öffentlicher und demokratischer Meinungsbildung – mit der Zeit schwieriger werden können.

*Verhaltens- und Wertorientierungen:* Für viele alltägliche Situationen zeigen sich in Medien zahlreiche unterschiedliche Verhaltensmuster und Wertorientierungen, z.B. für das Leben in Familien oder Freundschaftsgruppen, für das Verhalten in Konfliktfällen, für die Gestaltung der Freizeit, für das Vorgehen bei Problemlösungen, für das Verhalten in Partner- oder Liebesbeziehungen, für die Ausführung beruflicher Aufgaben, für den Umgang mit Behinderungen oder Benachteiligungen sowie für das Gesundheits- und Umweltverhalten. Solche Verhaltensmuster und Wertorientierungen können z.B. durch Egozentrismus oder Rücksichtnahme, durch Respekt oder Missachtung, durch Achtsamkeit oder Ignoranz, durch Verständigungsorientierung oder Machtausübung, durch friedvolles Miteinander oder aggressives Vorgehen, durch Ungerechtigkeit oder Gerechtigkeit, durch verantwortungsloses oder verantwortungsbewusstes Handeln gekennzeichnet sein. Welche solcher Verhaltensorientierungen erprobt und gegebenenfalls übernommen werden, hängt mit den Dispositionen der Medienrezipienten, mit der Art der rezipierten Mediendarstellungen und der genutzten virtuellen Umgebungen sowie mit dem sozialen Umfeld zusammen. Dabei wird auch eine Unterscheidung zwischen dem Agieren in gegebenenfalls normfreien virtuellen Räumen und einem notwendigerweise normgeleiteten Handeln in der sozialen Realität immer wichtiger. Je nach gegebenen Bedingungen können sich förderliche oder problematische Verhaltensmuster sowie wünschenswerte oder unerwünschte Wertorientierungen ausbilden.

*Identitätsentwicklung:* Die skizzierten Chancen und Risiken bei den angesprochenen Aspekten verweisen zugleich auf Möglichkeiten und Problemlagen bei der Entwicklung von Identität. Identitätsentwicklung wird dabei als lebenslanger Prozess der Persönlichkeitsentwicklung verstanden, bei dem der Einzelne in der Interaktion mit seiner Umwelt zu einem Bewusstsein des eigenen Selbst gelangt und dieses immer weiter ausgestaltet. Wesentliches Merkmal von Identität ist ein subjektives Empfinden eigener Kontinuität und individueller Eigenart bzw. »Unverwechselbarkeit« in sozialen Zusammenhängen mit der inneren Bejahung des eigenen Ichs.<sup>12</sup> Identität setzt eine Bewältigung von Entwicklungsaufgaben voraus, die je nach Lebensphase anders ausgeprägt sind.<sup>13</sup> Dabei geht es in jeweils altersangemessener Weise z.B. um die Sicherung von Lebensgrundlagen, um die Ausformung der eigenen Rolle im Geschlechterverhältnis, um einen angemessenen Umgang mit körperlichen Veränderungen, um die Gestaltung von Partnerschaft und Familienleben, um die Förderung der Beziehungen zu Freunden und Bekannten, um die Aneignung kulturell bedeutsamen Wissens und Könnens, um die Planung und Umsetzung beruflicher Ambitionen, um den Aufbau förderlicher Wertvorstellungen und die Entwicklung eines individuell-passenden Lebensstils, um die Reflexion des eigenen Selbst sowie von Fragen, die den Sinn des Lebens betreffen. Für die Bewältigung solcher Aufgaben und die Auseinandersetzung mit entsprechenden handlungsleitenden Themen können Medien und damit verbundene virtuelle Räume vielfältige Anregungen sowie Alternativen zum unmittelbaren Erfahrungsraum und sanktionsfreie Erprobungsmöglichkeiten bieten. Mit der Wahrnehmung solcher Möglichkeiten ist allerdings auch das Problem verbunden, dass bei Aktivitäten im Netz gewollt oder ungewollt personenbezogene Informationen bzw. Daten hinterlassen werden, die sich unter Umständen zu einem datenbasierteren Bild vom Einzelnen verdichten lassen, sodass in den Datenspeichern unter Umständen mehr »Wissen« über einen selbst vorhanden ist, als das, was im eigenen Bewusstsein verfügbar ist oder was enge Freunde von einem wissen. In diesem Zusammenhang stellt sich für jeden Einzelnen die Frage, welche Informationen zur eigenen Person in computerbasierten Netzwerken preisgegeben oder nicht preisgegeben

werden sollten. Zugleich verstrtzt sich dabei mglichlicherweise der Trend, bei Selbstdarstellungen immer mehr auf *Performance* und weniger auf Authentizitt zu setzen.<sup>14</sup> Außerdem wirft die Unvermeidbarkeit von Datenspuren bei der Nutzung von vernetzten Mglichkeiten mit aller Deutlichkeit die Frage auf, wie mit datenbasierten Persnlichkeitsmustern umzugehen ist und wie Datenschutz und Datensicherheit garantiert werden knnen. Des Weiteren drfte fr die Identittsentwicklung eine Reflexion mglicher Datenspuren sowie ein Nachdenken ber das Selbst im Vergleich zu immer »intelligenteren« Leistungen der Computertechnologie bedeutsamer werden. Diese berlegungen machen zusammen mit den – bei den vorherigen Aspekten – angesprochenen Chancen und Risiken noch einmal darauf aufmerksam, dass aus der Mediennutzung bzw. dem Agieren in virtuellen Welten nicht nur neue Mglichkeiten erwachsen, sondern auch verschiedene Problemlagen, welche die Ausbildung von Identitt erschweren oder gar verhindern knnen und dann unter Umstnden Identittsdiffusion statt Identittsbildung zur Folge haben.

### 4.3 Zusammenfassende Bemerkung

Digitalisierung und Mediatisierung knnen im Zusammenhang mit den im vorherigen Kapitel benannten Aspekten als wichtige Merkmale unserer Lebenswelt gelten. Die Bedeutung der Digitalisierung beruht unter anderem darauf, dass mit ihr eine umfangreiche Vernetzung von Informatiksystemen sowie eine zunehmende Sensorisierung, Datafizierung und Algorithmisierung in vielen Lebensbereichen verbunden ist, wobei diese durch wirtschaftliche Interessen vorangetrieben werden. Zugleich liefert die digitale Technik eine bedeutende Infrastruktur fr das Mediensystem. Dabei erwachsen aus der Mediatisierung neben vielfltigen Chancen auch zahlreiche Risiken fr individuelles und gesellschaftliches Handeln. Solche Chancen und Risiken zeigen sich insbesondere, wenn man mgliche Einflusse der Mediatisierung unter den – in diesem Kapitel diskutierten – Aspekten in den Blick nimmt: Wahrnehmung von Welt, Umgang mit Informationen, Regulierung

von Emotionen, Gestaltung von sozialen Beziehungen, Formen des Lernens, Arten des Denkens, öffentliche Meinungsbildung, Verhaltens- und Wertorientierungen sowie Identitätsbildung. Dabei aufgezeigte Chancen und Risiken stellen eine große Herausforderung für jeden Einzelnen und die Gesellschaft dar. Die Chancen und Risiken lassen es geraten erscheinen, beim eigenen Handeln jeweils auch mögliche Einflüsse der Mediennutzung zu reflektieren. Für entsprechende Reflexionen bieten die in den folgenden Kapiteln anzusprechenden Handlungsbedingungen weitere Anregungen.

