



soziale ungleichheit medienpädagogik partizipation

Dokumentation des Fachkongresses
17./18.10.2008, Gustav-Stresemann-Institut, Bonn

Teil 1

„Medienhandeln in Hauptschulmilieus“.
Eine Studie des JFF – Institut für Medienpädagogik

Inhalt

Eröffnungsrede von Dr. Andreas Vogel Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	S. 2
Eröffnungsrede von Prof. Dr. Helga Theunert JFF – Institut für Medienpädagogik	S. 6
Ergebnisse der Studie: „Medienhandeln in Hauptschulmilieus – Mediale Interaktion und Produktion als Bildungsressource“ Ulrike Wagner, JFF – Institut für Medienpädagogik	S. 9



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





Eröffnungsrede von Dr. Andreas Vogel

Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich begrüße Sie ganz herzlich im Namen des Bundesministeriums für Bildung und Forschung zu dem ersten Teil der Fachtagung „Soziale Ungleichheit – Medienpädagogik – Partizipation“, der den Ergebnissen des Fördervorhabens „Bildungsbenachteiligung und multifunktionale Medien“ gewidmet ist. Um ehrlich zu sein, der jetzt für die Veröffentlichung gewählte Titel „Medienhandeln in Hauptschulumilieus“ gefällt mir besser. Er ist konkreter und spricht direkt an. Herr Staatssekretär Thielen, der ursprünglich hier sprechen wollte, ist leider durch eine Sitzung der Kultusministerkonferenz verhindert.

Meine Damen und Herren,

betrachtet man die Literatur und vor allem die Presseberichte über die Medienprägung Jugendlicher, so erhält man ein paradoxes Bild. Auf der einen Seite werden einer ganzen Generation Jugendlicher pauschal Eigenschaften zugeschrieben, die sie zu einer eigenen Spezies machen, den Netkids, der Netgeneration oder der Generation @: Sie seien selbst-bewusst, weltoffen, sie beherrschten Multitasking, sie bevorzugten entdeckendes Lernen und Interaktion, aber sie hätten eine nur kurze Aufmerksamkeitsspanne. Demgegenüber gibt es Beiträge, die auf der Grundlage zweifelhafter Studien oder zumindest zweifelhafter Interpretationen der Erhebungen feststellen, dass viel Medienkonsum im Kindesalter die Entwicklung stört, die Schulleistung schwächt, die Motorik einschränkt, die Gewalt forciert und vieles mehr. Natürlich gibt es in allem Extreme oder auch Krankheitsbilder und diese sind ernst zu nehmen, aber die Aufmerksamkeit, die die beiden skizzierten Positionen in unseren Medien sowie der gesellschaftlichen und politischen Diskussion erfährt, steht in totalem Kontrast zu der gesellschaftlichen Wirklichkeit. So verweist die Studie von Herzig und Grafe aus dem Herbst 2006 auf ein durchweg positives Klima gegenüber den Medien und auf eine positive Haltung und Erwartung gerade auch bei Pädagogen und Eltern, was die Verwendung der digitalen Medien in Bildungskontexten angeht. Dieser Befund einer gewissen Unaufgeregtheit korrespondiert auch mit den Ergebnissen der JIM- und KIM-Studien des medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest, der erst kürzlich auf einer Jubiläumsveranstaltung



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





soziale ungleichheit medienpädagogik partizipation

Dokumentation des Fachkongresses
17./18.10.2008, Gustav-Stresemann-Institut, Bonn

in Stuttgart Vergleichsdaten über 10 Jahre Jugendmedienforschung präsentiert hat. Nicht nur, dass die heutige Generation der Jugendlichen gar nicht so homogen ist, die Ergebnisse zeichnen ein durchaus klassisches Bild der Sozialisation der heutigen Jugendlichen. Sie treiben genau so viel Sport wie vor 10 Jahren. Sie interessieren sich genau so viel für Kultur. Sie besuchen Freunde. Auch weiterhin bleibt die Familie für Jugendliche unterschiedlicher Milieus und Gruppen als Bezugspunkt bedeutsam. Weder die Mystifizierung noch die Dämonisierung der sogenannten Generation Alpha hält bisher einer wissenschaftlichen Betrachtung stand.

Gibt es also Grund zur Aufregung? Nicht wirklich. Aber es gibt Entwicklungen und Veränderungen, denen wir uns stellen müssen. Die inzwischen ausgeprägte Entwicklung des Internet zu einem ubiquitären Medium, die Konvergenz der Medienwelten im Netz, die steigende Informationsflut und die Weiterentwicklung von Suchmaschinen, die Möglichkeiten der Visualisierung, die Anwendungen im Bereich Web 2.0, die neuen Formen von Online-Computerspielen usw. haben eine Fülle von Fragen aufgeworfen, die heute im Zusammenhang mit dem Urheberrecht, dem Jugendmedienschutz und dem Persönlichkeitsschutz, mit den Fragen des Vertrauens und der Verantwortung im Netz, mit Suchtverhalten, mit eLearning und kooperativen Arbeitsformen sowie mit den strukturellen Veränderungen in Wirtschaft und Gesellschaft diskutiert werden. Eine Quintessenz all dieser Diskussionen ist die Forderung nach dem urteilsfähigen, kompetenten Nutzer.

Wie dieser aussieht und was für Kompetenzen essentiell sind, darüber gibt es recht unterschiedliche Vorstellungen, die zudem oft interessensgebunden sind. Während auf der einen Seite die notwendigen Kompetenzen auf die Bedienung von Software reduziert werden, finden sich auf der anderen Seite Forderungen nach einem allgemeinbildenden Schulfach Informatik, das neben der informatischen Bildung im Sinne einer Grundbildung auch Fragen der Medienerziehung aufnimmt. In der medienpädagogischen Diskussion wird der Begriff der Medienkompetenz im Sinne übergreifender Prinzipien und Leitideen postuliert, die aber hinsichtlich der interaktiven digitalen Medien einer Konkretisierung und inhaltlichen Ausgestaltung bedürfen.

Meine Damen und Herren,

wenn der Begriff der Medienkompetenz so sehr der Beliebigkeit preisgegeben ist, wie soll dann eine Forderung nach einer formalen Medienbildung politisch erfolgreich sein? Dabei wäre sie vordringlich.



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





soziale ungleichheit medienpädagogik partizipation

Dokumentation des Fachkongresses
17./18.10.2008, Gustav-Stresemann-Institut, Bonn

Immer mehr unserer Kommunikation, Informationen, Publikationen und Dienstleistungen verlagern sich ins Internet. Zwar wird die Technik in vielem einfacher, aber sie wird, ähnlich wie das inhaltliche Angebot, immer vielfältiger. Die Welt des Internet wird demnach insgesamt komplexer. Insofern verlangen die digitalen Medien von jedem einzelnen Nutzer eine viel größere Autonomie und Orientierungskompetenz. Diese den Kindern und Jugendlichen zu vermitteln, ist staatlicher Bildungsauftrag. Diesen darf man nicht einfach ungesteuert unzähligen, gut gemeinten Initiativen, sogenannten public private partnerships, überlassen. Wir brauchen deshalb eine politische Medieninitiative, ausgerichtet auf die Orientierungs- und Nutzungskompetenzen, denn wir steuern auf einen digital divide zu, der sich nicht mehr am physischen Zugang zu Computer und Internet sondern eben an den Kompetenzen zur Nutzung von Computer und Internet festmacht, im privaten wie im beruflichen Bereich. Dieser digital divide scheint aber keineswegs auf bildungsferne Milieus beschränkt zu sein, denn wenn über 90 % der Google-Anfragen Ein-Wort-Anfragen sind und dann auch noch nur aus den ersten 10 ausgeworfenen Treffern ausgewählt wird, dann scheint die Bildungslücke doch größer zu sein. Der Bildungsstand ist wahrscheinlich heute nicht schlechter als früher, aber transparenter.

Wir müssen aber konstatieren, dass angesichts der umfassenden Prägung unserer Lebens- und Arbeitswelt durch die digitalen Medien recht wenig gesichertes Material über die qualitativen Veränderungen vorliegt. Mit Blick auf die Medienbildung Jugendlicher stehen wir aber noch vor einem weiteren Problem. Infolge der Konvergenz der Medien und der Web 2.0-Phänomene differenziert sich die Medienlandschaft derart aus, dass Transparenz über oder etwa Einflussmöglichkeiten auf das Kommunikationsverhalten Jugendlicher immer schwieriger wird, so dass es nicht verwunderlich ist, dass die Medien- und Erfahrungswelten von Kindern und Jugendlichen auf der einen und Erwachsenen auf der anderen Seite stärker auseinander klaffen und dass geeignete Vorbilder fehlen. Ich bin deshalb froh, dass das JFF die Studie zum Medienhandeln in Hauptschulumilieus unternommen hat, in einem Brennpunkt auch der bildungspolitischen Diskussion.

Liebe Frau Theunert,

Sie haben in dem Vorwort zu der Veröffentlichung der Studie Ihre Hoffnung ausgedrückt, dass das Bundesministerium für Bildung und Forschung weiterhin einen offenen und vorausschauenden Blick für die Notwendigkeit hat, Ungleichheiten in den Bildungskarrieren der heran-



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





soziale ungleichheit medienpädagogik partizipation

Dokumentation des Fachkongresses
17./18.10.2008, Gustav-Stresemann-Institut, Bonn

wachsenden Generation konsequent aufzudecken und ihnen entgegenzuwirken. Mit Blick auf die digitalen Medien haben wir damit schon begonnen. Wir fördern eine weitere Untersuchung beim Deutschen Jugendinstitut unter Leitung von Frau Christine Feil, die im Kontext der Tagung interessant sein dürfte. Während sich die Studie "Medienhandeln in Hauptschulumilieus" auf bildungsbenachteiligte Kinder konzentrierte, untersucht das DJI-Projekt "Digital Divide: Digitale Medien und Kompetenzerwerb im Kindesalter" das Wechselverhältnis von Medienpräferenzen und Lebensbedingungen bei Kindern unterschiedlicher Bildungs- und Herkunftsmilieus. Dabei greift das Projekt auf die Daten des DJI-Kinderpanels zur Lebensführung der Kinder zurück und ergänzt diese mit Erhebungen bei Kindern und deren Eltern zur Medienausstattung, -nutzung und -erziehung. Diese werden nun vor dem Hintergrund der familiären Lebensbedingungen, der Freundschaftsbeziehungen, der Schulkarriere und von Persönlichkeitsfaktoren der Kinder analysiert. Im Mittelpunkt steht die Frage, welche Bedeutung die Entwicklung von Medieninteressen für die Habitualisierung von Mediennutzungsstilen hat und unter welchen Bedingungen diese abträglich für die Bildungschancen der Kinder sein können.

Wir werden aber auch die Diskussion um einen normativen Ansatz für die Medienbildung neu beleben. Unterstützung erhalten wir dazu von den Sozialpartnern, die ihrerseits die Notwendigkeit zu einem qualitativen Beitrag sehen, die Ausbildungsfähigkeit Jugendlicher zu verbessern.

Daneben haben wir bei Schulen ans Netz mit Medienprojekten im Bereich der Berufsvorbereitung, der Berufsorientierung und der Migrantenförderung die Zielgruppen gewählt, die Unterstützung bei ihren Bildungskarrieren brauchen. Ich bin jetzt gespannt, was wir aus Ihrer Untersuchung für diese Projekte lernen können.

Meine Damen und Herren,

ich komme zum Schluss und deshalb möchte ich Ihnen, liebe Frau Wagner und dem ganzen Projektteam gratulieren, dass Sie just zum Projektende mit einer fertigen Buchveröffentlichung aufwarten. Dies ist nicht nur Timing sondern war sicher viel Stress. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden es Ihnen jetzt akustisch danken.

Meine Damen und Herren,

ich danke Ihnen für Ihre Aufmerksamkeit und wünsche uns allen eine interessante Tagung.



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





soziale ungleichheit medienpädagogik partizipation

Dokumentation des Fachkongresses
17./18.10.2008, Gustav-Stresemann-Institut, Bonn

Eröffnungsrede von Prof. Dr. Helga Theunert

JFF – Institut für Medienpädagogik

Sehr geehrte Damen und Herren,
sehr geehrter Herr Dr. Vogel,
liebe Kolleginnen und Kollegen,

ich freue mich, Sie und euch im Namen des JFF – Institut für Medienpädagogik hier begrüßen zu dürfen – und das gleich doppelt:

Erstens zu der gesamten Tagung, die vom JFF und von Horst Niesyto von der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg initiiert und vorbereitet wurde. Sie nimmt insgesamt das Dreigespann „Soziale Ungleichheit – Medien – Partizipation“ unter einer medienpädagogischen Handlungsperspektive in den Blick. Diese Perspektive wird uns heute und morgen hier im Gustav-Stresemann-Institut, das uns als Gäste aufgenommen hat, beschäftigen. Zweitens darf ich Sie und euch insbesondere zum ersten Teil dieser Tagung willkommen heißen, in dem unsere Untersuchung „Medienhandeln in Hauptschulmilieus“ im Mittelpunkt stehen wird. Sie hat die JFF-Forschung in den letzten Jahren beschäftigt, manchmal ausufernd, immer aber auch in sehr spannender Weise.

Spannend war es zum Beispiel wenn wir auf Kinder wie Cenk trafen, einen 14-Jährigen kurdischer Herkunft. Ein begeisterter Computerspieler, dem es vor allem Online-Rollenspiele angetan haben. Sie sind sein Antrieb, um sich die Welt des Internets zu erschließen, hat diese Welt doch viel für seine Spielleidenschaft zu bieten. Doch nicht durch seine Spielbegeisterung ist Cenk in unserer Untersuchung aufgefallen – die teilt er ja mit vielen männlichen Heranwachsenden. Auffällig war vielmehr insgesamt die Vielfältigkeit seiner Aktivitäten in der konvergenten Medienwelt: Neben dem breiten Spektrum spielbezogener Tätigkeiten, betreibt Cenk eine eigene Homepage, stellt Videos her und veröffentlicht sie online, nutzt das Internet als Rechercheinstrument für die Schule und tummelt sich in „schuelerVZ“. Er kennt sich gut aus in der heutigen Medienwelt und kann recht souverän mit ihr umgehen. Und er lässt seine Freunde an seinem Wissen und seinen Fähigkeiten teilhaben – mit ausgeprägtem Sozialverhalten und hoher Vermittlungsfähigkeit. Cenk haben wir in einer Hauptschule kennen gelernt, die in einem als sozialer Brennpunkt ausgewiesenen Gebiet einer westdeutschen Großstadt liegt.



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





soziale ungleichheit medienpädagogik partizipation

Dokumentation des Fachkongresses
17./18.10.2008, Gustav-Stresemann-Institut, Bonn

Cenk sticht aus unserer Untersuchungsgruppe heraus. Denn natürlich zeigen nicht alle Hauptschülerinnen und Hauptschüler einen solch vielfältigen und elaborierten Mediengebrauch. Es gibt auch diejenigen, die sich mit Halbwissen und wackligen Teilfähigkeiten mehr schlecht als recht durchzuwurschteln versuchen und nur Bruchstücke der Medienwelt realisieren oder diejenigen, die sich Hilfe aus ihrem sozialen Umfeld holen, damit sie mitmachen und dabei sein können bei den angesagten Aktivitäten in der Medienwelt.

Und doch ist Cenk ein guter Repräsentant der von uns untersuchten 10- bis 16-Jährigen aus Hauptschulumilieus. Er repräsentiert sozusagen Fakten, die in der bildungs- und medien-politischen Debatte oftmals verloren gehen: Ein solches Faktum ist, dass wir es in Hauptschulumilieus mit einem bunten Gemisch von Heranwachsenden zu tun haben. Das hat nicht zuletzt –das ist das zweite Faktum – damit zu tun, dass wir hier eine enorme Breite kultureller Zugehörigkeiten vorfinden. Gut zwei Drittel unserer Untersuchungsgruppe weist einen Migrationshintergrund auf. Und das fällt ja bekanntlich nicht zwangsweise mit einem geringen Bildungsniveau zusammen, sehr wohl aber mit geringen Bildungschancen. Ein drittes Faktum ist, dass wir in dieser Gruppe die ganze Breite des Medienhandelns der jungen Generation finden, auch die kreativen, produktiven und partizipativen Formen.

Vor allem der zuletzt genannte Punkt konnte wohl nur deshalb in der Deutlichkeit zutage treten, weil wir uns in der Untersuchung erstens auf Hauptschulumilieus konzentriert haben. Das heißt, wir konnten das Medienhandeln dieser Gruppe in seinem Spektrum auffächern, und zwar unbeeinflusst vom Vergleich mit bildungsmäßig besser gestellten Heranwachsenden. Ein solcher Vergleich hätte bestimmte Facetten des Medienhandelns von Hauptschülerinnen und Hauptschülern sicher verblassen lassen, wenn nicht gar abgewertet. Denn, wenn es um die Intensität und Komplexität produktiven und partizipativen Medienhandelns geht, können wir immer noch von einem Vorsprung der bildungs-privilegierten Heranwachsenden ausgehen.

Zweitens haben wir konsequent auf der Basis von Ressourcenorientierung agiert. Denn wir wollten wissen, wie diejenigen Kinder und Jugendlichen sich in der Medienwelt bewegen und wie sie vor allem die multifunktionalen Medien aneignen, die nicht das Privileg haben, in bildungsmäßig gut gestellten Milieus groß zu werden und denen es – in der Regel als direkte Folge davon – auch selbst nicht möglich ist, Bildungswege einzuschlagen, die sie aus ihren Herkunftsmilieus herausführen. Nicht eine Defizitannahme leitete folglich unser Heran-



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





soziale ungleichheit medienpädagogik partizipation

Dokumentation des Fachkongresses
17./18.10.2008, Gustav-Stresemann-Institut, Bonn

gehen, sondern die Annahme prinzipiell kompetenter Handlungsmuster. Der adressaten- und stärkenorientierte Blick wurde in einem Forschungsprozess umgesetzt, der in seinen quantitativen und qualitativen Teilen, die Voraussetzungen der Untersuchungsgruppe konstruktiv aufzunehmen versuchte. Wir befragten nicht nur, wir beobachteten, wir animierten zum Erzählen und wir schauten über die Schulter und ließen uns zeigen.

Das aufwändige und anstrengende Erhebungskonzept wäre ohne die Unterstützung des Lehrpersonals kaum möglich gewesen. Wir haben in den sechs Bundesländern, in denen wir in Hauptschulmilieus untersucht haben, engagierte Lehrkräfte kennen gelernt, die bereit sind, sich ergebnisoffen mit dem Medienhandeln ihrer Schülerinnen und Schüler auseinander zu setzen. Wir sind optimistisch, dass mit engagierten Kräften wie ihnen auch das pädagogische Ziel unserer Untersuchung umsetzbar ist, das da lautet: Die vielversprechenden Ansatzpunkte im Medienhandeln von Heranwachsenden aus Hauptschulmilieus für Bildungsprozesse nutzbar zu machen und so dort, wo der Mediengebrauch benachteiligende Lebensbedingungen verstärkt, mit den Heranwachsenden gemeinsam Gegengewichte zu realisieren.

Ich bin sicher, dass die Ergebnisse unserer Studie „Medienhandeln in Hauptschulmilieus“, die Ulrike Wagner im Anschluss präsentieren und erläutern wird, Ihnen diese Ansatzpunkte vermitteln und nahe bringen werden. Und ich hoffe, dass wir mit der Studie dazu anregen können, durch pädagogisches Engagement und kluge Strategien die Allianz zwischen mangelnden Bildungschancen und geringen Chancen, ein souveränes Leben mit Medien zu gestalten, aufzubrechen.



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





Ergebnisse einer JFF-Studie¹

Ulrike Wagner

Medienhandeln in Hauptschulumilieus –

Mediale Interaktion und Produktion als Bildungsressource

1 Ziele und Grundanlage der Studie

Primäres Anliegen der Studie war es, ein empirisches Fundament zu den Aneignungsweisen von bildungsbenachteiligten Heranwachsenden in Bezug auf Computer, Internet, Handy und Spielkonsole zu erarbeiten. Dabei ging es neben der Erfassung von Nutzungshäufigkeiten und Tätigkeiten mit diesen Medien vor allem darum, mit welchen Themen und Motiven, diese Medien verknüpft werden und wie diese Heranwachsenden multifunktionale Medien in ihre Lebensgestaltung einbeziehen.

In einem nächsten Schritt wurden die Ergebnisse daraufhin geprüft, wo im Medienhandeln der Heranwachsenden die Ressourcen liegen, die für Bildungsprozesse nutzbar gemacht werden können. Die ressourcenorientierte Perspektive geht davon aus, dass in der alltäglichen Medienhandlungspraxis bereits Ansatzpunkte zum Ausbau von (bereits vorhandenen) Fähigkeiten und zur Erweiterung von Kompetenzen liegen, die sich für die alltägliche Lebensführung (vgl. Lange 2002) als gewinnbringend erweisen können. Dabei gilt es, diejenigen Orte in den Blick zu nehmen, die außerhalb des institutionellen Rahmens von Bildung liegen. Also jene Orte, in denen informell Kompetenzen und Fähigkeiten erweitert werden, die der alltäglichen Lebensführung zu Gute kommen. Dies betrifft zunächst jene Sozialräume der Heranwachsenden, in denen sie sich primär bewegen, Familie, Jugendzentren etc. Es betrifft aber auch mediale Räume, die ebenfalls zu Sozialräumen werden können, wie z.B. Internetcommunitys oder Online-Spiele.

Der Interpretation der Ergebnisse liegt ein breiter Bildungsbegriff zugrunde, wie er z.B. auch im 12. Kinder- und Jugendbericht grund-

¹ Das Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) unter dem Förderkennzeichen 01PF0506 gefördert (Laufzeit: 01.07.2006 – 31.10.2008). Projektteam: Ulrike Wagner, Niels Brügggen, Christa Gebel, Susanne Eggert und Peter Gerlicher



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





soziale ungleichheit medienpädagogik partizipation

Dokumentation des Fachkongresses
17./18.10.2008, Gustav-Stresemann-Institut, Bonn

gelegt ist. Eine Zieldimension eines solchen weiten Bildungsbegriffs, betrifft die Teilhabe an Gesellschaft, die bei derartigen Begriffsbestimmungen häufig nur am Rande eine Rolle spielt. Wir gehen davon aus, dass Bildung u. a. als „Teilhabeinteresse und Teilhabefähigkeit in verschiedenen Lebensbereichen“ (Liebau 2002) angesehen werden kann. In diesem Sinne darf sich Bildung nicht nur auf (vor-)berufliche Qualifikationen beschränken, sondern muss auf Lebensführung und Lebensbewältigung bezogen werden.

Die Studie konzentrierte sich auf jene Heranwachsenden, die als bildungsbenachteiligt gelten können. Betrachtet man Benachteiligung als eine in mehreren Dimensionen bestimmte Kategorie, kann man zunächst festhalten, dass sie sich auf eine eingeschränkte Teilhabe an der Gesellschaft im kulturellen, politischen und ökonomischen Bereich bezieht. Unterschiedliche Ausgangsbedingungen sind mit einem unterschiedlich breiten Zugang zu Ressourcen im ökonomischen, sozialen und kulturellen Sinne verbunden. Benachteiligung manifestiert sich damit in verschiedenen Dimensionen, z.B. in Bezug auf Bildung und Beruf oder aber auch in Bezug auf soziale Integration insgesamt. Die Faktoren der Benachteiligung sind dementsprechend nicht losgelöst voneinander zu betrachten, sie sind in komplexen Beziehungen miteinander verwoben und nehmen Einfluss auf die Möglichkeiten und Chancen gesellschaftlicher Teilhabe. Dies betrifft sowohl individuelle Faktoren, als auch – für Deutschland im Besonderen – strukturelle Faktoren, wie der Befund, dass sozio-kulturelle Bedingungen in engem Zusammenhang mit den Bildungskarrieren stehen.

Vor diesen Grundannahmen haben wir ‚bildungsbenachteiligte Heranwachsende‘ folgendermaßen gefasst: Es handelt sich um jene Heranwachsenden, deren soziales und kulturelles Umfeld weniger Förderung bereitstellen kann und die Gefahr laufen, in einem stark segmentierten Bildungssystem keine qualifizierten Bildungsabschlüsse zu erlangen.

Für die empirische Erhebung war eine klare Eingrenzung der Zielgruppe notwendig: In die Erhebung wurden Schülerinnen und Schüler aus Haupt- bzw. Gesamtschulen in sozialen Brennpunkten bzw. strukturschwachen Gebieten in Großstädten und deren Einzugsräumen einbezogen.²

² Grundlage für die Auswahl der Gebiete war der Katalog des Projektes *Soziale Stadt*.



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:



Die Fragen für die empirische Erhebung umfassten vor allem folgende Bereiche:

- Zugang zu sowie die Nutzung und Bewertung von Computer, Internet, Handy und Spielkonsole und ihren Funktionen
- Umgang mit präferierten Inhalten, Angeboten und Tätigkeiten
- Motive und Interessenlagen, die diesen Umgang leiten
- Bewertung und Reflexion des eigenen Medienhandelns
- Soziale Kontexte, in denen die Aneignung dieser Medien erfolgt
- Barrieren in lebensweltlichen Bedingungen und mediale Zugangsbeschränkungen, die eine umfassende Aneignung dieser Medien erschweren

Ziel war es, die Relevanz dieser Medien für die Lebensgestaltung von Hauptschülerinnen und Hauptschülern abschätzen zu können.

2 Die Umsetzung

In der methodischen Umsetzung der Untersuchung wurde das Ziel verfolgt, dem Anspruch einer ressourcenorientierten Perspektive gerecht zu werden und das Prinzip der Adressatenorientierung zu realisieren.

In der ersten Erhebungsphase standen die Nutzungsstrukturen in Bezug auf multifunktionale Medien im Vordergrund. Die teilstandardisierte schriftliche Befragung der Hauptschülerinnen und Hauptschüler konzentrierte sich auf die Zugänge zu Computer, Internet, Spielkonsole und Handy und deren Nutzung, auf bevorzugte Tätigkeiten mit diesen Medien sowie auf präferierte Angebote. Dazu kam die Erhebung von Kontextinformationen über leitfadengestützte Interviews mit 39 Klassenlehrerinnen und -lehrern. Die Perspektive der Lehrkräfte lieferte Hintergründe für die Interpretation der Aussagen der Heranwachsenden und insbesondere Hinweise für den pädagogischen Transfer. Zudem wurden weitere Strukturdaten zu den Schulen erhoben.

Die Befragung erstreckte sich über zwei Schulstunden und wurde von zwei Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern im Klassenverband durchgeführt. Der Fragebogen wurde dazu in inhaltliche Abschnitte geteilt. Jeder dieser Abschnitte wurde mit O-Tönen und visueller Unterstützung eingeführt. So wurde Abschnitt für Abschnitt gemeinsam bewältigt und immer wieder auch auf die Schülerinnen und Schüler gewartet, die etwas länger mit dem Ausfüllen beschäftigt waren. Jene



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:



Schülerinnen und Schüler, die mit einem Inhaltsabschnitt bereits fertig waren, konnten sich in der Zwischenzeit mit einer Pausenaufgabe beschäftigen, die wir vorbereitet hatten, z.B. einem Musikstil-Rätsel oder der Möglichkeit Computerspielfiguren zu gestalten.

In der zweiten Erhebungsphase wurden mit 111 Heranwachsenden qualitative Vertiefungen durchgeführt, die als Gruppenerhebung konzipiert wurde. Diese umfassten jeweils vier bis sechs Jugendliche in geschlechtshomogenen Gruppen. In den Gruppenerhebungen hatten die Heranwachsenden die Chance, sich selbst und ihre Themen einzubringen. Zunächst wurden sie aufgefordert, sich kurz anhand einer Art Steckbrief vorzustellen. Dann folgten leitfadenbasierte Doppel- bzw. Einzelinterviews zu drei Schwerpunkten, in denen das individuelle Medienhandeln vertieft wurde: Spielen an Computer und Spielkonsole, Kommunizieren in virtuellen Räumen, konzentriert auf Interagieren in Chats, Social Network Sites und mit Instant Messenger, sowie das Produzieren von eigenen Werken und deren Veröffentlichung.

Jeweils eine Interviewerin / ein Interviewer saß je nach Gruppengröße mit zwei oder manchmal auch nur einem Heranwachsenden vor einem Laptop mit Webcam und ließ sich erzählen und erklären, was die Heranwachsenden tun und vor allem warum. Der Vorteil lag dabei darin, dass die Jugendlichen nicht an rein sprachliche Ausdrucksweisen gebunden waren. Sie hatten die Möglichkeit, selbst aktiv zu werden, also z.B. eine kurze Spielsequenz anzuspielden oder in einem Instant Messenger ihr Profil zu erklären und mit anderen in Kontakt zu treten.

Auf diese ca. halbstündigen Interviews folgten zwei Gruppenmethoden mit Narrationsanreizen:

- Beim Rollenspiel zum Kompetenzideal der Heranwachsenden war das Ziel herauszufinden, was die Heranwachsenden selbst an Fähigkeiten im Umgang mit diesen Medien wertschätzen.
- Beim Assoziationsspiel zur Verknüpfung von multifunktionalen Medien mit Alltagssituationen war das Ziel, mehr über den alltäglichen Einsatz multifunktionaler Medien und deren Relevanz für den Alltag zu erfahren.

Abbildung 1 gibt einen Überblick über den Untersuchungsaufbau



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:



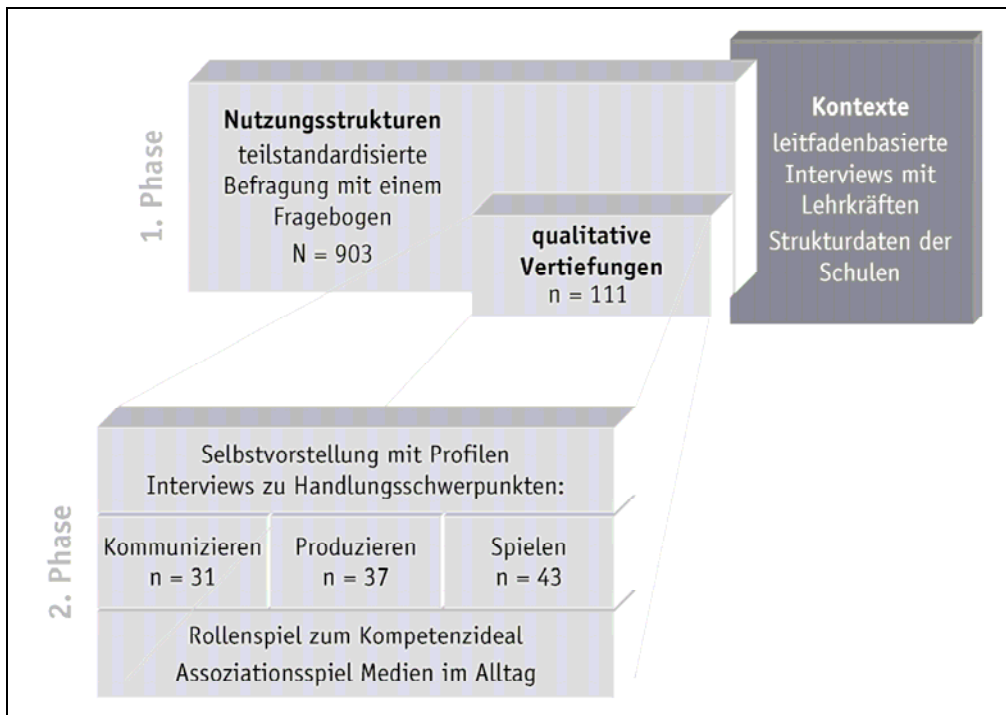


Abbildung 1: Untersuchungsaufbau

3 Stichprobe

Ingesamt wurden 903 Hauptschülerinnen und Hauptschüler zwischen 10 und 16 Jahren befragt, darunter etwas mehr Jungen als Mädchen. Zwei Drittel der Befragten haben Migrationshintergrund, d.h. ihr Vater oder ihre Mutter kommen nicht aus Deutschland (vgl. Abb. 2).



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:



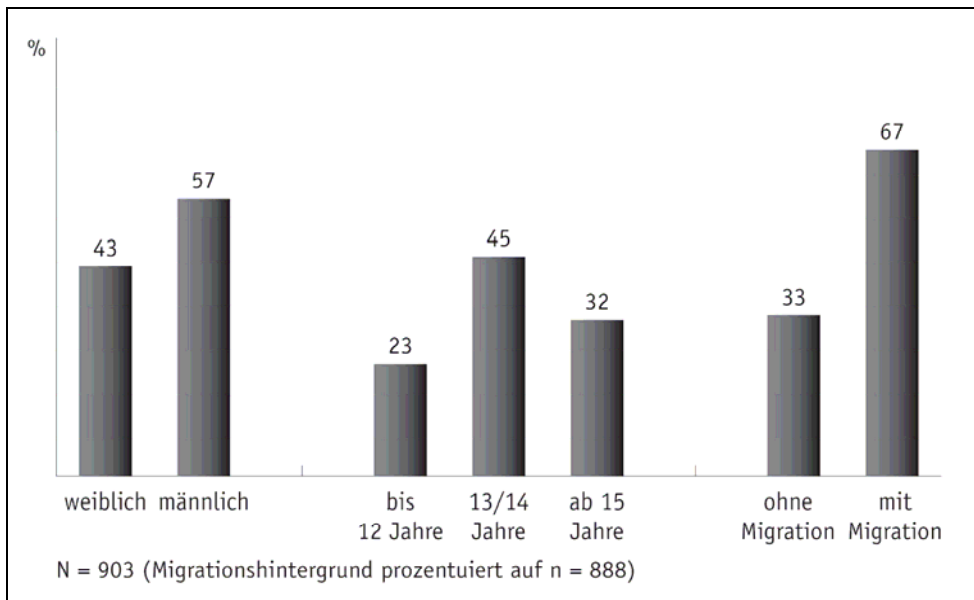


Abbildung 2: Die Stichprobe

Erhoben wurde in 20 Haupt- und Gesamtschulen oder Schulen mit sogenannten besonderen pädagogischen Aufgaben. Die Erhebung wurde in Großstädten bzw. großstädtischen Einzugsgebieten in sechs Bundesländern durchgeführt: Baden-Württemberg, Bayern, Berlin, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen und Sachsen. Alle Schulen lagen in einem sozialen Brennpunkt oder strukturschwachen Gebiet.

4 Ergebnisse

4.1 Nutzungsstrukturen im Überblick

Die grundlegende Ausstattung mit multifunktionalen Geräten kann als ausgesprochen umfassend bezeichnet werden. Einschränkungen in Bezug auf den persönlichen Besitz von Computer und Internet zeigen sich bei Mädchen, insbesondere mit Migrationshintergrund.

Während der Projektlaufzeit wurde ein Phänomen offenkundig, das sich auch in unseren Ergebnissen widerspiegelt: Die Verbreitung von Social Web Angeboten. Auffällig ist die hohe Präsenz von Social Network Sites und Instant Messengern: Knapp die Hälfte der Befragten (46 %) bewegt sich täglich in derartigen Angeboten.



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:



Einen Überblick über die Nutzungsstrukturen bietet die Clusteranalyse.³ Einbezogen wurden z-standardisierte Variablen zur Nutzungshäufigkeit in Bezug auf Geräte sowie auf Chat, SMS/Email, die Rezeption von Videos/Filmen, Fotos/Bilder, Musik; Variablen zu produktionsbezogenen Tätigkeiten.

Abbildung 3 gibt einen Überblick über die fünf Cluster.⁴

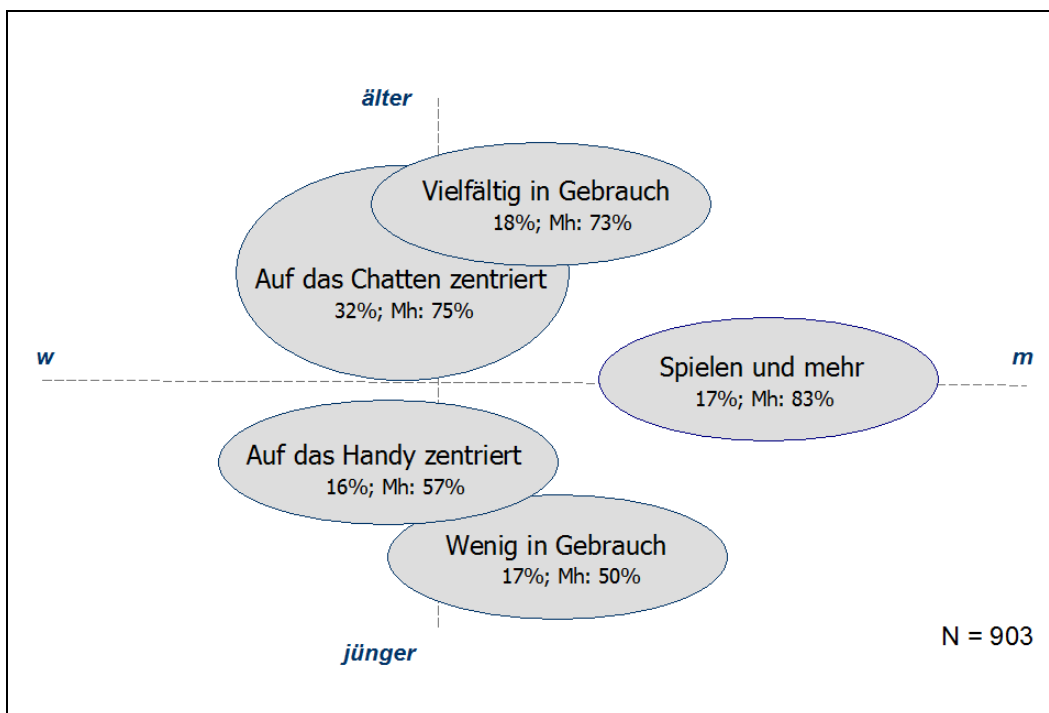


Abbildung 3: Die fünf Cluster im Überblick (% der Gesamtstichprobe; Mh = Migrationshintergrund)

1. Cluster: Multifunktionale Medien wenig in Gebrauch

(17 % der Befragten)

Das erste Cluster hat die multifunktionalen Medien wenig in Gebrauch, d.h. dass die Nutzung von Computer, Internet und Handy unter dem Durchschnitt der Gesamtstichprobe liegt. Einziges relativ stark ge-

³ Hierarchische Clusteranalyse zur Ermittlung der Clusterzahl; k-Means-Analyse als Fünfer-Lösung; Ähnlichkeitsmaß: Quadrierte Euklidische Distanz; Verfahren: Linkage zwischen den Gruppen.

⁴ Die Darstellung erfolgt im Vergleich zur Gesamtstichprobe.



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





nutztes Medium und damit über dem Durchschnitt liegend ist die Spielkonsole. Die geringe Nutzung der multifunktionalen Medien korrespondiert mit der vergleichsweise geringen Ausstattung mit diesen Medien: Die Jugendlichen verfügen relativ selten über einen eigenen Computer (44 % zu 55 % gesamt) oder ein eigenes Handy (74 % zu 93 % gesamt). Der Anteil der Befragten, die zu Hause keinen Internetzugang haben, ist relativ hoch (23 % zu 15 % gesamt). Korrespondierend dazu werden auch fast alle Tätigkeiten (Kommunizieren, Rezipieren, Produzieren sowie Spielen auf dem Handy) unterdurchschnittlich häufig ausgeführt. Nur beim Spielen am Computer und an der Spielkonsole liegen sie im Durchschnitt der Gesamtstichprobe.

Diese Gruppe umfasst überwiegend jüngere Befragte, rund die Hälfte (48 %) ist maximal 12 Jahre alt. Jungen sind in dieser Gruppe leicht (62 % zu 57 % gesamt) überrepräsentiert und es finden sich deutlich mehr Befragte ohne Migrationshintergrund (50 % zu 33 % gesamt).

2. Cluster: Auf das Handy zentriert

(16 % der Befragten)

In diesem Cluster finden sich Jugendliche, die Computer, Internet und Spielkonsole im Vergleich zur Gesamtstichprobe wenig in Gebrauch haben. Nur in Bezug auf das Handy zeigen sie ähnliche Nutzungszahlen wie die gesamte Stichprobe.

Auch bei diesem Cluster korrespondiert die geringe Nutzung von Computer und Internet mit einer unterdurchschnittlichen Ausstattung. Diese Jugendlichen verfügen relativ selten über einen eigenen Computer (40 % zu 55% gesamt) und vergleichsweise viele haben keinen Computer zu Hause (14 % zu 5 %). Auch der Anteil der Befragten, die zu Hause keinen Internetzugang haben, ist relativ hoch (23 % zu 15 %). Die Ausstattung mit einem eigenen Handy liegt dagegen leicht über dem ohnehin recht hohen Stichprobendurchschnitt (99 % zu 93 %). Das Handy steht im Zentrum ihrer Tätigkeiten an multifunktionalen Medien. Sie nutzen es vor allem zum Spielen, zum Musikhören, Anschauen von Fotos und Versenden von SMS.

In dieser Gruppe sind Mädchen (56 % zu 43 % gesamt) und Befragte ohne Migrationshintergrund (43 % zu 33 %) überrepräsentiert. Die jüngste Altersgruppe (bis 12 Jahre) ist leicht verstärkt vertreten (28 % zu 23 % gesamt).



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:



3. Cluster: Auf das Chatten zentriert

(32 % der Befragten)

Die Jugendlichen im dritten und größten Cluster nutzen Computer und Internet jeden Tag. Sie liegen damit deutlich über dem Durchschnitt der Befragten. Seltener als im Stichprobendurchschnitt sind sie dagegen mit der Spielkonsole beschäftigt. In Bezug auf den Medienbesitz fällt der überdurchschnittliche Anteil von Befragten auf, die am eigenen Computer einen Internetzugang haben (53 % zu 46 % gesamt). Die Befragten dieses Clusters chatten vergleichsweise häufig, während die übrigen Tätigkeiten an multifunktionalen Medien durchschnittlich ausfallen. In Bezug auf produktionsbezogene Tätigkeiten im Bereich Video/Film und Musik⁵ liegen sie unter dem Durchschnitt.

In dieser Gruppe finden sich vermehrt weibliche Befragte (54 % zu 43 % gesamt). Ältere Befragte, d.h. jene ab 13 Jahren, sind häufiger vertreten (86 % zu 77 % gesamt), ebenso Jugendliche mit Migrationshintergrund (75 % zu 67 % gesamt).

4. Cluster: Mit multifunktionalen Medien spielen und mehr

(17 % der Befragten)

Das vierte Cluster besteht aus Jugendlichen, die deutlich häufiger als andere spielen und dazu deutlich häufiger als andere Befragte zur Spielkonsole greifen (95 % zu 73 %). Die Nutzung von Computer, Internet und Handy entspricht hingegen weitgehend dem Stichprobendurchschnitt. Das Handy spielt in seiner Funktion als Spielgerät bei dieser Gruppe allerdings eine größere Rolle als bei anderen Befragten. Sie spielen häufiger als andere auf dem Handy (53 % zu 44 % gesamt). Dies verdeutlicht ihren Fokus auf spielerische Aktivitäten mit diesen Medien.

Die überdurchschnittliche Nutzung der Spielkonsole korrespondiert mit einem hohen Anteil an Befragten, die selbst eine Konsole besitzen (84 % zu 62 % gesamt), insbesondere Konsolen mit Internetzugang (24 % zu 13% gesamt). Auch am eigenen Computer haben relativ viele dieser Jugendlichen einen eigenen Internetzugang (54 % zu 46 % gesamt). Die Spielkonsole hat in dieser Gruppe auch für die Rezeption z.B. von Filmen einen besonderen Stellenwert. Darüber hinaus zeigen diese Jugendlichen in allen Bereichen bereits vermehrt produktions-

⁵ d.h. in Bezug auf folgende Tätigkeiten: Videos/Filme bzw. Musik „selbst hergestellt“, „auf CD gebrannt“, „am Computer verändert“, „ins Internet gestellt“



JFF - Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





bezogene Tätigkeiten, also Fotos, Musik oder Videos selber machen oder selbst bearbeiten.

In diesem Cluster finden sich deutlich mehr Jungen als in der Gesamtstichprobe (83 % zu 57 % gesamt), die mittlere Altersgruppe (51 % zu 45 % gesamt) sowie Jugendliche mit Migrationshintergrund (72 % zu 67 % gesamt) sind überrepräsentiert.

5. Cluster: Multifunktionale Medien vielseitig in Gebrauch

(18 % der Befragten)

Im fünften Cluster finden sich diejenigen Jugendlichen, die die multifunktionalen Medien vielfältig in Gebrauch haben. Bis auf den Umgang mit dem Handy, der dem Durchschnitt der Stichprobe entspricht, üben sie die verschiedenen Tätigkeiten an diesen Medien häufiger aus als andere Befragte. Die Jugendlichen sind auch überdurchschnittlich mit eigenen Geräten ausgestattet. Fast drei Viertel besitzen einen eigenen Computer (73 % zu 55 % gesamt), und mehr als zwei Drittel haben einen mit Internetanschluss (67 % zu 46 % gesamt). Über eine eigene Spielkonsole verfügen ähnlich viele (69 % zu 62 % gesamt). Insbesondere im Bereich der produktionsbezogenen Tätigkeiten stellen sie die Gruppe mit der höchsten Aktivität. Hier finden sich also jene Befragten, die bereits am häufigsten schon einmal selbst Fotos, Videos oder Musik selbst hergestellt oder bearbeitet haben.

In dieser Gruppe befinden sich vermehrt ältere Befragte (90 % zu 77 % gesamt sind 13 Jahre oder älter); männliche Jugendliche und Befragte mit Migrationshintergrund sind leicht überrepräsentiert.

Eine weitere Auffälligkeit **über die fünf Cluster hinweg** betrifft das Informieren via Internet:

- Die beiden Cluster ‚Multifunktionale Medien wenig im Gebrauch‘ und ‚Auf das Handy zentriert‘ erhalten dabei mehr Hilfe von den Eltern und auch die Hilfe von Freundinnen und Freunden wird von ihnen häufiger als in den anderen Clustern in Anspruch genommen.
- Die Suche nach Medienthemen ist beim vierten Cluster verstärkt anzutreffen und diese Gruppe hat eine größere Bandbreite an Themen als die anderen Befragten



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Präler-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





- Die Befragten im fünften Cluster fallen zudem dadurch auf, dass sie überdurchschnittlich viele Themen nennen und mehr als andere auf bestimmte Seiten zusteuern. Ihre Informations-tätigkeiten sind zudem stark sozial eingebunden: Sie holen sich bei der Informationssuche verstärkt Hilfe von anderen, geben aber auch anderen häufig ihre Unterstützung weiter.

4.2 Lebensgestaltung mit multifunktionalen Medien

Multifunktionale Medien bieten den Heranwachsenden virtuelle Räume an, in denen sie sich mit ihren handlungsleitenden Themen und mit unterschiedlich gelagerten Motiven auseinandersetzen können: Die Heranwachsenden sind dabei auf der Suche nach selbstbestimmten Freiräumen. Sie wollen ihre sozialen Beziehungen in diesen Räumen gestalten und erproben und sie streben nach Teilhabe an ihrer unmittelbaren und weiteren sozialen Welt. Der Umgang mit diesen Medien ist für viele Heranwachsende ein selbstverständlicher Bestandteil ihres Alltags. Nicht alle Medien und nicht alle Möglichkeiten, die multifunktionale Medien bieten, werden von den Befragten gleichermaßen wahrgenommen oder geschätzt. In vielen Bereichen ihres Medienhandelns wird aber deutlich, dass sie unbefangen an mediale Dienste, Angebote und Inhalte herantreten und sie keine Scheu haben, mit neuen Geräten oder Software umzugehen. Im Gegenteil: Es macht ihnen Spaß und bereitet ihnen Vergnügen, sich in virtuelle Welten zu begeben und darin zu interagieren, gestalterisch tätig zu werden, sich zu amüsieren oder nach alltagsrelevanten Informationen zu suchen. Ein Teil der Befragten erweist sich als sehr versiert im Umgang mit den Möglichkeiten, die mediale Strukturen anbieten. Die Ergebnisse zeigen aber auch, dass es keineswegs für alle selbstverständlich ist, damit souverän umzugehen.

4.2.1 Virtuelle Welten als Dorfplätze

- Kommunikative Tätigkeiten nehmen viel Raum im Gebrauch multifunktionaler Medien ein. Die Befragten treten in Austausch miteinander, vereinbaren gemeinsame Aktivitäten, die dann sowohl online als auch offline realisiert werden (vgl. Abb. 4). Die Freundinnen und Freunde online zu treffen ist dabei das Hauptmotiv zum Chatten für 80 % der Befragten, aber die Hauptschülerinnen und Hauptschüler schätzen auch die Möglichkeit, neue Leute kennen zu lernen. Dieses Motiv wird



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





häufiger von Jungen als von Mädchen genannt (35 % zu 23 %). Aber auch Neues zu erfahren ist von Bedeutung (25 % bzw. 26 %): Insbesondere die Interaktionsmöglichkeiten in Social Network Sites und Instant Messengern erfahren dabei hohe Wertschätzung: Sich austauschen über den Schulalltag oder Neuigkeiten aus dem Freundeskreis zu erfahren spielt eine wichtige Rolle.

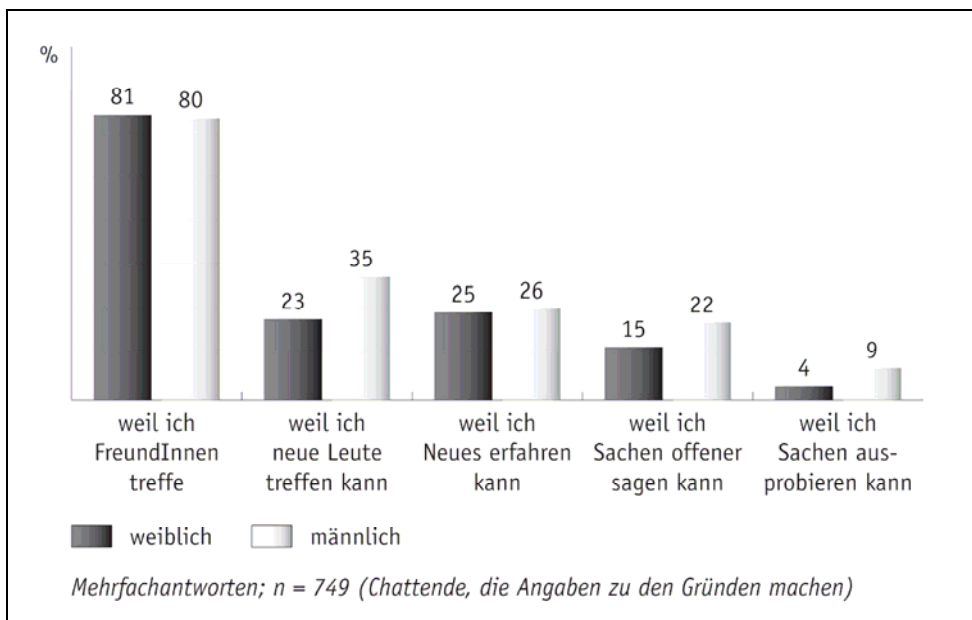


Abbildung 4: Gründe für das Chatten

- Das gemeinsame Spiel ist neben dem Kommunizieren über multifunktionale Medien eine wichtige Tätigkeit innerhalb der Peergroup. Mehr als die Hälfte der Befragten geben an, ihr Lieblingsspiel gemeinsam mit anderen zu spielen, davon wesentlich mehr Jungen als Mädchen. Multiplayer-Spiele sind dabei recht verbreitet, aber auch online wird von ca. einem Fünftel gemeinsam gespielt.
- Beim Rezipieren mit multifunktionalen Medien spielt Musik eine sehr große Rolle, aber auch die Rezeption von Fotos und Bildern hat einige Bedeutung. Auffällig ist dabei die Rolle des Handys: Es steht sowohl bei der Musik als auch bei den Fotos bei der täglichen Nutzung hinter dem Computer an der 2. Stelle noch vor dem Internet. Die Metapher des Dorfplatzes ist vor allem dann von Bedeutung, wenn man die Herkunft der rezipierten



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





soziale ungleichheit medienpädagogik partizipation

Dokumentation des Fachkongresses
17./18.10.2008, Gustav-Stresemann-Institut, Bonn

Inhalte betrachtet: Sie kommen überwiegend von den Freundinnen und Freunden. Je älter die Jugendlichen sind, desto häufiger werden sie von ihrem Freundeskreis damit versorgt. Mit dem Alter steigt aber auch der Download aus dem Internet und der Erhalt von Inhalten über das Handy. Selbst Produziertes ist bei Fotos und Bildern sehr wichtig; bei Videos von geringerer Bedeutung.

„Dann schau ich immer, wenn meine engsten Freunde on sind, dann komm ich on“ (Mädchen, 16 Jahre).

Bei den verschiedenen Tätigkeiten, denen die Heranwachsenden nachgehen, ist die Erfahrung sozialer Einbettung im direkten sozialen Umfeld ein zentrales Motiv. Sie wollen ihre sozialen Beziehungen pflegen und ausbauen. Dazu dienen ihnen Chats und Communitys, aber auch das gemeinsame Computerspiel oder auch die Feedbackstrukturen z.B. in Videocommunitys. So meint z.B. ein 15-jähriger Junge: „Wir wollen auch die Meinung von den anderen hören, wie sie es [Video auf Youtube] finden.“ Kulturelle Zugehörigkeiten sind ebenfalls ein wichtiges Thema für viele Befragte: Über Symbole wird Zugehörigkeit demonstriert. Sie können beispielsweise herkunftskulturelle Bezüge beinhaltet oder aber z.B. der Zugehörigkeit zu verschiedenen Jugendkulturen Ausdruck verleihen, z.B. zu Medienszenen wie den Computerspielenden oder Rappern.

Die Überwindung räumlicher Distanz und die Anbindung an die familiäre Herkunftskultur ist vor allem für die Heranwachsenden mit Migrationshintergrund ein wichtiger Faktor, wie z.B. für ein 16-jähriges Mädchen mit türkischem Familienhintergrund, das sich immer die Fotos vom Nachwuchs ihrer Familienmitglieder über die Webcam zeigen lässt: „[Ich rede] über Familie, wie's denen geht ... dann sind ja immer viele schwanger und dann frag ich immer, wie es den Babys geht und wie die heißen. Und dann zeigen die uns immer Bilder und so halt.“

Für sie wird der Instant Messenger zum kostengünstigen Telefonersatz, man kann die Familie mittels Videochat zudem öfter sehen. Häufig wird in Familien mit Migrationshintergrund gemeinsam mit jenen Familienmitgliedern, die in anderen Ländern zu Hause sind, mittels Webcam gechattet. D.h. es finden sich auch neue gemeinsame Medienhandlungsweisen in der Familie, die Eltern und ihre Kinder zusammenbringen.



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





Ein weiteres Motiv liegt in der Möglichkeit, mit neuen Beziehungen zu experimentieren. Dabei geht es vor allem darum, neue Leute kennenzulernen, z.B. auch für Liebesbeziehungen, und sich dabei als attraktiver Kontakt zu inszenieren, wie es über die Profilseiten von Social Network Sites ja sehr gut möglich ist, wie es dieses 13-jährige Mädchen schildert: „Es gibt auch Leute, die suchen da irgendwie Liebe oder so was, und da können die auch ... sehen, wer gefällt und so. ... Auch in Lokalisten machen die das.“

Hemmungen zu überwinden ist ebenfalls ein Motiv der Befragten, wenn z.B. ein Mädchen erzählt, dass viele ihrer Klassenkameradinnen im Chat offener sind, Dinge sagen, die sie von Angesicht zu Angesicht nie aussprechen würden. Darüber hinaus sind auch Grenzüberschreitungen ein Thema für die Hauptschülerinnen und Hauptschüler, wie z.B. für einen Jungen, der recht offen darüber spricht, dass er mit seinen Freunden z.B. in den Lokalisten schon mal „Leute verarscht“, die er gar nicht kennt.

→ Im Handeln mit multifunktionalen Medien ist das direkte soziale Umfeld der Hauptbezugspunkt für die Hauptschülerinnen und Hauptschüler: Der eigene Freundeskreis und die eigene Familie. Viele der befragten Hauptschülerinnen und Hauptschüler bewegen sich sehr souverän in diesen kommunikativen Netzwerken und sind mit allen Facetten vertraut. Bei manchen zeigen sich in den konkreten Beobachtungen jedoch durchaus Schwierigkeiten, z.B. beim An- und Abmelden von Instant Messengern oder dem Verlassen von Chaträumen. Zudem werden manchmal Begrifflichkeiten verwechselt und bestimmte Funktionen und Strukturen in diesen Angeboten bleiben für einige undurchschaubar. Diese Befragten beschränken sich dann auch eher auf punktuelle Aktivitäten.

4.2.2 Virtuelle Welten als Informationsbörsen

Das Internet wird als Informationsquelle für eine ganze Palette von Themen herangezogen. Dabei dominieren Medienthemen und Freizeitinteressen⁶ aber auch Themen wie Schule (40 %) und Beruf (24 %) spielen für Hauptschülerinnen und Hauptschüler eine bedeutende Rolle. Berufsbezogene Tätigkeiten werden von den älteren

⁶ So nennen z.B. 77% der Befragten Musik, 67% Filme, 62% Spiele, 59% Fotos, 53% Stars



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





soziale ungleichheit medienpädagogik partizipation

Dokumentation des Fachkongresses
17./18.10.2008, Gustav-Stresemann-Institut, Bonn

Hauptschülerinnen und Hauptschülern ebenfalls mit dem Internet verknüpft, z.B. in der Recherche nach Jobs und Stellen oder den Details für das Bewerbungsschreiben.

Bei der Suche nach alltagspraktischen Informationen gehen die Heranwachsenden nicht nur über Suchmaschinen, sondern nutzen auch Communitys oder Instant Messenger, um Antworten auf ihre Fragen, z.B. Hausaufgaben und Referaten betreffend, zu bekommen, wie z.B. ein 11-jähriges Mädchen: „Da [in MSN] helfen mir die [Cousinen] mit den Hausaufgaben. (...) Also, wenn ich was nicht verstehe, dann frag ich die und dann erzählen mir die das.“ Auch herkunftskulturelle Bezüge werden sichtbar, wenn z.B. das Internet nach heimat Sprachlichen Medieninhalten, z.B. türkischen Fernsehserien, durchforstet wird. Mehr Befragte mit Migrationshintergrund als solche ohne Migrationshintergrund steuern für die Informationssuche feste Internetseiten an (75 % zu 64 %). Deutlich wird, dass die Befragten vielfältige Quellen zum Informieren heranziehen und sie ein breites Verständnis von Information haben: So nennen die Heranwachsenden audiovisuelle Quellen wie Youtube oder MTV, wenn es um Medienthemen wie z.B. Computerspiele geht.

Knapp die Hälfte der Befragten (49 %) erhält Unterstützung bei der Suche im Internet. Der Freundeskreis spielt dabei die wichtigste Rolle (37 %), danach folgen Geschwister (22 %) und Familie (19 %). Auffällig ist: Je mehr Heranwachsende mit den multifunktionalen Medien umgehen und je vielfältiger ihr Gebrauch ist, desto häufiger geben sie auch anderen bei der Suche nach Informationen Unterstützung.

→ Hauptschülerinnen und Hauptschüler haben vielfältige Quellen im Blick, wenn es um Informationen aus dem Internet geht. Jene, die bereits einen vielfältigen Umgang mit multifunktionalen Medien pflegen, geben das eigene Wissen und Informationen auch verstärkt an andere weiter. In ihren alltäglichen Handlungsroutinen gehen die Hauptschülerinnen und Hauptschüler in der Regel pragmatisch vor, um zu finden, was sie gerade brauchen. Ihr Vorgehen ist dabei eng verknüpft mit dem, was sie in ihrer unmittelbaren Lebenswelt vorfinden.



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:



4.2.3 Virtuelle Welten als ‚Leistungsarenen‘

Mit Online-Diensten, Software und multifunktionalen Geräten souverän umgehen zu können bringt nach Ansicht der Hauptschülerinnen und Hauptschüler Status in der Peergroup: Das Zitat eines 15-jährigen Befragten, „Man muss damit umgehen können, sonst ist man dumm“, bringt dies auf den Punkt. In ihrer Gleichaltrigengruppe ist es in der Regel hoch angesehen, den anderen erklären zu können, wie bestimmte Geräte und Anwendungen funktionieren. Dies bringt Anerkennung von den anderen und bietet die Chance, sich selbst als kompetent zu erleben.

Gerade jene Heranwachsenden, die selbst produktiven Tätigkeiten nachgehen, wie z.B. Fotos bearbeiten, erweisen sich als sehr zielstrebig, wenn es um die Erweiterung ihres medienbezogenen Wissens und der erforderlichen Fähigkeiten geht. Viele der befragten Hauptschülerinnen und Hauptschüler suchen auch in Computerspielen nach Herausforderungen, um leistungsbezogene Motive, z.B. die Suche nach Selbstbestätigung, zu befriedigen. Vor allem für manche Jungen spielt das Motiv, im Wettbewerb zu bestehen und die eigene Durchsetzungsfähigkeit zu beweisen, eine wichtige Rolle.

Ein kompetenter Medienumgang wird zudem von manchen Hauptschülerinnen und Hauptschülern mit den Möglichkeiten für berufliches Fortkommen in Verbindung gebracht: Dies zeigt sich in einer noch recht allgemeinen Einschätzung z.B. der jüngeren Befragten, dass Computer und Internet in der Zukunft sehr wichtig sein werden. Einige entwickeln jedoch bereits ihre Berufswünsche und sehen sich als zukünftige Medienschaffende.

Die Peergroup ist dabei das zentrale Forum, um Unterstützung zu geben und zu erhalten. Die Zielstrebigkeit mancher Befragter nach Erweiterung ihrer Fähigkeiten und Kenntnisse korrespondiert mit der Suche nach Anerkennung, da diesen Fähigkeiten unter Gleichaltrigen hohe Bedeutung zugeschrieben wird.

→ Für die befragten Hauptschülerinnen und Hauptschüler haben medienbezogene Kenntnisse und Fähigkeiten Prestige in den virtuellen Leistungsarenen. Manche von ihnen erweisen sich als hoch motiviert, um diese Fähigkeiten und Kenntnisse auszubauen. Deutlich wird in den Ergebnissen aber auch, dass es für die Mehrzahl der Hauptschülerinnen und Hauptschüler eine Idealvorstellung bleibt, sich mit multifunktionalen Medien sehr gut



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





auszukennen. Sie vertrauen eher darauf, in ihrem Bekannten- und Freundeskreis Medienexpertinnen und -experten zu haben, die ihnen mit Rat zur Seite stehen.

4.2.4 Virtuelle Welten als Marktplätze

Der Umgang mit Kosten ist ein weiterer Punkt, der von vielen Befragten angesprochen wird. Zunächst ist auffällig, dass Gerätebesitz „etwas wert ist“, insbesondere bezogen auf Handy und Spielkonsole. So haben gerade Spielkonsole und Handy Statuscharakter. Dies wird besonders deutlich, wenn die Befragten schildern, dass man länger auf eine Spielkonsole sparen muss, um sie sich leisten zu können. Ein neues Handy mit vielen Funktionen ist für manche ebenfalls ein wichtiges Instrument, um Anerkennung in der Peergroup und Status zu erlangen.

Auf der anderen Seite ist Kostenbewusstsein ein wichtiges Thema für diese Zielgruppe: In ihrer Wahrnehmung ist vor allem das Internet auch ein Ort, an dem Musik, Spiele und andere Downloads kostengünstiger als im Geschäft zu haben sind, idealerweise sogar kostenfrei bezogen werden können. Vor allem die kostenlosen Angebote sind besonders attraktiv: So ist der Videochat im Instant Messenger deutlich komfortabler als das Telefon und bietet Vorteile, weil es nichts kostet und man sich auch noch sehen kann. Jene, die selbst produktiven Tätigkeiten nachgehen, gehen gerne auf vorstrukturierte Angebote zu, z.B. zur Erstellung von Slideshows im Internet. Diese Angebote bieten ihnen einfache Möglichkeiten, selbst etwas zu gestalten. Die Werbung, die auf diesen Seiten zu finden ist, wird zumeist als selbstverständlicher Bestandteil derartiger Angebote wahrgenommen.

Das Internet wird von den Befragten aber auch als Ort wahrgenommen, der zur Kostenfalle werden kann, wie aus dem folgenden Zitat deutlich wird: „Bei den meisten steht ja, das ist gratis und dann steht in klein noch da, ja, aber dann muss man noch das dazu zahlen (...)“

→ Abseits des Kostenbewusstseins gerät die kommerzielle Strukturierung der Medienwelt nur selten in den Blick der Befragten. Kommerzielle Links werden kaum als störend empfunden, z.B. bei Verlinkungen in Instant Messengern auf Spieleanbieter. Gerade im Bereich der Computerspiele wird im Gegenteil deutlich, dass Werbung für die Befragten als wichtige Quelle zur Information über



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:



neue Spiele herangezogen wird. Nur sehr wenige Befragte kritisieren Massenmails in Social Network Sites, die z.B. auf kommerzielle Veranstaltungen hinweisen. Die Mehrzahl der Befragten nimmt die ihnen zugänglichen virtuellen Welten so an, wie sie sich ihnen präsentieren.

4.2.5 Virtuelle Welten als Bedrohung

Die Vorstellung der Befragten von der Medienwelt ist aber auch die Wahrnehmung einer Welt, die viele Gefahren und Risiken birgt. Vor allem dann, wenn sie ihre Vorstellungen zur Medienwelt insgesamt äußern, wird dies deutlich. Aber auch wenn sie konkret ausgewählte Bereiche im Medienhandeln beschreiben, ist die Risikoorientierung zu erkennen:

- Die Gefährdung der Privatsphäre wird vor allem über die Bedrohung durch Viren thematisiert. Auch der Schutz von Passwörtern und persönlichen Daten, wie z.B. Handynummer oder Adresse ist ihnen wichtig. Sie äußern die Angst, „gehackt“ zu werden. Die Befragten greifen in den Beschreibungen teilweise auf eigene Erfahrungen zurück, teilweise berichten sie von Erfahrungen, die sie in ihrem Freundes- und Bekanntenkreis erzählt bekommen haben. Diese Gefahren erscheinen manchmal etwas diffus, weil die Befragten hier mit dem Wissen um Begrifflichkeiten an ihre Grenzen stoßen und Begriffe falsch aussprechen oder sie nicht richtig verwenden.
- Belästigung und Mobbing ist vor allem für die Mädchen ein Thema. Sie berichten hier entweder aus eigenen Erfahrungen oder versuchen, der Perspektive ihrer Mütter gerecht zu werden. In der alltäglichen Ausformung dieses Umgangs sind sie dann mit Regeln konfrontiert, denen sie teilweise nachkommen, die sie teilweise aber auch für sich umdefinieren. So wird z.B. die Regel ‚Nicht mit fremden Erwachsenen chatten!‘ schon mal so umdefiniert, dass gleichaltrigen Fremde durchaus potenzielle Kontaktpartner sein können, vor allem dann, wenn man schon mal ein Foto von ihnen gesehen hat und auf diese Weise quasi verifiziert hat, dass es sich um einen Gleichaltrigen handelt.

→ Die befragten Hauptschülerinnen und Hauptschüler haben in Bezug auf potenzielle Risiken in virtuellen Räumen einen sehr unterschiedlichen Wissensstand. Sichtbar werden zudem Ambivalenzen



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:





und Brüche zwischen den Gefahren, die die Befragten schildern, und dem Wissen, das für sie handlungsleitend ist. So zeigt sich an mehreren Stellen, dass die Gefahren im Internet über Regelwissen ausgedrückt werden, die alltägliche Medienpraxis dem aber widerspricht, z.B. im Besonderen bei der Preisgabe persönlicher Daten.

5 Pädagogische Konsequenzen

Die Ergebnisse verdeutlichen im Überblick, wo die Ambivalenzen liegen, die wir bei unserer Befragtengruppe gefunden haben. Sie verweisen aber auch sehr deutlich auf Ansatzpunkte, die für Bildungsprozesse nutzbar gemacht werden können.

1. Weiterführende Reflexion der Medienwelt anstoßen

Die Ergebnisse zeigen, dass die Hauptschülerinnen und Hauptschüler über Wissen zu dieser Medienwelt verfügen. Dieses Wissen ist allerdings teilweise nur bruchstückhaft vorhanden, da sie sich die Medien nach ihren unmittelbaren Bedürfnissen erschließen. Deutlich wird zudem ihre Orientierung an Risiken. Sie verfügen dabei über Regelwissen, das aber nicht immer handlungsleitend ist bzw. sie haben nicht gelernt einzuschätzen, ob ihnen diese Regel in einer bestimmten Situation weiterhilft oder nicht. Ihr Informationsverständnis bietet einen weiteren Ansatzpunkt: Hier wird deutlich, dass sie recht pragmatisch vorgehen und dabei nicht nur auf die engeren Recherchemöglichkeiten im Internet zugreifen, sondern z.B. auch ihren Freundeskreis mit ihren Fragen nach Unterstützung einbeziehen.

Die Kenntnisse dieser Heranwachsenden über die Medienwelt sukzessive zu erweitern, bildet die Grundvoraussetzung für weitergehende Reflexionsprozesse, um sich die Medien in ihren Möglichkeiten sich zu informieren und zu partizipieren erschließen zu können.

2. Präsentative Ausdrucksmöglichkeiten integrieren

Die Hauptschülerinnen und Hauptschüler finden ihre Zugänge zu virtuellen Medienwelten vor allem über präsentative Ausdrucksformen. Dies betrifft sowohl die Ebene der Rezeption,



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:



wenn sie z.B. Videoplattformen als Informationsquelle heranziehen, als auch die Ebene der Produktion und Veröffentlichung, wenn sie sich z.B. als attraktiver Kontakt in Communitys inszenieren. Die Symbolik der Medienwelt ist also in ihrem alltäglichen Medienhandeln präsent.

Für die pädagogische Arbeit bedeutet das, diese Ausdrucksformen über Bilder und Symbole verstärkt in pädagogische Prozesse einzubinden und nutzbar zu machen. Ziel ist dabei, sie anzuregen, sich einerseits Sinn und Bedeutung medialer Symbolwelten systematisch zu erschließen und diese Welten andererseits selbst aktiv zu gestalten.

3. Die Orientierung an ihrem sozialen Umfeld nutzbar machen

Sich untereinander Unterstützung zu geben oder Feedback zu bekommen bietet gerade für Hauptschülerinnen und Hauptschüler gute Möglichkeiten, sich selbst Fähigkeiten zu erarbeiten und das eigene Wissen zu erweitern.

In der pädagogischen Arbeit sind daher Methoden der Gruppenarbeit als zentrales Element zu integrieren, die das Lernen von Peer-to-Peer ermöglichen. Der besondere Wert dieser Arbeitsformen liegt darin, dass die Heranwachsenden selbst als Expertinnen und Experten zu Wort kommen, sich also als kompetent erleben können. Mit einem systematischen Ausbau ihrer Aktivitäten kann also letztendlich das Ziel erreicht werden, ihre Teilhabemöglichkeiten an der sozialen Welt zu erweitern. In dieser Arbeit mit und über Medien liegt die Chance, Kompetenzen zu erwerben, die eine selbstbestimmte Lebensgestaltung von Hauptschülerinnen und Hauptschülern befördern können.

Literatur

- Lange, Andreas (2002) „Lebensführung“ als eine integrative Perspektive für die Jugendforschung. In: Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation (ZSE), Jg. 22, H. 4, S. 422 - 435.
- Liebau, Eckart (2002) Jugendhilfe, Bildung, Teilhabe. Bildung als Teilhabefähigkeit. In: Münchmeier, Richard; Otto, Hans-Uwe; Rabe-Kleberg, Ursula (Hg.): Bildung und Lebenskompetenz. Kinder- und Jugendhilfe vor neuen Aufgaben. Opladen: Leske + Budrich, S. 19 - 32.
- Wagner, Ulrike (Hrsg.) (2008) Medienhandeln in Hauptschulmilieus – Mediale Interaktion und Produktion als Bildungsressource, München: kopaed.



JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Institut für Erziehungswissenschaft
Abteilung Medienpädagogik,
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
www.ph-ludwigsburg.de/647.html

Die Dokumentation wurde
gefördert von:

