

Aktuelle Forschungsprojekte im Medienbereich

- * **Why do they tube?**
- * **Promotionskolleg „E-learning“**
- * **Lesen- und Medienkompetenz fördernde Maßnahmen**
- * **Wert- und Kulturvermittlung im Rahmen der Mediennutzung**

Ausgabe 11 / 2008

Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik

Why do they tube? Aspekte zur Nutzung von Videoplattformen durch Jugendliche und junge Erwachsene

CHRISTOPH EISEMANN

Ein Ludwigsburger Kleinforschungsprojekt

In der Zeit von März bis August 2008 führte ich im Rahmen eines vom Forschungsausschuss geförderten Kleinforschungsprojekts¹ unter der Leitung von Prof. Dr. Horst Niesyto Interviews mit Nutzern der Videoplattform *YouTube* durch. Das Ludwigsburger Projekt war als Vorstudie zu meinem Dissertationsprojekt über die Selbstdarstellung junger Menschen auf der Plattform *YouTube* angelegt. Ein Ziel dieser ersten Exploration war, neben der Aufarbeitung des Forschungsstandes zur Nutzung von Videoplattformen: die Erkundung von Zugangsmöglichkeiten zu Nutzern, die Suche nach relevanten Fragestellungen im Kontext der Selbstdarstellung auf der Videoplattform *YouTube*. Bereits mit der geringen Anzahl an Fällen, die in dieser ersten Exploration betrachtet werden konnten, wurden einige interessante Aspekte der Nutzung und Bedeutungen von Videoplattformen für Jugendliche und junge Erwachsene erkennbar.

Um deren Einordnung in den wissenschaftlichen Kontext zu ermöglichen, möchte ich zunächst einige zentrale Erkenntnisse der quantitativen Internet-Forschung anführen, die Auskunft über die Nutzung von Videoplattformen geben. Anschließend führe ich Aspekte aus Interviews der explorativen Ludwigsburger Vorstudie an, die bezüglich der Hinwendung zur Plattform und ihrer Nutzung zur Selbstdarstellung anknüpfungswürdig erscheinen.

Ergebnisse der quantitativen Forschung zur Nutzung von Videoplattformen

Nutzung nach Alter und Geschlecht

Die rezeptive Nutzung von Videoplattformen ist bei deutschen Jugendlichen und jungen Erwachsenen weit verbreitet: 48 % der 14- bis 29-Jährigen rufen mindestens

wöchentlich Videoplattformen ab (vgl. van Eimeren/Frees 2008a, S. 351, Tabelle 1). 90 % der 14- bis 19-Jährigen nutzen Videoplattformen zumindest selten, von den 20- bis 29-Jährigen sind es immerhin 77 % (vgl. Fisch/Gscheidle 2008, S. 359, Tab. 5). Erste Ergebnisse einer zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses noch unveröffentlichten Studie über die Videoplattform *YouTube*, die an der FH Kaiserslautern durchgeführt wurde, zeigen, dass der Großteil der *YouTube*-Nutzer angibt, zwischen 15 und 27 Jahren alt zu sein, wobei die meisten Nutzer ein Alter von 20 Jahren angeben (vgl. Heidenreich 2008 im Internet (Interview mit Hendrik Speck)). Das Geschlechterverhältnis auf *YouTube* zeigt (nach eigenen Angaben der Profilinehaber) ein Männer-Frauen-Verhältnis von ca. 3:1. Frauen nutzten mehr die sozialen Funktionen der Plattform, sie kommentierten häufiger und gaben auch bereitwilliger Informationen über sich preis, während Männer intensiver Videos anschauten und hochluden (vgl. ebd.).

Inhaltliche Nutzerpräferenzen

Das Anschauen von Videos ist die beliebteste Online-Tätigkeit von Jugendlichen (vgl. Schorb et al. 2008 im Anhang, S. 14). Im Jahr 2007 nutzten insgesamt 73 % der Befragten der ARD/ZDF-Online-Studie, die angaben, zumindest selten eine Videoplattform zu besuchen, dort Musik-Clips. Ebenso viele gaben an, Clips zur Unterhaltung, Comedy und zu Bunter zu nutzen (vgl. van Eimeren/Frees 2007, S. 371).

Den meisten jugendlichen Befragten der Konvergenzstudie dienen Videoplattformen zur Vertiefung ihrer bestehenden Präferenzen (Schorb et al. 2008, S. 30). Haas et al. erkennen die Suche nach Unterhaltung und das Lachen-Wollen als häufigste Motive für die Nutzung von Video-Communities (vgl. Haas et al. 2007, S. 216).² Die genannte, bisher unveröffentlichte Kaiserslauterer Studie zeigt, dass informative Kategorien nur ca. 10 % der Inhalte von *YouTube* ausmachen und sogar nur 5 % der Videoaufrufe generieren, während über 80 % der Aufrufe den Bereichen Musik, Unterhaltung, Sport und Comedy zuzuordnen sind (vgl. Heidenreich 2008, im Internet (Interview mit Hendrik Speck)).

Mehr als komfortabler Zugang

Bezüglich der rezeptiven Nutzung von Videoplattformen erkennen die Autoren des Medienkonvergenz Monitoring Report 2008 folgende Vorteile bei der Zuwendung zu Produkten der Massenmedien wie Filmen, Serien und Musik-Clips (vgl. Schorb et al. 2008, S. 12/S. 30):

- individueller Zugang,
- schneller Zugang zu bestimmten Inhalten,
- Verknüpfung mit ähnlichen Inhalten, was die Suche nach Interessantem erleichtert und
- die mögliche Einbindung der Mediennutzung in soziales Handeln.

Demnach erklärt sich der Erfolg von Videoplattformen mit der Kombination von individueller Zugriffsform, kommunikativen Elementen und der Möglichkeit des Knüpfens sozialer Netzwerke.

Die produktive Nutzungsdimension

Die ARD/ZDF Online-Studie zählt *YouTube* zu den bekanntesten „Mitmachangeboten“ des Web 2.0. Dies muss aber mit Blick auf die tatsächliche Eigenproduktivität der Nutzer relativiert werden:

„Private Videos, Persiflagen auf massenmediale Angebote oder Karaokevideos auf Videoplattformen sind zwar für viele Jugendliche ein wichtiger Rezeptionsgegenstand, aber nur wenige von ihnen nutzen die Möglichkeit, Angebote selbst zu kreieren oder zu gestalten.“ (ebd., S. 16)

Tatsächlich zeigt der Medienkonvergenz Monitoring Report 2008, dass in Deutschland nur 6 % der Jugendlichen am Computer Videos gestalten (vgl. ebd., S. 15). Laut ARD/ZDF-Forschung gehörten 57 % der Teenager zu den „potentiellen Lieferanten“ eigener Inhalte (vgl. Fisch/Gscheidle 2008, S. 356). 15 % der 14- bis 19-jährigen, die sich auf Videoplattformen wie *YouTube* aufhalten, haben bereits ein Video dort hochgeladen (vgl. ebd., S. 360). Demnach wäre diese Altersgruppe in jenem Bereich die Aktivste.

Eigene Uploads in Abhängigkeit von Bildung und sozialer Lage

Eine andere Studie liefert sogar höhere Zahlen und zeigt, dass die Video-Upload-Aktivität und der Bildungshintergrund der Nutzer korrelieren: Laut Medienkonvergenz Monitoring Report 2008 stellten sogar mehr als die Hälfte der 12- bis 19-jährigen Befragten mit formal niedriger Bildung Videos ins Internet ein, während dies „nur“ für 40 % der Befragten mit formal hoher Bildung gelte (vgl. Schorb et al. 2008, im Anhang S. 21).²

Eine amerikanische Studie des Pew Internet

& American Life Project zeigt außerdem, dass weiße Amerikaner erst seit kürzerer Zeit mit der Nutzung von Videoseiten aufholen, während diese Inhalte von englischsprachigen Latinos und African Americans bereits früher stärker genutzt wurden (vgl. Rainie 2008, S. 2). Es ist davon auszugehen, dass diese Bevölkerungsgruppe gegenüber den weißen Amerikanern tendenziell eher sozial benachteiligt ist.

Offenbar ist also der Ursprung des Massenphänomens *YouTube* auch in den weniger privilegierten Schichten zu verorten. Nicht beantwortet wurde bisher die Frage nach der qualitativen Dimension der Eigenproduktionen in Abhängigkeit von der sozialen Lage der „Producer“ (vgl. Jörissen/Marotzki 2008, S. 151).³

Aspekte aus der Ludwigsburger Vorstudie*Zugang, Aneignung und Motivationen*

Patricia Lange erkennt folgende Problembereiche für die aktive Teilnahme an *YouTube* (vgl. Lange 2007c, im Internet):

- den Erwerb der notwendigen Fähigkeiten,
- das Verständnis und Befolgen von Regeln und Gesetzen,
- das Zurechtkommen mit sozialen Gepflogenheiten und
- den Umgang mit unerwarteten Interaktions-Effekten – online wie offline.

Interessant sind diese Aspekte, wenn man sie in Verbindung zu den oben angeführten Studien stellt, die zeigen, dass besonders Jugendliche mit formal niedrigerem Bildungsstand Videos auf Plattformen einstellen bzw. dass sich diese Praxis in den amerikanischen Milieus der aufgrund ihrer Hautfarbe eher benachteiligten Menschen entwickelt hat. In Zukunft muss genauer differenziert werden, inwiefern sich beispielsweise Eigenproduktionen und die Nutzungsweisen sozial benachteiligter von jenen sozial besser gestellter Nutzer unterscheiden. Solche Erkenntnisse könnten in der Medienpädagogik nützlich sein, wenn es darum geht die Lebenswelten, Kommunikationskulturen, Symbolsprachen und sozialen Praxen junger Menschen in unserer Gesellschaft besser zu verstehen und daran anknüpfend anschlussfähige Partizipationsangebote für verschiedene gesellschaftliche Bereiche zu entwickeln, welche auch sozial benachteiligten Menschen Anschlussmöglichkeiten bieten.

Bei den Befragten der Vorstudie ging die Aneignung der Plattform bzw. die Entwicklung von Nutzungspraktiken nach einem bestimmten Schema stufenweise vonstatten.

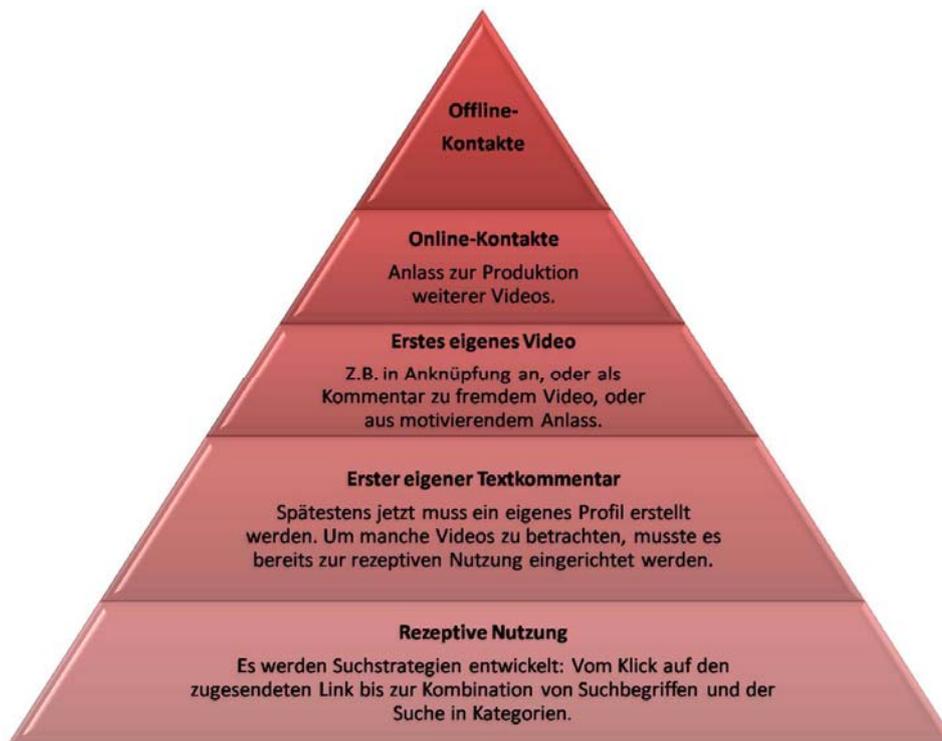


Abbildung 1: Aneignung der Internetplattform YouTube.

Dabei ist zu beachten, dass sich die beiden oberen Stufen insbesondere auf die Erfahrungen von Menschen beziehen, die auf *YouTube* vornehmlich V-Logs⁴ führen und die einer sehr aktiven Gruppe von *YouTubern* angehören.⁵

Die Motivation für das Hochladen eines ersten eigenen Videos unterscheidet sich bei den verschiedenen Nutzern offenbar je nach deren Lebenslage: Für den 14-jährigen Hauptschüler Pavlos war das Bedürfnis ausschlaggebend, sich mit seinem Hobby Taekwondo darzustellen. Er stellt ein Video auf der Plattform *MyVideo* online, in dem sein Kampf um den Titel eines Landes-Meisters zu sehen ist, den er gewinnt. Diesen Kampf bezeichnet er als seinen „Lieblingskampf“. Stolz möchte er die Aufnahme, nachdem er sie auf ihre Wirkung hin überprüft hat, seinen Freunden zeigen. Als er wegen eines sichtbaren Fouls aber „dumme Kommentare“ auf der Plattform erhält, löscht er das Video enttäuscht wieder.⁶

Sein Freund Rafael, ebenfalls 14 Jahre alt und Hauptschüler, mag House-Musik. Er produziert entsprechende Musik-Clips selbst, indem er Musik mischt und sie zu Bildern schneidet, beispielsweise zu einem Foto von sich selbst. Während sein Freund Pavlos nicht glaubt, dass man auf einer Videoplattform berühmt wird, hegt Rafael vorsichtig die Hoffnung, auf diese Weise mehr Bekanntheit zu erlangen oder gar „entdeckt“ zu werden. Zu einem anderen Video motivierte

Rafael das Bedürfnis, die Liebe zu seiner Freundin öffentlich auszudrücken.

Der 23-jährige Javier, ein Venezolaner, der bereits in Spanien und Frankreich lebte und jetzt in Berlin eine Hotelfachschule besucht, wurde in Madrid von seinen Skater-Freunden auf Skateboard-Videos auf *YouTube* aufmerksam gemacht, die er sich gerne anschaute. Das hat ihn inspiriert, selbst ein solches Video zu erstellen und sich als Skater auf der Plattform zu präsentieren. Inzwischen durchlief Javier mit dem Wechsel seiner Wohnorte verschiedene Phasen, in denen er jeweils andere Videogenres produzierte. Die Videos dienen ihm zur Darstellung seiner Hobbies, zum Erlernen von Fremdsprachen und zur Vermittlung seiner Muttersprache, zur Kommunikation und zur Auseinandersetzung mit seinem aktuellen Umfeld. Ähnlich wie Hanna (s. u.) pflegt Javier mit seinen Videos auch Kontakt zu Menschen aus seinem nächsten sozialen/familiären Umfeld: Er ermöglicht es seiner Familie in Venezuela auf diese Weise, an Ereignissen in seinem Leben teilzuhaben, beispielsweise an seiner Geburtstagsfeier.

Sozialen Anschluss in der „Fremde“ seines aktuellen Lebensmittelpunktes findet Javier neben Offline-Aktivitäten auch über eine *YouTube*-Gruppe, der er beigetreten ist und deren Mitglieder er beim Gathering in einer deutschen Großstadt offline getroffen hat.

Die beiden letzten Punkte gelten auch für Hanna, eine 19-jährige Gymnasiastin. Sie

stellte das erste Video als Antwort auf ein Video ihrer älteren Schwester ein, die recht erfolglos zur Teilnahme an einem eigenen Video-Contest aufgerufen hatte. Die eigenen Clips dienten Hanna zur Kommunikation mit ihrer weggezogenen Schwester, zum Beispiel, um diese am Geschehen im Elternhaus teilhaben zu lassen.

Der 28-jährige Florian hat seinen Hauptschulabschluss schon lange absolviert. Er langweilt sich heute bei seinem Nachtdienst-Job und nutzt die Freizeit häufig für sein Hobby *YouTube*. Zuerst schaute er regelmäßig Musikvideos an, bis er sein neues Hobby fand: Jetzt dreht er wöchentlich Comedy-Videos, in denen er beispielsweise in den Anzug eines (Anti-)Helden oder gleich in mehrere Rollen schlüpft, um seiner im Beruf wenig geforderten Kreativität freien Lauf zu lassen. Dafür hat er sich inzwischen eine neue Kamera gekauft und probiert ein professionelles Schnittprogramm aus. Außerdem ist auch er derselben Gruppe beigetreten wie Hanna, Javier und Thomas. Zu den Mitgliedern hat er teilweise häufig über die Plattform Kontakt, manche trifft er ab und zu sogar persönlich. Zum Gathering hat er bestimmten Gruppenmitgliedern, die er über die Plattform schon besser kennt, kleine, passende Geschenke mitgebracht.

Michael ist 21 Jahre alt und hat nach seinem Realschulabschluss eine Schule für Technische Kommunikation besucht. In seinem Heimatort praktiziert er mit einigen Freunden die Sportart Parkour. Um mehr Menschen aus seiner Region von diesem Trendsport zu begeistern und um mehr Trainings-Freunde zu finden, haben die Freunde Videos gedreht, in denen sie ihr Hobby und sich selbst präsentieren.

Kontrollierbare, komfortable Selbstpräsentation

Ohne Zweifel gibt es häufig kritische Fälle von Selbstoffenbarung im Internet, über deren Folgen sich die jeweiligen Selbstdarsteller offenbar nicht bewusst sind. Pavlos' Aussage bestätigt aber auch die Annahme, dass Selbstdarstellung via Video für manchen Nutzer deshalb attraktiv ist, weil sie eine gewisse Kontrolle über das vermittelte Selbstbild ermöglicht. Dieser Aspekt wird im öffentlichen Diskurs der „Erwachsenen“ häufig übersehen, wenn davon ausgegangen wird, dass ungeprüft jeder „Quatsch“ veröffentlicht wird. Allerdings wird eine andere Dimension deutlich, nämlich das Bedürfnis, sich möglichst ideal, möglichst perfekt darzustellen, seine Selbstpräsentation medial zu kontrollieren, sie vielleicht auch zu retuschieren:

Interviewer: *Was ist der Unterschied, ob man's in MyVideo reintut oder ob man seinen Kumpels sagt, hey, kommt mal zum nächsten Wettkampf und guckt?*

Pavlos: *Ja weil beim nächsten Wettkampf weiß ich nicht, ob ich gewinn.*

Interviewer: *Ah, weil du's hinterher erst machen kannst?*

Rafael: *Ja oder wenn man jetzt gut war, nen guten Schlag abgegeben hat oder so, irgendwie, dann kann man das hinterher nochmal anschauen.*

Interviewer: *Für sich selber?*

Rafael: *Ja oder die anderen können's dann auch sehen.*

Zugleich ermöglicht die Plattform eine sehr komfortable Art der Distribution von Videos, mit denen man sich präsentiert:

Pavlos: *Da muss jetzt nicht eine zu mir kommen, dann sag ich: ja, wünsch mein Kampf sehen? Dann sagt die zum Beispiel: schick's mir mal per MSN, dann sagst du, ne geh MyVideo, gib [sein Profilname] ein-*

Rafael: *Des ist viel leichter.*

Interviewer: *Das ist einfacher?*

Pavlos: *Einfacher. Nicht die ganze Zeit so den Ordner suchen, Taekwondo, zack, rüberschieben.*

Audiovisuelle Selbstdarstellung als performative Handlung

Das Gespräch mit Rafael und seinem Freund gibt Hinweise darauf, dass die Plattform ein realer Online-Raum ist, in dem Kommunikation durchaus auch zur Wirklichkeit konstituierenden Handlung wird (vgl. Austin 2007, S. 28ff. und vgl. Wulf/Zirfas 2005, S. 8f.). Für seine Ex-Freundin hat er eine Diashow geschnitten und gepostet, in der er Fotos der beiden zeigt, die mit einem Musik-Mix unterlegt sind.

Interviewer: *Warum hast du das gemacht?*

Rafael: *Ja für sie, als Zeichen der Liebe.*

Pavlos: *Also ich glaube als Liebesbeweis.*

Rafael: *Wäre ja doof, wenn ich das jetzt nur einfach so da hin gemacht hätte. Aber die hab ich jetzt auch schon wieder gelöscht, weil -*

Pavlos: *- neue Freundin. [...]*

Interviewer: *Was ich nicht ganz verstehe: Wieso hast du es nicht zum Beispiel auf CD gebrannt und ihr gegeben, sondern hast es da bei MySpace oder YouTube -*

Rafael: *Na damit SIE das sieht. Und dass es jeder weiß.*

Interviewer: *Dass jeder was weiß?*

Rafael: *Na dass wir zusammen sind, dass wir uns lieben und so.*

Der Sprachphilosoph John Austin begriff den Sprechakt in seiner frühen Theorie als *performative Handlung* (vgl. Wulf/Zirfas 2005, S. 8). Das bedeutet verkürzt gesagt, dass eine Äußerung (oftmals in einem rituellen Rahmen) zugleich den Vollzug einer Handlung darstellen kann. Wulf und Zirfas weisen auf die Wiederbelebung des Begriffs in der aktuellen Sprachwissenschaft und -philosophie hin (vgl. ebd., S. 9). In den Cultural Studies wird davon ausgegangen, dass performative Akte zur Konstruktion der Wirklichkeit beitragen (vgl. ebd., S. 14). In Rafaels Fall besteht das Performative im Einstellen (und Löschen) eines Videos, in der audiovisuellen Formulierung einer Liebe, die wahrscheinlich nicht bloß eine Mitteilung an die dort genannte Adressatin ist. Sie bedeutet vielleicht mehr: Weil augenscheinlich diesem *Genre* der Liebesdiashow in Rafaels Kreisen ein symbolischer Wert zukommt, vermute ich, dass sie die Qualität einer performativen Handlung erreicht. Sie gilt als Beweis der Liebe, sie *definiert* die Beziehung und die Rollen der beiden Partner. So schafft sie im Moment des Hochladens und des Löschens soziale Fakten. Bemerkenswert ist das Bedürfnis eines Jugendlichen, diese performative Handlung in einem öffentlichen, medialen Raum in einer audio-visuellen Inszenierung zu vollziehen, sodass sie theoretisch weltweit einem dispersen Publikum konstant zugänglich ist.

Das Beispiel zeigt auch deutlich, dass sich Online- und Offline-Realitäten in Rafaels Lebenswelt stark durchmischen. Beide Welten sind verzahnt, und es ist offensichtlich, dass eine Trennung in Offline-Realität und Online-Fiktion nicht zutrifft. Für junge Menschen kann es relevant sein, sich im Internet präsentativ zu artikulieren und Ansprüche sowie den eigenen sozialen Status symbolisch zu verteidigen.

Vorhandenes Symbolmaterial nutzen oder eigenes kreieren

Die Video- oder Handykamera ermöglicht viele Spielarten, die eigene Kreativität ästhetisch und inhaltlich auszuleben. Ich möchte zwei Fallbeispiele anführen, um zu zeigen, dass dies – je nach eigenen Interessen, Lebenslage, Alter und medialen Fähigkeiten – in unterschiedlichen Ausprägungen wahrgenommen wird:

Der 14-jährige Rafael unterlegt seine oben erwähnte Liebesbeweis-Diashow für die Freundin mit Mainstream-Musik („*Ja so ein Remix halt, so was jeder so hört also ich glaub schon, es war für die verbunden, kann man sagen*“). Er mixt aber auch House-Musik und schneidet diese auf Fotos von sich selbst. („*Hm ja, ich wollt eigentlich erst so'n House-Bild reinmachen,*

aber das ging dann nicht, und dann hab ich halt mein Bild genommen.“) Mit seinen Freunden spielt er im Gelände außerdem Jackass-Szenen nach, inspiriert vom massenmedialen Vorbild auf MTV oder seinen zahlreichen Imitationen im Internet. Gefilmt wird mit der Handy-Kamera.⁷

Diese Art von Videos verachtet der 28-jährige Florian, „*weil die sind absolut niveaulos [...] meistens von irgendwelchen 14-, 15-Jährigen aufgenommen, die irgendwelchen Mist machen.*“ Florian ist Mitglied einer *YouTube*-Gruppe, die sich besonders für die kreative Entwicklung der deutschen *YouTube*-Community einsetzt. Seine Aussage passt unter Anbetracht dessen in das Muster des von Patricia Lange verwendeten Begriffes des „performing technical affiliation“, wenn es darum geht, sich durch den Ausdruck des Teilens von technologischem Wissen, von Werten und Überzeugungen als Mitglied einer Gemeinschaft zu präsentieren (vgl. Lange 2007a, pdf im Internet, S. 22). Florian dreht mit einer Videokamera und erfindet dafür beispielsweise verschiedene Rollen, die er alle selbst verkörpert, um eine Folge von Geschichten eines Superhelden zu erzählen. Nach seiner eigenen Aussage sollen diese eigenen Filme als „*Comedy, Schwachsinn*“ (Florian im Interview) keinen Sinn ergeben, sondern zum Lachen anregen. Aus ihnen spricht eine gewisse Tragik, Melancholie und selbstironische Komik. Obwohl Florian angeblich keine Drehbücher schreibt, sondern spontan dreht, sind seine Produktionen ästhetisch, dramaturgisch und schnitttechnisch teilweise raffiniert.

Mit der Kamera seine Umwelt erkunden und sie anderen eröffnen

Der bereits eingeführte Javier ist in seinem Leben häufig umgezogen. Der Großteil seiner Familie lebt in seinem Heimatland Venezuela, er selbst besucht eine Hotelfachschule in Berlin. Dort dreht Javier unter anderem „touristische Videos“, in denen er die Stadt und die Umgebung mit der Kamera erkundet, und seine Eindrücke mit den Zuschauern seines Kanals auf *YouTube* teilt. Es scheint, als sei ihm die Kamera-Linse für den Fokus auf die Details einer noch fremden Welt dienlich und die Produktion der Videos und der Austausch darüber für eine Reflexion des Erlebten.

Seit Javier in Berlin deutsch lernt, sucht er intensiv nach deutschen *YouTube*-Videos (meist Musik-Clips), die andere Nutzer deutsch untertitelt haben. Das hilft ihm beim Erlernen der Sprache und es hat ihn motiviert, seine eigene Muttersprache in ebensolchen spanischen Videos an andere Menschen zu vermitteln. So erschließt er sich eigeniniti-

ativ Lerninhalte im Internet.

Javier, der aufgrund seiner häufigen Umzüge immer wieder an neuen Orten soziale Netze erschließt, findet offenbar auch auf der Videoplattform eine Art der Geselligkeit:

Interviewer: *Was gefällt dir denn allgemein daran, deine eigenen Videos ins Internet zu stellen?*

Javier: *Ich weiß nicht, das gibt einem das Gefühl, dass man nicht allein in der Welt ist.*

Resümee

In diesem Artikel wurde eine Auswahl von Erkenntnissen zur Nutzung von Videoplattformen durch Jugendliche und junge Erwachsene aufgezeigt, die in einem Kleinforschungsprojekt aus anderen Studien und aus eigener empirischer Forschung gewonnen wurden.

Es wurde deutlich, dass Hinwendung, Aneignung und Nutzung von Videoplattformen individuell stark variieren. Offline- und Online-Realität sind ineinander verwoben, weshalb das Handeln auf Videoplattformen in die Offline-Realität hineinwirkt und umgekehrt. Bei der audiovisuellen Selbstdarstellung sind der filmende Blick durch die Kamera und die Anschlusskommunikation auf der Plattform mitunter Anlass für eine Aneignung der Welt. Ersteres kann einen kreativen Spielraum eröffnen, letzteres einen Sozialraum kreieren – zum Erleben von Geselligkeit, zum Knüpfen neuer oder Pflegen bestehender Kontakte, zum Verteidigen von Rollen, Strukturen und Ansprüchen in Sozialbeziehungen wie Partnerschaften und Peer Groups.

Nutzungsaspekte sind offenbar stark an kulturelle Präferenzen und an die individuellen Lebenslagen der Nutzer gekoppelt. Deshalb gilt es in Zukunft herauszufinden, welche Möglichkeiten junge Menschen rund um die Plattform zu welchem Zweck nutzen und inwiefern dies mit ihren sozialen und kulturellen Lebenslagen in Zusammenhang steht. Dabei ist eine Betrachtung der Themen wichtig, die zur (Bild-)Sprache kommen. Wo liegen dort und im ästhetischen Ausdruck die Bezugspunkte zum (Medien-)Alltag? Gibt es Nutzungsweisen, die relevant für die Identitätskonstruktion sind? Welche Bedeutung hat überhaupt die visuelle Präsenz im Internet? Wie steht es um die vorhandenen Medienkompetenzen und wie werden diese von Menschen aus verschiedenen Bildungsmilieus eingesetzt?

Eines ist klar: Auf Plattformen wie *YouTube* finden sich Hinweise auf die Verfasstheit unserer Gesellschaft. Auf förderungswürdige Aspekte und Chancen (zum Beispiel für eine

lebensweltnahe Anknüpfung der Medienpädagogik) ebenso wie auf Problemlagen, die man erkennen muss, bevor man mit ihnen umgehen kann.

Anmerkungen

1 Es handelt sich um ein Projekt der Abteilung Medienpädagogik am Institut für Erziehungswissenschaft, Fakultät 1 der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg.

2 Das gilt auch für die Nutzungsmotive Amerikanischer Onliner. Vgl. Madden 2007, S. II, S. 11.

3 Dieser Neologismus setzt sich zusammen aus den Begriffen „Producer“ und „User“ und soll die Verschmelzung der beiden Nutzer-Typen im Web 2.0 ausdrücken. .

4 Den Begriff des V-Logging/Video-Blogging definiert Patricia Lange als „a wide number of genres, including everything from short video footage of spontaneous, real-life, personal moments, to scripted and preplanned ‚shows‘ with characters, narratives, and professional acting [...] What unites members of the video blogging community is a commitment to video as a crucial means of expressing and understanding issues that the video blogger wishes to share.“ Lange 2007b, im Internet.

5 Diese Gruppe, die sich online gebildet hatte, lernte ich anlässlich eines Gatherings (eines Treffens) auch offline kennen.

6 Zur Problematik der Kommentare sogenannter „Haters“ und dem Umgang der Nutzer mit solchen, hat Patricia Lange eine interessante Studie durchgeführt. S. Lange 2007a, im Internet.

7 Peter Imort hat gezeigt, dass es bei der Integration von kommerziellen Symbolen aus massenkulturellen Produkten häufig zu Konnotationsverschiebungen kommt. Vgl. Imort 2001, S. 153.

Literatur und Quellen

Austin, John Langshaw; Savigny, Eike von (2007): *Zur Theorie der Sprechakte* = (How to do things with words). Bibliogr. erg. Ausg. 2002, [Nachdr.]. Stuttgart: Reclam (Universal-Bibliothek, 9396).

Fisch, Martin; Gscheidle, Christoph (2008): *Mitmachnetz Web 2.0: Rege Beteiligung nur in Communitys*. Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2008. In: *Media Perspektiven*, H. 7, S. 356–364. Online verfügbar unter http://www.daserste.de/service/studie08_4.pdf, zuletzt geprüft am 08.09.2008.

Haas, Sabine; Trump, Thilo; Gerhards, Maria; Klinger Walter (2007): *Web 2.0: Nutzung und Nutzertypen*. Eine Analyse auf der Basis quantitativer und qualitativer Untersuchun-

gen. In: Media Perspektiven, H. 4, S. 215–222.

Heidenreich, Stefan (2008): Ich habe keinen Fernseher. Interview mit Hendrik Speck über eine Studie zu *YouTube*. Weblog-Eintrag vom 26.09.2008. Herausgegeben von Stefan Heidenreich. Hubert Burda Stiftung. Online verfügbar unter http://www.iconicturn.de/iconicturn/home/?tx_aicommblog_pi1%5BshowUid%5D=120&cHash=77561e14cb.

Imort, Peter (2001): Audiovisuelle Eigenproduktionen von Schülerinnen und Schülern. Einige Ergebnisse und Perspektiven einer musikpädagogischen Reihe. In: Niesyto, Horst (Hg.): *Selbstaussdruck mit Medien. Eigenproduktionen mit Medien als Gegenstand der Kindheits- und Jugendforschung*. München: kopaed, S. 141–156.

Jörissen, Benjamin; Marotzki, Winfried (2008): Online-Communities und Social Networking. Neue Entwicklungsrichtungen im Rahmen des Web 2.0. In: Meyer, Torsten; Scheibel, Michael; Münte-Goussar, Stephan; Meisel, Timo, Schawe, Julia (Hg.): *Bildung im Neuen Medium. Wissensformation und digitale Infrastruktur*. Münster; New York; München; Berlin: Waxmann, S. 150–165.

Lange, Patricia (2007a): Commenting on Comments. Investigation Responses to Antagonism on *YouTube*. SFAA Paper 2007, Society for Applied Anthropology Conference. Online verfügbar unter <http://anthropology.usf.edu/cma/Lange-SfAA-Paper-2007.pdf>, zuletzt aktualisiert am 17.04.2007, zuletzt geprüft am 28.05.2008.

Lange, Patricia (2007b): The vulnerable Video Blogger. Promotion Social Change through Intimacy. In: *The Scholar and Feminist Online*, H. 5.2. Online verfügbar unter <http://www.barnard.edu/sfonline/blogs/printpla.htm>, zuletzt geprüft am 19.06.2008.

Lange, Patricia (2007c): Searching for the 'You' in '*YouTube*'. An analysis of Online Response Ability. Veranstaltung vom 2007c. Keystone, CO, USA. Veranstalter: Cefkin, Melissa; Anderson, Ken. Online verfügbar unter <http://www.epic2007.com/Draft-EPIC2007-Proceedings.pdf>, zuletzt geprüft am 24.06.2008.

Madden, Mary (2007): Online Video. Supported by MacArthur Foundation. Online verfügbar unter http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Online_Video_2007.pdf, zuletzt aktualisiert am 23.07.2007, zuletzt geprüft am 24.09.2008.

Rainie, Lee (2008): Increased Use of Video-sharing Sites. Data Memo. Pew Internet & American Life Project. Herausgegeben von Supported by MacArthur Foundation. Online verfügbar unter http://www.pewinternet.org/pdfs/Pew_Videosharing_memo_Jan08.pdf, zuletzt aktualisiert am 09.01.2008, zuletzt geprüft am 24.09.2008.

Schorb, Bernd; Keilhauer, Jan; Würfel, Maren; Kießling, Matthias (2008): Medienkonvergenz Monitoring Report 2008. Jugendliche in konvergenten Medienwelten. Im Internet unter: http://www.uni-leipzig.de/~umfmed/Medienkonvergenz_Monitoring_Report08.pdf. Zuletzt aktualisiert am 25.09.2008, zuletzt geprüft am 25.09.2008.

van Eimeren, Birgit; Frees, Beate (2008a): Bewegtbildnutzung im Internet. Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2008. In: *Media Perspektiven*, H. 7, S. 350–355. Online verfügbar unter http://www.daserste.de/service/studie08_3.pdf, zuletzt geprüft am 08.09.2008.

van Eimeren, Birgit; Frees, Beate: Internetnutzung zwischen Pragmatismus und YouTube-Euphorie. ARD/ZDF-Online-Studie 2007. In: *Media Perspektiven* 8/2007, S. 362–378.

Wulf, Christoph; Zirfas, Jörg (2005): *Ikonomie des Performativen*. München: Fink.

Bericht zum Promotionskolleg an Pädagogischen Hochschulen in Baden-Württemberg: „E-Learning in der Schule als Grundstein für lebenslanges Lernen“

MICHAEL LIPPSTREU, JONATHAN UFER & MARTINA VON ZIMMERMANN

Seit September 2007 läuft das Promotionskolleg „E-Learning in der Schule als Grundstein für lebenslanges Lernen“ an den Pädagogischen Hochschulen Weingarten, Schwäbisch Gmünd und Ludwigsburg.

Das Teilkolleg an der PH Ludwigsburg gliedert sich in drei Teilprojekte:

- „Mediendidaktische Grundlagen für Realschulen im E-Learning-Kontext“,
- „Entwicklung multimedialer Lehr/Lerneinheiten für Realschulen“,
- „Workflowbasierte Entwicklung von E-Learning-Produkten für den Einsatz an Realschulen“.

Das Teilprojekt **„Mediendidaktische Grundlagen für Realschulen im E-Learning-Kontext“** ist der Abteilung Medienpädagogik (Institut für Erziehungswissenschaft) zugeordnet und wird bearbeitet von M.A. Martina von Zimmermann. Die Betreuung liegt bei Prof. Dr. Horst Niesyto und Dr. Petra Reinhard-Hauck. Ziel des Vorhabens ist die Befähigung von Studierenden im Bereich Realschulen, E-Learning-Angebote zu entwerfen, in die handlungsorientierte und schülerzentrierte Unterrichtsformen integriert sind. Dabei wird vom konstruktivistischen Ansatz des Lernens ausgegangen. Das Lernen soll problemorientiert erfolgen, Strategien zum selbstgesteuerten Lernen sollen gefördert werden. So sollen auch Grundlagen zur Ermöglichung selbstorganisierten lebenslangen Lernens gelegt werden. Die Rolle der Lehrenden verändert sich ebenso wie die der Lernenden durch den Einsatz von E-Learning in einem schülerzentrierten Unterricht. Zu bedenken sind hierbei die Voraussetzungen des Lernens unter dem Gesichtspunkt von Vorerfahrungen, Einstellungen und Vorkenntnissen sowohl der Lehrenden als auch der Lernenden. Ausgehend vom Modell der lerntheoretischen Didaktik wird die Unterrichtsplanung speziell im Hinblick auf den Einsatz von E-Learning untersucht, wobei die Faktoren Ziele, Inhalte, Medien und Methoden um die Punkte Kommunikation und Leistungsmessung/ Leistungsbewertung erweitert werden. Derzeit werden Studienmaterialien für Studierende

erstellt, die in einen einsemestrigen Online-Kurs „Mediendidaktik“ eingebracht werden. In diesem Kurs, der im Sommersemester 2009 erstmals durchgeführt wird, werden Studierende sich handlungs- und problemorientiert mit Inhalten auseinandersetzen und dabei über die Lernplattform Moodle kooperieren und kommunizieren. Als inhaltliche Grundlage werden Bereiche aus dem Bildungsplan für Realschulen verwendet. Während des Kurses führen die Studierenden ein E-Portfolio, um ihren Kompetenzzuwachs zu dokumentieren. Die Eingangskompetenzen werden zuvor in halbstandardisierten Interviews erhoben. Der Online-Kurs wird formativ evaluiert. Die Studierenden sollen nach Bearbeitung des Kurses in der Lage sein, selbst ein mediengestütztes Lernszenario zu entwickeln, das handlungs- und schülerorientiert ist. Dieses Lernszenario wird ebenfalls ausgewertet, um Kompetenzzuwächse dokumentierbar zu machen.

Ein weiteres Teilprojekt befasst sich mit der **„Entwicklung multimedialer Lehr/Lerneinheiten für Realschulen“** und wird bearbeitet von Dipl.-Päd. Michael Lippstreu. Das Teilprojekt ist dem Fach Physik zugeordnet und wird betreut von Prof. Dr. Raimund Girwidz. Das übergeordnete Ziel des Promotionsvorhabens besteht darin, allgemeine Erkenntnisse zum Lernen mit neuen Medien an konkreten Inhalten für die Realschulen umzusetzen. Gleichzeitig sollen Verfahren und Konzepte für eine adressaten- und inhaltsadäquate Umsetzung genauer spezifiziert werden. Im ersten Projektjahr sind zehn interaktive Flash-Animationen zum Thema elektromagnetische Induktion und sieben weitere zum Thema Infrarotstrahlung entstanden. Die Animationen beinhalten inhärente Hilfestellungen und zeichnen sich durch ihre multimodale Konzeption aus. Hierfür aufgenommene Audiokommentare zur Wahrnehmungssteuerung lassen sich mittels Play-, Pause- und Skip-Buttons steuern. Sie entstanden unter Berücksichtigung des derzeitigen Forschungsstandes der allgemeinen Mediendidaktik. Der Stand der Arbeit wurde in einem Posterbeitrag auf der DPG Jahrestagung in Berlin (25.-28.02.2008) vorgestellt. Auf der GDPC Jahrestagung in Schwäbisch Gmünd (15.-18.09.08) wurde ein Vortrag „Multimediale Lehr-Lernhilfen. Konzeptionen zur Infrarotsensorik“ gehalten.

Eine Pilotstudie wird zeigen, ob Lernende unter Zuhilfenahme der bisher entstandenen interaktiven Animationen nennenswerten Wissenszuwächse verzeichnen können. Vom geplanten MaNet Einsatz (bei der Mannheimer Netzwerk Elaborations Technik handelt es sich um ein computergestütztes wissens-

diagnostisches Instrument) werden Hinweise auf die Wissensrepräsentation auf Seite der Lernenden erhofft.

Einen weiteren Schritt stellt die Entwicklung alternativer Animationen dar. Diese werden abgesehen von den Audiokommentaren und inhärenten Hilfen dieselben Abbildungen bieten wie die bisher entstandenen Animationen. Ausgehend vom derzeitigen Forschungsstand müssen diese Animationen also als suboptimal bezeichnet werden. Von besonderem Interesse wird dann die Frage sein, ob sich der messbare Lernerfolg beim Arbeiten mit den verschiedenen Versionen unterscheidet.

Das dritte Teilprojekt ist dem Fach Informatik zugeordnet und wird betreut von Prof. Dr. Andreas Zender. Das Thema **„Workflowbasierte Entwicklung von E-Learning-Produkten für den Einsatz an Realschulen“** wird bearbeitet von Dipl.-Inform. Jonathan Ufer. Ziel ist es, unter Aufbereitung und Verwendung von vorhandenen E-Learning-Diensten und Web 2.0-Werkzeugen einen Baukasten mit realschulspezifischen E-Learning-Diensten sowie zugehörigen Prozessmodellen und Workflows zu entwickeln, um die semi-automatische Erzeugung von E-Learning-Produkten für den Einsatz an Realschulen zu ermöglichen.

Eine Sondierung nationaler und internationaler E-Learning-Dienste ergab, dass in Deutschland die speziell für Schulen konzipierte, kostenlose Lernplattform lo-net² interessant ist. Sowohl national als auch international von großer Bedeutung ist die quelloffene und ebenfalls kostenlose Lernplattform Moodle.

Die zentralen Tools, die in diesen Plattformen verwendet werden (Wiki, Forum, Chat, Weblogs u. a.), sowie weitere Web 2.0-Tools, denen in der Fachliteratur großes Potenzial für die Verwendung im E-Learning zugeschrieben werden (Podcasts, Social Bookmarking u.a.), wurden auf ihre Eignung für den Einsatz zu Bildungszwecken an Realschulen analysiert und bewertet. Dabei wurden die aus den spezifischen Eigenschaften dieser Tools resultierenden didaktischen Vor- und Nachteile beschrieben. Auf Grundlage dieser Analyse sowie der in der Literatur beschriebenen Erfahrungen mit diesen Werkzeugen in der Hochschullehre und an Schulen wurden erste fachneutrale und fachspezifische mögliche Szenarien für den Einsatz dieser Werkzeuge an Realschulen entworfen.

Die realschulspezifischen Anforderungen an E-Learning-Dienste sollen auch mit Hilfe von halbstandardisierten Interviews mit Re-

alschullehrkräften erhoben werden, die bereits Erfahrungen mit dem Einsatz von E-Learning im Unterricht haben. Hierfür sollen Leitfäden erstellt werden, für die einige Fragen und Themen bereits konzipiert wurden. Insbesondere sollen die Lehrpersonen zum einen die Szenarien beschreiben, in denen sie E-Learning-Dienste verwenden, und zum anderen weitere vorgegebene Szenarien bewerten.

Es wurden fünf mögliche Szenarien für den Realschulunterricht ausgewählt, sowohl fachspezifische als auch fachneutrale, zu denen exemplarisch und prototypisch jeweils ein Prozessmodell entwickelt wurde. Diese wurden unter Verwendung der Integrated Definition Method 0 modelliert. Hierbei wurden die einzelnen Arbeitsschritte in zeitlicher Reihenfolge angeordnet, und es wurden jeweils die benötigten Ressourcen sowie die Ein- und Ausgabedaten der einzelnen Funktionen benannt.

Für eine spätere, unter Verwendung der Prozessmodelle durchzuführende, softwaretechnische Umsetzung realschulspezifischer E-Learning-Workflows wurde das Workflow und Content Management System Alfresco gründlich betrachtet und als geeignet bewertet. Dieses eigentlich für die semi-automatische Dokumentenverwaltung in Unternehmen entwickelte System ist nämlich frei verfügbar, wurde unter der GNU General Public License veröffentlicht und erlaubt die Implementierung eigener Workflows unter Verwendung der javabasierten jBPM-Technologie. Hier wurden bereits beispielhaft Workflows realisiert.

Weitere mittelfristige Vorgehensweise:

Es sollen zunächst einige der in den entworfenen Szenarien vorgesehenen E-Learning-Dienste ausgewählt und genauer spezifiziert werden. Diese sollen dann mit IDEF0-Diagrammen modelliert und exemplarisch unter Verwendung verschiedener Web 2.0-Werkzeuge, der Lernplattformen lo-net² und Moodle sowie des Workflow und Content Management Systems Alfresco realisiert beziehungsweise implementiert werden.

Anschließend soll ein Leitfaden für die halbstandardisierten Interviews entwickelt werden, geeignete Lehrpersonen sollen ausgewählt und angeschrieben werden und die Befragung soll durchgeführt werden.

Zum Promotionskolleg entsteht eine Webseite, auf der weitere Informationen zu finden sein werden: www.elearning-schule.net

Lese- und Medienkompetenz fördernde Maßnahmen im Unterricht ergänzenden Ganztagesangebot an Schulen. Eine Untersuchung zur Angebotsstruktur und Kompetenzorientierung

GUDRUN MARCI-BOEHNCKE

Lesekompetenz ist eine Schlüsselqualifikation über die Bildung hinaus – es ist eine Voraussetzung für soziale Partizipation schlechthin. Die Notwendigkeit zur Förderung der Lesekompetenz der Schülerinnen und Schüler an allgemein bildenden Schulen in Deutschland haben verschiedene internationale Studien bewiesen, sie ist auch nach den aktuellen Ergebnissen (IGLU 2006; PISA 2006) nicht gesunken.

Projektorientierte Leseförderung wird im Rahmen des Jugendbegleiterprogramms in Baden-Württemberg häufig an die Ganztagesbetreuung der Schulen gekoppelt. Die Schulen sind auf die Kooperation mit außerschulischen Kräften angewiesen. Zahlreiche Einzelinitiativen entstehen. Unklar sind jedoch der genaue zielgruppenspezifische Bedarf sowie die Qualitätsanforderungen der Schulen und die vorhandene Kompetenzorientierung der Angebote. Die vorliegenden Daten konzentrieren sich dabei vor allem auf bereits laufende Ganztagesbetreuungen an Schulen. Damit wird ein Ausschnitt ins Auge gefasst, der für die Betrachtung der zukünftigen Bedarfe und Möglichkeiten einer bedarfsgerechten Ganztagesbetreuung ungeeignet ist: hier sind die pädagogischen, didaktischen und infrastrukturellen Entscheidungen bereits gefällt und die Konzepte bereits entworfen bzw. umgesetzt.

Für Baden-Württemberg liegt eine Gesamtbedarfsplanung über die maßgebenden allgemein bildenden Schulen hinweg nicht vor. Dabei ist zu beachten, dass für eine umfassende fachdidaktische Betrachtungsweise vor allem die außerunterrichtlichen Bildungsangebote gerade in den PISA- und IGLU-relevanten Kompetenzfeldern im Fokus stehen müssen. Der Bedarf an Ganztagesangeboten, die Bereitschaft von Schulen, solche Angebote im Rahmen ihrer Schulentwicklung zu forcieren, die dafür zur Verfügung stehenden Ressourcen, vor allem aber – und dies ist für den vorliegenden Antrag von zentraler Bedeutung – die Anbindung an bestehende Bildungsstandards (hier Deutsch) sind noch weitgehend unerforscht. Hier besteht besonderer Forschungsbedarf.

Leseförderung gehört nach den Empfehlungen der großen nationalen und internationa-

len Vergleichsstudien in Deutschland (PISA, IGLU) und den Ländern (z. B. KESS, LAU in Hamburg) zu den prominentesten Bildungsaufgaben der Schulen. In den Bildungsplänen der Länder – so auch in Baden-Württemberg – ist der Auftrag, Lesekompetenz und v. a. Lesefreude, also Motivation zum Lesen zu fördern, formuliert. Die Ergebnisse der Leistungstests bescheinigen dem deutschen Schulsystem mit seinen Bemühungen zur Lesekompetenzförderung leider über die letzten Jahre keine wirklichen Erfolge. Und dies trotz zahlreicher Initiativen, wie sie auf nationaler und regionaler Ebene schulbegleitend konzipiert werden. Die Effektivität dieser Lesefördermaßnahmen ist bisher nicht in die Leistungskurven der großen Erhebungen durchgeschlagen – was gewisse Zweifel an der Effizienz aufkommen lässt.

Eine strukturelle Verzahnung der schulischen und der außerschulischen Leseförderung im Hinblick auf eine evaluierbare Kompetenzorientierung findet nicht statt. Trotz eines inzwischen attraktiven Ergänzungsprogramms werden schulische Kernaufgaben nicht spürbar verbessert, Fach- und Unterrichtslernen bleibt von den kooperativen Bildungsangeboten unberührt. Gerade für die Konzeption weiterer Fördermaßnahmen und die Schulprofilbildung sollten Forschungen, die den Einfluss der schulischen und außerschulischen Leseförderung auf die Schüler deutlich machen, zur Kenntnis genommen werden. Für Bayern und Nordrhein-Westfalen gibt es strukturell bereits Initiativen zur Unterstützung der Schulen bei der Planung von Ganztagesangeboten – ob von Seiten der Behörden oder privater Agenturen. In Baden-Württemberg hingegen werden Ganztagesangebote durch Schulleiterinnen und Schulleiter weitgehend in Eigenregie konzipiert und koordiniert. Verbindliche Grundlinien zur Kompetenzorientierung, Formulierung von pädagogischen Standards und Qualitätskriterien im Bereich der Sprach- und Leseförderung liegen nicht vor. Ebenfalls fehlen für diesen speziellen Bereich konzipierte Evaluationsinstrumente.

Ein Kernproblem der Effekterhebung ist die mangelnde Konzeption vieler Lesefördermaßnahmen. So fehlt häufig eine klare Zielformulierung ebenso wie eine, die Maßnahmen begleitende, Evaluation. Es reicht nicht, als Ziel zu formulieren, dass Kinder „Freude am Lesen“ bekommen sollen – und keinerlei Evaluation – weder kurz- noch mittelfristig – anzuschließen.

Es wird im Rahmen des Forschungsprojektes darum gehen, zunächst über einen Pre-Test mit 500 quotierten Schulen im Bereich

Grundschule, Hauptschule, Realschule und Gymnasium den Stand der Ganztageskonzeption in Baden-Württemberg im Hinblick auf Leseförderung zu erfassen. Erhoben werden soll dann bei allen Schulen der genannten Schularten (Vollerhebung) die Einschätzung des Förderbedarfs, im Fach „Deutsch“ vor allem in den Kompetenzbereichen „Lesekompetenz“, „Leseinteresse“, „Sprachförderung“ und „Medienkompetenz“, aber auch des Förderbedarfs über den Unterricht hinaus – vor allem in produktiven Angeboten. Ebenfalls wichtig ist im Rahmen der Erhebung dann die Kooperation mit außerschulischen Partnern.

Es kommt in der Studie, die bis 2010 läuft und durch Forschungsmittel der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg finanziert wird, ein trianguliertes Verfahren zum Einsatz.

Weitere Informationen unter fmb@ph-ludwigsburg.de

Wert- und Kulturvermittlung im Rahmen der Mediennutzung Jugendlicher mit Migrationshintergrund – Ein Forschungsprojekt

MATTHIAS RATH

Das Problem

Medienerziehung von Kindern und Jugendlichen wird gesellschaftlich gefordert. Dabei sind vor allem die klassischen Bildungsinstitutionen Elternhaus, Kindergarten und Schule in der Pflicht. Allerdings ist festzustellen, dass die Bildungsinstitutionen kulturell auf diese Aufgabe nicht vorbereitet sind, v. a., wenn wir es mit Jugendlichen aus Migrationskontexten zu tun haben. Dieser kulturelle *gap* zeigt sich schon in Bezug auf allgemeine Bildungsinhalte z. B. aktuell in den internationalen Lernstanderhebungen *IGLU 2006* und *PISA 2006*.

Jugendliche Lebenswelten sind medial geprägt. In Familien mit Migrationshintergrund sind die Kinder und Jugendlichen häufig mit ganz unterschiedlichen Kulturen konfrontiert, nicht nur im alltäglichen Lebensvollzug (Schul- und Gleichaltrigenkultur auf der einen und Herkunftskultur in der Familie auf der anderen Seite), sondern auch in den Medienangeboten. Dabei können die Medien (deutsche ebenso wie herkunftssprachige) sehr schillernde Wirkungen entfalten. Sie dienen im Rahmen der individuellen Identitätsarbeit der Integration ebenso wie der Abgrenzung, sie vermitteln Werte ebenso wie sie im Gegenüber von heimischer und hiesiger Kultur Wertvorstellungen aneinander relativieren und dadurch beide schwächen. Mediennutzung schlägt auf die Familien und die Kinder und Jugendlichen durch – wird aber in der öffentlichen Diskussion und in den Bildungsinstitutionen nicht thematisiert. Die Relevanz der Mediennutzung jugendlicher Migranten ist in den letzten Jahren verstärkt in den Fokus der Forschung geraten, allerdings stark an den sozioökonomischen Bedingungen von Migranten orientiert, weniger kulturell oder inhaltsanalytisch.

Neben Ansätzen, die vor allem auf die aktive Medienproduktion abheben, ist die aktuelle Forschung zum Medienverhalten von Jugendlichen häufig stark quantitativ orientiert oder nicht einschlägig mit dem Migrationsthema befasst. Solche und ähnliche Studien, auch die etablierten und renommierten JIM- und KIM-Studien des *Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest* in Baden-Baden, geben uns also nicht nur einen nur v. a. quantitativen Stand der Forschung wieder, sondern sie erfassen auch nicht, bei aller

relevanten Variablenauswahl, die Gruppe der jugendlichen Migranten, v.a. nicht in Bezug auf ihr kulturspezifisches, an herkunftskulturellen Medienkontexten orientiertes Medienverhalten.

Studienkonzept

Die bisherigen Vorarbeiten des Forscherteams aus der *Forschungsstelle Jugend – Medien – Bildung* der PHL und die vorliegenden Studien zur Mediennutzung von Jugendlichen mit Migrationshintergrund zeigen, dass einerseits das besondere Mediennutzungsverhalten von Migranten in den Blick genommen werden muss. Die konvergente Medienrezeption Jugendlicher führt zu einer umfassenden *mediatisierten* (Krotz) Weltorientierung im Zuge der Identitätsbildung. Diese mediatisierte Identitätsbildung bei Jugendlichen mit Migrationshintergrund ist jedoch eine Doppelte: Sie müssen im Zuge ihrer Identitätsarbeit sowohl herkunftskulturelle wie auch lebensweltliche Identitätsanforderungen bearbeiten. Daraus folgt, dass andererseits auch die rezipierten Medienangebote selbst einer inhaltsanalytischen und (medien-)ethischen Bewertung unterzogen werden müssen.

Für eine Migrantenstudie können keine homogenen Gruppen wie z. B. ganze Schulklassen befragt werden. Vielmehr müssen gezielt Jugendliche mit Migrationshintergrund aufgesucht werden. Dies erhöht naturgemäß den quantitativen Bedarf an Personalressourcen. Darüber hinaus müssen die eingesetzten Kräfte über die notwendigen heimatssprachlichen Kenntnisse der untersuchten Migrantengruppen verfügen, im Idealfall gehören sie selbst dieser Gruppe an. Die zu erfassenden Gruppen ergeben sich zum einen aus der Bedeutung dieser Gruppen in der deutschen Bevölkerung, zum anderen strebt die Studie eine gewisse Vergleichbarkeit mit den bereits vorliegenden, oben genannten Studien an.

Theoretisch versteht sich die hier vorgestellte Studie, die durch Forschungsmittel der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg finanziert wird und seit Mai 2008 bis Dezember 2010 läuft, neben gängigen medienwissenschaftlichen Theoriebeständen vor allem der *heuristischen Sozialforschung* und der so genannten *Grounded Theory* verpflichtet. *Methodisch* legt die Studie – neben den üblichen soziographischen und soziokulturellen Aspekten – den Schwerpunkt auf die *qualitative* Erfassung medieninhaltlicher und kultureller Rezeptionsfaktoren. Dabei wird ein mehrstufiges Verfahren angewandt (*Triangulation*).

Forschungskontext

Die Studie entsteht in enger Kooperation mit der *Stiftung Lesen* und der dort geplanten Le-

se- und Medienstudie 2008, bei der *quantitativ* das Lese- und Medienverhalten der deutschen Bevölkerung erfasst werden soll. Die Ludwigsburger Studie versteht sich als Ergänzung der qualitativen Aspekte der Mediennutzung – fokussiert auf die kulturübergreifende Nutzung von Jugendlichen mit Migrationshintergrund.

Nähere Informationen über fjmb@ph-ludwigsburg.de