

# Medienhandeln in Hauptschulmilieus – Mediale Interaktion und Produktion als Bildungsressource

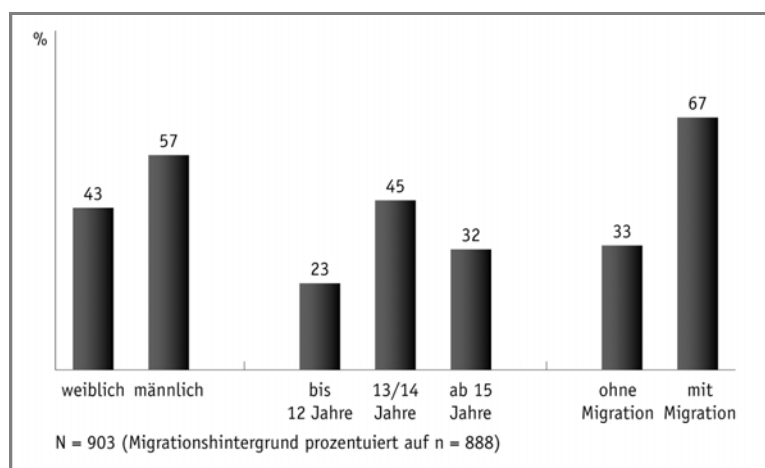
## *Zusammenfassung der Ergebnisse der JFF-Studie*

Die Studie „Medienhandeln in Hauptschulmilieus“ untersucht systematisch die Medienaneignung von Hauptschülerinnen und Hauptschülern in Deutschland. Der Fokus liegt auf kommunikativen, spielorientierten und produktiven Umgangsweisen mit Computer, Internet, Handy und Spielkonsole: Sich austauschen und Beziehungen pflegen in Communitys oder über Instant Messenger, am Computer spielen und sich kreativ mit Fotos und Videos beschäftigen ist für Hauptschülerinnen und Hauptschüler selbstverständlicher Bestandteil ihres Alltags. Die Ergebnisse verdeutlichen, wo die Ressourcen für einen selbstbestimmten Medienumgang und für die medienbasierte Teilhabe an der sozialen Welt liegen und sie zeigen Ansatzpunkte, wie diese Ressourcen für Bildungsprozesse nutzbar gemacht werden können.

### I Zentrale Ergebnisse

Insgesamt wurden 903 Hauptschülerinnen und Hauptschüler zwischen 10 und 16 Jahren befragt, davon etwas mehr Jungen als Mädchen. 67 % der Befragten haben Migrationshintergrund, d. h. ihr Vater oder ihre Mutter kommen nicht aus Deutschland (Abb. 1).

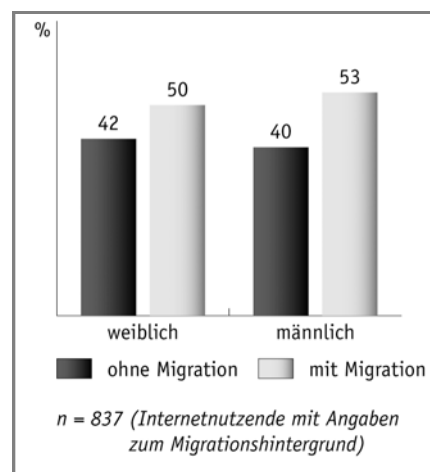
Abb. 1: Die Stichprobe



## Nutzungsstrukturen

- 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.
- Auf die Häufigkeit ihrer Computer- und Internetnutzung hat dies quantitativ jedoch kaum Auswirkungen, da sie auf andere Nutzungsorte, wie z. B. den Freundeskreis, ausweichen.
- Mehr Hauptschülerinnen und Hauptschüler mit als ohne Migrationshintergrund nutzen das Internet täglich.

Abb. 2: Tägliche Nutzung des Internet



- Auffällig ist die hohe Präsenz von Social Network Sites und Instant Messengern: Knapp die Hälfte der Befragten (46 %) bewegt sich täglich in derartigen Angeboten.
- Viele der Befragten haben selbst schon einmal etwas mit multifunktionalen Medien produziert. So haben 76 % der Befragten bereits einmal Fotos (vor allem mit dem Handy) erstellt und 50 % haben bereits einmal ein Video gedreht. Immerhin noch 38 % der Hauptschülerinnen und Hauptschüler bearbeiten Fotos dann auch am Computer. Die qualitativen Ergebnisse zeigen, dass sie dabei jene Programme bevorzugen, die ihnen stark vorstrukturierte Wege bieten.

## 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. Sie wollen ihre sozialen Beziehungen in diesen Räumen gestalten und erproben, sie sind auf der Suche nach selbstbestimmten Freiräumen und streben nach Teilhabe an ihrer unmittelbaren und weiteren sozialen Welt. Es lassen sich **fünf verschiedene Dimensionen** in den empirischen Ergebnissen herausarbeiten, wie multifunktionale Medien in die Lebensgestaltung von Hauptschülerinnen und Hauptschülern eingebunden werden:

### 1. Virtuelle Welten als Dorfplätze

Die kommunikativen Tätigkeiten nehmen viel Raum im Gebrauch multifunktionaler Medien ein. Die Befragten treten in Kommunikation miteinander, vereinbaren gemeinsame Aktivitäten, die dann sowohl online als auch offline realisiert werden. Die Freundsinnen und Freunde online zu treffen ist dabei das Hauptmotiv für 80 % der Befragten, aber die Hauptschülerinnen und Hauptschüler schätzen auch die Möglichkeit, neue Leute kennen zu lernen. Dieses Motiv wird häufiger von Jungen als von Mädchen genannt (35 % zu 23 %). Insbesondere die Interaktionsmöglichkeiten in Social Network Sites und Instant Messengern erfahren hohe Wertschätzung: Sich austauschen über den Schulalltag oder Neuigkeiten aus dem Freundeskreis zu erfahren spielen eine wichtige Rolle. Die Überwindung räumlicher Distanz und die Anbindung an die familiäre Herkunftskultur ist vor allem für die Heranwachsenden mit Migrationshintergrund ein wichtiger Faktor: Für sie wird der Instant Messenger zum kostengünstigen Telefonersatz, man kann die Familie mittels Videochat zudem öfter sehen und nicht selten wird in Familien mit Migrationshintergrund gemeinsam mit jenen Familienmitgliedern, die in anderen Ländern zu Hause sind, mittels Webcam gechattet. Diese neue, gemeinsam mit den Eltern etablierte Medienhandlungspraxis schildert z. B. eine 16-Jährige: Sie redet „über Familie, wie’s denen geht“ und „dann zeigen die uns immer Bilder (...)“. Aber auch Online-Spiele und Videoplattformen wie *Youtube* werden dazu genutzt, soziale Einbettung zu erfahren, die z. B. über das gemeinsame Spiel oder über Feedback zu selbst produzierten Videos hergestellt wird.

⇒ Viele der befragten Hauptschülerinnen und Hauptschüler bewegen sich sehr souverän in diesen kommunikativen Netzwerken. 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.

## 2. Virtuelle Welten als Informationsbörsen

Das Internet wird als Informationsquelle für eine ganze Palette von Themen herangezogen. Dabei dominieren Medienthemen und Freizeitinteressen, aber auch Themen wie Schule, Beruf und Alltagspraktisches spielen für Hauptschülerinnen und Hauptschüler eine bedeutsame Rolle. Deutlich wird, dass die Befragten viele 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. 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. zu Hausaufgaben und Referaten zu bekommen. Ein 11-jähriges Mädchen mit türkischem Migrationshintergrund holt sich Hilfe bei ihren Cousins: „Also, wenn ich was nicht verstehe, dann frag ich die und dann erzählen mir die das.“ Deutlich werden auch herkunftskulturelle Bezüge, wenn z. B. das Internet nach heimat Sprachlichen Medieninhalten, z. B. fremdsprachigen Fernsehserien, durchforstet wird. Berufsbezogene Tätigkeiten werden von den älteren Hauptschülerinnen und Hauptschülern ebenfalls mit dem Internet verknüpft, z. B. bei der Recherche nach Jobs und Stellen oder den Details für das Bewerbungsschreiben.

⇒ In ihren alltäglichen Handlungsroutinen gehen die Hauptschülerinnen und Hauptschüler in der Regel eher assoziativ und wenig systematisch vor, um zu finden, was sie gerade brauchen. Ihr Vorgehen ist dabei eng verknüpft mit dem, was sie in ihrer unmittelbaren Lebenswelt vorfinden. Es finden sich aber auch Heranwachsende, die eine große Distanz zu diesen Medien haben; sie haben diese insgesamt wenig in Gebrauch und können damit auch den Möglichkeiten, um sich z. B. über das Inter-

net Informationen zu erschließen, weniger nachgehen. 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.

### **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 Befragten, „Man muss damit umgehen können, sonst ist man dumm“, bringt dies auf den Punkt. 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. In ihrer Gleichaltrigengruppe ist es in der Regel zudem 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. 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. Viele der befragten Hauptschülerinnen und Hauptschüler suchen auch in Computerspielen nach Herausforderungen, um leistungsbezogenen 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.

⇒ 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. 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

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

#### **4. Virtuelle Welten als Marktplätze**

Der Umgang mit Kosten im Kontext ihres Medienhandelns ist ein wichtiges Thema für Hauptschülerinnen und Hauptschüler: Dabei ist auffällig, dass der Besitz einer neuen Spielkonsole oder eines neuen Handys mit vielen Funktionen „etwas wert ist“ und dementsprechend Status bringt. Auf der anderen Seite erweisen sich viele Befragte als durchaus kostenbewusst: Das Internet wird von ihnen als ein Ort wahrgenommen, an dem z. B. Musik und Spiele idealerweise kostenfrei bezogen werden können. Aber auch ein Videochat über MSN hat seine Vorteile, da er kostenlos ist und man sich auch noch sehen kann.

⇒ Abseits des Kostenbewusstseins gerät die kommerzielle Strukturierung der Medienwelt hingegen 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 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.

#### **5. Virtuelle Welten als Bedrohung**

Die Wahrnehmung der Medienwelt durch Hauptschülerinnen und Hauptschüler ist konzentriert auf Gefahren und Risiken. Viele thematisieren hier zunächst die Gefährdung der Privatsphäre, die aus ihrer Perspektive vor allem über die Bedrohung durch Viren und Hacker präsent ist. Dazu meint eine Befragte: „Die wissen dann die Adressen und Namen und das können die alles herausfinden.“ Deswegen sehen die Hauptschülerinnen und Hauptschüler den Schutz der Passwörter und der persönlichen Daten als wichtig an. Das Thema Belästigung und Mobbing ist vor allem für die Mädchen wichtig. Die

Befragten schildern teilweise eigene Erfahrungen oder aber die Erfahrungen aus ihrem Freundes- und Bekanntenkreis. Diese Gefahren erscheinen aber manchmal auch etwas diffus, was nicht zuletzt daran liegt, dass sie mit ihrem Wissen um Begrifflichkeiten an ihre Grenzen stoßen und sie diese Gefahren dann nicht richtig benennen können.

⇒ Die befragten Hauptschülerinnen und Hauptschüler haben in Bezug auf potenzielle Risiken in virtuellen Räumen einen sehr unterschiedlichen Wissensstand. Sichtbar werden zudem Ambivalenzen 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. bei der Preisgabe persönlicher Daten.

## II Pädagogische Schlussfolgerungen

Aus den Ergebnissen lassen sich **drei zentrale Schlussfolgerungen** für die pädagogische Arbeit mit Hauptschülerinnen und Hauptschülern ableiten. Zentral ist dabei die Perspektive auf eine Erweiterung bereits vorhandener Ressourcen:

- **Reflexion der Medienwelt anstoßen**

Die Ergebnisse zeigen, dass die Hauptschülerinnen und Hauptschüler nur Teile der Medienwelt kritisch im Blick haben. So nehmen sie die kommerziellen Strukturen der Medienwelt meist als gegeben hin, obwohl sie in manchen Bereichen durchaus kostenbewusst sind. In Bezug auf Risiken und Gefahren verfügen sie über Regelwissen, das aber nicht immer handlungsleitend ist. Sowohl ihr Wissen über multifunktionale Medien als auch ihr Risikobewusstsein bleiben also häufig bruchstückhaft. Die Kenntnisse dieser Heranwachsenden über die Medienwelt sukzessive zu erweitern, bildet die Grundvoraussetzung für weitergehende Reflexionsprozesse, damit diese Heranwachsenden die virtuellen Räume auch für ihre Identitätsentwicklung nutzen und die Möglichkeiten zur Partizipation an ihrer sozialen Welt ausschöpfen können.

- **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, 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.

- **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. Es ist für sie ein selbstverständlicher Weg um weiterzukommen. 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. Darüber hinaus bietet die Gruppenarbeit auch die Chance, die Erweiterung der Fähigkeiten nicht nur bezogen auf das eigene, nahe Umfeld zu nutzen, sondern die erworbenen Fähigkeiten auch im weiteren Kreis ihrer Sozialwelt zur Partizipation einzusetzen.

In der pädagogischen Arbeit mit und über Medien liegt die Chance, nicht nur medienbezogene Fähigkeiten zu erweitern und neu zugänglich zu machen, sondern auch darüber hinausweisende Kompetenzen zu erwerben, die eine selbstbestimmte Lebensgestaltung von Hauptschülerinnen und Hauptschülern befördern können.



### III Eckdaten zur Untersuchung

- Untersuchung zur Aneignung der multifunktionalen Medien Computer, Internet, Handy und Spielkonsole sowie Social-Web-Angeboten durch bildungsbenachteiligte Heranwachsende
- Stichprobe: 903 Heranwachsende zwischen 10 und 16 Jahren aus 20 Haupt- und Gesamtschulen und Schulen mit sogenannten besonderen pädagogischen Aufgaben in Großstädten bzw. städtischen Einzugsgebieten in sozialen Brennpunktgebieten. Durchgeführt wurde die Erhebung in sechs Bundesländern: Baden-Württemberg, Bayern, Berlin, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen und Sachsen. Der Anteil der Heranwachsenden mit Migrationshintergrund beträgt 67 %.
- Methoden
  - Teilstandardisierte, schriftliche Befragung im Klassenverband (N = 903) zur Erhebung der Nutzungsstrukturen in Bezug auf multifunktionale Medien. Sie konzentrierte sich auf die Zugänge zu Computer, Internet, Spielkonsole und Handy, auf deren Nutzung sowie auf bevorzugte Tätigkeiten mit diesen Medien und auf präferierte Angebote.
  - 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.
  - Qualitative Vertiefungen (N = 111)

Leitfadenbasierte, computerunterstützte Doppel- oder Einzelinterviews: Dabei wurden die Heranwachsenden bei ihrem Umgang mit bevorzugten Angeboten am Computer beobachtet und begleitend befragt und ihre Navigationsbewegungen am Bildschirm wurden aufgezeichnet. Vertieft wurde das individuelle Medienhandeln an drei Schwerpunkten: Spielen an Computer und Spielkonsole; Kommunizieren in virtuellen Räumen, konzentriert auf Interagieren in Chats und Social Network Sites sowie mit Instant Messenger; Produzieren von eigenen Werken und deren Veröffentlichung.

Gruppenmethoden mit Narrationsanreizen: Rollenspiel zum Kompetenzideal der Heranwachsenden sowie ein Assoziationsspiel zur Verknüpfung von multifunktionalen Medien mit Alltagssituationen mit jeweils vier bis sechs Heranwachsenden in geschlechtshomogenen Gruppen.
- Laufzeit: 01.07.2006 – 31.10.2008

## Publikation



Die Publikation erscheint Mitte Oktober 2008 im Kopaed Verlag unter dem Titel: Wagner, Ulrike (Hrsg.): Medienhandeln in Hauptschulmilieus – Mediale Interaktion und Produktion als Bildungsressource, München 2008, 220 Seiten, ISBN 978-3-86736-054-8

Bestellungen an: [info@kopaed.de](mailto:info@kopaed.de); kopaed verlagsgmbh, Pfälzer-Wald-Straße 64, 81539 München, Tel.: ++49. 89. 688 900 98, Fax: ++49. 89. 689 19 12

## Ansprechpartnerin und weitere Informationen

Ulrike Wagner, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Tel.: ++49. 89. 689 89 131, [ulrike.wagner@jff.de](mailto:ulrike.wagner@jff.de), [www.jff.de/medienhandeln\\_in\\_hauptschulmilieus](http://www.jff.de/medienhandeln_in_hauptschulmilieus)

Das Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) unter dem Förderkennzeichen 01PF0506 gefördert.