

### Editorial

*Daniel Ammann, Dagmar Hoffmann*



Daniel Ammann



Dagmar Hoffmann

Wer sich in Wissenschaft und Praxis mit der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen beschäftigt, dem sind stets neue Forschungsfragen und Forschungsfelder garantiert. Dies liegt daran, dass die Altersgruppen der Kinder und Jugendlichen in modernen Gesellschaften – im Vergleich zu früheren Generationen oder Alterskohorten – innerhalb kurzer Zeitspannen je veränderte bzw. neue sozialstrukturelle und soziokulturelle Sozialisationsbedingungen erfahren. Zudem werden Kinder- und Jugendgenerationen mit jeweils neuen Medientechnologien, Medienformaten und Medieninhalten konfrontiert. Dies hat zur Folge, dass Forschungsergebnisse im Bereich der Kinder- und Jugendmedienforschung in der Regel ein kurzes Verfallsdatum haben (vgl. *Hoffmann* 2002, S. 356), d.h., sie sind kaum replizierbar und kaum zu generalisieren oder auf neue Mediennutzungsweisen anwendbar. Die Rezeption und Aneignung von Horrorvideos – ein beliebtes Forschungsthema in den 1990er Jahren (vgl. u.a. *Ammann/Doelker* 1995; *Vogelgesang* 1991; *Winter* 1995) – hat zum Beispiel mit der Computerspielkultur nur wenig gemein. Abgesehen davon gibt es nicht *die* Computerspielkultur, denn das Repertoire an Spielarten und Spielweisen ist im Prinzip deutlich größer als das Spektrum an herkömmlichen Gesellschaftsspielen. Videorollenspiele, Karaoke, Strategiespiele sind kaum mit Ego-Shootern vergleichbar. Auch verlangt das Internet eine differenzierte Betrachtung. Es bedient Bedürfnisse der Kommunikation, der Information, der Unterhaltung, der Vernetzung sowie des Spielens, Kaufens oder Tauschens. Häufig wird vergessen, dass das Internet eine Zusatzpräsenz ‚alter‘ Medien ermöglicht wie beispielsweise der Telekommunikation, des Rundfunks und des Fernsehens. Insofern kann es als Ergänzungs- oder ‚Ersatz- bzw. Alternativmedium‘ betrachtet werden, das sich nur technisch und ästhetisch etwas anders als die alten Medien darstellt. Gleichzeitig kann das Internet als Folge digitaler Medienkonvergenz bisherige Massen- und Kommunikationsmedien simulieren und amalgamieren. Durch Multimedialität, Interaktivität, Virtualität und hypertextuelle Vernetzung schafft es in Verbindung mit multifunktionalen Endgeräten für Rezeption und Medienhandeln völlig neue Voraussetzungen (vgl. *Honegger/Ammann* 2008, S. 109f.).

Jedes (neue) Medium macht also spezifische Angebote. Es erfüllt verschiedene Funktionen und befriedigt vielfältige Bedürfnisse. Immer mehr Medien dienen nicht nur der Konsumtion, sondern auch der Produktion sowie der Reproduktion (vgl. *Hoffmann* 2006). Ausgesprochen selten sind Nutzungsweisen vorsehbar bzw. prognostizierbar. Wer hätte vor fünf Jahren etwa gedacht, dass sich heute vier Millionen Schüler und Schülerinnen ab zwölf Jahren im deutschsprachigen Raum auf einem Social Onlineportal registriert haben, sich dort mit einem Profil darstellen, sich dort mehr oder weniger regelmäßig treffen, um Persönliches von sich preiszugeben oder miteinander über Hausaufgaben, Partys oder die letzte Klassenfahrt zu kommunizieren? Vereinzelt haben Medientheoretiker wie etwa *Flusser* (vgl. 1997, 1998) schon frühzeitig auf Szenarien der Onlinevernetzungen und Onlinekommunikation hingewiesen, doch sie wurden zumeist belächelt.

Prospektive Medienforschung wird kaum betrieben. Dabei wäre eine solche für Präventionsmaßnahmen – vor allem auch im Hinblick auf die Gewährleistung einer frühzeitigen, zukunftsorientierten und umfassenden Ausbildung von Medienkompetenz – angebracht. Generell ist auch Kinder- und Jugendmedienforschung – gleich welcher disziplinären Ausrichtung – zumeist diagnostisch und in pädagogischer Hinsicht immer (nur) reaktiv (siehe im Überblick *Wegener* 2007). Es ist darüber nachzudenken, ob dies nicht als Nachlässigkeit gewertet werden kann, denn Pädagogen sollten sich (vermehrt und verstärkt!) in der Verantwortung sehen, wenn missbräuchliche oder ethisch bedenkliche Nutzungsweisen von Medien bzw. Medienangeboten erfolgen. Die Nutzung des *schülerVZ* ist hier ein gutes Beispiel. „Grenzgänge und Grenzüberschreitungen von Schülern und Schülerinnen im *schülerVZ* zeigen sehr eindrücklich die Erfolge und Versäumnisse einer medienethisch orientierten Medienpädagogik“ (*Hoffmann* 2008, S. 23). Sie verweisen auf Defizite und Herausforderungen einer effektiven Werteerziehung. Vor dem Hintergrund schneller und neuer technologischer Entwicklungen wird es immer dringlicher, Kinder und Jugendliche zu befähigen, Medien so zu nutzen, dass die Nutzung weder ihnen noch anderen persönlich schadet, sie verletzt oder in irgendeiner Weise negative Konsequenzen für ihre Entwicklung hat.

Medienhandeln erfolgt allein, aber auch zusammen mit anderen. Es erfolgt in privaten, öffentlichen oder auch sozial kontrollierten Räumen. Medien werden nicht nur singular genutzt, sondern – und das ist spätestens seit den 1980er Jahren bekannt und empirisch belegt – vor allem in sozialökologischen Kontexten für situative Bedürfnisse als auch entwicklungspsychologisch relevante Anforderungen und Bewältigungen benutzt (vgl. u.a. *Charlton/Neumann* 1986; *Charlton/Neumann-Braun* 1992). Eingang fand in dem Zusammenhang in die wissenschaftstheoretische Diskussion um die Mediennutzung und die Medienaneignung der Begriff der Mediensozialisation. Der Begriff – das macht *Hans-Dieter Kübler* in diesem Schwerpunktheft sehr überzeugend deutlich – bedarf zwar noch einer genaueren sozialwissenschaftlichen Operationalisierung, verweist aber darauf, dass die Analyse und Bewertung der Mediennutzung nicht aufgrund mikrosozialer Prozesse vorgenommen werden sollte, sondern gesellschaftliche, kulturelle und politische – d.h. makrosoziale – Strukturen und Prozesse stets mitberücksichtigen sollte (vgl. auch *Süss* 2004).

Jüngst haben auch die detaillierten Ergebnisse einer Bielefelder Studie des Teams um *Klaus-Dieter Treumann* (Treumann et al. 2007) die Vielfältigkeiten medialen Handelns aufgezeigt und veranschaulicht, wie in der Gegenwartsgesellschaft Medienkompetenz<sup>1</sup> ausgebildet wird. Treumann et al. verstehen ihre Untersuchung als einen Beitrag zur medienpädagogischen Grundlagenforschung, da Medienkompetenz als ein wesentliches Sozialisationsziel der Gegenwartsgesellschaft betrachtet werden kann (vgl. dazu auch Süss 2004). Medienkompetenz ist ein essentieller Teilaspekt sozial-kommunikativen Handelns moderner Gesellschaften und es sollte aktuell geprüft werden, inwieweit in die bedeutsamen Basistheorien der Sozialisation Medien integriert werden können. *Hans-Dieter Kübler* unterstreicht in seinem Beitrag diese nicht neue Reklamation und beschreibt, wie wenig bislang Medien in der Sozialisations-, Kindheits- und Jugendforschung berücksichtigt wurden und welche Potenziale eine Integration für ein besseres Verständnis der Mediennutzung und der Ausbildung von Medienkompetenz hätte.

In dem vorliegenden Schwerpunktheft werden Forschungsprojekte zur Internetnutzung und zur Mediennutzung von Jugendlichen mit Migrationshintergrund vorgestellt. Es werden erstmals ausführlicher aktuelle Ergebnisse einer international-vergleichenden Studie zur Onlinenutzung von Kindern (EUKids Online) von *Uwe Hasebrink* und *Claudia Lampert* berichtet. An der Studie sind 21 europäische Länder beteiligt. Es wird danach gefragt, welche Bedeutung das Internet und die Internetnutzung für Kinder im Alltag haben, welche Funktionen die Nutzung hat und welche Chancen und Risiken mit der Nutzung einhergehen. Anhand der extrahierten Risikodimensionen lässt sich der medienpädagogische Handlungsbedarf erkennen. Während die Untersuchungen von *Hasebrink* und *Lampert* quantitativ ausgerichtet sind, geht der Beitrag von *Diana Rauhfelder*, *Eva Fraedrich*, *Sue-Ann Baesler* und *Angela Ittel* mit einem qualitativen Forschungsdesign und einer vergleichenden Inhaltsanalyse von Interviewprotokollen der Frage nach, inwieweit die Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen die Kompetenzausbildung fördert. Sie legen für ihre Untersuchung (Log on. Kids and Internet Use) ein komplexes Modell vor, das die Analysekriterien Risikobewusstsein, Konsumbewusstsein, Internetrelevanz und instrumentelle Fertigkeiten umfasst, und zeigen in ihren Auswertungen, dass vor allem Vielnutzer des Internets bessere und umfassendere Kompetenzen als Wenignutzer ausbilden. Die Autorinnen können anhand ihrer Daten auch darlegen, welchen Einfluss Eltern, Schule und Peers auf die Kompetenzausbildung nehmen und wie wichtig ein Austausch der Kinder und Jugendlichen über ihre Erfahrungen mit dem Medium ist. Auf diese Weise reflektieren und überprüfen sie ihre Nutzung und lernen selbst einzuschätzen, welche Inhalte und welche Nutzungsweisen entwicklungsfördernd oder entwicklungsgefährdend sind. In ihrem Beitrag zum Medienumgang von Jugendlichen mit Migrationshintergrund stellen *Heinz Bonfadelli*, *Christa Hanetseder* und *Thomas Hermann* Befunde einer schweizerischen Studie des Nationalen Forschungsprogramm „Kindheit, Jugend und Ge-

---

1 Ihrem Verständnis von Medienkompetenz liegt das von Baacke (1997) entwickelte Modell zur Ausbildung von Medienkompetenz zugrunde.

nerationsbeziehungen“ vor. Die quantitativen Ergebnisse zu Mediennutzung und Werthaltungen von Migrationsjugendlichen werden dabei ergänzt durch Erkenntnisse aus einer ethnografischen Erhebung und beleuchten Aspekte der Identitätsarbeit ebenso wie Integrations- und Akkulturationsprozesse im Spannungsfeld zwischen Herkunfts- und Aufnahmeland.

## Literatur

- Ammann, D./Doelker, C.* (Hrsg.) (1995). *Tatort Brutalo. Gewaltdarstellungen und ihr Publikum.* – Zürich.
- Baacke, D.* (1997): *Medienkompetenz.* – Tübingen.
- Charlton, M./Neumann, K.* (1986): *Medienkonsum und Lebensbewältigung in der Familie. Methode und Ergebnisse der strukturanalytischen Rezeptionsforschung – mit fünf Fall-darstellungen.* – München.
- Charlton, M./Neumann-Braun, K.* (1992): *Medienkindheit – Medienjugend. Eine Einführung in die aktuelle kommunikationswissenschaftliche Forschung.* – München.
- Flusser, V.* (1997): *Medienkultur.* – Frankfurt/Main.
- Flusser, V.* (1998): *Kommunikologie.* – Frankfurt/Main.
- Hoffmann, D.* (2002): *Attraktion und Faszination Medien. Jugendliche Sozialisation im Kontext von Individualisierung und Modernisierung.* – Münster.
- Hoffmann, D.* (2006): *Die Mediennutzung von Jugendlichen im Visier der sozialwissenschaftlichen Forschung.* *merz*, 50. Jg., H. 4, S. 15–21.
- Hoffmann, D.* (2008): *Kult und Kultur, Spaß oder auch Ernst? Inszenierung und Kommunikation in sozialen Online-Netzwerken.* *merz*, 52. Jg., H. 3, S. 16–23.
- Honegger, M./Ammann, D.* (2008): *Medienkompetenz und literale Praxis in informellen Lernarrangements.* In *merz*, 52. Jg., H. 6, S. 106–114.
- Süss, D.* (2004): *Mediensozialisation von Heranwachsenden. Dimensionen – Konstanten – Wandel.* – Wiesbaden.
- Treumann, K. P./Meister, D. M./Sander, U./Burkatzki, E./Hagedorn, J./Kämmerer, M./Strotmann, M./Wegener, C.* (2007): *Medienhandeln Jugendlicher. Mediennutzung und Medienkompetenz. Bielefelder Medienkompetenzmodell.* – Wiesbaden.
- Vogelgesang, W.* (1991): *Jugendliche Video-Cliquen. Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur.* – Opladen.
- Wegener, C.* (2007): *Stichwort: Medienforschung in der Erziehungswissenschaft.* *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 10. Jg., H. 4, 459-477.
- Winter, R.* (1995): *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß.* – München.