

# Leben in anderen Welten?

Überlegungen zur Internetnutzung von Jugendlichen  
aus Sicht eines Sozialpädagogen  
IKG Februar 2010

**Medienpädagogisches Arbeiten**  
**Medienreferent / Medienberater**  
**BW-Inform**  
**Hans Martin Müller**  
**Diplom Sozialpädagoge (FH)**

10

IE

STUDIE

JIM

JIM

F o r s c h u n g s b e r i c h t e



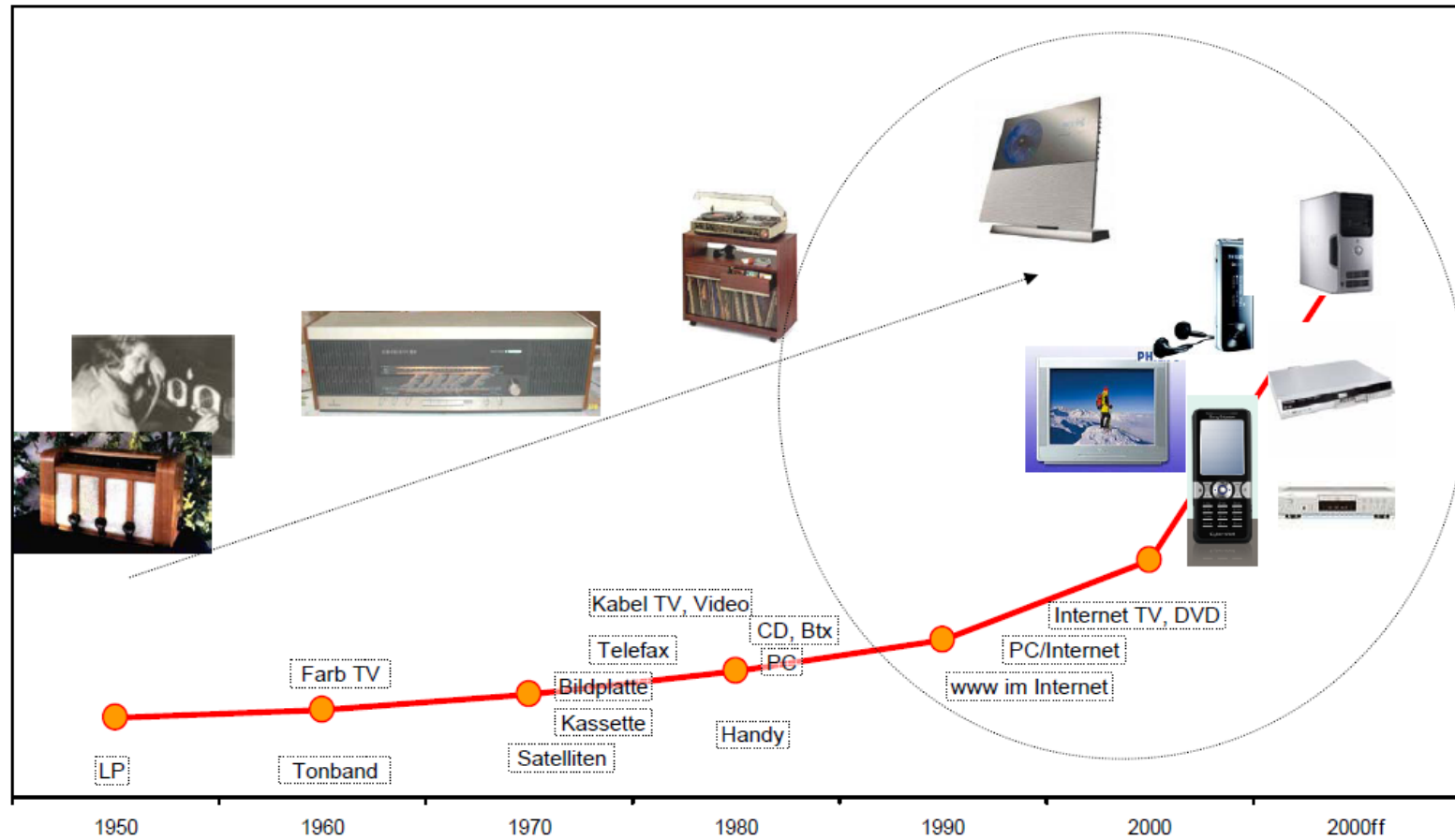
Medienpädagogischer  
Forschungsverbund  
Südwest

# JIM-STUDIE 2010

Jugend, Information, (Multi-) Media

Basisuntersuchung zum  
Medienumgang 12- bis 19-jähriger

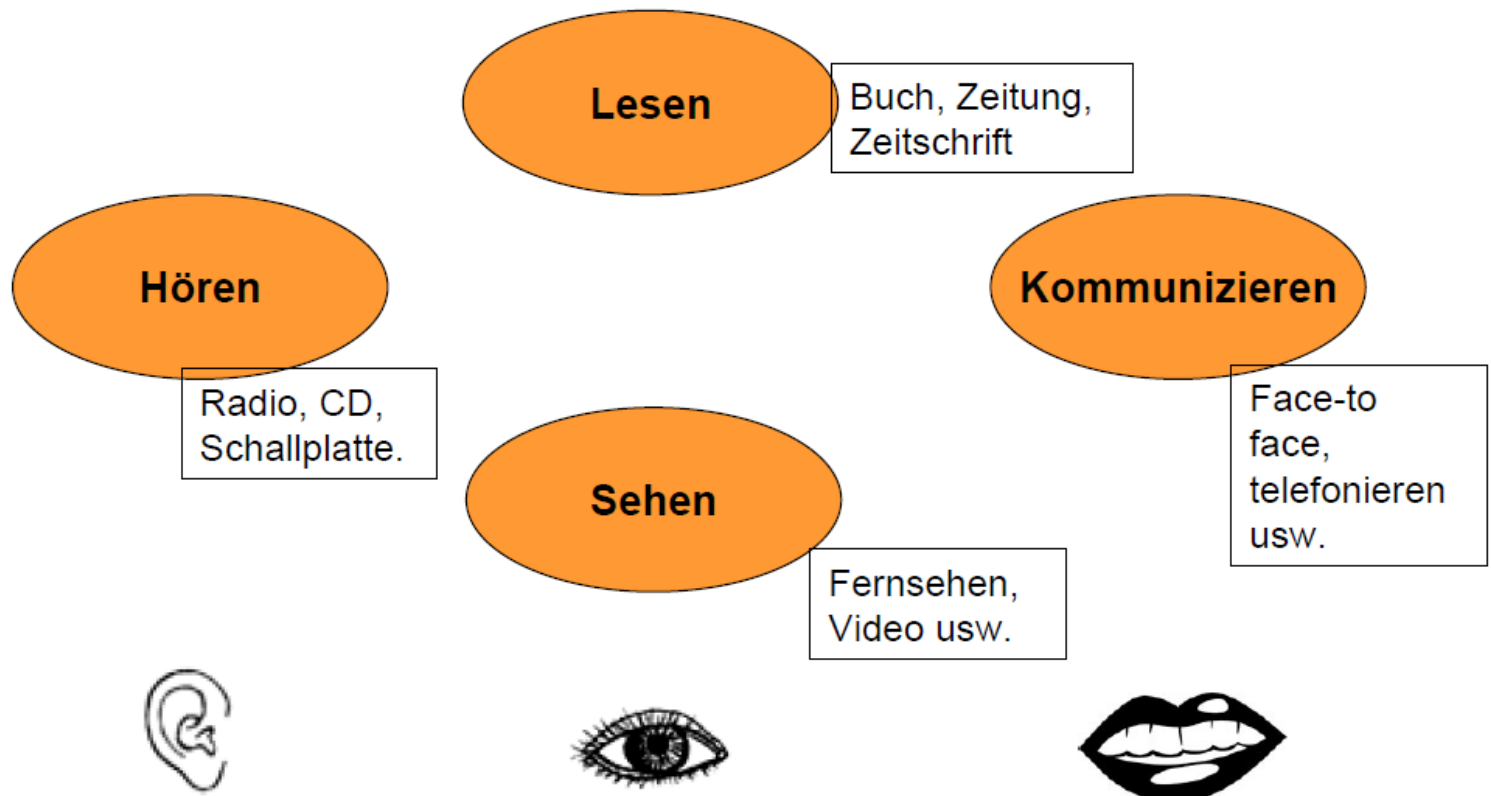
# Medienentwicklung 1950 bis 2008



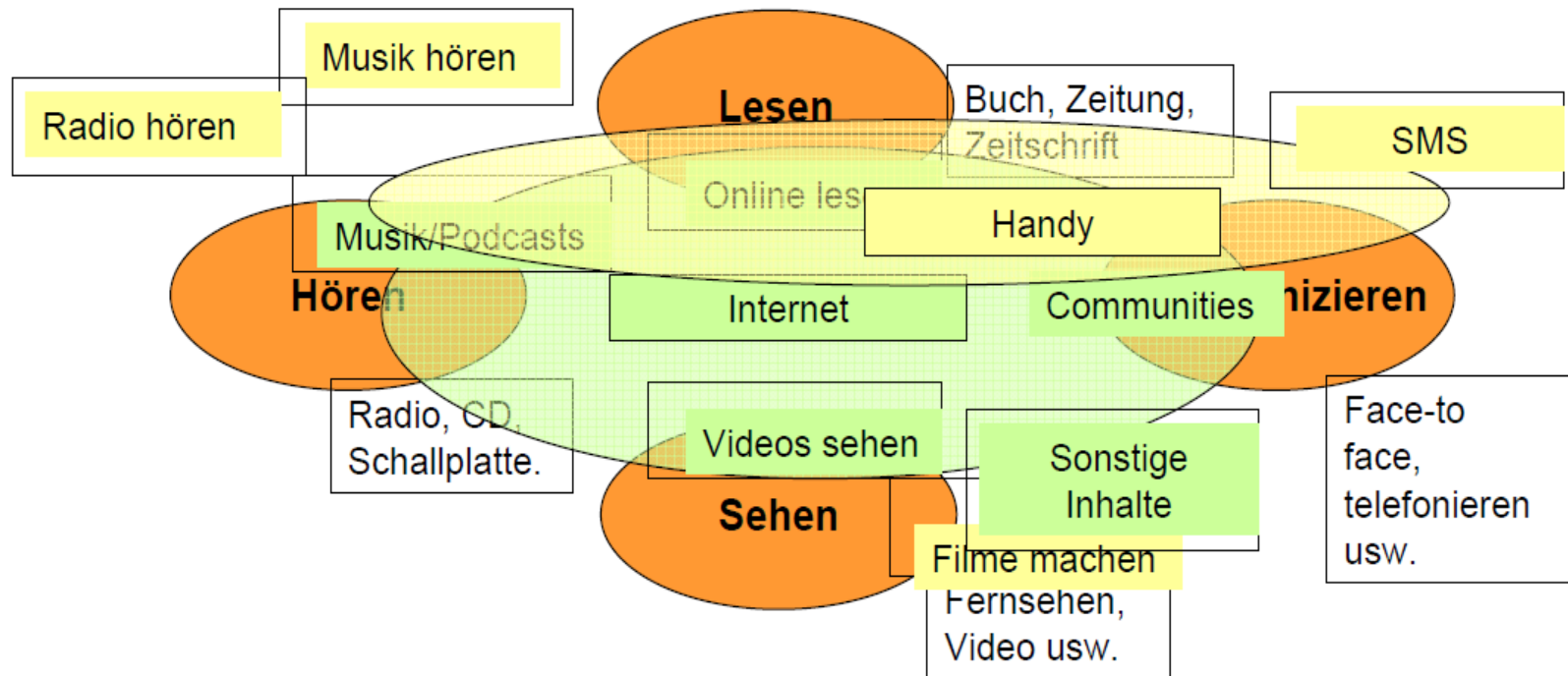
# Digitale Natives

- Für die Menschen die nach 1980 geboren wurden ist Medienkonvergenz eine Selbstverständlichkeit. Am Anfang stand der Gameboy, nach und nach folgten das Handy, Spielkonsole, PC und das Internet.

## Konvergenz – Die „traditionelle Positionierung“ der Medien



## Konvergenz – Die „Positionierung 2008“ Beispiele für die Veränderungen



# Kulturtechniken

- Im engeren Sinne handelt es sich bei **Kulturtechniken** um eine Sammelbezeichnung für Lesen, Schreiben und elementares Rechnen. Dies sind die drei traditionellen Kulturtechniken, bei denen man sich weitgehend auf die „Kultur“ konzentriert.

# Die 4. Kulturtechnik

- Im Jahr 2000 wurde die IT-Medienkompetenz als 4. Kulturtechnik neben Lesen, Schreiben und Rechnen anerkannt und damit sollten die für die Berufsausübung immer wichtiger werdenden IT- Kompetenzen als Grundvoraussetzung für gesellschaftliche Teilhabe in der Breite vermittelt werden.

# Benachteiligung - Armutsrisiko

- Herkunftsmilieu
- Ethnische Zugehörigkeit
- Geistige oder körperliche Einschränkungen
- Sozio-ökonomischer Status der Herkunftsfamilie
- Geschlechterzugehörigkeit
- Beherrschen von Kulturtechniken

# Fehlende Medienkompetenz ein Ausgrenzungsrisiko !?

# Medienkompetenz für die Teilhabe an...

- ..... erfolgreichem Schulbesuch
- ..... Studium und Berufsausbildung
- ..... sozialem Zusammenleben
- ..... Formen für Kreativität
- ..... Kommunikation
- ..... Information und Gesellschaft
- ..... Kultur

# Fehlende Medienkompetenz beinhaltet Risiken ?

- Spielsucht...Impulskontrollstörung...
- Kommunikationsstörung
- Sexuelle Desorientierung
- Verrohung.....Akzeptanz von Gewalt....
- Einseitige Entwicklung von Kompetenzen bei der Mediennutzung...
- Sexuelle Missbrauchssituation .. Cyber Grooming.
- Web 2.0 Datenschutz, Chat ... Risiken
- Kosten.....Schulden.....usw...
- Dick.....dumm..... sozial isoliert.....?

# Medienkompetenz

## VERMITTLUNG

### *Medien Kritik*

- 1) analytisch
- 2) reflexiv
- 3) ethisch

### Medien Kunde

- 1) informativ
- 2) instrumentell-qualifikatorisch

## ZIELORIENTIERUNG

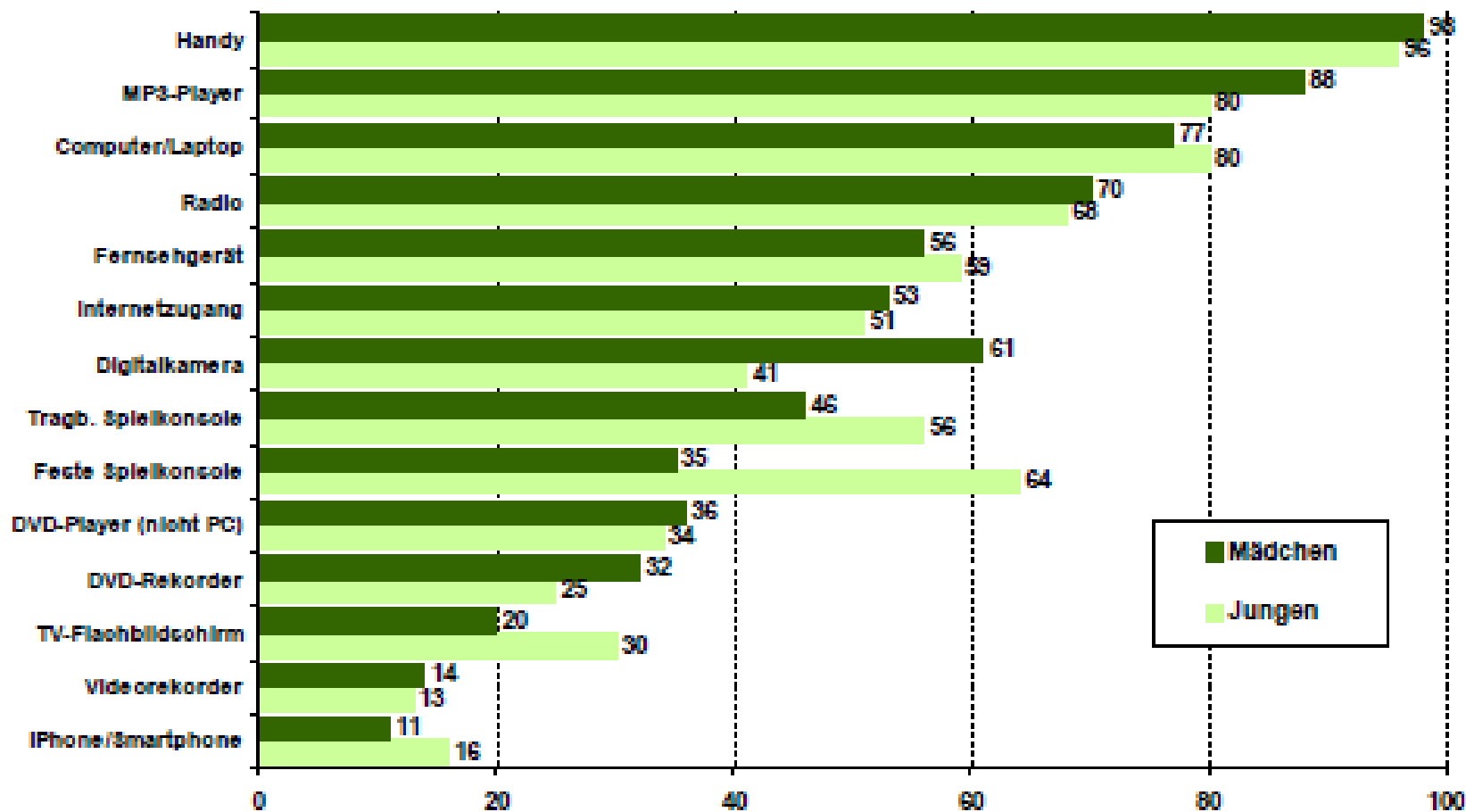
### Medien Nutzung

- 1) rezeptiv,  
anwenden
- 2) interaktiv,  
anbieten

### Medien Gestaltung

- 1) innovativ
- 2) kreativ

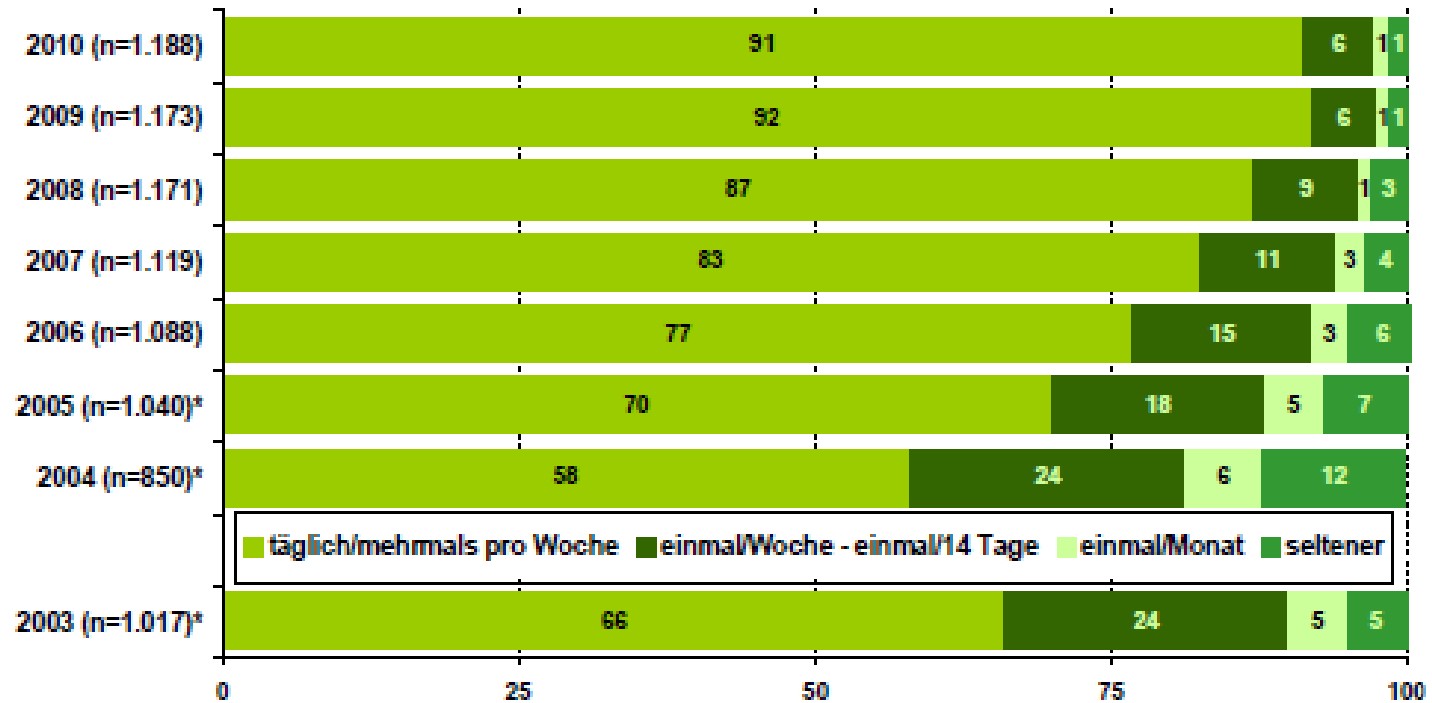
## Gerätebesitz Jugendlicher 2010



Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

## Internet: Nutzungsfrequenz 2003 - 2010

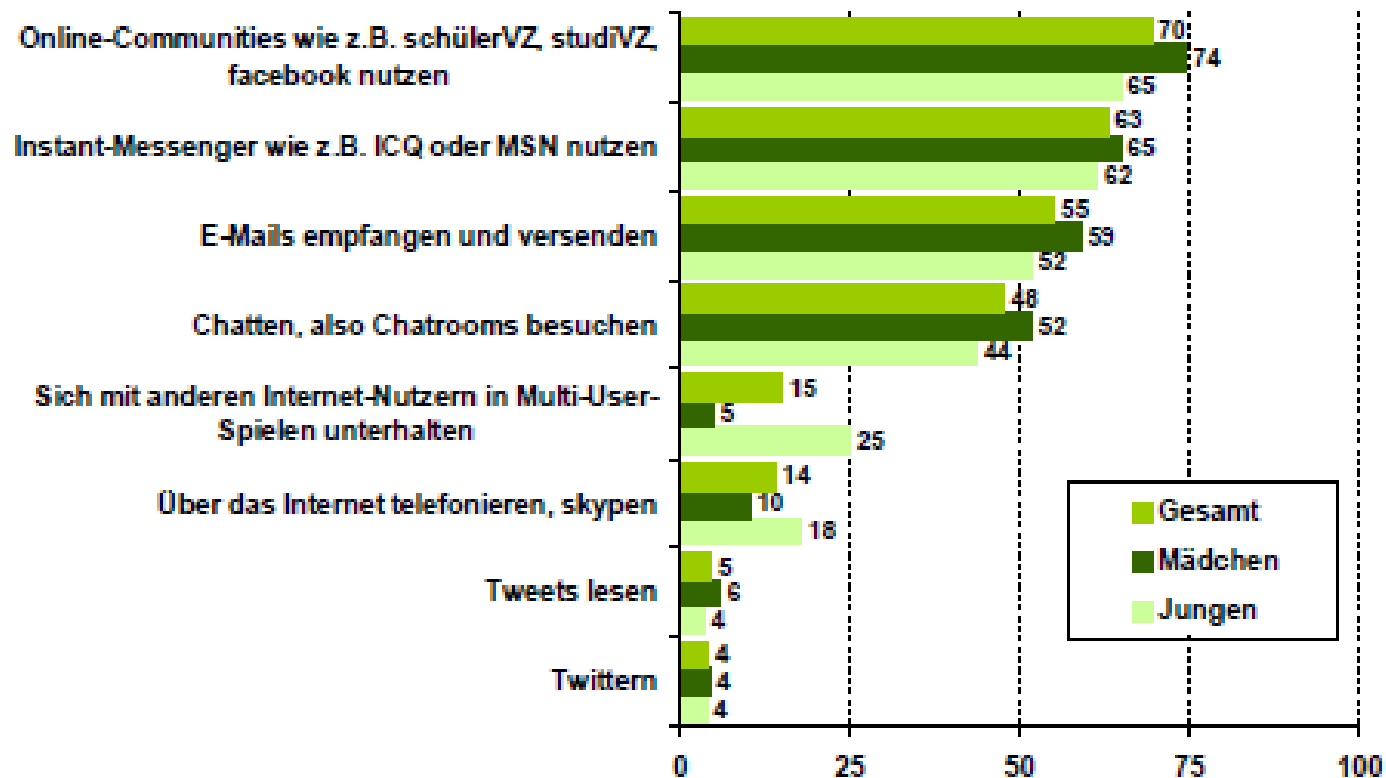


\* bis 2005: einmal pro Woche/mehrmals im Monat

Basis: Internet-Nutzer

Quelle: JIM 2010 - JIM 2003, Angaben in Prozent

## Aktivitäten im Internet – Schwerpunkt Kommunikation - täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

# Die Größten „Social Networks“ der Welt

- China 1.331.460.000 *Einwohner*
- Indien 1.155.347.678 Einwohner
- Facebook ca. 550.000.000 Mitglieder
- USA 310.955.497 Einwohner
- Indonesien 229.964.723 Einwohner

# Web 2.0

- Begriffsklärung :
- Unter dem Web 2.0 versteht man das ca. 2003 eingeführte Internet zum mitmachen

# Was ist das „Web 2.0“ bzw. „Social Web“?

- ▶ Gemeint sind **Angebote** im Internet, die „lediglich“ **Strukturen und einfach zu bedienende Technik** zur Verfügung stellen (meist kostenlos), aber keine bzw. kaum eigene Inhalte.
- ▶ Die **Inhalte werden von den Nutzern generiert**. D.h. jeder kann Texte, Videos, Bilder etc. publizieren, mit anderen teilen und vernetzen („Mitmach-Netz“, „User-Generated-Content“).
- ▶ Die meisten Angebote sind darauf ausgerichtet, die **Kommunikation und Interaktion** zwischen den Nutzern zu fördern („Social Web“).  
Profile, Kommentare, Nachrichten, integrierte Chats u. v. m.
- ▶ **Voraussetzungen** für das Aufkommen des Phänomens „Web 2.0“ waren zum einen die **nötige Technik** („Online-Software“) und zum anderen die zunehmende **Verbreitung von Breitbandanschlüssen**.

# Jugendnahe Internetplattformen

icq Knuddel's.de  
skype  
ChatCity  
NABBO

„Ich will reden“

lokalisten.de facebook  
NETLAG Jappy  
hi5 Myspace.com  
bloomstreet Häfft  
schülerVZ KWICK!

„Ich will Beziehungen pflegen“

podcast.de podster.de  
photocase flickr  
fotocommunity MyVideo  
YouTube sevenload  
CLIPPISH neopets  
slide PICZO

„Zeigen, was ich gemacht habe“

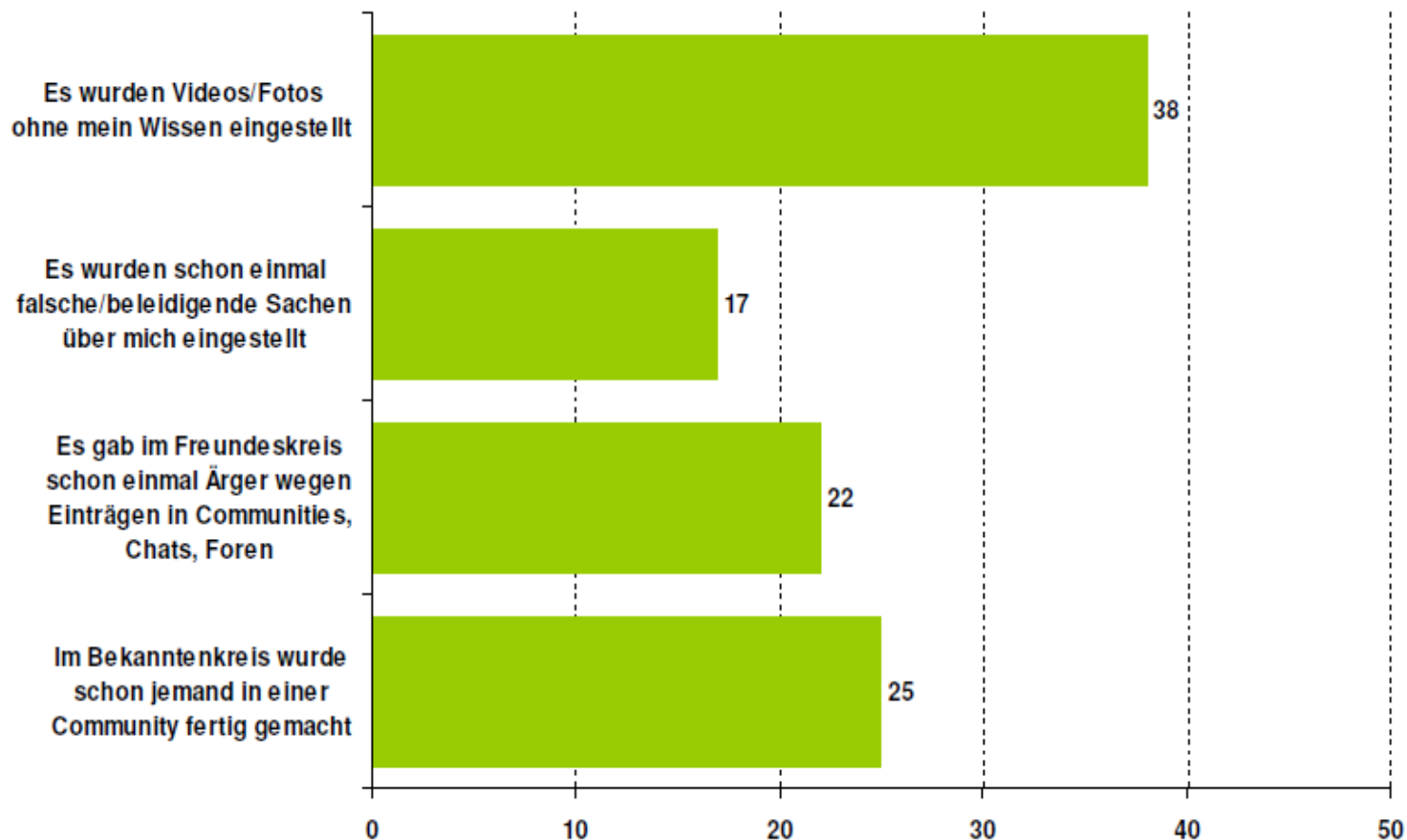
flinter.de cafeterra LizzyNet netcheckers.de  
KULT-ON! ooolozi

Pädagogische Angebote

# Problembereiche

- Preisgabe personenbezogenen Informationen
- Verstöße gegen das Urheberrecht
- Kostenfallen
- Mobbing, Bullying, Ausgrenzung
- Es fällt sehr leicht unehrlich zu sein, da die Metakommunikation wegfällt

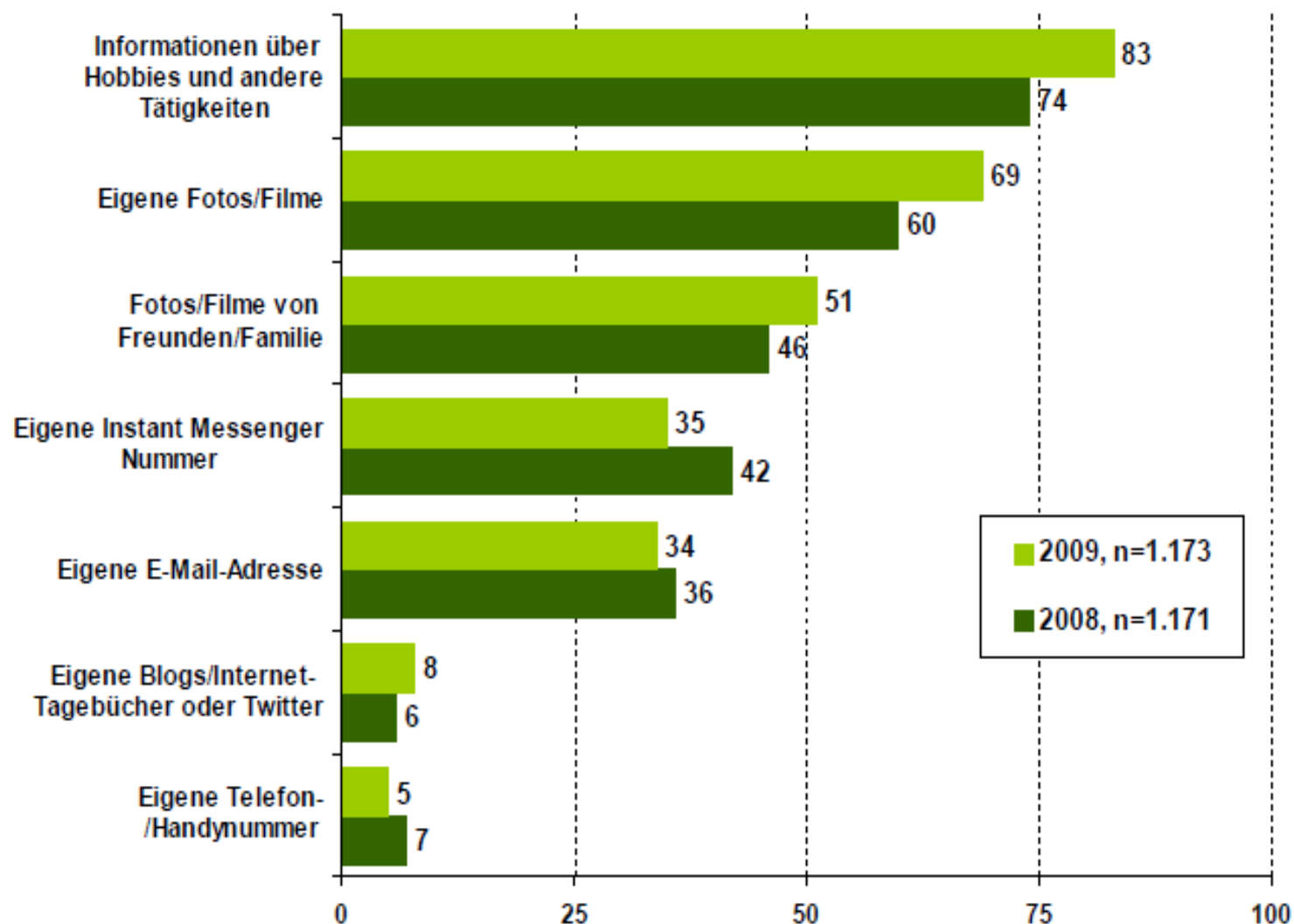
# Probleme mit Communities



Quelle: JIMplus 2008 (n=106), Angaben in Prozent

Basis: Nutzer, denen eine Community gut gefällt, n=76

## Hinterlegte persönliche Daten im Internet 2009/2008



Quelle: JIM 2009, JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer

# Datenschutz im Internet

Viele Kinder und Jugendliche haben einen zu leichtfertigen Umgang mit ihren persönlichen Daten. Es werden Informationen ins Netz gestellt die da nicht hingehören

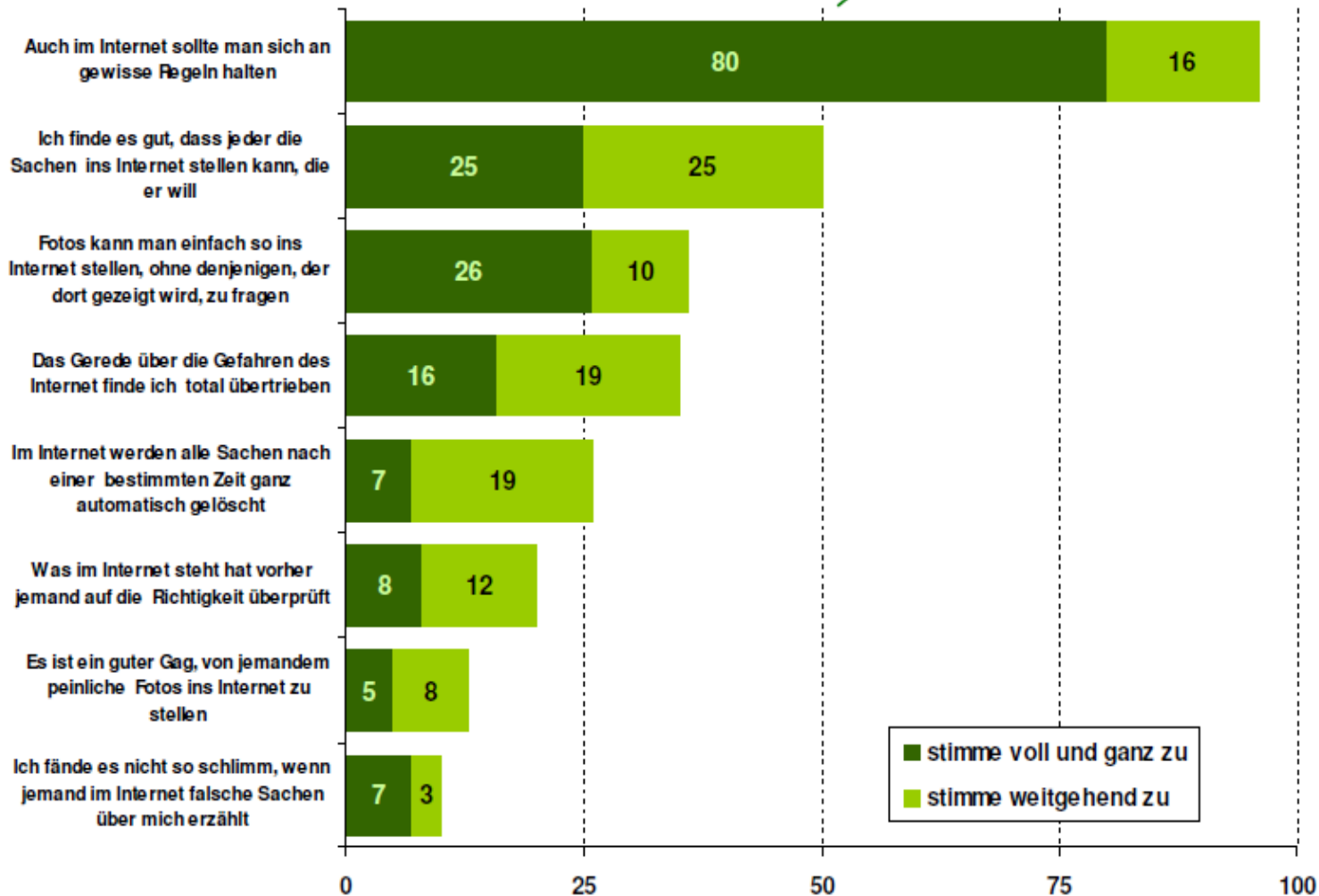
# Preisgabe Personenbezogener Daten

- Erkennbarkeit für Fremde
- Einblicke in persönliche Lebensbereiche (Liebeskummer)
- Sich selbst und andere bloßstellende Bilder (Partyfotos)
- Ggf. später nachteilige Informationen (Raucher, Ausüben von Risikosportarten)

# Datenschutzproblematik

- Privatsphäre hat einen Wert !
- Strukturen des Internets transparent machen
- Peergroup zur Mitverantwortung anregen
- Wer kann meine Informationen sehen
- Wie kann ich dabei sein ohne mich öffentlich zu machen ?

# Aussagen zum Thema Internet



Quelle: JIMplus 2008 (n=106), Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer, n=102

# Berufliche Perspektiven

- Jeder 2. Arbeitsplatz in mittleren und höheren Berufsqualifikationen wird freiberuflich sein.
- Freiberufler bedürfen Vernetzungen.
- Die Klausur an der Hochschule jetzt virtuell
- Kommunikations- und Informationsstrukturen sind zunehmend digitalisiert
- Distanz und Abgrenzung zur Allgegenwart der digitalen Medien

# Die Schule bedarf einer Ausrichtung

- Die Einsicht in die Notwendigkeit Medienpädagogischer Arbeit
- Ausstattung an Hardware und Software
- Geschulte und kompetente Pädagoginnen und Pädagogen.
- Medienpädagogische Qualifizierungsmaßnahmen als Mittel der Qualitätsverbesserung einer Schule

# Voraussetzung für gelingende Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen ist die Reflexion der eigenen Standortgebundenheit

- Mütter und Väter, Pädagoginnen und Pädagogen sind nicht zuletzt aufgrund ihrer eigenen Bildungsbiographie in einem Sozialisations- und Bildungsideal auf der Ebene von Wort- und Schriftsprache verhaftet.
- Die Bereitschaft der Eltern und Fachkräften an Schulen Medien in der pädagogischen Arbeit mit Kinder und Jugendlichen einzusetzen

- Spielebezogene Kenntnisse erwerben
- Wissen aus der „realen Welt“ und soziale Fähigkeiten einbringen
- Teilhabe am sozialen, kulturellen und politischen Leben ermöglichen
- Selbstbestimmtes Handeln mit den Medien vorleben
- Souveräne Lebensführung mit den Medien vorleben
- Der formale Bildungshintergrund hängt stark mit Medienpräferenzen und –Nutzungsweisen zusammen.

# Der Mut der Eltern und Fachkräfte zur medienpraktischen Arbeit wächst mit der Sicherheit im Umgang mit der eingesetzten Technik

- Der Bezug zur Lebenswelt der Jugendlichen trägt zum Gelingen der Medienarbeit mit jungen Menschen bei.
- Mediennutzung als Katalysator im Umgang mit den Jugendlichen einsetzen
- Veränderte Kommunikationsformen Rechenschaft tragen.
- Schulische Bemühungen verstärken
- Herausführen aus medienmißbräuchlichem Verhalten