

### **Ulrike Wagner (Hg.): Medienhandeln in Hauptschulmilieus. Mediale Interaktion und Produktion als Bildungsressource**

München: kopaed 2008, 254 S., ISBN 978-3-86736-054-8, € 18,80

Die Medienforschung sieht bildungsbenachteiligte Jugendliche mit Migrationshintergrund üblicherweise als eine der Gruppierungen an, die auf der Verliererseite des digitalen Grabens stehen. Zahlreiche empirische Untersuchungen belegen beispielsweise, dass nicht nur der Zugang zum Internet, sondern auch die Art und Weise der Internetnutzung in signifikantem Ausmaß von soziodemografischen Merkmalen abhängen: Geringer Bildungsgrad und Migrationshintergrund steigern die Wahrscheinlichkeit, dass das Internet – wenn überhaupt – in erster Linie zur Unterhaltung und nicht zu Informationszwecken genutzt wird. Die von Ulrike Wagner herausgegebene Studie *Medienhandeln in Hauptschulmilieus* nimmt Bezug auf diese Ergebnisse, die Autoren wählen jedoch eine ressourcenorientierte Perspektive, welche nicht die Defizite der Mediennutzungsweisen von bildungsbenachteiligten Jugendlichen in den Vordergrund stellt, sondern davon ausgeht, dass die Art und Weise der Medienverwendung Ansatzpunkte zur Erweiterung von Kompetenzen birgt, die in der alltäglichen Lebensführung gewinnbringend eingesetzt werden können. Die Studie ist deshalb auf die Frage konzentriert: „Wie sind die Ressourcen in Bildungsprozesse zu integrieren und mit dem Ziel auszuschöpfen, die Zukunftschancen dieses Teils der Jugendpopulation nachdrücklich und nachhaltig zu erhöhen?“ (S.16). Der schlüssig strukturierte Herausgeberband des *jff – Institut für Medienpädagogik* besteht aus drei Teilen: Im ersten Teil werden Ausgangspunkte, Forschungsfragen und die methodische Umsetzung der Studie dargelegt, der zweite Teil umfasst die empirischen Ergebnisse und in Teil drei werden die pädagogischen Konsequenzen erläutert.

Im Kern der empirischen Untersuchung stehen die kommunikative, spielorientierte und produktive Aneignung der multifunktionalen Medien Computer, Internet, Handy und Spielkonsole. An der Studie teilgenommen haben 903 Hauptschüler zwischen 10 und 16 Jahren, wobei weit über die Hälfte der Befragten einen Migrationshintergrund aufweist. Neben teilstandardisierten, schriftlichen Befragungen im Klassenverband wurden mit über hundert ausgewählten Jugendlichen qualitative Vertiefungen durchgeführt. So wurden die Hauptschüler bei ihrer Computernutzung beobachtet und begleitend befragt, wobei die Navigations-

bewegungen am Bildschirm aufgezeichnet wurden. Zudem fanden in geschlechts-homogenen Gruppen ein Rollenspiel zum Medienkompetenzideal der Jugendlichen sowie ein Assoziationsspiel zur Verknüpfung von Medien mit Alltagssituationen statt. Abgerundet wurde die Erhebung durch leitfadengestützte Interviews mit 39 Lehrkräften, die insbesondere für den pädagogischen Transfer Hinweise lieferten. Die methodisch innovative Analyse, deren Erhebungsinstrumente alle-samt online verfügbar sind (<http://www.jff.de>), vermittelt sehr anschaulich, wie die beispielsweise in sozialen Netzwerken oder spielerischen Zusammenhängen erworbene Medienkompetenz dazu eingesetzt werden kann, „etwas aus sich zu machen“ (S.16). Der empirische Bericht liefert dazu nicht nur detailliertes statis-tisches Material, sondern beschreibt auch in zahlreichen Einzelbeispielen, wie die Jugendlichen durch ihr Medienhandeln Bildungs- und Partizipationschancen verbessern können. Die Grenzen der Untersuchung werden deutlich, wenn es um sozial unerwünschte Mediennutzungsweisen geht: Jenseits von Belästigungen in sozialen Netzwerken, möglichen Kosten und Aspekten der Privatsphäre werden problematische Formen der Verwendung von Computer, Internet, Handy und Spielkonsole nur am Rande thematisiert, was, wie die Autoren selbst anmerken, der Erhebungsart (vgl. S.202) sowie der Beachtung des Jugendmedienschutzes (vgl. S.120) geschuldet ist. Das Ziel der Studie bestand jedoch in erster Linie darin, aufzuzeigen, wie an vorhandenes Medienhandeln „Bildungsprozesse angedockt“ (S.226) – und so auch Risikopotenziale minimiert – werden können. Entsprechend liefert der abschließende dritte Teil konkrete Hinweise für die pädagogische Arbeit und zeigt pragmatisch auf, wie pädagogisch organisierte Bildungsprozesse über Medien angestoßen, beziehungsweise Bildungsprozesse mit Medien initiiert werden können.

Nicole Zillien (Trier)

## Hinweise

- Heider, Don (Ed.): Living Virtually. Resear- Volmar, Axel (Hg.): Zeitkritische Medien. Ber-  
ching New Worlds. New York, Berlin et al. lin 2009, 195 S., ISBN 978-3-86599-064-6  
2009, 296 S., ISBN 978-1-4331-0130-4
- Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel – Medium  
und Metapher der Mediengesellschaft?  
Wiesbaden 2009, 250 S., ISBN 978-3-531-  
16459-5