

Beiträge aus Wissenschaft und Praxis  
Neue Folge Band 2

# Digitale Spaltung unter Jugendlichen

- Herausforderungen für eine Neuorientierung  
in der Jugendarbeit

Elmar Kuhn

Digitale Spaltung unter Jugendlichen | Hrsg: Marianne Hellmann | Wolfgang Maaser | Fritz-Rüdiger Volz



EVANGELISCHE FACHHOCHSCHULE  
RHEINLAND-WESTFALEN-LIPPE

University of Applied Sciences

Evangelische Fachhochschule Rheinland-Westfalen-Lippe

# **Denken und Handeln**

## **Beiträge aus Wissenschaft und Praxis: Transfer**

Schriftenreihe der Evangelischen Fachhochschule Rheinland-  
Westfalen-Lippe

Herausgegeben von Marianne Hellmann, Wolfgang Maaser,  
Fritz Rüdiger Volz

**Neue Folge Band 2**

Elmar Kuhn

Digitale Spaltung unter Jugendlichen -  
Herausforderungen für eine Neuorientierung in  
der Jugendarbeit

Bochum 2008

Satz: Martina Niepel

Druck: Hausdruckerei der EFH R-W-L, Horst Gerszewski

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort	
Ernst-Ulrich Huster: E - inclusion - nur ein neuer Anglizismus?	9
1. Einleitung	11
2. Jugendliche im digitalen Zeitalter	14
2.1 Digitale Spaltung in der Bundesrepublik Deutschland	14
2.1.1 Der Wandel von der Industriegesellschaft zur Informations- und Wissensgesellschaft	14
2.1.2 Begriffserläuterung »Digitale Spaltung«	18
2.1.3 Wissenskluft-Hypothese	20
2.1.4 Empirische Daten zur Verbreitung der Internetnutzung nach Variablen Alter, Geschlecht, Region, Einkommen, Beschäftigung und Bildung	22
2.1.5 Typologie der Nichtnutzer	25
2.1.6 Zusammenfassung	26
2.2 Digitale Ungleichheiten unter Jugendlichen	28
2.2.1 Computer- und Internetnutzung unter Jugendlichen	28
2.2.2 Zeitliche Verteilung nach Nutzungsbereichen	32
2.2.3 Differenzierung nach Internetaktivitäten	33
2.2.3.1 Instant Messenger	33
2.2.3.2 E-Mail	33
2.2.3.3 Online- und Offline-Spiele	34
2.2.3.4 Online-Communities	34
2.2.3.5 Eigene Webinhalte	35
2.2.3.6 Chat	36
2.3 Potenzielle Jugendgefährdung im Internet	38

2.3.1 Politische Gewalt	39
2.3.2 Gewaltverherrlichung und Suizidforen	40
2.3.3 Erotik, Pornographie	41
2.3.4 Spiele	43
2.3.5 Verstöße gegen das Urheberrecht	44
2.3.6 Anleitung zu illegalem Medikamentengebrauch bzw. Drogenkonsum	44
2.3.7 „Internet-Abzocke“	45
2.3.8 Auswirkungen übermäßigen Internetkonsums auf die Gesundheit	46
2.3.9 Ausblick	48
2.4 Chancen und Risiken des Datenflusses	49
2.4.1 Alltägliche Dienstleistungen und Informations- recherche im Internet	49
2.4.2 Beurteilung des Wahrheitsgehaltes von Infor- mationen	51
2.5 Typologie der jugendlichen Internetnutzer	53
2.6 Zwischenresümee	55
3. Mediensozialisation bei sozial benachteiligten Jugendlichen	56
3.1 Einflussfaktoren individueller digitaler Benachteiligungen	56
3.2 Medienkompetenz als Ressource Heranwachsender	58
3.2.1 Begriffserläuterung Medienkompetenz	58
3.2.2 Kompetenzbereiche in der Internetnutzung	61
3.2.3 Funktionen des Internets	63

3.3 Mediale Sozialisation im Spannungsfeld der Lebensphase Jugend	64
3.3.1 Sozialisation in der Jugendphase	64
3.3.2 Mediensozialisation in der Jugendphase	65
3.3.3 Computer- und Internetnutzung vs. non-mediale Freizeitaktivitäten?	66
3.3.4 Risikofaktoren in der Mediensozialisation	69
3.4 Das soziale Umfeld als prägender Einflussfaktor für die Mediennutzung Jugendlicher	70
3.4.1 Familie als Sozialisationsinstanz für die Mediennutzung Jugendlicher	72
3.4.1.1 Internetnutzung im familiären Alltag	73
3.4.1.2 Auswirkungen der Mediennutzung auf die interfamiliäre Kommunikation	74
3.4.1.3 Kontrolle der Internetnutzungsstrategien	75
3.4.2 Peer-Group als Sozialisationsinstanz für die Mediennutzung Jugendlicher	77
3.4.3 Funktion und Wirkung von Schulen	78
3.5 Chancen einer Neuorientierung in der Jugendarbeit	80
3.5.1 (Offene) Jugendarbeit	80
3.5.2 Medienkompetenzförderung in der Jugendarbeit	81
3.5.2.1 Praktisches Internettraining am Beispiel Arbeitsplatzsuche	85
3.5.2.2 Eigener Vorschlag als Konsequenz der bisherigen Untersuchungen	85



4. Resümee	89
Quellenverzeichnis	93
Literatur	93
Internetquellen	101
Weitere Internetquellen	107
Globus-Schaubilder	109

## **Vorwort**

### **E - inclusion - nur ein neuer Anglizismus?**

Kulturelle Errungenschaften und Fortschritte haben stets einander widersprechende Seiten: Auf der einen Seite verbessern, beschleunigen, intensivieren sie soziale Austauschbeziehungen, auf der anderen Seite werden die Zugangsvoraussetzungen zu diesen neuen Technologien und Fertigkeiten erhöht, dadurch werden einzelne Personen und soziale Gruppen mal weniger, mal stärker ausgegrenzt. Dieses betrifft auch und gerade den Bereich der Medien – die Einführung der Schriftsprache, des Buchdrucks, der Telekommunikation und neuerdings der elektronischen Medien. Dabei kommt es stets zu einem Mix aus unterschiedlichen Benachteiligungen, etwa beim Aufbringen von Beschaffungskosten, beim Wissenserwerb, beim Gebrauch und bei der Fortentwicklung einmal erlernter Fähigkeiten.

Elmar Kuhn leistet einen vorzüglichen Beitrag zur Darstellung und Analyse der Gefahr sozialer Ausgrenzung von Jugendlichen durch elektronische Medien. Einerseits sind diese Medien aus dem Alltag nicht mehr fortzudenken, auch und gerade für Jugendliche. Die Recherche im Internet ermöglicht schnellen Wissenserwerb, Ergänzung des in Schule und Beruf Erlernten, die Kommunikation mit Anderen wird erleichtert und beschleunigt, Teilhabe etwa an kulturellen, sportlichen und überhaupt sozialen Ereignissen setzt meist den Umgang mit internet-gestützten Zugängen voraus: Wer an sportlichen Ereignissen wie der Europameisterschaft oder auch nur am Bundesligaspiel des eigenen Fußballclubs teilnehmen will, muss im Regelfall über das Netz gehen. Das Buchen von Flügen, von Urlaubsreisen, ja schon der Bahnreise sind - in nicht allzu ferner Zukunft - ohne diese neuen elektronischen Medien kaum mehr möglich.

Die Schriftsprache und die Buchdruckkunst schließen Analphabeten vom Schriftverkehr und der Buchlektüre aus, Telefon und Fernsehen setzen die Anschaffung der Geräte und das Aufbringen der Gebühren voraus. Bei den neuen Medien allerdings können diese Gefahrenmo-

mente noch gesteigert werden: Der elektronische Download von Formularen, die Rückverlagerung von Dienstleistungen etwa vom Banktresen zum Online-Banking, die Beantragung von Sozialleistungen über das Netz, ja alleine der Erwerb von Informationen verlagern sich zunehmend auf das Internet, damit das Wissen, ob man überhaupt Ansprüche auf irgendwelche Leistungen hat.

Soziale Arbeit insgesamt, Jugendarbeit im Besonderen werden sich vermehrt mit dem Problem der digitalen Spaltung, der elektronischen Ausgrenzung in der Gesellschaft beschäftigen müssen. Soziale Inklusion ist ohne elektronische Inklusion nicht denkbar. Interventionen und Strategien müssen sehr vielschichtig ansetzen - vom rein technischen Zugang, über den Erwerb von Grundfertigkeiten, die Informationen über digitale Gefahren und Fallen unseriöser Anbieter im Netz und schließlich über die Sicherung sowie den Ausbau des einmal Erreichten. Ansonsten besteht die Gefahr des digitalen ‚Analphabetismus‘, dies meint das Verlernen des einmal Gewussten als Folge mangelnder Praxis und Kontinuität. Elmar Kuhn hat hier ein wichtiges Gebiet zukünftiger sozialer Arbeit wissenschaftlich prägnant aufgetan, das schon in der nahen Zukunft ein erhebliches Gewicht bekommen wird. Die Praxis wird hier neue Wege gehen, die Hochschulen werden diesen Prozess weiter begleiten müssen.

*Bochum, Juni 2008*

*Ernst-Ulrich Huster*

*Elmar Kuhn*

## **Digitale Spaltung unter Jugendlichen**

### **Herausforderungen für eine Neuorientierung in der Jugendarbeit**

#### **1. Einleitung**

Internet, E-Mail, Chat - Schlagworte wie diese gehören heute zum täglichen Sprachgebrauch vieler Menschen; das Verb »googeln«, welches synonym für »im Internet suchen« steht und dessen Wortursprung einer der weltweit meistbesuchten Suchmaschinen entstammt, wurde im Jahr 2004 sogar in den Rechtschreib-Duden aufgenommen. Während das Internet in seinen jüngsten Jahren Ende der 70er und Anfang der 80er Jahre vergangenen Jahrhunderts noch ein Forschungsnetz für Wissenschaftler war<sup>1</sup>, hat es sich mittlerweile neben Presse und Rundfunk als drittes Massenmedium fest etabliert<sup>2</sup> und ist in der Bundesrepublik Deutschland (BRD) im Laufe der letzten zehn Jahre im privaten wie im beruflichen Alltag der meisten Menschen angekommen. Gerade durch diverse Formen der vermittelten Kommunikation bildet das Internet einen wesentlichen Unterschied zu traditionellen Medien wie Presse und Rundfunk. Im Privatleben bedient es die individuellen Interessen und Bedürfnisse der Bürger, in vielen Berufsfeldern ist der alltägliche Umgang mit dem Medium Internet Standard, elektronische Kommunikationsmöglichkeiten per E-Mail und Internettelefonie sind nicht mehr wegzudenken.

Seit einigen Jahren kursiert nun das Schlagwort digitale Spaltung durch die Medien. Zusammenfassend beschreibt es ungleiche Zugänge zum Internet bzw. Unterschiede in dessen Nutzung zwischen verschiedenen Personen und Personengruppen. Die These der digitalen Spaltung ist eng verknüpft mit der Befürchtung, dass durch den großen Informationszuwachs im Internet einerseits eine Wissenskluft zwischen Personen entsteht, andererseits die Internetnutzung an sich spezifische Risiken birgt. Hinzu kommt, dass neben Kommunikati-

---

<sup>1</sup> vgl. ARD/ZDF-Medienkommission 2007, 2

<sup>2</sup> vgl. <http://www.internet.fuer.alle.de/transfer/downloads/MD110.pdf>, 1

onsdiensten und Informationsangeboten zunehmend alltägliche Dienstleistungen über das Internet angeboten werden, was bei Nichtnutzung die Ausgrenzung bestimmter Gruppen begünstigt. Weil das Internet trotz jährlich steigender Nutzerzahlen bei weitem nicht von allen Bevölkerungsgruppen gleichermaßen genutzt wird, ist es von besonderer Bedeutung, ein Augenmerk auf jene Gruppen und Milieus zu richten, die entweder an diesem Prozess gar nicht teilhaben, also nicht drin sind (»Offliner«<sup>3</sup>), oder auf diejenigen, die mit dem Kompetenzerwerb im Umgang mit dem Medium Internet Schwierigkeiten haben. Nichtnutzung, Medienkompetenzen und Anwendungsstrategien können Indikatoren für digitale Ungleichheiten sein. Im Zuge der weiten Verbreitung des Internets stellt sich nämlich die Frage, ob und vor allem wie das Internet genutzt wird.

In diesem Zusammenhang erscheint mir besonders die Betrachtung der Altersgruppe der Jugendlichen (Generation@, Netkids<sup>4</sup>) interessant, unter denen das Internet zu einem zusätzlichen Lebensort<sup>5</sup> und die Beschäftigung mit ihm „ein Stück weit zu einer neuen Kultur der Kommunikation und Informationsbeschaffung geworden“<sup>6</sup> ist. Obwohl durch die Verbreitung von Computer und Internet die Art des Handelns und Denkens der Menschen nachhaltig beeinflusst worden ist, werden sie nach wie vor in erster Linie als Werkzeug eingesetzt, welches wiederum nur dann positive Effekte zur Reaktion haben kann, wenn die durch Menschenhand eingegebenen Befehle einen Sinn ergeben. Entsprechende Kompetenzen im Umgang mit der neuen Technologie leisten einen entscheidenden Beitrag zur Integration in den Arbeitsmarkt und darüber hinaus zur gesellschaftlichen Teilhabe von Heranwachsenden. Andererseits ist mit der Verbreitung des Internets eine interessante Erweiterung von herkömmlichen Lernorten entstanden.

Verglichen mit anderen Altersgruppen der Bevölkerung sind innerhalb der jungen Generation anteilmäßig zwar die mit Abstand meisten Internetnutzer vertreten, gleichzeitig sind jedoch im Besonderen sozial benachteiligte Jugendliche den Risiken und Gefahren digitaler Aus-

---

<sup>3</sup> vgl. NONliner-Atlas 2007, 5

<sup>4</sup> vgl. <http://idw-online.de/pages/de/news22720>

<sup>5</sup> vgl. Zwiefka 2007, 40

<sup>6</sup> Decius 2004, 9

grenzung ausgesetzt. Differenziert nach formalen Bildungshintergründen unterscheiden sich die Nutzungsstrategien erheblich. Wenn unter Jugendlichen in ihrer Funktion als Internetnutzer soziale Ungleichheiten bestehen, sollte dies ein Warnzeichen für Politik, Bildungsbeauftragte und nicht zuletzt für die Soziale Arbeit sein.

Das Ziel dieser Arbeit ist es nun, in Bezug auf Computer- und Internetnutzung die Risiken digitaler bzw. sozialer Ausgrenzung für Jugendliche aufzuzeigen und daraus Möglichkeiten einer Neuorientierung in der Jugendarbeit zu entwickeln.

### ***Thematische Vorgehensweise***

Um gesellschaftliche Anforderungen an Heranwachsende im digitalen Zeitalter zu verdeutlichen, stelle ich zunächst einen durch die technologische Entwicklung bedingten historisch-strukturellen Wandel in der Gesellschaft dar und liefere allgemeine empirische Befunde zum digitalen Gefälle in Deutschland, bevor ich im Besonderen die Internetnutzung der Jugendlichen differenziert nach Internetaktivitäten, formalen Bildungshintergründen und Nutzertypologien untersuche. Dabei kommen potenziell jugendgefährdende Internetinhalte und individuelle Nutzungsstrategien zur Sprache, die die Risiken digitaler Ausgrenzung insbesondere für sozial benachteiligte Jugendliche unterstreichen.

Im dritten Kapitel folgt dann eine Untersuchung der Bedeutung von Medienkompetenz und Mediensozialisation in der Jugendphase unter Berücksichtigung des sozialen Umfelds und den gesellschaftlichen Organisationen, die diese prägen. Anschließend setze ich mich mit den Chancen einer Neuorientierung in der Jugendarbeit hinsichtlich der Förderung digitaler Kompetenzen kritisch auseinander.

Ausschließlich aus Gründen der Einfachheit verwende ich im Text die maskuline Schreibform.

## **2. Jugendliche im digitalen Zeitalter**

### **2.1 Digitale Spaltung in der Bundesrepublik Deutschland**

#### *2.1.1 Der Wandel von der Industriegesellschaft zur Informations- und Wissensgesellschaft*

Warum die Auswirkungen der digitalen Spaltung in der heutigen Bevölkerung von signifikanter Bedeutung sind, ergibt sich bei einer zusammenfassenden Analyse der gegenwärtigen Gesellschaftsstruktur.

Es lässt sich festhalten, dass im Zuge der ersten und zweiten industriellen Revolution Ende des 18. bzw. 19. Jahrhunderts erst durch Erfindung der Dampfmaschine und später der Elektrizität, zunehmend die durch Menschenhand verrichtete Arbeit durch Maschinen ersetzt wurde. Die Entwicklung neuer Technologien setzte in den darauf folgenden Jahrzehnten einen gesellschaftsverändernden Wandel in Kraft. Kennzeichen der Mitte des vergangenen Jahrhunderts begonnenen dritten und vorerst letzten industriellen Revolution waren große Wissensfortschritte in der Halbleitertechnik und Mikroelektronik, die als Grundlage für die Entwicklung der Computer diente.<sup>1</sup>

Vor gut 30 Jahren trafen dann drei voneinander unabhängige Prozesse zusammen, was letztendlich zu einer wesentlichen Veränderung der Gesellschaftsstruktur geführt hat: Erstens die Ausrichtung der Wirtschaft auf flexibles Management und Globalisierung von Kapital, Produktion und Handel, zweitens (politische) Forderungen nach individuellen Freiheiten und drittens Quantensprünge im Computer- und Telekommunikationsbereich durch die mikroelektronische Revolution.<sup>2</sup> Die

---

<sup>1</sup> vgl. [http://socio.ch/intcom/t\\_vandepol.htm](http://socio.ch/intcom/t_vandepol.htm)

<sup>2</sup> vgl. Castells 2005, 10

neu entstandene Gesellschaftsstruktur - die *postindustrielle Gesellschaft* - basierte im Wesentlichen auf Netzwerken und ebnete den Weg zur Informations- und Wissensgesellschaft.<sup>3</sup>

Mit der Entstehung des World Wide Web (WWW) im Jahre 1989 sollte das Internet zwar wie noch in den Jahren zuvor in erster Linie als Kommunikationsmedium und Forschungsnetz für Wissenschaftler dienen, dennoch war mit Erfindung des WWW nun der Grundstein einer einfachen Bedienbarkeit des Internets gelegt und damit eine in den darauf folgenden Jahren rasche Verbreitung in der allgemeinen Bevölkerung entscheidend begünstigt. Grundlegende und wichtige Neuerungen waren: Die Programmierung von Links ermöglichte das Verknüpfen verschiedener Webseiten und somit den Verweis auf andere Dokumente, was die Informationssuche und Navigation im Internet deutlich vereinfachte und mit der Einrichtung von URLs (Uniform Resource Locator, deutsch: einheitlicher Quellenanzeiger) wurde jeder einzelnen Webseite eine feste Adresse zugewiesen (z.B. siehe Fußnote 11).

In der Diskussion über einen Wandel zur Wissensgesellschaft bedarf es einer Annäherung an den Terminus *Wissen*. Karl Marx bezeichnet es mit *allgemeinem gesellschaftlichen Wissen* (knowledge)<sup>4</sup>. Stehr kommt ebenso zu der Auffassung, dass Wissen ein universales Phänomen ist, darüber hinaus jedoch individuelles Handlungsvermögen bedeutet, dadurch also *etwas in Gang gebracht*<sup>5</sup>, die Realität verändert werden kann, gleichzeitig soziale Kompetenzen bündelt und eine übergeordnete Rolle bei der Bestimmung der Position eines Individuums in der Gesellschaft spielt.<sup>6</sup> Welches Wissen dabei als relevant zu bewerten ist, hängt von den jeweiligen Interessen des Individuums, der Gesellschaft oder der Wirtschaft ab.<sup>7</sup>

Es ist offensichtlich, dass Wissen heutzutage neben Güterproduktion und körperlicher Arbeit als eine eigenständige Produktivkraft gilt. Ob sich dabei ein Wandel von der Industrie- zur Wissensgesellschaft voll-

---

<sup>3</sup> vgl. <http://www.itas.fzk.de/deu/lit/2006/krri06a.pdf>, 7

<sup>4</sup> vgl. Marx 1974, 594

<sup>5</sup> vgl. <http://www.bpb.de/files/K318AX.pdf>, 2

<sup>6</sup> vgl. Stehr 1994, 185 ff.

<sup>7</sup> vgl. Zwiefka 2007, 65



zieht, ist unter Wissenschaftlern umstritten. Einige Kritiker sehen das Kapital Wissen vielmehr als Gegenstand industrieller Produktion.

Welsch beschreibt diesen historischen Wandel als eine Ablösung des Wertschöpfungssystems der Industriegesellschaft, welche im Wesentlichen materielle Güter produzierte und durch eine Rationalisierung wirtschaftlicher Produktion und hochgradige Arbeitsteilung gekennzeichnet war, von einem neuen Wertschöpfungssystem, das die Nutzung von (technologischem) Wissen zur Entwicklung besserer Problemlösungsstrategien in den Fokus rückt.<sup>8</sup> Während in den 80er-Jahren noch wegen weit verbreiteter Massenarbeitslosigkeit eine Krise der Arbeitsgesellschaft und v.a. in Bezug auf große Fortschritte in der technologischen Entwicklung eine Risikogesellschaft - z.B. sichtbar bei der Tschernobyl-Katastrophe - diskutiert wurde, scheint dieser Skeptizismus heute den positiven Wertschätzungen des technologischen Fortschrittes gewichen zu sein.<sup>9</sup> Unterstützt wird diese Trendwende durch Wirtschaft und Politik, weil gerade im Telekommunikations- und Multimediemarkt *das profitabelste Geschäft des 21. Jahrhunderts*<sup>10</sup> vermutet wird.

Dass aber Wissen bzw. Nicht-Wissen auch eng mit sozialer Ungleichheit verknüpft ist, ergibt sich nach Stehrs Argumentation aus einer strukturellen Veränderung der Gesellschaftsform.<sup>11</sup> Durch im Gesamtdurchschnitt steigende Vermögensverhältnisse in den Haushalten – wengleich demgegenüber auch die Armut zunimmt<sup>12</sup> – findet eine Abkoppelung der Haushalte und Individuen vom Arbeitsplatz als Arbeitsort statt. Des Weiteren garantiert der Sozialstaat den Bürgern gewisse Rechte z.B. auf ein Existenzminimum, wodurch ebenfalls eine direkte Abhängigkeit des Individuums von der Wirtschaft nicht mehr gegeben ist. Weiterhin fand und findet eine Lockerung und Dezentrierung von gesellschaftlichen Organisationsformen statt, was z.B. dazu führt, dass in modernen Gesellschaften traditionelle Familienstrukturen an Dominanz verlieren. Diese Gegebenheiten führen zu einer Erweite-

---

<sup>8</sup> vgl. [http://www.boeckler.de/pdf/wsimit\\_2002\\_04\\_welsch.pdf](http://www.boeckler.de/pdf/wsimit_2002_04_welsch.pdf), 1

<sup>9</sup> vgl. [http://books.google.de/books?id=rZfHDMG6BOoC&pg=PP1&dq=zur+theorie+der+informationsgesellschaft&lr=&sig=Cta7Kxu7UMN2dZzaFoap4aK\\_Y2o](http://books.google.de/books?id=rZfHDMG6BOoC&pg=PP1&dq=zur+theorie+der+informationsgesellschaft&lr=&sig=Cta7Kxu7UMN2dZzaFoap4aK_Y2o); 8

<sup>10</sup> vgl. [http://www.uni-oldenburg.de/familiensoziologie/download/KuW\\_Bedeutung\\_von\\_Internet\\_und\\_Mobiltelefon\\_im\\_familialen\\_Alltag.pdf](http://www.uni-oldenburg.de/familiensoziologie/download/KuW_Bedeutung_von_Internet_und_Mobiltelefon_im_familialen_Alltag.pdf), 1

<sup>11</sup> vgl. Stehr 1994, 190 ff.

<sup>12</sup> vgl. [http://www.bmfsfj.de/doku/kjb/data/download/kjb\\_060228\\_ak3.pdf](http://www.bmfsfj.de/doku/kjb/data/download/kjb_060228_ak3.pdf), 5

zung von Möglichkeiten des Verhaltens und Handelns, so dass der Einsatz von Wissen in produktiver und unterschiedlicher Weise erfordert wird. Somit spielt das *Wissen* in der sogenannten modernen Informationsgesellschaft eine bedeutendere Rolle als je zuvor.

Steinbicker sieht für den gesellschaftlichen Veränderungsprozess folgende Faktoren verantwortlich<sup>13</sup>: Die wirtschaftliche Bedeutung des Informationssektors wächst, naturwissenschaftliche Erkenntnisse verzeichnen einen exponentiellen Zuwachs, die Anzahl der verfügbaren Informationen nimmt durch die Verbreitung in Datenbanken und – netzen mit hoher Geschwindigkeit zu und nicht zuletzt die zunehmende Wissensbasierung und Informatisierung fast aller Berufe. Das bereits beim Lissabonner Gipfel 2000 formulierte politische Ziel, die Europäische Union „zum wettbewerbsfähigsten und dynamischsten wissensbasierten Wirtschaftsraum in der Welt zu machen – einem Wirtschaftsraum, der fähig ist, ein dauerhaftes Wirtschaftswachstum mit mehr und besseren Arbeitsplätzen und einem größeren Zusammenhalt zu erzielen [...]“<sup>14</sup>, rückt insofern indirekt die Schlüsselrolle der Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) in den Fokus, da ohne sie dieses Ziel nicht erreichbar wäre.<sup>15</sup> Ein grundlegender Wandel der deutschen Wirtschaft wird durch einen Blick auf folgende Zahlen bestätigt: Im Jahresvergleich zwischen 1950 und 2005 hat sich der Anteil der Beschäftigten in der Landwirtschaft von 25% auf 2%, im produzierenden Gewerbe von 43% auf 26% verringert, wohingegen der Anteil im Dienstleistungsbereich (Handel, Transport, Bankwesen, Verkehr, Helfen, Heilen, Kommunizieren usw.) von 32% auf 72% angestiegen ist.<sup>16</sup> 96% bzw. 95% der deutschen Unternehmen setzen Computer bzw. Internet als Arbeitsmittel ein<sup>17</sup>, mit 58% bzw. 46% werden Computer bzw. Internet von allen Beschäftigten in Deutschland heute beruflich deutlich häufiger genutzt als noch im Jahr 2002 (vgl. Abbildung 1).

---

<sup>13</sup> vgl. [http://books.google.de/books?id=rZfHDMG6BOoC&pg=PP1&dq=zur+theorie+der+informationsgesellschaft&lr=&sig=Cta7Kxu7UMN2dZzaFoap4aK\\_Y2o](http://books.google.de/books?id=rZfHDMG6BOoC&pg=PP1&dq=zur+theorie+der+informationsgesellschaft&lr=&sig=Cta7Kxu7UMN2dZzaFoap4aK_Y2o); 7 ff.

<sup>14</sup> Kommission der Europäischen Gemeinschaften 2000, 1

<sup>15</sup> vgl. [http://www.eds-destatis.de/de/downloads/sif/np\\_06\\_12.pdf](http://www.eds-destatis.de/de/downloads/sif/np_06_12.pdf), 1

<sup>16</sup> vgl. Globus 0270, 2005

<sup>17</sup> Statistisches Bundesamt 2007, 23

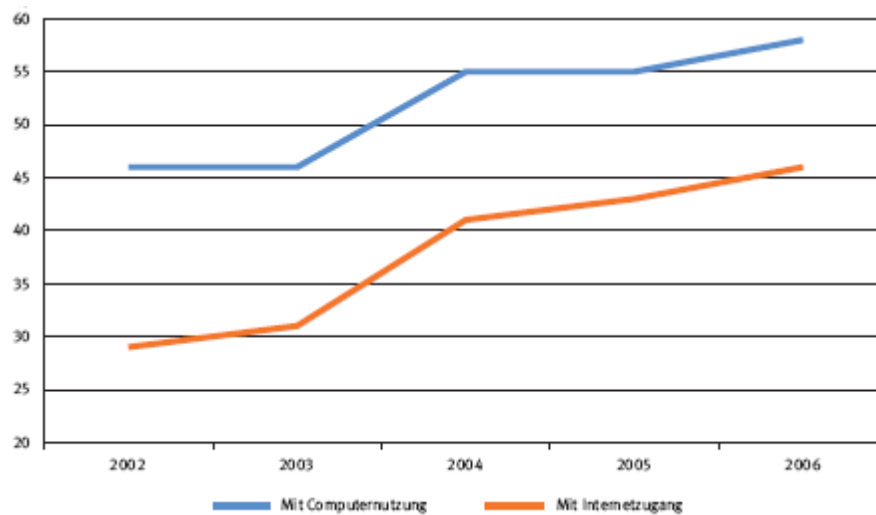


Abbildung 1<sup>18</sup>: Nutzung von IKT in Unternehmen durch Beschäftigte 2002 bis 2006 in %

Die künftige Dienstleistungsgesellschaft ist durch eine Verlagerung vom Waren- zum Wissensexport geprägt, sogenannte Einfach-Jobs fallen weg, so dass immer weniger ungelernete Arbeitskräfte benötigt werden. Bezogen auf den gegenwärtigen und - aller Voraussicht nach - zukünftigen Arbeitsmarkt erscheint unter diesem Gesichtspunkt eine Anforderung seitens der Arbeitgeber an umfassende Kompetenzen in der Computer- und Internetnutzung unter (jungen) Bewerbern nur konsequent und logisch.

### 2.1.2 Begriffserläuterung »Digitale Spaltung«

Während sich der Begriff »e-exclusion« auf Ausgrenzungsmechanismen durch differenzielle Nutzungsstrategien der allgemeinen elektronischen Medien (Fernsehen, Computer, Internet, Handy etc.) bezieht, wird der hierzulande gebräuchliche Terminus »Digitale Spaltung« - auch: digitale Kluft, digitaler Graben und digitales Gefälle - hauptsächlich im Zusammenhang mit Chancen und Risiken durch Nutzung bzw. Nichtnutzung von Computer und Internet gebraucht. Eine allgemeingültige Definition der digitalen Spaltung lässt sich in der einschlägigen Literatur nicht finden. Nach van de Pol ist sie:

---

<sup>18</sup> ebd., 44

„[...] der Graben zwischen denjenigen Bevölkerungsgruppen, Gesellschaftsschichten und Nationen, die Zugang zu den Informationen des World Wide Web haben und die diesen Zugang auch effektiv zu nutzen und zu gebrauchen wissen, und denjenigen Bevölkerungsgruppen, Gesellschaftsschichten und Nationen, die aufgrund sozio-ökonomischer, kultureller, physischer oder psychischer Faktoren keinen oder einen erschwerten Zugang zur Online-Welt haben.“<sup>19</sup>

Die digitale Spaltung bedeutet somit nicht nur wesentliche Unterschiede in materiellen Zugängen zum Internet, sondern auch in dessen spezifischen Nutzung.<sup>20</sup>

Die genaue Herkunft des Schlagwortes ist unklar. Der Begriff leitet sich vom englischen *digital divide* ab, wurde Ende der 1990er Jahre in den USA geprägt und erinnert in der deutschen Übersetzung mehr an einen Slogan als an einen Terminus für ein wissenschaftlich beschreibbares Phänomen.<sup>21</sup> Einige Quellen verweisen auf einen möglichen Ursprung des Begriffes in Südafrika, wo im Jahre 1995 der südafrikanische Präsident einige Entwicklungsländer zu einer Konferenz mit dem Thema »Digidivide« eingeladen haben soll oder auf eine erstmalige Verwendung des Begriffes in einem kommunikationspolitischen Zusammenhang in den USA bereits 1994.<sup>22</sup>

Die Mehrzahl der Wissenschaftler stützen sich jedoch auf einen anderen Ursprung: Als die erste Studie der National Telecommunications and Information Administration (NTIA), in der u.a. Computer- und Telefonnutzung mit soziostrukturellen Merkmalen in der Bevölkerung wie Bildung und Einkommen korreliert wurden, im Jahr 1995 veröffentlicht wurde, war noch von *information haves* und *haves nots*<sup>23</sup> die Rede; als sich in den Folgejahren das Medium Internet verbreitete, wurde die Bedeutung rasch steigender Internetnutzerzahlen in der zweiten Studie von 1998 berücksichtigt, im Untertitel dieser Studie tauchte die Umschreibung *digital divide* auf (»Falling through the Net

---

<sup>19</sup> [http://socio.ch/intcom/t\\_vandepol.htm](http://socio.ch/intcom/t_vandepol.htm)

<sup>20</sup> vgl. Zwiefka 2007, 87

<sup>21</sup> vgl. <http://www.internet.fuer.alle.de/transfer/downloads/MD110.pdf>, 4

<sup>22</sup> vgl. Arnhold, 13

<sup>23</sup> vgl. <http://www.itas.fzk.de/deu/lit/2006/krri06a.pdf>, 2

II« mit dem Zusatz »New Data on the Digital Divide«<sup>24</sup>) und wird seither zur Beschreibung des benannten gesellschaftlichen Phänomens verwendet.

Eine neue Dimension der digitalen Spaltung (»die neue digitale Spaltung«<sup>25</sup>) ergibt sich durch Unterschiede in der technischen Qualität der Internetnutzung. Die Ausstattung mit einer Breitbandkabel-Verbindung wie ISDN oder DSL ermöglicht kürzere Datenübertragungszeiten und schnellere Informationszugriffe als ein analoger Anschluss, der verhältnismäßig langsame Ladezeiten und mittlerweile auf Grund hochtechnologisch entwickelter Webseiten mit großen Datenmengen sehr eingeschränkte Nutzungsmöglichkeiten bedingt. Die Ausstattung mit DSL ist unter den Onliner-Haushalten von 2006 (45,5%) bis 2007 (56,9%) gestiegen, die Internetnutzung per analogem Modem hingegen ist rückläufig (20,2% bzw. 14,5%).<sup>26</sup>

Im Kontext der digitalen Kluft wird immer wieder die Frage laut, ob das Internet eine Wissenskluft innerhalb der Gesellschaft begünstigt oder zwangsläufig nach sich zieht. Dieser Frage soll im folgenden Abschnitt Rechnung getragen werden.

### *2.1.3 Wissenskluft-Hypothese*

Die digitale Spaltung begründet mit differenziellen Internetnutzungsstrategien die Förderung einer Wissenskluft und somit eine Verstärkung von sozialen Ungleichheiten zwischen Personen- und Personengruppen. Schon bei den Printmedien gab es die Vermutung, dass Menschen mit höherem Bildungsniveau einen Wissensvorsprung gegenüber formal niedrig Gebildeten erzielen, weil sie die Printmedien häufiger nutzen. Ob der große Informationsfluss im Internet zu einer Wissenskluft zwischen Nutzern und Nichtnutzern des Internets führt, oder ob bestimmte Nutzungsweisen des Internets innerhalb der Gesellschaft ei-

---

<sup>24</sup> vgl. Langer 2007, 22

<sup>25</sup> vgl. Rötzer 2003, 14

<sup>26</sup> vgl. NONliner-Atlas 2007, 61

ne solche Wissenskluft begünstigen, ist eine äußerst komplexe Frage und wird in der einschlägigen Literatur als Hypothese gehandelt. Die Wissenskluft-Hypothese wurde erstmals im Jahr 1970 von Tichenor, Donohue und Olien formuliert:

„As the infusion of mass media information into a social system increases, segments of the population with higher socioeconomic status tend to acquire this information at a faster rate than the lower status segments, so that the gap in knowledge between these segments tends to increase rather than decrease.“<sup>27</sup>

Sie beinhaltet die Behauptung eines Zusammenhangs zwischen den Faktoren Wissenserwerb und Bildung, wodurch mittels höherer Bildung bzw. höherem sozioökonomischen Status eine leichtere und schnelle Aneignung und Verarbeitung von Informationen möglich ist. Demnach ist nicht die *direkte* Wirkung der Medien, sondern die Beeinflussung durch sozialen Status und Bildungsgrad (Medienkompetenz, Wissensniveau, Sozialbeziehungen, selektive Informationssuche und -verarbeitung, Art des Mediums) Ausschlag gebend für eine zunehmende Wissenskluft.<sup>28</sup> „Die Wissenskluft-Hypothese weist [...] darauf hin, dass die subjektive Verfügbarkeit von Wissensressourcen im „real life“ Nutzungsweisen, Handlungen und Möglichkeiten der Teilhabe im virtuellen Raum beeinflusst und damit die jeweiligen Kompetenzen der [...] Jugendlichen, das Internet zu nutzen, begrenzt.“<sup>29</sup> Somit beinhaltet die Wissenskluft-Hypothese außerdem den Verdacht, dass die bereits unabhängig vom Internet bestehenden Benachteiligungen (bildungsmäßig, materiell usw.) durch individuelle Internetnutzungsstrategien verstärkt und zugespitzt werden. Der Geltungsbereich der Wissenskluft kommt insbesondere bei Wissen über öffentliche Angelegenheiten sowie wissenschaftlichem Wissen zum Tragen und wenn die Informationen zu einem bisher weniger bekannten Themenkomplex zunehmen.<sup>30</sup> Anders formuliert: Weil sich formal höher Gebildete eher um die posi-

---

<sup>27</sup> vgl. Tichenor u.a. 1970, 159

<sup>28</sup> vgl. Zillien 2006, 74

<sup>29</sup> <http://www.uni-bielefeld.de/paedagogik/agn/ag8/expertise%20bildung%20und%20sozialraum%202004.pdf>, 35

<sup>30</sup> vgl. Marr 2005, 79

tiven Effekte der Internetnutzung bewusst sind, können sie im Zeitalter der Informationsgesellschaft eher von diesen positiven Effekten profitieren und erreichen dadurch einen Informations- bzw. Wissensvorsprung gegenüber sozial Benachteiligten.

Im Kontext der Nutzungsdifferenzen der neuen Medien wird auf Grund von fehlenden ausgearbeiteten Theorien weniger nach Ursachen der digitalen Spaltung, sondern vielmehr nach Kriterien und Einflussfaktoren, die zu Nutzungsdifferenzen zwischen Personengruppen führen, gesucht. Bevor die Nutzungsmotive junger Menschen thematisiert werden, folgt ein Überblick über die Verbreitung der Internetnutzung in der Gesamtbevölkerung Deutschlands. Denn insbesondere die Berücksichtigung der Faktoren Einkommen, Bildung, Beschäftigung und Medienverhalten von Elternteilen kann mitunter als Erklärung dienen, ob und wie Jugendliche das Internet nutzen.

### *2.1.4 Empirische Daten zur Verbreitung der Internetnutzung nach Variablen Alter, Geschlecht, Region, Einkommen, Beschäftigung und Bildung*

Während das Internet in Deutschland im Jahr 1997 noch von 6,5% der Bevölkerung ab 14 Jahren genutzt wurde, belief sich dieser Wert im Jahr 2007 bereits auf 62,7%; diese Prozentzahlen entsprechen in absoluten Zahlen 4,11 Mio. bzw. 40,8 Mio.<sup>31</sup> Die rasche Verbreitung ist Anzeichen für die zunehmende Integration des Internets in den beruflichen und privaten Alltag. Das digitale Gefälle kann nun anhand empirischer Daten innerhalb verschiedener Personengruppen festgemacht werden:

#### Alter

Unter den Über-60-Jährigen - den sogenannten *Silver Surfern* - nutzt etwa jeder Vierte das Internet<sup>32</sup>, somit ist hier nach wie vor theoretisch die höchste Wachstumssteigerung möglich. Durch die Entwicklung

---

<sup>31</sup> vgl. ARD/ZDF-Medienkommission 2007, Inlay

<sup>32</sup> ebd., 4

von bedienerfreundlichen Soft- und Hardwareangeboten und steigender Technikkompetenz bei älteren Menschen ist in der Tat von weiter steigenden Nutzerzahlen auszugehen. Neben der subjektiven Befürchtung einer sozialen Ausgrenzung durch Nichtnutzung des Internets, tragen u.a. Netzwerke unter Senioren und Ratgeberseiten im Internet zum Thema Gesundheit etc. zu diesem Trend bei. Immerhin ist mit 5,1 Millionen die absolute Zahl der älteren Internetnutzern erstmals höher als die der 14- bis 19-Jährigen (4,9 Millionen).<sup>33</sup> Dennoch: Je älter die Bürger sind, desto geringer ist die Anzahl der Internetnutzer innerhalb der jeweiligen Altersgruppe.

Die Altersgruppe mit dem höchsten Anteil an Internetnutzern sind die 14- bis 19- Jährigen, von ihnen sind ca. 96% online<sup>34</sup>, womit ein weiteres Wachstum in dieser Gruppe kaum möglich ist. Die medienpädagogische Arbeit mit Jugendlichen soll sich natürlich mit dem Ziel befassen, bisherige *Offliner* an das Netz zu bringen. Noch wichtiger erscheint in diesem Zusammenhang allerdings die Vermittlung von Kompetenzen im Umgang mit dem Internet.

### Geschlecht

Noch immer besteht ein bemerkbarer Unterschied zwischen den Anteilen an Internetnutzern unter Frauen und unter Männern. Allerdings ist eine stetige Verringerung der digitalen Kluft zwischen den Geschlechtern zu beobachten: Während im Jahr 2001 30,1% der Frauen und 48,3% der Männer das Internet nutzten, die Differenz somit bei über 18% lag, beträgt diese Ende 2006 nur noch 14,9% (52,4% aller Frauen online, 67,3% aller Männer online).<sup>35</sup> Zu diesem Trend trägt im Wesentlichen eine höhere Anzahl berufstätiger Frauen in Berufsfeldern mit Computer- und Internetnutzung bei.

### Region

Auch im Jahr 2007 kann wie schon in den Vorjahren flächendeckend in allen Bundesländern ein Zuwachs an Internetnutzern verzeichnet werden, dabei gehören die Stadtstaaten Berlin (68%), Hamburg

---

<sup>33</sup> vgl. Gapski u.a. 2007, 15

<sup>34</sup> vgl. ARD/ZDF-Medienkommission 2007, Inlay

<sup>35</sup> ebd., 5



(64,3%) und Bremen (63,3%) nach wie vor zu den Spitzenreitern mit Onliner-Anteilen. Auffallend ist ein weiterhin bestehendes Ost-West-Gefälle in Deutschland. Während in den neuen Bundesländern bis auf Berlin jeweils knapp 60% der Bürger das Internet nutzen, sind in allen der alten Bundesländer bis auf das Saarland und Bayern über 60% der Menschen online.<sup>36</sup>

### Einkommen

Trotz steigender Konkurrenz unter den Dienstleistungsanbietern ist die Nutzung des Internets nach wie vor eine Kostenfrage. Zwar sinken die Verbraucherpreise der Internetgebühren stetig, dafür bedarf es jedoch im Gegenzug im Rahmen des permanenten technologischen Fortschrittes häufig der Anschaffung neuer Geräte, die den Anforderungen neu entwickelter Programme gerecht werden. Bevölkerungsgruppen mit höherem Einkommen verzeichnen dementsprechend einen höheren Anteil an Internetnutzern: Haushalte mit bis zu 1000 Euro monatlichem Nettoeinkommen (37,6%), 1000 bis 2000 Euro: 50,8%, 2000 bis 3000 Euro: 70,4% und Haushalte mit über 3000 Euro monatlichem Nettoeinkommen: 83,7%.<sup>37</sup>

### Beschäftigung

Deutliche Unterschiede in der Internetnutzung ergeben sich auch in der Differenzierung nach Nicht-Berufstätigen (Schüler, Auszubildende, Studenten, Hausfrauen, Rentner und Langzeitarbeitslose) und Berufstätigen (einschließlich vorübergehend Arbeitslosen). Diese Tatsache korreliert natürlich mit oben genanntem Einkommen, da Nicht-Berufstätige in aller Regel über ein geringeres finanzielles Kontingent verfügen. Nur 18,4% der Menschen im Berufsleben sind offline, 50,7% hingegen unter den Nicht-Berufstätigen.<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> vgl. NONliner-Atlas 2007, 11

<sup>37</sup> vgl. NONliner-Atlas 2007, 15

<sup>38</sup> ebd., 16

### Bildung

Mit einem höheren formalen Schulabschluss des Bürgers steigt die Wahrscheinlichkeit der regelmäßigen Internetnutzung. Während sich unter dem Bevölkerungsanteil mit Abitur, Fachhochschul- und Hochschulreife über 80% im Internet bewegen, sind es unter Hauptschulabsolventen mit anschließend abgeschlossener Lehre 45,8%, unter jenen ohne abgeschlossene Lehre 30,5%.<sup>39</sup> Wie unter regionalen Gesichtspunkten zeigt sich auch hier eine Ost-West-Schere: Im Vergleich zu den alten Bundesländern nutzen in allen neuen Bundesländern (und dem Saarland) deutlich weniger formal niedrig Gebildete das Internet.

Wie es sich speziell in der Altersgruppe der teilweise noch in Schul- ausbildung befindlichen Jugendlichen verhält, wird in Kapitel 2.2 ausführlich behandelt. Zunächst folgt jedoch eine zusammenfassende Typologisierung der Nichtnutzer, um mögliche Gründe für jeweilige Nichtnutzung des Internets zu erfahren.

#### 2.1.5 Typologie der Nichtnutzer

Neben Faktoren wie Einkommen und Bildung tragen oftmals subjektiv bewusst getroffene Entscheidungen des Individuums dazu bei, das Internet nicht zu nutzen. Nichtnutzer finden sich überwiegend in der älteren Generation. Eine im Jahr 2004 von der ARD- und ZDF-Onlinestudie entwickelte Offliner-Typologie differenziert verschiedene Motive der Nichtnutzer:<sup>40</sup>

7,8 Mio. *Ablehnende*, im Durchschnitt (Ø) 62 Jahre alt, haben dem Internet gegenüber Vorbehalte. Sie zweifeln an der Einhaltung der Datenschutzgesetze, an der Notwendigkeit des Informationsflusses und sehen in der leichten Verfügbarkeit von Internetseiten etwa mit gewaltverherrlichenden und pornographischen Inhalten ein Risiko; außerdem schrecken sie vor entstehenden Kosten zurück. Letzteren Punkt haben sie mit den *Desinteressierten* (4,2 Mio.; Ø 71 Jahre) gemeinsam,

---

<sup>39</sup> ebd., 14

<sup>40</sup> vgl. ARD/ZDF-Medienkommission 2007, 23

während diese wiederum zudem den Umgang mit dem Internet bzw. das Erlernen der Technik scheuen. *Distanzierte* (6,93 Mio.; Ø 64 Jahre) haben unter den Offlinern den höchsten formalen Bildungsgrad und stehen dem Internet nicht mit einer strikten Ablehnung gegenüber, sondern fühlen sich schlicht durch die Angebote von Presse und Rundfunk ausreichend versorgt. Eine künftige Anschaffung des Internets sehen *Nutzungsplaner* (2,95 Mio.; Ø 50 Jahre) vor; *Erfahrene* (4,38 Mio.; Ø 46 Jahre) sind ehemalige Nutzer, die nun z.B. auf Grund von verlorenem Interesse auf einen Internetzugang im häuslichen Bereich verzichten.

Zusammenfassend gibt es zwei Beweggründe unter den Offlinern, das Internet nicht zu nutzen: Einige gebrauchen die traditionellen Medien differenziert, gezielt und lehnen das Internet bewusst ab, weil sie in ihm keinen Gewinn für ihre Lebenswelt sehen.<sup>41</sup> Andere wiederum haben Vorbehalte und Scheu gegenüber entstehenden Kosten, Missbrauch des Datenschutzes und Bedienbarkeit der Technik weswegen es zielgruppenorientierten Angeboten bedarf, um so den entstehenden digitalen Ungleichheiten entgegenzuwirken.

### 2.1.6 Zusammenfassung

Gesamtgesellschaftlich betrachtet wird hierzulande der digitale Graben innerhalb aller *Milieus und Schichten*<sup>42</sup> kleiner, da in allen Personengruppen die Zahl der Onliner steigt. Gleichmaßen steigen jedoch für die verbleibenden Offliner Ausgrenzungsrisiken, da sie sich in einer schrumpfenden Minderheit befinden.

Neben unterschiedlichen Wertorientierungen und Lebensstilen haben vor allem die Faktoren Bildung, Beschäftigung und Einkommen von Erwachsenen einen wesentlichen Einfluss darauf, ob Menschen *drin* sind und wie ihr eigener Umgang mit dem Internet geprägt ist. Hervorzuheben ist, dass die soziale Herkunft von Kindern, mitunter der Bildungshintergrund bzw. die berufliche Stellung der Eltern, hinsichtlich der Bildungschancen eine übergeordnete Rolle spielt: Laut PISA 2006 ist die Chance für Kinder aus höheren sozialen Schichten 2,7-mal hö-

---

<sup>41</sup> vgl. <http://www.digitale-chancen.de/transfer/downloads/MD519.pdf>, 5

<sup>42</sup> vgl. NONliner-Atlas 2007, 10

her ein Gymnasium zu besuchen als für Kinder von Facharbeitern. Im Hinblick auf schulische Leistungsunterschiede ist Deutschland das OECD-Land mit den stärksten migrationsbedingten Unterschieden, wobei insbesondere Jugendliche der zweiten Generation schlechtere Leistungen erbringen als direkt aus dem Ausland eingewanderte Mitschüler.<sup>43</sup> 20% der *Arbeiterkinder*, deren Eltern eine berufliche Anstellung als FacharbeiterIn, VerkäuferIn usw. haben, besuchen ein Gymnasium.<sup>44</sup> Kinder, deren Eltern gar keinen Schulabschluss haben, können überdurchschnittlich häufig ebenfalls keinen Schulabschluss (13,6%) oder einen Hauptschulabschluss (43%) nachweisen; demgegenüber erreichen 65% der Kinder von Eltern mit Abitur ebenso die Hochschulreife.<sup>45</sup> Welche schulische Laufbahn von den Kindern eingeschlagen wird, hängt also maßgeblich von der sozialen Herkunft ab. Hinzu kommt, dass Benachteiligungen durch die soziale Lage der Eltern ihren Niederschlag in den Unterstützungspotenzialen der Eltern finden.<sup>46</sup> Somit werden auch die Nutzungsstrategien von (elektronischen) Medien unter Jugendlichen durch soziale Herkunft, Faktoren wie Bildung, Beschäftigung und Einkommen ihrer Eltern beeinflusst. Weil nun berufliche Chancen wiederum durch höhere Bildung steigen, kann das digitale Gefälle zwischen Personen und Personengruppen auch soziale Folgen haben.

Inwiefern bildungsbedingte Faktoren für die Nutzungsvorlieben und -strategien Heranwachsender im Umgang mit Computer und Internet Ausschlag gebend sind, wird im folgenden Kapitel thematisiert. Diese Erkenntnisse liefern wichtige Anhaltspunkte für die Jugendarbeit. Insbesondere durch Berücksichtigung der Variable Bildungsniveau werden signifikante digitale Ungleichheiten unter Jugendlichen in den Fokus gerückt. Studien, die in diesem Kontext erhoben wurden, analysieren dies in der Regel unter Beobachtung der Altersgruppen der 12- bis 19- oder 14- bis 19-Jährigen.

---

<sup>43</sup> vgl. <http://www.bmbf.de/de/6624.php>

<sup>44</sup> vgl. Globus 8641, 2003

<sup>45</sup> vgl. MAGS NRW 2007, 218

<sup>46</sup> vgl. [http://www.dji.de/bibs/105\\_4647\\_AP\\_4\\_2004\\_foerster.pdf](http://www.dji.de/bibs/105_4647_AP_4_2004_foerster.pdf), 15

## 2.2 Digitale Ungleichheiten unter Jugendlichen

### 2.2.1 Computer- und Internetnutzung unter Jugendlichen

Die in regelmäßigen Abständen veröffentlichte Studie »Jugend – Information – Multimedia« (kurz: JIM-Studie) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest dokumentiert den Medienumgang von 12- bis 19-Jährigen in Deutschland und zeigt Entwicklungen im Medienalltag der Jugendlichen auf. Im Folgenden wird ein Bezug zu den derzeit jüngsten Veröffentlichungen aus den Jahren 2006 und 2007 hergestellt.

Wenngleich der Fernseher nach wie vor von etwa 90% aller Jugendlichen mehrmals pro Woche genutzt wird und somit nach wie vor das am zeitintensivsten genutzte Medium der Heranwachsenden ist, wird er 2006 erstmals bei der Antwort auf die Frage nach dem wichtigsten Medium vom Computer auf Platz zwei verdrängt.<sup>1</sup> Die Wichtigkeit des Internets für junge Menschen wird bei einem Blick auf das gesamte Freizeitverhalten im historischen Vergleich aufgezeigt: Zwar stehen im Jahr 2006 noch immer »Musik hören« (63%) und »sich mit Leuten treffen« (57%) in der Beliebtheitsskala vor »im Internet surfen« (38%), allerdings verlieren die erstgenannten Freizeitbeschäftigungen gegenüber 2002 (minus drei bzw. fünf Prozentpunkte) an Bedeutung, wohingegen die Beliebtheit des Internets merklich im Vormarsch ist (plus zwölf Prozentpunkte).<sup>2</sup>

Natürlich stellt der Zugang zu einem Computer die Grundvoraussetzung für die Nutzung des Internets dar. Unabhängig von der Nutzung des Computers im privaten oder schulischen Bereich sitzen mit knapp 97% (vgl. Kapitel 2.1.4) inzwischen fast alle Jugendlichen mindestens einmal im Monat am Computer. Minimale Zuwachsraten im Vergleich zu den Vorjahren sind im Sinne des demokratischen und wirtschaftsun-

---

<sup>1</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2006.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2006.pdf), 18

<sup>2</sup> vgl. Hurrelmann / Shell-Jugendstudie 2006, 78

ternehmerischen »Internet-für-Alle-Gedankens«<sup>3</sup> angesichts des ohnehin hohen Prozentsatzes durchaus als Erfolg zu werten.

In fast allen Haushalten steht den Jugendlichen mindestens ein Gerät zu Verfügung; knapp zwei Drittel von ihnen können auf ein eigenes Gerät zugreifen, wobei die Besitzrate eines eigenen Computers bei Jungen (69%) deutlich höher liegt als bei Mädchen (51%).<sup>4</sup> Die Häufigkeit der Computernutzung an sich weist keine nennenswerten geschlechterspezifischen Differenzen auf. Diesbezüglich hatten Jungen in den Vorjahren noch einen Vorsprung, welcher mittlerweile aber ausgeglichen ist. Der subjektiven Empfindung eines eher unsicheren Gefühls bei der Computernutzung bei Mädchen steht gegenüber, dass Jungen in dieser Hinsicht zu Kompetenzinszenierungen neigen.<sup>5</sup> Treibel sieht die negativen Konsequenzen des digitalen Gefälles nicht insbesondere bei Mädchen oder Jugendlichen mit Migrationshintergrund, sondern tendenziell bei Hauptschülern zutreffend (vgl. Kapitel 3.5.2).<sup>6</sup>

Treibels Annahme wird durch einen Blick auf folgende Zahlen bestätigt: Sowohl die Besitzraten eigener Computer bzw. Laptops (Hauptschüler 57%, Realschüler 67%, Gymnasiasten 71%)<sup>7</sup> als auch die regelmäßigen Nutzungswerte von Computern sind bei Gymnasiasten am höchsten und bei Hauptschülern am niedrigsten. Mehrfach pro Woche bis täglich sitzen 73% der Hauptschüler an der Tastatur (Realschüler: 83%, Gymnasiasten: 89%)<sup>8</sup>; Unterschiede in der technischen Ausstattung sind demnach größer als in der tatsächlichen Nutzung.<sup>9</sup> Am häufigsten findet eine regelmäßige Computernutzung der Jugendlichen im häuslichen Bereich statt (90%), ca. 31% nutzen ihn regelmäßig an der Schule, nachrangig bei Verwandten, Freunden und Jugendeinrichtungen.<sup>10</sup>

<sup>3</sup> vgl. <http://www.digitale-chancen.de/transfer/downloads/MD642.pdf>, 11:

Anm.: Ende der 1990er Jahre hat die Bundesregierung verschiedene Kampagnen initiiert, um einigen Bevölkerungsgruppen die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien näher zu bringen. Zwei frühe und große staatlich geförderte Maßnahmen sind *Schulen ans Netz* und *Internet für alle*.

<sup>4</sup> vgl. [http://www.ard-werbung.de/showfile.phtml/02-2007\\_feierabend.pdf?foid=19746](http://www.ard-werbung.de/showfile.phtml/02-2007_feierabend.pdf?foid=19746), 8

<sup>5</sup> vgl. [http://www.medienpaed.com/05-2/buchen\\_straub05-2.pdf](http://www.medienpaed.com/05-2/buchen_straub05-2.pdf), 4

<sup>6</sup> vgl. Treibel 2006, 229

<sup>7</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 33

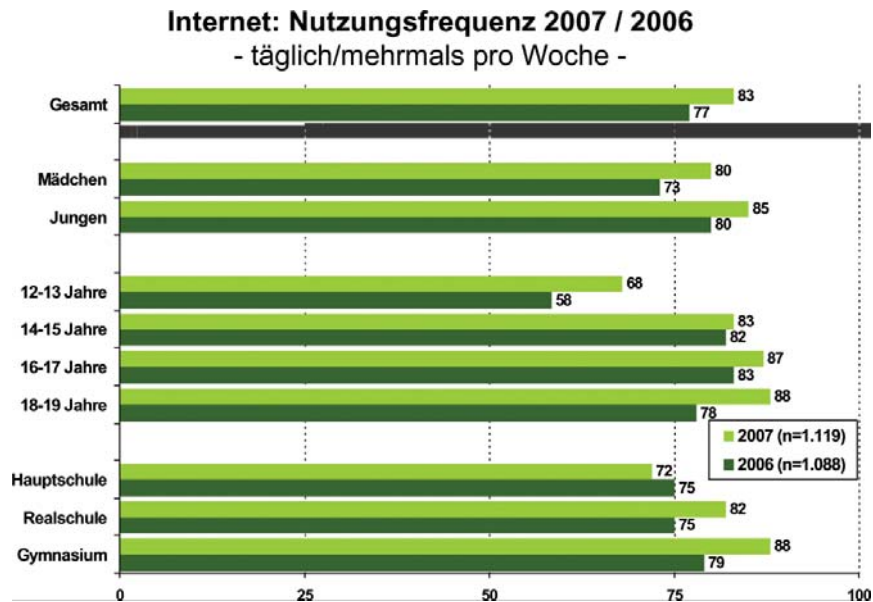
<sup>8</sup> ebd., 34

<sup>9</sup> vgl. Zwiefka 2007, 89

<sup>10</sup> vgl. [http://pisa.ipn.uni-kiel.de/zusammenfassung\\_PISA2006.pdf](http://pisa.ipn.uni-kiel.de/zusammenfassung_PISA2006.pdf), 17

Geschlechterspezifische Differenzen fallen hinsichtlich der Offline-Tätigkeiten am Computer auf: 56% bzw. 36% der Mädchen nutzen den PC öfter für Schularbeiten bzw. das Verfassen von Texten (Jungen: 51% bzw. 28%) und somit lernorientierter als Jungen.<sup>11</sup> Diese wiederum befassen sich eher mit Spielen (s.u.), Programmieren, Grafiken und Brennen von CDs und DVDs.

Ein Internetzugang im häuslichen Bereich ist bei Gymnasiasten mit 98% (Realschüler: 92%, Hauptschüler: 94%) am häufigsten vorhanden, ebenso ein Internetanschluss im persönlichen Besitz (Gymnasialschüler: 50%, Realschüler: 47%, Hauptschüler: 32%).<sup>12</sup> Betrachtet man nun die Ergebnisse der Nutzungsfrequenz des Internets isoliert, wird deutlich, dass das Internet von fast allen Jugendlichen genutzt wird, mittlere Unterschiede bestehen in der Regelmäßigkeit: Während 2006 94% der Gymnasiasten mindestens einmal pro Monat im Internet surfen, sind dies bei den Realschülern 95% und bei den Hauptschülern 91%.<sup>13</sup>



Quelle: JIM 2007, JIM 2006, Angaben in Prozent. Basis: Internet-Nutzer.

Abbildung 2<sup>14</sup>

<sup>11</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 35

<sup>12</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 39

<sup>13</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2006.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2006.pdf), 40

<sup>14</sup> [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 40

In dieser Abbildung über die Internetnutzungsfrequenz wird verdeutlicht, dass junge Menschen das Internet zunehmend in den Alltag integrieren. 2007 bewegen sich über 83% der Heranwachsenden mehrfach pro Woche im Netz, im Jahr 2006 waren es noch 77% (2005: 70%, 2004: 58%<sup>15</sup>). Etwas mehr Jungen als Mädchen und vor allem ältere und formal höher gebildete Jugendliche weisen eine häufige Internetnutzung auf (Jungen: 85%, Mädchen: 80%); 12-13-Jährige: 66%, 18-19-Jährige: 88%; Gymnasiasten: 88%, Hauptschüler: 72%). Beginnen Real- und Hauptschüler eine Ausbildung, steigen diese Werte an. Formal höher gebildete Jugendliche sitzen zwar überdurchschnittlich häufig vor dem Bildschirm, nutzen das Internet jedoch zeitlich weniger intensiv, nach eigenen Angaben der Umfrageteilnehmer sind es bei den Hauptschülern durchschnittlich 120 Minuten, bei den Gymnasiasten 100 Minuten pro Tag; Mädchen sind mit 97 Minuten deutlich kürzer online als Jungen (131 Minuten).<sup>16</sup> Orte mit Zugang zum Internet bilden neben dem eigenen Elternhaus vor allem die Schulen, Internetanschlüsse bei Freunden, Bekannten oder Verwandten, Jugendeinrichtungen oder Bibliotheken.

Bei der Frage nach den technischen Zugängen zum Internet sind also vor allem Jugendliche mit formal niedrigem Bildungshintergrund benachteiligt. Fraglich ist nun besonders, wie das Internet von den Heranwachsenden genutzt wird. Denn die Konsequenzen der digitalen Spaltung haben ihren Niederschlag sowohl auf technischer Ebene als auch in den Nutzungsdifferenzen im Sinne einer digitalen Ungleichheit. In diesem Kontext folgt nach einer kurzen Betrachtung der zeitlichen Verteilung nach Nutzungsmotiven ein differenzierter Überblick über die beliebtesten Internetanwendungen unter Jugendlichen.

---

<sup>15</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2006.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2006.pdf), 40

<sup>16</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 40 ff.



### 2.2.2 Zeitliche Verteilung nach Nutzungsbereichen

Während Jugendliche 2002 durchschnittlich sieben Stunden pro Woche im Internet surften, sind es 2006 bereits über 9 Stunden. Im Vergleich nutzen Jugendliche aus sozial schwierigen Verhältnissen das Internet zwar nicht häufiger, dafür mit 12,5 Stunden wöchentlich zeitintensiver.<sup>17</sup>

Nach einer Selbsteinschätzung aller Jugendlichen entfallen 69% der Zeit, die sie im Internet verbringen, auf Kommunikation, 23% auf Informationsrecherche und 18% auf Spiele.<sup>18</sup> Mit steigendem Alter verlieren die Spiele und gewinnt die Informationssuche an Bedeutung, das wichtigste Nutzungsmotiv bleibt in allen Altersgruppen die Kommunikation. Hauptschüler unterscheiden sich insofern von Realschülern und Gymnasiasten, weil unter ihnen nach der Kommunikationsfunktion die Spielfunktion an zweiter Stelle rangiert, bei Realschülern und Gymnasiasten demzufolge die Informationssuche. Insgesamt stehen bei jungen Menschen mit höherem Bildungsabschluss Internetaktivitäten wie Surfen, E-Mails schreiben und Lernen im Vordergrund, während bei Personen mit keinem Schulabschluss oder Hauptschulabschluss Spiele und Musik hören die beliebtesten Nutzungsinhalte darstellen.<sup>19</sup>

Unter anderem interessieren sich die Jugendlichen für weitere, in absteigender Rangfolge der Bedeutsamkeit, angeführte Themenbereiche: Musik hören, Nachrichten, Filme/Videos ansehen, regionale Veranstaltungen, bei Ebay stöbern, Musik-Download, (Web-)Radio hören, Fotos/Videos einstellen, Internet-Telefonie.<sup>20</sup>

---

<sup>17</sup> vgl. Hurrelmann / Shell Jugendstudie 2006, 83 ff.

<sup>18</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 43

<sup>19</sup> vgl. Korupp 2006, 293

<sup>20</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 42

### 2.2.3 Differenzierung nach Internetaktivitäten

#### 2.2.3.1 Instant Messenger

Das Internet hat für die Jugendlichen in erster Linie die Funktion eines Kommunikationsmediums, dabei ist für den Großteil von ihnen die Nutzung von Instant Messengers am wichtigsten.<sup>21</sup> Mittels einer meist kostenfreien Software telefonieren oder unterhalten sich die Jugendlichen in Form eines Chats mit selbst ausgewählten Kommunikationspartnern in Echtzeit. Darüber hinaus ist der direkte Versand von Dateien (Foto-, Video- und Musikdateien, Hausaufgaben usw.) möglich. Per ICQ (Abkürzung für »I seek you« bzw. »Ich suche Dich«), MSN (*Microsoft Messenger*) oder Skype kommunizieren über die Hälfte aller Jugendlichen mehrmals pro Woche; Jugendliche zwischen 14 und 17 und Jungen weisen ebenso wie Heranwachsende mit höherem Bildungsniveau eine überdurchschnittliche Nutzung auf.<sup>22</sup>

#### 2.2.3.2 E-Mail

Neben der Verwendung von Instant Messengers folgt die E-Mail-Funktion als zweitwichtigster Bestandteil in der Internetnutzung unter Jugendlichen: Das Versenden und Empfangen von E-Mails wird von etwa 50% mindestens einmal täglich in Anspruch genommen, 80% der Nutzer verwenden diese Form der Kommunikation zumindest alle 14 Tage.<sup>23</sup> Hinsichtlich des Altersunterschiedes lassen sich Nichtnutzer überwiegend in der Altersgruppe der 12- und 13-Jährigen finden. Bemerkenswert ist dennoch erneut der Einfluss der Bildungsvariable: 20% der Hauptschüler nutzen die E-Mail-Funktion nie, 13% der Realschüler und 6% der Gymnasiasten.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> ebd., 40

<sup>22</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2006.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2006.pdf), 48

<sup>23</sup> ebd., 44

<sup>24</sup> ebd., 44

### 2.2.3.3 Online- und Offline-Spiele

Bei der Betrachtung der Beliebtheit von Computerspielen fallen signifikante geschlechterspezifische Differenzen auf: Besonders Jungen und junge Männer verbringen mit 28% knapp ein Drittel ihrer Zeit am Computer (offline und online) mit Spielen, Mädchen investieren dagegen unter 10% ihrer Zeit am PC dieser Funktion.<sup>25</sup> Die Beobachtung der intensiven Nutzung ist daher nicht weiter überraschend: Knapp zwei Drittel der Jungen spielen mehrmals pro Woche am Computer (Mädchen: 17%).<sup>26</sup> Außerdem sind die Spiele bei jüngeren und formal eher niedrig gebildeten Jugendlichen deutlich beliebter. Mit zunehmendem Alter weichen die Nutzungsvorlieben für Spiele den Nutzungsvorlieben für Informationsrecherche. Auch wenn kontroverse Diskussionen in der Öffentlichkeit die Folgen von Computerspielen immer wieder an den Pranger stellen (sie machen *gewaltbereit, dumm und dick*), muss doch beachtet und erkannt werden, dass viele der Jugendlichen Computerspiele gar nicht oder nur sporadisch nutzen und somit ihre Präferenzen in der Freizeitgestaltung an anderer Stelle setzen (Jungen: 28%, Mädchen: 69%).<sup>27</sup>

### 2.2.3.4 Online-Communities

Steigender Beliebtheit unter überwiegend jungen Nutzern erfreuen sich Anbieter sogenannter Online-Communities. Das Internetportal StudiVZ (von: Studentenverzeichnis), die deutsche Version des US-amerikanischen Originals Facebook, wird bei weitem nicht nur von Studenten, sondern zunehmend auch von Minderjährigen genutzt, verzeichnet knapp zwei Jahre nach Einführung fast vier Millionen Mitglieder, SchülerVZ (von: Schülerverzeichnis) weist seit Einführung im Februar 2007 über zwei Millionen registrierte Nutzer auf.<sup>28</sup> Das Netzwerk MySpace war im Juni 2007 mit 114 Millionen Besuchern eine der meistaufgerufenen Internetseiten in den USA.<sup>29</sup> Solche Plattformen dienen zum zwischenmenschlichen Austausch, als Kontaktbörse, Ka-

---

<sup>25</sup> ebd., 37

<sup>26</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 35

<sup>27</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2006.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2006.pdf), 38

<sup>28</sup> vgl. [http://www.presseportal.de/pm/62589/1086955/studivz\\_ltd](http://www.presseportal.de/pm/62589/1086955/studivz_ltd)

<sup>29</sup> vgl. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,517584,00.html>

lender, Fotoalbum, Tagebuch und bieten jedem Einzelnen die Möglichkeit, sich selbst – nicht selten in der Hoffnung auf Popularität und Anerkennung – seinen Freunden und darüber hinaus dem gesamten Netzwerk zu präsentieren.

Die Nutzer sind sich den Folgen des Veröffentlichens sehr freizügiger Details der Privatsphäre oft nicht bewusst: Arbeitgeber, Kollegen, Lehrer, Eltern etc. können über die Profile ohne großen Aufwand Informationen aus dem Privatleben erhalten, was im *real life* durchaus peinliche oder schädliche Folgen nach sich ziehen kann. So wurden in jüngerer Zeit „[...]immer wieder Fälle bekannt, in denen junge Menschen wegen delirioser Saufbilder in sozialen Netzwerken Job-Absagen erhielten.“<sup>30</sup> Andererseits sammeln die Dienstanbieter sämtliche Daten der Nutzer zu Werbezwecken oder vermarkten sie an Adresshändler weiter. Die Communities bergen zahlreiche Risiken wie Stalking, Mobbing, Rufschädigung durch Identitätsdiebstahl, Betriebsespionage, SPAM-Nachrichten usw. Wenn sich Jugendliche diesen Gefährdungen nicht bewusst sind, sollten sie darüber informiert und aufgeklärt werden.

### 2.2.3.5 Eigene Webinhalte

Mit Beginn des Zeitalters Web 2.0 (»Mitmach-Internet«<sup>31</sup>) wandelt sich der Internetnutzer vom reinen Konsumenten hin zu einem aktiven Mitgestalter von Internetinhalten. Das Verfassen von Beiträgen z.B. auf Wikipedia, das Einstellen von Musik, Bildern und Videos auf Internetseiten wie Flickr oder YouTube ist unkompliziert, ohne größeren technischen Aufwand möglich und wird von fast einem Drittel der Jungen und einem Fünftel der Mädchen regelmäßig betrieben, Tendenz steigend.<sup>32</sup> Der formale Bildungshintergrund spielt hierbei keine nennenswerte Rolle. Bisher überwiegen aber die passiven Nutzungsweisen solcher Dienste.

---

<sup>30</sup> <http://www.taz.de/1/leben/internet/artikel/1/vom-stalkervz-zum-stasivz/?src=HL&cHash=e784d3aabc>

<sup>31</sup> vgl. <http://www.daserste.de/service/ardonl0407.pdf>, 6

<sup>32</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 45

Die Präsentation eigener Internetseiten ist eine weitere Form der aktiven Mitgestaltung des World Wide Web. Durchschnittlich 15% der jungen Internetnutzer, etwas mehr Jungen als Mädchen, eher jüngere als ältere Jugendliche, erstellen und pflegen eine eigene Seite; auch hier spielt die Bildung keine entscheidende Rolle (Gymnasium: 16%, Hauptschule: 14%).<sup>33</sup>

### 2.2.3.6 Chat

Etwa ein Viertel aller Jugendlichen besuchen mehrfach pro Woche einen Chatroom (englisch: to chat – deutsch: sich unterhalten). Im Gegensatz zum Instant Messenger handelt es sich hierbei um einen virtuellen Raum in dem sich mehrere miteinander bekannte oder unbekannte Besucher gleichzeitig miteinander unterhalten können. Sogenannte Nicknames helfen dabei, die Identität zu verschleiern. Die Nutzer können unabhängig von realem Alter, Geschlecht, Aussehen etc. virtuelle Identitäten konstruieren. Zu erwähnen sei an dieser Stelle, dass die Jugendlichen selbst davon kaum Gebrauch machen, vielmehr sind es nämlich Erwachsene, die unter vorgetäuschter Identität mit jungen Menschen in Kontakt treten.<sup>34</sup>

Rund zwei Drittel der Chatroom-Nutzer suchen meist das gleiche Angebot (z.B. knuddels.de) auf. Gerade für Hauptschüler scheint diese Kommunikationsform sehr attraktiv zu sein: 46% von ihnen chatten mit mindestens einmal alle 14 Tage am häufigsten, wohingegen es sich bei den Gymnasiasten um 33% handelt.<sup>35</sup> Als wichtigste Nutzungsmotive für den Besuch eines Chatrooms gaben Jugendliche bei Einfachnennung an, Kontakte zu Freunden und Bekannten zu pflegen (40%) und neue Menschen kennen zu lernen (27%), letzteren Grund nennen v.a. männliche und volljährige Nutzer.<sup>36</sup>

Die mit der Schließung neuer Bekanntschaften häufig einhergehenden subjektiv wahrgenommenen Belästigungen steigen mit zunehmenden

---

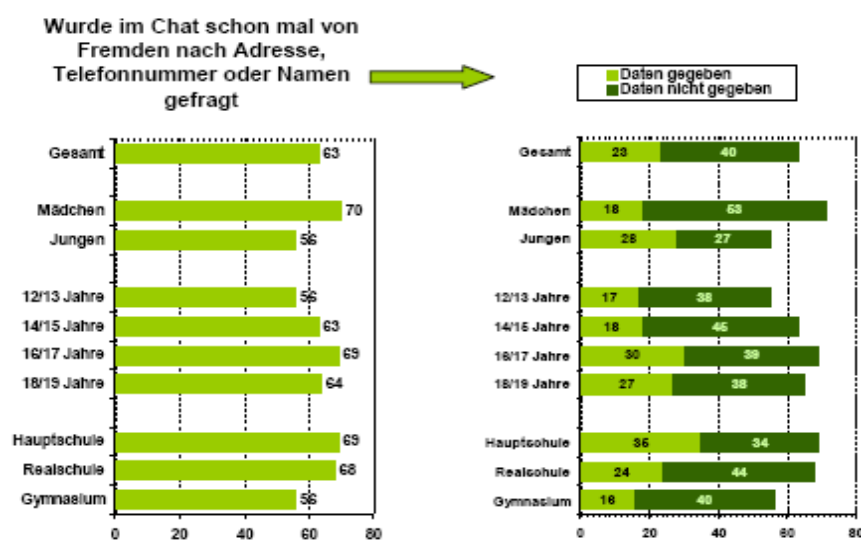
<sup>33</sup> ebd., 45

<sup>34</sup> vgl. [http://www.uni-oldenburg.de/familiensoziologie/download/KuW\\_Bedeutung\\_von\\_Internet\\_und\\_Mobiltelefon\\_im\\_familialen\\_Alltag.pdf](http://www.uni-oldenburg.de/familiensoziologie/download/KuW_Bedeutung_von_Internet_und_Mobiltelefon_im_familialen_Alltag.pdf), 10

<sup>35</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 51

<sup>36</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2006.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2006.pdf), 46

Alter an und betreffen mehr Mädchen (46%) als Jungen (29%), insbesondere die Älteren unter ihnen.<sup>37</sup> Die Bandbreite reicht von Beleidigungen und Kraftausdrücken bis hin zu sexuellen Aufdringlichkeiten per Bilder oder Text, Reaktionen darauf von Ignorieren bis hin zu einer direkten Auseinandersetzung in Form von Provokation. Interaktion und Kommunikation sind besonders vom jeweiligen Verhalten der einzelnen Individuen geprägt, dabei kann ein wechselseitiges Aufeinanderwirken mehr oder minder kooperativ und prosozial, häufig jedoch auch diskriminierend oder aggressiv sein.<sup>38</sup>



Quelle: JIM 2006. Angaben in Prozent. Basis: Chatroom-Nutzer, n= 581  
Abbildung 3<sup>39</sup>

Eine weitere bemerkenswerte Differenzierung liefert die JIM-Studie bei der Erhebung von Merkmalen der Chatroom-Nutzung (vgl. Abbildung 3): 35% der Hauptschüler, die von Fremden nach Namen, Telefonnummer, oder Adresse gefragt wurden, haben diese Daten auch weitergegeben, Realschüler (24%), Gymnasiasten (16%). Offenbar scheinen Jugendliche mit formal niedrigem Bildungshintergrund das Ausmaß der mit Weiterreichung von Daten verbundenen Risiken schlechter einschätzen zu können.

<sup>37</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 52

<sup>38</sup> vgl. Döring 2003, 270

<sup>39</sup> [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2006.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2006.pdf), 47

Da Jugendliche Chats bevorzugen, die nach ihren Wohnorten benannt sind, u.a. um sich dort mit Menschen aus lokalen Nahräumen zu unterhalten, besteht die Tendenz einer zunehmenden Regionalisierung der Chatrooms. So wird die Wahrscheinlichkeit, aus einer Chatbegegnung eine Verabredung im realen Leben von Angesicht zu Angesicht zu verwirklichen, deutlich erhöht. Bei der Anmeldung geben die Nutzer Alter, Geschlecht und nicht selten die Adressangaben des Wohnortes für alle User sichtbar an. Nachdem meist zunächst eine Kontaktaufnahme per Telefon erfolgt, folgt dann das reale Treffen. Unter immerhin einem Viertel der Chatroomnutzer kam es 2006 zu einem persönlichen Treffen, v.a. Mädchen haben hierbei unliebsame Erfahrungen mit Aufdringlichkeit und Belästigung durch das Gegenüber gemacht.<sup>40</sup>

Medienpädagogische Bemühungen sollten also vor allem darauf abzielen, über solche Gefährdungspotenziale aufzuklären und ein klares Bewusstsein im Umgang mit fremden Chat-Partnern zu fördern: Misstrauen gegenüber unbekanntem Personen (sie sind nicht immer die, für die sie sich ausgeben, es könnte eine vorgetäuschte Identität sein), Abbruch von unangenehmen Dialogen, z.B. mit den Eltern über Belästigungen reden, keine Daten weiterreichen, keine Treffen ohne Begleitung eines Erwachsenen vereinbaren usw.).

Wie insbesondere am Beispiel Chat deutlich wurde, bestehen neben einigen Vorteilen, die das Internet seinen Nutzern bietet, zahlreiche Gefährdungsbereiche. Sie sind zentraler Bestandteil des folgenden Kapitels. Um im Rahmen der medienpädagogischen Arbeit mit Jugendlichen angemessen mit diesen umgehen zu können, ist es wichtig, diese Risiken zu kennen.

### **2.3 Potenzielle Jugendgefährdung im Internet**

In den unterschiedlichen Diensten des Internets tauchen durch Webinhalte und Nutzungsbedingungen diverse Risiken für Jugendliche auf. Erscheinen beispielsweise bei youtube.com, einer vielbesuchten Vi-

---

<sup>40</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 53

deoplattform im Internet, Angebote mit kriminellen oder pornografischen Inhalte, versucht der Anbieter diese zwar umgehend zu löschen, doch auf Grund der Masse an bereitgestellten Filmen greift diese Filtermaßnahme nicht immer.<sup>41</sup>

Im Sinne der Juristik muss unterschieden werden, ob es sich bei potenziell jugendgefährdenden Internetinhalten um rechtswidrige, gegen das Strafgesetzbuch verstoßende Inhalte handelt, oder ob diese zwar jugendgefährdend, aber gesetzeskonform sind. Jugendschutz.net kümmert sich gezielt um das Einhalten von Jugendschutzbestimmungen bei Anbietern von Webseiten und Online-Diensten; dabei spüren die Jugendschützer mittels Einsatz einer entsprechenden Software relevante Inhalte auf.<sup>42</sup> Rechtliche Maßnahmen greifen aber angesichts der weltweiten Verbreitung von Servern kaum.

Die Risikobereiche der Jugendgefährdung schematisiert Slegers folgendermaßen<sup>43</sup>: Politischer Extremismus und Rassismus; Sex, Erotik, Pornographie; Gewalt, -verherrlichung und Hass; Computerspiele; religiöser Extremismus und Fanatismus; Suizidplattformen; Ekel, Abnormitäten und Verletzungen. Weil die Grenzen dieser Bereiche oft fließend sind, kommt es bei Internetdiensten nicht selten zu einer Korrelation entsprechender Inhalte. Es stellt sich natürlich die Frage, inwiefern die Risiken an sich eine reale Gefahr für die Jugendlichen darstellen. Diesbezüglich liegt ein enger Zusammenhang mit individuellen biographischen Hintergründen nahe.

### *2.3.1 Politische Gewalt*

Schätzungen zufolge haben sich Internetauftritte der rechten Szene, die gezielt Propagandamaterial (Verbreitung von rassistischen Texten und Musik, Mobilisierung zu Aufmärschen etc.) einsetzen und zu Gewalttaten aufrufen, in den vergangenen 15 Jahren mehr als verzehnfacht.<sup>44</sup> Internetauftritte mit politischem Extremismus sind oftmals gewaltver-

---

<sup>41</sup> vgl. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,517520,00.html>

<sup>42</sup> vgl. Hoffmann 2003, 344

<sup>43</sup> vgl. Slegers u.a. 2004, 63

<sup>44</sup> vgl. Decius 2000, 87



herrlichend. Anleitungen geben Tipps, wie Einschüchterung und Diskriminierung z.B. von Ausländern funktionieren kann und Aufschluss darüber, wie *Feinde* eliminiert werden können. Auf Grund der hohen Flüchtigkeit solcher Angebote ist die genaue Bezifferung eines Bestandes an entsprechenden Internetseiten kaum möglich, Schätzungen reichen von 900 bis 1000, Tendenz steigend.<sup>45</sup> Meistens werden die Seiten über Server aus den USA, Niederlande oder Kanada betrieben, weil sie dort als ausländische Portale nicht deutschem Strafrecht unterliegen und dadurch eine strafrechtliche Verfolgung hierzulande faktisch unmöglich ist. Obwohl meist nicht gezielt nach entsprechenden Angeboten gesucht wird, landen viele Nutzer über Suchmaschinen erstmals zufällig und ungewollt auf entsprechenden Webseiten.

### 2.3.2 Gewaltverherrlichung und Suizidforen

In Bereichen, die Verletzungen und Verstümmelungen bei Menschen und Tieren zum Inhalt haben, treten Kontext und Intention in den Hintergrund, stattdessen steht die bloße bildliche Darstellung von ausgeübter Gewalt oder das Resultat dieser im Mittelpunkt. Um eine Extremversion solcher Inhalte handelt es sich dann, wenn Menschen oder Tiere, teilweise explizit zum Zweck des Fotografierens und Abfilmens, meist real gequält und gefoltert werden (sogenanntes *Snuff-Material*; engl.: to snuff somebody out - jemanden auslöschen). Fotos und Videos mit gewaltverherrlichenden und/oder pornographischen Inhalten werden auch von weiten Teilen der Jugendlichen per Mobiltelefon untereinander verbreitet. Nach eigenen Angaben haben 9% von ihnen entsprechende Filme auf dem Handy empfangen (Jungen: 13%, Mädchen: 4% - die Dunkelziffer dürfte viel höher liegen), Kenntnis davon aber haben 87%; differenziert nach Bildungsniveau kennen 38% der Hauptschüler, 36% der Realschüler und 31% der Gymnasiasten Freunde oder Bekannte, die Porno- oder Gewaltfilme auf dem Handy empfangen haben.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> vgl. [http://www.jugendschutz.net/rechtsextremismus/rechtsextreme\\_propaganda/index.html](http://www.jugendschutz.net/rechtsextremismus/rechtsextreme_propaganda/index.html)

<sup>46</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 62

In Suizidforen dient die Gewalt als Mittel zum Zweck der Tötung. Auch wenn es sich hierbei um eine Randerscheinung im Internet handelt und eine relative geringe Anzahl an tatsächlichen Selbsttötungen im Zusammenhang mit dem Internet stehen, warnen Experten vor dem Einfluss der Suizidplattformen und der Gefahr eines Kultes.<sup>47</sup> Generell ist der Zugang zu den meisten Internetforen ohne Erstellung eines eigenen Benutzerkontos möglich und steht deshalb nach kurzer Zeit für jedermann zur Verfügung. Hier können sich Interessierte über mögliche Tötungsvarianten informieren, mit Gleichgesinnten darüber kommunizieren oder sogar, ohne sich jemals real begegnet zu sein, Verabredungen für gleichzeitig stattfindende Suizidvorhaben treffen. Der erste Besuch eines Forums dieser Art geschieht auch hier meist ungeplant und stellt an sich noch keine ernste Gefahr dar. Doch je länger sich Jugendliche dort aufhalten und in Diskussionsforen chatten, umso wahrscheinlicher findet eine Ablösung von der sozialen Umwelt statt, wird die virtuelle Welt zur Realität und wird an das *Reifsein* für den Freitod geglaubt: Der Suizid wird nicht mehr als das absolute Ende des Lebens realisiert, sondern gilt als der *overkick* des Aufenthaltes in Foren.<sup>48</sup> Wie beim Konsum von Drogen geht es um Bedürfnisbefriedigung und Erleben des Kicks, ohne dass die Gefahr des Todes den Jugendlichen wirklich bewusst ist.

### 2.3.3 Erotik, Pornographie

Die Berichterstattung durch Presse und Fernsehen stigmatisiert das Internet immer wieder als *Porno-Medium*<sup>49</sup>. Weil innovative Techniken wie neue Videoformate oder Kreditkartenzahlungen zuerst auf Porno-Seiten angeboten wurden, galt und gilt Pornographie als einer der Motoren für die Entwicklung des Internets.<sup>50</sup> Wenn Fälle illegaler Verbreitung von Fotos und Videos mit pornographischen Inhalten strafrechtlich verfolgt und öffentlich bekannt gemacht werden, handelt es sich

---

<sup>47</sup> vgl. Ziegs 2004, 109

<sup>48</sup> ebd., 113

<sup>49</sup> vgl. Decius u.a. 2000, 92

<sup>50</sup> vgl. <http://www.jugendschutz.net/pdf/festschrift.pdf>, 14

dabei meist um Kinderpornografie mit sexueller Gewalt an Mädchen und Jungen. Strafverfahren in diesem äußerst heiklen und verabscheuungswürdigen Bereich finden große Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit, dennoch bilden sie nur einen geringen Anteil des Gesamtangebotes an Seiten mit pornographischen Inhalten.

»Porno« ist einer der am häufigsten verwendeten Suchbegriffe bei Google und weist im Ergebnis fast 150 Mio. Treffer aus.<sup>51</sup> Dass der Nutzwert pornographischer Angebote sehr hoch ist, wird dadurch belegt, dass etwa zwei Drittel aller Bezahlungen die über das Internet per Kreditkarte getätigt werden, Betreibern von Webseiten zukommen, die ihren Nutzern Zugang zu virtuellen Bereichen mit erotischen und pornographischen Inhalten verkaufen.<sup>52</sup> Dort gelangen die Kunden zu entsprechenden Bild- und Videodatenbanken oder haben die Möglichkeit zum interaktiven Sex. Durch Bezahlung der Leistungen per Kreditkarte oder aufwändige Altersprüfung per Post-Ident scheint es für Jugendliche zunächst nicht ohne weiteres möglich, solche Dienstleistungen mit eingebautem *Erwachsenen-Check* in Anspruch zu nehmen.<sup>53</sup>

In der jüngeren Vergangenheit sind jedoch einige der zuvor in Deutschland ansässigen Online-Porno-Anbieter ins EU-Ausland oder in die USA abgewandert, wo sie im Vergleich zu Deutschland minimale oder gar keine Altersprüfungen erfüllen müssen, so dass der hierzulande geltende Jugendschutz faktisch nicht stattfinden kann.<sup>54</sup> Auch wenn Suchmaschinen in den letzten Jahren entsprechende Internetangebote ohne Altersprüfung aus ihren Trefferlisten gelöscht haben, ist ihr Bekanntheitsgrad sehr hoch. Bei YouPorn, einer der 20 meist aufgerufenen Internetseiten in Deutschland<sup>55</sup>, bedarf es seitens des Kunden auf der Eingangsseite nur um das einfache Klicken auf einen Auswahlbutton, um zu Hardcore-Bilder und -Videos auf den Folgeseiten zu gelangen. Der Klick reicht als Bestätigung aus, dass der User bereits volljährig ist. Eine Angabe persönlicher Kontaktdaten oder gar Bezahlung der Dienstleistung ist nicht notwendig, zumal das Video- und Bildmaterial ohnehin von Privatpersonen ohne Gewinnorientierung hochgeladen und damit allen Internetnutzern zur Verfügung gestellt wird.

---

<sup>51</sup> ebd., 14

<sup>52</sup> vgl. Decius u.a. 2000, 92

<sup>53</sup> vgl. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,512367,00.html>

<sup>54</sup> ebd.

<sup>55</sup> vgl. [http://www.alexa.com/site/ds/top\\_sites?cc=DE&ts\\_mode=country&lang=none](http://www.alexa.com/site/ds/top_sites?cc=DE&ts_mode=country&lang=none)

Anzunehmen ist, dass der *kinderleichte* Zugang zu solchem Material gewisse Risiken birgt. Denn dort, „wo in jugendlichen Lebensmilieus gehäuft Hardcore-Pornofilme und –videos [...] konsumiert werden, können Jugendliche oftmals Zärtlichkeit und Zuneigung nicht mehr zeigen.“<sup>56</sup> Das Zeigen und Zulassen *echter* Emotionen wird erschwert, sogar bis hin zum Abstumpfen wahrer Gefühle. Wenn Pornographie-Akteure zu Rollenvorbildern werden, kann dies darüber hinaus sowohl Mädchen als auch Jungen unter Druck setzen.

### 2.3.4 Spiele

Computerspiele mit jugendgefährdenden Inhalten sowohl im Offline- als auch im Online-Bereich sorgen immer wieder für medienethische Diskussionen. Die Bandbreite der möglichen Folgen von Action-, Abenteuer, Strategie- und Simulationsspielen mit Inhalten wie Gewalt, Verletzungen, Tötungen, Sex, Rassismus u.v.m. kann im Rahmen dieser Arbeit nicht im Detail erörtert werden. Zeigen Jugendliche Vorlieben für Spiele, in denen das Töten virtueller Figuren im Mittelpunkt steht (z.B. Counter Strike, Return to Castle Wolfenstein etc.), stellt dies nicht automatisch die Ursache für die Entwicklung aggressiver Verhaltensweisen in der Realität dar. Bei der tatsächlichen Anwendung von Gewalt spielt vielmehr der soziale Hintergrund eine Rolle.<sup>57</sup> Bei übermäßigem Konsum entsprechender Spiele sollte demnach also zuerst ein Augenmerk auf die Ursache der zeitintensiven Nutzung solcher Funktionen gelenkt werden.

Außerdem ist Fakt, dass durch die Vernetzung der Computer per Internet illegale Tausch- und Handelsplattformen entstanden sind, die den Jugendlichen wiederum eine leichte Verfügbarkeit illegaler Produkte oder Spiele mit einer entsprechend hohen Altersfreigabe ermöglicht.

---

<sup>56</sup> Ferchhoff 2007, 354

<sup>57</sup> vgl. <http://www.mpfs.de/fileadmin/Infoset/Multimedia-DownloadHP.pdf>, 3

### 2.3.5 Verstöße gegen das Urheberrecht

Der Download urheberrechtlich geschützter Werke wie z.B. von Spielen, Film- oder Musikdateien ist unter Jugendlichen sehr beliebt. Spezielle Verfahren zur Komprimierung der Dateien ohne Qualitätsverlust erlauben eine schnelle und weite nichtkommerzielle Verbreitung von Musikdateien oder Filmen, die für die Musik- und Filmindustrie in den vergangenen Jahren hohe Gewinnverluste zur Folge hatte. Der Download von entsprechenden Dateien in Internettauschbörsen ist jedoch ebenso illegal wie der Upload (§53 UrhG: Vervielfältigungen zum privaten und sonstigen eigenen Gebrauch)<sup>58</sup> – dies ist vielen Jugendlichen nicht bewusst. Strafrechtliche Verfolgungen sind zwar selten, können aber im Einzelfall bereits ab 500 geladenen Dateien eine Hausdurchsuchung, Anwaltskosten und Schadensersatzforderungen der Rechtsinhaber nach sich ziehen.<sup>59</sup>

### 2.3.6 Anleitung zu illegalem Medikamentengebrauch bzw. Drogenkonsum

Es existieren einige Internetseiten, die eine detaillierte Anleitung zur Beschaffung, Zubereitung und zum Konsum von illegalen Drogen geben. Einerseits kann die Befolgung einer solchen Anleitung bekannterweise strafrechtliche Konsequenzen nach sich ziehen. Da hier jedoch ein Informationsaustausch stattfindet, der ebenso gefahrenmindernde Umstände zur Folge haben und durch den eine etwaige Überdosierung vermieden kann, wird von einer strafrechtlichen Verfolgungen gegen die Betreiber weitgehend abgesehen.<sup>60</sup>

---

<sup>58</sup> [http://bundesrecht.juris.de/urhg/\\_53.html](http://bundesrecht.juris.de/urhg/_53.html)

<sup>59</sup> vgl. [http://www.heise.de/ct/redaktion/ghi/drm/privatkopien06\\_12.pdf](http://www.heise.de/ct/redaktion/ghi/drm/privatkopien06_12.pdf), 18

<sup>60</sup> vgl. Decius u.a. 2004, 117

### 2.3.7 „Internet-Abzocke“

Gewinnspiele mit attraktiven Preisen verleiten die jungen Nutzer immer wieder dazu, bei einer Teilnahme bzw. Anmeldung sämtliche Kontaktdaten anzugeben. Den Heranwachsenden willigen dadurch meist unbewusst dem Erhalt von unerwünschten Werbemitteilungen ein.

Überdies gibt es einige unseriöse Anbieter, ein aktuelles Beispiel sind die mehrfach vom Verbraucherschutz abgemahnten und Mitte 2007 zur Vertragsstrafungszahlung verurteilten Gebrüder Schmidlein GbR, von kostenpflichtigen Dienstleistungen, die nicht als solche erkennbar sind.<sup>61</sup> *Kostenlose* Abos und *Dialer* locken die Nutzer in Kostenfallen. Bisher gibt es immer noch viele Grauzonen im Internet-Recht, die von entsprechenden Online-Anbietern ausgereizt werden.

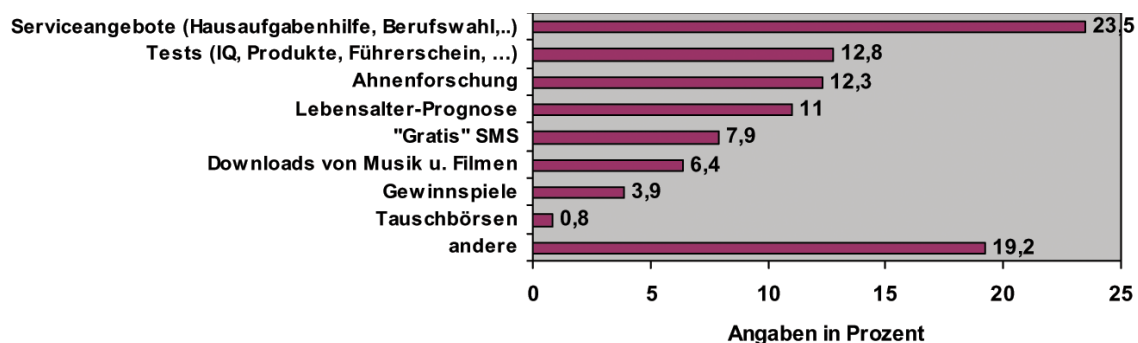


Abbildung 4: Die häufigsten Internetdienste, über die die Betroffenen abgezockt werden<sup>62</sup>

Die Internetdienste unseriöser Anbieter richten sich mit ihren Inhalten zwar nicht ausschließlich, aber überwiegend an ein jüngeres Publikum. Serviceangebote zu Themen wie Hausaufgaben, Berufswahl, SMS oder Filme und Musik nehmen einen breiten Stellwert ein. Knapp ein Viertel der Betroffenen, die unwillentlich und unwissentlich Abonnements abgeschlossen haben, sind minderjährig.<sup>63</sup>

<sup>61</sup> vgl. <http://www.verbraucherzentrale-bremen.de/themen/verbraucherrecht/schmidlein.html>

<sup>62</sup> <http://www.verbraucher-zentrale-hessen.de/telekomm/index.html>, 1; Umfrageaktion „Abzocke im Internet“

<sup>63</sup> ebd., 4

Auch im Falle Schmidlein sprachen die Angebote mit irreführenden Textbannern auf der Startseite wie »alles gratis« o.ä. in den Themenbereichen SMS, Hausaufgaben, Musik, Filme usw. vornehmlich junge Nutzer an und erforderten bei Inanspruchnahme der Dienste eine Anmeldung inklusive Angabe der Kontaktdaten. Dabei handelte es sich aber nicht um Inhalte mit Substanz, sondern schlicht um kopierte Texte anderer Quellen. Nach Ablauf der Widerrufsfrist, die den Nutzern zwar im Kleingedruckten, jedoch nicht in der gesetzlich vorgeschriebenen ausdrücklichen Textform mitgeteilt wurde, erfolgte ein gezielt einschüchterndes Schreiben mit der Bestätigung eines Zwei-Jahres-Vertrages und einer Rechnung für ein Jahr im Voraus, bei Nichtbezahlung drohte die Einschaltung eines Anwaltes und Inkasso-Büros.

Nur das sorgfältige Studieren des Impressums und der Widerrufsbelehrung kann verhindern, dass man in solche Fallen gerät. Da jedoch viele Nutzer vor diesem (zeitlichen) Aufwand zurückschrecken, bedarf es einer Sensibilisierung und Aufklärung möglicher Folgen bestimmter Internetverhaltensweisen. Gerade sozial benachteiligte Jugendliche haben Schwierigkeiten zwischen unseriösen und glaubhaften Anbietern zu unterscheiden, was u.a. dadurch bestätigt wird, dass sie weniger Wert auf wahrheitsgetreue Informationen im Internet legen (vgl. Kapitel 2.4.2).

### *2.3.8 Auswirkungen übermäßigen Internetkonsums auf die Gesundheit*

Übermäßiger Internetkonsum kann diverse gesundheitliche Folgen haben. Dabei können sowohl Schädigungen der Psyche als auch physische Beeinträchtigungen auftreten.

Keine zu unterschätzende Rolle spielt die zunehmende Internetabhängigkeit. Bisher herrscht unter Wissenschaftlern noch Uneinigkeit, ob es sich dabei wirklich um eine nicht-stoffgebundene Sucht in klinischem Sinne – analog der Spielsucht – handelt, oder ob extremes Nutzungsverhalten nicht vielmehr ein Symptom für bekannte psychologische Störungen (z.B. soziale Angst, Depressivität etc.) ist.<sup>64</sup> Wie einige

---

<sup>64</sup> vgl. Döring 2003, 306

Menschen von Alkohol, Drogen, Tabak oder Glücksspielen abhängig werden, leiden andere, überwiegend junge Männer, an einer Internetabhängigkeit. Während der Anteil der Süchtigen in der gesamten Bevölkerung Deutschland zwischen zwei und drei Prozent liegt, sind unter den Unter-20-Jährigen bis zu 10% davon betroffen.<sup>65</sup> Erhebliche Differenzen zeigen sich bezüglich des Alters und des Geschlechts: Die Rate der Abhängigen sinkt stetig von den 15-Jährigen (10,3%) bis zu den 20-Jährigen (4,0%); geschlechtsspezifische Unterschiede sind gerade in der Altersgruppe der 16-Jährigen mit 9,9% der männlichen Internetnutzer bzw. 2,2% der weiblichen Internetnutzerinnen signifikant.<sup>66</sup> Chat, Musik, Spiele und Erotik sind nach Eigenangaben die vier meist genutzten Internetinhalte der jugendlichen Internetsüchtigen.<sup>67</sup>

In der einschlägigen Literatur gibt es verschiedene Ansätze von Definitionsmerkmalen zur Internetsucht, ähnlich den Merkmalen bei Abhängigkeit von psychotropischen Substanzen. In der Regel sind sie sich über folgende Nenner einig<sup>68</sup>: Der Nutzer widmet den größten Teil seines Tageszeitbudgets über einen längeren Zeitraum dem Internetsurfen und hat die Kontrolle über sein Internetverhalten weitgehend verloren, d.h. es verläuft weitaus zeitintensiver als beabsichtigt. Im Zuge dessen wird die Toleranz zunehmend erhöht, so dass der Internetkonsum kontinuierlich gesteigert werden muss, um eine Befriedigung zu erreichen und zu erhalten. Bei Nichtnutzung des Internets treten Entzugssymptome wie Unruhe, Reizbarkeit bis hin zur Aggressivität, Unzufriedenheit, Phantasien usw. und das psychische Verlangen nach Internetkonsum als Folge auf; und es machen sich negative soziale Konsequenzen im Alltag bemerkbar (z.B. Ärger am Arbeitsplatz, mit Freunden, Familienmitgliedern; Misserfolge in Schule und Beruf usw.).

Darüber hinaus kann übermäßiger Computer- und Internetkonsum spezifische körperliche Schädigungen bedingen. Haltungsschäden, Rückenprobleme, Kopfschmerzen und Augenentzündungen sind deutliche Anzeichen dafür.

---

<sup>65</sup> vgl. <http://aerzteblatt.lnsdata.de/pdf/PP/1/6/s269.pdf>, 2

<sup>66</sup> vgl. [http://www.onlinesucht.de/internetsucht\\_preprint.pdf](http://www.onlinesucht.de/internetsucht_preprint.pdf), 7 ff.

<sup>67</sup> ebd.

<sup>68</sup> ebd., 3



Auch von diversen Internetinhalten selbst können gesundheitsschädigende Risiken ausgehen. Während einerseits durch rechtliche Regelungen (z.B. Reklameverbot für Tabakwaren im Fernsehen), soziale Normen (z.B. Rauchverbot in öffentlichen Gebäuden) und Medien-Kampagnen (z.B. Aufklärung über Aids) mitunter kontrollierend gegen gesundheitsschädigende Verhaltensweisen vorgegangen wird, werden diese wiederum in einigen Online-Foren als Genuss gerechtfertigt oder gar als Lebensstil propagiert.

### 2.3.9 Ausblick

Hinsichtlich jugendrelevanter Inhalte sind Sanktionen gegenüber Straftätern und gesetzliche Regulierungen Aufgaben des Staates.<sup>69</sup> Doch der Jugendmedienschutz im Internet kann nicht wirklich bestehende Risiken eindämmen. Vielmehr befindet er sich „auch nach der Schaffung der neuen gesetzlichen Regelungen in einem Dilemma.“<sup>70</sup> Nur wenn Anbieter als juristische oder natürliche Personen hierzulande rechtlich greifbar sind, kann eine strafrechtliche Verfolgung innerhalb Deutschlands gelingen. Stehen Server von Anbietern von jugendgefährdenden Inhalten im Ausland, ist eine Sperrung der Seiten nur infolge einer langwierigen und aufwändigen internationalen Koregulierung möglich. Daher haben die Nutzer selbst und darüber hinaus Sozialisationsinstanzen wie Gleichaltrige, Eltern und Schulen einen viel bedeutenderen Einfluss auf Nutzungsweisen des Internets als der Jugendschutz.<sup>71</sup> Dieser Einfluss wird in Kapitel 3.4 erörtert.

Neben den potenziellen Gefahren im Rahmen der Internetnutzung, kann durch sachgerechte und produktive Nutzung auch individuell profitiert werden. Informationssuche ist ein wesentliches Nutzungselement (nicht nur) für Heranwachsende. Somit bedarf es einer näheren Betrachtung der diesbezüglichen Chancen und Risiken.

---

<sup>69</sup> vgl. Schnier u.a. 2004, 181

<sup>70</sup> Volpers 2004, 59

<sup>71</sup> vgl. Langer 2007, 83

## 2.4 Chancen und Risiken des Datenflusses

### 2.4.1 Alltägliche Dienstleistungen und Informationsrecherche im Internet

In der alltagsgebräuchlichen Nutzung bedienen Internetdienste die jeweiligen Bedürfnisse der Nutzer wie z.B. die schnelle Kommunikation per E-Mail oder in Chat-Foren, Preisvergleiche und Bestellmöglichkeiten aller erdenklicher Konsumgüter und Produkte ins Haus, Online-Bewerbungen bei Arbeitgebern, Partnervermittlung, Buchung von Bahnreisen, kostengünstige und bequeme Kontoführung bei Nutzung des Online-Bankings u.v.m.. Daneben wird das Internet immer häufiger zum Lernort (e-Learning-Seminare, Online-Unterricht etc.. Weil zunehmend alltägliche Dienstleistungen über das Internet abgewickelt werden, bedeutet dies, neben den Vorteilen für die User entsprechender Dienste, das Risiko und die Zuspitzung der digitalen bzw. sozialen Ausgrenzung für Nichtnutzer.

Darüber hinaus kommt im Besonderen die Rolle des Wissens und gezielte Informationsrecherche im Internet zum Tragen. Das World Wide Web hat im vergangenen Jahrzehnt ein großes Wachstum erlebt, zunächst in den USA, kurze Zeit später in Deutschland. Es ist für eine stetig steigende Anzahl von Personen zu einem wichtigen Informationsmedium geworden und scheint die klassischen Medien hinsichtlich der Informationsmengen zu überbieten.<sup>1</sup> Neben Freunden, Familienmitgliedern und Schule, stellen die Medien für Jugendliche die wichtigste und zentrale Informationsquelle dar, wobei erwähnenswert ist, dass diese in der Glaubwürdigkeit von den eigenen Eltern übertroffen werden.<sup>2</sup> Nichts desto trotz nutzen immerhin 102 von 144 Kinder das Medium Internet bei der Suche nach bestimmten Themen, Bücher landen mit 40 von 144 Nutzern auf dem zweiten Platz.<sup>3</sup> Um im unüberschaubaren Angebot des Internets gezielt relevante Informationen finden zu können, müssen sogenannte Suchmaschinen (z.B. Google, Lycos, Yahoo, Excite usw.) bedient werden und ihre Arbeitsweise ver-

---

<sup>1</sup> vgl. Hölscher 2002, 13

<sup>2</sup> vgl. Schorb 2003, 79

<sup>3</sup> vgl. Croll u.a. 2007, 41

standen werden können.<sup>4</sup> Sie dienen als Suchmaske bei der Recherche nach speziellen Themen bzw. Internetseiten und verweisen im Ergebnis auf externe Links.

Die Webseite der freien Enzyklopädie Wikipedia dient als beliebtes Recherchemittel und ist das gegenwärtig meist genutzte Web-2.0-Angebot unter Jugendlichen.<sup>5</sup> Für Autoren - und das kann im Zeitalter des *Mitmachwebs* jeder einzelne Internetnutzer sein - bietet sich ohne Registrierung die Möglichkeit, eigens verfasste Beiträge der gesamten Internetcommunity per einfachem Mausklick zugänglich zu machen.

Diese Gegebenheiten lassen bereits erahnen, dass die Informationsmenge des Internets nicht automatisch zu einer besseren Informiertheit der Nutzer führt, sondern vielmehr das Risiko für jeden Interessierten birgt, im Labyrinth der Daten falsche, irrelevante oder veraltete Informationen herauszufiltern. Wenn jeder x-beliebige Nutzer Inhalte in das Datennetz stellen kann, liegt der Verdacht nahe, dass viele unwahrscheinliche Beiträge im Internet landen. Hingewiesen sei in diesem Kontext auch auf die Internetseite Stupidedia, eine Persiflage von Wikipedia, auf den ersten Blick kaum vom Original zu unterscheiden. Weil hier gezielt irrelevante und falsche Informationen zu bestimmten Themen geliefert werden, kann dies gerade bei unwissenden Usern leicht zu Irritationen führen.

Jugendliche suchen im Internet häufig nach Informationen, die sie sonst gar nicht oder zumindest nicht so unbeschwert finden würden. Mehr Mädchen als Jungen recherchieren im Internet für Schularbeiten, politische Informationen suchen überwiegend ältere Jugendliche an höheren Schultypen. Nach eigenen Angaben sind 79% der Schülerinnen und Schüler von Gymnasien *häufig* und *sehr häufig* darin erfolgreich, gezielt Informationen im Internet zu finden, Hauptschüler hingegen lediglich zu 34%.<sup>6</sup> Dadurch wird der formale Bildungsgrad als zentraler Indikator für das Erschließen neuer Informationen in den Fokus gerückt und konstatiert, dass Jugendliche mit formal niedrigem Bildungsniveau in dieser Hinsicht benachteiligt sind.

---

<sup>4</sup> vgl. <http://www.internet.fuer.alle.de/transfer/downloads/MD110.pdf>, 17

<sup>5</sup> vgl. <http://www.daserste.de/service/ardon10407.pdf>, 8

<sup>6</sup> vgl. <http://www.kib-bielefeld.de/externelinks2005/digitaleungleichheit.pdf>, 17

Folgende Aspekte sind bei möglicher Mehrfachnennung in der Beurteilung von Internetseiten für Heranwachsende von Bedeutung: wahrheitsgemäße Informationen, aktuelle Inhalte, schnelle Verfügbarkeit, Informationen leicht zugänglich, Informationsvielfalt, Vertrauenswürdigkeit der Anbieter, Insider-Informationen und schönes Aussehen der Internetseite.<sup>7</sup> Wenngleich der Wahrheitsgehalt von Informationen in dieser Skala höchste Priorität einnimmt, wird sich folgend herausstellen, dass dieser Aspekt doch Anlass zur näheren Erörterung gibt.

### 2.4.2 Beurteilung des Wahrheitsgehaltes von Informationen

In der Bewertung von Relevanz bzw. Qualität von Internetinhalten fallen erneut bei der Differenzierung nach unterschiedlichen Schultypen signifikante Unterschiede auf.

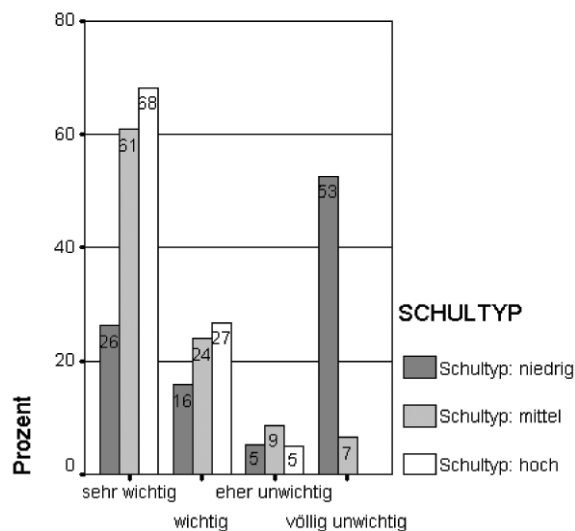


Abbildung 5<sup>8</sup>: „Wahre Informationen“ und Schultyp

Je höher der formale Bildungsgrad unter jungen Menschen ist, desto mehr Wert wird auf wahrheitsgemäße Informationen gelegt (vgl. Ab-

<sup>7</sup> ebd., 18

<sup>8</sup> ebd., 18

bildung 5). Unter über 60% der Jugendlichen, die höhere und mittlere Schultypen besuchen, sind vertrauensvolle und wahrheitsgemäße Internetinhalte von sehr wichtiger Bedeutung. Dies trifft hingegen nur bei etwa einem Viertel der Haupt- und Sonderschüler zu, 53% von ihnen finden den Wahrheitsgehalt sogar völlig unwichtig (Realschüler: 7%, Gymnasiasten: 0%). Ähnliche Tendenzen lassen sich bei der Bewertung der Wichtigkeit von vielfältigen Informationen erkennen.

Hinzu kommt, dass 12% der Hauptschüler der vollen Überzeugung sind, dass das, was im Internet steht, vorher von jemandem auf seine Richtigkeit überprüft worden ist (Gymnasiasten: 4%) und sich über die Hälfte von ihnen sehr sicher sind, dass sie genau wissen, was im Internet erlaubt bzw. nicht erlaubt ist (Gymnasiasten: 41%).<sup>9</sup> Obwohl diese Einstellungen mit zunehmendem Alter zwar abnehmen, bleiben sie dennoch weit verbreitet. Die Faktoren Geschlecht und Alter weisen diesbezüglich keine nennenswerten Unterschiede auf, es dominiert eindeutig der Faktor formale Bildung.

Viele der Heranwachsenden, die im digitalen Zeitalter mit Computer und Internet aufwachsen, beurteilen die Qualität und den Wahrheitsgehalt von Informationen im Internet also undifferenziert. Wenngleich Schüler an *mittleren* und *hohen Schultypen* auch nicht durchweg einen hohen Wert auf wahrheitsgemäße Informationen im Internet legen, bietet gerade die weit verbreitete Einstellung von Schülern an *niedrigen Schultypen* Anlass zur Sorge. Falsche Informationen können eine Einschränkung der gesellschaftlichen Teilhabe zur Folge haben, bis hin zu strafrechtlichen Konsequenzen.

Diese Erkenntnis verstärkt die Forderung nach einer Vermittlung von Kritik- und Selektionsfähigkeit von Internetinhalten im Rahmen der Medienpädagogik. Die Wichtigkeit und Bedeutung der Medienpädagogik wird durch folgende Typologisierung junger Internutzer unterstrichen.

---

<sup>9</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 49 ff.

## 2.5 Typologie der jugendlichen Internetnutzer

Eine Studie aus dem Jahr 2000, die auf schul- und internetbasierten Umfragen beruht, liefert eine Typologisierung der jugendlichen Internetnutzer.<sup>1</sup> Einerseits scheint sie zwar auf Grund von zwischenzeitlich gestiegenen Nutzerzahlen veraltet, andererseits weisen die Ergebnisse jedoch enge Bezüge zu gegenwärtigen Erhebungen wie der JIM-Studie auf. *Marginale Nutzer* (17,4%) bilden die kleinste Gruppe, sie nutzen das Internet nebensächlich, ohne spezifische Motive. Die Informationssuche hat den höchsten Stellenwert für *Primär Informative* (24,8%), andere Optionen haben nachrangige Bedeutung. *Multifunktionelle Nutzer* (26,3%) legen sich nicht auf ein bestimmtes Nutzungsmotiv statt, sondern nehmen allerlei unterschiedliche Internetangebote in Anspruch. *Informations- und Kommunikationssuchende* stellen mit 31,5% die größte Gruppe dar, für sie stehen Informationsrecherche und Kontaktaustausch (auch mit fremden Personen) im Vordergrund.<sup>2</sup>

Dass die Internetnutzungsmotive Kommunikation und Informationssuche einen hohen Stellenwert bei den Jugendlichen haben, ist bereits mehrfach belegt. Ebenso, dass das Bildungsniveau als Einflussfaktor für spezifische Internetnutzungsstrategien herangezogen werden kann. Eine qualitative Studie der Universität Bielefeld zu Online-Nutzungsdifferenzen und Aneignungsstrukturen Jugendlicher<sup>3</sup> unterstreicht diese Erkenntnisse:

Die technische Versiertheit allein bedingt nicht automatisch die Entwicklung einer reflexiven Nutzung und somit angemessener sozialer und kommunikativer Kompetenzen. Stattdessen spielen vor allem Engagements und Aktivitäten im Offline-Bereich (z.B. Sportverein, Mitarbeit in Verbänden, musische Interessen etc.) eine wichtige Rolle in Bezug auf das Online-Verhalten, weil sie einen differenzierten Umgang mit dem Internet fördern. Wenn es um das Erschließen neuer Online-Bereiche geht, kommt auch das Wissen und die Kompetenzen der Peers und anderer sozialer Netzwerke entscheidend zum Tragen. Auffallend ist die große Beliebtheit der Chat-Foren unter Jugendlichen mit formal niedrigem Bildungsniveau, dabei zeigt sich eine sehr einge-

---

<sup>1</sup> vgl. Maaz u.a. 2000, 54 ff.

<sup>2</sup> ebd.

<sup>3</sup> vgl. <http://www.kib-bielefeld.de/externelinks2005/sozialeungleichheit.pdf>, 8 ff.

schränkte Variabilität und Flexibilität: Über lange Zeit nutzen sie zu meist nur einen bestimmten Chatroom, bei der Konfrontation mit einer neuen, unbekanntem, aber übersichtlichen Chatseite reagieren sie häufig mit Orientierungslosigkeit. Die Nutzungsstrategien von Jugendlichen mit formal höherem Bildungsniveau sind in diesem Kontext ausgeprägter und vielfältiger; Erfahrungen mit Problemen sind reflektierter.

Ähnliche Tendenzen lassen sich auch in einem anderen Zusammenhang erkennen: Mit über 90% nimmt zwar die große Mehrheit der jugendlichen Nutzer Kontakt zu Internetseiten auf, dennoch ist mitunter das formale Bildungsniveau ein Indikator, ob überhaupt eine Kontaktaufnahme stattfindet (höherer Bildungshintergrund: 97%, niedriger Bildungshintergrund: 84%) und wenn ja, auf welche Art und Weise.<sup>4</sup> Dies kann in Form von Gästebucheinträgen, Kommentaren, Beteiligung an Themen in Foren, Abstimmungen, Bestellungen von Produkten, Kritik oder Lob und nicht zuletzt durch Anmeldung und Registrierung bei diversen Internetdiensten geschehen. Vor allem die Möglichkeiten zu Abstimmungen, Forenbeiträgen, Veröffentlichungen eigener Beiträge und Registrierungen nehmen eher Jugendliche mit höherem Bildungsgrad wahr. Auch Geschlechterdifferenzen spielen eine Rolle: Mädchen nehmen häufiger Kontakt zu Internetseiten auf als Jungen. Mädchen und formal höher Gebildete neigen also eher dazu, Meinungen und Rückmeldungen zu Online-Diensten abzugeben, was wiederum „eine Schieflage in der Berücksichtigung der Bedürfnisse und Anforderungen der verschiedenen Gruppen“<sup>5</sup> begünstigt und - im Falle entsprechender Konsequenzen für die Pflege von Webseiten seitens der Anbieter - somit eine ohnehin schon vorhandene Benachteiligung der unreflexiveren Personen und Personengruppen verstärkt.

---

<sup>4</sup> vgl. <http://www.kib-bielefeld.de/externelinks2005/digitaleungleichheit.pdf>, 20

<sup>5</sup> vgl. <http://www.kib-bielefeld.de/externelinks2005/sozialeungleichheit.pdf>, 9

## 2.6 Zwischenresümee

Die Überlegungen und Erkenntnisse des zweiten Kapitels weisen stringent auf die Konsequenzen der digitalen Spaltung hin, denen nur mittels politischer bzw. pädagogischen Initiativen mittel- und langfristig entgegen gewirkt werden kann. Die Bedeutung und Wichtigkeit von Medienkompetenz und Medienpädagogik rückt dabei besonders in den Fokus. Denn neben „[...] Lesen, Schreiben und Rechnen wird inzwischen auch die Medienkompetenz als eine zentrale Kulturtechnik der Wissensgesellschaft angesehen.“<sup>1</sup>

Bleiben zielgerichtete Interventionen aus, können weiterhin überwiegend die formal höher Gebildeten von den positiven Effekten der Internetnutzung profitieren, weil sich Personen mit niedrigem Bildungsniveau derer kaum bewusst sind. Im Zuge immer mehr verbreiteter alltäglicher Nutzungsmöglichkeiten des Internets wie Online-Banking, Buchungen, Bestellungen, Informationsrecherche, Stellensuche, Online-Bewerbung usw. und der Tatsache, dass diverse Austauschprozesse zunehmend ausschließlich über das Internet abgewickelt werden können, spitzen sich die Ausgrenzungsprozesse von sozial Benachteiligten zu. Dann bedeutet digitale Exklusion soziale Exklusion. Die Jugendlichen selbst können die Folgen in der Regel nicht absehen bzw. aus eigener Kraft überwinden. Bei der Entwicklung von Medienkompetenz sollte es darum gehen, einerseits technisches Know-How zu vermitteln und andererseits über potenzielle Risiken aufzuklären und zu lehren, wie mit ihnen angemessen umgegangen werden kann.

In diesem Kontext wird im folgenden Kapitel zunächst geklärt, was Benachteiligung und Medienkompetenz überhaupt sind, bevor dann die Rolle der Medienbildung in der Lebensphase Jugend thematisiert wird.

---

<sup>1</sup> Croll u.a. 2007, 13



### 3. Mediensozialisation bei sozial benachteiligten Jugendlichen

#### 3.1 Einflussfaktoren individueller digitaler Benachteiligungen

Differenziert nach den formalen Bildungshintergründen der Jugendlichen zeigen die Ergebnisse diverser Studien deutliche strukturelle Unterschiede in der Internutzung auf. Individuelle Benachteiligung hängt dabei sehr eng mit den vorhandenen Ressourcen zusammen.

In einem Teilaspekt dieses Zusammenhanges unterschied der französische Soziologe Pierre Bourdieu (1930-2002) zwischen *sozialem Kapital* und *kulturellem Kapital*<sup>1</sup>: Während sich das soziale Kapital im Wesentlichen auf die Art und den Umfang sozialer Beziehungen eines Individuums bezieht, versteht Bourdieu unter kulturellem Kapital den Grad der Kenntnis und des differenzierten Umgangs mit Kulturgütern und spezifischen Habita für die Kommunikation - auf das digitale Zeitalter übertragen demnach eben auch die Kenntnis eines differenzierten Umgangs mit dem Internet. Das kulturelle Kapital steht wiederum in einem engen Zusammenhang mit dem ökonomischem Kapital, welches jede Art Besitztum von Waren bedeutet und somit maßgeblich durch Unternehmertum oder Erwerbsarbeit geprägt ist. Anders ausgedrückt, die Chancen auf einen Platz in der Arbeitsgesellschaft steigen durch kompetenten Umgang mit Computer und Internet. Dabei scheinen einige Nutzungsstrategien, vornehmlich bei Jugendlichen aus sozial benachteiligten Verhältnissen, nicht unbedingt hilfreich, die Chancen auf einen Zugang zum Arbeitsmarkt zu erhöhen. „Benachteiligung kann durch das Zusammenwirken unterschiedlicher Faktoren wie Herkunftsmilieu, ethnische Zugehörigkeit, geistige oder körperliche Einschränkungen sowie durch den sozio-ökonomischen Status der Herkunftsfamilien und auch die Geschlechtszugehörigkeit ausgelöst werden“<sup>2</sup> und liegt dann vor, wenn durch Schichtgrenzen oder Diskriminierung bestimmten sozialen Gruppen der Zugang zu gesellschaftlichen Werten und Ressourcen, zum Beispiel soziale Sicherheit, höheres Einkommen, aber auch Bildung – und Medienbildung als Teil davon –

---

<sup>1</sup> vgl. Bourdieu 1987, 210 ff.

<sup>2</sup> vgl. Croll u.a. 2007, 13

erschwert ist oder verwehrt bleibt.<sup>3</sup> Bestimmte Gruppen sind also mehr von Benachteiligung betroffen als andere. Dabei darf es nicht zu der Verallgemeinerung kommen, dass dies automatisch für jedes Mitglied innerhalb einer entsprechenden Gruppe zutreffen muss. In Bezug auf die Medienbildung hängt - wie bei der Terminologie der digitalen Spaltung - Benachteiligung nicht nur damit zusammen, *ob* Medien genutzt werden (materieller Faktor), sondern auch *wie* mit ihnen und mit welchen Konzepten gearbeitet wird. Denn es ist wichtig zu wissen, dass Kinder und Jugendliche eine *gleiche* Benachteiligung nicht *gleich* verarbeiten. Bei der Verarbeitung und positiven Bewältigung von Benachteiligung spielen vor allem das Geschlecht und die ethnische Herkunft eine wichtige Rolle, was in der Konzeption von Fördermaßnahmen unbedingt berücksichtigt werden muss.

Grundsätzlich kann durch Vermittlung und Steigerung von Medienkompetenzen in der Jugendarbeit eine Benachteiligung nicht gänzlich aufgehoben werden. Sie kann aber Kompetenzen im Umgang mit Medien fördern und dadurch auf eine Verbesserung der individuellen Handlungschancen abzielen. Zugang zu Medien im Allgemeinen und zum Internet im Besonderen bedeutet, über Inhalte der medialen Welt verfügen zu können, womit dem Nutzer Anteile der Gesellschaft, des Wissens und der Kultur verfügbar werden.<sup>4</sup>

Da im Rahmen der Medienbildung immer wieder der Terminus Medienkompetenz fällt, bedarf es zunächst einer Klärung der Wortbedeutung.

---

<sup>3</sup> vgl. <http://www.digitale-chancen.de/transfer/downloads/MD519.pdf>, 5

<sup>4</sup> vgl. Süß 2004, 284

## 3.2 Medienkompetenz als Ressource Heranwachsender

### 3.2.1 Begriffserläuterung Medienkompetenz

In der Alltagssprache steht Kompetenz (lat.: competere – zu etwas fähig sein, zusammentreffen) für die Sachkenntnis, Fähigkeiten und das Handlungsvermögen einer Person. Vereinfacht bezieht sich die Medienkompetenz also darauf, mit Medien (sowohl Soft- als auch Hardwareangebote, also mit Programmen bzw. Programminhalten und mit der Bedienung von Geräten), die den Alltag unseres Zeitalters bestimmen, umgehen zu können. Medienkompetenz in engerem Sinne bedeutet „[...] das Verfügen über ein gleichermaßen funktionelles wie strukturelles Wissen, das ergänzt wird durch die Fähigkeit zur kritischen Reflexion und zum selbstbestimmten Medienhandeln [...]“<sup>1</sup>, demnach die Kompetenz, medial basierte Kommunikation zu begreifen und selbstverantwortlich nutzen zu können<sup>2</sup>; zu verstehen, wie Inhalte produziert werden und wie es um die Brauchbarkeit bzw. Qualität von Informationsquellen steht.<sup>3</sup> Der Begriff Medienkompetenz entstammt aus anderen Kontexten wie es heute oft wahrgenommen wird. Mit dem Umbruch der medienpädagogischen Auseinandersetzung mit den Massenmedien Ende der 1960er und Anfang der 1970er Jahre, die - zusammenfassend - in erster Linie eine Kontrollfunktion der Erzieher innehatte und dem zu dieser Zeit an Bedeutung gewinnenden außerschulischen Erziehungsbereich (Kulturarbeit, Freizeitarbeit, Jugendarbeit, Jugendzentrumsbewegung u.v.m.), entstand eine handlungsorientierte Medienpädagogik, die ihre Adressaten nicht nur als Rezipienten, sondern auch als bewusste Medien-Nutzer verstand.<sup>4</sup>

Die konzeptionelle theoretische Entfaltung des Begriffes Medienkompetenz von Baacke aus dem Jahr 1997 hat auch heute nicht an Gültigkeit verloren und kann aktuell unter Miteinbeziehung des Mediums Internet angewendet werden. Nach der Anlehnung an Baacke's ausdiffe-

---

<sup>1</sup> Fachlexikon der Sozialen Arbeit 2007, 633

<sup>2</sup> vgl. Theunert 1999, 53

<sup>3</sup> vgl. Kubicek 1999, 21

<sup>4</sup> vgl. Baacke 1997, 46 ff.

renziertes Verständnis von Medienkompetenz, die Fähigkeiten zur Medien-Kritik, Medien-Kunde, Medien-Nutzung und Medien-Gestaltung<sup>5</sup> umfasst, knüpft eine Darstellung von Kompetenzbereichen speziell in der Internetnutzung an.

1. Medien-Kritik geschieht auf analytischer Ebene, dies meint die Bereitschaft und die Fähigkeit, (problematische) Entwicklungen in der Gesellschaft erkennen und differenzieren zu können. Medien-Kritik auf reflexiver Ebene bedeutet die Anwendung analytischen Wissens auf die eigene Person und das eigene Handeln, wie z.B. die Kritik von Medienvorlieben anderer und die Betrachtung der eigenen Vorlieben. Die Verknüpfung analytischen Denkens und reflexiven Besinnungsweisen bildet schließlich die ethische Ebene, die wiederum zu der Schlussfolgerung kommt, dass das Individuum trotz seiner Funktion als Subjekt nicht aus der gesellschaftlichen Ordnung herausdefiniert werden kann. Obwohl oder gerade weil Jugendliche heute in und mit Medienwelten aufwachsen<sup>6</sup>, fehlt ihnen häufig eine reflexive Distanz zu den Medien, weil sie wenig über die Wirtschafts- und Machtstrukturen des Mediensystems wissen. Deshalb sollte die Medienforschung es sich zur zentralen Aufgabe machen, die Analyse von Machtstrukturen stärker als bisher zu betreiben.<sup>7</sup>

2. Medien-Kunde gliedert sich in zweifacher Weise. Die informative Dimension beinhaltet die Vermittlung von Wissensbeständen (z.B. wie kommen journalistische Beiträge zustande?). Die instrumentelle Dimension bedeutet die technische Versiertheit in der Bedienung von Geräten und Benutzeroberflächen. Jugendliche stehen technischen Neuerungen meist interessiert und offen gegenüber. Da jedoch einigen dieser Zugang verschlossen bleibt, ist von sehr unterschiedlichen Voraussetzungen auszugehen. Dabei sollte es bei der Vermittlung von Kompetenzen nicht um die bloße Bedienbarkeit von Geräten gehen um eine bessere technische Versiertheit zu erlangen, sondern insbesondere auf Interessen und Bedürfnisse der Jugendlichen zu achten, bereits bestehende Fähigkeiten aufzugreifen und diese in einen Kontext mit den

---

<sup>5</sup> ebd., 53 ff.

<sup>6</sup> vgl. [http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/baacke\\_datennetz/baacke\\_datennetz.pdf](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/baacke_datennetz/baacke_datennetz.pdf), 7

<sup>7</sup> vgl. Hedrich/Voß-Fertmann 1999, 199

Möglichkeiten, Chancen und Risiken der Informations- und Kommunikationstechnologien zu bringen.

3. Die Medien-Nutzung findet rezeptiv und/oder interaktiv statt, was die Fähigkeit beinhaltet, mit Kommunikationsangeboten der Medien sozial und emotional verantwortlich umgehen zu können.<sup>8</sup> Die wichtigste rezeptive Fähigkeit ist - nun bei besonderer Berücksichtigung der Internetnutzung - die Selektion wichtiger bzw. relevanter Informationen. Zählt man das Internet zu den Massenmedien, findet nach Luhmanns Verständnis zwar keine Interaktion zwischen Sender und Empfänger unter Anwesenden statt<sup>9</sup>, dennoch bietet das Netz zahlreiche Möglichkeiten, auf virtueller Ebene interaktiv zu kommunizieren (in den bereits beschriebenen Formen der vermittelten Kommunikation, aber auch beim Internet-Banking, Internet-Shopping, Internet-Learning usw.) und weist dem Nutzer eine eher aktive, statt rein passive Rolle zu.

4. Auch die Medien-Gestaltung kann in zwei Teilbereiche gegliedert werden. Umfassende Kompetenzen in diesen Bereichen haben in aller Regel Menschen, die im Informations- und Technologiesektor tätig sind oder für sich eine berufliche Zukunft in entsprechenden Arbeitsfeldern erwägen. Auf innovativer Ebene geht es um Weiterentwicklungen innerhalb systemtechnischer Voraussetzungen, was im Konkreten die Veränderung, Verbesserung und Entwicklung von Software- und Hardware-Angeboten meint. Die kreative Dimension umfasst Kompetenzen in ästhetisch-gestalterischer Hinsicht. Design von Webseiten, Fotografien als Ausdrucksmittel, die Gestaltung von Benutzeroberflächen u.v.m. fallen unter diesen Gesichtspunkt. Kreative Fähigkeiten sind aber nicht durchgängig professionalisiert, sondern werden oftmals von Nutzern mit spezifischen gestalterischen Interessen angewendet.

Der Begriff Medienkompetenz umfasst Anteile von Medienbildung und Medienerziehung und bleibt fast so allgemein wie die Termini *Erziehung* oder *Bildung*. Das Dilemma dieser Ausdifferenzierung ist folgendes: Auf die Frage, wie damit nun in der Praxis didaktisch oder methodisch umgegangen werden kann, bietet sie noch keine Antwort.

---

<sup>8</sup> vgl. Hoffmann 2003, 33

<sup>9</sup> vgl. Luhmann 2004, 11

Deshalb ist eine weitere Unterteilung verschiedener Kompetenzbereiche unter besonderer Berücksichtigung des Mediums Internet sinnvoll.

### 3.2.2 Kompetenzbereiche in der Internetnutzung

Kubicek und Welling entwickelten ein Modell, in dem sie vier grundsätzliche Kompetenzbereiche für eine erfolgreiche Internetnutzung beschrieben und unterschieden haben<sup>10</sup>:

An erster Stelle steht die *Selektions- und Differenzierungskompetenz*, welche die Fähigkeit zur Auswahl und Unterscheidung verschiedener Informationsgattungen und –quellen für einen bestimmten Zweck beinhaltet. Den zweiten Kompetenzbereich stellt die *Orientierungskompetenz* zu einer „medienadäquaten Nutzung verschiedener Informationsgattungen unter Beachtung ihrer Gebrauchsvorgaben“<sup>11</sup> dar. Die *Evaluationskompetenz* geht von einer differenzierten Kritik- und Urteilsfähigkeit von Internetinhalten und Medienangeboten aus. Schließlich beinhaltet die *Gestaltungs- und Produktionskompetenz* den technischen Umsatz eigener kreativer Ideen und somit die Erstellung und Pflege eigener Internetseiten.

Die ersten drei Kompetenzbereiche bedeuten auf den konkreten Einzelfall der Informationsrecherche übertragen, dass der Internetnutzer an erster Stelle das Informationsproblem erkennen muss, welches daraufhin verstanden und eingegrenzt werden muss. Nach der Auswahl eines geeigneten Suchsystems folgt die sorgfältige Formulierung eines Suchbegriffes in der Suchmaske und schließlich die kritische Bewertung der Ergebnisse und die Selektion geeigneter Treffer.

---

<sup>10</sup> vgl. <http://www.internet.fuer.alle.de/transfer/downloads/MD110.pdf>, 17

<sup>11</sup> Zillien 2006, 102

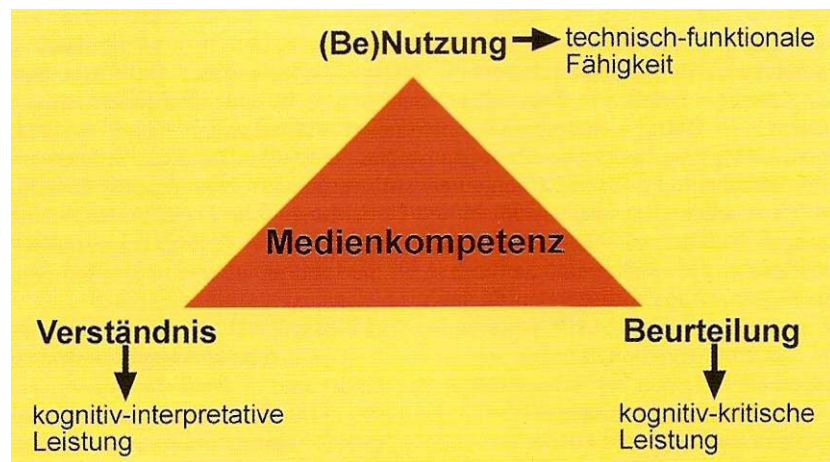


Abbildung 6<sup>12</sup>: Medienkompetenz für das Internet

In dem Kompetenzdreieck von Schnier u.a. werden sozialarbeiterische, schulische und elterliche Aufgabenbereiche in der Vermittlung von Medien- bzw. Internetkompetenzen veranschaulicht (vgl. Abbildung 6). Eine umfassende Medienkompetenz erfordert demnach differenzierte und reflexive Fähigkeiten wie (Be-)Nutzung, Verständnis und Beurteilung. Das Modell der Dimensionen einer Medienkompetenz für das Internet ist mit kognitiv-interpretativen und kognitiv-kritischen Leistungen ähnlich aufgebaut wie die zuvor beschriebenen Kompetenzbereiche bei Kubicek und Welling, wird aber um die technisch-funktionale Fähigkeit erweitert. Letztgenannte beinhaltet zwar auch Gestaltungs- und Produktionskompetenzen, meint aber in erster Linie grundsätzliche Kenntnisse in der Anwendung von Hard- und Software (Anschlussschnittstellen am Computer, Einsatz von Filtersoftware etc.). Wichtig erscheint an dieser Stelle der Hinweis auf eine Verknüpfung der Dimensionen: Technische Funktionen sollten ebenso kritisch reflektiert werden wie Unterhaltungs- und Informationsangebote.

Neben den unterschiedlichen Kompetenzbereichen, die im Rahmen der Internetnutzung zum Tragen kommen, kann das Internet selbst diverse (soziale) Funktionen erfüllen. Sie differieren je nach individuellen Nutzerinteressen und -eigenschaften. und können als Erklärung dafür dienen, *warum* und *wie* Jugendliche das Internet nutzen.

---

<sup>12</sup> vgl. Schnier u.a. 2004, 189

### 3.2.3 Funktionen des Internets

Die Funktionen des Internets sind vielfältig. Sie lassen sich in *situative*, *soziale* und *biographische* bzw. *ich-bezogene* Funktionen unterscheiden.<sup>13</sup>

Situative Funktionen: Unlängst ist deutlich geworden, dass das Internet einerseits Rechercheinteressen, andererseits Unterhaltungsinteressen bedient. Darüber hinaus hat das Surfen im Internet den Nutzen eines Zeitfüllers bzw. um Langeweile zu vertreiben. Bei Einsamkeit hilft den Jugendlichen neben Fernseher und Tonträgern am meisten das Internet (29%).<sup>14</sup> Online-Spiele eignen sich vor allem für die Flucht aus dem Alltag (Escapismus) und der Stimmungsregulierung. Die Habitualisierungsfunktion im Sinne einer Zeitstrukturierung wird dann bedeutsam, wenn sich eine zeitlich regelmäßige Nutzung einstellt (z.B. regelmäßig nach der Schule).

Das Internet erfüllt soziale Funktionen, wenn Angebote und Inhalte von Webseiten Anlass zu Gesprächen in Familien, Schule, Gleichaltrigengruppen usw. geben. Weiterhin kann es die Meinungsbildung fördern, das Selbstbewusstsein oder etwa Gruppenidentitäten in Jugendkulturen stärken.

Sander unterscheidet den persönlichen Gewinn und den sozialen Nutzen durch Umgang mit Medien im Allgemeinen auf zwei Ebenen<sup>15</sup>: Erstens werden Interaktion, Kommunikation und die soziale Gestaltung von Freundschaftsbeziehungen auf der *Beziehungs-Ebene* gestärkt. Dabei dienen Medieninhalte der Entwicklung eines eigenen Geschmacks – dies kann, aber muss nicht in Abgrenzung zum Elternhaus und in Übereinstimmung mit der Gleichaltrigengruppe geschehen - und helfen darüber hinaus bei der Regelung von sozialen Beziehungen. Zweitens kann durch Mediennutzung Wissenserwerb, -erweiterung, Zeitvertreib, u.v.m. stattfinden, so dass für das Individuum auch ein Gewinn auf *inhaltlicher Ebene* festgemacht werden kann.

---

<sup>13</sup> vgl. Vollbrecht 2003, 15

<sup>14</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 65

<sup>15</sup> vgl. Sander 1999, 233 ff.



Darüber hinaus kann Informationstechnologie bei vorteilhafter Nutzung Selbstbewusstsein vermitteln, Vereinsamung und Depression bekämpfen.

Der Erwerb von Kompetenzen im Umgang mit Computer und Internet ist von unterschiedlichen Faktoren abhängig. Motivation, Lernbereitschaft und –fähigkeit, Zugangsorte und Unterstützung durch Bezugsgruppen spielen eine wesentliche Rolle. Daher sind die mediale Sozialisation im (Kindes-) und Jugendalter und das soziale Umfeld als Einflussfaktor die zentralen Gegenstände der folgenden Kapitel. Um diese ausarbeiten zu können, bedarf es zunächst einer zusammenfassenden Klärung der Begrifflichkeiten Jugendphase und (Medien-)Sozialisation.

## **3.3 Mediale Sozialisation im Spannungsfeld der Lebensphase Jugend**

### *3.3.1 Sozialisation in der Jugendphase*

Jugend ist eine Lebensphase, die von der Spannung zwischen biologischer und sozialer Reife gekennzeichnet ist; dabei gilt der Eintritt der Pubertät als Beginn der Jugendphase bzw. der Eintritt in das Erwachsenenalter als Ende der Jugendphase. Im historischen Vergleich fand im Laufe des vergangenen Jahrhunderts eine Entstrukturierung der Jugendphase mit zeitlicher Ausdehnung nach hinten statt<sup>1</sup>, weshalb eine allgemeingültige Abgrenzung in ein Lebensalter angesichts unterschiedlicher individueller biographischer Hintergründe mit unterschiedlich lang andauernden schulischen Bildungszeiten, Ablösungsprozessen vom Elternhaus usw. nicht möglich ist. Im Allgemeinen wird die Gesamtheit der jungen Bevölkerung etwa zwischen dem 13. und 24. Lebensjahr als Jugend bezeichnet.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> vgl. Baacke 2003, 45

<sup>2</sup> vgl. Mogge-Grotjahn 1999, 201

Sozialisation im Allgemeinen ist ein lebenslanger und interaktiver Prozess, in dem sich das Individuum einerseits an die Gesellschaft aneignet und andererseits von der Gesellschaft angeeignet wird, d.h. auf die zukünftige soziale Wirklichkeit vorbereitet bzw. in die bestehende soziale Wirklichkeit integriert wird.<sup>3</sup> Der Erwerb von sozialen Rollen, das Ausprägen der eigenen Identität und die Suche nach eigenen Lebensentwürfen gehören zu den elementaren Sozialisationsinhalten in der Jugendphase. Dies vollzieht sich, indem die Jugendlichen z.B. ihre Freunde selbst wählen, sich beruflich orientieren und ihrer Persönlichkeit etwa durch spezifische sportliche Aktivitäten, individuelle Kleidungsstile und Musikvorlieben Ausdruck verleihen. Des Weiteren verhelpen erste Partnerschaften zur Definition der Geschlechterrolle, findet eine allmähliche Ablösung vom Elternhaus statt und entwickelt sich ein normatives bzw. gesellschaftsfähiges Normen- und Wertesystem. Idealtypisiert wächst ein Jugendlicher so allmählich in die Rolle eines anerkannten erwachsenen Gesellschaftsmitgliedes.

#### 3.3.2 Mediensozialisation in der Jugendphase

Neben Familie, Freunden, Mitschülern, Lehrern, Partnern, Ausbildern, Arbeitskollegen etc. haben auch die Medien selbst längst die Funktion einer Sozialisationsinstanz. Im Alltag von Kindern und Jugendlichen sind Medien wichtige Bestandteile der Freizeit, Schule und Arbeit. Im Zuge einer *gelingenden* Mediensozialisation entwickeln die Heranwachsenden eine gesellschaftliche Handlungsfähigkeit. Medienkompetenz wirkt als Variable an mehreren Stellen des Mediensozialisationsprozesses kausal ein und ist zugleich Produkt dieses Entwicklungsprozesses.<sup>4</sup>

Süss beschreibt dazu unterschiedliche Dimensionen der Mediensozialisation und unterscheidet zwischen präkommunikativen, kommunikativen und postkommunikativen Variablen<sup>5</sup>: *Präkommunikative Variablen* sind Medienangebote und Medienzugänge, mit denen sich die He-

---

<sup>3</sup> vgl. Mogge-Grotjahn 2007, 86

<sup>4</sup> vgl. Süss 2004, 277

<sup>5</sup> ebd., 274 ff.

ranwachsenden selbst- und fremdgesteuert (z.B. durch Eltern, Schule, Werbung) auseinandersetzen müssen. Auf das Internet übertragen stellen sich die Fragen: Ist ein Internetzugang vorhanden, wo ist er vorhanden und auf welche Webseiten können Kinder und Jugendliche zugreifen? Die *kommunikativen Variablen* umfassen Mediennutzungsweisen und Aneignungsstrukturen, die ebenfalls einerseits subjektiv bedürfnisorientiert erfolgen und andererseits durch Vorgaben seitens der Eltern, Lehrer, Gleichaltrigen usw. mitbeeinflusst und -bestimmt werden, so dass auch hier das *Ob* und *Wie* der Nutzung von individuellen Zugangsmöglichkeiten und Angeboten, internen und externen Erwartungen abhängt. Bei den *postkommunikative Variablen* handelt es sich um Medieneffekte und den Erwerb von Medienkompetenzen, der sich wiederum in Selbstkompetenzen (Motivation, Selbstbewusstsein, Fähigkeit zur Reflexion, Kontrolle der Impulse usw.), Sachkompetenzen (allgemeines Wissen, kulturelle und politische Teilnahme, usw.) und Sozialkompetenzen (Beziehungs- und Kommunikationsfähigkeiten usw.) unterscheiden lässt.

Dass der angemessene Gebrauch von Medien soziale Kompetenzen entwickelt und fördert, wird vor allem am Beispiel des Internets deutlich, weil noch mehr als bei den traditionellen Medien Presse und Rundfunk gerade hier Kommunikation und Austauschprozesse im Vordergrund stehen. Außerdem können die jungen Nutzer wichtige Informationen und Erfahrungen für ihre berufliche Orientierung und das künftige Berufsleben sammeln.

Im Kontext der Mediensozialisation bedarf es der Berücksichtigung häufiger non-medialer Freizeitbeschäftigungen der Jugend. Führt eine intensive Computer- und Internetnutzung zur Beeinträchtigung sonstiger Freizeitaktivitäten?

#### *3.3.3 Computer- und Internetnutzung vs. non-mediale Freizeitaktivitäten?*

Immer wieder wird das Vorurteil laut, dass Mediennutzung das Konzentrationsvermögen, Lernen oder sportliche Aktivitäten (nicht nur)

von Jugendlichen einschränkt. Auf Grund der Einbettung von Medien in den Alltag wird die Sozialisation heutzutage maßgeblich durch Medien geformt, Tendenz steigend. Im Jahr 2007 können viele Heranwachsenden am wenigsten auf die Medien Computer (26%) und Internet (22%) verzichten, wobei der Stellenwert des Computers bei den Jungen eine signifikant höhere Bedeutung einnimmt.<sup>6</sup> Die Anteile für das gedruckte Wort (Buch, Zeitung, Zeitschrift) im alltäglichen Finanz- und Zeitbudget jedes Einzelnen werden im Gegensatz zu den Anteilen der audiovisuellen Angebote der Bildung, Information, Unterhaltung und Kultur noch weiter abnehmen.<sup>7</sup> Im langjährigen historischen Vergleich verlieren Sport und ‚mit Freunden spielen‘ in der Beliebtheitsskala von Freizeitaktivitäten an Bedeutung; Fernseher, Computer und ‚Faulenzen‘ nehmen zu.<sup>8</sup> Aber auch kreative Beschäftigungen im musischen Bereich verzeichnen einen Zuwachs. Denn nicht die Internetnutzung an sich, sondern die Qualität der Nutzung ist ausschlaggebend für Auswirkungen auf andere Lebensbereiche.

In diesem Zusammenhang definiert die Shell Jugendstudie unterschiedliche Freizeittypen und kommt zu dem Schluss, dass „passive Verhaltensweisen wie »Rumhängen«, technikbezogene Aktivitäten wie Fernsehen, Videos und Computerspiele [...] eher charakteristisch für Jugendliche aus der Unterschicht“<sup>9</sup> sind. Zur *kreativen Freizeitelite* gehören überwiegend ältere Jugendliche mit höherem Bildungsgrad (66% Abitur oder Fachhochschulreife) aus der Oberschicht (21%) - im Sinne der Shell-Jugendstudie 2006 -; sie ist gekennzeichnet durch eine aktive, bildungsnahe Freizeitgestaltung wie *Engagement in Projekten, Bücher lesen* und *Kreatives Machen*.<sup>10</sup> Hinzu kommt, dass mit einem höheren Bildungsniveau die Zahlen der aktiven Mitgliedschaften in Sport-, Musik-, Heimatvereinen, Parteien etc. steigen. In mindestens einem Verein befinden sich neben 87% der Gymnasiasten und „nur“ 67% der Hauptschüler.<sup>11</sup> Die Freizeit der *geselligen Jugendlichen* ist demgegenüber durch ein hohes Maß an Beschäftigungen mit der Gleichaltrigengruppe bestimmt, dabei dienen Kneipen, Diskotheken

---

<sup>6</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 18 ff.

<sup>7</sup> vgl. Ferchhoff 2007, 361

<sup>8</sup> vgl. Süß 2004, 244

<sup>9</sup> Hurrelmann / Shell Jugendstudie 2006, 81

<sup>10</sup> ebd., 80 ff.

<sup>11</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 69

und Jugendzentren als beliebteste Treffpunkte. Unter ihnen ist der Anteil der Hauptschulabsolventen am größten.

Sporttreiben ist für 44% der Computernutzer sehr wichtig, im Gegensatz dazu nur für 33% unter den Nichtnutzern; überdies ist die aktive Beteiligung an Sport-, Theater-, Tanz- und Musikgruppen unter regelmäßigen Internetnutzern signifikant höher.<sup>12</sup> Erwähnenswert ist an dieser Stelle, dass ein größerer Anteil an Gymnasiasten als an Hauptschülern täglich im Internet surft, auch bei regelmäßigem Lesen in der Freizeit ist eine ähnliche Tendenz zu beobachten: 49% der Gymnasiasten lesen mehrmals pro Woche, Hauptschüler: 27%; 28% der Hauptschüler wiederum geben an, nie Bücher zu lesen, wohingegen dies bei 8% der Gymnasiasten zutrifft.<sup>13</sup> In Haushalten, in denen Hauptschüler aufwachsen, sind im Vergleich zu Realschülern und Gymnasiasten weniger Zeitschriften- bzw. Tageszeitungsabonnements, dafür mehr Fernseh abonnements und DVD-Rekorder vorhanden.<sup>14</sup>

Ausgehend von diesen Zahlen scheinen somit kompetente Internet- und Computernutzungsstrategien die anderen Freizeitaktivitäten nicht einzuschränken, sondern eher zu befördern und im Umkehrschluss durch diese gefördert zu werden. Einerseits haben Lese- und Schreibkompetenzen, Urteilsfähigkeiten und selbstständiges Denken Auswirkungen auf die Nutzungsweisen der neuen Technologien. Andererseits haben Aneignungsprozesse auf virtueller Ebene Konsequenzen für die Ressourcen außerhalb des virtuellen Raumes, weshalb auch die Nutzungsmotivation, die sich erneut nach formalen Bildungshintergründen differenziert stark unterscheidet, eine wichtige Rolle spielt: *Spaß haben* und *Zeit vertreiben* stehen bei Hauptschülern im Mittelpunkt der Internet- und sonstigen Vorlieben, während für Gymnasiasten neben dem Unterhaltungsaspekt vor allem der Aspekt *interessante Informationen finden* wichtig ist.<sup>15</sup> Surfen Jugendliche überwiegend aus Langeweile und Zeitvertreib im Internet, liegt die Vermutung einer verhältnismäßig niedrigen Motivation zur Lösung auftretender Probleme nahe.

---

<sup>12</sup> vgl. Haisken-DeNew u.a. 2001, 622

<sup>13</sup> vgl. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie\\_2007.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JM-Studie_2007.pdf), 23

<sup>14</sup> ebd., 11

<sup>15</sup> <http://www.amorphium.de/kib/externelinks2005/B32004IskeKleinKutscher.pdf>, 8

### *3.3.4 Risikofaktoren in der Mediensozialisation*

Wie bereits beschrieben hat sich das Medium Internet zunehmend in den Alltag der Jugendlichen integriert. Chancen des Internets müssen genutzt, Risikopotenziale beachtet werden. Süß beschreibt verschiedene Risikofaktoren der Medien im Allgemeinen und des Internets im Besonderen für das sich entwickelnde Individuum<sup>16</sup>:

So üben einige Medienangebote und -inhalte großen Konsumdruck auf die Jugendlichen aus. Der etablierte und alltägliche Umgang mit Medien in der Gesellschaft kann dazu führen, dass die Jugendlichen versuchen, durch Medienkonsum Befriedigung zu erreichen. Opaschowski stellt im Jahr 2003 die heute wenig abwegig erscheinende These auf, wonach die Jugendlichen künftig mehr Geld für Handys und E-Mails ausgeben als für Kinos und Kneipen.<sup>17</sup> Die leichte und bequeme Verfügbarkeit steht in konkurrierendem Gegensatz zu verhältnismäßig aufwändigen sportlichen und musischen Freizeitaktivitäten. Bei besonderer Begeisterung unter Gleichaltrigen für spezielle Internetseiten wie YouTube und MyVideo kann nur eine regelmäßige Nutzung dieses Angebotes selbst einen Ausschluss aus der alltäglichen Kommunikation darüber verhindern. Darüber hinaus gewinnen durch zielgruppenorientierte Werbung im Internet auch non-mediale Accessoires wie Präferenzen für Getränke, Musik- und Bekleidungsstile mehr und mehr an Bedeutung.<sup>18</sup>

Ein weiterer Risikofaktor ist ein hohes Maß an fremdbestimmter Zeit. Je mehr ihrer freien Zeit die Jugendlichen mit Medienkonsum verbringen, damit ist an dieser Stelle die gesamte Bandbreite (Fernseher, Handy, Computer, Zeitschriften, Internet usw.) gemeint, desto weniger Zeit bleibt für non-mediale Freizeitaktivitäten. Dabei kann freilich sowohl die Zeit, in der Sport getrieben wird, ebenso fremdbestimmt sein wie die Mediennutzung. Wenn durch das soziale Umfeld wie Familie und Peer-Group der Umgang mit Medien in negativer Hinsicht unterstützt und gefördert wird, kann die Initiativenergreifung von Handlungsmöglichkeiten auch außerhalb der Medien geschwächt werden.

---

<sup>16</sup> vgl. Süß 2004, 279

<sup>17</sup> vgl. Opaschowski 2003, 192

<sup>18</sup> vgl. Süß 2004, 280

Die Informationsflut im Internet kann zu einer Verzerrung der Wirklichkeit führen. Je weniger eigene Primärerfahrungen von Jugendlichen in bestimmten Bereichen wie z.B. Sexualität gesammelt wurden, desto stärker sind sie dem Risiko ausgesetzt, durch einseitige Medienbilder (z.B. Pornographie) in ihrem Selbst- und Weltbild beeinflusst zu werden.<sup>1</sup>

Die Verzerrung des Selbst- und Weltbildes kann wiederum zu einer Verwischung oder gar Auflösung eigener Identitäts-Grenzen führen. Für Jugendliche, die vor der Herausforderung stehen die Suche nach der eigenen Identität erfolgreich zu meistern, kann eine verzerrte mediale Welt die unreflektierte Nutzung des Internets begünstigen und stellt somit ein Gefährdungspotenzial im Hinblick auf mögliches Suchtverhalten oder Escapismus dar. Nicht selten legen sich Jugendliche in Chatrooms oder in virtuellen Spiellandschaften wie z.B. World of Warcraft oder Second Life Alter Egos (ein *zweites Ich*) an und schlüpfen dadurch in eine selbst gewählte Rolle. Hierbei können ohne weiteres z.B. Name, Alter, Geschlecht, Körperstatur nach den freien Wünschen der Nutzer gewählt werden. Diese Rollen sind in der Regel jedoch nicht in die reale Alltagswelt übertragbar. Für intensive Spielernutzer besteht insofern eine Gefahr, als dass die insbesondere unter ihnen beliebten Actionspiele mit Gewaltinhalten nicht gerade förderlich scheinen für die Entwicklung von sozialen Kompetenzen wie Empathie.

#### **3.4 Das soziale Umfeld als prägender Einflussfaktor für die Mediennutzung Jugendlicher**

Mediennutzung und -sozialisation findet nicht rein individuell statt, sondern wird vielmehr durch das soziale Umfeld beeinflusst und geprägt. Die Bedeutung unterschiedlicher gesellschaftlicher Orte, Institutionen und Sphären, die Einfluss auf die Mediensozialisation nehmen, spielt nicht nur hinsichtlich des Alters der Jugendlichen eine Rolle, sondern ist auch ständigen gesamtgesellschaftlichen Veränderungen

---

<sup>1</sup> ebd., 281

ausgesetzt.<sup>2</sup> Insofern ist nicht klar abgrenzbar welche Sozialisationsinstanzen im Einzelfall den Medienumgang maßgeblich nachhaltig prägen. Von zentraler Bedeutung ist jedoch allemal, auf welche Unterstützungsstrukturen jugendliche Mediennutzer zurückgreifen können und „inwieweit soziale Beziehungsstrukturen (*soziales Kapital*) in Verbindung mit dem erreichten Grad an Bildungsteilhabe (*kulturelles Kapital*) gebracht werden können.“<sup>3</sup>

Durch technische, wirtschaftliche, politische und kulturelle Entwicklungen haben sich im historischen Vergleich die Rahmenbedingungen der Mediensozialisation vielfach verändert: Die Entwicklung von mobilen Geräten und Multimediageräten, Globalisierung der Märkte, Liberalisierung von (Medien-)Gesetzen, Vervielfachung der Medienangebote und Kommerzialisierung usw. gelten als Motoren dieser Veränderung.<sup>4</sup> Auch die Aufweichung von stark autoritären Erziehungsstrukturen tragen zu einem historischen Wandel bei. Medien erziehen heute nicht nur heimlich mit sondern sind schon von früher Kindheit an, ein Begleiter von jeglicher Situationen im Alltag und fester Bestandteil aller sozialökologischen Zonen.<sup>5</sup> Die Familie hat nach wie vor einen starken Einfluss auf das Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen. Dieser verliert allerdings mit zunehmendem Alter der Protagonisten an Bedeutung und wird von Einflusszuwachsen anderer Instanzen - insbesondere von der Gleichaltrigengruppe und den Medien selbst - ergänzt (siehe Abbildung 7).

---

<sup>2</sup> vgl. <http://www.net.werker.digitale-chancen.de/transfer/downloads/MD589.pdf>, 5

<sup>3</sup> <http://www.uni-bielefeld.de/paedagogik/agn/ag8/expertise%20bildung%20und%20sozialraum%202004.pdf>, 18

<sup>4</sup> vgl. Süß 2004, 288 ff.

<sup>5</sup> ebd., 289



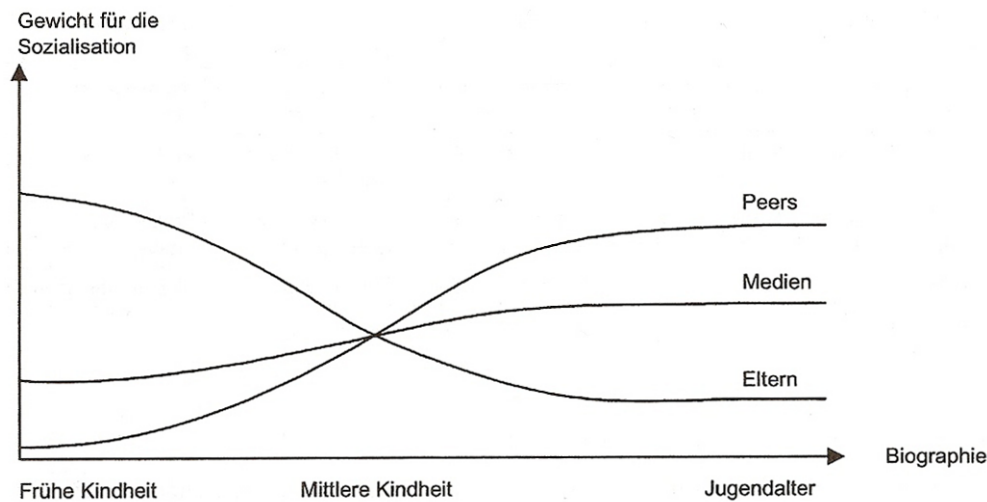


Abbildung 7: Verschiebung im Gewicht der Sozialisatoren<sup>6</sup>

#### 3.4.1 Familie als Sozialisationsinstanz für die Mediennutzung Jugendlicher

Weil Kinder meist innerhalb von Familien erstmals Medienkontakt haben und Medien insgesamt auf Grund quantitativer Verbreitung immer mehr Platz im Familienleben einnehmen, gewöhnen sie sich schon früh an den Umgang mit Medien in ihrer Freizeitbeschäftigung.<sup>7</sup> Dementsprechend werden sie auch in ihrem Medienverhalten nachhaltig von den Eltern geprägt, so dass Familien die Basis für die Mediensozialisation bilden. Eltern verlassen sich jedoch speziell bei der Vermittlung von Kompetenzen im Umgang mit Computer und Internet vor allem auf die Schulen.<sup>8</sup> Dieser Verlass birgt insofern Risiken, weil eine unkontrollierte Nutzung hauptsächlich im häuslichen Bereich stattfindet. Da nun Familien mit niedrigen Haushaltseinkommen unterdurchschnittlich mit PC- und Internetausstattung versorgt sind, bleibt die *Internetsozialisation* innerhalb der Familie insbesondere Jugendlichen aus Haushalten mit geringem sozioökonomischen Hintergrund verwehrt. Je geringer überdies der sozioökonomische Status einer Familie

---

<sup>6</sup> ebd., 287

<sup>7</sup> vgl. [http://www.uni-oldenburg.de/familiensoziologie/download/KuW\\_Bedeutung\\_von\\_Internet\\_und\\_Mobiltelefon\\_im\\_familialen\\_Alltag.pdf](http://www.uni-oldenburg.de/familiensoziologie/download/KuW_Bedeutung_von_Internet_und_Mobiltelefon_im_familialen_Alltag.pdf), 7

<sup>8</sup> vgl. [http://download.microsoft.com/download/4/b/d/4bdc8f02-0b58-46ca-bcfe-833315844305/Bildungsstudie\\_Folder.pdf](http://download.microsoft.com/download/4/b/d/4bdc8f02-0b58-46ca-bcfe-833315844305/Bildungsstudie_Folder.pdf), 6

ist, desto geringer sind die Kinder und Jugendlichen im Elternhaus mit weiteren IKT- und Bildungsressourcen wie Computer, Lernsoftware, Büchern und Taschenrechner ausgestattet.<sup>9</sup> Hinsichtlich der ethnischen Zugehörigkeit ist bemerkenswert, dass mehr als die Hälfte der jungen Menschen aus Offliner-Haushalten türkischstämmige und Russlanddeutsche sind und von diese deshalb häufiger Internetcafés aufsuchen.<sup>10</sup>

#### 3.4.1.1 Internetnutzung im familiären Alltag

Bei einem Großteil der 6- bis 13-Jährigen hat sich die Nutzung des Internets als regelmäßige Freizeitbeschäftigung in den Alltag integriert, 43% surfen einmal oder mehrmals pro Woche.<sup>11</sup> Dabei findet Internetnutzung bei 68% aller Kinder im häuslichen Bereich statt, bei auftretenden Fragen rund um das Thema Internet wenden sich die jungen Nutzer bei möglicher Mehrfachnennung an ihre Väter (64%), Mütter (39%), Freunde (33%), Geschwister (21%), Lehrer (14%), (differenziert nach Geschlechtern stellen bei Jungen die Freunde die zweite Anlaufstelle dar).<sup>12</sup> Hier wird die Einbettung der Onlinenutzung in den familiären Alltag deutlich: Die Eltern stellen bei solchen Fragen die beliebtesten Ansprechpartner dar. Ihnen kommt dabei die zentrale Aufgabe zu, die Kinder und Jugendlichen bei sich infolge des Medienkonsums auftretenden Problemen - jenseits des Jugendmedienschutzes - zu unterstützen.<sup>13</sup>

Nun stellt sich jedoch die Frage, inwiefern die Eltern selbst (medien)kompetent genug sind, um ihren Kindern einen reflexiven und differenzierten Umgang mit den Medien beizubringen. Die Jugendlichen haben heute meist einen nicht zu unterschätzenden Wissensvorsprung in instrumentellem Wissen und medientechnischen Funktionsweisen gegenüber ihren Eltern, so dass eine Kontrolle durch die Eltern oftmals nur unter erschwerten Bedingungen möglich ist. So kann z.B. der sinkende Einfluss des erziehenden Vaters zum Verlust von Erzie-

---

<sup>9</sup> vgl. <http://www.pisa.oecd.org/dataoecd/58/55/38390257.pdf>, 105 ff.

<sup>10</sup> vgl. Treibel 2006, 220

<sup>11</sup> <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf06/KIM2006.pdf>, 44

<sup>12</sup> ebd., 44

<sup>13</sup> vgl. Schorb 1999, 403

hungs- und Kontrollfunktionen führen.<sup>14</sup> Eltern verlieren durch die Verschiebung von traditionellen Autoritätsstrukturen im historischen Vergleich ohnehin zunehmend an Einfluss auf die Mediensozialisation ihrer Kinder. Im Gegensatz dazu könnten den Jugendlichen durch Ausbildungs- und Arbeitslosigkeit materielle Freiheiten und Unabhängigkeiten entzogen werden und somit eine Wiedererstarkung der Bindung an die Herkunftsfamilien begünstigt werden.<sup>15</sup>

#### 3.4.1.2 Auswirkungen der Mediennutzung auf die interfamiliäre Kommunikation

Internetinhalte können sowohl die Kommunikation der Familie nach außen hin organisieren als auch Gesprächsanlässe innerhalb der Familie initiieren.<sup>16</sup> Zusammen werden neue Möglichkeiten, die Computer und Internet bieten, erprobt. Dabei wird gefragt, erklärt und bewertet, so dass durchaus gemeinschaftsbildende Effekte entstehen. Andererseits nutzen Jugendliche im Internet vor allem die Kommunikationsdienste zu Gleichaltrigen, was sich im Umkehrschluss ebenfalls auf die interfamiliäre Kommunikation auswirken kann: E-Mails und Chats sind vornehmlich private Angelegenheiten, bei denen andere Familienmitglieder außen vor bleiben. Haben die Jugendlichen einen eigenen Internetanschluss in ihrem Zimmer, besteht zudem die Gefahr des räumlichen Rückzugs. Insgesamt schätzen die Offliner-Familien die Qualität der Interaktion aber nur unwesentlich besser ein als Onliner-Familien<sup>17</sup>, so dass das Internet selbst nicht allein als Ursache für eine gestörte Kommunikation innerhalb der Familie herangezogen werden kann.

---

<sup>14</sup> vgl. Ferchhoff 1999, 207

<sup>15</sup> vgl. <http://www.net.werker.digitale-chancen.de/transfer/downloads/MD589.pdf>, 7

<sup>16</sup> vgl. [http://www.uni-oldenburg.de/familiensoziologie/download/KuW\\_Bedeutung\\_von\\_Internet\\_und\\_Mobiltelefon\\_im\\_familialen\\_Alltag.pdf](http://www.uni-oldenburg.de/familiensoziologie/download/KuW_Bedeutung_von_Internet_und_Mobiltelefon_im_familialen_Alltag.pdf), 9

<sup>17</sup> vgl. [http://books.google.de/books?id=RiBn-7scFPIC&printsec=frontcover&dq=digitale+spaltung&lr=lang\\_de#PPA105,M1](http://books.google.de/books?id=RiBn-7scFPIC&printsec=frontcover&dq=digitale+spaltung&lr=lang_de#PPA105,M1); 105

### 3.4.1.3 Kontrolle der Internetnutzung

Bei Betrachtung des Zusammenhanges von Familie und Medien, insbesondere des Internets, stellt sich die Frage, inwiefern Eltern die Kontrolle des Medienverhaltens und damit die (Medien-) Erziehung gestalten können. Während es sich bei der Kontrolle des (Mobil-)Telefons in erster Linie um die personale Kontrolle handelt, so stehen bei der Kontrolle der Internetnutzung Nutzungsdauer und Nutzungsinhalte - die aus der Perspektive der Erwachsenen nicht immer altersgerechten Inhalte des WWW - im Vordergrund. Eltern, die selbst nicht über ausreichende Internetkenntnisse verfügen, haben Befürchtungen hinsichtlich einer sinnvollen Internetnutzung ihrer Kinder.<sup>18</sup> Immerhin 6% der Kinder von 6 bis 16 Jahren (Mädchen: 4%, Jungen: 7%) dürfen den häuslichen Internetzugang aus Angst der Eltern vor negativen Auswirkungen nicht nutzen.<sup>19</sup>

Die Eltern sind sich durchaus bewusst, dass durch die Anschaffung eines Internetzuges im familiären Haushalt ein Selbstbildungsprozess der Heranwachsenden in Gang gesetzt wird, dessen Impulse sie – etwa auf Grund von Wissensdefiziten – nicht real einschätzen können.<sup>20</sup> Andererseits werden bestehende Wissensunterschiede zwischen *alt* und *jung* nicht allein durch mangelndes Interesse der Eltern am Erlernen neuer Anwendungsbereiche in den Bereichen der Internetnutzung begünstigt, sondern auch, weil sich die Jugendlichen ihren Wissensvorsprüngen durchaus bewusst sind und „[...] damit den eigenen Vorteil nicht wirklich preisgeben wollen.“<sup>21</sup> Sie verwenden untereinander spezifische technische Fachausdrücke und verwirren damit die Eltern, die ihrerseits wiederum die Verwirrung meist nicht offen zugeben möchten und somit von weiteren Nachfragen absehen.

Rückzugsmöglichkeiten wie z.B. ein eigenes Zimmer tragen dazu bei, dass der Internetkonsum größtenteils unter Ausschluss der Einsicht bzw. Kontrolle durch andere Familienmitglieder erfolgen kann. Wie eingangs erwähnt, bezieht sich die Kontrolle dann eher auf die Nutzungsdauer als auf Nutzungsinhalte. Wenn ein bestimmtes, subjektiv

---

<sup>18</sup> vgl. [http://www.uni-oldenburg.de/familiensoziologie/download/KuW\\_Bedeutung\\_von\\_Internet\\_und\\_Mobiltelefon\\_im\\_familialen\\_Alltag.pdf](http://www.uni-oldenburg.de/familiensoziologie/download/KuW_Bedeutung_von_Internet_und_Mobiltelefon_im_familialen_Alltag.pdf), 12

<sup>19</sup> vgl. Süß 2004, 224

<sup>20</sup> vgl. [http://www.uni-oldenburg.de/familiensoziologie/download/KuW\\_Bedeutung\\_von\\_Internet\\_und\\_Mobiltelefon\\_im\\_familialen\\_Alltag.pdf](http://www.uni-oldenburg.de/familiensoziologie/download/KuW_Bedeutung_von_Internet_und_Mobiltelefon_im_familialen_Alltag.pdf), 13

<sup>21</sup> ebd., 15

empfundenes Maß an Nutzungsintensität überschritten ist, setzen Eltern wie beim Fernsehen häufig ein zeitlich befristetes Verbot der Internetnutzung als Erziehungsmittel ein. Diese Art von Kontrolle ist sicher wichtig, um Konflikte zwischen Geschwistern zu vermeiden, andererseits aber nur dann sinnvoll, wenn Geschwister dem Medium eine vergleichbare Bedeutung beimessen.

Während die Begleitung der Internetnutzung von 14- bis 19-Jährigen durch dritte Personen in der JIM-Studie keine Berücksichtigung findet, liefert die KIM-Studie dazu detaillierte Ergebnisse: 36% der 6- bis 13-Jährigen nutzen das Internet meist alleine, 15% mit Freunden und 42% mit den Eltern. Mit zunehmenden Alter nehmen Interneterfahrungen innerhalb der Familie (26%) ab, wohingegen sie innerhalb der Gleichaltrigengruppe zunehmen (21%).<sup>22</sup> Demnach gewinnt vor allem die Sozialisationsinstanz ‚Peer-Group‘ Einfluss auf das Medienverhalten von Jugendlichen. Durch Distanzierung von Eltern und Lehrer werden die Heranwachsenden mit zunehmendem Alter autonomer, aber gleichzeitig durch Erwartungshaltungen innerhalb der Gleichaltrigengruppe beeinflusst und in diese eingebunden.

---

<sup>22</sup> <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf06/KIM2006.pdf>, 45

### 3.4.2 Peer-Group als Sozialisationsinstanz für die Mediennutzung Jugendlicher

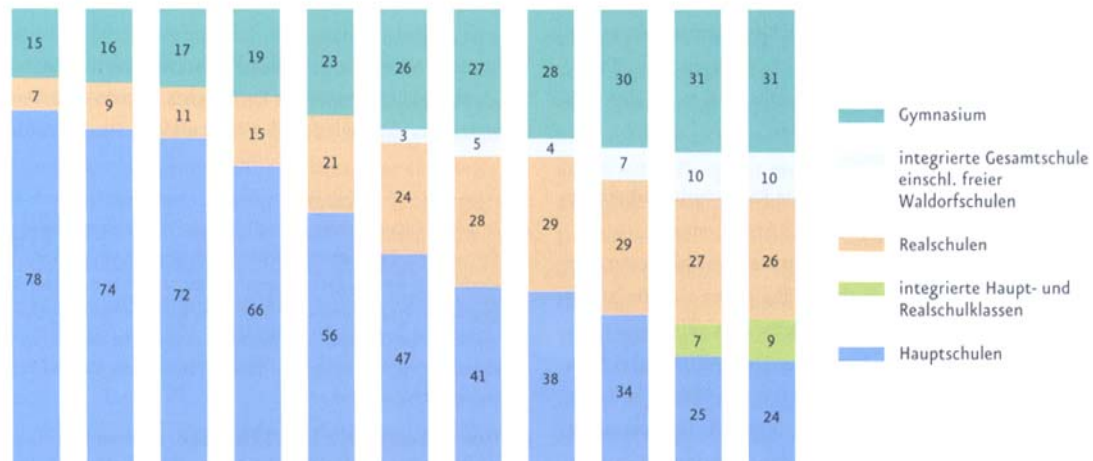


Abbildung 8: Schülerinnen & Schüler im 8. Schuljahr in Deutschland in Prozent<sup>23</sup>

Wie sich aus Abbildung 8 ableiten lässt - der Anteil der Gymnasialschüler unter den Achtklässlern stieg von 15% im Jahre 1952 auf 31% im Jahre 2003, wohingegen der Anteil an Hauptschülern derselben Altersstufe im gleichen Zeitraum von 78% auf 24% abnahm - hat sich die Jugendphase im Vergleich zu früheren Zeiten, als noch mehr Menschen eine kürzere schulische Laufbahn durchliefen und somit in einem verhältnismäßig jüngeren Lebensalter in das Berufsleben einstiegen, im Laufe der vergangenen Jahrzehnte kontinuierlich verlängert.<sup>24</sup> Diese zeitliche Ausdehnung nach hinten führt dazu, dass die Jugendlichen mehr Zeit mit Gleichaltrigen verbringen. Somit lebt die Jugend heute in der Regel allemal außerhalb rein emotionaler familiärer Beziehungen, versachlichter Arbeitsbeziehungen mit Ihresgleichen und wird somit selbst zu ihrer eigenen Bezugsgruppe.<sup>25</sup>

Die Peer-Group bildet einen durch das Lebensalter festumgrenzten Freiraum zum Ausprobieren von Verhaltens- und Identitätswürfen<sup>26</sup>, so dass Meinungsbildungsprozesse sowie soziales und kommunikatives Handeln in Abgrenzung von anderen Altersgruppen stattfinden

<sup>23</sup> vgl. Allmendinger u.a. 2005, 23

<sup>24</sup> vgl. Kuhn 2007, 15

<sup>25</sup> vgl. Ferchhoff 2007, 344

<sup>26</sup> vgl. Hedrich/Voß-Fertmann 1999, 190

können. Nach Sander trägt das kommunikative Handeln auf der Suche nach der Selbstvergewisserung bei, was mit Hilfe von Austausch und Konfrontation innerhalb der Gleichaltrigengruppe erfolgreich gelingen kann. *Was interessiert mich? Was weckt meine Emotionen? Was weckt deine Interessen?*<sup>27</sup> Medien im Allgemeinen und das Internet im Besonderen dienen bei der Beantwortung dieser Fragen als wesentliche Spielfelder. Übereinstimmende Medieninteressen und spezielle Geschmacksvorlieben prägen häufig soziale Beziehungen und Freundschaften, darüber hinaus verhilft Medienwissen innerhalb von Peer-Beziehungen zu Anerkennung und Bewunderung und somit zu Stellung und Prestige.<sup>28</sup> Andererseits ist eine Übereinstimmung in Medien- und Geschmackskulturen nicht zwingend Ausschlag gebend für die Qualität von Freundschaften: In erster Linie zählen diesbezüglich zwischenmenschliche Faktoren wie *das Gegenüber nett finden* und *mit dem anderen gut bzw. über alles reden können*<sup>29</sup> und dass Freunde als vertrauenswürdige Ratgeber - vor allem bei Mädchen - zur Seite stehen.

Nach den Sozialisationsinstanzen Familie und Gleichaltrige fehlt nun noch die Schule als eine der hauptsächlich prägenden Einflussfaktoren für die Computer- und Internetnutzung Jugendlicher.

#### 3.4.3 Funktion und Wirkung von Schulen

Wer der Erwachsenen vermittelt aber Medienkompetenz, wenn Eltern ihrer Aufgabe als Erzieher diesbezüglich oftmals nicht gerecht werden können? Eltern, Lehrer und Personalräte sind sich einig, dass ein kompetenter Umgang mit PC und den neuen Medien die Zukunftschancen junger Menschen deutlich verbessert. Dabei messen Lehrer den Internetanwendungen E-Mail und Recherche im Internet über Suchmaschinen und Lexika die wichtigste Bedeutung zu.<sup>30</sup> Die Schulen überneh-

---

<sup>27</sup> vgl. Sander 1999, 231

<sup>28</sup> ebd., 233

<sup>29</sup> ebd., 232

<sup>30</sup> vgl. <http://www.bildungsstudie-deutschland.de>, Basisfolder, 34

men bei der Vermittlung von Computer- und Internetkenntnissen eine wichtige Rolle, doch inwiefern erreichen sie die sozial Benachteiligten?

Dass insgesamt nahezu alle Schüler in Deutschland im Unterricht mit Computer und Internet konfrontiert werden, ist noch kein Beleg für eine allgemeine digitale Gleichheit. Auf 100 Schüler kommen 8,9 Computer, von denen knapp 86% mit einem Internetzugang ausgestattet sind.<sup>31</sup> Weil von etwa 34000 deutschen Schulen zum Jahresende 2006 lediglich etwa 20000 Schulen über moderne Breitbandanschlüsse verfügen<sup>32</sup>, wird in Bezug auf die technische Ausstattung der Schulen vornehmlich die *neue digitale Spaltung* spürbar. Auch die Mehrheit der Lehrer selbst sind mit der technischen Ausstattung an den jeweiligen Schulen unzufrieden. Eltern schätzen den Einsatz von Computer bzw. Internet im Schulunterricht wesentlich häufiger ein, als es nach Angaben der Lehrer tatsächlich der Fall ist.<sup>33</sup> Im Jahr 2007 steht der regelmäßigen häuslichen Computernutzung (90%) eine eher seltene regelmäßige schulische Nutzung gegenüber (31%), womit Deutschland sogar der OECD-Staat ist, in dem der Einsatz des Computers als Lernwerkzeug im Unterricht am seltensten stattfindet und damit weit unter dem OECD-Durchschnitt (56%) liegt.<sup>34</sup> Demzufolge gibt es auch beim Einsatz von Internet Nachholbedarf.

Das soziale Umfeld kann die Jugendlichen zwar zum Lernen auffordern, sie aber schlussendlich nicht dazu zwingen. Der Einsatz von neuen Medien im Schulunterricht und in der Arbeit mit Heranwachsenden ist somit gerade deshalb wünschenswert, weil sie einerseits eine hohe Akzeptanz genießen und dadurch andererseits dabei helfen, Lernprozesse zu unterstützen. Sie regen aktives Lernen an, fördern und fordern somit ein sozial eingebundenes und selbstgesteuertes Lernen.<sup>35</sup>

Wenn Kinder und Jugendliche auf Grund materieller, sozialer und kognitiver Faktoren mangelnden Zugang bzw. mangelnde Chancen auf den Erwerb medialer Kompetenzen haben, sinken dadurch gleicher-

---

<sup>31</sup> vgl. Statistisches Bundesamt 2007, 37

<sup>32</sup> vgl. [http://www.bmbf.de/\\_media/press/Pressemitteilung\\_10\\_Jahre\\_Schulen\\_ans\\_Netz.pdf](http://www.bmbf.de/_media/press/Pressemitteilung_10_Jahre_Schulen_ans_Netz.pdf), 3

<sup>33</sup> vgl. <http://www.bildungsstudie-deutschland.de>, Basisfolder, 31

<sup>34</sup> vgl. [http://pisa.ipn.uni-kiel.de/zusammenfassung\\_PISA2006.pdf](http://pisa.ipn.uni-kiel.de/zusammenfassung_PISA2006.pdf), 17

<sup>35</sup> vgl. <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LERNEN/Hypertextlernen.shtml>



maßen die Chancen auf gesellschaftliche Teilhabe. Durch die institutionalisierten Bildungseinrichtungen können diese Benachteiligungen aber nicht aufgehoben werden, sondern werden eher noch verstärkt: Schon frühe Selektionsmechanismen wie z.B. das mehrgliedrige Schulsystem verstärken bei Kindern, denen die höheren Bildungswege verschlossen bleiben, das Gefühl des direkten Zusammenhangs von Lernen und Misserfolgen. Gymnasien sind in der Regel gegenüber Haupt- und Sonderschulen qualitativ und quantitativ besser technisch ausgestattet, was die Verstärkung der Ausgrenzung von Benachteiligten noch weiter zuspitzt. Wenn gerade Jugendliche aus sozial schwierigen Verhältnissen bei der Vermittlung von Computer- und Internetkenntnissen weder von Eltern hinreichend unterstützt werden können, noch durch Schulen erreicht werden, ist es Aufgabe von Politik und Sozialarbeit, sich um dieses Problem zu kümmern.

## **3.5 Chancen einer Neuorientierung in der Jugendarbeit**

### *3.5.1 (Offene) Jugendarbeit*

Seit Inkrafttreten des Kinder- und Jugendhilfegesetzes im Jahr 1991 ist handlungsorientierte Medienarbeit Teil des gesetzlich verbrieften Auftrages an die Jugendarbeit (vgl. § 11 SGB VIII) bzw. Jugendsozialarbeit (vgl. § 13 SGB VIII).<sup>1</sup> In den Paragraphen kommen die Ziele *Befähigung junger Menschen zu Selbstbestimmung, gesellschaftliche Mitverantwortung, Anregen zu sozialem Engagement, Ausgleich sozialer Benachteiligungen und Förderung der sozialen Integration* zur Sprache. Diese Bestrebungen orientieren sich „[...] im Gesamtkontext eines systematisch ausgerichteten Grundverständnisses von Jugendhilfe [...]“<sup>2</sup> an den Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen in Familien und stellen somit die passende Grundlage für die Verwirklichung einer handlungsorientierten Medienarbeit dar. Denn dass die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen in hohem Maße durch Medien geformt

---

<sup>1</sup> vgl. Gesetze für Sozialberufe 2004, Ziffer 110

<sup>2</sup> Bozenhardt 1999, 167

und beeinflusst werden, sie im Alltag einen hohen Stellenwert einnehmen, belegen zahlreiche Studien und Umfragen. Dies betrifft zunächst alle Medien, also das Fernsehen, Radio usw., aber eben auch in zunehmendem Maße das Internet.

Die offene Jugendarbeit stellt eine Möglichkeit dar, die neuen Medien in der Arbeit mit Heranwachsenden einzusetzen. Wesentliche methodische Strukturmerkmale sind nach Bozenhardt folgende<sup>3</sup>: Die Freiwilligkeit der Teilnahme in der offenen Jugendarbeit hat höchste Priorität. So können bzw. müssen im Umkehrschluss die Interessengebiete, Bedürfnisse und Themen der Mädchen und Jungen in die Planung und Entwicklung von Aktivitäten miteinbezogen werden. Dabei dürfen schlechte Leistungen, dürftige Mitarbeit oder gar die Verweigerung der Teilnahme nicht zu einer negativen Sanktionierung führen. Dieses Prinzip steht natürlich in einem Kontrast zu den Regeln an allgemeinen Schulen. Im Rahmen der freien Selbstbestimmung, Mitbestimmung und Mitgestaltung dürfen einzelne Aktivitäten ausprobiert und bei Nichtgefallen auch fallen gelassen werden.

Im Rahmen der Jugendarbeit besteht die Möglichkeit zur freien Aussprache mit und persönlicher Unterstützung durch die Mitarbeiter der Einrichtung. Da hier etwa im Gegensatz zu einem Lehrplan in der Schule keine festgeschriebenen Lehrzielvorgaben bestehen, bleibt mehr Zeit für persönliche Beratung und Gespräche zwischen Mitarbeitern und Jugendlichen.

#### *3.5.2 Medienkompetenzförderung in der Jugendarbeit*

Um von den positiven Effekten mehrwertiger Internetangebote profitieren zu können, ist eine technische und kognitive Medienkompetenz von Nöten, die bei sozial benachteiligten Jugendlichen in der Regel gering ausgeprägt ist. Im Umgang mit Computer und Internet sind zum Teil völlig neue Qualifikationen erforderlich, welche mittels traditio-

---

<sup>3</sup> ebd., 166 ff.

neller Kulturtechniken nicht erlernt werden.<sup>4</sup> Das internetgestützte Lernen vermittelt neben technologischem Know-How insbesondere die Entwicklung von Lernfähigkeiten in einer auf dem Internet basierenden Gesellschaft und die Kompetenz, im Internet arbeiten zu können.<sup>5</sup> Weil nicht alle Jugendlichen über einen häuslichen Internetzugang verfügen, kommt öffentlichen Lerneinrichtungen wichtige Bedeutung zu.

Während zu Beginn des 21. Jahrhunderts Medienbildung fast ausschließlich an Schulen stattfand, sollte dieser Aufgabenbereich nun verstärkt in der außerschulischen Jugendarbeit angewendet und umgesetzt werden. Einerseits steigen die Zahlen der Schulabbrecher, andererseits zeigen sozial benachteiligte Jugendliche nur ein geringes Interesse an schulischen Angeboten und werden daher durch Projekte wie *Schulen ans Netz* kaum erreicht. „Entgegen der Erwartung ist die Metapher von einer digitalen Kluft nicht für die weiblichen Jugendlichen mit Migrationshintergrund, sondern tendenziell für die Hauptschuljugendlichen zutreffend.“<sup>6</sup> Unbedingt erwähnt werden muss an dieser Stelle aber, dass gerade Hauptschulen überdurchschnittlich hohe Anteile an Schülern mit Migrationshintergrund aufweisen. Die für sie schon im Vorfeld schlechten Chancen auf eine Anstellung am Arbeitsmarkt werden ohne entsprechende grundlegende Computer- und Internetkenntnisse weiter verstärkt. Deshalb ist es zwingend erforderlich, dass einerseits offene Jugendeinrichtungen mit Medienkompetenzförderprogrammen den Jugendlichen zur Verfügung stehen, aber dass auch andererseits, um möglichst viele Betroffene zu erreichen, die Vermittlung von Computer- und Internetkenntnissen in sämtlichen Tätigkeitsbereichen der Sozialen Arbeit mit Heranwachsenden eingebettet ist. Die medienpädagogischen Bemühungen sollten „[...] einen reflektierten, handlungsorientierten und produktiven Umgang mit Medien jenseits rein konsumorientierter Nutzungsmuster [...] befördern“<sup>7</sup> und somit sowohl Wissensvermittlung anstreben als auch das Medienverhalten trainieren.

Niesyto sieht als Kernelemente für eine Medienbildung mit Jugendlichen aus sozial und bildungsmäßig benachteiligenden Kontexten, die

---

<sup>4</sup> vgl. <http://www.itas.fzk.de/tatup/023/gili02a.pdf>, 2

<sup>5</sup> vgl. Castells 2005, 272

<sup>6</sup> Treibel 2006, 229

<sup>7</sup> Croll u.a. 2007, 13

ich vor dem Hintergrund zahlreicher Ergebnisse diverser Studien teile und an einigen Stellen ergänze, die im folgenden angeführten Strukturmerkmale<sup>8</sup>:

Eine Organisation von dezentralen Zugangsformen ist für die Vernetzung von lokalen Bildungsangeboten und für die Verknüpfung von schulischen und außerschulischen Bildungsangeboten notwendig. Um möglichst viele Jugendliche zu erreichen, ist eine mobile, aufsuchende Medienarbeit etwa mit Möglichkeiten zu Schnupperangeboten sinnvoll. Somit wird die Jugend an den Orten angesprochen, an denen sie sich befindet und Barrieren für einen ersten Kontakt nicht allzu hoch gestellt. Ein den Jugendlichen unbekanntes Umfeld und weite Anfahrtswege schrecken ab, Einrichtungen an den Wohnorten hingegen erleichtern den Zugang.

Wenig praktikabel erweisen sich anspruchsvolle Ausschreibungen an Schulen oder in der Presse, die von den Jugendlichen zumeist nicht verstanden oder gar beachtet werden; oder die Versuche, über die Eltern als Vermittler an die Jugendlichen heran zu treten, weil hier wiederum folgende Gefahr besteht: Eltern aus sozial- und bildungsbenachteiligten Verhältnissen sehen häufig nicht die Notwendigkeit solcher Angebote, diese Variante funktioniert beispielsweise bei Elternteilen mit höherem Bildungsniveau besser.

Das Anknüpfen an vorhandenen Stärken und Interessen, welche für Jugendliche von besonderer Bedeutung sind, ist ein wesentlicher Bestandteil der Lebenswelt- und Erfahrungsorientierung, die im Einsatz von Computer und Internet in der Jugendarbeit eine zentrale Rolle spielen sollte - wie finde ich relevante Informationen zu Themen wie z.B. Berufsorientierung, Aufklärung, Sexualität, sicheres Surfen im Internet, Hausaufgaben.

Wie die Kompetenzförderung im Umgang mit dem Internet in die Jugendarbeit eingebaut werden kann, wurde bereits im Jahr 2003 durch das Teens and Technology Consortium (TTC), einer Gruppe von europäischen und US-amerikanischen Wissenschaftlern zum regelmäßigen Austausch im Bereich informationstechnischer Lernprogramme für sozial benachteiligte Jugendliche, erarbeitet. Auch hier ist das zentrale

---

<sup>8</sup> vgl. <http://www.digitale-chancen.de/transfer/downloads/MD519.pdf>, 17 ff.

Strukturmerkmal das *Abholen der Jugendlichen von da, wo sie stehen*<sup>9</sup>. Denn nur wenn das Medienbildungsangebot in die jeweiligen spezifischen Rahmenbedingungen benachteiligter Jugendlicher eingebettet ist, kann sich eine „[...] gewünschte Wirkung entfalten und so zur Steigerung der Chancen auf soziale Eingliederung und Teilhabe am Arbeitsmarkt beitragen.“<sup>10</sup> Das Angebot von in das soziale Umfeld eingebetteter Programme ist demnach für die erfolgreiche Vermittlung des Nutzwertes ein zentrales Element. Jugendliche aus sozial benachteiligten Familien, häufig mit Migrationshintergrund und/oder geringem Bildungsniveau werden in der aufsuchenden Jugend- und Familienarbeit, in Einrichtungen der offenen Jugendarbeit und Internetcafes besser erreicht als im Rahmen von Schulangeboten.

Bezogen auf die Zielgruppe Jugend wäre die Vermittlung von Medienkompetenzen im Grunde genommen in sämtlichen Bereichen der Sozialen Arbeit mit Jugendlichen (abgesehen von akut psychotischen Fällen), also in der aufsuchenden Jugend- und Familienarbeit, in öffentlichen Jugendeinrichtungen, Jugendzentren, Heimen für Jugendliche, Jugendberufshilfe, Schulsozialarbeit etc. wünschenswert. Die Soziale Arbeit sollte die Vermittlung von Kenntnissen im Umgang mit Computer und Internet also nicht als Spezialaufgabe in speziell dafür vorgesehenen Einrichtungen, sondern vielmehr als Querschnittsaufgabe durchführen, da gerade auf diesem Wege mehr sozial Benachteiligte angesprochen bzw. erreicht werden.

Im folgenden Kapitel wird dargestellt, wie ein praktischer Einsatz des Internets in der Arbeit mit Jugendlichen aufgebaut sein kann. Nach einer Anlehnung an ein bereits bestehendes, konkret lebensweltbezogenes Konzept, folgt als Konsequenz der bisherigen Untersuchungen ein Vorschlag des Autors der vorliegenden Arbeit.

---

<sup>9</sup> vgl. <http://www.digitale-chancen.de/transfer/downloads/md552.pdf>, 17

<sup>10</sup> ebd., 4

### 3.5.2.1 Praktisches Internettraining am Beispiel Arbeitsplatzsuche

Ein meist in direktem Kontext zu den Lebenswelten der Jugendlichen stehendes Beispiel ist die Online-Berufsorientierung und Arbeitsplatz- bzw. Ausbildungsstellensuche. Eine konkret praxisbezogene Trainingsmaßnahme für Jugendliche könnte modular aufgebaut sein und wie folgt aussehen<sup>11</sup>:

In der ersten einführenden Einheit steht die Information über die bestehenden unterschiedlichen Stellenbörsen im Internet im Mittelpunkt. Ergebnisse von Suchmaschinen werden hinsichtlich der Aktualität überprüft, interpretiert und diskutiert. Im zweiten Modul geht es um das Erarbeiten eines Qualifikationsprofils der Bewerber, wobei entsprechende Unterstützungsangebote im Internet miteinbezogen und auf die individuellen Bedürfnisse der Jugendlichen - etwa auf die Berufsorientierung - angewendet werden. Bei der nachfolgenden Einheit handelt es sich speziell um die Online-Bewerbung. Die Jugendliche lernen das Lesen und Verstehen von Stellenausschreibungen im Internet, virtuell Kontakt mit Arbeitgebern aufzunehmen sowie den Onlineversand von Bewerbungsunterlagen vorzubereiten und vorzunehmen. Anschließend wird die Nutzung des virtuellen Arbeitsmarktes erprobt: Das Einstellen eigener Stellengesuche, die Auswertung hinsichtlich dessen Nutzwerte und die Möglichkeiten zur weiterführenden Beratung. In der letzten Einheit steht eine abschließende Behandlung der individuellen Perspektiven im Vordergrund. Nicht zuletzt sollten auch datenschutz- und sicherheitsspezifische Fragen Berücksichtigung finden.

### 3.5.2.2 Eigener Vorschlag als Konsequenz der bisherigen Untersuchungen

Je nach bereits vorhandenen Internetkenntnissen der einzelnen Teilnehmer sollte ein praktisches Internettraining meiner Meinung nach stufenweise aufgebaut bzw. in jedem Fall den Bedürfnissen der Jugendlichen angepasst sein. Weil der Umgang und das Vertrautmachen von Jugendlichen mit dem Internet von vielen unterschiedlichen Fakto-

---

<sup>11</sup> vgl. Croll 2004, 89 ff.

ren (Bildungsniveau, Alter, ethnische Zugehörigkeit, Geschlecht usw.) abhängig ist, handelt es sich bei diesem Vorschlag nicht um ein klar festgesetztes Regelwerk, sondern vielmehr um idealtypische Handlungsleitlinien.

Teilnehmer ohne Computer- oder Interneterfahrung müssen ganz grundlegend in das Thema eingeführt werden. Die ersten Einheiten sollten sich dann um das Erlernen des Bedienens von Tastatur und Maus drehen, um das Öffnen und Benutzen von Schreibprogrammen bis hin zu Kopieren und Einfügen von Dateien. Da jedoch die meisten Jugendlichen auch aus sozial schwachen Familien bereits im Vorfeld über solche Kenntnisse verfügen, sei es durch Erwerb in Familie oder Schule, kann bei einem Internettraining ein anderer Ansatz erfolgen. Wichtig ist eine leicht verständliche Sprache seitens der Vermittler und die Nutzung übersichtlicher, einfach zu bedienender Internetseiten als Praxisbeispiele. Über spielerische, an die Interessen von Jugendlichen anknüpfende Themenbereiche (Musik, Tiere, Fußball etc.) kann die Motivation zu und das Interesse an *ernsteren* Nutzungsmöglichkeiten geweckt werden (z.B. Stellensuche, Verhalten im Chat).

Weil mit 17% ein hoher Prozentsatz der Sonder- und Hauptschüler auffällig ist, der das Internet *nie* zur gezielten Suche nach Informationen nutzt<sup>12</sup>, bietet sich als Einstieg das Erlernen des Bedienens einer Suchmaschine (z.B. Google) an, weil solche oftmals den Knotenpunkt bei der Navigation im Internet bilden. An diesem Beispiel lassen sich das Bedienen eines Browsers, Navigieren auf der Internetseite und das grundlegende technische Wissen, wie das Internet funktioniert, vermitteln. In diesem Zusammenhang lassen sich praktisch anhand entsprechender gegebener Beispiele grundlegende internetspezifische Begriffe (Download, Link, Button, Browser, Server, usw.) erklären. Überlegungen zum Erkennen des Suchproblems, sorgfältiger Formulierung des Suchbegriffes und die kritische Bewertung und Auswahl geeigneter Treffer schließen sich an.

Sofern die Jugendlichen noch über kein eigenes E-Mail-Konto verfügen, wäre dann eine Vermittlung der Kenntnisse über das Erstellen eines Kontos, Öffnen, Lesen und Schreiben von E-Mails von Vorteil. Die E-Mail-Adresse bildet den Ausgangspunkt für eine Kontaktauf-

---

<sup>12</sup> vgl. <http://www.kib-bielefeld.de/externelinks2005/digitaleungleichheit.pdf>, 12

nahme zu anderen Personen via Internet. Dabei ist es wichtig auf unterschiedliche Anbieter hinzuweisen, die sich bei der Registrierung oft erheblich voneinander unterscheiden (z.B. gratis oder kostenpflichtig, evtl. findet eine Verifizierung der E-Mail-Adresse über einen Code, der per postalisch zugeschicktem Brief übermittelt wird, statt usw.). Exemplarisch weise ich an dieser Stelle auf gmail.com, einen weitgehend werbefreien Gratisanbieter, hin. Es sollte unbedingt über die Sicherheit von Passwörtern Auskunft gegeben, auf die Wichtigkeit der Log-Out-Funktion (wird diese Funktion nicht erfüllt, können – beispielsweise in Internetcafes – fremde Personen auf das Konto zugreifen), auf den Umgang mit SPAM-Mitteilungen und Gefahren von Viren und Würmern hingewiesen werden. Immerhin sind rund zwei Drittel aller in Deutschland empfangenen E-Mails unerwünschte Werbemitteilungen, fast jede zehnte ist mit Viren verseucht<sup>13</sup>; zudem sind 35% der Internetnutzer schon Opfer geworden von Trojanern, gefälschten E-Mails (27%), Dialern (25%) und Phishing-Mails (8%)<sup>14</sup>, wodurch entweder Daten auf der Festplatte ausspioniert bzw. gelöscht wurden oder die Nutzer unwillentlich in Kostenfallen geraten sind. Somit ist die Installation und ständige Aktualisierung von Anti-Viren-Software und Firewall zwingend von Nöten, um weitgehend sicher im Internet surfen zu können.

Weil die Beliebtheit der Nutzung von Instant Messengers, Chaträumen und Online-Communities gerade unter Jugendlichen eine weite Verbreitung findet, scheint eine Aufklärung über Gebrauchsweisen, Nutzen und Risiken dieser Dienste sinnvoll. Auf die Risiken bezogen: Wie sollte mit fremden Personen umgegangen werden und was kann das Preisgeben sämtlicher Kontaktdaten bis hin zu Fotos und Videos zur Folge haben.

In sämtlichen beschriebenen Bereichen geht mit einer angemessenen Nutzung immer das kritische Bewerten und Beurteilen von Internetinhalten einher. Technische Vorgehensweisen sind mit kritischer Reflexion von Inhalten zu verknüpfen. Es ist wichtig, dass die Jugendlichen dahingehend sensibilisiert werden, ein Verständnis dafür zu bekommen, dass Informationen im Internet nicht zwangsläufig der Wahrheit

---

<sup>13</sup> vgl. Globus 0522, 2006

<sup>14</sup> vgl. Globus 0884, 2006



entsprechen, da sie erstens kaum einer Kontrolle unterliegen und zweitens von jedermann verfasst werden können.

Erst dann kann bei Interesse und Bedarf die Gestaltung eigener Internetseiten in Angriff genommen werden. Bleibt im Rahmen der Kompetenzen der Jugendlichen und des Internettrainings dann noch Spielraum für Webdesign, kann eine solche Einheit durchaus in Betracht gezogen werden. Das Erstellen und Pflegen eigener Webseiten ist in den vergangenen Jahren mithilfe spezieller Programme für Amateure deutlich vereinfacht worden, Kenntnisse davon erscheinen wegen möglichen Anforderungen des Arbeitsmarktes an künftige Bewerber sinnvoll, da immer mehr Unternehmen die Gestaltung ihrer Internetseiten aus Kostengründen selbst übernehmen.

Bei sozial benachteiligten Jugendlichen sollte es nicht das mittel- oder langfristige Ziel sein, sie an letztgenanntes Thema heranzuführen, da es in erster Linie darum geht, das grundlegende technische und inhaltliche Internetwissen zu vermitteln. Förderung und Forderung ja, Überforderung nein. Ein differenziertes Know-How beim Bedienen von Suchmaschinen, E-Mail-Optionen und Verhalten in Chatrooms bzw. Online-Netzwerken sollten - je nach individuellen Bedürfnissen und Interessen der jungen Nutzer - im Rahmen des Einsatzes von Internet in der praktischen Arbeit mit Jugendlichen im Vordergrund stehen.

## 4. Resümee

Umfassende Kompetenzen im Umgang mit den neuen Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) sind heute wichtiger denn je. In nahezu allen Unternehmen Deutschlands ist der alltägliche Einsatz von Computer und Internet Standard. Somit ist gerade im Hinblick auf Anforderungen am Arbeitsmarkt der frühzeitige Erwerb dieser Kompetenzen von Relevanz. Die junge Generation wächst in Medienwelten auf und ist im Idealfall Arbeitskraft und Unternehmer von morgen. Das Kapital der künftigen Dienstleistungsgesellschaft, in der die industrielle Produktion mehr und mehr in andere Länder (v.a. in die sogenannte Dritte Welt) verlagert wird und dadurch zunehmend Einfachjobs wegfallen, während hochqualifizierte Dienstleistung im eigenen Lande bleibt, beruht hauptsächlich auf F- (Forschungs-) und E- (Entwicklungs-) Kompetenzen.<sup>1</sup> Außerdem nimmt die Abwicklung alltäglicher Dienstleistungen über das Internet stetig zu. In dieser Hinsicht tragen differenzierte und umfassende IKT-Kompetenzen bzw. die Anwendung sinnsetzender Befehle am Computer und im Internet in unserer wissensbasierten Gesellschaft dazu bei, die Chancen des Individuums auf wirtschaftliche und soziale Beteiligung zu erhöhen und andererseits die ökonomische und soziale Entwicklung des gesamten Landes und die gesellschaftliche Teilhabe seiner Bürger zu fördern.<sup>2</sup>

Nun können jedoch meist junge Menschen aus sozialen benachteiligten Familien oftmals nicht von den positiven Effekten der neuen Chancen der IKT-Nutzung profitieren. Im direkten Vergleich zu Realschülern und Gymnasiasten nutzen Jugendliche mit formal eher niedrigen Bildungsniveaus das Internet zwar nicht häufiger, dafür aber eher *spaß- und konsumorientiert* und bedienen sich seltener den Möglichkeiten der gezielten Informationsrecherche. Faktoren wie Bildung, Erziehung, Armut, migrationsbedingte Sprachdefizite, Wohnumfeld, mangelnde gesellschaftliche Einbindung, Behinderung usw. erschweren den Zugang zu und einen differenzierten Umgang mit dieser Technologie erheblich. Auch wenn sich die digitale Kluft angesichts absoluter Zahlen zwischen Nutzern und Nichtnutzern verringert und die Informations-

---

<sup>1</sup> vgl. Opaschowski 2004, 50

<sup>2</sup> vgl. <http://www.digitale-chancen.de/transfer/downloads/md552.pdf>, 6

technologien im Alltag der meisten Menschen eine linear eingewobene Selbstverständlichkeit<sup>3</sup> darstellen, wird dadurch das Gefälle im Hinblick auf die individuelle Kompetenzen im Umgang mit dem Internet nicht kleiner, so dass ganz im Gegenteil - sofern gezielte Fördermaßnahmen ausbleiben - die Schere zwischen *effective users* und *non-effective losers*<sup>4</sup> weiter aufgehen wird.

Politik, Bildung und Soziale Arbeit sollten es sich deshalb zukünftig verstärkt zur Aufgabe machen, den negativen Auswirkungen des digitalen Grabens entgegenzuwirken und den Jugendlichen Chancen zur digitalen Integration zu bieten. Wenn Lese- und computer- bzw. internetgestütztes Lernen integrativ miteinander verbunden werden, bietet die IKT bedeutende Lernchancen.

In Medienkompetenz-Förderprogrammen werden Bewältigungsstrategien zur gesellschaftlichen Teilhabe an betroffene Kinder und Jugendliche vermittelt, die sie aus ihrer eigenen Kraft nicht überwinden können. Einerseits gibt es bereits auf verschiedene Altersklassen abgestimmte Internetkurse in schulischen und außerschulischen Einrichtungen, in denen ein entsprechendes Grundlagenwissen vermittelt wird und wo als Zertifikat ein sogenannter Internetführerschein erworben werden kann. Sie finden sich an allgemeinbildenden Schulen, Volkshochschulen, Jugendzentren, im Internet selbst (z.B. surfcheck-online.de) usw.; des Weiteren richten sich zielgruppenspezifische Angebote etwa speziell an Mädchen, Jungen oder Jugendliche mit Migrationshintergrund. Diese Kurse sind in der Informations- und Wissensgesellschaft sinnvoll und notwendig. Sie basieren jedoch in aller Regel auf freiwilliger Teilnahme und sind somit an ein gewisses Maß an Motivation geknüpft, die von Jugendlichen aus schwierigen sozialen Verhältnissen meist nicht aufgebracht wird. Damit möchte ich den betroffenen Jugendlichen keineswegs eine generelle Motivationslosigkeit unterstellen, sondern lediglich festhalten, dass sie aus diversen Gründen - sei es aus Gründen fehlender Information, persönlicher Hemmnisse, sprachlicher Barrieren, schlechter Erreichbarkeit vom Wohnort usw. - solche Kurse selten aus eigener Kraft aufsuchen.

Daher erscheint mir eine Integration von computer- und internetgestütztem Lernen in der jeweiligen Betreuungsarbeit in sämtlichen Be-

---

<sup>3</sup> vgl. Ferchhoff 1999, 228

<sup>4</sup> vgl. Croll 2004, 91

reichen der Sozialen Arbeit mit Jugendlichen sinnvoll, da nur auf diesem Wege ein Großteil der Betroffenen, welche in Interneteinstiegskursen unterrepräsentiert sind, tatsächlich erreicht werden kann. Damit sich Selbstvertrauen, Selbstbewusstsein und Mut entwickeln können, brauchen die Jugendlichen über die Vermittlung von IKT-Kompetenzen hinaus (fachkundige) Unterstützung durch Eltern, Lehrer und Sozialarbeiter. Medienkompetenzvermittlung nicht als spezielles Angebot in speziellen Kursen, sondern als Querschnittsaufgabe in allen Bereichen der Sozialen Arbeit kann der Schlüssel sein, um den vielschichtigen negativen Effekten der digitalen Spaltung zu begegnen und gleichzeitig positive Effekte durch einen differenzierten Umgang mit dem Internet zu erzeugen. Dabei ist eine Medienpädagogik gefragt, die im Besonderen das soziale Umfeld, die Bedürfnisse und Interessen der jeweiligen Geschlechter und Kulturen, in ethnischer und sprachlicher Hinsicht, berücksichtigt. Dennoch muss beachtet werden: Nicht der Computer und das Internet sind die alleinigen neuen Bildungsideale, sondern Lese- und Schreibkompetenzen, selbstständiges Denken und Selektions- und Kritikfähigkeiten müssen ebenso weiterhin gefördert werden.

Eine solche Einbindung in den Alltag der Sozialarbeit setzt professionelle Kompetenzen seitens der Sozialarbeiter voraus. Nur wenn sie über ein Wissen über die Bedeutung der Digitalisierung und der digitalen Medien verfügen und dieses Wissen praktisch, didaktisch und methodisch anwenden und umsetzen können, ist professionelles Handeln möglich. Daher braucht es eine intensivere Einbindung von medien-theoretischen und -praktischen Lehrangeboten in die Ausbildung bzw. das Studium als es bisher der Fall ist. Speziell das Medium Internet nimmt hierbei bisher eher eine randständige Rolle ein. Absolventen benötigen fachspezifische Fortbildungen, die im Rahmen des digitalen Zeitalters immer wieder auf ihre Richtigkeit überprüft und aktualisiert werden müssen.

Die zentrale Schlussfolgerung dieser Arbeit lautet, dass sich sowohl die Theorie als auch die Praxis der Sozialen Arbeit dahingehend neu orientieren müssen, die neuen Medien integrativ in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen aus sozial benachteiligten Verhältnissen einzusetzen. Im Zeitalter der Informations- und Wissensgesellschaft müssen die Menschen Computer und Internet produktiv nutzen können, um

sowohl die Chancen auf Gleichberechtigung ermöglichen, als auch individuelle Existenzen sichern zu können. Somit ist Erziehung zur Medienkompetenz *die* Bildungsaufgabe der Gegenwart und Zukunft. Nur wenn es gelingt durch Medienbildung die Chancen auf individuelle Handlungsfähigkeit zu erhöhen, ist ein Beitrag zur digitalen Integration geleistet.

---

## Quellenverzeichnis

### Literatur

**Allmendinger, J. / Eichhorst W. / Walwei, U. (2005):** IAB Handbuch – Arbeitsmarkt – Analyse, Daten, Fakten. Campus Verlag. Frankfurt am Main/New York.

**ARD/ZDF-Medienkommission (2007):** Internet zwischen Hype, Ernüchterung und Aufbruch. 10 Jahre ARD/ZDF-Onlinestudie. Baden-Baden.

**Arnhold, Katja (2003):** Digital Divide. Zugangs- oder Wissenskluft? Verlag Reinhard Fischer. München.

**Baacke, Dieter (2003):** Die 13-18-Jährigen. Einführung in die Probleme des Jugendalters. Überarbeitung: Ralf Vollbrecht. Beltz Verlag. Weinheim und Basel.

**Baacke, Dieter / Lauffer, Jürgen: (1997):** Jugend im Informationszeitalter unter besonderer Berücksichtigung des Internet. Ministerium für Frauen, Jugend, Familie und Gesundheit des Landes Nordrhein-Westfalen. Düsseldorf.

**Bourdieu, Pierre (1987):** Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Suhrkamp Taschenbuch Verlag. Frankfurt am Main.

**Bozenhardt, Inge (1999):** Förderung von Medienkompetenz im Handlungsfeld Jugendarbeit. In: Schell, Fred / Stolzenberg, Elke / Theunert, Helga (Hrsg.): Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln. KoPäd Verlag. München. S. 166–171.

**Castells, Manuel (2005):** Die Internet-Galaxie. Internet, Wirtschaft und Gesellschaft. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden.

**Croll, Jutta / Brüggemann, Marion; (2007):** Förderung der Medienkompetenz sozial benachteiligter Kinder und Jugendlicher. Beratung, Begleitung und Evaluation von vier Modellprojekten. Abschlussbericht im Auftrag der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. LfM-Dokumentation Band 32. Düsseldorf.

**Croll, Jutta (2004):** Internet für alle – Mission erfüllt? In: Digitale Teilung – Digitale Integration. Perspektiven der Internetnutzung. ecmc Europäisches Zentrum für Medienkompetenz. München. S. 85-92.

**Decius, Marc / Panzner, Ralf (2000):** Wir sind das Netz. Chancen und Risiken des Internets für Kinder und Jugendliche – ein pädagogischer Leitfaden. Beltz Verlag. Weinheim und Basel.

**Deutscher Verein für private und öffentliche Fürsorge e.V. (hrsg., 2006):** Fachlexikon der sozialen Arbeit. Nomos Verlagsgesellschaft. Baden-Baden.

**Döring, Nicola (2003):** Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Hogrefe Verlag für Psychologie. Göttingen.

**Ferchhoff, Wilfried (1999):** Aufwachsen heute: Veränderte Erziehungs- und Sozialisationsbedingungen in Familie, Schule, Beruf, Freizeit und Gleichaltrigengruppe. In: Schell, Fred / Stolzenberg, Elke / Theunert, Helga (Hrsg.): Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln. KoPäd Verlag. München. S. 200–220.

---

**Ferchhoff, Wilfried (1999):** Jugend an der Wende vom 20. zum 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. Leske + Budrich. Opladen.

**Ferchhoff, Wilfried (2007):** Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden.

**Gapski, Harald / Gräßer, Lars (2007):** Medienkompetenz im Web 2.0 – Lebensqualität als Zielperspektive. In: Gräßer, Lars / Pohlschmidt, Monika (Hrsg.): Praxis Web 2.0. Potenziale für die Entwicklung von Medienkompetenz. KoPäd Verlag. Düsseldorf, München. S. 11–34.

**Gesetze für Sozialberufe (2004):** Nomos Verlagsgesellschaft. Baden-Baden.

**Haisken-DeNew, John / Pischner, Rainer / Wagner, Gerd G. (2001):** Private Internet-Nutzung: Bildung und Einkommen auch bei Jugendlichen von großer Bedeutung. In: Deutsches Institut für Wirtschaftsforschung, Wochenbericht Nr. 40/2001, Seite 619 – 623.

**Hedrich, Andreas / Voß-Fertmann, Thomas (1999):** Medienkompetenz im Jugendalter: Gesellschaftliche Rahmenbedingungen, Stellenwert der Medien und medienpädagogische Handlungsfelder. In: Schell, Fred / Stolzenberg, Elke / Theunert, Helga (Hrsg.): Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln. KoPäd Verlag. München. S. 188–200.

**Henke, Ursula / Mogge-Grotjahn, Hildegard / Huster, Ernst-Ulrich (2008):** E-exclusion oder E-inclusion? In: Huster u.a. (Hrsg.): Handbuch Armut und Soziale Ausgrenzung, Seite 470 - 482.



**Hoffmann, Bernward (2003):** Medienpädagogik. Verlag Ferdinand Schöningh. Paderborn.

**Hölscher, Christoph (2002):** Die Rolle des Wissens im Internet. Gezielt suchen und kompetent auswählen. Klett-Cotta Verlag. Stuttgart.

**Hurrelmann, Klaus / Albert, Mathias (hrsg., 2006):** Jugend 2006. Eine pragmatische Generation unter Druck. 15. Shell-Jugendstudie. Fischer Taschenbuch Verlag. Frankfurt am Main.

**Huster, Ernst-Ulrich / Boeckh, Jürgen / Mogge-Grotjahn, Hildegard (Hrsg.) (2008):** Handbuch Armut und soziale Ausgrenzung, Wiesbaden.

**Kommission der Europäischen Gemeinschaften (2000):** Europa 2002. Eine Informationsgesellschaft für alle. Aktionsplan. Brüssel.

**Korupp, Sylvia / Künemund, Harald / Schupp, Jürgen (2006):** Digitale Spaltung in Deutschland: Geringere Bildung – seltener am PC. In: Deutsches Institut für Wirtschaftsforschung, Wochenbericht Nr. 19/2006. Seite 289-294.

**Kubicek, Herbert (1999):** Medienkompetenz – Facetten und Grundlagen eines Begriffes. In: Schell, Fred / Stolzenberg, Elke / Theunert, Helga (Hrsg.): Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln. KoPäd Verlag. München. S. 21-22.

**Kuhn, Elmar (2007):** Jugendarbeitslosigkeit in der BRD – Entwicklung, Ursachen und Folgen unter Berücksichtigung von Funktion und Wirkung der Jugendberufshilfe. GRIN Verlag. München.

- 
- Langer, Christian (2007):** Digitale Spaltung. Eine kritische Analyse. VDM Verlag Dr. Müller. Saarbrücken.
- Luhmann, Niklas (2004):** Die Realität der Massenmedien. 3. Auflage. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden.
- Maaz, Kai / Ringler, Dominik / Wenzke, Gerhard (2000):** Generation N – Kinder und Jugendliche nutzen das Internet. ISIS Berlin e.V. Berlin.
- Marx, Karl (1974):** Grundrisse der Kritik der politischen Ökonomie. Dietz Verlag. Berlin.
- Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes NRW (2007):** Sozialbericht NRW 2007. Armuts- und Reichtumsbericht. Düsseldorf 2007.
- Marr, Mirko (2005):** Internetzugang und politische Informiertheit. Zur digitalen Spaltung der Gesellschaft. UVK Verlagsgesellschaft mbH. Konstanz.
- Mogge-Grotjahn, Hildegard (1999 und 2007):** Soziologie – Eine Einführung für soziale Berufe. Lambertus Verlag. Freiburg im Breisgau 1999 und 2007.
- Opaschowski, Horst W. (2004):** Deutschland 2020. Wie wir morgen leben – Prognosen einer Wissensgesellschaft. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden.

- Roetzer, Florian (2003):** Anmerkungen zur digitalen Spaltung. In: Roters, Gunnar / Turecek, Oliver / Klingler, Walter (Hrsg.): Digitale Spaltung. Informationsgesellschaft im neuen Jahrtausend – Trends und Entwicklungen. Medienverlag Vistas. Berlin. S. 11-17.
- Sander, Ekkehard (1999):** Medienerfahrungen in Familie und Peergroup. In: Schell, Fred / Stolzenberg, Elke / Theunert, Helga (Hrsg.): Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln. KoPäd Verlag. München. S. 220–236.
- Schorb, Bernd (1999):** Die Lernorte und die erwerbbaeren Fähigkeiten, mit Medien kompetent umzugehen. In: Schell, Fred / Stolzenberg, Elke / Theunert, Helga (Hrsg.): Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln. KoPäd Verlag. München. S. 390–416.
- Schorb, Bernd (2003):** Politische Sozialisation durch Medien. In: Fritz, K. / Sting, S. / Vollbrecht, R. (Hrsg.): Mediensozialisation. Pädagogische Perspektiven des Aufwachsens in Medienwelten. Leske + Budrich. Opladen. S. 75-92.
- Schnier, Detlef / Volpers, Helmut (2004):** Plädoyer für eine Verantwortungskultur im Internet. In: Volpers, Helmut (Hrsg.): Funktionsweise des Internets und sein Gefährdungspotential für Jugendliche. S. 181-192.
- Sleegers, Peter / Volpers, Helmut (2004):** Jugendgefährdende Angebote und Kommunikationsformen im Internet – Dokumentation und Analyse. In: Volpers, Helmut (Hrsg.): Funktionsweise des Internets und sein Gefährdungspotential für Jugendliche. S. 63-105.

---

**Statistisches Bundesamt (hrsg., 2007):** Entwicklung der Informationsgesellschaft. IKT in Deutschland, Ausgabe 2007. Wiesbaden.

**Stehr, Nico (1994):** Arbeit, Eigentum und Wissen. Zur Theorie von Wissensgesellschaften. Suhrkamp. Frankfurt am Main.

**Süss, Daniel (2004):** Mediensozialisation von Heranwachsenden. Dimensionen – Konstanten – Wandel. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden.

**Theunert, Helga (1999):** Medienkompetenz: Eine pädagogische und altersspezifisch zu fassende Handlungsdimension. In: Schell, Fred / Stolzenberg, Elke / Theunert, Helga (Hrsg.): Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln. KoPäd Verlag. München. S. 50–59.

**Tichenor, Phillip j. / Donohue, George a. / Olien, Clarice N. (1970):** Mass media flow and differential growth in knowledge. In: Public Opinion Quarterly. S. 159-170.

**Treibel, Annette (2006):** Medienkompetenzen an der Hauptschule. Zur Relevanz von Migration, Gender und Individualisierung bei russlanddeutschen und türkischstämmigen Jugendlichen. In: Treibel, Annette / Maier, Maja S. / Kommer, Sven / Welzel, Manuela (Hrsg.): Gender medienkompetent. Medienbildung in einer heterogenen Gesellschaft. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden. S. 209–233.

**TNS Infratest Holding GmbH & Co. KG (hrsg., 2007):** (N)ONLINER Atlas 2007. Eine Topographie des digitalen Grabens durch Deutschland. Königsdruck. Berlin.

**Vollbrecht, Ralf (2003):** Aufwachsen in Medienwelten. In: Fritz, K. / Sting, S. / Vollbrecht, R. (Hrsg.): Mediensozialisation. Pädagogische Perspektiven des Aufwachsens in Medienwelten. Leske + Budrich. Opladen. S. 13-24.

**Volpers, Helmut (2004):** Hase und Igel im Cyberspace – Jugendmedienschutz im Internet und seine Grenzen(losigkeit). In: Volpers, Helmut (Hrsg.): Funktionsweise des Internets und sein Gefährdungspotential für Jugendliche. S. 53-60.

**Ziegs, Beate (2004):** Suizidforen im Internet – „Heute wird wohl der Tag sein“. In: Volpers, Helmut (Hrsg.): Funktionsweise des Internets und sein Gefährdungspotential für Jugendliche. S. 107-117.

**Zillien, Nicole (2006):** Digitale Ungleichheit. Neue Technologien und alte Ungleichheiten in der Informations- und Wissensgesellschaft. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden.

**Zwiefka, Natalie (2007):** Digitale Bildungskluft. Informelle Bildung und soziale Ungleichheit im Internet. Verlag Reinhard Fischer. München.

---

## Internetquellen

Anmerkung: Sämtliche Internetquellen wurden zuletzt am 23.12.2007 auf ihre erfolgreiche Erreichbarkeit überprüft. Die angegebenen Seitenzahlen aus pdf-Dokumenten entsprechen den Seitenzahlen im pdf-Reader.

**Artelt, Cordula; Baumert, Jürgen; Blum, Werner; Hammann, Marcus; Klieme, Eckhard; Pekrun, Reinhard (hrsg., 2007):** PISA 2006. Die Ergebnisse der dritten internationalen Vergleichsstudie. Zusammenfassung.  
[http://pisa.ipn.uni-kiel.de/zusammenfassung\\_PISA2006.pdf](http://pisa.ipn.uni-kiel.de/zusammenfassung_PISA2006.pdf)

**Baacke, Dieter (1999):** Im Datennetz. Medienkompetenz (nicht nur) für Kinder und Jugendliche als pädagogische Herausforderung. In: GMK (Hrsg.): Ins Netz gegangen. Internet und Multimedia in der außerschulischen Pädagogik. Bielefeld. S. 14-28.  
[http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/baacke\\_datennetz/baacke\\_datennetz.pdf](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/baacke_datennetz/baacke_datennetz.pdf)

**Buchen, Sylvia / Straub, Ingo (2006):** Die Rekonstruktion der digitalen Handlungspraxis Jugendlicher als Theoriegrundlage für eine geschlechterreflexive schulische Medienbildung.  
[http://www.medienpaed.com/05-2/buchen\\_straub05-2.pdf](http://www.medienpaed.com/05-2/buchen_straub05-2.pdf)

**Bundesministerium für Bildung und Forschung (2007):** PISA 2006. <http://www.bmbf.de/de/6624.php>

**Bundesregierung (2003):** Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland – Zwölfter Kinder- und Jugendbericht.  
[http://www.bmfsfj.de/doku/kjb/data/download/kjb\\_060228\\_ak3.pdf](http://www.bmfsfj.de/doku/kjb/data/download/kjb_060228_ak3.pdf)

**Europäische Gemeinschaften, Eurostat (2006):** Internetnutzung durch Privatpersonen und Unternehmen.

[http://www.eds-destatis.de/de/downloads/sif/np\\_06\\_12.pdf](http://www.eds-destatis.de/de/downloads/sif/np_06_12.pdf)

**Feierabend, Sabine / Kutteroff, Albrecht (2007):** Medienumgang Jugendlicher in Deutschland.

[http://www.ard-werbung.de/showfile.phtml/02-2007\\_feierabend.pdf?foid=19746](http://www.ard-werbung.de/showfile.phtml/02-2007_feierabend.pdf?foid=19746)

**Focus, Microsoft (2007):** Bildungsstudie 2007. Schule aus Sicht von Eltern, Lehrern und Personalverantwortlichen. Basisfakten.

[http://download.microsoft.com/download/4/b/d/4bdc8f02-0b58-46ca-bcfe-833315844305/Bildungsstudie\\_Folder.pdf](http://download.microsoft.com/download/4/b/d/4bdc8f02-0b58-46ca-bcfe-833315844305/Bildungsstudie_Folder.pdf)

**Förster, Heike (2004):** Prozesse der beruflichen und sozialen Integration von Jugendlichen. Regionen im Vergleich. In: Förster, Heike (Hrsg.): Berufliche und soziale Integration im sozialen Raum. S.6-22.

[http://www.dji.de/bibs/105\\_4647\\_AP\\_4\\_2004\\_foerster.pdf](http://www.dji.de/bibs/105_4647_AP_4_2004_foerster.pdf)

**Giesecke, Susanne / Linse, David (2002):** Digitales Recht oder digitale Gerechtigkeit?

<http://www.itas.fzk.de/tatup/023/gili02a.pdf>

**Gscheidle, Christoph / Fisch, Martin (2007):** Onliner 2007: Das „Mitmach-Netz“ im Breitbandzeitalter. In: Media Perspektiven 8/2007. <http://www.daserste.de/service/ardonl0407.pdf>

**Groebel, Jo / Gehrke, Gernot (2002):** Internet 2002: Deutschland und die digitale Welt. Internetnutzung und Medieneinschätzung in Deutschland und Nordrhein-Westfalen im internationalen Vergleich.

[http://books.google.de/books?id=RiBn-7scFPIC&printsec=frontcover&dq=digitale+spaltung&lr=lang\\_de](http://books.google.de/books?id=RiBn-7scFPIC&printsec=frontcover&dq=digitale+spaltung&lr=lang_de)

---

**Hahn, André / Jerusalem, Matthias (2001):** Internetsucht: Jugendliche gefangen im Netz.

[http://www.onlinesucht.de/internetsucht\\_preprint.pdf](http://www.onlinesucht.de/internetsucht_preprint.pdf)

**Hinkelbein, Oliver (2004):** Ethnische Minderheiten, neue Medien und die digitale Kluft: Deutschland ein digitales Entwicklungsland?

<http://www.digitale-chancen.de/transfer/downloads/MD642.pdf>

**Himmelein, Gerald / Heidrich, Joerg (2006):** Privatkopien: Recht und Unrecht. Ein Stück Gegenpropaganda.

[http://www.heise.de/ct/redaktion/ghi/drm/privatkopien06\\_12.pdf](http://www.heise.de/ct/redaktion/ghi/drm/privatkopien06_12.pdf)

**Iske, Stefan / Klein, Alexandra / Kutscher, Nadia (2004):** Digitale Ungleichheit und formaler Bildungshintergrund – Ergebnisse einer empirischen Untersuchung über Nutzungsdifferenzen von Jugendlichen im Internet. <http://www.kib-bielefeld.de/externelinks2005/digitaleungleichheit.pdf>

**Iske, Stefan / Klein, Alexandra / Kutscher, Nadia (2004):** Nutzungsdifferenzen als Indikator für soziale Ungleichheit im Internet.

<http://www.amorphium.de/kib/externelinks2005/B32004IskeKleinKutscher.pdf>

**Jugendschutz.net (hrsg., 2007):** 10 Jahre Jugendschutz.net – 10 Jahre Jugendschutz im Internet.

<http://www.jugendschutz.net/pdf/festschrift.pdf>



**Kessl, Fabian / Kutscher, Nadia / Otto, Hans-Uwe / Ziegler, Holger (2004):** Bildungsprozesse im sozialen Kontext unter dem Aspekt der Bedeutung des Sozialraums für das Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen.

<http://www.uni-bielefeld.de/paedagogik/agn/ag8/expertise%20bildung%20und%20sozialraum%202004.pdf>

**Krings, Bettina-Johanna / Riehm, Ulrich (2006):** Internet für alle? Die Diskussion des »digital divide« revisited. In: Rehberg, Karl-Siegbert (Hrsg.): Soziale Ungleichheit, kulturelle Unterschiede. Campus-Verlag. Frankfurt am Main.

<http://www.itas.fzk.de/deu/lit/2006/krri06a.pdf>

**Kubicek, Herbert / Welling, Stefan (2004):** Digitale Integration durch integrierte Angebote. Motivierung und Qualifizierung benachteiligter Jugendlicher.

<http://www.net.werker.digitale-chancen.de/transfer/downloads/MD589.pdf>

**Kubicek, Herbert / Welling, Stefan (2000):** Vor einer digitalen Spaltung in Deutschland? Annäherung an ein verdecktes Problem von wirtschafts- und gesellschaftspolitischer Brisanz.

<http://www.internet.fuer.alle.de/transfer/downloads/MD110.pdf>

**Kutscher, Nadia (2003):** Soziale Ungleichheit im virtuellen Raum. Eine qualitative Studie zu Online-Nutzungsdifferenzen und Aneignungsstrukturen von Jugendlichen.

<http://www.kib-bielefeld.de/externelinks2005/sozialeungleichheit.pdf>

---

**Logemann, Niels / Feldhaus, Michael (2002):** Die Bedeutung von Mobiltelefon und Internet im familialen Alltag – der Wandel der medialen Umwelt von Familien. [http://www.uni-oldenburg.de/familiensoziologie/download/KuW\\_Bedeutung\\_von\\_Internet\\_und\\_Mobiltelefon\\_im\\_familialen\\_Alltag.pdf](http://www.uni-oldenburg.de/familiensoziologie/download/KuW_Bedeutung_von_Internet_und_Mobiltelefon_im_familialen_Alltag.pdf)

**Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg., 2006):** JIM-Studie 2006. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JIM-Studie\\_2006.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JIM-Studie_2006.pdf)

**Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg., 2007):** JIM-Studie 2007. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf07/JIM-Studie2007.pdf>

**Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg., 2006):** KIM-Studie 2006. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf06/KIM2006.pdf>

**Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg., 2007):** Medienkompetenz und Medienpädagogik in einer sich wandelnden Welt. <http://www.mpfs.de/fileadmin/InfoSet/Multimedia-DownloadHP.pdf>

**Niesyto, Horst (2002):** Digitale Spaltung – Digitale Chancen. Medienbildung mit Jugendlichen aus benachteiligten Verhältnissen. <http://www.digitale-chancen.de/transfer/downloads/MD519.pdf>

**OECD Publishing, Internationale Schulleistungsstudie Pisa (2006):** Haben Schüler das Rüstzeug für eine technologieintensive Welt? Erkenntnisse aus den PISA-Studien.  
<http://www.pisa.oecd.org/dataoecd/58/55/38390257.pdf>

**Pletter, Roman (2002):** Internet-Abhängigkeit. Krankheit oder Medienhype? In: Deutsches Ärzteblatt. Heft 6, Juni 2002.  
<http://aerzteblatt.lnsdata.de/pdf/PP/1/6/s269.pdf>

**Stangl, Werner:** Hyperlearning, Hypermedia, Hypertext.  
<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LERNEN/Hypertextlernen.shtml>

**Stehr, Nico (2001):** Moderne Wissensgesellschaften. In: Aus Politik und Zeitgeschichte. B 36/2001.  
<http://www.bpb.de/files/K318AX.pdf>

**Steinbicker, Jochen (2001):** Zur Theorie der Informationsgesellschaft: Ein Vergleich der Ansätze von Peter Drucker, Daniel Bell und Manuel Castells.  
[http://books.google.de/books?id=rZfHDMG6BOoC&pg=PP1&dq=zur+theorie+der+informationsgesellschaft&lr=&sig=Cta7Kxu7UMN2dZzaFoap4aK\\_Y2o](http://books.google.de/books?id=rZfHDMG6BOoC&pg=PP1&dq=zur+theorie+der+informationsgesellschaft&lr=&sig=Cta7Kxu7UMN2dZzaFoap4aK_Y2o)

**Stiftung Digitale Chancen (hrsg., 2003):** Preparing Disadvantaged Youth for the Workforce of Tomorrow. Zukunftschancen für Jugendliche: ein deutsch-englischer Bericht.  
<http://www.digitale-chancen.de/transfer/downloads/md552.pdf>

**Van de Pol, Robert (2004):** Der digitale Graben als Faktor des sozio-kulturellen Wandels? [http://socio.ch/intcom/t\\_vandepol.htm](http://socio.ch/intcom/t_vandepol.htm)

**Welsch, Johann (2002):** Die schleichende Spaltung der Wissensgesellschaft. In: WSI Mitteilungen 4/2002.  
[http://www.boeckler.de/pdf/wsimit\\_2002\\_04\\_welsch.pdf](http://www.boeckler.de/pdf/wsimit_2002_04_welsch.pdf)

## Weitere Internetquellen

### **Alexa. The Web Information Company. Top Sites Germany:**

[http://www.alexa.com/site/ds/top\\_sites?cc=DE&ts\\_mode=country  
&lang=none](http://www.alexa.com/site/ds/top_sites?cc=DE&ts_mode=country&lang=none)

### **Bundesministerium der Justiz:**

[http://bundesrecht.juris.de/urhg/\\_\\_53.html](http://bundesrecht.juris.de/urhg/__53.html)

### **Informationsdienst Wissenschaft: Pressemitteilung vom**

**07.07.2000: Netkids – Kinder im virtuellen Raum.** <http://idw-online.de/pages/de/news22720>

### **Jugendschutz.net:**

[http://www.jugendschutz.net/rechtsextremismus/rechtsextreme\\_pr  
opaganda/index.html](http://www.jugendschutz.net/rechtsextremismus/rechtsextreme_pr<br/>opaganda/index.html)

### **Presseportal. Artikel vom 19.11.2007: studiVZ und schülerVZ kna- cken die 6 Millionen-Mitglieder-Marke.**

[http://www.presseportal.de/pm/62589/1086955/studivz\\_ltd](http://www.presseportal.de/pm/62589/1086955/studivz_ltd)

### **Schulen ans Netz, Pressemitteilung. Artikel vom 16.10.2006:**

[http://www.bmbf.de/\\_media/press/Pressemitteilung\\_10\\_Jahre\\_  
Schulen\\_ans\\_Netz.pdf](http://www.bmbf.de/_media/press/Pressemitteilung_10_Jahre_<br/>Schulen_ans_Netz.pdf)

### **Spiegel Online. Artikel vom 19.10.2007: BGH verlangt strenge Al- tersprüfung bei Online-Pornos.**

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,512367,00.html>

### **Spiegel Online. Artikel vom 23.11.2007: Die Gefahren des sozialen Netzwerkes.**

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,517584,00.html>

**Spiegel Online. Artikel vom 15.11.2007:** YouTube-Filter schlampt bei Nazi-Filmen.

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,517520,00.html>

**Taz, die Tageszeitung. Artikel vom 15.12.2007:** Vom StalkerVZ zum StasiVZ.

<http://www.taz.de/1/leben/internet/artikel/1/vom-stalkervz-zum-stasivz/?src=HL&cHash=e784d3aabc>

**Verbraucherzentrale Bremen:** <http://www.verbraucherzentrale-bremen.de/themen/verbraucherrecht/schmidtlein.html>

**Verbraucherzentrale Hessen:** Umfrageaktion „Abzocke im Internet“ - Ergebnisse der Umfrage im Überblick. <http://www.verbraucherzentrale-hessen.de/telekomm/index.html>

## **Globus-Schaubilder**

Globus Infografik GmbH, Hamburg

Globus 0270: Strukturwandel in der Berufswelt, 2005

Globus 0522: Verseucht und nicht bestellt, 2006

Globus 0884: Gefahren aus dem Internet, 2006

Globus 8641: Eltern und Schule, 2003

Bericht über die Verhandlungen des Ersten Evangelisch-sozialen Kongresses, abgehalten zu Berlin vom 27. bis zum 29. Mai 1890, Berlin 1890

In der Reihe Denken und Handeln sind bisher erschienen:

- 1 Brück, G. / v. Kloeden, W. / Rosenthal, G. / Trautmann, W. (1986): Anthropologie u. Ethik \*
- 2 Bellermann, M. / u.a. (1986): Bildung und Erziehung \*
- 3 Trautmann, W. / Volz, F. R. / Schmidt, G. / Kühlmann, M. (1987): Arbeit und Freizeit I \*
- 4 Tenhaken, W. (1987): Computer und Sozialarbeit \*
- 5 Freymann, C.-D. / u.a. (1988): Arbeit und Freizeit II \*
- 6 Schmidt, J. (1988): Religion und Kunst \*
- 7 Waterkamp, Chr. (1988): Sozialarbeit in Kirchengemeinden und Gemeinwesen \*
- 8 Bargheer, F.-W. / Hegele, G. (1989): Kirche - Pädagogik - Gruppen \*
- 9 Bargheer, F.-W. (1988): Befreiung - Orientierung - Helfende Beziehungen \*
- 10 Schmidt, J. (1989): Religion und Kunst II \*
- 11 Hagel, H.-J. (1990): Zum Selbstverständnis der Heilpäd. als Handlungswissenschaft \*
- 12 Stempel, H.-A. (Hg.) / Flöter, C. (1990): Ökumene und europäische Kultur \*
- 13 Völzke, R. (1990): Die Methode des biographischen Gesprächs in der Sozialpädagogik \*
- 14 Hegele, G. (1991): Computer als Hilfsmittel für Gruppen- und Teamarbeit \*
- 15 Wasch, G. (1991): Theologie und Humanwissenschaften I \*
- 16 von Kloeden, W. (1991): Kierkegaard und Sokrates \*
- 17 Schmidt, J. (1991): Religion und Kunst III \*
- 18 Peer, S. (1992): Glück - Spiele - Sucht \*
- 19 Mogge-Grotjahn, H. (1992): Soziologische Beiträge zur sozialpädagogischen Praxis \*

- 
- 20 Knoll, A. (1993): Die Gestalt der Sozialarbeit - ein methodischer Ansatz \*
  - 21 Bargheer, F.-W. / u.a. (1993): Die Bewahrung der Schöpfung \*
  - 22 Krause, S. / Figgemeier, B. (1993): Träume mit Luncaré \*
  - 23 Stankewitz, W. (1994): Theater im sozialen Feld - Projekte der Evangelischen Fachhochschule \*
  - 24 Stempel, H.-A. (1994): Christentum und Islam in Geschichte und Gegenwart \*
  - 25 Krummacher, M. / u.a. (1995): Ausländerinnen und Ausländer im Stadtteil
  - 26 Spies, H. (1995): Neue Religiosität als Herausforderung an Theologie und Jugendarbeit \*
  - 27 Spittler, Th. (1995): Alternatives Denken in Sozial- und Heilpädagogik \*
  - 28 Roth, H.-P. (1996): Der Alltag in einem Heim der Behindertenhilfe \*
  - 29 Jürgenbehring, H. (1996): Schnittpunkte - Theologie und Humanwiss. im Gespräch \*
  - 30 Boden, G. (1997): Management für Non-Profit-Organisationen \*
  - 31 Tischmann, J. (1997): Die Lebenssituation autistischer Menschen \*
  - 32 Polifke, H. (1997): Die Darstellung von Recht und Unrecht in Volksmärchen \*
  - 33 Boeckh, J. / Grünberg, P. / Heckmann, J. (1997): Umbruch in Rußland \*
  - 34 Kayser, D. / Steden, H.-P. / Kerkhoff, E. (1998): Soziale Arbeit überschreitet Grenzen \*
  - 35 Paßmann, Th. (1998): Die Betreuungsbedürftigkeit - Maßstäbe und Kriterien \*
  - 36 Fechter, F. (1998): ... Praxisberatung/Supervision während des Berufspraktikums \*
  - 37 Schwarzenhölzer, A. (1998): Zur Psychologie der Ehrenamtlichkeit im Jugendalter \*



- 38 Lauenstein, Britta (1999): Die UN-Kinderrechtskonvention in Deutschland - verbindlich, aber unbekannt?, ISBN 3-926013-40-0\*
- 39 Fischer, Jutta / u.a. (1999/2000): Reader zum Projekt „Diagnostisches Arbeiten mit Kindergartenkindern“, ISBN 3-926013-41-9
- 40 Schmitz, Ralf (2000): Auswirkungen der Pflegeversicherung auf die ambulante Versorgung von Menschen mit geistiger Behinderung, ISBN 3-926013-44-3
- 41 Ondracek, Petr (2001): Selbstsichere Kommunikation - Ein Buch zur Orientierung und Stärkung der eigenen Selbstsicherheit, ISBN 3-926013-46-X
- 42 Tüschbönner, Heike (2001): Behinderung in Afrika - Zur Situation und Rehabilitation behinderter Menschen im östlichen und südlichen Afrika mit besonderem Schwerpunkt der Community-Based Rehabilitation (CBR), ISBN 3-926013-48-6
- 43 Magerkurth, Ruben (2001): Temporale Alltagsstrukturen und ihre Auswirkungen auf das personale Zeitmanagement, ISBN 3-926013-49-4
- 44 Bräutigam, Christoph (2002): Professionelles Situationsverstehen im Pflegeprozess – Ein analytischer und phänomenologischer Zugang im Vergleich, ISBN 3-92013-51-6
- 45 Schoffer, Michaela (2002): Soziale Dienste von Freiwilligen im Ausland – Eine kritische Analyse anhand ausgewählter Beispiele, ISBN 3-926013-52-4
- 46 Dringenberg, Rainer (2002): Internet – vorgeführt und diskutiert. Eindrücke vom Grenzverkehr zwischen realen und virtuellen Welten, ISBN 3-926013-53-0
- 47 Rektorat der EFH RWL (Hg.) (2002): Anstöße – Eine Auswahl an Diplomarbeiten an der EFH RWL 1999/2000, ISBN 3-926013-56-7
- 48 Gellenbeck, Oliver (2003): „... aber wünschen kann ich mir ein Kind doch trotzdem“ – Zu Sexualität und Elternschaft bei geistig behinderten Menschen, ISBN 3-926013-57-5

- 49 Schnakenburg, Renate von (Hg.) (2003): Internationale Arbeit an der Evangelischen Fachhochschule Rheinland-Westfalen-Lippe, ISBN 3-926013-58-3
- 50 Abendroth, Martina / Naves, Ricarda (2003): Die gesundheitliche Versorgung von Menschen mit geistigen und mehrfachen Behinderungen, ISBN 3-926013-59-1
- 51 Ucar, Hüseyin (2004): Aktuelle Entwicklungstendenzen der Ausländerpolitik in der BRD – Wohin steuert die Migrationspolitik?, ISBN 3-926013-60-5
- 52 Bohmann, Hans / Posada, José (2006): Benposta, 50 Jahre „Naçion de Muchachos“ – Die Geschichte einer außergewöhnlichen Einrichtung -, ISBN 3-926013-63-X
- 53 Balz, Hans-Jürgen, u. a. (2006): Eigenverantwortliches Handeln im Unterricht – das Trainingsraumprogramm im Urteil von Schülern und Lehrern, ISBN 3-926013-64-9
- 54 Bell, Desmond/ Fermor, Gotthard/ Ruddat, Günter/ Schäfer, Gerhard K. (Hg.) (2006): Zukunft der Kirche – Kirche der Zukunft, Forum Gemeindepädagogik und Diakonie, ISBN 3-926013-65-6

In der Reihe Denken und Handeln, Neue Folge sind bisher erschienen:

Band 1: Bell, Desmond/ Maaser, Wolfgang/ Schäfer, Gerhard K. (Hrsg.) (2007): Diakonie im Übergang, ISBN 978-3-926013-66-8\*

\* = vergriffen

**Evangelische Fachhochschule  
Rheinland-Westfalen-Lippe**

Immanuel-Kant-Str. 18-20  
44803 Bochum

Telefon: 0234 / 36901 - 0  
Telefax: 0234 / 36901 - 100

E-Mail: [efh@efh-bochum.de](mailto:efh@efh-bochum.de)  
[www.efh-bochum.de](http://www.efh-bochum.de)



**EVANGELISCHE FACHHOCHSCHULE  
RHEINLAND-WESTFALEN-LIPPE**

University of Applied Sciences