

„Jung sein in digitalen Welten“

Arbeitsgruppe zum 15. Kinder- und Jugendbericht

Jung sein in digitalen Welten

- I. Jugendliche in digital-vernetzten Welten
- II. Soziale Ungleichheiten online
- III. Anforderungen online: Digitale Grenzarbeit
- IV. Soziale und institutionelle Unterstützungsstrukturen der „digital natives“
- V. Jugend ermöglichen in digital-vernetzten Welten

always on – always connected – always informed?!

⇒ **Medienbesitz:**

Handy/Smartphone (97%), Internet (97%), Computer/Laptop (75%), Fernsehen (55%), Radio (54%), Spielkonsole (45%), Tablet (30%) etc.

⇒ **Online-Zeiten:**

(Mindestens einmal) täglich: 87% // pro Tag: 200 Min. (Selbsteinschätzung)

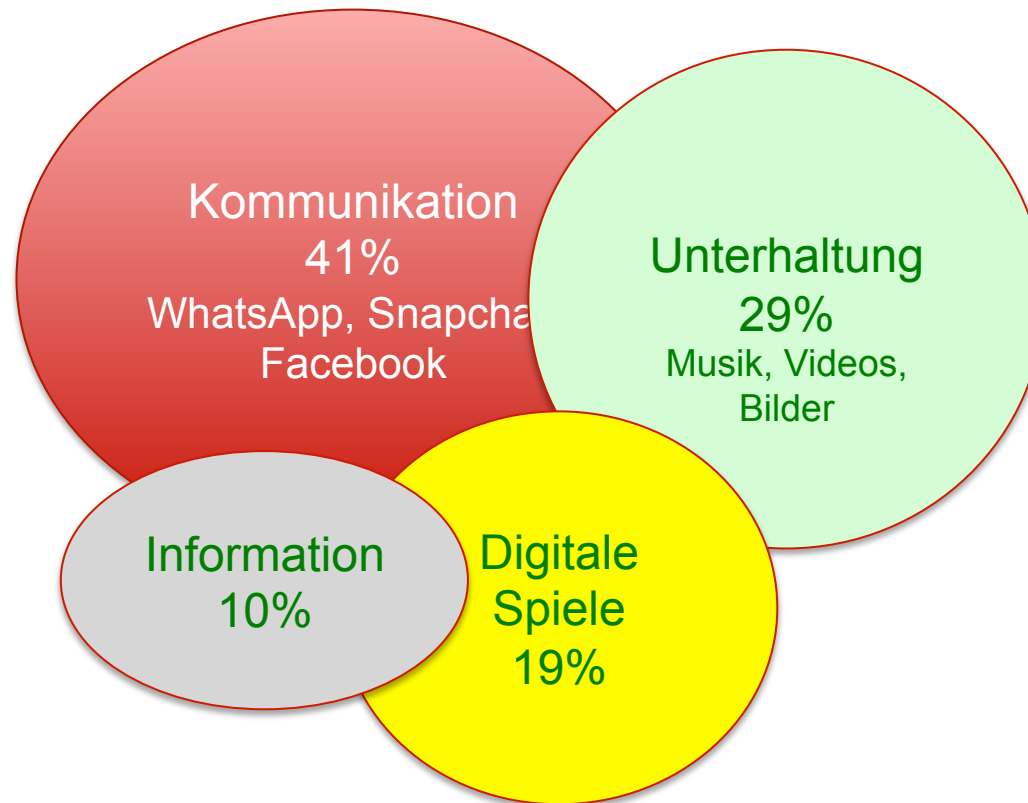
Am häufigsten online über das Smartphone

⇒ **App-Nutzung** täglich/mehrmals die Woche:

95% WhatsApp, 51% Instagram, 45% Snapchat, 43% Facebook

⇒ **Beliebtestes Internetangebot:** YouTube (64%)

(mpfs 2016)



(mpfs 2016)

Wichtigste Quelle für **themenspezifische** Informationen

Mediengattung	Allgemein	Politische Meinungsbildung	Weltgeschehen	Deutschland	Region
Fernsehen	72,6	58,0	79,0	77,0	27,8
Radio	32,5	20,8	30,2	28,3	24,5
Zeitung	57,2	37,2	51,4	43,5	66,3
Zeitschrift	1,8	3,2	1,6	1,4	1,1
Internet	90,2	52,8	66,1	57,9	32,4
Interpersonale Kommunikation	15,5	10,4	9,7	11,8	20,4

Platz 1: Fernsehen (Politische Meinungsbildung, Welt, Deutschland)

Platz 2: Zeitung (Region)

Internet nur bei „gruppenbezogenen Trends“ auf Platz 1 (15,8%) (TV: 9,4%, Zeitung: 5%)

(Hasebrink/Schmidt 2013)

Wichtigstes Informationsangebot zur politischen Meinungsbildung

14 bis 29 Jahre		30 bis 59 Jahre	
N=166; 165 Informationsquellen		N=437; 399 Informationsquellen	
1) Tagesschau	28,1	1) Tagesschau	26,0
2) Spiegel online	12,1	2) BILD Zeitung	7,3
3) google.de	10,6	3) google.de	6,9
4) web.de	9,3	4) RTL Nachrichten	6,1
5) n-tv (Nachrichten)	7,9	5) n-tv (allgemein)	5,7
6) facebook.com	7,5	6) ARD Nachrichten	4,4
7) BILD Zeitung	7,2	7) n-tv (Nachrichten)	4,3
8) N24 Nachrichten	6,7	8) Freunde	4,2
9) RTL Nachrichten	5,8	9) t-online.de	4,2
10) Freunde	5,5	10) Regionale Tageszeitung	3,9
11) gmx.de	5,3	11) ZDF heute	3,9
12) Süddeutsche Zeitung	5,0	13) N24 Nachrichten	3,4
13) RTL aktuell	4,4	15) Anne Will	3,0
14) ZDF heute journal	4,1	17) Spiegel online	3,0
15) t-online.de	4,0	18) ARD (allgemein)	2,9

(Schmidt/Hasebrink 2012)

Internet = Digitaler Ermöglichungsraum

→ Teilhabe

→ Beziehungspflege

→ Identitätsarbeit

Die digitalen Medien und Technologien bieten einen Ermöglichungsraum, in dem Jugendliche und junge Erwachsene soziale Handlungsfähigkeit erwerben, soziokulturell, politisch und ökonomisch Verantwortung übernehmen und sich selbst positionieren (können).

Soziale Ungleichheiten in Medienzugang und Nutzung

- ⇒ Wohnort
- ⇒ Sozioökonomischer Status
- ⇒ Formaler Bildungshintergrund
- ⇒ Behinderung
- ⇒ Geschlecht
- ⇒ Aufenthaltsrechtlicher Status

... häufig in Kombination!

Besonders großes Exklusionsrisiko bei Jugendlichen mit Behinderung und Jugendlichen in prekären Lebenslagen

Barrieren im Zugang (z.B. Ausstattung), in der Beschaffenheit der Medienangebote (z.B. Barrierefreiheit) und im sozialen Kontext (z.B. restriktive Medienerziehung, wenig Anregung, Förderung)

Herausforderungen digitaler Welten

- ⇒ Digitale Welten sind kommerzialisierte Welten
- ⇒ Zugang zur digitalen Welt nur unter Preisgabe persönlicher Daten
- ⇒ Konfrontation mit neuen Entgrenzungen: Hatespeech, Cybermobbing, Menschenverachtende Ideologien, u.a.

Soziale und institutionelle Unterstützung bei der Mediennutzung

- ⇒ Eltern fehlt Wissen, Medienerziehungsstil eher restriktiv, sie sehen Verantwortung für die Medienerziehung mit zunehmendem Alter der Kinder stärker bei der Schule (Wagner/Eggert/Schubert 2016)
- ⇒ In der Schule fehlt es an Internetzugängen und übergreifenden technischen und pädagogischen Konzepten, 2/3 der Lehrer*innen können Unterricht mit digitalen Medien nicht vorbereiten, Schüler*innen erreichen Kompetenzstufe 1/2 von 5:
„Individuelle Fähigkeiten einer Person, die es ihr erlauben, Computer und neue Technologien zum Recherchieren, Gestalten und Kommunizieren von Informationen zu nutzen und diese zu bewerten, um am Leben im häuslichen Umfeld, in der Schule, am Arbeitsplatz und in der Gesellschaft erfolgreich teilzuhaben.“
- ⇒ Jugendhilfe fordert stärkere Berücksichtigung digitaler Medien und Technologien in der Arbeit (z.B. AGJ 2014, BJK 2016)

15. Kinder- und Jugendbericht: Jugend ermöglichen!

Ob Jugendliche und junge Erwachsene ihre Anliegen und Themen mit den gesellschaftlichen Erwartungen ausbalancieren können, hängt von vielfältigen, zukünftig stärker miteinander zu verzahnenden Rahmenbedingungen ab; hierzu gehören

- (a) infrastrukturelle (z. B. Zugang),
- (b) technische (z. B. Safety by Design),
- (c) rechtliche (z. B. Datenschutz, Jugendmedienschutz) als auch
- (d) gesellschaftliche (z. B. Förderung von Medienkompetenz).

In der Verantwortung: Politik, Unternehmen, Zivilgesellschaft

Forderungen des 15. Kinder- und Jugendberichts

- ⇒ Zielgruppensensible Angebotsformen zur frühzeitigen und kontinuierlichen Förderung von Medienkompetenz
- ⇒ Grundlegende Aus- und fortwährende Weiterbildung pädagogischer Fachkräfte im Bereich der Medienbildung
- ⇒ Gesellschaftliche Verständigung über Rechte, Werte und Normen in einer zunehmend durchkommerzialisierten und datengetriebenen Welt

„Jugendmedienpolitik, die sich als Anwältin von Jugend zur Durchsetzung von Medienbildungsinteressen sieht, Jugend somit eine durchgängige und institutionenübergreifende digitale Teilhabe ermöglicht und sie aktiv in die Gestaltung der Kommunikationskultur einbezieht“ (Deutscher Bundestag 2017, 327).

Ihr Beitrag!

1. Welchen Beitrag kann Ihre Einrichtung/Institution leisten, um die Qualifizierung, Verselbständigung und Selbstpositionierung Jugendlicher in/mit Medien zu ermöglichen?
2. Welche Aspekte erschweren Medienbildung in Ihrer Einrichtung/Institution?
3. Welche Veränderung ist notwendig?

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit