

Neue Wege durch die konvergente Medienwelt Wie Jugendliche sich mediale Räume aneignen

Ausgewählte Ergebnisse aus den JFF-Konvergenzstudien zeigen:

- 1. Medienaneignung in der konvergenten Medienwelt folgt verstärkt subjektiven Strukturen:** Die Wege, die in der konvergenten Medienwelt eingeschlagen werden können, sind vielseitig und reichen vom Verfolgen vorgegebener Pfade, z.B. der Internetseite zur bevorzugten Fernsehsendung, bis hin zur Konstruktion eigener Wege, z.B. der Gestaltung von Homepages für den eigenen Computerspiele-Clan. Um die Relevanz der konvergenten Medienwelt für die Lebensvollzüge von Kindern und Jugendlichen erfassen zu können, wird das Sich-Einlassen auf das Subjekt und seine Motiv-, Denk- und Handlungsstrukturen unumgänglich.
- 2. Die konvergente Medienwelt erweitert die Möglichkeiten zur Identitätsarbeit:** Relevant sind dabei vorrangig die Möglichkeiten der virtuellen Kommunikation und Interaktion und darüber hinaus deren Kopplung mit anderen medialen Aktivitäten, wie das z. B. bei Online-Communities zu Kultwelten wie *Star Wars* der Fall ist. Filme, Rollenspiele, Chats, Foren und reale Events werden hier miteinander verwoben. Über dieses qualitativ neuartige Medienhandeln kann es bei den bekannten positiven wie negativen Potenzialen zu Kumulationseffekten kommen. Die Gefahr, sich in einseitigen Medienwelten zu verlieren, markiert ein solches Risikopotenzial. Gleichzeitig eröffnet die Handlungsvielfalt in der konvergenten Medienwelt Chancen, risikoreiche Medienangebote subjektiv umzupolen, etwa wenn actionreiche Vergnügungen zur sozialen Einbettung genutzt werden, wie das z. B. in manchen Computerspiele-Szenen der Fall ist. Die Zielrichtungen identitätsrelevanten Medienhandelns aufzudecken erfordert in der Regel eine vertiefende Betrachtung der individuellen Motive und der sozialen Kontexte der Heranwachsenden.
- 3. Die konvergente Medienwelt vergrößert die Kluft zwischen bildungsbevorzugten und bildungsbenachteiligten Heranwachsenden:** Im Kontext der sozialen Differenzierungsfaktoren führt die konvergente Medienwelt zur weiteren Verschärfung der Nachteile und Probleme, die vor allem bildungsbenachteiligten Heranwachsenden aus den Medien entstehen. Eine komplexe konvergenzbezogene Medienaneignung, die Informationszugänge, Kreativität und Selbstbestimmung impliziert, ist zumeist dem hohen Bildungsmilieu vorbehalten. Heranwachsende aus niedrigem Bildungsmilieu sind deutlich stärker auf die Vorgaben des Marktes fixiert: Ihr Interesse gilt den konsumierbaren Bestandteilen der konvergenten Medienwelt und sie folgen den vom Markt offerierten und bequem zu erreichenden Verknüpfungen. Mit dem Ausgangspunkt, in nicht unbeträchtlichem Ausmaß ohnehin schon risikoreiche Medienpräferenzen zu verfolgen, stehen bildungsbenachteiligte Heranwachsende in Gefahr, in der konvergenten Medienwelt noch intensiver in mediale Risikowelten involviert zu werden – vor allem dann, wenn aus ihrem sozialen Umfeld nicht ausreichend Korrektive angeboten werden.

Ulrike Wagner, Wissenschaftliche Referentin

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, München

<http://www.jff.de>

ulrike.wagner@jff.de