

Gendersensitiver „Informatik“-Unterricht¹ – oder

Wer braucht heute noch monoedukativen Unterricht?

Sind die alten Klischees von technikbegeisterten Buben und mit Puppen spielenden Mädchen nicht längst von der Wirklichkeit überholt? Besitzt die Geschlechtszugehörigkeit für die Wirklichkeitskonstruktion und das Handeln der Menschen Bedeutung? Vollzieht sich die Ausbürgerung des Geschlechterbegriffs auf der Ebene der Theorie, nicht auf der der gesellschaftlichen Praxis? Man glaubt es kaum, Mädchen denken anders. Buben auch.

Ein Großteil der Spielbereiche ist geschlechtsspezifisch determiniert und „vorbelastet“. Die meisten Spielwaren und die mitgelieferten impliziten Botschaften über deren „richtigen Gebrauch“ erschweren ein „anderes“ Spielen jenseits traditioneller Klischees. So war es auf jeden Fall bislang, auch wenn es um Computer, im Speziellen um eigens entwickelte Kindercomputer ging, die als ausgesprochenes Jungenspielzeug galten. 1999 entwickelte Mattel für den US-amerikanischen Raum geschlechterspezifische Kindercomputer; den Barbie-Rechner silberfarben mit rosa Blümchen; das Modell Hot Wheels kommt schnittig in dunkelblau mit orangefelben Flammen auf den Gabentisch. Software, die das Rollenklischee zementiert, liegt gleich bei – hier Chichi

rund um Mode und Styling zu Hause, dort Action und Adventure für den Knirps (siehe Abbildung 1).

Doch ist es das, was wir brauchen? *Sherry Turkle*, Soziologie-Professorin und Mitglied der Educational Foundation Commission der American Association of University Women (AAUW), die eine zweijährige Studie zur Thematik durchgeführt hat, deutet die Tendenzen wie folgt: Mädchen haben keine Phobie vor Computern, aber sie stehen ihnen kritisch gegenüber. Statt die Mädchen fit für existierende Computer zu machen, müsste vielmehr unsere Computer-Kultur für Mädchen attraktiver werden. Vom sozialisationstheoretischen Ansatz ausgehend, der nach den Faktoren, die die Entwicklung und Herausbildung der individuellen Interessen und Fähigkeiten der Jugendlichen beeinflussen, fragt, kommen wir zu tradierten Rollenbildern, welche eine starke Koppelung von Technik und Männlichkeit sowie eine weitgehende Unvereinbarkeit von Weiblichkeit und Technik zeigen. So sind noch immer in Schulbüchern, Computerzeitschriften oder auch auf Web-Sites die dargestellten Computer-Nutzer häufig männlich. Männlich, jung, dynamisch, erfolgreich, so genannte Juppies oder Experten im Business-Anzug, die es geschafft haben, werden vielfach im Zusammenhang mit Computertechnologien ins Bild gesetzt (siehe Abbildung 2).

*Faulstich-Wieland*² publiziert in der Schriftenreihe zum Forschungsprojekt „Mädchenbildung und Technologien“, dass sowohl Buben wie Mädchen die stereotype Annahme äußern, Buben seien in höherem



Abbildung 1: Computer-Modelle „HotWheels“ (links) für Jungen und „Barbie“ (rechts) für Mädchen von Mattel (1999)



Gendersensitiver „Informatik“-Unterricht – oder Wer braucht heute noch monoedukativen Unterricht?

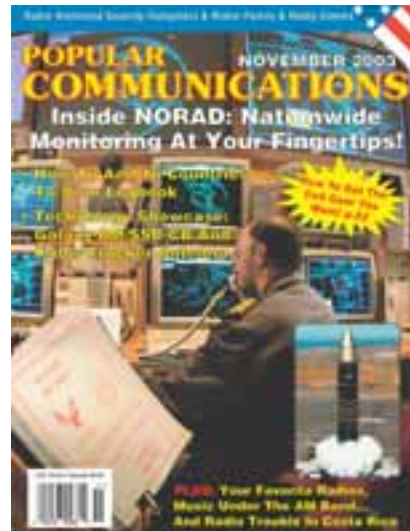


Abbildung 2: Buch- und Zeitschriftencovers anno 2003/2004

Maße als Mädchen für die Arbeit mit dem Computer geeignet.

Frauen werden hingegen zusammen mit Computern dann visualisiert, wenn es um die Darstellung der kompetenten Chefsekretärin geht. Einerseits treffen wir auf das Vorurteil, dass Frauen mit Computern nicht umgehen können, andererseits wird Frauen, die sich im weiten Berufsfeld der Informatik bewegen, die Weiblichkeit zumindest teilweise abgesprochen, was Äußerungen der Art „Was – Sie sind Informatikerin? Das sieht man Ihnen gar nicht an!“ (siehe Abbildung 3) indirekt widerspiegeln, in dem erwartet wird, dass sich Technikverständnis bei Frauen bis ins äußere Erscheinungsbild nachteilig auswirken müssen.

Bis ins Grundschulalter gibt es in Sachen Computerwelt kaum gravierende unterschiedliche Interessen, Neigungen und Begabungen bei Mädchen und Buben. Die Kinder sind gleichermaßen an Spiel, Spaß und Lernmöglichkeiten am PC interessiert. Erst ab etwa der 4. Schulstufe entwickeln sich geschlechtsspezifische Unterschiede. Die Mädchen beginnen, systematischer, planerischer und zielorientierter an den Computer heranzugehen, aber auch pragmatischer und

distanzierter. Wenn sie spielen, wünschen sie sich Spaß und Lernmöglichkeiten. Buben dagegen gehen sehr viel stärker spielerisch und experimentell an Computerspiele und auch an das Internet heran und sind meistens deutlich faszinierter von den Möglichkeiten des Computers.

Bei Computergruppen an Schulen oder Jugendeinrichtungen stürzen sich Buben bei Projekten meist auf alles, was mit Computern und Multimedia zu tun hat. Durch ihr dominantes Verhalten stehen sie dabei oft im Vordergrund, die **Mädchen** dagegen reagieren zurückhaltender. Sie verfolgen meist ganz andere Ziele als Buben, wollen vor allem ein **gutes Arbeitsklima** schaffen und **gemeinschaftlich ein gutes Gesamtprodukt** erreichen. Bei den **Buben** hingegen herrscht die **Einzelkämpfermentalität** vor.

Diese Beobachtungen habe ich immer wieder in koedukativ geführten Informatikgruppen gemacht. Während für die Burschen die zentrale Frage im Anfangsunterricht „*Wie funktioniert das Ding – wie kann ich es beherrschen?*“ war, fragten die Mädchen nach dem Sinn und Zweck eines PCs – „*Was kann ich*



Abbildung 3: Mann und Frau am Computer – Visualisierungen in sozialem Kontext

Gendersensitiver „Informatik“-Unterricht – oder:

Wer braucht heute noch monoedukativen Unterricht?

*damit machen?“ Für Buben ist es kein Problem Fehler zu machen, sie lernen **durch Versuch und Irrtum**; Mädchen **planen im Vorfeld**, bevor sie sich an eine Arbeit mit dem Computer heranwagen, sie werden **durch Fehler** gehemmt und suchen diesen meist bei sich selbst und nicht wie ihre männlichen Mitschüler ganz allgemein im System, was sich mit der Zeit bei den Mädchen in einem niedrigeren computerspezifischen Selbstkonzept eigener Begabung auswirkt. Häufig habe ich die Beobachtung gemacht, dass, ehe sich ein Mädchen in ein Problem reingedacht hat, drei Jungen „hilfsbereit“ der Klassenkameradin die Maus aus der Hand genommen haben und vorführen, wie das Problem zu lösen ist. Jungen belehren oft, ohne sich dessen bewusst zu sein, in einschüchternder Weise und reklamieren für sich einen Expertenstatus, der von den Mädchen auch dann irgendwann einmal anerkannt wird. Auf Grund langjähriger Erfahrung und eines bewussten Blicks auf diese Problematik nehme ich an, dass zwar Buben und Mädchen dem Computer unterschiedlich begegnen, dass aber grundsätzlich in der kognitiven Leistungsfähigkeit keine geschlechterdifferenten Unterschiede im Umgang mit dem PC auszumachen sind.*

Der Druck der an die Rechner drängenden Buben ist oft so groß, dass ihren Wünschen, die sie wesentlich dringlicher einfordern, nachgegeben wird. Die offensichtliche Handlung am Gerät steht im Vordergrund und wird häufig auch vom Lehrer/von der Lehrerin bestärkt. Britta Schinzel spricht von „dramatischen Ergebnissen“ einer Untersuchung bezüglich der Zusammensetzung von Informatikkursen.

„Je mehr Mädchen in der Klasse/im Kurs, desto ausgewogener ihre Interessen und Kompetenz einschätzungen vor allem mit Bezug auf naturwissenschaftlich-technische Fächer, insbesondere die Informatik. Für Mädchen, die in Mädchenschulen unterrichtet werden, war Informatik das zweitinteressanteste Fach nach Englisch und das zweitleichteste Fach nach Kunst. [...] während Mädchen von koedukativen Schulen stark in rollentypische Interessenslagen gedrängt werden oder sich hängen lassen: bei ihnen war Informatik das zweituninteressanteste und zweitschwerste Fach nach Physik.“³ Mädchen wie auch Burschen ziehen sich nach der Grundschule häufig aus gemischten Gruppen in geschlechtshomogene Gruppen zurück. Der raue und konfrontative Interaktionsstil der Buben harmoniert nicht mit dem vorsichtigen indirekten Stil der Mädchen. Schon in der Vorpubertät und erst recht während der Pubertät kommt es zur intensiven Auseinandersetzung mit Bildern von Weiblichkeit und Männlichkeit. Mädchen wie Jungen sind in der Zeit sehr empfänglich für Signale, die ihnen Akzeptanz oder Ablehnung ihrer Weiblichkeit bzw. Männlichkeit übermitteln. Computer werden in diesem Zusammenhang sowohl von

Mädchen als auch von Buben, die Informatikunterricht in koedukativen Klassen/Kursen erleben, als eindeutig männlich bezeichnet und daher nicht selten von Schülerinnen auch deswegen abgelehnt.

Unter Koedukation versteht man gemeinhin schulischen Unterricht und gemeinsame Erziehung von Knaben und Mädchen in einem Klassenverband, d.h. Erziehung zur Gemeinschaftsfähigkeit durch und für die Gemeinschaft. Jede/r wird aufgrund ihres/seines Geschlechtes in unserer Gesellschaft mit unterschiedlichen Rollenerwartungen konfrontiert und unterliegt der Stereotypisierung. Studien, die die Auswirkungen der gegenwärtig praktizierten Koedukation auf geschlechtsspezifisches Verhalten von Mädchen und Buben, ihre Interessensentwicklung, ihr Selbstvertrauen, Selbstwertgefühl und Leistungsselbstkonzept untersuchen, kommen zu kritischen Ergebnissen. *„Entgegen den Erwartungen, die an die Einführung der Koedukation geknüpft waren, trägt das Miteinander der Geschlechter nicht „automatisch“ zu einem „natürlichen“, herrschaftsfreien Umgang von Mädchen und Buben bei – im Gegenteil: Der herkömmliche gemeinsame Unterricht von Mädchen und Buben kann Geschlechterstereotype verstärken, und unreflektierte Koedukation führt eher zu einer „Einübung in Geschlechterhierarchien“ als zu geschlechterdemokratischen Entwicklungen.“⁴*

Koedukation bedeutet aber auch für Lehrer/innen bedürfnisorientiert, situationsangepasst, flexibel zu handeln, um Buben und Mädchen gerecht zu werden. Geschlechtergerechtigkeit bedeutet nun, dass wahrgenommene Geschlechterdifferenzen nicht als Defizit gesehen werden dürfen. Knaben und Mädchen sind nicht gleich, aber sie haben den gleichen Anspruch, in ihrer geschlechtlichen Identität ernst genommen zu werden. Daran gilt es in Zukunft vermehrt zu arbeiten. Zeitweise Trennung in Mädchen- und Jungengruppen, sprich bewusst herbeigeführte Monoedukation, kann ein geeignetes Mittel sein, um sowohl die Lehrperson als auch die Kinder für geschlechtertypische Unterschiede und Verhaltensweisen zu sensibilisieren. Seit zwei Jahren unterrichte ich nun eine Sekundarstufenklasse phasenweise getrennt in eine Mädchen- und eine Jungengruppe, wobei das erste Semester in der 5. Schulstufe bewusst koedukativ geführt wurde, um zu vermeiden, dass der Mädchenkurs als weniger anspruchsvoll erachtet wird. In einem Klassenforum, bei dem auch die Schüler und Schülerinnen neben den Eltern anwesend waren, beschlossen alle die vorgeschlagene zeitweise Trennung in monoedukative Gruppen, wobei mein Konzept dermaßen vorgestellt wurde:

Die grundlegenden informatischen Inhalte unterscheiden sich kaum, die Problemstellungen



Gendersensitiver „Informatik“-Unterricht – oder Wer braucht heute noch monoedukativen Unterricht?

Schulstufe	ko-edukativ	mono-edukativ
5.	50 %	50 %
6.	30 %	70 %
7.	70 %	30 %
8.	100 %	

unterscheiden sich öfters, was sich alleine schon durch die Mitsprache der Schüler/innen ergibt, da sie auch unterschiedliche Erlebniswelten haben, die Methoden zur Problemlösung differenzieren aber deutlich.

Deborah Brecher sieht zwei verschiedene Denk- und Lernstile, die im Zusammenhang mit Informatik bedeutungsvoll sind:

- regelbasiert, sequentiell, funktional:
Lernen und Problemlösen sind durch Versuch und Irrtum gesteuert
Die Studierenden folgen Regeln ohne zunächst deren Gültigkeit zu verstehen
Handlungen und erwünschte Funktionen stehen im Vordergrund
- begrifflich, prädikativ, holistisch:
Zuerst muss ein generelles Verständnis erreicht werden, bevor detaillierte Regeln angenommen werden können.

Erklärt werden diese **zwei** genannten **Denkstile** mit den **unterschiedlichen Kinderspielen von Buben und Mädchen**. So wird z.B. Fußball als typisch männliches Spiel herangezogen, in dem Regeln gelten, geübt und entwickelt werden. Schiedsrichter dürfen von Spielern nicht hinterfragt werden. **Buben sind also gewöhnt, nach Regeln zu spielen, die sie auch ohne rationale Begründung als verbindlich anerkennen. Mädchen verlangen häufig nach einer sinnstiftenden Erklärung, bevor sie eine Regel akzeptieren** können. Fehler zu machen und sukzessive sich zu verbessern, ohne die Fehler als Katastrophe zu betrachten, wird ebenfalls vermehrt in Bubenspielen trainiert, was wiederum eine Erklärung dafür liefern soll, weshalb **Knaben/ Männer** durch eine **Fehlermeldung** am Computer zu einem neuen Versuch und schließlich zum Erfolg geführt werden, während **Mädchen/Frauen** dazu tendieren einen **Fehler überzubewerten** und auch leichter zu **Resignation neigen**. Bevor Mädchen am Computer arbeiten, wollen sie wissen, wozu dieser gebraucht und wo er praktisch angewandt werden kann. Burschen hingegen können es gar nicht erwarten das Gerät einfach auszuprobieren, sie wollen die Maschine beherrschen auch ohne fürs erste einen konkreten Nutzen zu erkennen.

Anfangs war Informatik nicht geschlechtsspezifisch besetzt. Hier möchte ich mir den kleinen Einschub erlauben, auf große Frauen und ihre Bedeutung bei der Entwicklung der EDV hinzuweisen.

- **ADA BYRON LOVELACE (1815–1852).**
Die Tochter des Lord Byron entwarf für die erste Rechenmaschine der Welt – die zwar nur auf dem Papier existierte (1833) – zahlreiche Programme. Diese gelten als die ersten Computerprogramme, die je geschrieben worden sind.
- **EDITH CLARKE (1883–1959).**
Sie beantragte bereits 1921 ein Patent für einen grafischen Rechner, um Probleme bei der Übertragung von elektrischen Impulsen zu lösen.
- **DIE ENIAC-GIRLS.**
Während des zweiten Weltkrieges waren in Amerika etwa 75 junge Mathematikerinnen (u.a. Kay McNulty und Alice Burks) als so genannte „computers“ tätig, um u. a. Berechnungen für Flugpläne und Bombardements zu erstellen. Die Notwendigkeit, die Kalkulationen zu beschleunigen, führte zur Entwicklung von ENIAC, dem ersten elektronischen Digitalcomputer im Jahr 1946. Adele Goldstine verfasste das Manual für ENIAC, welches die Maschine bis ins kleinste Detail erklärt.
- **GRACE MURRAY HOPPER (1906–1992).**
Die US-Admiralin der Navy hat die Grundlage für die ersten Programmiersprachen geschaffen. Als Mitarbeiterin des ENIAC-Projekts entwickelte Hopper die ersten Compiler (Übersetzer), um die Kommunikation mit dem Computer zu erleichtern. Daraus entwickelten sich die ersten großen Programmiersprachen *Fortran* und *Cobal*.

Viele andere könnten hier noch genannt werden. Erst in den letzten 25 Jahren ist es zu einer Rollenbehaftung gekommen. Jetzt gilt Informatik als technische Wissenschaft und somit als männliches Studium. Wie konnte das passieren? Studien zeigen, dass Koedukation in naturwissenschaftlichen Fächern zu einer Bevorzugung der männlichen Schüler führt. Kappel⁵ tritt daher für eine Monoedukation in den wesentlichen technisch-naturwissenschaftlichen Fächern ein. Nicht der politische Erfolg der Koedukation soll angefochten werden, aber dort, wo geschlechtsspezifische Vorurteile herrschen, kann nur durch getrennten Unterricht auch das Selbstvertrauen der Frauen, das Zutrauen in die eigenen Fähigkeiten in naturwissenschaftlichen Wissensgebieten gefördert werden.

Sigrid Göckel und Christine Roloff untersuchten ab Mitte der 80er-Jahre bis heute die Studien- und Berufssituationen von Informatikerinnen. Verblüffend ist u.a. die Erkenntnis, dass von den Absolventinnen von Mädchenschulen ein zehnfach höherer Anteil Natur- und Technikwissenschaften studiert als von koedukativ geführten Schulen.

Fassen wir die Erkenntnisse aus den verschiedensten Studien, die sich mit Geschlechterunterschieden im computerbezogenen Verhalten auseinandersetzen,

Gendersensitiver „Informatik“-Unterricht – oder:

Wer braucht heute noch monoedukativen Unterricht?

zusammen, so können wir einige typisch weibliche und einige typisch männliche Verhaltensweisen, Merkmale, Einstellungen auflisten.

Burschen besitzen schon in jüngeren Jahren einen eigenen Computer, nutzen diesen intensiver, wobei Actionspiele im Vordergrund stehen, während Mädchen eher dazu neigen, den Computer zum Lernen, zum Malen und Zeichnen und zum Chatten zu verwenden. Buben legen an sich eine höhere Erfolgserwartung, erhalten diesbezüglich aber auch mehr Unterstützung von den Eltern als Mädchen. Shashaani⁶ bringt die Differenz in computerbezogenen Einstellungen und Verhalten in Zusammenhang mit unterschiedlichen Bekräftigungsverhalten seitens zentraler Sozialisationspersonen, etwa Lehrer und Eltern, und sieht hier eine der Hauptursachen. „*Parents play a crucial role in shaping their children's interest in learning and using computers. Encouragement/discouragement that children receive from their parents in regard to using computers, parents' opinions about appropriateness of different school subjects for their sons and daughters, access to computers at home and summer camps which provide opportunity to gain computer experience and self-confidence, all affect children's attitudes toward computers*“.

Mädchen weisen ein niedrigeres computerspezifisches Selbstkonzept eigener Begabung auf als Burschen. So attribuieren weibliche Personen eigene Misserfolge in stärkerem Maße einem Begabungsmangel, eigene Erfolge am Computer dagegen stärker den Umweltfaktoren als männliche. Mädchen suchen die Ursachen für am Computer auftretende Fehler häufig bei sich.

Oliver Dickhäuser⁷ fand in einer Untersuchung „Kategorisierung von Gründen für einen Misserfolg am Computer“ („Datei lässt sich nicht öffnen“) nach Geschlecht heraus, dass männliche Personen eher den Ursachenfaktor „defekte Diskette“ (44 % männliche zu 21% weibliche), weibliche Personen jedoch eher den Ursachenfaktor „mangelnde Kenntnisse“ (13% männliche zu 40% weibliche) bevorzugen. Abschließend möchte ich noch einige Aussagen von Burschen und Mädchen, die nach wie vor begeistert davon sind, dass sie in der verbindlichen Übung „Informations- und kommunikationstechnologische Bildung“ getrennt geschlechtlich unterrichtet werden, wiedergeben.

So sehen die Mädchen Vorteile in der monoedukativen Gruppe,

- weil sie hier nicht verspottet werden;
- weil es im Unterricht leiser ist, die Burschen rufen ständig laut raus und wollen alles sofort erklärt haben;
- weil keiner glaubt, er ist der Beste und auch immer so tun muss, auch wenn er sich momentan gar nicht auskennt;

- weil Buben andere Meinungen haben als Mädchen (z.B. bei Abstimmungen)
- weil sie hier auch zu Wort kommen und beachtet werden.

Burschen sehen Vorteile

- weil Mädchen einfach nicht alles verstehen, sie brauchen manchmal zu lange;
- sie „zicken“ rum;
- weil sie glauben, Mädchen werden anders (besser?) beurteilt; (Anm. der Autorin: Bis zur 7. Schulstufe gibt es keine Beurteilung, dennoch kam dieses Argument.)
- können schneller vorangehen, Mädchen halten durch Fragen auf;
- weniger Streit;

Nachteile fanden die Mädchen auch nach längerem Nachdenken keine.

Für die Burschen stellte sich sehr rasch heraus, dass es ein gravierender Nachteil monoedukativen Unterrichts ist, die „schön“ geführten Hefte der Mädchen nicht zum Nachschreiben ausborgen zu können, da auch die Niederschriften variieren.

Zeitweise koedukativer Unterricht verlief harmonischer als in den Kontrollgruppen, die ausschließlich in gemischt geschlechtlichen Gruppen unterrichtet wurden. So zeigten sich die Burschen mehr hilfsbereit in der Art, dass sie privat mitgebrachte Memorysticks ohne Vorbehalte auch an Mädchen verborgten, Ideen von Mädchen bereitwilliger aufgriffen, kurzzeitig auch bereit waren mit Mädchen in einer Gruppe an einem Problem zu arbeiten, u.dgl.m. Die Mädchen berichteten, dass sie global das Gefühl haben, von den Buben nicht mehr als so „doof“ hingestellt zu werden.

Anmerkungen:

¹ Informatikunterricht, wenn also der Computer Gegenstandsfunktion hat, wird heute kaum noch als Fachgegenstand „Informatik“ bezeichnet, sondern meistens als IKT (Informations- und Kommunikationstechnologie) oder als ITG (Informationstechnische Grundbildung). An der Übungshauptschule der Pädagogischen Akademie der Erzdiözese Wien wird eine Modellklasse „Informatische Bildung“ geführt, die in der 5. und 6. Schulstufe jeweils zwei Einzelstunden IKT pro Woche hat. Ab der 7. Schulstufe wird daraus eine Doppelstunde. Weiters wird ab der 7. Schulstufe eine Wochenstunde „Medienerziehung“ angeboten. Der Computer wird selbstredend in allen Gegenständen als selbstverständliches Werkzeug integriert.

² Vgl. Faulstich-Wieland, H.: „Mädchenbildung und neue Technologien“ – Ein Forschungs- und Entwicklungsprojekt in Hessen. In C. Schiersmann (Hg.). Computerkultur und weiblicher Lebenszusammenhang. – Schriftenreihe Studien zur Bildung und Wissenschaft (S. 75–96). Bonn: Bundesverlag, 1987



Gendersensitiver „Informatik“-Unterricht – oder Wer braucht heute noch monoedukativen Unterricht?

- ³ Schinzel, B.: „Frauenforschung in Naturwissenschaft und Technik – beispielhafte Ergebnisse aus der Informatik.“ auf: <http://mod.iig.uni-freiburg.de/users/schinzel/publikationen/Frauen+Info/PS/Frauenforum.pdf>. S. 12
- ⁴ „Erziehung zur Gleichstellung von Frauen und Männern“ Information und Anregungen zur Umsetzung in der Volksschule. Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur, Abteilung für geschlechtsspezifische Bildungsfragen. 2001. S. 10
- ⁵ o.Univ.-Prof. Dipl.-Ing. Mag. Dr. Gerti Kappel. <http://www.big.tuwien.ac.at/research/publications/publications.html>
- ⁶ Shashaani, L.: „Gender-differences in computer experience and its influence on computer attitudes.“ Journal of Educational Computing Research. 11. S. 361. 1994

- ⁷ Vgl. Dickerhäuser, O.: „Computernutzung und Geschlecht“. S. 95–99. Waxmann Münster. 2001

Prof. Karin-Gratiana Wurm, MAS, MSc
(Medienpädagogik) Informatik, Fachdidaktik Informatik, Bildnerische Erziehung, Schulpraktische Studien, Unterrichtstechnologie und Gebrauchsgrafik; Lehrtätigkeit an der Pädagogischen Akademie der Erzdiözese Wien, an der angeschlossenen Übungshauptschule und am Pädagogischen Institut der Erzdiözese Wien

Projekt „Medienkonvergenz Monitoring“

des Lehrstuhls für Medienpädagogik und Weiterbildung der Universität Leipzig

Es ist davon auszugehen, dass sich Medienangebot und Mediennutzung unter dem Aspekt der Konvergenz in den kommenden Jahren wandeln und nicht nur medien-ökonomische, sondern vor allem auch medienpädagogische und -politische Diskussionen darüber geführt und intensiviert werden. Vor diesem Hintergrund geht das auf mehrere Jahre angelegte Projekt „Medienkonvergenz Monitoring“ der Frage nach, welche aktuellen Veränderungen und Entwicklungen von Konvergenz sich im Medienensemble abzeichnen und wie Kinder und Jugendliche diese konvergenten Medienangebote bewerten und nutzen.

Neben der Analyse von Presse und wissenschaftlicher Literatur stehen ausgewählte Mädchen und Jungen im Mittelpunkt, die regelmäßig zu aktuellen Medientrends befragt werden. Die 5- bis 19-Jährigen zeichnen sich durch eine besondere Offenheit und Unbefangenheit gegenüber neuen Medieninhalten und -techniken aus. Die Aussagen der befragten „MedienexpertInnen“ liefern erste Hinweise darauf, für welche neuen konvergenten Medienangebote sich Heranwachsende begeistern können. Sie legen einige der zahlreichen Wege offen, die Kinder und Jugendliche im Medienensemble einschlagen, decken subjektive Vorlieben auf und weisen auf mögliche Veränderungen in den Mediennutzungsstrukturen von Heranwachsenden hin.

Ein halbjährlich im Internet veröffentlichter Report dokumentiert die Recherche- und Interviewergebnisse und stellt sie der öffentlichen Diskussion zur Verfügung. Die Resultate des „Medienkonvergenz Monitoring“ ermöglichen eine bessere Einschätzung und Bewertung

von Konvergenzentwicklungen unter medienpädagogischen und medienpolitischen Gesichtspunkten. Sie stehen einem breiten Publikum zur Verfügung und liefern erste Ansatzpunkte für umfassende Untersuchungen zum Umgang Heranwachsender mit Konvergenz im Medienensemble. Der erste, im März 2004 veröffentlichte Report hat gezeigt, dass die befragten „MedienexpertInnen“ mit neuen Angeboten aus verschiedenen medialen Bereichen vertraut sind. Sie kennen sich aus mit crossmedial vermarkteten Medieninhalten wie „Matrix“ oder „Harry Potter“ und haben neue Computerspiele im Blick, die vernetztes Spielen über das Internet ermöglichen. Sie sind über aktuelle Entwicklungen im Bereich der Musiktaschbörsen informiert und wissen über Trends auf dem Mobilfunkmarkt Bescheid. Ob die Heranwachsenden diese Angebote tatsächlich nutzen, hängt von subjektiven Rahmenbedingungen wie dem finanziellen Aufwand oder auch der sozialen Funktion neuer konvergenter Medienangebote ab. Unter medienpädagogischen Gesichtspunkten hat sich herausgestellt, dass die medienbegeisterten 5- bis 19-Jährigen durchaus in der Lage sind, kreativ und selbstständig mit neuen Medienangeboten umzugehen. Bei den befragten „Technikfreaks“ und „Medienmarken-Fans“ besteht nicht unbedingt der Wunsch nach kompletten „Medienpaketen“, vielmehr wählen sie sich aus den zahlreichen Möglichkeiten im Medienensemble die aus, die ihren persönlichen Vorlieben am nächsten kommen:

<http://www.medienkonvergenz-monitoring.de>

(Iren Schulz)