

# Heranwachsen mit Medien

## Heranwachsende sehen Medien als

- selbstverständliche Objekte des Alltags
- Schatzkisten voller Geschichten und Erzählungen, Fenster zu verschiedenen Welten
- Kommunikationswerkzeuge, um mit wichtigen Menschen in Verbindung zu sein und zu bleiben



## Medien und Alltagsbewältigung

- Erfolgs- und Selbstwirksamkeitserlebnisse
- Mediale Fluchtorte
- „mood management“
- Wohlfühl- und Belohnungsmedien

## Medienvorlieben spiegeln Entwicklungsaufgaben wieder

- Eigenständige Handlungsräume erweitern  
Leitthema ABENTEUER
- Tiefere, reifere Peer-Beziehungen  
Leitthema FREUNDSCHAFT
- Sexuelle Identität, erste Beziehung  
Leitthema LIEBE und SEXUALITÄT

## Medien und Identitätsarbeit

- Identitätsbausteine
- Idole und Vorbilder
- Sich zeigen, Feedback bekommen
- Zugehörigkeit und Abgrenzung

## Medienerlebnisse verstehen und deuten (Rahmung)

1. Welche Art von Medientext ist das? (Medienart, Genre)
2. Welche Bezüge hat er zur physischen, „realen“ Welt?
3. Was hat er mit mir selbst zu tun?

# Heranwachsen mit Medien

## Einleitung

Wenn Erwachsene an den Medienalltag von Kindern und Jugendlichen denken, fallen ihnen oft zuallererst (oder gar ausschließlich) problematische Aspekte ein. Die Art, wie Medien dieses Thema aufgreifen, verstärkt meist den problembehafteten Blick: Sie berichten von mediensüchtigen Kids, die als „Smombies“ (Kunstwort aus Smartphone und Zombie) oder „Head down – Generation“ durch die Gegend wandern und dabei körperlich und emotional verkümmern. Wir möchten dazu anregen, Kinder und Jugendliche als aktiv handelnde Subjekte ihres Medienalltags wahrzunehmen und über die vielfältigen Motive ihres Medienhandelns nachzudenken. Die Intention ist nicht zu verleugnen, dass es problematische, dysfunktionale Mediennutzungsweisen gibt. Eine

neutralere und breitere Betrachtungsweise kann jedoch eine gute Grundlage sein, um besser miteinander ins Gespräch zu kommen.

Die Handreichung und der Text können als Diskussionsgrundlagen verwendet werden. Im Anhang finden sich noch einige Vorschläge, um das Thema methodisch zu vertiefen (u.a. ein Arbeitsblatt zur Reflexion des eigenen Medienalltags)..

## Funktionen von Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen

Ein Kleinkind nimmt die Medien als selbstverständliche Objekte des Familienalltags wahr, als etwas, das zunächst einfach nur da ist. Es beobachtet seine Eltern und größere Geschwister beim Medienhandeln und

ahmt sie nach: greift zum Smartphone, wischt über den Tablet-Bildschirm, klopft auf die Tasten des Laptops. Es entstehen erste Vorstellungen von der Wichtigkeit und Wertigkeit der Medien: Ist Medienhandeln etwas, wobei „die Großen“ nicht gestört werden möchten? Was das Kind beobachtet, wiegt mehr, als alles, was wir sagen.

Als nächstes entdeckt das Kind die Medien als Geschichtenerzähler. Es ist dabei, die Welt zu entdecken. Die Medien machen es möglich, über die Grenzen der eigenen direkten Umgebung hinauszugehen, fremde Orte zu besuchen und Zeiten oder Situationen zu erleben, die wir im eigenen Leben nicht erleben können – und vielleicht auch gar nicht wollen.

Medien sind Kommunikationswerkzeuge, durch die wir mit den für uns wichtigen Menschen in Kontakt treten können. Video-

Telefonie spielt heute eine große Rolle in Familien, deren Mitglieder voneinander entfernt leben und bereits ein Kleinkind erlebt dadurch medial erzeugte Nähe. Später, wenn die Bedeutung der Freund\*innen wächst, wächst auch der Wunsch, mit ihnen möglichst konstant in Verbindung zu sein und zu bleiben. Ältere Jugendliche schließen sich übers Internet mit interessensbasierten Peer-Gruppen zusammen, manchmal weit über geografische Grenzen hinweg.

## Medienvorlieben und Entwicklungsaufgaben

Medienvorlieben entstehen nicht zufällig. Besonders für fiktive Medienerzählungen (Serien, Filme, Bücher...) gilt: Was eine junge Person in punkto Medien besonders interessant findet, spiegelt die Entwicklungsaufgaben wieder, die aktuell im Leben des Kindes anstehen.

## Leitthema Abenteuer

Eine zentrale Entwicklungsaufgabe, die sich durch die gesamte Kindheit und Jugend zieht, ist das schrittweise Erweitern der eigenständigen Handlungsräume - von der ersten Nacht, die getrennt von den Eltern verbracht wird, bis zur ersten eigenen Wohnung. Aus kindlicher/jugendlicher Sicht sind solche Meilensteine durchaus ambivalent: Freude und Stolz über die wachsende Eigenständigkeit mischt sich mit der bangen Frage, ob man es auch „schafft“. Analog dazu sind Kinder- und Jugendmedien voll von junge Held\*innen, die für diese Gefühle eine Kontaktfläche anbieten: Die Protagonist\*innen wagen sich in die Welt hinaus und müssen sich in schwierigen Situationen behaupten.

## Leitthema Freundschaft

Die Abhängigkeit von den Eltern schrittweise abzubauen, geht Hand in Hand mit der Aufgabe, tiefe und reife Gleichaltrigen-Beziehungen aufzubauen - sonst wäre man ja alleine auf der Welt. Freundschaften sind daher ein weiteres Leitthema in Kinder- und Jugendmedien:

ihre Entstehung, der Umgang mit Unterschiedlichkeiten, mögliche Konflikte mit Freund\*innen und die Auflösung dieser Konflikte. Ebenfalls häufig behandelt wird die belastende Situation, gerade keine Freund\*innen zu haben.

## Leitthema Liebe und Sexualität

Lange bevor es im eigenen Leben mit der ersten Beziehung ernst wird, beschäftigt das Thema Kinder und Jugendliche medial. Medien liefern Skripten dafür, wie Beziehungen entstehen und wie sie gestaltet werden können - positive, negative, realistische, verträumte... und alles dazwischen. Lange bevor Heranwachsende selbst sexuell aktiv werden, suchen sie bereits aktiv Informationen darüber, wie erwachsene Sexualität „geht“.

## Medien und Identitätsarbeit

Identitätsarbeit stellt eine weitere, zentrale Entwicklungsaufgabe im Jugendalter dar: Es gilt herauszufinden, wer ich bin: meine Charaktermerkmale, Interessen und Begabungen.

Medien liefern seit jeher Bausteine für die Identitätsarbeit: Identifikationsfiguren und Vorbilder, Handlungsoptionen, Ideale, Rollenmuster... von ermutigend bis erschlagend, unerreichbar, motivierend, verleitend ...

Identitätsarbeit ist und war stets ein sozialer Prozess. Heranwachsende brauchen Rückmeldungen zu ihren Identitätsentwürfen - sich gar nicht zu zeigen, ist für sie keine Option. Bei aller berechtigten Sorge über den rauen Ton, der auf vielen Online-Plattformen herrscht: auch in Offline-Begegnungsorten erfahren Jugendliche stets beides: erwünschte Bestätigung und - allzu oft - auch Ablehnung. Man denke nur an die Situation in der eigenen Schulklasse mit 15 zurück! Das Stärken der sozialen Kompetenzen (wie etwa die Fähigkeit, wertschätzendes Feedback zu

geben) ist sowohl on- als auch offline ein wichtiges pädagogisches Anliegen.

Mit ihren Medienvorlieben drücken Heranwachsende Zugehörigkeit zu einer Gruppe aus, sie nützen sie aber auch um sich abzugrenzen – z.B. von den Erwachsenen

## Medien und Alltagsbewältigung

Viele Erwachsene pflegen ein abgeklärtes Bild von Kindheit als sorgenfreie, sonnige Zeit - auf jeden Fall wünschen wir, dass es so wäre. Real erleben Kinder und Jugendliche ihren Alltag oftmals als herausfordernd und stressvoll und setzen zur Alltagsbewältigung auch Medien ein, oft auf eine bemerkenswert kreative Art und Weise.

Medien sind eine Quelle von Selbstwirksamkeits- und Erfolgserlebnissen. Ein Kleinkind freut sich, wenn das eigene Handeln eine direkte Reaktion erzeugt (ich drücke auf den Knopf und die Straßenbahntüre geht auf ... oder ein Ton erklingt aus dem

Tablet). Ein\*e Jugendliche\*r freut sich über viele Likes auf Instagram, oder erlebt sich in seiner Game-Community als wichtiges Gruppenmitglied, das zum gemeinsamen Erfolg entscheidend beiträgt. Die Frage, ob solche medialen Erfolgserlebnisse funktional oder dysfunktional wirken, kann man nur gemeinsam mit dem\*der Jugendlichen und unter Einbeziehung seiner\*ihrer Lebenssituation beantworten. Wer seine Erfolgserlebnisse über einen längeren Zeitraum ausschließlich in medialen Räumen hat, benötigt möglicherweise Unterstützung.

Dasselbe gilt für das Thema eskapistische Mediennutzung. Viele von uns – auch wir Erwachsene – nutzen Medien, um einer Alltagssituation zu entfliehen, die wir als belastend empfinden. Das kann zunächst eine wichtige Ressource sein - und wird erst dann zum Problem, wenn die Rückkehr zunehmend schwerfällt oder nicht mehr gelingt.

Mit Medien können wir emotionale Zustände, in denen wir uns gerade befinden, stärken oder mildern (mood

management). Ein\*e Jugendliche\*r legt vielleicht laute aggressive Musik auf oder zockt einen düsteren Shooter, um Frust abzubauen. Wer Liebeskummer hat und darin gerade suhlen möchte, kann die Stimmung mit trauriger Musik noch verstärken.

Viele von uns, Jung und Alt, können sich aus einem breiten Spektrum von Wohlfühlmedien bedienen. Nach einem anstrengenden Tag eine Folge der Lieblingsserie nach der anderen anschauen? Das simple, aber meditative Spiel am Handy spielen, um komplett abzuschalten? Gelegentlich setzen wir Medien auch als Belohnung für uns selbst ein: Wenn diese langweilige Aufgabe erledigt ist, gehört der restliche Abend dem Lieblingsbuch.

## Rahmung: Medienerlebnisse deuten und verstehen

Das Sortieren, Bewerten und Deuten von Dingen, denen wir in den Medien begegnen, ist ein Lernprozess, der uns jeden Tag begleitet. Kinder verarbeiten aktiv ihre Medienerlebnisse, indem sie diese nachspielen, nachzeichnen und darüber reden.

Am Anfang lernt ein Kind die große Bandbreite von Medien und medialen Darstellungsformen überhaupt erst kennen. Ein wichtiger Meilenstein ist zum Beispiel, Werbung als das identifizieren zu lernen, was es ist: Botschaften, die darauf ausgerichtet sind, unser (Kauf)Verhalten zu beeinflussen. Das Lernen setzt sich lebenslang fort, weil ständig Neues dazu kommt (Wie „real“ ist Reality TV? Was ist ein Meme?).

Der nächste Rahmungsschritt befasst sich mit dem Verhältnis zwischen medialen Darstellungen und den Vorkommnissen in der physischen Welt. Eine häufig gehörte Rahmungsfrage eines kleinen Kindes lautet „Ist das

echt?“ oder „Könnte so etwas in echt auch passieren?“. Das Kind lernt, dass verschiedene Genres einen unterschiedlichen Wahrheitsanspruch haben: Fiktive Geschichten sind erfunden, können aber auf realen Ereignissen beruhen. Nachrichten nehmen für sich in Anspruch, die Realität abzubilden. Jugendliche sollten bereits in der Lage sein, sich mit dem komplexen Verhältnis zwischen Medien und physischer Welt zu befassen: Ungeachtet ihres Wahrheitsanspruchs sind Medien nie ein 1:1 Spiegelbild der Wirklichkeit.

Die dritte Rahmungsfrage ist eine selbstreflexive und lautet: Was hat das mit mir zu tun? In den meisten Fällen sind uns die Motive unserer eigenen Mediennutzung nicht wirklich bewusst; nur selten können wir sie verbalisieren. Wenn ein 14-jähriges Mädchen über ihre Lieblingsheldin sagt: „Sie fasziniert mich, weil sie so mutig ist. Ich komme mir selbst oft sehr ängstlich vor und möchte daran was ändern“ zeugt das bereits von einer großen Reife und einem hohen Reflexionsgrad.

# Der Alltag mit Medien - Tipps für vertiefendes Arbeiten

## „Gute und böse Medien“ - meine normativen Haltungen

Wir betrachten das Medienhandeln (unser eigenes und das von anderen) selten neutral, sondern meist stark wertend. Es kann lohnend sein, diese normativen Haltungen sichtbar zu machen und sie gemeinsam mit Kolleg\*innen zu reflektieren.

Sammelt auf einem Flipchart möglichst konkrete Beispiele von „gutem“ Medienhandeln: Wenn ich das tue, bin ich zufrieden mit mir selbst und habe das Gefühl, meine Zeit gut verbracht zu haben.

Danach sammelt ihr Beispiele von Mediennutzungssituationen, die in euren Augen weniger wert sind: Was fühlt sich an wie Zeitverschwendung? Was werft ihr euch selbst manchmal vor? Wo habt ihr ein „schlechtes Mediennutzungsgewissen“?

Anschließend diskutiert ihr gemeinsam: Wo kommen diese Haltungen her? Wie beeinflussen sie uns in unserer Arbeit mit Jugendlichen?

## Mein Medienalltag

Wie baue ich Medien so in meinen Alltag ein, dass es „gut“ ist? Manchmal wünscht man sich, es gäbe zu dieser Frage klare Empfehlungen wie z.B. zur gesunden Ernährung.

Die „richtigen“ Antworten sind aber so vielfältig und verschieden, wie wir Menschen und unsere Lebenssituationen es sind. Daher ist es so wichtig, das eigene Medienhandeln zu reflektieren, die eigenen Motive in der Mediennutzung hinterfragen und benennen zu können und zu wissen, was einem gut tut. Bevor wir ansetzen, diese Fähigkeiten bei unseren jungen

Zielgruppen zu stärken, sollten wir zunächst bei uns selbst anfangen.

Das Arbeitsblatt (Seite 8) lädt dazu ein, den eigenen Medienalltag zu reflektieren (Einzelarbeit). Danach folgt Austausch und Diskussion in der Gruppe.

## Selbstversuch – mein Medienalltag mal anders

Das eigene Medienhandeln zu reflektieren, ist der erste Schritt. Daran bewusst etwas verändern zu können, der nächste. Wir sind oft mehr Gefangene unserer Medienroutinen, als es uns bewusst ist.

### Selbstversuch 1: Neues erkunden

Oft möchten wir gerne etwas Neues ausprobieren, aber es fehlt uns der Antrieb dafür, oder wir finden die Zeit nicht. Nimm den Selbstversuch als

Anlass, ein neues App zu testen, ein neues digitales Spiel anzuspielden oder dir eine neue Fähigkeit anzueignen - Fotofilter nutzen, Videos auf Handy schneiden ... Oder brich aus deiner Filterblase aus und konsumiere bewusst ganz andere Informationsmedien als jene, die du üblicherweise nutzt.

Die Gruppe bestimmt einen Zeitraum für den Selbstversuch (z.B. ein Wochenende) und tauscht sich anschließend darüber aus, was jede\*r getan hat.

## Selbstversuch 2: Medienfasten

Verzichte für einen bestimmten Zeitraum auf das Medium, das du am intensivsten nutzt. Wie fühlt sich das an? Welche Aspekte fehlen dir besonders? Was vermisst du gar nicht? Was tust du mit der frei gewordenen Zeit?

Das Ziel von Medienfasten ist nicht die schrittweise Entwöhnung! Durch eine zeitweise Abstinenz kommt man dazu, über die Bedeutung eines bestimmten Mediums für sich selbst nachzudenken. Das Experiment ist daher auch keinesfalls misslungen, wenn ich danach wieder zu meinen bisherigen Gewohnheiten zurückkehre.



Die Handreichung "Heranwachsen mit Medien" von wienXtra-medienzentrum entstand im Rahmen des Erasmus+ -Projektes "Digitally Agile Youth Work" und ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Über diese Lizenz hinausgehende Erlaubnisse können Sie unter [www.medienzentrum.at](http://www.medienzentrum.at) erhalten.

# Mein Alltag mit Medien



**Medienzeit ..... Stunden**  
 (Freizeit-Mediennutzung an einem gewöhnlichen Arbeitstag)

**Unverzichtbar!!!**  
 ist für mich...

## Meine hauptsächlichsten

- ... Informationsmedien
- ... Kommunikationsmedien
- ... Wohlfühlmedien



**Veränderungen**  
 in meinem Medienalltag in den letzten 5 Jahren



## Meine Medienroutinen:

