

Diversität und Spaltung

Digitale Medien in der Gesellschaft

Die Verbreitung und Nutzung digitaler Medien bewegt sich im Spannungsfeld zwischen Vielfalt und sozialer Spaltung. Digitale Technologien eröffnen neue Möglichkeiten für Bildung, Kommunikation und Teilhabe. Lernende haben Zugang zu einer Vielzahl an Informationsquellen, Tools zur Zusammenarbeit und digitalen Plattformen, über die sie sich vernetzen und selbstbestimmt lernen können.

Gleichzeitig bringen diese Entwicklungen auch Herausforderungen mit sich: neue Formen digitaler Gewalt wie Cybermobbing oder Hate Speech, die Vertiefung der digitalen Kluft zwischen verschiedenen sozialen Gruppen sowie die Gefahr, bestehende Ungleichheiten durch algorithmische Systeme und ungleichen Zugang zu digitaler Infrastruktur zu verstärken.

Dieses Kapitel beleuchtet den Einsatz digitaler Medien – darunter soziale Netzwerke, KI-gestützte Anwendungen, Streaming-Plattformen und mobile Technologien – im Bildungskontext aus der Perspektive von Vielfalt und gesellschaftlicher Spaltung. Dabei werden verschiedene Dimensionen von Diversität und Exklusion aufgezeigt und praxisnahe Beispiele für eine diskriminierungssensible, inklusive Medienbildung vorgestellt.

Autor: Ilona Buchem

Überarbeitet von: Cora Kumnig

- Einführung
- Diversität
- Spaltung
- Fazit
- Literatur

Einführung

Medien, und gegenwärtig vermehrt die digitalen Medien (Internet, soziale Medien, mobile Technologien), haben einen prägenden Einfluss auf verschiedene Generationen. Generationen können im soziologischen Sinne als ein Zusammenhang und ein Miteinander von Individuen definiert werden, die einen gemeinsamen kulturellen Kontext und eine ähnliche Perspektive auf Ereignisse teilen (Becker, 2008). Dabei gehören Medien als Begleiter aller Situationen im Alltag zu wesentlichen Elementen für die Herausbildung von Generationen. Alleine die Hochkonjunktur des Begriffs ‚Mediengeneration‘ mit den aktuell populären Ausprägungen, wie ‚Generation X‘, ‚Digital Natives‘ oder ‚Netzgeneration‘, weist auf die Grundannahme zur sozialisierenden Funktion der Medien in der Gesellschaft hin. Einer Mediengeneration gemeinsam können bestimmte Mediennutzungspraktiken, Medienerfahrungen, Einstellungen gegenüber Medien und kollektiv-biografische Erinnerungen sein (unter anderem Baacke, 1999; Volkmer, 2006; Süß, 2007). Die Sozialisationsfunktion von Medien steht im Vordergrund der Mediensozialisationsforschung. Zahlreiche Forschungsarbeiten in diesem Feld zeigen, dass Medien tatsächlich eine wichtige soziale, kulturelle, politische, Meinung und Kompetenz bildende, sowie orientierende Rolle spielen (unter anderem Theunert & Schorb, 2004). Die sozialisierende Funktion von Medien wird häufig als generationsprägend interpretiert. So werden zum Beispiel Jugendliche plakativ mit dem Begriff ‚Net-Generation‘ etikettiert oder die Jahrgänge ab 1980 als eine Geburtskohorte von digitalen Einheimischen (Digital Natives) betrachtet (Prensky, 2001; Palfrey und Gasser, 2008). Insbesondere die These zu Digital Natives, nach der es eine Generation gäbe, die mit digitalen Technologien, vor allem Internet, aufgewachsen ist und im Gegensatz zu digitalen Immigranten (Digital Immigrants) mit Medien grundsätzlich vertrauter, offener und intensiver umgeht, wurde mehrmals infrage gestellt (Hugger, 2010; Bohnenkamp, 2011).

Ein genauer Blick zeigt nämlich, dass sich Medienerfahrungen und Nutzungspraktiken bei gleichen Altersgruppen deutlich unterscheiden können. So kommt die DIVISI-Studie über die digitalen Milieus beispielsweise zur Schlussfolgerung, dass es innerhalb von Generationen unterschiedliche Einstellungs- und Verhaltenstypen gibt, die digitale Medien unterschiedlich nutzen (DIVISI, 2012). Die Studie „D21-Digital-Index“ zum Digitalisierungsgrad in Deutschland zeigt wiederum, dass es erhebliche regionale Unterschiede im digitalen Zugang, in der Nutzung und den Kompetenzen gibt. Selbst innerhalb der gleichen Generationen gibt es gravierende Unterschiede im Zugang und Nutzung von digitalen Medien, zum Beispiel zwischen Männern und Frauen, zwischen Menschen mit unterschiedlichem Bildungshintergrund oder im internationalen Vergleich zwischen Menschen in den verschiedenen Weltregionen (Comscore, 2010, 2013).

Die Unterschiede in Zugang und Nutzung digitaler Medien platzieren auch die Bildungspraxis im Spannungsfeld zwischen Diversität und Spaltung. Diversität steht dabei synonym für Vielfalt und Verschiedenheit, unter anderem in Bezug auf Medien, Themen, Objekte, Herangehensweise und Problemlösungen. Spaltung wiederum beschreibt eine Kluft, Trennung oder Teilung in der Gesellschaft. Bezogen auf die Mediennutzung ist hier von der digitalen Spaltung die Rede. Digitale Spaltung beschreibt die Chancenunterschiede im Zugang (zum Beispiel Internetzugang) aber auch

in der Art der Nutzung von digitalen Medien.

In diesem Beitrag werden die Phänomene Diversität und Spaltung im Blick auf die inklusive Medienpädagogik und inklusive Medienbildung diskutiert, welche als Praxis- und Forschungsfelder das Thema Inklusion in den Vordergrund stellen (Schorb & Theunert, 2012). Im Folgenden werden ausgewählte Aspekte von Diversität und Spaltung sowie Beispiele aus der Bildungspraxis skizziert. Abschließend gibt es Empfehlungen für diversity-orientierte Medienpraxis und Übungsaufgaben zur Vertiefung und Reflexion der hier angerissenen Themen. Dabei gilt es, die Vielfalt und die Unterschiede wahrzunehmen und die Diversität beim Einsatz von Neuen Medien in der Bildungspraxis gezielt zu fördern.

“

!

Digitale Medien eröffnen neue Zugangswege und Beteiligungsmöglichkeiten an der Erstellung und Nutzung von Wissen. Gleichzeitig führen Unterschiede im Zugang und bei Nutzung von digitalen Medien zu einer wachsenden Kluft in der Gesellschaft. Ein diversität-fördernder Einsatz von digitalen Medien zum Lernen und Lehren gewinnt an Bedeutung.

“

In der Praxis

Das Zentrum für Kompetenzentwicklung für Diversity Management in Studium und Lehre an Hochschulen in NRW informiert über Diversityprojekte und Good Practice zu Diversity Management in der Bildung. URL: <http://www.komdim.de/>

Diversität

Diversität bedeutet Vielfalt und Unterschiedlichkeit zugleich. Der englische Begriff ‚Diversity‘ hat seinen Ursprung in der amerikanischen Bürgerrechtsbewegung und wird heutzutage mit den Forderungen nach Gleichstellung, Chancengerechtigkeit, Antidiskriminierung, Partizipation und Inklusion in einen Zusammenhang gebracht. Diversity beziehungsweise Diversität beschreibt demnach ein Konzept zur Förderung von Chancengerechtigkeit und Vielfalt, unter anderem kultureller, sozialer, alters- oder geschlechtsbezogener Vielfalt. Diversity als gleichstellungsorientierter Umgang mit Unterschieden und Gemeinsamkeiten betont die Bedeutung einer wertschätzenden Haltung und gleichstellungsorientierter Handlung (Klappenbach, 2009).

Theorie: Diversität und Inklusion

Das Prinzip der Wertschätzung und Anerkennung von Vielfalt im Kontext von Bildung und Erziehung liegt der inklusiven Pädagogik zugrunde. Im Zusammenhang mit der Verwendung von digitalen Medien zur Förderung von Inklusion ist von der inklusiven Medienpädagogik und der inklusiven Medienbildung die Rede. Eine Richtung in der inklusiven Medienpädagogik und Medienbildung konzentriert sich auf die Gestaltung von mediengestützten Angeboten für Menschen mit kognitiven und körperlichen Beeinträchtigungen. Hier werden vor allem Barrierefreiheit, gleiche Chancen im Zugang zu Medien und chancengerechte Mediennutzung thematisiert. Der Fokus auf die Inklusion ist auch vor dem Hintergrund der UN-Behindertenrechtskonvention zu sehen, welche die Verwirklichung eines inklusiven Bildungssystems fordert. Diese betrifft vor allem die Eröffnung von Bildungschancen und Ermöglichung einer gleichberechtigten Teilhabe in der Gesellschaft, inklusive des Bildungssystems. Mit dieser Forderung ist ein radikales Umdenken notwendig. Im Gegensatz zur Integration, die eine Anpassung, zum Beispiel eines behinderten Menschen, verlangt, fordert die Inklusion die Anpassung des Systems selbst. Inklusive bedeutet demnach auf die Bedürfnisse der Betroffenen ausgerichtet, die Individualität respektierend und diese als Vielfalt und Bereicherung anerkennend (Tiez, 2009).

Die Verengung auf die Behinderung in der Diskussion um die inklusive Medienpädagogik und inklusive Medienbildung kann jedoch auch kritisch betrachtet werden (Werning & Stuckatz, 2012), so werden andere Gruppen mit Bedarf an gleichstellungsorientierter Förderung, unter anderem Frauen, Seniorinnen und Senioren, Menschen mit Migrationshintergrund, in der Debatte um die inklusive Medienbildung nicht beachtet. Diese und andere Gruppen dürfen jedoch aus der inklusiven Medienpädagogik beziehungsweise Medienbildung nicht ausgeklammert werden.

Für den bewussten Umgang mit der Vielfalt, unter anderem in Bildungskontexten, spielt die sogenannte Diversity-Kompetenz eine wichtige Rolle. Diversity-Kompetenz umfasst unter anderem das Wissen über Diversity-Aspekte (z. B. Wissen über eine Kultur oder Gleichstellung der Geschlechter), Einstellungen (zum Beispiel eine wertschätzende Haltung gegenüber

Andersartigkeit, gleichstellungsorientierter Umgang mit Gemeinsamkeiten und Unterschieden) und Fähigkeiten (zum Beispiel Fähigkeit zur Selbstreflexion und zum Perspektivenwechsel). Im Folgenden werden einige Schlüsselthemen zur Förderung von Diversität und Inklusion skizziert und ausgewählte Beispiele aus der Praxis der inklusiven Medienpädagogik und Medienbildung vorgestellt.

“

!

Inklusive Medienpädagogik und inklusive Medienbildung bezeichnen einen Ansatz zur Nutzung von Medien nach dem Prinzip der Förderung und Wertschätzung von Vielfalt. Dabei wird Diversity-Kompetenz der Lehrenden und Lernenden als eine Grundlage für den bewussten und konstruktiven Umgang mit Unterschieden und Ungleichheiten gesehen.

“

In der Praxis

Das Projekt „medienkompetent teilhaben!“ der LAG Lokale Medienarbeit NRW e. V. (LAG LM) und der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH berichtet über barrierefreie Medienbildung und bietet eine Weiterbildung „Inklusive Medienpädagogik“ für Pädagoginnen und Pädagogen mit Fokus auf Audio- und Videoarbeit, Web 2.0, Computerspiele, unterstützende Technologien und Medienrecht an. URL: <http://www.inklusive-medienarbeit.de>

Abb. 1: Visualisierung und Abgrenzung des Begriffs „Inklusion“; Autor: Robert Aehnelt, Quelle:

Abb. 1: Visualisierung und Abgrenzung des Begriffs „Inklusion“; Autor: Robert Aehnelt, Quelle:

[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Schritte_zur_Inklusion.svg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Schritte_zur_Inklusion.svg)

Beispiel: Zugang und Barrierefreiheit

Zugang und Barrierefreiheit gehören zu den Grundvoraussetzungen für Diversität und Partizipation an der (digitalen) Gesellschaft. Die Chancengerechtigkeit in den Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten von digitalen Medien setzt wiederum physische, intellektuelle, soziale und emotionale Fähigkeiten voraus (Bosse, 2012). Der Begriff ‚Zugang‘ wird dabei nicht nur im technisch-materiellen Sinne (z. B. Zugang zu Computer oder Internetanschluss), sondern auch im psychosozialen Sinne (zum Beispiel die Fähigkeit, relevante Informationen im Internet zu filtern oder soziale Netzwerke zum Lernen und Arbeiten aufzubauen) verstanden. Auch das Konzept von ‚Barrierefreiheit‘ bezieht sich nicht nur auf den Abbau von anwendungsbedingten Hindernissen (zum Beispiel Einsatz von Webstandards oder Skalierbarkeit), sondern schließt den Abbau von individuellen Hindernissen (z. B. mangelnden Vorkenntnissen im Umgang mit Medien oder fehlendes Interesse und Nichtnutzung von Medienangeboten) mit ein (Berger et al., 2010).

Laut der ARD/ZDF-Medienstudie 2024 nutzen 60 Prozent der Bevölkerung ab 14 Jahren regelmäßig Social Media. Vorangetrieben wird dies durch die Gruppe der 50 bis 69-jährigen, aber auch bei den 30 bis 49-jährigen wird ein Anstieg der regelmäßigen Nutzung verzeichnet. Bei den unter 30-jährigen ist laut Medienstudie das Wachstumspotenzial auf hohem Niveau ausgeschöpft. Obwohl die Anzahl der regelmäßigen Social Media Nutzer gestiegen ist, ist die Tagesreichweite um 31 Prozent gesunken. Mit einer Tagesreichweite von mehr als 60 Prozent bleibt jedoch die Gruppe der unter 30-jährigen an der Spitze. Diese Reichweite ergibt sich aus der Konsumation von Artikeln und Videos, die täglich jede fünfte Person ab 14 Jahren erreicht. An dritter Stelle steht die Interaktion auf Plattformen in Form von Liken, Kommentieren und Posten. Weiters bleibt Instagram mit einer regelmäßigen Nutzung von 40 Prozent der Bevölkerung an erster Stelle der Social Media Plattformen. Facebook folgt auf Platz zwei mit 33 Prozent Reichweite gefolgt von TikTok (Müller, 2024).

Die wachsenden Zahlen der Internetnutzenden sind jedoch nicht mit der Qualität der Nutzung gleich zu setzen. Aktuelle Studien zeigen, dass unter den Internetnutzenden weiterhin eine eher passiv-konsumierende Haltung vorherrscht. Laut der JIM-Studie 2024 geben zwar 96 Prozent der Jugendlichen an, täglich das Internet über ihr Smartphone zu nutzen, doch der kreative oder produktive Umgang damit bleibt begrenzt. Zwar nutzen über drei Fünftel, also 62 Prozent, der befragten Jugendlichen KI-Anwendungen wie ChatGPT. Die Hauptnutzung liegt mit 65 Prozent bei der Verwendung für Schule und Hausaufgaben, gefolgt von der Nutzung als Spaßfaktor und der Informationsbeschaffung. Der kreative Teil jedoch, also die Erstellung von Bildern, Musik und Videos belegt die letzten Plätze gemeinsam mit der Verwendung der KI um die Gedanken zu ordnen (JIM, 2024).

Trotz des 8-Punkte-Plans für eine digitale Schule, in dem Lern- und Kommunikationssysteme vereinheitlicht und reduziert, digitale Endgeräte für Schüler:innen und Lehrpersonen beschafft und die schulische Basis-IT-Infrastruktur ausgebaut werden sollte, ist unklar, ob sich die digitalen Kompetenzen der Schüler:innen erhöht haben. Diese Unklarheit besteht mangels Messungen, da nur der Ausstattungsgrad an der Sekundarstufe 1 erfasst wurde. Unklar ist auch, ob die Lehrkräfte die nötigen Kompetenzen für einen qualitätsvollen IT-gestützten Unterricht hatten, da nur eine freiwillige Einschätzung durchzuführen war, aber keine Übersicht der digitalen Kompetenzen vorgelegt wurde (Rechnungshof, 2024). Auch in Deutschland liegt das Problem in fehlenden Digitalisierungsstrategien, schlechtem WLAN und Ausstattung wie auch dem zu geringen Einsatz digitaler Geräte und Bildungsmedien. Für den Schuleinsatz an Deutschlands Schulen sind jedoch

Beamer, Notebooks, PCs, Smartboard und Tablets mit mehr als 70 Prozent vorhanden, eingesetzt von Lehrkräften im Unterricht werden diese jedoch maximal von 22 Prozent immer und maximal von 39 Prozent häufig. Laut der Studie von BITKOM soll jedoch eine Bundesweite Verankerung des Pflichtfaches Informatik ab der Sekundarstufe 1 für alle Schulformen erfolgen. Zusätzlich wird die Offensive zur Qualifizierung von Lehrkräften im Bereich digitale Kompetenzen ins Leben gerufen und eine Weiterbildung zum Teil verpflichtend für alle Lehrkräfte verankert (BITKOM, 2024).

“

!

Zugang und Barrierefreiheit im Kontext der Mediennutzung sind wichtige Voraussetzungen für Diversität und Inklusion. Sie beschränken sich jedoch nicht nur auf technische Möglichkeiten, sondern umfassen auch individuelle Voraussetzungen, unter anderem Medienkompetenzen, die im Bildungssystem immer noch zu wenig Beachtung finden.

“

In der Praxis

Die Initiative iCHANCE des Bundesverbandes Alphabetisierung und Grundbildung e. V. nutzt digitale Medien (unter anderem Lernspiele und Lernmaterialien), um Barrieren im Zugang zur Bildung junger Erwachsener mit niedrigen Lese- und Schreibkompetenzen zu reduzieren. URL:

<https://www.ichance.de/>

Spaltung

Der Begriff ‚Spaltung‘ wird in der Soziologie im Zusammenhang mit sozialen Ungleichheiten in einer Gesellschaft zusammengebracht, unter anderem eine Kluft zwischen Klassen, Schichten, sozialen Milieus (Burzan, 2004). Spaltungen zwischen verschiedenen Gruppen in der Gesellschaft entstehen unter anderem aufgrund der Unterschiede im sozialen Status, Einstellungen, Wertorientierungen und dem Bildungshintergrund. Soziale Spaltungen können u. a. das Konflikt- und Gewaltpotenzial in der Gesellschaft erhöhen.

Unter den Begriffen digitale Spaltung, digitale Kluft oder digitale Ungleichheit (englisch „digital divide“, „digital gap“, „digital inequality“) werden Unterschiede in den Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten von digitalen Medien, vor allem dem Internet, diskutiert. Dabei wird davon ausgegangen, dass der Zugang zum Internet und die Nutzung von digitalen Medien, im Sinne moderner Kulturtechniken, soziale, wirtschaftliche und politische Auswirkungen haben. So wird zum Beispiel argumentiert, dass Menschen mit dem Zugang sowie dem Wissen und der Fähigkeit, Medien kompetent zu nutzen, mehr Chancen haben, zum Beispiel um berufliche Kontakte zu knüpfen oder auf wichtige Informationen zurückzugreifen.

Das Problem der digitalen Spaltung wurde seit den 1990er Jahren zunächst hauptsächlich als Frage des Internetzugangs thematisiert. Während der Zugang zum Internet durch mobile Technologien weltweit zugenommen hat, bestehen weiterhin erhebliche Unterschiede in der Nutzung und den Fähigkeiten. Besonders im Hinblick auf sozioökonomische Faktoren, Altersgruppen und Geschlechterunterschiede zeigt sich eine weiterhin bestehende Ungleichheit.

In Österreich verfügen laut einer Auswertung der Statistik Austria 65 % der Bevölkerung über grundlegende digitale Kompetenzen, was über dem EU-Durchschnitt von 55 % liegt, und belegt somit Platz 8 im EU-Vergleich. Um das EU-Ziel von 80 % digital kompetenter Bürgerinnen und Bürger bis 2030 zu erreichen, besteht jedoch Handlungsbedarf (Digital Austria, 2024). Ein weiteres Beispiel für digitale Ungleichheit zeigt sich in der Altersgruppe der 75- bis 84-Jährigen: Hier nutzt gut jeder zweite Mensch das Internet, während es bei den 16- bis 74-Jährigen 95 % sind. Dabei sind ältere Personen mit höheren Bildungsabschlüssen und Männer eher online (Statistik Austria, 2024).

Laut der Digitalisierungsumfrage 2024 der Initiative D21 sind Frauen in Österreich zunehmend in den digitalen Raum integriert, die Zahl an weiblichen IT-Fachkräften soll aber bis 2030 noch erhöht werden. Außerdem zeigt die Studie, dass Frauen bei der Nutzung und den digitalen Kompetenzen nach wie vor hinter Männern zurückbleiben. Vermeider*innen der Digitalen Gesellschaft sind überproportional oft Frauen, generell hängt die digitale Teilhabe und Kompetenz stark von Geschlecht, Bildung und Beruf ab (Initiative D21, 2024).

Vor diesem Hintergrund ist von zwei Stufen beziehungsweise einer doppelten digitalen Spaltung die Rede. Neben der ersten Stufe der technisch bedingten Zugangskluft bezieht sich die zweite Stufe, sogenannte „Second Level Digital Divide“, auf die soziale, kulturell- und bildungsbedingte Spaltung (Hargittai, 2002; Bonfadelli, 2002). Diese Art von Spaltung spiegelt sich in der Qualität der

Mediennutzung wider. Dabei knüpft die Argumentation zur doppelten digitalen Spaltung an die These der Wissenskluft an. Diese besagt, dass die Verbreitung von Massenmedien nicht zwingend zu einer kompetenteren oder besser informierten Gesellschaft führt. Im Gegenteil, durch den Zuwachs an Informationsmöglichkeiten und den erhöhten Informationsfluss werden Spaltungen in der Gesellschaft vertieft, zum Beispiel zwischen den bildungsaffinen und den bildungsfernen Bevölkerungssegmenten (Bonfadelli, 2002). Menschen, die digitale Technologien nutzen, tun dies oft in unterschiedlichem Maße. Es geht darum, ob sie die Technologien aktiv zur Selbstverwirklichung, zum Lernen oder zur beruflichen Weiterentwicklung einsetzen oder ob sie sie lediglich passiv konsumieren. Studien wie die JIM-Studie 2024 zeigen, dass insbesondere Jugendliche in Österreich eine hohe Nutzung von Social Media und Streaming-Diensten aufweisen, aber gleichzeitig wenig digitale Medienkompetenz in Bezug auf produktive Anwendungen oder digitale Kommunikation im Berufsleben haben (JIM-Studie 2024).

“

!

Digitale Spaltung ist ein multidimensionales Phänomen und hängt mit sozialen Ungleichheiten außerhalb des Internets zusammen.

“

In der Praxis

Die Initiative „Frauen ans Netz“ bietet eine breite Auswahl an Möglichkeiten, Medienkompetenz der Frauen zu entwickeln, wodurch die Geschlechterkluft (englisch „gender gap“) in der Internetnutzung reduziert werden kann. URL:

<http://www.frauen-ans-netz.de/>

Theorie: Spaltung und Exklusion

In der Debatte um die digitale Spaltung ist häufig von Exklusion die Rede. Der Begriff „Exklusion“ — als Gegenbegriff zu Inklusion — wird im Sinne der Ausschließung verwendet. Dabei kann es sich sowohl um eine Ausschließung aus der Gesellschaft als auch in der Gesellschaft handeln (Kronauer, 2010). Exklusion durch digitale Spaltung kann verschiedene Formen annehmen. So ist beispielsweise mit einem zunehmenden sozialen Druck, digitale Medien nutzen zu müssen, um soziale Teilhabe und Zugehörigkeit zu bewahren, die Gefahr verbunden, aus einem Freundes- oder Bekanntenkreis ausgeschlossen zu werden. Die neuen Formen der Kommunikation und Zusammenarbeit wirken sich nicht nur auf das soziale Miteinander, sondern auch auf das berufliche

und politische Leben aus. So sind Menschen ohne Zugang zum Computer oder Internet aus den wichtigen Teilen der gesellschaftlichen Kommunikation ausgeschlossen. Auch die Unterschiede in der gesellschaftlichen Partizipation werden durch den Zugang und Nutzung von digitalen Medien verstärkt. Laut der aktuellen Studie von Intel (2012) mit dem Titel "Women and the web", bleiben Mädchen und Frauen in vielen Entwicklungsländern von der Internetnutzung fern, sei es aufgrund eines beschränkten Zugangs zu internetfähigen Geräten, Analphabetismus oder kultureller Überzeugungen, unter anderem es sei unangemessen, wenn Frauen Internet nutzen (Intel, 2012). Auch frühere Studien weisen auf einen geringen Frauenanteil der Internetnutzenden, der bei ca. 25 Prozent in Afrika, 22 Prozent in Asien und 6 Prozent im Nahen Osten lag (Hafkin & Taggart, 2001; Hafkin, 2006).

“

!

Exklusion ist ein Gegenbegriff von Inklusion und beschreibt eine Ausschließung, zum Beispiel aus einer sozialen Gruppe, die zu einer Verstärkung der digitalen Spaltung führen kann.

“

In der Praxis

"Saferinternet" informiert Jugendliche und Eltern spielerisch aber auch durch Projekte, Videos und Artikel zu Themen rund "Das Internet sicher nutzen!" URL: <https://www.saferinternet.at/>

Beispiel: Cybermobbing

Die gleichen Vernetzungs- und Verlinkungsstrukturen im Internet, die einen Zugang zu Lernressourcen und sozialer Vernetzung im positiven Sinne ermöglichen, werden zugleich als ein wesentlicher Aspekt der Gewaltproblematik im Internet gesehen (Grimm et al., 2008). Dabei ist eine der meist bekannten Gewaltformen im Internet das Cybermobbing. Als Cybermobbing beziehungsweise Cyberbullying wird das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mithilfe digitaler Medien in der sogenannten „Cyberwelt“, zum Beispiel unter Verwendung von E-Mails, Instant Messenger, Chats, Foren, sozialen Netzwerken, Video-Portalen, mobilen Telefonen, definiert (Quelle: <http://www.klicksafe.de>).

Die Angreifer/innen handeln oft anonym, die Täter/innen und Opfer kennen sich jedoch meist auch in der „realen“ Welt. Cybermobbingattacken können verschiedene Formen annehmen. Es können beispielsweise diffamierende Fotos oder Filme eingestellt und verbreitet werden, Lästereien oder Unwahrheiten über eine bestimmte Person in sozialen Netzwerken verbreitet, oder Beleidigungen und Bedrohungen via E-Mails, Chats, Foren oder Ähnliches verschickt werden. Zu den verschiedenen Ausprägungen von Cybermobbing gehören unter anderem Flaming (verletzende Kommentare, vulgäre Pöbeleien), Harrassment (zielgerichtete, wiederkehrende Attacken), Denigration (Verbreiten von Gerüchten), Impersonation (Auftreten unter falscher Identität), Outing (Verbreitung intimer Details bzw. peinlicher Aufnahmen), Exclusion (Ausgrenzung aus einer Gruppe), Cyberstalking (sexuell-motivierte Verfolgung), Cyberthreats (offene Androhung von Gewalt) (Grimm et al., 2008). Die Gründe für das Cybermobbing sind vielfältig. Das Cybermobbing dient unter anderem als Ventil für aufgestaute Aggressionen und als Instrument der Macht, oder es wird dazu verwendet, sich einen bestimmten Ruf zu verschaffen, zum Beispiel besonders „cool“ zu sein oder als Teil einer Gemeinschaft angesehen zu werden (Quelle: <http://www.klicksafe.de>).

Das Cybermobbing wird von den angegriffenen Personen meistens als Verletzung, Bloßstellung oder Demütigung empfunden. Es kann zu psychosomatischen Beschwerden, unter anderem mit depressiven Erschöpfungs- und Angstzuständen, führen. Das Leiden der Opfer von Cybermobbing kann im Extremfall sogar zum Selbstmord führen. Die Cybermobbingvorgänge sind von außen schwer zu beobachten, da sie häufig in einem abgeschlossenen Raum stattfinden, z. B. auf mobilen Telefonen. Aus diesem Grund haben Eltern, Lehrende und Mitschüler/innen nur wenig Einblick in die Cybermobbingattacken, die häufig über einen längeren Zeitraum stattfinden.

Aktuelle Studien zeigen, dass das Cybermobbing ein ernst zu nehmendes Problem ist. Nach der Studie von Quandt und Festl (2013) nimmt das Cybermobbing, vor allem in Schulen, zu. Die Forschenden konnten in der 10. Klasse bereits 14 Prozent der Schüler/innen als Täter identifizieren. Es gibt eine Reihe von Maßnahmen, die vor Cybermobbing schützen können. Da eine klare Unterscheidung zwischen den Täterinnen und Tätern und den Opfern nicht immer möglich ist (Quandt & Festl, 2013), ist eine Sensibilisierung sowohl seitens der potenziellen Täter und Täterinnen als auch der potenziellen Opfer wichtig. Auch Kontrollmaßnahmen, zum Beispiel das Einsehen der aktuellen Internetaktivitäten durch Lehrende und Eltern, und Thematisierung der Probleme und Aufklärung in Bildungskontexten, zum Beispiel Integration in den Unterricht (siehe Merksatz unten), können gegen Cybermobbing eingesetzt werden. Wichtig ist auch, die positive Nutzung und Erfahrungen mit neuen, digitalen Medien in Bildungskontexten zu fördern, zum Beispiel digitale Medien in der Schule gezielt einzusetzen, um den Aufbau von sozialen Lernnetzwerken zu ermöglichen.

“

!

Es gibt zahlreiche Informationen und Hilfe zu Cybermobbing im Internet, zum Beispiel sind Tipps für Kinder und Jugendliche auf der Seite des

Bundesfamilienministeriums zu finden. URL:

<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und->

[jugend/medienkompetenz/was-ist-cybermobbing--86484](https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/was-ist-cybermobbing--86484). Bei

<http://www.klicksafe.de/> stehen Hilfestellungen und Unterrichtsmaterialien per Download bereit. Das Bundesministerium Bildung bietet Hilfe und Ratgeber an.

URL: <https://www.bmb.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi/inipro/cybermobbing.html>

“

In der Praxis

Gespräch mit Thorsten Quandt zur Studie “Cybermobbing in Schulen”.

Im Radiobeitrag des Netzjournals beschreibt Thorsten Quandt die verschiedenen Formen von Cybermobbing. URL: <http://www.mdr.de/mdr-figaro/lebensart/audio611622.html>

“

In der Praxis

Unterrichtsmaterialien zu Cybermobbing. Aktiv gegen Cyber-Mobbing, Saferinternet bietet Unterrichtsmaterialien mit unterschiedlichen Übungen zu diesem Thema. URL: <https://www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/neues-unterrichtsmaterial-aktiv-gegen-cyber-mobbing>

Fazit

Digitale Medien bringen zum einen neue Chancen mit sich, zum Beispiel Zugang zu diversen Wissensressourcen, vielfältige Möglichkeiten der sozialen Vernetzung und eine große Bandbreite an digitalen Werkzeugen, die das Lernen unterstützen können. Auch Minderheiten, Randgruppen oder von Chancenungleichheit betroffene Gruppen, zum Beispiel Migrantinnen und Migranten, Frauen, Seniorinnen und Senioren, Menschen mit Behinderung, können durch die Nutzung digitaler Medien einen besseren Zugang zu Informationen und Anbindung an die Gesellschaft finden. Gleichzeitig entstehen jedoch in der Gesellschaft zahlreiche Spaltungen, zum Beispiel Exklusion durch Cybermobbing oder die zunehmende Kluft zwischen den Nutzenden und den Nicht-Nutzenden von lernförderlichen, medialen Angeboten. In diesem Kapitel wurden verschiedene Formen von Diversität und Spaltung im Kontext von digitalen Medien diskutiert und Beispiele aus der Praxis vorgestellt. Abschließend gibt es drei Reflexions- und Gestaltungsaufgaben, die dazu anregen sollen, digitale Medien in Bildungskontexten zur Förderung von Diversität und Inklusion einzusetzen.

“

?

1. Schreiben Sie Ihre Reflexion zum Thema Diversität und Spaltung und entwickeln Ihre Forschungsfragen, zum Beispiel in Bezug auf Ihre eigene Bildungspraxis.
2. Erstellen Sie eine MindMap zum Thema Diversität und Spaltung und versuchen Sie, die verschiedenen Aspekte strukturiert darzustellen. Verwenden Sie dazu zum Beispiel die Anwendung MindMeister. URL: <http://www.mindmeister.com/de>
3. Entwickeln Sie eine Idee für ein Medienprojekt, in dem digitale Medien eingesetzt werden, um Diversität und Inklusion zu fördern. Welche Differenzmerkmale würden dabei im Fokus stehen (zum Beispiel Geschlecht, Alter, Herkunft)? Wie könnten Sie mit Ihrem Medienprojekt zu mehr Chancengerechtigkeit beitragen?

Literatur

- Baacke, D. (1999). Die neue Medien-Generation im New Age of Visual Thinking. In: Gogolin, I.; Lenzen, D. (Hrsg.): Medien-Generation. Beiträge zum 16. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft. Opladen 1999, 137-148.
- Becker, H. A. (2008). Karl Mannheims „Problem der Generationen“ – 80 Jahre danach. Zeitschrift für Familienforschung, 20. Jahrg., 2008, Heft 2 – Journal of Family Research.
- Berger, A.; Caspers, T.; Croll, J.; Hofmann, J.; Kubicek, H.; Peter, U.; Ruth-Janneck, D.; Trump, T. (2010). Web 2.0 barrierefrei. Eine Studie zur Nutzung von Web 2.0 Anwendungen durch Menschen mit Behinderung. Bonn, Aktion Mensch (Hrsg.). URL: http://publikationen.aktion-mensch.de/barrierefrei/Studie_Web_2.0.pdf [2013-08-20]
- BITKOM (2024). Wie digital sind Deutschlands Schulen, Berlin. URL: <https://www.bitkom.org/sites/main/files/2024-10/241009-bitkomcharts-bildung24-final.pdf>
- Bohnenkamp, B. (2011). Doing Generation. Zur Inszenierung von generationeller Gemeinschaft in deutschsprachigen Schriftmedien. transcript Verlag, Bielefeld.
- Bonfadelli, H. (2002): Von der Wissenskluft zur digitalen Kluft zwischen Informationsreichen und Informationsarmen. URL: http://www.medientage.de/db_media/mediathek/vortrag/500010/bonfadelli.pdf
- Bosse, I. (2012). Standards der Medienbildung für Menschen mit Behinderung in der Schule. Online Magazin Medienpädagogik der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg, Ausgabe 15/2012, Medienpädagogik und Inklusion. URL: http://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/1b-mpxx-t-01/user_files/Online-Magazin/Ausgabe15/Bosse15.pdf [2013-08-20]
- Burzan, N. (2004). Soziale Ungleichheit - eine Einführung in die zentralen Theorien. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Comscore (2010). Women on the Web: How women are shaping the Internet. URL: http://uxscientist.com/public/docs/uxsci_5.pdf [2013-08-19]
- Comscore (2013). Europe Digital Future in Focus 2013. URL: http://www.comscore.com/ger/Insights/Presentations_and_Whitepapers/2013/2013_Europe_Digital_Future_in_Focus
- Digital Austria (2024). Österreich macht Fortschritte bei digitalen Kompetenzen: Platz 8 im EU-Vergleich. URL <https://www.digitalekompetenzen.gv.at/Aktuell/News/News-27.html>
- DIVISI (2012). DIVISI Milieu-Studie zu Vertrauen und Sicherheit im Internet. URL: https://www.divisi.de/sites/default/files/presse/docs/DIVSI-Milieu-Studie_Gesamtfassung.pdf [2013-08-19]
- Grimm, P.; Rhein, S.; Clausen- Muradian, E.; Koch E. Eisemann, Ch. (2008). Gewalt im Web 2.0. Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik, Schriftenreihe der Niedersächsischen Landesmedienanstalt NLM, Band 23, VISTAS Verlag GmbH, Berlin.

- Hafkin, N.; Taggart, N. (2001). Gender, information technology, and developing countries: An analytic study. Washington, DC: Academy for Educational Development.
- Hafkin, N.J. (2006). Women, gender, and ICT statistics and indicators. In Hafkin, N.J. and Huyer, S. (Hrsg.), Cinderella or Cyberella? Empowering women in the knowledge society. Bloomfield, CT: Kumarian Press. International Center for Research on Women 29.
- Hargittai, E. (2002). Second-Level Digital Divide: Differences in People's Online Skills. <http://firstmonday.org/article/view/942/864> [2013-08-20]
- Initiative D21 (2024). Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft. Eine Studie der Initiative D21, durchgeführt von TNS Infratest. URL: https://initiated21.de/uploads/03_Studien-Publikationen/D21-Digital-Index/2024-25/D21DigitalIndex_2024-2025.pdf
- Klappenbach, D. (2009). Diversity-Kompetenz in der Erziehungswissenschaft. Eine Strategie zur Umsetzung von Gleichstellung im Zusammenhang mit der aktuellen Hochschulreform. Peter Lang.
- Kronauer, M. (2010). Inklusion - Exklusion. Eine historische und begriffliche Annäherung an die soziale Frage der Gegenwart. Erstveröffentlichung bei Bertelsmann. Pedocs. Open Access Erziehungswissenschaften. URL: http://www.pedocs.de/volltexte/2010/2626/pdf/Kronauer_Inklusion_Exklusion_historische_begriffliche_Anaeherung_2010_D_A.pdf [20-08-2013]
- Müller, T. (2024). Zahl der Social-Media-Nutzenden steigt auf 60 Prozent. ARD/ZDF-Medienstudie 2024. URL: https://www.ard-media.de/fileadmin/user_upload/media-perspektiven/pdf/2024/MP_28_2024_ARD_ZDF-Medienstudie_2024_Zahl_der_Social-Media-Nutzenden_steigt_auf_60_Prozent.pdf
- Palfrey, J.; Gasser, U. (2008). Generation Internet. Die Digital Natives: Wie sie leben, was sie denken, wie sie arbeiten. München.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. In: MCB University Press, 9 (5).
- Quandt, T.; Festl, R. (2013). Cybermobbing an Schulen. Universität Hohenheim. URL: <https://www.uni-hohenheim.de/news/rache-im-netz-4> [2013-08-18].
- Rechnungshof Österreich (2024). 8-Punkte-Plan für eine digitale Schule: Auswirkungen auf digitale Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler unklar. URL: https://www.rechnungshof.gv.at/rh/home/news/Meldungen_2024/8_Punkte_Plan_digitale_Schule_Auswirkungen_unklar.html
- Schorb., B.; Theunert, H. (2012). Medienpädagogik und Inklusion. JFF - Institut für Medienpädagogik (Hrsg.), merz 2012/01 München 2012
- Statistik Austria (2024). Jede zweite Person ab 75 Jahren nimmt am digitalen Leben teil. URL: <https://www.statistik.at/fileadmin/announcement/2024/09/20240925InternetnutzungAelterer.pdf>
- Süß, D. (2007). Mediensozialisation zwischen gesellschaftlicher Entwicklung und Identitätskonstruktion. In: Hoffmann, D.; Mikos, L. (Hrsg.): Mediensozialisationstheorien. Neuere Modelle und Ansätze in der Diskussion. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 109-130.

- Theunert, H.; Schorb, B. (2004). Sozialisation mit Medien: Interaktion von Gesellschaft – Medien – Subjekt. In: Hoffmann, D.; Merrens, H. (Hrsg.): Jugendsoziologische Sozialisationstheorie. Impulse für die Jugendforschung. München: Juventa, 203-219.
- Tiez, C. (2009). UN-Behindertenrechtskonvention umsetzen - Inklusive Bildung verwirklichen, Sozialverband Deutschland e.V. (Hrsg.). URL: http://www.sovd.de/fileadmin/downloads/broschueren/pdf/un-behindertenrechtskonvention_umsetzen.pdf
- Volkmer, I. (2006). News in Public Memory: An International Study of Media Memories Across Generations New York: Peter Lang.
- Werning, C.; Stuckatz, D. (2012). Inklusive Medienpädagogik. Was ist das, wie geht das und was kann sie erreichen? Zeitschrift für Medienpädagogik, Heft 2012/01 Medienpädagogik und Inklusion.
- Wiggernhorn, G. und Vorndran, O. (2003). Computer in die Schule. Eine internationale Studie zu regionalen Implementationsstrategien. Verlag Bertelsmann Stiftung, Gütersloh. URL: http://www.bertelsmann-stiftung.de/bst/de/media/xcms_bst_dms_17088_17089_2.pdf