



Medienpraktiken im Alltag Jugendlicher

Empirische Befunde und
Impulse zum Lernen über Medien

Jane Müller

Lehren und Lernen im digitalen Zeitalter: Impulse für die
Lehrer:innenbildung (LELEDIZ)

25.02.2026

Ausgangssituation

- Digitalität als konstitutiv und unhintergebar (Jörissen et al. 2020)
- präfiguriert Wirklichkeitskonstruktionen (Pentzold et al., 2024)

- Medien als Teil der Peer-Kultur (u.a. Kramer 2020)
- Medien bieten Möglichkeitsraum (Hugger/Tillmann 2020)
- Ressourcen und Risiken (Brüggen et al. 2019; Hasebrink et al. 2020; Livingstone/Haddon 2009)
- Auseinandersetzung mit Selbst und Welt → abhängig von Entwicklung und Ressourcen (Charlton/Neumann 1986; Paus-Hasebrink 2017)

Digital souveräne Jugendliche?

Digitale Souveränität „als die Möglichkeit, digitale Medien selbstbestimmt und unter eigener Kontrolle zu nutzen und sich an die ständig wechselnden Anforderungen in einer digitalisierten Welt anzupassen. Digital souveränes Handeln ist einerseits an individuelle Voraussetzungen gebunden, nämlich eine hinreichende Medienkompetenz der Person, und andererseits an die Bereitstellung entsprechender Technologien und Produkte “ (Aktionsrat Bildung 2018, S. 12)

Oder doch ein Social-Media-Verbot?

- Social-Media-Verbot für unter 16-Jährige in Australien seit Ende 2025
- Diskussion und Umsetzung von Handyverboten an Schulen und Diskussion um Social-Media-Verbot für unter 16-Jährige
- Argumentation häufig über psychische Gesundheit und Schutzauftrag (u.a. Brailovskaia et al., 2025; siehe auch Meineck, 2025)

Leitfragen

- Welche Rolle spielen Medienpraktiken im Alltag (und für das Aufwachsen) Jugendlicher?
- Welche Rolle nehmen Jugendliche innerhalb von Medienpraktiken ein?

Medienpraktiken

- Praktiken als routiniert, automatisiert und oft unbewusst vollzogene Typen von Aktivitäten (Reckwitz 2003)
- Medienpraktiken: Prozesse des alltäglichen Handelns, in denen Menschen und Medien in wechselseitige Relation gesetzt werden (Dang-Anh et al. 2017)
- Dezentrierung menschlicher Subjekte (Reckwitz 2003; Schadler 2013 S. 54)
- Dezentrierung von Medien (Penzoldt et al. 2024)

Handlungsmöglichkeiten und Wirkgefüge

- **Relationale Agency** (Burkitt 2016)
 - NICHT vollständige Un/Abhängigkeit, sondern graduelle Verteilung über vielfältige Relationen
 - NICHT reflexive Entscheidung, sondern weite Definition als Effekt auf Welt und/oder andere
- zeigt sich situativ; nicht auf menschliche Elemente beschränkt
- **Agency als Handlungsinitiative** (Schüttpelz 2013; Dander/Neubauer/Aßmann 2023)
- **Zeitliche Dimension** (Emirbayer/Mische 1998)

Projektkontext und Erhebung

- „Digitale Souveränität Jugendlicher“
- Nachwuchsforschungsgruppe (BMBFSFJ)
- 28 Jugendliche zwischen 14 und 19 Jahren
- fokussierte Medienethnographien (Müller 2024)

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

RAHMENPROGRAMM

EMPIRISCHE

**BILDUNGS-
FORSCHUNG**

Theorieanlage und Analysezugang

Analysezugang

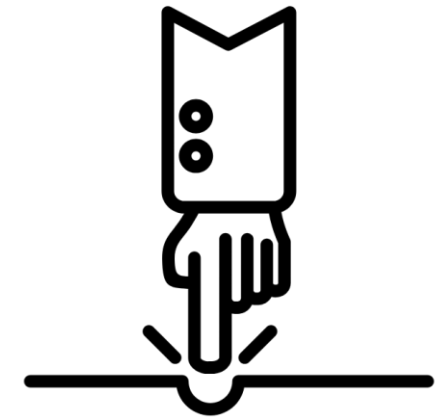
Relationale
Theorieanlage



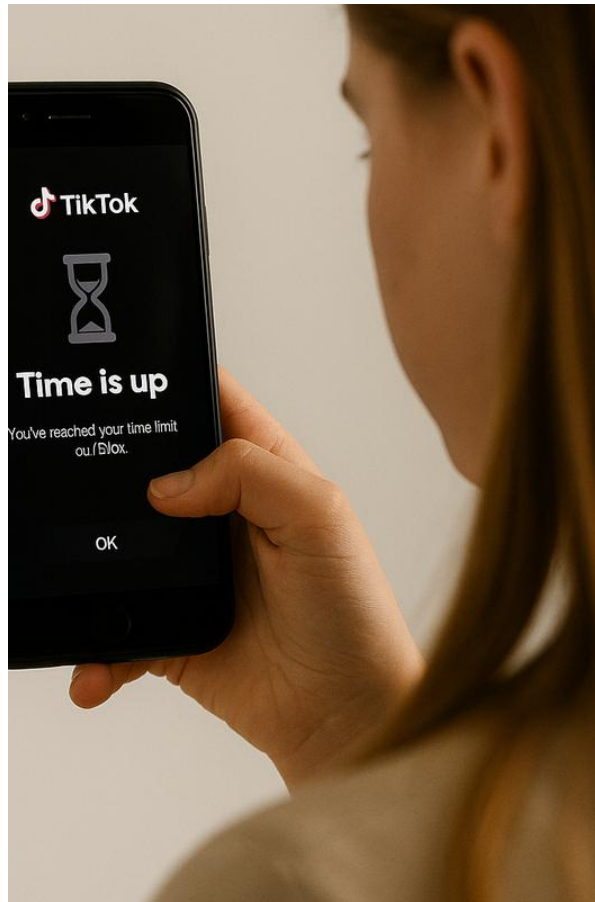
Beobachtungseinheit
Medienpraktiken



Fragen nach
Agency

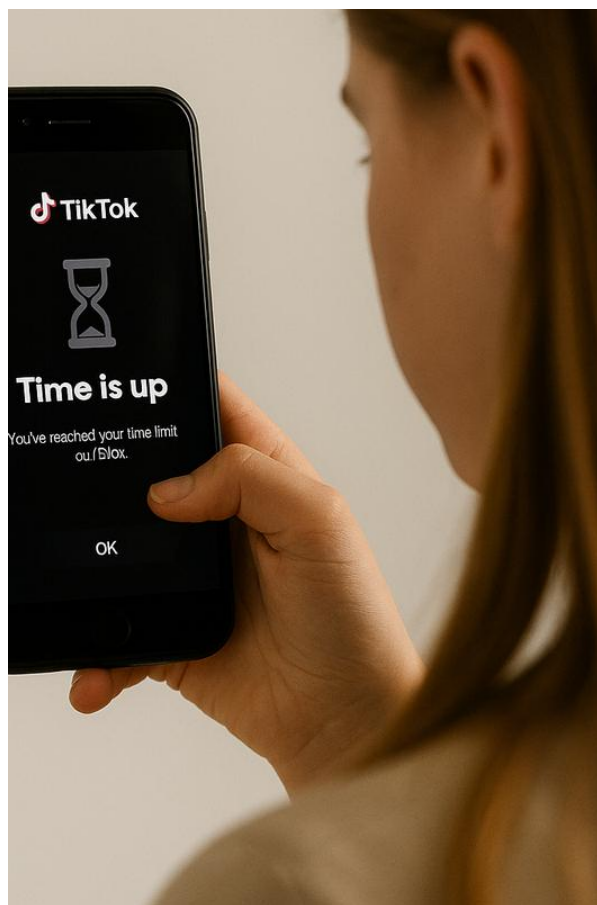


Beispiel 1: Zeit optimieren



- Zeit/Zeitverschwendung als bedeutsames Thema im Alltag Jugendlicher
- Bezug zu Social Media, Games, Handynutzung

Beispiel 1: Zeit optimieren



Ida: Ja, ich habe mir dreißig Minuten // Zeitlimit eingestellt. Und dann erinnert mich das dann jede 15 Minuten, wenn ich länger schaue, dass ich länger schon schaue als dreißig Minuten. Aber ich schaue immer länger als dreißig Minuten, (lacht) aber so, ja, zur Erinnerung. #00:03:22-9# ...

Ja, keine Ahnung, dass man nicht zu lange am Handy ist halt. Das ist ja auch nicht gut. (lacht) #00:03:32-5# ...

Ja, weil, man verschwendet ja eigentlich seine Zeit. Also ist ja jetzt nicht wirklich Sinnvolles, was dich im Leben weiterbringt. (lacht) #00:03:46-1#

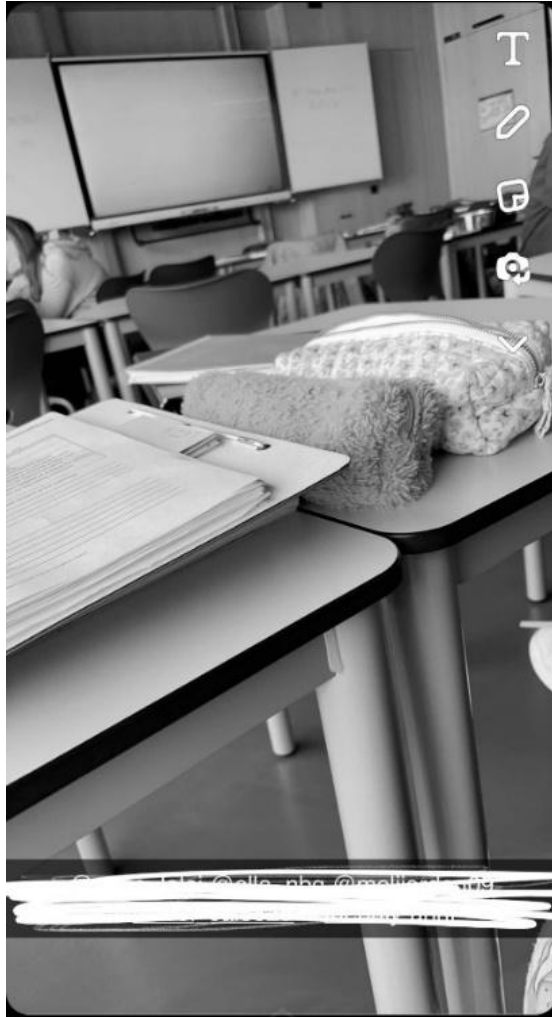
Beispiel 1: Zeit optimieren

- Rahmung eigener Medienzeit als Zeitschwendung/sinnlos/zu lang/zu viel
- Unterschiedliche Strategien um eigene Zeitgestaltung zu „kontrollieren“
- Wirksame Diskurse über sinnvoll genutzte Zeit (Gegenperspektive: Lernen, draußen sein)
- Wirksamkeit von Dark Patterns: Infinite Scroll, Algorithmische Personalisierung

Beispiel 1: Zeit optimieren

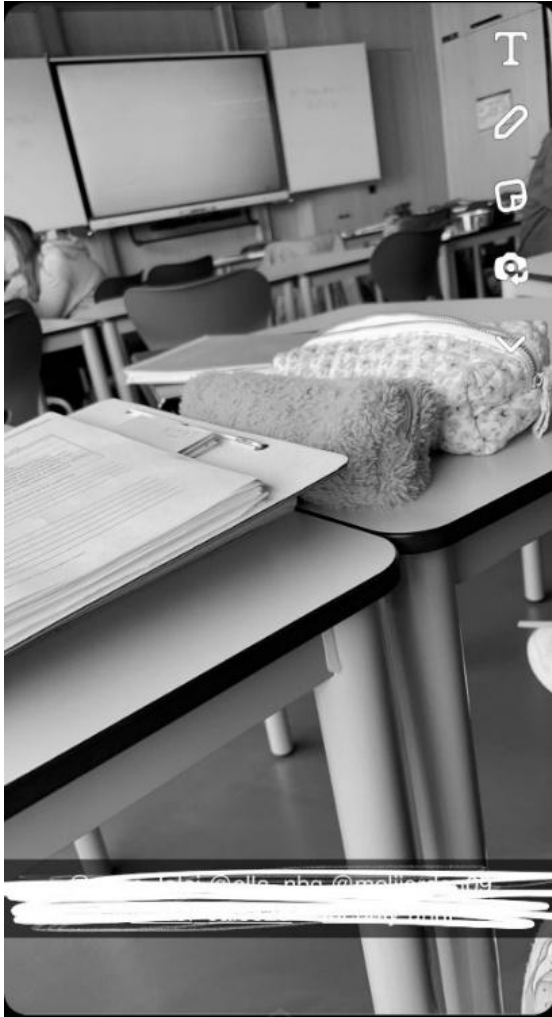
- Tech-Unternehmen produzieren Probleme und Lösungen zugleich:
 - Dark Patterns erhöhen Nutzungsdauer
 - Timer/Fokus-Modi/Apps zum digitalen Wohlbefinden suggerieren Selbstkontrolle
- Ökonomischer und normativer Gewinn
- Individualisierung des Problems → Übersetzung struktureller Abhängigkeiten in persönliche Optimierungsaufgaben

Beispiel 2: Freundschaft gestalten



- weite Verbreitung von Snapchat
- wiederkehrende Verweise auf und hohe Bedeutung von „Flammen“

Beispiel 2: Freundschaft gestalten



„An sich ist das ganze (lacht) Prinzip nur, man macht das eigentlich nur wegen den Flammen, aber wenn man darüber nachdenkt, ist das auch nicht so wichtig. Also manchen Leuten ist es wichtig, ich mache es halt, weil man es macht, aber das ist eigentlich auch, wenn man länger darüber nachdenkt, wird es immer unsinniger“ (Ida, 4. Sitzung, Abs. 129)

Beispiel 2: Freundschaft gestalten

Flamme!

Ein Feuer-Emoji bedeutet, dass ihr eine [Flamme](#) habt! Dies wird neben der Anzahl der Tage angezeigt, an denen du und ein Freund euch gegenseitig kontinuierlich Snaps gesendet habt.

Flamme endet

Ein Sanduhr-Emoji bedeutet, dass eure Flamme bald erlischt! Du und deine Freunde müsst euch innerhalb von 24 Stunden einen Snap schicken, sonst geht eure Flamme verloren.

Beispiel 2: Freundschaft gestalten

💕 Bester Freund aller Zeiten

Rosa Herzen bedeuten, dass ihr zwei Monate in Folge jeweils der [Beste Freund](#) des anderen seid.

❤️ Superbester Freund

Ein rotes Herz bedeutet, dass ihr zwei Wochen in Folge jeweils der Beste Freund des anderen seid.

💛 Besties

Ein gelbes Herz bedeutet, dass ihr jeweils der Beste Freund des anderen seid. Du hast diesem Snapchatter die meisten Snaps gesendet und er/sie hat dir ebenfalls die meisten Snaps gesendet.

😊 BFs

A Smiley-Emoji bedeutet, dass er/sie eine/r deine besten Freunde ist! Du hast diesem Snapchatter viele Snaps gesendet, aber er/sie ist nicht dein Bester Freund bzw. deine Beste Freundin.

😬 Gemeinsame Besties

Ein grimmiges Emoji bedeutet, dass ihr beide denselben Besten Freund habt.

Beispiel 2: Freundschaft gestalten

- Plattformlogik wird über verschiedene Mechanismen wirksam
 - Kontinuität wird über Flammen gamifiziert
 - Metriken machen Beziehungsintensität sichtbar
- Sozial geteilte Medienpraktiken
 - (assoziierte) Peer-Erwartung
 - soziale Kosten des Nicht-Postens
- Bedeutung personenbezogener Daten

Beispiel 2: Freundschaft gestalten

- Ambivalenz der Nutzung von Snapchat
 - Beziehungen gestalten
 - Kontrolle über Selbstdarstellung und eigene Daten
- wirksame Affordanzen der Plattform als Selbstverständlichkeit
 - Aber: Umgehen der Aufforderung zur Selbstdarstellung
- Handlungsspielräume ergeben sich aus Zusammenspiel

Diskussion

- Präfigurieren der Wirklichkeitskonstruktionen Jugendlicher zeigt sich empirisch sehr deutlich
- Medien erscheinen als Hintergrundbedingungen
- Handlungsmöglichkeiten sind relational und situativ verteilt
- Verantwortungszuschreibung fokussieren Individuen

Diskussion

- Jugendliche nicht ohne eigene Verantwortung
 - Technik nicht als determinierend
 - Bedeutung situativen, relationalen Zusammenwirkens
- Wird in Momenten der Störung, Irritation oder von Brüchen sichtbar

Zwischen Individualisierung und Verantwortungszug

- Widerspruch alleinige Verantwortung vs. Verantwortungszug
 - Reduktion situativer Komplexität
- Bedeutung der Analyse konkreter Situation
 - situative und relative Souveränität als mögliches Ziel
 - Auseinandersetzung mit Formen des zeitweisen Rückzugs

Implikationen für Lehrer:innenbildung und Schule

1. Lernen über Medien als Analyse von Situationen

- Was tun die Jugendlichen?
- In welchen Konstellationen findet dieses Tun statt?

2. unsichtbare Logiken adressieren

- algorithmische Sortierung
- Dark Patterns
- ökonomische Anreize

3. Relationale Verteilung thematisieren

- Grenzen individueller Steuerbarkeit
- Grenzen pädagogischer Steuerbarkeit

Quellen

Aktionsrat Bildung. 2018. *Digitale Souveränität und Bildung: Gutachten*. Unter Mitarbeit von Hans-Peter Blossfeld, Wilfried Bos, Hans-Dieter Daniel, Bettina Hannover, Olaf Köller, Dieter Lenzen, Nele McElvany et al. 1. Auflage.

Münster: Waxmann. https://www.aktionsrat-bildung.de/fileadmin/Dokumente/Gutachten_pdfs/ARB_Gutachten_Digitale_Souveraenitaet.pdf.

Brailovskaia, Julia, Johannes Buchmann, Ralph Hertwig, Thomas Metzinger, Christian Montag, Ahmad-Reza Sadeghi, Silvia Schneider, Indra Spiecker genannt Döhmann, und Annie Waldherr. 2025. «Soziale Medien und die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen». Unveröffentlichtes Manuskript.

Brüggen, Niels, Stephan Dreyer, Christa Gebel, Achim Lauber, Raphaela Müller, und Sina Stecher. 2019.

«Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.». Unveröffentlichtes Manuskript, zuletzt geprüft am 5. August 2020.

<https://www.bundespruefstelle.de/blob/142084/2c81e8af0ea7cff94d1b688f360ba1d2/gefaehrdungsatlas-data.pdf>.

Burkitt, Ian. 2016. «Relational agency». *European Journal of Social Theory* 19 (3): 322–39.

<https://doi.org/10.1177/1368431015591426>.

Dander, Valentin, Olga Neuberger, und Sandra Aßmann. 2023. «An digitalen Medienkulturen partizipieren. Eine kritische Betrachtung des Konzepts der participatory culture». In *Bildung und Digitalität*, herausgegeben von Sandra Aßmann, und Norbert Ricken, 217–45. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-30766-0_9.

Dang-Anh, Mark, Simone Pfeifer, Clemens Reisner, und Lisa Villioth. 2017. «Medienpraktiken. Situieren, erforschen, reflektieren. Eine Einleitung». <https://doi.org/10.25969/mediarep/1702>.

Quellen

Emirbayer, Mustafa, und Ann Mische. 1998. «What Is Agency?». *American Journal of Sociology* 103 (4): 962–1023. <https://doi.org/10.1086/231294>.

Hasebrink, Uwe, Claudia Lampert, und Kira Thiel. 2020. «Digitale Teilhabe von Kindern und Jugendlichen: Ergebnisse der EU Kids Online-Befragung in Deutschland 2019». Unveröffentlichtes Manuskript.

Hugger, Kai-Uwe, und Angela Tillmann. 2020. «Kindheit und Jugend im Wandel». In *Handbuch Kindheits- und Jugendforschung*, herausgegeben von Heinz-Hermann Krüger, Cathleen Grunert, und Katja Ludwig, 1–18. Springer eBook Collection. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden; Imprint Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-24801-7_30-1.

Jörissen, Benjamin, Martha Karoline Schröder, und Anna Carnap. 2020. «Postdigitale Jugendkultur: Kernergebnisse einer qualitativen Studie zu Transformationen ästhetischer und künstlerischer Praktiken». In *Kulturelle Bildung*, herausgegeben von Susanne Timm, Jana Costa, Claudia Kühn, und Annette Scheunpflug, 61–78: Waxmann Verlag GmbH.

Kramer, Michaela. 2020. *Visuelle Biografiearbeit: Smartphone-Fotografie in der Adoleszenz aus medienpädagogischer Perspektive*. 1st ed. Lebensweltbezogene Medienforschung v.8. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=6405591>.

Livingstone, Sonia, Leslie Haddon, Anke Görzig, und Kjartan Ólafsson. 2012. «Risks and safety on the internet: the perspective of European Children». Unveröffentlichtes Manuskript, zuletzt geprüft am 15. Dezember 2021. <http://eprints.lse.ac.uk/33731/>. Findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries.

Quellen

Meineck, Sebastian. 2025. «Die magische Anziehungskraft des Social-Media-Verbots: Leopoldina-Papier unter der Lupe:». Unveröffentlichtes Manuskript. <https://netzpolitik.org/2025/leopoldina-papier-unter-der-lupe-die-magische-anziehungskraft-des-social-media-verbots/>.

Müller, Jane. 2024. «Medienpraktiken erforschen mit fokussierten Medienethnographien: Eine multimodale Erhebungsmethode zur Analyse der Verwobenheit von Menschen und Medien in der Digitalität». *MedienPädagogik Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* (Jahrbuch 21): 159–86. <https://www.medienpaed.com/article/view/1886>.

Paus-Hasebrink, Ingrid, Hrsg. 2017. *Langzeitstudie zur Rolle von Medien in der Sozialisation sozial benachteiligter Heranwachsender: Lebensphase Jugend*. 1. Auflage. Lebensweltbezogene Medienforschung Band 5. Baden-Baden: Nomos.

Pentzold, Christian, Peter Gentzel, und Wolfgang Reißmann. 2024. *Was machen Menschen und Medien?* Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-43998-9>.

Reckwitz, Andreas. 2003. «Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken / Basic Elements of a Theory of Social Practices». *Zeitschrift für Soziologie* 32 (4): 282–301. <https://doi.org/10.1515/zfsoz-2003-0401>.

Schadler, Cornelia. 2013. *Vater, Mutter, Kind werden: Eine posthumanistische Ethnographie der Schwangerschaft*. Kulturen der Gesellschaft 8. Bielefeld: transcript. <https://www.degruyterbrill.com/isbn/9783839422755>. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839422755>.

Schüttpelz, Erhard. 2013. «Elemente einer Akteur-Medien-Theorie». In *Akteur-Medien-Theorie*, herausgegeben von Tristan Thielmann, und Erhard Schüttpelz, 9–70. Science studies (Bielefeld, Germany). Bielefeld: transcript.