

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit bestätige ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken (dazu zählen auch Internetquellen) entnommen sind, wurden unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Maximilian Mast

Ludwigsburg, den 30.11.2014

Inhalt

1	Einleitung.....	1
2	Medien.....	2
2.1	Begriff und Geschichte der Medien.....	2
2.2	Moderne Medien.....	5
2.3	Besondere Bedeutung von Internet & Web 2.0.....	6
2.3.1	Status quo des Pro und Contra.....	7
2.3.2	Einflüsse auf Gesellschaft, Staat und Wirtschaft.....	9
2.3.3	Medienkonvergenz.....	10
3	Familie im Kontext der Medien.....	11
3.1	Mediennutzung und Besitz.....	12
3.1.1	Kinder.....	14
3.1.2	Jugendliche.....	16
3.1.3	Television.....	19
3.1.4	Handy und Smartphone.....	21
3.1.5	Computer und Internet.....	22
3.1.6	Soziale Netzwerke.....	25
3.1.7	Simultane Mehrfachnutzung - Second Screen.....	29
3.2	Bedeutung moderner Medien für Eltern.....	30
4	Kompetenzen.....	31
4.1	Medienkompetenz.....	33
4.2	Dimensionen der Medienkompetenz nach Dieter Baacke.....	35
4.3	Medienkompetenz nach Gerhard Tulodziecki.....	36
4.4	Medienbildung statt Medienkompetenz?.....	40
5	Soziale Herausforderungen.....	43
5.1	Chancen und Risiken für Politik und Gesellschaft.....	44
5.1.1	Gesetzlicher und erzieherischer Jugendschutz.....	46
5.1.2	Beispiele erfolgreicher politischer Partizipation.....	47
5.2	Soziale Arbeit und sozial Schwächere.....	52
6	Umsetzungsvorschlag.....	54
7	Fazit & Zukunftsblick.....	57
8	Quellenverzeichnis.....	61

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Medienbegriff (eigene Darstellung in Anlehnung an Hoffmann 2003)	4
Abbildung 2: Polarisierte Diskussion über Pro und Contra des Internets	7
Abbildung 3: Übereinstimmung und Differenzen von heavy users - Quelle: Kruse (2010)	8
Abbildung 4: Quelle: JIM 2013; Angaben in Prozent; Basis: Alle Befragten, n=1.200	13
Abbildung 5: Freizeitaktivitäten 1 von 2 - KIM-Studie 2012; Angaben in Prozent	15
Abbildung 6 - Freizeitaktivitäten 2 von 2 - KIM-Studie 2012; Angaben in Prozent	15
Abbildung 7: Cybermobbing und die Geschichte von Amanda Todd in der ARD Themenwoche zur Toleranz 2014	17
Abbildung 8 – „Eine Chance sich dem Sog der Medien zu entziehen: Kreative Medienarbeit im Jugendfilmclub“ Quelle: Baacke, Frank, Radde, & Schnittke, 1989	18
Abbildung 9: Preisverfall bei Mobilfunkgeräten	21
Abbildung 10: Computernutzung Zuhause.....	23
Abbildung 11: Wege der Internetnutzung 2013 (JIM Studie 2013)	24
Abbildung 12: Mittelwert und Standardabweichung für soziale Attraktivität, physische Attraktivität und Extraversion in Abhängigkeit von Facebook-Freunden – Quelle: Tom Tong, van der Heide, & Langwell, 2008, S. 541	28
Abbildung 13: Dimensionen der Medienkompetenz, eigene Darstellung in Anlehnung an Baacke	36
Abbildung 14: Korridor für Zielformulierungen der schulischen Medienbildung (eigene Darstellung)	37
Abbildung 15: Schematische Darstellung der inhaltlichen Strukturierung und Differenzierung der Medienkompetenz (eigene Darstellung)	40
Abbildung 16: Thematische Schwerpunkte der Medienkompetenz in der Fachliteratur.....	42
Abbildung 17: Planung eines öffentlichen Platzes in Nairobi mit Minecraft	48
Abbildung 18: Minecraft Nachbau der Stadt Königsmund aus der Serie Game of Thrones - von Minecraftspielern wurden Millionen von "Klötzchen" gestapelt.....	49
Abbildung 19: Stadtplanung ohne Bedarfsanalyse sorgt für die Entstehung von Trampelpfaden	49
Abbildung 20: Öffentliche Meinung über Nestlé vor und nach dem PR Debakel - Quelle: http://blog.sysomos.com/	50

QR-Code Verzeichnis

QR Code 1: The internet-map. Eine Interaktive Karte des Internets	6
QR Code 2: Jugendliche und ihre Reaktionen auf das Abschiedsvideo von Amanda Todd	17
QR Code 3: Artikel: Facebookparty in Hamburg eskaliert	28
QR Code 4 - EAVI Film: "Eine Reise zur Medienkompetenz"	34
QR Code 5 - ZDF Elektrischer Reporter: Medienkompetenz.....	43
QR Code 6: Artikel zu TTIP – so wird Demokratie geschreddert.....	45
QR Code 7: Artikel mit Video zu den bombastischsten Minecraft Projekten	48



In dieser Arbeit finden Sie QR-Codes welche Sie zu weiteren interessanten Inhalten, Studien und Videos weiterleiten. Um diese nutzen zu können benötigen Sie ein Smartphone oder Tablet mit Kamera und eine App um die Codes einscannen zu können. Für Android Geräte empfiehlt sich die App „Barcode Scanner“ von ZXing Team und für iOS (Apple) empfiehlt sich die App „QR Code Scanner“ von iHandy Inc.



1 Einleitung

Technischer Fortschritt und gesellschaftlicher Wandel waren stets eng miteinander verbunden. Die Wandlung und Weiterentwicklung der Medien als ein Teilaspekt des technischen Fortschritts hatten oft soziale Veränderungen zur Folge. Die Erfindung des Buchdrucks war nicht nur in technischer Hinsicht eine herausragende Neuerung, sondern insbesondere auch im Blick auf die Auswirkungen in der Gesellschaft, welche diese Erfindung mit sich brachte. Heute wird der Buchdruck als Grundstein der Reformation und Grenze zwischen Mittelalter und Neuzeit betrachtet. In der Moderne haben Rundfunk und die Fernsehtechnologie ebenfalls tiefgreifende gesellschaftliche Änderungen bewirkt. Die technische Entwicklung gipfelt gegenwärtig im dauerhaft verfügbaren, globalen Internet und den damit verknüpften Anwendungen. Diese Technologie wird einen ebenso tiefen gesellschaftlichen Wandel mit sich bringen wie die Erfindung des Buchdrucks. Den heutigen 20-Jährigen steht plötzlich die vierzigfache Menge an Informationen im Vergleich zu ihrer Elterngeneration zur Verfügung und die Tendenz ist exponentiell steigend. Es wird an dieser Stelle sehr deutlich, dass ein mündiger Bürger nicht mehr durch die Weitergabe von Wissen durch die jeweils ältere Generation ein eigenständiges Leben bewältigen kann, sondern dass er vielmehr in die Lage versetzt werden muss, neue Entwicklungen zu erkennen und sich diese selbstständig anzueignen und im Kollektiv seiner Generation einen lebenslangen Lernprozess zu durchlaufen. Besonders die Sozialisation und Bildung in den jungen Jahren eines Menschen sind hierfür ausschlaggebend, daher muß logischerweise ein Fokus auf Eltern, Kinder und die Jugend gerichtet werden. Die Kompetenz, mit modernen Medien umgehen zu können, ist keine Option mehr, sondern eine Pflicht, um sich als mündiges Mitglied einer Gesellschaft einbringen zu können.

Das Internet als ein Universum von unendlichen Möglichkeiten ist das Medium unserer Zeit. Es ist aufgrund seiner dezentralen Technik schwer zu regulieren oder geografisch einzuschränken. Das Netz birgt Chancen und Risiken gleichermaßen und ist, anders als Fernsehkanäle und Radiosender, ein neutrales Gebiet. Dies kann durchaus ein Segen für Völkerverständigung, interkulturelle Kompetenz und letztlich sogar eine Chance für eine neue, direktere, informierte und reflektierte Demokratie sein.

Da das Internet, wie wir es heute kennen, weitgehend von seinen Nutzern lebt und weniger durch die Bereitstellung von Informationen seitens Unternehmen und Regierungen, kann eine „internationale“ Zukunft aber nur gewährleistet werden, wenn die Nutzer grundlegende Fähigkeiten nicht nur anwendungstechnischer, sondern auch ethischer Natur mitbringen, Inhalte hinterfragen können und den globalen Kontext, in dem sie sich befinden, erfassen können.

Das Internet ist DAS Medium und prägt nicht nur alle anderen Medien maßgeblich mit, sondern beeinflusst auch die Gesellschaft regional, landesweit, europaweit, weltweit. Mangelnde Medienkompetenz ist in diesem Jahrtausend nicht nur ein beruflicher Wettbewerbsnachteil, sondern vielmehr eine Kompetenz, die in zunehmendem Maße die Teilhabe an einer Gesellschaft beeinflusst und somit eine hohe sozialpolitische Relevanz innehat.

2 Medien

Um einen Begriff von medial bedeutsamen Kompetenzen zu finden, soll zunächst die Definition und die Geschichte der Medien beleuchtet werden. Es soll aufgezeigt werden, welche medialen Formen es gibt, wie sie mit der Gesellschaft verzahnt sind und damit auch die gesellschaftliche Bedeutung von Medien in der heutigen Zeit. Die Besonderheiten des Internets und dessen zentrale Rolle sollen hervorgehoben werden.

2.1 Begriff und Geschichte der Medien

Vergleicht man Einträge zu Medien/Medium, die im Laufe des letzten Jahrhunderts ihren Weg in die einschlägigen Lexika gefunden haben, so wird deutlich, dass Medien eine große Entwicklung durchlaufen haben und sich permanent weiterentwickeln. Bis 1949 findet man in Herders Universallexikon, dem neuen Brockhaus und dem neuen Herder neben der Wortbedeutung (Mitte, Mittel), nur die grammatikalische Bedeutung der unmittelbaren Auswirkung einer Handlung auf den Handelnden wie zum Beispiel „Ich gehe nach Hause“. Der Duden von 1974 beschreibt Medium als Mittel, welches der Kommunikation sowie der Publikation dient. Besonders auf Printmedien, Rundfunk und Fernsehen wird hingewiesen.

Hier taucht auch erstmals ein Verweis zur Medienpädagogik auf. Sie wird definiert als die Wissenschaft vom pädagogischen Einfluss der Massenmedien. 1977 findet sich in Herders „Wörterbuch der Pädagogik“ kein Begriff der Medienpädagogik, sondern der Mediendidaktik (vgl. Hoffmann, Medienpädagogik, 2003, S. 13 f.).

Es lassen sich für die vorliegende Arbeit hieraus bereits einige Erkenntnisse gewinnen. Der Unterschied zwischen der Medienpädagogik (als Vertreter der Förderung von Medienkompetenz) und der Mediendidaktik (das Medium als Vermittlungshilfe bildungsrelevanter Inhalte, eben auch starres Wissen über die Medien selbst) wird auch heute noch bezüglich ihrer Relevanz wissenschaftlich diskutiert (siehe hierzu Abschnitt 4.4). Außerdem lässt sich festhalten, dass der Begriff der Medien erst gegen Ende der siebziger Jahre annähernd dem entspricht, was wir heute unter Medien verstehen (vgl. Hoffmann, 2003, S. 14).

Ein allgemeingültiges Modell des Medienbegriffs findet sich in Hoffmann 2003, welches auch für den Kontext dieser Arbeit Verwendung findet. Hoffmann unterscheidet zwischen einer kulturphänomenologischen, einer kommunikationswissenschaftlichen und einer didaktischen Sichtweise.

Der kulturphänomenologische Bereich versteht das Medium als einen materiellen Zeichenträger. Demnach kann auch ein Grabstein oder ein Verkehrsschild als Medium angesehen werden. Theoretisch lässt sich dieser Bereich mit der Semiotik, einem Teilbereich der Linguistik, ebenfalls verknüpft mit der Philosophie, in Verbindung bringen.

Der kommunikationswissenschaftliche Aspekt konzentriert sich (vor allem hier weglassen) auf die Massenmedien, also vor allem die Medien, die wir heute umgangssprachlich als Medien bezeichnen. Presse, Rundfunk, Fernsehen, „bis zum Computer“ (Hoffmann, Medienpädagogik, 2003, S. 14). Die Kommunikationswissenschaft untersucht hauptsächlich die geplanten, beabsichtigten Prozesse, die mit Medien durchgeführt werden können. Die Medienpädagogik hingegen versucht darüber hinaus die Einflüsse der Medien auf soziale Prozesse zu untersuchen.

Der pädagogisch-didaktische Medienbegriff befasst sich mit allen Gegenständen, die Lehrzwecken dienen. Einen besonderen Bereich stellen die AV-Medien dar. Hierunter werden alle audio-visuellen Medien verstanden, die zur Unterstützung des Unterrichts und zur Erreichung von Lernzielen eingesetzt werden. Medien sind in diesem Kontext jedoch meist den Lernzielen untergeordnet. Dies bedeutet, dass beispielsweise im Physikunterricht ein online Video über Albert Einstein gezeigt wird. Das Interesse gilt dann aber dem Leben Einsteins und nicht der Videoplattform, die noch erheblich mehr Angebote hat als dieses eine Video. (vgl. Hoffmann, 2003, S. 14).

Der Medienbegriff der Sozialpädagogik subsumiert insbesondere kreative Ausdrucksformen. Tanz, Theater, musikalische und bildende Kunst sind hier als klassische Felder zu nennen. Dieser Medienbegriff beinhaltet die drei bisher erläuterten Medienbegriffe (siehe Abbildung 1).



Abbildung 1: Medienbegriff (eigene Darstellung in Anlehnung an Hoffmann 2003)

Der Medienbegriff ist somit ebenso schwer zu definieren wie einer bestimmten Fachrichtung zuzuordnen. Heute sind Medien mehr denn je fachübergreifender geworden, da zunächst technische Geräte vielfältiger geworden sind und keine klassischen Grenzen zwischen beispielsweise Printmedien und Fernsehen existieren (siehe Abschnitt 2.3.3). Mit einem modernen Fernsehgerät können Nutzerinnen und Nutzer, ebenso wie mit einem PC oder Laptop, im Internet surfen, Videotelefonie betreiben und sich die aktuelle Tageszeitung als electronic publication Datei herunterladen.

Im Folgenden sollen darum die gegenwärtig dominanten, elektronisch gestützten Medien genauer untersucht werden. Besonders der fließende Übergang zwischen Medienformen, Inhalten und Kommunikation, der immer einfachere Zugang und die dauerhafte Verfügbarkeit sollen hinsichtlich ihrer sozialen Wirkungen betrachtet werden.

2.2 Moderne Medien

Wenn wir über moderne Medien im Kontext dieser Arbeit sprechen, so stellen wir uns die Frage, mit welchen Medien Eltern und Kinder eigentlich umgehen können müssen. Für die Medienerziehung ist es heute nicht mehr ausreichend, das Fernsehprogramm zu kennen und dieses zeitlich und inhaltlich für seinen Nachwuchs zu regeln, wie es noch in der vorherigen Generation der Fall war. Auch die Literatur, die von Kindern und Jugendlichen konsumiert wird, stellt heute eher eine Nebensache dar (siehe Abschnitt 0). Die modernen Medien zeichnen sich zunächst durch eine übergreifende Verfügbarkeit von Inhalten und einer Möglichkeit von duplex-Massenkommunikation aus. Dies bedeutet, dass ad-hoc Kommunikation nicht nur mit einzelnen Personen, sondern mit Personengruppen und potenziell allen Nutzern des Mediums möglich ist. Moderne Medien setzen entsprechende elektronische Geräte voraus, um diese Inhalte nutzen zu können. Anders als bei Büchern und Zeitungen wird beispielsweise ein Radio, ein Fernsehgerät, ein Computer oder ein Smartphone benötigt.

Durch die Technik des Internets sind Inhalte auf mehreren Geräten zur gleichen Zeit verfügbar. Menschen können beispielsweise ein Video auf einer Onlineplattform zeitgleich mit einer Freundin oder einem Freund anschauen und per skype darüber sprechen. Es spielt dabei keine Rolle, wo sie sich aufhalten, solange sie einen Internetanschluss haben. Ebenso können sie eigene Fotos und Videos ihrer letzten Urlaubsreise ihren Verwandten und Freunden geografisch unabhängig zugänglich machen. Dem Internet als Massenmedium kommt aber, besonders durch die Möglichkeit für die Nutzerinnen und Nutzer, selbst Inhalt einzustellen und anderen zur Verfügung zu stellen, eine gesellschaftliche Bedeutung zu. Diese und weitere Besonderheiten sollen im Folgenden betrachtet werden, um die zentrale Bedeutung für den medialen Umgang hervorzuheben.

2.3 Besondere Bedeutung von Internet & Web 2.0

Betrachtet man den Begriff des modernen Mediums, so fällt auf, dass die Grenzen dieser elektronisch gestützten medialen Angebote, wie die Inhalte des Fernsehen oder Radios, verschwimmen. Das Internet ermöglicht heute den Zugriff auf etliche TV- und Radio-Inhalte zu jeder Tages- und Nachtzeit, eine Entwicklung, die bereits Mitte der Neunziger Jahre in abgeschwächter Form begann (vgl. Hillebrand & Lange, 1996, S. 25). Während das Fernsehprogramm den Nutzer auch heute noch zeitlich bindet, muss sich die Internetnutzerin und der Internetnutzer keinen zeitlichen Vorgaben mehr beugen und kann die Inhalte über Smartphone, Tablet, Laptop oder Desktop-PC stationär oder über das mobile Internet konsumieren. Mittlerweile wird auch der Medienkonsum von Büchern und Zeitschriften zusehends durch das Internet verändert. E-book Reader und Tablet-PC ermöglichen es der Nutzerin und dem Nutzer, binnen Sekunden ein Buch aus einer Online Bibliothek zu wählen und sich auf das Gerät zu laden.

Die wichtigste Bedeutung die das Internet aber mit sich bringt, sind die gesellschaftlichen Veränderungen welche durch die Software des Web 2.0. ermöglicht wurden. Der Begriff des Web 2.0 wurde erstmals im Dezember 2003 der Öffentlichkeit gegenüber erwähnt. Web 2.0 ist kein Softwareupdate sondern der Prozess einer User-Integration welche das Internet zu einer universellen Plattform macht (vgl. Knorr, 2003, S. 90). Nutzern wird es ermöglicht, ihre eigenen Inhalte in Form von Text-, Bild- und Videomaterial online zu stellen. Seit der Einführung der Smartphones und der damit verbundenen Apps ist es für Nutzer ebenfalls einfach geworden, eigene Software in Form von Apps schnell und einfach zu verbreiten. Für die soziale Bedeutung des Web 2.0 spielen auch Likes¹, geteilte Inhalte, Hashtags², und Re-tweets³ eine wichtige Rolle. Hierauf wird im folgenden Abschnitt eingegangen. Es wird deutlich, dass sich das Internet zu Beginn der 2000er Jahre mit dem heutigen Internet kaum mehr vergleichen lässt.



QR Code 1: The internet-map. Eine Interaktive Karte des Internets

¹ Personen, die Facebook verwenden, haben die Möglichkeit, anzugeben, ob ihnen ein Beitrag oder ein Thema gefällt. Bei Facebook nennt sich dies „Likes“ und ist mit einem Daumen symbolisiert. Bei Google Plus nennt es sich „+1“, bedeutet aber das gleiche.

² Hashtags sind Schlagworte, die Nutzer an Beiträge zu einem bestimmten Thema anhängen. Andere Nutzer können sich über diese Hashtags sämtliche Beiträge und Statistiken zu diesem Thema anzeigen lassen. Hieraus lassen sich Schwerpunktthemen und Trends der Netzgemeinde ableiten.

³ Die Kurzmitteilungsplattform Twitter bietet mit Re-Tweets die Möglichkeit, einen interessanten Beitrag mit dem eigenen Freundeskreis zu teilen.

Das Internet sorgt heute für eine rasant zunehmende Vernetzung von Menschen, Unternehmen und Institutionen und dies länderübergreifend, global. Web 2.0 (auch social web) kann durch die Möglichkeit der einfachen Publikation von Nutzerinhalten, welche praktisch von jedem anderen Nutzer weltweit betrachtet und wiederum verbreitet werden können, eine Resonanz zu Themen erzeugen, welche sich nicht kontrollieren lässt (siehe hierzu auch 5.1.2.2. und 5.1.2.3). Das Internet ist somit zu einem selbstorganisierenden, hochdynamischen Raum geworden, in welchem nahezu alles möglich ist. Dennoch gibt es eine öffentliche Diskussion um das Internet als solches, welche die inhaltliche Dimension weitgehend ignoriert (vgl. Kruse, 2013, S. 14 f.).

2.3.1 Status quo des Pro und Contra

Ein nachhaltiges und gemeinsames Verständnis von Kompetenzen, die für den Umgang mit modernen Medien relevant sind, ist nur dann gesellschaftlich tragbar, wenn es von den beteiligten Personen und Institutionen für sinnvoll erachtet wird. Das Internet als herausragender Schwerpunkt in der heutigen Medienwelt bringt hier eine grundlegende Problematik mit sich. In der Öffentlichkeit wird die Diskussion über Pro und Contra des Internets oft mit polarisierten Haltungen geführt. Während das Internet einerseits bejubelt wird, wird es andererseits gehasst (siehe Abbildung 2). Die Diskussion wird oft in Form einer Glaubensfrage geführt, in welcher das Internet selbst gewertet wird, ohne auf inhaltliche Dimensionen einzugehen (vgl. Kruse, 2010).

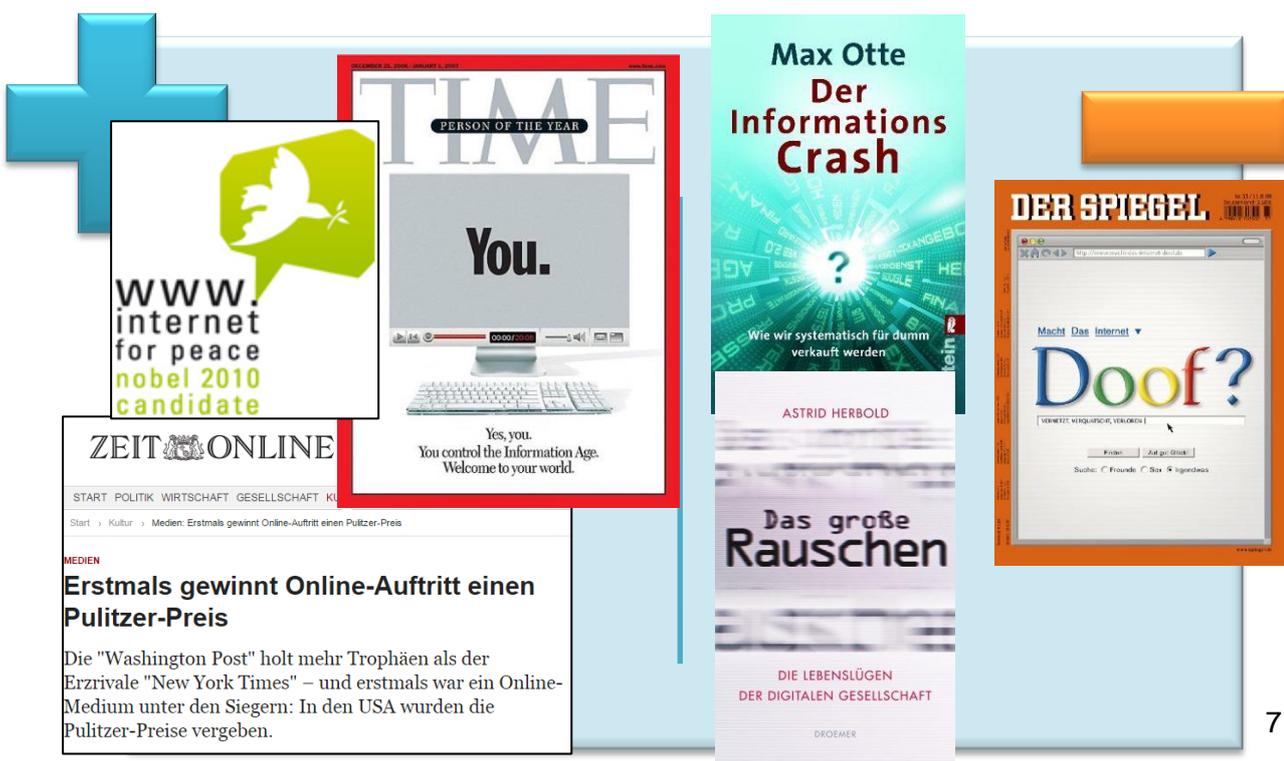


Abbildung 2: Polarisierte Diskussion über Pro und Contra des Internets

Einerseits wird das virtuelle Ich zur Person des Jahres 2006 gekürt und das Internet als Friedensnobelpreiskandidat 2010 gehandelt, andererseits erscheinen populärwissenschaftliche Bücher und Zeitschriftenartikel, die das Internet als Wurzel der Verdummung und der Verderbnis der Gesellschaft anprangern. Graustufen zwischen völliger Ablehnung und völliger Akzeptanz treten kaum auf. Prof. Peter Kruse vertritt die Hypothese, dass die Diskussion um das Internet auf der Grundlage von unreflektierten Wertedifferenzen stattfindet, anstatt sich mit inhaltlichen Fragen auseinanderzusetzen (vgl. Kruse, 2010).

Eine Untersuchung von Heavy UserInnen, also Menschen, die aktiv im Internet sind und sich täglich damit befassen, ergab eine altersgruppenübergreifende Differenz von Ablehnung und Akzeptanz. Kruse unterteilt die Gruppe der Heavy UserInnen anhand ihrer ablehnenden beziehungsweise akzeptierenden Haltung in digital residents (Akzeptanz) und digital visitors (Ablehnung). Während beispielsweise Einschätzungen demokratischer Beteiligungsmöglichkeiten in den Präferenzen der beiden Gruppen (digital visitors; digital residents) ähnlich ausfallen, verändern sich die Präferenzen in der digital visitor Gruppe schlagartig, wenn man die entsprechende Beteiligungsmöglichkeit im Kontext des Internets abfragt.

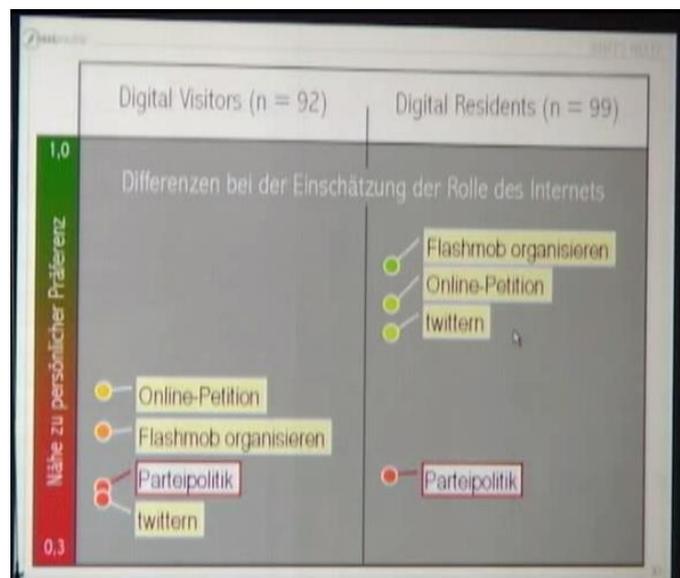
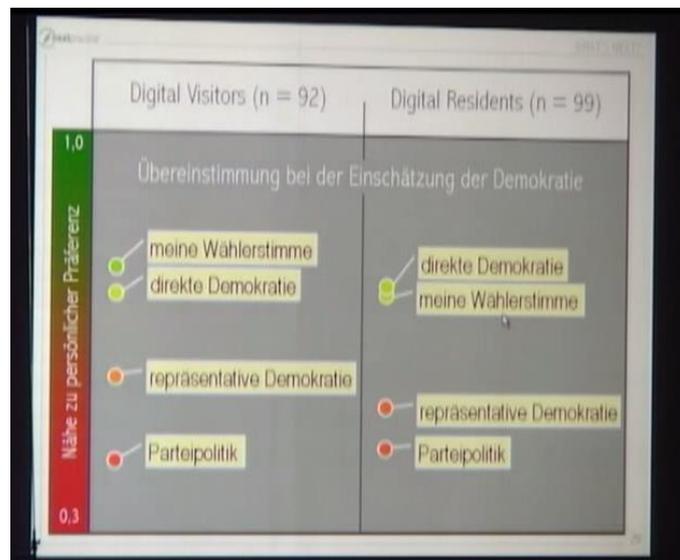


Abbildung 3: Übereinstimmung und Differenzen von heavy usern - Quelle: Kruse (2010)

Eine repräsentative Befragung der Bevölkerung Deutschlands hätte eine noch deutlichere Ausprägung der beiden Extreme Pro und Contra zur Folge. Die so entstehende Differenz führt zu einer Diskussion auf der Werteebene und „die Verbindung von Faktenskonsens und Inkompatibilität der Bewertungsebene führt zwangsläufig zu kaum lösbaren Konfliktsituationen“ (Kruse, 2010).

Auch wenn die digital visitors sich bewusst sind, dass sie sich aufgrund der tiefgreifenden Veränderungen mit dem Internet und den Möglichkeiten auseinandersetzen müssen, mögen sie es nicht. Die Tatsache, dass der Disput über alle Altersklassen hinweg existiert, zeigt, dass es sich beim Internet nicht um einen Spielplatz der PC-Nerds und Außenseiter handelt, sondern um einen Kulturraum für die gesamte Gesellschaft (vgl. Kruse, 2010).

2.3.2 Einflüsse auf Gesellschaft, Staat und Wirtschaft

Die wichtigste Erkenntnis, mit der sich Staat und Wirtschaft befassen müssen, ist die Tatsache, dass das Internet als ein Teilsystem nach Luhmanns Systemtheorie sozialer Systeme funktioniert. Die Rahmenbedingungen einer zunehmenden Vernetzung, einer zunehmenden Kopplung und der Fähigkeit, sich selbst aufzuschaukeln, sind mittlerweile alle vorhanden. Besonders die Fähigkeit des Netzes, Resonanz zu erzeugen, sorgte in jüngster Vergangenheit für Phänomene wie Paul Potts⁴, Gangnamstyle⁵ und Flappybird⁶. Aber auch in wirtschaftlichen und politischen Kontexten spielt die Resonanz um bestimmte Themen eine zunehmende Rolle (siehe Abschnitt 5.1.2.). Der Niedergang der Drogeriemarktkette Schlecker war zum Teil auch einem stillen Boykott geschuldet, welcher sich aus der Verbreitung der zunächst geheim gehaltenen Missstände der Arbeitsbedingungen ergab. Die Resonanz der Walraff-Reportage⁷ über die Missstände bei Burger King zwangen den Konzern, durch einen Umsatzrückgang, welcher kausal mit der viralen Verbreitung der Reportage in sozialen Netzwerken in Verbindung gebracht werden kann, zu konsequenten Handlungen.

⁴ Teilnehmer einer englischen Casting Show. Mit seiner Opernstimme und einem Youtube Video wurde er über Nacht weltberühmt.

⁵ Der südkoreanische Sänger Psy wurde mit seinem Partyhit „Gangnamstyle“ ebenfalls über Nacht zum Weltstar.

⁶ Der vietnamesische Student Dong Nguyen programmierte ein Minispiel für Smartphones, in welchem man einen kleinen Vogel durch Hindernisse lotsen muss. Der hohe Schwierigkeitsgrad und die vermeintliche Einfachheit des Spiels sorgen für virale Verbreitung und einen Rummel um die Person des Programmierers.

⁷ Im April 2014 strahlte RTL die Sendung „Günter Wallraff deckt auf“ aus. Hier wurde auf Arbeits- und Hygienebedingungen bei Burger King hingewiesen. Die Reportage verbreitete sich über soziale Netzwerke und löste eine Welle der Verärgerung aus.

Die Unkontrollierbarkeit der Resonanzen führt zu einer Machtverschiebung von Oben nach Unten (vgl. Kruse, 2010). Eine Gesellschaft wird sich ihrer selbst mehr bewusst, wenn es für den Einzelnen einfach ist, Teil von etwas Großem zu sein. Dies führt auch zu einer Politisierung, sowohl in lokalen als auch in globalen Kontexten, allerdings jenseits der alteingesessenen Parteien. Kruse postuliert: Die social Software des Web 2.0 ist ein Angriff auf die etablierten Regeln der Macht und erzwingt ein grundlegendes Umdenken. Menschen, die gesellschaftliche Änderungen herbeiführen wollten, bedienen sich schon immer der Massenmedien und Netzwerke, um einen Verstärkungseffekt zu erzielen. Heute muss diese Verstärkung nicht mehr gesucht werden, sie entsteht von alleine, sofern genügend andere Menschen die Veränderung befürworten (vgl. Kruse, 2010).

2.3.3 Medienkonvergenz

Eine weitere besondere Bedeutung, welche das Web mit sich bringt, ist die zunehmende Medienkonvergenz und die Konzentration aller klassischen Medienformen im Internet. Musik, Bücher, Filme, Fernsehserien und zwischenzeitlich auch Sportereignisse und Fernsehprogramme lassen sich komfortabel über das Web abrufen. Als erster populärer Schritt kann die Gründung der Musikplattform Napster herangezogen werden. Die US-amerikanische Plattform war die erste, die es ermöglichte, Musik im MP3 Format über das Internet zu tauschen und herunterzuladen. Als 2001 der erste iPod (MP3 Player von Apple) und der damit verbundene iTunes Store, ein online Portal zum Erwerb von Musik, auf den Markt kamen, konnte jeder Nutzer Musikalben online kaufen und direkt über den PC auf seinen iPod überspielen. Auch die Digitalisierung von CDs direkt auf den iPod machten iPod und iTunes komfortabel und erfolgreich. In jüngster Vergangenheit ließ sich ein Boom von Musikstreamingplattformen wie Deezer, Spotify oder Google Music beobachten. Der iTunes Store kann beinahe als veraltet betrachtet werden. Smartphones mit Internetanbindung erlauben nun mithilfe der Streamingdienste jederzeit auf sämtliche Musik des Anbieters zugreifen zu können, ohne die MP3 erst zuhause auf das Gerät zu spielen. Gleiches zeigt sich auch im Bezug auf Spielfilme und Fernsehserien. Mit Amazon Instant Video, Netflix oder Maxdome können Nutzer heute ihre Lieblingsfilme direkt auf das Smartphone, Tablet, den PC oder mit entsprechendem Endgerät auf das heimische Fernsehgerät streamen.

Es zeigt sich, dass Internet und Computertechnik dazu geführt haben, dass sämtliche medialen Inhalte, vom Buch bis zum Spielfilm, auf allen Geräten, vom heimischen PC bis zum Tablet-PC in der Tasche, verfügbar sein können. Der Nutzer ist kaum mehr zeitlich und geografisch gebunden, wenn er Inhalte konsumieren möchte. Die zunehmende Konvergenz der Medien ist zwar überaus komfortabel und modern, jedoch zeigen sich besonders beim Schutz der Kinder und Jugendlichen vor gefährdenden Inhalten kaum überwindbare technische und juristische Hürden (siehe Abschnitt 5.1.1). Die klassische Aufteilung in Rundfunk und physische Medien wurde durch das Internet obsolet. Nutzer dieser neuen Möglichkeiten müssen daher frühzeitig Kompetenzen entwickeln, um Chancen nutzen und Risiken abwehren zu können.

3 Familie im Kontext der Medien

Wie bereits in Abschnitt 2.3.2 beschrieben, bringen Medien stets einen prägenden Einfluss auf die Gesellschaft mit sich. Besonders die Medien des 20. Jahrhunderts haben in der kleinsten gesellschaftlichen Zelle, der Familie, einen Wandel herbeigeführt. Das Fernsehen hatte einen großen Einfluss auf die Struktur des Alltags im familiären Zusammenleben. Heute sorgen Smartphones dafür, dass einigen Eltern nicht mehr die volle Aufmerksamkeit des Kindes gehört. Laptops und Homeoffice sorgen andererseits möglicherweise dafür, dass das Kind keine uneingeschränkte Aufmerksamkeit mehr bekommt. Was moderne Medien für Familien bedeuten, soll im Folgenden geklärt werden.

Familien interagieren auf drei Weisen mit Medien (vgl. Schorb, 2003, S. 154f.). Medien sind Hilfskräfte. Sie stellen Informationen zur Verfügung und verweisen auf Neuheiten. Jedes Medium bringt außerdem Inhalte mit sich, welche nur exklusiv über das jeweilige Medium zu beziehen sind. Dieser Sachverhalt ist jedoch im Zuge der Medienkonvergenz eher rückläufig. Denkbar sind heute Netzinhalte, welche nur mit PC, Smartphone oder Tablet erreichbar sind, nicht aber mit dem Fernseher. Beispielsweise gibt es internationale Nachrichtenmagazine, die nur über das Internet erreichbar sind, nicht aber im Fernsehen gesendet werden. Diese Grenze weicht also langsam auf, wie dies beispielsweise an der zunehmenden Verfügbarkeit von Büchern über das Internet oder die Möglichkeit, Fernsehsendungen zeitversetzt ebenfalls über das Internet abrufen zu können, erkennbar ist. Es zeigt sich eine klare Tendenz in Richtung des Internets. Besonders die digitalen Medien können eine Erleichterung mit sich bringen.

Es ist einfacher geworden, mit der Familie in Kontakt zu stehen, gegenseitig Informationen auszutauschen und die anderen Familienmitglieder am eigenen Leben teilhaben zu lassen. Unter anderem können die digitalen Medien zur kreativen Betätigung genutzt werden. Medien sind Begleitung der Familie. Besondere Rolle kommt nach wie vor dem Fernsehen zu. „Das Fernsehen wird häufig als Familienmitglied bezeichnet.“ (Schorb, 2003, S. 154). Dies hebt die besondere Bedeutung dieses Mediums vor. Familienleben spielt sich oft neben dem Fernsehen oder vor dem Fernsehen ab. Auch in den Erziehungspraktiken vieler Eltern spielen die Medien eine zentrale Rolle. Bei Bestrafungen in der Erziehung werden Fernseh- oder Internetverbot von den Eltern am häufigsten verwendet. Medien sind aber auch Gefahr. Wichtig ist, dass wir bei der Gefährdung über Inhalte sprechen und diese vom Medium losgelöst beachten sollten. Im familiären Kontext sind es vor allem Gewaltdarstellungen in sämtlichen Massenmedien, welche die Familien beschäftigen und immer wieder zu Auseinandersetzungen zwischen Eltern und Kindern führen (vgl. Schorb, 2003, S. 154). Beispielsweise haben die deutschen Medien im Zusammenhang mit den Amokläufen von Erfurt und Winnenden die „Killerspiele“ hierfür an den Pranger gestellt. Bis heute sind solche Zusammenhänge wissenschaftlich nicht hinreichend geklärt (vgl. Geisler, 2009, S. 92). Dies führte jedoch dazu, dass Computerspiele allgemein ein negativ behaftetes Medium waren. Erst die Minispiele für Smartphones und Tablets haben diesem Medium neue, positive Zuschreibungen gegeben. An diesem Beispiel wird deutlich, dass ältere Generationen dazu neigen, ganze Medienformen und Geräte abzulehnen, anstatt Inhalte abzulehnen, insbesondere dann, wenn sie mit dem Gerät nicht vertraut sind (vgl. Schorb, 2003, S. 154).

Dies zeigt, dass Familien in einem engen Zusammenhang mit Medien und deren Nutzung sowie deren Gestaltung stehen. Da sich aber die Medienwelt immer weiterentwickelt und verändert, soll im Folgenden auf möglichst aktuelle Daten und Entwicklungen eingegangen werden, um im weiteren Verlauf eine Basis an Erkenntnissen für ein umsetzbares Konzept der Medienkompetenzförderung für Eltern und Kinder zu haben.

3.1 Mediennutzung und Besitz

Auch wenn im vorherigen Abschnitt die herausragende Bedeutung des Fernsehens hervorgehoben wurde, ist es wichtig sich mit möglichst aktuellen Zahlen der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen auseinander zu setzen um verstehen zu können was medialer Fortschritt für Eltern und ihre Kinder bedeutet.

Die technischen Neuerungen der letzten drei Jahren reichen bereits aus um zu zeigen dass sich die Medienlandschaft rasch verändert. Um eine möglichst aktuelle Übersicht über Kinder und Jugendliche hinsichtlich ihrer Medienausstattung und –Nutzung zu bekommen, werden in den folgenden Abschnitten die Ergebnisse der JIM und KIM Studien näher betrachtet.

Die Jugend, Information, (Multi-) Media Studie (kurz JIM) wird vom medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (MPFS) seit 1998 jährlich erhoben und herausgegeben. Die Studie befasst sich mit dem Umgang von zwölf bis 19-Jährigen mit Medien und Informationen. Neben einem Monitoring dieser Situation soll die Studie außerdem dazu dienen, Ansätze und Strategien für Konzepte in den Bereichen Bildung, Kultur und Arbeit zu erarbeiten. Neben der JIM Studie erscheint auch die Kinder und Medien, Computer und Internet Studie (KIM Studie) seit 1999 ungefähr jedes zweite Jahr. Die Studie gibt einen Einblick in das Mediennutzungsverhalten von Kindern im Alter von sechs bis 13 Jahren in Deutschland. 2011 erschien außerdem einmalig die Studie Familie, Interaktion und Medien (FIM Studie). Letztere bezog sich in erster Linie auf die Symbiose von Familie und Fernsehen. Dieser Aspekt der Medienlandschaft wurde bereits im Abschnitt 2.3.3 angeschnitten. Die Teilnehmer dieser Studien werden so ausgewählt, dass sie in Bezug auf Geschlecht, Alter, Schulbildung dem statistischen Mittel der Kinder in Deutschland entsprechen.

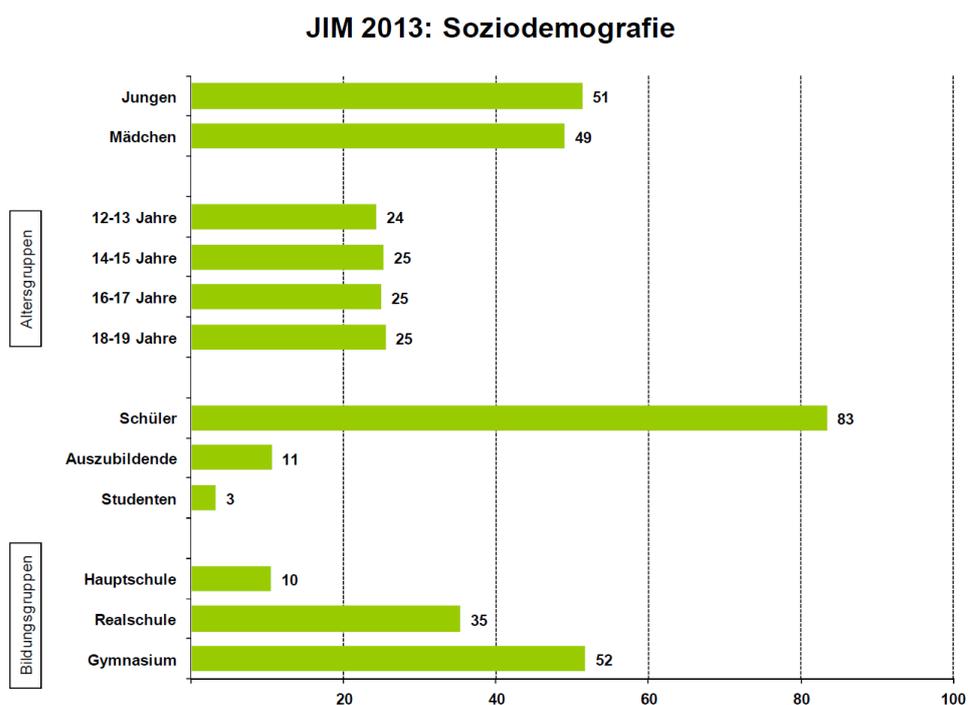


Abbildung 4: Quelle: JIM 2013; Angaben in Prozent; Basis: Alle Befragten, n=1.200

3.1.1 Kinder

Kinder werden heute im Rahmen des Diskurses um Medienkompetenz der verschiedenen Generationen oft als „digital natives“ bezeichnet. Dies bedeutet, dass die jungen Menschen von heute meist einen einfacheren Zugang zu modernen Medien haben und diese in der Regel auch problemloser bedienen können, da sie mit ihnen aufwachsen und diese Medien Teil ihrer Sozialisation sind. In den Augen mancher Betrachter verleitet dies zu der Annahme, dass Kinder implizit kompetent mit der neuen Technik umgehen können (vgl. KIM-Studie MPFS, 2012). Dass aber die Bedienung dieser Geräte, die technische Kompetenz, nur einen kleineren Anteil von Medienkompetenz ausmacht, werden wir im Abschnitt 4.2 noch näher betrachten.

Während die KIM Studie 2008 noch das Fernsehen als wichtigstes Medium für Kinder hervorhebt, ändert sich dies mit der Studie von 2010. Diese Studie setzt den Fokus bereits auf die Internetnutzung und die Zunahme der Teilnahme an sozialen Netzwerken. Die aktuellste Studie aus dem Jahre 2012 hebt hervor, dass die Internetnutzung in jungen Jahren stark ansteigt. 2012 sind bereits 93% der zwölf bis 13 Jährigen online (vgl. KIM-Studie MPFS, 2012, S. 33).

Die technische Ausstattung der Haushalte, in denen Kinder der KIM-Studie aufwachsen, belegt eine flächendeckende Präsenz von Handy und Fernsehgerät. Dies ist auch bei Computern und Internetzugang nahezu der Fall. Die Kinder selbst verfügen insbesondere in jungen Jahren über eine eher geringe Anzahl an Geräten. Der CD-Player ist in 58% der Kinderzimmer beheimatet. Mit steigendem Alter steigt auch der Gerätebesitz. Insbesondere Handy (63% der zehn bis elfjährigen Jugendlichen), Fernsehgerät (39%), Spielekonsolen (54%) und Computer (19%) finden den Weg in die Hände der Kinder. Im Vergleich zu 2010 gibt es hier, außer beim Computer, aber einen rückläufigen Trend. Während der Besitz von Spielekonsolen und Fernsehgerät durch Kinder sinkt, steigt aber der Besitz von Computern und verfügbarem Internetzugang (vgl. KIM-Studie MPFS, 2012, S. 9).

Um einen Überblick über die Nutzung von Medien durch Kinder zu erhalten, können die Freizeitaktivitäten der Kinder betrachtet werden. Im Rahmen der KIM-Studie 2012 wurden 28 Freizeitaktivitäten vorgegeben. Die Kinder haben angegeben, wie oft sie diesen Tätigkeiten nachgehen.

Freizeitaktivitäten 2012 (Teil 1)

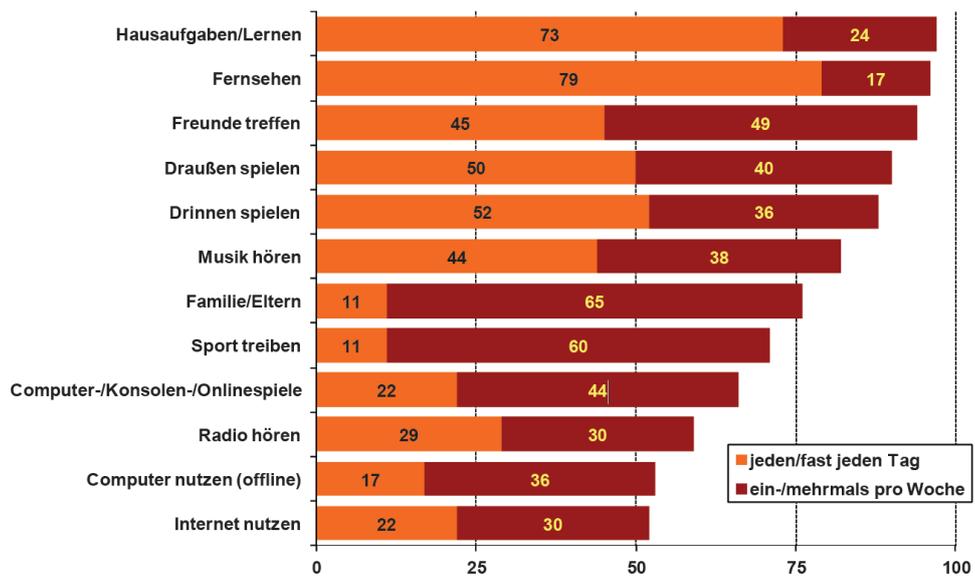


Abbildung 5: Freizeitaktivitäten 1 von 2 - KIM-Studie 2012; Angaben in Prozent

Freizeitaktivitäten 2012 (Teil 2)

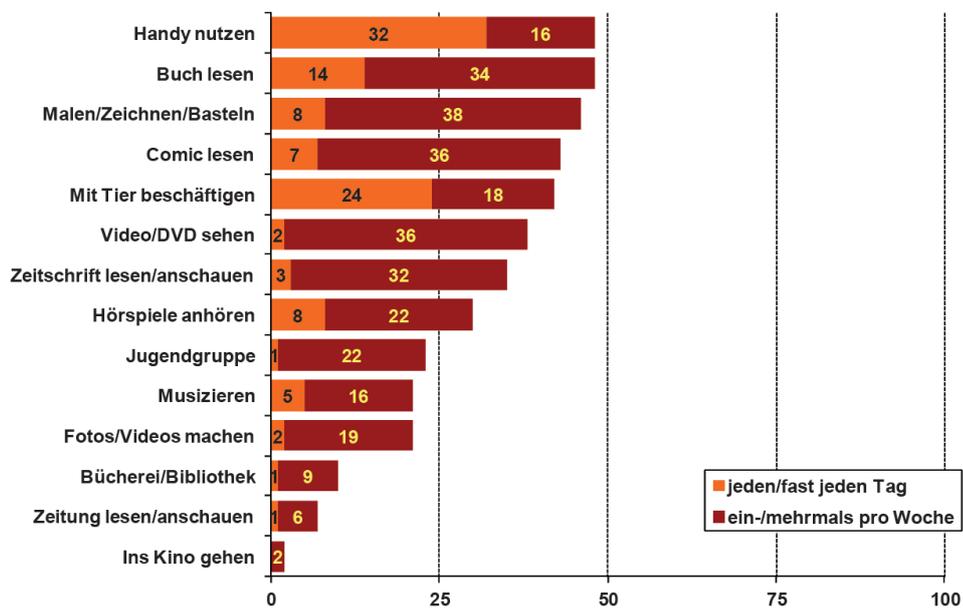


Abbildung 6 - Freizeitaktivitäten 2 von 2 - KIM-Studie 2012; Angaben in Prozent

Hausaufgaben machen, Fernsehen und Freunde treffen hat über alle Altersklassen hinweg eine hohe Bedeutung für den Alltag. Computerspiele, Internetnutzung und Handynutzung erscheinen hier eher nebensächlich. Jedoch muss hier nochmals hervorgehoben werden, dass die Nutzung mit steigendem Alter ebenfalls stark ansteigt.

Während beispielsweise nur eines von zehn Kindern in der Altersklasse sechs bis sieben Jahren ein Handy besitzt, haben in der Altersklasse 12-13 Jahre neun von zehn Kindern ein Handy (vgl. KIM-Studie MPFS, 2012, S. 53). Es muss angemerkt werden, dass die Studie zunächst die Terminologie „Handy“ verwendet, im Kontext der Geräteausrüstung zwischen „Handy/Smartphone“ und „Smartphone“ unterscheidet. Dies ist zunächst verwirrend und wenig aussagekräftig. Da aber das Smartphone bedeutende Veränderungen und Möglichkeiten mit sich gebracht hat, ist eine genauere Betrachtung dieses Bereichs wichtig.

3.1.2 Jugendliche

Jugendliche sind hinsichtlich ihrer Medienwelt schwerer zu erfassen als Kinder. Eltern kontrollieren den Medienkonsum nicht mehr in dem Maße wie bei Kindern. Jugendliche sind außerdem selbstständiger und die Beziehung zu den Eltern ist von größerer Distanz geprägt. Die JIM-Studie erfasst seit 1998 Daten zum Medienumgang der zwölf bis 19 jährigen Jugendlichen in Deutschland. Die Jugend als Lebensabschnitt ist häufig problembeladener als der Lebensabschnitt der Kindheit. Das Ende der Schulzeit, der Beginn einer beruflichen Ausbildung, der eventuelle Auszug aus dem Elternhaus sowie physiologische und psychologische Veränderungen machen diesen Lebensabschnitt sowohl für Eltern als auch für Kinder nicht einfach. Die Mediennutzung von Jugendlichen und deren Medienkompetenz wird in der Presse zumeist dann aufgegriffen, wenn mediale Vorgänge reale Konsequenzen nach sich ziehen. Cybermobbing (auch Cyberbullying), das derzeit wohl bekannteste Beispiel von Medienmissbrauch durch Jugendlichen, wird oft diskutiert, erscheint recht häufig in der Presse und hat sich auch in der Politik bereits als regelrechtes Schlagwort manifestiert. Es handelt sich hier um die Bloßstellung und Verleumdung eines Opfers durch soziale Netzwerke, Videoplattformen und Instantmessenger für das Smartphone. Meist werden Gruppen auf diesen Plattformen gegründet in welchen Webinhalte, welche für das Opfer meist peinlich sind, diese aber selbst ins Internet gestellt hat, einer breiten Zuschauergruppe präsentiert werden. Die Verbreitung von Unwahrheiten findet hier ebenso statt. Die Opfer wissen oft nicht an wen sie sich in solchen Situationen wenden können (vgl. Dambach, 2011, S. 12 ff.). Des Weiteren sorgten Fälle von sogenanntem Happy-Slapping für Schlagzeilen. Hier schlagen kleine Gruppen ein Opfer zusammen, filmen dies und stellen es im Internet zur Schau. Dies geschieht oft in Verbindung mit Cybermobbing, beziehungsweise Cybermobbing kann dazu führen, dass das Opfer vor laufender Kamera verprügelt wird.

Der Austausch von intimen Fotos und dirty talk, ist ebenfalls ein Phänomen unter Jugendlichen, welches nicht unerwähnt bleiben sollte. Beim sogenannten Sexting nutzen Jugendliche gerne die App Snapchat. Hier werden Bilder nur einmal angezeigt und löschen sich danach selbst. Dass die Bilder aber dennoch auf Dauer konserviert werden können scheint in manchen Fällen vergessen zu werden. Im Falle von Amanda Todd, einer kanadischen Schülerin, gipfelten Sexting, Cybermobbing und gewalttätige Übergriffe in einem Abschiedsvideo und dem Selbstmord der 15-Jährigen. Auch in Deutschland gab es solche Fälle. (vgl. Mitic-Bigorsch, K. auf DIE WELT.de, 2012).



Abbildung 7: Cybermobbing und die Geschichte von Amanda Todd in der ARD Themenwoche zur Toleranz 2014



QR Code 2: Jugendliche und ihre Reaktionen auf das Abschiedsvideo von Amanda Todd

Facebookparties die außer Kontrolle geraten sind neben Cybermobbing die gegenwärtig wohl prominentesten Beispiele und haben die Diskussion um „Killerspiele“ und Amokläufe weitgehend aus der Presse gedrängt. Die positiven Aspekte der Mediennutzung werden daher oft nicht erkannt. Um ein Konzept der Medienkompetenzförderung zu entwickeln, muss die Medienwelt der Jugendlichen zunächst betrachtet werden, und zwar ohne die Medienwelt oder die Mediennutzung zu werten.

Bei der Analyse älterer Literatur, die sich mit Jugend und Medien auseinandersetzt, fällt schnell auf, dass hier eine oftmals negative Wahrnehmung hinsichtlich der Medienwelt und -Nutzung Jugendlicher vorherrscht. Unternehmen wir eine Zeitreise in das Jahr 1989. Baacke, Frank, Radde und Schnittke haben zu Zeiten des Walkmans ein Buch mit dem Titel „Jugendliche im Sog der Medien“ verfasst.

Gezeigt wird unter anderem das Wartezimmer einer Arztpraxis, in welchem zeitunglesende Menschen sitzen. Bildunterschrift: „Medien – isolierende oder sozialisierende Wirkung?“. Auf der folgenden Seite ist ein abwesend wirkender Jugendlicher mit Kopfhörern zu sehen. Bildunterschrift: „Im Rausch der Töne“ (vgl. Baacke, Frank, Radde, & Schnittke, 1989, S. 108 f.). Außerdem finden sich Absätze über „Computerfreaks“ (vgl. Baacke, Frank, Radde, & Schnittke, 1989, S. 89), über die narzisstische Wirkung und Grenzenlosigkeit von Diskobesuchen (vgl. Baacke, Frank, Radde, & Schnittke, 1989, S. 28), über vermeintliche Gefahren durch passives Musikhören und die mangelnde Konzentrationsfähigkeit, die das Lesen von Comics angeblich mit sich bringt (vgl. aaO S. 121).



Abbildung 8 – „Eine Chance sich dem Sog der Medien zu entziehen: Kreative Medienarbeit im Jugendfilmclub“ Quelle: Baacke, Frank, Radde, & Schnittke, 1989

Diese Haltung kann aus der Ohnmacht älterer Generationen resultieren, welche die nötigen Kenntnisse und Kompetenzen nicht besitzen und neuen medialen Entwicklungen daher mit Skepsis begegnen. Möglich wäre aber auch eine Modifikation der These Kruses, dass eine Diskussion über Wertedifferenzen geführt wird und diese in den achtziger Jahren vor allem zwischen den Generationen bestand.

Die Medienwelt der Jugendlichen von heute hat sich seitdem stark gewandelt. Handy, Computer oder Laptop, Fernsehgerät und Internetzugang sind heute in allen Haushalten vorhanden. Smartphones sind laut JIM-2013 in 81% der Haushalte vorhanden, in denen Jugendliche aufwachsen (2012 waren es 63%). Ähnliches zeigt sich auch für Tablet-PCs. Im Jahr 2013 beträgt der Anteil der Haushalte mit Tablet-PC bereits 36% (2012 noch 19%). Diese Zunahme geht vor allem auf Kosten von tragbaren Spielekonsolen, Digitalkameras und MP3-Player, da all diese Geräte durch ein Smartphone ersetzt werden können.

In ihrer Freizeit unternehmen Jugendliche nach wie vor viele Aktivitäten, die nicht im Zusammenhang mit Medien stehen. Freunde treffen (83%) und Sport treiben (73%) stehen für den Großteil der Jugendlichen täglich oder zumindest mehrmals die Woche auf dem Plan. Gefolgt wird dies von Unternehmungen mit der Familie.

Die häufigste Beschäftigung mit Medien erfolgt durch die Nutzung des Handys. 81% der Jugendlichen benutzen täglich ihr Handy. Allerdings muss darauf hingewiesen werden, dass die JIM-Studie hier leider nicht darauf eingeht, ob Unternehmungen mit Freunden oder Familie durch die Nutzung des Handys begleitet wird. Die Nutzung des Internets stellt für drei Viertel der Jugendlichen eine tägliche Beschäftigung dar. Für gut 60% der Jugendlichen ist außerdem die tägliche Nutzung von Fernsehen, MP3 Dateien und Radio selbstverständlich. Die Hälfte aller Jugendlichen liest außerdem mehrmals pro Woche in einem Buch. Die Nutzung von e-books beziehungsweise E-Book-Readern wurde in der Studie nicht erfasst. Musik und Literatur sind nach wie vor bedeutsame Interessengebiete bei jungen Menschen. Dies wird auch bei der Wichtigkeit der einzelnen Medien deutlich. Musik hören ist für die Jugendlichen der wichtigste Medienkonsum, dicht gefolgt von Internetnutzung und der Verwendung des Mobiltelefons (vgl. JIM-Studie MPFS, 2013, S. 9 ff.).

In den folgenden Abschnitten sollen die prägenden modernen Medien näher beleuchtet werden. Hierbei sollen besonders die konsumierten Inhalte der Medienformen, die kreative Verwendung und die Erfahrungen, die Kinder und Jugendliche in ihrer Medienwelt sammeln und verarbeiten, im Vordergrund stehen.

3.1.3 Television

Für Kinder zwischen 6 und 13 Jahren ist das Fernsehen das wichtigste Medium, auf welches sie nicht verzichten möchten. In diesem Alter schauen 80% der Kinder täglich fern. Die meisten Kinder beginnen im Alter von drei Jahren mit dem Fernsehkonsum. Ein Drittel der Kinder im Alter von 6 bis 13 haben ein eigenes Fernsehgerät im Zimmer. Diese Quote ist jedoch seit 2008 konstant rückläufig. 58% der Jugendlichen haben aber einen eigenen Fernseher im Zimmer. In jüngeren Jahren (6-7 Jahre) schalten ungefähr zwei Drittel der Kinder das Fernsehgerät ein, um eine bestimmte Sendung zu sehen. Mit den Jahren ändert sich jedoch das Nutzungsverhalten dahingehend, dass das Fernsehgerät meist aus Gewohnheit eingeschaltet wird, ohne dass eine bestimmte Sendung verfolgt wird. Bei den Jugendlichen gibt es schließlich zunehmende Tendenzen, Fernsehen zum Passivmedium zu machen. Das bedeutet, dass das Fernsehgerät zwar läuft, aber eher als Hintergrundgeräusch und ohne die Sendungen zu verfolgen. Nebenher werden andere, auch mediale Tätigkeiten vollzogen (siehe Abschnitt 3.1.7). Dies entspricht in etwa der Nutzung des Radios durch die Elterngeneration.

Die Nutzungsdauer des Fernsehens ist über die letzten Jahre konstant geblieben. Jugendliche schauen durchschnittlich 111 Minuten pro Tag fern.

Kinder haben oft Lieblingssendungen. Besonders die Mädchen zeigen klare Präferenzen:

1. Gute Zeiten, schlechte Zeiten (8%)
2. Hannah Montana (6%)
3. Deutschland sucht den Superstar (4%)
4. Germanys next Topmodel (4%)

Die Sendungspräferenz der Mädchen ist durch ihre Interessen geprägt und etwas mehr sozialbedingt als bei den Jungen, da diese Sendungen ein wichtigeres Gesprächsthema in Schule und Freizeit sind (vgl. KIM-Studie MPFS, 2012, S. 9 f.). Jungen haben ebenfalls Lieblingssendungen, jedoch lässt sich schon früh erkennen, dass Jungen andere Interessengebiete haben als Mädchen. Dies schlägt sich auf die Auswahl ihrer Lieblingssendungen nieder:

1. Die Simpsons (5%)
2. Two and a half men (3%)
3. Sportschau (3%)
4. Alarm für Cobra 11 (3%)

Diese Themenpräferenzen verschieben sich in den Jahren der Jugend hin zu einer Senderpräferenz. Jugendliche bevorzugen eindeutig den Sender ProSieben. Jungen mit 58% etwas mehr als Mädchen (38%). Bei den Mädchen folgen RTL (20%) und RTL 2 (11%) während es sich bei den Jungen keinen eindeutigen zweiten und dritten Platz in der Senderpräferenz gibt (vgl. JIM-Studie MPFS, 2013, S. 22). Bis zur Jugend nimmt der Teil der Kinder, die im Fernsehen etwas sehen, dass laut ihrer eigenen Einschätzung nicht für Kinder geeignet ist, kontinuierlich zu (Sechs bis siebenjährige: 13%; zwölf bis 13-jährige: 30%). Diese Statistik wird leider nicht in der JIM-Studie fortgeführt. Daher ist nicht belegt, ob sich dieser Trend ab 13 Jahren so fortsetzt.

3.1.4 Handy und Smartphone

Das Mobiltelefon gehört bei Jugendlichen spätestens mit 14 Jahren zur Grundausstattung. Wie bereits im Abschnitt 3.1.1 erwähnt, haben 91% der Kinder zwischen 12 und 13 Jahren ein Mobiltelefon. Der Wunsch nach einem Mobiltelefon wird vor allem zwischen 11 und 13 Jahren immer größer. In jüngeren Jahren geht die Initiative gegenwärtig auch von den Eltern aus (vgl. KIM-Studie MPFS, 2012, S. 53 ff.). Dies kann daran liegen, dass in Familien zunehmend beide Elternteile berufstätig sind und sie so auch über den Alltag mit ihrem Kind schneller in Verbindung treten können.

Nokia 6110
zzgl. D2-Karte nur DM
199,-
ohne D2-Karte DM 699,-

- 137 g leicht
- Stand-by-Betrieb: 60-270 Stunden
- Sprechzeit: 3-5 Stunden
- Li-Ion-Akku
- D2-Message
- Unterstützt D2-Fax und D2-Daten (über Softmodem)
- Infrarot-Schnittstelle
- Integrierter Terminkalender
- 3 Spiele
- Unterstützt CellBroadcast**

■ 134 g leicht

Panasonic GD 70
zzgl. D2-Karte nur DM
299,-
ohne D2-Karte DM 699,-

- Stand-by-Betrieb: bis zu 100 Stunden
- Sprechzeit: bis zu 4 Stunden
- Li-Ion-Akku
- D2-Message
- Unterstützt D2-Fax und D2-Daten (über Softmodem)
- Vibrations-Alarm
- Freisprech-Einrichtung
- Memo-Taste für Gesprächsaufzeichnung****
- Unterstützt CellBroadcast**

Neu!

Das gab es noch nie!
Schnitzel & Handy

Sie wählen eine Schnitzelvariation (180 g) aus unserer Riesenauswahl. Und Sie erhalten zusätzlich ein Handy, NOKIA 100 phantom black zum sagenhaften Kombi-Preis von nur **€ 33,-**

Kemnater Hof
Hotel Restaurant & Biergarten

Kemnater Hof 1
73760 Ostfildern-Kemnat
Tel. 0711/ 451045 - 0
www.kemnater-hof.de

Abbildung 9: Preisverfall bei Mobilfunkgeräten

Außerdem ist die Anschaffung eines Mobiltelefons in den letzten Jahren sehr günstig geworden.

Ein Standardmobilfunkgerät bekommt man heute schon zum Schnitzel für 33 Euro dazu, 1998 kostete ein Nokia Gerät ohne Vertrag knapp 700 D-Mark. Dabei hat das „Schnitzel-handy“ deutlich mehr Funktionen.

Je älter Kinder und Jugendliche werden, desto neuer sind auch ihre Mobilfunkgeräte und desto mehr Funktionen bringen diese mit, wobei auch die Mobiltelefone der Jüngsten oft schon über Kamera, Farbdisplay und z.B. die Möglichkeit, Musik zu hören, verfügen. Somit nehmen auch die verschiedenen Möglichkeiten, das Mobiltelefon zu nutzen, zu und Kinder und Jugendliche gehen häufiger Tätigkeiten am Mobiltelefon nach. Besonders der mobile Internetzugang beziehungsweise die Verbreitung von Smartphones nimmt gesamtgesellschaftlich zu und macht insbesondere auch vor der Jugend nicht halt.

Somit können Besitzer eines internetfähigen Mobilfunkgeräts jederzeit auf Inhalte im Netz zugreifen. Falls der jeweilige Mobilfunktarif kein Datenpaket beinhaltet, kann zumindest über öffentliches WLAN auf das Internet zugegriffen werden. Der omnipräsente Zugang zum Internet entzieht sich somit zunächst jeglicher Kontrolle durch die Erziehungsberechtigten. Heute besitzen rund 75% der Jugendlichen bereits ein Smartphone und die Tendenz ist stark steigend. Diese Geräte sind außerdem immer aktueller. Dies hat in erster Linie mit schneller werdenden Produktzyklen auf dem Smartphone-Markt und dem bereits auch hier einsetzenden Preisverfall zu tun. Die wichtigsten Applikationen, die von Jugendlichen genutzt werden, sind WhatsApp (Instantmessenger) und Facebook (soziales Netzwerk). Problematische Inhalte wie z.B. Gewaltdarstellung oder Pornografie waren im Jahr 2013 für 8% der befragten Jugendlichen auf dem Smartphone zugänglich. Die Verbreitung erfolgt meistens unter den Jugendlichen über Instantmessenger. Dies stellt im Vergleich zu 2012 eine Verdopplung dar (2012: 4%). Betrachtet man diese Entwicklung, so verwundert es etwas, dass nur 58% der Jugendlichen angeben zu wissen, dass es solche Inhalte gibt. Diese Inhalte werden meist über Instantmessenger verbreitet (vgl. JIM-Studie MPFS, 2013, S. 51 ff.).

Die Möglichkeiten der Kommunikation, die sich durch den Besitz eines vor allem internetfähigen Geräts ergeben, werden von den jungen Menschen genutzt, jedoch zeigt sich, dass der persönliche Kontakt mit Freunden hierdurch nicht beeinflusst wird und eine konstant hohe Bedeutung für die befragten Kinder und Jugendlichen hat.

Wie in Abschnitt 3.1.1 erwähnt, wird Kindern heute oft eine technische Medienkompetenz nachgesagt. Dies trifft aber insbesondere hinsichtlich Mobilfunk und den zugehörigen Geräten nur bedingt zu. Die KIM-Studie erhob hierzu Daten bezüglich der Selbsteinschätzung von Kindern. Es zeigt sich, dass zum Beispiel der Download von Bildern vom Mobilfunkgerät auf den heimischen Rechner nur von 38% der 12 bis 13 Jährigen problemlos bewältigt wird (vgl. KIM-Studie 2012 S.59). Dies zeigt, dass für Tätigkeiten, die technisches Wissen voraussetzen, die Hilfe und Anleitung der Kinder durch Ältere wie Geschwister oder Eltern notwendig ist.

3.1.5 Computer und Internet

Die Computernutzung beginnt heute im Kindesalter und mit 12 bis 13 Jahren nutzen nahezu alle Kinder den Computer mindestens einmal in der Woche. Dies erfolgt in der Regel zuhause, wobei 44% der Kinder zwischen 6 und 13 Jahren auch in der Schule regelmäßig einen PC benutzen.

Die Tätigkeiten sind in erster Linie Computerspiele, wobei hier sowohl als Einzelspieler gespielt wird als auch onlinegestützte Mehrspieler –Erfahrungen gesammelt werden. An dritter Stelle stehen Arbeiten für die Schule.

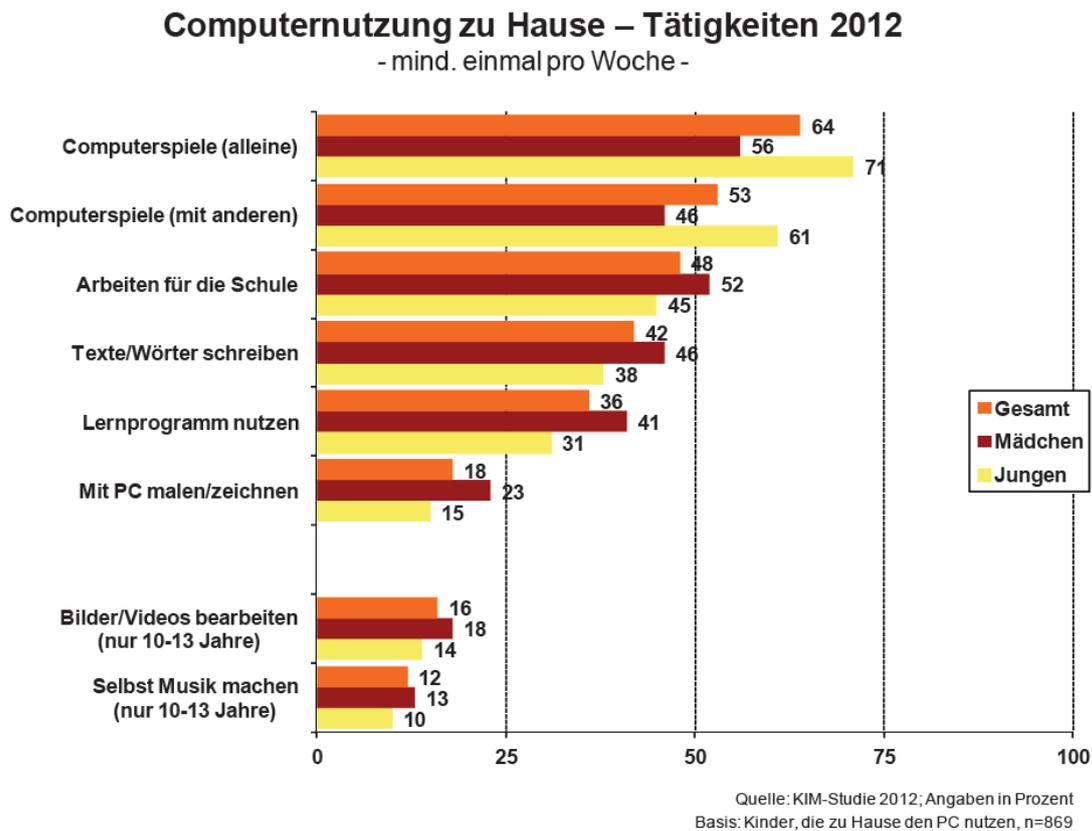


Abbildung 10: Computernutzung Zuhause

Bei der Benutzung von Computern in der Schule sind vor allem das Erstellen von Präsentationen und das eigenständige Erlernen von Programmen relevant. In diesen Bereichen gab es gegenüber 2011 eine Zunahme von 9% (Präsentationen) und 7% (Erlernen von Programmen). Während Kinder im Alter von 13 Jahren meistens ihre Eltern um Erlaubnis fragen müssen, um online zu gehen, nimmt dies im Jugendalter ab. Hier erfolgt der online-Zugriff ohne vorheriges Fragen und 88% der Jugendlichen haben in ihrem eigenen Zimmer die Möglichkeit, online zu gehen, meist über das häusliche WLAN.

Während die KIM-Studie die Tätigkeiten am PC erfragt hat, finden sich vergleichbare Ergebnisse nicht in der JIM-Studie. Hier wurde die inhaltliche Nutzung des Internets genauer befragt. Die Internetnutzung von Jugendlichen hat sich deutlich gesteigert. Waren die Jugendlichen 2006 noch 99 Minuten am Tag online, so sind es 2013 bereits 179 Minuten. Hier muss aber darauf hingewiesen werden, dass auch die Internetnutzung per Smartphone in diese Statistik mit einberechnet wurde.

Die Nutzung des Internets über den heimischen PC oder Laptop ist nur moderat gestiegen, während die Nutzung über mobile Zugänge wie Smartphones deutlich zugenommen hat (siehe Abbildung 11).

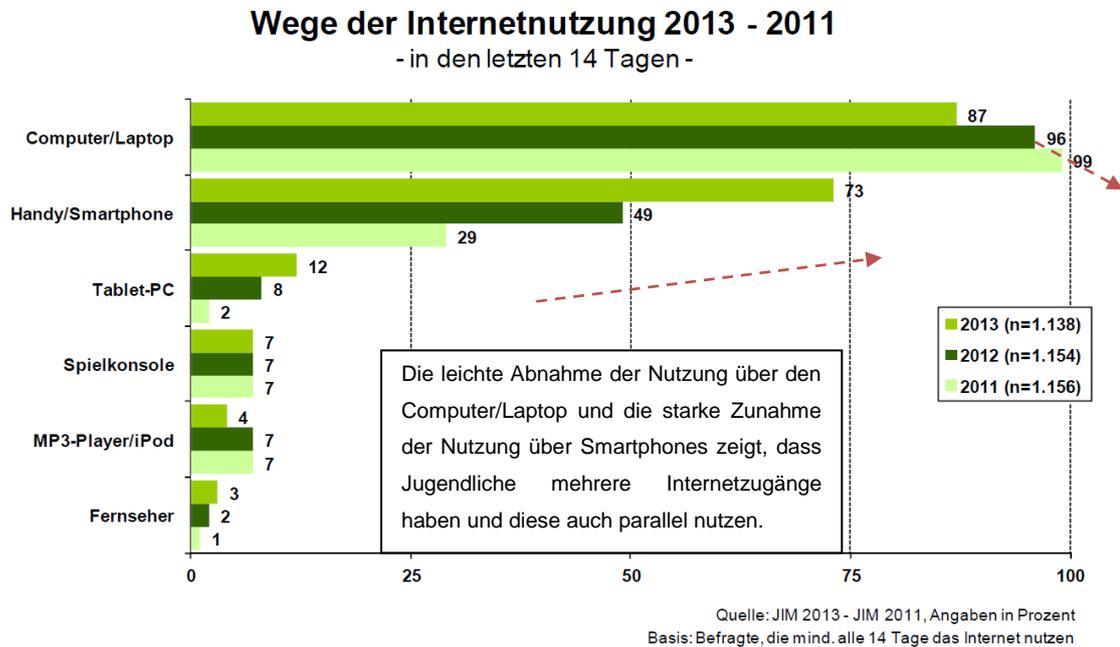


Abbildung 11: Wege der Internetnutzung 2013 (JIM Studie 2013)

Jugendliche nutzen das Internet in erster Linie, um zu kommunizieren. Soziale Netzwerke werden von 75% der Jugendlichen mehrmals genutzt. Mit 49% an zweiter Stelle ist auch die Kommunikation per Mail wichtig. Die JIM-Studie 2013 fragt des Weiteren nach „Chatten“, „Über Skype Sofortnachrichten versenden“, „Über Skype telefonieren“, „Über Skype mit Video telefonieren“, „Sich mit anderen Internet-Nutzern in Multi-User-Spielen unterhalten“. Für eine Fragestellung aus dem Jahr 2013 erscheinen diese Antwortkategorien nicht mehr zeitgemäß zu sein. Chat, Nachrichtenversand, Videotelefonie und Sprachtelefonie bieten die großen sozialen Netzwerke bereits seit 2010 aus einer Hand an. Hierfür kommt ein Facebook Account oder ein Google Account in Frage. Die Frage nach der expliziten Nutzung von Skype ist eigentlich die Frage nach einem bestimmten Anbieter. Zwar ist Skype ein herausragender Anbieter der IP-Telefonie über Internet, aber dennoch gibt es auch andere Anbieter, die dies ermöglichen. „Spülen Sie Ihr Geschirr mit Pril?“ – „Nein, aber mit einem Spülmittel.“ Diese Fragestellung verdeutlicht die Bezogenheit auf ein bestimmtes Unternehmen. Insbesondere für Gruppenkommunikation mit einem Headset kommt neben Skype auch Google-Hangouts, Teamspeak oder Ventrilo in Frage.

Es lässt sich festhalten, dass Kommunikation jeglicher Art und insbesondere die Nutzung einschlägiger sozialer Netzwerke einen großen Teil der Internetnutzung Jugendlicher ausmacht. Außerdem spielt die Nutzung von Suchmaschinen und Videoportalen eine herausragende Rolle. Die aktive Beteiligung am Netz und die Produktion eigener Inhalte spielt eher eine untergeordnete Rolle. Nur 4% der Jugendlichen haben vor kurzer Zeit Videos eingestellt, 5% haben Beiträge in Foren verfasst, 3% haben Weblogs verfasst oder kommentiert. Hier zeigt sich aber ein deutlicher Unterschied zur Pflege des eigenen Profils in sozialen Netzwerken. Die persönliche Präsentation wird von den jugendlichen Nutzern mehr oder weniger ständig betrieben – und wir erinnern uns – das waren 75% aller Befragten. Das eigene Profil wird ständig überarbeitet, erweitert und mit Bildern, Videos und Links unterfüttert (vgl. JIM-Studie MPFS, 2013, S. 37 f.). Dies zeigt die große Relevanz von sozialen Netzwerken und der Reaktion der anderen Nutzer für Jugendliche. Es ist daher lohnenswert, sich die Nutzung und Bedeutung dieser Netzwerke etwas genauer zu vergegenwärtigen.

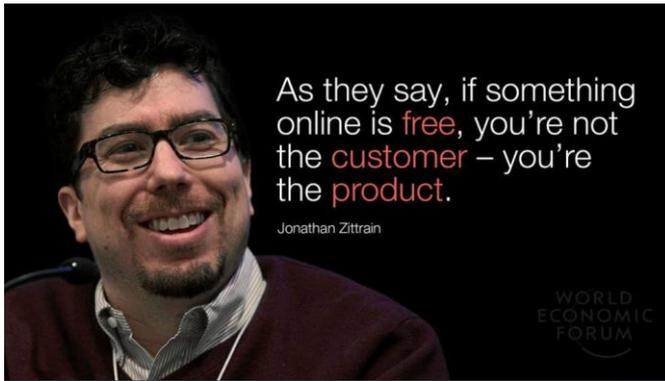
3.1.6 Soziale Netzwerke

Die JIM Studie präsentiert auch zu sozialen Netzwerken diverse Daten, u.a. Nutzungsfrequenz der Communities durch die Jugendlichen, die quantifizierte Nutzung diverser Funktionen, die durchschnittliche Anzahl von Freunden und es existiert ein zusätzlicher Abschnitt über Datenschutz und Privatsphäre. Dies soll an dieser Stelle aber nicht vertieft werden. Es soll vielmehr die Motivation, Faszination oder gar Notwendigkeit der regen Beteiligung von Jugendlichen an sozialen Netzwerken in den Fokus der Betrachtung gerückt werden. Die Relevanz lässt sich in einem Satz festhalten: 83% der Jugendlichen frequentieren, mit steigendem Alter um so öfter, soziale Netzwerke und nutzen diese vor allem, um zu chatten und Nachrichten an ihre durchschnittlich 290 „Freunde“ zu versenden, um Teil von größeren Gruppen zu sein, die ihre Wertvorstellungen vertreten und um Bilder und Filme von ihren Tätigkeiten, Unternehmungen und Hobbies zu teilen (vgl. JIM-Studie MPFS, 2013, S. 37 ff.).

Wie von Prof. Peter Kruse erwähnt (siehe hierzu Abschnitt 2.3), findet die gesellschaftliche Diskussion über das Pro und Contra des Internets häufig in unreflektierten Wertekategorien statt und wird auch hinsichtlich sozialer Netzwerke eher totalitär geführt, wobei bedauerlicherweise die inhaltliche Dimension außer Acht bleibt.

Soziale Netzwerke stellen für Jugendliche nicht nur einen Platz zur gegenseitigen Kommunikation dar. Vielmehr sind diese Netzwerke zu einer wichtigen Sozialisationsinstanz für junge Menschen geworden. Jugendliche bilden ihre Persönlichkeit nicht nur im Austausch mit anderen aus, sondern auch im virtuellen Raum, in sozialen Netzwerken. Die Pubertät verlagert sich so ins Internet (vgl. Bonstein, 2008, S. 100). Die Nutzungsdaten, die sich der JIM-Studie entnehmen lassen, geben keinen Aufschluss über die Inhalte, mit denen sich Jugendliche in sozialen Netzwerken auseinandersetzen. Die Frage nach der Nutzung und die Antwortkategorien „Nachrichten an andere verschicken“, „online chatten“ oder „Posten, was man gerade so macht“ (vgl. JIM-Studie MPFS, 2013, S. 38) erscheinen dem informierten Leser planlos und unüberlegt. Nachrichten verschicken und chatten sind identische Funktionen und dies gilt ebenso für Google Plus wie für Facebook. Eine Jugend, die durch instabile Aktivitäten, durch zeitgleich entgegengesetzte Wertvorstellungen und durch kurzfristige Trends geprägt ist, zeigt etwas Langfristiges, Konstantes, und zwar die Suche nach dem eigenen Weg und der eigenen Identität jedes Einzelnen (vgl. Kaube, 2011) und diesen Weg sucht jede Jugend, seit Jahrzehnten. Die Jugendlichen zu fragen, ob sie posten, was sie gerade so machen, kommt einem Smalltalk über das Wetter gleich.

Die Inhalte, die Jugendliche für gut befinden, die Inhalte, die sie selbst einstellen, die Inhalte, die sie mit anderen teilen, sind daher Ergebnisse der Suche nach dem Ich. Problematisch ist dabei, dass die Inhalte vom Netz nicht vergessen werden, verschwinden oder verschwimmen. So muss sich ein Mensch, im harmloseren Fall, seine Modesünden vorwerfen lassen. Für meine Generation wären das wohl Plateauschuhe, Raverhosen, Baggypants und Fishbone-Klamotten. Man kann froh sein, dass es damals noch keine Netzwerke dieser Art gegeben hat. Eric Schmidt, executive chairman bei Google und Berater Obamas bei Technologiefragen, denkt darüber nach, ob es nicht sinnvoll wäre, wenn Jugendliche ab einem bestimmten Alter ihre Namen ändern ließen, um ihre online-Jugendsünden zu vergessen (vgl. Kemper, Mentzer, & Tillmanns, 2012, S. 12). Der Londoner Ethnologe Daniel Miller stellt sich zur Faszination der sozialen Netzwerke die Fragen, ob diese Freundschaften und Beziehungen einfacher und intensiver sind, ob die online Freunde eine verlässliche Quelle für Rückhalt und Gedankenaustausch sind.



Mark Andrejvic, Lehrkraft an der Universität von Iowa, vertritt die These, dass das soziale Leben und die damit verbundenen sensiblen Daten durch diese Netzwerke, insbesondere durch Facebook, ausgebeutet werden, um Marketingkonzepte an potenzielle

Kunden zu richten. In diesem Sinne sind die Nutzer nicht der Kunde des Netzwerks, sondern das Produkt im Sinne einer Menge mehrerer werberelevanter Zielgruppen für personalisierte Onlinewerbung.

Der Blogger Christian Heller stellt sich ein Leben ohne Privatsphäre vor. Den Datenschutz im Internet sieht er als „Kampf gegen Windmühlen“ (Kemper, Mentzer, & Tillmanns, 2012, S. 12). Heller sieht nicht das Ausmaß der Mitteilungen im Netz als Problem, sondern die Wahrnehmung der Nutzer. Eine andere Wahrnehmung und daraus resultierende Konsequenzen könnten beispielsweise Cybermobbing unmöglich machen. Allerdings sind bei Hellers Vorstellungen tiefsitzende Werteorientierungen der Menschen betroffen.

Millers Ausführungen verweisen in erster Linie auf die Auswirkungen sozialer Netze auf zwischenmenschliche Beziehungen, was im Kontext dieser Arbeit höchst relevant ist. Miller bezieht sich auf das meistgenutzte Netzwerk Facebook und hebt zunächst hervor, dass Menschen sich gegenseitig einfacher einschätzen können und entscheiden können, ob sie mit jemanden (auch in der realen Welt) befreundet sein möchten oder nicht. Außerdem können reale Freundschaften intensiviert werden und die Nutzer können sich, besonders bei geografischem Abstand zu Freunden, mehr Zeit für einander nehmen, als dies ohne die Vernetzung der Fall wäre. Miller spricht hier von einem „Effizienzgewinn“ (Miller, 2012, S. 16). Die Diskussion um die Entwertung der Freundschaft durch soziale Netzwerke sieht Miller als überflüssig an und ich kann dem nur zustimmen. Wir bezeichnen in Gesprächen mit Anderen viele Menschen als „einen Freund von mir“, „eine Freundin“, „eine Bekannte, ein Bekannter“ etc., ohne die Bedeutung der Terminologie scharf zu definieren. Freunde in sozialen Netzwerken haben für die Nutzer unterschiedliche Bedeutungen. Manche Menschen haben Facebook Freunde einfach nur, um die Freundschaften auf ihrem Profil zu maximieren, während bei anderen Menschen die Facebook Freunde gerade auch in der realen Welt die wirklich wichtigen, guten Freunde sind. „Tatsächlich ist niemand so dämlich, seine 700 Facebook-Freunde für enge Vertraute zu halten“ (Miller, 2012, S. 15).

Die Angst vor der Entwertung der Freundschaft ist somit unbegründet und des Weiteren sind Facebook Freundschaften, sofern man die Maxime der Nutzer, möglichst attraktiv zu erscheinen, zu Grunde legt, kein Garant für höhere Sympathie oder Ähnliches. Eine Studie⁸ hat gezeigt, dass Nutzer mit 302 Facebook Freunden von den anderen Nutzern tendenziell als am attraktivsten und am sympathischsten wahrgenommen werden (vgl. Tom Tong, van der Heide, & Langwell, 2008, S. 541).

Table 1 Means and Standard Deviations of Social Attractiveness, Physical Attractiveness, and Extraversion by Apparent Number of Facebook Friends

Experimental Condition	Social Attractiveness	Physical Attractiveness	Extraversion	<i>n</i>
102 Friends	4.05 (1.01) ^{a,c}	3.50 (0.66) ^a	3.56 (1.08) ^{a,b}	24
302 Friends	4.77 (0.87) ^b	3.88 (0.99) ^a	3.48 (0.89) ^{a,b}	33
502 Friends	4.38 (1.17) ^{a,b,c}	3.81 (1.24) ^a	4.40 (1.36) ^c	26
702 Friends	4.22 (1.32) ^{a,c}	3.73 (1.15) ^a	3.95 (1.06) ^{a,b,c}	30
902 Friends	4.12 (1.14) ^{a,c}	3.50 (1.03) ^a	3.86 (0.99) ^{a,b,c}	21

Note: Means with different superscripts differ within columns at the $p < .05$ level.

Abbildung 12: Mittelwert und Standardabweichung für soziale Attraktivität, physische Attraktivität und Extraversion in Abhängigkeit von Facebook-Freunden – Quelle: Tom Tong, van der Heide, & Langwell, 2008, S. 541

An dieser Stelle darf aber nicht unerwähnt bleiben, dass der sichere Umgang mit einem sozialen Netzwerk nicht jeder nutzenden Person gegeben ist. Problematisch wird es bereits, wenn sich Kinder unter 13 Jahren in Facebook anmelden. Laut den allgemeinen Geschäftsbedingungen ist eine Registrierung erst ab diesem Alter zulässig. Es gibt bisweilen jedoch keine Möglichkeit, das Alter zu prüfen. Ein weiteres Problem ist die richtige Wahl der Privatsphäreneinstellungen. Immer wieder eskalieren Facebookparties, in dem eine Nutzerin oder ein Nutzer eine Veranstaltung über Facebook erstellt, seine Freunde einlädt, die Veranstaltung aber für alle anderen ebenfalls sichtbar lässt. Entsteht unter den Jugendlichen dann eine Resonanz, so kann es geschehen, dass sehr viele Besucher erscheinen. Gewalt und Randalen sind oft die Folge.



QR Code 3: Artikel: Facebookparty in Hamburg eskaliert

⁸ Stephanie Tom Tong; Brandon Van Der Heide; Lindsey Langwell - Too Much of a Good Thing? The Relationship Between Number of Friends and Interpersonal Impressions on Facebook. Journal of Computer-Mediated Communication 13 (2008) S. 531–549

Ein weiteres prominentes Problem ist Cybermobbing. Hier werden Personen mit Hilfe sozialer Netzwerke oder Instantmessenger bloßgestellt und diffamiert. Junge Menschen wissen meist nicht, an wen sie sich in solchen Fällen wenden sollen. Es gab weltweit bereits mehrere Fälle, in denen die Opfer sich letztlich das Leben nahmen. Hier stellt sich aber die Frage, ob ein soziales Netzwerk die Ursache solcher Grausamkeiten ist. Es ist eher ein Werkzeug, das für Taten verwendet wird, die ihren Ursprung nicht in sozialen Netzwerken, sondern in einer Missachtung anderer Menschen, einer unsozialen Werteorientierung der Täter und Mitläufer haben.

3.1.7 Simultane Mehrfachnutzung - Second Screen

Bereits in der JIM Studie wurde beschrieben, dass insbesondere dem Fernsehprogramm nicht mehr die uneingeschränkte Aufmerksamkeit des Zuschauers zukommt. Neben Tätigkeiten wie Essen und Hausaufgaben erledigen nehmen insbesondere Tätigkeiten mit Smartphone, Laptop und Tablet-PC zu. Da heute nahezu jeder Haushalt einen WLAN Internetzugang hat, kann auch vor dem Fernsehprogramm gesurft werden. Diese Entwicklung ist vor allem mit steigendem Alter zu beobachten. Das Handy bzw. Smartphone belegt bei der simultanen Verwendung den ersten Platz. 56% der Jugendlichen verwenden häufig das Smartphone vor dem Fernseher. Besonders bei Jugendlichen mit niedriger Bildung ist die Nebenbeschäftigung häufig (63%) (vgl. JIM-Studie MPFS, 2013, S. 24).

Inhaltlich sind die Tätigkeiten nicht mit der Sendung im Fernsehen verknüpft. Nur wenige Jugendliche tauschen sich, zum Beispiel über Facebook, über eine Sendung aus welcher sie gemeinsam folgen. Die meisten Jugendlichen recherchieren zu einem bestimmten Thema oder surfen ziellos durch das Internet (vgl. KIM-Studie MPFS, 2012, S. 26).

Über die möglichen Auswirkungen auf eine Steigerung oder Minderung von Fähigkeiten wie Konzentration oder Ähnlichem soll hier nicht eingegangen werden. Die sozio-ökonomischen Folgen, nämlich die Entwertung der Fernsehsendezeit und deren Auswirkungen, werden zum Schluss im Abschnitt 7 erwähnt.

3.2 Bedeutung moderner Medien für Eltern

Die Nutzung moderner Medien, insbesondere des Internets, durch Kinder und Jugendliche stellt Eltern, ältere Geschwister und möglicherweise auch Großeltern vor neue Herausforderungen. Besonders im Kindesalter kommt der Familie bei der Diskussion um Mediennutzung der Kinder eine zentrale Rolle zu. In der Phase der Jugend kommt auch den Freunden (peer group) eine bedeutende Rolle zu (vgl. KIM-Studie MPFS, 2012, S. 60).

Während der Konsum von Fernsehsendungen in den meisten Familien sichtbar abläuft, verlagert sich der Konsum von Netzinhalten eher in einen für Eltern unsichtbaren Bereich. Besonders das Aufkommen von Smartphones und WLAN trägt dazu bei, dass Kinder und Jugendliche Netzinhalte erstellen und konsumieren, über welche die Eltern nicht informiert sind. 12% der Eltern kümmern sich grundsätzlich nicht darum, was ihr Kind im Internet tut. 38% der Eltern limitieren zwar die Internetnutzungsdauer ihrer Kinder, aber nur in 15% der Haushalte wird Kinderschutzsoftware angewandt. Über die Erfahrungen die Kinder im Internet machen, sprechen nur 25% der Eltern mit ihrem Kind (vgl. Studie BITKOM, 2011).

Eltern setzen mehr auf Überzeugung als auf Verbote hinsichtlich der Internetnutzung ihrer Kinder. Jeder zweite Jugendliche gibt zudem an, dass seine Eltern ihm erklärt haben, was im Internet erlaubt ist und was nicht. Diese Gespräche bleiben in den meisten Familien aber eine einmalige Sache. Den Eltern liegt besonders viel daran, dass ihre Kinder im Netz nicht zu viel Privates preisgeben. Dies zeigt, dass die modernen Medien hinsichtlich ihrer Relevanz bei der Erziehung von Kindern von den Eltern durchaus wahrgenommen werden. Hinsichtlich der Meinungen über Auswirkungen der modernen Medien zeigen Eltern jedoch deutliche Ambivalenzen (vgl. KIM-Studie MPFS, 2012, S. 60). Auch hier widerspiegelt sich Kruses These der unreflektierten Werthaltungen gegenüber dem Internet (siehe Abschnitt 2.3).

Betrachtet man die Möglichkeiten zur Information, die besonders im Internet geboten werden, so stellt man fest, dass es bei einer entsprechenden Suchanfrage eine Vielzahl an Quellen mit meist sinnvollen Inhalten für Eltern gibt. Ebenso sind die Möglichkeiten, den Internetkonsum auf kindergerechte Inhalte zu beschränken, durchaus vorhanden. Doch diese Angebote haben eine Schwäche. Sie setzen voraus, dass Eltern souverän durch das Internet navigieren können und zielgerichtete online Recherchen anstellen können.

Es fällt auf, dass sich Studien, die sich mit den Themenfeldern moderne Medien, Erziehung, Eltern, Jugend und Kinder befassen, kaum die Internetkenntnisse der Eltern miteinbeziehen. Die BITKOM Studie Jugend 2.0 stellt eine Frage der Selbsteinschätzung bezüglich der Computerkenntnisse der Kinder/Jugendlichen im Vergleich zu ihren Eltern. Es zeigt sich, dass 10 bis 18-Jährige ihre Computerkenntnisse in der Mehrheit besser einschätzen als die ihrer Eltern (besser/gleich wie der Vater (52%), Mutter (78%), Lehrer (63%). Mit steigendem Alter nimmt diese Entwicklung zu und so schätzen sieben von zehn Jugendlichen in der Altersklasse 16-18 Jahre ihre Computerkenntnisse besser als die ihres Vaters ein und neun von zehn schätzen ihre Kenntnisse besser ein als die der Mutter (vgl. Studie BITKOM, 2011, S. 16). Daraus kann geschlossen werden, dass Eltern unter Umständen noch nicht in der Lage sind, die zahlreichen Onlineangebote zu nutzen, die sie über die Medienwelt ihrer Kinder informieren und sinnvolle Hilfen und Applikationen anbieten. Ebenso können Eltern bei der Diskussion um Nutzung und Inhalt mit ihren Kindern kaum als Gesprächspartner auf gleicher Augenhöhe begriffen werden. Dies resultiert in einer Konfliktbelastung der Erziehungsthemen, die mit modernen Medien in Verbindung stehen, und kann dazu führen, dass Eltern, aus Bequemlichkeit oder Harmoniewillen, einer Diskussion ausweichen. Hierfür spricht auch, dass übermäßige Nutzung und Konsum von problematischen Inhalten sich zunehmend von den gesamtfamiliären Wohnbereichen in die Kinderzimmer verlagert. Außerdem sollte erwähnt werden, dass sich Kinder mit zunehmendem Alter und insbesondere in der Jugend dem Einfluss der Eltern zunehmend entziehen. Entsprechend erhöht sich die Zeit, die in der Ausbildung verbracht wird, besonders durch den Schulwechsel auf die weiterführenden Schulen. Somit muss der Schule und sogar schon den Kindergärten eine nicht unerhebliche Verantwortung bezüglich der Förderung von Medienkompetenzen zugesprochen werden.

4 Kompetenzen

Um schließlich klären zu können, welche Herausforderungen die Medienwelt mit ihren zahllosen Möglichkeiten für Eltern und Kinder darstellt und welche Fähigkeiten und Kompetenzen sie brauchen, um selbstsicher, zukunftsicher und selbstbewusst mit ihnen agieren zu können, müssen grundlegende Modelle des Kompetenzbegriffs hinsichtlich der Medien gefunden werden.

Darüber kann nach Möglichkeit eine Idee von Medienkompetenz entstehen, die es Eltern, Kindern und Jugendlichen erlaubt, sich die Medienwelt anzueignen, ihre eigenen Stärken zu nutzen, ihre Schwächen zu kennen und die Chancen moderner Medien zu maximieren, während Risiken minimiert werden.

Kompetenzen dürfen nicht mit bestimmten Fertigkeiten verwechselt werden, welche in Erziehungs- und Bildungseinrichtungen vermittelt werden können. Während Erziehung die Beeinflussung des Menschen durch pädagogisch professionelle Handlungen meint, beschreibt Bildung eher eine Bereitstellung von Möglichkeiten Wissen zu akquirieren. Dies setzt jedoch bereits Kompetenzen voraus. Kompetenz ist schließlich die Verbindung von Bildung und Erziehung (vgl. Baacke, 1999, S. 31 f.).

Der Begriff der Kompetenzbildung wurde vor allem in den 70er Jahren von der Sozialwissenschaft begründet und vertieft. Der Systemtheoretiker Niklas Luhmann und der Sozialphilosoph Jürgen Habermas schürten das wissenschaftliche Interesse für den Begriff der Kompetenz. Besonders wissenschaftliche Arbeiten aus der Linguistik waren der argumentative Bezugspunkt dieser Diskussion. Der Linguist Noam Chomsky verstand Kompetenz als eine bereits im Menschen enthaltene, nicht durch Reiz-Reaktion Kausalität gesteuerte Fähigkeit, die es jedem Menschen ermöglicht, sprachliche Sätze zu bilden und so zu kommunizieren. Nach Chomsky hält ein Mensch Ressourcen bereit, die ihn befähigen, seine Gedanken auszudrücken, auch in einer sich weiterentwickelnden Welt, und sich „zu beliebig vielen neuen Situationen adäquat zu äußern.“ (Baacke, 1999, S. 32). Diese Annahme postuliert einen biologischen, grundlegenden und unveränderbaren Charakter von Kompetenz. Da es sich aber ebenfalls um eine prozessähnliche, mentale Struktur handelt, kann nicht nur das biologische Heranwachsen eines Menschen ausschlaggebend sein. Auch Überlegungen aus der Kommunikationstheorie geben Aufschluss über die Beschaffenheit einer Kompetenz. In Bezug auf Sprache wird sprachliche Gewandtheit erst dadurch erreicht, dass beispielweise ein Kind ein Gegenüber zur Verständigung hat. Durch eine wechselseitige Abhängigkeit von sprachlicher Herausforderung durch die Eltern und der erprobenden Wiederholung durch das Kind wird letzteres schließlich sprachfähig (vgl. Baacke, 1999, S. 32).

Der französische Soziologe Pierre Bourdieu lässt in die Diskussion um die Beschaffenheit von Kompetenz auch soziologische Sichtweisen mit einfließen. In Bezug auf Chomskys Konzept der Kompetenz betonte er den kreativen Aspekt der Sprache und verband diesen mit seinem Konzept des menschlichen Habitus. Der Habitus versteht sich „als ein System von Mustern, die der Mensch verinnerlicht hat und die es ihm ermöglichen [...] Gedanken und auch Handlungen eines kulturellen Raums zu erzeugen.“ (Baacke, 1999, S. 33).

Diese verinnerlichten Muster können auch als eine Form von Sozialisation verstanden werden, denn Bourdieu stellt ebenso wie Marx fest, dass der Habitus eines Menschen stark von seinem sozialen Status, seiner sozialen Herkunft, abhängig ist. Wenn die schulische Bildung und die soziale Herkunft höher sind, so ist auch die Anzahl der im Habitus abgelegten Muster höher. Von der Anzahl der Muster ist wiederum die Fähigkeit abhängig, inwiefern Kompetenzen entfaltet werden können (vgl. Baacke, 1999, S. 33).

Besonders die soziologische Deutung der Kompetenz kann als Fundament für Medienkompetenz im modernen Sinne genutzt werden. Es lässt sich festhalten, dass Kompetenz weder eine biologisch determinierte Größe ist, noch dass Kompetenz eng mit Sozialisation und Erziehung in Verbindung steht. Vielmehr muss hier die möglichst vielfältige Ausbildung von Habitus-Mustern im Vordergrund stehen, welche die Entfaltung von Kompetenzen positiv beeinflussen (vgl. Baacke, 1999, S. 34). Die Nutzung von Kompetenzen ist demnach eng mit dem psychologischen Konzept der fluiden Intelligenz verbunden.

Theoretisch ist Kompetenz eine Zusammenkunft von vielen wissenschaftlichen Disziplinen. Es werden viele Querverweise von verschiedensten Fachrichtungen deutlich. Für die Medienkompetenz bedeutet dies, dass eine Diskussion über die verschiedenen Erscheinungsformen der Medien, über Inhalte, über best-practices der Medienaneignung und Ratschläge zur technischen Nutzung einer nachhaltigen Förderung dieser Kompetenz nicht nachkommen kann. Vielmehr müssen Kompetenzen, so auch die Medienkompetenz, so gefördert werden, dass dem jungen Menschen ein möglichst breites und disziplinübergreifendes Portfolio an lehrreichen Erlebnissen und Erfahrungen zuteil wird. In dem wir unter Medien sämtliche Erscheinungsformen, vom Buch bis zum social-web, subsumieren, wird deutlich, welche Breite der Begriff der Medienkompetenz aufweisen muss.

4.1 Medienkompetenz

Medienkompetenz ist zu einem oft verwendeten Schlagwort geworden und findet heute vielfältige Verwendung in erzieherischen, bildungsrelevanten und gesellschaftspolitischen Kontexten. Meist bleibt eine klare inhaltliche Beschreibung der Medienkompetenz jedoch aus. Um Medienkompetenz im vorangegangenen Verständnis von „Kompetenz“ zu verankern, soll im Folgenden eine genauere Definition gefunden werden.

Medienkompetenz kam als Begriff erstmals in den 1960er Jahren auf. Damals war die Medienlandschaft eine andere als heute und so wurde auch die Bedeutung von Medienkompetenz geringer eingeschätzt als heute. Gegen Ende dieser Dekade stand vor allem der kritische Umgang mit Medien im Vordergrund. Eine Person war dann medienkompetent, wenn sie wusste, welcher politischen Gesinnung die bekannten Zeitungen nahe standen.

Bernd Schorb, deutscher Erziehungswissenschaftler und Professor für Medienpädagogik und Weiterbildung an der Universität Leipzig, bezeichnet Medienkompetenz als die Fähigkeit, sich Medien aufgrund von strukturiertem und situativ-kombiniertem Wissen anzueignen (vgl. Schorb, 2009, S. 53). Eine ethische Bewertung der medialen Erscheinungsform und des Medieninhalts spielen eine wesentliche Rolle, um mit „Medien kritisch, genussvoll und reflexiv umzugehen (und) sie nach eigenen inhaltlichen und ästhetischen Vorstellungen zu gestalten“ (Schorb, 2009, S. 53). Eine medienkompetente Person ist außerdem in der Lage, das Medium „nach eigenen inhaltlichen und ästhetischen Vorstellungen, in sozialer Verantwortung sowie in kreativem und kollektivem Handeln zu gestalten.“ (Schorb, 2005, S. 262).

Medienkompetenz wird auch als Fähigkeit von Grundschulkindern definiert, die eine durch Medien verursachte Störung zwischen sich und ihrer Umwelt oder innere Störungen wieder ausgleichen können. Die Fähigkeit entstehe durch permanente Reorganisation interner Handlungspläne. Dies erfolgt durch einen immer wiederkehrenden Abgleich mit der medialen Umwelt, ihrer Angebote und ihrer Anforderungen (vgl. Bühler, 1994 in Spanhel, 2006, S. 142)

Die Definitionen, die sich in der einschlägigen Fachliteratur finden lassen, verdeutlichen bereits, dass es keine übereinstimmende, fachübergreifende Bedeutung der Medienkompetenz gibt. Vielmehr sind einige Definitionen stark durch ihre fachliche Herkunft geprägt, trotzdem berücksichtigen viele der Definitionen die disziplinübergreifende Bedeutung der Medienkompetenz. Zusammenfassend lässt sich Medienkompetenz als eine Schlüsselkompetenz der Lebensbewältigung und der gesellschaftlichen Teilhabe in der Informationsgesellschaft erklären. Sie beinhaltet sowohl das Wissen über verschiedene Medien als auch deren Anwendung. Sie hilft, Medien und deren Gebrauch zu analysieren und zu bewerten. Medienkompetenz befähigt zum kritischen Umgang mit Medien und dem eigenen Medienkonsum bzw. Medieneinsatz (vgl. Baacke, 1999, S. 34 ff).

QR Code 4 - EAVI Film: "Eine Reise zur Medienkompetenz"



4.2 Dimensionen der Medienkompetenz nach Dieter Baacke

Baacke prägt die Diskussion in der Fachwelt maßgeblich. Sein Modell der Medienkompetenz, welches sich auf vier Dimensionen stützt, entstand in den neunziger Jahren, ist aber auch heute noch aktuelle und wichtige Grundlage der Überlegungen zur Umsetzung von Medienkompetenz (vgl. Interview Weishaupt, 2014). Die Zeitlosigkeit macht dieses Modell besonders wertvoll, da ein nachhaltiges Konzept von Medienkompetenz stets fähig sein muss, aus sich selbst heraus auf Veränderungen der medialen Erscheinungsformen zu reagieren. Baacke unterteilt Medienkompetenz in vier Dimensionen.

Fähigkeit der Medienkritik

Ein medienkompetenter Mensch muss in der Lage sein, problematische gesellschaftliche Vorgänge zu erkennen und hinsichtlich ihrer Bedeutung für die Gesellschaft einordnen zu können. Gegenwärtig kann dies beispielsweise die Konzentration großer Datenmengen bei Facebook und Google sein sowie die immer aggressivere Haltung gegenüber dem Islam in Netzgemeinden und Medien. Des Weiteren sollte ein Mensch fähig sein, diese analysierten Aspekte auf sich selbst anwenden zu können, das bedeutet einen reflektierten Umgang mit Medien zu pflegen. Analyisierte Gegebenheiten und die damit verbundene Rückbesinnung sollten letztlich auch unter ethischen Aspekten betrachtet werden können. Die Medienkritik wird hier als erster Punkt angeführt da sie Bürgerinnen und Bürger einer Gesellschaft medial mündig macht.

Medienkunde

Der medienkompetente Mensch muss Wissen über gegenwärtige Medien und Mediensysteme besitzen. Einerseits sind dies Informationen, sozusagen klassisches Wissen, kristalline Intelligenz, welche den zielgerichteten Einsatz eines Mediums ermöglichen und andererseits die Fähigkeit, das Medium und dessen Inhalte hinsichtlich ihrer Bedeutung erkennen zu können. Dazu gehört beispielsweise, Hauptartikel von Kommentaren und anderen Beiträgen unterscheiden können, das Wissen, wie ein Journalist arbeitet, die Fähigkeit, Informationen auszuwählen, die man sehen möchte oder welche Apps man verwenden kann, um mit Medien zielgerichtet agieren zu können.

Neben der informellen Ebene muss aber auch die technische Qualifikation gegeben sein, mit den Geräten zur Mediennutzung umgehen zu können, beispielsweise die Fähigkeit, sich neue Software und Betriebssysteme anzueignen und die Fähigkeit, sich erfolgreich in diverse Plattformen und Applikationen einloggen zu können.

Mediennutzung und *Mediengestaltung* sind insbesondere durch ihre Zielorientierung des menschlichen Handelns gekennzeichnet. Mediennutzung soll sowohl anwendend als auch anbietend erlernt werden. Auch Mediengestaltung hat zwei Ausprägungen. Innovative Gestaltung zielt darauf ab, Veränderungen und Weiterentwicklungen gemäß der Logik des jeweiligen Mediums vornehmen zu können, andererseits die ästhetische Seite der Medien kreativ zu nutzen, d.h. über den Rahmen der Kommunikation hinaus sich das Medium aneignen (vgl. Baacke, 1999, S. 34 ff.).



Abbildung 13: Dimensionen der Medienkompetenz, eigene Darstellung in Anlehnung an Baacke

4.3 Medienkompetenz nach Gerhard Tulodziecki

Aufbauend auf den Dimensionen der Medienkompetenz nach Dieter Baacke stellt Tulodziecki vor allem die Frage nach der Förderung und Umsetzung der Medienkompetenz im Rahmen des Schulunterrichts.

Die Hauptfächer Deutsch, Englisch, Mathematik, aber auch die Naturwissenschaften, haben in den letzten Jahren große Aufmerksamkeit erfahren. Für diese Fächer wurden Bildungsstandards entwickelt und verabschiedet. Grund hierfür waren die unbefriedigenden Ergebnisse der Vergleichsstudien von Schulleistungen.

Die PISA Studie (Programme for International Student Assessment) hat somit den einschlägigen Unterrichtsfächern eine Aufmerksamkeit verschafft, welche zu Lasten weiterer Unterrichtsfächer ging und der Aneignung weiterer wertvoller Kenntnisse abträglich war. Der Ruf der Medienpädagogen nach Bildungsstandards im Bereich der Medienkompetenz wurde zwar lauter, aber auch in der innerschulischen Diskussion stellt sich zunehmend die Frage, welche Inhalte besonders relevant sind und daher vertieft werden sollten (vgl. (Tulodziecki, Medienbildung – welche Kompetenzen Schülerinnen und Schüler im Medienbereich erwerben und welche Standards sie erreichen sollen - Schriftfassung zum Vortrag an der Universität Paderborn vom 02. Nov. 2006, 2007). Hier darf die laufende Veränderung der Medienwelt nicht übersehen werden. Disziplinen wie Mathematik, Physik, Deutsch und Englisch werden sich voraussichtlich nicht so schnell verändern.

Es gibt bereits Zielkataloge, welche zu Erstellung eines Bildungsstandards herangezogen werden können. Diese unterscheiden sich meist im Abstraktheitsgrad und in der Spezifität ihrer Zielformulierungen. Eine allgemeingültige Empfehlung kann allerdings nicht abgegeben werden. Es muss ein Korridor zwischen ausreichend spezifizierter, messbarer Zielvorgaben gefunden werden, welche in ihrer Formulierung und Priorität der Entwicklung des Medienmarkts Rechnung tragen.

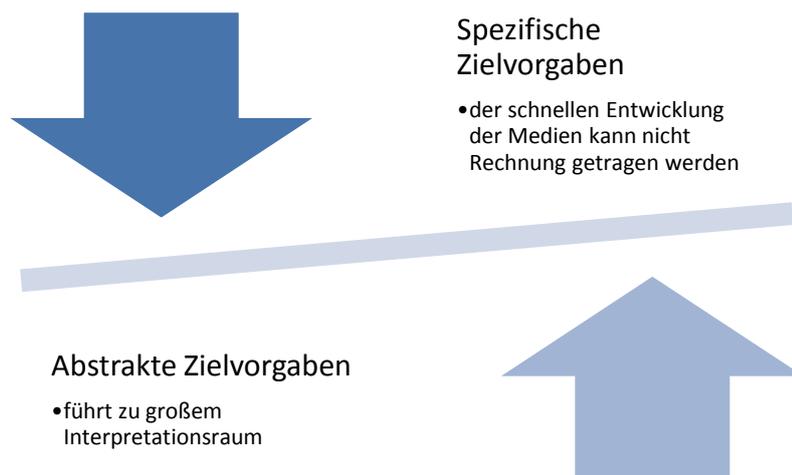


Abbildung 14: Korridor für Zielformulierungen der schulischen Medienbildung (eigene Darstellung)

Tulodziecki sieht vier Probleme von medienbezogenen Bildungsstandards, auf die im Folgenden eingegangen wird.

1. Schülerbeteiligung und Bedarfsorientierung werden durch die Vorgabe von Zielen gemindert.
 - a. Dies bedeutet, dass die Abstimmung und Planung unter Berücksichtigung individueller Vorkenntnisse der Schüler, gemeinsam mit dem Lehrer, nicht mehr erfolgt, wenn fest definierte Lernziele vorgegeben werden.
 - i. Unterricht und Projekte dürfen nicht nur auf die Zielerreichung des Bildungsstandards zugeschnitten sein. Schüler und gegenwärtige Anforderungen müssen in den Planungsprozess integriert werden.
2. Die Messbarkeit und Überprüfbarkeit der medienbezogenen Bildungsstandards kann die Orientierung an Leitbildern für Erziehung und Bildung beeinflussen.
 - a. Bildungsstandards müssen zu evaluieren sein. Daher kann es vor allem bei einem Konstrukt wie der Medienkompetenz, welche weitreichende Kenntnisse voraussetzt, leicht geschehen, dass quantitativ schwer zu fassende Komponenten der Medienkompetenz vernachlässigt oder bewusst ausgeblendet werden.
 - i. Bei der Definition von Bildungsstandards müssen die vielfältigen Komponenten der Medienkompetenz berücksichtigt werden. In vielen Schulen werden Aufgaben im Medienbereich auf Recherche und Präsentation zu einem Thema verkürzt.
3. Aktuelle Anforderungen schränken die Zukunftsorientierung ein.
 - a. Bei Medienkompetenz ist die Offenheit für Weiterentwicklungen und die Modifizierbarkeit von Anforderungen ein wichtiges Gebot. Die Beschreibung von Bildungsstandards birgt die hohe Gefahr, dass die gegenwärtige Situation festgeschrieben wird und so kein fortschrittlicher Medienunterricht mehr möglich ist.
 - i. Die zu erwerbenden Kompetenzen, auf welchen der Bildungsstandard aufgebaut wird, müssen die Fähigkeiten der Schüler fördern, sich zukünftige Entwicklungen selbstständig zu erschließen.
4. Einheitliche Anforderungen (und damit verbunden einheitlicher Unterricht) belasten die individuelle Kompetenzentwicklung junger Menschen und berücksichtigen die bereits erworbenen Kenntnisse nicht.

- a. Die Entwicklung von Medienkompetenz ist abhängig von der Lebenswelt. In der Lebenswelt werden Vorkenntnisse gesammelt, die schon bei Kindern unterschiedlich ausfallen. Eine einheitliche Bewertung und der Ausschluss von Alternativen zur Leistungserbringung wären für die Medienkompetenz im Gesamten nicht förderlich.
 - i. Die unterschiedlichen Ausstattungen der Schüler an Ressourcen sollten genauer betrachtet werden. Es muss darüber nachgedacht werden, ob bestimmte Standards der Medienbildung unter anderem dem Alter und der sozialen Herkunft angemessen sind, welche Inhalte als Minimum und welche als Regelstandard gelten sollten.

(in Anlehnung an: Tulodziecki, Medienbildung – welche Kompetenzen Schülerinnen und Schüler im Medienbereich erwerben und welche Standards sie erreichen sollen - Schriftfassung zum Vortrag an der Universität Paderborn vom 02. Nov. 2006, 2007, S. 3 ff.)

Da Tulodziecki auf dem Medienkompetenzbegriff von Dieter Baacke aufbaut und die Berücksichtigung der zahlreichen Ansprüche an Medienkompetenz betont, ist es für die schulische Medienbildung unerlässlich, ein grundsätzliches Verständnis für Medienkompetenz, vor allem jenseits technischer Gesichtspunkte, zu haben. Wie bereits in Abschnitt 4.2 beschrieben, betrachtet Baacke die kommunikative Kompetenz als Grundstein der Medienkompetenz. Für Baacke ist Medienkompetenz die „Fähigkeit, in die Welt aktiv aneignender Weise auch alle Arten von Medien für das Kommunikations- und Handlungsrepertoire von Menschen einzusetzen“ (Baacke, 1996, S. 8). Darauf aufbauend definiert Baacke die vier Dimensionen, welche wiederum nach Tulodziecki als Grundlage für eine Ausgestaltung der erwähnten Medienbildungsstandards herangezogen werden können. Sowohl die Festlegung von Kompetenzbereichen als auch die Strukturierung der Medienkompetenz nach Dimensionen und Teilbereichen nach Baacke sowie die Festlegung von Gesichtspunkten für eine Differenzierung einzelner Niveaus der Medienkompetenz haben allerdings Vor- und Nachteile (vgl. Tulodziecki, 2007, S. 7 f.).

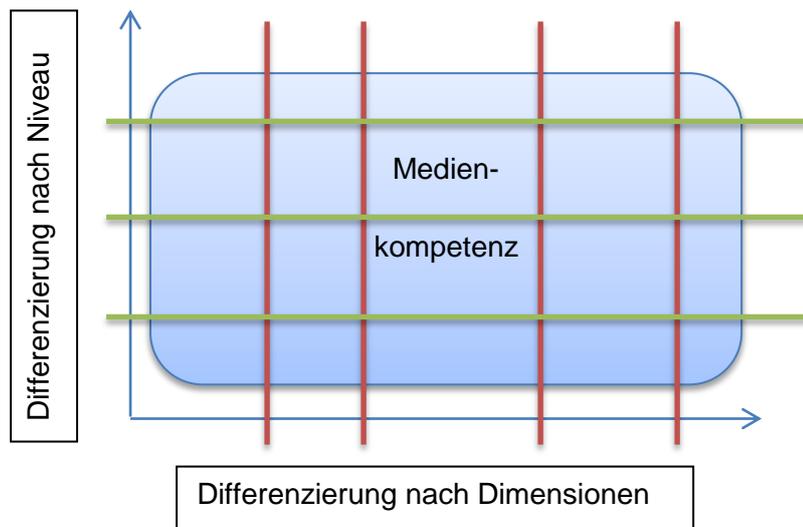


Abbildung 15: Schematische Darstellung der inhaltlichen Strukturierung und Differenzierung der Medienkompetenz (eigene Darstellung)

Die Operationalisierbarkeit der Ausbildung von Medienkompetenz im Rahmen des Schulunterrichts stellt sich als deutlich problembehaftet dar. Zwar können Schwächen und Risiken von standardisierter Bildung im Medienbereich abgeschwächt werden, doch ein Spannungsfeld bleibt bestehen. Eine ideale Ausbildung der Medienkompetenz kann daher nicht alleine durch Schulunterricht erfolgen.

4.4 Medienbildung statt Medienkompetenz?

In der Fachliteratur, vor allem in Werken der Erziehungswissenschaft, lassen sich eine Tendenz der Abwertung von Medienkompetenz und eine begriffliche Ersetzung durch Medienbildung beobachten. Neben Kritik am Alter des Begriffs Medienkompetenz wird der Begriff inhaltlich auf technisches Wissen reduziert (vgl. Schorb, 2009, S. 51). Hierfür spricht insbesondere, dass die öffentliche Debatte in politischen und wirtschaftlichen Kontexten Medienkompetenz mit technischen Fertigkeiten gleichsetzt. Verglichen mit der Herkunft und des Konzepts der Medienkompetenz wie im Abschnitt 4.1 und 4.2 angeführt wurde, fällt auf, dass es eine große Divergenz zwischen wissenschaftlicher Theorie und dem öffentlichen Verständnis von Medienkompetenz gibt. Wie bereits das Modell der Medienkompetenz nach Dieter Baacke gezeigt hat, basiert Medienkompetenz auf der Fähigkeit der Kommunikation und bündelt auf dieser Basis eine Vielzahl von Fertigkeiten und Fähigkeiten.

Aus der Kluft, die zwischen öffentlicher, umgangssprachlicher Verwendung des Begriffs Medienkompetenz und den Modellen der Medienpädagogik besteht, kann die Frage abgeleitet werden, ob Medienbildung und Medienkompetenz überhaupt widersprüchlich zueinander stehen bzw. ob diese Ansätze Ziele verfolgen, die sich gegenseitig ausschließen.

Die Medienkompetenz wird in der Diskussion auf ein einseitiges Konzept der Medienanwendung, also den simplen Umgang, reduziert. Neben kristallinem Wissen wird eine Fähigkeit zum kritischen Hinterfragen gefordert. Die wissenschaftliche Basis des Medienkompetenzbegriffs erschließt sich aber neben Chomskys Beiträgen zur Linguistik auch aus der Habermas'schen Theorie der kommunikativen Kompetenz (siehe Abschnitt 4), welche eine kritische Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Diskursen bereits voraussetzt (vgl. Schorb, 2009, S. 53). „Medienkompetenz geht über institutionell und zielorientiert begrenztes Denken hinaus [...] sondern (zielt) darüber hinaus etwas viel Allgemeineres an, nämlich eine Weise (des) gelungenen In-der-Welt-Seins im Horizont gelebten Lebens insgesamt.“ (Baacke, 1999, S. 31).

Dies schließt notwendigerweise eine Vielzahl an Fähigkeiten mit ein, welche über die technischen Aspekte hinausgehen, wenn von einem medienkompetenten Menschen gesprochen wird. Die besonders relevanten Werke zeigen, dass Medienkompetenz sich stets mit dem medial gestützten Umgang der Welt befasst. Medien und Welt werden tendenziell gleichgesetzt, was aber bei einer medialen Beeinflussung sämtlicher Lebensräume, wie wir sie erleben, durchaus sinnvoll ist, denn „Medienwelten sind Lebenswelten (und) Lebenswelten sind Medienwelten“ (Baacke, 1999, S. 31).

„Wie umfassend sowohl der Einfluss der Medien als auch die Handlungsnotwendigkeiten sind, wird evident, wenn man die Medien in der Vielfalt betrachtet, in der sie von den gesellschaftlichen Subjekten angeeignet werden, als Massenmedien und Individualmedien, als singuläre und vernetzte Medien, als audiovisuelle und schriftliche Medien, als digitale und analoge Medien.“ (Schorb, 2009, S. 53). Das Internet ist zwar das vielfältigste und definitiv das wichtigste Medium unserer Zeit, doch es ist nicht zu erwarten, dass andere, ältere Medien verschwinden. Vielmehr ist eine Verkettung und ein Ineinandergreifen der verschiedenen Medienformen zu beobachten, welches sich auch in der Art ihrer Nutzung widerspiegelt (siehe Abschnitt 2.3.3).

Schorb zeigt auf, dass sich alle einschlägigen Werke der Medienpädagogik, die sich mit der Definition der Medienkompetenz beschäftigen, thematisch mit drei Bereichen beschäftigen: Wissen über Medien, Bewertung von Inhalten und aktives Handeln.

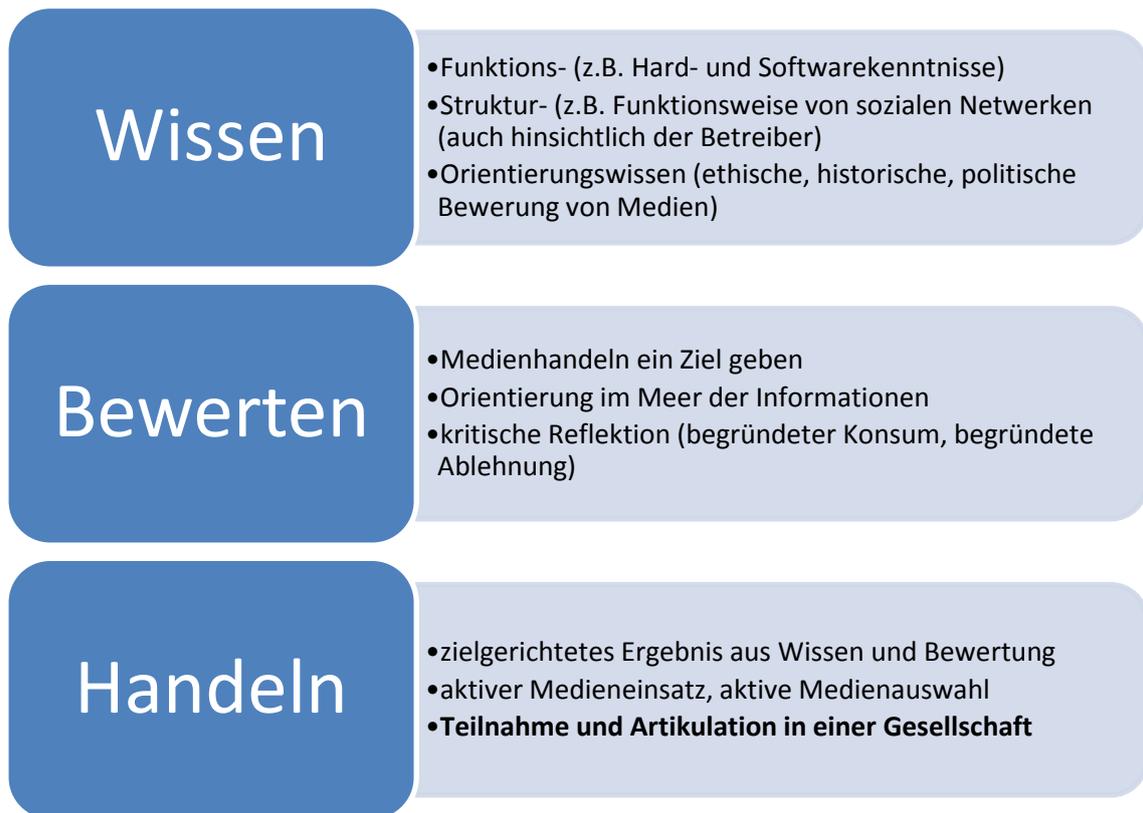


Abbildung 16: Thematische Schwerpunkte der Medienkompetenz in der Fachliteratur

Mediale Kommunikation als Teilnahme an der Gesellschaft zeigt, dass Mediennutzung weit über technische Kenntnisse hinausgeht. Vielfältiges Wissen wird gebündelt, um mit „Medien kritisch, genussvoll und reflexiv umzugehen“ (Schorb, 2009, S. 56) und um unter Berücksichtigung und Respektierung der Gefühle und Ansichten anderer an einer gesellschaftlichen Kommunikation teilzunehmen (vgl. Schorb, 2009, S. 56).

Es wird also deutlich, dass die Kritik am Begriff der Medienkompetenz zwar hinsichtlich der Verwendung des Wortes, nicht aber hinsichtlich des wissenschaftlichen Inhalts zu halten ist. Ferner wird es aber für einen Menschen fast unmöglich sein, alle Fähigkeiten zu beherrschen, die unter dem wissenschaftlichen Begriff der Medienkompetenz subsumiert werden. Ein Mensch, der viele der Fähigkeiten beherrscht, muss aber in jedem Fall ein gebildeter Mensch sein. Somit ist Medienbildung und Medienkompetenz nicht als Widerspruch zu sehen. Medienbildung kann als Ziel eines Lernprozesses verstanden werden, in welchem die Ausbildung der unter Medienkompetenz subsumierten Fähigkeiten stattfindet (vgl. Schorb, 2009, S. 56). Als Überbegriff für Medienkompetenz und Medienbildung kann Medienerziehung gewählt werden, um zu verdeutlichen, dass neben der medialen Vermittlung der Welt auch die individuelle Entwicklung und vor allem die gemeinschaftlichen Anforderungen eine Rolle spielen (vgl. Spanhel, 2011, S. 190 ff.).

Die Unterteilung der Medienkompetenzkonzepte in Wissen, Bewerten und Handeln zeigt außerdem, dass es sich um Fähigkeiten handelt, die Allgemeinbildung voraussetzen und daher auch die Medienkompetenz als Teil von Allgemeinbildung betrachtet werden kann.



QR Code 5 - ZDF Elektrischer Reporter: Medienkompetenz

5 Soziale Herausforderungen

Der Prozess der Aneignung von Medienkompetenz setzt zunächst voraus, dass die benötigten Ressourcen bereit stehen. Dies sind einerseits die technischen Geräte, die zur Nutzung moderner Medien benötigt werden, andererseits benötigt Medienkompetenz eine breite Palette an grundlegendem Wissen sowie kognitiven Fähigkeiten, um vorhandenes Wissen auf eine sich verändernde Medienwelt adaptieren zu können. Bezüglich der technischen Ausstattung haben, zumindest in Deutschland, nahezu alle Menschen Zugang zu den benötigten Geräten. Dies ist dem Umstand zu verdanken, dass auf dem Markt für Computertechnik ein stetiger Preisverfall auch von neuen Technologien zu beobachten ist. Der Grund dafür ist, dass die Produktzyklen, also der Zeitraum zwischen Vorgänger- und Nachfolgermodell, immer kürzer werden und dass die Hardwareentwicklung hinsichtlich Leistung und Speicher exponentiell verläuft, während die Systemanforderungen der meisten Anwendungen sich nicht in diesem Maße entwickeln. Ein PC aus dem Jahr 2000 war nach einem Jahr veraltet. Heute kann man einen PC gut fünf Jahre verwenden, ohne auf die neuesten Anwendungen verzichten zu müssen. So ist das Ergebnis der JIM-Studie zu verstehen, die besagt, dass in nahezu allen deutschen Haushalten eine Vollausrüstung an technischen Geräten vorhanden ist.

Die herausragende gesellschaftliche Herausforderung ist demnach nicht in der Zugangsbeschränkung zu suchen, sondern vielmehr in der Verwendung der Medien und den sich daraus ergebenden Konsequenzen. Besonders bedeutsam ist die Teilhabe an der Gesellschaft und ihrer Gestaltung.

Bei der netzbedingten Machtverschiebung, wie sie von Kruse beschrieben wird, kann nicht gesagt werden, dass sich Macht von etablierten Eliten zum gemeinen Volk verschiebt, vielmehr muss davon ausgegangen werden, dass die Macht von einer alten Elite zu einer neuen, zugegebenermaßen breiteren, digitalen Elite verschoben wird. Diese Elite sind die gebildeten Menschen, die das Internet intrinsisch motiviert nutzen und vor allem die gesellschaftlichen Gestaltungsmöglichkeiten kennen, einsetzen können, Folgen abschätzen können und in einen gesamtgesellschaftlichen Kontext einfügen können. Bereits heute zeigt sich in der Mediennutzung der Jugend, dass Menschen mit niedriger Bildung Medieninhalte eher konsumieren als produzieren. Es kann also die These aufgestellt werden, dass sich in der Gesellschaft eine Kluft bezüglich der Mitbestimmung und Teilhabe an der Gesellschaft in Abhängigkeit vom Bildungsniveau aufbaut.

5.1 Chancen und Risiken für Politik und Gesellschaft

Den Wandel, der den modernen Medien, insbesondere dem Internet, geschuldet ist, brachte für die kleinste Zelle der Gesellschaft, die Familie, deutliche Veränderungen mit sich, wie bereits im Kapitel 3 gezeigt wurde. Es ist nur logisch, dass sich auch für die größte Zelle, den Staat, neue Herausforderungen ergeben haben und künftig ergeben werden. Das Web 2.0 ermöglicht Partizipationsformen, die eine direktere Demokratie fördern können. Die Landeszentrale für politische Bildung Sachsen veranstaltete bereits 2010 eine Tagung unter dem Motto „Mitmachen ohne dabei zu sein“. Kontrollverlust wagen, um einen neuen Grundsatz in Politik zu etablieren und die möglichen Partizipationsprozesse über das Internet ernst zu nehmen, war die Thematik der Tagung. Hier wird die Machtverschiebung durch das Internet, wie sie Kruse beschreibt, aufgegriffen. Allerdings wird sie nur als Option betrachtet und nicht als zwangsläufiger Prozess.

Für den Staat bietet sich momentan die Chance, auf die kollektive Intelligenz seiner Bürgerinnen und Bürger zurückzugreifen. Die Beteiligung des Volkes an der Gestaltung der Gesellschaft ist eine Möglichkeit, die Demokratie auf eine neue Ebene zu heben. Durch die zunehmende Komplexität der Welt kann der Regierungsapparat nicht in der Lage sein, die relevanten Informationen für Entscheidungen und der daraus resultierenden Konsequenzen rechtzeitig und vollständig zu akquirieren.

Das geplante Freihandelsabkommen TTIP⁹ ist momentan das wohl prominenteste Beispiel, an welchem gezeigt werden kann, wie sich eine einseitige Information der Politiker durch die Lobbyisten der Konzerne auf die Entscheidungsfindung in einem demokratischen Staat auswirken kann.

QR Code 6: Artikel zu TTIP – so wird Demokratie geschreddert



Die Institutionen der Regierung sollten das Internet, den „user generated content“, als Informationsquelle erschließen und ernst nehmen. Die Diskussion um das Thema Internet darf nicht in Fachgremien hinter verschlossenen Türen stattfinden, sondern es sollte eine Diskussion mit Netzen, nicht über Netze, sein (vgl. Kruse, 2010). Wird die Regierung von der Mehrheit der Bevölkerung nicht mehr getragen, so kann sich die Bevölkerung durch die Vernetzung schnell und ohne Hierarchieanspruch oder die Nutzung alter Strukturen organisieren, so wie es erst im „arabischen Frühling“ geschah. Die durch die Regierung kontrollierten Medien wurden kurzerhand umgangen. Hier spielten Twitter, Blogs und Facebook eine herausragende Rolle (vgl. Hirschkind, 2011).

Daraus folgt, dass eine enge Verzahnung der Politik mit dem Internet unverzichtbar ist und eine medienkompetente Bevölkerung die Grundlage der zukünftigen Demokratie sein kann. Die Eindämmung von Internetkriminalität und die Wahrung von Recht und Verfassung ist gewiss eine wichtige Aufgabe, die der Staat zu erfüllen versucht, jedoch kann dies schnell zu einem Kampf gegen Windmühlenflügel werden, neben dem die Förderung der gesamtgesellschaftlichen Medienkompetenz in den Hintergrund rücken kann. Auch dies kann ein Plädoyer für mehr Bewegung im Bereich der Befähigung zur Medienkompetenz sein. Insbesondere Eltern und Kinder sind hier wichtig, da Eltern ein Multiplikator für Medienkompetenz sein können und Kinder und Jugendliche in einer Lebensphase sind, in welcher sie Werte und Wissen vermittelt bekommen, was sie für ihr Leben als Mensch in einer Gesellschaft prägt.

⁹ Transatlantisches Freihandelsabkommen, offiziell Transatlantische Handels- und Investitionspartnerschaft (englisch Transatlantic Trade and Investment Partnership)

5.1.1 Gesetzlicher und erzieherischer Jugendschutz

Die schnelle Veränderung der Medienlandschaft stellt nicht nur Eltern und Kinder vor eine große Herausforderung, sondern auch den Staat. Die Medienkonvergenz ist für die Legislative ein problembehafteter Prozess, da die Gesetze grundsätzlich zwischen Rundfunk und physischen Medien unterscheiden und unterschiedliche rechtliche Konstrukte zum Tragen kommen. Während die Gesetze für Fernseh- und Radiorundfunk Ländersache sind und auch das Internet juristisch als „Rundfunk“ eingestuft wird, ist der gesetzliche Jugendschutz nicht auf das Internet anwendbar. Der Konsum von Fernseh- und Radioprogrammen sowie der Vertrieb von Unterhaltungssoftware und auch Pornografie über das Internet werfen immer neue juristische Fragen auf, deren Beantwortung nicht einfach ist.

In Bezug auf die Medienkompetenz von Kindern und Eltern stellt das Web 2.0 den Staat bei seiner Wahrung des grundgesetzlich verankerten Jugendschutzes (Art. 5 Abs. 2 GG) vor eine nicht lösbare Aufgabe. Während Kinofilme durch die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) und Computerspiele durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) auf ihre Altersfreigabe hin geprüft werden, unterliegen Inhalte des Internets keiner Prüfungspflicht. Serien und Filme, welche über Streaming Dienste wie Netflix, Amazon instant Video oder Maxdome bezogen werden können, erscheinen im Normalfall ohnehin auf DVD oder Blu-ray disc. Diese Inhalte sind demnach auf eine Altersbeschränkung hin geprüft. Wer letztlich für die Durchsetzung der Altersbeschränkung verantwortlich ist, ist jedoch nicht einfach festzustellen. Es ist fraglich, ob beispielsweise ein deutsches Jugendschutzgesetz für ein amerikanisches Unternehmen bindend ist (vgl. Interview Weishaupt, 2014).

Auch die Alterseinstufung von Computerspielen ist in Deutschland durch die Länder geregelt. Aber auch hier werden nur physische Medien wie CDs und DVDs geprüft. Der Trend der Game Distribution hin zum Kauf online und dem Download der Software über Gaming-Plattformen wie Steam und uplay umgeht daher das gegenwärtige Jugendschutzgesetz (vgl. Interview Weishaupt, 2014).

Die Sicherstellung dass erscheinende Inhalte im Internet hinsichtlich einer Altersfreigabe geprüft werden, ist juristisch nicht vorgesehen. Letzteres ist auch praktisch nicht zu bewältigen, da sich das Angebot täglich vergrößert und die vollständige Prüfung somit nicht möglich ist. In jüngster Vergangenheit sorgten illegale Foren, über welche Raubkopien von Software, Filmen und Computerspielen getauscht wurden, für Aufmerksamkeit in der Presse.

Die Razzien und erzwungenen Schließungen der Foren zeigten bezüglich des Angebots keinerlei Wirkung, da die Foren nach kürzester Zeit wieder unter einer anderen Internetadresse erreichbar waren. Foren wie boerse.bz und kinox.to beziehen ihre Internetadresse über das Ausland (BZ: Belize; TO:Tonga). Für die Betreiber ist hier die Gesetzeslage „günstiger“ als in Deutschland. Diese Beispiele zeigen, dass die Durchsetzung von gesetzlichem Jugendschutz im Internet deutliche Hürden aufweist. Es ist demnach besonders für junge Menschen wichtig, kompetent im Netz agieren zu können.

Dem erzieherischen Jugendschutz nach SGB VIII §14 kommt darum jüngst eine immer größer werdende Bedeutung zu. Den Erziehungsberechtigten und den jungen Menschen sollen Angebote des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes gemacht werden (SGB VIII §14 Abs. 1). In Absatz 2 wird näher definiert: Nr 1: junge Menschen befähigen, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und sie zu Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie zur Verantwortung gegenüber ihren Mitmenschen führen, Nr. 2: Eltern und andere Erziehungsberechtigte besser befähigen, Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen. Dies stellt somit auch die Grundlage für sozialarbeiterisches Handeln dar. Der erzieherische Jugendschutz ist somit die rechtliche Grundlage für die Vermittlung von Medienkompetenz gemäß dem Modell von Dieter Baacke (siehe Abschnitt 4.2). Befähigung schließt hier neben Technik und rechtlichen Gesichtspunkten mit ein, auch Wege der Beteiligung an der Gesellschaft aufzeigen. Es stellt sich letztlich die Frage, wie geeignete Partizipationsangebote (für Jugendliche und Erwachsene) erstellt werden können, um den Auftrag des erzieherischen Jugendschutzes voran zu bringen.

5.1.2 Beispiele erfolgreicher politischer Partizipation

Moderne Medien bergen zahlreiche Möglichkeiten der Partizipation an der Gestaltung der Gesellschaft. Dies kann die Mitgestaltung der näheren Umgebung ebenso wie die Einflussnahme auf Unternehmen und politische Entscheidungen sein. Im Folgenden sind einige Beispiele aufgeführt, wie die Teilhabe an der Gesellschaft und der Einfluss der Internetnutzer in der Praxis aussehen kann. Besonders die Beispiele 5.1.2.2 und 5.1.2.3 sind hinsichtlich der These der Machtverschiebung nach Kruse (siehe Abschnitt 2.3.2) interessant.

5.1.2.1 Quartiersplanung mit Minecraft

Minecraft ist ein sogenanntes Indie-Open-World Computerspiel, entwickelt von einem schwedischen Programmierer namens Markus „Notch“ Persson. Es bietet im Grunde eine unendlich große Welt, welche aus quadratischen Klötzchen besteht. In dieser Welt gibt es verschiedene Pflanzen, Rohstoffe (Stein, Sand, Eisen, Kohle, usw.), Tiere und unterschiedliche Klima- und Vegetationszonen. Der Spieler startet mit leeren Händen und kann frei interagieren. Das Grundprinzip ist der Abbau von Materialien und Rohstoffen und die Transformation in andere Gegenstände, mit denen sich die Landschaft modifizieren lässt. Beispielsweise wird zu Beginn des Spiels Holz mit der bloßen Hand abgebaut. Das dauert relativ lange. Aus dem Holz lassen sich Bretter, daraus wiederum Stöcke herstellen. Aus Brettern und Stöcken lässt sich eine hölzerne Axt konstruieren. Mit dieser geht der Holzabbau schneller und der Spieler kann sich sein erstes kleines Holzhaus, ganz nach Belieben, aufbauen, um in der Nacht Schutz zu finden. Im späteren Verlauf des Spiels können Bodenschätze und Steine abgebaut werden, Tiere gezüchtet werden, diverse Pflanzen kultiviert werden und vieles mehr. Das Spiel kann auch online über einen Server zusammen mit anderen Spielern gespielt werden. Dies ermöglicht Gemeinschaftsprojekte unglaublicher Größe. So haben zwei Mitarbeiter des Instituts Geodatastyrelsen, welches für die Vermessung Dänemarks zuständig ist, ihr 43.000 Quadratkilometer großes Heimatland in Minecraft nachgebaut. Eine Fangemeinde der Serie „Game of Thrones“ baut derzeit an der Fantasy Welt der Serie (siehe Abbildung 18). Ebenso wurde Mittele Erde, die Welt aus J. R. R. Tolkiens „Herr der Ringe“ in Minecraft nachgebaut (vgl. Lenke, 2014).



QR Code 7: Artikel mit Video zu den bombastischsten Minecraft Projekten



Abbildung 17: Planung eines öffentlichen Platzes in Nairobi mit Minecraft



Abbildung 18: Minecraft Nachbau der Stadt Königsmond aus der Serie Game of Thrones - von Minecraftspielern wurden Millionen von "Klötzchen" gestapelt

Aufgrund dieser großartigen Projekte strebte das kleine Minecraft Entwicklerteam eine Kooperation mit dem UNO Siedlungsprogramm UN Habitat an. Bewohner eines entstehenden Quartiers in Nairobi sollten so von Anfang an in den Planungsprozess mit eingebunden sein und ihren Vorstellungen ein digitales Antlitz geben. Bis 2016 sollen so 300 öffentliche Plätze gestaltet und baulich umgesetzt werden. In Schweden wurde zuvor bereits mit einer Wohnungsbaugesellschaft ein Projekt zur Umgestaltung lieblicher Wohnblocks initiiert und die Anwohner, vorwiegend junge Migranten, in die Gestaltung mit einbezogen (vgl. Horchert, 2012).

Diese Projekte zeigen, dass eine direkte Integration in kommunalpolitische Planungen möglich ist und äußerst fruchtbar sein kann. Wer hier mitplanen möchte, benötigt jedoch ein Mindestmaß an Medienkompetenz, letztlich nicht nur, um an einem solchen Projekt mitzuwirken, sondern auch, um überhaupt auf solche Projekte aufmerksam zu werden.



Abbildung 19: Stadtplanung ohne Bedarfsanalyse sorgt für die Entstehung von Trampelpfaden

5.1.2.2 Greenpeace, Nestlé und der Lebensraum der Orang Utans

Anfang des Jahres 2010 begann der Konzern Nestlé Geschäfte mit Unternehmen der Sinar Mas Gruppe zu machen, welche durch Rodung von Regenwäldern in Indonesien und dem Aufbau von monokulturellen Palmöl-Plantagen eine der Zutaten für den KitKat Riegel herstellen sollten. Greenpeace stellte am 17.3.2010 ein Video auf der Plattform Youtube online, in dem das Vorgehen des Konzerns angeprangert wurde. Das Video verbreitete sich in kürzester Zeit über die sozialen Netzwerke, indem die Nutzer es immer wieder mit anderen teilten und erregte eine Welle der Empörung, welche auch Nestlé nicht ignorieren konnte. Bereits am Abend des 17.3.2010 reagierte Nestlé und ließ das Video löschen. Am 18.3.2010 gibt Nestlé bekannt, dass die Lieferverträge ausgesetzt werden. Am 19.3.2010 lässt Nestlé die größte KitKat Facebook-Fanseite löschen und sorgt so zusätzlich für schlechtes Image bei den KitKat Liebhabern.

Zwar versuchte Nestlé, den Schaden zu minimieren, doch eine kritische Masse von Konsumenten boykottierte die Produkte von Nestlé und so wirkte sich die PR-Panne deutlich auf den Unternehmenserfolg aus.

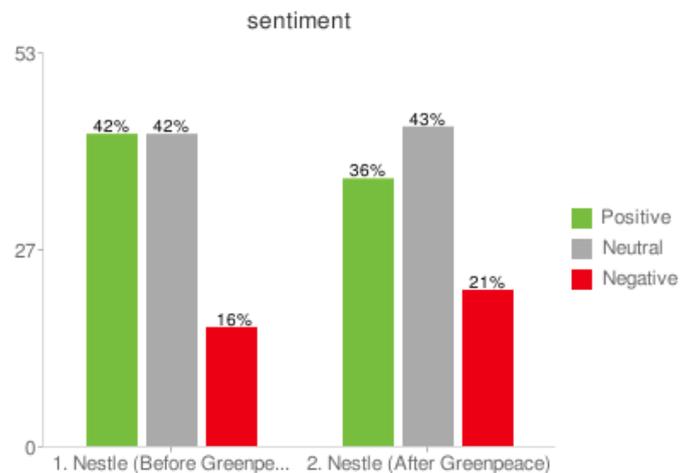


Abbildung 20: Öffentliche Meinung über Nestlé vor und nach dem PR Debakel - Quelle: <http://blog.sysomos.com/>

Dieses Beispiel zeigt prägnant, dass Kruses Hypothese der Machtverschiebung greift, und zwar vom Konzern zum Nachfrager. Es ist nicht mehr ausreichend, den Markt über den Preis dominieren zu wollen. Der sozialen Verantwortung von Unternehmen (corporate social responsibility) kommt somit eine immer größere Bedeutung zu. Ähnliches lässt sich auch auf den Niedergang der Drogeriemarktkette Schlecker übertragen.

Hier wurden Werteempfinden der Kunden durch rigide Unternehmenspolitik missachtet und der unternehmerische Erfolg zerstört. Dies geschah zu einer Zeit, zu der die deutsche Drogeriebranche im Durchschnitt deutliche Wachstumstendenzen verzeichnete (vgl. Kruse, 2010).

5.1.2.3 Aktion unbrennt

Am 21.10.2009 begann die Aktion unbrennt in der Universitätsstadt Wien als Protestaktion gegen die Einführung des Bologna Systems an österreichischen Hochschulen. Die angesprochenen Missstände störten auch viele Studierende an anderen Hochschulen und so wurde das Protestkonzept kurzerhand adaptiert. Die Protestwelle schwappte auch nach Deutschland und so waren nach zwei Monaten bereits 98 Universitäten besetzt. Es entwickelte sich eine dezentrale, nicht hierarchische Struktur, die sich komplett durch das Medium Internet, durch Twitter und Facebook und ohne Rückgriff auf alte Medien oder alte Hierarchiestrukturen wie Hochschulausschüsse oder ähnliches formierte (vgl. Kruse, 2010). Die Proteste erzielten bereits Mitte November ein Handeln der Politik und ein entsprechendes Agenda Setting der Bundesregierung.

Bundeskanzlerin Merkel kündigt am 16.11.2009 einen Bildungsgipfel an und Experten bestätigen Fehler bei der Einführung der Bachelor-Studiengänge (vgl. Keil, 2009).

Diese Beispiele zeigen, dass insbesondere das Internet mit seiner Omnipräsenz zusehends für eine Machtverschiebung von Oben nach Unten, vom Produzent zum Konsument, vom Anbieter auf den Nachfrager, sorgt. Etablierte Strukturen werden von einer immer selbstbewussteren Gesellschaft umgangen oder aufgebrochen und der einzelne kann heute Teil von etwas Großem sein, kann etwas bewegen, kann Erfolge mit Gleichgesinnten feiern. Ältere Generationen bemängeln an der heutigen jungen Generation oft das fehlende Engagement, für etwas einzustehen und sich gegen Missstände zu wehren. Es wäre möglich, dass die zahlreichen politischen Aktivitäten im Internet hierbei übersehen werden. Ebenso kann der jungen Generation heute keine Politikverdrossenheit attestiert werden. Das politische Interesse hat sich nur weg von einem hierarchischen Parteiensystem hin zu einem netzwerkbasierendem Miteinander von Gleichgesinnten entwickelt.

Der Politik und auch den anderen Institutionen kann nur empfohlen werden, statt der Gründung abgeschotteter Expertengremien direkt mit den sozialen Netzen zu kommunizieren und sich auf diesen systembedingten Prozess einzulassen.

Aufzuhalten wäre diese Veränderung nur durch das Abschalten des Internets, was bei einem weltweiten dezentralen Netzwerk nicht funktioniert.

5.2 Soziale Arbeit und sozial Schwächere

Ob soziale Arbeit als Bearbeitung sozialer Probleme, als Inklusionsvermittlung und Exklusionsvermeidung betrachtet oder die Sozialraumorientierung in der sozialen Arbeit besonders betont wird (vgl. Hoffmann, 2010, S. 55), so kann man im Kontext dieser Arbeit feststellen, dass alle Beschreibungen sich mit der Förderung von Medienkompetenz verbinden lassen. Soziale Probleme entstehen unter anderem durch Phänomene wie Cybermobbing, Exklusion besteht dann, wenn die Teilnahme im digitalen Raum eine Rolle zur vollständigen Teilhabe an der Gesellschaft spielt, was zweifelsohne der Fall ist, und Lebenswelten sind Medienwelten und somit Teil des Sozialraums (vgl. Baacke, 1999, S. 31).

So muss vor allem die Schulsozialarbeit Präventionsmaßnahmen gegen Cybermobbing/Cyberbullying und Happy Slapping entwickeln. Prävention ist hier zweigleisig zu fahren: einerseits muss potenziellen Opfern die Kompetenz vermittelt werden, mit ihren persönlichen Daten, Gedanken und Bildern so umzugehen, dass sie für potenzielle Täter keine Angriffsfläche bieten. Andererseits müssen potenziellen Tätern Werte und ethische Sichtweisen vermittelt werden. Da das Netz sich schnell aufschaukelt, müssen alle jungen Menschen sowohl als potenzielle Täter wie auch als potenzielle Opfer betrachtet werden. Eine besondere Hervorhebung des ethischen Aspekts der neuen Medien sollte ihren Weg in die Köpfe der Lehrer und Eltern finden, aber auch Ansprechpartner für betroffene Menschen müssen medienkompetent und erreichbar sein.

Ein mögliches Projekt zum Umgang mit persönlichen Daten, Bildern und Texten könnte zum Beispiel wie folgt aussehen. Jedes Kind/jede(r) Jugendliche sucht von einem Mitglied in der Projektgruppe auf dessen Onlineprofil zwei Posts und zwei hochgeladene Bilder aus und druckt diese aus. Die Projektgruppe begibt sich dann auf einen belebten öffentlichen Platz und präsentiert die Funde innerhalb der Gruppe. Dies mag für einige Teilnehmer zunächst peinlich sein, jedoch kann so verdeutlicht werden, wie viele potenzielle Betrachter die onlinegestellten Inhalte haben.

Die soziale Arbeit wird im Zuge der Exklusionsvermeidung in naher Zukunft einen Beitrag leisten müssen, um die momentan entstehende Kluft zwischen gebildeten Webnutzern, ungebildeten Nutzern und Nicht-Nutzern zu schließen.

Die Vielschichtigkeit und die zahlreichen Entscheidungsmöglichkeiten, die sich in unserer Gesellschaft auftun, führen bei manchen Menschen zur Überforderung (vgl. Hoffmann, 2010, S. 59). Besonders Kindern und Jugendlichen aus prekären sozialen Milieus sollten die Wege der sozialen Teilhabe und der Mitgestaltung der Gesellschaft aufgezeigt werden.

Es könnte sinnvoll sein, schulübergreifende Projektstage zu diesen Themen zu gestalten. Besonders für digital visitors, also die Gruppe der jungen Menschen, die das Internet nicht intrinsisch motiviert nutzt, wird es wichtig, den Zusammenhang zwischen Realität und dem digitalen Raum zu erkennen. Allerdings muss an dieser Stelle angemerkt werden, dass die drohende Kluft nicht durch die soziale Arbeit alleine eingedämmt werden kann. Die Wissensbereiche und Fähigkeiten, die Medienkompetenz miteinschließt, sind zahlreich und müssen durch Eltern, Lehrer und die Gesellschaft durch den ganzen Verlauf der Kindheit und Jugend vermittelt werden. Nur so werden junge Menschen in die Lage versetzt, ihre Fähigkeiten immer wieder anzupassen und weiter zu entwickeln.

Es ist zu überlegen, ob der Ansatz der Sozialraumorientierung in der sozialen Arbeit auch den Raum des Internets mit einzuschließen hat. Die gegenseitige Abhängigkeit von Internet und Realität ist nicht von der Hand zu weisen und unter Umständen können sich hieraus ganz neue Ressourcen für die Klienten generieren und fördern lassen. Missbräuchlicher Medienkonsum kann demnach wiederum als Ergebnis einer schwierigen Lebenssituation begriffen werden, welcher mit entsprechenden Ressourcen bewältigt werden kann, beispielsweise wenn Schülerinnen und Schüler aufgrund von Frust die Zerstreuung in exzessivem Medienkonsum suchen (vgl. DAK Studie - Leuphana Universität, 2012). Soziale Nachteile, die aus mangelnder Medienkompetenz resultieren, sollten bereits präventiv behandelt werden, bevor ernste Konsequenzen drohen (vgl. Hoffmann, 2010, S. 59). Eine soziale Arbeit ohne Berücksichtigung der modernen Medien, insbesondere des Internets, ist nicht mehr möglich (vgl. Hoffmann, 2010, S. 61).

Für eine erfolgreiche soziale Arbeit im Kontext mit modernen Medien stellt sich demnach die Anforderung an Sozialarbeiter wie Institutionen, über Medienkompetenz zu verfügen. Sozialarbeiter müssen in der Lage sein, Medieninhalte hinsichtlich ihrer Wirkung auf gesellschaftliche Probleme hin einzuschätzen.

Bildungsferne Schichten neigen beispielsweise dazu, scripted reality¹⁰ TV-Formate als Abbild der Realität und als Fortbildungsmöglichkeit wahrzunehmen, was als problematisch angesehen werden muss (vgl. KIM-Studie MPFS, 2012). Besonders in der Jugendarbeit sollte ein Sozialarbeiter mit aktuellen Themen der Jugend in der Medienwelt vertraut sein. In Bezug auf Kinder muss eine schützende Begleitung hinsichtlich der Risiken der Medien möglich sein. Für Menschen mit Behinderungen oder Migranten, welche die deutsche Sprache nicht verstehen, können durch moderne Technologien die Teilhabe an Kommunikationsprozessen vereinfacht werden. Symbolgesteuerte Sprach-Apps für Tablet-PCs finden hier ein Einsatzgebiet. (vgl. Hoffmann, 2010, S. 64 f.)

Daher ist nicht nur die eigene Souveränität im Umgang mit modernen Medien durch Sozialarbeiter gefragt, sondern ebenso das Erkennen möglicher Einsatzorte und Ressourcen von modernen Medien im Interesse der Lebensbewältigung von Menschen in schwierigen Situationen (vgl. Hoffmann, 2010, S. 70). Die Fähigkeit der Weitergabe von Medienkompetenz muss bei Sozialarbeitern besonders ausgeprägt sein. Nur so können Kompetenzen zum Umgang mit modernen Medien sinnvoll eingesetzt und vermittelt werden.

6 Umsetzungsvorschlag

Wenn über Medienkompetenz diskutiert wird, so sollten zwei Aspekte nicht vernachlässigt werden. Erstens ist Medienkompetenz ein breit angelegtes Konzept, welches viele Fähigkeiten unterschiedlichster Disziplinen beinhaltet und zweitens darf Medienkompetenz keinen starren Bildungsstandard als Ziel anvisieren. Überlegungen zur Umsetzung und Förderung von Medienkompetenz sollten stets dem Gesichtspunkt der kontinuierlichen Weiterentwicklung der Medien Rechnung tragen. Durch die Dynamik technischer Entwicklungen, Werteentwicklungen in der Gesellschaft und den sich immer wieder ändernden Themen, welche die Gesellschaft beschäftigen, wird deutlich, dass Medienkompetenz nur als ein Prozess des lebenslangen Lernens verstanden werden kann. Deutlich wird dies anhand der Entwicklung des Web, wie sie in Abschnitt 2.3 erläutert wurde.

¹⁰ Scripted reality: Eine pseudo-Dokumentation, in der reale Ereignisse vorgetäuscht werden. Meist von Laienschauspielern auf Regieanweisung entsprechend dargestellt.

Die Anforderungen an den Nutzer haben sich hierdurch deutlich verändert. Hier stehen vor allem Risikoabschätzung und Entscheidungsfähigkeit im Vordergrund. Technische Kenntnisse waren durch diesen Wandel weniger betroffen.

Wenn sich heute junge Schüler auf Facebook oder bei SchülerVZ anmelden, so sind sie in der Lage, ihren virtuellen Auftritt zu bearbeiten und mit privaten Daten, Bildern, Texten und Videos auszugestalten. Wenn ihre Daten aber in anderen Kontexten von Dritten verwendet werden oder sie in Chaträumen belästigt werden, stößt ihre Medienkompetenz oft an Grenzen.

Für Eltern bedeutet dies, dass sie ihren Kindern unbedingt die Möglichkeit geben müssen, mit modernen Medien zu experimentieren und praktische Erfahrungen zu sammeln. Denn nur mit learning-by-doing lässt sich die selbstsichere Bedienung erlernen. Dieser Lernprozess muss von den Eltern begleitet werden. Sie müssen ihrem Kind darüber hinaus vermitteln, welche Folgen die Nutzung moderner Medien mit sich bringt und wie sich das Kind oder der Jugendliche gegen unangenehme Situationen wehren kann. Das Posten eines Kommentars, eines Bilds, eines Beitrags, bereits das Aufrufen einer Website sorgt für eine digitale Spur, die jeder Nutzer hinterlässt. Auch die Verwendung von urheberrechtlich geschütztem Material ist im Netz zwar einfach, in vielen Fällen dennoch nicht erlaubt. Eltern sehen sich somit bei der Förderung der Medienkompetenz einigen Ansprüchen und vielen Voraussetzungen ausgesetzt. Die Voraussetzung für eine erfolgreiche Vermittlung von Medienkompetenz ist somit eine hohe Medienkompetenz der Eltern, welche gegenwärtig häufig nicht gegeben ist. Die Abschirmung der Kinder vor dem Medieneinfluss ist nicht zu empfehlen.

Für das Zusammenleben in der Familie kann empfohlen werden, dass Regeln zur Mediennutzung abgesprochen werden, an die sich auch die Eltern halten. Die Regeln sollten aber über zeitliche Vorgaben der Mediennutzung hinausgehen. Auch inhaltliche Richtlinien sollten mit den Kindern erarbeitet werden. Hier kann zum Beispiel festgelegt werden, auf welchen Foren und sozialen Netzwerken sich das Kind registrieren darf und wo nicht. Außerdem können Regeln für den Umgang mit persönlichen Daten, Bildern und Texten erarbeitet werden. Wichtig ist, dass die Regeln vom Kind verstanden und mitgetragen werden, denn ähnlich wie der gesetzliche Jugendschutz haben Eltern kaum die Möglichkeit, die Einhaltung der Regeln vollständig nachzuprüfen.

Aus technischer Sicht kann gesagt werden, dass Eltern besser über die Möglichkeiten des technischen Schutzes ihrer Kinder vor gefährlichen Inhalten informiert sein müssen. Dies sollte durch Lehrer, Erzieher und in einigen Fällen auch durch Sozialarbeiter bewältigt werden können. So geht nur jedes fünfte Kind mit einer Filtersoftware ins Internet, aber 32% der Kinder zwischen sechs und 13 Jahren haben bereits Erfahrungen mit ungeeigneten und unangenehmen Netzinhalten gemacht. Die Tendenz der Verwendung von Filtersoftware ist seit 2010 gleich niedrig (vgl. KIM-Studie MPFS, 2012, S. 44 f.). Nach der Möglichkeit der Wahrung des Kinder- und Jugendschutzes, wie sie im Kasten beschrieben ist, wird in keiner der KIM/JIM/FIM Studien gefragt.

Was man zu Filtersoftware wissen sollte: Ein findiger Zwölfjähriger kann die Filtersoftware deaktivieren. Dies kann durch eine Änderung in der Registrierungsdatei des Betriebssystems (Windows) erfolgen. Oft genügt aber bereits die Entfernung der Software aus dem Autostart.

Besser: Router wie die Fritzbox 7390 lassen dem Administrator die Möglichkeit, eine White- bzw. Blacklist unerlaubter Seiten, Suchbegriffe und inhaltlicher Merkmale zu hinterlegen (Whitelist: Seiten sind nur erreichbar wenn sie auf der Liste stehen. Blacklist: Alle Seiten außer der Seiten auf der Liste sind erreichbar). Die White-/Blacklist lässt sich an die unveränderbare MAC-Adresse (IP-Adressen lassen sich in der Regel neu beziehen) des Smartphones oder PC des Kindes/des Jugendlichen koppeln. Medienkompetente Eltern können so auch verschiedene White/Blacklists für mehrere Kinder hinterlegen. Ebenso lässt sich die Zugriffszeit auf das Web per MAC Adresse limitieren.

White/Blacklists lassen sich über geeignete Internetseiten beziehen und müssen nicht selbst geschrieben werden. Für Kinder gibt es Whitelists auf fragfinn.de

Die Gesellschaft steht vor dem Problem, dass Medienkompetenz Bildung und geistige Ressourcen voraussetzt, welche nicht jedem Menschen gegeben sind. Der sozialen Arbeit und der Sozialpolitik kommt daher die Aufgabe zu, für diese Menschen eine besondere Aufmerksamkeit zu entwickeln. Die Adressaten für entsprechende Maßnahmen sind einerseits die Eltern und ältere Generationen, die aufgrund ihres Lebens kein Interesse an modernen Medien entwickelt haben und sich vor den Anforderungen der Medienkompetenz verschließen. Andererseits müssen Kinder aus niedrigen sozialen Milieus zusehends befähigt werden, die modernen Medien zur Erweiterung ihres Wissens und als gesellschaftliche Teilhabe zu nutzen, anstatt moderne Medien nur zum unterhaltungsorientierten Konsum zu verwenden. Bereits die JIM-Studie weist darauf hin, dass Jugendliche auf der Hauptschule das Netz tendenziell mehr für Computerspiele und Unterhaltung nutzen und weniger für Informationssuchen und Recherchen, wie dies bei Gymnasiasten der Fall ist (vgl. JIM-Studie MPFS, 2013, S. 31, 34).

Die optimale Umsetzung von Medienkompetenz und die klare Definition bestimmter Fähigkeiten, die einen medienkompetenten Menschen ausmachen, können mit dieser Arbeit nicht abschließend geklärt werden.

7 Fazit & Zukunftsblick

Die Frage nach den Fähigkeiten, die Eltern und Kinder benötigen, um mit modernen Medien umgehen zu können, ist mit dieser Arbeit nicht abschließend zu beantworten. Die Fachwelt diskutiert seit Jahren ausgiebig über mögliche Modelle zum gemeinsamen Verständnis der gefragten Fähigkeiten und Kompetenzen zum Umgang mit Medien. Konsens besteht darüber, dass die Kompetenzen vielfältig und vor allem fachübergreifend sein müssen. Die stellenweise in der öffentlichen Debatte auftretende Reduzierung der Medienkompetenz auf die technischen Fertigkeiten der Nutzerinnen und Nutzer sollte jedoch beendet werden. Die Medienwelt verändert sich kontinuierlich und hat seit jeher die Gesellschaften geprägt und verändert. Auch zukünftig werden sich Medien hinsichtlich Technik und gesellschaftlicher Auswirkungen entwickeln und dies mit einer rasanten Geschwindigkeit. Durch die gegenwärtige Konzentration der Medieninhalte hin zum Internet und der Möglichkeit der Nutzerinnen und Nutzer, selbstgenerierte Inhalte einzustellen und Vorhandenes zu bewerten und weiter zu verbreiten, haben wir heute die Möglichkeit, der Gesellschaft unsere Ideen von Wünschenswertem zu zeigen. Diese Möglichkeit kann aber nur wahrgenommen werden, wenn die enge Verzahnung der Welt mit den modernen Medien und ihre gegenseitige Abhängigkeit von allen Gesellschaftsmitgliedern verinnerlicht wird. Eltern stellen eine Schlüsselfigur bei der Vermittlung der Medienkompetenz dar, da sie ihren Kindern Werte und wünschenswertes Verhalten vermitteln. Dies schlägt sich auch in der digitalen Medienwelt nieder. Eltern müssen sich damit auseinandersetzen, mit welchen Inhalten sich ihre Kinder beschäftigen. Dies gilt auch für die modernen Medien. Die grundsätzliche Ablehnung von Internet und damit verbundener Technik, wie Smartphones und Computer, ist für die Teilhabe des Kindes an der gegenwärtigen und vor allem zukünftigen Gesellschaft ein nicht zu unterschätzendes Hindernis. Unabhängig davon, ob ein Mensch heute den modernen Medien und Kommunikationsformen mit Zustimmung oder Ablehnung begegnet, muss gesagt werden, dass wir alle letztendlich keine Wahl haben. Die Werkzeuge und die Technik sind vorhanden, nun kommt es darauf an, was damit geschaffen wird.

Neben den Eltern sind es die Lehrkräfte, Freundinnen und Freunde in der Schule, die Menschen, mit denen sich ein Kind umgibt, die ebenfalls einen prägenden Einfluss haben. Die Lehrpläne konzentrieren sich heute darauf, bestimmte technische Fähigkeiten im Bereich der Computernutzung zu vermitteln, die später im Beruf gebraucht werden könnten.

Leider finden sich in den meisten Schulen veraltete Geräte und Software, welche nicht mehr zeitgemäß sind. Wie die KIM und JIM Studien zeigen, haben die Schülerinnen und Schüler im Gegensatz zu ihrer Schule meist recht moderne Mobilfunkgeräte zur Verfügung. Diese müssen im Unterricht ausgeschaltet in der Tasche bleiben, während zeitgleich Projektklassen gegründet werden, in welchen Tablet-PCs zum Einsatz kommen. Vergegenwärtigt man sich, dass die Geräte letztlich auf die gleichen Informationen zugreifen können, scheint das Verständnis moderner Medien und deren Einsatzmöglichkeiten nicht erfasst zu sein. Ebenso stellt sich die Frage, ob ein Gesetz, das den Kontakt von Lehrern und Schülern in sozialen Netzwerken verbietet, nicht kontraproduktiv ist in Bezug auf die Entwicklung von Medienkompetenz und dem Dialog mit Netzwerken, wie sie Professor Kruse fordert. Es kann Ratlosigkeit und Unsicherheit bezüglich des Webs 2.0 sein, die hier seitens der Legislative vorherrscht. Die Abkoppelung von Schulen, von Politik, von Gesetzgebung vom Internet ist aber gewiss keine Lösung. Die Komplexität der Welt kann durch Landes- und Bundesministerien kaum in ihrer Gänze erkannt werden. Der Dialog mit Netzen und die Nutzung sogenannter kollektiver Intelligenz kann eine große Chance für eine direktere Beteiligung des Volkes an der Gesellschaft sein, möglicherweise ein Upgrade für die Demokratie.

Wenn heute über die negativen Aspekte der Internetnutzung junger Menschen gesprochen wird, finden Schlagworte wie Cybermobbing, psychische Gewalt, Eskalation von Facebookparties und Datenschutz schnell einen Platz in der Diskussion. Doch ist es wirklich ein Mangel an Medienkompetenz, der zu diesen Phänomenen führt? In Bezug auf Baackes Kompetenzdimensionen liegt hier eine mangelhafte ethische Medienkritik vor, also die ethische Betrachtung von medialen Inhalten. Doch ethische Werte vermittelt uns nicht das Internet, stabile ethische Werte sollten von Eltern und auch durch den Schulunterricht erfolgen. In einer Gesellschaft, in der aber schon den Jüngsten beigebracht wird, dass andere Mitmenschen nur Konkurrenten sind, dass ungezügelter Selbstentfaltung das höchste Ziel ist, kann es nicht verwundern, dass sich Egoismus auch im Netz breit macht und so die modernen Medien sowie andere Nutzerinnen und Nutzer als Werkzeug verwendet werden, um unliebsame Zeitgenossinnen oder Genossen mundtot zu machen und loszuwerden. Zynisch gesprochen ist somit sogar eine Medienkompetenz hinsichtlich der verinnerlichten negativen Wertvorstellungen gegeben. Unter diesem Gesichtspunkt kann eine Vermittlung von Gemeinschaftswerten, von Rücksicht und Empathie für die Mitmenschen, ein Fundament sein, auf welchem man diese negativen Erscheinungen präventiv minimieren kann.

Zwei Herausforderungen werden zukünftig zu meistern sein. Die Wahrung der Teilhabe aller Bürgerinnen und Bürger an der Gesellschaft und die Implementierung einer neutralen Sichtweise auf das Internet, beziehungsweise die Verlagerung der Kontroversen auf Inhalte und nicht auf die Medien selbst. Die Machtverschiebung durch das Internet ist keine Option, sondern ein Prozess, der bereits im Gange ist. Die Entwicklung ist in vielerlei Hinsicht positiv zu bewerten, doch birgt sie die Gefahr, dass Menschen, die aufgrund ihrer geistigen Fähigkeiten und eventuell auch durch ihre materielle Ausstattung nicht in der Lage sind, an partizipativen Prozessen teilzunehmen. Unter Umständen wird zukünftig eine Internet-Elite an diesen Prozessen teilnehmen können, während andere Menschen ausgeschlossen sind. Für die Profession der sozialen Arbeit heißt dies, dass diese Entwicklung beobachtet werden muss und den Menschen, die sich nicht artikulieren können, eine Stimme gegeben wird. Der Spaltung der Gesellschaft durch eine drohende neue Kluft muss entgegengewirkt werden, denn nachträgliche Versuche der Eingliederung von Menschen, die infostrukturelle Entwicklungen nicht miterlebt haben, gleichen einem Kampf gegen Windmühlen.

Die Neutralität des Netzes sollte nicht nur eine technische Debatte über „Überholspur“ im Internet sein, sie sollte vielmehr die Betrachtungsweise des Webs thematisieren. Das Internet als digitaler Raum kann nicht als Gut oder Böse eingestuft werden. Es ist die Frage, wie das Werkzeug verwendet wird. Für die Medienkompetenz junger Menschen ist wichtig zu verstehen, dass das Internet einer Radiosendung gleichkommt. Die Inhalte, die eingebracht werden, sind zunächst für alle anderen Nutzerinnen und Nutzer als sichtbar zu erachten und junge Menschen müssen lernen, dass die Wahrung eines Mindestmaßes an Privatsphäre auch Sicherheit bedeutet. Die Selbstdarstellung im Web darf nicht zu Lasten dieses Mindestmaßes gehen. Zwar werden diese Themen in der Presse, Politik und Institutionen wie dem Verbraucherschutz diskutiert, doch sie stellen dort ein noch zu untergeordnetes Thema dar, da andere Themen einen größeren Raum einnehmen. Cybermobbing, Happy-Slapping und sexuelle Übergriffe sind gewiss Probleme unserer Zeit, die es zu bekämpfen gilt, jedoch dürfen diese Inhalte nicht den Verbraucherschutz hinsichtlich Datenverwertung durch die Großen des Internets (Facebook, Google,...), den Datenschutz und das Urheberrecht thematisch verdrängen. Besonders der Datenschutz ist ein Bereich, in welchem präventive Maßnahmen gegen diese Gewaltformen beginnen sollte.

Der Schlüssel zu einem medienkompetenten Umgang mit modernen Medien ist die Beschäftigung des Menschen mit neuen technischen Entwicklungen. Er sollte diese als neutrale Mittel erachten, sich die Welt zu erschließen und für seine Interessen und Ideen einzusetzen. Das Interesse soll nicht am Mangel von Technikaffinität scheitern. Die Entwicklung hin zu immer einfacheren Benutzeroberflächen und die hohe Bedeutung von intuitiver Bedienbarkeit stellt hier eine Erleichterung dar. Während frühere Modelle des PC den Nutzerinnen und Nutzern die Eingabe englischer Befehle abverlangten, haben moderne Eingabeoberflächen international verständliche Symbole und Farben, die intuitiv erfassbar sind. Die Zusammenhänge zwischen Medien, Vernetzung und Gesellschaft und die gegenseitige Beeinflussung sollte ein medienkompetenter Mensch verstehen und permanent weiterentwickeln. Letztlich kommt der Medienkritik, wie im Dimensionen-Modell nach Baacke, die größte Bedeutung zu. Medieninhalte müssen hinterfragt und auf ihre Absichten und Folgen hin abgeschätzt werden. Besonders der „user generated content“ verlangt von einem medienkompetenten Menschen, Inhalte zu hinterfragen und vor allem auch zu kommentieren und in bestimmten Fällen sozusagen digital aufzustehen. Ansonsten läuft das Netz Gefahr, Resonanzen zu Halbwahrheiten oder gar Lügen zu erzeugen und die Gesellschaft in eine Richtung zu bewegen, die nicht gewünscht ist. Aus der Geschichte lernen wir, dass neue Massenmedien, entsprechende Inhalte und das Zusammenspiel mit einer gesellschaftlichen Inszenierung ungeahnte Folgen nach sich ziehen können. Eine medienkompetente Person ist daher auch verpflichtet, über fragwürdige Inhalte zu streiten.

Wir leben in einer Zeit, die uns Bürgerinnen und Bürgern neue, spannende und interessante Möglichkeiten bietet, in unserer Welt medial zu agieren. Wenn wir es gemeinsam erreichen, zukünftigen Entwicklungen mit Aufgeschlossenheit und Gemeinschaftssinn zu begegnen, können diese für alle Menschen einen erheblichen Mehrwert bieten.

8 Quellenverzeichnis

- Baacke, D. (1996). Medienkompetenz als Netzwerk. Reichweite und Fokussierung eines Begriffs, der Konjunktur hat. *medien praktisch*(20), S. 4-10.
- Baacke, D. (1999). Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten. In D. Baacke, S. Kornblum, J. Lauffer, L. Mikos, & G. Thiele, *Handbuch Medien: Medienkompetenz* (S. 31-35). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Baacke, D. (2003). *Die 13-18-jährigen - Einführung in die Probleme des Jugendalters*. Basel: Beltz.
- Baacke, D. (2003). *Medienpädagogik*. Tübingen: Niemeyer.
- Baacke, D., Frank, G., Radde, M., & Schnittke, M. (1989). *Jugendliche im Sog der Medien*. Opladen.
- Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM). (2013). *Teilen, Vernetzen, Liken - Jugend zwischen Eigensinn und Anpassung im social web*. München: Nomos.
- BITKOM. (2011). *Studie Jugend 2.0*. Berlin.
- Bonstein, J. (2008). Generation Netzkind. *Spiegel*(20/2008), 100-102.
- Bundeszentrale für politische Bildung. (23. September 2010). *bpb.de*. Abgerufen am 19. November 2014 von <http://www.bpb.de/presse/51099/politische-bildung-2-0-neue-gesellschaftliche-beteiligungsformen-durch-neue-medien-herausforderungen-fuer-die-institutionen>
- Cleppien, G., & Lerche, U. (2010). *Soziale Arbeit und Medien*. Wiesbaden: Springer Science & Business Media.
- DAK Studie - Leuphana Universität. (2012). *Medienkonsum von Schülerinnen und Schülern - Zusammenhänge mit Schulleistungen und Freizeitverhalten*. Lüneburg.
- Dambach, K. E. (2011). *Wenn Schüler im Internet mobben - Präventions- und Interventionsstrategien gegen Cyber-Bullying*. München: Reinhardt.
- Deutschland, IJAB - Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik. (2011). *Jugend online - Herausforderungen für eine digitale Jugendbildung*. München: kopaed.
- Dittler, U., & Hoyer, M. (2012). *Aufwachsen in sozialen Netzwerken*. München: kopaed.

- Felsmann, K.-D. (2012). *Die vernetzte Welt: Eine Herausforderung an tradierte gesellschaftliche Normen und Werte*. (K.-D. Felsmann, Hrsg.) München: kopaed.
- Geisler, M. (2009). *Clans, Gilden und Gamefamilies - soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften*. München: Juventa.
- Hillebrand, A., & Lange, B.-P. (1996). Medienkompetenz als gesellschaftliche Aufgabe der Zukunft. In A. von Rein, *Medienkompetenz als Schlüsselbegriff* (S. 24-41). Deutsches Institut für Erwachsenen Bildung.
- Hirschkind, C. (9. Februar 2011). *Jadaliyya ASI (Arab Studies Institute)*. Abgerufen am 24. November 2014 von From the Blogosphere to the Street: The Role of Social Media in the Egyptian Uprising: http://www.jadaliyya.com/pages/index/599/from-the-blogosphere-to-the-street_the-role-of-social-media-in-the-egyptian-uprising
- Hoffmann, B. (2003). *Medienpädagogik*. Paderborn: Schöningh.
- Hoffmann, B. (2010). Medienpädagogische Kompetenzen in der sozialen Arbeit. In G. Cleppin, & U. Lerche, *Soziale Arbeit und Medien* (S. 55-71). Wiesbaden.
- Horchert, J. (8. September 2012). *"Minecraft"-Projekt: Block für Block zur schöneren Stadt*. Abgerufen am 19. November 2014 von Spiegel Online: <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/minecraft-mojang-startet-stadtplanung-per-computerspiel-a-854534.html>
- JIM-Studie MPFS. (2013). *JIM-Studie 2013 - Jugend, Information, (Multi-) Media*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Kaube, J. (20. August 2011). *FAZ.net*. Abgerufen am 12. November 2014 von Frankfurter Allgemeine Zeitung: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/jugend-und-soziale-netzwerke-generation-facebook-11105566.html>
- Keil, L. (11. November 2009). *Die streikenden Studenten stoßen in der Politik auf viel Verständnis*. Abgerufen am 26. November 2014 von Die Welt: http://www.welt.de/welt_print/politik/article5227733/Die-streikenden-Studenten-stossen-in-der-Politik-auf-viel-Verstaendnis.html
- Kemper, P., Mentzer, A., & Tillmanns, J. (2012). *Wirklichkeit 2.0 - Medienkultur im digitalen Zeitalter*. Stuttgart: Reclam.

- KIM-Studie MPFS. (2012). *KIM Studie 2012 - Kinder + Medien, Computer + Internet*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Kluth, T., & Baacke, D. (1980). *Praxisfeld Medienarbeit*. München: Juventa.
- Knorr, E. (15. Dezember 2003). the year of webservices. *CIO - Fast forward 2010 - the fate of IT*, S. 90.
- Kruse, P. (21. April 2010). Vortrag auf der re:publica 2010. *What's next? - Wie die Netzwerke Wirtschaft und Gesellschaft revolutionieren*.
- Kruse, P. (2013). *next practice - Erfolgreiches Management von Insabilität - Veränderung durch Vernetzung 7. Aufl.* Offenbach: GABAL Verlag.
- Lenke, M. (2. Mai 2014). *Das sind die bombastischsten Minecraft-Nachbauten*. Abgerufen am 19. November 2014 von Focus online: http://www.focus.de/digital/games/daenemark-westeros-und-springfiel-komplexe-welten-die-bombastischsten-minecraft-nachbauten_id_3808414.html
- Lüdicke, J., & Diewald, M. (2007). *Soziale Netzwerke und soziale Ungleichheit*. (M. Diewald, Hrsg.) Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Meister, D. M., & Meise, B. (2008). Medienkompetenz als lebenslange Herausforderung. *UNESCO heute*(1-2008), S. 53-55.
- Miller, D. (2012). Facebook und die Folgen. In P. Kemperr, A. Mentzer, & J. Tillmanns, *Wirklichkeit 2.0 - Medienkultur im digitalen Zeitalter* (S. 14-20). Stuttgart: Reclam.
- Mitic-Bigorsch, K. auf DIE WELT.de. (22. Oktober 2012). *Der stumme Hilferuf der Amanda Todd (†15)*. Abgerufen am 28. November 2014 von DIE WELT: <http://www.welt.de/vermishtes/article110103789/Der-stumme-Hilferuf-der-Amanda-Todd-15.html>
- Niesyto, H. (2001). *Selbstaussdruck mit Medien*. München: kopaed.
- Schorb, B. (2003). Medien und ihr Einfluss auf die Familie. *Zeitschrift für Familienforschung*(2/2003), S. 154-164.
- Schorb, B. (2005). Medienkompetenz. In J. Hüther, & B. Schorb, *Grundbegriffe Medienpädagogik*. München: kopaed.

- Schorb, B. (Oktober 2009). Gebildet und kompetent. Medienbildung statt Medienkompetenz? *Zeitschrift für Medienpädagogik*(53), S. 50-56.
- Shell. (2010). 16. *Shell Jugendstudie - Jugend 2010*.
- Spanhel, D. (2006). *Medienerziehung. Handbuch Medienpädagogik* (Bd. 3). Stuttgart: Klett-Cotta.
- Spanhel, D. (2011). *Medienerziehung*. München: kopaed.
- Tom Tong, S., van der Heide, B., & Langwell, L. (2008). Too Much of a Good Thing? The Relationship Between Number of Friends and Interpersonal Impressions on Facebook. *Journal of Computer-Mediated Communication*(13), S. 531-549.
- Trost, K. E. (2013). Warum Soziale Online-Netzwerke (doch) nicht zu einer Entfremdung der Freundschaft unter Jugendlichen führen. Ein Beitrag aus der mediensoziologischen Perspektive. In T. Junge, *Soziale Netzwerke im Diskurs*. <http://www.medien-im-diskurs.de/>.
- Tulodziecki, G. (2007). *Medienbildung – welche Kompetenzen Schülerinnen und Schüler im Medienbereich erwerben und welche Standards sie erreichen sollen - Schriftfassung zum Vortrag an der Universität Paderborn vom 02. Nov. 2006*. PLAZ Forum.
- Tulodziecki, G., Herzig, B., & Grafe, S. (2010). *Medienbildung in Schule und Unterricht*. Bad Heilbrunn: Verlag Klinkhardt.
- Weishaupt, A. (24. November 2014). Persönliches Gespräch zu den Jugendschutzaspekten und dem Wandel der Medienwelt. (M. Mast, Interviewer) Sozialministerium Baden-Württemberg, Stuttgart.