

# Neue Erfahrungsräume – neue Problembereiche

## Aktuelle Entwicklungen als Herausforderung für die Medienerziehung

Von Stefan Aufenanger

**Zweijährige lieben Smartphone-Apps, Zehnjährige tummeln sich in sozialen Netzwerken, kommerzielle Angebote spionieren Kinder aus, mobile Universalgeräte verhindern elterliche Kontrolle, Tablets und Web 2.0 Anwendungen fördern Kommunikation und Kooperation. – Die Medienwelten, die Gesellschaft, die Familien verändern sich rasant und fordern die Medienpädagogik heraus. Neue technische und gesellschaftliche Entwicklungen machen eine Medienpädagogik erforderlich, die sich der Problembereiche annimmt und akzeptable Wege der Mediennutzung aufzeigt.**

„Kinder und Medien“ ist ein Thema seit es elektronische bzw. digitale Medien gibt. Da deren Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung schon immer unterschiedlich eingeschätzt wurde, beschäftigt sich die Medienpädagogik seit jeher mit diesem Verhältnis und ist auch bei jeder neuen Medienentwicklung herausgefordert. Die öffentliche Diskussion um die Gefahren der digitalen Medien wird meist populärwissenschaftlich und überwiegend aus einer bewahrpädagogischen Richtung geführt, in der sehr einseitig und häufig auch sehr einfältig wissenschaftliche Ergebnisse verallgemeinert werden. Die dazu zitierten Studien - falls man sich überhaupt darauf beruft - sind jedoch sehr häufig experimentelle Studien. Andere Untersuchungen umfassen nur wenige für den Medienrezeptionsprozess relevante Faktoren und lassen vielfältige andere, die insgesamt die Mediennutzung der verschiedenen Altersgruppen in unserer Gesellschaft bestimmen, meist außer Acht. Doch gerade weil die Entwicklung von Medien und parallel dazu von Gesellschaften relativ schnell von statten geht, sind verabsolutierende Aussagen fahrlässig. Im Folgenden sollen einige aktuelle Trends vorgestellt und eingeschätzt werden, welche Herausforderungen sich davon für die Medienpädagogik als auch die Medienerziehung ergeben.

### **Kinder in sozialen Netzwerken**

Zu den aktuellen Herausforderungen gehören zum einem **soziale Netzwerke**, die vor allem im frühen Jugendalter an Attraktivität gewinnen und einen Großteil der Kommunikation zwischen Jugendlichen und ihre Umwelt insbesondere ihren Freundeskreis bestimmen. Sie mögen auf den ersten Blick für die Altersgruppe der Kinder nicht relevant sein, da man bei FACEBOOK eigentlich schon 13 Jahre alt sein sollte, aber diese Altersgrenze wird von vielen Kindern unterlaufen, und Mark Zuckerberg selbst hat schon einmal Überlegungen angestellt, auch Kindern einen Zugang zu FACEBOOK zu ermöglichen. Außerdem gibt es neben den populären Netzwerken mit Zugängen ab 10 Jahren (SCHÜLERVZ) auch viele Angebote, die eine ähnliche Struktur haben wie z.B. HABBO HOTEL, LEGO UNIVERSE oder auch BARBIE COLLECTOR. Ihre Bedeutung bei amerikanischen Kindern darf nicht unterschätzt werden, und sicher kommt eine entsprechende Welle auch bald nach Europa und Deutschland. Die Medienpädagogik muss sich stärker damit auseinandersetzen und fragen, welche kommerziellen Interessen dahinter stehen und wie Kinder und Jugendliche bereits ausgenutzt werden, wenn sie ihre Daten dafür hergeben. Damit einhergehen die relevanten Probleme des Datenschutzes wie

auch der Verschmelzung zwischen Privatheit und Öffentlichkeit, die damit auch Kinder und Jugendlichen treffen wird.

### **Kleinkinder vor Touchscreens**

Derzeit erleben wir eine Verjüngung bei der Nutzung digitaler Medien. Dieser Trend wird meines Erachtens durch zwei Phänomene ausgelöst. Erwachsenen und insbesondere die Eltern nutzen mobile Geräte wie etwa Smartphone und Tablets, wodurch sie die Mediennutzung nicht mehr von bestimmten Orten - dort wo der Fernseher oder der Computer steht - abhängig machen. Die Kinder können diese Geräte mitnehmen und überall nutzen, wo sie wollen bzw. wo sie es erlaubt bekommen. Aber auch die neue Form der Steuerung digitaler Geräte durch die Gestenkommunikation - ausgelöst durch das iPhone und das iPad - kommen den kindlichen Möglichkeiten im Umgang mit den modernen Geräten sehr entgegen. Während das Navigieren mit der Maus ein Abstraktion von der physischen Bewegung mit der Hand hin zur virtuellen Bewegung eines Zeigers auf einen Bildschirm verlangt, ist das direkte Antippen, Zoomen oder Verschieben von Fenstern mit den Fingern für sie eine viel einfachere Sache. Kinder im zweiten Lebensjahr erschließen sich sehr rasch diesen Möglichkeiten der Gestenkommunikation und lieben - nicht nur deswegen - Touchscreens.

Die Nutzung digitaler Medien im jüngsten Kindesalter ruft natürlich neue Diskussionen hervor, welchen Einfluss sie auf die kognitive und soziale Entwicklung von Kindern hat. Dies ist unter dem Aspekt zu sehen, dass damit schon Kleinstkinder viel mehr Zeit mit Medien verbringen als jemals Generationen zu vor, zum anderen schon sehr früh mit medialen Inhalten konfrontiert werden, deren Wirkung auf das Wahrnehmen und Denken noch nicht erschlossen ist. Während einige darin eine gute Chance der Stimulierung kognitiver Eigenschaften sehen, befürchten andere einen eher negativen Einfluss und warnen deshalb vor dieser frühen Mediennutzung. Hier ist die medienpädagogische Forschung herausgefordert, Klarheit in die Diskussion zu bringen.

### **Viele Whiteboards, kaum Web 2.0 Anwendungen**

Auch im Bildungssystem erleben wir aktuell Veränderungen, wenn auch nur in sehr differenzierten Formen. Der Einzug von Computer und Internet in Schulen ist zwar schon seit einiger Zeit abgeschlossen, deren Nutzung aber im internationalen Vergleich gesehen noch relativ gering. Vor allem in Grundschulen scheuen sich viele Lehrerinnen und Lehrer oder genauer: sind in ihrer Ausbildung zu wenig darauf vorbereitet worden, digitale Medien pädagogisch angemessen einzusetzen. Web 2.0-Anwendungen, wie sie in der E-Learning-Szene diskutiert werden, spielen fast gar keine Rolle.

Auf der anderen Seite werden mit Unterstützung der Industrie und Schulverwaltung interaktive Whiteboards in Klassenräume gestellt, ohne den Lehrpersonen sinnvolle pädagogische Konzepte und Fortbildung für deren Nutzung an die Hand zu geben. Ob sich die hohen Investitionen auch bildungsökonomisch auszahlen und wie in ein paar Jahren die notwendigen Erneuerungen finanziert werden, ist nicht überdacht worden. Könnte man diese Art von Implementation von digitalen Medien in Schulen als ein top-down-Modell kennzeichnen, erleben wir zeitgleich ein bottom-up-Modell mit dem Einzug von Tablets und iPads in Schulklassen. Diese Projekte wurden überwiegend von engagierten Lehrerinnen und Lehrern in die Schulen gebracht, die in ihrem privaten Bereich diese auf Gestenkommunikation beruhenden Geräte nutzen und darin einen interessanten Ansatz für die Integration digitaler Medien in den Unterricht gerade auch mit Kindern sehen. Die bisherigen Erfahrungen in Schulen machen deutlich, dass Tablets wegen ihrer einfachen

Administration, ihre simplen Bedienung sowie ihren vielfältigen Anwendungsprogrammen ein kooperatives Arbeiten im Unterricht ermöglichen.

### **Veränderte familiäre Mediennutzung**

Die Mediennutzung in der Familie war lange Zeit und ist auch heute noch durch das Fernsehen stark bestimmt, wobei jedoch der Computer und das Internet langsam aufholen, wie aktuelle Zahlen familialer Mediennutzung zeigen. Vor allem Computerspiele und erste Erfahrungen im Internet mit entsprechenden Webseiten für Kinder stellen eine Herausforderung für elterliche Medienerziehung dar. Vielfach wissen Eltern einfach gar nicht, wie sie die neuen, digitalen Medienangebote einschätzen sollen. Sie kennen sich häufig selbst nicht mit den Möglichkeiten, aber auch mit den damit einhergehenden Problemen aus. Während das Fernsehen für sie noch das einfache, weil überschaubare und größtenteils bekannte Medium ist, müssten sie sich mühsam selbst die Welt der Computerspiele, der Apps oder auch der Navigationsmöglichkeiten im Internet erschließen. Dazu reicht ihre eigene Medienkompetenz meist nicht aus, und in der einfachen Handhabung der digitalen Medien sind ihre Kinder ihnen meist voraus.

Es gibt aber auch Familien, die gerade in den neuen Medien eine Erweiterung ihrer Kommunikations- und Unterhaltungsmöglichkeiten sehen und ihren Kindern schon früh einen Zugang zu den genannten Medien ermöglichen. Sie gehen gemeinsam mit ihnen ins Internet, spielen gemeinsam oder auch gegeneinander Computerspiele und halten Mediennutzung nicht nur für eine Bereicherung ihres Familienlebens, sondern auch als eine Möglichkeit der Medienkompetenzförderung ihrer Kinder. Zugleich lassen sich aber auch Familien identifizieren, die bei ihren Kindern auch alle Möglichkeiten der Nutzung digitaler Medien zulassen, aber die Mediennutzung nicht als familiales Ereignis, sondern eher als individuelle Tätigkeit betrachten. Die Kinder werden bei ihrer Nutzung nicht kontrolliert, es gibt kein Problembewusstsein bezüglich der ausgiebigen Nutzungszeiten oder auch der des möglichen negativen Einflusses nicht-kindgerechter Inhalte. Es handelt sich meist um jene Eltern, die ihrer Elternrolle aus unterschiedlichen Gründen nicht gerecht werden wollen oder auch können. Sie differenzieren selten zwischen ihren eigenen Interessen und Bedürfnissen und denen ihrer Kinder oder erkennen keine Differenz in den Entwicklungsbedingungen zwischen Erwachsenen und Kindern.

Aber auch die zunehmende Verplanung des Kinderalltags führt häufig dazu, dass Eltern die Mediennutzung der Kinder als eine Art Abwechslung oder auch Entspannung dazu ansehen. Und nicht zuletzt gibt es den Elterntyp, der in der frühen Mediennutzung schon die ersten notwendigen Schritte zur Ausbildung ihrer Kinder sehen, da ihrer Meinung nach die Beherrschung digitaler Medien in der Wissensgesellschaft eine unabdingbare Voraussetzung für die Arbeitswelt ist. Entsprechend werden ihrer Kinder schon früh medientechnisch ausgestattet, bekommen haufenweise Lernsoftware geschenkt und sind in jungen Jahren fit im Internet und beim Computerspielen.

### **Computerspielsucht und Kommerzialisierung**

Bei den Computerspielen geht der Trend zu den mobilen und Onlinespielen. Auf der einen Seite bieten viele mobile Spiele kurzweilige Unterhaltung, auf der anderen Seite scheint der Zeitaufwand für Onlinespiele viele Menschen stark zu beanspruchen, so dass die Gefahr von Computerspielsucht aufkommen kann. Auch dies ist ein wichtiges Thema für die Medienpädagogik, da sie durch ihre Arbeit präventiv wirken kann. In der Öffentlichkeit wird häufig so getan, als ob alle Computerspieler süchtig werden, jedoch muss da bei genauerer Betrachtung sehr differenziert beurteilt werden. Zwar nimmt der Anteil junger Menschen zu,

die ein missbräuchliches bis suchtartiges Verhalten bei ihrem Spielen - vor allem von Onlinespielen - zeigen. Prozentual gesehen überschreitet dieses Phänomen nicht vergleichbare Süchte wie etwa Glückspielsucht. Trotzdem muss der Übergang vom problematischen zu missbräuchlichen oder gar pathologischen Spielverhalten genau beobachtet und verhindert werden. Deshalb kann die Aufklärungen von Eltern und ihren jugendlichen Kindern als eine wesentliche Aufgabe von Medienerziehung gesehen werden. Nicht zu Letzt setzt auch die Kommerzialisierung des Internets und seiner Angebote den Kindern vermehrt zu. Dies beginnt schon bei der Werbung, die Kinder auf Webseiten oder bei Onlinespielen kaum erkennen und damit durchschauen können. Mit Werbespielen oder günstigen Angebote werden Kinder und Jugendliche schon früh gelockt. Nicht immer sind die Strategien durchschaubar, wobei neuerdings vor allem die so genannten „in-Apps-Käufe“ für Verwirrung sorgen. Denn oftmals entpuppen sich die entweder kostenlosen oder billigen Applikationen auf Smartphones und Tablets im Nachhinein als Geldfallen, da ihre sinnvolle Verwendung nur durch Nachkäufe gesichert ist.

### **Positive Medienerfahrungen**

Wie viele der genannten Beispiele zeigen ist es eine wichtige Aufgabe, Kindern und Jugendlichen einen unbeschwerten Zugang zu den digitalen Medien zu verschaffen. Aufklärungsmaterial für Eltern ist inzwischen genügend vorhanden und auch die dafür vorgesehenen Kampagnen der Landesmedienanstalten, der verschiedenen Ministerien oder Vereine sorgen für eine entsprechende Verbreitung; und selbst im Internet lassen sich zahllose Angebote finden, wie man sicher im Internet sich bewegen kann. Eine gute Hilfe hierbei sind die so genannten Kinderportale, die durch ihre Angebote, ihre Auswahl von Themen und Weblinks dafür Sorge tragen, dass die neuen Medien für Kinder und Jugendliche eher mit positiven Erfahrungen versehen sind.

Wir sehen also: die Gesellschaft, die Familie als auch die Medienwelten verändern sich. Neue Welten und Erfahrungsräume eröffnen sich dadurch, zugleich entstehen aber auch neue Problembereiche. Verjüngung der Mediennutzung, Kommerzialisierung des Internets, Datenschutz in sozialen Netzwerken, missbräuchliches Computerspielverhalten und angemessener Einsatz digitaler Medien im Bildungsbereich sind nur einige der Themen, denen sich die Medienpädagogik verstärkt annehmen muss.

Einige der Themen sind nicht neu, bekommen aber eine neue Wendung. Vieles ist schon in Form unterschiedlicher Konzepte der Medienerziehung schon versucht worden, hat aber nicht den entsprechenden Erfolg. Jedenfalls bleibt es eine zentrale Aufgabe der Medienpädagogik, sich zum einem dieser Problembereiche anzunehmen und akzeptable Wege der Mediennutzung für Kinder und Jugendliche aufzuzeigen. Zum anderen sollte sie auch weiterhin durch aktive und kreative Medienarbeit mit dieser Zielgruppe zur Stärkung deren Medienkompetenz beitragen oder gar Medienbildung betreiben. Sie sollte sich auch engagiert in öffentliche Diskussionen einbringen, um die Einseitigkeit mancher Publikationen - wie sie etwa neuerdings mit dem Werk von Manfred Spitzer zur angeblichen „Digitalen Demenz“ verbreitet wird - etwas entgegenhalten zu können, dass deutlich macht, das Mediennutzung mit Spaß, mit Unterhaltung, aber auch mit Erfahrung, Erweiterung des eigenen Horizonts, mit Kommunikation und Kooperation zu tun. Und dies sind doch alles angenehme und lebenswichtige Dinge, die wir unseren Kindern und Jugendlichen nicht vorenthalten sollten.

**Prof. Dr. Stefan Aufenanger**, Professor für Erziehungswissenschaft und Medienpädagogik an der Universität Mainz