

Mein erweitertes Ich

MEHR ALS EIN GERÄT: DAS SMARTPHONE
ALS TEIL DER JUGENDKULTUR

Von Björn Friedrich Kein Gerät symbolisiert heute unsere digitalisierte Gesellschaft so wie das Smartphone. Für viele Erwachsene ist es unentbehrlich, für Jugendliche spielt es eine noch viel bedeutendere Rolle: Es dient zur Kommunikation, Information, Unterhaltung und Selbstdarstellung, ist Toolkit, Minicomputer, Statussymbol – und verführt jung und alt dazu „always on“ zu sein. Wie smart ist das Handy wirklich und wie sollten wir als pädagogische Fachkräfte darauf reagieren?



Der Siegeszug des Smartphones begann erst vor zwölf Jahren. Das ist zweifellos ein Wimpernschlag in der Geschichte der Menschheit; selbst im Bereich der technologischen Innovationen und digitalen Medien sind zwölf Jahre vergleichsweise wenig, wenn man bedenkt, dass die erste E-Mail vor fast 50 Jahren verschickt wurde und PCs seit 40 Jahren verkauft werden. Doch das erste massenkompatible Smartphone, das iPhone, wurde erst 2007 von seinem Erfinder Steve Jobs der Öffentlichkeit präsentiert. Zuvor gab es bereits onlinefähige und multifunktionale Handys, aber die Smartphones, wie wir sie heute kennen, haben erst vor zwölf Jahren das Licht der Welt erblickt. In dieser kurzen Zeitspanne haben sie eine enorme Verbreitung erfahren und sind heute aus unseren westlichen Gesellschaften kaum mehr wegzudenken.

Für uns Erwachsene ist ein Smartphone also ein relativ „neues“ Gerät, die Kinder und Jugendlichen sind hingegen damit groß geworden und pflegen einen ganz selbstverständlichen Umgang damit. Flankiert wird diese Entwicklung durch den Ausbau der mobilen Datennetze und der drahtlosen Internetzugänge: Während wir vor wenigen Jahren noch mit knarzigen Modems und sperrigen Röhrenmonitoren „ins Internet gingen“, sind wir heute immer und überall online, sei es über WLAN oder LTE. Die Zugangshürden wurden also im Bereich der Hardware wie auch der technischen Infrastrukturen radikal gesenkt.

SMARTPHONE = SMARTES TELEFON?

Der Begriff „smart“ ist mittlerweile eingedeutscht und wird so selbstverständlich verwendet, dass es sinnvoll erscheint, die eigentliche Bedeutung zu hinterfragen. Ein Blick in ein Englisch-Wörterbuch offenbart, dass Begriffe wie klug, patent, geschickt und elegant als deutsche Übersetzungen vorgeschlagen werden. Auch der Duden definiert „smart“ als clever und gewitzt bzw. „von erlesener Eleganz“. Um smart zu sein, sollte man also wohl eine Art Universal talent sein und zugleich noch schick aussehen – zweifellos treffen beide Eigenschaften auf Smartphones zu.

Etwas irritierend wirkt aus heutiger Sicht lediglich die Bedeutung des Wortes „phone“, denn mit einem Telefon hat das heutige Smartphone nur noch wenig gemein. Auch die Funktion des Telefonierens wird immer seltener benutzt und v.a. von Jugendlichen zunehmend durch Text- oder Sprachnachrichten ersetzt. Die Smartphones haben sich zu wahren Alleskönnern verwandelt: Sie dienen als Kommunikationsgeräte, die in Echtzeit Nachrichten von und an Freunde, Familie und Personengruppen übermitteln. Sie sind multimediale Unterhaltungsdienstleister, die einen nahezu uneingeschränkten Zugriff auf Musik, Videos, Fotos, Nachrichten, Podcasts, eBooks und vieles mehr ermöglichen. Sie sind Nachschlagewerk und gewährleisten den Zugang zum Weltwissen ebenso wie den Abruf aktueller Informationen, sei es die Verkehrsauskunft oder die Wettervorhersage. Sie fungieren als wertvolle Alltagshelfer, um Verabredungen, Termine, Hausaufgaben und Einkaufslisten zu koordinieren. Sie sind digitale Werkzeug-

kisten für Kreative, die zahllose Tools für die Erstellung und Bearbeitung von Fotos, Videos, Musik und Animationen beinhalten. Sie dienen zunehmend als Spielkonsolen, die in naher Zukunft nicht mehr nur typische „Handygames“ bereithalten, sondern dank neuer, cloud-basierter Spielplattformen ein breites Gaming-Repertoire anbieten werden. Auch die Bezahlfunktion von Smartphones wird fortlaufend weiterentwickelt, sodass Bargeld oder Visitenkarten immer öfter durch mobile payment abgelöst werden. Die Liste ließe sich noch lange fortführen.

Nicht zuletzt sind Smartphones natürlich auch Statussymbole, die für die meisten Jugendlichen unverzichtbar erscheinen. Nur wenige können sich dem gesellschaftlichen Druck und dem Gruppenzwang widersetzen, komplett ohne weit verbreitete Dienste wie WhatsApp, Instagram und Co. auszukommen. Die Zugehörigkeit zur Peer-Group, ja zu unserer digitalisierten Gesellschaft, wird durch das Gerät Smartphone geradezu muster-gültig repräsentiert, und das ist eine Entwicklung, die uns durchaus auch zu denken geben muss.

VON KLEIN AUF MOBIL ONLINE

Für die heutigen Heranwachsenden ist es selbstverständlich, permanent online zu sein und auch mobil auf diverse Medieninhalte zugreifen zu können. Unter Jugendlichen herrscht quasi eine Vollversorgung mit Smartphones, auch Kleinkinder kommen bereits mit den Smartphones oder Tablets ihrer Eltern in Berührung: Sie spielen mit Apps, gucken Clips oder treffen die Großeltern im Videochat, und so lernen sie früh die vielfältigen Möglichkeiten und die Faszination dieser Geräte kennen.

Im Grundschulalter stellt sich die Frage nach dem ersten „eigenen“ Smartphone, und bald nerven Kinder ihre Eltern mit dem Argument, „alle“ in ihrer Klasse hätten schon ein eigenes Smartphone. Dies ist stets kritisch zu hinterfragen, und nach wie vor obliegt es den Eltern, sich diesem Gruppenzwang zu widersetzen und selbst zu entscheiden, ab wann welche Geräte in den Besitz des Kindes übergehen. Doch zweifellos hat sich das Einstiegsalter in den letzten Jahren zunehmend nach unten verschoben: Noch vor wenigen Jahren bekamen die meisten Jugendlichen ab ca. 14 Jahren das erste eigene Smartphone, heute erhalten viele Kinder spätestens mit dem Übertritt an die weiterführende Schule ein onlinefähiges Handy. Dies wird immer auch mit der Erreichbarkeit der Kinder auf

JUGEND UND HANDY Unterstützende Online-Angebote

www.klicksafe.de Infos und Materialien rund um das Thema Internetsicherheit und Medienkompetenz.

www.schau-hin.info unterstützt Familien bei der Medienerziehung.

www.handysektor.de Tipps, Infos und kreative Ideen für Jugendliche rund um Smartphone, Tablets und Apps.

www.elternguide.online Medien in der Familie – hilft Eltern bei der Medienerziehung.

www.internet-abc.de Informationen über den sicheren Umgang mit dem Internet für Eltern, Pädagoginnen und Kinder.

www.mediennutzungsvertrag.de Über ein Baukastensystem Schritt für Schritt einen passenden Vertrag zur Mediennutzung erstellen.

www.spieleratgeber-nrw.de Pädagogischer Ratgeber zu Computer- und Konsolenspielen.

dem Schulweg begründet, doch natürlich spielt zudem die jugendkulturelle Bedeutung dieses Geräts eine enorme Rolle. Das eigene Smartphone ist ein Statussymbol und ein Ausdruck des Erwachsenwerdens, und wer mit Blick auf Jugendmedienkulturen am Puls der Zeit sein will, benötigt die entsprechenden Apps und Social-Media-Kanäle.

GANZ NAH BEI DEN STARS UND STERNCHEN

Ein Phänomen, das in den letzten Jahren neu entstanden ist und sich zu einem vielschichtigen Teilbereich der Jugendkultur entwickelt hat, sind Influencer und Social-Media-Stars. Ihren Anfang nahm diese Entwicklung auf dem Videoportal YouTube, das 2005 an den Start ging und eine Plattform für zahlreiche Subkulturen bereitstellte, die sich dort bald entwickelten, und für Webvideo-Creators, die dort zu Stars avancierten. So startete der deutsche Let's Play-Produzent **Gronkh** bereits im März 2006 seinen gleichnamigen Kanal, der heute zu den erfolgreichsten deutschen YouTube-Auftritten zählt. Die Beauty- und Lifestyle-Ikone Bibi eröffnete 2012 ihren **Bibis Beauty Palace** und kapierte (neben vielen anderen) schnell, dass sich dort nicht nur mit Videoaufrufen Geld verdienen lässt, sondern auch mit Produktplatzierungen, die häufig die Grenze zur Schleichwerbung überschritten. Heute sind aufgrund der unklaren deutschen Rechtslage übertrieben viele Clips und Fotos als „Werbung“ gekennzeichnet, und die Influencer sind längst nicht mehr nur bei YouTube, sondern auch bei Instagram, Snapchat und TikTok aktiv. Ihr Einfluss gerade auf jüngere User ist enorm, das zeigen die Umsatzerfolge von Bibis Duschschaum ebenso wie die der Klamottenkollektion von „Lisa und Lena“ (**lisaandlena** mit knapp 15 Mill. Abonnenten auf Instagram) und anderen Online-Idolen.

Um den Stars nahe zu sein und ihre neuesten (öffentlichen wie privaten) Entwicklungen mitzubekommen, ist es nötig, eigene Accounts in den diversen Social-Media-Plattformen zu haben, denn anders als YouTube, Facebook oder Twitter lassen sich Snapchat und TikTok nicht mehr browserbasiert verfolgen, sondern die Fans benötigen die entsprechende Smartphone-App inklusive Benutzerkonto. Ist dieses Konto erst mal angelegt, lassen sich nicht nur die Postings der Stars und Sternchen ansehen, liken und bewerten, sondern auch die News aus dem Freundeskreis. Die Veröffentlichung eigener Inhalte ist dann der folgerichtige nächste Schritt.

Das Neue und Besondere an der Social-Media-Jugendkultur ist also ihre Vielseitigkeit: Hier kann ich mich selbst inszenieren und darstellen, ich erhalte Feedback und Herzen zu meinen Postings, ich kann mich mit meinen Freunden austauschen und ich bin immer auf dem Laufenden, was meine Idole und Lieblings-Stars gerade so umtreibt. Was früher MTV und Bravo waren, sind heute YouTube und Instagram, doch der Aspekt der gleichzeitigen Kommunikation sowie Selbstdarstellung ist neu.

Das Handy ist immer dabei, und der **digital lifestyle** von heute bedeutet auch, dass ich mich und meinen langweiligen Alltag in möglichst stylischen Fotos, Videos bzw. „Stories“ präsentiere und die Inhalte vor ihrer Veröffentlichung mit Filtern, Linsen und Effekten bearbeite und verziere, um sie attraktiv zu gestalten. Diese visuelle Orientierung wird oftmals als oberflächlich abgetan, und in der Tat liegt hierin eine der wesentlichen Herausforderungen für Eltern und pädagogische Fachkräfte: Jugendliche müssen den Look und den Style der Online-Selbstdarstellung decodieren, durchdringen und adaptieren können, aber sie dürfen sich nicht dem schönen Schein hingeben, sondern müssen auch kritisch hinter die Fassade blicken. In diesem Punkt ist die heutige Jugendmedienkultur mit der aus den 80er- und 90er-Jahren kaum vergleichbar, die klassische Definition von „Medienkompetenz“ und die Vermittlung eines fachkundigen, kritischen Blicks auf mediale Inhalte ist nach wie vor von Bedeutung.

DIE DUNKLE SEITE DER MACHT

Nicht nur die glamouröse Selbstdarstellung ist ein kritischer Aspekt der Handy- und Social-Media-Nutzung. Darüber hinaus gibt es noch zahlreiche weitere Aspekte, die potentielle Gefahren bergen und daher pädagogisch aufgegriffen werden müssen. Die Stichworte Cybermobbing, Kostenfallen oder Hasskommentare sind nur drei Beispiele für die unerfreulichen Schattenseiten der Smartphone-Kultur. Allerdings handelt es sich im Kern hierbei um alten Wein bzw. altbekannte Problematiken, die in neue (digitale) Schläuche gegossen wurden, was jedoch nichts an den dahinterstehenden sozialpädagogischen Herausforderungen ändert, die an dieser Stelle nicht noch einmal erläutert werden müssen.

Eine wirklich neue Erscheinung ist jedoch die weitverbreitete Behauptung, die heutige Jugend wäre „handysüchtig“. Wahlweise wird auch von einer „Smartphone-Sucht“ oder „Social-Media-Sucht“ gesprochen, inhaltlich ist damit jedoch stets das Gleiche gemeint. Wichtig ist jedoch zu wissen, dass es all diese sogenannten Süchte gar nicht gibt. Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat im Juni 2018 die Computerspielsucht in ihren offiziellen Krankheitskatalog aufgenommen, aber eine allgemeine Online- oder Handysucht ist bislang nicht als Krankheit anerkannt.¹ Suchtberatungsstellen wehren sich sogar gegen die inflationäre Verwendung des Suchtbegriffs, und als im Mai 2018 eine deutsche Krankenkasse vor einer „Social-Media-Sucht bei Jugendlichen“ warnte, empörte sich u.a. der Kinder- und



© Marie Schmitt/Photographie/CC-BY-SA3.0

Du bist mir wichtig! – Social-Media-Stars wie GRONKH und SARAZAR (im Hintergrund) vermitteln ihren jungen Fans das Gefühl von Nähe und Freundschaft.

UMGANG MIT SMARTPHONE, TABLET UND CO. Empfehlungen für Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen

- 1. Gemeinsam die digitalen Welten erkunden:** Setzen Sie sich mit Technik auseinander – mit den Kindern. Sehen Sie sich z.B. gemeinsam Funktionen und Möglichkeiten von Apps an und entscheiden Sie zusammen, welche Apps geeignet sind. Interessieren Sie sich für die Vorlieben der Kinder (Apps, Games, Websites) und bleiben Sie auf dem aktuellen Stand. Informieren Sie sich auch über medienpädagogische Webangebote (s.u. die Links). Haben Sie Spaß beim gemeinsamen Surfen, Spielen, Fernsehen. Erklären Sie nebenbei das eine oder andere, tun Sie Ihre Meinung kund und hören Sie genau zu, was Ihre Kinder zu sagen haben. So trainieren Sie gemeinsam einen kritischen und verantwortungsvollen Medienumgang.
- 2. Seien Sie Vorbild:** Wer sich nicht an Regeln hält, kann nicht verlangen, dass Kinder sie beherzigen. Leben Sie einen gesellschaftsfähigen Umgang mit dem Smartphone vor: Anwesenden ist im Gespräch der Vorzug zu geben, kein Handy am Essentisch, keine lauten Gespräche am Handy in der Bahn. Machen Sie vor, dass Sie auch auf das Smartphone verzichten können. Vielleicht muss auch nicht jeden Abend der Fernseher an sein...
- 3. Nutzen Sie Medien kreativ und aktiv:** Für viele Kinder sind Smartphone, Tablet und PC vor allem attraktive Spielgeräte. Zeigen Sie ihnen, dass diese Geräte interessante (Arbeits-)Werkzeuge sind, die sich kreativ nutzen lassen. Es gibt zahllose Apps und einfache Programme (Tools auf S. 52), mit denen sich schnell kleine (Trick-)Filme, Fotocollagen, Podcasts, Bildgeschichten etc. produzieren lassen. Oder Sie gehen gemeinsam auf digitale GPS-Schnitzeljagd oder erstellen mit Actionbound eine Rallye für den nächsten Kindergeburtstag. Ihre Kinder werden schneller als Sie verstehen, wie die Apps funktionieren, kein Problem – akzeptieren Sie die Kinder als Ihre Lehrmeister. Beim Selbermachen lernen Kinder die Funktionsweise von Medien kennen und besser zu durchschauen.
- 4. Gemeinsam Regeln vereinbaren:** Verbote steigern meist das Interesse der Kinder am Medienangebot. Wenn Sie Streit über die Handy-, Computer- oder Fernsehnutzung vermeiden wollen, vereinbaren Sie klare Vereinbarungen zu Nutzungszeiten, Umgangsformen und erlaubten Inhalten, z.B.: Wann muss das Handy ausgeschaltet sein, wer trägt die Kosten? Handeln Sie die Regeln gemeinsam aus. Unter www.mediennutzungsvertrag.de finden Sie jeweils eine Vorlage für die Altersgruppe bis und ab 12 Jahren mit frei bearbeitbaren Regeln.
- 5. Problemsituationen üben:** Stehen Sie als Gesprächspartner bereit, falls die Kinder in der digitalen Welt etwas finden, das ihnen Angst macht. Eltern und Pädagogen sollten die Nutzungsbedingungen der sozialen Netzwerke kennen, in denen sich die Kinder bewegen wollen (Instagram, Snapchat z.B. ab 13 J., WhatsApp seit der neuen DSGVO ab 16 J.). Thematisieren Sie die Bedeutung persönlicher Daten und dass ihr Kind diese nicht in Posts oder Chats weitergeben darf. Erklären Sie, warum Ihr Kind Fotos und Filme mit und von anderen nur mit deren Zustimmung veröffentlichen kann. Auch sollte es nicht an Gewinnspielen teilnehmen und Inhalte wie bspw. illegale Musikdownloads niemals auf das Smartphone laden. Jüngere Kinder müssen eh vor einem Download die Eltern fragen. Eltern von Handyanfängern richten gemeinsam mit ihrem Kind das Smartphone ein, aktivieren die Sicherheitseinstellungen und laden ggf. ein Jugendschutzprogramm auf; Anleitungen dazu finden Sie z.B. auf www.schau-hin.info oder auf www.klicksafe.de.
- 6. Ausgleich schaffen:** Bitte nicht mit der Stoppuhr an die Mediennutzung gehen, Handy und Computer sind auch Lernmittel (nicht nur Unterhaltung) und einige Apps brauchen mehr Zeit. Wären Sie nicht auch über eine Spielunterbrechung kurz vor dem Gewinnen verärgert? Aber natürlich geht es auch um Alternativen zur Mediennutzung: Unternehmen Sie etwas mit den Kindern, das sie interessiert. Haben sie ausreichend Bewegung und Spiel, mit Ihnen, der Familie oder Gleichaltrigen?

Jugendpsychiater Michael Schulte-Markwort: „Wir sollten endlich aufhören, unseren Kindern Probleme einzureden.“²

Zugleich sollten wir weder ignorieren noch beschönigen, dass Smartphone-Apps und Social-Networks selbstverständlich mit Anreizsystemen arbeiten, die die User zu einer möglichst intensiven Nutzung der Dienste bewegen sollen. Für Aufsehen sorgte im Frühjahr 2019 die Meldung, dass Waldorf-Schulen im Silicon Valley erfolgreich sind, weil viele Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter großer Medienkonzerne ihre Kinder ohne digitale Medien erziehen möchten. „Bildschirmfrei ist das neue Bio“³ wurde daraufhin getitelt, und zweifellos müssen wir anerkennen, dass viele Eltern jeglicher Couleur ihre Kinder von Medien fernhalten möchten. Doch kann das im Jahr 2019 ein erfolgversprechender Ansatz sein? Sollten wir nicht lieber versuchen, die Kinder zu einem verantwortungsvollen, selbstbestimmten Umgang mit Medien zu erziehen und ihnen von klein auf eine gesunde, sozialverträgliche Form der Mediennutzung zu vermitteln?

Der Versuch, Kinder und Jugendliche von Medien fern zu halten, scheint zum Scheitern verurteilt, wenn man sich aktuelle Studien zur Mediennutzung deutscher Heranwachsender betrachtet. So stellte der Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest in seinen Kinder- und Jugendstudien 2018 fest, dass 50 % der 6- bis 13-Jährigen ein eigenes Smartphone besitzen, unter den 12- bis 19-Jährigen liegt dieser Wert gar bei 97 %. Ein anderes, vielleicht beruhigendes Ergebnis ist aber auch, dass zu den beliebtesten Freizeitaktivitäten neben Medienkonsum auch Sport, Familie und Freunde zählen.⁴ Der deutsche Digitalverband Bitkom kam im Mai 2019 zu dem Ergebnis, dass die meisten Kinder mit 10 Jahren ein eigenes Smartphone haben und dass sogar 80 % der 10- bis 11-Jährigen WhatsApp nutzen.⁵

Diese intensive Nutzung führt jedoch dazu, dass sich viele Jugendliche im digitalen Zeitstress befinden. Unter diesem Titel veröffentlichte das österreichische Institut für

Was nervt am meisten?



Ungewisser Blick in die Zukunft – deshalb am besten den steten Wandel konstruktiv aufgreifen und kritisch begleiten.



Jugendkulturforschung im Februar 2019 eine Studie, die sich mit dem sozialen Druck digitaler Medien beschäftigte. Die befragten Jugendlichen beklagten auch, dass sie bzw. ihre Freunde zu häufig aufs Handy schauen würden. Als Konsequenz riet das Institut zu einem „maßvollen Online-Konsum im Alltag“⁶, also ebenfalls zu einer bewussten, kompetenten Mediennutzung.

FIT FÜR DIE DIGITALE ZUKUNFT – ABER WIE?

In der Debatte um eine zeitgemäße Medienerziehung kommen wir in Deutschland kaum an Manfred Spitzer vorbei. Dem Psychiater und Hirnforscher ist es gelungen, mit Buchtiteln wie **Digitale Demenz** und **Die Smartphone-Epidemie** die öffentliche Meinung entschieden mitzuprägen, sodass seine Warnungen vor übermäßigem Medienkonsum oft auch in medienpädagogischen Diskussionen zur Sprache kommen. Eine gegenteilige Position bezieht u.a. der amerikanische Kulturwissenschaftler Steven Johnson, der ein Buch namens **Everything Bad is Good for You** veröffentlichte. In der deutschen Übersetzung lautet der Titel: „Neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden“, und Johnsons These lautet kurz gefasst, dass die verschachtelten Handlungsstränge moderner Games und Serien neue, komplexe Denkstrukturen fördern. Diese beiden Personen positionieren sich also an zwei entgegengesetzten Polen – doch wer von beiden hat Recht?

Die Thematik ist äußerst vielschichtig, und vermutlich gibt es keine einfache Wahrheit. Im Spagat zwischen Kulturpessimismus und euphorischem Optimismus ist vielleicht eine Prise Pragmatismus ein hilfreicher Lösungs-

ansatz. Der Journalist und Autor Dirk von Gehlen hat dazu ein Buch mit dem Titel **Das Pragmatismus-Prinzip** geschrieben, in dem er empfiehlt, wir sollten mehr Ratlosigkeit wagen und müssten lernen, „die Mehrdeutigkeit in möglichen Antworten auszuhalten“. In unserer komplexen, unübersichtlichen Welt seien nicht immer einfache Antworten und Masterpläne gefragt, sondern vielmehr die Hoffnung und Zuversicht, „dass wir durch unser eigenes Zutun den Lauf der Welt gestalten können“.⁷

Wir gestalten, indem wir Kinder und Jugendliche erziehen bzw. mit ihnen arbeiten und ihnen Basiskompetenzen vermitteln, die ihnen später weiterhelfen sollen. Die Frage nach der „richtigen Form“ einer Medienkompetenzförderung ist bei Fachkräften wie bei Eltern oft von Zweifeln durchtränkt. Schließlich schwanken wir in der Erziehung generell zwischen der Balance aus Kontrolle, Begleitung und der Ermächtigung zum eigenverantwortlichen Handeln. In der Medienerziehung ist das Ausloten dieser Balance besonders deshalb so schwierig, weil uns Erfahrungswerte fehlen, weil die Inhalte oftmals unbekannt, fast befremdlich sind und weil wir unsere Jugend in einer ganz anderen Medienwelt verbracht haben.

HERAUSFORDERUNGEN FÜR ELTERN UND FACHKRÄFTE

Der Blick in die Zukunft ist ein ungewisser: Wer hätte vor 13 Jahren vorhersagen können, dass wir heute mit kleinen Minicomputern in den Hosentaschen herumlaufen und permanent online sind? Wer wagt es also heute, vorherzusagen, was in 13 Jahren sein wird? Das Smartphone in seiner heutigen Form wird dann vermutlich keine große Rolle mehr spielen, aber wodurch es ersetzt oder wie es weiterentwickelt wird, bleibt abzuwarten. In 13 Jahren werden die heutigen Kinder gerade volljährig sein, und wir alle werden dann in einer Welt leben, auf die wir uns jetzt nicht vorbereiten können. Wir werden also bald wieder gänzlich anderen Herausforderungen gegenüberstehen, und vermutlich ist es völlig utopisch, diese Herausforderungen jetzt schon konkret begreifen zu wollen.

Ein gutes Rüstzeug für die Zukunft ist die Fähigkeit, sich dem Wandel anzupassen und bereit für stets neue Anforderungen zu sein. Wir müssen lehren und lernen, flexibel und offen zu sein, neue Entwicklungen zu akzeptieren, ihre Potenziale aufzugreifen und Stolperfallen kompetent zu umgehen. Der Begriff „Medienkompetenz“ wurde von Dieter Baacke bereits seit den 70er-Jahren geprägt, er ist also stets im Wandel und doch zeitlos gültig: Nach Baackes Definition sollen wir kritisch und fachkundig auf Medien blicken, sie gewinnbringend nutzen und kreativ gestalten. Die klassische „aktive Medienarbeit“ ist ein attraktives Feld für Schule und Jugendarbeit und auch im Elternhaus: Durch die kreative Auseinandersetzung und die Gestaltung eigener Medieninhalte lässt sich deutlich mehr lernen als durch eine theoretische Auseinandersetzung damit.

Nicht zuletzt gilt es, auf die Fähigkeiten und Fertigkeiten der jungen Generationen zu vertrauen. Sie nutzen Medien mit weniger Vorbehalten als wir, sie sind vertraut mit der raschen Geschwindigkeit und der Fülle an Informationen. Im ersten Halbjahr 2019 wurde uns mustergültig vor Augen geführt, dass diese Generation keineswegs unbedarf und naiv ist, sondern sich z.B. in den Diskussionen um die EU-Urheberrechtsreform und „Fridays for Future“ engagiert einmischt. Wir sollten sie dazu animieren, genau so weiterzumachen, und ihnen dann zur Seite stehen, wenn sie unsere Hilfe benötigen. Wir müssen Kinder und Jugendliche darauf vorbereiten, den steten Wandel konstruktiv aufzugreifen und ihn weiterhin kritisch zu begleiten. Bislang ist das gut gelungen, also sollten wir diesen Weg weitergehen.

ANMERKUNGEN

1. www.heise.de/newsticker/meldung/WHO-erklaert-Computerspielsucht-offiziell-zur-Krankheit-4078524.html bzw. www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en
2. www.spiegel.de/gesundheit/psychologie/psychiater-abhaengigkeit-von-sozialen-medien-gibt-es-nicht-a-1205523.html
3. www.tagblatt.ch/leben/bildschirmfrei-ist-das-neue-bio-warum-die-programmierer-im-silicon-valley-ihre-kinder-computerfrei-erziehen-ld.1107643
4. www.mpfs.de/studien/kim-studie/2018 und www.mpfs.de/studien/jim-studie/2018
5. www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Mit-10-Jahren-haben-die-meisten-Kinder-ein-eigenes-Smartphone
6. www.saferinternet.at/news-detail/studie-immer-mehr-jugendliche-im-digitalen-zeitstres
7. www.deutschlandfunk.de/eine-anleitung-fuer-das-digitale-leben-mehr-ratlosigkeit.1184.de.html?dram:article_id=419306

AUTOR BJÖRN FRIEDRICH

arbeitet als Medienpädagoge bei SIN - Studio im Netz. Er ist Referent für Fortbildungen und Elternabende, Redaktionsmitglied im „Medienpädagogik Praxis-Blog“ und Autor von „Das Elternbuch zu WhatsApp, YouTube, Instagram & Co“ (gemeinsam mit Tobias Albers-Heinemann).