






## „Always on – Jugendliche Medienwelten und Pädagogik“

Univ.-Prof. Dr. Stefan Aufenanger  
 Universität Mainz  
 www.aufenanger.de  
 aufenang@uni-mainz.de


## Medientrends in der Kinderwelt

- Gute und vielfältige technische Ausstattung
- Mobile Mediennutzung
- Medienkonvergenz
- Individualisierung der Mediennutzung zugleich vermehrt Online-Communities
- Kommerzialisierung der Medienangebote
- Weniger Einfluss von Eltern
- Keine klare Trennung von Angeboten für Kinder mit jenen für Erwachsene


## Erfahren/Lernen in Medienwelten

- Virtualisierung der kindlichen Lebenswelt (Technisierung des Spielzeugs/eToys; Technisierung von Tieren) 
- Pädagogisierende Medienwelten (Wissensangebote für Kinder) 
- Kommerzialisierung (Markenkindheit) 

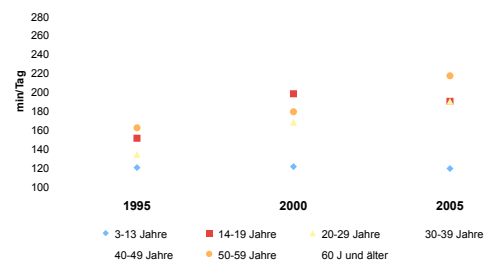
## Erfahren/Lernen mit Medienwelten

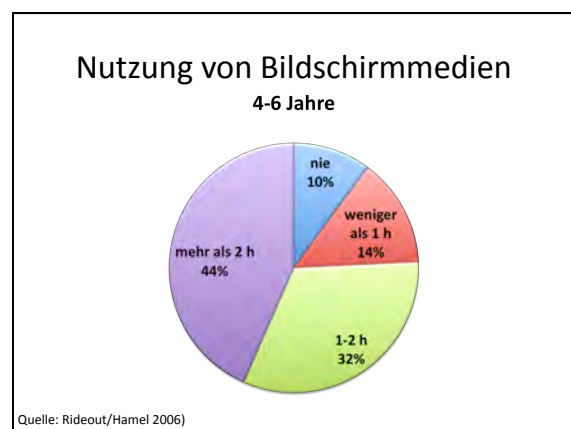
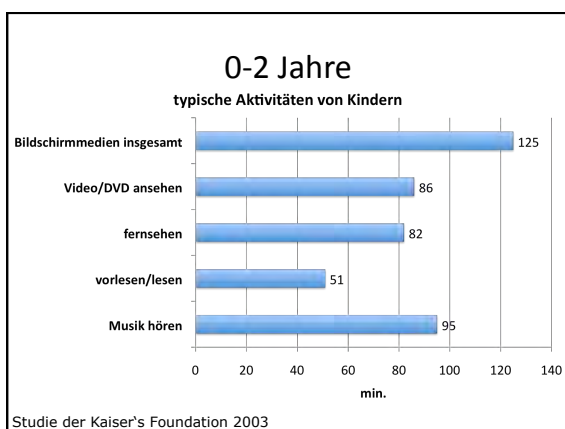
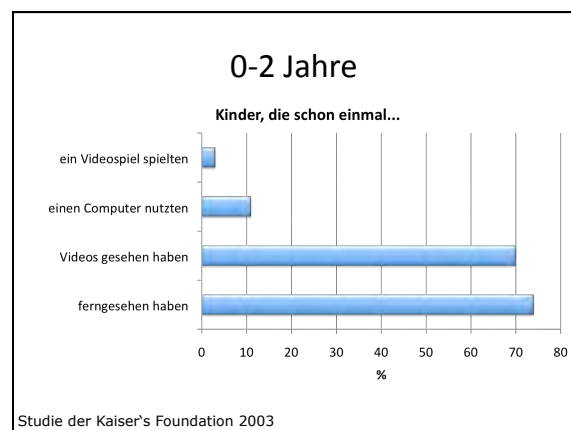
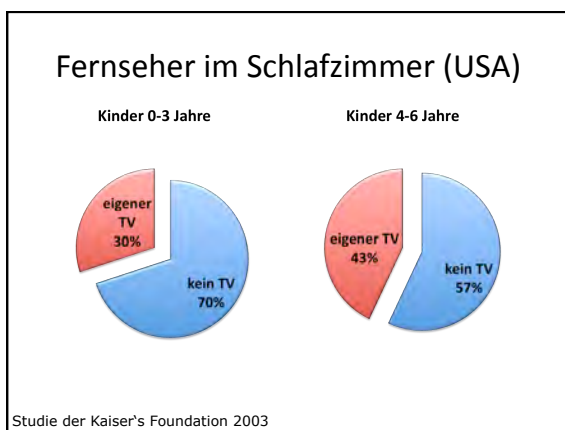
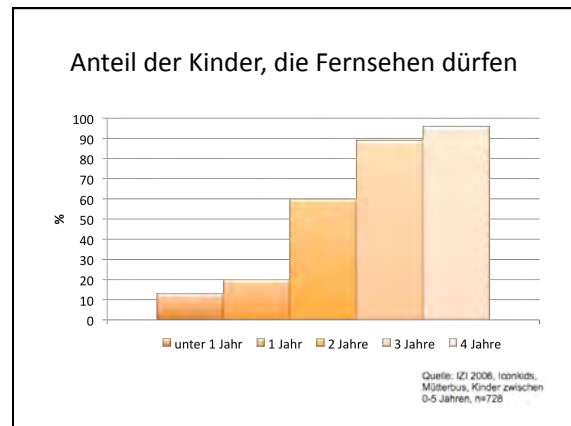
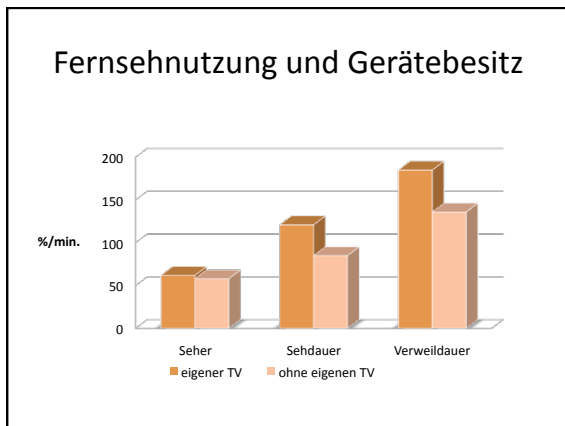
- Kinder als ‚digital natives‘
- Educational Toys (eToys)
- Verbindung von Kreativität, Multimedialität und Interaktivität (Squeak; Lego MindStorms) 

## Erfahren/Lernen für Medienwelten

- Erweiterung der Medienkompetenz durch frühe Teilhabe an Medien (Kindergartenkinder und Computer) 

## Fernsehnutzung pro Tag (Verweildauer)





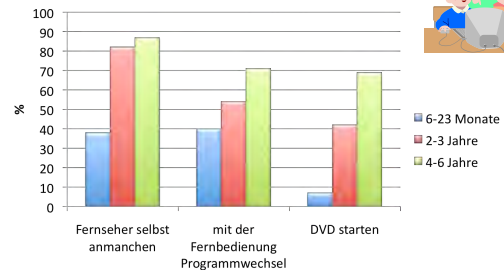
## Fernsehnutzung Kleinstkinder (USA)

Studie von Zimmermann u.a. 2007

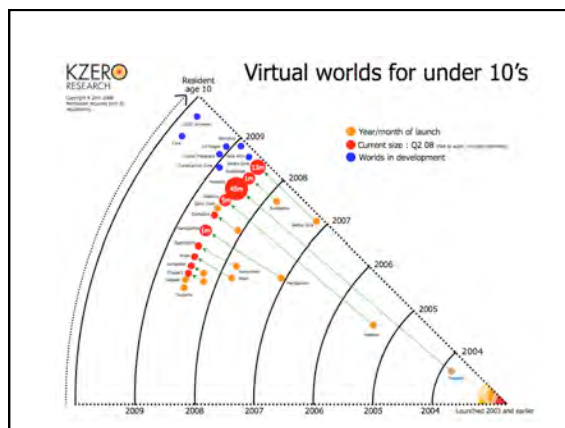
- Befragung von 1.000 Eltern mit Kindern von 2 bis 24 Monaten
- Ergebnisse:
- 40% der 3 Monate alten Kinder nutzen regelmäßig Fernsehen und DVD, mit 24 Monaten sind es 90%
- Verweildauer der Seher: mit 12 Monaten: 1 Stunde täglich mit 24 Monaten: 1,5 Stunden täglich
- 32% der befragten Eltern schauen mit ihren Kindern fernsehen



## „Fernsehfähigkeiten“



Quelle: Rideout/Hamel 2006)



## Fazit

- Schon Kleinstkinder haben einen bedeutsamen Zugang zu elektronischen bzw. digitalen Medien
- Der Medienkonsum von Kleinkindern ist relativ hoch
- Viele Eltern sind sich des Medieneinflusses auf ihre Kinder nicht bewusst oder ignorieren ihn
- Die Wirkungen dieses Einflusses sind noch nicht angemessen einzuschätzen

## Herausforderungen für pädagogische Institutionen

- Medienwelten von Kindern verändern sich quantitativ und qualitativ
- Verjüngung der Medienerfahrungen von Kindern
- Geringerer Einfluss von Eltern
- Aufgreifen der Medienwelten von Kindern in der pädagogischen Arbeit der Kindertageseinrichtungen

## Internet



- Kinder- und jugendaffines Medium
- Information und Kommunikation
- Eröffnet Einblicke in neue Welten
- Ermöglicht aktive und produktive Mediennutzung

## Medienwelten

- Internet als sozialer Raum: historische Entwicklung (the Wall, MUDs, Second Life, Facebook)
- Entwicklung von Computerspielen
- Konvergenzen:  
Soziales und Spiel  
Reale und virtuelle Welten

## Konvergenzen

- Spiele und Social Networks (Facebook/ FarmVille)
- Soziale und Virtuelle Welten (SecondLife, World of Warcraft)

## Spiele in Social Networks

- FarmVille in Facebook
- Unternehmen: Zynga
- 75 Mio. aktive Spieler
- Umsatz 2009: > 100 Mio. \$
- Marktwert: 1.000 Mio. \$



## Online-Rollenspielszene

- Über lokale Grenzen hinweg
- Eskapismus und Vereinsamung versus soziales Aufeinandertreffen von Gleichgesinnten (z.B. in Clans)
- Gemeinschaft erleben
- Notwendigkeit des kompetenten Umgangs mit verschiedenen Medientechniken



## Online-Spiele

- Problem des Einbezogeneins im Spiel
- Hoher Zeitaufwand
- ‚Sucht‘faktor: gewinnt alleinige Bedeutung im Leben der Nutzer
- Neue soziale Beziehungen – virtuell – als Erweiterung realer sozialer Beziehungen

## Probleme

- Medien sind ‚Zeitdiebe‘  
Zeiteinteilung zwischen Mediennutzung und anderen Freizeitbeschäftigungen
- Computerspiele:  
Gewalt, soziale Isolierung
- Internet:
  - Webseiten: Pornografie, Gewalt, Rechtsradikalismus, Sekten
  - E-Mails: Phishing, Pornografie
  - Chats: sexuelle Anmache



### Gefährdungsbereich Inhalte

- gewaltverherrlichende oder die Menschenwürde verletzende Tasteless-Angebote (Snuff-Videos)
- pornografische Bilder und Filme (Porn-Pod)
- für Kinder und Jugendliche beeinträchtigende oder gefährdende Spiele (Ego-Shooter)

### Beispiel 1: YouTube

- Rechtsradikale Inhalte
- Keine Kontrolle der Inhalte



### Beispiel 2: YouPorn/Flickr

- offene pornografische Inhalte
- keine Zugangskontrolle
- unklar, ob Zustimmung der Betroffene



### Beispiel 4: schülerVZ

- Problematische Inhalte
- Anmachende Kommentare
- Zu-Schau-Stellung
- Privates wird öffentlich



### Web 2.0



### Web 2.0

- Von statischen zu dynamischen Inhalten
- Vom Konsument zum Produzent
- Von einfachen Linkstrukturen zu Netzwerken
- Von der stationären Anbindung zur mobilen Kommunikation und allseitigen und jederzeitigen Verfügbarkeit
- Vom Unpersönlichen zur Personalisierung der Inhalte
- „user-generated content“

### Web 2.0 - Potenziale

- Weblogs: Lerntagebücher; Diskussionen
- Wikis: Kooperatives Schreiben
- Podcasts: Audiovisuelle Lerneinheiten
- Social Networks: „learning communities“
- Social Bookmarking: Wissensmanagement
- Virtuelle Welten: Kooperatives Lernen

### Podcasteinsatz im Unterricht

- Deutsch: Produktion von Hörbüchern, Sammlung eigener Gedichte, Diktatvorbereitung
- Kunstunterricht: Bildbeschreibungen, Vertonung von Bildern
- Fremdsprachenunterricht: Vokabeltraining, Verbesserung des Hörverständnisses, im Austausch mit Partnerschule
- Naturwissenschaften: Trickfilme, Tiergeräusche

### Web 2.0 - Fazit


Web 2.0-Anwendungen ...

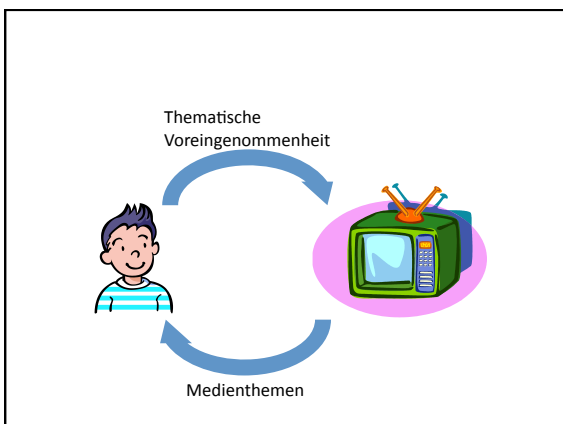
- ....bieten neue Möglichkeiten der aktiven Mediennutzung
- ... können Lernen, Informationsgewinnung und der Kommunikation dienen
- ... stellen eine neue Form der Öffentlichkeit dar
- .... sind ein Teil der Medienwelten von Jugendlichen
- ... beinhalten aber auch problematische Bereiche

### Bedeutung und Funktion von Medien

Medien werden nicht zufällig genutzt, sondern überwiegend entweder

- a) einer thematischen Voreingenommenheit oder
- b) aufgrund einer Zugehörigkeit zu einer sozialen Gruppe



### Pädagogische Herausforderung

- Wie soll auf Medienwelten sowie Medienerfahrungen von Kindern und Jugendlichen reagiert werden?

### Einschätzung aus der Sicht der Medienpädagogik

- Neue Medien eröffnen Kindern und Jugendliche neue Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten
- Umgang mit neuen Medien ermöglicht aktive, kreative und produktive Mediennutzung
- Neue Medien können bestimmte kognitive, motivationale und soziale Persönlichkeitsmerkmale fördern
- Neue Medien eröffnen selbstbestimmtes Lernen und Förderung von Medienkompetenz

### Problembereiche aus medienpädagogischer Sicht

- Neue Medien werden dann problematisch, wenn sie eine ausschließliche Bedeutung im Leben von Kindern und Jugendlichen bekommen
- Sie können negativen Einfluss haben, wenn sie einseitig nur konsumtiv genutzt werden
- Sie können problematisch werden, wenn sie einen Ersatz für fehlende soziale Beziehungen und Kommunikation in Familie werden

### Aktuelle Situation

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kindheitssoziologie<br/>Veränderung des Bildes vom Kind<br/>Autonomisierung von Kindern<br/>Verhandlungskindheit</li> <li>• Bildung<br/>Lebenslanges Lernen<br/>Kompetenzorientierung<br/>Selbstorganisation<br/>Nicht-Technologisierung pädagogischen Handelns</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medienforschung<br/>Aktives Subjekt<br/>Rezipientorientierung<br/>Thematische Voreingenommenheit in der Rezeption</li> <li>• Medienpädagogik<br/>Aktiver, produktiver und kreativer Umgang mit Medien<br/>Selbstbestimmter und kompetenter Handeln in einer durch Medien geprägten Welt</li> </ul> |
|---|---|

### Probleme

- Selbstinszenierung in virtuellen Welten  
Nicht-Respektierung sozialer/virtueller Räume von Kindern und Jugendlichen
- Jugendmedienschutz  
Generationeller Übergriff  
Zweifelhafte empirische Begründungen
- Computerspiele  
Kein Dialog zwischen den Generationen auf gesellschaftlicher Ebene  
Verweigerung des Kompetenzbegriffs  
Festlegung eines erwachsnerischen Kulturbegriffs

### Pädagogische Perspektiven

- Berücksichtigung der Perspektive von Kindern und Jugendlichen
- Dialog bzw. Diskurs der Generationen über gesellschaftliche Problemlagen
- Respekt vor und Sensibilisierung für Medienwelten von Kindern und Jugendlichen
- Prävention und Resilienzförderung
- Vermittlung von Medienkompetenz
- Verbesserung von Sozialisationsbedingungen
- Medienpädagogisches Handeln zwischen Autonomiegewährung und Verantwortungsübernahme

### Ausblick



„Entspannen Sie sich doch bitte! Unseren Kindern geht es gut. Sie lernen, entwickeln sich und gedeihen in der digitalen Welt.“

Don Tapscott (1998, S.23)