

Erziehungskompetenzen und Medienkompetenzen: Wider das ständige Hinterherlaufen der Erwachsenen

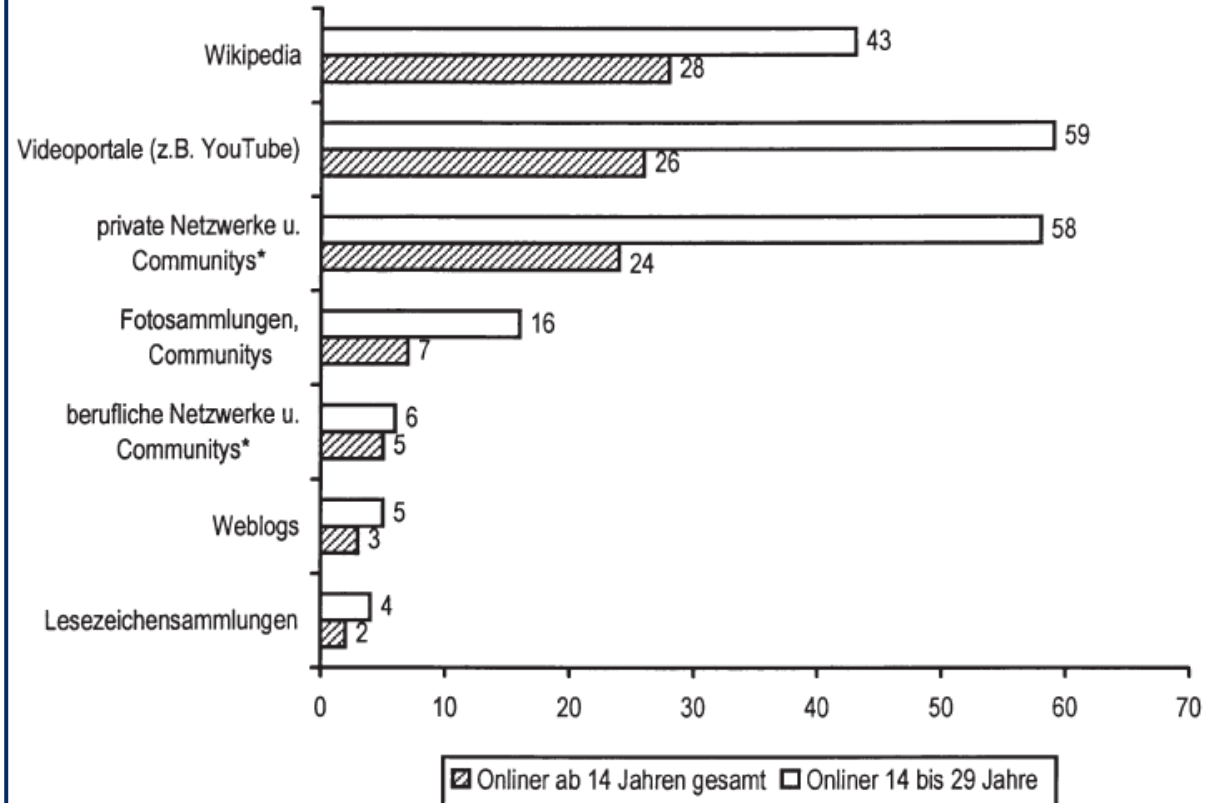
 IJK
Christoph Klimmt

Problemanalyse

- Der Gebrauch Neuer Medientechnologien markiert am sichtbarsten die differierenden Lebenswelten von Kinder- und Elterngenerationen zu Beginn des 21. Jahrhunderts

Problemanalyse

Abb. 3 Web-2.0-Nutzung durch Erwachsene und 14- bis 29-Jährige
wöchentliche Nutzung, in %



Basis: Onlinenutzer ab 14 Jahren in Deutschland (2009; n=1 212).
*Nutzer mit eigenem Profil.

Problemanalyse

- Die Verlagerung von immer mehr Informations- und Kommunikationsaktivitäten vor den Bildschirm irritiert Eltern und Pädagogen – Diskrepanz zum eigenen sozialen Erfahrungshintergrund schürt Ängste und Sorgen
- Aus der Beobachterperspektive wirkt jugendlicher Internetgebrauch immer gleich und bedeutungsleer

Problemanalyse

- Die Außensicht der ‚Alten Laien‘ wird (natürlich!) der Innensicht der jungen Agierenden in keinster Weise gerecht
 - z. B. sinnstiftende Kommunikation mit echten Freunden auch in Facebook
 - z. B. reale Glücksmomente auch beim virtuellen Spielen mit der „Playstation“
 - z. B. tatsächliches Lernen über Bäume und Pflanzen am Rechner und nicht im Wald
- Gleichwohl entstehen ernste neue Probleme durch Neue Medien, insbesondere
 - exzessiver Mediengebrauch („Computersucht“)
 - Publizität des Privaten im Web 2.0
 - hohe Zugänglichkeit gefährlicher Botschaften

Problem: Exzessiver Mediengebrauch

- Exzessivitätsproblem besteht für „Allgemeinen Internetgebrauch“ und speziell für Online-Gaming („Rollenspielsucht“)
- Klassische Suchtsymptome erscheinen (teilweise) anwendbar auf Mediengebrauch (z. B. Grüsser & Thalemann, 2007)
 - z.B. Unfähigkeit, Mediengebrauch freiwillig zu beenden/unterbrechen
 - z.B. Toleranzentwicklung
 - z.B. fortgesetzter Mediengebrauch trotz erkannter Selbstschädigung

Problem: Exzessiver Mediengebrauch

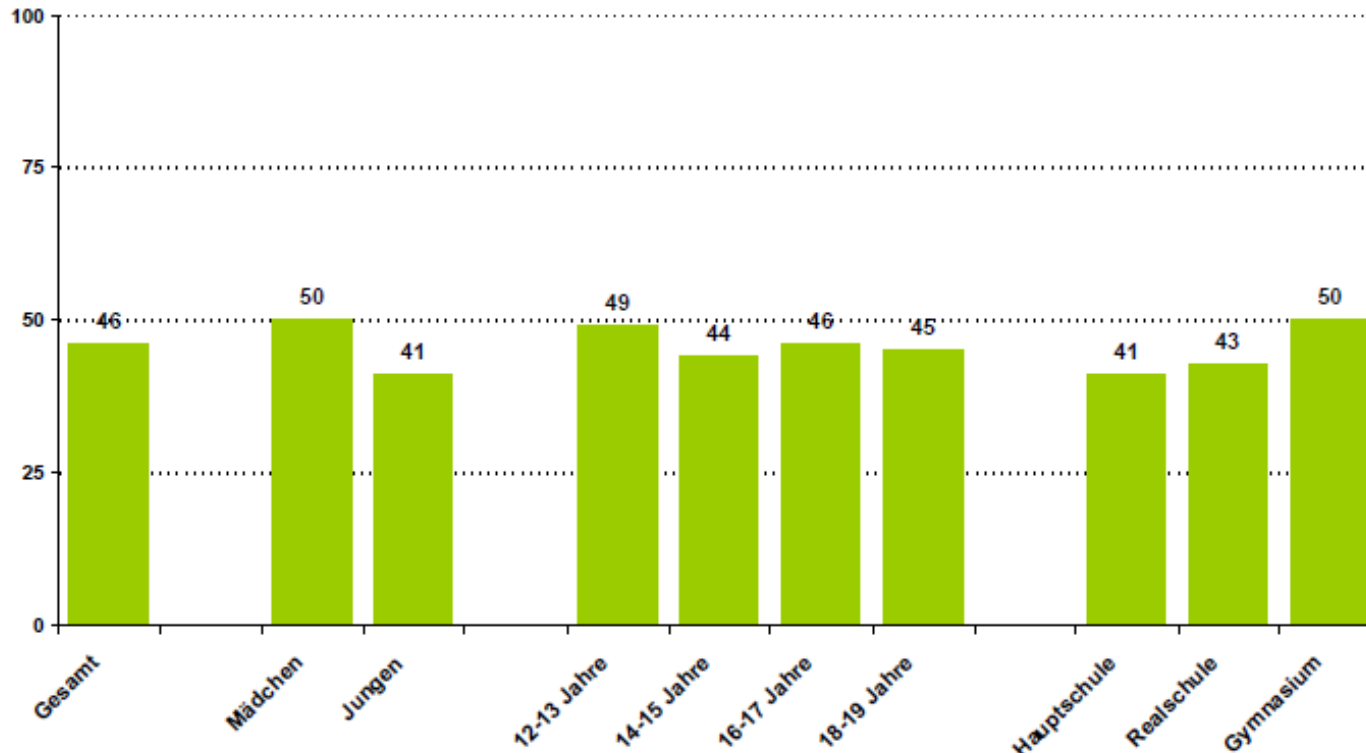
- Prävalenzraten sehr schwer zu bestimmen; bei jugendlichen Gamern seriöseste Schätzung bisher 1 % (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009)
- Zeitliche Stabilität des Problemverhaltens bislang kaum untersucht („Phasen“ in der Jugend altbekanntes Phänomen)
- Komorbiditäten legen nahe, dass Mediengebrauch eher Folge oder Verstärker eines originären psychischen Problems ist
- Psychisch störungsfreie Spieler scheinen eher von sozialen Verpflichtungen an das Spiel gebunden zu werden

Problem: Publizität des Privaten im Web 2.0

- Verschwimmende Grenzen zwischen Individual- und Massenkommunikation, gerade bei Social Network Sites
- Herstellung von Öffentlichkeit per Mausklick
- Instrumentell-aggressive Öffentlichmachung des Privaten (Cybermobbing) als hervorstechendes Teilproblem
- Das Web 2.0 verlangt mehr Autorenkompetenzen als die reine technische Plattformbedienung
- Quantifizierung der Probleme relativ schwierig

Problem: Publizität des Privaten

Online-Communities: Privacy-Option aktiviert

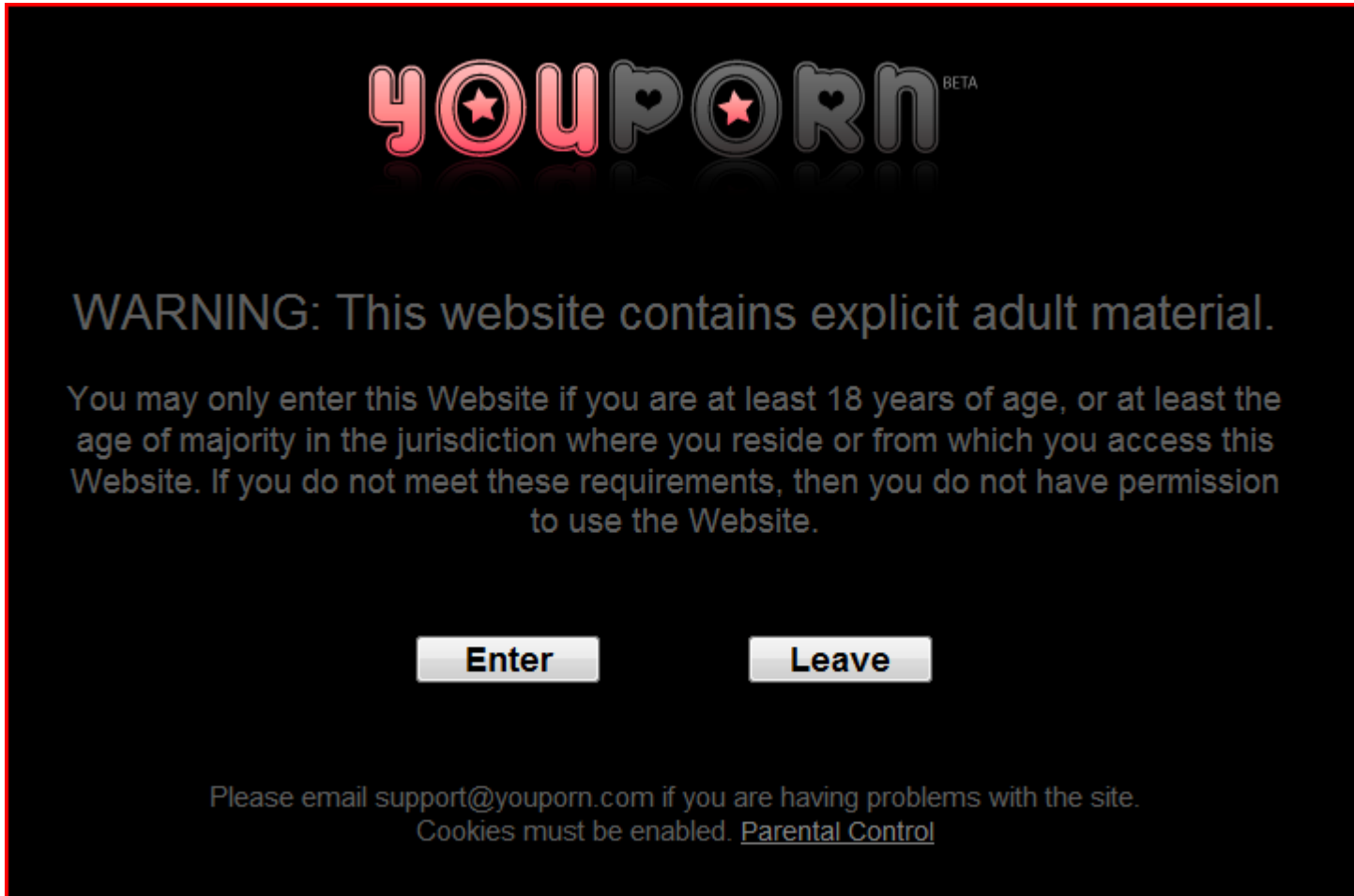


Quelle: JIM 2009, Angaben in Prozent

Basis: Nutzer Online-Communities, n=994

→ Resultierende Risiken stark von Größe und Qualität des „Freundes“-Netzwerks abhängig

Problem: Zugänglichkeit problematischer Inhalte

A screenshot of a warning page from the website YouPorn. The page has a black background with white and red text. At the top, the logo "YOUPOORN" is displayed in a stylized, bubbly font with a red-to-white gradient. The letters 'O' and 'O' contain a red star, and the 'P' and 'O' contain a red heart. To the right of the logo is the word "BETA" in a small, white, sans-serif font. Below the logo, the text "WARNING: This website contains explicit adult material." is written in a white, sans-serif font. Underneath this, a longer warning message is displayed: "You may only enter this Website if you are at least 18 years of age, or at least the age of majority in the jurisdiction where you reside or from which you access this Website. If you do not meet these requirements, then you do not have permission to use the Website." At the bottom of the warning area, there are two white buttons with black text: "Enter" on the left and "Leave" on the right. Below the buttons, there is a line of text: "Please email support@youporn.com if you are having problems with the site." followed by "Cookies must be enabled. [Parental Control](#)".

YOUPOORN BETA

WARNING: This website contains explicit adult material.

You may only enter this Website if you are at least 18 years of age, or at least the age of majority in the jurisdiction where you reside or from which you access this Website. If you do not meet these requirements, then you do not have permission to use the Website.

Enter **Leave**

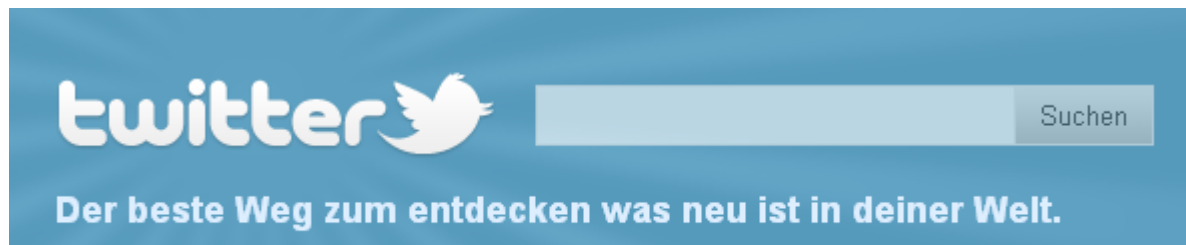
Please email support@youporn.com if you are having problems with the site.
Cookies must be enabled. [Parental Control](#)

Problem: Zugänglichkeit problematischer Inhalte

- Andere problematische Inhaltskategorien genauso betroffen
- z. B. politischer Extremismus und religiöser Fundamentalismus
- z. B. Werbung (etwa für Spirituosen: „Jägermeister“ in „Facebook“)

Lösungsperspektiven

- Pädagogik sollte durch die Trendkommunikation und Begriffssetzung der Internet-Industrie hindurchsehen: Dienste sind nicht wichtig, Funktionen für junge Nutzer sind wichtig
- Beispiel: Twitter als ‚Hype‘ mit hohem Adoptions- und Diffusionspotenzial, neuen Begriffen („follower“, „tweets“) und Nutzungskontexten (z. B. über das Handy)



Lösungsperspektiven

- Die wenig-internetaffine Generation erwachsener Verantwortungsträger findet kaum intuitiven Zugang zum Dienst...
- ...kann aber schnell nachvollziehen, welche (sozialen) Funktionen mit „Twitter“ verbunden sind
 - Kontakt halten über örtliche Grenzen hinweg
 - Steigerung der zeitlichen Direktheit sozialer Kommunikation (share the experience when it's happening ← → erzähl es den anderen, wenn du sie das nächste Mal triffst)
 - Stabilisierung des persönlichen Netzwerks durch häufigere Affirmation
 - Effizienzsteigerung im Sozialen durch Technologie-Support

Lösungsperspektiven

- Pädagogik sollte die „Ich kenn es nicht, ich kann es nicht“-Sorge ersetzen durch „Ich verstehe das Prinzip und den Nutzen für Euch“ – denn auf abstrakter Ebene ist „alles schon mal da gewesen“
- Rückbesinnung auf allgemeine Erziehungs- und Bildungsfragen, für die Mediennutzung *nur einen aktuellen Anwendungsfall* darstellt
- Konsequenzen:
 - In der Phase nach der Berührungsangst können Pädagogen aktiv-konstruktiv neue Medien instrumentell einsetzen
 - Aus der Perspektive jenseits des Dienste-Hypes können sich Pädagogen wieder stärker auf die Pädagogik-Bedürftigen konzentrieren

Instrumenteller Einsatz Neuer Medien in der Pädagogik und Prävention

- Ältere Pädagogen sind in den Augen der jungen Intensivnutzer nicht glaubwürdig bei Fragen der Neuen Medien und ihrer Probleme
- Neue Medien bergen immenses Motivationspotenzial und stimulieren erhebliche Mitteilsamkeit bei jungen Leuten
- Pädagogik und Prävention können hier ansetzen und Lehrinhalte direkt mit den Medienerfahrungen der Zielgruppen verbinden
- Umkehrung der Experte-Novize-Relation im pädagogischen Setting: hohes Anreizpotenzial gerade für sonst exkludierte Lerner

Beispiele

- Literalisierung von Online-Game-Erfahrungen: Online-Rollenspiele in der schulischen Präventionsarbeit
- Übergeordnetes Erziehungsthema: Motivationale Selbstregulation („aufhören können“)
- Idee: Online-Rollenspieler erklären der Lernrgruppe „ihr Spiel“ und verarbeiten ihre jüngsten Erfahrungen als Aufsatz (→ Seitennutzen für den Deutschunterricht)
- Lenkung durch Pädagogen: Reflexion über „weeterspielen wollen / weeterspielen müssen“ einbauen
- Ergründung der Anreizpotenziale von Online-Spielen als kognitive Prävention / Aufbau von Selbstregulationsfähigkeiten

Beispiele

- Aktive Erarbeitung des Privatheits-Problems: eine Facebook-Comedy
 - Lerner entwickeln eine fiktionale Facebook-Konversation, die unter Zuhilfenahme der beliebten Merkmale des Dienstes spezifisch-lustig sein soll
 - Preisgabe von persönlichen Daten soll/kann eine Rolle spielen
 - Kreative Aufgabe, hochgradig motivierend
 - Hohes Maß kognitiver Problem-Elaboration (Ausdenken von Witzigkeiten)
 - Aber: Unterordnung des Themas „Facebook/Datenschutz“ unter den allgemeinen Aspekt „Selbstbestimmtheit“



Beispiele

- Erziehungsthema Sexualität konstruktiv aufgreifen mit YouPorn
- Diskussion über Unterschiede zwischen medial vermittelter Sexualität und eigenen Erwartungen/Erfahrungen
- Pädagogische Lenkung: Gemeinschaftliche Entlarvung der Porno-Illusionen als Beitrag zur Ausbildung sexueller Einstellungen und Verhaltensweisen im Jugendalter
- YouPorn muss dazu nicht einmal gezeigt werden (rechtliche Schranken beachten!), zumal der Großteil der Jugendlichen (zumal die besonders betroffenen jungen Männer) Vorerfahrungen damit besitzt (Valkenburg & Peter, 2006)
- **Auf solche Weise setzt Präventionsarbeit zwar an der Existenz Neuer Medienangebote an, behält aber den Fokus auf dem ohnehin bestehenden Erziehungs-/Präventionsthema**

Perspektive: Elternarbeit

- Der bisherige Fokus auf Technik-Nachschulung bewirkt vor allem, dass ‚gut funktionierende Elternhäuser‘ weitergebildet werden
 - Dämpfung der Sorgen einer Klientel, die ‚intuitiv‘ ohnehin sinnvolle Erziehungsmaßnahmen betreibt (z. B. Grenzsetzung, Eltern-Kind-Dialog)
 - ‚Echte Problemgruppen‘ bei denen kindliche „Medien-Probleme“ gemeinsam mit strukturellen Erziehungsdefiziten zusammenfallen, werden dadurch aber oft außen vorgelassen (z. B. Alleinerziehende, Migranten, Familien von Langzeitarbeitslosen)

Perspektive: Elternarbeit

- Auch hier kann ein Zurücktreten der Präventionsarbeit von Technikfragen hin zu allgemeinen Erziehungsfragen neue Chancen öffnen
 - Elternmedienkompetenz als Facette von allgemeiner Elternkompetenz
 - Grundsätzliche Erziehungsfragen am Beispiel von Medienerfahrungen aufarbeiten
 - Beispiel: Trainieren der Strategie „Grenzen aushandeln und Einhaltung einfordern“ in Familien mit Erziehungsproblemen anhand von Rollenspielen über Medien-Konflikte → „Ich kann jetzt das Spiel nicht abschalten“ ist nur eine neue Variante von „Ich kann nicht schon um 22 Uhr zu Hause sein“

Fazit

- Neue Medien kommen und werden ersetzt/ergänzt – jugendliche Entwicklungsaufgaben, Probleme und Gefährdungsrisiken bleiben
- Präventionsarbeit muss Medien-Probleme ernst nehmen – aber sie „nach den eigenen Regeln“ bearbeiten: Erziehungsfragen statt Techniknachschulung
- Konstruktiver Umgang: Neue Medien als Werkzeuge begreifen und für Prävention und Didaktik ausbeuten
- Eltern-Präventionsarbeit muss Zielgruppen systematischer differenzieren: Echte Bedürftige von besorgten Nullproblem-Familien trennen

Vielen Dank.

Kontakt

christoph.klimmt@ijk.hmtm-hannover.de

