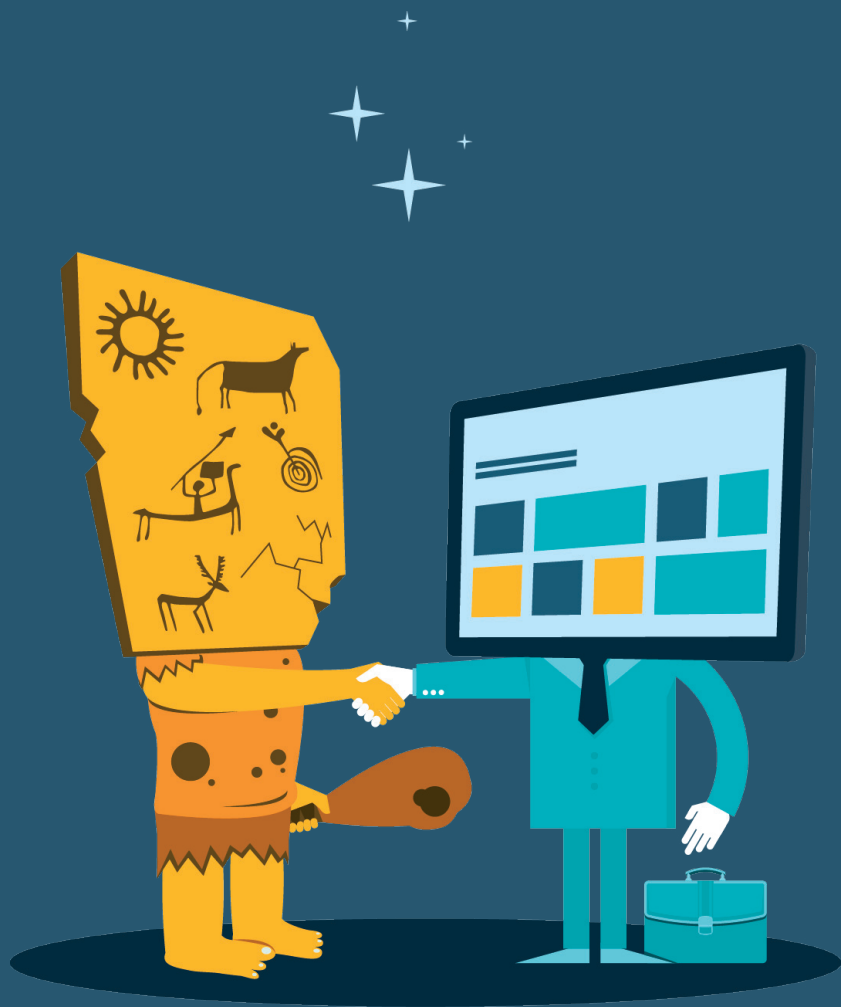


THOMAS SCHMIDT

#NEULAND

40.000 JAHRE MEDIENKOMPETENZ



Nutzungshinweise für Ihr BusinessVillage-E-Book

Lesen Sie bitte den E-Book-Lizenzvertrag auf der folgenden Seite sorgfältig durch. Sie sind nur dann berechtigt, dieses E-Book zu nutzen, wenn Sie den Bestimmungen dieses Lizenzvertrages zustimmen.

Bitte beachten Sie hierbei insbesondere folgende Punkte:

- Die E-Book-Lizenz räumt Ihnen lediglich das Recht ein, dieses Dokument **für den persönlichen und nicht übertragbaren Gebrauch** zu nutzen.
- Sie sind nicht berechtigt, dieses Dokument – auch nicht auszugsweise – anderen Personen zugänglich zu machen, insbesondere es zu verleihen, zu vermieten oder zu verkaufen. Unternehmensversionen erhalten Sie auf Anfrage.
- Das Anfertigen von Vervielfältigungen und das Ausdrucken oder Speichern auf anderen Computern ist jederzeit gestattet, jedoch nur dann, wenn dies für Ihren persönlichen Gebrauch geschieht und Dritten dadurch nicht der Zugang dazu ermöglicht wird.
- Sie dürfen dieses Dokument nicht verändern. Schon bei dem Versuch einer Veränderung erlischt das Recht zur Nutzung.
- Das Recht zur Nutzung wird zeitlich unbegrenzt erteilt, solange die Lizenzbestimmungen vom Lizenznehmer erfüllt werden.
- Ihr BusinessVillage-E-Book ist speziell für Sie erstellt worden. Sichtbare und nicht sichtbare Kennzeichnungen zur Individualisierung innerhalb des E-Books erlauben die Identifizierung des Lizenznehmers im Falle eines Verstoßes gegen die Lizenzbedingungen.
- BusinessVillage übernimmt für Inhalte des E-Books keine Haftung.

BusinessVillage E-Book-Lizenzvertrag

Indem Sie dieses E-Book speichern, kopieren oder in einer anderen Art und Weise nutzen, erklären Sie, dass Sie die Bestimmungen der nachfolgenden Lizenzbedingungen akzeptieren. Durch das Speichern, Kopieren oder durch eine anderweitige Benutzung dieses E-Books wird ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder juristische Person) und BusinessVillage GmbH und deren Rechtsnachfolgern geschlossen. Falls Sie den nachfolgenden Bestimmungen nicht zustimmen, sind Sie nicht berechtigt, dieses E-Book zu speichern, zu kopieren, zu lesen oder in einer anderen Art zu nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, dieses E-Book sofort zu löschen!

E-Book-Nutzungslizenz: Das vorliegende E-Book ist rechtlich als SOFTWARE zu qualifizieren und wird sowohl durch Urheberrechtsgesetze und andere internationale Urheberrechtsverträge geschützt als auch durch andere Gesetze und Abkommen über geistiges Eigentum. Wenn Sie den Lizenzvertrag akzeptieren, wird Ihnen dieses E-Book lizenziert, nicht verkauft.

I. LIZENZGEWÄHRUNG

Durch diesen Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte gewährt:

a) Verwendung des E-Books

Diese Lizenz räumt Ihnen lediglich das Recht ein, das E-Book für den persönlichen und nicht übertragbaren Gebrauch zu nutzen. Sie sind nicht berechtigt – auch nicht auszugsweise – das E-Book zu vervielfältigen, zu kopieren oder zu verbreiten, zu verleihen, weiterzugeben oder Ähnliches, es sei denn, es wird Ihnen mit diesem Lizenzvertrag ausdrücklich gestattet. In jedem Fall ist eine Veränderung des E-Books (zum Beispiel Änderungen im Text, Kürzungen oder Ergänzungen etc.) oder ein Eingriff in oder eine Änderung an dem Quellcode des E-Books (insbesondere eine Veränderung oder Entfernung der personalisierenden Elemente des E-Books) strengstens untersagt.

b) Speicherung/Netzwerkverwendung

Sie sind lediglich berechtigt, das E-Book für Ihren persönlichen Gebrauch zu speichern. Dieses Recht schließt eine Speicherung auf mehreren Computern ein, solange diese ausschließlich von Ihnen genutzt werden. Eine Speicherung dieses E-Books auf einer zentralen Speichervorrichtung, wie etwa einem Netzwerkspeicher, ist Ihnen nur dann erlaubt, wenn Sie diese Speichervorrichtung ausschließlich dazu verwenden, das E-Book über ein internes Netzwerk auf Ihren anderen Computern zu nutzen. Anderen Nutzern darf dieses E-Book nicht überlassen werden oder der Zugriff über ein Netzwerk ermöglicht werden. Sie sind ebenfalls nicht berechtigt, das E-Book über ein externes Netzwerk oder das Internet direkt oder indirekt (beispielsweise durch Einstellen in eine Homepage, Speicherung auf einem File-, FTP- oder anderen Servern, Verweis darauf durch einen Link etc.) Dritten zur Verfügung zu stellen oder anderen den Zugang zu ermöglichen.

c) Sicherungskopie

Zusätzlich zu den unter Punkt b) genannten Speicherungsmöglichkeiten sind Sie lediglich berechtigt, von dem E-Book eine Sicherungs- oder Archivierungskopie zu fertigen. Auch diese Kopie ist ausschließlich für Ihren persönlichen Gebrauch und darf nicht an Dritte weitergegeben werden oder Dritten Zugang dazu verschafft werden.

d) keine Weitergabe/Übertragung der Nutzungsrechte

Da dieses E-Book ausschließlich für Ihren persönlichen Gebrauch ist, ist eine – auch unentgeltliche – Weitergabe nicht gestattet. Sie sind auch nicht berechtigt, die Nutzungsrechte an diesem E-Book entgeltlich oder unentgeltlich zu übertragen.

II. Laufzeit und Kündigung

BusinessVillage erteilt Ihnen die Nutzungslizenz zeitlich unbegrenzt, solange Sie die Lizenzbestimmungen erfüllen. Unbeschadet sonstiger Rechte ist BusinessVillage berechtigt, Ihre Rechte aus diesem Lizenzvertrag zu kündigen, sofern Sie gegen die Bestimmungen dieses Lizenzvertrages verstoßen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, dieses E-Book und sämtliche Kopien unwiderruflich zu löschen.

III. Kennzeichenrechte

Diese Lizenzvereinbarung gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Kennzeichenrechten von BusinessVillage.

IV. Prüfrechte

Der Kunde wird über die Anzahl der Anwender beziehungsweise der von der Software erstellten Kopien sowie über deren Installationsort genaue Angaben nachhalten. BusinessVillage ist berechtigt, fünf Werktage nach vorheriger schriftlicher Ankündigung die Geschäftsräume des Kunden während der allgemeinen Geschäftszeiten zu betreten, um zu überprüfen, ob der Kunde seine Vertragspflichten einhält. Unter Berücksichtigung berechtigter Belange des Kunden wird BusinessVillage gegebenenfalls einen zur Berufswiegenheit verpflichteten Sachverständigen mit dieser Überprüfung beauftragen. Der Kunde unterrichtet den Sachverständigen oder BusinessVillage umfassend, hält seine Mitarbeiter zur Auskunftserteilung an und gewährt Einblick in die für die Überprüfung erforderlichen Unterlagen. BusinessVillage trägt die Kosten dieser Überprüfung, es sei denn, es würde eine Vertragsverletzung durch den Kunden festgestellt.

V. Urheberrecht

Alle Rechte und geistigen Eigentumsrechte an dem E-Book (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Text, Bilder, Fotografien, Grafiken, Animationen, Video, Audio, Musik und Applets, die in dem E-Book enthalten sind), den gedruckten Begleitmaterialien und jeder Kopie des E-Books liegen bei BusinessVillage oder seinen Autoren. Jeder Fall einer Verletzung der Urheberrechte von BusinessVillage und jeder Verstoß dieser Lizenzvereinbarung wird ausnahmslos verfolgt. Jede Verletzung der Urheberrechte oder eine Missachtung der Lizenzbestimmungen verpflichtet zum Schadenersatz. Jede unerlaubte Vervielfältigung, Verbreitung oder öffentliche Wiedergabe kann mit einer Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Bei einer gewerbsmäßigen unerlaubten Verwertung droht eine Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder Geldstrafe.

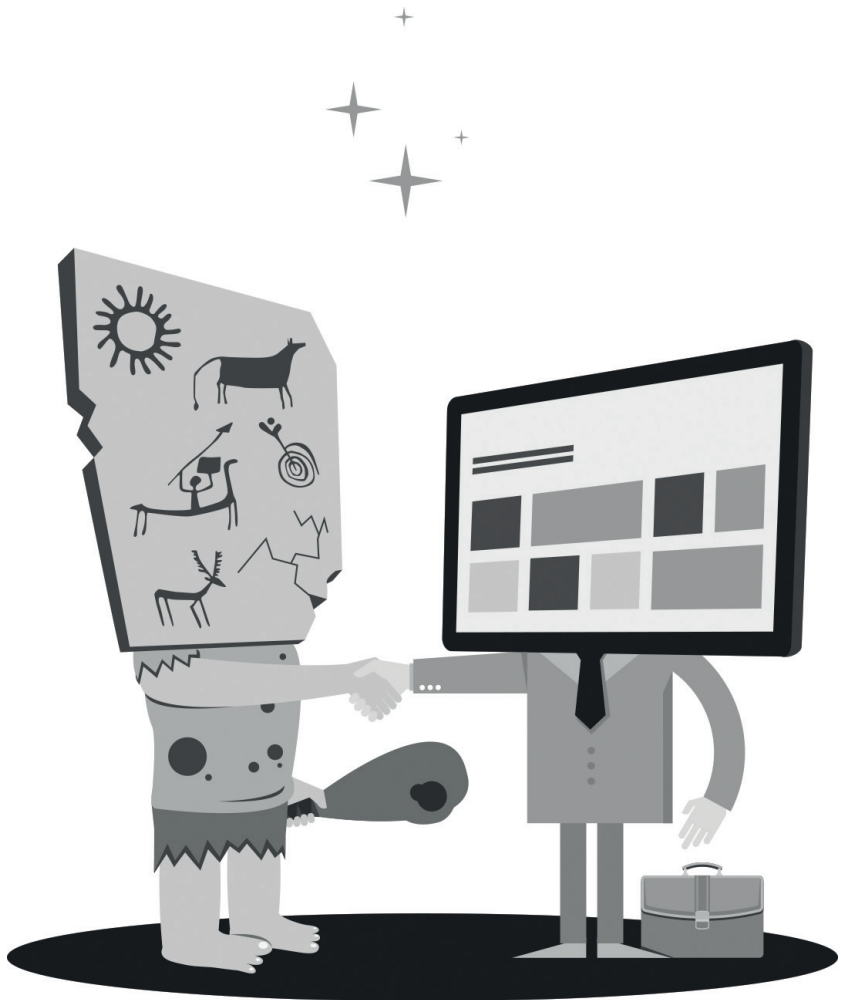
VI. Haftungsausschluss

BusinessVillage übernimmt für den Inhalt des E-Books keine Haftung. Die Verantwortlichkeit für den Inhalt liegt ausschließlich bei dem jeweiligen Autor. Dies gilt insbesondere für fachspezifische Inhalte wie rechtliche, steuerrechtliche, medizinische, pharmazeutische oder ähnliche Inhalte. Im Übrigen ist die Haftung von BusinessVillage und seinen Erfüllungsgehilfen beschränkt auf Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

THOMAS SCHMIDT

#NEULAND

40.000 JAHRE MEDIENKOMPETENZ



Thomas Schmidt

#Neuland

40.000 Jahre Medienkompetenz

1. Auflage 2015

© BusinessVillage GmbH, Göttingen

Bestellnummern

ISBN 978-3-86980-292-3 (Druckausgabe)

ISBN 978-3-86980-293-0 (E-Book, PDF)

Direktbezug www.BusinessVillage.de/bl/963

Bezugs- und Verlagsanschrift

BusinessVillage GmbH

Reinhäuser Landstraße 22

37083 Göttingen

Telefon: +49 (0)5 51 20 99-1 00

Fax: +49 (0)5 51 20 99-1 05

E-Mail: info@businessvillage.de

Web: www.businessvillage.de

Redaktion

Andreas Kaizik, Christine Schulz, Infotext Berlin

Layout und Satz

Sabine Kempke

Illustration auf dem Umschlag und Piktogramme im Buch

Marc Doerfert, Helliwood media & education

Druck und Bindung

Westermann Druck Zwickau GmbH

Copyrightvermerk

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar.

Das gilt insbesondere für Vervielfältigung, Übersetzung, Mikroverfilmung und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Alle in diesem Buch enthaltenen Angaben, Ergebnisse usw. wurden von dem Autor nach bestem Wissen erstellt. Sie erfolgen ohne jegliche Verpflichtung oder Garantie des Verlages. Er übernimmt deshalb keinerlei Verantwortung und Haftung für etwa vorhandene Unrichtigkeiten.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürfen.

Inhalt

Über den Autor	7
Vorwort	9
1. Mein Nachbar ist ein Neandertaler	11
2. Handlungskompetenz: Neue Welten erobern	19
Alles beim Alten im #Neuland	21
Terror im Posteingang	32
Kinder, Medien, Kompetenzen , Konsequenz	38
Mehr <i>Tatort</i> für mich	45
3. Sozialkompetenz: Ziele gemeinsam erreichen	51
Eine gute und eine schlechte Nachricht für Katharina	53
Meine kurze, aber heftige Karriere als T-Shirt-Verkäufer	58
Wir sind Spießer	62
Ein Lexikon für alle	67
Viel Spannung, doch kein Lämpchen brennt	73
Großes Palaver	78
4. Personale Kompetenz: Eine Frage der inneren Einstellung	87
Überraschung im Klassenzimmer	89
Zögerliche Schritte ins #Neuland	98
Gisela, eine Oma im #Neuland	103
Weil es Spaß macht!	109
Suppe ohne Topf	115
Freundschaftsdienst	120
Das echte Leben	125
Begegnung mit der Generation Y	135

5. Methodenkompetenz: Strategisch klug und weitsichtig handeln ...	137
Das #Neuland ist Schuld	139
Mönchspfeffer und rote Säfte	143
Totalausfall mit Folgen	151
Hänsel und Gretel im #Neuland	160
Keine Erbschaft ohne Passwort	162
Was meine Nichte und mein Klempner gemeinsam haben	169
6. Und eins noch	181
7. Wie weit reicht die Medienkompetenz? –	
Ein Nachwort von John Erpenbeck	189
8. Vom steinzeitlichen Homo erectus zum modernen Menschen	195
9. Glossar	199
Quellen und verwendete Literatur	205

Über den Autor



Thomas Schmidt, geboren 1965 in Eisenach, ist Medien- und Kompetenzexperte und entwickelt seit mehr als fünfzehn Jahren mit der Agentur Helliwood media & education Bildungsinitiativen und -programme im Themenfeld digitale Medien, Lernen und Kommunikation.

Er versteht sich als aktiv gestaltendes Mitglied einer digitalisierten Gesellschaft. Der Fokus seiner Arbeit richtet sich darauf, junge Menschen auf das Leben in einer zunehmend digitalisierten Welt vorzubereiten und mit ihnen neue Wege des Lernens zu entwickeln.

Sein Denken, Gestalten und Handeln ist dabei sowohl von aktuellen Forschungsergebnissen geprägt als auch von seinen praktischen Erfahrungen als Experte in deutschen Kindergärten, Klassenzimmern oder Bildungseinrichtungen wie der Universität in Erfurt, an der er einen Lehrauftrag innehat.

In einer Zeit, in der in Bezug auf den Umgang mit Medien fast wöchentlich eine neue Kompetenz gefordert wird, vermittelt er auf eine eigene und sehr persönliche Art die faszinierend einfache Botschaft, dass wir alle mit unseren ureigenen Stärken und Kompetenzen sehr gut in der Lage sind, in einer digitalisierten Welt zu bestehen.

Das macht Mut für den Alltag im #Neuland.

Kontakt:

Internet: www.helliwood.de

E-Mail: schmidt@helliwood.de

Vorwort



Die digitale Welt, das #Neuland, wächst stetig und nimmt einen immer größeren Raum in unserem Leben ein. Für die einen sind das #Neuland und der Weg dorthin zur Selbstverständlichkeit geworden. Andere fühlen sich wie Dinosaurier, die den Anschluss verpasst haben. Manche Menschen loben das #Neuland in den Himmel, während es für Skeptiker vor allem eine Gefahr darstellt. Und überall ist die Rede davon, dass wir unsere Medienkompetenz schulen und gezielt einsetzen sollen, um möglichst gefahrlos ins #Neuland hinein- und wieder herauszukommen und auch unsere Kinder kompetent begleiten zu können. Das scheint eine schwierige Sache zu sein.

Doch was wäre, wenn es diese Medienkompetenz gar nicht gäbe und wir schon längst über alle nötigen Kompetenzen für den Schritt ins #Neuland verfügten? Wenn Medienkompetenz in Wirklichkeit ein Zusammenspiel von Kompetenzen wäre, die bereits unsere steinzeitlichen Vorfahren entwickelt und eingesetzt haben? – Dann wäre die Sache gar nicht mehr so schwierig und das #Neuland würde jedem offenstehen.

Und es ist tatsächlich so: Die Menschen der Steinzeit hatten vielfältige Fertigkeiten und Fähigkeiten, die ihnen nicht nur das Überleben sicherten, sondern auch den technischen Fortschritt möglich machten. Daraus wurden Kompetenzen wie Folgebewusstsein, Beurteilungsvermögen, Entscheidungsfähigkeit und noch einige mehr, über die wir bis heute verfügen und die uns jetzt, vierzigtausend Jahre später, dabei helfen, das #Neuland zu erobern.

Wir brauchen uns also nur darauf zu besinnen, was wir seit Urzeiten besitzen. Denn alles, was wichtig ist für die Entdeckung des #Neulandes, steckt bereits seit Jahrtausenden in uns.

1.

Mein Nachbar ist ein Neandertaler



Mein Nachbar ist zweiundfünfzig Jahre alt und ein ›Steinik‹. Er ist eher ein ruhiger Typ und ein sehr netter Kerl. Als angesehener Architekt hat Jürgen¹ ein gutes Einkommen, fährt einen SUV und hat eine große Wohnung. Seine Frau Katharina ist eine recht erfolgreiche Heilpraktikerin. Den beiden geht es gut, ebenso wie ihren beiden Kindern Melanie und Leonard. – Jürgen und ich sind längst gute Freunde. Als ich allerdings das erste Mal von Jürgens speziellem Faible hörte, dachte ich, er spinnt ein bisschen, und manchmal denke ich das heute noch. Aber eins ist sicher: Mit der Steinzeit kennt Jürgen sich aus.

Es begann vor sieben Jahren. Damals hatte Katharina die Idee, ihm zum Geburtstag einen Steinzeit-Survival-Kurs zu schenken. Dabei ging es darum, ein Wochenende in der freien Natur ganz ohne moderne Hilfsmittel zu verbringen. Die beiden fuhren gemeinsam hin und sind seitdem enthusiastische Steinis. Beide wissen inzwischen, wie man sich in freier Wildbahn rasch eine Unterkunft für die Nacht baut, wie man ohne moderne Hilfsmittel ein Feuer entzündet, welche Wildpflanzen essbar sind – und dergleichen mehr. Ihre beiden Kinder zeigten sich lange begeistert von den Ausflügen in die Steinzeit, allerdings hatten sie auch kaum eine andere Wahl: Bei jeder Gelegenheit tauchte die Familie in die Steinzeit ab – an den Wochenenden und zu Ferienzeiten sowieso. Die Familie gehört zum harten Kern einer offensichtlich wachsenden Gruppe von Steinzeit-Enthusiasten aus dem In- und Ausland. Sie haben ein festes ›Steinzeitdorf‹, das auf einer zusammen mit anderen Steinis gepachteten Koppel in Brandenburg liegt. Dort können sie in (fast) authentischer Steinzeitkleidung herumlaufen, im nahe gelegenen See baden, am Lagerfeuer sitzen, sich im Umgang mit der Steinschleuder üben und in heißer Asche gegartes Gemüse (oder mitgebrachte Steaks) essen. Außerdem haben sie drei Bienenvölker, deren Honig und Wachs sich für allerlei steinzeitliche Aktivitäten eignen.

¹ Alle Namen von Personen in diesem Buch wurden von mir geändert – außer mein eigener und der unserer Agentur Helliwood media & education, einem Geschäftsbereich der seit mehr als zwanzig Jahren in Deutschland arbeitenden gemeinnützigen Organisation Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V. (fjs).

Die meisten Steinis, zumindest Jürgen und Katharina, nehmen die Sache zwar ernst, sind dabei aber nicht verbissen. Unter Steinzeit fällt für sie alles, was vor rund vierhunderttausend Jahren begann. Und seitdem ist viel passiert. Und nicht nur das, es passiert außerdem immer schneller. Denn die Entwicklung auf unserer Welt beschleunigt sich, und insbesondere innerhalb der vergangenen fünfundzwanzig Jahre hat sich eine ganze Menge getan. Manch einer – zum Beispiel der im Jahr 2014 verstorbene FAZ-Herausgeber Frank Schirrmacher in seinem Buch *Payback* – spricht jetzt sogar von einer voll digitalen Welt. Und Jürgen? Ganz unabhängig von seinem Steinzeitfaible ist er, wie er selbst sagt, ein digitaler Tölpel, eben ein DAU im #Neuland. Für sich selbst wäre das völlig in Ordnung, doch seine Kinder Melanie und Leonard sind nun bald keine Kinder mehr und machen sich zusehends über ihre Eltern lustig. Jürgen ist zwar sicher einer der besten Väter, um wild herumzutoben oder Abenteuer zu bestehen, und ansonsten überaus geduldig und im Umgang mit seinen Kindern immer geradezu vorbildlich liebevoll. Doch in Anbetracht der nun gar nicht steinzeitlichen Wirklichkeit seiner Kinder hält er sich manchmal für völlig unfähig.

Einmal sagte er zu mir: »Ich komme da nicht mehr richtig mit. Ich weiß nicht einmal mehr, was meine Kinder mit all diesem digitalen Kram machen. Letztens bekam Melanie kurz nacheinander mehrere komische Nachrichten auf ihr Handy, in denen stand, dass irgendwas passieren würde, wenn sie die Mitteilung nicht an zehn andere weiterleiten würde. – Ich habe sie gefragt, ob sie die Nachrichten denn weitergeleitet habe. Hat sie nicht. Mehr fiel mir dazu dann auch nicht ein. Du kennst dich doch aus. Was soll ich machen, was muss ich lernen? Und wie und von wem?«

Klar ist, Jürgen hat wie viele andere wohl auch ein bisschen den Anschluss an die digitale Welt und damit den Zugang zu einem wichtigen Teil der aktuellen Lebenswirklichkeit verloren. Doch Jürgen ist clever, erfolgreich, er weiß genau, was er tut, und findet für fast jedes analoge Problem eine Lösung. In der Steinzeit waren Typen wie Jürgen sicher diejenigen, die das Überleben ihrer Familie und der ganzen Gruppe sicherten. Er würde wissen,

was in Gefahrensituationen, bei Kälte und Krankheit oder ausbleibenden Ernten zu tun ist. Müsste ich in der Steinzeit leben und hätte die Wahl, Mark Zuckerberg oder Jürgen mitzunehmen, würde meine Entscheidung eindeutig zugunsten von Jürgen ausfallen.

Doch heute fühlt sich Jürgen manchmal wie ein Dinosaurier. Aus der Schule seiner Kinder bekommt er ständig zu hören, wie essenziell Medienkompetenz sei und dass sie gerade bei vielen Eltern zu wünschen übrig lasse. Dem kann er nicht widersprechen. Wie Jürgen selbst sagt, nutzt er den Computer für den Beruf und außerdem dafür, geschäftliche und private E-Mails zu schreiben oder um im Internet nach interessanten Orten für die Steini-Treffen zu recherchieren. Von allem, was darüber hinausgeht, hat er kaum eine Ahnung. Er liest, was zum Thema in den Zeitungen steht, versteht nicht, warum die Leute, wie es ständig heißt, bei Facebook ihr Privatleben entblößen, was sein Sohn an einem Fußballmanager-Spiel so toll findet oder wozu man unbedingt immer die neueste Technik braucht. Dabei hat er selbst den leisen Verdacht, dass seine Gedanken auf Klischees und Halbwissen basieren.

Auf seine Frage, was denn zu tun sei, dachte ich an die Steinzeit. Für Jürgen ist die Epoche der Jungsteinzeit die spannendste. Denn damals war eine Zeit des Umbruchs: Die Jäger und Sammler wurden zu Ackerbauern und Viehzüchtern. Dadurch veränderten sich die Lebensgewohnheiten radikal. Aus den umherziehenden Kleingruppen entstanden allmählich immer größere Gemeinschaften, die in Siedlungen sesshaft wurden. Und als Architekt ist Jürgen von der einfachen, jedoch soliden und überaus effizienten Baukunst der frühen Menschen begeistert. Besonders faszinierend ist für ihn der Beginn der technischen Entwicklungen: Werkzeuge, Waffen und die Arbeitstechniken wurden immer ausgefeilter. Damit begann eine Zeit des technischen Fortschritts, die ja letztlich bis heute anhält. Allein um die zum Teil recht großen Behausungen zu errichten, war eine ganze Reihe unterschiedlicher Kompetenzen erforderlich: Es brauchte Kooperationsfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Beurteilungsvermögen und si-

cher auch eine gute Portion schöpferischer Fähigkeit und natürlich viel Teamgeist. Diese Reihe von Fähigkeiten klingt nun allerdings überhaupt nicht steinzeitlich. Sie liest sich eher wie das Anforderungsprofil einer modernen Stellenanzeige für eine höher qualifizierte Arbeitsstelle – zum Beispiel in der Medienbranche.

Sind es also dieselben Kompetenzen, die den Menschen schon vor Jahrtausenden das Überleben gesichert haben, die uns auch heute dabei helfen, uns sicher in der modernen Medienwelt zu bewegen? Für unzählige Menschen und auch für Jürgen wäre das eine wahre Erleichterung.

Jürgen brauche ich auch nicht mit den vier Dimensionen der Medienkompetenz² zu kommen, wie man sie zum Beispiel bei Dieter Baake – Erziehungswissenschaftler und derjenige, der den Begriff der Medienkompetenz in den Siebzigerjahren eingeführt und geprägt hat – nachlesen kann. Jemand wie Jürgen will nichts über Medienkompetenz wissen, er will wissen, was er tun soll und worauf er im #Neuland achten muss. Und ich glaube, so geht es vielen Menschen. Der theoretische Diskurs über Medienkompetenz ist zweifellos wichtig und auch für den praktischen Umgang mit digitalen Medien von Bedeutung. Doch wenn ich mit Jürgen oder anderen #Neuland-Neulingen spreche, dann habe ich das Gefühl, es ist am besten, ihnen Mut zu machen und ihnen zu sagen: »Es ist doch alles nicht so schlimm. Du kannst das. Du brauchst nicht viel Neues zu lernen, sondern nur die Fähigkeiten einzusetzen, die du sowieso schon hast.«

Auf Jürgens Frage, was er denn nun machen könne, sagte ich ihm also, er solle sich auf seine ureigenen Stärken besinnen – gerade so, wie es damals die Steinzeitmenschen gemacht haben. Denn auch die Steinzeitmenschen waren durchaus experimentierfreudig, vermieden es allerdings, unnöti-

2 Die vier Dimensionen der Medienkompetenz sind übrigens Medienkritik (kritischer Umgang mit Medien), Medienkunde (Wissen über und Umgang mit aktuellen Medien und Mediensystemen), Mediennutzung (Anwenden und Anbieten von Medien) und Mediengestaltung (Weiterentwicklung von Mediensystemen und Gestaltung über die Grenzen des Mediensystems hinaus). Nachzulesen zum Beispiel bei <http://de.wikipedia.org/wiki/Medienkompetenz>.

ge Risiken einzugehen, wie Jürgen immer wieder selbst gern erzählt. Sie beschützten ihre Kinder, wenn Gefahr drohte, ließen ihnen aber auf der anderen Seite Raum für persönliche Bewährungsproben und Entdeckungstouren. Sie testeten Neues aus und erprobten ständig bessere Methoden in allen Lebensbereichen, doch gingen sie dabei möglichst keine größeren Risiken ein und waren stets wachsam. Was verständlich ist, wenn einem klar wird, dass ein Moment der Unaufmerksamkeit genauso zum Tod führen konnte wie ein gebrochenes Bein oder eine andere Verletzung. Mit anderen Worten: Die Steinzeitmenschen waren experimentierfreudig, wenn es sich lohnte, und vorsichtig, wenn bekannte oder unbekannte Gefahren auf sie lauerten. Und sie zeigten eine hohe Lernbereitschaft und machten einen einmal begangenen Fehler so schnell kein zweites Mal. Ich erinnerte Jürgen an seine eigenen Worte und fügte hinzu: »Mach in der digitalen Welt einfach das, was deine Steinzeitmenschen machen würden, dann kann nicht viel schiefgehen.« Damit war Jürgen fürs Erste beruhigt.



Ich heiße **Wapoid** **Tompson** und bin fünfzehn Jahre alt. Da, wo ich lebe, ist das sehr alt. Älter als zwanzig sind hier nur wenige und älter als dreißig ist hier niemand. Mit meinen fünfzehn Jahren gehöre ich also zum harten Kern des World Wide Webs, wie wir es früher nannten. Heute hat meine Heimat viele Namen, am besten gefällt mir #Neuland. Frau Merkel hatte meine Heimat irgendwann einmal so getauft. Dieses #Neuland wird immer größer und hat keine Grenzen, nicht einmal zur »realen Welt«, wie manche von den Analogenen immer noch glauben. Obwohl die noch immer nicht richtig begriffen haben, was hier im #Neuland geschieht, haben sie manchmal doch ganz gute Ideen. Einer von denen, dieser Herr Schmidt, hat sogar ständig neue Ideen. Kein Wunder also, dass auch einmal eine gute dabei war. Das war 1999. Damals war das #Neuland längst nicht so groß wie heute und die Menschen trauten sich nur mit einem Nickname hinein.

Der Herr Schmidt arbeitete damals an dieser WAP-Geschichte und dachte, das sei ultramodern. Bei WAP ging es darum, Internetinhalte für Mobiltelefone verfügbar zu machen. Das ist zwar gelungen, war jedoch zu unkomfortabel und vor allem zu teuer. Heute hat das #Neuland das alles längst übernommen. Von WAP redet deshalb keiner mehr. Doch immerhin wurde ich damals geboren, aus WAP wurde Wapoid und der Herr Schmidt hatte seinen Nickname für das #Neuland.

Allerdings hat er dann irgendwann gemerkt, dass so ein Nickname nichts Halbes und nichts Ganzes ist. Das war ein paar Jahre später, da war hier im #Neuland plötzlich richtig was los: Denn da ging ›Second Life‹ online. Und wer da mitmachen wollte, brauchte einen vollständigen Namen, aber keinen aus der analogen Welt. Wir wollten unter uns sein – und diese Analogen sollten, während wir hier die Welt ständig neu erschufen, doch zu Hause einen Kuchen backen oder ihre Omi besuchen.

Der Herr Schmidt – obwohl ein Bäckersohn – kann gar keinen echten Kuchen backen und wollte natürlich unbedingt bei uns mitmischen und brauchte nun ein richtiges digitales Ich. Einfallsreich, wie er nun einmal ist, nahm er seinen Vornamen (Thomas), veränderte ihn ein wenig und machte ihn zu meinem Nachnamen. Seitdem heiße ich Wapoid Tompson. Was für eine schlaue Idee!

Zugegeben: Damals war ich kaum mehr als ein Abziehbild von Herrn Schmidt. Allmählich merkte ich dann, dass ich doch ein bisschen mehr draufhabe als dieser Radfahrer, Lehrer, Geschäftsführer und Familienvater. Schließlich erledige ich die ganze Arbeit hier im #Neuland, verdiene das Geld für uns beide und Sorge dafür, dass es immer etwas zu tun gibt. Seitdem lasse ich mir von Herrn Schmidt so schnell nichts mehr bieten. Einmal hat er mir sogar damit gedroht, mich zu löschen, aber das ist nur so ein Gerede. Das kann er sich gar nicht leisten, schließlich braucht er seine digitale Identität. Ständig nur so ein Herr Schmidt zu sein, reicht ihm nämlich auch nicht.

PS: Wenn Sie im #Neuland unterwegs sind und mich besuchen wollen, finden Sie mich hier: www.wapoid.de und hier: twitter.com/wapoid und hier: facebook.com/wapoid.

2.

Handlungskompetenz:

Neue Welten erobern

