

Alexander Eisen

Neue Medien in der Schule

Gefahren und Chancen der Generation Flatrate

Eisen, Alexander: Neuen Medien in der Schule: Gefahren und Chancen der Generation Flatrate. Hamburg, Diplomica Verlag GmbH 2014

Buch-ISBN: 978-3-95850-732-6

PDF-eBook-ISBN: 978-3-95850-232-1

Druck/Herstellung: Diplomica® Verlag GmbH, Hamburg, 2014

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen.

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 dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und die Diplomica Verlag GmbH, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Rechte vorbehalten

© Diplomica Verlag GmbH

Hermannstal 119k, 22119 Hamburg

<http://www.diplomica-verlag.de>, Hamburg 2014

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
2	Gang der Untersuchung	9
3	Warum der Begriff Generation Flatrate?	12
4	Medienkompetenz als Grundlage	14
4.1	Geschichtliche Aspekte der Begrifflichkeit	14
4.2	Probleme bei der Benutzung des Begriffs Medienkompetenz	16
4.3	Dimensionen der Medienkompetenz	17
4.3.1	Basisdimension.....	17
4.3.2	Medienkompetenzmodell nach Baacke	18
4.3.3	Ergänzung durch das Medienkompetenzmodell von Groeben	20
4.4	Kritische Betrachtung des Medienkompetenzbegriffs	22
5	Die mediale Welt von Kindern und Jugendlichen	24
5.1	Zum Begriff Neue Medien	24
5.1.1	Digitalität, Vernetzung, Globalität	25
5.1.2	Mobilität.....	26
5.1.3	Konvergenz.....	27
5.1.4	Interaktivität.....	27
5.2	Das Neue der „Neuen Medien“	28
5.3	Mediensozialisation	29
5.3.1	Theorie Sozialisation	30
5.3.2	Theorie Mediensozialisation	30
5.3.3	Der Bezug zu den Medien Computer und Internet.....	31
5.4	KIM Studie 2012	32
5.4.1	Themeninteressen Kinder 2012	33
5.4.2	Geräteausstattung im Haushalt von Kindern 2012	34
5.4.3	Medienbeschäftigung und Freizeitaktivitäten von Kindern 2012.....	36
5.4.4	Medienbindung von Kindern 2012.....	37
5.4.5	Nutzungsfrequenz Computer bei Kindern 2012	38
5.4.6	Computer und Schule bei Kindern 2012	39
5.4.7	Nutzungsfrequenz Internet bei Kindern 2012	40
5.5	JIM-Studie 2012	41
5.5.1	Gerätebesitz Jugendliche 2012	42
5.5.2	Medienbeschäftigung in der Freizeit 2012	43
5.5.3	Computer und Internet bei Jugendlichen 2012	44
5.5.4	Handybesitz und Smartphones bei Jugendlichen 2012	46

6	Gefahren und Risiken der Neuen Medien.....	49
6.1	Der Computer und das Internet.....	49
6.2	Chat und Instant Messenger	51
6.3	Cyber Grooming	52
6.4	Pornografisches Material im Internet	53
6.5	Mobbing im Internet	56
6.5.1	Flaming – Beleidigung und Beschimpfung	59
6.5.2	Harassment – Belästigung.....	59
6.5.3	Denigration – Das Anschwärzen und Verbreiten von Gerüchten	59
6.5.4	Impersonation – Der Auftritt unter falscher Identität	60
6.5.5	Outing and Trickery – Die Betrügerei.....	60
6.5.6	Exclusion – Ausschluss	61
6.5.7	Cyberstalking – Dauerhafte Verfolgung	61
6.5.8	Cyberthreats – Die Androhung von Gewalt	62
6.5.9	Ursachen des Cybermobbings.....	62
6.5.10	Stand der Forschung	63
6.6	Happy Slapping.....	64
6.7	Theorien der Medienwirkung	67
6.7.1	Inhibitionsthese.....	67
6.7.2	Habitualisierungsthese.....	68
6.7.3	Suggestionsthese – Nachahmungsthese.....	68
6.7.4	Erregungstransferthese / Excitation-Transfer-Theorie	69
6.7.5	Zwischenfazit.....	70
6.8	Ausblick	71
7	Chancen und Möglichkeiten der Neuen Medien	73
7.1	Computer und Computerspiele	74
7.1.1	Soziale Kompetenz	76
7.1.2	Medienkompetenz	76
7.1.3	Persönlichkeitsbezogene Kompetenz	76
7.1.4	Kognitive Kompetenz	77
7.1.5	Motivationspotenzial	77
7.1.6	Adaptivität.....	78
7.1.7	Differenziertheit des didaktischen Systems.....	78
7.1.8	Nutzbarmachung für Aus- und Weiterbildung.....	78
7.2	Computereinsatz im Unterricht	79
7.2.1	Public Private Partnership München.....	82

6.2.2 Zwischenfazit.....	83
7.2.2 Ausblick	83
7.3 Prävention	84
7.3.1 klicksafe	84
7.3.2 Polizeiliche Kriminalprävention.....	86
7.3.3 Gewaltprävention in der Schule.....	87
8 Schulkultur als Ursache gewalttätigen Verhaltens?	88
8.1 Ursachen von Schulgewalt	88
8.2 Schulische Präventionsverfahren.....	90
8.2.1 Schulische Lernkultur	91
8.2.2 Sozialklima.....	92
8.2.3 Stigmatisierung	92
8.2.4 Regeln, Grenzen und Rituale.....	92
8.2.5 Kooperation.....	93
8.3 Zusammenfassung	93
9 Fazit	95
10 Literaturverzeichnis.....	99

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Themeninteresse 2012	33
Abbildung 2: Geräteausstattung 2012.....	34
Abbildung 3: Gerätebesitz der Kinder 2012	35
Abbildung 4: Freizeitaktivität 2012.....	36
Abbildung 5: Medienbindung 2012	37
Abbildung 6: Nutzungsfrequenz Computer 2012	38
Abbildung 7: Computernutzung zu Hause für die Schule 2012.....	39
Abbildung 8: Entwicklung Internet-Nutzer 2012 – 2006	41
Abbildung 9: Gerätebestiz Jugendliche 2012	42
Abbildung 10: Medienbeschäftigung Jugendlicher 2012	43
Abbildung 11: Wege der Internetnutzung bei Jugendlichen 2012-2010	44
Abbildung 12: Aktivitäten von Jugendlichen im Internet 2012	45
Abbildung 13: Mobiles Internet bei Jugendlichen 2012.....	47
Abbildung 14: Die wichtigsten Apps auf dem Smartphone 2012.....	47
Abbildung 15: Cyber-Mobbing im Bekanntenkreis 2012.....	57
Abbildung 16: Happy Slapping Erfahrungen 2012.....	65
Abbildung 17: Input/Output-Modell 2003	82

1 Einleitung

In der vorliegenden Zulassungsarbeit steht folgende Forschungsfrage im Fokus: Sind die Gefahren und Chancen, die aus dem Umgang mit den neuen Medien resultieren und in der Politik, der öffentlichen Debatte und vielen Publikationen ambivalent diskutiert werden, auch wissenschaftlich zu belegen? Besteht also wirklich ein Zusammenhang zwischen dem Spielen von gewalthaltigen Computerspielen und einer verminderten emphatischen Fähigkeit, oder muss unsere Gesellschaft weg von einer Bewahrpädagogik in Bezug auf die Neuen Medien, welche bereits im 1. Drittel des 20. Jahrhunderts vorherrschte?¹

Werden die Trends der modernen Massengesellschaft analysiert, wird schnell klar, dass einfach mal abschalten nicht mehr möglich zu sein scheint. Sei es der ständig laufende LED-3D TV, das aufgeklappte Ultrabook, das Tablet auf der Couch oder das Smartphone in der Hand. Der Weg von einer Industriegesellschaft hin zu der modernen Informations- und Mediengesellschaft scheint vollzogen. Das erkannte Dieter Baacke schon vor längerer Zeit: „Medienwelten sind Lebenswelten, Lebenswelten sind Medienwelten“². Diese Entwicklung bringt natürlich nicht nur Vorteile mit sich, sondern birgt auch Gefahren und zwar nicht nur für Kinder und Jugendliche, sondern auch für erwachsene Personen³. In der öffentlichen Debatte stehen immer wieder Dienste wie Facebook, Twitter oder Chatportale in der Kritik. Laut Spiegel „kennt (Facebook) kein Briefgeheimnis. Das Netzwerk erfasst automatisch, wer wem eine Nachricht schreibt und hört auf Schlagwörter. Unter bestimmten Umständen vermutet das System beispielsweise, es könnte sich um den unsittlichen Anbahnungsversuch eines Erwachsenen an einen Teenager handeln - und schlägt Alarm.“⁴ Dieses Feld ist jedoch nur ein sehr kleiner Bereich der heutigen Medienwelt und verdeutlicht, wie viele neue

¹Vgl. Hüther, Jürgen; Podehl, Bernd: *Geschichte der Medienpädagogik*, in: Hüther, Jürgen; Podehl, Bernd (Hrsg.): *Grundbegriffe Medienpädagogik*, 4, 2005, S.119 in: http://mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/huether-podehl_geschichte/huether-podehl_geschichte.pdf (letzter Zugriff: 13.06.13)

²Vgl. Baacke, Dieter (Hrsg.); Kornblum, Susanne (Hrsg.): *Handbuch Medien: Medienkompetenz. Modelle und Projekte*, 1999, S.31 f.

³Vgl. Groeben, Norbert (Hrsg.), Hurrelmann, Bettina (Hrsg.): *Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen*, 2002, S.12

⁴Vgl. Reißmann, Ole: *Netzwerk in der Kritik. Facebooks dunkle Seite*, in: *Spiegel Online Netzwelt*, 2012 <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/netzwerk-in-der-kritik-die-dunklen-seiten-von-facebook-a-845127.html> (letzter Zugriff: 04.03.2013)

Problemfelder sich durch die schnell wandelnde Medienlandschaft auftun. Denkt man jedoch über die Zukunft von Jugendlichen und die Notwendigkeit einer Auseinandersetzung mit Medien in Bezug auf den Arbeitsmarkt nach, wird deutlich, wie kontrovers die Debatte an diesem Punkt werden kann. Die Medien berichten ebenfalls von sinnlosen Besäufnissen Jugendlicher und Kinder, von steigender Gewalt im Jugendalter und der Angst der jugendlichen Generation, zukünftig keinen Arbeitsplatz zu finden. Stehen diese Entwicklungen in einer Verbindung mit dem Wandel zur modernen Informations- und Mediengesellschaft? Geht es den Jugendlichen einer modernen Informationsgesellschaft überhaupt noch gut? Carsten Rohlf's beantwortet diese Frage in einem Zeitungsinterview: „Den Jugendlichen geht es gut. Klar, sie haben viele Probleme und Ängste, aber auch viele Chancen [...] Wir waren die ersten Jugendlichen, die fast nur drinnen spielten und vor dem Fernseher saßen - eine domestizierte Kindheit. Den Generationen nach uns gab man gar keine Zukunftsperspektiven mehr. Und nun haben wir die Generation Flatrate.“⁵

Diese Arbeit soll sich mit den Problembereichen und den Möglichkeiten der Neuen Medien beschäftigen und untersuchen, wie sich diese auf Jugendliche auswirken können. Pornografie, gewalthaltige Spiele, rechte Propaganda oder Cyber-Mobbing. Ebendiese Begriffe werden in der breiten Öffentlichkeit häufig sehr einseitig diskutiert. Spitzer wird an dieser Stelle sehr deutlich: „Wenn wir die Entwicklung so weiter laufen lassen wie bisher, dann verursachen Bildschirme im Jahr 2020 hierzulande jährlich etwa 40.000 zusätzliche und vermeidbare Tote aufgrund von Herzinfarkt, Zuckerkrankheit und Schlaganfällen sowie Lungenkrebs. Die Zahlen sind vorsichtig geschätzt, stellen also eher die untere Grenze dessen dar, womit man rechnen muss. Es kann deutlich schlimmer kommen.“⁶ Seiner Meinung nach ist „jeder Tag, den ein Kind ohne digitale Medien zugebracht hat, [...] gewonnene Zeit. Beschränken Sie bei Kinder die Dosis, denn das

⁵Vgl. Rohlf's, Carsten: *Die Generation Flatrate* in: Bretz, Ulrike: *Das Lebensgefühl der Jugend*, Interview Süddeutsche Zeitung, 2010 <http://www.sueddeutsche.de/leben/das-lebensgefuehl-der-jugend-die-generation-flatrate-1.478836> (letzter Zugriff: 27.03.2013)

⁶Vgl. Spitzer, Manfred: *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft*, 2005, S.6

ist das Einzige, was einigermaßen einen positiven Effekt hat.“⁷ Hier zeichnet sich ein Bild der neuen Medien als reine Gefahr für Kinder und Jugendliche ab. Nach dem Amoklauf eines Gymnasiasten in Winnenden entbrannte die Diskussion, ob gewalthaltige Spiele und exzessive Computernutzung die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen erhöhen. Laut Spitzer vermindert das Spielen die Fähigkeit zum Mitgefühl und er weist auch auf die gesundheitlichen Nebenwirkungen und Störungen der Aufmerksamkeit, Lese- und Rechtschreibschwächen und Rückenbeschwerden hin.⁸ Auch in seinem 2012 erschienenem Buch „Digitale Demenz, Wie wir unsere Kinder um den Verstand bringen“ stellt er weitere Behauptungen in Bezug auf den Medienkonsum auf: „Ein Teufelskreis aus Kontrollverlust, fortschreitendem geistigem und körperlichen Verfall, sozialem Abstieg, Vereinsamung, Stress und Depression setzt ein; er schränkt die Lebensqualität ein und führt zu einem um einige Jahre früheren Tod.“⁹ Für Spitzer besteht die einzige Lösung darin, den Konsum drastisch einzuschränken, „denn dies ist das Einzige, was erwiesenermaßen einen positiven Effekt hat. Jeder Tag, den ein Kind ohne digitale Medien zugebracht hat, ist gewonnene Zeit.“¹⁰

Sind aber Zensur und Verbot jedoch wirklich der einzige Weg aus Spitzers prophezeitem Teufelskreis? Entbehren Spitzers häufig polemisch wirkende Thesen an vielen Stellen nicht der wissenschaftlichen Grundlage? Spitzers Veröffentlichungen stoßen in der breiten Öffentlichkeit häufig auf Zuspruch, dennoch wurde aus medienpädagogischen Blickwinkel auch harsche Kritik an der einseitigen Sichtweise geübt. Kunczik bemerkt hier, dass Spitzer seine „Kampf- und Schmähschrift Digitale Demenz“ auf einseitigen und unkritischen Auslesungen von Forschungsbefunden begründet und Ergebnisse, welche seiner vorgefertigten Meinung nicht entsprechen, ignoriert.¹¹ Auch eine Stellungnahme des Landesmedi-

⁷Vgl. Seibel, Andrea; Schmiechen, Frank: *Droht uns tatsächlich die digitale Verdummung?*, in: *Die Welt*, 2012 <http://www.welt.de/gesundheit/article109529374/Droht-uns-tatsaechlich-die-digitale-Verdummung.html> (letzter Zugriff: 13.06.2013)

⁸Vgl. Zickgraf, Arnd: *Manfred Spitzer: Gewaltspiele vermindern die Fähigkeit zum Mitgefühl*, 2009 in: <http://www.schulministerium.nrw.de/BP/Erziehung/Themen/Gewalt/Gewaltspiele/> (letzter Zugriff: 13.06.13)

⁹Vgl. Spitzer, Manfred: *Digitale Demenz, Wie wir unsere Kinder um den Verstand bringen*, 2012, S.203f

¹⁰Vgl. ebd.

¹¹Vgl. Kunczik, Michael: *Wirkung gewalthaltiger Computerspiele auf Jugendliche*, in: *tv diskurs, Verantwortung in audiovisuellen Medien*, 17.Jg. 1/2013, 2013, S.60-65

enzentrums Baden-Württemberg kommt zu den gleichen Schlüssen: „Manfred Spitzer verschweigt häufig solche Studien, die nicht in sein Bild, in seine Argumentation passen. Für einen Wissenschaftler ein fragwürdiges Vorgehen.“¹² Spitzers Thesen liefern also an vielen Punkten Angriffsfläche und spiegeln nicht die Meinung des momentanen medienpädagogischen Diskurses wider. So auch zu erkennen im Manifest „Keine Bildung ohne Medien“, welches von vielen namhaften Wissenschaftlern und Institutionen unterzeichnet wurde. Hier werden die Medien als wichtiges Medium zur Selbstverwirklichung dargestellt, als Zugangsmöglichkeit zum kulturellen und gesellschaftlichen Leben. Jedoch werden hier nicht nur die Chancen hervorgehoben, sondern auch die Sozialisationsprobleme und Risiken angesprochen, die durch neue Medien entstehen können.¹³ Spitzers Thesen und der mediale Aufruhr in Fernsehshows und Printmedien hinterlassen dennoch einen faden Beigeschmack und werfen die Frage auf, ob unserer Jugend vielleicht nicht doch die digitale Verdummung droht?

http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/63/kunczik_computerspiele2_060_tvd63.pdf (letzter Zugriff: 25.06.13)

¹²Vgl. LMZ Baden Württemberg: Der Spitzer geht um, Stellungnahme zu Spitzers Thesen, 2012, S.3 in: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/handouts/2012_09_12_Stellungnahme_zu_Thesen__Spitzer.pdf (letzter Zugriff: 25.06.13)

¹³Vgl. Keine Bildung ohne Medien: Medienpädagogisches Manifest, 2009, S.1 in: <http://www.keine-bildung-ohne-medien.de/medienpaed-manifest/> (letzter Zugriff: 25.06.13)

2 Gang der Untersuchung

Der Begriff der Neuen Medien stellt sich an dieser Stelle als ein sehr umfangreicher Terminus dar, jedoch werden im Fokus der Arbeit hauptsächlich die Medien Computer, Handy und Internet stehen. Religiöse und politische Problembereiche werden innerhalb der Arbeit bewusst nicht weiter erläutert, da diese Faktoren sich als zu umfangreich für die Bearbeitung der Forschungsfrage erwiesen haben und sich zu weit von der pädagogischen Grundausrichtung der Thematik dieser Zulassungsarbeit entfernen würden.

Das einleitende dritte Kapitel wird sich kurz mit der Formulierung der Überschrift befassen und die Auswahl dieses speziellen Terminus genauer erläutern.

In Kapitel 4 wird ein weiterer Grundbegriff, der für die weiteren Ausführungen als wichtig erscheint, definiert. Der Begriff der Medienkompetenz muss genauer betrachtet werden, da dieser Terminus sehr häufig im Zusammenhang mit den Problemen und Möglichkeiten der Neuen Medien benutzt wird.

Das folgenden Kapitel 5 wird dann den Blick auf die mediale Welt von Kindern und Jugendlichen richten. Im Fokus steht die Darstellung der weiteren wichtigen Begrifflichkeiten und Themenbereiche wie z.B. der Neuen Medien, Mediensozialisation und die Neuerungen im Zusammenhang mit Neuen Medien, um dann den Blick auf die aktuelle Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen richten zu können. Hier werden zwei aktuelle Studien aus dem Jahre 2012 des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest als Grundlage dienen. Diese beschäftigen sich unter anderem mit der Mediennutzung, dem Medienbesitz, der Medienkompetenz, der Medienfunktion, der Computer- und Internetnutzung und der Einstellung zu Computer und Internet von Kindern und Jugendlichen. Diese Informationen dienen als Fundament für die weitere Betrachtung der Gefahren und Chancen, die aus dem ständig wachsenden Medienangebot und den damit verbundenen neuen Möglichkeiten resultieren.

Auf dieser Basis werden dann in Kapitel 6 die Gefahren und Risiken der Neuen Medien den Mittelpunkt der Untersuchung bilden. Hier werden verschiedene Phänomene, die in Bezug zu intensiver Mediennutzung und intensiven Medien-