

Kommunikationskulturen in digitalen Welten

Marion Brüggemann
Thomas Knaus
Dorothee M. Meister (Hrsg.)

Schriften zur Medienpädagogik 52

Kommunikationskulturen in digitalen Welten

**Konzepte und Strategien
der Medienpädagogik und Medienbildung**

Marion Brüggemann
Thomas Knaus
Dorothee M. Meister (Hrsg.)

Schriften zur Medienpädagogik 52

Dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

Dem Frankfurter Technologiezentrum [:Medien] danken wir für die Finanzierung der Druckkosten.



Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e.V.

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24a
D-33602 Bielefeld
Fon: 0521.67788
Fax: 0521.67729
Email: gmk@medienpaed.de
Homepage: www.gmk-net.de

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autorinnen und Autoren verantwortlich.

Redaktion: Marion Brüggemann, Thomas Knaus, Dorothee M. Meister, Tanja Kalwar, Nastasja Müller

Lektorat: Tanja Kalwar

Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel

Druck: Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2016
Arnulfstraße 205
80634 München
Fon: 089.68890098
Fax: 089.6891912
Email: info@kopaed.de
Homepage: www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-552-9

Inhalt

Marion Brüggemann/Thomas Knaus/Dorothee M. Meister	
Kommunikationskulturen in digitalen Welten	9
Konzepte und Strategien der Medienpädagogik und Medienbildung	

1. Politische Dimensionen und (medien-)pädagogische Positionen

Friedrich Krotz	
Wandel von sozialen Beziehungen, Kommunikationskultur und Medienpädagogik	19
Thesen aus der Perspektive des Mediatisierungsansatzes	
Daniel Süß	
Digitale Medien als Lebens-, Genuss- und Suchtmittel für Jugendliche	43
Andreas Büsch/Björn Schreiber	
Let's talk about Werte	55
Ethische Herausforderungen für die Medienpädagogik in der digitalisierten Netzwerkgesellschaft	
Gerhard Tulodziecki	
Aktuelle Debatten beim GMK-Forum 2015 im „Rückspiegel“	83
Welchen Lösungsbeitrag können medienpädagogische Grundlagen leisten?	
Thomas Knaus	
digital – medial – egal?	99
Ein fiktives Streitgespräch um digitale Bildung und omniprésente Adjektive in der aktuellen Bildungsdebatte	

- Sandra Aßmann/Niels Brüggem/Valentin Dander/Harald Gapski/
Gerda Sieben/Angela Tillmann/Isabel Zorn
**Digitale Datenerhebung und -verwertung als Herausforderung
für Medienbildung und Gesellschaft** 131
Ein medienpädagogisches Diskussionspapier zu Big Data und
Data Analytics

2. Bildung, Teilhabe und Gestaltung digitaler Kommunikationskulturen in der Praxis

- Friederike Siller
YOUCitizen 143
Kindheit und Freiheit im Netz
- Stefan Welling
**Die schulische Kommunikation des Organisierens im Spiegel
von Medienwandel und Mediatisierung** 155
- Katrin Valentin
**Verliert die Kinder- und Jugendarbeit den Anschluss an
die (digitale) Lebenswelt ihrer Zielgruppen?** 171
- Maïke Groen/Tanja Witting
There Are No Girls on the Internet 179
Gender und Kommunikation in Online-Gaming-Szenen
- Wolfgang Schill/Ida Pöttinger
**Hörkultur im digitalen Zeitalter – eine medienpädagogische
Perspektive** 193
- Hans-Jürgen Palme/Walter Stauer
**Inklusive Medienbildung und
„Werkstatt einfache Sprache“** 211
Leitgedanken zu einer medienpädagogischen
Standortbestimmung und Beispiele für deren praktische Umsetzung

3. Internationale Bezüge

Uwe Hasebrink	
Medienkompetenz in Europa	229
Vom Nutzen international vergleichender Forschung	
Ida Pöttinger/Sebastian Ring	
Medienpädagogik in Europa	243
Vier Einrichtungen – eine Zielrichtung?	
Autorinnen und Autoren	249
Abbildungsnachweis	255

Kommunikationskulturen in digitalen Welten **Konzepte und Strategien der Medienpädagogik und** **Medienbildung**

Digitale Medien verändern menschliche Kommunikation in nahezu allen Feldern unserer Gesellschaft. Besonders mobile digitale Geräte, wie Smartphones und Tablets, prägen die Art und Weise wie wir kommunizieren, uns informieren, mit anderen kooperieren und am gesellschaftlichen Leben partizipieren. Viele Kinder und Jugendliche nutzen die Möglichkeiten mobiler, digitaler Medien ganz selbstverständlich für die Kommunikation mit Peers, zum Spielen, zur Selbstdarstellung, zur Unterhaltung sowie zum Lernen. Videoportale, Fotocommunitys und Messenger-Apps avancieren inzwischen zum festen Bestandteil nicht nur juveniler Lebenswelten.

Digitale, vernetzte Kommunikationsräume werden insbesondere von Jugendlichen zur Bearbeitung von Entwicklungsaufgaben, zur Aushandlung sozialer Gefüge und Ausprägung von Identitäten genutzt. Damit verbunden eröffnen sich für die Medienpädagogik neue Aufgaben und Chancen, die darin kumulieren, Heranwachsende zu einer kompetenten und sozial verantwortlichen Kommunikation zu befähigen. Dabei umfasst die Kultivierung und Förderung kommunikativer Fähigkeiten weitaus mehr als eine auf technische Aspekte reduzierte Nutzungsfertigkeit: Medienpädagogik soll Kinder und Jugendliche in ihrer medialen Artikulation stärken und unterstützen sowie Kommunikation und Teilhabe ermöglichen – unabhängig soziokultureller Realitäten.

Der Blick richtet sich indes nicht allein auf die Zielgruppe der Heranwachsenden, vielmehr eröffnen die Konzepte und Strategien der Medienpädagogik und Medienbildung neue Perspektiven auf digital geprägte Kommunikationskulturen unterschiedlicher Zielgruppen und Institutionen. Digitale Kommunikation wird damit zugleich zur Grundlage und Herausforderung für lebenslang andauernde Bildungsprozesse.

Die Entwicklung hin zu einer „digitalen Gesellschaft“ erfordert eine Neujustierung kultureller Bildung und des Bildungssystems. Um die mit dieser Entwicklung verbundenen Potentiale für Teilhabe und Bildung nutzen zu können und um die damit einhergehenden Risiken zu mindern, ist eine medienpädagogische Begleitung nötig und herausgefordert. Vor diesem Hintergrund widmete sich das 32. Forum Kommunikationskultur der

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) maßgeblich den folgenden Fragen:

- Welche neuen Kommunikationskulturen zeigen sich in einer „digitalen Gesellschaft“, welche Formen sind künftig zu erwarten und wie sind sie einzuschätzen?
- Wie lassen sich die neuen Kommunikationskulturen theoretisch erschließen und empirisch erforschen?
- Wie kann die Medienpädagogik dazu beitragen, kommunikative Kompetenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen auszubilden und zu fördern?
- Wie können Kinder und Jugendliche vor riskanter Kommunikation und deren Folgen geschützt werden?
- Wie kann allen Menschen eine gleichberechtigte Teilhabe an und eine Gestaltung der „digitalen Gesellschaft“ ermöglicht werden?
- Welche Modelle und Strategien gilt es hierbei zu entwickeln, zu fordern und zu fördern?

In einer durch Digitalisierung geprägten Gesellschaft wandelt sich das Kommunikationsverhalten in nahezu allen Bereichen: Neue Kommunikationskulturen entstehen und Konventionen lösen sich auf oder transformieren und verändern sich stetig. Die Folgen dieser Entwicklungen für Erziehung, Bildung, politische und kulturelle Teilhabe sowie die Organisation von Arbeit und für das alltägliche Zusammenleben sind enorm und ihre Tragweiten sind nicht abschätzbar. Die Medienpädagogik muss sich neu orientieren und gleichzeitig Orientierung bieten. Die gesellschaftliche und politische Dimension des medialen Wandels erfordern medienpädagogische Positionen, die in diesem Band hinsichtlich pädagogisch relevanter Aspekte diskutiert werden.

Inwiefern der Wandel der medialen Möglichkeiten und Ausdrucksformen veränderte Kommunikationsformen hervorbringt oder umgekehrt veränderte Kommunikationsbedürfnisse neue mediale Möglichkeiten und damit neue Kommunikationsformen hervortreten lassen, ist bislang noch eine weitgehend theoretisch geführte Auseinandersetzung, wenngleich die Anzeichen des Wandels spürbar sind und offen zutage treten. In den kommunikativen Praxen des Alltags sind die neuen Entwicklungen digitaler Medien einerseits und die damit verbundenen Kommunikationskulturen andererseits eng miteinander verwoben und von gegenseitiger Bedingtheit.

Bildung, Teilhabe und Gestaltung in digitalen Kommunikationskulturen sind voraussetzungsreich. Die sozialen Prozesse der sich verändernden Kommunikationskulturen können gleichwohl nur durch eine dezidierte Auseinandersetzung mit den Phänomenen und ihren Kontexten erkannt und benannt werden. Die Mobilisierung, Digitalisierung und Visualisierung



Abb. 1: Die Entwicklung hin zu einer „digitalen Gesellschaft“ erfordert eine Neuorientierung und Neujustierung kultureller Bildung und des Bildungssystems

alltäglicher kommunikativer Praktiken haben politische und kulturelle Folgen, die über einzelne Zielgruppen und Institutionen weit hinausreichen und die Pädagogik insgesamt herausfordern. Gefragt sind neue und angemessene medienpädagogische Konzepte und Strategien, um das Aufwachsen, Leben und Arbeiten in unserer digitalisierten Welt zu gestalten.

Das genaue Hinsehen – die Wahrnehmung und Reflexion digital geprägter Kommunikationsräume aus den unterschiedlichen Perspektiven und Zugängen der Medienpädagogik und der Kommunikationswissenschaft – stand im Mittelpunkt des GMK-Forums Kommunikationskultur im November 2015 in Köln. Die Beiträge der Fachtagung berücksichtigten die zuvor genannten Fragen und beleuchteten die umfassenden Aspekte aktueller und künftiger Entwicklungen „digitaler Welten“ einschließlich ihrer (medien-) pädagogischen Reflexion und Bearbeitung. Der vorliegende Band wirft einen differenzierten Blick auf Phänomene und Prozesse digital vernetzter Kommunikationskulturen. Dies geschieht einerseits mit dem Fokus auf die *politische Dimension* des Wandels und einer damit einhergehenden medienpädagogischen Positionierung. Andererseits werden die Teilhabe und Gestaltung digitaler Kommunikationskulturen in der (*Handlungs-*) *Praxis* sowohl beschrieben als auch analysiert und wird der Blick auf Europa gerichtet sowie die Förderung medienbezogener Kompetenzen in einen *internationalen Kontext* gestellt.

Politische Dimensionen und (medien-) pädagogische Positionen

In seinem Beitrag beleuchtet **Friedrich Krotz**, Professor des Forschungsbereichs Kommunikations- und Medienwissenschaft mit dem Schwerpunkt soziale Kommunikation und Mediatisierungsforschung der Universität Bremen, den Zusammenhang zwischen dem steten Medienwandel und Mediatisierungsprozessen. Der hier vertretene Medienbegriff trägt den struk-

turellen und situativen Potentialen von Medien Rechnung und begreift sie zunehmend als Mediensysteme, die sich zu einer computergesteuerten digitalen Infrastruktur verdichten, welche vor allem Kinder und Jugendliche zu nutzen wissen und ihren Bedürfnissen entsprechend weiterentwickeln sowie ihr soziales und kommunikatives Leben darauf hin ausrichten.

Daniel Süß, Professor für Medienpsychologie an der ZHAW Zürich, geht in seinem Beitrag auf den differenziert zu betrachtenden Umgang von Kindern und Jugendlichen mit Medien ein. Medien sind inzwischen so selbstverständlich in den Alltag integriert, dass ein Leben ohne sie kaum mehr vorstellbar ist, womit sie gleichwohl quasi zu einem „Lebens-, Genuss- und Suchtmittel“ geworden sind. Deshalb kommt es auf die richtige Dosierung an, weshalb es notwendig ist, die Bedingungen für Risiken und Chancen genau in den Blick zu nehmen. Er verweist dabei auf Ansätze der Positiven Psychologie, die Anregungen geben können, wie medienpädagogisches Handeln noch stärker entwicklungsfördernd eingesetzt werden könnte.

Der Leiter der Clearingstelle Medienkompetenz der Deutschen Bischofskonferenz und Professor für Medienpädagogik und Kommunikationswissenschaft an der Katholischen Hochschule Mainz **Andreas Büsch** und der Referent für Medienbildung bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM) in Berlin **Björn Schreiber** betrachten Medien insofern als Sozialisationsinstanz, als auch in Kontexten digitaler Kommunikation eine Wertevermittlung relevant ist. Die Autoren plädieren für eine strukturelle und nachhaltige Verankerung der Medienbildung, die Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene zu gesellschaftlicher Teilhabe, einer aktiven Gestaltung von und einem wertebewussten Umgang mit Medien bemächtigen soll.

Per „Blick in den Rückspiegel“ greift **Gerhard Tulodziecki**, emeritierter Professor für Allgemeine Didaktik und Medienpädagogik an der Universität Paderborn, medienpädagogische Diskussionsstränge des GMK-Forums 2015 in Köln auf, um sie kritisch zu reflektieren, darüber hinaus als Lösungsansätze für aktuelle Problemlagen heranzuziehen und somit „alte Zugänge“ für neue Entwicklungen fruchtbar zu machen. Entgegen einer anderenorts propagierten Neuausrichtung angesichts neuer Herausforderungen verweist Tulodziecki anhand von vier Beispielen auf die tradierten Potentiale der Disziplin: Er appelliert an das Selbstbewusstsein einer Medienpädagogik, die bereits auf eigenen Füßen steht, und an ihren Mut, sich der vorhandenen Ansätze und den bestehenden konzeptionellen, bedürfnis- und entwicklungstheoretischen, inhaltlichen, didaktischen, innovationsbezogenen und systemischen Grundlagen zu bedienen.

Im Nachgang des forschungsmethodischen Speeddating, das die „Fachgruppe Qualitative Forschung“ auf dem GMK-Forum 2015 durchführte und auf dem exemplarisch fünf Studien in Arbeitsgruppen vorgestellt wurden unter der Frage, ob das jeweils gewählte Forschungsparadigma einen kreativen Beitrag zur Erforschung von Kommunikationskulturen in einer digital geprägten Umwelt leisten kann, wählt **Thomas Knaus**, Professor und Wissenschaftlicher Direktor am FTzM in Frankfurt am Main, in „digital – medial – egal?“ eine methodisch innovative Form, das Workshopthema zu reflektieren: Auf Grundlage der geführten Diskussionen beginnt er mit einer Kritik am Begriff des „Digitalen“ und schließt daran ein fiktives Streitgespräch an, das die Relevanz und die zu beachtenden Facetten von Medienbildung und informatischer Bildung einer digital vernetzten Welt am Beispiel der Schule aufzeigt.

Mit ihrem Diskussionspapier „Digitale Datenerhebung und -verwertung als Herausforderung für Medienbildung und Gesellschaft“ machen die Verfasserinnen und Verfasser **Sandra Aßmann, Niels Brüggem, Valentin Dander, Harald Gapski, Gerda Sieben, Angela Tillmann** und **Isabel Zorn** darauf aufmerksam, dass die mit dem Schlagwort „Big Data“ betitelten Phänomene der fortschreitenden „Datafizierung“ bislang unzureichend in ihrer Bedeutung für Bildung und Erziehung reflektiert worden sind. Das hier als Diskussionsgrundlage zur Verfügung gestellte Papier wurde im Kontext der GMK und der Initiative „Keine Bildung ohne Medien!“ (KBoM!) entwickelt, um die Diskussion über einen sozialen und demokratisch verantwortungsvollen Umgang mit zunehmender Datafizierung der Gesellschaft zu befördern. Das Papier weist auf wichtige gesellschaftliche Aspekte der Datafizierung und insbesondere der „Big Data Analytics“ hin, markiert eine Schlüsselfunktion der Medienpädagogik und zeigt zukünftige Aufgabenfelder für sie auf.

Bildung, Teilhabe und Gestaltung digitaler Kommunikationskulturen in der Praxis

Friederike Siller, Professorin für Medienpädagogik an der Technischen Hochschule Köln, wendet sich mit einem Plädoyer an uns: Sie fordert, Kindern einen verantwortungsbewussten Umgang mit dem Internet im Modus des Zutrauens und des Erprobens zu ermöglichen, entgegen einem behütenden und bewahrpädagogischen Ansatz. Denn wenn Kinder an Freiheit und Teilhabe in unserer digitalisierten Welt herangeführt werden sollen, ist der Umgang mit Unsicherheit ein Teil davon. Die Autorin spricht sich dafür aus, einerseits auch Kindern den Umgang mit einer in Teilen unsicheren, unkanalisierten und unsortierten Welt der Dinge zuzutruen und

andererseits sie zu stärken, indem ihnen auch geeignete Erprobungsräume für soziale Vernetzung in der digitalen Welt angeboten werden. Mit zahlreichen Beispielen untermauert sie ihre programmatischen Thesen zum Thema „YOUCitizen. Kindheit und Freiheit im Netz“.

Der stellvertretende Leiter des Instituts für Informationsmanagement Bremen GmbH **Stefan Welling** schließt mit seiner empirischen Arbeit über den Organisationswandel von Schulen als Schnittstelle zwischen schulischem Medienwandel und dem Kommunikationswandel in der Gesellschaft eine bisher wenig beachtete Lücke. Die Nutzung von Medien innerhalb des Lehrerkollegiums für die Organisation der Institution Schule sowie die Kommunikation mit außerschulischen Akteurinnen und Akteuren sind Gegenstand seiner empirischen Studien, die einerseits zeigen, dass bestimmte Errungenschaften des Medienwandels für die schulische Kommunikation schon heute als unerlässlich empfunden werden und die andererseits aber auch die Macht der Gewohnheit, in Form von Mitteilungsbüchern und traditionellen Postfächern, sowie die Vorbehalte gegenüber Neuem widerspiegeln.

Katrin Valentin, Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, beschreibt das Spannungsverhältnis der Kinder- und Jugendhilfe zur Digitalisierung der Lebenswelt ihrer Klientel. Im Mittelpunkt stehen die Folgen, die die Digitalisierung der Lebenswelt für die Kinder- und Jugendarbeit haben kann. Dabei sind Auswirkungen nicht nur auf das Rekrutierungsfeld der sozialen Arbeit spürbar, sondern die fortschreitende Digitalisierung hat auch weitreichende jugendpolitische Konsequenzen. Mit der Betrachtung pädagogischer Praxis als Umgang mit Spannungsverhältnissen bietet Valentin ein aufschlussreiches Erklärungsmodell, um nachzuvollziehen wie Fachkräfte in der Kinder- und Jugendhilfe aktuell mit den Veränderungen ihres Feldes umgehen.

Der Beitrag von **Maïke Groen**, Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Forschungsschwerpunkt „Medienwelten“ der TH Köln, und **Tanja Witting**, Professorin für „Kunst und Medien in der Sozialen Arbeit“ an der Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften in Braunschweig/Wolfenbüttel, ist überschrieben mit dem Zitat: „There Are No Girls on the Internet“. Die Autorinnen richten einen feministisch geprägten Blick auf die heutige (Medien-) Sozialisation sowie unterschiedliche digitale Spielkulturen, die sie kenntnisreich analysieren. Sie fragen nach Rollen, Charakteren und Diskriminierungen in digitalen Spielwelten und zeigen, wie Ausgrenzung und Diskriminierung von Frauen in diesen Räumen fortgeschrieben wird. Der Beitrag bietet Erklärungsansätze dafür, warum und wie Frauen aus bestimmten Bereichen von Online-Communitys ausgeschlossen werden.

Pädagogische Projekte, die sich explizit mit Gender-Aspekten in digitalen Spielen befassen, sind selten. Die Ausführungen der Autorinnen machen deutlich, dass es erforderlich ist, sich im Rahmen der Medienpädagogik reflektierend mit den Darstellungen von Männern und Frauen in digitalen Spielen auseinanderzusetzen, um Stereotype und Rollenklischees in Games kritisch zu hinterfragen.

Wolfgang Schill, Kooperationsbeauftragter im GMK-Projektbüro Berlin, und **Ida Pöttinger**, bis November 2015 Vorstandsvorsitzende der GMK, befassen sich mit der Hörkultur im digitalen Zeitalter, wobei es ihnen besonders um die Pflege des Hörens als medienpädagogische Aufgabe geht. Kindern und Jugendlichen, so ihre These, helfen Hör-Bausteine, um die eigene Stimmungslage den „Lebensthemen“ anzupassen. Anhand des Beispiels der ARD-Radionacht zeigen sie, wie durch gezielte aktive Medienarbeit medienbezogene Lebenserfahrungen aufgegriffen und erweitert werden können. Das Beispiel erscheint Schill und Pöttinger gut übertragbar auf andere Settings zu sein, zumal für sie damit deutlich wird, wie durch medienpädagogisches Handeln mit auditiven Medien, neben allgemeiner Medienkompetenz, vor allem die Medien-Lese-Schreib-Kompetenz von Kindern und Jugendlichen gefördert wird.

Hans-Jürgen Palme, geschäftsführender Vorstand von SIN – Studio im Netz e.V. in München, und **Walter Stauer**, Referent im Fachbereich FBC/ Zielgruppenspezifische Angebote der Bundeszentrale für politische Bildung/ bpb in Bonn, zeigen, wie grundlegend die Inklusionsperspektive für die Medienpädagogik ist, da sie die Vielfältigkeit des Menschseins in den Blick nimmt. Die Autoren vereinen in ihrem Artikel einerseits die überordnete Perspektive zum Verhältnis von medienpädagogischer Arbeit und Inklusion und warten andererseits mit zahlreichen konkreten Praxistipps auf, die eine direkte Umsetzung und Nachahmung nahelegen. Dies geschieht mit dem Ziel, medienpädagogisch Aktive für eine inklusive Medienpädagogik zu motivieren. Dabei wird deutlich, dass eine konsequente Inklusionsperspektive in der Medienpädagogik einen ertragreichen Prozess in Gang setzen kann, dessen erste Ergebnisse sie vorstellen.

Internationale Bezüge

Den Fokus auf internationale Entwicklungen legt **Uwe Hasebrink**, Professor für empirische Kommunikationswissenschaft an der Universität Hamburg und am Hamburger Hans-Bredow-Institut. Anhand des Forschungsnetzwerkes zu *EU Kids Online*, das bereits seit Jahren eine Fülle von empirischen Daten aus 25 europäischen Ländern zu Unterschieden und Gemein-

samkeiten in der Onlinenutzung sammelt, zeigt er, welche Schwierigkeiten beim Vergleich der verschiedenen Länder auftreten. Hasebrink betont, wie wichtig solche Vergleiche sind, aber dass nicht lediglich Unterschiede der Mediennutzung und der Medienkompetenz festgestellt werden sollten, sondern dass die Kontextfaktoren genauer zu untersuchen sind. Nur so kann international vergleichende Forschung zum besseren Verständnis der Rolle von Medienkompetenz und damit auch zur Förderung von Medienkompetenz beitragen. Und nur so ist es möglich, Erklärungen anhand von Kontextfaktoren zu liefern und daraus Empfehlungen abzuleiten, welche Fördermaßnahmen sich bewähren, um Kinder und Jugendliche dabei zu unterstützen, die Möglichkeiten der Onlinemedien für sich persönlich so vielfältig wie möglich zu nutzen, ohne dabei für sie belastende negative Erfahrungen machen zu müssen.

Ida Pöttinger (s.o.) und **Sebastian Ring** medienpädagogischer Referent am JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in München, berichten in ihrem Beitrag von der europäischen Session des GMK-Forums. Die vier Akteure aus den drei europäischen Ländern Deutschland, Frankreich und Belgien beleuchten aktuelle Vernetzungsanstrengungen auf europäischer Ebene und machen deutlich, dass es trotz vielversprechender Perspektiven noch immer zahlreiche Hindernisse gibt und deshalb notwendiger Schritte bedarf, bis medienpädagogische Aktivitäten wirklich europäisch orientiert sind.

1. Politische Dimensionen und (medien-) pädagogische Positionen

Friedrich Krotz

Wandel von sozialen Beziehungen, Kommunikationskultur und Medienpädagogik Thesen aus der Perspektive des Mediatisierungsansatzes

Wer sich das „Handbuch Medienpädagogik“ (Sander/von Gross/Hugger 2008) ansieht, findet Texte über die historischen Wurzeln der Medienpädagogik, breit angelegte theoretische Darstellungen aus verschiedenen Bezugsdisziplinen und natürlich auch Aufsätze über die eigentlichen medienpädagogischen Themen: Forschung, Medienentwicklung, Diskussionsfelder, Praxisbezüge und berufliche Aspekte – also eigentlich alles, was man sich wünschen kann, und von namhaften Autorinnen und Autoren verfasst. Acht Jahre nach dem Erscheinen dieses Bandes muss man gleichwohl feststellen, dass die Medien, mit denen die Kinder und Jugendlichen heute große Teile ihres Alltags verbringen (vgl. MPFS 2015), darin nur eine geringe Rolle spielen, wie auch das Stichwortverzeichnis zeigt: Twitter, Facebook, WhatsApp und das heute quasi ubiquitäre Smartphone tauchen kaum auf und beispielsweise auch das für die Zukunft der Demokratie so wichtige Informationsverhalten Jugendlicher (vgl. Wagner/Gebel 2014) oder die Rolle partizipativ angelegter Software konnten in der vorliegenden Ausgabe noch nicht in ihrer heutigen Bedeutung dargestellt oder theoretisch durchdrungen werden. Dies ist natürlich keine Kritik an den Autorinnen und Autoren oder Herausgeberinnen und Herausgebern, sondern eher an dem Verlag, der ja eine ganze Reihe medien- und kommunikationswissenschaftlich ausgerichteter Handbücher herausgebracht hat, sich aber fragen lassen muss, ob diese Strategie unter den heutigen Bedingungen eigentlich noch sinnvoll ist. Denn der Wandel der Medien in den letzten und vermutlich auch in den nächsten Dekaden ist viel zu schnell und zu grundlegend, als dass kommunikationswissenschaftliche und auch medienpädagogische Erkenntnisse derzeit mit einem hinreichenden Verfallsdatum geschrieben werden können, sodass bei einem trotz seiner Qualitäten schnell veraltenden Band von einem Handbuch die Rede sein sollte.

Beispielsweise ist heute unübersehbar, dass die früher gültige Betrachtungsweise der Medien einer Gesellschaft als ein *System von historisch zu verschiedenen Zeiten entstandenen, mehr oder weniger unabhängigen Massenmedien*, die je eigene Techniken und Distributionswege benutzen, je unterschiedlich über Unternehmen, soziale Institutionen, Normen und Regeln in

die Gesellschaft eingebettet sind, je spezifische Inhalte in spezifischen Formen und Ästhetiken produzieren und vertreiben und je von den Menschen als Erfahrungsräume in unterschiedlichen Weisen genutzt werden, nur noch sehr begrenzt erfasst, was gemeint ist, wenn man von Medien spricht. Denn in den letzten Dekaden haben sich die Mediensysteme, die in Gesellschaften verwendet werden (vgl. Kleinsteuber 2005), zu einer *computergesteuerten digitalen Infrastruktur* verdichtet, die immer komplexer und umfassender wird und zu der keineswegs nur vormalige sogenannte Massenmedien gehören. In dieser digitalen Infrastruktur haben sich zudem die „alten“ Medien aufgelöst; sie sind zugleich zusammen mit vielen anderen neuen Mediendiensten in neuen Kontexten und neuen Formen wiedererstanden.

Der Medienwandel von heute erschöpft sich dementsprechend, wie ich weiter unten noch genauer argumentieren werde, nicht in dem Aufkommen einzelner Medien oder in einem Wandel einzelner bereits vorhandener Medien, sondern ist sehr viel grundsätzlicher ausgelegt. Hinzu kommt, dass es im Gegensatz zu früheren Entwicklungen heute vor allem die Jugendlichen sind, die diese Infrastruktur zunehmend nutzen und zum Teil weiterentwickeln, ihr soziales und kommunikatives Leben darauf ausrichten und so zum Entstehen einer in mancher Hinsicht neuen Kommunikationskultur beitragen. Das heißt insbesondere, dass sich nicht nur zunächst das kommunikative Handeln der Jugendlichen und mit einem gewissen Zeitverzug auch die Kommunikationsgewohnheiten vieler anderer Menschen verändern, sondern dass sich alles, was auf Kommunikation aufgebaut und angewiesen ist, wandelt: Familie und Schule, Peergroups und Konsumverhalten und alle möglichen anderen Lebensbereiche werden dadurch beeinflusst.

Genau dieser Wandel ist aber der Untersuchungsbereich des sogenannten *Mediatisierungsansatzes*: Er befasst sich, kurz gesagt, mit dem Wandel von Alltag, Kultur und Gesellschaft im Kontext des Wandels der Medien (vgl. Krotz 2001, 2007; Lundby 2014). Der Medienwandel und die sich entsprechend wandelnden Lebensverhältnisse bilden den Ausgangspunkt jeder praktisch relevanten Medienpädagogik und sind somit auch für jede Beschreibung und Rekonstruktion von jugendlichen Kommunikationskulturen von zentraler Bedeutung. Die genannten Teildisziplinen sowie Mediensozialisationsforschung und Mediatisierungsansatz hängen daher eng zusammen.

Mit diesem Zusammenhang befasst sich der folgende Aufsatz, indem er einen vorherigen Text (Krotz/Schulz 2014) weiterentwickelt. Er beschreibt im folgenden zweiten Kapitel den heutigen Medienwandel vor der Folie der früheren Entwicklungen, beschäftigt sich dann in Teilkapitel drei mit dem Mediatisierungsansatz. In Kapitel vier werden einige in diesem Zusammenhang gewonnene empirische Ergebnisse und theoretische Über-

legungen zum Medienumgang von Kindern und Jugendlichen sowie der damit verbundene Wandel von sozialen Beziehungen, Subjektivierungsprozessen und hiermit einhergehend von Kommunikationskulturen vorgestellt, die auch für die Medienpädagogik von Interesse sein können. Die hier entwickelten Thesen sind dabei überwiegend für alle Nutzerinnen und Nutzer digitaler Medien formuliert, beziehen sich aber insbesondere auf Jugendliche, die die computergesteuerten Medien ja bekanntlich auch als Vorreiter verwenden und die damit verbundenen Mediatisierungsprozesse vorantreiben.

Medienwandel heute: Von einer Kultur der Einzelmedien zu Hardware/Software-Mediendiensten einer computergesteuerten digitalen Infrastruktur

Wer von Medienwandel und von Mediatisierungsforschung spricht, muss zuallererst bestimmen, was unter Medien verstanden werden soll – viele der derzeitigen Kontroversen über das Konzept Mediatisierung entstehen deswegen, weil manche einen funktionalen Medienbegriff zugrunde legen, andere – nach Lasswell – Medien zu Transportkanälen reduzieren (vgl. Lasswell 1964) oder in Anlehnung an McLuhan unter Medien all das verstehen, was sich als „Extensions of humans“ (McLuhan 1964) begreifen lässt. So beschränken sich etwa Winfried Schulz (2004) oder Michael Meyen (2009) in ihren Ausführungen letztlich auf Massenmedien und ignorieren andere medienbezogene Kommunikationsformen, obwohl sie für die derzeitigen Entwicklungen und deren theoretischem Verständnis konstitutiv sind.

Im Hinblick auf die Medienfunktionen in der heutigen Gesellschaft werden hier unter Medien technisch, ästhetisch und gesellschaftlich vereinbarte und betriebene Kommunikationspotentiale verstanden, derer sich die Menschen unter spezifischen gesellschaftlichen und kulturellen Bedingungen bedienen können. Um Medien also von ihrem offiziellen Zweck und ihrer normalen Verwendungsweise her zu charakterisieren, können wir sie in einer semiotischen Sichtweise auf doppelte Weise durch ihre Struktur und situativen Leistungspotentiale beschreiben (hierzu auch Krotz 2011, 2014):

Strukturell sind Medien

- einerseits gesellschaftlich als Organisationen oder Unternehmen in die Gesellschaft eingebettete Institutionen (vgl. Berger/Luckmann 1980), um die herum sich zahlreiche weitere Institutionen sowie gesellschaftlich ausgehandelte Normen, Regeln und Erwartungen konstituiert haben, die auf diese kommunikativen Potentiale Einfluss nehmen.

- Andererseits sind Medien technisch/ökonomisch strukturiert und gestaltet; insofern ist ihre Funktionsfähigkeit und Nutzung vor allem auch an daraus resultierende Bedingungen geknüpft.

Situativ existieren Medien in der Realisierung als kommunikative Potentiale. Dies geschieht,

- indem sie einerseits spezifische Inhalte in spezifischen Formen managen oder produzieren (lassen) und verteilen bzw. weiterleiten, sodass Themen und Formen die gesellschaftlichen Regeln, Normen und Erwartungen angemessen erfüllen,
- und andererseits, indem sie als Räume kommunikativer Erfahrungen der Menschen und für darauf gründende soziale, kommunikative und reflektierende Anschlussprozesse dienen.

Diese Definition gilt für jedes einzelne Medium; sie alle zusammen bilden in einer Gesellschaft ein gemeinsames, sich stets wandelndes Mediensystem. Während sich die Kommunikations- und Medienwissenschaft ebenso wie die Medienpädagogik im 20. Jahrhundert im Wesentlichen mit Massenmedien beschäftigt hat (vgl. McQuail 1996; Burkart 1995), lassen sich die heutigen Medien systematisch im Hinblick auf die je möglichen Kommunikationsprozesse zunächst in drei Grundtypen unterscheiden:

- Entweder (1) findet Kommunikation einerseits als Produktion und davon getrennt andererseits als Rezeption/Aneignung von formal und inhaltlich vorstrukturierten Angeboten wie im Falle der früheren Massenmedien statt.
- Oder (2) Kommunikation geschieht als interaktives Handeln von Menschen mit Hardware/Softwaresystemen wie im Falle des Surfens im Netz, dem Lesen mittels E-Book-Readern oder dem Computerspielen.
- Oder (3) es handelt sich um wechselseitige, also reziprok sich entwickelnde interpersonale Kommunikation mittels Medien zwischen zwei oder mehreren Menschen.

Während die erstgenannte Kommunikationsform, sieht man vom Theater und ähnlichen Veranstaltungen ab, immer an Medien gebunden ist, findet die zweite zwischen Mensch und Computer statt, der dabei nicht nur als Gegenüber auftreten kann, sondern oft auch – wie etwa in sogenannten virtuellen Umgebungen wie *Second Life* oder in Computerspielen – die Rahmenbedingungen für den jeweiligen Kommunikationsverlauf festlegt; die dritte schließlich geschieht medienvermittelt zwischen situativ beteiligten Menschen. Komplexere Verhältnisse ergeben sich,

- wenn man diese Grundformen miteinander verknüpft und verbindet, wie es (4) im Rahmen der sogenannten *Social Software* der Fall ist (vgl. Ebersbach et al. 2008),
- wenn man (5) den durch die Technikvorgaben verursachten generellen Wandel von Bedingungen von Mediennutzung einbezieht, also berücksichtigt, dass viele konkrete Kommunikationsaktivitäten heute auch mobil stattfinden können,
- wenn man (6) in Betracht zieht, dass sich Medien mittlerweile in viele andere und nicht nur kommunikative Handlungsweisen einfügen, etwa indem man Maschinen nicht mehr einschaltet, sondern veranlasst, dass dies ein Computer tut,
- oder wenn man (7) berücksichtigt, dass es auch Formen von medienbezogener Kommunikation gibt, die also nicht medienvermittelt ist, aber nur wegen medialer Kommunikation existiert, wenn sich beispielsweise zwei Menschen über ein Buch oder ein Telefongespräch unterhalten.
- Und schließlich auch, wenn man (8) mit einbezieht, dass es heute auch menschenlose Kommunikationsformen gibt, für die das „Internet der Dinge“ steht, worin letztlich Computer miteinander Symbole austauschen, wobei es hier im Gegensatz zur menschlichen Kommunikation auf Exaktheit und Verwendbarkeit und nicht auf ein Interpretieren und Verstehen ankommt.

Mithilfe dieser Überlegungen kann man Mediensysteme grundsätzlich beschreiben, ohne sie wie z.B. bei anderen Typisierungen in technischer Hinsicht zu hierarchisieren. *Medienwandel* lässt sich dann erstens als Wandel des gesamten Mediensystems rekonstruieren, der entweder durch das Aufkommen neuer Medien, wie im Falle der Erfindung des Fernsehens, zustande kommt, oder zweitens durch den Wandel einzelner bereits vorhandener Medien, etwa als das Fotografieren nicht mehr mit Plattenkamera, sondern mit einem massentauglichen Knipsautomaten von Kodak mit eingelegtem Film stattfand und sich so die Bildkultur in den Industriegesellschaften veränderte. Drittens ist es aber auch möglich, dass sich das gesamte Mediensystem simultan auf fundamentale Weise wandelt, wie es zum Beispiel geschah, als ganze Gesellschaften lesen lernen mussten (vgl. Stein 2010), oder wie derzeit mit dem Übergang von einem Mediensystem aus voneinander unabhängigen analogen Einzelmedien zu einer digitalen Infrastruktur. Heute finden diese drei möglichen Entwicklungen gleichzeitig statt – ich gehe hier im Folgenden vor allem auf den letzten Fall ein, der bisher kaum systematisch in den Blick genommen worden ist.

Einerseits hat der vor wenigen Jahrzehnten in Gang gekommene Prozess der Digitalisierung der traditionellen und früher analogen sowie technisch-organisatorisch eigenständigen Medienteilkulturen die Kultur des Fotografierens weitgehend aufgelöst. So sind die für dieses Medium charakteristische Fototechnik, die damit verbundenen Distributionswege via Fotolabore und spezifische Geschäfte, die soziale Einbindung der Fotografie, welche unter anderem durch Fotojournale, entsprechend ausgestattete Zeitschriften und Bildbände oder durch Normen, was mit pornographischen Fotografien zu geschehen habe oder wie Fotografen arbeiten, mittlerweile größtenteils verschwunden. Ähnliches geschah und geschieht derzeit mit der Filmkultur, der Musikkultur, der Lesekultur, und selbst beim Fernsehen kann man heute nicht mehr genau sagen, ob die Nutzung von YouTube, das Abspielen einer Nachrichtensendung auf dem Smartphone oder der Vergleich von verschiedenen Perspektiven auf ein Foul bei einem Fußballspiel unter die Kategorie Fernsehen fällt oder nicht. Andererseits sind diese „alten“ Medien gleichzeitig als Hardware/Softwaresysteme im Rahmen der computergesteuerten digitalen Infrastruktur von heute in einer neuen Form wiedererstanden. So wird heute immer noch, aber technisch ganz anders fotografiert. Die Ergebnisse werden im Unterschied zu früher direkt distribuiert oder bei Instagram, Flickr, Facebook oder anderswo zugänglich gemacht oder auch als Kommunikate versandt. Die Themen und Motive, die Fotografien zeigen, sowie die Verwendungsweisen von Fotos haben sich geändert, wie beispielsweise die Selfies oder der Dienst Snapshot zeigen. Geschäftsmodelle, die sich heute noch auf das Fotografieren beziehen, funktionieren ganz anders als vor einem halben Jahrhundert; insofern sie sich auf Passfotos oder andere Nischenaktivitäten spezialisieren. Dabei haben sich auch die Inszenierungsformen und Ästhetiken gewandelt, insofern etwa private Fotos nicht mehr nur der Urlaubsfotografie und der Dokumentation ausgewählter Situationen der Familiengeschichte dienen, sondern Bilder rücken die in ihnen enthaltene Erzählung über Fotografin und Fotograf in den Vordergrund und dienen so auch immer mehr der Selbstdarstellung sowie der Dokumentation situativen Erlebens.

Ähnliche Entwicklungen zeichnen sich für den Film, die Musik oder die Buchkultur ab, die ihre früheren Trägermedien verlassen haben und langfristig vermutlich überwiegend als computergesteuerte Streaming-Dienste existieren werden. Natürlich geschehen diese Entwicklungen in unterschiedlicher Geschwindigkeit und werden vermutlich in unterschiedlichen Ausschließlichkeiten enden, aber es ist anzunehmen, dass es noch weitere derartige Entwicklungen geben wird – das Vorhaben großer Internetversender, etwa Buchpreise ähnlich wie Musikpreise nur noch nach den gelesenen

Seiten eines Textes zu berechnen, weist jedenfalls in diese Richtung. Dass auch die tagesaktuellen Medien, wie Zeitung, Radio und Fernsehen, durch Podcasts, Blogger und Onlinedienste in andere Kontexte geraten sind und so ihnen zwar neue Möglichkeiten der Vermittlung und Aufmerksamkeits-erzeugung zur Verfügung stehen, sie aber auch durch neue Konkurrenten unter ökonomischen Druck geraten, ist auch bekannt. Eine interessante Frage ist in diesem Zusammenhang, ob die Medien, die an frühere analoge anknüpfen, eine Sonderstellung behalten werden, an der die Menschen gewohnheitsmäßig hängen, in ihrer neuen Form bestehen bleiben oder ob sie als Träger einer eigenständigen Teilkultur verschwinden werden. Ob also etwa die für Demokratie bisher so wichtige Tageszeitung als E-Paper weiter bestehen oder als eigenständige Organisation von Nachrichten verschwinden wird. Der Übergang von analogen Mediensystemen hin zu computergesteuerter digitaler Infrastruktur muss jedenfalls nicht unbedingt dauerhaft demokratieverträglich oder gar friedlich vor sich gehen, weil die Interessen, die mit diesem Wandel verbunden sind, auf ganz andere Erfolge hin ausgelegt sind.

Neben dieser Transformation der alten Massenmedien entstanden und entstehen in der computergesteuerten digitalen Infrastruktur bekanntlich auch zahlreiche weitere interaktiv bzw. für interpersonale Kommunikation zu nutzende Medien, und was davon erfolgreich an die Nutzenden, heute meistens Jugendliche, gebracht wird, differenziert sich immer weiter aus. Dies zeigt z.B. die Vielzahl von Formen medienvermittelter interpersonaler Kommunikation auf, die heute schon von E-Mail, digitalem Telefonieren, Chats und der SMS bis hin zu Skype und WhatsApp und leicht modifizierten Formen wie Threema und Telegram reicht.

Insgesamt ist zu betonen, dass diese Entwicklungen zwar durchaus auf sich ausdifferenzierende Verwendungsweisen, Bedürfnisse und Erwartungen der Menschen Bezug nehmen, dass sie aber vor allem von der Ökonomie vorangetrieben werden, die die technischen Entwicklungen kontrolliert und umsetzt und dabei ohne Zweifel dafür sorgt, dass ihre Interessen im Vordergrund stehen. In jedem Fall kann man davon ausgehen, dass diese Entwicklungen solange weitergehen werden, solange sich Investoren davon einen Gewinn versprechen, ob aus Gebühren, Textüberlassungen, Werbung oder Datensammelinteressen oder aus was sonst.

Als zentrales Instrument der so entstehenden digitalen Infrastruktur sind dabei Computer zu nennen, ohne die diese Datenmengen nicht kontrolliert und zugeordnet, nicht sortiert und ausgewertet, nicht sinnvoll gespeichert und wieder aufgefunden und somit nicht verwertet werden können. Natürlich können Computer immer nur das, was ihnen ihre Software

vorgibt bzw. ermöglicht. Software ist aber generell akkumulativ angelegt, wie die Modulbauweise von Computerprogrammen zeigt – d.h. Programme können immer miteinander verbunden werden und ermöglichen so Computern jedenfalls prinzipiell die Bearbeitung immer komplexerer Aufgaben. Dementsprechend kann man auch davon ausgehen, dass medial angelegte Hardware/Softwaresysteme nicht nur immer komplexer werden, sondern sich auch immer mehr ausdifferenzieren, immer detaillierter und umfassender auf einzelne Bedarfe und Bedürfnisse eingehen werden können. Insofern wird sich diese computerkontrollierte, digitale Infrastruktur immer weiterentwickeln, es werden immer neue Möglichkeiten für kommunikativ basiertes Handeln entstehen, die als Chancen und Risiken begriffen werden müssen. Dabei soll der Begriff „computerkontrolliert“ zum Ausdruck bringen, dass Computer immer auch Entscheidungen treffen, und zwar zunehmend solche, die nicht mehr vom Programmierer vorgegeben werden, sondern die die Maschine aus komplexen Informationen ableitet – und die angesichts der ansteigenden Komplexität der Programme oftmals von Menschen nicht mehr im Einzelnen nachgeprüft werden können. Dies wird ja gerade auch in der „Computerethik“ diskutiert. Dies kann sich dann etwa auf die zunehmende Personalisierung von Antworten, die man im interaktiven Kontakt mit Computern bekommt, aber auch auf die Möglichkeiten partizipativen kommunikativen Handelns auswirken, die einerseits Teilhabe und Demokratie fördern sollen, die Menschen andererseits aber auch in endlose kommunikative Aktivitäten verwickeln können, wie es bei Internetplattformen wie Avaaz oder Petitionsmaschinen, aber auch bei Facebook und Twitter der Fall ist. Und obwohl sich Informationsflüsse im Netz zwar auch zwischen den Peripherien entwickeln können, bedeutet dies noch lange nicht, dass nicht doch die Zentren das Sagen haben.

Schließlich ist festzuhalten, dass die Bedeutung der Computer insbesondere auch darin liegt, dass alle Daten und alles damit verbundene Wissen in einer spezifischen Codierung und in einer maschinengerechten Anordnung aufgehoben und erst nach eventuellen Verarbeitungsprozessen transformiert und dann gegebenenfalls wieder den Menschen mitgeteilt werden – auch wenn Codierprozesse in Einzelfällen rückübersetzt werden können, sind Daten und Verarbeitung den Menschen zunehmend weniger direkt, sondern nur noch über Computer zugänglich. War das Wissen der Menschheit also früher in Bildern, Schrift und Sprache aufgehoben und konnten die Menschen darauf direkt zugreifen, so ist dies jetzt nur noch über Computer möglich – wie immer man das bewerten will.