

# Datenrausch ohne Nebenwirkungen?

## VON BIG DATA ZUR NACHHALTIGEN MEDIENBILDUNG IN DER DIGITALEN UMWELT

Von Gerda Sieben *Bei Familie Mustermann hat jedes Familienmitglied einen Zwilling, einen digitalen Zwilling, der sich mittels Tracking und Matching von Nutzerdaten vernetzter Geräte generieren lässt. Digitale Kommunikation und Infrastruktur machen unser Leben so viel praktischer – mit vielen Nebenwirkungen. Wir werden transparenter und die Datenberge wachsen ebenso wie unser Energiebedarf und der Elektroschrott. Was müssen Jugendliche heute wissen – um die Chancen der digitalen Technik aufgeklärt und aktiv zu nutzen, wie auch die digitale Zukunft mitzugestalten? Die Perspektive Nachhaltigkeit bildet dabei eine Orientierung für die qualitative Gestaltung der Digitalisierung.*

Daten sind das Gold des 21. Jahrhunderts – das Internet der Dinge dringt in alle Lebensbereiche vor.



Im Zuge der Digitalisierung unserer Lebenswelt spielen entsprechend der UN-Kinder- und der Europäischen Menschenrechtskonvention vor allem die folgenden sechs Rechte eine wesentliche Rolle.

- 1. Recht auf Zugang:** Jedes Kind hat das Recht auf einen uneingeschränkten und gleichberechtigten Zugang zur digitalen Welt.
- 2. Recht auf Meinungs- und Informationsfreiheit:** Jedes Kind hat das Recht auf freie Meinungsäußerung – sowohl online als auch offline.
- 3. Recht auf Versammlung und Vereinigung, Teilhabe und Spiel:** Auch wo der öffentliche Raum sich in die digitale Welt erweitert hat, beispielsweise durch soziale Netzwerke und andere digitale Versammlungsräume, müssen Kinder das Recht haben sich friedlich zu versammeln. Die digitale Welt muss so gestaltet werden, dass sie als ein sicherer und angemessener Ort zur Ausübung dieses Rechtes auf Spiel fungieren kann. Die Möglichkeiten zur Teilhabe von Kindern und zur aktiven Verbreitung von Informationen, Meinungen und Ideen sind durch die Digitalisierung vielfältiger und müssen gewährleistet sein.
- 4. Recht auf Privatsphäre und Datenschutz:** Kein Kind darf willkürlichen oder rechtswidrigen Eingriffen in sein Privatleben oder rechtswidrigen Beeinträchtigungen seiner Ehre und seines Rufes ausgesetzt werden, dies gilt auch im digitalen Raum.
- 5. Recht auf Bildung und Medienkompetenz:** Jedes Kind hat Anspruch auf Zugang zum Bildungssystem. Dieser muss diskriminierungsfrei und chancengleich gestaltet sein. Das Bildungssystem muss Kinder zu einem kompetenten Umgang mit den Chancen und Risiken der digitalisierten Lebenswelt befähigen.
- 6. Recht auf Schutz und Sicherheit:** Kinder müssen in allen Lebensbereichen vor jeglicher Form von Gewalt, Missbrauch, Vernachlässigung und schlechter Behandlung geschützt werden, dies gilt online und offline.

Quelle: Stiftung Digitale Chancen, <https://kinderrechte.digital>

essen Auswirkungen auf die eigenen Kinder. Dass ein Medienformat gleich in derart vielerlei Hinsicht bedenklich ist und in der rechtlichen Grauzone, die Online-Plattformen immer noch bieten, existieren und populär werden kann, sollte aber nicht nur im Kinder- und Jugendschutz diskutiert werden, sondern auch entsprechende Gremien der Medienaufsicht zum Handeln bewegen.

Bestenfalls unterstützen die heutigen Kinderinfluencerinnen und -influencer im Jugendalter selbst dagegen und bewahren die nächste Generation von Kindern vor derartigen „Family Fun“.

#### ANMERKUNGEN

1. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): KIM Studie 2018 zum Medienumgang der 6 bis 13-Jährigen, [www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie2018-13-Jaerige.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie2018-13-Jaerige.pdf)
2. IZI: Grunddaten Kinder und Medien 2019, [www.izi-online.de/jugend/izi/deutsch/Grunddaten\\_Kinder\\_u\\_Medien.pdf](https://www.izi-online.de/jugend/izi/deutsch/Grunddaten_Kinder_u_Medien.pdf)
3. Pressemitteilung mpfs 1/19, [www.mpfs.de/fileadmin/files/Presse/2019/PM\\_1\\_2019\\_WIKIM18.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Presse/2019/PM_1_2019_WIKIM18.pdf)
4. KIM Studie 2018, S. 37.
5. Grunddaten Kinder und Medien 2019, Ebd.
6. KIM-Studie 2018
7. Gebel, Christa/ Oberlinner, Andreas
8. Ebd., S.48
9. [www.zen.de/digital/internet/2017/1/youtube-kids-video-erwerb-algorithmen](http://www.zen.de/digital/internet/2017/1/youtube-kids-video-erwerb-algorithmen)
10. [www.spiegel.de/netzwerk/apps/youtube-und-youtube-kids-erwerb-tuer-kinder-altersgerecht-einstellen-a-1255338.html](http://www.spiegel.de/netzwerk/apps/youtube-und-youtube-kids-erwerb-tuer-kinder-altersgerecht-einstellen-a-1255338.html)
11. [www.manager-magazin.de/unternehmen/personalien/bibi-so-verdient-deutschlands-youtube-star-rund-110-000-euro-monatlich-a-1141648.html](http://www.manager-magazin.de/unternehmen/personalien/bibi-so-verdient-deutschlands-youtube-star-rund-110-000-euro-monatlich-a-1141648.html)
12. [www.dv.com/de/mom-influencer-auf-youtube/iv-4167234](http://www.dv.com/de/mom-influencer-auf-youtube/iv-4167234)
13. Meergans, Luise „Spielst du noch oder arbeitest du schon?“ Ein kinderrechtlicher Beitrag zur Debatte u Kinderinfluencerinnen und -influencer. In: tv diskurs 2/2019, S.86
14. Ebd.

ANMERKUNGEN  
SILKE KNABENSCHUH

ist Referentin für Jugendmedienschutz beim AJS NRW.

Einer der größeren Family-Fun-Kanäle ist **Mileys Welt** mit über 750.000 Abonnenten. Die Eltern filmen den Alltag mit Tochter Miley: Einkaufen, Schwimmen, Spielen zu Hause, Geburtstage, selbst Krankenhausaufenthalte. Dabei werden Spielzeuge, Schminke oder andere Produkte in die Videos eingebunden. **Lulu & Leon – Family and Fun** – so heißt der Kanal von zwei Geschwisterkindern in Deutschland. Immerhin 86.000 Abonnenten sehen die regelmäßigen Challenges (Mutproben), Pranks (Streiche) und Familiengeschichten der Geschwister. Ein Interview mit den Eltern war beispielsweise in einem Beitrag der Deutschen Welle zu sehen.<sup>12</sup> Sie betonen die Kreativität beim Gestalten der Videos und den Spaß, den die Kinder dabei haben.

## ORTE DER KINDERARBEIT

Gesetzliche Bestimmungen für TV und Radio, die Schleichwerbung, Product Placement und Dauerwerbesendungen im Kinderumfeld sowie direkte Kaufappelle an Kinder verbieten (gemäß Rundfunkstaatsvertrag), werden bei den Unboxing-Videos ausgehebelt. Obwohl die Videos immer unter mindestens eine der drei Kategorien fallen, gibt es dazu keine Regularien.

Gleichermaßen existieren für den Einsatz in den Produktionen für Kinder und Jugendliche unter 15 Jahren strikte Regeln. Wenn grundsätzlich ist Kinderarbeit in Deutschland verboten. Es gibt aber „sühndliche Ausnahmefälle“, d.h. Regelungen für das Mitwirken von Kindern in Medienproduktionen. Dazu aus dem Jugendarbeitsschutzgesetz (JArbSchG) und der Kinderarbeitsschutzverordnung: „Wer Kinder oder Jugendliche beschäftigen will für die gestaltende Mitwirkung bei Film-, Foto-, Rundfunk- und Fernsehaufnahmen, Aufnahmen auf Ton- und Bildträgern, bei Musik- und anderen Aufführungen sowie Werbeveranstaltungen, benötigt dafür eine Ausnahme nach § 6 Abs. 2 JArbSchG.“ Darüber hinaus sind nicht mehr als 30 Mitwirkungstage pro Jahr erlaubt. Ob diese Regelungen im privaten Rahmen der Produktionen eingehalten werden, ist fraglich. Zudem werden die Social Media-Kanäle als Orte von potenzieller Kinderarbeit bei den zuständigen Aufsichtsbehörden nicht unbedingt wahrgenommen.

Über die Verletzung der Persönlichkeitsrechte, der ungewünschten Mitbestimmung und der wirtschaftlichen Ausbeutung ihrer Kinder scheinen sich die Eltern nur bedingt Gedanken zu machen („sollen Spaß haben“). Doch Kinder können weder die immense Reichweite der Videos und die damit einhergehende Öffentlichkeit einschätzen, noch willigen sie in dem Alter schon bewusst ein – die Eltern verfehlen hier ihre Schutzpflicht. Medien- und Religionspädagoge Roland Eisenstock (Uni Greifswald) nennt es „emotionalen Missbrauch“, denn das Kind befindet sich in völliger Abhängigkeit zu den Eltern und hat stetlich immer Angst, diese zu enttäuschen.“<sup>14</sup>

Es scheint – ebenso wie beim Teilen von Kinderfotos in sozialen Netzwerken – bei vielen Eltern in Bezug auf ihr eigenes Medienhandeln nur ein geringes Risikobewusstsein zu existieren, dass Videos z.B. in die falschen Hände gelangen könnten. Kinder werden mitunter in intimen Alltagssituationen gezeigt. Pädophilen könnten durchaus fündig werden.

## KINDERRECHTE NICHT EINGEHALTEN

Besorgniserregend sind die Videos somit besonders aus kinderrechtlicher Sicht: Die persönlichen Grenzen der Kinder werden nicht gewahrt, sie werden unter Umständen gegen ihren Willen einer unberechenbaren Öffentlichkeit preisgegeben und sind einer enormen Drucksituation ausgesetzt, wenn sich die ganze Familie so ihre Existenz sichert und die Eltern sogar ihren Bonus aufgegeben haben.

Hier besteht Handlungsbedarf in medienpädagogischer Elternarbeit, denn Eltern brauchen Orientierung in Bezug auf ihr Medienhandeln und

Lena, Marvin und Ben Mustermann (15, 8 und 3 Jahre alt) wohnen mit ihren Eltern in einer Ruhrgebietsstadt, zugleich leben sie auch in einer digitalen Umgebung, die immer mehr Details ihres Alltags abbildet. Wie ähnlich ist das „digitale Double“ der realen Familie und was bedeutet das?

Fotos der Kinder sind schon lange im Netz, ihr Aussehen kann mittels der integrierten Gesichtserkennungssoftware in ihren Handyapps zugeordnet werden. Auch der Smartphone-Betreiber oder Facebook/Instagram „erkennen“ ihre Gesichter, die Tools „Alexa“ und „Siri“ ihre Stimmen. Der Vater liefert Krankenkasse und Werbeindustrie über einen kostenlosen Fitnessstracker zusätzliche Infos über seine Kondition und Disziplin. Die Mutter leidet an Bluthochdruck und kontrolliert ihn digital. Mithilfe weiterer Messwerte – Schritte, Schlafverhalten, Bewegungsprofile – kann man so ein „gesundes“ oder „risikohaftes“ Gesundheitsverhalten unterscheiden.<sup>1</sup> Kombiniert mit aktuellen Verfahren der Datenanalyse lassen sich aus Gesichtern und Stimmen auch Krankheiten und psychologische Dispositionen wie etwa Extrovertiertheit/Introvertiertheit ableiten. Zusammen mit den Gesundheitsdaten kann so ein recht genaues biometrisches Abbild der Familienmitglieder erstellt werden.

### SMART PHONE, SMART HOME, SMART CITY

Auch in der Wohnung der Familie liefern vernetzte digitale Geräte Daten über den Familienalltag: Wohnungsgröße, Heizverhalten, Kaufverhalten, Streamingabrufe, Urlaube. Damit lassen sich die finanziellen Möglichkeiten, Lebensrhythmus und Lebensstil gut beschreiben. Selbstverständlich haben alle Familienmitglieder ein Smartphone. Ausgestattet mit mehr als 15 Sensoren liefern diese nicht nur Bilder und Töne, sondern auch Daten über Tipperverhalten, Geoposition, Bewegungsmuster oder Temperaturdaten; sie zählen, wie oft das Gerät in die Hand genommen und was damit gemacht wird.<sup>2</sup>

Bis auf den Jüngsten sind alle auf sozialen Netzwerken unterwegs: Freundeskreise, die Intensität einzelner Kontakte, Suchbegriffe, Online-Einkäufe, Verweildauer auf Websites und an realen Orten oder die Vorlieben beim Gaming werden ausgewertet. Viele Apps senden das Adressbuch oder Standortdaten an die Betreiber. Werden die Infos zusammengeführt, entstehen dichte Aktivitäten-Profile, die Rückschlüsse auf die soziale Einbettung, Interessen und Stimmungslagen ermöglichen. Diese Informationen sind für viele Anbieter und deren Kunden sehr interessant und haben die großen Plattformen zu den wertvollsten Unternehmen der Welt gemacht. Das Geschäftsmodell ist bekannt: Die scheinbar „kostenlose Nutzung der Social Media-Plattformen oder Apps“ wird refinanziert durch den Wert der Nutzerdaten. Die Betreiber verkaufen ihren kommerziellen Kunden die gezielte Zuspiegelung von Werbung/Information an sehr genau kalibrierte Profile.

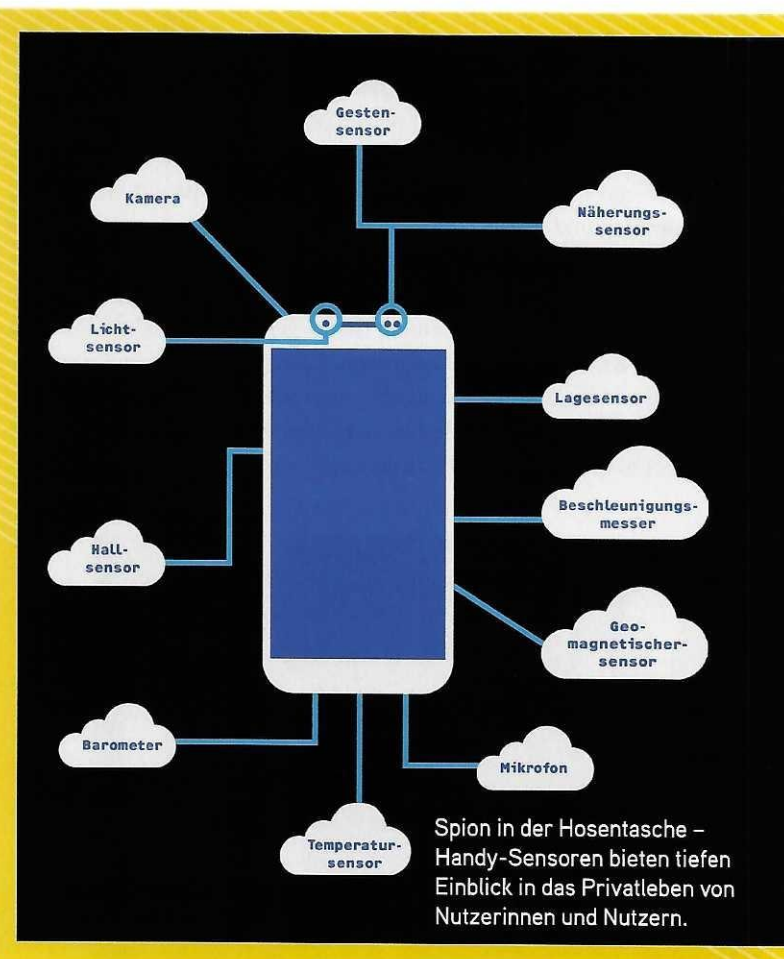
Die Datenschutzgrundverordnung verbietet in Europa die Weitergabe von Nutzerdaten in Verbindung mit Klarnamen und Adresse. Doch darf der Betreiber eines Webdienstes Nutzerdaten sehr wohl selbst „zur Verbesserung des Dienstes“, wie es in der Nutzungsordnung meist heißt, auswerten und verwenden. Dass Profile, Mail-Adressen oder Accounts darüber hinaus auch an Dritte (Databroker)<sup>3</sup> verkauft werden dürfen, steht ebenfalls in den ABGs der meisten Anbieter von Social Media, Apps oder Games. Dem muss man zustimmen, um die Dienste zu nutzen, doch haben das die Eltern in unserem Beispiel auch im Namen ihrer Kinder getan.

Die Heimatstadt der Mustermanns möchte sich zu einer „Smart City“ weiterentwickeln und vernetzt Daten, z.B. von Überwachungskameras und GPS, um die Mobilität der Bewohner zu erfassen und den Verkehr zu steuern, Bebauung zu dokumentieren, Verbrauch von Wasser und Strom

zu steuern, verknüpft sie mit Meldedaten, um Prognosen über Bevölkerungsentwicklung zu erstellen. Hier liegen viele Chancen für die demokratische Gestaltung des Stadtlebens, aber auch Risiken, wie Beispiele von Nizza und Marseille zeigen, wo die „sichere Stadt“ zugleich zur „überwachten Stadt“ wird.<sup>4</sup>

### INDIVIDUALISIERUNG ODER NORMIERUNG?

Tracking (Nachverfolgen von Nutzeraktivitäten) und Matching (Zusammenführung von Daten unterschiedlicher Quellen) ermöglichen also die sehr genaue Analyse des Körpers (Biometrie), des sozialen Verhaltens (Soziometrie) und der Psyche (Psychometrie). Nach ganz unterschiedlichen Fragestellungen können Datenberge gezielt immer neu ausgewertet und durch Profile gebildet werden. Meist, um Werbung zu platzieren,



doch beruht die gezielte Ansprache immer auf Diskriminierung, durch die Personen/Gruppen eben auch benachteiligt werden können. (z.B. personalisierte Preisgestaltung, gezielte politische Ansprache, unterschiedliche Versicherungstarife für Frauen und Männer, online-Kreditvergabe). Bisher bleiben die Kriterien, nach denen Algorithmen Profile bilden, meist intransparent. Und auch im Nachhinein lassen sich immer wieder neue Gruppen definieren und identifizieren, etwa neue „Risiko-Gruppen“, rassistische oder sexistische Zuordnungen, und es können zudem Echokammern Gleichgesinnter verstärkt werden.<sup>5</sup> Gerade, weil wir nicht wissen können, was zukünftig mit den Daten geschieht, brauchen wir in Zeiten der Datenanalyse die Demokratie und den Schutz des Rechtsstaates.

Bei Lena könnte man an ihren Online-Aktivitäten ihre zeitweilige Randposition in der sozialen Gruppe erkennen und auch ihren Versuch,

Gewicht abzunehmen (Posts über Diäten, Abnehmforen). Ihr Kommunikationsverhalten zeigt eine relativ „geringe Belastbarkeit“; so erhielt Lena Werbung für eine App, mit deren Hilfe sie ihre „Depression“ in den Griff bekommen und dazu ein „Stimmungstagebuch“ führen sollte. Als sie dem zustimmte, bestätigte sie damit ihr Profil, das sie als „psychisch instabil“ einstuft und lieferte dem App-Anbieter weitere Details zu ihrer Stimmungslage.<sup>6</sup> Aktuell dokumentieren Veränderungen in ihrem sozialen Netzwerk ihr neuestes Engagement bei „Fridays for Future“. Wenn sie sich in ein paar Jahren bei einem Arbeitgeber bewirbt, könnte nicht mehr der bewusst „performte“ Lebenslauf über Zugänge entscheiden, sondern das digitale Langzeitprofil.

Ergänzend zum individuellen Blick auf Lena kann abgeglichen werden, ob Lena ein Einzelfall ist oder ob sich hier beispielsweise ein Trend bei jungen Frauen hin zu mehr Engagement im Umweltbereich abzeichnet. Die Identifikation von Trends und Prognostik ist die Stärke von Datenanalyse im großen Stil: Durch Messung und Abgleich entsteht eine neue Form der Vergleichbarkeit bzw. Normierung. Abweichungen können nur auf Basis einer „Normalität“ der Vielen gefunden werden. Das ist gut und hilfreich, wenn es um die Häufung von Erkrankungen in einem Gebiet geht, es ist gefährlich in den Händen von Kriminellen oder autoritären Systemen. Auf die Spitze getrieben sind diese Möglichkeiten heute schon im Social Scoring System in China, wo die Überwachung der Bevölkerung über digitale Medien mit einem Punktesystem für erwünschtes Verhalten verknüpft wird.

## Was allein auf Basis von Facebook-Likes berechnet werden kann

Eigenschaft	Zuverlässigkeit der Prognose	Was wurde genau untersucht?
Ethnischer Hintergrund	95%	Kaukasisch oder Afro-Amerikanisch?
Geschlecht	93%	Männlich oder weiblich?
Sexuelle Orientierung I	88%	Schwul?
Politische Einstellung	85%	Liberal oder konservativ?
Religion	82%	Christlich oder muslimisch?
Sexuelle Orientierung II	75%	Lesbisch?
Nikotinkonsum	73%	Raucher/Raucherin?
Alkoholkonsum	70%	Trinkt Alkohol?
Beziehung	67%	Single oder in einer Beziehung?
Drogenkonsum	65%	Konsumiert Drogen?
Trennungskind	60%	Eltern im Alter von 21 getrennt?

Erfolgsraten bei der Prognose von Persönlichkeitseigenschaften aus Facebook-Likes. Quelle: Kosinski et al, 2013

CC BY-SA 3.0 Cracked Labs

## DIGITALE ERZIEHUNGSHELFER

„Wir haben doch nichts zu verbergen“, sagen die Eltern und sind zugleich unsicher: Was sollen sie erlauben? Welche Apps und Games freigeben? Sollen sie im Kindergarten zustimmen, Fotos ihrer Kinder auf der Homepage zu zeigen? Wie verhindern, dass ihre Kinder über eine Spieleapp getrackt werden?<sup>7</sup> Diese Unsicherheit kommt als erhöhter Beratungsbedarf der Familien und Fachkräfte von Kita bis zum Jugendhaus, Berufsschule oder Museum immer häufiger bei medienpädagogischen Facheinrichtungen an.

Auf diese Verunsicherung reagieren auch kommerzielle Anbieter: Ihre Produkte sollen Eltern das Gefühl geben, Kontrolle zurückzugewinnen: So hat die vernetzte, bewegungssensible Schlafunterlage gegen plötzlichen Kindstod die Eltern beruhigt. Auch die Windel mit dem Feuchtigkeitssensor könnte praktisch sein, oder der Schnuller, der Fieber misst. Doch wie verändert sich dadurch der Kontakt zwischen Eltern und Kindern?

Seit der Wii erobern immer neue digitale und analog-digitale Produkte das Kinder- und Jugendzimmer. Die meisten liefern, wenn sie nicht komplett offline funktionieren, jede Menge Daten auch über das Spielverhalten der Kinder. Einige Produkte gerieten in die Kritik wie die sprechende Puppe Kayla, die als „illegale Abhöranlage“ in Deutschland verboten wurde.<sup>8</sup>

Natürlich haben Herr und Frau Mustermann, als die Kinder ihr Smartphone bekamen, **Net Nanny**, eine „Parental-Control-App“, aufgespielt.<sup>9</sup> Diese Apps filtern das Surfverhalten der Kinder, zeigen den Eltern, wo sich die Kinder gerade aufhalten, begrenzen die tägliche Nutzungsdauer. Die Daten des Kindes und der Eltern, die ihr Erziehungsverhalten per App dokumentieren, gehen an die Betreiber. So werden Eltern selbst zu Trackern ihrer Kinder. Auch Pädagoginnen und Pädagogen, werden „smarte Tools“ für eine bessere Erziehungspraxis angeboten. Sie sind gefordert, sich selbst ebenso wie Kinder und Jugendliche über Datenanalyse aufzuklären und Tools abzulehnen oder einzusetzen. Das überfordert die Ressourcen der meisten pädagogischen Institutionen, die der Dynamik kaum gewachsen sind. Es bedarf neuer Beratungs- und Unterstützungskonzepte und Fortbildungsangebote. Medienpädagogische Facheinrichtungen brauchen wegen der Dynamik und Komplexität der Entwicklung mehr Ressourcen, diese zu entwickeln.

Weil die Nutzung der Social Media-Kanäle alternativlos ist (für Jugendliche wäre das mit sozialem Ausschluss verbunden), sehen sich viele





In diesem Modell können beliebige Betrachtungsgegenstände, die mit Digitalisierung in Verbindung stehen, aus drei Perspektiven betrachtet werden: der technologischen, gesellschaftlich-kulturellen und der Interaktionsperspektive.

Akteure im kultur-, bildungs- oder sozialpädagogischen Feld „gezwungen“ die „großen“ Anbieter zu nutzen, deren Bedingungen sie vielfach ablehnen. Diese Alternativlosigkeit führt zur politischen Forderung nach einer Infrastruktur, die den Geist der DSGVO tatsächlich unterstützen kann.

## DIE DIGITALE UMWELT GESTALTEN

Was also müssten die Inhalte von Bildungs- und Fortbildungsangeboten zur Digitalisierung – oder enger auf symbolische Kommunikation bezogen – digitaler Mediatisierung sein?

Digitalisierung, ein Mega-Begriff, meint nicht nur die Technik, sondern auch die dadurch initiierte gesellschaftliche Transformation. Sie geht damit über die klassischen Kommunikationsmedien, die bisher Gegenstand der Medienpädagogik waren, hinaus und umfasst sowohl MINT-bezogene Inhalte als auch kulturell-politische Inhalte. Harald Gapski, Leiter der Forschung beim Grimme-Institut, sieht hier den Kern neuer Anforderung an die Medienbildung: „Digitalisierung fordert heraus, global vernetzte digitale, soziotechnologische Systeme in Bildungsprozessen transparent zu machen, Menschen dazu auszubilden, sie demokratisch kontrollieren und gestalten zu können“.<sup>10</sup>

Weil jedoch nicht alle zu Informatik-Expertinnen und -Experten werden und komplexe Systeme überblicken können, muss die Verantwortung für die Gestaltung und Kontrolle solcher Großtechnologien auf der politischen Ebene mit entsprechend starken Partnern im Sinne der Bürgerinnen und Bürger demokratisch entwickelt werden. Darum sollte Medienpädagogik hier enger mit Ansätzen der politischen Bildung zusammenarbeiten. Auf der Basis von unterstützendem Expertenwissen, juristischen Regelungen und unabhängigen Institutionen, die die demokratische Kontrolle von digitalen Systemen unterstützen (z.B. digitaler Verbraucherschutz) kann Pädagogik dann Orientierung geben und „Übersetzungshilfe“ leisten mit dem Ziel:

- Wissen über die Funktionsprinzipien der Digitalisierung/digitale Medien und ihre Folgen verständlich und zugänglich zu machen,
- Wege aufzeigen, wie sich (junge) Menschen an der Gestaltung der digitalen Zukunft auf der politischen wie auf der zivilgesellschaftlichen oder der technischen Ebene beteiligen können.

Weil Digitalisierung Chancen und Risiken öffnet, muss es in der Medienpädagogik, neben der Vermittlung von Grundfunktionen des Codings, der Kommunikation mit Medien in Netzen oder von Privacy Optionen in Social Media, auch darum gehen junge Menschen zu unterstützen, selbst Anforderungen und Ideen für eine „gute“ digitale Zukunft zu formulieren und dazu Anwendungsideen zu entwickeln. Die hiermit verbundene Auseinandersetzung kann durchaus auch kreativ, spielerisch oder künstlerisch umgesetzt werden.

Eine gute Grundlage für die inhaltliche Strukturierung des Feldes liefert das Frankfurt-Dreieck, das ein interdisziplinäres Team aus Medienpädagogen, Informatikern und Vertretern der Wirtschaft entwickelt hat. Diese „Matrix“ hilft, den Zugang zum Themenkomplex Digitalisierung in einen systematischen Rahmen zu stellen.<sup>11</sup>

Stark verkürzt bedeutet das:

**1. Technologische/Informatische Perspektive:** Betrachtet werden die Funktionsweisen von digitalen Artefakten, die die digitale vernetzte Welt ausmachen, und damit in Zusammenhang stehende Phänomene wie z.B.:

- Zugrundeliegende Funktionsprinzipien und Strukturen
- Möglichkeiten zur Gestaltung und Erweiterung der Funktionen
- Reflektierter Umgang mit digitalen Systemen und kulturellen Einschreibungen in die Technik

## 2. Gesellschaftlich-kulturelle Perspektive:

Wechselwirkungen zwischen Individuen, Gesellschaft und digitalen Systemen werden vor dem Hintergrund des digitalen Wandels analysiert und reflektiert. Das sind v.a.:

- Veränderungen durch digitalisierungsbezogene Kompetenzen, sich eröffnende Möglichkeiten für wirtschaftliches, ökologisches, nachhaltiges und politisches Handeln, denen Individuen und Gesellschaft unterworfen werden
- Analyse und Bewertung von Chancen und Problemen, die durch den digitalen Wandel entstehen, z.B. die damit einhergehende Verantwortung

## 3. Interaktionsperspektive:

Im Fokus stehen hier die handelnden Menschen: Wie und warum nutzen sie vor dem Hintergrund der technologisch-medialen und gesellschaftlich-kulturellen Voraussetzungen welche digitale Medien und Systeme?

- Inwiefern haben sie am digitalen Wandel teil und können ihn mitgestalten?
- Wie können sie sich als handlungsfähige Subjekte konstituieren? Dabei sind die Aspekte Nutzung, Handlung und Subjektivierung zentral.

## GETRIEBENE ODER GESTALTER?

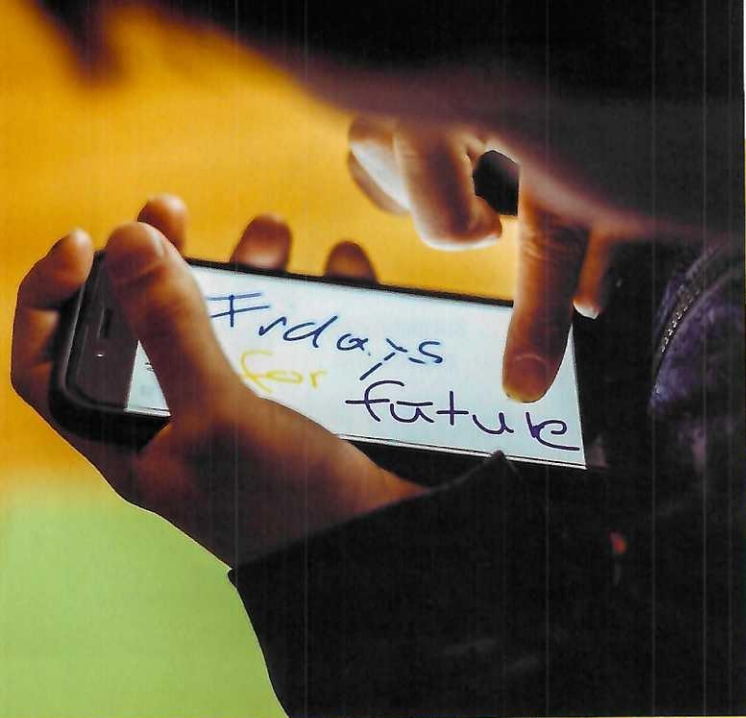
In der praktischen Medienpädagogik geschieht die Umsetzung erst schrittweise. Einige Ansätze gibt es jedoch schon, z.B.:

■ **Making und Fablab-Ansätze**, bei denen mit digitalen Bauteilen gebaut und gebastelt, Codes geschrieben, Sensoren und Motoren mit Datenverarbeitung verknüpft werden. Dabei lassen sich modellhaft sehr gut technische Grundprinzipien so vermitteln, dass Zugang und Selbstwirksamkeit gestärkt werden.

■ **Ansätze zu einer „Medienkritik 4.0“** zu fairem und aufgeklärtem Handeln im Netz, im Umgang mit Apps und Social Media sowie zu Strategien eines persönlichen Datenschutzes. Noch relativ wenig entwickelt ist die Auseinandersetzung mit Nutzungsstilen und der Qualität von Medienjournalismus.

■ **Zur Aufklärung über die Strukturen hinter den Nutzeroberflächen**, v.a. zur Datenanalyse, gibt es erst wenige Ansätze. Die Bundeszentrale für politische Bildung, Klicksafe, das Studio im Netz, iRights.Lab und das jfc Medienzentrum haben hier erste Methoden entwickelt.

Jugendliche wissen zwar auf der Anwendungsebene sehr viel über digitale Tools, aber wenig über die Strukturen hinter den Nutzeroberflächen. Gestützt wird diese Praxiserfahrung durch die neueste Studie des Deutschen



Nachhaltige Lebensweise und innovative Technologie verbinden lernen

Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI)<sup>12</sup>: Jugendliche empfinden Unbehagen in Bezug auf Datensicherheit und legen ethische Kriterien an die digitale Entwicklung an. In der Praxis reagieren sie jedoch ähnlich resignativ wie die Erwachsenen. Man ahnt, dass Daten gesammelt werden, stimmt den Nutzungsbedingungen aber doch zu, um Services zu nutzen. Die Studie offenbart, dass Jugendliche sich bisher eben nicht als „Gestalter der Entwicklung, sondern eher als Getriebene“ empfinden. Sie sind keineswegs zufrieden darüber, dass man ihnen als „Digital Natives“ per se Medienkompetenz zutraut und fordern geradezu ein, dass Schule und Medienbildung ihnen helfen, die komplexe Welt besser zu verstehen.

Eine solche Steilvorlage sollte uns als (Medien-)Pädagogen ermutigen, Medienbildung nicht nur mit digitalen Tools umzusetzen, sondern Bildung über die Digitalisierung mit ihren Chancen und Risiken für die Gestaltung einer lebenswerten Zukunft unter Beteiligung von Jugendlichen zu entwickeln! Dabei können durchaus auch „klassische“ Formen der Medienarbeit eingesetzt werden wie journalistische Techniken, aktive Medienproduktion, Blogs, Games, Tutorials. Unsere Praxiserfahrung zeigt ermutigend, dass gerade auch ethisch-politische Themen junge Leute sehr interessieren.

## NACHHALTIGKEIT ALS PERSPEKTIVE

Der Prozess der Digitalisierung ist kein Naturereignis. Vielfach wird er im Zusammenhang mit Modellen der technischen und gesellschaftlichen Transformation diskutiert. Oft in dem Dreiklang: Globalisierung, Digitalisierung und Nachhaltigkeit.<sup>13</sup> So plädierte der Wissenschaftliche Beirat der Bundesregierung Globale Umweltveränderungen (WBGU) 2011 in seinem Hauptgutachten für eine beschleunigte „große Transformation“ zur Nachhaltigkeit, die angesichts der gegenwärtigen Entwicklungen (z.B. rascher Klimawandel, Verlust an Biodiversität, fortschreitende Bodendegradation) dringlich und sofort angegangen werden sollte.<sup>14</sup>

Darauf aufbauend hat Uwe Schneidewind, Direktor des Wuppertal Instituts für Klima, Umwelt, Energie in einem aktuellen Buch **Die große Transformation**<sup>15</sup> Umsetzungsszenarien zusammengestellt. Er möchte zeigen, dass eine Transformation nicht zwangsläufig in Katastrophen, Dys-

topien und Resignation münden muss, weil wir nicht nur mit großen Risiken umgehen, sondern auch über einen enormen Reichtum an Ressourcen, kulturellen und technologischen Möglichkeiten verfügen. Mit einem Konzept der „Zukunftskunst“ meint er die Fähigkeit, kulturellen Wandel, kluge Politik, neues Wirtschaften und innovative Technologien miteinander zu verbinden.

Im Team des jfc haben wir diese These lebhaft diskutiert und sehen in der Orientierung an Nachhaltigkeitskonzepten die Möglichkeit, auch die Medienpädagogik weiter zu entwickeln. Selbst wenn wir das bei Weitem noch nicht alles durchdacht oder gar umgesetzt haben, möchten wir mit Kindern und Jugendlichen, Eltern und Partnern, Universitäten und Politik darüber diskutieren, ob und wie digitale Medien zur nachhaltigen Entwicklung beitragen können. Wir möchten Kinder und Jugendliche befähigen, mit allen verfügbaren Technologien eine nachhaltige und gerechte Zukunft zu gestalten. In einigen Projekten haben wir erste Schritte in Richtung Umsetzung getan: z.B. im Upcycling-Projekt (gemeinsam mit Lizzynet) **Besser machen**, der **Zukunftswerkstatt Digitopia**, mit Making und FabLab-Ansätzen (**Kunst & Kabel**), dem Projekt **Die Kreativhelden**, der **Entwicklungspolitischen Filmreihe** beim Kinderfilmfestival. Mit unserem Umzug in ein neues Haus möchten wir uns der Vision eines nachhaltigen Medienzentrums noch mehr annähern.

Stellen wir die Definition von Nachhaltigkeit in Bezug zu digitalen Medien: Wie können sie dazu dienen, „gleiche und hinreichende Entfaltungschancen für die Menschen auf diesem Planeten – heute und zukünftig – innerhalb der bestehenden planetaren Grenzen“<sup>16</sup> herzustellen? Wir haben festgestellt, dass wir da auf viele pädagogisch relevante Fragestellungen stoßen, die wir mit Jugendlichen diskutieren und für die wir gemeinsam nach Antworten suchen wollen.

## Digitale Medien zeigen Nachhaltigkeitsdefizite und Chancen in Bezug auf:

### 1. Die Umwelt

Digitalisierung verbraucht Ressourcen und frisst sehr viel Energie. So heißt es in Sühlmann-Fauls und Rammlers aktuellem Buch **Der blinde Fleck der Digitalisierung**: „Der Emissionsausstoß der Rechenzentren trägt zur anthropogenen Co<sub>2</sub>-Menge aktuell ungefähr so viel bei wie der Flugverkehr“.<sup>17</sup> Zugleich können digitale Medien und Technologien auch zur Einsparung von Ressourcen beitragen. Wie können wir Kinder und Jugendliche so ausbilden, dass sie digitale Medien nachhaltig nutzen und entwickeln?

### 2. Soziale und psychische Effekte

Digitalisierung bereichert uns, trägt zur Emanzipation wie zur (Selbst-)Optimierung bei. Wie gehen wir mit Aufmerksamkeit und Zeit, den emotionalen und kreativen Ressourcen im Zusammenhang mit digitalen Medien um? Was bedeutet hier „gleiche und hinreichende Entfaltungschancen für alle“? Wie unterstützen wir Jugendliche, neue Normierungsprozesse (z.B. durch Rankings, Tracking und Scoring), zu durchschauen? Wie können Jugendliche ihre Identität auch im digitalen Spiegel souverän entwickeln? Wie können wir Medien nachhaltig nutzen, ohne Suchtgefahren oder datengesteuerten Beeinflussungsmechanismen zu erliegen? Wie überprüfen und sichern wir die Qualität und Wahrheit von Informationen? Wie können digitale Medien von allen gekonnt zur demokratischen und respektvollen Kommunikation genutzt werden?

### 3. Neue Formen des Wissens und der Forschung durch Datenanalyse

Beobachtung, Selektion, Steuerung, Kontrolle, Überwachung und kriegsartige Zerstörung sind digital optimierbar. Was soll wie und warum digital gescannt, analysiert und kontrolliert werden? Von wem? Wie können die enormen Analysemöglichkeiten digitaler Medien und Technologien zum Wohle der Menschen und des Planeten, für nachhaltige Prozesse eingesetzt werden? Kann womöglich „Social Scoring“<sup>18</sup> für mehr Gerechtigkeit z.B. in Bezug auf Ressourcenverbrauch sorgen?

### 4. Arbeits- und Produktionsverhältnisse

Digitalisierung führt zum Abbau von Arbeitsplätzen und schafft neue Arbeit, sie spart Zeit und trägt zugleich zur Verdichtung von Abläufen bei. Es gibt gesundheitsschädliche und prekäre Arbeitsverhältnisse bei der Herstellung, Rohstoffgewinnung und Entsorgung von Informationstechnik und zugleich den Abbau belastender Arbeit durch Automation. Wie kann Arbeit der Zukunft mit digitalen Tools nachhaltig gestaltet werden? Was müssen junge Menschen dazu lernen?

### 5. Die Entwicklung immaterieller Lebensqualität: Kunst, Kultur, Unterhaltung, dezentrale Beziehungen, Information weltweit...

Wie gerecht und nachhaltig sind die digitalen Zugänge zu Information, Kultur, Handel, Spielen, Traumwelten, zu Kommunikation? Wie viel davon wollen und brauchen wir? Können wir mit immateriellen Produkten, analoge, ressourcenfressende (Freizeit-)Beschäftigungen ersetzen? Lässt sich damit gutes Zusammenleben im Quartier oder über Ozeane hinweg organisieren?

### 6. Die Veränderung des Menschen

Digitalisierung wirkt auf den Menschen selbst zurück: Wie gehen wir mit digitalen Prothesen, Selektionsmöglichkeiten, KI, Prognosen um? Wie wollen wir uns entwickeln? Wie können wir Normierungs- und Optimierungsprozesse durch digitale Medien gestalten? Wie können wir dabei Chancen für Gerechtigkeit, Emanzipation, Selbstausdruck, Kontakt, Umsetzung von nachhaltigen Zielen in den Blick nehmen?

Einen Anregungs- und Informationsrahmen für diese und weitere Fragestellungen zu schaffen, wäre eine Aufgabe von nachhaltiger Medienpädagogik.

## DIGITALISIERUNG ZUKUNFTSFÄHIG DENKEN

Vor einem halben Jahr haben wir im Team des jfc Medienzentrums beschlossen, unsere Medienpädagogik nach Kriterien der Nachhaltigkeit weiter zu entwickeln. Unterstützt fühlen wir uns dabei von den jungen Leuten selbst, die sich wieder stärker einmischen und das nicht nur freitags. Längst beobachten wir in unserer Arbeit, dass vielen Jugendlichen „postmaterielle“ Werte wichtiger werden, dass sie die globalen Umweltfragen bewegen, dass sie Inhalte und Ideen uneitel austauschen und sich für einen gewaltfreien und achtsamen Umgang mit anderen Menschen interessieren. Sie spüren mit ihrem „Zukunftssinn“ vielleicht deutlicher als wir Älteren, dass wir nicht nur handeln sollten, sondern auch über die Ressourcen für eine Transformation zu einer nachhaltigen Gesellschaft verfügen. Das bedeutet nicht, dass es nicht auch diejenigen Jugendszenen und politischen Bestrebungen gibt, die sich aggressiv abschotten wollen. Entwickeln wir einen Rahmen für Lernen, Auseinandersetzung und Gestaltung, der die Jugendlichen einbezieht. Und: Werten wir nicht die kleinen Schritte ab, weil die Aufgabe groß ist!

Abschließen möchte ich mit einem visionären Zitat aus dem Jahre 1998 des Informatikers und Mitbegründers des MIT in Boston, Nicholas Negroponte,

aus seinem Aufsatz **Beyond Digital**<sup>19</sup>: „Wie die Luft und das Wassertrinken wird Digitales nur durch seine Ab- und nicht Anwesenheit bemerkt werden. Computer, wie wir sie heute kennen, werden a) langweilig sein und b) in Dingen verschwinden, die zualterer etwas Anderes sind: Fingernageldesign, selbstreinigende Hemden, fahrerlose Autos, therapeutische Barbiepuppen [...] Computer werden ein wichtiger aber unsichtbarer Teil unseres Alltagslebens sein: Wir werden in ihnen leben, sie tragen, sie sogar essen. [...] Seht es ein – die digitale Revolution ist vorbei. Ja, wir leben in einem digitalen Zeitalter(...) Aber die wirklich überraschenden Veränderungen werden woanders stattfinden, in unserer Lebensweise und wie wir zusammen uns auf diesem Planeten steuern.“

### ANMERKUNGEN

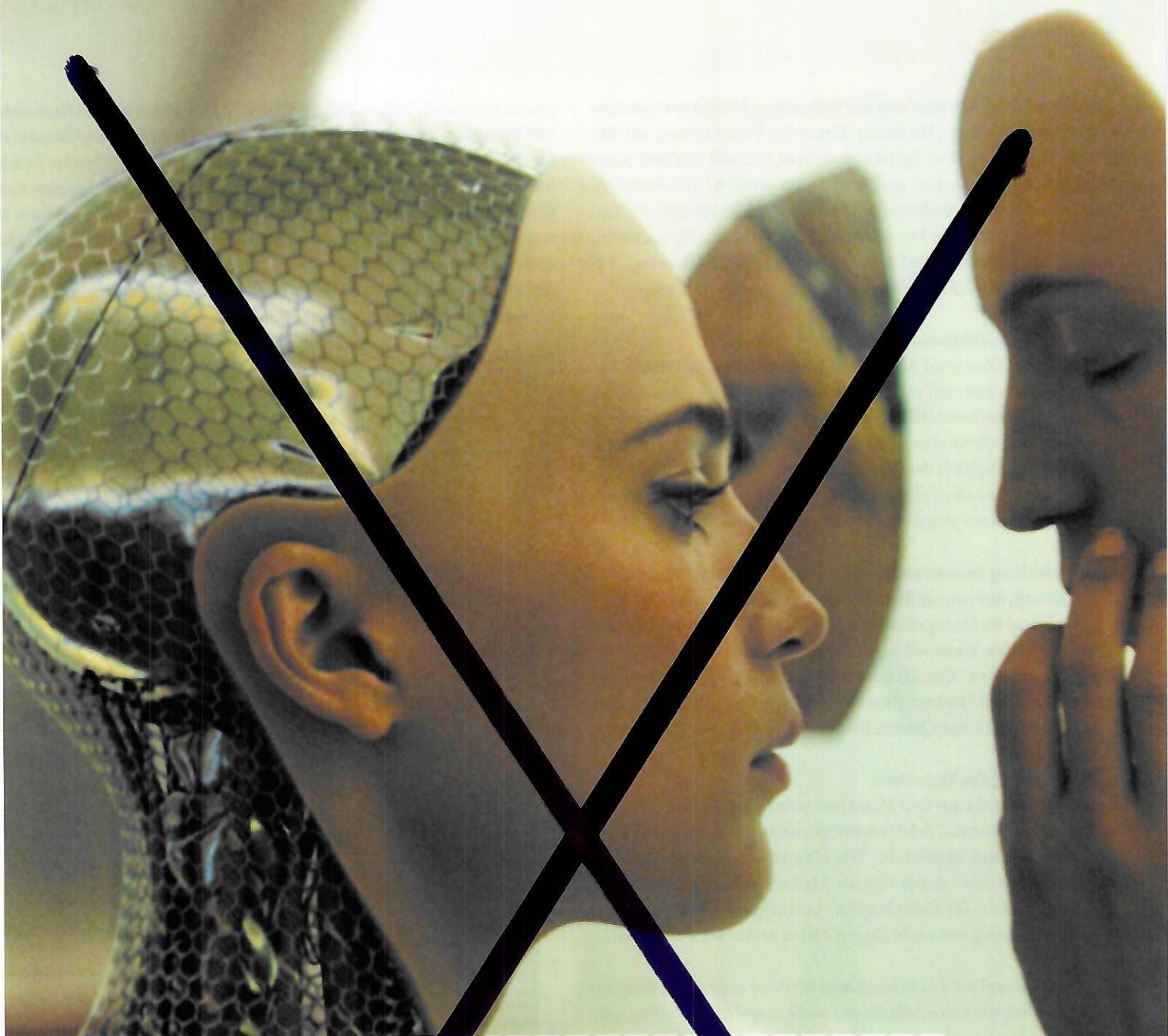
1. Vgl. Studie „Chancen und Risiken von Gesundheits-Apps“ vom 25. April 2016. [www.bundesgesundheitsministerium.de/ministerium/meinungen/2016/studie-gesundheits-apps.html](http://www.bundesgesundheitsministerium.de/ministerium/meinungen/2016/studie-gesundheits-apps.html)
2. <http://bigdata.jfc.info/datamining-verstanden.html> und Kosinsky, M. <http://taasfilter.com/internet/vortrag-the-end-of-privacy-by-michel-kosinsky-ueber-die-echtigen-ausmaesse-von-facebook-und-co>
3. Vgl. Christ, Wolfie (2014): Kommerzielle digitale Überwachung im Alltag. Studie im Auftrag der Bundesarbeitskammer Wien, S. 30
4. Vgl. Treguer, Félix: Smart und sicher – Die überwachte Stadt im digitalen Zeitalter in: Le Monde Diplomatique, Juli 2019, S. 1 u. 14
5. Quarks & Co: Video: Datenmissbrauch im großen Stil [www.youtube.com/watch?v=jXb2xeMzGw&list=PLBvY5aBtLL4atLasseNMyZkhYw7m5R&index=3&t=0s](http://www.youtube.com/watch?v=jXb2xeMzGw&list=PLBvY5aBtLL4atLasseNMyZkhYw7m5R&index=3&t=0s)
6. Vgl. Die Vermessung der Psyche, WDR5 Radio-Feature [www1.wdr.de/mediathek/audio/wdr5/wdr5-dns5-das-feature/audio-dns5-ard-radiofeature-die-vermessung-der-psyche-100.html](http://www1.wdr.de/mediathek/audio/wdr5/wdr5-dns5-das-feature/audio-dns5-ard-radiofeature-die-vermessung-der-psyche-100.html) und Stimmungstagebuch, die besten deutschsprachigen Apps. <https://schreibenwird.de/stimmung-app>
7. Gieselmann, Hartmut: Der vermessene Spieler , 2010 [www.heise.de/ci/artikel/Der-vermessenere-Spieler-1042962.html](http://www.heise.de/ci/artikel/Der-vermessenere-Spieler-1042962.html)
8. Vernetztes Spielzeug - Datenschutzrisiko im Kinderzimmer [www.klicksafe.de/eltern/kinder-von-3-bis-10-jahren/vernetztes-spielzeug](http://www.klicksafe.de/eltern/kinder-von-3-bis-10-jahren/vernetztes-spielzeug)
9. Küchenmann, Fridtjof: Wenn Eltern ihre Kinder überwachen [www.faz.net/aktuell/wirtschaft/familieneltern-uberwachen-kinder-parental-control-apps-13789463.html](http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/familieneltern-uberwachen-kinder-parental-control-apps-13789463.html), aktualisiert am 07.09.2015
10. Vgl. Gapski, Harald: Big Data und Soziale Arbeit – Kontexte, Beispiele und Perspektiven aus einer kommunikationswissenschaftlichen Sicht in: Hammerschmidt Peter; Sagebiel, Juliane; Hill, Burkhard; Beranek; Angelika (Hrsg.): Big Data, Facebook, Twitter & Co. und Soziale Arbeit. Bereitgestellt von: TH Köln am 29.4.2019
11. Vgl. Frankfurt-Dreieck zur Bildung in der digital vernetzten Welt <https://dasstufi.de/fuedmyn/GI/Allgemein/PDF/Frankfurt-Dreieck-zur-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf>, S. 6
12. DIVSI U25 – Studie: Euphorie war gestern (2018) [www.divsi.de/publikationen/studien/divsi-u25-studie-euphorie-war-gerne](http://www.divsi.de/publikationen/studien/divsi-u25-studie-euphorie-war-gerne)
13. Vgl. Renn; Ortwin (Institut für transformative Nachhaltigkeitsforschung (IASS). Potsdam äußerte sich auf einem gemeinsamen Symposium mit dem Institut für Sozialökologie (ISÖ) im Rahmen der Berlin Science Week. [www.iaz.de/15445731/30.5.2019](http://www.iaz.de/15445731/30.5.2019)
14. Hauptgutachtens des Wissenschaftlichen Beirats der Bundesregierung Globale Umweltveränderungen (WBGU) 2011 [www.bundesregierung.de/breg-de/themen/digitalisierung/digitalisierung-als-motor-fuer-nachhaltigkeit-1599928](http://www.bundesregierung.de/breg-de/themen/digitalisierung/digitalisierung-als-motor-fuer-nachhaltigkeit-1599928)
15. Schneidewind, Uwe (HRSG, Klaus Wiegandt, Harald Welzer, 2018): HG : Die große Transformation, Eine Einführung in die Kunst gesellschaftlichen Wandels
16. a.a.O.
17. Sühlmann-Faul, Felix; Rammner, Stephan (2018): Der blinde Fleck der Digitalisierung – Wie sich Nachhaltigkeit und digitale Transformation in Einklang bringen lassen, München, S. 49, 176 und 177
18. [www.svr-verbraucherfragen.de/wp-content/uploads/SVRY\\_Verbrauchergerichtet\\_Scoring.pdf](http://www.svr-verbraucherfragen.de/wp-content/uploads/SVRY_Verbrauchergerichtet_Scoring.pdf)
19. Negroponte, Nicolas: Beyond Digital, 1998, [www.wired.com/1998/12/negroponte-55](http://www.wired.com/1998/12/negroponte-55)

**AUTORIN  
GERDA SIEBEN**

leitet das jfc Medienzentrum  
in Köln.



Neu und nachhaltig – nach dem Umzug 2020/21 wird das jfc Medienzentrum die qualitative Gestaltung der Digitalität in den Fokus rücken. (Foto: Modell Neubau)



# Der Schein trügt

## CYBERWELTEN IN JUGENDFILMEN

Von Christian Exner Filme seien Ausdruck der Gesellschaft und spiegeln den Zeitgeist, heißen Fake-Identitäten, totale Manipulation, Cybermobbing; Bedrohung, Fremdbestimmung, Unkontrollierbarkeit – bei den dystopischen Dystopien des Jugendkinos kann einem schon angst und bange werden. Es ist nicht leicht, in den heutigen Netzwelten jung zu sein, zeigen verschiedene Identitätskonzepte, wie Jugendfilme in der Virtualität entwickeln. Gut, dass bei dieser kulturpessimistischen Sichtweise auch spannende und vielschichtige neue Geschichten erzählt werden.

# medienconcret

MAGAZIN FÜR DIE PÄDAGOGISCHE PRAXIS

Heft 1.19 // 7,00 Euro

## Erziehen in digitalen Zeiten

ZWISCHEN SPANNUNG UND ENTSPANNUNG

►► Unterwegs in digital vernetzten Welten ►► DATENRAUSCH OHNE NEBENWIRKUNGEN? Von Big Data zur nachhaltigen Medienbildung

►► ORIENTIERUNG IM ONLIFE Über die Zukunft des Lernens ►► Toolbox für die pädagogische Arbeit ►► SPECIAL: MB 21 Forum für junge digitale Kreativität

ERZIEHEN IN DIGITALEN ZEITEN

4 119237 107009 02

# medienconcret

MAGAZIN FÜR DIE PÄDAGOGISCHE PRAXIS



Eva Bürgermeister,  
Leiterin Deutsches Kinder- und Jugendfilmzentrum (KJF)



Gerda Sieber,  
Leiterin jfc Medienzentrum

Digitalisierung, Dynamik, Dystopie, Digital Detox – viele reagieren inzwischen gereizt auf diese D-Worte. Denn Erziehende in allen Bereichen sind gefordert, Veränderungen durch Digitalisierung zu berücksichtigen: von der Auswertung unserer Datenspuren über die digitale Kommerzialisierung aller Lebensbereiche, Hatespeech, Populismus, Fake News bis zu den stetig sinkenden Aufmerksamkeitsspannen der Heranwachsenden – problematische Entwicklungen müssen in Bildungskonzepten ebenso bedacht werden wie die enormen Potenziale der Digitalisierung für eine chancengleiche Bildung.

Dabei ist die MedienConcret bundesweit ein hilfreiches Tool. Auf unterhaltsame und anschauliche Weise bietet sie – seit über 30 Jahren – Fakten, Ideen und Erfahrungen zu den neuesten Fragen der Medienpraxis, der Medienerziehung, und der Kinder- und Jugendmedienkultur. Neue Forschungsergebnisse, Interviews mit Kindern- und Jugendlichen, die Erfahrungen von professionellen Medienmachenden, konzeptionelle und methodische Anregungen, anschauliche Beispiele und Empfehlungen für die Praxis werden in den Themenheften auf den Punkt gebracht.

In diesem Heft stellen wir das Thema „Erziehen in digitalen Zeiten“ in den Mittelpunkt und beleuchten dieses hochkomplexe Feld aus vielen Perspektiven. Wie gelingt faires Miteinander? In welchem Verhältnis müssen Schutz, Förderung und Teilhabe gewährleistet werden? Welche Fähigkeiten müssen vermittelt werden, wenn es gilt, Kinder und Jugendliche fit zu machen für diese digitale Welt? Und welche Rolle spielen dabei die Erziehenden? Sind sie Beschützer? Berater? Navigatoren? Feedback-Geber? Und wie verändert sich Bildungspraxis durch digitale Tools?

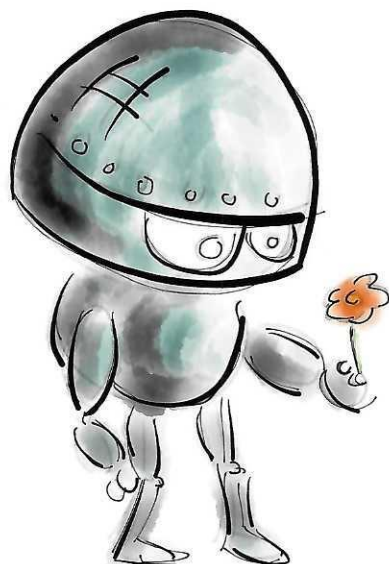
Die Stärkung von Mitgefühl, die Gewinnung einer durchdachten Haltung und der Wille zur aktiven Gestaltung einer demokratischen Gesellschaft stellen für uns zentrale Aspekte für ein gelingendes Aufwachsen dar.

Uns macht es immer wieder Spaß, die MedienConcret zu machen und zu lesen. Gemeinsam erarbeiten das jfc Medienzentrum und das Deutsche Kinder- und Jugendfilmzentrum in einem Team von Fachleuten unter der Redaktion von Sabine Sonnenschein (jfc) das Konzept für die Hefte. Wir sind stolz auf ein in Deutschland einmaliges, lebendiges und hoffentlich auch für Sie anregendes Magazin für die pädagogische Medienpraxis.

Viel Spaß beim Lesen!

# EDITORIAL

*Wenn der Wind der Veränderung weht, bauen die einen Mauern und die anderen Windmühlen.*  
Chinesisches Sprichwort



## Impressum

Herausgeber:

Deutsches Kinder- und Jugendfilmzentrum  
Küppelstein 34, 42857 Remscheid  
Fon 02191-794233, Fax 02191-794230  
info@kjf.de, www.kjf.de

jfc Medienzentrum  
Hansaring 84-86, 50670 Köln  
Fon 0221-13056150, Fax 0221-130561599  
info@jfc.info, www.jfc.info

Redaktion: Sabine Sonnenschein, jfc Medienzentrum;  
sonnenschein@medienconcret.de  
Mitarbeit: Nicole Rossa, KJF

Grafik: Alessandro Riggio

Korrektur: Konstance Papakonstantinou, jfc  
Nicole Rossa, KJF

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit: KJF

Autoren: Sabine Eder, Jürgen Ertelt, Christian Exner,  
Sepideh Fazali, Björn Friedrich, Stephan Grünewald,  
Hannes Güntherodt, Thomas Hartmann, Bernhard  
Hoffmann, Tobias Hölterhof, Silke Knabenschuh, Thomas  
Krüger, Natja Kutscher, Esther Lordieck, Vera  
Lisakowski, Kirsten Mascher, Anu Pöyskö, Susanne  
Raboom, Renate Röllecke, Gerda Sieben, Jürgen  
Slegers, Martina Schmerr, Günter Steppich, Angela Till-  
mann, Lisa Untlerberg, Andrea Zwerenz

Bildnachweise: Titelbild: Andy Kelly/Unsplash; S. 24:  
Markus Spiske/Unsplash; S. 26, 29 o.: Universal Pictures;  
S. 28: Studio Hamburg; S. 40, 42: Daniel Seiffert; S. 41:  
Gregor Fischer; S. 45 o.: bpb/Martin Scherag; S. 47 l.:  
Maya Claussen; S. 49: National Media Museum; S. 50:  
mb21/ Philipp Baumgarten; S. 50 o.: Tobi Keller; S. 76, 79,  
85, 86 mb21/Stefan Haas; S. 87: mb21/Sandra Spindler;  
S. 91: Gamescom; S. 99: Nick Wall; S. 100: Universum;  
S. 103: Jugend hackt!/ Philip Steffan; S. 104: Jugend hackt/  
Daniel Havlik; S. 105: Robert Haas; S. 106: Dederichs,  
Reinecke und Partner

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht  
unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.  
Der Abdruck von Beiträgen und Bildern bedarf der  
Einwilligung der Redaktion.

Das Deutsche Kinder- und Jugendfilmzentrum wird  
gefördert durch das Bundesministerium für Familie,  
Senioren, Frauen und Jugend.

Das jfc Medienzentrum wird gefördert durch das  
Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und  
Integration des Landes Nordrhein-Westfalen und durch  
die Stadt Köln.

MedienConcret erscheint 1 x jährlich,  
Einzelheft € 7, Abonnement mit 4 Ausgaben  
unabhängig vom Kalenderjahr € 20  
(jeweils zzgl. Porto).

Erschienen: November 2019

ISSN: 0931 - 9808

Sabine Sonnenschein, Redaktion

Morgens nach dem Aufstehen der erste, abends vor dem Zubettgehen der letzte Blick aufs Handy, mit den vielen Apps zum Laufen, Daten, Shoppen, Spielen, zu allem, was wir mögen und machen. Ein weltweiter digitaler Lebensstil hat sich durchgesetzt. Kaum jemand möchte auf sein Smartphone, das Symbol für den digitalen Wandel, verzichten, eröffnet es doch schier unendliche Möglichkeiten und macht den Alltag so viel leichter. Dennoch hat sich längst bei vielen ein ungutes Gefühl eingeschlichen, denn die Schattenseiten der Digitalisierung werden immer offensichtlicher wie beispielsweise die globale Bespitzelung durch (Internet-)Firmen oder aber den Staat wie etwa in China. Das Recht auf Privatsphäre wird mehr und mehr zum Auslaufmodell, der wachsende Kontrollverlust verunsichert. Während die Potenziale des Internets auf mehr Demokratisierung weitgehend ungenutzt bleiben, machen uns ausgefeilte Algorithmen vor allem zu Konsumenten und Agenten einer digitalen Arbeitswelt, Verwaltung, Freizeit und Politik.

Vor 30 Jahren träumte Technikoptimist Marshall McLuhan von einem „Global Village“, einer medial vernetzten Welt, die den Gemeinsinn der Menschen befeuert und sie zusammenrücken lässt. Nun, diese Utopie ist nicht Realität geworden, doch es gibt sie, die positiven Ansätze einer Wir-Gesellschaft: Man denke an die Sharing-Kultur, an tagtägliche Kollaboration und Kooperation im Internet, an die Vergesellschaftung des Wissens durch open data, open science, open education. Wirklich Hoffnung, dass wir Menschen den radikalen Veränderungen des digitalen Wandels gewachsen sind, gibt uns aber derzeit eine engagierte Jugend. Jahrelang als in den virtuellen Welten verlorene „Smombies“ diffamiert, gehen nun große Teile einer selbstbewussten „Generation Greta“ auf die Straße und artikulieren die Probleme der Welt. Viele von ihnen nutzen dabei digitale Medien nicht nur zur Vernetzung, sondern auch zur Selbstermächtigung, ganz ohne Hilfe von Eltern oder Pädagogen bedienen sie sich der vielfältigen Online-Lernangebote zur Wissensaneignung und zur Verbreitung ihrer Ideen.

Andere hingegen brauchen Unterstützung für ein gelingendes Aufwachsen. Die Digitalisierung eröffnet zwar enorme Chancen, verschärft aber auch bestehende Ungleichheiten – auch zwischen den Generationen. Hier gilt es erprobte Konzepte gegen den digital divide anzuwenden, aber auch neue Strategien zu entwickeln, wie digitale Medien für uns alle zur guten Information, für mehr Demokratie und Partizipation, zu gutem Zusammenleben und fairem, nachhaltigem Miteinander genutzt werden können.

Zwischen Spannung und Entspannung bewegt sich die Sichtweise auf die Anforderungen an Erziehung und Bildung in unserer datenbasierten Hightech-Welt. Die Digitalisierung verändert die Zukunft des Lernens, weg von Fach- und Faktenwissen, hin zur Problemlösungsfähigkeit, Empathie, zur Offenheit für neue Entwicklungen und den Blick auf das große Ganze. Bilden, begleiten und beteiligen – darum geht's. Eltern und Pädagogen müssen sich dem steten Wandel unserer Medienwelt stellen und ihn kritisch begleiten – anfangs in der Rolle eines verantwortlichen Erziehenden, später eher als kompetenter Gesprächspartner. Dazu braucht es jedoch auch Ressourcen: Nur wenn Zeit, Beratung und Fortbildung gewährleistet sind, wird die Investition in technische Ausstattung tatsächlich praktisch wirksam. Grundlegend für Erziehung und Bildung bleiben jedoch Vertrauen und die Begegnung mit Kindern und Jugendlichen auf Augenhöhe. Den eigenen Nachwuchs zu tracken, wie dies mit Parental Control Apps möglich ist – sieht so moderne Erziehung aus?

Die Förderung der Kreativität ist definitiv eine Investition in die Zukunft. Ein weiterer Grund auf die digitale Bildung zu schauen ist deshalb der 21. Geburtstag des **Deutschen Multimediapreises mb21**, bei dem die kreativen Chancen der digitalen Medien für die Ausdrucksfähigkeit von Kindern und Jugendlichen im Fokus stehen. Dieses Special bietet Raum für das kreative Schaffen junger Menschen, ihren Themen, Techniken und Darstellungsformen.

Mit diesem Heft möchten wir Hintergrundinformationen, Konzepte, Methoden, Projekte und Tools für die digitale Bildung in Kita, Jugendarbeit und Schule vorstellen, die vor allem den digitalen „Wind of Change“ nutzen, um moderne Windmühlen zu bauen.

# Inhalt

## ERZIEHEN IN DIGITALEN ZEITEN

Zwischen Spannung und Entspannung

### KINDER UND JUGENDLICHE IN DIGITALEN WELTEN

#### IN EIGENREGIE UNTERWEGS IN DIGITAL-VERNETZTEN WELTEN

Jugendliches Medienhandeln und -erziehung / *Angela Tillmann*

#### MEIN ERWEITERTES ICH / *Björn Knörrich*

Mehr als ein Gerät: Das Smartphone als Spiegel der Jugendkultur

#### WIR HABEN PER MAUSKLIK DAS GESAMTE WISSEN ZUR HAND

Statements von Jugendlichen zum digitalen Abbild in der Familie

#### UNTER EINFLUSS / *Silke Knabenschuh*

Kinder als Zielgruppe und Akteure von Influencer-Marketing

#### DATENRAUSCH OHNE NEBENWIRKUNGEN? / *Gerhard Sieben*

Von Big Data zur nachhaltigen Medienbildung in der digitalen Umwelt

#### DER SCHEIN TRÜGT / *Christian Exner*

Cyberwelten in Jugendfilmen

06

10

15

16

26

#### JUNG, DIGITAL UND PERMANENT ONLINE?

WAS MACHT DIE DIGITALKULTUR MIT DER JUGEND? HIGHTECH-FIRMEN SPÄHEN JUGENDLICHE AUS, WÄHREND SIE IN SOZIALEN NETZWERKEN KOMMUNIZIEREN, UNTERHALTUNG UND ORIENTIERUNG SUCHE. DIE RUBRIK KINDER UND JUGENDLICHE IN DIGITALEN WELTEN BESCHÄFTIGT SICH MIT MEDIENNUTZUNGSSTILEN SOWIE GEFAHREN UND CHANCEN DIGITALER ERLEBNISSRÄUME.

SEITE 6



### DIALOG DER GENERATIONEN

#### FRÜHER WAR ALLES BESSER?

Ein intergenerationelles Gespräch über die Herausforderungen der Medienwelt

31

#### ZWISCHEN INTERESSE, KONTROLLE, ABENTEUER UND RISIKO

(Medien-)Erziehung in Zeiten der Digitalisierung / *Bernhard Hoffmann*

36

#### DA KANNST DU ALS ERWACHSENER NUR ZURÜCKTRETEN

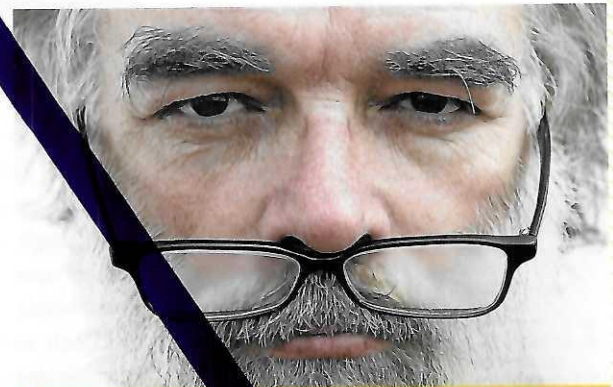
TINCON – Digitale Jugendkultur Peer-to-Peer / *Viktor Lisakowski*

40

#### WIE WIR LEBEN WOLLEN

Neun Statements zu den Herausforderungen der Medienpädagogik

43



SEITE 31

#### WELCHE ROLLE SPIELEN DIE ERZIEHENDEN?

DIGITAL GEGEN ANALOG? VERFAHRUNGSWELTEN ZWISCHEN JUNG UND ALT, SCHÜLERN UND PÄDAGOGEN, ELTERN UND KINDERN WIRFTEN AUSEINANDER. DIE DIGITALISIERUNG BEFÜRCHTET KONFLIKTE ZWISCHEN DEN GENERATIONEN UND VERÄNDERT PÄDAGOGISCHE ROLLENPROFILE. DER DIALOG DER GENERATIONEN THEMATISIERT DAS VERHÄLTNISS VON KINDERN UND JUGENDLICHEN ZU ELTERN UND PÄDAGOGISCHEN FACHKRÄFTEN.

48

54

### DIGITALE BILDUNG HEUTE

#### ORIENTIERUNG IM ONLIFE

Über die Zukunft des Lernens / *Lisa Unterberg*

#### LEHREN UND LERNEN MIT DEM INTERNET / *Tobias Hölterhof*

Nutzung und Gestaltung von Online-Umgebungen als Bildungsräume