

Vom Computernerd zu den Digital Nativs

10 Jahre Gautinger Internettreffen

In den neunziger Jahren galten jugendliche Computernutzer häufig als etwas blässliche, zurückgezogene Jugendliche, die mit der Nutzung des PC vor allem, wie die Jugendlichen immer modern und hip sein wollten. Noch um die Jahrtausendwende gab es die Diskussionen darum, ob Computernutzung ganz allgemein schädlich oder positiv für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen sei.

Mit dem Begriff des „Digital Nativs“ dürfte diese Diskussion abgeschlossen sein: Der Computer, besser gesagt, die gesamten Apps, stehen im Mittelpunkt der Gesellschaft. Die neuen Medien sind aus dem Status von bloßen Medien heraus getreten, sind selbst zum Produktivfaktor geworden. Produktion, Information, Kommunikation und Kultur, kurzum alle Bereiche des menschlichen Lebens, werden bestimmt von der Nutzung der –nicht mehr neu zu nennenden - Medien.

In der Themenstellung und den Beiträgen von zehn Jahren Internettreffen spiegelt sich die gesamte Bandbreite von Fragestellungen, die mit dieser Entwicklung verbunden ist:

- die Möglichkeiten neuer jugendkultureller Ausdrucksmöglichkeiten – löst das web die Musik als jugendliche Leitkultur ab?
- die kontroversen Diskussionen um PC-Spiele: Aggressionsaufladung oder bloß zeitgemäßer Zeitvertreib?
- Fragen um ein neues Lernverständnis: Selbstaneignung als Grundform; neuartige Schüler-Lehrer-Rollen
- Zementieren die neuen Medien die alten Ungleichheiten, bringen sie neue hervor oder lassen sich damit hergebrachte Benachteiligungen aufbrechen?
- Und im Kern immer wieder die Fragestellung: Was bedeuten die Neuen Medien für das Aufwachsen der neuen Generation.

Mit diesen Themen aus den letzten zehn Jahren sind auch die wichtigsten Themen einer aktuellen Medienpädagogik umschrieben. Es geht also

1. um sozialisatorische und erziehungswissenschaftliche Fragestellungen: Was bedeutet es für Kinder und Jugendliche, wenn die bisher übliche Trennung in reale und virtuelle Welten zusammenfließen? Wie sehen die Beziehungen untereinander aus, wenn das „Modell der schwachen Beziehungen“ sich nicht nur netzkompatibel zeigt, sondern höchst realitätstauglich? Sind PC-Spiele und Netzwelten mittlerweile die reale Rückzugsräume für Jugendliche, wo sie nicht unter Kontrolle der Erwachsenen stehen, handlungsräume für Peers und Jugendkulturen?
2. Bildungspolitik und Lerntheorie: Immer deutlicher schält sich heraus, dass Computernutzung und –beherrschung die neue Literalität der Gesellschaft darstellen. „Digitale Kluft“ oder „communication gap“ markieren den Beginn neuer Ungleichheiten, die sowohl bildungspolitisch nicht gewollt sein können noch dem Anspruch der Jugendarbeit aus § 1 KJHG gerecht werden kann. Informelles Lernen und medienbeeinflusste Selbstaneignungskonzepte gewinnen zunehmende Bedeutung, so wie sich damit auch die Modelle Lehrer-Schüler verändern
3. Rechtliche und politische Fragestellungen: Die rasante Verbreitung der Nutzung sozialer Netzwerke mittels des web2.0 stellt auch aus der Sicht des Jugendschutzes neue Fragestellungen, die nicht auf eine Bewahrpädagogik abzielen, sondern auch Bestandteil eines handlungsorientierten Medienkompetenzmodells

sein müssen. Fragen des Urheberrechts wie auch aus dem Bereich des Datenschutz- und Verbraucherschutzgesetzes stehen vor neuen Bewertungen. Zusammen mit dem gesamten Komplex der Medienschutzgesetze werden diese Themen einen wesentlichen Bereich der „Netpolitik“ ausmachen, die – wie man an der Gründung der Piratenpartei sehen kann, immer größere Bereiche des Lebens umfasst.

4. Medienkompetenz als Bewältigungsaufgabe: in einem engeren Sinne umfasst diese Kompetenz vier Bereiche:

* **Information** (Recherche und Nachschlagen, Präsentation und Öffentlichkeitsarbeit)

* **Kommunikation** (web2.0, Messenger-Systeme, mail, bluetooth, Öffentlichkeitsarbeit)

* **Spiele** (Sport- Strategie und Rollenspiele)

* **Ästhetisches Handeln** (Filme, weblogs, podcasts, videocasts, Webseiten)

Nur wer in allen diesen vier Bereichen über Handlungs- oder Anwendungsmöglichkeiten verfügt, wird die neuen Medien selbstbewusst und reflexiv überhaupt erst einsetzen können. Nur wer was kann, wird auch sagen können: ich weiss, was ich tue – dieses reflexive Handlungsverständnis stellt schließlich das Leitziel einer Medienpädagogik dar.

Albert Fußmann, 4.1.10