

## Medienmündigkeit oder Medienabhängigkeit ?

### Rahmenbedingungen für eine gesunde Kindheit in einer digitalen Welt

Paula Bleckmann



Paula Bleckmann am 6. September 2016 während ihres Vortrages über Medienmündigkeit bei einem Treffen der Arbeitsgruppe „Quality for Childhood“ im Europäischen Parlament

Sowohl die gesetzlichen Rahmenbedingungen als auch die individuellen Verhaltensweisen, die man als Eltern oder Erzieher annimmt, sollten von der Kenntnis geprägt sein, wie langfristig ein Gleichgewicht zwischen Chancen und Risiken des Gebrauchs digitaler Medien erreicht werden kann.

Ein gemeinsames Ziel vieler, wenn nicht aller Experten, die sich an der Debatte zum Thema „Erziehung und Wohlbefinden im digitalen Zeitalter“ beteiligen ist, dass Kinder zu gesunden Erwachsenen erzogen werden sollten, die die verschiedenen Kommunikationstechniken beherrschen und zu einem reifen Umgang mit den Medien fähig sind. Als Erwachsene sollten sie einschätzen und vergleichen können, ob zum Erreichen eines bestimmten Ziels oder zur Befriedigung eines bestimmten Bedürfnisses besser der Gebrauch eines digitalen Mediums oder eine Aktion im wirklichen Leben geeignet ist. Und vor allen Dingen sollten sie fähig sein, zu entscheiden, welche Verhaltensweisen langfristig den Gewinn, den man aus dem Gebrauch digitaler Medien ziehen kann, optimiert und die Risiken möglichst klein hält. Allgemein wird der Idee zugestimmt, dass der Mensch nicht zu einem Sklaven der Technologie werden, sondern lernen sollte, sie für seine Zwecke in einer reflektierten, kritischen und begrenzten Weise einzusetzen.



Eine heiße Debatte mit vielen kontrovers diskutierten Themen besteht aber über die Frage, wie dieses Ziel erreicht werden soll. Ein weiteres gemeinsames Ziel ist, die bestehenden Ungleichheiten verschiedener sozialer Gruppen in Bezug auf Gesundheit und Erziehung zu verringern.

### **Zwei Parteien mit gemeinsamen Zielen und widersprechenden Empfehlungen: Frühe Förderung des Tastsinns – frühe Förderung des Technikumgangs (Early High Touch vs Early High Tech)**

Dr. Aric Sigman hat 2010 in einem Vortrag bei einem vorangegangenen Kolloquium zur Qualität der Kindheit seine Ausführungen folgendermaßen zusammengefasst: „Wenn wir die wachsende Evidenz ignorieren, dass eine relevante Beziehung zwischen Bildschirmnutzung und kindlicher Gesundheit besteht, machen wir uns für den größten Gesundheitsskandal unserer Zeit verantwortlich.“<sup>1</sup>

Seit 2010 sind weitere Bedenken hinzugekommen und bis dahin unbekannte Probleme für Kinder aufgetaucht, die intensiv digitale Medien benützen: Man spricht von „Internet Gaming Disorder“, Smartphone-Abhängigkeit und „Cyber Grooming“. Gesundheits- und Entwicklungsexperten weisen immer mehr auf die Risiken der Bildschirmmedien hin und sprechen in der Medienerziehung von einem „Early High Touch Path“ (frühe Förderung des Tastsinnes). Sie haben folgende in sich stringente Argumentation:

- *„Mit dem Gebrauch digitaler Medien sind erhebliche Gesundheits- und andere Risiken verbunden.*
- *Kinder aus sozial benachteiligten Familien sind viel gefährdeter, weil der Mediengebrauch in diesen Familien viel problematischer ist. (Bildschirme in Kinderzimmern, längere Nutzungszeiten, problematische Inhalte)*
- *Schulen und andere Erziehungseinrichtungen sollten die Bildschirmnutzung von kleinen Kindern reduzieren und darauf abzielen, den exzessiven Mediengebrauch zu Hause durch mehr Sinnes- und Sozialerfahrungen in realen Lebenssituationen auszugleichen.*
- *Eltern sollten dazu ermutigt werden, den Zugang ihrer Kinder zu Bildschirmmedien besser zu reglementieren, die Nutzungszeiten herabzusetzen und nicht auf Werbestrategien hereinzufallen.*
- *In der Ausbildung von Kleinkinderzieherinnen und Erziehern sollte dieses Thema angesprochen werden. Das kann dazu beitragen, die Gesundheitsrisiken der sozial benachteiligten Bevölkerung zu mindern.*
- *Die Nutzung von Bildschirmmedien zum Zwecke des Trainings technischer digitaler Fähigkeiten sollte nicht vor Ende der Grundschulzeit beginnen.*
- *Diese Ansicht wird laut einer Expertenumfrage in Deutschland von einer Mehrheit von Gesundheitsexperten, Entwicklungspsychologen, Neurologen und Forschern zum Thema Medienabhängigkeit geteilt.“ (Bleckmann, 2014)*

### **Frühe Förderung der Sinnesentwicklung: Theoretische Grundlagen**

Die Vertreter dieser Ansicht stützen sich vor allen Dingen auf die folgenden Argumente aus den Neurowissenschaften:

- Eine zu geringe Stimulation der verschiedenen Sinne (Außenwahrnehmung, Innenwahrnehmung und Eigenwahrnehmung) und zu wenig senso-motorische Integration sind schlecht für das Wachstum des Gehirns.
- Ein anderes Bedenken ist die beim Bildschirmmediengebrauch vorherrschende Dominanz der von unten nach oben gehenden Gehirnaktivität (Flucht- und Angriffsverhalten, Erwartung von Belohnung oder Strafe) anstelle der von oben nach unten gerichteten Aktivität (Kognitive Kontrolle). Andere Forscher nennen das die Schädigung des Belohnungssystems.

---

<sup>1</sup> Den englischen Text kann man hier herunterladen: <http://www.ecswe.net/qoc-vol3/>

Weitere Forschungsergebnisse der Wirkung digitaler Medien werden von den Vertretern dieser Ansicht angeführt: Meta-Analysen sehen bei Kindern eine Beziehung von hohem Bildschirmgebrauch und verstärktem Risiko für Übergewicht, Schlafstörungen, Aufmerksamkeitsstörungen, Verlust von Empathie, Lernschwierigkeiten sowie weitere Störungen, die mit Internet-Suchtverhalten zusammenhängen. Ein Überblick über die Forschungsliteratur zeigt, dass diese Wirkungen negativer sind, je jünger die Kinder sind, je länger die Nutzungszeiten sind, je weniger die Inhalte altersentsprechend sind, je seltener ein Erwachsener anwesend ist und viel negativer wenn man die tatsächlichen Nutzungsgewohnheiten untersucht als nur die Nutzung digitaler Medien für Lernzwecke.

Auch bezüglich der problematischen Verwendung von Bildschirmmedien von Erziehern im Beisein von sehr kleinen Kindern gibt es eine wachsende Anzahl von Publikationen. Diese Studien zeigen übereinstimmend eine Abnahme der Interaktionen zwischen Erwachsenen und Kindern. (Radecki et al 2014).<sup>2</sup>

### Die Argumente der Befürworter von „Early High Tech“

Initiativen zur verstärkten Einführung digitaler Medien im Klassenzimmer schießen überall wie Pilze hoch, sowohl auf regionaler, wie nationaler und auf EU Ebene: zum Beispiel die EU Initiative „Opening up Education - Making the 21th century classroom a reality“ (= „Für eine offene Erziehungs- den Klassenraum des 21. Jahrhunderts Realität werden lassen“.) Die Vertreter dieser High Tech Initiativen haben folgende in sich stringente Argumente:

- *Die Vorteile der Nutzung digitaler Medien durch Kinder liegen auf der Hand*
- *Schulen und Kindergärten sollten verstärkt mit Bildschirmmedien ausgerüstet werden.*
- *Erzieher und Lehrer sollten besser dafür geschult werden, digitale Medien im Unterricht einzusetzen, um die Kinder möglichst früh medienkompetent zu machen.*
- *Eltern sind im Allgemeinen für diese Aufgabe nicht gut qualifiziert, besonders Eltern aus sozial benachteiligten Familien. Schulen müssen den benachteiligten Kindern helfen, die Medien effizient, in einer aktiven und kreativen Weise zu benutzen, weil sie zu Hause nur den passiven und suchtstiftenden Gebrauch kennenlernen. Diese Strategie fördere deshalb die körperliche, psychosoziale und kognitive Entwicklung der Kinder.*
- *Man sollte Eltern und Erzieher verstärkt darauf hinweisen, dass viele von Ihnen auf diesem Bereich inkompetent sind und nur schwer verstehen können, wie vorteilhaft der Mediengebrauch für kleine Kinder sein könne. Diese Vorteile seien besonders groß, weil...*
  - *das individuelle Lernen gefördert wird*
  - *bei der Erziehung Kosten gespart werden (Computer sind billiger als Erzieher)*
  - *das Lernen spielerisch sei*
  - *die Motivation durch sofortige Belohnung gefördert werde.*

In der angeführten Expertenbefragung aus Deutschland befürworteten Medienerzieher und Software Entwickler diese Position.

### Initiativen aus Vergangenheit und Gegenwart – aus der Vergangenheit lernen

Im Gegensatz zur Geschichte der Medienerziehung stützt sich die heute weitverbreitete Einführung digitaler Medien in Schulen und Kindergärten nicht auf eine breit angelegte Forschung. In der Vergangenheit, als es für die Schule darum ging, Radio, Schulfernsehen, Sprachlabore und programmiertes Lernen einzuführen, um nur einige Beispiele zu nennen, gab es sorgfältig durchgeführte Untersuchungen bezüglich des Potentials und der Risiken der jeweiligen Techniken. In der Geschichte der Medienerziehung können wir von Perioden der Euphorie, Stagnation und Desillusionierung sprechen.

---

<sup>2</sup> Radesky, Jenny S.; Kistin, Caroline J.; Zuckerman, Barry; Nitzberg, Katie; Gross, Jamie; Kaplan-Sanoff, Margot et al. (2014): Patterns of mobile device use by caregivers and children during meals in fast food restaurants. In: Pediatrics 133 (4), S. e843-9. DOI: 10.1542/peds.2013-3703.

Man hoffte zum Beispiel, dass das neue Medium das individuelle Lernen der Kinder unterstütze, dass es den Lehrern mehr Zeit lasse, sich um einzelne Schüler zu kümmern und dass die Schüler motiviert würden, mehr zu lernen. In der Evaluation hat sich aber gezeigt, dass dies nicht stimmt. Nehmen wir das Beispiel der Sprachlabore: Die Schüler mit Lernschwierigkeiten hatten große Probleme, mit der neuen Technologie umzugehen, ihnen fehlte sowohl der Wille als auch die Fähigkeit dazu, die begabten Schüler profitierten hingegen ein bisschen davon und so öffnete sich die Differenz zwischen verschiedenen Schülergruppen noch etwas mehr. Man fand schließlich heraus, dass Sprachlabore höchstens als zusätzliches Mittel zu einem guten Fremdsprachunterricht für ältere Schüler und Erwachsene geeignet seien. (Hübner, 2005).<sup>3</sup>

Für nationale und europäische Forschungspolitik ist es ganz wesentlich, in Forschung zu investieren, die die langfristigen Vorteile und Risiken der beiden Ansätze, der frühen Förderung der Sinnesentwicklung und der frühen Förderung des Gebrauchs digitaler Medien, eindeutig aufzeigt.

### **Für eine altersspezifische Medienerziehung**

Ich schlage das Modell einer altersspezifischen Medienerziehung vor, die eine Fülle von Erfahrungen aus der Vergangenheit mit einbezieht und die Bedeutung zweier Prinzipien betont: (siehe Bleckmann 2012).<sup>4</sup>

- Erst analoge, dann digitale Techniken
- Erst aktive, kreative Tätigkeiten, dann passive, beziehungsweise rezeptive.

### **Beispiele einer nachhaltigen Erziehung zur Medienmündigkeit**

Eine Erziehungspraxis, die sowohl die Perspektive der Vorbeugung problematischen Mediengebrauchs berücksichtigt als auch die der Förderung der Medienkompetenz von Kindern, muss fünf Dinge tun:

1. Kleine Kinder vor direkter und indirekter Mediennutzung schützen
2. Gelegenheiten schaffen für sensomotorische Erfahrungen im wirklichen Leben, für direkten Kontakt mit Menschen, mit der Natur, mit der Umgebung.
3. Kindern dabei helfen, mit den Folgen eines ungesunden Medienumgangs in deren Zuhause zurechtzukommen.
4. Den Eltern dabei helfen, die ersten beiden Vorschläge umzusetzen (Bildschirmzeit so reduzieren dass sie der psychosozialen reife des Kindes entspricht und Bildschirm-freie Zeiten durchsetzen)
5. Ein Kurrikulum für Medienerziehung einführen, dass auf zwei Prinzipien gegründet ist:
  - Erst analoge, dann digitale Techniken
  - Erst aktive, kreative Tätigkeiten, dann passive, beziehungsweise rezeptive.

Eine „Lanterna Magica“ mit den Kindern basteln ist ein gutes Beispiel: Man braucht eine Taschenlampe, einen Schuhkarton, eine Linse, eine Wand, auf die man Bilder projizieren kann, ein Diapositiv oder selbstgebastelte kleine Transparentbilder. Wenn man mit einem Smartphone ein Videoprojekt realisiert, ist das Telefon für das Kind ja nur eine undurchsichtige Schachtel auf der das Kind einen Knopf drückt, es hat keine Chance den zugrundeliegenden technischen Prozess zu verstehen. Die Laterna Magica oder das „Daumen Kino“, die Realisierung eines einfachen Zeichentrickfilmes, sind hingegen Beispiele einer aktiven und kreativen Medienerziehung. Es ist verwunderlich, dass diese ausgezeichneten Mittel für die digitale Welt relevanter Techniken nicht häufiger genutzt werden.

---

<sup>3</sup> Hübner, E. (2005), Anthropologische Medienerziehung, Frankfurt/M.: Peter Lang

<sup>4</sup> Bleckmann, P. (2012) Medienmündig. Wie unsere Kinder selbstbestimmt mit dem Bildschirm umgehen lernen. [Media maturity – how our children can become self-determined screen media users] Stuttgart: Klett-Cotta

Rudolf Steiner – bzw. Waldorfkindergärten und –Schulen sind neben anderen fortschrittlichen Erziehungsformen Pioniere für eine nachhaltige Erziehung digitaler Kompetenzen.

Zusätzlich gibt es übergreifende Initiativen, die nicht an eine bestimmte pädagogische Tradition gebunden sind wie zum Beispiel:

- Die von der “Campaign for a Commercial Free Childhood” (=Initiative für eine Kommerz-freie Kindheit) veröffentlichte Broschüre “Facing the screen dilemma” (=Angesichts des Bildschirmdilemmas) bringt hervorragende Anregungen für Pädagogen.<sup>5</sup>
- Die „Stiftung Medien- und Onlinesucht“ in Lüneburg, Deutschland, hat mit hunderten von Schulen und Kindergärten, mit Studenten, Eltern und Erziehern Projekte durchgeführt.
- Die MEDIA PROTECT Initiative (<http://www.hlca-consortium.de/en/media-protect/>), deren Mitbegründerin ich bin. Soweit ich weiß, ist es das einzige Vorsorge Programm gegen Medienabhängigkeit, dessen Tätigkeit von unabhängigen Forschern geprüft wurde. Wir sind Teil des vom deutschen Forschungsministerium gegründeten Konsortiums „Gesundheitsfähig in Kindheit und Jugend“. Eltern, Erzieher und Lehrer sind die Hauptzielgruppe unserer Tätigkeit.

---

*Paula Bleckmann lehrt Medienkompetenz an der Alanus Hochschule, Alfter bei Bonn. Am 6. September 2016 hat sie auf Einladung der „Alliance for Childhood network group“ einen Vortrag in einem Kolloquium zur „Qualität in der Kindheit“ am Europäischen Parlament gehalten. Der obenstehende Text ist nur ein kleiner Auszug ihrer Ausführungen. Der vollständige Text wird im 7. Band der Reihe „Quality of Childhood“ publiziert werden.*

*(<http://www.allianceforchildhood.eu/publications>.)*

*Paula Bleckmann wird beim Kongress zum 10. Geburtstag von ELIANT wieder über dieses Thema sprechen. Siehe Ankündigung in diesem Rundbrief.*

---

*Aus dem Englischen übersetzt von Philipp Reubke*

---

<sup>5</sup> Das PDF kann man hier herunterladen:

<http://commercialfreechildhood.org/sites/default/files/facingthescreendilemma.pdf>