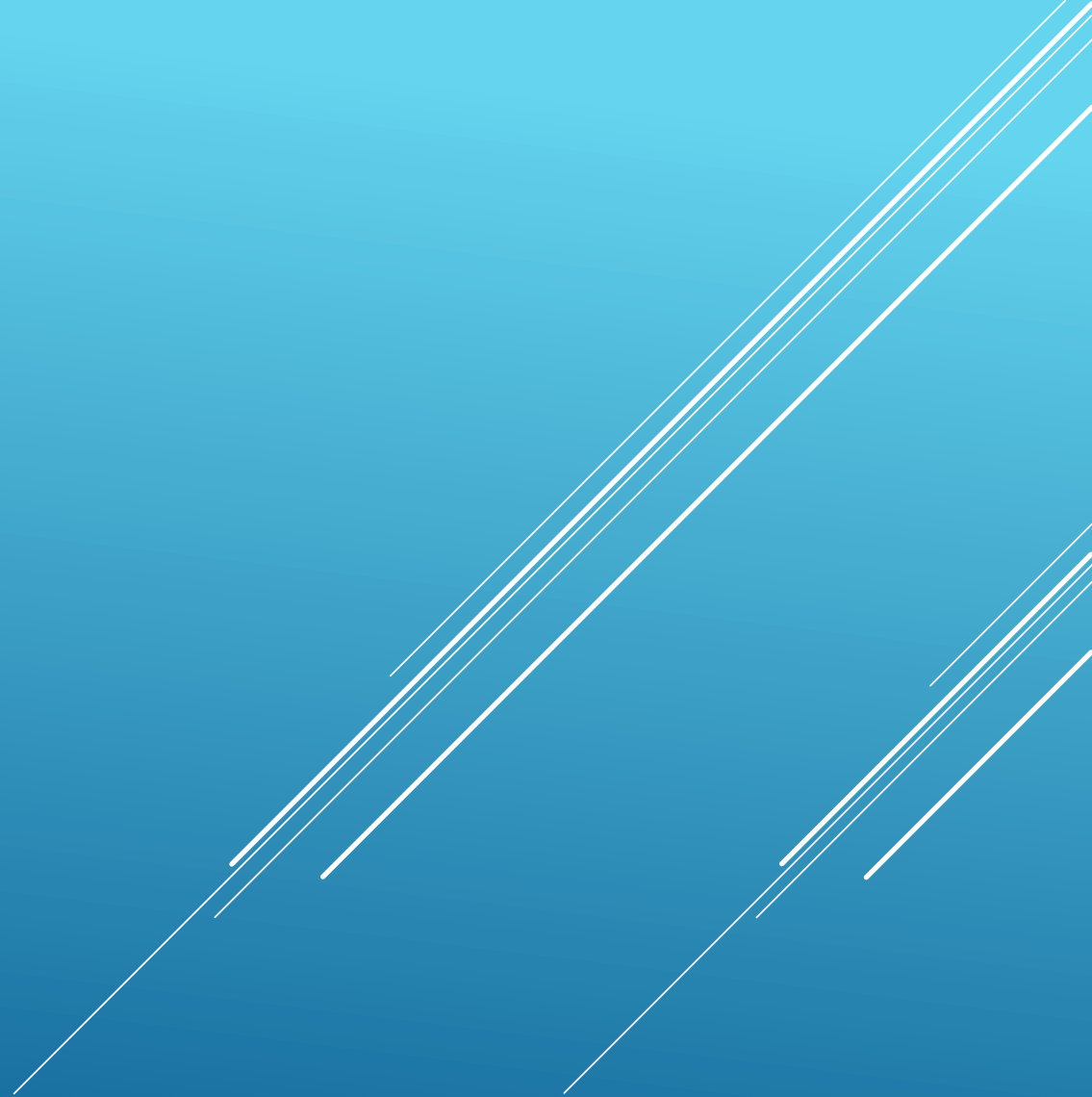


DIGITALE MEDIEN CHANCEN UND GEFAHREN



- ▶ Digitale Medien sind Kommunikationsmedien, die auf der Grundlage digitaler Informations- und Kommunikationstechnologie funktionieren.
- ▶ In den letzten Jahren gab es eine fortschreitende Digitalisierung klassischer Medien so wie eine Fülle neuer Medienformate. Eine von vielen befürchtete Verdrängung von klassischen Medien ist allerdings ausgeblieben.
- ▶ Zentrales Merkmal der digitalen Medien ist die Vernetzung untereinander und die Anbindung an das Internet.

**DIGITALE MEDIEN = UNENDLICHE
WELTEN**

- ▶ Mit dem Begriff Web 2.0 sollte 2003 eine tiefgreifende Veränderung in der Nutzung des Internets beschrieben werden. Waren es bis dahin verhältnismäßig wenige die das Internet aktiv gestaltet haben, erstellen, bearbeiten und verteilen die Benutzer Inhalte in quantitativ und qualitativ entscheidendem Maße nun selbst, unterstützt von interaktiven Anwendungen.
- ▶ Dabei spielen soziale Netzwerke, Videoplattformen und Microbloggingdienste wie Twitter eine entscheidende Rolle.

WEB 2.0

- ▶ Jeder ist heute in der Lage seine Meinung oder sein künstlerisches Talent mit der ganzen Welt zu teilen. Interessierte finden sich für alles, egal wie skurril der Beitrag sein mag.
- ▶ Zugleich ist es auch möglich ein direktes Feedback zu geben und mit der ganzen Welt in Kontakt zu treten.
- ▶ Das Web 2.0 ist hierbei ein wichtiges, nicht mehr wegzudenkendes Werkzeug der Menschenrechtsbewegung aber auch bei der Katastrophenhilfe geworden.

BEACHTET MICH

- ▶ Wie bereits erwähnt kann jeder etwas ins Netz stellen. Eine Qualitätsprüfung einer übergeordneten Stelle gibt es nicht. Die Schwierigkeit besteht also nicht darin an Informationen zu kommen, die Schwierigkeit besteht darin, Fakten von Fiktion zu unterscheiden.
- ▶ Trotzdem wird Wissen immer wichtiger. Wenn jeder mit Smartphone meine Aussage mal eben in Sekundenschnelle überprüfen kann, sollte ich mir schon sicher sein bevor ich Behauptungen aufstelle.

INFORMATIONEN NICHT FAKTEN

- ▶ Soziale Interaktion ist es was die Digitalen Medien so schnell und konkurrenzlos Populär gemacht hat
- ▶ Am meisten werden die Digitalen Medien immer noch zum „Fernsehen“ und Musik hören genutzt
- ▶ Ein weiterer Reiz geht aber von den zahlreichen Möglichkeiten alleine oder mit anderen Spiele zu spielen aus.

ALLES WAS SPAß MACHT

- ▶ Bei den Spielen unterscheidet man zwischen Onlinespielen, Offlinespielen und Browserspielen.
- ▶ Die Zielgruppen sind sehr unterschiedlich. Bei Onlinespielen steht der Wettbewerb (E-Sport) häufig im Vordergrund. Bei Offlinespielen das eintauchen in andere Welten, während Browsergames in erster Linie leicht zu erlernen sein müssen und eine starke soziale Komponente mitbringen.

ALLES WAS SPAß MACHT

- ▶ Digitale Medien haben neue Jugendkulturen hervorgebracht und bestehende wesentlich verändert.
 - ▶ Gamer. Menschen die Computer- oder Konsolenspiele als reguläres Hobby ansehen mit dem Anspruch einen hohen Grad an Professionalität zu erreichen. Im Bereich E-Sport gibt es Meisterschaften und Sponsorenverträge die es möglich machen das Menschen ihren Lebensunterhalt damit bestreiten.
 - ▶ Youtuber. Menschen die Anleitungen, Ratschläge, künstlerische Darbietungen und ähnliches Filmten und über Plattformen wie zum Beispiel Youtube ins Internet stellen. Auch hier lässt sich je nach Popularität mehr oder weniger viel Geld verdienen. Sehr erfolgreiche Youtuber haben es zu Schauspielkarrieren und eigenen Fernsehshows gebracht.

ALLES WAS SPAß MACHT

- ▶ Mediennutzung wird von Eltern anders wahrgenommen und eingeschätzt als von Kindern
- ▶ Alle Familien, ob mit oder ohne problematischen Umgang mit Medien, zeigen dringlichen Bedarf an medienpädagogischer Aufklärung
- ▶ Familie mit exzessiver Computer- und Internetnutzung sind aufgrund hoher Streithäufigkeit und geringe Lebenszufriedenheit der Jugendlichen sehr belastet.

WAS TUN WENN ES BRENNT
ERKENNTNISSE AUS EXIF

- ▶ Eltern, Schule und Sozialpädagogik sollten Medien als Ressource verstehen, Entwicklungsprozesse zu initiieren. Die Diskussion um Computersucht in der Öffentlichkeit geht auf generationsbedingte unterschiedliche Bewertungen von Medien zurück.
- ▶ Das schließt allerdings das Vorhandensein von falschem Gebrauch der Medien nicht aus.

WAS TUN WENN ES BRENNT
ERKENNTNISSE AUS EXIF

- ▶ Bei Problemen mit Exzessiver Computer- und Internetnutzung empfiehlt sich ein systemischer Ansatz unter Berücksichtigung allgemeiner familiärer Störungen und die Aktivierung der Ressourcen der Familie zur Konfliktlösung
- ▶ Hierfür ist eine Fortbildungsinitiative in der Erziehungshilfe notwendig um ein medienerzieherisches Basiswissen zu vermitteln, über das Phänomen exzessiver Computer- und Internetnutzung aufzuklären und adäquate Handlungsstrategien aufzuzeigen.

WAS TUN WENN ES BRENNT

ERKENNTNISSE AUS EXIF

FAZIT

- ▶ Gerade sozial schwache Familien haben erhebliche Probleme mit den Risiken, welche mit der rasanten Entwicklung im Bereich Medien einhergehen, umzugehen
- ▶ Mangels ausreichender fachlicher Kompetenz wurden sie mit diesem Problem häufig alleine gelassen und haben so keine Medienkompetenz für sich entwickeln können
- ▶ Das hat dazu geführt, dass wir es inzwischen nicht nur mit Jugendlichen zu tun haben die Probleme mit exzessiver Computer- und Internetnutzung haben, sondern auch junge Eltern denen nie Medienkompetenz vermittelt wurde
- ▶ Der Nachholbedarf auf beiden Seiten des Hilfesystems ist groß. Wir müssen aufhören über Digitale Medien zu reden und Konzepte entwickeln wie wir unsere Klienten helfen können verantwortungsvoll mit ihnen umzugehen