

in denen wichtige Teilfragen in Unterabschnitten behandelt werden, lässt sich so deutlich erhöhen. Am Ende jedes Hauptabschnitts wird die Eingangsfragestellung noch einmal aufgenommen und kann nun umfassend bearbeitet werden.

Da die Kapitel aufeinander aufbauen, empfiehlt sich eine Bearbeitung im Sinne der angelegten Kapitelfolge. Dies schließt allerdings nicht aus, bei einzelnen Kapiteln „einzusteigen“ bzw. solche – je nach Interesse – einzeln zu bearbeiten. Allerdings sollten dann die Bezüge zu den vorhergehenden Kapiteln beachtet werden.

Die Inhalte in diesem Buch haben wir mehrfach in Hochschulseminaren und Veranstaltungen zur Lehrerfortbildung behandelt und diskutiert. Die Rückmeldungen, die wir bei der Durchführung solcher Veranstaltungen erfahren haben, waren uns eine wichtige Hilfe und Anregung bei der Ausarbeitung dieses Bandes. Allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern entsprechender Veranstaltungen sagen wir dafür unseren Dank.

Besonderer Dank gebührt Deborah Klein für die Unterstützung bei der Zusammenstellung des Literaturverzeichnisses und Annemarie Hauf-Tulodziecki für die Mithilfe bei der Erstellung des Autoren- und Sachwortverzeichnisses. Danken möchten wir auch Andreas Klinkhardt und Thomas Tilsner, die die Entwicklung des Bandes von Verlagsseite begleitet und in kooperativer Weise gefördert haben. Ein weiterer Dank gilt Kay Fretwurst und Friedrich Wall für die Erstellung des Buchsatzes.

Wir wünschen uns, dass das Buch allen Leserinnen und Lesern Anregungen für ihr Studium, für ihre Arbeit in der Schule oder in der Hochschule, für die Lehrerbildung oder für die Lehrerfortbildung zur Medienbildung gibt. Für Rückmeldungen sind wir jederzeit dankbar.

Gerhard Tulodziecki, Bardo Herzig, Silke Grafe  
Paderborn und Würzburg, März 2021

# 1 Medien als Herausforderung für Erziehung und Bildung

Medien sind ein selbstverständlicher Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Die Palette der Medien umfasst Bücher und andere Druck- sowie Schreibmedien, Hörfunk und Fernsehen, Ton- und Bildträger verschiedener Art, Telefon und Smartphone sowie weitere computer- und internetbasierte Medien. Dabei bieten Medien ein weit gefächertes Angebot – von dokumentarischen Darstellungen über fiktionale Unterhaltungsangebote und Werbung bis zu Aktionsmöglichkeiten in virtuellen Welten, von Kinderprogrammen über Schul- und Bildungsangebote bis zu Beratungsofferten, von verschiedenen Formen der Massenkommunikation über unterschiedliche Möglichkeiten der Kommunikation in Gruppen bis zu vielfältigen Varianten der Individualkommunikation, von prosozialen Darstellungen über Gewaltpräsentationen bis zu Horrorszenarien.

Medien schaffen mannigfaltige Möglichkeiten der Kommunikation, wobei mit ihnen potenzielle Zeichen erzeugt, übertragen, gespeichert, verarbeitet und/oder wiedergegeben werden. Die Erweiterung herkömmlicher Medien durch digitale Medien hat dazu geführt, dass Inhalte nicht nur als verbaler Text und Bild zur Verfügung stehen, sondern in vielfältigen Formen kombiniert und interaktiv verarbeitet werden können: Sprache und nicht-sprachliche Symbole, ruhende und bewegte Bilder, visuelle und auditive Präsentationen lassen sich in unterschiedlicher Weise in multimedialen Produkten und virtuellen Umgebungen miteinander verbinden. Dabei erlaubt die Vernetzung erheblich erweiterte Verbreitungs- und Zugriffsmöglichkeiten auf große und über alle Kontinente verteilte Datenbestände bzw. eine weltweite Kommunikation und Kooperation im Kontext von Internationalisierung und Globalisierung.

Mit diesen Möglichkeiten kommt den Informations- und Kommunikationstechnologien in der gegenwärtigen und zukünftigen Gesellschaft eine wichtige Rolle zu. Für Information und Austausch (z.B. Online-Nachrichten, Instant-Messaging-Dienste, E-Mail, Social Networks), für Alltagsverrichtungen (z.B. Online-Shopping und Homebanking), für Lernen und Bildung (z.B. E-Learning und Learning Communities), für berufliches Handeln (z.B. Verwaltungs- und Organisationssoftware sowie computerbasierte Konstruktionsmöglichkeiten), für Wissenschaft und Forschung (z.B. Projekte in Natur- und Sozialwissenschaft, in Medizin und Ingenieurwissenschaft), für Kunst und Kultur (z.B. digitale Gestaltung und Verbreitung

kulturell bedeutsamer Werke) sowie für die Freizeit (z.B. computerbasierte Spiel- und Unterhaltungsangebote) steht ein komplexes Netz von medialen Möglichkeiten in einer bisher nicht gekannten Fülle und Vielgestaltigkeit zur Verfügung. Mit den zunehmenden Möglichkeiten sind allerdings auch Probleme verbunden. Sie zeigen sich u.a. in Propaganda und Manipulation, in Eskapismus und in der Missachtung von Datenschutz, Urheber- oder weiteren Persönlichkeitsrechten sowie in betrügerischen und anderen kriminellen Aktivitäten.

Mit der Medienentwicklung haben sich die Kompetenzanforderungen an Kinder, Jugendliche und Erwachsene deutlich verändert: dem Lernen *mit* und *über* Medien kommt ein bedeutender Stellenwert zu. Das Verstehen der „Sprache“ der Medien und die eigene Ausdrucksfähigkeit in dieser „Zeichensprache“ erweitern die bisherigen Kulturtechniken des Lesens, Schreibens und Rechnens. Darüber hinaus wird es für die Teilhabe am beruflichen, kulturellen und gesellschaftlichen Leben immer wichtiger, digitale Grundlagen von medialen Angeboten, Einflüsse von Medien sowie Bedingungen ihrer Produktion und Verbreitung zu durchschauen und kritisch einzuschätzen. Dies soll die Chance eröffnen, Möglichkeiten einer förderlichen Mediennutzung wahrzunehmen, Gefährdungen soweit wie möglich zu vermeiden und selbst Einfluss auf die Medienlandschaft auszuüben. Für eine Bewältigung entsprechender Anforderungen erweisen sich pädagogische Maßnahmen – nicht zuletzt aufgrund umfangreicher Medienausstattungen und Mediennutzungen von Kindern und Jugendlichen – als notwendig und bedeutsam.

Vor diesem Hintergrund sollen im ersten Kapitel drei Fragen bearbeitet werden:

- (A) Welche Bedeutung kommt den Medien für Erziehung und Bildung zu?
- (B) Welcher Medienbegriff soll der Medienpädagogik als Feld wissenschaftlicher Auseinandersetzung mit Medien zugrunde gelegt werden?
- (C) Wie stellt sich die Medienpädagogik im Kontext der pädagogischen Auseinandersetzung mit Medienfragen dar?

Die Bearbeitung dieser Fragen liefert wichtige Grundlagen für die weitere Auseinandersetzung mit Erziehungs- und Bildungsfragen in einer von Medien mitgestalteten Welt.

## 1.1 Bedeutung von Medien für Erziehung und Bildung

### 1.1.1 Einleitende Hinweise und Fragestellungen

Die erzieherische und bildungsbezogene Bedeutung des Medienangebots und der Mediennutzung ergibt sich nicht zuletzt daraus, dass Medien in vielfältiger Weise in den Alltag von Kindern und Jugendlichen verwoben sind. So könnte beispielsweise der Tagesablauf eines Jugendlichen – wir nennen ihn hier Marvin – folgendermaßen aussehen:



Um 6.30 Uhr wird der 14-jährige Marvin durch sein Smartphone geweckt. Er schaut gleich, welche neuen Mitteilungen oder Nachrichten vorliegen und schließt sich über einen Instant-Messaging-Dienst noch mit einem Freund kurz, ob gegebenenfalls in der Schule etwas Besonderes ansteht. Als er zum Frühstück erscheint, liegt die Tageszeitung, in der seine Mutter und sein Vater schon geblättert haben, noch auf dem Tisch. Marvin wirft einen kurzen Blick auf die Titelseite und den Sportteil. Im Hintergrund läuft das Radio-Morgenmagazin. Nach dem Frühstück macht sich Marvin auf den Weg zur Schule. Über Smartphone hört er die Songs seiner Lieblingsband. An der Bushaltestelle trifft er seine Mitschülerinnen und Mitschüler. Diese unterhalten sich gerade darüber, welches Level sie in einem aktuellen Computerspiel bisher erreicht haben. Im Bus lesen einige Erwachsene auf dem Weg zur Arbeit in der Ausgabe einer weit verbreiteten Straßenverkaufszeitung. Marvin wendet sich derweil wieder seiner Lieblingsband zu.

Die Schule beginnt mit einer Mathematikstunde. Die Lehrperson nutzt dabei eine Geometrie-Software. In der Pause schaut Marvin erneut auf sein Smartphone, ob und gegebenenfalls welche Mitteilungen neu gepostet wurden. Im späteren Geschichtsunterricht wird eine Internetrecherche zur Geschichte der Bundesrepublik Deutschland durchgeführt. Zu Hause angekommen, macht Marvin nach dem Mittagessen die Schulaufgaben in seinem Zimmer. Bei auftauchenden Fragen nimmt er per Smartphone Kontakt mit einem Klassenkameraden auf. Dieser verweist ihn auf ein Erklärvideo in einem Videoportal und macht ihn zugleich auf ein neues lustiges Video aufmerksam. Dabei läuft im Hintergrund die Playlist des Musik-Streaming-Dienstes. Des Weiteren führt er im Rahmen der Hausaufgaben eine Internetrecherche zum Thema „Regenerative Energiequellen“ durch. Nachdem er die Schularbeiten erledigt hat, verabredet er sich über einen Instant-Messaging-Dienst mit einigen Freunden zum Fußballspielen. Als er nach dem Spiel wieder zu Hause ist, blättert er in einer Illustrierten, um sich zu informieren, welche Spielfilme am Abend im Fernsehen laufen. Danach begibt er sich wieder auf sein Zimmer, um ein neues Computerspiel auszuprobieren, das er zum Geburtstag geschenkt bekommen hat. Nach einiger Zeit schaut er noch einmal in einem Social Network nach, welche neuen Postings vorliegen. Anschließend prüft er kurz, ob sich jemand für seinen alten Schreibtischstuhl interessiert, den er zusammen mit seinem Vater über ein Internetportal zum Kauf angeboten hat. Danach geht er zurück ins Wohnzimmer, wo er sich eine Vorabendserie anschaut. Nach dem Abendessen erkundigt er sich, welches Fernsehprogramm die Eltern am Abend anschauen möchten. Da die Eltern sich für ein politisches Magazin entscheiden, zieht sich Marvin in sein Zimmer zurück. Dort verfügt er über einen eigenen Fernsehapparat. Er wählt einen Actionfilm aus und schaut diesen an. Schließlich verschickt er über sein Smartphone noch einen Glückwunsch zum Geburtstag an seinen Freund mit einem Foto, das er mit der geräteeigenen Kamera aufgenommen hat. Mit der Musik seiner Lieblings-CD schläft er schließlich ein. ◀

An diesem Tagesablauf werden sowohl vielfältige Medienzugänge als auch eine beträchtliche Mediennutzung erkennbar. Man muss zwar davon ausgehen, dass es bezüglich Medienausstattung, Umfang und Art der genutzten medialen Möglichkeiten bei Kindern und Jugendlichen im Detail deutliche Unterschiede gibt, im Durchschnitt verweisen entsprechende Forschungsergebnisse jedoch auf erhebliche Ausstattungszahlen und Nutzungszahlen (vgl. mpfs 2019; 2020). Vor diesem Hinter-

grund stellt sich die Frage nach Chancen und Risiken, die für Erziehung und Bildung mit dem Medienangebot und seiner Nutzung verbunden sind.

Bedenken Sie bitte – bevor Sie weiterlesen – mit Bezug auf das Beispiel des geschilderten Tagesablaufs von Marvin mögliche Vorzüge und Probleme seiner Mediennutzung. Machen Sie sich dazu bitte einige Notizen.

Um sich weitergehend mit der erzieherischen und bildungsbezogenen Bedeutung des Medienangebots und der Mediennutzung auseinanderzusetzen, ist es sinnvoll, den folgenden drei Fragen nachzugehen:

- (1) Welche Entwicklungen kennzeichnen die Medienlandschaft?
- (2) Welche Bedeutung haben die Entwicklungen für die Erfahrungsmöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen?
- (3) Welche allgemeinen Möglichkeiten und Problemlagen sind mit dem Medienangebot und seiner Nutzung verbunden?

Die Bearbeitung dieser Fragen wird auf wichtige äußere Rahmenbedingungen für pädagogisches Handeln aufmerksam machen.

### 1.1.2 Entwicklungen im Medienbereich

Die Medienlandschaft ist in einer ständigen Entwicklung begriffen. Die Entwicklung lässt sich u.a. in *technischer, inhaltlicher, institutioneller* und/oder *ökonomischer Hinsicht* in den Blick nehmen – wobei zwischen diesen Sichtweisen vielfältige Zusammenhänge bestehen.

In *technischer Hinsicht* ist die Entwicklung zurzeit durch eine Mediatisierung auf digitaler Grundlage gekennzeichnet (vgl. Krotz 2016, S. 27). Im Vergleich zu früheren Mediatisierungsprozessen, die u.a. durch die Erfindung und Verbreitung des Buchdrucks, des Films oder des Fernsehens eingeleitet wurden, hat die gegenwärtige Form der Mediatisierung ihren Ursprung in der Digitaltechnik. Diese beruht letztlich darauf, dass – im Begriffsverständnis der Informatik – die in einer Nachricht enthaltene Bedeutung bzw. ihre Information in maschinell verarbeitbare (kontextfreie) Daten umgewandelt wird. Umgekehrt lassen sich verarbeitete Daten so präsentieren, dass Menschen ihnen wieder eine Bedeutung zumessen und sie als Information interpretieren können (vgl. GI 2008, S. 23; Herzig 2012, S. 102ff.; Knaus 2016, S. 101). Durch maschinelle Prozesse der Datenverarbeitung lässt sich nicht nur Vorgegebenes in anderer Form verbinden und präsentieren, es können auch neue zeichenfähige beziehungsweise interpretationsfähige Muster entstehen (vgl. Herzig 2012, S. 164ff.).

Wandlungsprozesse, die durch die Nutzung digitaler Informations- und Kommunikationstechniken bedingt sind, werden üblicherweise und allgemein mit dem Begriff der Digitalisierung bezeichnet. Damit hat der Begriff, der ursprünglich nur die Umwandlung analoger Größen in diskrete bzw. binäre Werte oder digitale Re-