

Sehr geehrte Damen und Herren,

Danke für die Einladung. Ich werde in meinem Statement über folgendes sprechen

1. Unser gemeinsames Ziel „Medienmündigkeit“
2. Die kontroverse Debatte um den richtigen Weg dorthin
3. Es folgen drei konkrete politische Forderungen
4. Ich werde Kritik am vorherrschenden politischen Stil im Umgang mit Digitalisierung als Rückfall in eine politische Adoleszenzphase üben.

A. Medienmündigkeit

Fangen wir mit den Gemeinsamkeiten an: Gelingende Erziehung bedeutet auch und gerade im digitalen Zeitalter, dass wir unsere Kinder auf ihrem Weg zum gemeinschaftsfähigen, selbstständig denkenden Erwachsenen begleiten. Dieser Erwachsene soll **erstens selbst einschätzen können, welchen Anteil seiner Lebenszeit er überhaupt vor einem Bildschirm verbringen und damit anderen Tätigkeiten entziehen möchte**, und zweitens für den Zeitanteil, in dem er sich für den Bildschirm entscheidet, Fähigkeiten zur aktiven, kreativen, dosierten, technisch versierten Nutzung und Fähigkeiten zur Vermeidung von Nutzungsrisiken erworben haben. Genau das verstehe ich unter Medienmündigkeit¹. Für den ersten Teil, nämlich die Entscheidung für oder gegen den Medieneinsatz, ist es zentral wichtig, die **Alternativen zu kennen, die Alternativen langfristig vergleichend in Bezug auf ihre Vor- und Nachteile beurteilen zu können, und sich dann noch für die langfristig bessere Alternative zu entscheiden**. Übrigens ist das letztere, die Entscheidung für die langfristig sinnvollere Alternative haargenau das, was während der Adoleszenzphase, manche nennen es die wilden Jugendjahre, zeitweilig regelrecht verlernt wird. Da stehen der kurzfristige Lustgewinn, die Coolness, der Gruppendruck im Vordergrund. Deswegen ist es so schwer für Jugendliche, sich medienmündig zu verhalten.

B. Warum nicht Medienkompetenz

Ich verwende bewusst nicht den gängigeren Begriff Medienkompetenz, weil dieser zum Scheuklappenbegriff geworden ist, der in der öffentlichen Debatte

¹ Bleckmann, P. (2012). Medienmündig. Wie unsere Kinder selbstbestimmt mit dem Bildschirm umgehen lernen. Klett-Cotta.

meist nur eingleisig die technischen Fertigkeiten zum Bedienen von Maschinen meint. Deshalb kommt er für mich als Expertin für Mediensuchtprävention nicht in Frage.² Denn Medienkompetenz im technischen Sinne schützt nicht vor Sucht. Im Gegenteil, in vielen Studien haben sich inzwischen hohe technische Anwendungsfertigkeiten als Risikofaktor für suchtartige Bildschirmmediennutzung erwiesen³, besonders stark ist dieser Zusammenhang bei den ohnehin weniger Privilegierten und den psychisch Instabilen.⁴

² Das will ich an einem Beispiel erläutern. Ein junger Mann, nennen wir ihn Matthias, den ich im Rahmen der Interviewstudie für meine Habilitationsschrift für ein Interview gewinnen konnte, erzählt aus der Zeit seiner Computerspielsucht: Also ich war ja damals Gildenleiter, dann habe ich mir kleine Makros programmiert, um die Hit Points meines Damage Dealers in World of Warcraft zu optimieren, und eine neue Grafikkarte hatte ich mir auch gerade eingebaut. Er weist im Vergleich zum Bevölkerungsdurchschnitt hohe technische Fertigkeiten, hohe Anwendungsfertigkeiten auf.

³ Leung, L. and P. Lee, The influences of information literacy, internet addiction and parenting styles on internet risks. *New Media and Society*, 2011. 14(1): p. 117-136. Allerdings erweist sich kritische Medienkompetenz, also die Fähigkeit zur kritischen Reflexion von Medieninhalten wie auch des eigenen Nutzungsverhaltens als Schutzfaktor. Die kritische Kompetenz korreliert ihrerseits am stärksten mit niedrigen Bildschirmmediennutzungszeiten und einem hohen Bildungsgrad. Report to the European Commission (2011). Testing and Refining Criteria to Assess Media Literacy Levels in Europe, Directorate-General for Information Society and Media.

⁴ Helsper, E. (2014): Vulnerability and excessive Internet use in Adolescents. In: Vortrag auf dem 5. Symposium des Fachverbands Medienabhängigkeit, 31. 10. 2014. Hannover.

Das heißt wir müssen heute eigentlich von der „dritten digitalen Schere“ sprechen. Die erste digitale Schere, die vor einigen Jahrzehnten noch wichtig war, ist auf der Ebene der Geräteausstattung, diese ist in Deutschland längst überkompensiert, die zweite auf der Ebene der technischen Bedienkompetenzen, die dritte auf der Ebene der Gefährdung durch Medienrisiken. Die zweite und dritte klaffen derzeit immer weiter auf. Die „erste digitale Schere“, wie die Schere auf Ebene des Medienbesitzes in der OECD-Studie „Computers and Education“ genannt wird, die vor Jahrzehnten noch im unzureichenden Zugang zum Bildschirm in benachteiligten sozialen Schichten lag, ist in Deutschland nicht nur geschlossen, sondern längst überkompensiert: Nutzungszeiten und Ausstattungsquoten mit Bildschirmmedien sind im sozialen Abseits extrem hoch (Pfeiffer, C.; Möble, T.; Kleimann, M.; Rehbein, F. (2008): Die PISA-Verlierer und ihr Medienkonsum. Eine Analyse auf der Basis verschiedener empirischer Untersuchungen. In: *Schlagkräftige Bilder. Jugend, Gewalt, Medien & Kommunikationswissenschaft*), Kinder aus benachteiligten Schichten haben um einen Faktor drei mehr Fernsehen und Faktor vier mehr Spielkonsolen im eigenen Zimmer. Dies hat dramatische, durch die Medienwirkungsforschung gut belegte Auswirkungen. Nachgewiesen ist ein erhöhtes Risiko für Verzögerungen in der Sprach- und Bewegungsentwicklung, für Übergewicht, für Schlafstörungen, für Empathieverlust, und für Schulversagen. Basis des OECD-Berichts von 2015 mit dem Titel „Students, Computers and Learning: Making the Connection“ war die Verknüpfung von Daten zu PISA-Ergebnissen verschiedener Länder mit den Daten zur Digitalisierung der Bildungseinrichtungen. Das Ergebnis: In Ländern mit eher niedriger schulischer Computernutzung sind die Mathematiknoten der Schüler am besten, in den PDHD - Ländern haben die Leseleistungen der Schüler zwischen 2000 und 2012 abgenommen. Im OECD-Bericht wird als Fazit formuliert: „die schichtspezifischen Unterschiede in der Fähigkeit, digitale Medien zum Lernen zu nutzen, ist größtenteils, wenn nicht gar vollständig durch Unterschiede in traditionellen Basiskompetenzen erklärbar. Eine Förderung von Grundkenntnissen in Rechnen und Schreiben trägt mehr zur Angleichung von Bildungschancen bei als die Ausweitung und Subventionierung von Zugang zu High-Tech Geräten und Dienstleistungen.“

C. Welcher Weg führt zum Ziel?

So schnell man sich über Medienmündigkeit als Ziel einig wird, so viel Uneinigkeit herrscht jedoch über erfolgversprechende Wege zu diesem Ziel. Wir haben 2013 die erste deutschlandweite Praktiker- und Expertenbefragung zur „Prävention problematischer bzw. pathologischer Bildschirmmediennutzung“ durchgeführt⁵. Die Experten wurden u.a. gefragt: Was lernen Kinder in welchem Alter am Bildschirm, was sind die Risiken? Wann sollten Kinder an welche Medien herangeführt werden? Wie lange sollten sie höchstens am Tag mit Bildschirmmedien verbringen?

D. Bildschirmzeiten senken

Ein Ergebnis der Befragung: Die von Experten empfohlene maximale Bildschirmnutzungsdauer von Kindern und Jugendlichen liegt bei etwa der Hälfte des Durchschnittswertes der realen Nutzung, und zwar in jeder der vier erfragten Altersgruppen. Klare Ansage also: Bildschirmzeiten senken, am besten halbieren!

E. Es kommt darauf an, wen man fragt

Ein überraschender Befund: **Die Antworten hingen sehr stark davon ab, wen man fragte.** Die einen meinten: Bildschirmchancen sind auch für kleine Kinder schon bedeutend, die Gefahren gering, früher Bildschirmmedienkonsum ist zu empfehlen. Im Kindergartenalter sollten Computer her. Das ist das typische, in sich konsistente Antwortmuster in der Gruppe der „Medienexperten“, zu der Medienpädagogen, Mediendesigner und Medienproduzenten gehören, und wir haben ihre Empfehlungen als „Early High Tech“ Pfad bezeichnet.

Zwei andere Expertengruppen, grob gesagt die „Kinderexperten“ und „Suchtexperten“, sehen das anders. Ein pädagogischer Nutzen des frühen Bildschirmmedieneinsatzes wird bezweifelt, die Risiken dagegen hoch eingeschätzt. Das empfohlene Einstiegsalter für den PC liegt entsprechend gegen Ende des Grundschulalters, und damit im Schnitt **fünf Jahre über dem der „Medienexperten“**. Zu den „Kinderexperten“ gehörten z.B. Professoren für

Vollständige OECD-Studie (2015): Students, Computers and Learning – Making the Connection unter <http://www.oecd.org/publications/students-computers-and-learning-9789264239555-en.htm>

⁵ http://kfn.de/wp-content/uploads/Forschungsberichte/FB_125.pdf

allgemeine Pädagogik, für Entwicklungspsychologie, Neurowissenschaften und Bindungspsychologie, zu den „Suchtexperten“ Präventionsforscher, Public Health Experten und Mediensuchtforscher. Den vorgeschlagenen Weg dieser Gruppen nennen wir „High Touch first, High Tech later“. High Touch bedeutet unmittelbare Berührung, reale Welterfahrung mit allen Sinnen, direkte Beziehungserfahrung⁶.

F. Risiken des Early High Tech Hype

In Fragen der digitalen Bildungspolitik beansprucht bisher die Expertengruppe der „Medienexperten“ die alleinige Deutungsmacht⁷. Das ist deshalb so besorgniserregend, weil **die Early High Tech Strategie nach derzeitigem Forschungsstand in drei Bereichen schädlich wirken wird:**

- **Sie wird voraussichtlich zu einer Verschärfung der digitalen Schere führen, statt sie zu schließen⁸**
- **Sie wird voraussichtlich die Gefährdung für Mediensucht verschlimmern statt ihr vorzubeugen⁹**
- **Sie wird voraussichtlich den Fachkräftemangel in der IT-Branche verschärfen¹⁰ statt ihn zu lindern.**

⁶ Hartmut Rosa würde wahrscheinlich sagen: High Resonance. Rosa, H. (2016). Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung.

⁷ Die Argumentationslinien der Early High Tech- Vertreter in der Wissenschaft weisen eine verblüffend hohe Übereinstimmung mit den PR-Kampagnen von großen, weltweit agierenden Medienproduzenten auf, so z.B. mit den Äußerungen von Ibrahim Mazari (2010), PR-Mann bei Turtle Entertainment: „Spielen fördert bei Kindern das Sozialverhalten, die kognitive Leistungsfähigkeit, das Selbstbewusstsein und die Fähigkeit zum stragischen Denken“. Mazari, I. (2010). Spiele fördern Kompetenzen. Soziale Nutzen von Games.

<http://de.slideshare.net/Turtle.Entertainment.Pr/spiele-frdern-kompetenzen>. Interessant ist, dass diese Aussagen nach Stand der Forschung für das realweltliche kreative Rollenspiel von Kindern tatsächlich nachgewiesen sind, nicht aber für das Computerspielen, für das Mazari sie ohne Belege postuliert. Äußere statt innere Bildern, durch Programme festgelegte statt durch spontan aus der Spielsituation entstehende Handlungsabläufe, es gibt mehr Unterschiede als Gemeinsamkeiten zwischen Computerspiel und Spiel.

⁸ So wird von britischen Forschern ein Smartphoneverbot an Schulen als effiziente Maßnahme zur Schließung der Bildungsschere empfohlen, da gerade die schwächeren Schüler notenmäßig deutlich besser abschneiden, wenn sie nicht abgelenkt werden. Auf die Noten der guten Schüler dagegen hat das Smartphoneverbot praktisch keinen Einfluss: Beland, L.-P. and R. Murphy, III Communication: Technology, Distraction & Student Performance, 2015. Vollständige OECD-Studie (2015): Students, Computers and Learning – Making the Connection unter <http://www.oecd.org/publications/students-computers-and-learning-9789264239555-en.htm> und ICILS-Studie, s.u. Fußnote 10

⁹ Vgl. Bleckmann und Mößle 2014

¹⁰ Die häufig fehlzitierte ICILS-Studie belegt in Wirklichkeit, dass die Wahrscheinlichkeit, hohe Werte auf der CIL-Skala (Computer and Information Literacy) zu erreichen, durch frühen Computerkontakt behindert statt gefördert wird. Mädchen haben späteren PC-Kontakt, geringere Nutzungszeiten, und dabei höhere CIL Werte

Es gibt ja in der Geschichte viele Beispiele für die Einführung neuer Medien in die Pädagogik, noch nie wurde dieser Prozess so schlecht politisch wie wissenschaftlich begleitet. Vor dem Einsatz in der Fläche musste das jeweilige neue Medium sich früher noch in soliden langfristigen Vergleichsstudien mit alternative-Treatment Kontrollgruppe als überlegen erweisen. Zum flächendeckenden Einsatz kam es dann meist nicht, denn Schulfunk-Euphorie, die Schulfernseh-Euphorie, die Sprachlabor-Euphorie etc. wichen jeweils einer Ernüchterung, sobald die Forschungsergebnisse vorlagen¹¹.

G. Kommen wir zu den politischen Forderungen, die sich hieraus ergeben:

- 1. Der Early High Tech Hype muss zurückgefahren werden¹², weil er kleinen Kindern schadet, und zwar in der gerade genannten dreifachen Weise, und großen Konzernen nützt¹³.**

Man mag einwenden: Es bestünden Zweifel, dass dieser Schaden ausreichend wissenschaftlich belegt ist. Das Votum der Kinder- und Suchtexperten wird dann wohl als rückständiges und technikfeindliches Minderheitenvotum abgetan, obgleich diese eine größere Vielfalt von Forschungsdisziplinen vertreten, also eigentlich eher die Mehrheit ausmachen, und nach dem Stand der Medienwirkungsforschung auch bisher schlicht die bessere Evidenzbasierung haben¹⁴. Nimmt man diese Bedenken ernst, was in demokratischen Entscheidungsprozessen wichtig muss man jedoch konstatieren: Wenn schon die langfristigen Risiken als nicht belegt angesehen

als Jungs. http://www.waxmann.com/fileadmin/media/zusatztexte/ICILS_2013_Berichtsband.pdf Vgl. auch Lembke und Leipner (2014) Die Lüge der digitalen Bildung.

¹¹ Hübner, E. (2005): Anthropologische Medienerziehung. Frankfurt/M.: Peter Lang.

¹² <https://www.alanus.edu/studium/fachbereiche-gebiete/bildungswissenschaft/berichte-und-standpunkte/paedagogik-waldorfpaedagogik/berichte-details/details/stoppt-pdhd-mensch-bleiben-medienmeister-werden.html>

¹³ insbesondere weil in der EU Verfassung das Vorsorgeprinzip verankert ist, das bei zu befürchtenden dramatischen Auswirkungen auf die Gesundheit von Mensch und Umwelt die Beweislast umkehrt. Der Hersteller muss beweisen, dass etwas nicht schadet, statt dass der einzelne Bürger oder seine Vertreter den Gefährdungsnachweis erbringen. So müsste Microsoft für die Schlaumäuse erst nachweisen, dass Internet und PCs in der Kita nicht langfristig das Risiko für Übergewicht, Empathieverlust und Computerspielsucht erhöhen.

¹⁴ In seiner Habilitationsschrift hat Thomas Mößle einen Überblick über diesen Forschungsstand verschriftlicht, anhand von über 220 Einzelstudien und mehr als 50 Reviews und Metaanalysen für die Bereiche Übergewicht, Schlaf, Aggression/Empathieverlust, Schulleistungen, Computerspielsucht: Mößle, T. (2012), dick, dumm, abhängig, gewalttätig? Problematische Mediennutzungsmuster und ihre Folgen im Kindesalter. Ergebnisse des Berliner Längsschnitt Medien. Baden Baden: Nomos Verlag.

werden, dann gilt das bei Anlegen der gleichen Qualitätskriterien doppelt und dreifach für die langfristigen Chancen.

2. **Wir brauchen wissenschaftliche Studien, die eine langfristig-vergleichende Bewertung in Bezug auf Chancen und Risiken der beiden beschriebenen Strategien ermöglichen.** Sie werden verstehen, warum ich fordere, dass diese Studien keinesfalls allein von „Medienexperten“ im obigen Sinne durchgeführt werden dürfen, sondern interdisziplinär, besser noch transdisziplinär. Und: Non-Treatment-Kontrollgruppen sind für den Papierkorb. Für die „Tablets in die KiTa“ oder „Laptops in die Grundschule“-Projekte braucht es **Alternative-Treatment-Kontrollgruppen, anders gesagt Early High Touch – Kontrollgruppen, in denen eine gleich großzügige Finanzierung in Zirkus-, Theater-, Musik-Projekte, bessere Betreuungsschlüssel oder mediensuchtpräventive Elternarbeit investiert wird.** Und eben diese Kontrollgruppen sind wir dabei zu verlieren. Das darf nicht passieren!
3. Kurzfristig umsetzbare Forderungen sind z.B. eine Änderung der FSK und USK-Altersfreigabesystems. Statt „ohne Altersfreigabe“ müsste nach dem Stand der Forschung ein „ab 3 Jahren“ als unterste Altersstufe verwendet werden. Werbebeschränkung für Bildschirmprodukte für die Aller kleinsten nach dem Vorbild der Werbebeschränkungen für Muttermilchersatzprodukte: Hier trägt nämlich der Hersteller die Beweislast. Es darf nichts draufstehen, was nicht bewiesen ist. Und schließlich: Eine Einbeziehung des Suchtpotenzials von Computerspielen in die USK-Alterseinstufung.

Fazit: Die digitale Forschungs- und Bildungspolitik ist im Vergleich zum letzten Jahrhundert in adoleszenztypische Verhaltensweisen zurückgefallen. Sie verhält sich **alles andere als medienmündig**. Statt Entscheidungen auf Basis langfristiger Chancen-und- Risiken-Bewertung in der guten Tradition solider Technikfolgenabschätzung zu treffen, orientiert sie sich wie der Pubertierende lieber am schnellen Kick, am Gruppendruck und am kurzfristigen Vorteil (Wählerstimmen einwerben: durch progressiv klingende Slogans wie „digitale Bildungsrevolution“, durch Förderung der Digitalwirtschaft durch Verzicht auf Regulierung, durch einen „Wir tun was!“-Aktivismus, der Präventionsprogramme gegen Medienrisiken aus dem Boden stampft¹⁵).

¹⁵ Diese vermeintlichen Präventionstprogramme könnten nämlich auch die Medienrisiken noch verschärfen. Vgl. Kritik am bpb-Electronic-Arts Eltern-LAN in Bleckmann und Mößle 2014

Um eine nachhaltige Medienbildung zugleich mit dem Schutz vor Medienrisiken zu gewährleisten, muss die digitale Forschungs- und Bildungspolitik jedoch dringend (wieder) erwachsen werden!