

Digital Citizenship als Leitlinie der Medienbildung

Heinz Moser

Zusammenfassung

Wird in den Schulen auf das Internet Bezug genommen, dann geht es meist um die individuellen Gefahren und Risiken, die für Kinder und Jugendliche im Netz bestehen. Kaum eine Rolle spielt der tiefergehende technische Wandel, der sich gegenwärtig vollzieht und dazu führt, dass sich Normen und Verhaltensweisen in der digitalen Gesellschaft stark verändern. Die damit verbundenen gesellschaftlichen Fragestellungen scheinen zu schwierig und zu abstrakt, als dass sie im Unterricht aufgenommen werden. Dennoch sind es diese Fragen, welche die Kinder und Jugendlichen auf ihre künftige Rolle als “Digital Citizens” vorbereiten. Dass dies nicht weniger anschaulich und interessant geschehen kann, wie wenn über Profileinstellungen in Facebook oder den Schutz vor Cybermobbing diskutiert wird, zeigt dieser Beitrag.

Medienkompetenzförderung im Hinblick auf Gefahren und Risiken des Netzes

“Medienkompetenz” und “Medienbildung” sind die wesentlichen beiden Stichworte, wenn es um pädagogische Aktivitäten im Bereich der Medien geht. Dabei bezeichnen Medienkompetenzen eher konkrete Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit Medien. Was gehört also dazu, damit ich und meine Klassenkamerad/innen in der Schule kompetent mit Medien umgehen können? Wie setze ich Medien ein, um ein Referat oder einen Vortrag mit einer Präsentationssoftware zu gestalten. Mit Medienkompetenz bezeichnet man das “Können“, mit Medien umzugehen – was oft im Rahmen des von PISA favorisierten Kompetenzbegriffs als “messbare Qualifikation” verstanden wird (Fromme et al. 2014, S. 64f.). Dabei hat es die Medienpädagogik allerdings vermieden, den Begriff der Medienkompetenz allzu eng zu führen. Tulodziecki (2011) verweist auf das seit Baacke (1996) dominierende “handlungstheoretisch-pädagogische Medienkompetenzverständnis“, das Kenntnisse, Fähigkeiten und Bereitschaften bzw. Wissen, Können und Einstellungen – einschließlich von Wertorientierungen – umfasse, also die Dispositionen für selbständiges Urteilen und Handeln in Medienzusammenhängen (Tulodziecki 2011, S. 22f.). Dabei ist in diesem Kompetenzbegriff schon seit Baacke eine medienkritische Dimension integriert. Analytisch, reflexiv und ethisch sollen problematische gesellschaftliche Prozesse erfasst und auf die eigene Situation angewandt werden (Baacke 1996).

Wenn es nun allerdings um die praktische Vermittlung von medienkritischen Kompetenzen im Rahmen einer internetorientierten Medienkompetenzförderung geht, dann ist häufig eine eigen-tümliche Engführung zu beobachten: Im Wesentlichen geht es um Kompetenzen im Umgang mit den Gefahren und Nachteilen des Internets, die hier angesprochen werden. So werden in der schweizerischen Broschüre “Internet: Kinder und Jugendliche unterstützen. Tipps und

Anregungen für Eltern von 11- bis 16-Jährigen“ folgende Hinweise für Eltern gegeben (Die Stellen für Suchtprävention im Kanton Zürich, 2011):

Gefahren/Nachteile des Internets

- Es gibt problematische Inhalte wie Gewaltdarstellungen oder Pornographie, die Kinder und Jugendliche überfordern und ängstigen können.
- Die Leistung in der Schule kann bei allzu intensiver Nutzung abnehmen.
- Was einmal im Internet veröffentlicht wurde, kann kaum mehr gelöscht werden, so etwa private Bilder, Adressen oder Telefonnummern.
- Es besteht die Gefahr, dass Viren heruntergeladen werden, die den Computer schädigen.
- Im Internet vergeht die Zeit schnell und man kann sich darin verlieren. Bei intensiver Nutzung kommen soziale Kontakte in der realen Welt zu kurz. Vor allem Spielen und Chatten können abhängig machen.
- Soziale Netzwerke im Internet können benutzt werden, um Kinder zu belästigen und bloßzustellen (Cybermobbing).
- Unbekannte können die Neugier von Kindern und Jugendlichen und die Anonymität im Internet ausnutzen, um ihnen persönliche Informationen zu entlocken oder sie zu belästigen. Gefährlich kann es werden, wenn Unbekannte ein Treffen in der realen Welt mit Ihrem Kind vereinbaren.

Positiv dagegen werden in dieser Broschüre folgende Aspekte des Internets angesprochen:

Chancen/Vorteile des Internets

- Das Internet vermittelt Wissen und bereitet auf das Berufsleben vor.
- Es schafft neue Formen der Kommunikation und des Austausches mit anderen Menschen.
- Es bietet spannende Geschichten und Einblicke in andere Welten.
- Es vertreibt Langeweile und entspannt.

Die Auflistung zeigt an, dass gegenüber einer Vielzahl von Gefahren des Internets nur wenige Chancen aufgezählt werden. Wissensvermittlung und neue Formen der Kommunikation werden genannt – wobei aber gerade den durch das Internet möglichen Kommunikationsformen insgesamt eine starke Skepsis entgegentritt, welche zum Beispiel mit Cybermobbing oder den fehlenden sozialen Kontakten in der realen Welt beschrieben werden.

Deutlich wird in diesem Zusammenhang die Abspaltung der realen Welt von einer virtuellen Sphäre, die den realen Alltag bedroht. Diese “Außenwelt” scheint zu einem erheblichen Teil unerwünscht (abnehmende Schulleistung, was einmal – offensichtlich Negatives – im Internet veröffentlicht wurde, bleibt dort für immer bestehen etc.). Die Position der Nutzer/innen, die von außen kommen, wird auch dort deutlich, wo sie “Einblicke in andere Welten” erhalten. Und noch der letzte “positive” Punkt, wonach das Internet Langeweile vertreibt und entspannt, erscheint zwiespältig, da er pädagogisch auch negativ konnotiert werden kann.

Die medienskeptische Haltung dieses Textes wird dadurch noch unterstrichen, dass er von den Stellen für Suchtprävention des schweizerischen Kantons Zürich herausgegeben wird. Sowohl

solche Stellen wie Präventionsabteilungen der Polizei sind heute oft erste Anlaufstellen von Eltern und Lehrpersonen, wenn es um medienpädagogische Fragen des Internetkonsums von Kindern und Jugendlichen geht. Schon dies macht deutlich, unter welchen Intentionen eine Medienpädagogik steht, die unter solchen Vorzeichen "Aufklärung" betreiben will.

Ähnliche Konzepte der Medienkritik durchziehen aber auch die Konzepte der Medienkompetenzförderung in den Schulen. Lauber & Würfel (2015, S.42) orten hier ebenfalls die Dominanz dichotomer Wortpaare wie "Chancen und Risiken", "Möglichkeiten und Fallstricke", "smart oder süchtig" – wobei auch hier der zweite Begriff im Fokus der medienpädagogischen Aktivitäten steht. Dagegen stehe die Positivseite der Onlinekommunikation mit so sperrigen Begriffen wie Partizipation und kollaboratives Lernen eher im Abseits – gerade dort, wo es um den Transfer der wissenschaftlichen Erkenntnisse der Medienpädagogik in die Praxis der Medienkompetenzförderung gehe:

"Während wissenschaftliche Arbeiten noch ein differenziertes Bild vom Umgang Heranwachsender mit Onlinemedien zeichnen, gehen die positiven Aspekte auf dem Weg in die Praxis offenbar häufig verloren. In Fortbildungsveranstaltungen, Broschüren, Flyern und besonders in Social Spots, die einschlägige Medienkompetenzkampagnen für Fernsehen und Internet produzieren, überwiegen die Gefahren, denen Heranwachsende im Internet begegnen können." (Lauber & Würfel 2015, S. 42)

Die Kompetenz, souverän und selbstbestimmt mit Medien umzugehen, wird in solchen Konzepten stark von einem psychologisierenden Jugendmedienschutz dominiert. Dieser wird durch die Vermittlung von Fertigkeiten orchestriert, die auf technische Anweisungen zum Schutz vor den unerwünschten Auswirkungen der Netzkommunikation hin bezogen sind – etwa wie man die Profileinstellungen in Social Media Programmen einstellt, wie man sich gegen Computerviren schützt, welche Information man über sich ins Netz stellen darf etc.. Dabei sind die Handlungsempfehlungen der Expert/innen klar vorgegeben. Sie müssen von den Kindern und Jugendlichen nur aufgegriffen und "richtig" umgesetzt werden.

Medienbildung und die Gestaltung digitaler Räume

In Abgrenzung von einer technischen Sicht, welche primär die individuellen Kompetenzen im Umgang mit Medien fördern will, sind in den letzten Jahren Sichtweisen entstanden, welche den Aspekt der Bildung im Rahmen einer Mediengesellschaft in den Mittelpunkt stellen. Alltägliche Lebensräume sind heute immer stärker auch zu Medienräumen geworden, in welche Kinder und Jugendliche im Rahmen des Sozialisationsprozesses hineinwachsen. Das bedeutet nicht zuletzt, dass World Wide Web und Internet längst in die alltäglichen Lebenswelten integriert sind, so dass die Trennung in virtuelle Welten und realen Alltag nur mehr wenig Sinn macht.

In dieser Perspektive einer umfassenderen Medienbildung geht es nicht mehr darum, Kinder von den Gefahren der Medien, die von außen kommen, zu bewahren. Vielmehr ist davon auszugehen, dass Bildungs- und Subjektivierungsprozesse grundsätzlich in medial geprägten kulturellen Lebenswelten und in medialen Interaktionszusammenhängen stattfinden (vgl. Marotzki & Jörissen 2008, S.100). Im Rahmen von Bildungsprozessen spielt damit die Auseinandersetzung mit “digitalen Lebensstilen” einer Medienkultur eine wichtige Rolle, in denen alltägliche Routinen und Handlungsaufgaben immer häufiger mit Hilfe von digitalen Medien vollzogen werden. Diese Hybridisierung von lebensweltlichen Räumen lässt sich im generationenspezifischen Verlauf auch empirisch nachzeichnen (Moser & Scheuble 2014, S. 80). In der von uns ausgewerteten Stapferhaus-Studie im Rahmen einer Ausstellung zum “digitalen Leben”, die 2011 im Stapferhaus Lenzburg stattgefunden hatte, äusserten sich Befragte aus allen Altersgruppen zum Beispiel zu folgenden Fragen:

- Reicht es aus mit einer SMS zu antworten, wenn ein guter Freund zum Geburtstag gratuliert? Hier gehen die Meinungen stark auseinander: Während 47,7% der Meinung sind, es reiche nicht aus, stimmen 52,3% zu.
- Auf die Frage, ob eine SMS ausreiche, um eine Beziehung zu beenden, wenn man nach ein paar Monaten merke, dass die Beziehung keine Zukunft habe, antworteten 88,2% mit “Nein” und nur 11,8% mit “Ja”.
- Und wie ist es, wenn die Mutter einer entfernten Bekannten gestorben ist? Darf man dann sein Beileid per SMS bekunden? 86,9% der Befragten meinen “Nein” und nur 13,1% “Ja”.

Einerseits wird hier deutlich, wie unsicher die Meinungen in einer sich entwickelnden “digitalen Lebenswelt” noch sind. Deutlich tritt zum Ausdruck, dass die früheren Regeln des “realen Lebens” bei der virtuellen Beziehungspflege nicht einfach ausgeschaltet sind. Vertrauen ist eine Ressource, die auch im “virtuellen Leben“ nicht ungestraft verletzt wird. Sogar wenn es um die Mutter einer entfernten Bekannten geht, erscheint es nicht angebracht, allein mit einer elektronischen Nachricht zu reagieren.

Allerdings zeigt eine Auswertung entlang der Alterslinien, dass sich Veränderungen abzeichnen: So ist bei der älteren Generation der Über-21-Jährigen die traditionelle Lösung bei den Geburtstagswünschen ($p = .003$), bei der Beendigung einer Beziehung ($p = .000$). und bei den Kondolenzbezeugungen ($p = .001$) dominanter. Dieser Generationenunterschied ist nicht zuletzt vor dem Hintergrund der unterschiedlichen Erfahrungen zu interpretieren: Wer wie die Jüngeren digitale Medien häufiger und intensiver nutzt, wird ihren Gebrauch eher ausweiten – auch auf Situationen, die früher nicht mit “flüchtiger” Medienkommunikation bewältigt worden wären.

Im Anschluss zu dieser Studie ist zudem zu vermuten, dass sich dieser Wandel in den letzten Jahren eher noch beschleunigt. Seit fast alle Jugendlichen über einen Facebook-Account verfügen, ist es ganz selbstverständlich geworden, dass man sich zum Geburtstag über die sozialen Medien gratuliert. Wie weit Ähnliches auch für die beiden weiteren Fragen zutrifft, ist in diesem Rahmen schwer zu beurteilen.

Insgesamt kann jedoch aus der Stapferhaus-Studie geschlossen werden, dass die Integration der digitalen Medien in das Verhaltensrepertoire der Menschen nicht ohne Brüche erfolgt. Dies führt oft zu Widersprüchlichkeiten, aber auch zu Hilflosigkeit und Unsicherheit über die geltenden Regeln und Routinen. Schwierig ist die Bewältigung dieser neuen Anforderungen eines digitalen Lebensstils, weil die traditionellen Routinen dazu keine Anleitung mehr geben, und weil die Mediensphäre als eine fremde Macht erscheint, die das Leben von außen beeinflusst.

Medienbildung bedeutet in dieser Konstellation denn auch nicht primär, individuelle Kompetenzen zu erwerben, welche einen besseren Umgang mit den Medien versprechen; vielmehr geht es um eine inhaltliche Auseinandersetzung mit dieser neuen medial geprägten digitalen Kultur. In diesem Zusammenhang wird meines Erachtens der Begriff der Entfremdung relevant. Es muss wieder stärker ins Bewusstsein gerückt werden, dass die Sphäre der Medien uns nicht einfach als äußere Welt entgegentritt. Vielmehr ist die Medienwelt selbst Produkt der Menschen, die von ihnen geschaffen wurde. Medienbildung bedeutet denn auch in dieser Sicht, dass wir uns bewusst sind, dass Menschen am Ursprung der gesellschaftlichen Mediatisierung stehen, und dass es notwendig und möglich ist, sich diese Mediensphäre kulturell wieder anzueignen (Moser 2011, S. 52ff.).

Medienbildung gewinnt damit eine über die Medienpädagogik weit hinausgehende Relevanz. Denn Bildung ist generell in der Mediengesellschaft nur mehr möglich, wenn sich die Heranwachsenden mit der medial verfassten Lebenswelt auseinandersetzen. Ob es also z.B. ausreicht, Beziehungen über elektronische Nachrichten abubrechen oder Geburtstagswünsche über Facebook zu mitzuteilen, ist keine von außen gesetzte Norm. Sondern wir sind selbst daran beteiligt, hier Regeln zu finden und zu praktizieren, die uns für das Leben in digitalen Lebenswelten angemessen erscheinen. Das Web 2.0 hat in den letzten Jahren deutlich gemacht: Der User ist nicht nur Konsument sondern auch Produzent von Informationen.

Der gesellschaftliche Wandel und die “Sharing Economy”

Auf diesem Hintergrund ist es zudem zu einfach, den gesellschaftlichen Wandel einer digitalen Gesellschaft allein damit zu begründen, dass sich das individuelle Verhalten bzw. dabei gezeigte Verhaltensroutinen durch die digitale Kommunikation verändern. Der amerikanische Ökonom Jeremy Rifkin (2014) geht hier weiter, wenn er die Treibkräfte dieses Wandels unter dem Stichwort einer “Sharing Economy” analysiert. Die sich heute andeutende gesellschaftliche Form einer Sharing Economy beruht nach ihm nicht mehr auf “Besitzen”, sondern auf “Teilen” (des eigenen PKWs, der eigenen Wohnung etc.). Dies wird nicht zuletzt deshalb möglich, weil alle dazu nötigen Daten und Personen über Internet und Handy kostengünstig verknüpft werden können bzw. dies bereits sind.

Denn Daten sind eine Ware, die kaum etwas kosten, wenn sie einmal generiert sind. Rifkin fasst das unter dem Begriff der “Null-Grenzkosten” zusammen. “Grenzkosten” sind dabei jene Kosten, die bei der Herstellung einer zusätzlichen Ware oder Dienstleistung anfallen. Diese

aber tendieren nach “Null” – etwa im Bereich der Musik, wo Schallplatte und CD heute durch Datenformate wie mp3 ersetzt sind, die sich weitgehend kostenlos vervielfältigen lassen. Tauschbörsen und Streaming-Portale wälzen die traditionelle Musikwirtschaft um: Angehende Popstars stellen immer häufiger ihre Musik kostenlos ins Netz und verdienen ihr Geld über die Live-Auftritte, welche dank ihrer Fans und der Präsentation ihrer Musik im Internet zum Erfolg werden.

Diese “dritte industrielle Revolution” wird von einem entstehenden “Internet der Dinge” angetrieben, das teilweise schon Wirklichkeit geworden ist. Deutlich wird dies zum Beispiel am Car-Sharing. Anstatt selber ein Auto zu kaufen, teilen sich immer mehr Autofahrer/innen einen Wagen – vermittelt über Apps, welche die Vermietung der Wagen über das Handy organisieren. Rifkin prophezeit, dass jedes Geschäft, jedes Zuhause, alle Fahrzeuge und Maschinen zukünftig über ein intelligentes Datennetzwerk aus Kommunikations-, Energie- und Logistikinternet verbunden sein werden. Weitere Beispiele können leicht gefunden werden: Bücher werden immer häufiger zu Null-Grenzkosten über das Internet verteilt. Wer selbst einen Roman schreibt, publiziert diesen nicht bei einem Verlag, sondern vertreibt ihn direkt über Amazon. Im wissenschaftlichen Bereich werden Texte immer häufiger kostenlos öffentlich gemacht (“Open Access”), was den wissenschaftlichen Verlagen das Wasser abgräbt.

In der Diskussion um erneuerbare Energien betont Rifkin, dass Sonnenenergie kostenlos sei. In Zukunft würden Hunderte von Millionen Menschen zu Hause, in Büros und Fabriken ihre eigene erneuerbare Energie produzieren. Und mit den 3-D-Druckern soll jede/r physische Dinge selbst herstellen können. Ihn beflügeln die Berichte, wonach die Firma WinSun Decoration Design Engineering in China letztes Jahr zehn Häuser an einem Tag gedruckt habe (vgl. zum Beispiel: <http://inhabitat.com/chinese-company-assembles-ten-3d-printed-concrete-houses-in-one-day-for-less-than-5000-each/winsun-3d-printed-houses-7/>). In einem Interview mit der deutschen Wochenzeitung DIE ZEIT betont Rifkin, dass sich der heutige Marktkapitalismus bis um das Jahr 2050 herum gänzlich verwandelt haben werde:

“Erfolgreich werden dann Unternehmen sein, die kollaboratives Gemeingut aufbauen und managen – wie Facebook, Google oder Twitter. Und: Der Kapitalismus wird das Wirtschaftsleben nicht mehr allein dominieren. Vielmehr wird er ein mächtiger Partner des kollaborativen Gemeinguts sein, sodass wir eine große Menge unserer Produkte und Dienstleistungen nahezu kostenlos produzieren und teilen können. Das wird so manch anderer Industrie ihren Raum nehmen. All das ist wirklich paradox: Die unsichtbare Hand des Marktes erreicht ihren größten Triumph, sie schafft nämlich die effizientesten Märkte überhaupt, mit Grenzkosten nahe null, bloß erzielt man an diesem Punkt mit dem Verkauf keine Gewinne mehr. Also schafft die unsichtbare Hand etwas Neues, die Wirtschaft des Teilens.” (Rifkin 2014)

Doch die Thesen einer neuen Form digitalen Wirtschaftens, in deren Rahmen Güter infolge Null-Grenzkosten kostenlos geworden sind, ist nicht unumstritten. Es scheint hier nochmals die Utopie einer Überwindung der bürgerlichen Gesellschaft mit ihren Klassen und Klasse-

gensätzen geträumt zu werden, wie sie schon im Kommunistischen Manifest von Marx und Engels zum Ausdruck kam. So hieß es dort:

“Von dem Augenblick an, wo die Arbeit nicht mehr in Kapital, Geld, Grundrente, kurz, in eine monopolisierbare gesellschaftliche Macht verwandelt werden kann, d.h. von dem Augenblick, wo das persönliche Eigentum nicht mehr in bürgerliches umschlagen kann, von dem Augenblick an erklärt ihr, die Person sei aufgehoben.” (Marx/Engels 1972, S. 477)

Ähnliches passiert auch in der Sharing Economy, da Güter, die zu Null-Grenzkosten produziert werden nicht mehr in bürgerliches Eigentum verwandelt werden können.

Diese Idee eines “digitalen Schlaraffenlandes” wird indessen auch harsch kritisiert. So betonen Rolf & Sagawe (2015, S. 201), dass Rifkins Vorstellungen auf eine hybride digitale Plattform mit teils kapitalistischem Markt und teils kollaborativem Gemeinschaftsraum hinausliefen. Trotz aller Sympathie für eine solche basisdemokratische Variante der digitalen Transformation der Gesellschaft, sei die Umsetzung einer solchen Vision fraglich. Rifkin unterschätze die heute schon bestehende Macht der Internetkonzerne mit ihren global gesponnenen Spinnennetzen. Denn insgesamt hat die Entwicklung der letzten Jahre gezeigt, dass riesige Internetkonzerne entstanden sind, welche wie Google, Amazon, Facebook, Apple oder Microsoft die Netze dominieren. Wenn erfolgreiche StartUps entstehen, werden sie gleich von den großen Monopolisten aufgekauft, sobald sich ein erster Durchbruch zeigt: So steckt in Facebook heute auch Instagram oder WhatsApp drin. Mit dem Internet der Dinge und dem zunehmenden Einbau der digitalen Geräte in Alltagsgegenstände – vom selbstfahrenden Auto bis zur digitalen Haustechnologie – wird diese Tendenz noch zunehmen.

Gegenüber basisdemokratischen Überlegungen zur Gestaltung des digitalen Zusammenlebens ist zudem festzuhalten, dass die großen Internetkonzerne vor allem von der breiten Sammlung von Daten ihrer Nutzer und Nutzerinnen leben. Daraus ist eine Strategie entstanden, die als “Big Data” bezeichnet wird: “Mit mathematisch-statistischen Verfahren werden aus Milliarden Informationssplintern Muster identifiziert, die dem Nutzer, um seine Vorlieben verdichtet, über das Smartphone zurückgespielt werden” (Rolf & Sagawe 2015, S. 112). Die kommerzielle Nutzung für individuell zugeschnittene Werbung und das konkrete Wissen über die Konsumentenbedürfnisse haben so zum Beispiel aus dem ursprünglichen Angebot einer vereinfachten Suchmaschine wie Google ein hochprofitables Unternehmen gemacht.

Dass individuelle Daten aber nicht nur von privaten Firmen, sondern auch von Staaten ganz unverblümt genutzt werden, hat der NSA-Skandal gezeigt: Dieser wurde 2013 öffentlich, als Zeitungen wie der Guardian oder die Washington Post begannen, die geheimen Dokumente zu veröffentlichen, welche ihnen Edward Snowden als früherer Geheimdienstmitarbeiter der USA zugänglich gemacht hatte. Symbolisch stand für das weltweite Abhören von Daten das Handy der deutschen Bundeskanzlerin Merkel, vor dessen Überwachung der amerikanische Geheimdienst nicht zurückschreckte. Insgesamt ist davon auszugehen, dass Daten heute global überwacht und auf Vorrat gespeichert werden. Glenn Greenwald, der den NSA-Skandal als Journalist ans Licht brachte, unterstreicht dies:

“Aus dem Netz ein System zur Massenüberwachung zu machen, hat Folgen, die bislang mit den Überwachungsprogrammen keines Landes vergleichbar sind. Alle vorherigen Ausspähsysteme waren zwangsläufig begrenzt, und man konnte sich ihnen entziehen. Wenn wir zulassen, dass die Überwachung fest im Internet verankert wird, werden mehr oder weniger alle Formen des menschlichen Austauschs, Planens und sogar Denkens einer umfassenden staatlichen Kontrolle unterworfen.” (Greenwald 2014, S. 10)

Die Zielperspektive von “Digital Citizenship”

Auf dem Hintergrund dieser gesellschaftlichen Situationsbeschreibung scheint mir medienpädagogisch gegenüber dem Ziel einer Warnung vor den digitalen Gefahren ein breiterer Ansatzpunkt notwendig, wie er unter dem Stichwort einer Vorbereitung auf die Rolle eines “Digital Citizen” beschrieben werden kann (vgl. Moser 2014). Dieser Begriff ist in den USA geprägt worden, wo er einen verantwortungsvollen Umgang mit den digitalen Medien einfordert. Wie Mike Ribble (2011) betont, hat die digitale Welt auch einen großen Einfluss darauf, wie sich die Menschen als Bürgerinnen und Bürger der realen Welt verhalten. Medienuser leben, kommunizieren und arbeiten nicht allein in der physischen Welt, sondern ebenso in der digitalen und virtuellen Welt. Auf seiner Website definiert Ribble “Digital Citizenship” als

“[...] ein Konzept, welches Lehrern, Führungspersonen im Technologiebereich und Eltern hilft, zu verstehen, was Schüler, Kinder, Technologie-Nutzer wissen sollten, um die Technologie auf richtige Weise zu nutzen. Digital Citizenship ist mehr als ein Tool für Lehrkräfte; es ist der Weg, um Schüler bzw. Technologie-nutzer auf eine Gesellschaft vorzubereiten, die von Technologien geprägt ist.” (Ribble 2015)

Allerdings hat dieses Konzept von “Digital Citizenship” eine zwiespältige Färbung – etwa wenn betont wird, dass damit zu den Normen einer angemessenen und verantwortungsvollen Technologienutzung hingeführt werden soll. Es scheint bei vielen Autoren, welche diesem Konzept verpflichtet sind, dass sie den “richtigen” Verhaltensweisen und Normen bereits kennen und wie O’ Brien (2010) den jugendlichen Usern im Gegensatz dazu nicht zutrauen, Technologien von sich aus verantwortungsbewusst zu nutzen: Sowohl Jugendliche wie Erwachsene missbrauchten diese Technologie bzw. nutzten sie falsch. Deshalb fordert er: “Digital Citizenship ist ein Weg, um Schülerinnen und Schülern zu vermitteln, was es bedeutet, ein guter digitaler Bürger zu sein, und was man tun muss, um einer zu werden.” Damit aber droht das Konzept des selbstverantwortlichen digitalen Bürgers seinerseits eine bewahrpädagogische Note zu erhalten – denn auch hier wird viel zu häufig vor Gefahren gewarnt, anstatt dazu zu motivieren, einen kritischen Diskurs über die entstehende digitale Gesellschaft aufzunehmen.

In Wirklichkeit existiert zu vielen gesellschaftlichen Fragen noch keine klar definierte Kultur der heutigen digitalen Lebenswelten und ihrer Normen, die einfach autoritativ vermittelt wer-

den könnte. Auch viele Erwachsene sind, wie die oben erwähnte Umfrage zu digitalen Lebensstilen (vgl. Moser & Scheuble 2014) gezeigt hat, noch stark verunsichert – und oft ist noch gar nicht abzuschätzen, welche Normen und Regeln sich durchsetzen. Partizipation an der digitalen Gesellschaft muss deshalb die digitalen Bürger an der Gestaltung dieser entstehenden Kultur beteiligen und sie in die damit verbundenen Diskurse einbinden. Erst wenn dieser Moment der Mitbeteiligung gewährleistet ist, enthält der Begriff der Digital Citizenship auch jene politische Bedeutung im Rahmen der Auseinandersetzung mit einer digitalen Gesellschaft, die in diesem Begriff angelegt ist. Dabei sind die Menschen nicht als passiv Lernende sondern als aktive User beteiligt.

Positiv ist am bestehenden Konzept der “Digital Citizenship” zu sehen, dass neun breite Kernbereiche beschrieben werden, welche für die Medienbildung in der digitalen Gesellschaft zentral sind (vgl. dazu Ripple 2011, S. 26ff.; Ribble, Bailey & Ross 2004):

1. Zugang: Es soll für alle Mitglieder der digitalen Gesellschaft der volle Zugang einer elektronischen Partizipation am Netz gewährleistet sein: Obwohl die Technologien den Menschen einen breiten Zugang zum Internet und zu der digitalen Kommunikation eröffnen, ist der Zugang nicht überall gleich verteilt. Studien belegen immer wieder, dass zum Beispiel der Zugang in Schulen und Unterricht immer noch beschränkt ist.

2. Digitaler Handel: Zunehmend werden Waren auf elektronischem Weg gekauft, verkauft und geteilt. Gerade in den jungen Generationen wird es immer mehr üblich, Waren über das Internet zu teilen, zu kaufen und zu verkaufen. Die BITKOM-Studie 2014 belegt, dass bereits 42 Prozent der 16-18 Jährigen mindestens ab und zu das Online-Shopping nutzen. Sich mit dem digitalen Handel auseinanderzusetzen, gehört zu den Kompetenzen eines “Digital Citizen“. Ribble (2011, S. 20) spricht in diesem Zusammenhang von einem “intelligenten Konsumenten“.

3. Digitale Kommunikation: Informationen werden heute immer häufiger auf elektronischem Weg ausgetauscht. Social Software wie Facebook oder WhatsApp und Email haben neue soziale Strukturen geschaffen, wer, wie und wann miteinander kommuniziert. Always-On ist in der digitalen Gesellschaft zum Schlagwort für die immerwährende Erreichbarkeit geworden, die selbst als gesellschaftliche Norm zu hinterfragen ist.

4. Digital Literacy: Mit digitalen Mitteln zu lernen wird sowohl für Schule wie für den Alltag generell immer wichtiger. Solche Kompetenzen können nur dann gefördert werden, wenn Jugendliche und Kinder lernen, Wissen und Fähigkeiten über die Anwendung von digitalen Mitteln zu erwerben. Es geht also nicht allein um Handlungskompetenzen, sondern auch um das Wissen über die Funktionsweise von Technologien.

5. Digitale Etikette: Verhaltensstandards und alltägliche Routineabläufe werden in der digitalen Gesellschaft brüchig. Man schaut sich diese von anderen ab, übernimmt oder verweigert sie oft, ohne sich weiter zu fragen, ob das gerechtfertigt ist. Regeln der digitalen Etikette – etwa wie man verfährt, wenn WhatsApp Nachrichten das Erledigen der Hausaufgaben auf dem Handy stören – sollten diskutiert und festgelegt werden. Generell geht es also um die Frage, wie sich unser Verhalten in der digitalen Gesellschaft verändert.

6. Digitales Recht: Auf der einen Seite gelten grundlegende Rechte wie das Recht auf Privatheit, freie Meinungsäußerung etc. für alle Digital Citizens. Auf der anderen Seite sind auch die geltenden Rechte wie Urheber- und Persönlichkeitsrechte, die im Internet leicht zu verletzen sind, zu beachten. Darüber hinaus stellt sich die Frage, wieweit Gesetze, die aus dem "analogen" Zeitalter stammen, einer digitalen Gesellschaft noch angemessen sind. Und es ist zu fragen, wie jene, welche diese Rechte garantieren, selbst mit "Big Data" und dem Datenschutz umgehen.

7. Digitale Verantwortlichkeiten: Gefordert ist ein ethisch verantwortlicher Umgang mit den digitalen Technologien: Die Anforderungen und Freiheiten im Umgang mit dem Netz sind zum Beispiel zu respektieren, wenn Communities funktionieren sollen. Ethische und unethische Verhaltensweisen in der digitalen Gesellschaft gehören hier zu den Themen, mit denen man sich auseinandersetzen muss. Dies gilt sowohl auf der individuellen Ebene wie für die Wirtschaft und die staatlichen Institutionen.

8. Digitale Gesundheit und Wellness: Physisches und psychologisches Wohlergehen sind wichtige Aspekte im Umgang mit digitalen Medien. Der Stress von "Always on" gehört hier ebenso dazu wie das lange Sitzen vor dem Computer, physische Leiden wie Sehnscheideentzündungen oder die Tendenz, sich nicht von den digitalen Medien losreißen zu können.

9. Digitale Sicherheit: Hier steht der Schutz vor den inhärenten Gefahren der Technologie-nutzung im Zentrum. So geht es etwas darum, wie elektronische Daten geschützt werden können (vom Virenschutz und Phishing auf Websites bzw. in Emails bis zur regelmäßigen Erstellung von Backups von den eigenen Daten). Aber auch generell gibt es Fragen der Sicherheit, die sich zum Beispiel auf das Internet der Dinge beziehen: Wie sicher sind die in der Entwicklung begriffenen selbstfahrenden Autos vor Hackern, wie angreifbar sind digitale Gesellschaften etc.?

Zusammenfassend sind alle neun Kernbereich von Digital Citizenship medienpädagogisch unter folgenden fünf Perspektiven zu verstehen:

- Kinder und Jugendliche müssen lernen, das Netz für ihren Alltag und ihre Bedürfnisse wirksam zu nutzen.
- Sie müssen lernen, im Internet verantwortungsvoll zu handeln
- Sie sollen die entstehenden Regeln und Normen kritisch begleiten und nicht einfach blind übernehmen.
- Sie brauchen ein Grundwissen zu den digitalen Technologien, das erst eine differenzierte Auseinandersetzung mit den dahinterstehenden Konzepten ermöglicht.
- Politik, Ökonomie und Ethik gehören dabei als Dimensionen der Auseinandersetzung dazu.

Neue Fragestellungen für die Medienbildung

Angesichts der Zielperspektive von Digital Citizenship scheint mir die Ausrichtung einer individuellen Medienkompetenzförderung, wie sie am Anfang dieses Beitrags skizziert wurde, zu eng gedacht. Zwar gehören Fragen des Schutzes vor individuellen Gefahren der digitalen Medien dazu; doch meines Erachtens müsste sich die Medienbildung viel stärker auf die dahinterliegenden aktuellen gesellschaftlichen Problematiken beziehen. Überlegungen zur Entwicklung einer “Sharing-Ökonomie” dürften für die Zukunft wichtiger sein wie der kompetente Umgang mit Facebook oder YouTube – Applikationen die so rasch wieder verschwinden, wie sie aufgekomen sind. Auch weitergehende Probleme eines “digitalen Lebensstils” (Moser & Scheuble 2014) können durchaus anschaulich vermittelt werden – etwa an Beispielen wie dem Taxisdienst Uber oder dem Mieten von Ferienwohnungen über Airbnb. Dazu sollen zum Schluss einige Beispiele skizziert werden:

Das PRISM Rollenspiel zum Datenschutz (Bereich 6: Digitales Recht)

Eines der wenigen im Netz dokumentierten Unterrichtsbeispiele, das solche gesellschaftlichen Fragestellungen aufnimmt, ist das Rollenspiel zu PRISM, dem vom US-Geheimdienst NSA eingesetzten Programm zur Überwachung elektronischer Daten. Hier wird die Auseinandersetzung mit der Überwachung unsere privaten (Kommunikations-)Daten auf spielerische Weise erfahrbar gemacht. Die Unterrichtseinheit wird wie folgt eingeleitet:

“Im Spiel geht es um drei Personen: Herr Bunsel Smith, seine Freundin Steffi und seinen Kumpel Hansjörg Pap. Sie stehen in ständigem Kurznachrichten-Kontakt via WhatsApp (es könnten auch SMS o.ä. sein). Alle sind harmlose, normale Durchschnittsbürger, ihre WhatsApp-Kommunikation ist unspektakulär bis langweilig. Nun sind Teile ihrer WhatsApp-Kommunikation ins Internet gelangt - ein Dokument mit knapp 10 Gesprächsfetzen.”

Die konkrete Anleitung zur Unterrichtseinheit findet sich auf der Website “Lehrerfreunde.de” (<http://www.lehrerfreund.de/schule/1s/datenschutz-prism-spiel/4407#kommentare>).

Überwachungsdrohnen und Kameras in Toiletten (Bereich 6: Digitales Recht/Bereich 9: Digitale Sicherheit)

Aber auch aufgrund von aktuellen Zeitungsnachrichten ist es möglich, Themen wie die allgegenwärtige Überwachung im Unterricht zu behandeln:

«Nachbarn werden mit Drohnen ausspioniert»

von D. Pomper - Der oberste Schweizer Datenschützer Hanspeter Thür warnt im Interview vor Überwachungsdrohnen und Kameras in Toiletten. Er plädiert für eine Stärkung der Datenschutzaufsicht.



Der oberste Schweizer Datenschützer, Hanspeter Thür, warnt vor der zunehmenden Beliebtheit von Internet-Pranger.

Abbildung 1: 20 Minuten vom 1. Juli 2013 (<http://www.20min.ch/schweiz/news/story/28976623>; abgerufen am 15.12.2015)

PARTYTOURISTEN UND GENERVTE BEWOHNER

07.08.2015

Vermieter von illegalen Ferienwohnungen geht es an den Kragen

Von Uwe Aulich



An Hauswänden sprühen die geplagten Bewohner ihren Ärger. Foto: imago/IPON

Abbildung 2: Berliner Zeitung vom 7.8.2015 (<http://bit.ly/1gPD2IV>; abgerufen am 15.12.2015)

Schritte zur Bearbeitung der Problematik könnten sein:

- Weitergehende Abklärung der im folgenden Zeitungsbeitrag dargestellten Informationen. So wird z.B. der Internetpranger einer schweizerischen Gemeinde erwähnt, ohne dass der Fall genau dargestellt ist. Oder es wäre im Netz zu recherchieren, ob es zum Thema der Überwachung durch Drohnen weitere Zeitungsartikel oder Blogbeiträge gibt. Ebenfalls könnte man untersuchen, wie U-Bahnstationen, Straßen und öffentliche Plätze mittels Video überwacht werden. Überraschend kann es für Schüler/innen auch sein, wenn sie auf ihrem Handy oder dem Desktop PC ihre Timeline von Google abfragen.
- Dazu kommen Fragen nach öffentlicher Sicherheit und Privatheit. Dazu kann man nicht allein schriftliches Material zusammentragen. Es wäre auch möglich, mit dem Handy Leute auf der Straße oder lokale Politiker/innen zu befragen.
- Neben der Klärung von Fakten geht es um die Meinungsbildung, möglichst anhand konkreter Fragestellung. So könnte man zum Beispiel im Unterricht mit den Schüler/innen ein Meinungsbild zu folgenden beiden – im obenstehenden Zeitungsartikel genannten – Fragestellungen erarbeiten: Dürfen Badeanstalten ihre Umkleieräume mit Videoüberwachung gegen Diebstahl schützen? Ist es gerechtfertigt, wenn Restaurants damit den Drogenkonsum in den Griff bekommen wollen?

WebQuests als Methode zur medienbildnerischen Projektarbeit

Eine gute Möglichkeit, um Fragen der Digital Citizenship im Unterricht aufzunehmen, sind WebQuests – jene Unterrichtsmethode, die von Bernie Dodge entwickelt und definiert wurde: “Ein WebQuest ist eine entdeckungsorientierte Aktivität, bei welcher die meisten oder alle Informationen, die von den Lernenden benützt werden, aus dem Web stammen” (Dodge 1995, S. 12; vgl. auch Moser 2008, 2015). WebQuests sollen die Schüler/innen beim eigenständigen Recherchieren und beim Arbeiten an den damit gegebenen Aufgaben durch ein unterstützendes Lerngerüst (“scaffold”) unterstützen. Vorselektierte Datenquellen, die von den Lehrkräften im Netz vorrecherchiert wurden, sind Orientierungspunkte für die Schüler/innen– so dass sie durch die Informationsfülle des Netzes nicht überfordert werden.

Wesentlich ist bei WebQuests die Projektorientierung. Sie wollen die Schüler/innen nicht belehren, sondern zu eigenen Lernaktivitäten herausfordern – und mit der Präsentationsphase zielen sie auf das Teilen (“Sharing”) des erarbeiteten Wissens ab. Methodisch sind WebQuests in fünf Schritte aufgebaut:

- Das Thema und sein Hintergrund sind auf anschauliche Weise einzuführen. Dies kann auch eine kleine Geschichte sein (Nachdem euer großer Bruder ausgezogen ist, ...).
- Es ist eine mach- und lösbare Aufgabenstellung zu formulieren, wobei die Schüler/innen in diesem Schritt möglichst einzubeziehen sind.
- Es sind Quellen anzugeben, welche helfen, die Aufgabe zu lösen. Dabei handelt es sich um Web-Seiten und weitere Datenquellen, die benutzt werden können.

- Die Lehrperson berät bei der Arbeit die Schüler/innen und gibt Hinweise, wenn diese nicht mehr weiter kommen.
- Die Resultate der Arbeit werden von den Schüler/innen in der eigenen Klasse oder im Internet publiziert.

Das folgende Beispiel zeigt, wie ein WebQuest zur Förderung von Digital Citizenship gestaltet werden kann.

Zimmer vermieten über Airbnb (Bereich 2: Digitaler Handel)

So könnte das WebQuest thematisch eingeleitet werden: “Nachdem euer großer Bruder ausgezogen ist, hat deine Familie entschieden, das Zimmer über Airbnb zu vermieten. Dadurch wird auch dein Taschengeld im Monat erhöht. Doch ein Freund hat dir einen Artikel aus der Berliner Zeitung gezeigt. Dabei hat er schadenfroh gelacht “Mit deiner Taschengelderhöhung wird es wohl nichts.”

Die Aufgabenstellung könnte im Folgenden als Rollenspiel mit unterschiedlichen Positionen zu Airbnb aufgebaut werden. Die Klasse wird dazu in fünf Arbeitsgruppen von ca. 4 Schüler/innen aufgeteilt:

- Tourist/innen, die eine Airbnb Wohnung bzw. ein Zimmer in der Stadt suchen und begründen, warum sie dies gegenüber einem Hotelzimmer bevorzugen.
- Die Vertreter/innen der Hotels, welche gegenüber der Konkurrenz von Airbnb sehr kritisch eingestellt sind.
- Die Vertreter/innen der Stadt, welche geordnete Verhältnisse im Bereich der Vermietung von Zimmern wollen.
- Anbieter/innen von Airbnb Zimmern, die nicht verstehen, warum sie eingeschränkt werden sollen (“Ist doch meine Wohnung ...”).
- Die Mieter/innen in einem größeren Wohnblock, die es kritisch sehen, dass drei Wohnungen bei Airbnb untervermietet sind.

Zu allen diesen Gruppen erhalten die Schüler/innen Links zur Bearbeitung, die auf Online-Texte zur zu erarbeitenden Problematik hinweisen. Dazu wird die Position der Rollenträger schriftlich skizziert, die von den Schüler/innen zu beachten ist.

Aufgrund der Bearbeitung ihrer Position stellt jede Gruppe ein Plakat her, auf welchem ihre Stellungnahme kurz zusammengefasst wird. Zudem stellt sie eine/n Vertreter/in für ein Podiumsgespräch mit dem Stadtpräsidenten oder der Stadtpräsidentin (repräsentiert durch die Lehrperson), der/die versucht, in diesem Konflikt zu vermitteln.

Im Folgenden werden einige weitere Themen kurz angesprochen, welche sich auf die Kernbereiche der Digital Citizenship beziehen, hier aber nicht bis ins Detail ausgearbeitet werden

können. Es sollen eine Reihe von Ideen skizziert werden, mit denen WebQuests zur Problematik des Alltags in der digitalen Gesellschaft realisiert werden können.

Uber oder Taxi? (Bereich 2: Digitaler Handel/Bereich 6: Digitales Recht)

Der Streit zwischen dem neuen Dienstleister Uber und dem traditionellen Taxigewerbe ist in den letzten Monaten eskaliert. Damit stellt sich die Frage, inwieweit die traditionellen Vorschriften zum Taxigewerbe den Fortschritt für neue Lösungen verhindern, oder ob die Auflösung bestehender Vorschriften für die Personenbeförderung Tür und Tor für neue Billiglohnjobs öffnet. Auch hier könnten die verschiedenen Positionen über ein Rollenspiel akzentuiert werden.

The image shows a screenshot of a news article from the website ZEIT ONLINE. The page features a navigation bar with categories like 'START', 'POLITIK', 'WIRTSCHAFT', 'GESELLSCHAFT', 'KULTUR', 'WISSEN', 'DIGITAL', 'STUDIUM', and 'KARRIERE'. Below this, the breadcrumb trail reads 'Start > Mobilität > Uber: Fahrdienst widersetzt sich seinem Verbot'. The article title is 'Uber: Fahrdienst widersetzt sich seinem Verbot' with 'UBER' in red above it. The author is 'VON MATTHIAS BREITINGER'. The date and time are '2. September 2014 16:36 Uhr' and there are '103 Kommentare' with a share icon.

Uber und deutsche Taxiverbände streiten sich, seit das US-Unternehmen in Deutschland seine Dienste anbietet – jetzt geht der Streit in eine neue Runde. Das [Landgericht Frankfurt am Main hat Uber verboten, über seine App UberPop weiter Privatfahrten zu vermitteln](#). Geklagt hatte die Taxi Deutschland, eine Genossenschaft der Taxizentralen. Uber hat angekündigt, den Gerichtsentscheid zu ignorieren.

Abbildung 3: Die Zeit vom 2.9.2014 (<http://www.zeit.de/mobilitaet/2014-09/uber-verbot>; abgerufen am 15.12.2015)

Selbstfahrende Autos (Bereich 7: Digitale Verantwortlichkeiten)



Abbildung 4: Mokant vom 16. Juni 2015 (<http://mokant.at/1506-self-driving-car-google-selbst-fahrende-autos-ai-1>; abgerufen am 15.12.2015)

Das selbstfahrende Auto, das in den nächsten 20 Jahren wahrscheinlich immer realer wird, legt die Verantwortlichkeiten im Autoverkehr völlig neu fest: Wer ist schuld, wenn es zu Unfällen kommt? Kann man die Elektronik dieser Autos auch hacken? Soll man sich total in die Hände der Technologie geben und auf das eigene Steuern seines Fahrzeugs verzichten? Wie funktioniert diese Technik überhaupt?

Solche Fragen können in Gruppen arbeitsteilig aufgearbeitet werden. Am Ende der Gruppenphase steht eine Konferenz zum Thema, in welcher die Gruppen ihre Arbeit präsentieren und diskutieren, wie wünschbar diese Technologie ist, und ob es auch Grenzen für selbstfahrende Autos geben wird.

Schluss machen im Netz? (Bereich 3: Digitale Kommunikation/Bereich 7: Digitale Verantwortlichkeiten)

HERZLICH WILLKOMMEN !

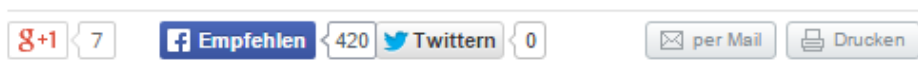
Machschluss.at ist die erste kostenlose Trennungsbüro der Welt. Wenn du deine Beziehung nicht selbst beenden möchtest, dann überbringen wir die "schlechte Nachricht" für dich. Wir beenden für dich gratis jede Beziehung, Partnerschaft oder Affäre, selbst deine Kündigung beim Chef übernehmen wir gerne für dich. Gib uns einfach deinen Trennungswunsch bekannt und wir erledigen alles weitere in deinem Namen. Selbstverständlich sind wir dabei äußerst diskret und auf Wunsch auch sehr einfühlsam.

Abbildung 5: Online-Trennungsbüro (<http://machschluss.at/index.php>; abgerufen am 15.12.2015)

Hier stellt sich die erste kostenlose Trennungsgesellschaft der Welt im Netz vor. Bei der Bearbeitung dieses WebQuests können auch mobile Lernphasen einbezogen werden – indem zum Beispiel Passanten und Passantinnen auf der Straße befragt werden, was sie von einer solchen Agentur halten, bzw. ob sie auf elektronischem Weg (über SMS, WhatsApp etc.) Schluss machen würden. Gleichzeitig können auch Diskussionen, die zu diesem Thema im Netz geführt werden, einbezogen werden.

Waren bei Amazon beziehen: bequem und günstig (Bereich 2: Digitaler Handel)

Eine Reportage des britischen Senders BBC deckt extrem harte Arbeitsbedingungen in einem Amazon-Versandlager auf. Ein Experte warnt: "Diese Arbeit kann seelisch und körperlich krank machen." Der US-Konzern weist alle Vorwürfe zurück.



SWANSEA – Während seiner zehneinhalb Stunden langen Nachtschicht läuft Adam Littler über 17 Kilometer quer durch die Riesenhalle, treppauf, treppab über vier Etagen. Sein ständiger Begleiter ist ein elektronischer Scanner, der ihm den Weg zum nächsten Regal weist und ihm mit einem Sekunden-Countdown vorgibt, wie lange er brauchen darf, bis das gesuchte Produkt im Rollwagen liegt. Dafür bekommt Littler umgerechnet etwas mehr als 10 Euro pro Stunde, Nachtschicht-Zuschlag inklusive.

Abbildung 6: Frankfurter Rundschau, 26. November 2013 (<http://bit.ly/1c0b3vi>; abgerufen 15.12.2015)

Die Schüler/innen tauschen sich erst darüber aus, wie häufig die Angebote von Amazon in ihren Familien genutzt werden, und sie vergleichen die Angebote von Amazon mit anderen Anbieter/innen. In einem zweiten Schritt erhalten sie Internet-Links zu kritischen Beiträgen über Amazon, die im Plenum vorgestellt werden. Diese betreffen nicht allein die oben genannten Arbeitsbedingungen, sondern auch Informationen zur Verdrängung lokaler Buchhandlungen oder zur Entwicklung von Amazon zum Großversender für Konsumartikel. Zum Schluss wird kontrovers diskutiert, was die neu gefundenen Informationen für das eigene Kaufverhalten bedeuten.

Die eben dargestellten Beispiele sollen zeigen, in welcher Richtung medienpädagogische Fragestellungen im Unterricht weiterzuentwickeln sind, wenn sie Kinder und Jugendliche in die Probleme der entstehenden digitalen Gesellschaft heranzuführen soll. Diese und ähnliche Themen sind für einen Unterricht leicht zugänglich, der das Internet als Materialquelle aufnimmt. Digi-

tal Citizenship bleibt dann nicht bei der Vermittlung von Ratschlägen zu einem “verantwortungsvollen” Umgang mit den eigenen Daten hängen, sondern bettet solche Fragen in den breiteren Rahmen einer digitalen Gesellschaft ein.

Literatur

- Baacke, Dieter (1996): Medienkompetenz als Netzwerk. Reichweite und Fokussierung eines Begriffs, der Konjunktur hat. *medien praktisch*, 2, S. 4-10.
- Die Stellen für Suchtprävention im Kanton Zürich (2011): *Internet: Kinder und Jugendliche unterstützen. Tipps und Anregungen für Eltern von 11- bis 16-Jährigen*. Zürich: Stellen für Suchtprävention (http://www.jugendundmedien.ch/fileadmin/user_upload/Angebote/ispm-internetflyer-web-2.pdf; abgerufen am 15.12.2012).
- Dodge, Bernie (2005): Some Thoughts About WebQuests. *The Distance Educator*, 1 (3), S. 12-15.
- Fromme, Johannes; Biermann, Ralf & Kiefer, Florian (2014): Medienkompetenz und Medienbildung: Medienpädagogische Perspektiven auf Kinder und Kindheit. In: *Tillmann, Angela; Fleischer, Sandra & Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Kinder und Medien*. Wiesbaden: Springer VS, S. 59-73.
- Greenwald, Glenn: (2014): *Die globale Überwachung. Der Fall Snowden, die amerikanischen Geheimdienste und die Folgen*. München: Droemer.
- Lauber, Achim & Würfel Maren (2015): Entmutigende Medienkompetenzförderung?! In: *medien + erziehung (merz)* 2, 2015, S. 40-45.
- Marotzki, Winfried & Jörissen, Benjamin (2008): Medienbildung. In: Sander, Uwe; von Gross, Friederike & Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden: Springer VS, S. 100-109.
- Marx, Karl & Engels Friedrich (1972): Manifest der Kommunistischen Partei. In: Marx, Karl & Engels, Friedrich. *Werke*. Berlin: Dietz Verlag, Band 4, S. 459-493 (hier zitiert nach: http://www.mlwerke.de/me/me04/me04_459.htm, abgerufen am 15.12.2015).
- Moser Heinz (2008): *Abenteuer Internet. Lernen mit WebQuests*. Zürich: Pestalozzianum Verlag (2. Aufl.).
- Moser, Heinz (2011): Pädagogische Leitbegriffe – Kontroversen und Anschlüsse. In: Moser, Heinz; Grell, Petra & Niesyto, Horst (Hrsg.): *Medienbildung und Medienkompetenz. Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik*. München 2011: kopaed, S. 41-58.
- Moser, Heinz (2014): Digital Citizenship als Perspektive medienpädagogischer Arbeit. In: Biermann, Ralf; Fromme, Johannes & Verständig, Dan (Hrsg.): *Partizipative Medienkultu-*

- ren. Positionen und Untersuchungen zu veränderten Formen öffentlicher Teilhabe.* Wiesbaden: Springer VS, S. 21-48.
- Moser, Heinz & Scheuble, Walter (2014): "Digitale Lebensstile" als Folge gesellschaftlicher Mediatisierung. In: Kammerl, Rudolf; Unger, Alexander; Grell, Petra & Hug, Theo (Hrsg.): *Jahrbuch Medienpädagogik 11. Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen Kultur.* Wiesbaden: Springer VS, S. 77-100.
- Moser, Heinz (2015): WebQuests. In: Wichmann, Jürgen & Wildhirt, Susanne (Hrsg.). *12 Unterrichtsmethoden. Vielfalt für die Praxis.* Weinheim, Basel 2015: Beltz, S. 183-195.
- O'Brien, Terry (2010): Creating Better Digital Citizens. *The Australia Educational Leader*, Vol. 32, No. 2. Online auf: http://www.digitalcitizenship.net/uploads/Creating_Better_Digital_Citizens_ACEL.pdf, abgerufen am 15.12.2015.
- Ribble, Mike S. (2011): *Digital Citizenship in Schools.* Eugene & Washington: International Society for Technology in Education (ISTE).
- Ribble, Mike S. (2015): Digital Citizenship Today. Website: *Digital Citizenship. Using Technology Appropriately* (Online auf: http://www.digitalcitizenship.net/Home_Page.html; abgerufen 15.12.2015).
- Ribble, Mike S.; Bayley Gerald D. & Ross, Tweed W. (2004): Digital Citizenship. Addressing Appropriate Technology Behavior. *Learning and Leading with Technology*, 39 (1), S. 7-12.
- Rifkin, Jeremy (2014): *Die Null-Grenzkosten-Gesellschaft. Das Internet der Dinge, kollaboratives Gemeingut und der Rückzug des Kapitalismus.* Frankfurt: Campus.
- Rolf, Arno & Sagawe, Arno (2015): *Des Googles Kern und andere Spinnennetze. Die Architektur der digitalen Gesellschaft.* Konstanz: UVK.
- Tulodziecki, Gerd (2011): Zur Entstehung und Entwicklung zentraler Begriffe bei der pädagogischen Auseinandersetzung mit Medien. In: Moser, Heinz; Grell, Petra & Niesyto, Horst (Hrsg.): *Medienbildung und Medienkompetenz. Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik.* München: kopaed, S. 11-40.