

Kapitel 21 - Medien

Erziehung durch Medien

Medienpädagogik

Massenmedien erfüllen wichtige Funktionen für den Einzelnen und für die Gesellschaft, bergen aber auch große Gefahren.

Medium = Instrument, welches Informationen an (andere) Personen überträgt oder/und der Kommunikation dient

Rezipient = Leser/Hörer/Zuschauer eines Mediums

Massenmedium = Medien die ein großes Publikum erreichen (wollen)

Neue Medien entwickeln sich mit rasanter Geschwindigkeit.

Massenmedien haben in unserer Gesellschaft eine große Bedeutung:

- Dienen der Meinungsbildung
- Vermitteln Informationen
- Kritisieren und Kontrollieren (politisch) verantwortliche Organe
- Dienen der Unterhaltung
- Ermöglichen Kommunikation und Teilhabe an gesellschaftlicher Kommunikation

Ziele und Aufgaben der Medienpädagogik

Die Medienpädagogik beschäftigt sich mit erzieherischen Fragen, Problemen und Themen, die mit den verschiedenen Medien, insbesondere mit den Massenmedien zusammenhängen. Z.B. welche Wirkungen Medien auf Kinder und Jugendliche haben, welche Gefahren von Medien ausgehen und wie Eltern und Erzieher Medien sinnvoll einsetzen können.

Medienerziehung = Erziehung zur Handhabung von und zum kritischen Umgang mit Medien; ist wichtig für die Sozialisation junger Menschen; soll verdeutlichen, dass Medien politische und moralische Beschaffenheiten widerspiegeln und gesellschaftliche Entwicklungen beeinflussen können

Mündiger Rezipient = Rezipient entscheidet sich bewusst für bestimmte Teile des Medienangebots, betrachtet diese kritisch und überlegt anschließend, welche Bedeutung dies hat

Junge Menschen sollen in der Medienerziehung lernen:

- Verbreitung und Wirkung von Medien
- Medien verstehen und beurteilen
- Medien gestalten und einsetzen
- Medien auswählen und auswerten
- Medien in gesellschaftlichem Kontext sehen

Dazu muss die Medienpädagogik folgende Aufgaben bewältigen:

- Sachwissen und Kenntnisse über Massenmedien vermitteln
- Möglichkeiten schaffen, unterschiedliche Aussagen der Massenmedien zu verstehen, darüber nachzudenken und Reaktionen kritisch zu betrachten
- Bewusstsein schaffen, wie Massenmedien auf den Einzelnen wirken können

Das Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen

Wichtigstes Motiv für den Konsum von Medien ist die Suche nach Entspannung und Unterhaltung. Weitere Motive sind: Zeitvertreib, Vertreiben von Langeweile, Suche nach Vorbildern, Anregung für die Meinungsbildung, Informationsbeschaffung und Ersatz von zwischenmenschlicher Kommunikation. Kinder und Jugendliche werden von Medien besonders angesprochen – sie sind generell Multimedienutzer geworden. Printmedien sind unter Jugendlichen nicht besonders beliebt. Auditive Medien sprechen Kinder und Jugendliche besonders an. Audiovisuelle Medien üben eine besondere Anziehungskraft aus. Insgesamt ist zu beobachten, dass Fernsehen immer mehr zu einer Tätigkeit nebenbei wird. Computer und Laptops sind in vielen Haushalten vorhanden und finden immer stärker Eingang in Lebensbereiche von Heranwachsenden. Das Internet benutzen die meisten Jugendlichen als Freizeitunterhaltungsmedium.

„Mit zunehmendem Alter der Internetnutzer steigt der Nutzungsanteil für die Informationssuche und sinkt der Anteil an Spielen und unterhaltenden Elementen.“

Am verbreitetsten unter Heranwachsenden ist das Handy. Auch das Fotografieren, Filmen und Musik spielen mit dem Handy wird immer attraktiver. Dieses kann in der Zwischenzeit als Grundausstattung gerechnet werden, da fast alle eines besitzen. Für Eltern hat das den Vorteil, dass sich Termine leichter abstimmen lassen. Das Hauptmotiv ist der Wunsch immer erreichbar zu sein. Praktischer Nutzen ist dort, wo Überraschungen oder Notfälle den Tagesablauf verändern. Der Nachteil ist der Zwang, immer erreichbar zu sein.

Die Wirkung von Massenmedien

Medienwissenschaftler gehen davon aus, dass kein Medium beim Rezipienten ohne Wirkung bleibt.

Medium und Konsument

Wirkung von Medien = Änderung von Verhaltensweisen, Einstellungen und Befindlichkeiten der Rezipienten aufgrund medialer Inhalte.

Einigkeit besteht über folgende Wirkungszusammenhänge:

- Für Kinder im Alter von ca. 6 Jahren sind Filmszenen Realität, sie beziehen alle Ereignisse auf sich selbst und erleben Dinge als lebendig und beseelt
- Ältere Jugendliche und Erwachsene reflektieren mehr; sie wählen aus, was sie sehen & beachten. Sie setzen Medien in Beziehung zu ihren Überzeugungen und Lebenszusammenhängen
- Medien wirken auf Gefühle, Gedanken und körperliche Befindlichkeiten. Reale und mediale Erfahrungen können sich vermischen und in vorhandene Denk- und Gefühlsstrukturen einbetten, sie verfestigen und verformen
- Medieninhalte führen nicht allein und zwingend zu bestimmtem Verhalten, können jedoch vorhandene Orientierungen und Bereitschaften fördern

Forschungsergebnisse zeigen, dass zwar keine bestimmte Wirkung auszumachen ist, aber jedes Medium eine unbestimmte Wirkung zeigt. Diese hängt von Bedingungen ab, die sowohl intrinsisch als auch extrinsisch (von innen/außen motiviert) sein können.

Die Wirkung von Medien hängt vom Zusammenspiel zwischen Medium und Rezipient ab.

Theorien der Medienwirkung

Es gibt verschiedene Theorien der Medienwirkung, diese sind unterteilt in Theorien, die *die Wirkung der Medien allgemein* erklären und jene die sich speziell mit den *Auswirkungen von Gewalt, Horror und pornografischen Darstellungen auf den Rezipienten* befassen.

Die allgemeinen Medienwirkungstheorien sind:

- Zweistufenfluss der Kommunikation (two - step flow of communication)
 - Massenmedien wirken zweistufig
 - Informationen gelangen zuerst zu „Meinungsführern“ (wenige) und über diese zu den weniger aktiven Menschen (viele)
 - Politisch interessierte Menschen mit eigenem Standpunkt (Opinion – Leader/Meinungsführer) nehmen mediale Informationen auf und geben diese (verändert) an eher passive Menschen (Opinion-follower/ Meinungs-übernehmer) weiter
 - Massenmedien wirken nicht direkt auf Konsumenten, diese lassen sich jedoch durch ihre Vertrauten beeinflussen
- Nutzenansatz (Uses-and-Gratifications Approach)
 - Aktive Rolle der Konsumenten bei der Auswahl der Medien
 - Welche Motive und Bedürfnisse führen zum Konsum bestimmter Medien?
 - Rezipient wählt aus vorhandenem Angebot aus
 - Medienwirkung ist letzten Endes vom Individuum selbst gesteuert
 - Primäre Funktion (zumeist intendiert) versus sekundäre Funktion (zumeist nicht intendiert/hidden curriculum)
- Thematisierungsansatz (Agenda setting Approach)
 - Grundgedanke = Medien besetzen, durch fortlaufende Berichterstattung, bestimmte Themen und berichten über diese häufiger → diese Themen werden sich in den Köpfen der Konsumenten widerspiegeln
 - Langzeitwirkung = Aussagen der Massenmedien beeinflussen Konsumenten und ihr Weltbild

Die Theorien zu den Auswirkungen von Gewalt, Horror und pornografischen Inhalten sind:

- **Stimulationsthese**
 - Gewalt, Horror und pornografische Darstellungen in Medien enthemmen Menschen und regen zum Nachahmen an
 - Insbesondere nach frustrierenden Erlebnissen regt Gewalt in Medien zu Gewalt an
- **Imitationsthese**
 - Aggressionen und Gewalt werden durch Nachahmung gelernt
 - Erklärung durch soz. kog. Theorie nach Bandura → differenzierteste Theorie zur Wirkung medialer Inhalte
- **Katharsisthese**
 - Überholt
 - Geht davon aus, dass durch das Betrachten von Aggressionen und Gewalt unterdrückte Triebregungen ausgelebt werden d.h. der Rezipient baut Aggressivität durch Beobachtung ab
- **Habitualisierungsthese**
 - Häufige Betrachtung von Gewalt führt zur Veränderung des Weltbildes
 - Rezipient hält Welt für einen gefährlichen und feindseligen Ort
 - Folge: Gleichgültigkeit und Abstumpfung gegenüber Gewalt; Rezipient sieht Gewalt als Mittel das er in entsprechenden Situationen anwenden kann
- **Inhibitionsthese**
 - Überholt
 - In Medien dargestellte Gewalt lässt Gewalt bei Rezipienten nicht zu, da Gewalt in moderner Gesellschaft nicht gebilligt wird und Schuldgefühle/Angst hervorruft

Gefahren durch übermäßigen Medienkonsum

Mediennutzung bietet viele Chancen für Persönlichkeitsentwicklung. Soziale/humane Denk- und Handlungsmuster können durch kind orientierte und spannende Medienangebote gefördert werden. „Positive“ Vorbilder können einen pro- sozialen Effekt haben und ähnliches Verhalten hervorrufen. Medien dürfen daher nicht auf negative Aspekte reduziert werden. Dennoch gibt es große Gefahren:

Physiologische Wirkungen

Zu langer/intensiver Medienkonsum kann schädliche Folgen haben:

- | | |
|---------------------|-----------------------------------|
| ▪ Nervosität | ▪ Haltungsfehler |
| ▪ Verdauung | ▪ Beeinträchtigung der Sehschärfe |
| ▪ Übergewicht | ▪ Kopfschmerzen |
| ▪ Kreislaufprobleme | ▪ Schlafstörungen |

Änderung der Gehirnstruktur

Häufiges Fernsehen und Sitzen am Computer verschlechtert die schulischen Leistungen. Kinder, die min. 2 Stunden am Tag fernsehen können schlecht Geschichten erzählen, haben einen geringen Wortschatz und wenig grammatikalisches Wissen. Hirnforscher haben herausgefunden, dass viel Fernsehen die Gehirnstruktur verändert, Sinne verkümmern, Aggressionen steigen an und Lese- sowie Konzentrationsschwäche treten auf.

Absinken der Schulleistungen

Mit der Änderung der Gehirnstruktur fallen die Schulnoten, besonders die Deutschnote. Wer viel fernsieht lernt schlechter lesen, ist weniger kreativ, nimmt Dinge schlechter auf, denkt weniger kritisch nach und übernimmt Rollenstereotypen. Ein Übermaß an Medienkonsum birgt das Risiko, dass man sich in der Schule schwertut und ihren Anforderungen nicht mehr gerecht wird.

Veränderung des Weltbildes

Das Weltbild von „Vielsehern“ ist ganz erheblich vom Fernsehen geprägt und hat mit der Wirklichkeit wenig zu tun, viel Fernsehen verändert also das Weltbild.

Isolation

Steigender Medienkonsum ist eine Ursache dafür, dass die Qualität der personalen Kontakte abnimmt. Kinder und Eltern isolieren sich und können innerlich vereinsamen. Soziale Kontakte außerhalb der Familie werden ebenfalls vernachlässigt, es wird mehr online kommuniziert und nicht mehr von „Angesicht zu Angesicht“. Die Beziehungen zueinander werden oberflächlicher und die Privatsphäre wird löchriger. Es ist zu befürchten, dass die zunehmende Isolation einen negativen Einfluss auf die ganze Generation haben könnte, dass sie nicht mehr lernt die Bedürfnisse anderer zu erwägen und kein tiefes Mitgefühl mehr entwickelt.

Angst- und Schockreaktionen

Viele Medien lösen bei Heranwachsenden Angst oder gar Schrecken aus, vor allem realistische Darstellungen. In denen das leidende Opfer gezeigt wird rufen Ablehnungen, Verunsicherung und Angstgefühle hervor.

Besonders schlimm:

- Dramatische Musik und Kameraführung
- Dramatische oder undurchschaubare Handlungen
- Verletzte, gefährdete oder getötete Kinder/Tiere
- Verlassene Kinder
- Feuer & Dunkelheit
- Heftige, verbale Auseinandersetzungen zwischen Personen, die Vorbildcharakter haben
- Bedrohungen mit Fäusten oder einem Messer

Dies kann sich auf die Gesundheit aussetzen (Konzentrationsmangel/Unruhe/Schlafstörungen).

Suchtgefahr

Vor allem das Internet kann süchtig machen (besonders verbreitet bei 14-24-Jährigen).

Internet-/Onlinesucht = täglich 4 Stunden und mehr im Netz; Keine Kontrolle mehr über Zeitspanne im Internet; Internet fehlt, wenn nicht online.

Im Extremfall ist Internet Zuflucht vor Problemen, in Kauf genommene Fehlzeiten (Schule/Arbeitsplatz) sind Anzeichen einer Sucht.

Sucht ist die größte Gefahr der Mediennutzung, diese Sucht steht an erster Stelle der Verhaltensprobleme.

Ethische Abstumpfung

Wenn Gehirn durch digitale Information überlastet besteht Gefahr, dass Mitgefühl und Toleranz.

Bedingungen der Medienwirkung

Das Fernsehen vermittelt kein realistisches Weltbild, Gewaltdarstellungen kommen etwa 100-mal häufiger vor als in der Realität.

Gewalt in den Medien bleibt nicht ohne Wirkung auf den Rezipienten.

Dabei kommt es jedoch auf den Lebenszusammenhang und die Persönlichkeitsmerkmale des Rezipienten an, nur bei wenigen Beobachtern haben Gewaltdarstellungen eine direkte gewaltauslösende Wirkung. Ein ganzes Bündel von bestimmten Bedingungen ist mitverantwortlich:

- Persönlichkeitsmerkmale des (medialen) Modells
- Persönlichkeitsmerkmale des Rezipienten
- Art der Beziehung
- Gegebene Situation
- Bekräftigung
- Konsequenzen auf das Nachahmen des Verhaltens (Ergebniserwartung)
- Subjektive Einschätzung der eigenen Fähigkeiten (Kompetenzerwartung)
- Selbsteinschätzung des eigenen Verhaltens (Aussicht auf Selbstbekräftigung)
- Überzeugung sein Leben kontrollieren zu können (Selbstwirksamkeit)

Besonders „gefährlich“ erscheinen Computerspiele bei denen der Spieler in eine humanoide Figur schlüpft und brutale Handlungen erlebt/gestaltet (ego-shooter)

Gewalt und Medien

Kinder werden durch das Beobachten von Gewalt zunächst verängstigt und belastet. Durch entsprechendes (ungünstiges) Erziehungsverhalten können sie emotional abstumpfen und gleichgültig werden.

Zusammenhang zwischen Gewalt, Filmkonsum und familiärer Situation zuhause.

Risikothese = bestimmte Individuen/Gruppen (Problemgruppen) haben erhöhtes „Wirkungsrisiko“

Entstehung von Gewalt wird gefördert durch:

- Kontinuierlichen und häufigen Konsum gewalthaltiger Medien
- Gewalt in der Familie
- Soziale Benachteiligung der Familie
- Vernachlässigung bzw. brutale Erziehung mit Gewalt
- Schlechte Zukunftschancen (wegen schlechter Bildung)
- Risikofaktoren (Anti-soz. Eltern/Freunde; entsprechende Konfliktlösungsmuster; Mitgliedschaft in einer Gang; früher Griff zum Alkohol)

Es ist weniger zu befürchten, dass Gewalt unmittelbar nachgeahmt wird, vielmehr verändern sich allmählich Werte und Normen, sowie Einstellungen gegenüber Gewalt → Gewalt wird zum Problemlösungsmittel.

Indirekte Darstellung von Gewalt kann effektvoller sein als direkte.

Wird Gewalt nicht nur passiv konsumiert, sondern aktiv trainiert (ego-shooter), steigt die Nachahmungsrate.

Studien belegen einen Zusammenhang zwischen Gewalt in Computerspielen und erhöhter Aggressionsbereitschaft, Killer-Spiele zersetzen natürliche Gewalthemmungen.

Nach kognitiven Theorien wird die gesamte Welt in sog. kognitive Schemata von Menschen geordnet. Wer viel Gewalt wahrnimmt, entwickelt mit größter Wahrscheinlichkeit Schemata, welche Gewalt beinhalten, diese werden gespeichert und dienen als Leitfaden für das Verhalten.

Heranwachsende, die viel Gewalt wahrnehmen, stumpfen emotional ab und verlieren ihre Sensibilität, es sinkt die Bereitschaft zu helfen → *Anti-Samariter-Effekt*

Man darf nicht vergessen, dass Gewaltdarstellungen auch vermitteln können, dass Gewalt sich nicht lohnt. Man spricht dann von einem *Bumerang- oder Umkehreffekt*.

Medienerziehung

Medienerziehung vermittelt Medienkompetenz (kritischer Umgang mit Medien)

Die Vermittlung der Medienkompetenz

Es ist unmöglich geworden, sich Medien und ihren Möglichkeiten zu verschließen; versucht man es dennoch, könnte dies bedeuten eine neue Form des Analphabetismus entstehen zu lassen.

Medienkompetenz = Fähigkeit zur Bedienung und Handhabung von Medien/Gestaltung von und mit Medien/Fähigkeit zum kritischen Umgang mit Medien; Schlüsselqualifikation in der heutigen Gesellschaft

Medienerziehung kann nicht losgelöst von der allgemeinen Erziehung gesehen werden.

Alle Erziehung ist auch Medienerziehung.

Medienverhalten ist bedingt durch Normen und Werte, die nur im Rahmen einer allgemeinen Erziehung vermittelt und verinnerlicht werden.

Aufmerksamkeit und Verstehen von Medien sind abhängig von:

- Alter des Educanden (Kinder unter 6 Jahren können sich z.B. kaum länger als 15 min konzentrieren)
- Menge der medialen Aussagen
- Soz. Zusammenhang
- Mediale Aussage

Möglichkeiten der Medienerziehung

Medien können Entwicklungen von Kindern fördern, wenn sie bewusst eingesetzt werden, dies kann sogar wünschenswert und erforderlich sein. Einsatz ist dort sinnvoll, wo Erzieher nicht selbst Vorbild sein kann. In diesem Falle kann er sich Medien zunutze machen, auch das Internet kann genutzt werden (Recherche).

Vorbildfunktion der Eltern und anderer Erzieher ist entscheidend, sie sollten sich ihres Medienverhaltens bewusst sein, es reflektieren und korrigieren.

Eltern und andere Erzieher müssen sich genau überlegen, welche Medien und Inhalte sie auswählen, was und wie lange der Educand konsumieren darf.

Kinder bis 3 Jahre sollten gar nicht vor dem Fernseher sitzen, sie können die Bilderfolge nicht nachvollziehen, zudem schadet Fernsehen der frühen Sprachentwicklung. Vorschulkinder sollten höchstens eine halbe Stunde sehen, bis zum Alter von 18 Jahren kann die Fernsehdauer auf bis zu 2 ½ Stunden gesteigert werden. Kinder sollten keinen eigenen Fernseher im Zimmer haben.

„Schau hin, was deine Kinder machen.“

Völliges Fernhalten von unerwünschten Medien ist unmöglich, zentrale Aufgabe des Erziehers ist es Hilfestellung bei der Verarbeitung von Medieneindrücken zu geben. Eltern sollen dem Bedürfnis nach emotionaler Sicherheit, durch z.B. Kuscheln, nachkommen.

Da Medienmodelle manchmal unerwünschte Einstellungen, Werthaltungen und Vorurteile vermitteln, ist es wichtig eine Bewertung der Modelle und ihrer Verhaltensweisen vorzunehmen und sich mit dem Educanden über mögliche Modelle auseinanderzusetzen. Kinder sollen zu kritischen Lesern/Hörern/Zuschauern erzogen werden, die Manipulationsversuche durchschauen. Erzieher sollten in Gesprächen mit Heranwachsenden Beeinflussungstechniken herausarbeiten, sowie Darstellungen und Versprechungen auf ihren Realitätsgehalt überprüfen.

Auch mit dem Internet ist ein konstruktiver Umgang erforderlich. Der zu erziehende soll lernen, Informationen zu gewinnen/speichern/verarbeiten/gezielt Inf. einzuholen/Ergebnisse kritisch zu prüfen & genau zu analysieren/bewerten.

Kinder sollten keinen unbeschränkten Zugriff auf das Internet haben, Eltern sollten darauf achten was Kinder online preisgeben, da einige Eltern damit überfordert sind, ist dies Auftrag der Schule.