



Hamburger Fern-Hochschule

Psychologie

Hausarbeit

**Medienpädagogik: Medienkompetenz
als Determinante in der digitalen Bildung**

Modul Pädagogische Psychologie 2
Prüfungskennzeichen: PY00-PGW-PH2-230812

Herbstsemester 2021

vorgelegt von

Anja Graf-Pagel
Matrikel-Nr. 1127135

Grindelhof 59
20146 Hamburg
+49 176 327 66 424

Hamburg, 12.07.2023

Zusammenfassung

Digitale Medien und deren Nutzung sind in allen Lebensbereichen unverzichtbar geworden. Dem Begriff Medienkompetenz wird dadurch eine besondere Bedeutung zugeordnet, da sowohl in der Theorie als auch in der Praxis eine relevante Rolle im Umgang mit den Medien und ihrer Bewertung notwendig wird. Die Frage wie Medienkompetenz vermittelt werden kann, wird in bildungspolitischen, pädagogischen sowie wissenschaftlichen Debatten vertieft diskutiert. Die Medienpädagogik beobachtet verstärkt den Einfluss der Medien innerhalb der verschiedenen Sozialisationsprozesse, um den kompetenten oder kritischen Umgang mit der zunehmenden Mediatisierung verschiedener Altersgruppen zu analysieren. Diese Hausarbeit fasst die Faktoren und Beiträge von Mediensozialstationen im Bezug auf die Medienkompetenz zusammen, um sie im Kontext und als zentrale Frage zur digitalen Bildung zur Diskussion zu stellen.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Begriffserklärung	3
2.1 Medienpädagogik.....	3-4
2.2 Medienkompetenz.....	4-5
3. Mediensozialisationen	6
3.1 Mediatisierung der Gesellschaft.....	6
3.2 Risiken der Mediennutzung.....	6-7
4. Einflüsse auf die digitale Bildung	7-9
4.1 Selbststeuerung und digitales Lernen.....	9-10
4.2 Mediensucht.....	10-11
5. Ergebnisse: Determinanten der digitalen Bildung	11-12
6. Diskussion	12-13

Literaturverzeichnis

Eigenständigkeitserklärung

1 Einleitung

Die Bedeutung der Medien im Bezug zur digitalen Bildung hat sich in den vergangenen Jahren zu einem zentralen Thema in der Medienpädagogik entwickelt. Dabei nehmen die Mediensozialstationen, als Grundbegriff in diesem Kontext, eine relevante Rolle in der Entwicklung von Menschen ein. Die Nutzung von Medien, das individuelle Lernen und der richtige Umgang als Prozess zum Verstehen beginnen bereits in der frühen Kindheit und setzt sich über die gesamte Lebensspanne fort (Sander et. al., 2022, S. 60-61). Mediatisierung und Digitalisierung haben zu neuen Herausforderungen in unserer Gesellschaft geführt. Dieser Wandel erfordert eine zunehmende Aufmerksamkeit und Anpassung der Medienpädagogik, um den Anforderungen und Bedürfnissen gerecht zu werden. Die daraus resultierende Rolle der Bildungseinrichtungen wird in dieser Hausarbeit vertieft beleuchtet, da ihnen bei der Vermittlung von Medienkompetenz, der Förderung sowie der richtigen Nutzung von Medien eine besondere Aufgabe zukommt.

2 Begriffserklärung

Um die Begrifflichkeiten der Medienpädagogik und der Medienkompetenz im Kontext verständlich zu machen, verhilft ein Einblick in den Entwicklungsprozess der fortschreitenden Mediatisierung und Digitalisierung in unserer Gesellschaft. In den vorherigen Jahren wurden Medien vorrangig im Zusammenhang mit Fernsehkonsum und audiovisuellen Medien betrachtet (Moser, 2019, S. 5-6). Mit der fortschreitenden Digitalisierung haben sich Medienformate deutlich erweitert und wurden durch PCs, Mobilgeräte und Tablets ergänzt. Dadurch hat sich die Intensität und der Einfluss der Mediennutzung, insbesondere bei Kindern und Jugendlichen, im Vergleich zu früher deutlich verändert und das Thema der Medienpädagogik neu definiert.

2.1 Medienpädagogik

Der Begriff Medienpädagogik hat sich durch die Mediatisierung deutlich erweitert und das lebenslange Lernen sowie die Erwachsenenbildung miteingebunden. Die Definitionen und Schnittstellen zwischen Erwachsenen und jüngeren Altersgruppen werden neu thematisiert. Dabei werden in Schulen und Hochschulen, den Erwachsenen eher die Rolle der Lehrenden zugewiesen. Die Medienpädagogik wird derzeit in vier Handlungsfelder unterteilt, die sich mit der Erwachsenenbildung überschneiden. Das erste Feld beschäftigt sich mit den Auswirkungen der Digitalisierung und Strukturen der Weiterbildung. Das zweite Feld bezieht sich auf die Organisation der Weiterbildung und der Bedeutung des informellen und selbstgesteuerten Lernens durch digitale Medien. Während sich

das dritte Feld mit der beruflichen Medienkompetenz den Auswirkungen auf die Gesellschaft sowie der Digitalisierung im Allgemeinen und das eigene Medienhandeln befasst. Im vierten Feld geht es vertieft um die Professionalisierung in der Erwachsenenbildung in Bezug auf Qualifizierung und zukünftige Medienpädagogik (Schmidt-Herta & Rohs, 2018, S.1-6).

2.2 Medienkompetenz

Die Begrifflichkeit der Medienkompetenz basiert in der Medienpädagogik auf sozial- und sprachwissenschaftlichen Diskussionen seit Anfang der 70er Jahre. Sie wird darin als strukturiertes Regelsystem betrachtet. Habermas (1971) erweitert den Kompetenzbegriff, um die kommunikative Kompetenz und die Fähigkeit sich auszudrücken, während Baacke (1996) die Medienkompetenz als Leitbegriff zur konzeptionellen sowie praktischen „Zielorientierung“ beschreibt.

In der pädagogischen Debatte wird die Medienkompetenz als eine Ausdifferenzierung der kommunikativen Kompetenz verstanden, die sich mit den Veränderungen kommunikativer Strukturen durch Medien auseinandersetzt. (Hugger, 2021, S. 2-4). Medienkompetenz wird im erweiterten Sinne auch als digitale Kompetenz betrachtet. Die gewählte Definition eröffnet einen erweiterten Blick auf die Fähigkeiten und Fertigkeiten erfolgreicher Problemlösung im Umgang mit der Digitalisierung. Die Veränderungen der Digitalisierung werden aktuell als „disruptiv“ bezeichnet und in unserer Zeit noch als notwendige Transformation wahrgenommen. Digitale Kompetenzen sind in drei folgende Kategorien untergeordnet, die sich in digitale Basisziele, digitale Fachkompetenzen und digitale Führungskompetenzen unterteilen lassen (Fürst, 2020, S.330.333). Bei den digitalen Basiskompetenzen handelt es sich um Kompetenzen, die jeder Mensch benötigt, um sich selbstbestimmt in der digitalen Welt zurechtzufinden. Dabei sind die Fähigkeiten zum digitalen Lernen, die Medienkompetenz sowie die Entscheidungskompetenz aufgrund der Informationsüberflutung gleichermaßen relevant. Bei der digitalen Fachkompetenz sind erweiterte Kompetenzen beschrieben, die einer zusätzlichen Notwendigkeit in einem spezifischen Fachbereich beschreibt. Kirchherr et al. (2018) bezeichnet diese Fertigkeiten als „Future Skills“ die auch den Umgang mit transformativen Technologien einschließen. Die letzte aufgeführte Führungskompetenz bezieht sich in erster Linie darauf, ob eine Person das Potenzial besitzt, allein oder im Rahmen einer Gruppe strategische Bedingungen zu entwickeln, um sich erfolgreich in einem digitalen Wettbewerbsfeld selbstgesteuert zu bewegen (Fürst, 2020, S.330.333). Die hier aufgeführte Abbildung zeigt einen Überblick über die wesentlichen Determinanten der offenen, übergeordneten und dynamischen Definition von digitaler Kompetenz:

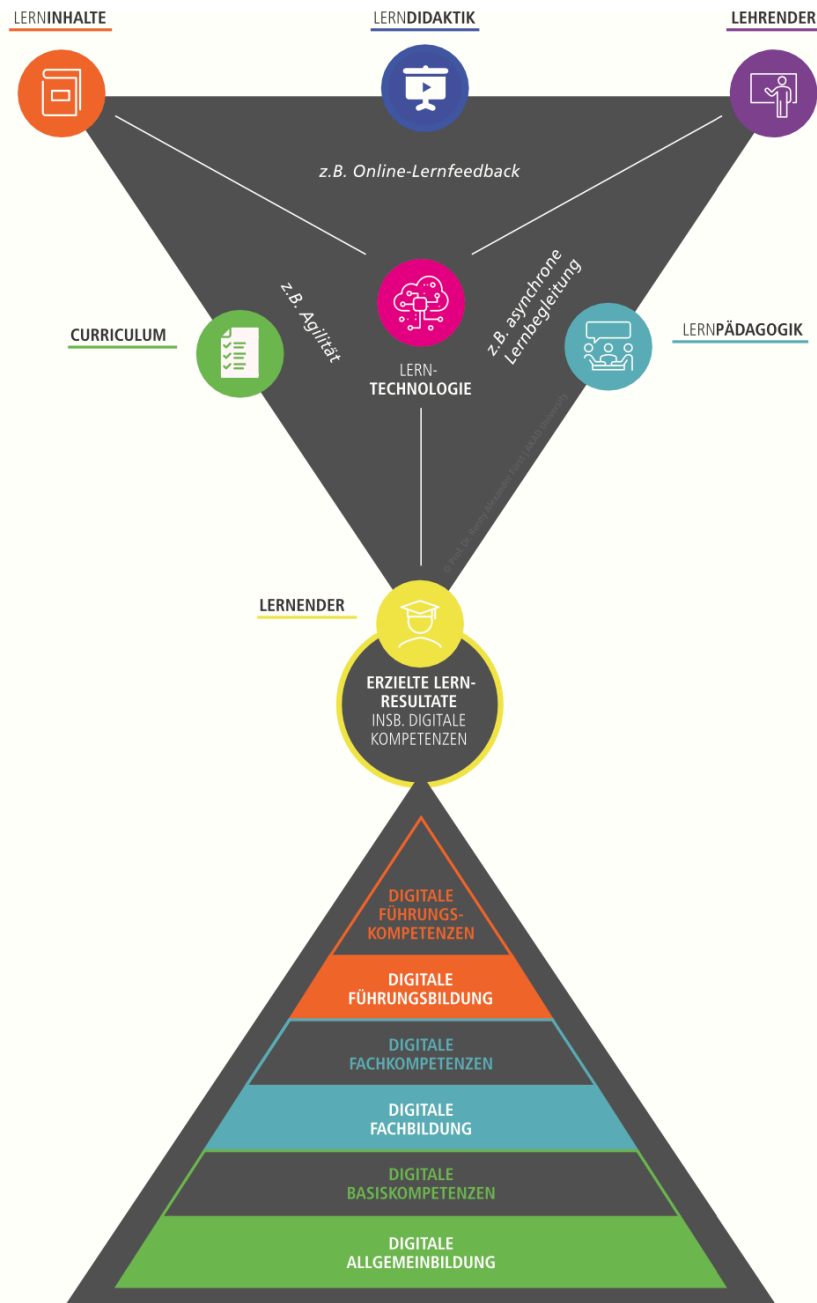


Abb. 1: Sanduhr der digitalen Bildung, (Fürst, 2020, S.331)

Schulen und Bildungseinrichtungen greifen derzeit im Zusammenhang mit der digitalen Bildung auf klassische wissenschaftliche Ansätze zur Kompetenz zurück. Dabei wird den Lehrpersonen hauptsächlich die Vermittlerrolle zugeschrieben, von denen gleichermaßen ein Verständnis und eine Medienkompetenz erwartet wird. Lange (2020) beschreibt eine neue prominente Rolle des technologischen Wandels und des Medienhandelns von Jugendlichen. Er postuliert, dass eine neue Definition in der Medienkompetenz benötigt wird, während Mehlan und Holten (2021) die Medienkompetenz in Schulen anhand der Vermittlung und den auftretenden Lernerfolgen festmacht (Meyer et al., 2023, S.119-122).

3. Mediensozialisationen

Mediensozialisationen werden seit längerem kritisch beobachtet, da sie mit der Entwicklung und dem Einfluss von Medien einhergehen. Insbesondere in der Medienpädagogik wird der Zusammenhang als zentraler Grundbegriff betrachtet und systematisch sowie theoretisch unterschiedlich definiert. Um den Begriff Mediensozialisation aus der Sicht der Medienpädagogik genauer zu beschreiben, können zwei Perspektiven aufgeführt werden: Zum einen geht es um den Einfluss der Medien auf die Persönlichkeitsentwicklung einzelner Menschen und zum anderen um die Entwicklung von Fähigkeiten durch einer von Medien geprägten Welt (Sander et. al., 2022, S. 59). Um ein genaueres Verständnis von Mediensozialisationen und ihren Einflüssen zu erlangen, sind Einblicke in die Mediatisierung und die Entwicklung der Medien hilfreich.

3.1 Mediatisierung der Gesellschaft

Der Begriff der Mediatisierung wird in den Geschichts- und Sozialwissenschaften bereits seit längerem diskutiert. Aktuell werden verschiedene Ansätze zu der Begrifflichkeit angewendet, die sich mit unterschiedlichen Perspektiven der Medialisierung und Mediatisierung auseinandersetzen. Unter Mediatisierung werden spezifisch die Prozesse der gesellschaftlichen Entwicklung im Zusammenhang mit dem Wandel der technischen Medien verstanden. Bei den Prozessen der medialen Entwicklung werden die historischen Abläufe mit eingebunden (Moser, 2019, S. 5). Durch die fortschreitende Digitalisierung haben bestimmte Kernberufe, insbesondere im IT-Bereich, eine erweiterte Rolle eingenommen und nahezu in jedem Beschäftigungsfeld einen bedeutsamen Einsatz erhalten. Die Entwicklung in der industriellen Produktion wird bereits als vierte industrielle Revolution bezeichnet (Rohs & Seufert, 2018, S. 2-4). Donges et al. (1999) gehen von einer Ausbreitung der Ansätze zur Mediatisierung aus, die durch Medien und Medienkommunikation als Metaprozess des sozialen Wandels bezeichnet werden kann (Anastasiadis, 2019, S. 7-8). Die Nutzung der sozialen Medien wird daher auch mit aktuellen gesellschaftlichen Bedingungen verknüpft und nicht ausschließlich mit einem subjektorientierten Kontext verbunden. Dies bringt auch Ambivalenzen im Umgang mit sich. Häufig beziehen sich Inhalte bei Online-Veröffentlichungen auf die eigene Person, und Medienhandlungen werden als eine umfassende Artikulation verstanden (Schmidt & Taddicken, 2022, S.276-277).

3.2 Risiken der Mediennutzung

Wenn der Blick auf die zunehmende Digitalisierung und Mediatisierung gerichtet wird, stellt sich gleichermaßen die Frage, welche Risiken mit der vermehrten

Nutzung von Medien einhergehen. Milzner (2016) publizierte die Theorie, dass Mediensozialisationen im Familienalltag beginnen und bei politischen Instanzen enden. Somit sind für einen gefahrlosen Umgang mit Medien viele Akteure mitverantwortlich. Die Risiken im Schutz des menschenwürdigen Daseins brauchen einen Kinder- und Jugendmedienschutz ebenso wie die Bemühungen gegen das Missachten der Menschenwürde von Medieninhalten. Unabhängig vom Alter besteht jedoch das Risiko, in Medienangeboten und deren Umgangsformen Inhalte zu erfahren, die das psychische Wohlbefinden stark gefährden können. Die daraus resultierende Verhaltenssucht im Umgang mit den Medien, der Gefahr von Cybermobbing, Extremismus, Gewalt und Pornographie sind Beispiele zunehmender Risiken (Süss & Negri, 2019, S.148). Weitere Gefahren der Mediatisierung bestehen in der Transformation der Gesellschaft und im Erhalt des Datenschutzes. Eine von ibi-Research und Internet World Messe herausgebrachte Studie aus dem Jahr 2014, zeigt das 95% der Befragten starke Auswirkungen durch den Einfluss der Digitalisierung auf die Arbeitswelt wahrnehmen. Es werden verstärkt Nachteile genannt, die zum einen das Verschwimmen der Grenze zwischen Beruflichen und Privaten beschreiben (75%) und zusätzlich die permanente Erreichbarkeit bemängeln (81%). Knapp ein Drittel befürchtet, dass die zunehmende Digitalisierung das Verhältnis in der persönlichen Kommunikation und Beziehung stark beeinträchtigen könnte sowie die Verhaltensweisen am Arbeitsplatz durch Fremdbeschäftigung (85%) bestimmt werden (Harwardt et al., 2022, S. 21-22).

4 Einflüsse auf die digitale Bildung

Besonders nach der Corona-Pandemie sind die Notwendigkeiten und die Relevanz der Digitalen Bildung sichtbar geworden. Die hinzugekommenen Möglichkeiten der künstlichen Intelligenz haben zusätzliche wissenschaftliche Forschungen verstärkt angeregt. Zukünftige Wettbewerbsfähigkeit und Antworten auf die menschliche Leistungsgrenze im digitalen Zeitalter sind zu aktuellen Forschungsfragen geworden. Durch die bereits bestehenden Einflüsse nimmt die digitale Bildung nicht mehr ausschließlich die Rolle des Problemlösens ein. Die Bundesregierung für Digitalisierung in Deutschland spricht in dem Zusammenhang von einer nötigen „Zwangsdigitalisierung“. Dies wird nicht mit dem Scheitern fehlender Technologie in Verbindung gebracht, sondern fordert eine neue Justierung des Menschen im Verhältnis zur Digitalen Bildung (Fürst, 2020, S. 3-4). Auch wenn der Begriff zur Digitalen Bildung das Potenzial zu den Problemlösungen zunehmend offeriert, bleiben die Lösungswege komplex. Als Hauptfaktoren werden weiterhin Kompetenzen notwendig sein, die das Festlegen klarer Lernziele umfassen sowie die Fähigkeit, Lernresultate zu verknüpfen und zu

analysieren. Eine illustrierte Darstellung zeigt ein erweitertes klassisches Modell als Dreieck der Digitalen Bildung, das in zwei Richtungen betrachtet werden kann. Zum einen zeigt es die Möglichkeit des individualisierten Selbststudiums und in umgekehrter Ausrichtung die Vielfalt an Möglichkeiten, die im Lernprozess genutzt werden können (Fürst, 2020, S. 323).

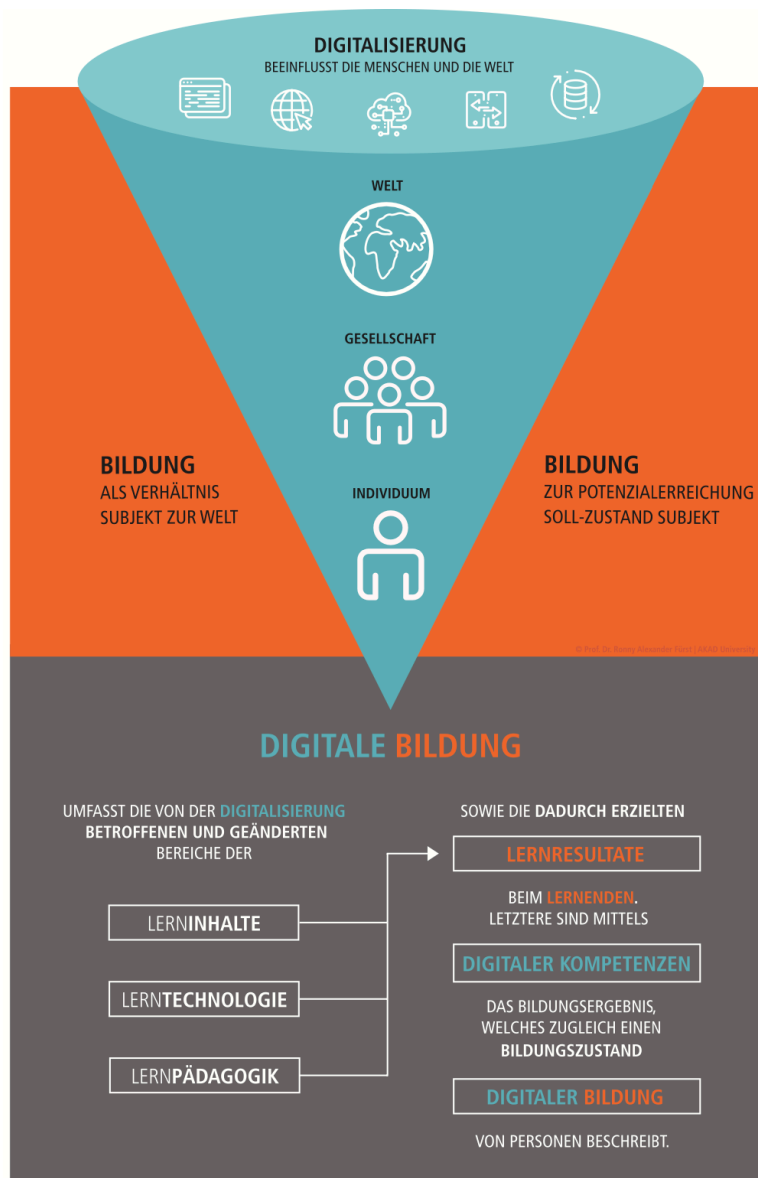


Abb. 2: Herleitung des Begriffs der Digitalen Bildung. (Fürst, 2020, S.324)

Da auch zukünftige Arbeitswelten verstärkt von digitalen Abläufen geprägt sind, werden herkömmliche Berufsbilder sich wandeln, um neue Anforderungsprofile aufzustellen. Diese sogenannten Anforderungsprofile oder „Future Skills“ wurden in einer aktuellen Studie durch den Deutschen Wissenschaftlichen Stiftverband und der McKinsey & Company (2018) zusammengefasst. Die geforderten Fähigkeiten der nächsten fünf Jahren für das Berufsleben werden die

gesellschaftliche Teilhabe maßgeblich mitbestimmen (Kirchherr et al., 2018, S.4). Aus diesem zeitlichen Horizont werden zwei Hauptanforderungen sichtbar, die einen notwendigen Wandel durch die Digitalisierung und den neuen Arbeitsformen beschreiben:

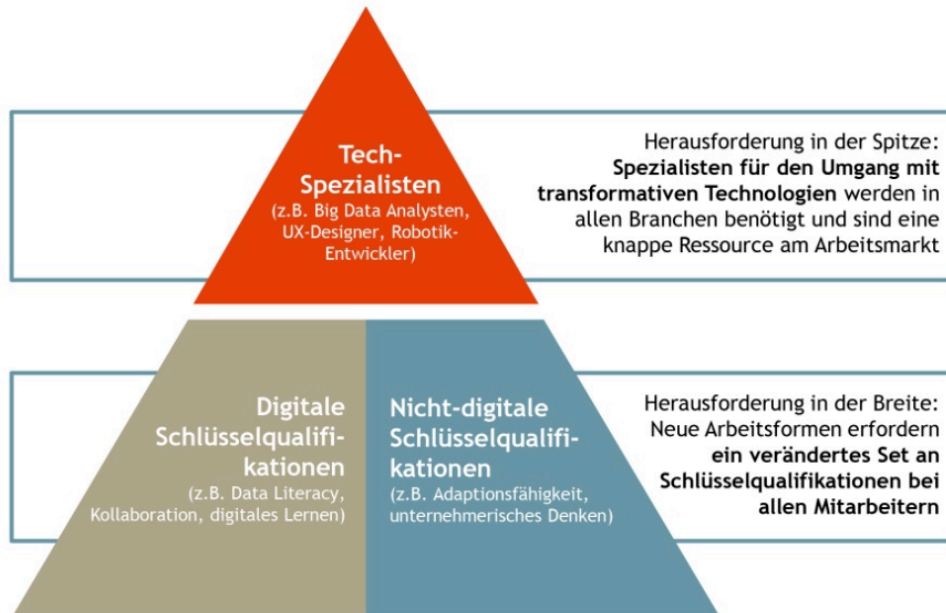


Abb. 3: Die zweifache Herausforderung, Kirchherr et al. (2018, S. 4)

Digitale Herausforderungen werden einen bedeutsamen Einfluss auf das lebenslange Lernen und damit auf zukünftige Erwachsenenbildung ausüben. Die Fähigkeit zum technologieunterstützten Lernen, die Medienkompetenz und die Selbststeuerung im digitalen Lernen, werden relevante Faktoren für eine erfolgreiche Entwicklung dieser Fähigkeiten (Dyrna et al. 2018, S.154).

4.1 Selbststeuerung und digitales Lernen

Die Selbststeuerung als Lernprozess hat über Jahrzehnte zu kontroversen Diskussionen geführt, wobei die Definition der „Selbststeuerung“ zunehmend als Lernprozess in didaktischen Entscheidungen und Handlungen eingeordnet wird. Sie dient den Lernenden dazu, sich als Individuum zu strukturieren, das eigene Lernen zu realisieren und aufrechtzuerhalten bis ein spezifischer Zielzustand erreicht ist (Dyrna et al. 2018, S.157). Im schulischen Kontext steht das selbstgesteuerte digitale Lernen vor fundamentalen Herausforderungen. Aus dem Strategiepapier der Kulturministerkonferenz (KMK) zur „Bildung in der digitalen Welt“ (2017) geht hervor, dass Schulen und Bildungsstätten vor einer „digitalen Revolution“ stehen. Darin wird festgestellt: „Bei der Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen werden digitale Lernumgebungen entsprechend curricularen Vorgaben dem Primat des Pädagogischen folgend und systematisch eingesetzt“

(Strategiepapier, KMK, 2017, S.16). Die damit verbundene dreifache pädagogische Aufgabe, die mit der gemeinsamen Entwicklung von Lerninhalten einhergeht, der Aufgabe, Freiräume zum Selbstgesteuerten Lernen zu schaffen, und zusätzlich eine Bewertung zum konstruierten Wissen mit kommunikativen Praktiken aufrechtzuerhalten, werden schwer umsetzbar sein (Felgentreu et al. 2023, S. 39-40). Die Selbststeuerung unter dem Einfluss der rasant weiterentwickelten Künstlichen Intelligenz stellt weitere Fragen auf. Der aktuelle Impuls folgt gegenwärtig noch dem Grundgedanken, die Künstliche Intelligenz als schnelle Problembewältigung zu nutzen. Laut Nassehi (2019) liegt das Hauptproblem nicht darin, wie die sozialen, politischen und kulturellen Folgen durch die Digitalisierung betrachtet werden sollen, sondern wie eine soziologische Theorie zum Schutz in einer digitalen Gesellschaft gefunden werden kann (Nassehi, 2019, S. 318-319).

4.2 Mediensucht

Aus einer aktuellen Längsschnittstudie der DAK-Gesundheit und dem Deutschen Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf aus dem Jahr 2023 zeigen sich, besonders bei jungen Menschen, erschreckende Bilanzen hinsichtlich der Mediensucht.



Abb. 4: „Mediensucht in Zeiten der Pandemie“, DAK-Längsschnittstudie, 2023, S.64.

Zentrale Ergebnisse dieser Mediensucht-Studie ergaben, dass 85 % der Kinder und Jugendlichen regelmäßig (mindestens einmal wöchentlich) digitale Spiele nutzen und die Nutzungszeiten sich auf 1,9 bis 3 Stunden belaufen. Dabei zeigten rund ein Drittel (31%) der Befragten nach mehrstündiger Nutzung von digitalen Geräten körperliche Beschwerden an (DAK, 2023). Die Grenzen zwischen virtueller und realer Welt sind durch die Verbreitung von Smartphones und dem

ununterbrochenen Zugriff auf digitale Inhalte verwischt worden. Die bestehende Notwendigkeit im Arbeits- und Berufsleben macht ein Leben ohne Internet kaum vorstellbar. Die Mediensucht ist inzwischen als Verhaltenssucht bei der Weltgesundheitsorganisation (WHO) klassifiziert und fest anerkannt worden. Insbesondere bei der Mediensucht wird der Toleranzrahmen im Vergleich zum exzessiven Computerspiel oder Gaming, bisher als erweitert wahrgenommen. Medien sind Teil unserer Gesellschaft und werden täglich überall uneingeschränkt benutzt, stehen jedoch nicht im direkten Vergleich zu einem stoffgebundenen Drogenkonsum (Habermann, 2020, S. 30-32). Die Anzeichen einer Medien-, Computer- oder Internetsucht sind zusätzlich nicht ausschließlich an der täglichen Stundenanzahl der Nutzung festzumachen, sondern brauchen klare Symptome, die einen Kontrollverlust anzeigen oder mit einer verhaltensbezogenen Einengung einhergehen. Auch die Toleranzentwicklung und das Auftreten von Entzugserscheinungen spielen eine relevante Rolle (Lenhard, 2022, S.40- 59). Besonders die Internet- und Smartphone-Nutzung braucht eine spezifische, standardisierte Medienanamnese, um erfolgreiche psychotherapeutische Diagnosen aufstellen zu können. Da die Verhaltenssucht nicht im direkten Bezug einer stoffgebundenen Sucht zurückzuführen ist, braucht diese laut Grüsser & Thalemann (2006) eine neue Begrifflichkeit, die in der *American Diagnostic Association* (APA, 2013) als sogenannte Forschungsdiagnose für *Gaming Disorder* des DSM V aufgeführt ist (Eichenberg, 2021, S. 321- 323). Da die vermehrte Smartphone-Sucht nicht nur physische Auswirkungen aufweist, sondern mit einer höheren Ausprägung von Angstzuständen, Depressionen und einer niedrigen Lebenszufriedenheit im Zusammenhang steht, konnten Guo et al. (2020) in ihrer Studie belegen. Die Komplexität eines therapeutischen Ansatzes zu den Themen der Internet- und Smartphone-Sucht, wird durch die Hauptbefunde zweier Studien von Eichenberg et al. aus den Jahren 2017 und 2019 deutlich, in denen detailliert auf die unterschiedlichen Persönlichkeiten der Nutzer eingegangen wird.

5 Ergebnisse: Determinanten der digitalen Bildung

Aus den wissenschaftlichen Untersuchungen zu den Determinanten in der digitalen Bildung hat sich die Medienpädagogik durch die Mediatisierung und Digitalisierung auf das lebenslange Lernen und der Erwachsenenbildung erweitert (Schmidt-Herta & Rohs, 2018). Die Medienkompetenz wird dabei nach Hugger et al. (2021) als zentraler Begriff aufgefasst und als ein strukturiertes Regelsystem zur digitalen Bildung aufgefasst. Die Notwendigkeit beschränkt sich nicht nur auf die Fähigkeit zur Kommunikation und dem Ausdruck in einer mediengeprägten Welt, sondern umfasst auch die Fähigkeiten kompetent digitale Grundkenntnisse

zu beherrschen, Fachkompetenzen auszubauen sowie eine Führung und Selbststeuerung im digitalen Umgang zu entwickeln (Fürst, 2020). In einer medien- und digitalorientierten Welt kann von einem gesellschaftlichen Prozess gesprochen werden, die weitläufige Veränderungen und einen technischen Wandel mit sich bringt (Dyrna, 2018). Dadurch wird deutlich, dass die Entwicklung von Medienkompetenz insbesondere im Bereich der digitalen Bildung als zukünftige gesellschaftliche Notwendigkeit darstellt. Die Themen werden bereits in der Mediensozialisation ausgeweitet diskutiert, da die Auswirkungen der Digitalisierung die Grenzen zwischen Arbeitswelt und Privatleben verschwimmen lassen und den Datenschutz sowie die Bekämpfung von Cybermobbing, Extremismus und Gewalt erschweren (Süss & Negri, 2019). Die Selbststeuerung und das digitale Lernen stehen im schulischen Kontext bereits vor großen Herausforderungen und erhalten im beruflichen Kontext zusätzlich den Hinweis auf eine notwendige digitale Transformation (Kirchherr et al., 2018). Aus einer bundesweiten Schwerpunktstudie zur Digitalisierung an Hochschulen von Gilch et al. im Auftrag der Expertenkommission Forschung und Innovation (EFI, 2019) geht hervor, dass in 54,5 % der Hochschulen ein schriftliches Konzept zur Digitalisierung vorliegt und 69,6 % für die Bereiche Lehren und Lernen bereits umgesetzt werden (Fürst, 2020, S. 445-448). Neben den positiven Einflüssen der Problemlösungsentwicklung durch die Digitalisierung sind auch besorgniserregende Phänomene der Mediensucht zu entnehmen. Besonders bei jungen Menschen werden Symptome nach neuen Diagnosekriterien und Auswirkungen der Suchtform intensiv diskutiert (Eichenberg, et al., 2017).

6. Diskussion

Durch die Mediatisierung und Digitalisierung werden tiefgreifende Veränderungen und gesellschaftliche Transformationsprozesse vorangetrieben, die einerseits dazu beitragen sollen, die Lebensqualität zu verbessern, andererseits die Menschheit vor großen Herausforderungen stellt. Die grundlegende Frage ist, wie ein Gleichgewicht zwischen dieser „erhöhten“ Lebensqualität und der Überforderung durch den Verlust von Autonomie in einer hochtechnologischen Welt gelingen kann. Die rasante Weiterentwicklung von technischen Höchstleistungen bei Mobilgeräten, insbesondere bei Smartphones, und die damit verbundenen gesundheitlichen Risiken des „permanenten Online-sein“ oder des Gefühls, „permanent im Job“ eingebunden zu sein, treten immer stärker in den Vordergrund. Es ist wichtig, dass die Medienpädagogik erfolgreich auf diese technologischen Innovationszyklen reagiert und eine kritische Beobachtung aufrechterhält. Aktuelle Untersuchungen skizzieren einen notwendigen partizipativen Umgang und einen neuen Ansatz für die Nutzung von digitalen

Geräten, um die gesellschaftliche Teilhabe in allen Altersphasen zu gewährleisten. Aus einer aktuellen EU Kids Onlinebefragung in Deutschland geht hervor, dass bereits im Grundschulalter die Hälfte der Kinder das Internet mindestens wöchentlich für schulische Zwecke auswählt (Hasebrink et al., 2019) und in der Altersstufe der 6-7-jährigen jede/r Achte das Internet für Streamingdienste, wie YouTube und persönliche Interessen nutzt (Berg, BITKOM-Studie, 2019). Diese immer früher angesetzten Zugänge junger Menschen an onlinefähige Endgeräte, verstärken die Risiken der geistigen und körperlichen Gesundheit erheblich. Die elementare Frage besteht darin, wie ein erfolgreicher Umgang für die notwendige Transformation im Hinblick auf digitale Bildung erreicht werden kann, wenn sich die Risiken durch den frühen Umgang gleichzeitig verstärken. Eine frühzeitig vertiefte Medienkompetenz kann die Chancen für einen eigenverantwortlichen und partizipativen Umgang bieten. Fürst et al. führen Kompetenzen und nötige Fähigkeiten an, die dazu anregen, angemessene Rahmenbedingungen für zentrale Herausforderungen zu schaffen. Der Wandel in der Bildung, Lehre und in dem zukünftigen beruflichen Weiterkommen, wird das Können und die gesellschaftliche Teilhabe massiv beeinflussen. Da die Grenzen zwischen Beruf, Schule und Privatleben in der digitalen Nutzung verschwimmen, braucht es ein ganzheitliches Konzept zur Medienkompetenz. Insbesondere für die Bildung stellt die didaktische Vermittlung der Medienkompetenz neue Fragen auf. Weich et al. (2020) beziehen sich in ihrem DigComEdu-Modell auf die „Medienreflexion als Teil digitaler Kompetenzen von Lehrkräften“. Ein zukünftiger Forschungsdiskurs zur digitalen Bildung wird verstärkt durch den Einfluss der künstlichen Intelligenz notwendig, um eine geeignete Regulierung für Bewertungen, dem Umgang und die Nutzung aufzustellen.

Literaturverzeichnis

Anastasiadis, M. (2019). Mediatisierung und medienkultureller Wandel. *Social-Pop-Media*. Wiesbaden: Springer Nature.

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-658-27882-3_2

American Diagnostic Association (APA) (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5. Aufl.). Washington, DC: APA. DSM-5

Baacke, D. (1996). Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In A. von Rein (Hrsg.), *Medienkompetenz als Schlüsselbegriff* (S. 112–124). Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Berg, A. (2019): Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt. Berlin. Verfügbar über: https://www.schau-hin.info/fileadmin/content/Downloads/Sonstiges/Bitkom_Studie_Kinder_und_Jugendliche_2019.pdf

DAK-Gesundheit & Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf, (2023).

Mediensucht in Zeiten der Pandemie, Wie nutzen Kinder und Jugendliche Gaming, Social Media und Streaming? Hamburg: DAK-Längsschnittstudie.

https://www.dak.de/dak/unternehmen/reporte-forschung/studie-mediensucht-2022-23_33242

Eichenberg, C., Schott, M., Decker, O., & Sindelar, B. (2017). Attachment style and internet addiction: an online survey. *Journal of Medical Internet Research*, 19(5), e170. <https://doi.org/10.2196/jmir.6694>.

Eichenberg, C., Schott, M., & Schroiff, A. (2019). Smartphone addiction—Comparison of addicted and non-addicted students in light of attachment style. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 681. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00681>.

Eichenberg, E. (2021). *Digitale Mediensüchte: Aktuelles Störungswissen zu Internet- und Smartphonesucht*. Wiesbaden: Springer.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s11620-021-00596-y>

Fürst, A. R. (2020). *Digitale Bildung und Künstliche Intelligenz in Deutschland*. (Hrsg.). *Nachhaltige Wettbewerbsfähigkeit und Zukunftsagenda*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-658-30525-3.pdf>

Felgentreu, J., Gloerfeld, C., Grüner, C., Karolyi, H. Leineweber, C., Weßler, L. Wrede, S. E. (Hrsg.) (2023). *Bildung und Medien, Theorien, Konzepte und Innovationen*, Wiesbaden: Springer.

<https://doi.org/10.1007/978-3-658-38544-6>

Gilch, H., Beise, A. S., Krempkow, R., Müller, M., Stratmann, F., & Wannemacher, K. (2019a). *Digitalisierung der Hochschulen. Ergebnisse einer Schwerpunktstudie für die Expertenkommission Forschung und Innovation*. Berlin: Studien zum deutschen Innovationssystem.

<https://www.econstor.eu/handle/10419/194284>

Grüsser, S.M., & Thalemann, C.N. (2006). *Verhaltenssucht. Diagnostik, Therapie, Forschung*. Bern: Huber.

Guo, N., et al. (2020). Problematic Smartphone use and mental health in Chinese adults: a population- based study. *Int J Environ Res Public Health*, 17(3):844.

<https://doi.org/10.3390/ijerph17030844>.

Habermann, K. (2020) *Eltern-Guide Digitalkultur, Alternativen zu Smartphone, Spielkonsole & Co.*, Berlin: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-61370-2>

Habermas, J. (1971). Vorbereitende Bemerkungen zu einer Theorie der kommunikativen Kompetenz. In J. Habermas & N. Luhmann (Hrsg.), *Theorie der Gesellschaft oder Sozialtechnologie* (S. 101–141). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Harwardt, M., Niermann, P. F.-J., Schmutte, A., Steuernagel, A. (Hrsg.). (2022). *Praxisbeispiele der Digitalisierung. Trend, Best Practices und neue Geschäftsmodelle*. Wiesbaden: Springer

<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-658-36634-6>

Hasebrink, U. / Lampert, C. / Thiel, K. (2019): *Online- Erfahrungen von 9- bis 17- Jährigen. Ergebnisse der EU Kids Online-Befragung in Deutschland 2019*. Hamburg. verfügbar über:

https://epub.sub.uni-hamburg.de/epub/volltexte/2022/132004/pdf/s3lt3j7_EUKO_Bericht_DE_190917.pdf

Hugger, K.- U. (2021). *Medienkompetenz. Begriffsgeschichte*. Wiesbaden: Springer Nature. https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-658-25090-4_9-1.pdf?pdf=core

Kirchherr, J., Klier, J., Lehmann-Brauns, C., Winde, M. (2018). *Future Skills: Welche Kompetenzen in Deutschland fehlen*. Projektbegleitung: McKinsey&Company, Essen: Stiftverband für Deutsche Wissenschaft e. V.

<https://www.stifterverband.org/medien/future-skills-welche-kompetenzen-in-deutschland-fehlen>

KMK (2017). Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ (in der Fassung vom 7.12.2017). verfügbar über:

https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2016/2016_12_08-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf

Lange, J. (2020). Medienkompetenz als unbekannte Praxis. Ethnographische Perspektiven auf Digital Natives». *Zeitschrift für Grundschulforschung* 13: 15–29.

<https://doi.org/10.1007/s42278-019-00068-1>

Lenhard, W. (Hrsg.) (2022) Psychische Störung bei Jugendlichen, (3) Lässt sich eine Computerspiel- oder Internetabhängigkeit mit stoffgebundenen vergleichen? Wiesbaden: Springer. https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-662-65662-4_3?pdf=chapter%20toc

Mehlan, H. & Holten, J. (2021). Die Dualität von Kompetenz in einer tiefgreifend mediatisierten Welt. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb16/2021.01.11.X>.

Meyer, F., Becker, J. & Bock, A. (2023). Medienkompetenz aus bildungswissenschaftlicher, bildungspolitischer und schulpraktischer Perspektive. Universität Vechta. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* <https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2023.06.01.X>.

Milzner, G. (2016). Digitale Hysterie. Warum Computer unsere Kinder weder dumm noch krank machen. Weinheim: Beltz. https://www.beltz.de/sachbuch_ratgeber/produkte/details/31151-digitale-hysterie.html

Moser, H. (2019). Einführung in die Medienpädagogik. (6. überarbeitete Auflage). Aufwachsen im digitalen Zeitalter. Wiesbaden: Springer. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-658-23208-5_6

Nassehi, A. (2019). Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft. München: Beck. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11616-020-00633-0>

Rohs, M., Seufert, S. (2019). Berufliche Medienkompetenz. Wiesbaden: Springer Nature. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-658-19312-6_29

Sander, U., von Gross, F., Hugger, K.-U. (Hrsg.) (2022). Handbuch Medienpädagogik. (2. Auflage). *Erziehungswissenschaftliche Theorien in der Medienpädagogik*. Wiesbaden: Springer.

https://www.lerndorf.at/meder/privat/Meder_2008_WalterBenjamin.pdf

Schmidt, J.- H., Taddicken, M. (2022). Handbuch Soziale Medien. (2. überarbeitet Aufl.). Wiesbaden: Springer.

<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-658-25995-2>

Schmidt- Herta B. & Rohs, M. (2018). MedienPädagogik. *Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung. Themenheft Nr. 30.* verfügbar über:

<https://www.medienpaed.com/article/view/633/598>

Süss, D. (Hrsg.), **Negri, C.** (2019). Angewandte Psychologie. Beiträge zu einer menschenwürdigen Gesellschaft. 12.1. Wohlbefinden und Beziehungsqualität im Medienalltag. 12.1. Berlin: Springer.

<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-662-58409-5>

Weich, A., Koch, K. & Othmer, J. (2020). Medienreflexion als Teil «digitaler Kompetenzen von Lehrkräften? *Eine interdisziplinäre Analyse des TPACK-und DigCom-pEdu-Modells*». (1): 43–64. <https://doi.org/10.18716/ojs/kON/2020.1>.

Eine KI-gestützte-Funktion wurde innerhalb der Software von Microsoft-Word als Korrektur und zur Plagiat-Überprüfung eingesetzt. <https://www.microsoft.com/de-de/microsoft-365/word?market=de>

Es können englische Textbereiche durch DEEPL: <https://www.deepl.com/translator> übersetzt worden sein. In dieser HA sind spezifische, englische Publikationen jedoch nicht direkt übertragen worden.



Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne unzulässige Hilfe Dritter und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Insbesondere versichere ich, keinerlei entgeltliche Hilfe für die Themenfindung, -aufbereitung oder -recherche sowie für die Abfassung und Endredaktion meiner Arbeit in Anspruch genommen zu haben.

Die aus anderen Quellen direkt oder indirekt übernommenen Daten und Konzepte sind unter Angabe der Quelle gekennzeichnet. Dies gilt auch für Quellen aus eigenen Arbeiten.

Ich versichere, sofern ich KI-gestützte Schreibwerkzeuge eingesetzt habe, dass ich diese Werkzeuge in einem eigenständigen Verzeichnis vollständig aufgeführt habe. Dazu gehören der Name der Software (Produktname), die Bezugsquelle (z. B. URL), die Beschreibung der genutzten Funktionen der Software sowie Angaben zum Nutzungsumfang, d. h. auf welche Teile der eigenen Arbeit sich die Nutzung bezogen hat.

Ich versichere, dass ich diese Arbeit oder nicht zitierte Teile daraus vorher nicht in einem anderen Prüfungsverfahren eingereicht habe.

Mir ist bekannt, dass meine Arbeit zum Zwecke eines Plagiatsabgleichs mittels einer Plagiatserkennungssoftware auf ungekennzeichnete Übernahme von fremdem geistigem Eigentum überprüft werden kann.

Ich versichere, dass, falls meine Arbeit in elektronischer Form einzureichen ist, diese mit der gedruckten Version identisch ist.

Graf-Pagel
Name

Anja
Vorname

1127135
Matrikelnummer

Py00-PGW-PH2-230812
Prüfungskennzeichen

A. Graf-Pagel
Datum/Unterschrift

72-6199-025-4