
KAPITEL 7

IST EINE DIGITALISIERTE WELT KINDER- FREUNDLICH?

Die zwölfjährige Tanja steckt in einem Dilemma: In der Familie gilt die Regel, dass das Smartphone abends nicht ins Schlafzimmer mitgenommen wird, aber jetzt wäre ihr das gerade sehr wichtig. Ihrer besten Freundin geht es schlecht, und Tanja hat ihr versprochen, jederzeit für sie erreichbar zu sein. Der dreizehnjährige Jan bringt seine Mutter zur Verzweiflung: Jeden Abend muss sie mit ihm darum ringen, dass er sich vom Computerspiel losreißt, das er in einer Online-Gilde spielt. Er will seine Freunde nicht im Stich lassen; sie trainieren für einen großen Wettkampf.

Kinder werden heute in eine digitalisierte Welt¹ hineingeboren. Analoge und digitale Erlebens- und Handlungsräume sind miteinander verwoben; Lebenswelten sind hybrid geworden. Digitale

Medien werden von kulturpessimistischen Stimmen oft primär als Gefährdung für eine positive Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beschrieben. Wir müssen die Risiken ernst nehmen – aber eine alleinige Sicht auf diese würde den Ansprüchen von Kindern und Eltern nicht gerecht. Vielmehr ist es sinnvoller zu fragen: Wie kann man Kindern einen anregenden und sicheren Umgang mit den digitalen Medien vermitteln? Wie müssen digitale Medien beschaffen sein, damit sie für Kinder Ressourcen sind und ihren Bedürfnissen entgegenkommen? Wie können wir in einer digitalisierten Mediengesellschaft eine *Life Domain Balance*² – eine stimmige Balance zwischen verschiedenen Lebensbereichen, gerade auch zwischen analogen und digitalen Welten – fördern? Dies ist sowohl für Kinder und Jugendliche wichtig als auch für Erwachsene, die sie erziehen und bilden. Und letztendlich steht auch die Frage im Raum, welche Verantwortung verschiedene gesellschaftliche Akteure für eine kinderfreundliche digitale Welt tragen.

KINDER IN VERNETZTEN WELTEN BEGLEITEN

Kinder brauchen Begleitung im Erkunden der digitalen Medienwelten. Medienkompetenzen können die Kinder aber nur dann entwickeln, wenn sie auch Erfahrungen sammeln und in ihren Erkundungen nicht zu eng eingeschränkt werden. Grenzen setzen und Freiraum geben müssen also sorgfältig abgewogen werden. Jüngere Kinder sind besonders verletzlich: Sie können sich weder gut selbst regulieren³ noch von sozialem Druck abgrenzen, da ihre Identität noch nicht gefestigt ist. Je jünger die Kinder sind, desto eher gilt es, einen maßvollen Umgang mit digitalen Medien sicherzustellen. Dabei ist das Medienverhalten der Bezugspersonen selbst von großer Bedeutung, denn Kinder lernen an Vorbildern – insbesondere von ihren Eltern. Ein

kindergerechter Medienalltag ist aber nicht nur in der Verantwortung der Familien: Medien- und Technologieanbieter haben die Aufgabe, Mitverantwortung zu übernehmen, um den Kindern sichere digitale Räume zu gewährleisten. Ebenso muss die Politik den Jugendmedienschutz regulieren, überwachen und durchsetzen.

Kinder nutzen Medien, um Entwicklungsaufgaben zu bewältigen und aktuelle Bedürfnisse zu befriedigen – zum Beispiel, um Autonomie zu erleben, sich mit anderen auszutauschen oder sich zu unterhalten. Im Verlauf der Kindheit und Jugend nehmen digitale Medien unterschiedliche Funktionen ein: Null- bis Dreijährige beobachten den Medienumgang ihrer Bezugspersonen und entdecken erste Funktionen der Medien. Drei- bis Sechsjährige erkennen schrittweise, dass Medien von Menschen produzierte Geschichten enthalten, und integrieren sie in ihren Alltag. Sechs- bis Zehnjährige beginnen, Medien und deren Inhalte in ihrer Bedeutung zu verstehen, zum Beispiel dokumentarische Berichte über Ereignisse von erfundenen Geschichten zu unterscheiden. Zehn- bis Vierzehnjährige bewegen sich zunehmend in selbst gestalteten Medienwelten. Vierzehn- bis Achtzehnjährige nutzen Medien auch zur Vernetzung und zum Selbstaussdruck.⁴

Wenn sich Kinder mit digitalen Lebenswelten auseinandersetzen, dann am besten mit Dingen, die sie in ihrem Alltag besonders gerne tun. Diese Vorlieben entstehen nicht nur aus ihren individuellen Interessen, sondern sie werden auch beeinflusst durch das Vorbild ihrer Bezugspersonen und durch gemeinsame Erfahrungen mit ihren Eltern. Entgegen häufig formulierter Befürchtungen zeigen aktuelle Studien, dass Kinder auch heute noch am liebsten mit anderen Kindern spielen, Sport treiben, Freunde treffen und mit der Familie etwas unternehmen.⁵ Sie lesen auch nach wie vor gerne Bücher.

KINDER ENTDECKEN UND
ERKUNDEN SICH SELBST
UND DIE WELT IN ANALOGEN
UND DIGITALEN RÄUMEN.
WIR SOLLTEN IHNEN
DIE PASSENDE AUSTRÜSTUNG
MITGEBEN, DAMIT SIE
SICHER UND KREATIV
UNTERWEGS SEIN KÖNNEN.

DANIEL SÜSS
