

Leben in digitalen Welten: Vom User zum Digital Citizen

Heinz Moser
PH Zürich
8090 Zürich
heinz.moser@phzh.ch

In diesem Aufsatz wird die These vertreten, dass wir nicht nur User von Handys, Internet, Web.2.0 usw. sind. Vielmehr müssen wir uns zunehmend als „Digital Citizens“ bezeichnen, nämlich als Bürger in einer digitalen Gesellschaft. Diese These soll im Folgenden erläutert werden. Sie bezieht sich im vorliegenden Text primär auf die Veränderung des Alltags durch digitale Medien. Vor allem im Schlussteil werden die Konsequenzen dargestellt, welche die Leitidee eines „Digital Citizen“ für Schule und Unterricht hat.

1 Wie Online und Offline verschmelzen

Seit wenigen Jahren ist deutlich geworden, wie stark sich die Arbeit mit digitalen Technologien verändert hat. Schon der Begriff „digitale“ Technologien verweist auf eine Erweiterung dessen, was man früher als „Informations- und Kommunikationstechnologien“ (ICT) bezeichnet hat. Digitale Medien sind in zweierlei Hinsicht über den Status jener Computerkultur hinausgewachsen, die sich in den 90er Jahren um den PC als Desktop-Gerät gebildet hatte. Einerseits sind mittlerweile eine ganze Reihe von neuen digitalen Endegeräten zum gesellschaftlichen Standard geworden, die sich intern digital vernetzen: Handys und Smartphone, Tablets, Projektion mit Beamern, Digitalkameras etc. Wir leben damit immer stärker in digital geprägten Umgebungen, wo sich nicht einfach einige PC's vernetzen, sondern wo die Netzwerke global geworden und immer mehr in der Cloud zu lokalisieren sind.

Gleichzeitig sind aber auch die traditionellen Medien subvertiert worden, indem sie sich immer stärker digitalisierten und damit in die globale Vernetzung eingebunden sind: Fast alle Bücher werden heute in Druckereien digital publiziert. Damit war der Weg zu E-Books nicht weit, die überall dort zu lesen sind, wo Geräte mit Bildschirmen vorhanden sind – bis hin zum Verkauf speziell entwickelter E-Book-Reader. Aber auch das Fernsehen hat sich in digitale Bereiche erweitert. Man konsumiert es nicht mehr allein am Fernsehempfänger im Wohnzimmer, sondern auch Online oder in der Form von YouTube Filmen an seinem Rechner. Das analoge Fernsehen ist zu einem grossen Teil bereits abgeschaltet worden und nur noch Geschichte. In der Schule wird der Diaprojektor durch Beamer verdrängt und die alt-hergebrachte Wandtafel wird immer häufiger durch digitale Smartboards ersetzt.

1.1. Der Wandel der Netze zum Web 2.0

Worauf aber heute vor allem verwiesen wird: Das Internet als Informationsspeicher der 90er Jahre hat sich zum „Web 2.0“ entwickelt – einem Netz, das wesentlich durch die Partizipation der Nutzer mitbestimmt wird (vgl. Münker 2009, S. 29). Es geht also darum, dass Informationen nicht mehr einfach abgerufen und konsumiert werden; vielmehr wird der Nutzer zum Mitgestalter, zum „Produser“. Wampfler konkretisiert dies: „Web 2.0 ermöglicht die selbst organisierte Interaktion und Kommunikation der Nutzerinnen und Nutzer durch Herstellung, Tausch und Weiterverarbeitung von nutzerbasierten Inhalten über Weblogs, Wikis

und Social Networks“ (Wampfler 2013, S. 23). Neben den PC's geschieht dieser Austausch immer häufiger über mobile Geräte, zum Beispiel über Tablets und Handys. Und auch Geräte wie Digital- oder Videokameras lassen sich problemlos in diese Netze einbinden, um eigene Fotos und Filme auf das Netz zu laden.

In den 90er Jahren hatte man im Zusammenhang mit dem Internet von „künstlichen“ und „virtuellen“ Realitäten gesprochen, die eine Realität jenseits des Alltags erschufen. Kritiker des Internetzeitalters griffen dies dankbar auf und sprachen von der Flucht aus dem Alltag, manchmal auch von damit zusammenhängenden Problemen einer Internetsucht. In Chats bediente man sich Nicknames, um sich neue Identitäten und Profile zu geben. Sherry Turkle hatte beschrieben, wie man dabei mit Identitäten spielen und experimentieren konnte – etwa indem sich Männer als Frauen ausgaben und umgekehrt (vgl. Turkle 1998). Nach 2000 war es die 3D-Welt von Second Life, die den virtuellen Szenarien einen Hype verschafften. Alle, von Firmen bis zu kulturellen Institutionen, wollten dabei sein und die künstlichen Räume mit ihrer „Zweitidentität“ bevölkern. Doch der Absturz kam sehr bald; so schreibt die ZEIT schon 2007 unter dem Titel „Virtueller Weltuntergang“ einen Bericht, den man schon fast als Nachruf auffassen kann: „Leere Häuser, verlassene Städte, verirrte Pixel: Der Hype um Second Life ist vorbei.“ (<http://www.zeit.de/digital/games/2009-12/second-life-untergang>).

Offensichtlich fand die Flucht in die Virtualität nicht in dem befürchteten Ausmass statt. Die neuen Netze und Communities bildeten keine abgespaltene Sphäre, in der man sich neu erfinden konnte; vielmehr blieben sie eng mit dem realen Alltag verbunden. Das zeigt Facebook, die soziale Community, welche erfolgreicher als Second Life ein weltumspannendes Netz der kommunikativen Beziehungen aufbaute – nicht mit Avataren, sondern mit Nutzerprofilen. Facebook bietet kein abgekoppeltes „zweites Leben“ an. Wer sich hier anmeldet, der tut dies – normalerweise - unter seinem richtigen Namen. Und auch in den Profilbeschreibungen hüten sich die meisten User, ihr Profil so weit von der Realität zu entfernen, dass dies auffällig wird. So meint eine 18-Jährige Jugendliche: „Klar will ich auf dem Netz etwas cooler erscheinen, wie ich in Wirklichkeit bin. Aber mein Freundinnen und Freunde kennen mich ja aus der Schule, Die nehmen mich nicht mehr ernst, wenn ich zu viel übertreibe.“

Web 2.0 und Social Communities sind deshalb nicht primär mit der Frage verbunden, wie wir das Leben in virtuellen Räumen als eigenständige Online-Welt gestalten. Viel wichtiger ist es, den Zusammenhang zwischen dem Leben im Alltag und dem Online-Leben im Blick zu haben. Der Erfahrungsraum der Menschen ist hybrid geworden – er lebt zugleich Off- und Online und muss diese beiden Sphären miteinander vermitteln.

1.2. Das Verhältnis von Offline- und Online-Welten

Allerdings haben nicht alle Menschen zum Leben in den digitalen Welten den gleichen selbstverständlichen Zugang (vgl. Moser; Rummler; Scheuble 2013, S. 9). Ältere, die noch ein Leben ohne Internet, Touchscreen-Billettautomaten, Online-Banking und SMS kannten, tun sich mit den neuen Techniken häufig schwer. Auf der anderen Seite wachsen Kinder und Jugendliche, die sogenannten Digital Natives, meist ganz selbstverständlich in den Umgang mit digitalen Medien hinein. Der ITU Internet Report von 2006 glaubt denn auch, dass die digitalen Technologien so unentbehrlich werden, dass sie gänzlich im Alltagsleben aufgehen werden – bis hin zu dem Punkt, wo es nicht mehr angebracht scheint, sich auf diese Technologien als eine abgehobene und abgetrennte Sphäre zu beziehen: „Als solche werden sie in

dem Gewebe des Lebens verschwinden, genauso wie die Elektrizität, die wir einfach für selbstverständlich halten“ (ITU Report 2006, S. 129).

Wenn dieses Verschmelzen von On- und Offline Welten Tatsache ist, so sind die damit verbundenen Probleme mit dem Generationenunterschied nur unzureichend beschrieben. Dass Ältere etwas mehr Mühe haben mit den neuen technischen Anforderungen, und dass Jüngere als „early adopters“ schneller bereit sind, die neusten Tools und Gadgets in ihr Handlungsrepertoire einzubeziehen, ist nur eine Seite der Medaille. Viel schwieriger ist die Aufgabe, die sich allen stellt, nämlich in der neu entstehenden Netzkultur gültige Verhaltensmassstäbe und -regeln zu formulieren. Der bereits erwähnte Auswertungsbericht „Digitale Lebensstile“ (Moser; Rummler; Scheuble 2013), welcher als Auswertung einer öffentlichen Ausstellung im schweizerischen Stapferhaus Lenzburg entstand, kann dies verdeutlichen:

In dieser Ausstellung erhielten die Besucherinnen und Besucher ein iPad als elektronischen Guide, wobei sie immer wieder aktiv eingreifen und zu Fragen eines digitalen Lebensstils Stellung nehmen konnten, die ihnen über das Tablet gestellt wurden. Beispiele zur Veränderung der Beziehungsformen in den Zeiten einer digitalen Mediengesellschaft bezogen sich auf Items wie:

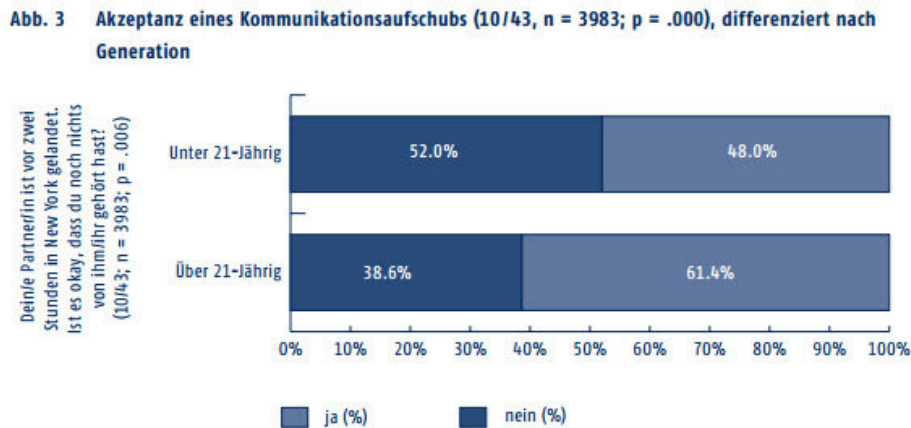
- Du findest heraus, dass dein/e Partner/in im Chat flirtet. Fühlst du dich betrogen?
- Deine Partner/in hat vergessen, seine/ihre private Mailbox zu schliessen. Wirfst du einen Blick hinein?
- Dein SMS-Speicher ist voll. Löscht du auch die Liebes-SMS deines/r Partners/in?
- Dein/e Partner/in ist vor zwei Stunden in New York gelandet. Ist es okay, dass du noch nichts von ihm/ihr gehört hast?
- Dein/e Partner/in bittet dich, das Handy während des gemeinsamen Wochenendes ausgeschaltet zu lassen. Gehorchst du?
- Hirsig sagt: „Always On“ geht nicht. Handy und Internet müsse er zwischendurch bewusst abschalten. Fällt es dir schwer, längere Zeit auf Internet und Handy zu verzichten? Ist es eher schwierig oder einfach? ((vgl. dazu Moser; Rummler; Scheuble 2013, S. 18 ff.)

Die Antworten der Besucherinnen und Besucher belegen, dass die Regeln des früheren realen alltäglichen Umgangs bei der virtuellen Beziehungspflege nicht einfach ausgeschaltet sind. So fühlen sich 75.5% der weiblichen und 61.4% der männlichen Befragten betrogen, wenn die Partnerin oder der Partner im Chat mit anderen flirtet. Immerhin 75.6% der Befragten würden auch nicht in der Mailbox herumstöbern, wenn vergessen wurde, diese zu schliessen. Das wäre wohl ebenso wie beim Online-Flirt mit einem grossen Vertrauensverlust im realen Leben verbunden.

Ähnlich gelagert ist die Frage zum Löschen des SMS-Speichers. Rein technisch gesehen wäre es am einfachsten, alle SMS zu löschen, wenn der Speicher voll ist. Doch 73.9% der Befragten wollen die Liebes-SMS behalten. Denn ein Löschen könnte auch hier als Vertrauensbruch oder als Verhalten gewertet werden, das dem Anspruch der Intimität und der persönlichen Zuneigung, die in einer Liebesbeziehung zum Ausdruck kommt, nicht entspricht.

Unsicherer dagegen sind die Befragten, ob es okay ist, wenn die Partnerin zwei Stunden nach ihrer Ankunft in New York noch nichts von sich hören liess: Vor allem die ältere Generation der befragten Männer (62.2%) findet dies durchaus in Ordnung – und generell lässt sich

gemäss Abb.1 in dieser Frage ein signifikanter Generationengraben zwischen den Unter- und den Über-21 Jährigen aufzeigen:



Während die Älteren, die noch die Zeiten vor Handy und SMS kannten, den Kommunikationsaufschub zum überwiegenden Teil akzeptieren, scheint es für die Mehrheit der mit dem Netz aufgewachsenen Jüngeren klar, dass man sich nach der Ankunft sofort meldet.

Damit hängt die Frage zusammen, wie stark es das digitale Zeitalter erfordert, dass man „Always On“ ist und immer bereit, online auf andere zu reagieren. Während es früher klar war, dass man auf einen Brief erst nach ein paar Tagen antworten musste, wird beim Mailverkehr meist stillschweigend erwartet, dass die Antwort noch am gleichen Tage erfolgt. Die Frage nach dem „Always On“ wird in den letzten beiden Items direkt gestellt. Ist es akzeptabel, dass man sich ein Wochenende aus dem Netz auskoppelt? Hier sind die Befragten bereit, aufs Handy einmal zu verzichten, wenn es der Partner bzw. die Partnerin wünscht; dies unterstützen 63.9% der Befragten. Allerdings zeigt sich ein deutlicher Generationsunterschied, sind doch nur 62.4% der Unter-21-Jährigen gegenüber 73.5% der Über-21-Jährigen bereit, auf das Handy zu verzichten (p = .001). Wenn es die emotionale Bindung zu engen Freunden verlangt, kann es also durchaus sein, dass man die jederzeitige Erreichbarkeit auch einmal einschränkt.

Anders bei der stärker allgemein formulierten letzten Frage, wo die Antwortenden sich auf einer Ratingskala mit neutraler Mittelposition positionieren mussten („darf man Internet oder Handy bewusst zwischendurch abschalten). Hier ergab sich folgende Verteilung: Während 35.1% den geforderten Handy- und Internetverzicht nur als schwer realisierbar einschätzen, finden dies 35.5% eher einfach, und fast ein Drittel (29.4%) klickte die unentschiedene Mitte an. Bei sehr vielen anderen Fragen, die im Rahmen einer Ratingskala gestellt wurden, zeigte sich ein ähnliches Ergebnis: Die Zahl der Unentschiedenen war sehr gross. So befanden 21,5% der Befragten, dass die neuen digitalen Medien uns „asozialer“ machen. 38.4% meinten dagegen, dass uns die neuen Medien „sozialer“ machten. Die Mehrheit von 40.1% verortet ihre Meinung in der neutralen Mitte (vgl. Moser; Rummler; Scheuble 2013, S. 43). Dies kann dahingehend interpretiert werden, dass die Verunsicherung über das „richtige“ Verhalten im digitalen Zeitalter gross ist und man sich häufig nicht für eine eindeutige Haltung entscheiden kann.

1.3. Ein kurzes Zwischenfazit

Zusammenfassend kann man in dieser Untersuchung drei Tendenzen festhalten: Zum ersten bedeutet die Entstehung einer digitalen Gesellschaft, die On- und Offline-Kommunikation eng miteinander verbindet, nicht, dass die kulturellen Regeln des Zusammenlebens damit völlig neu definiert werden. Auch in der digitalen Gesellschaft ist Vertrauen ein Gut, das nicht leichtfertig aufs Spiel gesetzt werden darf: Dies gilt auch für jene Beziehungen, die weitgehend über die Netze wahrgenommen werden.

Zweitens ist aber durchaus ein kultureller Wandel abzusehen: Bei manchen Verhaltensmustern sind die Jüngeren eher bereit, elektronische Kommunikationsformen zu akzeptieren. Für sie ist es auch viel selbstverständlicher, häufig online zu sein und neue Medien in der Kommunikation einzusetzen.

Dennoch zeigt der vorherrschende Eindruck drittens auch eine gewisse Ratlosigkeit über das „richtige“ Verhalten in der digitalen Gesellschaft. So interpretierten wir als Autoren dieser Studie jedenfalls die Tendenz, auf Ratingfragen mit der neutralen Mitte zu antworten. Es zeigt sich bei diesen Fragen eine allgemeine Verunsicherung, die damit zusammenhängen dürfte, dass sich der Wandel zur digitalen Gesellschaft erst vor ca. zehn Jahren zu beschleunigen begann. Und soziale Medien wie Facebook sind noch weit jünger, obwohl wir uns schon gar nicht mehr richtig erinnern, wie es denn vorher war.

Ein kultureller Wandel, wie er sich auf dem Weg zu digitalen Gesellschaft zeigt, braucht jedoch längere Zeit, bis er sich auf allen Ebenen durchsetzt. Wir erleben gegenwärtig zwar, wie sich digitale Lebensstile zu etablieren beginnen, aber nicht bei allen Generationen gleichzeitig und lange nicht überall mit der gleichen Geschwindigkeit. Vorherrschend ist oft eine Verunsicherung, die damit zusammenhängt, dass man nicht mehr genau weiss, was in einer bestimmten Situation geboten ist – und welche Reaktionen (z.B. online oder im persönlichen Gespräch) erwartet werden. Darf ich zum Beispiel beim Tod eines Bekannten mit einer E-Mail kondolieren, oder sollte ich eine Trauerkarte schreiben, bzw. mich telefonisch bei den Angehörigen melden?

Für das Individuum bedeutet dies trotz aller Unsicherheiten, dass es immer stärker zum Bürger einer digitalen Gesellschaft wird – mit der Möglichkeit, im Sinne des Web 2.0 daran aktiv zu partizipieren. Diese Möglichkeit ist aber gleichzeitig auch Zwang; denn man muss sich entscheiden wie man sich angesichts der neuen Kommunikationsformen verhält. „Digital Citizenship“ als Leitprinzip bedeutet deshalb mehr als die Vermittlung von Medienkompetenz. Im Blickpunkt stehen nicht Technik und Medien an sich, sondern deren soziale Einbettung im täglichen Handeln. Diese Diskussion um „Digital Citizenship“, wie sie vor allem im angloamerikanischen Raum geführt wird, soll im nächsten Abschnitt aufgenommen werden.

2 Die Diskussion um “Digital Citizenship”

Der Begriff der „Digital Citizenship“ ist in den USA entstanden und bezieht sich auf den verantwortungsvollen Umgang mit den digitalen Medien. Wie Ribble (2011, S. 18) betont, hat die digitale Welt verändert, 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.

Wer aber in dieser digitalen Welt aufgewachsen sei, verhalte sich nicht notwendigerweise kompetent: Die digitale Gesellschaft habe zwar eine Vielzahl von neuen Möglichkeiten in

Bereichen wie Erziehung, Beschäftigung und sozialem Austausch mit sich gebracht. Mit dem Recht, darin Bürger zu sein, seien jedoch auch Verpflichtungen verbunden: „Es wurden Gesetze erlassen und Konsequenzen für den Fall formuliert, dass man diesen Gesetzen nicht folgt. Doch obwohl eine Vielzahl von Menschen mittels der digitalen Technologie arbeiten, spielen und lernen, wissen viele Individuen noch nicht, wie man sich als verantwortungsvoller Bürger in der digitalen Gesellschaft verhält“ (Ripple 2011, S. 2).

Wie diese Aussage zeigt, ist der amerikanische Begriff des „Digital Citizen“ mit bewahrpädagogischen Akzenten versetzt, indem man vor allem die Gefahren, die mit den digitalen Medien verbunden sind, in den Mittelpunkt stellt. Dies wird zum Beispiel auf der Homepage von digitalcitizenship.net deutlich akzentuiert, wo es heisst: „Digital Citizenship ist 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. Technologienutzer auf eine Gesellschaft vorzubereiten, die voll von Technologien ist. Digital Citizenship bezieht sich auf die Normen einer richtigen und verantwortungsvollen Technologie-Nutzung“ (<http://www.digitalcitizenship.net>).

Viele Autoren, welche diesem Konzept verpflichtet sind, scheinen die richtigen Verhaltensweisen und Normen zu kennen, während sie wie O’Brien (2010) den Nutzern 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“ (O’Brien 2010, S. 50).

Dies steht allerdings im Gegensatz zu unserer Untersuchung zu digitalen Lebensstilen, wie sie im vorhergehenden Abschnitt referiert wurde (vgl. Moser; Rummler; Scheuble 2013). Zwar gibt es einzelne klare Normen und Regeln, etwa wenn es um Cybermobbing, um Beleidigungen im Netz etc. geht. In vielen anderen Fragen des adäquaten Verhaltens sind die Regeln strittig, oder es entwickeln sich erst langsam akzeptierte Verhaltensformen. Jason Ohler beklagt denn auch die Eingeschränktheit eines legalistischen Verständnis von Digital Citizenship: „Insgesamt hat Citizenship immer viel mehr als bedeutet als einfach das Richtige zu tun, wenn man mit moralisch ambiguen Situationen konfrontiert ist. Es ist eine umfassende Betrachtung darüber, wer wir sind und sein möchten, sowohl individuell wie als Gesellschaft“ (Ohler 2010, S. 4).

Dennoch gibt das angloamerikanische Konzept wichtige Hinweise zur Formulierung eines Konzeptes von Digital Citizenship – etwa wenn Ribble (2011, S. 15 ff.) neun Elemente für einen Umgang in der Digitalen Gesellschaft beschrieben werden:

1. Digital Access
2. Digital Commerce
3. Digital Communication
4. Digital Literacy
5. Digital Etiquette
6. Digital Law
7. Digital Rights and Responsibilities
8. Digital Health and Wellness
9. Digital Security

Allerdings sind diese Bereiche weniger als Grundelemente für den digitalen Bürger bzw. der digitalen Bürgerinnen zu verstehen, deren Inhalte diesen nur vermittelt werden müssen; vielmehr handelt es sich um Fragebereiche, zu denen es nicht immer schon zureichende Antworten gibt. Und wo solche vorgegeben werden, sind sie nicht immer überzeugend, sondern müssen ihrerseits hinterfragt und weiter ausgearbeitet werden. Noch wenn z.B die Regeln des Urheberrechts klar sind (und insofern auch als gültig zu vermitteln sind), stellt sich gleichzeitig die Frage, wie angemessen sie für die zukünftige Praxis digitaler Lebensstile sind.

Die entstehende Kultur der digitalen Gesellschaft ist auch darin partizipativ und selbstreflexiv, indem wir alle an ihrer Ausgestaltung mitbeteiligt sind. So haben Jenkins; Clinton; Purushotma; Robison; Weigel (2013, S. 2) verdeutlicht, wie sich in den heutigen Netzen die Kommunikation vom Distributionsmodell zu einem Zirkulationsmodell hin verschiebt, was sie als Schritt zu einer stärker partizipationsorientierten Kultur interpretieren. Ziel ist danach eine Kultur, welche das Publikum nicht als einfache Konsument/innen vorkonstruierter Botschaften behandelt, sondern wo die Menschen, Medieninhalte in einer Weise gestalten, teilen, neu anordnen und *remixen*, wie man sich dies früher nicht vorgestellt habe.

Zudem muss auch gelernt werden, dass sich um die digitalen Medien Mythen gebildet haben, die manchmal wenig mit der Realität zu tun haben. Wie wenig das „Free Internet“ wirklich eine Sphäre der Freiheit jenseits nationaler Zwänge ist, das ist seit den Enthüllungen von Eduard Snowden zur Spionage im Internet jedem klar geworden. Aber auch die Frage, wie „sozial“ den die „Social Media“ wirklich sind, wäre mindestens zu diskutieren.

Und nicht zuletzt ist nicht alles, was im Web 2.0 als „Partizipation“ verkauft wird, zum Wohle der beteiligten Bürgerinnen und Bürger eingerichtet. So beschreiben Wagner und Brügggen (2012) verschiedene Formen der Teilhabe, wobei sie zwischen unterschiedlicher Intensität, Formen der Selbstrealisierung und Fehlformen differenzieren. Schematisch geschehen ergibt sich dabei folgende Tabelle:

Fehlformen	Beteiligung	Selbstbestimmung
- Fremdbestimmung	- Teilhabe	- Selbstbestimmung
- Dekoration	- Mitwirkung	- Selbstverwaltung
- Alibi-Teilnahme	- Mitbestimmung	

Tabelle 1: Partizipationsformen nach Wagner; Brügggen (2012, S. 27; vgl. auch Stange 2007)

Wenn man eine Praxis wie das „Liken“ in Facebook als Beispiel für die Teilhabe am Web 2.0 nimmt, so wird dabei übersehen, dass diese Praxis häufig mehr eine Sammlung von Daten über Produkte ist, welche die Betreiber kommerziell verwerten, wie eine Möglichkeit, die eigene Meinung wirksam zu vertreten. Auch solche Einsichten gehören im Rahmen sozialer Medien zum „kompetenten“ Digital Citizen und nicht allein das Beherrschen der „richtigen“ Einstellungen der eigenen Profileinstellungen.

3 Medienpädagogische Konsequenzen

Was bedeutet nun aber die Leitidee des Digital Citizenship für medienpädagogisches Handeln in der Schule? Gegenüber früheren Ansätzen, in der Schule ICT-Kompetenzen als separierte Einheiten zu vermitteln, steht hier die Einbettung der Medien in den digitalen Alltag im Mittelpunkt. Im Sinne eines integrativen Ansatzes der Medienbildung, wie er in den Volksschulen ja ohnehin dominiert, geht es darum, Medien überall dort für fachdidaktische Unterrichtszwecke nutzbar zu machen, wo dies inhaltlich angebracht erscheint. Medien sollten

nicht isoliert und ausserhalb des normalen Unterrichts genutzt werden, sondern im Zusammenhang mit Unterrichtsprojekten im Deutschunterricht, in den naturkundlichen Fächern, in der Mathematik etc.

Genutzt werden sollten dabei die partizipativen Möglichkeiten des Web 2.0 – etwa die Möglichkeit mithilfe des Netzes kollaborativ zu arbeiten, mit einem Produkt auch einmal an die Öffentlichkeit zu treten, Kommentare in einer Zeitung zu schreiben, Bilder aus dem Klassenslager Online zu stellen etc. On- und Offline, digitale und direkte Kommunikation sollen in der Schule auf ähnliche Weise miteinander verschmelzen, wie dies im ausserschulischen Leben geschieht.

Neben der alltäglichen Arbeit mit Medien geht es aber auch darum, die Reflexion auf die Medien und die mit ihnen verbundenen alltäglichen Verhaltensweisen anzuleiten. Dazu möchte ich auf eine Überlegung Ohlers (2010, S. 17 ff.) verweisen: Er nimmt die Konzeption McLuhans auf, der Medien in einem „Gestalt-Hintergrund-Schema“ betrachtet. Der „Hintergrund“ sei dabei die Umgebung, die wir selbstverständlich voraussetzen, aber nicht eigentlich im Blick haben. Sie bildet den unbewussten sozialen Kontext unseres Handelns. Im Gegensatz dazu ist „die Gestalt“ das, was wir bemerken – der Stachel, der das konstante und unsichtbare Rauschen der Umgebung transzendiert.

Für Ohler ist der Hintergrund die technische Infrastruktur, die mit den digitalen Netzen verbunden ist, und die wir intuitiv gebrauchen. Wir nutzen digitale Technologien, Konnektivität und Kommunikation, ohne die dahinterliegenden Strukturen zu beachten. Obwohl wir sie kaum bemerken, kontrollieren diese uns aber letztlich. Bezogen auf die Schule und den Lehrerberuf heisst das: „Deshalb ist es Teil unseres Jobs, den Schülerinnen und Schülern nicht nur zu helfen, die Technologien zu nutzen, sondern auch, sie zu hinterfragen. Dies zu tun geschieht nicht einfach auf natürliche Weise. Unsere Kinder, wie jene jeder Generation, werden das ignorieren, mit dem sie aufwachsen, ausser wir stellen es ihnen vor die Augen. Aus diesen Grund beginnen wir die Kultivierung der Digital Citizenship damit, dass wir den Schülerinnen und Schülern helfen, die Technologie in ihrem Leben bewusst wahrzunehmen – sie also zur Gestalt und nicht zum Hintergrund zu machen“ (Ohler 2010, S. 19). Das „Digital“ in diesem Begriff soll damit in seinem Beitrag zur „Citizenship“ deutlich gemacht werden. Wichtig ist dabei, dass nicht allein das Anwenden digitaler Techniken im Unterricht breiten Raum einnimmt, sondern dass die Reflexion und die Aufgabe der Medienbildung – auch zeitlich - ebenso stark gewichtet wird. Auf dem Hintergrund der Ohlerschen Überlegungen bedeutet dies, dass wir Anwendungen in der Schule und im Alltag als Ausgangspunkt nehmen, um die digitalen Technologien dann als spezifische Gestalten dieses digitalen Alltags bewusst wahrzunehmen und zu reflektieren.

Vor allem sollen aber die Gestalten, in denen die Technologien im Unterricht bearbeitet werden, nicht immer nur die Gefahren der Technologie sein – ohne dass abzustreiten ist, dass auch diese einen Platz im Unterricht erhalten sollen. Die Diskussion der Gefahren der Medien sollte jedenfalls nicht medienskeptisch geführt werden – wie wenn eine Gesellschaft ohne Medien moralisch gefestigter wäre. Vielmehr kann dies im Rahmen einer „Immunisierungsstrategie“ realisiert werden. Ein klareres Bewusstsein über die Gefahren, die mit der Mediennutzung verbunden sind, kann die Schülerinnen und Schüler darin unterstützen, auf dem Hintergrund dieses Wissens die Medien aktiv und ohne versteckte Ängste und Schuldgefühle zu nutzen - indem sie wissen, wo Vorsicht notwendig ist und wo diese überflüssig ist. Dies sind mindestens Aussagen welche Studierende der Pädagogischen Hochschule Zürich zur Wich-

tigkeit einer Aufklärung über die Gefahren der Medien äusserten (vgl. Moser; Scheuble; Signer 2013).

Weitere Beispiele, wie ein Unterricht funktioniert, der über die Anwendung von Medien im Alltag diese als Gestalt thematisiert, sollen hier kurz angefügt werden:

- Im Fach Sozialkunde geht es um die Herausbildung der gesetzlichen Arbeitszeit – seit ihren Ursprüngen im 19. Jahrhundert. In diesem Zusammenhang wird thematisiert, dass im Zeitalter der digitalen Medien neue Verhaltensweisen aufkommen. So wird das E-Mail eines Angestellten diskutiert, der um 22 Uhr eine E-Mail vom seinem Chef erhielt. Muss er diese noch am Abend bearbeiten, oder kann er geltend machen, dass dies nicht zu seiner Arbeitszeit gehört. Ausgehend von diesem Beispiel werden dann in der Klasse Themenstellungen zur Problematik des „Always On“ diskutiert und überlegt, was dazu Handlungskonsequenzen wären.
- Im Deutschunterricht werden als Textübung Kurzmitteilungen formuliert und per SMS gegenseitig zugeschickt, sowie auf die Rechtschreibung hin korrigiert. Dabei wird auch die Frage aufgenommen, wie weit es erlaubt ist, SMS in Mundart – wie es in der Schweiz bei Jugendlichen üblich ist – zu schreiben. Die Schülerinnen und Schüler geben dabei Einblick in ihr Schreibverhalten, und wie dieses bei verschiedenen Ansprechpartnern (z.B bei Freunden und Eltern) wechseln kann. In diesem Zusammenhang werden die Kurzmitteilungen als Kommunikationsform thematisiert – und die Schülerinnen und Schüler interessieren sich in diesem Zusammenhang auch für Alternativen für SMS wie WhatsApp und Twitter.
- Im Fremdsprachenunterricht wird ein Projekt durchgeführt, wo sich die Schülerinnen und Schüler mit einer Klasse aus England unterhalten und dabei auch lernen, in der Fremdsprache zu kommunizieren. Dabei stellt die Lehrerin in einer speziellen Unterrichtsphase die mediale Vermittlung als Gestalt in den Vordergrund: Was hat es für Vorteile, auf diese Weise mit Schülerinnen und Schülern aus einem fremden Land zu kommunizieren – und wo sind die Grenzen dieser Form von Kommunikation?
- Im Mathematikunterricht geht es um die Grundlagen der Informatik. Der Lehrer geht dabei vom Beispiel der Elektrizität aus. Genauso wichtig wie es sei, zu wissen, was geschehe, wenn man das Licht anzünde, sei es beim Computer. Man müsse wissen, welche Konzepte hinter der grafischen Benutzeroberfläche stehen, mit der man jeden Tag arbeite. Auf diesem Hintergrund erfolgt eine Einführung in informatische Konzepte, die mehrere Wochen dauert.

In diesem Zusammenhang möchte ich nicht stärker ausführen, was getan werden kann, damit solche Unterrichtssequenzen nicht zufällig und isoliert bleiben, sondern lediglich stichwortartig dazu festhalten: Wichtige Aspekte einer solchen medialen Durchdringung des Alltag müssten curricular verbindlich festgehalten sein und mit einer genügenden Studendotation versehen werden. Oder es könnten die Lehrerinnen und Lehrer eines Schulhauses dazu einen hauseigenen Lehrplan mit den von ihnen verfolgten Lehr- und Lernzielen formulieren. Auch die Führung von Medienportfolios kann ein Weg sein, um die Medienbildungsinhalte für Schülerinnen und Schüler zu systematisieren. Digital Citizenship könnte auf diese Weise auch in den Schulen zu einem Leitprinzip schulischer Medienbildung werden (vgl. dazu ausführlich Moser 2010).

Literaturverzeichnis

International Telecommunication Union (ITU): digital.life. ITU Internet Report, 2006.
(<http://www.itu.int/osg/spu/publications/digitalife/docs/digital-life-web.pdf>.)

Jenkins, H. ; Clinton, K. ; Purushotma R. ; Robison, A.J. ; Weigel M.: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. MIT Press: Cambridge 2009:

Moser, H.: Schule 2.0: Medienkompetenz für den Unterricht. Carl Link Verlag, Köln 2010

Moser, H.; Rummler, K.; Scheuble, W.: Digitale Lebensstile. Empirische Auswertung der Ausstellung "HOME - Willkommen im Digitalen Leben" im Stapferhaus Lenzburg. Pädagogische Hochschule Zürich, Zürich 2013

Moser, H; Scheuble W.; Signer S.: Medienbildung an der PH Zürich. Quantitative und qualitative Einschätzungen der Studierenden zur Medienbildung an der PH Zürich. PH Zürich, Zürich 2013

Münker, S.: Emergenz digitaler Öffentlichkeiten. Die Sozialen Medien im Web 2.0. Suhrkamp Verlag, Frankfurt, 2009

O'Brien, T.: Creating Better Digital Citizens. In: The Australia Educational Leader. Vol 32, No.2, 2010
(http://www.digitalcitizenship.net/uploads/Creating_Better_Digital_Citizens_ACEL.pdf)

Ohler, J.B.: Digital Community. Digital Citizen. Corwin, Thousand Oaks 2010

Ribble, M.: Digital Citizenship in Schools. International Society for Technology in Education (ISTE), Eugene/ Washington, 2011

Turkle, S.: Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich. Rohwolt Verlag, Reinbek, 1998

Stange, W.: Was ist Partizipation? Definitionen – Systematisierungen. Veröffentlichung im Rahmen der Beteiligungsbausteine des Deutschen Kinderhilfswerkes e.V. München, 2007
(http://www.kinderpolitik.de/beteiligungsbausteine/pdf/a/Baustein_A_1_1.pdf)

Wagner, U. & Brüggem, N.: Von Alibi-Veranstaltungen und „Everyday Makers“. Ansätze zur Partizipation im Netz. In: K. Lutz, E. Rösch & D. Seitz (Hrsg.), Partizipation und Engagement im Netz. Neue Chancen für Demokratie und Medienpädagogik. kopaed, München, 2010, S. 21-42.

Wampfler, P.: Facebook, Blogs und Wikis in der Schule. Ein Social-Media-Leitfaden. Vandenhoeck&Ruprecht, Göttingen, 2013