

Kapitel 6

Online-Kommunikationstools zur Förderung des Lernens, der Identität und der aktiven Staatsbürgerschaft von Digital Natives

Adina Marina Colafoteanu

Digital Natives kommunizieren anders: über E-Mail, IM, Chats! ...
Digital Natives teilen anders: über Blogs, Webcams und Fotohandys.
(Prensky 2004)

DIGITAL NATIVES UND ONLINE-KOMMUNIKATION

Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) spielen im Leben junger Menschen eine immer wichtigere Rolle. Es ist jedoch wichtig, diese neuen Kommunikationsformen zu verstehen und sie für positive Zwecke einzusetzen, da IKT im digitalen Zeitalter ein bezeichnendes Merkmal der Moderne darstellen (Bauman 2004). Begriffe wie „Digital Natives“, „Netzgeneration“, „Generation Google“ oder „Millennials“ werden verwendet, um die Bedeutung dieser neuen Technologien für jüngere Generationen herauszustellen. „Digital Natives“ bezieht sich zum Beispiel hauptsächlich auf jene, die in den letzten 20 Jahren geboren wurden, mit den neuen Technologien stets eng interagieren konnten und mit der digitalen Sprache von Computern aufgewachsen sind (Prensky 2001).

Bisherige Studien definieren Digital Natives über ihr Geburtsdatum oder das Ausmaß ihres Kontakts, ihrer Erfahrung und ihrer Kompetenz mit diesen Technologien (Helsper & Eynon 2009). Manche dieser Studien berücksichtigen das Konzept der Neuroplastizität und befassen sich mit den Auswirkungen von IKT auf die Fähigkeit

des Gehirns, neue neuronale Verbindungen zu schaffen. Allerdings untersuchen nur wenige Studien die Herausforderungen, die die Nutzung von IKT im Leben junger Menschen schafft. Digital Natives stellen ihre Umwelt vor Herausforderungen: Lehrkräfte sollen andere, an die neuen Bildungsbedürfnisse angepasste Instrumente einsetzen und Arbeitgeber andere, auf die neuen Kommunikationsbedürfnisse zugeschnittene Arbeitsbedingungen schaffen, während sich soziale und staatliche Strukturen auf die extensive Nutzung von virtuellen Formen der Beteiligung durch Digital Natives einstellen müssen.

Studien zur Internetnutzung Jugendlicher befassen sich mit verschiedenen Thematiken, angefangen von den IKT, die zur Schaffung neuer Instrumente für soziale Eingliederung, größere Freiheit von Diskriminierung und Gewalt und den Zugriff auf Ressourcen eingesetzt werden, bis hin zu Analysen, wie Jugendliche Online-Kommunikationstools nutzen, um sich von traditionellen Strukturen zu lösen und neue Gemeinschaften zu bilden (Wyn et al. 2005). Digital Natives nutzen das Internet zur Kommunikation statt lediglich als Informationsquelle (Prensky 2001). Der Austausch von E-Mails und Sofortnachrichten hat sich zur bevorzugten Kommunikationsmethode entwickelt. Die für die Vorliebe Jugendlicher für Online-Kommunikation primär verantwortlichen Faktoren sind die Verfügbarkeit dieser Tools, ihre Verwendung als persönliches Protokoll und zum Erlernen sozialer Normen sowie das Erlebnis sozialer Präsenz (Stald 2008). Allerdings ist der Zugang zu diesen Tools nach wie vor ungleich verteilt, und Kritiker/-innen behaupten, dass Jugendliche durch diese Priorisierung dem Risiko von Mobbing und anderen Gefahren ausgesetzt sind. Andere haben sich mit der mangelnden Fähigkeit Jugendlicher beschäftigt, geeignete virtuelle Räume zu wählen, da ihr kritisches Denken noch nicht voll entwickelt ist (Stald 2008; McKay et al. 2005).

Junge Menschen entscheiden sich aus spezifischen Gründen für unterschiedliche Formen der Online-Kommunikation. Für Informationen im Internet ist Google die erste Anlaufstelle. Für Kontakte mit Freunden verfügen über 82% der jungen Europäer/-innen über Profile auf sozialen Netzwerken (Eurostat 2015), wobei sie Facebook bevorzugen und angezeigte Werbung größtenteils ignorieren (Barefoot Creative 2008). MIM-Anwendungen (Mobile Instant Messaging, mobile Sofortnachrichten) haben für junge Menschen ebenfalls beträchtlich an Bedeutung gewonnen, und dementsprechend haben Anwendungen wie WhatsApp oder Viber, über die Digital Natives Nachrichten in Echtzeit kostenlos an Einzelne und Gruppen versenden können, die Präferenzen Jugendlicher grundlegend verändert. Entscheidende Überlegungen in diesem Zusammenhang sind die geringen Kosten, die jeweiligen Intentionen und Erwartungen, die Community, die Privatheit und Zuverlässigkeit. Dieser Wandel wird als eine Entwicklung aufgefasst, die die Kommunikation unter Jugendlichen verbessert hat. Neben der Koordination mit Freund(inn)en und Gleichaltrigen verwenden Jugendliche diese Anwendungen auch zum Austausch von Wünschen und „Geschenken“ per Textnachricht (Church & de Oliveria 2003).

Drei verwandte Themenbereiche, die wir in den folgenden Abschnitten behandeln, werden im Zusammenhang mit der Präferenz der Digital Natives für Online-Kommunikationstools häufig diskutiert: Identität, Staatsbürgerschaft und Lernen (Stald 2008, Wyn et al. 2005).

Lernen

Die in „digital Arme“ und „digital Reiche“ aufgeteilte Netzgeneration (McKay et al. 2005) hat die Möglichkeit, neue Fertigkeiten und Kompetenzen zu entwickeln (zum Beispiel in der Kommunikation oder fremdsprachlichen Kompetenz). Diese Generation, die in einer Zeit aufgewachsen ist, in der sich die soziale Interaktion grundlegend verändert hat, kann diese Kompetenzen durch die Nutzung von Online-Kommunikationstools erwerben (World YOUTH Report 2003). Sozialverhalten dreht sich heute um soziale Online-Kontakte. Selbst wenn junge Menschen im Cyberspace Hassrede und Diskriminierung ausgesetzt sind und Online-Gewalt in manchen Fällen auch auf die Offline-Welt übertragen wird, bevorzugen junge Menschen weiterhin synchrone Chats und Online-Diskussionen. Diese Präferenz wird hauptsächlich von der Tatsache bestimmt, dass sich das Urteil anderer in der Online-Welt auf das stützt, was man sagt und erstellt, während in der Offline-Welt der auf Äußerlichkeiten abstellende so genannte „Lookism“ weiterhin eine große Rolle spielt (Prensky 2004). Die Lernprozesse Jugendlicher sind klar von der Medienkultur beeinflusst, aber Jugendliche bauen auch gemeinsam mit Gleichaltrigen neue Gemeinschaften auf. Diese Online-Communities werden definiert als „soziale Zusammenschlüsse, die aus dem Internet entstehen, wenn genügend Menschen genügend lange öffentliche Diskussionen mit ausreichender menschlicher Empfindung führen, um im Cyberspace Netzwerke persönlicher Beziehungen zu bilden“ (Rheingold 1993). Communities von Gamerinnen und Gamern, gesellschaftlichen Aktivistinnen und Aktivisten, Bloggerinnen und Bloggern usw. sind unterschiedlich umgrenzt, aber Nutzer/-innen spezifischer Communities können völlig ortsunabhängig Beiträge leisten und andere Mitglieder unterstützen.

Jugendliche schaffen so durch ihre Kompetenz in Online-Kommunikationstools Online-Communities, die traditionelle Grenzen von sozialen Schichten und Gender in einem nicht physischen Raum überschreiten. Sie können sich engagieren, Beteiligungsmöglichkeiten finden und Teil internationaler Bewegungen für Menschenrechte, soziale Rechte oder Umweltschutz werden oder sich anderen Interessensgemeinschaften anschließen. Dementsprechend bringt sie ihr Online-Ansatz den Theorien der maximalen Staatsbürgerschaft näher, indem er ihnen neue Möglichkeiten des politischen Engagements und der aktiven Staatsbürgerschaft ermöglicht. Für Online-Communities ist die Tatsache entscheidend, dass junge Menschen sie als Räume auffassen, in denen sie sowohl durch den Austausch von Informationen als auch durch den Erwerb von Wissen lernen können. Dies hat einige Jugendorganisationen und -initiativen dazu veranlasst, ihre Mitglieder in der Nutzung von Online-Kommunikationstools zu schulen. Die Initiative Ma Youth Civic Education zum Beispiel ist eine vom Global Leaders Network in Simbabwe entwickelte Schulungsplattform, die junge Führungspersönlichkeiten im Alter von 16 bis 35 über WhatsApp schult.³⁸ Diese Plattform arbeitet mit Open-Source-Materialien in Text- und Videoform, die über WhatsApp-Gruppen geteilt werden, und

38 Siehe www.coe.int/en/web/world-forum-democracy/2016-lab-8-digital-education-for-democracy, abgerufen am 26. Februar 2018.

hat zum Ziel, die Bürgerbeteiligung Jugendlicher durch den strategischen Einsatz von Empowerment durch Wissen zu fördern.

Identitätsbildung

Tools für die Internet- und Online-Kommunikation geben Jugendlichen die Möglichkeit, neue Formen des Selbstausdrucks kennenzulernen und einzusetzen: Im Cyberspace können selbst Introvertierte gehört werden. Junge Blogger/-innen und Vlogger/-innen haben tausende Jugendliche als Follower und beeinflussen die Politik und Geschehnisse weltweit (Wyn et al. 2005). Wie die Online-Communities sind auch die neuen Cyber-Identitäten, die mithilfe von Online-Kommunikationstools aufgebaut werden, global und dynamisch und werden im Wesentlichen von anderen Formen der Interaktion bestimmt, die in der Online-Welt stattfinden. Online-Communities ermöglichen es jungen Menschen, sich zu vernetzen, eine auf der Zugehörigkeit zu vielfältigen Gruppen basierende Identität aufzubauen und Zugang zu internationalen Bewegungen und Jugendkampagnen in aller Welt zu finden. Diese Möglichkeit stand den Generationen vor den Digital Natives nicht offen.

Staatsbürgerschaft und Beteiligung

Die Netzgeneration ist durch die Nutzung von Sofortnachrichten, E-Mails, Blogs und Websites in der Lage, neue Formen der politischen Beteiligung und des zivilgesellschaftlichen Engagements zu schaffen. Junge Menschen setzen das Internet oft zum Aufbau sinnstiftender sozialer Netzwerke ein. Die Nutzung synchroner Chats und Online-Diskussionen ermöglicht es Jugendlichen, Themen zu diskutieren, denen vonseiten der „Offline-Generationen“ kein großes Interesse entgegengebracht wird. Diese Digital Natives treffen sich in Diskussionsgruppen, arbeiten zusammen und planen Aktivitäten, die entscheidend zu sozialem Wandel beitragen können.

Wenn „Europas Zukunft von seiner Jugend abhängt“ (EU 2009), ist es höchste Zeit, dass sich europäische Länder darauf konzentrieren, die soziale und politische Beteiligung junger Menschen zu fördern. Verschiedene Maßnahmen und politische Strategien (wie die Mechanismen des „strukturierten Dialogs“) wurden bereits umgesetzt, um einen Dialog zwischen Jugendlichen und Entscheidungsträger/-innen zu gewährleisten. Einige dieser Mechanismen lassen den Online-Dialog zu und beinhalten die von Jugendlichen bevorzugt genutzten Online-Kommunikationstools. Die meisten der am strukturierten Dialog beteiligten nationalen Arbeitsgruppen haben Mechanismen für die Online-Konsultation geschaffen, darunter auch Online-Fragebögen, um Jugendliche zu erreichen, ihre Meinungen einzuholen und so möglichst viele Jugendliche an der Erarbeitung europäischer Prioritäten im Jugendbereich zu beteiligen. In Deutschland wurden Posts anderen Teilnehmenden sofort zur Verfügung gestellt, und ihre Altersgenossinnen und -genossen stimmten über die besten Posts ab, während Jugendliche in Estland anhand von Belohnungen zur Teilnahme motiviert wurden (in nur 20 Tagen beantworteten über 800 junge Menschen den Fragebogen) (Europäisches Jugendforum 2012).

Im digitalen Zeitalter, in dem junge Menschen über Video-Streams, Chatrooms, Blogs oder soziale Medien ständig online präsent sind, sind sie unweigerlich Risiken ausgesetzt. In diesem Kontext müssen sich Entscheidungsträger/-innen damit auseinandersetzen, wie diese Risiken gehandhabt werden. Die Bewegung gegen Hassrede³⁹ hat sich als hervorragendes Instrument erwiesen, um junge Menschen zu sensibilisieren und Gleichheit, Würde und Vielfalt im Online-Raum zu fördern. In Anbetracht der zahlreichen Bedenken hinsichtlich der Isolation und des Rückzugs junger Menschen im digitalen Zeitalter müssen Fachleute aus der Praxis, politische Entscheidungsträger/-innen und Erwachsene allgemein unbedingt verstehen, dass Digital Natives hinsichtlich ihrer Kommunikationsmittel andere Präferenzen haben als frühere Generationen. Junge Menschen kommunizieren anders. Sie bauen Identitäten auf, mit denen sie an mehreren Orten zugleich präsent sein können, und sie schaffen und entwickeln Online-Communities anhand neuer Formen der Beteiligung, die auf Online-Partizipation und -Aktivismus basieren. Die Präferenzen der Digital Natives für neue Kommunikationstools erfordern daher einen neuen Ansatz für die Jugendpolitik und neue Mechanismen, um Jugendliche an der Entscheidungsfindung zu beteiligen.

LITERATUR

Barefoot Creative (2008): „Communicating with teens and young people“, verfügbar unter www.barefootcreative.com/res/pdf/bf_youth_study.pdf, aufgerufen am 26. Februar 2018.

Bauman, Z. (2004): *Identity: conversations with Benedetto Vecchi*, Polity Press, Cambridge.

Church, K./Oliveira, R. de (2013): „What’s up with WhatsApp? Comparing mobile instant messaging behaviors with traditional SMS“, 15th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services (Mobile HCI 2013).

EU (2009): „An EU Strategy for Youth – Investing and empowering – A renewed open method of coordination to address youth challenges and opportunities“, Communication from the Commission to the Council, the European Parliament, the European Economic and Social Committee and the Committee of Regions.

Eurostat (2015): „Being young in Europe today“, verfügbar unter http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Being_young_in_Europe_today, aufgerufen am 26. Februar 2018.

Helsper, E./Eynon, R. (2009): „Digital natives: where is the evidence?“, *British Educational Research Journal*, S. 1–18, verfügbar unter [http://eprints.lse.ac.uk/27739/1/Digital_natives_\(LSERO\).pdf](http://eprints.lse.ac.uk/27739/1/Digital_natives_(LSERO).pdf), aufgerufen am 26. Februar 2018.

³⁹ Bewegung gegen Hassrede, siehe www.nohatespeechmovement.org, abgerufen am 26. Februar 2018.

James, C. (2009): "Young people, ethics, and the new digital media – A synthesis from the GoodPlay project", The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning, verfügbar unter https://dmlcentral.net/wp-content/uploads/files/young_people_ethics_and_new_digital_media1.pdf, aufgerufen am 26. Februar 2018

McKay, S. B./Thurlow, C./Toomey Zimmerman, H. (2005): "Wired whizzes or techno-slaves? Young people and their emergent communication technologies", in Williams, A./Thurlow, C. (2005): *Talking adolescence: perspectives on communication in the teenage years*, Peter Lang, New York.

Prensky, M. (2001): "Digital natives, digital immigrants", *On the Horizon*, Bd. 9, Nr. 5, S. 1–5.

Prensky, M. (2004): "The emerging online life of the digital native. What they do differently because of technology, and how they do it", verfügbar unter www.marcprensky.com/writing/Prensky-The_Emerging_Online_Life_of_the_Digital_Native-03.pdf, aufgerufen am 26. Februar 2018.

Rheingold, H. (1993): *The virtual community. Homesteading in the electronic frontier*, Addison-Wesley Publishing Company, Reading, MA.

Stald, G. (2008): "Mobile identity: youth, identity, and mobile communication media", in: Buckingham, D. (Hrsg.), *Youth, identity, and digital media*, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, The MIT Press, Cambridge, MA, S. 143–164.

Wyn, J. et al. (2005): *Young people, wellbeing and communication technologies*, Mental Health and Wellbeing Unit Victorian Health Promotion Foundation, verfügbar unter http://web.education.unimelb.edu.au/ycr/linked_documents/Youngpeoplewellbeingandcommtechs, aufgerufen am 26. Februar 2018.

World YOUTH Report (2003): "Youth & information and communication technologies (ICT)", verfügbar unter www.un.org/esa/socdev/unyin/documents/ch12.pdf, aufgerufen am 26. Februar 2018.