merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

# Bernhard Debatin: Welche Werte vermitteln digitale Medien Heranwachsenden?

Beitrag aus Heft »2016/01: schule. smart. mobil«

Nicht die durch Medien kommunizierten Inhalte werden untersucht, sondern die Wertvermittlung durch die Medientechnologie selbst, vor allem die instrumentellen Werte Verfügbarkeit und Konnektivität, die sich in der Mediennutzung ebenso mitteilen wie die Erfahrung der Inferiorität und Überwältigung durch mangelnde Kontrollmöglichkeiten. Neben verstärkter individueller Medienkompetenz kann vor allem ein gesellschaftliches Verständnis von Media Literacy Auswege bieten.

Literatur:

Anders, Günter (1961). Die Antiquiertheit des Menschen. Band 1. München: Beck.

Baacke, Dieter (1999). Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten. In: Baacke, Dieter/ Kornblum, Susanne/Lauffer, Jürgen/Mikos, Lothar/Thiele, Günther A. (Hrsg.), Handbuch Medien: Medienkompetenz. Modelle und Projekte. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 31–35.

Bauer, Thomas A. (2014). Kommunikation wissenschaftlich denken. Perspektiven einer kontextuellen Theorie gesellschaftlicher Verständigung. Wien/Köln/Weimar: böhlau.

Berriman, Liam/Thomson, Rachel (2015). Spectacles of intimacy? Mapping the moral landscape of teenage social media. In: Journal of Youth Studies, 18 (5), pp. 583–597.

Bitkom (2014). Jung und Vernetzt: Kinder in der digitalen Gesellschaft. Berlin. www.bitkom.org/Publikationen/2014/Studien/Jung-und-vernetzt-Kinder-und-Jugendliche- in-der-digitalen-Gesellschaft/BITKOM_Studie_Jung_und_vernetzt_2014.pdf [Zugriff: 25.11.2015]

Döring, Nicole (2014). Consensual sexting among adolescents: risk prevention through abstinence education or safer sexting? In: Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 8 (1). www.cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2014031401&article=9 [Zugriff: 25.11.2015].

Elofson, Matt (2014). New Digital Media: A Contemporary “Eternal Fear.” In: The Journal of Youth Ministry, 12, pp. 33–51.

Hugger, Kai-Uwe/Tillmann, Angela/Bader, Julia/Cwielong, Ilona/Kratzer, Verena (2013). Kids Mobile Gaming: Mobiles Spielen bei Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren. www.th-koeln.de/mam/downloads/deutsch/hochschule/fakultaeten/f01/007_diskurs2_2013_huhugg_tillmann_ ua_04_06_2013.pdf [Zugriff: 21.12.2015]

Roszak, Theodore (1986). Der Verlust des Denkens. Über die Mythen des Computer-Zeitalters. München: Droemer & Knaur. Statista (2015). Mediennutzung von Jugendlichen – Statista-Dossier. www.de.statista.com/statistik/studie/id/27166/dokument/mediennutzung-von-jugendlichenstatista- dossier [Zugriff: 25.11.2015].



kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Turkle, Sherry (2011). Alone together: Why we expect more from technology and less from each other. New York: Basic Books.

Weigel, Margaret/Heikkinen, Katie (2007). Developing Minds with Digital Media: Habits of Mind in the YouTube Era. The Developing Minds with Digital Media Project. Cambridge: Harvard University. www.thegoodproject.org/pdf/No-51-Developing- Minds-with-Digital-Media.pdf [Zugriff: 25.11.2015]