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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Friedrich Krotz und Eike Rösch: Apps verändern die Medienpädagogik

Beitrag aus Heft »2014/03: Apps«

Als vor nur sieben Jahren das iPhone vorgestellt wurde, sagten viele ein schnelles Ende der Neuentwicklung voraus. Apps spielten in der damaligen Diskussion kaum eine Rolle und in Apples Entwurf waren sie noch nicht mal vorgesehen. Heute hat das Smartphone Technik, Arbeit und Leben und die Nutzung des Internet revolutioniert; genau genommen, die Art und Weise, wie die Menschen den mobilen Minicomputer „Smartphone" nutzen, der gleichzeitig am Telefonnetz sowie am Internet hängt und dabei auch nicht selten Ortungsinformationen preisgibt, hat Arbeit und Alltag, Leben und soziale Beziehungen in Kultur und Gesellschaft schnell und in vielfältiger Weise verändert. Dafür spielten und spielen insbesondere Apps eine wichtige Rolle: Sie schaffen eine Fülle von meist einzelnen Anwendungen, von denen manche immens funktional und hilfreich sind, während andere kaum vernünftig brauchbar sind oder gar nur dazu dienen, den Userinnen und Usern das Geld aus der Tasche zu ziehen. Diese Vielfalt untermauert das geflügelte Wort, es gebe für alles eine App. Natürlich werfen Apps wie alle Programme auch viele alte und neue Fragen auf, so einmal mehr die nach den Potenzialen für Kommunikation und Medienproduktion, aber auch nach dem Verhältnis von Datenschutz und Ausspähung. Hier ist Medienpädagogik nicht nur pädagogisch, sondern auch politisch gefragt. Für die pädagogische Arbeit und die Medienpädagogik im Speziellen haben sich auch die Rahmenbedingungen menschlichen Handelns grundlegend gewandelt, von denen sie ausgehen müssen: Smartphone-Nutzende haben ständig multifunktionale Minicomputer dabei, mit denen sie auf das Wissen der Welt zugreifen können, soweit es im Internet verfügbar ist, mit der Welt kommunizieren können, sofern ihre Kommunikationspartnerinnen oder -partner ebenfalls vernetzt Apps verändern die Medienpädagogik sind, und/oder Medienprodukte herstellen und mindestens in ihren Bekanntenkreisen distribuieren können, für die früher aufwändige Technik bereitgestellt werden musste. Dass man mit Apps auch sonst noch viel mehr machen kann, dass Apps aber auch ausgesprochen eindringlich sind, alle möglichen Rechte verlangen, zum Teil ständig auf die Userinnen und User Einfluss zu nehmen versuchen und an den Konsumkapitalismus anschließen, weiß, wer über ein Smartphone verfügt. Mit dem Schwerpunkt dieser merz-Ausgabe soll daher betrachtet werden, was Apps im Leben der Menschen und insbesondere von Kindern und Jugendlichen bedeuten, an welche Potenziale Medienpädagogik anknüpfen und mit welchen sie sich auseinandersetzen muss und welche Bedeutung sie somit für spezifische Bereiche der Medienpädagogik haben. Dabei ist einschränkend zu sagen, dass die Entwicklung hier derzeit sehr schnell geht, bisher noch wenige belastbare empirische Studien und theoretische Überlegungen vorliegen und auch im Bereich der Medienpädagogik vor allem neue Ideen erprobt werden – über fertige Rezepte verfügt auch hier niemand. Im ersten Aufsatz begreift Friedrich Krotz die Trägermedien Smartphone und Tabletcomputer, auf denen die Idee von Apps entstanden ist, im Sinne des Mediatisierungsansatzes als eine Weiterentwicklung des Mobiltelefons, das unter anderem schon mit Kamera und Kalender ausgerüstet war, bei dem das Telefonieren und SMS-schreiben aber noch im Vordergrund standen. Auf dieser Basis lassen sich Apps dann in ihrer Vielfalt etwas systematischer beschreiben, insofern es darum geht, die damit verbundenen Forschungsfragen zu identifizieren und vielleicht auch erste Antworten auf der Basis explorativer Studien zu entwickeln. Dabei stehen die Potenziale und die Risiken für die Nutzenden im Vordergrund. Die Auseinandersetzung mit diesen Risiken im Umgang mit Apps ist auch ein wichtiger Gegenstand der Medienerziehung. Die trotz aller Skandale weiter wachsenden Zahlen der Nutzerinnen und Nutzer von WhatsApp etwa zeigen, dass es nicht leicht ist, Nutzende zu einer Verhaltensänderung zu bewegen. Manuel Neunkirchen und Jeffrey Wimmer entwickeln mit ihrem Beitrag „Es könnte ja passieren, dass …"

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

eine wichtige Grundlage für pädagogische Angebote im Hinblick auf Apps: In einer Studie der TU Ilmenau wurde untersucht, welche Risiken im Zusammenhang mit Apps wahrgenommen werden und durch welche Faktoren das Risikobewusstsein beeinflusst wird. Auch in der Schule hat die Diskussion über Lernen mit digitalen Medien durch Smartphones und Tablets eine neue Dynamik bekommen: Apps spielen dabei eine zentrale Rolle.

Eike Rösch und Björn Maurer betrachten die Hintergründe dieser Entwicklung und stellen pädagogische Überlegungen in den Mittelpunkt. In der aktiven Medienarbeit haben Apps eine ganz eigene praktische Relevanz, etwa indem ‚klassische' Projektformen mit mitgebrachten Geräten und Apps realisiert werden können, aber auch weil völlig neue Produktionen möglich geworden sind. Björn Friedrich und Daniel Seitz beleuchten die Potenziale und Knackpunkte dieser Entwicklung und kommen unter anderem zu dem Schluss, dass das mediale und pädagogische Know-how der Fachkräfte gefragter ist denn je. An Apps und Smartphones manifestieren sich alle aktuellen Herausforderungen für den Jugendschutz: die zunehmende Dominanz von Konzernen, die Versäumnisse bei gesetzlichen Regelungen sowie die zunehmende Internationalität. Darum und was das für jugendschützerische Aktivitäten bedeutet, geht es in einem Interview, das Swenja Wütscher mit Markus Gerstmann geführt hat. Einen bedeutenden Teil von Apps machen Spiele aus und mit Smartphones sind Games endgültig im Alltag angekommen und überall präsent – gespielt werden kann auf dem Sofa, auf dem Klo, im Bus und auf dem Schulhof. Tobias Miller und Anne Sauer betrachten verschiedene Spielformen im Mobile Gaming und deren jeweilige Attraktivität für die Nutzenden. Als pädagogisches Moment bringen sie Beurteilungskriterien für mobile Spiele in die Diskussion ein.

Steffen Griesinger und die Beteiligten in seinem Projekt haben den Spieß umgedreht und selbst eine App programmiert, mit der sich lokalisierte Spielszenarien realisieren lassen. In seinem Artikel skizziert er die Rahmenbedingungen, den Ablauf und pädagogische Empfehlungen für ein solches Projekt. Abschließend skizziert Christine Feil im Gespräch mit Kati Struckmeyer das Konzept der neuen Datenbank des DJI Apps für Kinder, erläutert Beurteilungskriterien und Entwicklungspläne und gibt generelle Einschätzungen zur App-Welt. Die Datenbank soll einen Orientierungspunkt im immer größer werdenden Ozean von Apps für Kinder bieten. Nicht fehlen dürfen in einer Ausgabe über Apps Empfehlungen zu ebendiesen. Swenja Wütscher hat Medienpädagoginnen und -pädagogen nach ihren Erfahrungen gefragt und einige empfohlene Apps einer kritischen Betrachtung unterzogen. In der Gesamtschau der Einschätzungen aus den verschiedenen Bereichen wird deutlich, dass sich die Medienpädagogik einmal mehr neu erfunden hat: Durch Smartphones, Apps und das mobile Internet erleben Medienpädagoginnen und Medienpädagogen eine neue Phase der Medienevolution, in der einiges neu definiert wird, teilweise aber auch auf alte Erfahrungen zurückgegriffen werden kann.

Mit den genannten Schlaglichtern möchten wir die Diskussion über die Relevanz von Apps für die medienpädagogische Forschung und Praxis anregen, Erfahrung sammeln und offene Fragen stellen. Denn eins ist klar: Auch in diesem Feld bleibt es spannend. Und dies wird auch sicher nicht das letzte Heft sein, das sich mit den Möglichkeiten und Problemen von Programmen auf dem Smartphone beschäftigt.