

Call for Papers

Aufwachsen in digitalen Gesellschaften

Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend

Eine interdisziplinäre Tagung zu Ehren von Rüdiger Funiok

Jahrestagung der Fachgruppe Kommunikations- und Medienethik in der DGPuK zusammen mit dem Netzwerk Medienethik und in Kooperation mit der Akademie für politische Bildung, Tutzing.

Termin: Donnerstag, 22. Februar bis Freitag, 23. Februar 2018
Veranstaltungsort: Hochschule für Philosophie, Kaulbachstr. 31, 80539 München
Vorbereitungsteam: Alexander Filipovic, Jessica Heesen, Nina Köberer, Kerstin Liesem, Marlis Prinzing, Michael Schröder, Ingrid Stapf
Internet: <http://tagung2018.netzwerk-medienethik.de/>

Einreichung bis **1. Oktober 2017**

Thema

Die Tagung nimmt aktuelle Entwicklungen im Bereich der Digitalisierung, Bildung und des Kinder- und Jugendmedienschutzes zum Anlass, ein neues Themenfeld für die Kommunikations-, Medien- und Informationsethik aufzubereiten, kritisch zu reflektieren und zu bewerten.

Ziel der Tagung ist es, solche Entwicklungen als medienethische Fragestellungen zu definieren, erste systematische Fundierungen und theoretische Grundlagen dafür aus ethischer Sicht zu erarbeiten und Hinweise für die mediale Praxis und ihre Normierung und Regulierung zu geben. Dies geschieht mit explizitem Bezug auf philosophische Teildisziplinen und ist unter anderem mit Bildungsforschung, Pädagogik, Psychologie, Kulturwissenschaft, Surveillance Studies und Recht verknüpft. Zentral ist die Annahme, dass ein Werte- und Normendiskurs und nicht die Industrie selbst oder die Eigendynamik des Marktes zentrale Impulse für die Entwicklung und Anwendung neuer Technologien geben sollten.

Im Zentrum der Auseinandersetzung steht die Frage der Autonomieentwicklung von Kindern und Jugendlichen, die in digitalisierten Gesellschaften und Öffentlichkeiten heranwachsen. Damit in Zusammenhang werden zum einen Abwägungen mit auf sie bezogene Schutzforderungen (z. B. im rechtlichen Jugendmedienschutz, der Medienregulierung, aber auch in Bezug auf Privatsphäre) und zum anderen Ansätze im Bildungssystem zur Förderung der Befähigungen und Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen relevant. Somit wird die Frage nach dem Aufwachsen in digitalen Gesellschaften als zentrale ethische Frage verstanden, die medien- und bildungspolitisch hochaktuell und relevant ist.

Mediatisierte Kindheit und Jugend wird als eine zentrale Fragestellung erfasst, die zukünftig ein wichtiges Feld ethischer Auseinandersetzungen im interdisziplinären Zusammenspiel sein wird. Der An-

satz ergänzt medienpädagogische Auseinandersetzungen, indem es um philosophisch fundierte Begriffe (z.B. Autonomie bei Kindern im Gegensatz zur Autonomie von Erwachsenen), die theoretischen Grundlagen, die auf zentrale Begriffe wie Freiheit und Verantwortung bezogen werden (z.B. sind Kinder Verantwortungsträger im medialen Geschehen?) und letztlich auch um normative Begründungen und kritische Reflexionen aktueller technischer und gesellschaftlicher Entwicklungen geht (z.B. was sind eigentlich Ziele des Kinder- und Jugendmedienschutzes? Welches Kindheitsbild wird normativ zugrunde gelegt?).

Barbies mit Überwachungsfunktion, Video-Plattformen wie YouTube oder YouNow, vernetzte Computerspiele und Messenger-Dienste wie WhatsApp stehen exemplarisch für Dienste und Medientechniken, die bereits für Kinder eine bedeutende Rolle spielen, ihren Alltag prägen und ihr eigenes Medienhandeln rahmen. Dabei unterscheiden Kinder und Jugendliche nicht mehr wie in früheren Generationen zwischen „real“ und „virtuell“. Die Kanäle oder Endgeräte sind für sie zweitrangig. Medien haben sich vielmehr zu einem „Querschnittsthema“ heutiger Kindheit und Jugend entwickelt, in dem sie zunehmend Orte und Formen ihrer Kommunikation durchdringen.

So stellt die aktuelle KIM-Studie eine hohe Medienausstattung von Kindern fest: Nahezu Vollausstattung besteht bei Fernsehern (100 %), Mobiltelefonen (98 %), Internetzugang und Computer bzw. Laptop (je 97 %). Kinder selber verfügen am häufigsten über ein Mobiltelefon (51 %), eine Spielkonsole (44 %), oder einen Fernseher (36 %).

Ist das Netz also zu einem neuen sozialen Raum für Kinder und Jugendliche geworden? Dass diese Lebensphasen mediatisiert sind, führt zu der Frage, in welchen Kontexten diese Entwicklungen auch Kindheit und Jugend selbst verändern. Finden Kindheit und Jugend heute anders statt oder sind sie nur durch Mediatisierung kontextualisiert? Welche Kindheitsbilder sind philosophisch-anthropologisch angemessen zur Beobachtung und welche Theorien erlauben eine (medien-)ethische Reflexion?

Aktuell diskutiert wird diesbezüglich der Ansatz der Kinderrechte für junge Menschen bis 18 Jahre, wie sie seit 1989 völkerrechtlich in der UN-Kinderrechtskonvention verbrieft sind. Der hier zugrunde gelegte Begriff des Kindeswohls bedarf (medien)ethischer Reflexion. Aktuell werden vor allem Schutzrechte von Kindern und Jugendlichen vor ungeeigneten Inhalten, Kontaktisiken und Verschuldungsfallen im Rahmen des Jugendmedienschutzes diskutiert. Zu fragen wäre allerdings auch, in welchem Verhältnis Schutz-, Autonomie- bzw. Förderungsrechte aus ethischer Sicht zueinander stehen, wie Autonomierechte von Kindern im Netz gestärkt werden könnten und inwiefern Schule und außerschulische Einrichtungen sie befähigen können, diese auch wahrzunehmen.

Themenfelder der Tagung

1. Fürsorge und Bildung – zwischen digitaler Kompetenz und Überwachung

Das Aufwachsen in einer digitalen Gesellschaft ist verbunden mit der ständigen Präsenz von Informationstechniken im heimischen und institutionellen Umfeld (Kindergarten, Schule, Ausbildung). Digitale Informations- und Kommunikationstechnik prägt zunehmend den Bereich der Bildung und die damit verbundenen Konzepte von Lernen und Wissen. In allen diesen Bereichen fallen Daten an, die viel über die Lernenden aussagen. Über das Lernverhalten können sehr persönliche Informationen wie z. B. über Fähigkeiten, Intelligenz oder inhaltliche Interessen erfasst werden. Interaktive und entsprechend auch adaptive Systeme können sich dem einzelnen Kind/der lernenden Person zuwenden und auf individuelle Präferenzen und Fähigkeiten eingehen. IT-Systeme können helfen, den Grad der Individualisierung zu verfeinern, Lernkarrieren zu dokumentieren und die lernende Person „optimal“ zu fördern.

Nicht nur öffentliche Erziehungs- und Bildungseinrichtungen nutzen Informationstechniken, auch Eltern setzen Apps, intelligente Wohnumgebungen oder (Baby)-Videoüberwachung ein, um ihre Kinder gut zu betreuen und zu kontrollieren. Darüber hinaus nutzen Kinder und Jugendliche Spielkonsolen oder „intelligente“ Spielzeuge, die ihr Verhalten registrieren und in denen spielerische Anteile mit kommerziellen vermischt werden.

Es stellen sich hier viele Fragen, die unter anderem auch mit der besonderen (verletzlichen) Situation von Kindern als lernenden und abhängigen Personen zu tun haben. Personenbezogene Daten von Kindern und Jugendlichen sind (nicht zuletzt aufgrund ihrer nicht-gefestigten Identitäten) besonders schutzwürdig, gleichzeitig ist das Wissen über sie besonders wichtig für eine gute Förderung und Begleitung.

2. Gamification - zwischen Unterhaltung und Normenvermittlung, Spielen und Lernen

Die Wirkung der Unterhaltung auf persönliche Einstellungen und Normenentwicklung ist ein in der Forschung bislang noch wenig untersuchtes Feld. Dabei erfüllt Unterhaltung auch für Kinder und Jugendliche wichtige Funktionen. Unterhaltung bewirkt Entlastung und Ablenkung vom fremdstrukturierten Alltag, kann Kreativität und kognitive Entwicklung fördern, kann ästhetisches Empfinden entwickeln helfen, ermöglicht inneres Probedenken und kann als Voraussetzung für die Auseinandersetzung mit moralischen Normen wirken. Ängste der Erwachsenen, dies könnte "Zeitvergeudung" und "Weltflucht" bedeuten, stehen dem entgegen, wobei aber auch Paradoxien deutlich werden: Vielleeserinnen und -leser bekommen Lob, Vielcomputerspielerinnen und -spieler werden getadelt; Brettspiele sind gut, Handyspiele nicht. Fest steht, dass Unterhaltung und Spiele bedeutsam für Kinder und Jugendliche sind und diese Unterhaltungswelt der Kinder und Jugendlichen digitalisiert ist. Laut Ergebnissen der JIM-Studie (2016) verbringen 64 % der befragten Mädchen und Jungen ihre Zeit täglich oder mehrmals pro Woche mit digitalen Spielen. Dabei werden verschiedene Plattformen wie das eigene Smartphone, Spielkonsolen oder PCs genutzt. Zudem gibt es Entwicklungen in Bildung und Wissensvermittlung, die Unterhaltungs- und Spielelemente bewusst einbauen wie "Serious Games" oder auch "Gamification" – also das Konzept, Spielprinzipien und -mechaniken auf Alltägliches zu übertragen.

Eine Reihe von Fragen stellen sich hier in ethischer Perspektive: Neben Datenschutz-Aspekten und den Auswirkungen von digitalen Unterhaltungs- und Spielwelten auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf ihre Identität, ihr Sozialverhalten und ihre moralische Entwicklung geht es auch um die übergreifende Frage, wie man ethisch mit dem Thema Unterhaltung umgehen kann.

3. Virtual Reality, Social Media, „Fake News“ - Zur Bedeutung von Wahrheit und Wirklichkeit für das Aufwachsen

Kinder und Jugendliche werden heute sehr früh über digitale Medien und soziale Plattformen mit virtueller Realität und mit teilweise auch irreführenden oder gar gefälschten Informationen konfrontiert, die ihnen als „wahr“ untergeschoben werden. Dabei sind die gesicherte Wahrnehmung von Wirklichkeit, die Orientierung an geteiltem Wissen und das Vertrauen auf Wahrheiten essentielle Voraussetzungen für eine sichere und geschützte Kindheit – und zwar mit Bezug auf die einzelne Person ebenso wie in Hinsicht auf eine (zukünftige) Teilhabe von Kindern und Jugendlichen an demokratischen Prozessen, für die die Fähigkeit, unterschiedliche Wirklichkeiten einzuordnen eine unabdingbare Voraussetzung ist. Erkenntnistheoretische Überlegungen verknüpfen sich hier mit medienethischen Konzepten. Augmented Reality-Anwendungen wie Pokémon Go und neue Formate wie Virtual Reality-Journalismus bringen alte Gewissheiten von „realer“ und „fiktiver“ Wirklichkeit ins Wanken. In diesem Teil der Tagung werden erkenntnistheoretische Überlegungen zur virtuellen Realität angestellt. Medienethische Fragestellungen zu Phänomenen der „augmented reality“ wie Pokémon Go oder neu entstehende Formen von „mixed reality“ rücken ins Zentrum.

Exemplarische Fragestellungen

Es werden Einreichungen zu spezifischen und grundlegenden Themen aus dem Spektrum des Calls erbeten, leitend können dabei die folgenden Fragestellungen sein:

Kindheitskonzepte und Kinderrechte

- Verändert sich Kindheit und Jugend im Zuge von Mediatisierung und Datafizierung? Und wenn ja, wie?

- Förderung und Wahrung von Kinderrechten im Zuge von Überwachung und Fremdsteuerung: Was bedeutet das Aufwachsen in digitalen Gesellschaften für die Autonomieentwicklung?
- Kinder- und Jugendmedienschutz: was sind hier neue Themen und Herausforderungen, aber auch Möglichkeiten für die Regulierung?
- Selbststeuerung und Identitätsfindung unterliegen auch in digitalisierten Umgebungen vorgegebenen Optionen und konfigurierten Systemen, die intransparent und manipulativ sein können. Welchen Einfluss hat die Mediatisierung auf Konzepte der Selbstbildung und die Bedeutung ästhetischer Erfahrung?

Kompetenzentwicklung und (lebenslanges) Lernen

- Wer steuert wen? Die Logik von Algorithmen und Codes und ihre Rolle in der digitalen Bildung (Code-Kompetenz, Programmierungsfähigkeiten).
- Erwerbstätige von heute müssen sich auf vielerlei Veränderungen ihrer Jobprofile einstellen. Erwerbsbiografien werden in Zukunft nicht mehr linear verlaufen. Welche Rolle spielen hierbei Digitalisierungsprozesse und welche Formen der Wissensaneignung stehen im Vordergrund? Brauchen wir ein neues Verständnis von Entwicklung als lebenslangem Prozess?

Überwachung und Fürsorge

- Welche Möglichkeiten der "Selbst-Überwachung" und der gegenseitigen Überwachung der Schülerinnen, aber auch zur Überwachung der Lehrer/innen sind gegeben?
- Welche Probleme ergeben sich für die Lernsituation in einer „überwachten“ Umgebung? Wie sind Programme zur Digitalisierung des Klassenzimmers vor diesem Hintergrund zu bewerten?
- Welche Probleme könnten die wachsenden Private-Public-Partnerships zur Ausstattung mit Hard- und Software im Bildungsbereich erzeugen?
- Welche Datenschutzbestimmungen liegen spezifisch für Kinder- und Jugendliche vor?
- Welche Potenziale bieten digitale Lernangebote Kindern und Jugendlichen mit Beeinträchtigungen und/oder spezifischen Ansprüchen (z. B. Hochbegabung)?
- Was ist die Rolle der Eltern und Erziehungsberechtigten in diesen Zusammenhängen? Inwiefern machen sich Eltern "schuldig", die ihre Kinder nicht oder kaum überwachen?

Gamification und Unterhaltung

- Gibt es spezielle normative Kriterien für die Beurteilung von Unterhaltung und Spiel und wie lässt sich eine Unterhaltungs- und Gaming-Ethik auf den Bereich Kindheit und Jugend spezifizieren? Wie wirken Unterhaltungsformate und Computerspiele – auf den Einzelnen und auf die Gesellschaft?
- Wie können Unterhaltung und Spiel ethisch gewürdigt werden, was sind diesbezügliche Kriterien und was ist zu kritisieren?
- Welche Akteure können im Bereich Unterhaltung und Spiele identifiziert werden (Nutzer, Produzenten, Regulierer, Erzieher, Eltern...) und welche Verantwortung haben diese?

Wahrheit und Wirklichkeit

- In welchem Verhältnis zueinander stehen Wahrheit, Wahrhaftigkeit, Wirklichkeit und Fiktion in digitalisierten Gesellschaften und welche Vorstellungen haben spezifisch Kinder und Jugendliche davon?
- Inwiefern können Medien in Zeiten von „Fake News“ und Avataren weiterhin Orientierung geben?
- Wie wird die Unterscheidung von Wirklichkeit und virtueller Realität gelehrt und gelernt?

Hinweis zum Prozedere, Review und Einreichungsschluss

Aussagekräftige Extended Abstracts (zwischen 4.000 und 6.000 Zeichen – inklusive eines Literaturverzeichnisses) mit konkretem Bezug zum Thema der diesjährigen Tagung werden *bis zum 1. Oktober 2017* an die folgenden Adressen erbeten: marlis.prinzing@das-rote-sofa.de und koeberer@nlq.nibis.de (zweite Sprecherinnen der FG, s.u.).

Die Abstracts sind durch das Entfernen aller die Autor_innen identifizierenden Angaben aus Text und Dokumenteneinstellungen zu anonymisieren.

Das Review wird als qualitatives Feedbackverfahren von Mitgliedern der Fachgruppe und vom Organisationsteam durchgeführt. Die Ergebnisse des anonymen Begutachtungsverfahrens werden im Dezember 2017 bekannt gegeben. Es ist geplant, ausgewählte Beiträge der Jahrestagung zu veröffentlichen. Ein Beitrag auf der Tagung führt nicht automatisch zu einer Veröffentlichung im geplanten Band.

Wir freuen uns auf Ihre Einreichungen!

Tagung zu Ehren von Rüdiger Funiok

Die Tagung wird zu Ehren von Prof. Dr. em. Rüdiger Funiok SJ durchgeführt. Rüdiger Funiok hat in diesem Jahr seinen 75.sten Geburtstag gefeiert. Er hat immer auch in der Schnittmenge von Medienethik und pädagogischen Fragen gearbeitet. Mit der Tagung ehren wir sein Wirken für die Disziplin Medienethik, nicht zuletzt auch für die Fachgruppe Kommunikations- und Medienethik und das Netzwerk Medienethik.

Kontakt Fachgruppe Kommunikations- und Medienethik

Internet: <http://www.dgpuk.de/fachgruppenad-hoc-gruppen/kommunikations-und-medienethik/>

Erste Sprecherin

(z. Zt. im Mutterschutz)

Prof. Dr. Kerstin Liesem
Hochschule für Medien, Kommunikation und Wirtschaft Köln

Höninger Weg 139
50969 Köln
k.liesem@hmkw.de

Tel.: +49 221 222139-26

Zweite Sprecherinnen

Prof. Dr. Marlis Prinzing
Hochschule Macromedia
Journalistik

Brüderstrasse 17
50667 Köln
marlis.prinzing@das-rote-sofa.de
<http://www.marlisprinzing.de>
Tel. + 49 170 540 1575

Dr. Nina Köberer
Niedersächsisches Landesinstitut für
schulische Qualitätsentwicklung,
Fachbereich 35 Medienbildung
Richthofenstr. 29
31137 Hildesheim
koeberer@nlq.nibis.de
<http://medienbildung.nibis.de>
Tel. +49 5121 1695-424