

How I became an immigrant!

Digital Native – Digital Immigrant

Laut Wikipedia stammt der Begriff „Digital Native“ von E-Learning-Spezialisten Marc Prensky, der 2001 mehrere Artikel darüber veröffentlicht hat. Gemeint sind damit alle Menschen, die seit ca. 1980 geboren wurde und von klein auf mit den neuen Technologien des digitalen Zeitalters aufgewachsen sind: Elektronikspiele, E-Mails, Handys, Internet, MP3, Instant Messaging usw. Diese Medien sind integrale Bestandteile ihres Lebens, sie wurden damit sozialisiert und die massive Interaktion führt zu anderen Denkmustern und zu einem fundamentalen Unterschied, Informationen zu verarbeiten. Stichwort Multitasking.

Digital Immigrants sind alle Älteren (vor 1970 geboren), die den Zugang erst im Erwachsenenalter erhalten haben und damit einen anderen Umgang mit den Medien pflegen.

Zwischen beiden Gruppen besteht eine Kluft, die eine gesellschaftsverändernde Bedeutung beigemessen wird.

Mein Interesse kommt durch meine berufliche Praxis Kinder- und Jugendlichentherapeutin, bei der ich immer mehr mit dem Bezug zu digitalen Welten und Erlebnismöglichkeiten konfrontiert werde.

Das Thema ist en vogue: gegen die Vorschläge von Ursula von der Leyen zur Kontrolle des WWW gab es u.a. Widerstand der „Generation C64“, auch „Generation X“ genannt, die sich gegen diese Zensur und die Entmündigung der jüngeren Generation wendet. Oder wie Ende Juni ein Gerichtsurteil bestätigt hat: Schüler dürfen ihre Lehrer im Internet bewerten. Journale wie Spiegel oder Psychologie heute beschäftigen sich mit dem Thema, es wird von einem Generationengap gesprochen, welche Auswirkungen hat das Leben mit den Medien auf Identität, auf soziale Prozesse und natürlich (auch sehr in Mode) auf die Gehirne.

Lebenswelten im Netz

Mit diesem Thema beschäftigen sich John Palfrey und Urs Gasser in ihrem Buch „Generation Internet“, welches sich explizit an die Eltern (-Generation) wendet und dazu aufruft, sich mit den Veränderungen in den Lebenswelten der Kinder (Generation X) zu beschäftigen..

In meinem Wartezimmer sitzt kaum ein Jugendlicher ohne Handy oder MP3, der Zugang zu virtuellen Welten im Internet oder Spielen beschäftigt Jugendliche und Eltern, soziale Kontakte werden immer häufiger in digitalen Netzwerken aufrechterhalten oder geknüpft. Wer erinnert sich noch an Tamagochis? Heute wachsen die Kinder mit Gameboys, Nintendos, X-Cubes, Handys, iPods etc. auf, in denen sie bereits eigene Welten kreieren können. Für Jugendliche hat der Kontakt über Handys, Internetforen und Chatrooms eine hohe soziale

Funktion, die von den Eltern meist nicht nachvollzogen werden kann. Auseinandersetzungen spielen sich um die Anschaffung sowie die Nutzungszeiten ab.

Die Thematik gerät immer mehr in den Focus der Öffentlichkeit und der Forschung. Wie wird die Identitätsbildung durch das Internet beeinflusst? Dies bezieht sich sowohl auf die persönliche wie auch die soziale Identität. Besonders in Chatrooms und Internetforen haben die Natives die Möglichkeit, mit Identitäten zu spielen, z.B. in Rollenspielen in der virtuellen Welt durch das Anlegen eines Avatar, diese sind schnell, vielfältig und ohne großen Aufwand auszuprobieren. Wie werden besonders bei Jugendlichen die moralischen Wertvorstellungen im Netz beeinflusst? Hierbei ist von besonderem (Medien-)Interesse die Bedeutung von den berüchtigten Egoshooterspielen auf die Ausbildung von Aggression und Gewaltbereitschaft. Besonders beliebt bei Jugendlichen sind die Social Network Sites wie MySpace, Facebook, MSN, SchülerVZ, die auch als lokale Sites betrieben werden. Es hat zwar einige Vorläufer gegeben, aber die große Massenbewegung findet im Internet seit ca. 2003 (Gründung von MySpace) statt.

Jugendliche können auf diesen Seiten intensive Selbstdarstellung von sich produzieren (und immer wieder verändern) und sich mit Anderen vernetzen. Jugendliche nutzen diese Netzwerke als Rückzugsmöglichkeiten, weil sie sich in anderen öffentlichen Räumen vertrieben oder zu stark reglementiert fühlen. Dabei ist auffällig das diese Räume als privat empfunden werden, obwohl sie öffentlich sind. Die Freigabe persönlicher Informationen ist immens und scheint häufig auch nicht hinterfragt zuwerden. Hier entsteht das Problem, dass kaum ein User die Möglichkeit hat, die Wahrnehmung ihrer/seiner Identität zu kontrollieren. Die Kenntnis über Einstellungsmöglichkeiten sind bei den verschiedenen Portalen sehr unterschiedlich. Allerdings zeigt sich eine zunehmende Sensibilisierung hinsichtlich der eigenen Kontrolle über persönliche Daten im Web, die auch von den Anbietern ausgebaut werden (Feedback-Loop). Aufgrund der riesigen Datenmenge gibt es mittlerweile Dienste, die Usern ermöglichen, nach bestimmten Schlagwörtern (Tags) zu suchen und mit Anderen auszutauschen.

P2P (Peer to Peer)

Dies sind Datenaustauschprogramme, die dem Austausch von Musik, Videos, Podcasts etc. dienen und durch die auch schnell eine Art Remix von Videos, Musik und Blogs hergestellt werden kann. Hier wird immer wieder auf die immense Kreativität hingewiesen, die mit dem Medium Internet eine große Bandbreite einfach zu reproduzierender und handhabbarer Technologie an die Seite gestellt bekommt.

Beliebt ist das z.B. Fun-Synchro, parodistische Tonbearbeitung von Filmmaterial, oder das Sampling, Teile einer Tonaufnahme werden in anderen musikalischen Kontext verwandt, sowie Fan-Fiction, die eigene Weiterentwicklung von Filmen, Büchern, Comics etc. Von Apple wurde diese Kreativität im Netz „Rip. Mix and Burn-Kultur“ genannt. In diesem Zusammenhang bietet das Internet auch unbekanntem Künstlern die Möglichkeit einer Popularität, z.B. bekam Stevie Ryan 2006 einen Oscar von Youtube für selbstproduzierte Videos mit der von ihr geschaffenen Figur „Cynthia“.

Napster wurde 1998 von einem Shawn Fanning gegründet und zählte nach 16 Monaten 30 Millionen Nutzer, weltweit wurden monatlich 2,8 Milliarden Dateien heruntergeladen. Allerdings sanken in der gleichen Zeit die Verkaufszahlen von CDs, LPs und MCs so rapide

so dass die Musikindustrie in breiten Bündnis (18 Firmen) Klage wegen Verletzung des Urheberrechts einreichten. Nach juristischem Gerangel musste Napster 2001 aufgeben.

Dennoch ist das Filesharing weiterhin über andere Portale möglich und wird lebendig genutzt. Youtube funktioniert nach einem ähnlichen Konzept.

Teilweise wurde es auch als Protestbewegung gegen eine abzockende Musikindustrie angesehen und von Künstlern (z.B. 50 Cent und Courtney Love) unterstützt. Das Thema Urheberrechte kann an dieser Stelle nur erwähnt werden, hier stehen Marketing Interessen großer Firmen der Community und Kreativität gegenüber. Internetrechte (wie auch Datenschutzverordnungen), insbesondere mit weltweiter Gültigkeit, sind kaum vorhanden.

Aus der Auseinandersetzung ist 2003 das Konzept der iTunes von Apple entstanden, der auf die Bedürfnisse der DN eingegangen ist und mittlerweile der größte Musikanbieter in den USA ist. Und nebenbei auch Filme, Podcasts und iPodspiele vertreibt.

Auch ebay und wikipedia sind durch die Arbeit von Natives entstanden, die hier als Beispiel für die kreative Energie im Web angemerkt werden sollen.

In diesen Bereich gehören auch Fansites, z.B. von Mangas und Animes, die meist aus Japan stammen und im Internet veröffentlicht werden. Angeschlossen ist oft ein riesiger Fanartikelladen, allerdings erfinden Fans auch eigene Sites und Chatrooms.

Internetrollenspiele

Massive Multiplayer Online Games (MMOG)

Hier handelt es sich um Spiele, in denen User mittels eines Avatar eine Rolle in einem Spiel annehmen, dabei haben die Digital Natives komplette virtuelle Welten entstehen lassen. Die Bekanntesten sind Second Life, World of Warcraft, EverQuest, aber es gibt unzählige Anwendungen. Die Bandbreite reicht von der Erschaffung von Parallelwelten über Simulationstools zur Mitarbeiterschulung (Militär) bis zu Killerspielen, z.B. Counterstrike. Letztere werden immer wieder mit den Amokläufen von Jugendlichen in Verbindung gebracht und sind beliebtes Objekt der Hirnforschung. Ein direkter Zusammenhang kann natürlich nicht hergestellt werden, so sehr sich die Politik das auch wünscht. Im Gegenteil verweisen einige Untersuchungen auf erhebliche Fähigkeiten hinsichtlich Koordinations- und Konzentrationsfähigkeiten sowie mentaler Beweglichkeit bei regelmäßigen Spielern. Die Herabsetzung der Hemmschwelle gegenüber Gewalt ist ähnlich einzuschätzen wie bei Untersuchungen hinsichtlich des Fernsehens.

Bei Second Life, einer der Erde ähnlichen Fantasiewelt, sind bis zu 25000 Nutzer gleichzeitig online, registriert sind mehrere Millionen. Dabei sind auch als sicher gekennzeichnete Bereiche für Kinder und Jugendliche ausgewiesen. Über diese Spiele werden Kontakte geknüpft und auch in der realen Welt ausgebaut.

MUD (Multi User Domain/ Dungeon) ist die ähnliche, ältere Version, die jedoch lediglich textbasiert funktioniert.

Prensky verweist hier auf die Möglichkeiten des Lernens über Game formats, die leider von den Digital immigrants –Lehrern nicht oder kaum angeboten werden.

Besonders wichtig könnte sich dies im Umgang mit den Kindern und Jugendlichen sein, die an dem seuchenartig um sich greifenden ADS oder ADHS leiden.

Social Network Sites

Hier beziehe ich mich auf die Internetforscherin danah. m. boyd von der Berkeley University, die seit Jahren das Verhalten von Jugendlichen im Internet beforscht

Zu diesen Sites gehören als die Bekanntesten Facebook, MySpace, SchülerVZ, die besonders von jungen Menschen als Bestandteil ihres Alltags genutzt werden. Ursprünglich waren Musikgruppen und ihre Fans die wesentliche User von MySpace, mittlerweile werden die meisten dieser Sites zur Aufrechterhaltung eines bestehenden sozialen Netzes aufgesucht. Andere entstehen aufgrund gemeinsamer Interessen, Ansichten, politischer Einstellung oder gemeinsamer Identitäten. Wesentliches Merkmal ist dabei vor allem das Sichtbarmachen von Selbstdarstellung und Vernetzungen, die Auffindbarkeit und die Replizierbarkeit. Jeder User erstellt ein Profil von sich, zu dem auch eine Liste von sozialen Kontakten (friends) gehört. Dieses Profil muss immer wieder aktualisiert werden, um Interesse zu erzeugen, was den Druck einer hohen Onlinepräsenz erzeugt. Die Einstellungen des Portals unterscheiden sich, allerdings scheint der Onlineauftritt zum wesentlichen Bestandteil der sozialen Wahrnehmung zu werden. Dabei ist die Auflistung von „friends“ zum Statuskriterium geworden.

„If you`re not on MySpace, you don`t exist“ – Skyler, 18, to her mom
(zitiert nach boyd)

Die meisten Portale bieten auch Blogs an, die im privaten, wie auch öffentlichen Netz genutzt werden. Dadurch entsteht die Möglichkeit, Nachrichten zu lancieren, die Aufnahme in die bisher unzugänglichen Nachrichtenagenturen finden. Z.B. kamen die ersten Bilder von den Anschlägen in Mumbai über private User in Mumbai über Twitter. Genauso die Bilder vom Hamburger Flughafen der notgelandeten Maschine. Nach dem Tod von Michael Jackson brachen die Sites von Twitter und Facebook kurzfristig zusammen.

Die meisten Blogs sind jedoch weniger aufsehenerregend, sondern dienen einer fast grenzenlosen Selbstdarstellung (impression management), auch mit Hilfe der Webcams, spielen jedoch eine zentrale Rolle im sozialen Leben von Jugendlichen. Hier wird vom Privacy Paradox gesprochen, da die Distanz über das Medium Web das Gefühl von Privatheit vermittelt.

Wesentlich bei Jugendlichen scheint der ständige soziale Kontakt zu sein, der auch allein im Zimmer vor dem Laptop das Gefühl von Verbundenheit herstellt. Darüber hinaus wurde in mehreren (amerikanischen) Untersuchungen die gegenseitige Beeinflussung in Social Network sites festgestellt. Die Jugendliche stehen vor dem Dilemma, im Netz attraktiv zu erscheinen und andererseits den sozialen Normen der Erwachsenenwelt gerecht zu werden („cool or lame“). Besonders die Gefahr der Wahrnehmung im schulischen oder beruflichen Sektor kann zu Schwierigkeiten führen, besonders da die SNS von den Digital Immigrants nicht eingeschätzt werden kann.

Als Alltagsmedium sind Chatrooms für Jugendliche existenziell, der PC ist immer an, um keine Mitteilung zu verpassen (die z. B. auch für Meldungen über Stundenplanänderungen genutzt werden), nebenbei werden andere Dinge getan oder konsumiert.

Von danah boyd wird auch die These aufgestellt, dass Jugendliche sich im Netz Räume erobern, die ihnen im öffentlichen Raum von Erwachsenen verwehrt oder zu sehr eingeschränkt werden. Das Internet bietet hier einen enormen Arena zum sozialen Lernen.

Zur den negativen Aspekten der sozialen CyberWelt gehören hier auch das Ausleben von Aggressionen im Netz (Cyber bullying) oder allein die soziale Kontrolle, die in der Community ausgeübt wird.

Zu den unangenehmen Aspekten dieser Internetpräsenz gehören das Ausspionieren von persönlichen Daten, aus welchen Gründen auch immer. In erster Linie natürlich aus kommerziellen Gründen (siehe Google), aber die Liste dieser Interessen ist lang. Über jeden Internetnutzer liegt mittlerweile ein Digitales Dossier (persönlich identifizierbare Informationen, PII im IT-Jargon) vor. Der Markt für personenbezogene Informationen entwickelt sich erheblich schneller, als soziale, rechtliche und technische Regelungen des Datenschutzes.

Auch die politischen Dimensionen sind horrend, sollen hier aber nicht weiter ausgeführt werden. Die Internetüberwachung besonders von Bloggern (siehe China) führt zu Unterdrückung und Verfolgung, andererseits nutzen immer mehr Politiker das Web für ihren Wahlkampf (Obama).

Ausblick

2007 wurden 1288 mal 10(hoch18) Bits oder 161 Milliarden Gigabyte an digitalen Inhalten geschaffen, dabei ist die Wachstumsrate gigantisch. Diskutiert werden die Auswirkungen dieser Informationsüberflutung, Internetsucht und Technostress. Wie immer, die verschiedenen Untersuchungen zu diesen Themen haben kein einheitliches Ergebnis

Dies ist besonders beunruhigend, da die mit der Ausbildung und Erziehung betreuten Digital Immigrants meist weniger Fähigkeiten im Umgang mit dem Web haben als die Jugendlichen. Führende Forscher, wie Marc Prensky fordern, das Lernen der Situation im Internet anzupassen. Und auf das gemeinsame Lernen der Jugendlichen im Experimentierfeld www zu setzen und zu vertrauen. Die Fähigkeit, glaubwürdige von unglaubwürdigen Informationen zu trennen – besonders in der digitalen Welt, in der neue und andere Hinweise und Marker auf das Maß an Qualität hindeuten -, wird in den Lehrplänen der Schulen viel zu selten angesprochen und thematisiert.

Zusammenfassend ist zu sagen, dass es noch keine Konzepte gibt, mit diesen Auswirkungen umzugehen. Hier stehen sich Digital Natives und Digital Immigrants zur Zeit noch unverstanden und unversöhnlich gegenüber, während die ersteren sich immer mehr gegen Reglementierung und Entmündigung zur Wehr setzen, verweisen die Älteren hilflos auf die Uneinschätzbarkeit von Gefahren.

Nach Moshe Rappoport von IBM Research wird es zu einem radikalen Umdenken in Unternehmensführungen kommen, wenn die risikobereiten und schnell handelnden Natives in die Führungsebenen kommen (zitiert nach wikipedia)

Obwohl wir über ein World Wide Web reden soll hier noch angemerkt werden, dass von den 6 Milliarden Menschen auf der Welt nur eine Milliarde über Zugang zu digitalen Technologien verfügt. Auch hier wird die Kluft zwischen Arm und Reich immer größer.

Literatur

Arte: Das Projekt > Twenty Show

danah m. boyd: Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked publics in Teenage Social Life, 2007, dmb@simms.berkeley.edu

danah m. boyd, Nicole B. Ellison:
Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship, 2007
www.danah.org

Nicola Döring: Sozialpsychologie des Internet, Hogrefe Göttingen 2003

Gehirn & Geist report, Ausgabe 1/2007: Jugend und Gewalt

MacArthur Foundation: Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project, November 2008
www.macfound.org

John Palfrey, Urs Gasser: Generation Internet, Hanser München 2008

Psychologie Heute: Digitale Welt, Sind Sie von Gestern? , Heft 5, Mai 2009

Marc Prensky: Learning in the Digital Age
in: Educational Leadership, Volume 63, Number 4, Dec.2005, Jan. 2006

Spiegel online: Christian Stöcker: Die Generation C64 schlägt zurück, 02.06.09

Der Spiegel: Fremde Freunde, Vom zweifelhaften Wert digitaler Beziehungen, Nr. 10, 2009

Werner Stangl's Arbeitsblätter: Internetsucht, www.stangl-taller.at/Arbeitsblätter/Sucht

Wikipedia: Digital native
Cybergesellschaft