



## Digital Literacy – ein Garant für gesellschaftliche Partizipation?

Susanne Krucsay

Zunächst eine Erklärung der Titelfrage: E-Inclusion ist ein politisches Programm der EU-Kommission – schlag nach bei Lissabon. Digital literacy wiederum wird als ein Teilbereich eben dieses Einschlusses geführt. Zu Recht?

Mit dem Zauberwort Literacy werden wir uns in einer der nächsten Ausgaben der MEDIENIMPULSE eingehend beschäftigen, für diesen Beitrag, der im Ressort Medien/Bildung/Politik angesiedelt ist, wollen wir uns ein bisschen umsehen, was sich bildungspolitisch im Bereich Digitale Kompetenz ( nicht ganz deckungsgleiche Wiedergabe, aber dazu siehe oben) tut. Die EU-Kommission, die vor einem guten Jahr eine Kommunikation, d.h. offizielle Stellungnahme zur Medienkompetenz (Media Literacy) erstellt hat (<http://www2.mediamanual.at/themen/kompetenz/61Zacchetti-Media-Literacy-European-approach.pdf>) ist bei den Kompetenzen mehrfach aktiv. Parallel zum Beratungsgremium (Expert Group für Medienkompetenz) gibt es nämlich eine High-Level-

Expert Group, die die Kommission in der Frage der Digitalen Kompetenz berät.

Wollte man zynisch sein, könnte man aus dem Attribut der zweiten Gruppe "high-level" auf die Rangordnung der Kompetenzen schließen, die da wäre: Digitale Kompetenz = hochwertig, Medienkompetenz = läuft eben mit.

Aber weg vom Zynismus zu einem Versuch einer objektiven Beschreibung, die ich, um Missverständnissen vorzubeugen, mit einer Begriffsklärung beginne:

**Medienkompetenz** und **Medienerziehung/Medienbildung** werden salopp als Synonyma verwendet. Das führt meinen Erfahrungen nach häufig zu Verständnisproblemen, die früher oder später in Kommunikationsstörungen münden. **Medienkompetenz** ist das Ziel pädagogischer/didaktischer Strategien von **Medienerziehung**, besser wäre allerdings **Medienbildung**, weil Bildung viel mehr auf die Autonomie des Subjekts abstellt als Erziehung.

Während die Medienkompetenz-Mitteilung, die zwischenzeitlich vom EU Rat und dem EU Parlament angenommen und mit Arbeitsaufträgen zur weiteren Behandlung an die Kommission zurückverwiesen wurde, wird nun nachgedacht, wie Medienkompetenz und Digitale Kompetenz sich zueinander verhalten: Sind es zwei voneinander getrennte Kompetenzen, die unterschiedlich zu behandeln wären? Oder: Könnte man die beiden in eine Systematik bringen? Bin ich digital kompetent, an Medienkompetenz fehlt es jedoch? Oder umgekehrt? Ich kann mit den analogen Medien umgehen, bin aber komplett ahnungslos, wen diese in einem digitalen Gewand daherkommen?

Man sieht, diese Spielereien sind im Informationszeitalter absurd. Angesichts der Verschmelzung aller Medien, sprich Konvergenz, gibt es m.E. eine im Umgang mit Medien erforderliche Kompetenz, die Medienkompetenz eben. Die Definition, die Medienerziehung als Sammelbegriff für die pädagogischen Bemühungen, die zur Medienkompetenz führen, umschreibt, ist genau 10 Jahre alt und wurde

im Rahmen einer Unesco-Konferenz, die vom BMUKK 1999 in Wien organisiert wurde, folgendermaßen formuliert:

***Medienerziehung befasst sich mit a l l e n Kommunikationsmedien und deren durch die so genannten Neuen Medien ermöglichten Kombinationen. Diese Kommunikationsmedien sind – unabhängig von der Technologie – konstitutive Bestandteile aller Texte:***

***Wort, gedruckt/gesprochen, und Graphik, Ton, Standbild und bewegtes Bild. Die sogenannten Neuen Medien – auch das Internet – sind im Wesentlichen als Weiterentwicklungen und Zusammenfügungen der soeben genannten Bausteine Technologien, die der Verbreitung dienen und Auswirkungen haben auf eine Reihe von sozialen Dimensionen. Die kritische Reflexion der möglichen Auswirkungen ist ebenfalls Gegenstand der Medienerziehung.***  
(Grundsatzertlass zur Medienerziehung, 2001)

2001 konnte man die sozialen Dimensionen nur erahnen, umso interessanter wäre mehr Forschung zu eben diesen Dimensionen.

Doch nun zurück zur Digitalen Kompetenz in der Kommission, die mit der soeben angeführten Definition durchaus Ähnlichkeiten aufweist: Im Arbeitspapier werden die Überlegungen zur digitalen Kompetenz folgendermaßen strukturiert:

1. Kontext
2. Motivation und Schaffung von Bewusstsein
3. Lehren und Lernen
4. Inhalt, Dienste und Usability
5. Kritische Fähigkeiten
6. Evaluation, Forschung und Benchmarking
7. Finanzielle Zuwendungen und Institutionalisierung

Kritische Fähigkeiten beziehen sich also nicht auf alle anderen Segmente – interessant in diesem Zusammenhang wäre u.a. Punkt G – sondern bilden einen monolithischen Block für sich. Losgelöst vom Inhalt, Motivation und Schaffung von Bewusstsein schalten wir kritische

Reflexion ein. Dabei umklammert dieser Punkt nicht nur alle anderen Punkte, sondern schafft den gesamthaften Kontext für den Umgang mit a l l e n Medien, ungeachtet der Tatsache, ob analog oder digital, was

angesichts der Konvergenz eigentlich sinnvoll wäre. Die Schlüsselkonzepte der Medienkompetenz

- Darstellung
- Sprache,
- Produktion
- Publikum

bilden den umfassenden Rahmen, dessen Bausteine. auch auf den Umgang mit digitalen Medien angewendet werden können und müssen (vgl. [www.mediamanual.at/leitfaden/Bausteine](http://www.mediamanual.at/leitfaden/Bausteine))

Einige Beispiele:

*Darstellung:* Fragen wir, welche Tendenzen, Ideologien und Herrschaftsverhältnisse vermittelt werden, die für gewöhnlich in der Euphorie über IKT untergehen.

*Sprache:* sollte systematisch analysiert werden in Bezug auf die verwendeten Codes, wie z.B. Verhältnis zu Links, visuelles Design, Art der Ansprache

*Produktion* sollte genauso analysiert werden im Hinblick auf kommerzielle und institutionelle Interessen, die mitspielen. Genauso sollte hinterfragt werden, wie Webtexte hergestellt werden und wie sie sich aufeinander beziehen.

*Publikum:* all das hat natürlich einen Einfluss auf das Publikum, auf die NutzerInnen. Wie werden sie angesprochen und eingeladen zu partizipieren und wenn sie sich beteiligen, was finden sie dann für sich bedeutungsvoll/wichtig und was macht ihnen Spaß?

Dieser Zugang einer kritischen Analyse geht weit über die Fragen, ob die Inhalte wahr oder glaubwürdig sind, hinaus.

Die abschließende Empfehlungsliste schlägt folgende Punkte vor:

- das Konzept von Digital Literacy theoretisch und praktisch zu erweitern und es in den bereits bestehenden Rahmen von Media Literacy einzubinden
- der Entwicklung und Förderung des kritischen Denkens sowie kultureller und kreativer Kompetenzen wesentlich größeres Augenmerk zu schenken
- Strategien zu entwickeln, um die Angemessenheit und Qualität der Nutzung sicherzustellen

- die Evaluation von Digital Literacy über operationelle Fertigkeiten hinaus auf Bewusstheit, kritisches Denken und Problemlösungskompetenzen zu erweitern.