

**Bibliotheks- und Informationsmanagement im Wandel –  
75 Jahre Zukunft**

# **KinderMedienWelten**

**Zur Relevanz historischer Entwicklungen für die  
aktuelle medienpädagogischer Arbeit**

**Prof. Dr. Manfred Nagl**

**Hochschule der Medien  
Stuttgart, 9. Dezember 2017**

# Wozu eine Geschichte der Kindermedien?

- **Kindermedien** sind – vom Bereich der Kinderliteratur einmal abgesehen – nach wie vor wenig beachtete **Stiefkinder der Forschung**.

## Wozu eine Geschichte der Kindermedien?

- Die herkömmliche Kindermedienforschung war und ist fast ausschließlich auch die Medieninhalte und deren **mutmaßliche Wirkung** fixiert.
- Vernachlässigt wird die jeweilige **Medientechnik**. Sie prägt nicht nur die **Mediennutzung**, sondern auch die **Rezeption der Medieninhalte**.
- Dieses **Desinteresse** und die **mangelhafte Archivsituation** führen zu teilweise grotesken Fehlschlüssen.

# **Wozu eine Geschichte der Kindermedien?**

- An der Geschichte der Kindermedien wird die **Beschleunigung des technologischen Medienwandels** besonders anschaulich und eindringlich deutlich.

# **Wozu eine Geschichte der Kindermedien?**

- Medientechnik produziert **Generationsbrüche** und beeinflusst sowohl **Kommunikationsweisen** wie **Prozesse der Weltaneignung und Welterfahrung**.

# Wozu eine Geschichte der Kindermedien?

- Der Bereich der **Kindermedien** ist **besonders innovativ**: Die Unbefangenheit und kulturelle Vorurteilslosigkeit der Zielgruppe macht den Sektor zu einem bevorzugten **Versuchslabor für neue Medienentwicklungen**.

# Wozu eine Geschichte der Kindermedien?

Zugleich weist die Geschichte der Kindermedien erstaunlich **Kontinuitäten** auf – sowohl **medientechnologisch** wie bei **Rezeptionsbedürfnissen**:

- etwa bei der **Projektionstechnik** und **Stereoskopie**,
- dem Hunger nach **medialer Synästhesie**,
- dem **sozialen Kontakt** bei der Medienrezeption,
- dem Bedürfnis nach **haptisch realen Kontakt/Besitz** im dem Umgang mit Medien,

# Wozu eine Geschichte der Kindermedien?

- Die Medien bestimmen zunehmend nicht nur den jeweiligen **kulturellen Kanon** der Gesellschaft, sondern auch die **Fest- und Alltagskultur**.



## Wozu eine Geschichte der Kindermedien?

- Die Geschichte der Kindermedien kann nicht unwesentlich dazu beitragen, die immer besonders aufgeregt und alarmistisch geführte **Debatte um die Gefahren der jeweils neuesten Medien** etwas zu, zu **versachlichen**, entspannter und realitätsbezogener zu machen.
- Die Geschichte der Kindermedien ermöglicht der Medienpädagogik **längere Perspektiven:**

# Bibliotheks- und Informationsmanagement im Wandel – 75 Jahre Zukunft

## Wozu eine Geschichte der Kindermedien?

- Die philanthropische Pädagogik der Aufklärung hat die die Institution **Kinderzimmer** als **kontrollierten** von der Erwachsenenwelt getrennten „kindgerechten“ **Schutzraum** etabliert.
- Die **digitalen Medien heben** zunehmend diese **Trennung wieder auf**.
- Gleichzeitig werden der **öffentliche Raum** und seine analogen Medien immer stärker **reglementiert**, zivilisiert und domestiziert.
- Die dort **verdrängten Elemente** werden in die digitale Kommunikation verschoben und damit **auch Kindern wieder zugänglich**.

**Bibliotheks- und Informationsmanagement im Wandel –  
75 Jahre Zukunft**

# **Wozu eine Geschichte der Kindermedien?**

- Die **Geschichte der Kindermedien** hat es immer auch mit **Sedimenten der Medienpädagogik** zu tun, insofern stößt die Medienpädagogik dabei auf sich selbst.

# **Funktionen und Ziele der Sammlung KinderMedienWelten:**

- **Die Entwicklung und den Wandel** der Kindermedien **dokumentieren und vermitteln.**
- **Kontexte** zwischen Medientechniken, Medienpräsentation und -rezeption **sichtbar machen.**
- **Bedeutung von Medientechniken** für die Mediensozialisation **erfahrbar** machen.
- **Strategien des Designs und der Vermarktung** von Kindermedien dokumentieren.
- Förderung des **Dialogs** über Medien **zwischen den Generationen.**
- **Relativierung medienpädagogischer Vorurteile.**

# Bibliotheks- und Informationsmanagement im Wandel – 75 Jahre Zukunft

## Gliederung und Besonderheit der Sammlung

### KinderMedienWelten:

- **Visuelle Medien** (Non-Book- und periodische Lesestoffe, Bilder, optisches Spielzeug, filmische Medien)
- **Akustische Medien** (von der Spieluhr bis zu Tonträgern jeglichen Formats)
- **Spielen und Lernen** (mediale Spiele, Lernmedien, Schreib- und Rechenmaschinen, Activity Boards, PC- und Handheld-Medien für Kinder)
- **Medienverbände** (vom Bänkelsang bis zu aktuellen Konzeptionen wie Prinzessin Lillifee, Bob der Baumeister oder Yu-Gi-Oh)

# **Bibliotheks- und Informationsmanagement im Wandel – 75 Jahre Zukunft**

## **Gliederung und Besonderheit der Sammlung**

### **„KinderMedienWelten“**

- **Das Besondere – neudeutsch formuliert – das Alleinstellungsmerkmal von KinderMedienWelten liegt in der Zusammenführung und jeweils chronologischen Zusammenschau dieser Sektoren.**