

Mediengebrauch – Jugend online

Ronnie Fink, Pädagogische Hochschule Zürich; 12. April 2007

Ziel der Ausführungen: Übersicht über Medienangebote und Mediengebrauch, über Chancen und Risiken der neuen Medien sowie Beispiele für einen sinnvollen Umgang mit ihnen.

Zum Vergleich: Früher wurde in den Schulen gehänselt, heute wird via SMS gemobbt.

Gesellschaftliche Entwicklungen

- *Wertepluralismus*: unterschiedliche Religionen, Traditionen, Problembewertungen, usw. treffen aufeinander und werden gleichzeitig wahrgenommen.

- *Mehr Freizeit*: die persönliche Identität leitet sich nicht mehr ausschliesslich aus beruflicher Tätigkeit ab (der sich im Übrigen sehr rasch ändern kann) – durch die Entwicklung einer „Erlebnisgesellschaft“ ergeben sich „Patchwork Identities“ bzw. „Parallele Leben“, in denen Beruf, Hobby, Sport, gemeinwirtschaftliches Engagement, etc. zum Lebensinhalt beitragen.

Medienverfügbarkeit für Jugendliche

- *Handy und eMail*: In Oberstufen haben über 90 % der Jugendlichen ein Handy bzw. eine eigene Mailadresse.

- *Hohe Mediennutzungsdauer*: in den USA ca. 6 Stunden pro Tag, zwischen 1990 und 2000 etwa gleichbleibend, d.h. nicht mehr Konsum, sondern Verschiebungen zwischen Medien; wegen Parallelnutzung mehrerer Medien kann statistische Grösse „Mediennutzungsdauer“ hoch sein: pro reale Stunde können bis zu 4 Stunden Medienkonsum anfallen (Webpage, Radio, MP3-Player, Fernsehen, ...)

- *Als Rückblende*: bei der Einführung des Buches wurden „Vereinsamung“ und „Rückzug aus der Gemeinschaft“ als Gefahr für Jugendliche befürchtet...

Folgen der neuen Medien

- *Virtuelles Verkürzen des Alltages*: Mediendarstellungen verkürzen banale Alltagsabläufe (wie warten, suchen, ...), beschleunigen dadurch den Tagesablauf scheinbar und bringen dadurch Action ins Leben. Eine Folge davon kann sein, dass der reale Alltag langweilig wirkt.

- *Rasches Ausbreiten neuer Technologien*: Medien unterstützen und beschleunigen Entwicklungen der Gesellschaft und der Technik. Dies führt zur extrem raschen Ausbreitung von neuen Technologien und neuen Werten. Beispielsweise hat es beim Telefon 15 Jahre gedauert, bis es von 50 Millionen Menschen genutzt worden ist; beim Internet dauerte es nur noch 4 Jahre.

- *Fördern der Eigenständigkeit*: Heute sind Medien für Viele praktisch überall nahezu immer verfügbar (inkl. SMS in der Hosentasche, Access Points in Restaurants, ...). Dadurch gewinnen Jugendliche an Selbständigkeit und Unabhängigkeit, weil sie bestimmen können, was wann mit wem ausgetauscht wird. Ausserdem erwerben Jugendliche spezielle und vertiefte Kenntnisse zur Nutzung neuer Medien (z.B. Handies, Computerspiele).

- *Vereinfachtes Ausbreiten von Informationen*: Neue Medien ermöglichen es einem breiten Publikum, Informationen einfach zu produzieren und rasch zu verbreiten; typische Medien sind beispielsweise YouTube, Blogs oder Webpages. Ursprünglich verschiedene, ursprünglich voneinander getrennte Medien wachsen immer mehr zusammen („Konvergenz der Medien“); ein Beispiel ist die Verbindung von Telefon, Fotoapparat, MP3-Player und Radio.

- *Schaffen neuer Vorbilder*: Medien werden durch ihre Dauerpräsenz zum Erziehungspartner (Erziehungskonkurrenten?), der neue Ziele und Perspektiven („berühmt sein“, „abgebildet werden“, „im Fernsehen auftreten“), Vorbilder (Stars und Sternchen-Serien,

Werbebotschaften) oder Handlungsmuster (Familienserien im Fernsehen statt reale Familienanlässe) vorgibt.

Folgen der Mediennutzung

- *Spezial- und Halbwissen*: Der Konsum von Medien kann sich in vertieftem Spezialwissen, oft aber auch nur in Halbwissen äussern: Alle wissen, was gemeint ist, aber nur die Wenigsten verstehen die Hintergründe tatsächlich. Eine Kultur des Nachschwatzens und des substanzarmen Schwafelns entwickelt sich, ohne dass Meldungen auf ihren tatsächlichen Gehalt hinterfragt werden.
- *Aufmerksamkeit und Konzentrationsfähigkeit*: Jugendliche können ihre Aufmerksamkeit anscheinend besser steuern („fokussieren“), als oft angenommen wird; allerdings haben sie mehr Mühe, eine hohe Konzentration über längere Zeit aufrecht zu erhalten.
- *Strukturiertes Denken und Überblick*: Jugendliche gewinnen durch Internetnutzung Erfahrung im Denken und Handeln in Netzwerken: Sie können in einem Informationsnetzwerk herumspringen, ohne die Übersicht zu verlieren und können besser mit Abläufen umgehen, die nicht absolut linear sind.
- *Handeln in komplexen Situationen*: Jugendliche sind in schwierig überblickbaren Situationen eher bereit, einfach mal einen Entscheid zu treffen.
- *Gefährdeter Realitätsbezug*: Anders als im normalen, mühsamen und unklaren realen Leben werden (wie z.B. in Second Life) eigene, überschaubare Welten angeboten, wo Regeln bzw. Gesetze knallhart einzuhalten sind; diese Scheinwelten können zu einer gefährlichen Sucht werden. Für Menschen (v.a. auch Heranwachsende) ist es jedoch wichtig, dass Werte- und Glückserfahrungen im realen Leben gemacht werden können. Die Fähigkeit zur Unterscheidung zwischen realem und virtuellem Leben wird nicht zwangsläufig entwickelt, sondern muss geschult werden. (Trotzdem: Ego Shooter-Computerspiele sind nicht zwangsläufig eine Brutstätte für Amokläufer.)
- *Offene Fragen*: Wirken Medien ausgleichend oder verstärkend auf bestehende Wissensunterschiede? Fördern Medien „männliche“ Kommunikationsformen und führen dadurch zu einer Vernachlässigung der emotional-sozialen Komponente? Führt das zu Problemen bei zärtlich-sexuellen zwischenmenschlichen Kontakten?
- *Technische, finanzielle und rechtliche Probleme*: Durch die Mediennutzung können sich technische Probleme wie Viren, Trojaner, etc. einstellen. Mit der Mediennutzung können auch finanzielle (hohe Kosten, Betrug) oder rechtliche Schwierigkeiten (unerlaubte Kopien, unerlaubtes Herunterladen) verbunden sein. Oftmals ist den Mediennutzern gar nicht bewusst, welche rechtlichen Probleme lauern (z.B. vertontes Material ins Internet stellen, Kontrolle von Handies).

Beispiele für neue Medien

- **myspace.com**: Website zur Selbstinszenierung und Vernetzung. Ziel ist es, möglichst viele Freunde zu gewinnen. (Früher konnten Bedürfnisse nach Selbstdarstellung während der Fasnachtszeit oder bei Theatervorführungen ausgelebt werden.) Wichtig bei diesem Internet-Medium: Auswirkungen der Präsentation persönlicher Daten auf einen möglicherweise sehr breiten Konsumentenkreis müssen bewusst sein und berücksichtigt werden (z.B. wirkt das Foto einer 14-Jährigen im Bikini möglicherweise anders, als eigentlich beabsichtigt worden ist).
- **Chaträume**: Kommunikationsform, die ursprünglich zum Austausch technischer Informationen verwendet wurde, heute aber meist der persönlichen Kontaktaufnahme dient. Sie erlaubt es den Beteiligten, Mitteilungen nach Bedenkzeit und ohne direkten körperlichen Kontakt anonym zu äussern. Als durchaus günstige Nebenwirkung können durch die Anonymität des Austausches auch Meinungen zum Zuge kommen, die im direkten Gesprächskontakt nicht geäußert würden, d.h. es kommen nicht nur die Ansichten der

Meinungsführer zum Zug, sondern auch jene der üblicherweise schweigenden Mehrheit. Chaträume gibt es in einer offenen und einer geschlossenen („moderierten“) Form, wobei letztere sicherer ist, weil der Zugang zur Chatgruppe geregelt und Störer geblockt werden können.

- **Spiele:** Computer- bzw. Internetspiele sind ein wirtschaftlich sehr bedeutender Faktor – mit ihnen werden weltweit erheblich grössere Umsätze gemacht als mit Kinofilmen! V.a. im Multiplayer-Modus gespielte Internetspiele ermöglichen kriegerische Erlebnisse oder ein zweites virtuelles Leben. Die Begeisterung für diese Parallelwelten ist teilweise so gross, dass Spielfiguren und Spielstände in Internetauktionen versteigert werden. Die Internetspiele sind bei Jugendlichen nur beschränkt suchtvorsachend, weil ihr Betrieb laufend beträchtliche Kosten verursacht.

- **Blogs:** Veröffentlichen privater Tagebücher, wobei Rückmeldungen (Kommentare) möglich sind. Ein kreativer Ansatz kann beispielsweise die Nutzung während eines Klassenlagers oder einer längeren Reise sein. Das Schreiben von Blogs erfordert (wie auch bei myspace.com) das Bewusstsein, wie das Geschriebene durch das Veröffentlichen auf eine sehr breite Leserschaft wirken kann; tragfähige Wertvorstellungen und das Verständnis allfälliger Konsequenzen solcher Veröffentlichungen müssen im Gespräch entwickelt werden.

Beispiele für den Umgang Jugendlicher und ihrer Eltern mit (neuen) Medien

- *Erziehung und Medienkonsum:* Grundsätzlich darf Erziehung nicht als „zielgerichtete Technik zur Verhinderung von Problemen“ betrachtet werden, entsprechend sind alle Tipps mit gebührender Vorsicht zu geniessen. Erziehung ist ein Prozess, der immer wieder ein Einmischen erfordert. Hilfreich kann es auch sein, mit anderen Eltern über deren Erfahrungen, Einschätzungen und Probleme zu sprechen.

Akustische oder visuelle Eindrücke sind auch von Jugendlichen am besten einzuordnen, wenn sie zusammen erlebt und besprochen werden. Deshalb gilt wie beim Fernsehen auch bei Computerspielen: Die Eltern müssen ernsthaftes Interesse am Medienkonsum der Jugendlichen aufbringen, den Medienkonsum der Kinder teilen, Inhalte zusammen anschauen und besprechen (was fasziniert? was gefällt?).

- Wichtig ist v.a., dass Medienkonsum nicht zum erziehungsfreien Raum wird: Beispielsweise kann bei Migrantenkindern das Fehlen einordnender Gespräche mit ihren Eltern dazu führen, dass sie ihrem kulturellen Umfeld widersprechende Medieninformationen nur schlecht verarbeiten und einordnen können.

- *Computernutzung durch Jugendliche:* Soll ein PC im Kinderzimmer stehen? Vielleicht beruhigt dies Konflikte, möglicherweise wird dadurch aber auch nur der elterlichen Verantwortung für den jugendlichen Medienkonsum ausgewichen. Oft ist ein PC an einem zentralen Standort, wo die Abkapselung immer wieder durch vorbeigehende Leute durchbrochen wird, die bessere Lösung (erfordert dann aber auch von den Eltern eine entsprechend disziplinierte Nutzung).

Auch klare Nutzungsregeln sind angebracht, selbst wenn ihre Erarbeitung erfahrungsgemäss durchaus ermüdend ist und ihre Durchsetzung nicht flächendeckend garantiert werden kann: Verbote können bei Jugendlichen ein Unrechtsbewusstsein auslösen, das als Stressfaktor begrenzend auf den Medienkonsum wirken kann.

Die Vergabe von Medienpunkten zur zeitlichen Begrenzung des Mediankonsums kann nützlich sein (allerdings ohne Kumulationsmöglichkeit!); übers Wochenende darf der Medienkonsum höher sein als während der Woche. Dagegen sollte der Medienkonsum nicht vom Wohlverhalten abhängig gemacht und als Belohnung dargestellt werden.

- *Handynutzung:* Eltern dürfen – im Gegensatz zu Lehrern – das Handy der Jugendlichen kontrollieren. Allein die Möglichkeit, dass eine Kontrolle stattfinden kann, schärft das

Bewusstsein, dass ein Handy kein erziehungs- und rechtsfreier Raum ist. Ab 18 Jahren dürfte diese Erziehungsvariante allerdings wegfallen.

Medienkompetenz

- *Medienkonsum vs. Mediennutzung*: Die Jugendlichen müssen lernen, Medien im Idealfall bewusst zu nutzen. Medien sollten nicht nur konsumiert, sondern auch hinterfragt werden: Warum und wozu nutzen wir bestimmte Medien? Medienkompetenz kann einerseits über kritisches Hinterfragen erworben werden („was schauen wir uns da eigentlich an?“, „was hat uns diese Sendung gebracht?“), andererseits über Aufträge zur gezielten Nutzung von Medien (z.B. Reiserouten, Sehenswürdigkeiten oder Fahrplandaten aus dem Internetangebot herausuchen).

- *Medienkompetenz*: Medienkompetenz bedeutet, dass Medien gezielt ausgewählt, ihre hintergründigen Aussagen verstanden und bewertet werden können. Dazu gehört auch, dass bekannt ist, wie Medieninhalte hergestellt werden: Dies erlaubt es, Medieninhalte und -darstellungsformen zu durchschauen sowie die Medienproduktion und -verbreitung zu verstehen. Nicht Verbote oder technische Schutzmassnahmen sind das Ziel, sondern ein kontrollierter, bewusster Umgang mit den Medien.

Medieninhalte und die reale Welt

- *Persönliche und soziale Ziele*: Primärerfahrungen mit der realen Umwelt sind trotz aller Medien nach wie vor zentral. Das Fördern von persönlichen und sozialen Zielen ist neben der Entwicklung von Medienkompetenz wichtig und schafft zusätzlich Distanz zum reinen Medienkonsum. Letztlich gilt es, sowohl die reale als auch die virtuelle Welt zu verstehen.

- *Sensibilität und Lebensziele*: Vertiefung statt Oberflächlichkeit heisst eine weitere Devise: Die Jugendlichen sollen Sensibilität auch für längerfristige Prozesse oder für Vorstellungen wie „Glücklichsein“ entwickeln, damit auch eigene Lebensziele erkannt und verfolgt werden können.