

Aufwachsen in virtuellen Medienwelten

Viele Kinder und Jugendliche nutzen heute ausgiebig interaktive und digitale Medien, ein Wechsel des Leitmediums zeichnet sich ab: 2008 besaßen erstmals mehr Jugendliche einen eigenen PC als einen Fernseher. Interaktive Unterhaltungs-, Informations- und Kommunikationsmedien wie Handys, Computer und Spielkonsolen sind aus der Jugendkultur nicht mehr wegzudenken. Aber wie wirken sich Medienkonsum und Mediennutzung auf die Entwicklung der Kinder aus? Im vorliegenden Buch wägen die Herausgeber Ullrich Dittler und Michael Hoyer positive wie negative Effekte ab. Die insgesamt 26 Beiträge des Sammelbandes haben aktuelle Analysen und Theorieansätze gebündelt, sie präsentieren die neuesten Erkenntnisse aus den Forschungsfeldern Mediennutzung und Medienwirkung, interpretieren und diskutieren die verschiedenen Erklärungsmodelle und geben zudem konkrete Handlungsempfehlungen. Die Themen reichen von der Handynutzung (das „Schweizer Messer“) über Spielekonsolen, Fernsehkonsum, das Jugendphänomen eSport, Web 2.0, Chatrooms bis zu virtuellen 3-D-Umgebungen. Das Buch endet mit einer aufschlussreichen Zusammenfassung der empirischen Untersuchungen über die Medienkonsumgewohnheiten der sogenannten „PISA-Verlierer“.

Positiv: Es werden sehr geschickt psychologische Aspekte herausgearbeitet, so erfährt man Neues über die Gender-Debatte (Rollenbildervermittlung in Soaps), die Emotionsforschung bei Bildschirmspielen,

Empathie während der Medienutzung – und auch die nach wie vor aktuelle Frage, inwieweit Aggressivität durch (falschen) Medienkonsum verstärkt wird, wird debattiert.

Die Artikel sind gut ausgearbeitet, logisch stringent, flüssig geschrieben und sprachlich homogen. Vermissen werden nur gelegentlich Rekurse auf die neuesten interaktiven Applikationen wie Geokodierungssysteme oder mobile soziale Netzwerke (z. B. Twitter). Denn was in den 1990er-Jahren mit Computerspielen, Handys und Chatrooms begann, geht heute in die zweite Phase der Unterhaltungselektronik über, der „Cyberspace der Dinge“ beginnt die Welt mit seinen iNetzen zu durchweben: Die Offlinewelt schrumpft immer weiter ein. Der Schlussbeitrag über die PISA-Verlierer diskutiert das vielleicht wichtigste Thema: Anhand aktueller empirischer Untersuchungen wird belegt, dass sich weder Fernsehen noch interaktive Medien als adäquate Erzieher oder Babysitter eignen. Und auch die beste digitale Community kann soziale Skills nicht in gewünschtem Maß fördern.

Insbesondere ein empirischer Fakt ragt heraus, und mit ihm lässt sich die aktuelle Debatte neuerlich zuspitzen: Ein unkontrollierter Medienkonsum wirkt tatsächlich intelligenzmindernd, sofern die Kinder die Medien in zu großem Maß eigenständig einsetzen dürfen. Offensichtlich verantwortlich sind die Medieninhalte, denn die Medien selbst lassen sich von den Rezipienten sowohl konstruktiv als auch zur bloßen Zerstreuung verwenden. Während also die einen beim medialen Spiel im digitalen Sandkasten verharren, nutzen die

anderen die Medien als Informationsquelle und üben sich in den neuen Methoden interaktiver Kommunikation, womit sie an Medienkompetenz gewinnen.

Die geringe Medienkompetenz vieler Kinder ist oft auf die fehlende Anleitung zurückzuführen, eine konsequentere Medien-erziehung in den Schulen wäre wünschenswert. Und genau genommen sollte eine solche Schulung auch die Eltern einbeziehen – denn nur medienkompetente Erzieher können Medienkompetenz erfolgreich vermitteln.

Gegenwärtig jedoch folgen viele Eltern dem einfachsten Weg: Sie nutzen die neuen Techniken primär als Kontrollinstrumente (z. B. Handyortung) oder aber als Babysitter. Und oft scheint es gestressten Eltern verführerisch, anstrengende Kinder mit diesen Medien ruhigzustellen. Sinnvoller jedoch wäre ein gemeinsames, generationenübergreifendes Erproben und Nutzen der Medien: etwa, wenn Kinder und Eltern gemeinsam Homevideos aufnehmen und dann am PC zu einem Clip schneiden, den sie schließlich ins Web hochladen.

Als Quintessenz lässt sich festhalten: Als Erfolg versprechendster medienpädagogischer Weg erscheint gegenwärtig eine spielerische Annäherung an das (medial) Neue. Auf diesem Weg lässt sich die innovative technische Methode oder Möglichkeit für eine über den Augenblick hinausreichende, kluge und effektive Nutzung erschließen – und dienstbar machen.

Lothar Glauch



Ullrich Dittler/Michael Hoyer (Hrsg.): *Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive.* München 2008: kopaed. 317 Seiten, 18,80 Euro