

Aufwachsen in digitalen Erlebniswelten

Astrid Herbold greift innerhalb ihres Aufsatzes „Generation Copy & Paste“ in der hier zu besprechenden Publikation auf einen Satz zurück, den man in der öffentlichen Diskussion – leider auch in diversen Bildungsdebatten – inzwischen recht oft hören kann: „Längst hat der routinierte Netz-Nutzer die Geduld mit den langatmigen Argumentationsketten des klassischen Sachbuchs und den unübersichtlichen Informationssammlungen papierner Nachschlagewerke verloren“ (S. 83). Die Autorin führt diese Behauptung ad absurdum, indem sie deutlich macht, dass die modernen multimedialen Möglichkeiten zwar ideale Werkzeuge für den Wissenserwerb sein können, dass der Nutzer aber nicht einfach als „biologischer Wurmfortsatz seiner Tastenbefehle“ (S. 89) verstanden werden könne. Den Mühen einer analogen geistigen Durchdringung von dargestellten Sachverhalten und komplexen Zusammenhängen müsse er sich schon nach wie vor unterziehen.

In Astrid Herbolds Text kommt die Fragestellung des 3. Medienkongresses Villingen-Schwenningen, den der vorliegende Band dokumentiert, am deutlichsten zum Ausdruck. Wie können die Möglichkeiten der inzwischen vorhandenen Medienvielfalt für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen genutzt werden und mit welchen „Gefahren und unerwünschte[n] Aspekten“ (S. 8) muss man sich dabei auseinandersetzen? Im ersten Teil des Bandes findet der Leser einige spannende Analysen zum Wechselspiel zwischen der Nutzung von modernen Medien durch Jugendliche

und den entsprechenden Konsequenzen für die Entwicklung der jungen Persönlichkeiten. Im zweiten Teil, beginnend mit Elmar Stahls „Learning by Design“, geht es um die Präsentation einiger sinnfälliger medienpädagogischer Projekte. So zeigt Stahl, wie das „Interesse zur Mediengestaltung im Sinne eines kognitiven Werkzeugs eingesetzt werden kann, um den Wissenserwerb über die darzustellenden Inhalte zu fördern“ (S. 91). Verena Ketter veranschaulicht an vier Beispielen, wie die Nutzung der Potenziale des Social Web für die Jugendarbeit Lernprozesse unterstützen kann. Markus Herkersdorf stellt, ausgehend von der These, dass sich Lernwelten der Erwachsenen und digitale Erlebniswelten von Kindern und Jugendlichen immer mehr annähern, dar, wie dieser Umstand für Bildungsprozesse genutzt werden kann. An diesen Gedanken knüpft auch Ulrich Wechselberger an, indem er sich damit auseinandersetzt, wie die Beschäftigung mit Computerspielen „frischen Wind in die Bildung“ (S. 135) bringen könnte. Markus Breuer „diskutiert neben den Risiken explizit die Chancen, die der eSport aus medienpädagogischer Perspektive bietet“ (S. 147). Dabei ist sich der Autor durchaus bewusst, dass er mit seinen Überlegungen Felder tangiert, die aus Sicht des Jugendschutzes vielfach kontrovers betrachtet werden. Spiele, „die virtuelle Gewalt auch physisch imitieren“ (S. 161), haben diesbezüglich eine besondere Brisanz. Doch seiner Meinung nach sind eventuelle Verbote angesichts des realen und sehr differenzierten Mediennutzungsverhaltens nicht umsetzbar. Von daher stelle die medienpädagogische Begleitung

eine der wenigen Möglichkeiten der Einflussnahme durch die Öffentlichkeit auf entsprechende Entwicklungen dar. An diesen Gedanken knüpft auch Danny Kringiel an, wenn er in seinem Text die „Förderung einer kritischen ‚Computerspiellesefähigkeit‘“ (S. 165) einwirbt. Im letzten Drittel des Buches, eingeleitet durch einen Aufsatz von Helmut Lukesch, ändert sich der bisherige differenzierte Blick auf die multimedialen Herausforderungen. „Von der Bilderwelt zum Waffenheld“ (Rainer Fromm), „Computerspielsucht“ (Klaus Wölfling) oder „Pathologische Internetnutzung als Begleiterscheinung psychischer Störung“ (Silvia Kratzer), so lauten einige der recht bedrohlich klingenden Aufsatzthemen. Sicher, hier werden ernste Probleme angesprochen. Wie soll man aber darauf in einem Kontext, der nicht nur auf extreme Fehlentwicklungen abhebt, reagieren? Die Publikation macht diesbezüglich einige interessante Angebote. Doch wenn Helmut Lukesch meint: „Die bisherigen Formen der Selbstkontrolle (z. B. durch die USK) sind in Zweifel zu ziehen“ (S. 200), ja, wenn er diese Einrichtungen sogar mit einem „Verein der Zuhälter“ vergleicht, dem man die Überwachung des Prostitutionsverbots von Minderjährigen übertragen hat, so wird es nicht nur wissenschaftlich, sondern auch verfassungsrechtlich bedenklich.

Klaus-Dieter Felsmann



Ulrich Dittler/Michael Hoyer (Hrsg.): *Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht. Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht.* München 2010: kopaed. 348 Seiten, 18,80 Euro