

Informationsgesellschaft aus medienpädagogischer Sicht: Werden die MediennutzerInnen profitieren oder überfordert sein?

Der Autor, Oberassistent am Institut für Publizistikwissenschaft und Medienforschung an der Universität Zürich, präsentiert Befunde aus einem neuen Forschungsprojekt „Kinder und Jugendliche im sich wandelnden Medienumfeld“¹ sowie aus dem Pilotprojekt „Medienkindheit im Wandel“² und interpretiert diese aus einer medienpädagogischen Perspektive.

1. Balance von Anforderungen und Ressourcen

Überforderung entsteht bei einem Ungleichgewicht von Anforderungen und Ressourcen. Es genügt nicht, die Herausforderungen oder Risiken der Multimediagesellschaft zu analysieren, sondern man muss auch fragen, über welche Ressourcen die MediennutzerInnen verfügen respektive wie und wo sie diese entwickeln.

Die Gesundheitsforschung ist davon abgekommen, nur nach krankmachenden (aggravierenden) Faktoren zu suchen, sondern fragt heute nach den gesundheitserhaltenden (protektiven) Faktoren und den Bedingungen, unter welchen diese – auch bei hoher Belastung - die Person schützen. Diese Sichtweise lässt sich auf den Umgang mit Medien übertragen. Dabei geht es natürlich nicht um eine „Imprägnierung“ von Individuen gegenüber potentiell schädlichen Einflüssen von Medien, sondern um die Frage der Ressourcen von Gruppen oder Institutionen (wie

Schule und Familie) für den Umgang mit Medien. Im weiteren geht es nicht nur um Schutz (Stichworte: Bewahrpädagogik, Jugendschutz), sondern auch darum, dass junge Menschen lernen, die Potentiale der Medien für sich produktiv zu nutzen (Stichworte: Qualifizierungspädagogik, Handlungsorientierung) (vgl. Hiegemann / Swoboda 1994).

Die Medien selbst – sinnvoll genutzt – sind Ressourcen:

Medien- und Kommunikationskompetenz sind die zentralen personalen Ressourcen zum erfolgreichen Navigieren in der Informationsflut. Diese Kompetenzen müssen durch möglichst vielfältige Sozialisations- und Bildungsinstanzen gefördert werden, um individuelle Defizite ausgleichen zu können. Tabelle 1 zeigt, dass in bezug auf den Computer- und Internetzugang von jungen Menschen die soziale Schicht und das Geschlecht der Befragten Unterschiede machen.

Tabelle 1: Benutzung von computerbezogenen Medien durch Heranwachsende

Medien (in %)	Jungen	Mädchen	Oberschicht	Mittelschicht	Unterschicht
Mit Gameboy spielen	66	58	58	63	60
Konsolenspiele nutzen	65	41	45	52	57
Computerspiele spielen (PC oder Mac)	86	74	89	81	69
Den Computer nutzen (nicht spielen)	68	62	87	68	42
Das Internet benutzen	38	23	46	30	19
N = 1131 Kinder von 6-16 Jahren (ganze Schweiz / Herbst 1997)					

Wie Frau von Weissenfluh in ihrem Beitrag ausführt, es geht darum, „digitale have-not's“ und „homeless people“ zu vermeiden. Wird diese Aufgabe der Medienpädagogik allein übertragen, dann ist das Scheitern absehbar. Es sind weitgreifende Perspektiven gefordert: Die Auseinandersetzung mit Fragen der Kommunikationskultur und der Konfliktfähigkeit von Personen und Institutionen, mit ethisch-moralischen Grundfragen und schliesslich mit existentiellen Fragen nach der Sinnorientierung des Einzelnen und der Gesellschaft. Juristische, politische und ökonomische Rahmenbedingungen wirken als „externale“ Ressourcen oder Belastungen auf die Individuen und Gruppen in ihrer Rolle als MediennutzerInnen.

Aufgabe der Schule ist eine umfassende Medialphabetisierung (vgl. Doelker 1991). Kompetenzklüfte zwischen Bevölkerungsgruppen müssen so weit wie möglich ausgeglichen werden. Die Schule kann diese Aufgabe nur erfüllen, wenn sie ihr Innovationstempo vergrössert. Die Schweizer Schulen werden noch manche „Netdays“ brauchen, bis sie im Multimedia-Zeitalter ankommen. Zudem halte ich es für riskant, im Kontext der angebrochenen Computer- und Internet-Euphorie umfassende Medienpädagogik-Konzepte aus dem Auge zu verlieren und nur noch in den IT-Bereich zu investieren.

Es zeichnen sich unterschiedliche Zugangsweisen und Aneignungsformen der neuen Medien bei Mädchen und

Jungen ab (vgl. auch Schmidbauer / Löhr 1997). Mädchen benutzen Computer insgesamt weniger oft als Jungen, sind skeptischer in bezug auf die Auswirkungen der Computertechnologie auf unseren Alltag und haben auch weniger Gespräche mit ihren Eltern über Computerthemen. Die Jungen hingegen nutzen den Computer häufiger, aber weniger vielfältig als die Mädchen. Jungen spielen hauptsächlich Computerspiele, während Mädchen auch andere Tätigkeiten auf dem Computer ausführen, wie Briefe schreiben, Zeichnen, usw. (vgl. Meves et al. 1997; van Kooij et al. 1997). Ob diese Unterschiede zu Wissensklüften führen und die Chancengleichheit reduzieren, sollte meines Erachtens so schnell wie möglich wissenschaftlich untersucht werden.

2. Überforderung als subjektive Einschätzung

Überforderung kann objektiv vorliegen, in vielen Fällen ist Überforderung aber primär eine subjektive Einschätzung der betroffenen Person. Ursache kann eine falsche Selbsteinschätzung der Anforderungen durch die Medien sein. Die medienpädagogische Forschung muss vermehrt untersuchen, unter welchen Bedingungen sich Individuen in bezug auf Medien überfordert fühlen. Klagen zu Überforderung kommen bisher vor allem von LehrerInnen und Eltern, - nicht von Kindern.

Nehmen wir das Beispiel der „elektronischen Haustiere“, der Tamagotchi. Kauft man ein solches Gerät, erhält man

meistens eine rudimentäre oder gar keine Gebrauchsanweisung mitgeliefert. Erwachsene stehen ratlos vor dem Ding und rufen nach einem Handbuch (das es inzwischen auch gibt auf dem Markt). Kinder hingegen gehen lustvoll auf das neuartige Ding zu und lernen die Spielregeln schnell durch Versuch und Irrtum. Genauso läuft es mit manchen Computerspielen, wie z.B. den „Mystery-Games“. Man muss selber herausfinden, worum es eigentlich geht. Das Suchen nach den Regeln und dem Ziel des Spieles ist Bestandteil des Vergnügens. Kinder tun sich meist nicht schwer damit. Sie sind neugierig und fürchten sich nicht davor, auf die falsche Taste zu drücken und damit etwas „kaputt“ zu machen. An einem Elternabend zum Thema Computerspiele, den ich kürzlich geleitet habe, standen zu Beginn zahlreiche Computer mit Spielen bereit, daneben lagen Informationsbroschüren und Bücher auf. Die Kinder, die zu dem Anlass kamen, stürzten sich sofort auf die Geräte und spielten drauflos, die Eltern sammelten eifrig die Informationsblätter zusammen.

Das Tamagotchi, das ich während meines Vortrages durch die Reihen zirkulieren liess, wurde vor allem von den Kindern am Leben erhalten.

In unserer laufenden Studie zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen, hat sich gezeigt, dass das Tamagotchi in relativ kurzer Zeit in den Kinderzimmern Verbreitung fand. Es ist bei den 9-10jährigen Kindern besonders beliebt, bei Jungen und Mädchen gleichermaßen, wie die folgende Tabelle 2 zeigt.

Tabelle 2: Verbreitung von „Tamagotchis“ in der Schweiz

Altersgruppen (in %)	Tamagotchi im Kinderzimmer	Tamagotchi im Haus (nicht im Kinderzimmer)	Tamagotchi im Kinderzimmer und auch ausserhalb	Tamagotchi gar nicht verfügbar
6 - 7 Jahre	7	4	3	91
9 - 10 Jahre	31	21	12	60
12 - 13 Jahre	22	11	4	72
15 - 16 Jahre	7	11	2	84
Jungen	18	13	6	76
Mädchen	22	15	6	72

N = 1131 Kinder von 6-16 Jahren (ganze Schweiz / Herbst 1997)

Ob man sich durch ein Tamagotchi überfordert fühlt oder nicht, hängt auch von der Rolle ab, die man in einer gewissen Situation einnimmt. LehrerInnen, welche die Tamagotchis zu Beginn der Stunde einsammeln oder grundsätzlich vom Schulareal verbannen, wollen volle Konzentration auf den Schulstoff, während manche Kinder schon längst Spezialisten im „multi-tasking“ geworden sind. Sie sind sich gewohnt, zu Hause gleichzeitig fernzusehen, ein Comic zu lesen, zu essen und mit einem Freund zu reden. Genauso würden sie gerne zugleich ihr Tamagotchi füttern, Walkman hören und Mathematikaufgaben lösen.

Eine Mutter erklärte mir kürzlich, sie hätte durchgesetzt, das Tamagotchi wegzugeben, da es sie zu Hause zu sehr gestresst habe. Nachdem sie „ein gutes Plätzchen“ gefunden hatten, war das Kind einverstanden.

Herr Trappel schreibt in seinem Beitrag von der Informationsgesellschaft und ihren Feinden. Falls da Feinde auszumachen sind, dann sind es wohl am ehesten Eltern und konservative LehrerInnen.

