pedocs
Open Access Erziehungswissenschaften

DIPF

Tully, Claus J.

Informalisierung und Kontextualisierung. Technische Netze im Alltag der »Generation @«

Diskurs 12 (2002) 2, S. 65-68

Quellenangabe/ Reference:
Tully, Claus J.: Informalisierung und Kontextualisierung. Technische Netze im Alltag der »Generation @« - In: Diskurs 12 (2002) 2, S. 65-68 - URN: urn:nbn:de:0111-opus-86842 - DOI: 10.25656/01:8684

https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-opus-86842
https://doi.org/10.25656/01:8684

in Kooperation mit / in cooperation with:
Deutsches Jugendinstitut*https://www.dji.de*

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.
Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.
This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

Digitalisiert

pedocs
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der Leibniz-Gemeinschaft

DISKURS 2/2002
ISSN 0937-9614
€ 13,50

DISKURS

Studien zu Kindheit, Jugend, Familie und Gesellschaft

Thema
Kindheit und Bildung

Interview

- Familie und Arbeit – »die Zeitfalle«
  Karin Jurczyk interviewt Arlie Russell Hochschild

Spektrum

- »Männer und Frauen sind gleichberechtigt«
- Informalisierung und Kontextualisierung
  Technische Netze im Alltag der »Generation @«

Trends

- Disability Studies in Deutschland
  Zur Formierung eines Diskurses

2/2002

Hans Lösch
Zu diesem Heft 4

Kindheit und Bildung

Manfred Liebel / Jens Lipski
»Für das Leben lernen« – durch Standardisierung? 6

Jürgen Zimmer
Nicht das Rad neu erfinden!
Der Bildungsanspruch des Situationsansatzes reicht weiter, als PISA es verlangt 11

Vor dem Hintergrund der PISA-Ergebnisse fragt der Autor nach der Relevanz und Reichweite des mehrfach evaluierten Situationsansatzes für heutige Bildungsansprüche.

Hans Rudolf Leu
Bildungs- und Lerngeschichten
Ein Weg zur Qualifizierung des Bildungsauftrags im Elementarbereich 19

Der Beitrag stellt einige Ansätze zur Messung des Ertrags von Bildungs- bzw. Selbstbildungsprozessen vor, wobei insbesondere auf die Arbeit mit Bildungs- und Lerngeschichten abgestellt wird.

Heinz Hengst
Vom Beiprogramm zum Programm
Zur Kontextualisierung informellen Lernens 26

Im Blickpunkt stehen einzelne Implikationen der Relativierung formalen, institutionalisierten Lernens und der Einfluss der Skripts der Medien- und Konsumindustrie auf nichtschulische wie schulische Lernprozesse.

Anne Wihstutz
Arbeit von Kindern
Überforderung oder Chance zur Entwicklung von Kompetenzen? 34

Die Autorin fragt nach der spezifischen Bedeutung von Arbeit für die Kompetenzentwicklung von Kindern: Wie kann »Arbeit« so kontextualisiert und strukturiert werden, dass sie sowohl dem Bedürfnis der Kinder nach Autonomie als auch ihrer Schutzbedürftigkeit gerecht wird?

Günther Dohmen
PISA als Anstoß für ein »natürlicheres« Lernen 39

Die selbst gesteuerte Aneignung von Wissen stellt eine wesentliche Voraussetzung zur Lösung realer Aufgaben dar. In der Wende zu lebenslangem Lernen sowie in der zunehmenden Anerkennung informellen Lernens sieht der Verfasser eine Tendenz zu »natürlicherem« Lernen.

Walter Hornstein
Jugendhilfe und Bildung zu Zeiten der Bildungsreform der 70er-Jahre und im Zeichen der PISA-Debatte
Parallelen, Unterschiede, Entwicklungen 45

Mit der PISA-Studie ist auch die Frage nach dem Beitrag der Jugendhilfe zur Bildung neu gestellt. Der Autor kritisiert den a-historischen Zuschnitt der aktuellen Debatte und verweist auf Erkenntnisse und Einsichten, wie sie durch eine Rekonstruktion historisch vergleichbarer Entwicklungsprozesse der Jugendhilfe gewonnen werden können.

Familie und Arbeit – »die Zeitfalle«
Karin Jurczyk interviewt Arlie Russell Hochschild 51

Arlie Russell Hochschild plädiert für familiale Entlastungen und wendet sich gegen eine individuelle Verrechnung der Kosten von Arbeit und familialer Pflege. Sie wirbt für gesellschaftliche Bündnisse zur Neuvermessung des Verhältnisses von Arbeitswelt und Familie.

Ingo Richter
»Männer und Frauen sind gleichberechtigt« 56

Gegenstand der Erörterungen bildet der Gleichberechtigungsdiskurs in der Bundesrepublik Deutschland. Beim Durchgang durch differenztheoretische Positionen feministischer Kritik am Egalitarismus erfährt insbesondere die »dekonstruktivistische Wende« im feministischen Diskurs eine kritische Würdigung.

Claus J. Tully
Informalisierung und Kontextualisierung
Technische Netze im Alltag der »Generation @« 65

Angesichts der Verbreitung von neuen »gadgets« hat der Terminus »Generation @« einen Beigeschmack von Wahrheit. Kann durch individuelle Kontextualisierungsleistungen eine sinnhafte und befriedigende Nutzung der neuen technischen Apparate eröffnet werden?

Claudia Franziska Bruner / Clemens Dannenbeck
Disability Studies in Deutschland
Zur Formierung eines Diskurses 69

In der Auseinandersetzung mit der Rezeption der so genannten Disability Studies stehen Fragen nach ihrem Selbstverständnis und nach der Legitimation ihrer Forschungspraxis im Mittelpunkt.

74

Claus J. Tully

Informalisierung und Kontextualisierung

Technische Netze im Alltag der »Generation @«

Dr. Claus J. Tully, geb. 1949, Studium Wirtschaftsingenieurwesen, Volkswirtschaftslehre, Soziologie, ist seit 1980 Wiss. Referent am Deutschen Jugendinstitut und zugleich Lehrbeauftragter für Soziologie an der Technischen Universität in München. Habilitationsverfahren an der FU Berlin. Seine Forschungsfelder: Technik, Bildung, Umwelt, Mobilität und Informalisierung sozialer Bezüge. Mehrfach Gastprofessuren in Buenos Aires.
Ausgewählte Publikationen: Jungsein heute. In: Encarta 2003; Computer und Neue Technologien. In: Psychologische Grundbegriffe – ein Handbuch. Reinbek 1998; Jugendliche Netzkompetenz: Just do it – Surfen im Cyberspace als informelle Kontextualisierung. In: Zum Bildungswert des Internet. Opladen 2000; Mensch – Maschine – Megabyte. Opladen 2003; (zus. mit Doris Bäumer und Marcel Hunecke) Mobilität von Jugendlichen. Opladen 2002; (zus. mit Lothar Lappe und Peter Wahler) Umweltbewusstsein Jugendlicher. München 2000; Erziehung zur Mobilität. Frankfurt am Main, New York 1999; Rot, cool und was unter der Haube. München 1998; Lernen in der Informationsgesellschaft. Opladen 1994

Deutsches Jugendinstitut e. V.
Nockherstraße 2
D-81541 München
E-Mail: tully@dji.de

Erfahrungen mit technischen Neuerungen haben in allen Generationen schon immer eine große Rolle gespielt. Waren es früher vor allem Mofas und Maschinen, die jüngere Menschen faszinierten, so sind es heute eher erlebnisorientierte Technologien, die einen starken Reiz ausüben. Jeder zweite Jugendliche gibt an, über einen eigenen Computer zu verfügen. Nutzungserfahrungen haben mehr als zwei Drittel der Kinder und nahezu 85 Prozent der Jugendlichen. Annähernd 90 Prozent der 15- bis 18-Jährigen besitzen ein Handy. Vor dem Hintergrund der Auflösung und Transformation traditioneller Lebens- und Familienverhältnisse, insbesondere der Restrukturierung der Kindheits- und Jugendphase, geht der Autor der Frage nach, wie durch individuelle Kontextualisierungsleistungen eine sinnhafte und befriedigende Nutzung der neuen »gadgets«, der neuen technischen Apparate, eröffnet werden kann.

»Und gerade jetzt, während Sie diese Zeilen lesen, übernehmen viele Millionen Netzbenutzer der Generation N das Steuer.« (Tapscott 1998, S. 48)

Das vorangestellte Zitat von Don Tapscott kann irritierende Emotionen wachrufen. Die Generation N (für »Net«), die in anderen Veröffentlichungen auch schon einmal »Generation @« (Opaschowski 1999) oder schlicht »Netzgeneration« genannt wird, erstaunt, beunruhigt, interessiert, ängstigt oder verwirrt ob ihrer digitalen Kompetenzen große Teile der nichtjugendlichen Bevölkerung. Sie klickt sich ohne Bedenken ins Internet ein und bedient routiniert Computer und andere elektronischen Geräte. Sie

beherrscht die Techniken, die gemeinhin für Zukunft und Fortschritt stehen und gebietet damit – so die landläufige Meinung – auch über die gesellschaftliche Zukunft. Was aber ist aus sozialwissenschaftlicher Sicht an dieser in technisierten Welten sozialisierten Generation (Tully 2003) anders als an ihren Vorgängergenerationen? Was charakterisiert sie, wo liegen ihre Stärken und Schwächen?

Als Leitthese soll formuliert werden, dass sich die »Generation @« in ihren sozialen Funktionen nicht von ihren Vorgängern unterscheidet. Auch heute ist der familiale Kontext für das Aufwachsen nach wie vor zentral. Hier machen die Nachgeborenen ihre ersten Erfahrungen und hier suchen sie zuerst Rat bei Problemen. Kindheit und Jugend werden darüber hinaus auch vom gesellschaftlichen Umfeld geprägt. Dieses, so kann mit Karl Mannheim (zuerst: 1928) gesagt werden, eröffnet den Kindern und Jugendlichen heute neue Erlebniswelten, die sie zu einer anderen Generation formen. Das war früher auch nicht anders. Neu ist hingegen, dass Kids und Teens (tele-) kommunikativ und vernetzt aufwachsen, sich »entbetten« können und dabei das Erlernen anderer, sozialer Kompetenzen nachrangiger wird.

Kindheit und Jugend in der reflexiven Moderne

Entsprechend vorherrschender Gesellschaftsdiagnosen befinden sich moderne westeuropäische und nordamerikanische Gesellschaften in einem fundamentalen Wandel, der sich besonders in der Umstrukturierung der Arbeitswelt niederschlägt. Die historischen Zäsuren sind aber nicht nur in den unterschiedlichen Subsystemen, sondern auch in den alltäglichen Lebenswelten spürbar. Im Kern ist das Aufwachsen in der modernen Gesellschaft durch drei Veränderungen gekennzeichnet: den Wandel der Familienverhältnisse, die Restrukturierung der Kindheits- und Jugendphase (also die Umgestaltung des Kinderalltags durch vorgezogene Entwicklungsprozesse und den Wandel der Jugendphase durch frühere Adoleszenz und spätere Verselbstständigung) und die kontinuierliche Zunahme technischer Apparate im Alltag. Kinder und Jugendliche wachsen häufig nur noch in typischen Zwei-Generationen-Haushalten auf; immer öfter finden sich nichteheliche Lebensgemeinschaften mit Kind oder allein erziehende Mütter oder Väter.

Gleichzeitig bleiben Kids und Teens aufgrund verlängerter Ausbildungszeiten materiell länger vom Elternhaus abhängig, bilden aber bereits in frühen Jahren eigene Präferenz- und Konsummuster aus. Kindheit und Jugend haben sich auf diese Weise zu eigenständigen Lebensabschnitten mit abgrenzbaren Lebensstilen entwickelt. Hierzu leisten die technischen Apparate einen nicht zu unterschätzenden Beitrag. Mit ihrer Hilfe eignen sich Kinder und Jugendliche wichtige Kompetenzen an, sie dienen aber auch dazu, sich von den Erwachsenen zu unterscheiden. Gesellschaftliche Strukturveränderungen, familiale Neuorganisation und neuartige technische Angebote bilden also den Hintergrund gegenwärtigen Aufwachsens.

Generationsgestalten

Das Bild der Gesellschaft von ihrer nachwachsenden Generation ist ambivalent: Optimistisch ist es, wenn die Kids die zukunftsträchtigen Technologien beherrschen; Skepsis herrscht vor, wenn bei kulturellen Grundfertigkeiten – wie durch die PISA-Studie gezeigt wird – die Kids massive Mängel aufweisen.

Der Generationenbegriff bei Mannheim, aber auch bei Dilthey, betont das gemeinsame Aufwachsen und die Prägung durch gemeinsame Erlebnisse. Generation bedeutet gleichzeitig Inklusion und Distinktion: Zu einer Generation gehört man und unterscheidet sich dadurch von Früher- oder Spätergekommenen. Hemingway sprach in diesem Sinne von der »Lost Generation«. Ihre charakteristischen Symbole waren die Bombe, der Sandeimer, Helm und Spaten. Zur Nachkriegsgeneration gehörte das Chrom-Mikrofon von Elvis, die Jukebox oder das Motorrad. Die 68er waren in Woodstock, hörten Musik aus Mega-Lautsprechern und demonstrierten gegen Atomkraftwerke und Raketen. Heutige Teens und Twens kennen fast alle IKEA-Produkte, und mindestens genauso häufig Handy, Internet und Computer. In jeder dieser Generationen spielen Erfahrungen mit technischen Innovationen eine Rolle. Das Generationskonzept von Mannheim bedarf daher einer Spezifizierung, da sich Generationen nicht nur durch ihre jeweiligen Erlebnisse unterscheiden, sondern vor allem aufgrund ihrer technischen und über Techniken vermittelten Erlebnisse.

Die derzeit heranwachsende Generation zeichnet sich diesbezüglich in zweierlei Hinsicht aus. Zum einen ist sie im Besitz einer großen Objektmenge: Sie hat Handy, Walkman, CD-Player, Laptop, MP3-Player, CD-Brenner, Autos, Sportgeräte usw. – von der selbstverständlichen Nutzung der technischen Apparatur eines durchschnittlichen Haushalts ganz zu schweigen. Zum anderen erlebt sie Technik als etwas fraglos Gegebenes und Dazugehöriges. Die kritische Reflexion der Techniknutzung, ihrer Auswirkungen auf die Psyche und die Gemeinschaft ist die Ausnahme. Technik ist zur nichtnatürlichen Selbstverständlichkeit (Luhmann 1998) geworden. Dies wird deutlich, wenn es etwa am Bankautomaten kein Geld gibt, weil der Chip der Bankcard nicht gelesen werden kann.

Eine wichtige Eigenschaft der modernen Techniken ist ihre multiple Einsetzbarkeit. So ist der Computer keine Maschine, die nur fräst oder bohrt, sondern eine Universalmaschine. Dies ist sehr folgenreich für die Generation, die damit umzugehen lernt. Technische Artefakte verlieren so ihren instrumentellen Wert und werden zu multioptionalen Apparaten. Ihre Nutzung ist nicht mehr von vornherein

festgelegt, sondern muss auf bestimmte Zwecke hin organisiert werden. Diese Organisationsleistung muss von den Individuen erbracht werden – eine Fähigkeit, die als Kontextualisierung bezeichnet werden kann (vgl. Tully 2000). Kinder und Jugendliche lernen auf diese Weise, dass es keine endgültigen Lösungen gibt, sondern dass Problemlösungen immer zeit- und kontextabhängig sind. Auch auf diesem Weg lernt die Generation @, immer flexibel und mobil zu sein (Tully 2002). Techniken sind daher an der Formierung von Generationen immer sowohl direkt als auch indirekt beteiligt.

Technische Apparate in den Händen von Kids und Teens

Ein Blick auf die Statistiken zeigt unmissverständlich, wie normal Technikgebrauch im Kindes- und Jugendalter ist. Fernseher und Videorekorder finden sich in beinahe jedem Haushalt mit Kindern. Etwas weniger verbreitet sind andere Techniken. Etwa jedes siebte Kind und jeder zweite Jugendliche verfügen über einen Computer (KIM 2000, JIM 2001), Nutzungserfahrungen haben jedoch schon zwei Drittel der Kinder (Feil 2001) und nahezu 85 % der Jugendlichen gesammelt. Die Nutzungsfrequenz des Computers steigt mit zunehmendem Alter, Jungen beschäftigen sich tendenziell etwas häufiger als Mädchen damit. Keine Geschlechtsunterschiede sind hingegen beim Handybesitz auszumachen: Nahezu 80 % aller Jugendlichen besitzen ein solches Mobiltelefon. Auch die Internetnutzung hat mittlerweile nichts Exotisches mehr, da ein Drittel der Kinder und zwei Drittel der Jugendlichen von Zeit zu Zeit ins Netz gehen. Auch hier haben die Älteren und die Jungen (noch) die Nase vorn. Mit zunehmendem Alter steigt nicht nur die Nutzungshäufigkeit, sondern auch die Dauer der Nutzung. Geschlechtsunterschiede zeigen sich bei der inhaltlichen Ausgestaltung der Internetsitzungen, da Mädchen das Netz gezielter und anwendungsorientierter nutzen, wobei aber auch bei ihnen das spielerische Element nicht zu kurz kommt. Im Wesentlichen wird beim Surfen der Internetzugang der Eltern genutzt – die Schule spielt insbesondere für Kinder noch nicht die Rolle, die man aufgrund der »Schule ans Netz«-Programme hätte erwarten können.

Betrachtet man die Tätigkeiten, die mittels Computer und Internet ausgeübt werden, so überwiegt die spielerische Nutzung. Mailen oder Dateien herunterladen ist im Internet zentral, während am PC Computerspiele die Hauptbeschäftigung bilden. Lernprogramme werden seltener und kürzer aufgerufen. Dennoch kommt auch die »sinnvolle« Nutzung von Computer und Internet nicht zu kurz, da Informationen für die Schule gesucht und Nachschlagewerke benutzt werden. Es bestätigt sich auch, dass den Eltern eine wichtige Rolle bei Computer- und Internetnutzung zufällt. So fördern Eltern mit eigenen Internetterfahrungen die Kontaktaufnahme mit diesem Medium bei ihren Kindern. Eltern werden von den Kindern auch als wichtigste Vermittlungsinstanz bei der Computernutzung und als wichtigste Ratgeber bei Computerproblemen benannt.

Diese verschiedenen Technikangebote eröffnen Möglichkeiten einer zunehmenden Individualisierung. Aus den Angeboten muss nach eigenen Maßstäben eine Auswahl getroffen werden. Neue Techniken fordern damit zu eigenständigem und autonomem Handeln bereits im Kindesalter auf. Mit ihnen lässt sich die Aneignung der gesellschaftlichen und natürlichen Umwelt auf eine neue Art gestalten. Wissen, Erfahrung und Information erhalten eine neue Form. Dabei erfüllen Besitz und Nutzung technischer Apparate auch soziale Funktionen: Ihre Beherrschung legt die Grundlage für soziale Inklusion, d.h. wer aus welchen Gründen auch immer ein bestimmtes technisches Gerät nicht besitzt, kann aktuell den Bezug zur Freundesgruppe und langfristig betrachtet den Bezug zum Arbeitsmarkt verlieren. Gerade auf solche Probleme soll abschließend aufmerksam gemacht werden. Es ist nicht nur wichtig, »was der Fall ist«, sondern ebenso, was dahinter steckt oder was sich daraus entwickeln kann.

Ausgewählte Probleme

Mit der Techniknutzung gehen auch individuelle und soziale Probleme einher. Erstere sind angezeigt, wenn durch die Erfindung neuer technischer Möglichkeiten neue Krankheitsbilder entstehen. Hahn / Jerusalem (2001) haben beispielsweise festgestellt, dass über zwei Drittel der Per-

sonen, die als »internetsüchtig« gelten, jünger als 20 Jahre sind. Ebenfalls besonders für Jugendliche gefährlich sind andere Verlockungen des Internets, die von politischen Hetzereien über eigentumsrechtliche Schutzverletzungen, Überschuldungen etc. bis hin in die Pornografie reichen. Soziale Probleme ergeben sich insbesondere durch die Wertschätzung, die der Beherrschung von Schlüsseltechniken entgegengebracht wird, bei gleichzeitig bestehender Ungleichheit ihres Erwerbes. So zeigt sich in nahezu allen statistischen Auswertungen, dass Jugendliche aus benachteiligten Elternhäusern seltener einen Computer nutzen bzw. im Internet surfen können. Vogelgesang (2002) macht darüber hinaus darauf aufmerksam, dass Jugendliche auf dem Land im Hinblick auf die Nutzung benachteiligt sind. Weitere Probleme ließen sich unschwer nachtragen. Wichtig ist, dass diese Probleme ins öffentliche Bewusstsein gelangen, dass für die sozialen Nebenfolgen der Technik-nutzung sensibilisiert wird. Je unabweisbarer Apparate den Alltag Heranwachsender formen, desto bedeutsamer wird es, sorgfältig die Nebeneffekte der nichtnatürlichen Selbstverständlichkeiten in den Blick zu nehmen.

Fazit: Erst laufen, dann Rad fahren

Im Kindesalter stellt das Spiel einen wesentlichen Motor der Entwicklung dar. Spiele sind durch drei Merkmale definiert: 1. Im Spiel wird gehandelt um des Handelns willen (Selbstzweck des Spiels). 2. Im Spiel konstruiert das Kind eine andere Realität. Es imaginiert sich in andere Rollen und Situationen und entdeckt dabei neue Handlungszusammenhänge, Möglichkeiten und letztendlich das »Spiel der Gesellschaft«. 3. Schließlich kommt es im Verlauf des Spielens zu Wiederholungen, zur Ritualbildung. Handlungen und andere Abläufe werden eingeübt und stehen für spätere Situationen zur Verfügung.

Auf das Computerspiel lassen sich diese Merkmale folgendermaßen übertragen: Computerspiele sind Spiele mit imaginären anderen und unterscheiden sich damit nicht grundsätzlich von tradierten Spielformen etwa mit Puppen und Figuren; allerdings wird der Kontakt zu tatsächlichen Menschen auf ein Minimum reduziert. Die möglichen Wirkungen von solchen Spielen müssen deshalb nicht nur nach der Erfurt-Schultragödie angesprochen werden. Das Leitbild spielerischen Lernens will den »flow«, d. h. die angenehme Wirkung der Wiederholung für die Einübung von Verhalten nutzbar machen. Kann in diesem Sinne die virtuelle Aneignung der Orientierung in der realen Welt hilfreich sein? Dazu gilt es, das Charakteristische der Computerspiele – wie der Nutzung moderner Kommunikationstechnik überhaupt – herauszudestillieren. Kennzeichen der Kommunikationstechnik ist es, zu dekontextualisieren. Daran ist zu denken, wenn Erwachsene begeistert sind vom virtuosen Agieren in technischen Welten und vom spielerischen Changieren zwischen realer und virtueller Welt. Virtuelle Räume, egal ob sie zum Spiel oder zum Lernen aufgesucht werden, lassen die unmittelbare Erlebnisumwelt zurücktreten und vergessen. Das war und ist sicher auch beim Lesen spannender Abenteuer der Fall. Was also macht den Unterschied? Wer sich im Netz bewegt, mag sich dabei vortrefflich unterhalten, mag viele interessante Sites finden – ohne allerdings zu wissen, wie der Weg dahin war. Die gespielten Spiele sind sicher spannungsreich, wie aber lassen sich diese Erlebnisse kommunizieren? Dabei ist nicht in erster Linie an die Kommunikation zwischen den Generationen zu denken, sondern ganz grundsätzlich daran, wie sich eigenes Erleben und Fühlen mitteilen lässt. Dies gelingt am ehesten, wenn wir die Gliederung, den Rhythmus der Geschichten beibehalten, wenn wir also die Form der Erzählung nutzen können. Technik schafft Rahmungen und Optionen. Die Subjekte jedoch müssen klären und einüben, in welchen Kontexten sie sich bewegen wollen. Und auch hier gilt deshalb: Man sollte den zweiten Schritt nicht vor dem ersten tun. Die Aneignung sozialer Kompetenz sollte das Erste sein, was Kinder in der Familie lernen, erst danach ist eine durch elterliche Unterstützung begleitete Eroberung virtueller Welten anzustreben.

Literatur

Feil, Christine (Hrsg.): Internet für Kinder. Opladen 2001

Hahn, Andre / Jerusalem, Matthias: Internetsucht. In: Jürgen Raithel (Hrsg.): Risikoverhaltensweisen Jugendlicher. Opladen 2001, S. 279–294

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: KIM-Studie 2000. Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Baden-Baden 2000

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM-Studie 2001. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Baden-Baden 2001

Luhmann, Niklas: Die Gesellschaft der Gesellschaft. Frankfurt am Main 1998

Mannheim, Karl: Das Problem der Generationen (1928). In: Ludwig von Friedeburg: Jugend in der modernen Gesellschaft. Köln 1976, S. 23 ff.

Opaschowski, Horst W.: Von der Generation X zur Generation @. Leben im Informationszeitalter. Aus Politik und Zeitgeschichte. Beilage 41, 1999, S. 10–16

Tapscott, Don: Net Kids. Die digitale Generation erobert Wirtschaft und Gesellschaft. Wiesbaden 1998

Tully, Claus J.: Jugendliche Netzkompetenz: Just do it: Surfen im Cyberspace als informelle Kontextualisierung. In: Winfried Marotzki (Hrsg.): Zum Bildungswert des Internet. Opladen 2000, S. 189–216

Tully, Claus J.: Mensch – Maschine – Megabyte. Opladen 2003 (im Druck)

Vogelgesang, Waldemar: »Wir müssen surfen lernen.« Ein Beitrag zur ungleichen Internetnutzung von Stadt- und Landjugendlichen. Medien praktisch, 26, 1, 2002, S. 38–43