

Krotz, Friedrich

Kids und neue Medien: Netz- oder Pixelgesellschaft?

Diskurs 10 (2000) 1, S. 9-14



Quellenangabe/ Reference:

Krotz, Friedrich: Kids und neue Medien: Netz- oder Pixelgesellschaft? - In: Diskurs 10 (2000) 1, S. 9-14 - URN: urn:nbn:de:0111-opus-60159 - DOI: 10.25656/01:6015

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-opus-60159>

<https://doi.org/10.25656/01:6015>

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:

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

Digitalisiert

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

DISKURS

Netkids – Kinder im virtuellen Raum

Interview

- **Parallele Karrieren der Jugendforschung im zweistaatlichen Deutschland**
Walter Hornstein und Walter Friedrich
zum 70. Geburtstag

Spektrum

- **»Starke Mädchen« oder »Schlägerweiber«?**
Mädchen in gewaltauffälligen Jugendgruppen
- **Aufwachsen im Ghetto?**

Netkids – Kinder im virtuellen Raum

Christine Feil / Barbara Keddi

Das Internet: ein Ort für Kinder?

06

Friedrich Krotz

Kids und neue Medien: Netz- oder Pixelgesellschaft?

Verändern computervermittelte Formen der Kommunikation Identität und Sozialcharakter der mit PC und Internet aufwachsenden Kinder? Zu unterscheiden ist zwischen einem Prozeß der Mediatisierung und einem Prozeß der Ökonomisierung von Beziehungen und Lebensbereichen. Letzterer prägt den gesellschaftlichen Diskurs über die zukünftige Rolle der Schule und allgemeiner, der digitalisierten Kommunikation.

Christine Feil

Kinder im Internet

Angebote, Nutzung und medienpädagogische Perspektiven

Alle reden von der Generation @: die einen von Superhirnen, die anderen von Medienmonstern. Welchen Zugang zum Internet haben Kinder tatsächlich und wie medienkompetent sind sie? Der Beitrag referiert empirische Befunde zur Internetnutzung von Kindern und kommentiert diese in medienpädagogischer Absicht. Zudem wird das WWW-Angebot für und von Kindern anhand ausgewählter Beispiele dokumentiert.

Stefan Aufenanger

Die Vorstellungen von Kindern vom virtuellen Raum 25

Eine explorative Studie gibt Auskunft darüber, wie sich 6- bis 10jährige Kinder in virtuellen Räumen bewegen, wie sie sich zurechtfinden und welche Vorstellungen sie von ihnen entwickeln.

Claudia Orthmann

Kommunikation von Kindern im Internet

28

Berichtet wird über die außerschulische Nutzung der Internetangebote – speziell von E-Mail und Chat – sowie deren Bewertung durch 10- bis 13jährige Berliner Kinder. Die Einschätzungen der Kinder zu ihrem kommunikativen Verhalten beim Mailen und Chatten geben Aufschluß über wahrgenommene Veränderungen in der Kommunikation und deren spezifische Charakteristika.

Julia Harbeck / Thomas M. Sherman

**Seven Principles for Designing Developmentally
Appropriate Internet Sites for Young Children** 32

Vor dem Hintergrund der amerikanischen Situation machen Harbeck/Sherman entwicklungspsychologische Defizite bei der gegenwärtigen Gestaltung der Web Sites für Kinder aus und entwickeln sieben Leitlinien für ein angemesseneres Design von Multimedia-Programmen.

Dieter Maretzky 37
Kinderbibliotheken – neue Formen der Leseförderung

Nach kritischer Sichtung von knapp 50 Bibliothekswebseiten stellt der Autor dem derzeitigen Angebot für Kinder ein schlechtes Zeugnis aus. Am Beispiel der Stadtbibliothek Köln wird aufgezeigt, mit welchen Inhalten und Gestaltungselementen sich ein Internetangebot erfolgreich realisieren läßt.

Ulrich Spormann
**Medienkunst mit Kindern – kreative Wege zur
Förderung von Medienkompetenz** 48

Wie nutzen junge Menschen Computer und Vernetzung für einen kreativen, künstlerischen Umgang mit Bildmedien? Das »Kulturprojekt Kunst und Bild im Netz«, Remscheid, zielt auf die Entwicklung von Kriterien, die für Projekte und Aktionen einen künstlerischen Umgang mit den neuen Medien nahelegen.

Pädagogische Projekte im Cyberspace 44

Medien-, Spiel-, Kultur- und Sozialpädagogik entdecken das Internet zunehmend als kreativen Erfahrungsraum für Kinder. Die hier vorgestellten Internetprojekte bieten einen Einblick in die Vielfalt der Einsatzmöglichkeiten von Multimedia und Internet in der pädagogischen Praxis.

Kinder- und Jugendschutz im Internet 51
Aufgaben, Methoden, Wirksamkeit

Interview mit Dieter Spürck vom Team jugendschutz.net

Angesichts der technischen Unmöglichkeit einer umfassenden Kontrolle von Gefährdungslagen zielen Empfehlungen der Zentralstelle der Länder für Jugendschutz in Mediendiensten insbesondere auf die Stärkung der Medienkompetenz von Kindern, Eltern und ErzieherInnen.

interview

Sibylle Hübner-Funk 57
**Parallele Karrieren der Jugendforschung im
zweistaatlichen Deutschland**

Walter Hornstein und Walter Friedrich zum 70. Geburtstag

Die Befragung der beiden Jubilare ergibt ein Dokument, das deutlich macht, wie sehr das politische »System« und das soziale »Milieu« in den individuellen Karrieren von Walter Hornstein und Walter Friedrich aufeinander verweisen.

spektrum

Svendy Wittmann / Kirsten Bruhns 68
**»Starke Mädchen« oder »Schlägerweiber«? – Mädchen
in gewaltauffälligen Jugendgruppen**

Ist Gewalt einzig männlich zu dechiffrieren? Ein Forschungsprojekt stellt Besonderheiten und Unterschiede, aber auch Ähnlichkeiten im Umgang weiblicher und männlicher Jugendlicher mit Gewalt heraus.

Hartmut Häußermann 75
Aufwachsen im Ghetto?

Städtische Problemquartiere: zu bewahrende Foren authentischer Subkulturen oder zu schleifende Relikte von Armut, Elend und Rückständigkeit? Der Autor warnt vor solchen fragwürdigen Gegenüberstellungen und plädiert für eine »solidarische Stadtgesellschaft«, die in der Lage ist, den sich wechselseitig verstärkenden Benachteiligungs- und Ausgrenzungsprozessen in sozial deklassierten Wohnvierteln rechtzeitig gegenzusteuern.

summaries 82

impressum 84

Kids und neue Medien: Netz- oder Pixelgesellschaft?

Dr. habil. Friedrich Krotz, geb. 1950, Dipl.-Mathematiker und Dipl.-Soziologe, seit 1989 als wissenschaftlicher Referent am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg. Zur Zeit vertritt er eine Professur für Theorien öffentlicher Kommunikation an der Universität Jena. Zu seinen Arbeitsfeldern gehören Untersuchungen zur Mediennutzung, Medienrezeption, von Mediensystem und Medienpolitik, vor allem im Hinblick auf neue Medien. Derzeit führt er kulturvergleichende Projekte (Europa, Japan) zum Thema Kinder und neue Medien durch.

Korrespondenzanschrift:

Dr. habil. Friedrich Krotz
Hans-Bredow-Institut
Heimhuder Straße 21
D-20248 Hamburg
E-Mail: f.krotz@hans-bredow-institut.de

Vor dem Hintergrund von Forschungsprojekten mit Kindern, Jugendlichen und neuen Medien diskutiert der Autor die These, wonach computervermittelte Formen der Kommunikation Identität und Sozialcharakter der mit den neuen Medien sozialisierten Kinder verändern. Demgegenüber erscheint die Diskussion um die Rolle der Schule als Sozialisationsinstanz eigentümlich verkürzt, denn sie wird voreilig darauf festgelegt, Medienkompetenz zu vermitteln. Dies kann die Schule nicht leisten; eher läßt die konzeptionelle Schlichtheit des Anliegens auf einen Bedarf der Erwachsenen als auf einen der Kinder schließen. Analysiert man die Diskussion genauer, so zeigt sich schnell, daß zwischen einem Prozeß der Mediatisierung und einem Prozeß der Ökonomisierung zu unterscheiden ist. Der heute stattfindende Prozeß der Ökonomisierung von Beziehungen und Lebensbereichen, von Werten, Motiven und Orientierungen ist der entscheidende Motor für die Durchsetzung der neuen Medien. Er prägt aber auch in sehr einseitiger Weise den gesellschaftlichen Diskurs um die zukünftige Rolle der Schule und allgemeiner, der digitalisierten Kommunikation.

So beeindruckend die bisherigen Entwicklungen auf dem Feld der digitalen Datenkommunikation jetzt schon sind – es sind die heutigen Kinder und deren Kinder, die in ganz neuer Weise mit den alten und neuen Medien leben werden. Die Erwachsenen der Jahrtausendwende stellen ein paar Weichen, aber was tatsächlich geschehen wird, darüber werden die kommenden Generationen durch ihre Praxis entscheiden. Für sie sind die neuen Medien nicht neu, sondern genauso neu oder alt wie Bücher oder Fernsehen, Comics oder der Walkman, weil sie mit allen diesen kommunikativen Potentialen zusammen aufwachsen. Ebenso werden sie nicht zwischen Computern und Internet unterscheiden, weil vermutlich so gut wie alle Computer vernetzt sein werden. Deshalb werden die *Kinder von morgen* den oft faszinierenden digitalen Angeboten nicht erst mühsam Platz einräumen müssen, sie werden vielmehr ihren Alltag mit diesen Medien nach ihren Zwecken gestalten. Aus diesem Grund ist es eine spannende Frage, wie die *Kinder von heute* die neuen Medien in ihren Alltag integrieren. Dabei darf man freilich nicht aus den Augen verlieren, daß die technischen Entwicklungen immer schneller fortschreiten und deshalb auch die Alltagspraktiken, die sich Kinder und Jugendliche im Umgang mit den digitalen Medien aneignen, schnell veralten werden. In Überlegungen dieser Art muß ferner einbezogen werden, daß sich auch die Bezugsbegriffe radikal verändern, an denen sich sozialwissenschaftliche Untersuchungen, politische Vorhaben und pädagogische Absichten eigentlich orientieren wollen: So hat Philippe Ariès (1978) uns gezeigt, daß sich mit den sich verändernden Lebensbedingungen, zu denen auch die Medien beitragen, auch das verändert, was man unter Kindheit versteht – und so sich nicht nur das Phänomen, sondern auch der Maßstab verändern kann, an dem man das Phänomen bemessen wollte. In der öffentlichen Diskussion über Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen wird heute vor allem der Begriff der *Medienkompetenz* bemüht, wenn es um den Umgang mit PC und computervermittelter Kommunikation geht. Wenige haben wie Dieter Baake (1998) diesen Begriff mit Leben gefüllt, und ebenfalls nur wenige haben wie Stefan Aufenanger (1999) versucht, ihn von seiner konzeptionellen Enge zu befreien. Insgesamt aber ist dieser Begriff zu Recht immer wieder kritisch diskutiert worden: Die Erwachsenen ringen darum, das neue Medium Computer oder Internet kompetent zu bedienen, während es die Kinder bereits sehr gut beherrschen. Untersuchungen zeigen darüber hinaus, daß die meisten Kinder und Jugendlichen, sieht man von Problemgruppen ab, auch mit Medieninhalten kompetent und souverän umgehen können (vgl. etwa Paus-Haase et al. 1999). Mit der Behauptung, den Kindern müsse systematisch Medienkompetenz beigebracht werden, übertragen die Erwachsenen also eher ihre eigenen Defizite auf die Kinder und versuchen obendrein, die Verantwortung an die Schule abzugeben. Hier soll demgegenüber in eine andere Richtung argumentiert werden. Wie ändern sich die wesentlichen Handlungsbereiche der Kinder durch die neuen Medien und was folgt daraus?

Kinder haben – neben ihrer Mediennutzung – vor allem drei Handlungsbereiche, die den überwiegenden Teil ihres Alltags ausmachen und die vom PC und der computervermittelten Kommunikation umgestaltet werden können: *die Schule, das Elternhaus und ihre Peer-groups*. Ausgangspunkt für die Beantwortung, wie dies geschieht, ist die Grundannahme, daß sich Kinder in Familie und Freizeit, mit Eltern und Peer-group durch ihr kommunikatives Handeln selbst sozialisieren. Jedes Kind bearbeitet in seinen sozialen Alltagsbeziehungen seine ihm aufgegebenen Entwicklungsaufgaben und erwirbt in der Kommunikation mit anderen und sich selbst seine sozialen Kompetenzen. Es benutzt die neuen Medien in den ihm offenstehenden außerschulischen Erfahrungsräumen als Spielzeug und Zeitvertreib, zum Schreiben und Malen, und – wenn auch heute noch selten – um audiovisuelle Angebote online abzurufen und mit anderen Menschen via Computer zu kommunizieren. Hier handelt das Kind weitgehend auf eigene Faust, in eigenem Interesse und nach eigener Lust und Laune. Es macht seine eigenen, ungeplanten Erfahrungen von Welt und sozialisiert sich am PC und via computervermittelter Kommunikation selbst. Natürlich tragen dazu auch die Erfahrungen im Sozialraum Schule bei. Außerhalb der Obhut und unmittelbaren Kontrolle seiner Eltern kommt es hier mit der Gesellschaft in Kontakt, lernt seine späteren Rollen als Arbeitskraft, als Konsument und als Bürger kennen, definiert über Erfolge seinen Selbstwert bzw. reduziert über Mißerfolge seine Erwartungen an die Zukunft. In der Schule finden sich auch die kindlichen Peer-groups zusammen, die in Freizeitkontexten sozialisatorisch wirksam werden. Aus all diesen Gründen ist Schule ein Raum sozialer Erfahrungen, wie auch ein Bereich des gezielten Erlernens instrumenteller Problemlösungen. Im wesentlichen legen dabei Staat und seine Akteure fest, wo und wie PC und computervermittelte Kommunikation in der Schule eingesetzt und verwendet werden. An dieses kurz umrissene Panorama läßt sich die Behauptung anschließen, daß sich durch die computervermittelte Kommunikation dreierlei verändern kann:

- die *Identität* von Kindern und Jugendlichen, die sich als aktiv erarbeitetes Produkt von Sozialisation begreifen läßt. Sie beruht vor allem und in erster Linie auf Kommunikation mit anderen und ändert sich, weil sich die vorherrschenden Formen von identitätsstiftender Kommunikation verändern.
- die *sozialen Beziehungen*, die sich für jeden Menschen in Interaktion und Kommunikation aufbauen, realisieren und fortentwickeln. Sie verändern sich, weil sich die vorherrschenden Formen von beziehungsstiftender Kommunikation verändern. Und schließlich
- der *Umgang mit instrumentellen Aufgaben und Problemen*, weil PC und computervermittelte Kommunikation andere Formen der Bearbeitung und Lösung anbieten und nahelegen. Dies ist vor allem der Beitrag, den die Schule gemäß ihrem klassischen Selbstverständnis leistet.

Neue Formen der (Selbst-)Sozialisation

Medien spielen in der Freizeit der Kinder und ihren Peer-groups eine zentrale Rolle. Alle Medien (nicht nur die von Pädagogen hoch geschätzten Bücher) konstituieren wichtige Erfahrungsräume, in denen Kinder Ereignisse erleben und als Erfahrungen verarbeiten und so an ihrer eigenen Sozialisation, ihrem eigenen Aufwachsen und ihren eigenen Entwicklungsaufgaben arbeiten. Dies geschieht überwiegend in der Freizeit – weitab von allen Zielen, die die Schule zu erreichen versucht. Durch die zunehmenden Potentiale medialer Kommunikation differenzieren sich die Medienumgebungen von Kindern weiter aus; sie werden komplexer, interessanter und wichtiger. Immer mehr Emotionen, Gewohnheiten und Rituale, Vorstellungen, Erwartungen und Hoffnungen entwickeln sich über mediale Ereignisse, Prozesse, Verhältnisse und Figuren. In diesen Medienumgebungen erproben und übernehmen Kinder auch Werte, die ihnen etwas bedeuten. Hier bringen digitale Medien ganz offensichtlich neue Entwicklungen in Gang.

Mit der um Computer und digital vermittelte Kommunikation erweiterten Medienumgebung von Kindern werden, so die erste These, nicht nur neue Zugänge zu Inhalten hergestellt, es entstehen auch neue Formen der Selbstsozialisation mit andersartigen Ergebnissen. Als Beleg dafür läßt sich anführen, daß Computer für Kinder vor allem als *Spielmaschinen* fungieren. Aber auch weitere Nutzungsformen des Computers sind wichtig: instrumentelle wie Schreiben und Malen, kreative wie das Gestalten von Internetsites, systematische wie Programmieren oder Informationen suchen, und zunehmend kommunikative, wie E-Mail und Chat, die bekanntlich die Mädchen vorziehen (Krotz et al. 1999). Bei diesen Aktivitäten zeigt sich das explorative, spielerisch-simulative Signum des Computers und der darüber vermittelten Kommunikations- und Arbeitsformen. Wer mit Materie umgeht, muß beispielsweise deren Trägheit überwinden und sich mit der Unvollkommenheit ihrer Form und Gestalt abgeben; der Umgang mit materielosen Konstrukten auf dem PC-Bildschirm hingegen funktioniert anders als der mit Legosteinen. Die materiale Wirklichkeit besitzt auch keinen Reset-Knopf, mit dem man sie wieder in den Ausgangszustand zurücksetzen kann. Und das meiste, was über die Bildschirme aller Art flimmert, ist sowieso nicht so gemeint, wie es inszeniert ist – wie jeder, auch jedes Kind, weiß, ohne daß dies Spannung, Vergnügen oder Erfahrungen verhindert. So impliziert der Umgang mit den digitalen Medien einen anderen Umgang des Menschen mit den Dingen (und in der Konsequenz mit sich selbst). Manche empirische Indizien scheinen anzuzeigen, daß sich Kinder immer früher von materiellen Spielzeugen abwenden, Puppen, Baukästen und Lego in der Ecke liegen lassen und statt dessen die medialen Erfahrungsräume und insbesondere die Potentiale von Handy, PC und computervermittelter Kommunikation nutzen. Deshalb läßt sich sagen, daß die Welt der Erfahrungen unserer Kinder zunehmend weniger von den Regeln, die im Reich der Materie gelten, geprägt ist. Diese Welt ist auch nicht mehr in erster Linie stabil, sondern variabel, steuerbar und prozeßhaft, und die Kinder gehen dementsprechend

damit um. So entstehen neue Umgangsweisen mit der Welt und ihren Objekten, die weiter an Bedeutung gewinnen werden, besonders wenn auch Kindern die Potentiale des Internet zugänglich werden (Sherry Turkle 1995).

Das spielerisch-simulierende Hantieren mit der gegenständlichen Welt führt, zusammen mit den durch Computer gesteuerten Dingen, mit Pager, Tamagotchi und heute vor allem dem Handy in eine *Kultur der spielerischen Kommunikation*: Sie wird zur Sozialisationsbedingung der zukünftigen Generationen. E-Mail und Chat, das Killen von Aliens und der Flugsimulator, das Handeln in und Steuern von Simulationen und nicht zuletzt die Übernahme von anderen Identitäten in den MUDs und MOOs wie auch in Chats, das alles zugleich und dann noch die Verwendung der »alten«, digital restrukturierten Medien sind Teil des Alltags der Kinder von morgen. Dabei werden direkte zwischenmenschliche Beziehungen, Musik hören oder machen, Sport treiben oder andere Freizeitaktivitäten für den einzelnen immer noch wichtig sein, sie werden sich aber insgesamt in ihrer Bedeutung wandeln. Es kann vermutet werden, daß die unterschiedliche Erfahrungen von Kindern zu einer starken Ausdifferenzierung von Sozialisation führen und die daraus resultierenden Identitätstypen immer elaborierter und ungleichartiger werden. Was hier zu entstehen scheint, sind nicht nur Erfahrungsdivergenzen, sondern *hoch unterschiedliche Sozialisationsverläufe und damit Brüche zwischen Kohorten, sozialen Lagen, Lebensstilen* – Brüche auch in Abhängigkeit von familiären Einflüssen, die sehr viel spaltender sein werden als alle Barrieren heute und deren Trennungskraft die zukünftige Gesellschaft wesentlich charakterisieren wird.

Veränderungen in den sozialen Beziehungen von Kindern und Jugendlichen

Die Art des sozialen Beziehungsgeflechts von Kindern und Jugendlichen sowie die Inhalte und Formen ihrer Auseinandersetzung werden sich durch mediale Kommunikation wesentlich verändern, so die zweite hier vertretene These. PC und computervermittelte Kommunikation werden dabei in mehrfacher Hinsicht wirksam. Kommunikation via Medien und insbesondere via Computer mit anderen Menschen ist kaum noch an Raum- und Zeitstrukturen gebunden. Von daher hängen persönliche Nähe, emotionale Anmutung und soziale Erfahrungen nicht mehr nur von räumlicher Erreichbarkeit und Gleichzeitigkeit ab.

Die Kommunikation mit Medien stiftet generell Beziehungen zu und Orientierungen an Handlungsmustern, Personen etc. – für Bücher ist das bekannt und geradezu erwünscht, bei elektronischen Medien gilt dies dagegen als problematisch. In diesem Rahmen entstehen insgesamt auch neue Handlungs- und Beziehungsregeln als Umbau und Weiterentwicklung der heute noch akzeptierten, vertrauten Regeln, wie sie für traditionelle Beziehungen von Goffman (1971) beschrieben worden sind. Derartige Auswirkungen, die aus der sozialen Einbettung der Medien in den Alltag resultieren, hat Joshua Meyrowitz (1990) empirisch gestützt für die Fernsehgesell-

schaft aufgewiesen: Fernsehen ermöglicht Menschen, unabhängig von ihrer sozialen Lage, ihrem Alter und Geschlecht, Einsicht in Bedingungen und Rituale sozialen Handelns – weil jeder anonym zusehen kann, was im Fernsehen gezeigt wird. Daraus läßt sich ableiten, daß der Prozeß des Aufwachsens von Kindern seine streng lineare Ordnung verliert, nach der man zu bestimmten Zeitpunkten zu neuen Lebensbereichen zugelassen wird und erst dann Zugang zu neuen Einsichten erhält. Im Internet kann man nun nicht nur wie beim Fernsehen auf unkontrollierbare Weise Einblick in alles mögliche erhalten, sondern sogar aktiv als Kommunikator daran teilhaben. Zum Beispiel ist es möglich, soziale Beziehungen einzugehen, zu denen sonst ein Zutritt verwehrt gewesen wäre. Deshalb ist zu vermuten, daß im Internet langfristig neue, statusübergreifende und soziale Grenzen überschreitende Beziehungen entstehen, welche die bisherigen sozialen Regeln erodieren lassen, aber daß sich zugleich auch neue Regeln ausbilden werden.

Eltern, Lehrer und Lehrerinnen stehen den neuen Erfahrungen, die Kinder und Jugendliche beispielsweise in Simulationsspielen machen, im großen und ganzen ignorant gegenüber. Sie lassen sich nur sehr beschränkt auf die neuen Kommunikationsmöglichkeiten ein. Hier entsteht eine *Generationenkluft*, über die hinweg die Erwachsenen ihre sozialen Kompetenzen an die Kinder mit ihren Computerkompetenzen nicht mehr weitergeben können oder wollen, ebenso, wie sie sich umgekehrt für den Erwerb von deren mehr technischen Kompetenzen nicht interessieren. So sind einerseits die Erwachsenen für die Zukunft schlecht gerüstet, weil sie sich mit den Geräten nicht auskennen, andererseits aber auch die Kinder und Jugendlichen, weil ihre Generation neue Erfahrungen machen muß, ohne auch nur in analoger Weise auf die gewachsenen Erfahrungen der Vorgängergeneration zurückgreifen zu können. So werden zudem die Peer-groups für Kinder immer wichtiger, weil sie ihre Erfahrungen nur hier aufarbeiten können und nur hier Verständnis und Anerkennung finden. Aus beiden Entwicklungen lassen sich relativ direkt soziale Konflikte der Zukunft vorhersagen. Sogar Don Tapscott (1998), sonst ein unkritischer Apologet der neuen Medien, hat auf den sich entwickelnden Gegensatz zwischen Fernseh- und Netzgeneration hingewiesen. Diese Veränderung sozialer Beziehungen und deren Konsequenzen werden bisher unterschätzt. Das Netz sozialer Beziehungen macht den Menschen selbst aus, denn er handelt und entwickelt sich in diesen Beziehungen, weil er sich darin auch selbst erlebt. Die digitalen Medien verändern diese Netze und die darin stattfindende Kommunikation langfristig. Sie tun dies in einer Weise, durch die vermutlich nicht so sehr allgemeine Individualisierungstendenzen, sondern eher Fraktionierungen zwischen sozialen Gruppen und Kohorten betont werden.

Digitale Medien in der schulischen Erziehung

Das Bestreben der Schule im Hinblick auf digitale Medien ist es, die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu verbessern. Faktisch aber wird bisher überwiegend mit dem Anschaffen von Hardware auf die neuen Medien reagiert, indem die Schule Computerräume einrichten und sich an das Telekommunikationsnetz anbinden läßt. Mit einer solchen Beschränkung auf die Bereitstellung von Hardware kann die Schule ihrem Auftrag, Medienkompetenz zu vermitteln, nur bedingt nachkommen:

Weder Software noch die notwendige Manpower stehen zur Verfügung, um eine umfassende Integration von PC und computervermittelter Kommunikation in den Unterricht zu ermöglichen. Dies ist fraglos ein bedauerlicher Befund, aber er läßt sich in absehbarer Zeit angesichts des Durchschnittsalters der Lehrkräfte und des in den letzten Jahrzehnten weitgehend ignorierten Niedergangs der Bildungsinstitutionen in Deutschland kaum ändern. So wird sich die Rolle der Schule im Hinblick auf die neuen Medien wohl eher darauf beschränken, einzelnen Gruppen Problemlösekompetenzen zu vermitteln und – vielleicht – kompensatorisch unterschiedliche Defizite bestimmter sozialer Gruppen abzumildern. Jedoch soll explizit darauf hingewiesen werden, daß es – dieser Prognose zum Trotz – eine Vielzahl von vereinzelt Lehrern an den verschiedenen Schulen gibt, an deren Arbeit die Schulen anknüpfen könnten.

Eine derartige Prognose wird von Öffentlichkeit und Politik nicht zur Kenntnis genommen. Weder wird die Rolle der Schule und der Ausbildung grundsätzlich diskutiert noch wird die Zielvorgabe »Medienkompetenz« tatsächlich inhaltlich ausgefüllt. Statt dessen bleibt man bei zwei Typen von Begründungen stehen, welche die Orientierung an Medienkompetenz rechtfertigen sollen:

In dem einen Begründungstypus wird behauptet, daß der Umgang mit dem Computer eine neue Kulturtechnik sei, etwa wie das Lesen: der geübte Umgang mit den neuen Medien (wird) künftig zu einer elementaren Kulturtechnik wie Lesen, Schreiben und Rechnen (»Das Parlament« 1998). Bisher begründen PC und computervermittelte Kommunikation aber keine eigenständigen Kulturtechniken, sie bündeln nur den Zugang zu und die Potentiale von mediatisierter Kommunikation. Die Bedienung des PC wird immer leichter, und die inhaltlichen Probleme unterscheiden sich nur quantitativ, jedoch nicht von der Art her von den Problemen, die es mit Medien und Kommunikation schon vorher gegeben hat. Mithin handelt es sich bei Begründung mit den Kulturtechniken um eine klassische Fehleinschätzung, die den Status quo überhöht und von den Problemen der Erwachsenen ausgeht.

Der andere Begründungstypus ist eher pragmatisch. Ausgegangen wird davon, daß die Entwicklung und Durchsetzung der neuen Medien quasi wie ein Naturereignis über die Gesellschaften gekommen sei und nicht mehr rückgängig gemacht werden könne. Deshalb sei es sinnvoll, sich der Entwicklung so gut und so schnell wie möglich anzupassen. Vielleicht käme das ja auch dem Kampf gegen die Arbeitslosigkeit zugute. Gelegentlich

wird in diesem Zusammenhang sogar ein Menschenbild der Zukunft entworfen: Der auf die sogenannte Internet-ökonomie bezogen ausgebildete und nach diesen Regeln lebensfähige Mensch zeichnet sich durch vollkommene Variabilität, allumfassende Kenntnis, den Widerstand gegen feste Verhältnisse sowie durch schrankenlose Mobilität räumlicher, zeitlicher und sozialer Art aus. Ein allseitig verwendbarer virtueller Freiberufler, der auf soziale Absicherung pfeift, alle Risiken selbst trägt und seinem ökonomischen Erfolg insbesondere seine sozialen Beziehungen unterordnet, die er allenfalls per E-Mail oder Handy aufrecht erhält. Daß er zugleich endlos im Internet einkauft, muß kaum noch erwähnt werden.

Wer in diese Richtung argumentiert, liefert die Schule mit ihrem Bildungsanspruch und ihrer doch auch kompensatorischen Praxis der Wirtschaft aus. Die neuen Medien werden so zum Vehikel, Schule – allgemeiner: Bildung und Ausbildung – nach den Zielen der Ökonomie umzubauen. Ein Blick in die USA macht deutlich, in welchen Kontexten eine solche Argumentation steht. Die Tatsache von Werbung für Cola und Pizza und der Verkauf dieser gesunden Leckereien in den Schulhöfen und Pausenhallen ist ein Thema, das auch hierzulande in der Öffentlichkeit diskutiert wurde. In den USA hat darüber hinaus mittlerweile fast jede zweite Schule mit dem werbefinanzierten »School TV« ein Abkommen geschlossen, nach dem alle Klassen jeden Tag das ausgestrahlte Programm gemeinsam rezipieren müssen: Medien statt Unterricht.

Das generelle Problem dabei ist, daß der Prozeß der Mediatisierung mit dem Prozeß der Ökonomisierung, der die Mediatisierung vorantreibt, vermengt wird. Derzeit geben Industrie und Handel und ihre Protagonisten die Richtung vor, in die die Entwicklung geht. Staat und Schule reagieren nur darauf. Wenn die Telekom jetzt Internetanschlüsse für jede Schule verschenkt, geht es ihr ausgewiesenermaßen darum, neue Kundenkreise zu erschließen – und nur deshalb hängt sich AOL an dieses Gebot noch schnell mit eigenen Geschenken an. Das ist ihr legitimes Motiv – ob aber deshalb die Schulen das Fach Internet-Shopping auf den Stundenplan setzen sollten, damit der Standort Deutschland in Zukunft an der Spitze der Internetökonomie liegt, darüber wäre genauer zu diskutieren. Die Frage, wofür PC und computervermittelte Kommunikation gut sind und in welche Richtung sie sich entwickeln sollen, ist eine Frage, die von der Gesellschaft und nicht von der Ökonomie entschieden werden muß.

Wenn die Schule die Zielsetzung der Wirtschaft ungeprüft übernimmt und zu realisieren versucht, wird sie vor allem *zusätzliche Klüfte* produzieren. Und zwar innerhalb der Gruppe ihrer Klienten: Klüfte zwischen Kindern, zwischen einzelnen Schulklassen und Ausbildungsgängen, zwischen Schulen und Regionen. Denn nur solche Klüfte sorgen für die notwendigen individuellen Versuche, die eigene Lage zu verändern – und auf derartige Motive stützt sich die Marktwirtschaft ja in ihrem Kern. Zweifelsohne ein wichtiges Motiv dafür, das eigene Geschick selbst in die Hand zu nehmen – aber keines, auf das allein sich soziale Gemeinschaft aufbauen läßt. Nur weil die Schule bisher die soziale Basis für die

Konkurrenz auf allen Ebenen der Gesellschaft gelegt hat, konnte der Markt funktionieren. Verliert dieser soziale Kitt seine Bindekraft, droht eine Verschärfung von Auseinandersetzungen um Güter, Programme, Praxen und Ideen, mithin eine Konflikteskalation, der nicht mehr ohne weiteres gesellschaftlich-politisch beizukommen ist.

Netz- oder Pixelgesellschaft?

Der Prozeß der Mediatisierung produziert, wie ausgeführt wurde, diverse Klüfte: zwischen konstitutiven Erfahrungen und darauf aufgebauten Identitäten, zwischen Generationen, sozialen Gruppen und Beziehungsgefügen sowie zwischen den auf erlernten Problemlöseverfahren beruhenden Chancen und der daraus resultierenden beruflichen Verwertbarkeit.

Diese Brüche werden allenfalls partiell untersucht und diskutiert. Daran wird deutlich, daß der Diskurs um die neuen Medien von Machtstrukturen massiv beherrscht ist. In dem Maße, in dem die ökonomische Brauchbarkeit der computervermittelten Kommunikation entdeckt worden ist, gelten alle Folgen gleich welcher Schwere als unvermeidbar. Die Wirtschaft verspricht das Paradies, wenn auch gegen harte Arbeit, gegen Anpassung an ihre Bedingungen und, vor allem, nur für wenige. Das allerdings hört man nur ganz leise – und auch von den Politikern nicht, die überwiegend dem ökonomisch bestimmten Zeitgeist folgen. Aber die sozialen Folgen hängen nicht von der Technik ab, sondern von der Art, wie diese Technik verwendet wird. Politik und Gesellschaft müssen sich deshalb verstärkt wieder daran orientieren, daß auch die Wirtschaft nur ein Mittel zum Zweck und nicht Selbstzweck ist.

Aufgrund des quantitativen wie qualitativen Bedeutungszuwachses der Medien verändern sich Alltag und Gesellschaft, Kultur und Identität der Menschen. Hinter dieser Entwicklung, als deren Vehikel und in deren Verlauf sich Technik im Alltag etabliert, steht ein *Prozeß der Ökonomisierung sozialer und kultureller Beziehungen*. Dieser Ökonomisierungsprozeß bestimmt heute die Strukturen und Ziele, an denen sich staatliches Handeln im Hinblick auf die neuen Medien orientiert. Dies äußert sich insbesondere darin, daß die Zielsetzungen, auf die hin gehandelt wird, einseitig definiert sind. Ein demokratischer, konstruktiver, verständigungsorientierter Dialog findet kaum statt. Die derzeitige Debatte führt so umstandlos dazu, daß Schule, Bildung und Ausbildung auf betriebliche Notwendigkeiten ausgerichtet werden. Um nicht mißverstanden zu werden: Natürlich soll die Schule auch für den Beruf qualifizieren, und gewiß bedarf es grundlegender Veränderungen an dem veralteten und recht vernachlässigten System von Bildung und Ausbildung in Deutschland. Aber die Normen dafür, wohin die Entwicklung gehen soll, muß die Gesellschaft auf der Basis demokratischer Diskurse setzen. Alle Reformen dürfen auch nicht aus dem Auge verlieren, daß jede umstandslos auf PC und computervermittelte Kommunikation gerichtete Ausbildung in wenigen Jahren veraltet sein wird. Selbst wenn es die Wirtschaft – wie schon jetzt bei den Informatiker-

generationen – in Kauf nehmen mag, daß jede Kohorte nur noch ein paar Jahre wirtschaftlich brauchbar ist, so darf die Gesellschaft dies nicht akzeptieren. Oft wird die zukünftige Gesellschaft als *Informationsgesellschaft* bezeichnet. Hans J. Kleinsteuber et al. (1999) haben deutlich gemacht, daß dies ein Begriff der siebziger Jahre ist, der bestenfalls die Hilflosigkeit überbrücken kann, daß man nicht sagen kann, wohin genau die Reise geht. Andere Begriffe für die zukünftige Gesellschaft haben sich aber bisher nicht durchgesetzt. Im Hinblick auf die Machtebene lassen sich in der hier eingenommenen Perspektive zwei alternative Gesellschaften vorhersehen, in die die heutigen Entwicklungen führen können: Möglichkeit eins ist die *Netz(werk)gesellschaft*, in der die und der einzelne in frei gewählten Beziehungen lebt und handelt, produziert und konsumiert, und in der in vernetzten Diskursen die Zukunft gestaltet wird. Möglichkeit zwei dagegen ist die *Pixelgesellschaft*, in der sich die und der einzelne als vereinzelte Monaden zurechtfinden und den Entwicklungen anpassen müssen: auf einem ständig neu zugewiesenen Platz, aus dem sich dann ergibt, was man wie zu tun hat, wie man zu sein hat und welche sozialen Beziehungen residual noch bestehen bleiben können. Wohin also soll die Reise gehen?

Literatur

- Ariès, Philippe:** Geschichte der Kindheit. München 1978
- Aufenanger, Stefan:** Medienkompetenz oder Medienbildung? In: Bertelsmann Briefe 142. Gütersloh 1999, S. 21–24
- Baacke, Dieter:** Medienkompetenz – Herkunft, Reichweite und strategische Bedeutung eines Begriffs. In: Kubicek, Herbert et al. (Hrsg.): Lernort Multimedia. Jahrbuch Telekommunikation und Gesellschaft. Hamburg 1998, S. 22–27
- Das Parlament:** Nr. 40 vom 25. 9. 1998
- Goffman, Erving:** Interaktionsrituale über Verhalten in direkter Kommunikation. Frankfurt/Main 1971
- Kleinsteuber, Hans J.:** Die Informationsgesellschaft: eine Gesellschaft ohne Information über sich selbst? Einige Thesen. In: Donges, Patrick / Jarren, Otfried / Schatz, Herbert (Hrsg.): Globalisierung der Medien? Medienpolitik in der Informationsgesellschaft. Opladen 1999, S. 21–38
- Krotz, Friedrich / Hasebrink, Uwe / Lindemann, Thomas / Reimann, Fernando / Rischkau, Eva:** Kinder und Jugendliche und neue und alte Medien in Deutschland. Tabellen aus einem internationalen Projekt zu Deutschland. Manuskript. Hamburg 1999
- Krotz, Friedrich:** Die Mediatisierung kommunikativen Handelns. Zur empirischen und theoretischen Analyse eines gesellschaftlichen Prozesses vor dem Hintergrund eines Konzepts von Kommunikation als symbolisch vermitteltem Handeln. Habilitationsschrift. Hamburg 1999
- Meyrowitz, Joshua:** Die Fernsehgesellschaft, 2 Bd., Weinheim/Basel 1990
- Paus-Haase, Ingrid / Hasebrink, Uwe / Mattusch, Uwe / Keunecke, Susanne / Krotz, Friedrich:** Jugendliche und Daily Talkshows. Ms., ca. 500 S. (im Druck) 1999
- Tapscott, Don:** Growing up Digital: The Rise of the Net Generation. New York 1998
- Turkle, Sherry:** Life on the Screen. Identity in the age of the Internet. New York 1995