

Spanhel, Dieter

Neue Medien. Zur Bedeutung der neuen Medien für Jugendliche aus entwicklungstheoretischer und alltagsweltlicher Sicht

Unterrichtswissenschaft 16 (1988) 4, S. 19-31



Quellenangabe/ Reference:

Spanhel, Dieter: Neue Medien. Zur Bedeutung der neuen Medien für Jugendliche aus entwicklungstheoretischer und alltagsweltlicher Sicht - In: Unterrichtswissenschaft 16 (1988) 4, S. 19-31 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-296329 - DOI: 10.25656/01:29632

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-296329>

<https://doi.org/10.25656/01:29632>

in Kooperation mit / in cooperation with:

BELIZ JUVENTA

<http://www.juventa.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

Unterrichtswissenschaft

Zeitschrift für Lernforschung

16. Jahrgang/Heft 4/1988

Thema:

„Neue Medien“ und Sozialisation

Verantwortlicher Herausgeber:

Prof. Dr. Karl Frey und Prof. Dr. Henning Haft

Henning Haft:

Einführung: „Neue Medien“ und Sozialisation —
die Technik rennt, die Forschung humpelt 2

Dieter Geulen:

Der Computer im Alltag als heimlicher Erzieher 7

Dieter Spanhel:

Neue Medien — Zur Bedeutung der neuen Medien für Jugendliche
aus entwicklungs-theoretischer und alltagsweltlicher Sicht 19

Jürgen Lehmann:

Sozio-kulturelle Auswirkungen der individuellen Computernutzung 32

Harm Paschen:

Computerpädagogische Argumente 44

Forschungsberichte:

Gerald A. Straka, Heike Nolte:

Neue Medien und Altenbildung 56

Herbert Schulte:

Mediennutzung, Medienkompetenz und Identität 62

Allgemeiner Teil

Gerhard Treinies, Wolfgang Einsiedler, Edith Glumpler:

Auswirkungen unterschiedlicher Methoden der Wissens-
strukturierung im Unterricht 69

Buchbesprechungen

90

Dieter Spanhel

Neue Medien — Zur Bedeutung der neuen Medien für Jugendliche aus entwicklungs-theoretischer und alltagsweltlicher Sicht

On the implication of New Media on adolescents

Der folgende Beitrag beschreibt, wie Jugendliche im Alter zwischen 10 und 20 Jahren Videofilme, Telespiele und Computer in ihrer Freizeit nutzen und wie sich dadurch ihre Alltagswelt verändert hat. Die Ergebnisse werden aus entwicklungstheoretischer und pädagogischer Sicht diskutiert und schließlich einige Konsequenzen aufgezeigt, die sich daraus für die Schule ergeben. Die Aussagen stützen sich auf Daten aus zwei repräsentativen Fragebogenerhebungen bei Schülern aller Schularten in Bayern. Dabei wurden 1985 ca. 1800 Jugendliche und 1987 ca. 2300 Jugendliche im Großraum Nürnberg erfaßt.

The following article describes, how young people at the age of 10 to 20 use videofilms, - games, and homecomputers during their leisure time and how therefore their everyday life has changed. The results are discussed from a developmental and educational point of view and finally some consequences for the school system are pointed out. The statements are based on the data of two representative inquiries with pupils from all school-types in Bavaria (1985 about 1800 and 1987 about 2300 pupils).

Das neue Medienzeitalter dringt nicht nur in Form eines stark erweiterten Fernsehangebots, sondern vor allem in Form der neuen Bildschirm-Medien, d.h. als Videorecorder, Telespielgeräte und Homecomputer in die Lebensräume unserer Kinder und Jugendlichen ein (Fritz 1988, Glogauer 1988, Luger 1988). Von der Medienpädagogik erwarten die einen, daß sie wirksame Konzepte einer Medienerziehung anbietet, damit die angeblich mit diesen neuen Medien verbundenen Bildungsmöglichkeiten von den Heranwachsenden optimal benutzt bzw. die vielfach beschworenen Gefährdungen von ihnen abgehalten werden können (Scarbath 1986). Andere halten von der Medienpädagogik gar nichts, sie fordern gleich eine radikale Umgestaltung unseres gesamten Bildungssystems, seine Anpassung an die „computerisierte“ Lebens- und Berufswelt, um eine „neue Bildungskrise“ (Haefner 1982) zu vermeiden. Die wichtigste Frage, ob und inwiefern die neuen Techniken und Medien eine grundsätzliche Herausforderung für die Schulen darstellen, wird noch selten gestellt und die Diskussion darüber verläuft sehr kontrovers und spekulativ. Das hat verschiedene Gründe:

- Die Einflüsse einer immer stärker mediengeprägten Lebenswelt auf Kinder und Jugendliche, ihre Entwicklungs- und Bildungsprozesse sind bisher kaum abschätzbar, weil sie noch zu neu und erst kurzzeitig wirksam sind (Hochwald 1983);

- die Beschäftigung der Heranwachsenden mit den neuen Medien wird, je nach wertgebundener Ausgangsposition, pädagogisch unterschiedlich eingeschätzt;
- bisherige Medienforschung war zu eng und zu einseitig als medium-zentrierte Konsum- oder Wirkungsforschung angelegt: Es fehlen von pädagogischen Fragestellungen ausgehende Forschungsprojekte (DFG 1986);
- weiterführende methodische Modelle (rezipientenorientierte oder transaktionale Ansätze) wurden noch nicht auf die neuen Bildschirmmedien angewendet (Charlton/Neumann 1986);
- es fehlen übergreifende pädagogische Konzepte zur Integration und Interpretation der neuesten Forschungsergebnisse über das Medien-nutzungsverhalten bei Heranwachsenden (z.B. Glogauer 1988).

Für die Diskussion möglicher Konsequenzen, die sich für die Schulen aus der Tatsache ergeben, daß Kinder und Jugendliche in einer zunehmend von den neuen Medien und vom Computer geprägten Lebenswelt heranwachsen, müßten möglichst rasch empirische Forschungsergebnisse beigebracht werden. Dies wird in einem seit 1984 laufenden Forschungsprojekt am Lehrstuhl Pädagogik II der Erziehungswissenschaftlichen Fakultät der Universität Erlangen-Nürnberg versucht.

1. Ziel und Fragestellung eines Forschungsprojekts über die Nutzung der neuen Bildschirm-Medien bei Jugendlichen

Aufgrund der eingangs geschilderten Situation bestand ein vorrangiges Ziel darin, einen *pädagogischen* Ansatz zu entwickeln, der es ermöglichte, die bisherigen Ergebnisse der Medienforschung zu integrieren und als Hypothesen für ein Forschungsprojekt über die Beschäftigung der Jugendlichen mit den neuen interaktiven Bildschirm-Medien fruchtbar zu machen (vgl. Spanhel 1987a). Auf der Grundlage einer Entwicklungstheorie für das Jugendalter lauten die zentralen pädagogischen Fragen: Was bedeuten die Interaktionen der Jugendlichen *mit* den Medien und in einer sehr stark von Medien geprägten Alltagswelt für die Entwicklungs-, Sozialisations- und Bildungsprozesse im Jugendalter? Treten dabei spezifische Entwicklungsprobleme oder -möglichkeiten auf, mit denen sich zwangsläufig neue Erziehungsaufgaben stellen? Wie sehen diese aus und welche Konzepte pädagogischen Handelns sind dafür angemessen? Was bedeuten die neuen Lebensbedingungen und Lernmöglichkeiten für die Aufgaben, Inhalte und Strukturen der traditionellen Bildungseinrichtungen? Zur besseren Einschätzung dieser pädagogischen Problematik sollten durch das Forschungsprojekt empirische Ergebnisse zu folgenden Fragen erbracht werden:

1. Wie hat sich die Lebenswelt und die Freizeitkultur der Jugendlichen durch das Eindringen der neuen Medien geändert?
2. In welchem Maße und auf welche Weise nutzen die Jugendlichen die neuen Medien?

3. Wie tiefgreifend und in welche Richtung haben sich die Lebens- und Entwicklungsbedingungen für die jungen Menschen aufgrund der Ausbreitung der neuen Techniken innerhalb von zwei Jahren geändert und welche Verhaltensmuster haben die Jugendlichen für einen angemessenen Umgang mit diesen Neuerungen entwickelt? (Erhebung 1985 und 1987)

2. Theoretischer Bezugsrahmen und Methode der Untersuchung

Schon aus den Fragestellungen wird deutlich, daß der Medienkonsum der Jugendlichen und dessen Wirkungen nicht als isolierte Phänomene für sich untersucht werden dürfen. Sie müssen vielmehr im *Kontext der spezifischen Entwicklungsbedingungen* während der Phasen des Jugendalters auf der einen Seite und der *alltäglichen Lebensbedingungen* der Heranwachsenden auf der anderen Seite betrachtet werden. In Anlehnung an die biographische Erziehungstheorie von W. Loch (1979), an die Entwicklungstheorie Piagets (1974; Piaget/Inhelder 1977) sowie an neuere entwicklungspsychologische Ansätze (Olbrich, Todt 1984) gehe ich davon aus, daß sich Entwicklung als *aktive Auseinandersetzung* des Jugendlichen mit den Anforderungen seiner jeweiligen Alltagswelt vollzieht. In der produktiven Bewältigung der anstehenden Entwicklungsaufgaben kann der junge Mensch seine Kräfte und Fähigkeiten ausbilden, ein Selbst- und Weltbild aufbauen und so schließlich zu seiner Identität finden (Spanhel 1983, 1984, 1985).

Dieser theoretische Ansatz führt zu einem komplexen Faktorenmodell für die Untersuchung (vgl. Spanhel 1987a, S. 43 und S. 72f.), das sowohl als Ausgangspunkt für die methodische Durchführung der Erhebung, als auch als Bezugsrahmen für die Interpretation der Ergebnisse diene. (Vgl. Abb. 1: Faktorenmodell der Untersuchung)

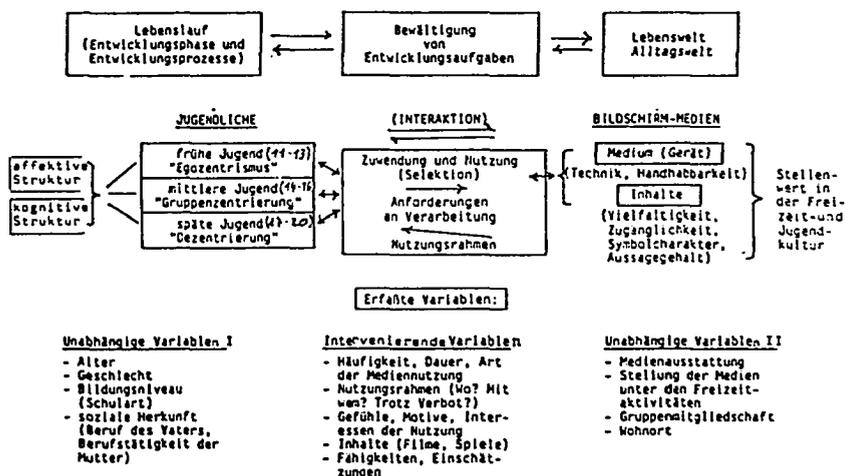


Abbildung 1: Faktoren-Modell der Untersuchung

Um eine gute altersmäßige Streuung der Stichproben zu erreichen, wurden jeweils 5., 7., 9. und 11. Jahrgangsstufen der verschiedenen Schularten nach dem Zufallsprinzip ausgewählt:

Im Sommer 1985 wurden ca. 1800 Jugendliche aus Haupt-, Real-, Berufsschulen und Gymnasien befragt, im Sommer 1987 waren es ca. 2300 Jugendliche; dabei wurden zusätzlich Sonderschulen und Fachoberschulen berücksichtigt. Die Stichproben können als repräsentativ für Bayern angesehen werden.

3. Ergebnisse

3.1 Die mediengeprägte Alltagswelt der Jugendlichen

Wie sehr der Alltag der jungen Menschen heute von den elektronischen Medien tatsächlich geprägt wird, hängt zunächst davon ab, in welchem Ausmaß die Haushalte mit Geräten ausgestattet und diesen den Jugendlichen auch zugänglich sind. Innerhalb von zwei Jahren (1985-1987) hat die Zahl der Haushalte mit 3 und mehr Fernsehgeräten beträchtlich zugenommen (von 16% auf 24%). Das ist wichtig, weil der Fernseher nicht nur ein eigenes Medium darstellt, sondern zugleich als Monitor benötigt wird: In diesen Familien werden die neuen Bildschirm-Medien signifikant häufiger genutzt. Wenn heute 43% aller Jugendlichen ein *eigenes* Fernsehgerät besitzen, heißt das, daß sie sich mit den neuen Medien beschäftigen können, ohne andere Familienmitglieder bei deren Fernseh- und Medienkonsum stören zu müssen. Eine beachtliche Entwicklung läßt sich bei den Videorecordern beobachten, deren Zahl durchschnittlich um 10% zugenommen hat, am deutlichsten in den Familien der Berufsschüler (von 37% auf 52%). Diese und die Fachoberschüler besitzen deutlich häufiger als andere Schüler ein eigenes Gerät (ca. 20% bzw. 13% gegenüber 3,3% der Gymnasiasten!) Noch erstaunlicher ist allerdings die Entwicklung bei den Computern, die mehr und mehr auch als Telespielgeräte genutzt werden. Die Zahl der Haushalte mit Computern hat sich innerhalb von nur zwei Jahren fast verdoppelt! (In den Familien der Gymnasiasten von 18,3% auf 33,8%!) Schüler der weiterführenden Schulen besitzen bereits zu 18% ein eigenes Gerät! Während in den Familien der Haupt-, Sonder- und Berufsschüler die Videorecorder überwiegen, gibt es bei den Gymnasiasten inzwischen prozentual mehr Computer als Videogeräte (Spanhel 1988b, S. 45f.). Insgesamt haben sich damit die Zugangsmöglichkeiten der Jugendlichen zu den neuen Bildschirm-Medien seit 1985 erheblich verbessert. Selbst die Jugendlichen, die zu Hause über keines dieser Geräte verfügen können, stoßen in ihrem Alltag, etwa in der Schule oder im Freizeitheim und besonders bei Freunden auf diese Medien und haben daher bei Interesse grundsätzlich die Möglichkeit, sich damit auch zu beschäftigen. Es bestätigte sich die Beobachtung von 1985, daß die Beschäftigung mit

den neuen Bildschirm-Medien eine ausgesprochene *Gruppenaktivität* darstellt: Abgesehen von der Nutzung im Raum der Familie, vor allem bei Jüngeren, werden die Medien mit zunehmendem Alter immer häufiger bei und mit Freunden genutzt (Spanhel 1988b, S. 66; Lukesch 1986). Nun bedeutet das bloße Vorhandensein elektronischer Medien allein noch keine Änderung ihrer Alltagswelt, solange sich die Jugendlichen nicht damit beschäftigen. Unsere Untersuchungsergebnisse zeigen, daß sich nur ein Teil von ihnen — und zwar häufiger Jungen — den interaktiven Medien zuwendet. (Tabelle 1) Es gibt keine Freizeitaktivitäten, die von so vielen Jugendlichen nie oder nur selten ausgeübt werden. Tabelle 1 läßt deutlich erkennen, daß in den letzten beiden Jahren der Anteil der Jugendlichen, die sich stärker mit den neuen Bildschirm-Medien befassen, nur geringfügig gestiegen ist — trotz starker Zunahme bei den Geräten. Daraus folgt, daß die heiß diskutierte Medienproblematik immer nur auf eine kleinere Gruppe Intensivnutzer zutrifft! Eine detaillierte Auswertung der 85er Ergebnisse hat erbracht, daß eher die Jüngeren, und zwar im Alter zwischen 14 und 16 Jahren, insbesondere aber die Haupt- und Berufsschüler die Problemgruppe darstellen.

Tabelle 1:

Nutzung der Bildschirm-Medien nach Geschlecht

(im Vergleich der Erhebungen von 1985 und 1987)

1987	Jungen			Mädchen		
	Video	Telespiele	Computer	Video	Telespiele	Computer
täglich	5.8	7.8	8.0	3.1	1.6	1.7
mehrmals wöchentlich	14.9	16.9	16.7	11.2	2.5	2.6
einmal wöchentlich	21.8	11.0	9.9	19.2	4.3	6.5
selten	37.6	43.9	32.3	38.5	39.7	28.0
nie	21.9	20.5	33.2	28.1	52.0	61.2
1985						
täglich	3.0	6.4	14.7	1.4	0.7	2.3
mehrmals wöchentlich	14.9	14.5		6.1	3.1	
einmal wöchentlich	19.4	13.3	13.3	13.9	5.0	9.3
selten	38.2	50.5		41.3	46.7	
nie	24.4	15.3	72.0	37.2	44.5	88.4

Die Nutzung der neuen Bildschirm-Medien hat nur einen *niedrigen Stellenwert* unter den übrigen Freizeitaktivitäten. Nach wie vor sind Musik hören, Freunde treffen, Fernsehen, Lesen, Wegfahren und Sport treiben die wichtigsten Betätigungen in der Freizeit und daneben wird das bewußte Entspannen sehr hoch geschätzt. Danach folgt jedoch bereits der Videofilmkonsum, in vielen Fällen noch vor traditionellen Beschäftigun-

gen, wie z.B. Spiele spielen, Basteln/Werken/Handarbeiten oder den Besuch von Kino/Veranstaltungen; bei Sonder- und Berufsschülern liegt das Video-Sehen sogar noch vor dem Lesen. Telespiele und Computer nehmen, außer bei Gymnasiasten und Realschülern, vor der Langeweile die letzten Rangplätze ein (Spanhel 1988b, S. 54). Damit hat sich der Stellenwert der elektronischen Medien insgesamt gegenüber 1985 wenig geändert; in der Tendenz ist eine Zunahme des Videokonsums bei weniger Gebildeten und der Computernutzung bei Höheren Schülern erkennbar.

Noch wichtiger als ihr Stellenwert ist aber die *Integration der Bildschirm-Medien* in die übrigen Freizeitverhaltensmuster. Folgende Beobachtungen sind bedeutsam: Die Nutzung der neuen Bildschirm-Medien hat sich als ein *eigenständiges Freizeitverhaltensmuster neben* den bestehenden traditionellen Formen etabliert (Tabelle 2). Wie bereits nachgewiesen, gehört das *Fernsehen nicht* zu diesem Muster, es hat für die Jugendlichen eine andere Qualität!

Insgesamt scheint die Nutzung der neuen Medien die sonstigen Strukturen des Freizeitverhaltens nicht sehr stark zu verändern. Es gibt lediglich eine Korrelation zwischen Videosehen und sozial-kommunikativen Aktivitäten, und das Lesen korreliert stark negativ mit dem Video- und Fernsehkonsum! Ganz erstaunlich, daß intensive Mediennutzer auch andere, insbesondere soziale Freizeitbeschäftigungen eher häufiger ausüben. (Vgl. Spanhel 1987a, S. 124) Wo nehmen sie die Zeit dafür her? Geht das möglicherweise auf Kosten schulischer Verpflichtungen? (Zur Klärung wären genaue Zeitbudget-Untersuchungen erforderlich!) Ein wichtiger geschlechtsspezifischer Unterschied zeigt sich darin, daß bei den Mädchen kein echtes und starkes Interesse für diese Medien gegeben ist, daß sie sich von Freunden bzw. Freundinnen zu dieser Beschäftigung verleiten lassen wenn sie gerade nichts Besseres zu tun haben.

3.2 Formen, Inhalte und Motive der Nutzung der neuen Bildschirm-Medien

Obwohl die Befragung von 1987 noch nicht vollständig ausgewertet ist, bringen die vorliegenden Ergebnisse eine weitgehende Bestätigung der wichtigsten Erkenntnisse und grundlegenden Tendenzen der Erhebung von 1985 (Spanhel 1987, S. 125 ff.).

Bestimmungsfaktoren für das Mediennutzungsverhalten der Jugendlichen (in der Reihenfolge der Wichtigkeit): Geschlecht, Schulzugehörigkeit und Alter; dagegen wirken sich Beruf des Vaters, Wohnort, Wohnumgebung und eigenes Zimmer kaum differenzierend auf den Medienkonsum aus.

Geschlecht: Mädchen interessieren sich viel weniger für die neuen Medien (vgl. Tabelle 1), am ehesten noch für Videofilme, weniger aber für Horror-, Gewalt-, Pornofilme; als Nutzungsmotive sind für sie (neben Ner-

Tabelle 2:

Freizeitverhaltensmuster —

Faktorenanalyse der Freizeitaktivitäten

(Gesamtstichprobe: Jugendliche aller Schularten; nach Geschlecht)

Faktoren	Jungen	Mädchen
F 1	Soziale, kommunikative Aktivitäten (außer Haus) Freund treffen Wegfahren Kino/Veranstaltungen Musik hören <u>Entspannen</u> (Sport) (Videofilme)	Freunde treffen Wegfahren Kino/Veranstaltungen Musik hören Sport Videofilme — Langeweile
F 2	Musisch-sportliche Aktivitäten (außer Haus bzw. zu Hause) Sport Spiele spielen Basteln/Werken (Wegfahren) (Freunde treffen) — Entspannen	Sport Spiele spielen Basteln/Handarbeiten
F 3	Nutzung der neuen Bildschirm-Medien (eher zu Hause) Telespiele Videofilme Computer (Fernsehen)	Telespiele Videofilme Computer <u>Langeweile</u> (Kino/Veranstaltungen)
F 4	Lesen (allein, zu Hause) — (Video, Wegfahren, Fernsehen)	(+ Kino) — Video, Fernsehen, Langeweile)
F 5	Passives, konsumorientiertes Verhalten (allein, zu Hause) Fernsehen Entspannen <u>Langeweile</u> — Sport — Freunde treffen	Fernsehen <u>Entspannen</u> (Langeweile) (Musik hören) — Sport

Unterstreichung = auffälliger positiver Zusammenhang

() = schwacher Zusammenhang

— = negative Korrelation

venkitzel, Action und Spaß) auch Neugierde, Langeweile und „andere schauen auch“ bedeutsam; beim Videokonsum zeigen sie viel stärkere Gefühlsregungen als Jungen; für diese ist die Mediennutzung in der Gleichaltrigengruppe besonders wichtig.

Schulart: Haupt-, Sonder- und Berufsschüler bevorzugen eindeutig Videofilme oder „filmähnliche“ Telespiele (Kampf-, Kriegs-, Abenteuerspiele), Gymnasiasten und Fachoberschüler eher den Computer und anspruchsvollere Computerspiele, während sich die Realschüler nicht eindeutig zuordnen lassen. Die erste Gruppe wendet sich stärker problematischen Inhalten zu und sucht vor allem Nervenkitzel und Action; sie neigt eher zu intensiver Nutzung verbunden mit hohem Fernsehkonsum (Spanhel 1988b, S. 65 ff.).

Alter: Im mittleren Jugendalter (14- 16 Jahre) ist die Hinwendung zu den neuen Medien (auch zum Fernsehen) am größten; in diesem Alter findet sich die größte Gruppe der Intensivnutzer und eine verstärkte Neigung zu problematischen Inhalten. Insgesamt nimmt mit dem Alter die Orientierung an der Gleichaltrigengruppe zu. Tele- und Computerspiele werden besonders von den Jüngeren geschätzt.

Nutzungsmotive und Medieninhalte: Die Anziehungskraft der neuen Bildschirm-Medien liegt eindeutig im affektiven Bereich, wie die Ergebnisse der zweiten Erhebung bestätigen. Die Jugendlichen suchen in den Medieninhalten „Nahrung“ für die im Gefolge der Pubertät auftretenden neuen Gefühle, Antriebe und Strebungen. Bei den Videofilmen werden daher Krimis und Spielfilme, Action-, Horror- oder Pornofilme vor Informationssendungen, Kinder- oder Tierfilmen bevorzugt (Spanhel 1988b, S. 68f.); bei den Videospiele sind Kampf-, Kriegs-, Sport- oder Abenteuerspiele am beliebtesten. Als Grund für das Anschauen problematischer Horror- und Gewaltvideos gaben die Jugendlichen in beiden Erhebungen Spannung/Nervenkitzel, Spaß, Action und Neugierde an; an den Computerspielen begeistert sie neben Spaß und Spannung vor allem Punkte steigern, Geschicklichkeit, Konzentrationstraining und Wettkampf. Nur wenige Jugendliche sehen in der ernsthaften Auseinandersetzung mit dem Computer eine Herausforderung ihrer kognitiven Fähigkeiten (vgl. Tab. 3). Zwischen 10 % (bei Hauptschülern) und 30 % (bei Realschülern) nehmen am Wahlfach Informatik teil, zwischen 3 % und 15 % sind Mitglied in einer Arbeitsgemeinschaft.

Nutzungsformen der Bildschirm-Medien, wie sie sich aus den Ergebnissen der ersten Befragung ergaben, haben sich bei den Jugendlichen offensichtlich stabilisiert. Sie lassen sich durch folgende Merkmale kennzeichnen (vgl. Spanhel 1987, S. 131 ff.):

- 1) *Aktive und gezielte Gestaltung der eigenen Alltagswelt.* Im Gegensatz zum Fernsehen verlangt die Beschäftigung mit den interaktiven Medien eigene Bemühungen hinsichtlich der Verfügbarmachung der Geräte und der Software sowie hinsichtlich der Schaffung geeigneter Bedingungen für die gemeinsame Nutzung zu Hause oder bei Freunden. Durch bewußte Entscheidungen bei der Auswahl der Inhalte können die Jugendlichen ihre Alltagswelt individuell gestalten.
- 2) *Teilhabe an der Altersgruppenkultur.* Die Beschäftigung mit den Bildschirm-Medien wird sehr häufig in Form von Gruppenaktivitäten organisiert, es bilden sich dabei neue Treffpunkte, Themen, Kommunika-

Tabelle 3:

**Wie schätzen Jugendliche die Bedeutung des Computers ein?
Computer (auch Homecomputer) gewinnen bei uns immer mehr
an Bedeutung. Welchen Wert hat für Dich ein Computer?**

Schularten	Haupt- schule	Real- schule	Fachober- schule	Gymnasium	Berufs- schule
gute Spielmöglichkeit	44.1	43.1	26.2	32.8	31.0
Lernen am Computer	26.0	40.1	34.4	31.8	31.2
Hilfe bei der Erledigung von Alltagsaufgaben	2.7	3.3	6.6	4.9	4.3
Vorbereitung auf berufliche Tätigkeiten	2.0	3.8	—	4.3	5.4
interessante Freizeitbeschäftigung	3.4	1.8	1.6	3.7	3.0
Computer interessieren mich nicht	21.3	7.7	8.2	22.1	21.5
keine Angaben	.7	.3	23.0	.4	3.7
N = 1899	447	392	61	534	465

tionsformen und Wertorientierungen aus. Die neuen Medien und ihre Inhalte sind Bestandteil der Jugendkultur und eröffnen den Zugang zu ihr.

3) *Einheitliches Freizeitverhaltensmuster* aufgrund der gemeinsamen „Botschaft“ aller drei Medien: Beliebige *Verfügbarkeit* über eine Vielzahl fiktiver Bilderwelten. Der Grad der Verfügbarkeit nimmt vom Videofilm über das Telespiel zum Computer enorm zu, gleichzeitig steigen die kognitiven Anforderungen beim Umgang mit abstrakten Symbolwelten.

4) *Spielerischer Umgang* mit Bilderwelten. Jugendliche suchen die Medieninhalte an ihre Fähigkeiten und an ihr Ich anzugleichen (zu assimilieren). Eine solche *egozentrische* Auseinandersetzung mit der Welt ist Spiel; dabei können die im frühen Jugendalter erworbenen neuen affektiven und kognitiven Schemata erprobt und gefestigt werden. Eine intensive Beschäftigung mit den Medienwelten kann jedoch eine Flucht vor der ernsthaften Auseinandersetzung mit den Anforderungen und Problemen der Alltagswelt bedeuten (Eskapismus).

5) *Kompensation übergangener Emotionalität* und Sinnlichkeit. In den Medieninhalten suchen die Jugendlichen nach starken Gefühlseindrücken und nach einer Befriedigung der im Alltag oft unterdrückten

Bedürfnisse und Triebwünsche. Dies geschieht in der Identifikation mit den Film- oder Spielhelden oder in der Beherrschung eines Spiel- oder Computerprogramms (vgl. Spanhel 1987a, S. 105f., S. 111 und Spanhel 1988b, S. 73ff. und S. 87). Vielfach handelt es sich aber um bloße Scheinbefriedigung und den Jugendlichen fehlt es an geeigneten *Ausdrucksmöglichkeiten* zur Verarbeitung der Eindrücke (Spanhel 1988a).

4. Diskussion — Konsequenzen für die Schule

Was bedeuten diese Ergebnisse über die Beschäftigung der Jugendlichen mit den neuen Bildschirm-Medien für die produktive Bewältigung der im Jugendalter anstehenden Entwicklungsaufgaben (Verhältnis zum eigenen Körper gewinnen, Übernahme der Geschlechtsrolle, Loslösung vom Elternhaus, Berufswahl und Berufsrolle, Entwicklung eines Lebensplanes, Identitätsfindung, Übernahme sozialer Verantwortung)? Im Zusammenhang mit den beschriebenen Merkmalen des Mediennutzungsverhaltens muß diesbezüglich von einer grundsätzlichen *pädagogischen Ambivalenz* der neuen Medien ausgegangen werden. Es kommt ganz darauf an, wer welche Medien (-inhalte) auf welche Weise und in welchem Lebenszusammenhang nutzt. Die Ergebnisse unserer Befragungen zeigen, daß die Jugendlichen sehr kompetent und unbekümmert die neuen Medien in den Dienst ihrer egozentrischen Bedürfnisse und Interessen stellen. Demgegenüber hat man aus erzieherischer Sicht meist nur mögliche Gefahren für die Entwicklung der Persönlichkeit im Auge und aus schulischer Sicht nur die in den Medien (insbesondere im Computer) liegenden und stets ungenügend genutzten Lern- und Bildungsmöglichkeiten. In der bisherigen Diskussion über die Problematik der neuen Medien und darüber, wie eine Medienerziehung angemessen darauf zu reagieren hätte, wurde übersehen, daß die mediengeprägte Freizeit- und Alltagswelt der Schüler für die Schule Konsequenzen hat, die weit über den Bereich traditioneller Medienerziehung und ebenso über die Anliegen der neuen „informationstechnischen Grundbildung“ hinausgehen. Unsere Forschungsergebnisse weisen auf problematische Zusammenhänge zwischen Freizeitstrukturen und dem System Schule hin, die grundsätzliche Fragen für die Schule aufwerfen. Aus der Perspektive einer pädagogischen Entwicklungstheorie werden diese Zusammenhänge bedeutsam im Hinblick auf die Frage: Wie können die Jugendlichen ihre Entwicklungsaufgaben produktiv bewältigen und ihre Identität finden unter den Bedingungen des Heranwachsens in scharf getrennten Lebensbereichen (Familie, Schule, Freizeit) mit sehr unterschiedlichen Strukturen und vielfach widersprüchlichen Wertorientierungen, Anforderungen und Verhaltensmustern?

Die Ergebnisse unserer Untersuchung decken folgende Diskrepanzen zwischen mediengepprägter Freizeitwelt und Schule auf:

1) Unabhängig von Entwicklungsstand und kognitiven Fähigkeiten bekommen die Jugendlichen durch die Medien heute einen relativ ungehinderten Zugang zu den verschiedensten Themen und Inhalten und zu allen Lebensbereichen der Erwachsenen und können dadurch frei ihre Alltagswelt gestalten. Dagegen sind die in der Schule vorgegebenen Lerninhalte fachlich streng klassifiziert und hierarchisch geordnet, d.h., daß immer bestimmte Fragen und Themen ausgegrenzt bleiben. — Aus dieser Diskrepanz resultieren zunehmende *Disziplinprobleme* in der Schule.

2) Im Medienbereich erfolgt die Auswahl der Themen entsprechend den augenblicklichen Bedürfnissen und Neigungen der Jugendlichen; im spielerischen Umgang mit den Medienwelten suchen sie die Inhalte an ihre Gefühle, Triebe und Wünsche zu assimilieren. In der Schule aber werden sie unabhängig von ihren Interessen oder persönlichen Problemen mit vorgegebenen Lerninhalten konfrontiert; in der Beschäftigung damit müssen sie ihr Verhalten rational steuern und ihre Affekte kontrollieren, d.h., aus der Einsicht in die Notwendigkeit dieser Lernprozesse für das spätere Leben handeln. — Das führt zu großen *Motivationsproblemen*.

3) Die meist unterhaltsam und anschaulich dargebotenen Medieninhalte bieten eine kaum überschaubare Fülle an Detailinformationen; diese bleiben jedoch zufällig, bruchstückhaft und zusammenhanglos, weil die Jugendlichen selten zu einer intensiven und kontinuierlichen Auseinandersetzung geführt werden. In der Schule dagegen müssen sie sich auf eine Sache einlassen und können auch schwierigen Anforderungen nicht so einfach aus dem Weg gehen. Die systematische und methodische Unterrichtsarbeit soll zu stabilen Wissensstrukturen führen. — Ein schwieriges Problem besteht in der *Integration* der Wissens Elemente zu einem möglichst umfassenden Weltbild.

4) Die Bildschirm-Bilderwelten (mit Ausnahme bestimmter Computeranwendungen) fördern bei den Jugendlichen komplexe Bildverarbeitung, Umgang mit starken Gefühlseindrücken, ständiges Einstellen auf neue Situationen und blitzschnelles Reagieren. Eigenständiges Denken, Lösungsentwürfe oder eine Versprachlichung der Eindrücke werden nicht verlangt. In der Schule dagegen wird ein komplexer Sachverhalt zergliedert und die Teilaspekte in einem zeitlichen Nacheinander behandelt. Die Aneignung vollzieht sich durch Übernahme in die eigene Sprache und in der Kommunikation mit Lehrer und Mitschülern findet der einzelne zugleich seinen persönlichen Standpunkt. — Die Diskrepanz zwischen diesen Aneignungsformen kann bei den Schülern zu *Lernschwierigkeiten* führen.

Diese Diskrepanzen (von denen sich noch weitere aufführen ließen) zwischen dem Umgang der Jugendlichen mit den Bildschirm-Medien und den Anforderungen der Schule sind natürlich nicht neu. Sie bekommen jedoch zunehmende Bedeutung mit der weiteren Ausbreitung der neuen Medien. Angesichts einer hohen Wertschätzung der

Freizeit in unserer Gesellschaft und der starken Orientierung der Jugendlichen an den Werten und Verhaltensmustern der Peergroup einerseits und einer sehr kritischen Einstellung von Eltern und Jugendlichen gegenüber der Schule andererseits gewinnen die beschriebenen Freizeitverhaltensmuster und Umgangsformen mit den Medien eine besondere Wertigkeit und Dominanz. Unter diesen Umständen wird es für die Schule immer schwieriger, die aufgezeigten Diskrepanzen zu überbrücken und ihren Erziehungs- und Bildungsauftrag angemessen zu erfüllen: den Jugendlichen ein klares Weltbild und ein stabiles Selbstbild zu vermitteln.

Literatur

- ALLERBECK, K., HOAG, W. (1985): Jugend ohne Zukunft. München: Piper.
- ARMBRUSTER, B., BAACKE, D., KÜBLER, H.-D., STOFFERS, M. (1984): Neue Medien und Jugendhilfe. Neuwied, Darmstadt: Luchterhand
- BONFADELLI, H. u.a. (1986): Jugend und Medien. Eine Studie der ARD/ZDF-Medienkommission und der Bertelsmann-Stiftung. Media Perspektiven Bd. 6. Frankfurt/M.: Metzner.
- CHARLTON, M., NEUMANN, K. (1986): Medienkonsum und Lebensbewältigung in der Familie. Methode und Ergebnisse der strukturanalytischen Rezeptionsforschung mit fünf Falldarstellungen. München, Weinheim: Psychol. Verlags Union.
- DFG (Hrsg.) (1986): Medienwirkungsforschung in der BRD. 2 Teile. Weinheim: Beltz.
- FRITZ, J. (1984): Videospiele — regelbare Welten am Draht. In: Spielmittel, Heft 2-5, 1983 und Heft 1-5.
- FRITZ, J. (Hrsg.) (1988): Programmiert zum Kriegsspielen. Weltbilder und Bilderwelten im Videospiele. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn.
- GLOGAUER, W. (1988): Videofilm-Konsum der Kinder und Jugendlichen. Erkenntnisstand und Wirkungen. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- HAEFNER, K. (1982): Die neue Bildungskrise. Bern: Birkhäuser.
- HOCHWALD, K.H. (1983): Neue Medien — Auswirkungen in Familie und Erziehung. Literaturstudie zum Diskussionsstand in Wissenschaft und Politik. Comenius-Institut. Münster.
- LOCH, W. (1979): Lebenslauf und Erziehung. Essen: Neue Deutsche Schule.
- LUGER, K. (1985): Medien im Jugendalltag. Wie gehen die Jugendlichen mit Medien um. Was machen die Medien mit den Jugendlichen? Wien, Köln, Graz: Böhlau.
- LUKESCH, H. (1986): Video- und Fernsehkonsum und das Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen. In: Zf. für Sozialisationsforschung und Erziehungssoziologie, 6, S. 265-283.
- MALETZKE, G. (1981): Medienwirkungsforschung. Tübingen: Niemeyer.
- MEYROWITZ, J. (1987): Die Fernseh-Gesellschaft. Wirklichkeit und Identität im Medienzeitalter. Weinheim, Basel: Beltz.
- OLBRICH, E., TODT, E. (Hrsg.) (1984): Probleme des Jugendalters. Berlin, Heidelberg, New York: Springer.
- PIAGET, J., INHELDER, B. (1977): Von der Logik des Kindes zur Logik des Heranwachsenden. Olten, Freiburg: Walter
- PIAGET, J. (1974): Abriss der genetischen Epistemologie. Freiburg: Walter.
- POSTMAN, N. (1983): Das Verschwinden der Kindheit. Frankfurt/M.: Fischer.
- ROGGE, J.U. (1985): Heidi, Pacman und die Video-Zombies. Reinbek: Rowohlt.

- SCARBATH, H. (1986): Videokonsum und pädagogische Verantwortung. Pädagogik und Freie Schule (Heft 33). Köln.
- SPANHEL, D. (1983): Zur Begründung einer Pädagogik des Jugendalters. In: Loch, W. (Hrsg.): Lebensform und Erziehung. S. 76-94. Essen: Neue Deutsche Schule.
- SPANHEL, D. (1984): Die Bedeutung des Spiels im Rahmen einer biographischen Erziehungstheorie. In: Spielmittel, H.1, S. 38-49.
- SPANHEL, D. (1986): Neue Medien und Bildung. Pädagogische Konsequenzen und Überlegungen zur schulischen Medienerziehung. In: Twellmann, W. (Hrsg.): Handbuch Schule und Unterricht, Bd. 8.2, S. 677-710. Düsseldorf: Schwann.
- SPANHEL, D. (1987a): Jugendliche vor dem Bildschirm. Zur Problematik der Videofilme, Telespiele und Homecomputer. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- SPANHEL, D. (1987b): Isolierte Medienerziehung reicht nicht aus. In: Spielmittel, H.3, S. 72-85.
- SPANHEL, D. (1988a): „Man muß einfach anfangen zu spielen“ — Spiel in Familie und Gruppe als Ausgleich zur mediengeprägten Alltagswelt und Freizeitkultur. In: Spielmittel, H.1, S. 18-23.
- SPANHEL, D. (1988b): Medienalltag lernbehinderter Schüler. Nutzung der Videofilme und Telespiele — pädagogische Konsequenzen. Akademiebericht Nr. 134. Dillingen: Akademie für Lehrerfortbildung.
- STURM, H. (1982): Der rezipient-orientierte Ansatz in der Medienforschung. In: Publizistik, 27, S. 89-97.
- WAGNER-WINTERHAGER, L. (1984): Warum haben Jugendliche Lust zu grausamen Filmen? In: Neue Sammlung, 24, S. 356-370.

Anschrift des Autors:

Prof. Dr. Dieter Spanhel,

Lehrstuhl Pädagogik II an der Erziehungswissenschaftlichen Fakultät der Universität

Erlangen-Nürnberg, Regensburger Straße 160, 8500 Nürnberg 30.