

Einführung

Triangulierung der Wirklichkeiten – 2

Zur Funktion dieses Buches – 5

Dank – 5

Triangulierung der Wirklichkeiten

Insbesondere wenn Jugendliche aufsehenerregende Gewalttaten begangen haben, tauchen in der anschließenden Berichterstattung und öffentlichen Diskussion immer wieder Anglizismen auf, die stellvertretend für Teilaspekte der »Neuen Medien« stehen. Mal werden »Killerspiele« angeprangert, mal geht es um »Cyberbullying« in Internetforen, und auch das »Happy Slapping« im Klassenzimmer ist in aller Munde. Was aber zählt alles zu diesen »Neuen Medien«?

Im Grunde beschreibt der Begriff Verfahren und Mittel (also Medien), die mittels neuer Technologien Informationen auf bisher nicht gebräuchlichen Wegen verarbeiten. Dies bedeutet, dass verschiedene Generationen jeweils verschiedene Medien als »Neue Medien« angesehen haben: In früheren Jahrzehnten zählten hierzu auch das Telefon, das Radio oder der Fernseher, die sämtlich bei ihrer Einführung Besorgnis und Zweifel in der Bevölkerung hervorgerufen haben. Gegenwärtig sind das Internet, aber auch digitale Musikdateien wie MP3-Dateien, digitale Spiele und Filme sowie Kommunikationsmittel wie das Handy Bestandteil der Neuen Medien. Kennzeichnend für die gegenwärtigen Neuen Medien ist insbesondere ihre Interaktivität.

Dass Neue Medien im Anschluss an Gewalttaten bei Jugendlichen gefunden werden, ist als solches nicht weiter verwunderlich, denn ihre umfangreiche Nutzung gehört für Jugendliche heute zum Alltag. Alljährlich zeigen die sogenannten JIM-Studien (Jugend, Information, [Multi-]Media) auf, welche neuen Trends sich abzeichnen. Aktuell ist etwa die Nutzung von Onlinecommunities durch Jugendliche innerhalb eines Jahres von 57 % auf 72 % gestiegen. Die technischen Möglichkeiten sind dabei kein Problem. Denn die Angaben zur Geräteausstattung in den Haushalten der repräsentativ befragten 1.200 Jugendlichen weisen auf, dass 100 % der Haushalte über mindestens ein Handy und einen PC verfügen. 98 % besitzen einen Internetzugang, 97 % einen Fernseher, 96 % eine Digitalkamera. Selbst eine Spielkonsole weisen mittlerweile 68 % der Haushalte auf.

In der Nutzung neuartiger Medien liegt die Zukunft unserer Jugend. Sie wird ihr gesamtes Erwachsenenleben sachkundig mit immer neueren Medien umgehen müssen, um mit unserer gesellschaftlichen Entwicklung Schritt zu halten. Die Beschäftigung mit Neuen Medien ist daher wichtig und sinnvoll. Ob die Nutzung der Neuen Medien jedoch immer sozialverträglich ist, ist eine andere Frage. Wir geben unseren Jugendlichen weder im Elternhaus noch in der Schule viel Anleitung zum prosozialen Umgang mit diesen

Mitteln. Dass Faszination und Naivität mitunter über ihren Verstand siegen, gehört zum Vorrecht der Jugend. Schaffen wir es nicht, ihnen Anleitung zu geben, haben wir kein Recht, sie zu kritisieren.

Es geht daher in diesem Buch darum, Probleme im Umgang mit Neuen Medien wahrzunehmen und damit letztlich Anleitung und Orientierung für Jugendliche geben zu können. Der Schwerpunkt liegt vor allem auf der medial heiß diskutierten Schnittstelle zwischen Neuen Medien und Gewalt. Dass diese Schnittstelle für Jugendliche interessant ist, kann nicht verwundern, denn selbst auf Erwachsene übt Gewalt eine oft gelegene, aber unzweifelhaft vorhandene Faszination aus. Diese Faszination spürten keineswegs nur die alten Römer bei ihren bejubelten Gladiatorenkämpfen. Modernes »Ultimate Fighting«, das tägliche Kino- und Fernsehprogramm und der allabendliche Krimi vor dem Einschlafen sprechen eine deutliche Sprache. Gewalt fasziniert. Über das Warum lässt sich trefflich diskutieren. Sei es, dass ein Aggressionstrieb zur anthropologischen Grundausstattung des Menschen gehören soll, dass seelische Belastbarkeitsgrenzen ausgetestet würden oder dass über die Beschäftigung mit fiktiver Gewalt das Grauen der realen Gewaltebene ausgeblendet werden könne – Erklärungsversuche gibt es viele.

Doch ist die Faszination, die gewalthaltige Inhalte neuartiger Medien auf Jugendliche ausüben, überhaupt identisch mit der Faszination, die Erwachsene spüren? Einen unkonventionellen Zugang zu dieser Frage, der einleitend den fachkundigen Ausführungen unserer Autoren zu spezifischen Problemfeldern vorangestellt werden soll, hat beispielsweise der Medienpädagoge Gerard Jones in seinem 2005 erschienenen Buch »Kinder brauchen Monster« vorgestellt. Er erachtet die Nutzung gewalthaltiger Medien als durchaus positiv, denn »in der folgenlosen Phantasie eines Spiels können die Kinder sich stark und erwachsen sehen, frei, die Mauern ihrer täglichen Gefängnisse zu sprengen«. Sie können demnach das reale Grauen der Welt im virtuellen Raum beeinflussen und so für sich erträglicher machen. Die Autoren dieses Bandes weisen daher nachdrücklich darauf hin, dass Kinder und Jugendliche im Umgang mit Neuen Medien nicht nur Gefahren ausgesetzt sind und gefährliche Dinge tun können, sondern dass sie auch in erheblichem Maße Nutzen daraus ziehen. Jedoch mahnen sie gleichfalls zur Vorsicht, denn damit dies gefahrlos gelingen kann, brauchen sie die Begleitung Erwachsener. »Wir müssen ihnen Phantasien erlauben und ihnen gleichzeitig beibringen, was Wirklichkeit ist«, schreibt Jones. Damit legt er den Finger in die Wunde der Gesellschaft, denn genau dieses »Beibringen von Wirklichkeit« bleibt oftmals aus.

Teilweise aus Interesselosigkeit, teilweise, weil sie die Hoffnung aufgegeben haben, Aspekte der Jugendkultur noch verstehen zu können, wächst die Kluft zwischen den Lebenswelten von Erwachsenen und Jugendlichen. Damit sind Kinder und Jugendliche einerseits umso schutzloser den Gefahren ausgesetzt, die im Umgang mit Neuen Medien lauern, während andererseits ihre oft ungerichtete Experimentierfreudigkeit im Umgang mit diesen Medien zu erheblichen Folgeschäden führt. Nehmen wir ein alltägliches Beispiel im Umgang mit den Möglichkeiten moderner Mobiltelefone:

Der 12-jährige Adrian hat von seinem Freund einen Hinweis bekommen, dass sich auf einer Internetseite »krasse« Bilder befänden. Dort findet er Fotos und Filme von Kriegsgräueln, die er auf sein Handy herunterlädt und mittels der Bluetooth-Funktion des Gerätes sofort an drei Schulkameraden weiterleitet. Zum Ausgleich bekommt er von einem der Mitschüler ein Handyfoto geschickt, welches seinen Schwarm aus der Nachbarklasse auf der Schultoilette zeigt. Begeistert stellt er das Foto auf seine Website, von der es Freunde am Abend herunterladen und weiterverteilen. Raoul, einer von ihnen, drückt das Bild aus und hängt es ans Schwarze Brett der Schule. Dabei fügt er noch den Schriftzug »Schlampen-Anne aus der 6a beim Pissen. Wer zuschauen will ...« und ihre Adresse hinzu. Das Ganze hält er für einen harmlosen Streich und freut sich diebisch auf Annes Reaktion. Ein Lehrer bemerkt die Vorgänge, als er im Vorübergehen das Blatt sieht. Er nimmt es sofort vom Schwarzen Brett ab, doch mittlerweile wird Anne von der ganzen Schule ausgelacht und traut sich nicht mehr in ihre Klasse, während ein anderer Schulkamerad von Adrian die angesehenen Filme psychisch nicht verarbeiten kann und jede Nacht über Albträume klagt. Beide benötigen therapeutische Unterstützung. Eine Aufarbeitung im Schulsystem ist unabdingbar.

Keiner der Jugendlichen hatte die Absicht, Mitschüler gezielt zu schädigen. Und doch hat der unbedarfte Umgang mit den Neuen Medien in unserem Beispiel schwerwiegende Folgen für einige der Beteiligten. Sich lediglich auf die Aufarbeitung solcher Ereignisse zurückzuziehen ist nicht zielführend. Vielmehr muss früher angesetzt werden: Schulen sollten unserer Ansicht nach effektive Prävention betreiben, indem sie regelhaft Medienkompetenz und soziale Kompetenz vermitteln, denn dies gehört gleichfalls zu ihrem Bildungsauftrag. Das ist kein einfacher Weg. Sich lediglich vor den neuen Entwicklungen wegzuducken, wird ihre negativen Folgen nur verstärken und die großen positiven Chancen verspielen.

Doch zurück zu Jones' Hinweis zum Beibringen von Wirklichkeit. Inwiefern ist in Bezug auf den Umgang mit Neuen Medien von »Wirklichkeiten« zu spre-

chen? Der Konstruktivismus lehrt, dass wir von der Realität kein sicheres Wissen haben können, weil unser Denken unsere eigene Weltsicht, also unser Erleben der Wirklichkeit, formt. Denken und Erkennen sind nicht von demjenigen zu trennen, der denkt und erkennt. Es kann daher keine von uns unabhängige, objektive Umwelt geben. Auch wenn man den konstruktivistischen Ideen nicht zur Gänze folgt, zeigen verschiedene Wissenschaftsdisziplinen, dass unser Gehirn aufgrund von angeborenen und im Lebensverlauf erworbenen Faktoren individuell die Wahrnehmung der Realität formt und sie letztlich als unsere eigene Sichtweise, als unsere eigene »Wirklichkeit«, zur Grundlage unseres Denkens und Handelns werden lässt.

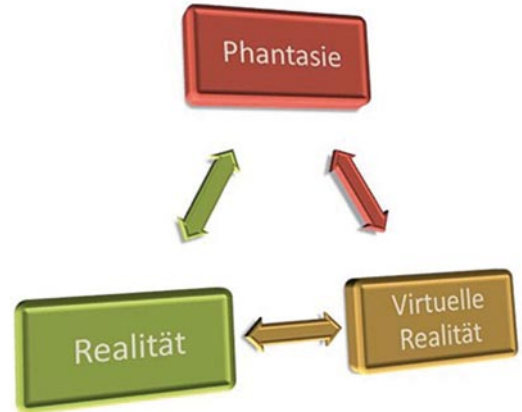
Eine Konsequenz dieses Vorgangs ist beispielsweise die Entwicklung und Nutzung unserer Phantasie. Die Entwicklungspsychologie und die Psychiatrie, hier insbesondere das Lebenswerk von Reinhart Lemp, zeigen, dass sich die Phantasie aus der frühkindlichen Wirklichkeitssicht entwickelt. Sie bleibt im Lebensverlauf in höchstem Maße individuell und ist täglich als integraler Bestandteil unserer aller Psyche nutzbar. Sind wir Situationen ausgesetzt, die wir nicht mögen, so können wir uns in die Phantasie zurückziehen, ohne dass dies von außen bemerkt wird. Sitzen wir in einer langweiligen Besprechung, so können wir uns in unsere Phantasie begeben und dort in Erinnerungen an den letzten Urlaub schwelgen oder den Chef ohrfeigen. Wir fühlen uns sofort besser, und niemand um uns herum bemerkt den Grund für unser heimliches Lächeln. Diese Flucht in die Phantasie wirkt entlastend, kann jedoch auch zum Problem werden, wenn der Wechsel zwischen Realität und Phantasie nicht mehr funktioniert. Dies kann krankheitsbedingt eintreten. Die Phantasie kann aber auch für gesunde Menschen aus subjektiver Sicht sehr viel reizvoller als die Realität werden. Wenn ein Jugendlicher die Realität als hoffnungslos unglücklich erlebt, kann es sein, dass er zu sehr in seinen Phantasiewelten verweilt und die Realität vernachlässigt. Dies ist natürlich letztlich zum Scheitern verurteilt, da unser Körper Nahrung und Pflege braucht – und wir, um dies zu gewährleisten, Geld verdienen müssen. Verbringen wir unsere Zeit nahezu ausschließlich in der Phantasie, ist dies nicht mehr zu realisieren, und wir verwahrlosen. Während die Phantasie also originär unglaublich positiv ist, müssen wir darauf achten, uns nicht darin zu verlieren.

Durch die Neuen Medien, vor allem durch Internet und Computerspiele, ist in den letzten Jahren noch eine dritte Wirklichkeitsebene aufgetaucht: die virtuelle Realität. Während die eigene Phantasie höchst persönlich und bei jedem Menschen unterschiedlich ausgeprägt ist, können in der virtuellen Realität einige Phantasie-

vorstellungen gemeinsam gelebt werden. Der Rahmen wird für alle Teilnehmer vorgegeben, doch die Teilnehmer können dennoch im vorgegebenen Rahmen ihre Individualität zum Ausdruck bringen. Nehmen wir einmal das Beispiel des Onlinerollenspiels »World of Warcraft«: Mit einer comichaften dreidimensionalen Grafik wird der Rahmen eines virtuellen Universums vorgegeben, das ein wenig an J. R. R. Tolkiens Fantasywelten erinnert. Der Spieler kann sich eine höchst individuelle Spielfigur erschaffen, mit der er sich weitgehend frei durch die vorgegebene Welt bewegt und dort mit anderen computergesteuerten Spielfiguren, aber auch anderen Spielercharakteren kommuniziert. Die Spielwelt ist riesig, die Möglichkeiten sind nahezu unüberschaubar, und doch kann diese Welt gemeinsam mit anderen Spielern erkundet werden. Es wird gekämpft, einem Beruf nachgegangen und Handel getrieben. Mit der Zeit wird die Spielfigur mächtiger, und es entwickeln sich feste Kontakte zu anderen Spielern, mit denen man sich online verabredet, um zu einer festgelegten Spielzeit Heldentaten in dieser Welt zu vollbringen. Stellen wir uns nun einen Jugendlichen vor, dem es aufgrund fehlender sozialer Kompetenzen weder in der Schule noch in der Freizeit gelingt, soziale Kontakte zu knüpfen. Die Schulzeit ist mit Misserfolgslebnissen gepflastert, und er wird aufgrund seines rundlichen Äußeren ausgelacht. In der virtuellen Realität kann er plötzlich zum strahlenden, geachteten Krieger mutieren, da für die anderen nur seine virtuelle Spielfigur sichtbar ist. Und plötzlich interessieren sich andere Menschen für ihn, mit denen er virtuelle Erfolgserlebnisse sammelt. Ein solcher Jugendlicher ist oft nur schwer davon zu überzeugen, dass er statt zehnstündiger Spielesitzungen lieber für die Schule lernen und in der realen Welt Sport treiben oder sich in der Natur erholen sollte. Auch diese virtuelle Realität birgt also die Gefahr, dass man sich darin verliert.

Unsere Aufgabe als Erwachsene ist es, die drei Wirklichkeitsebenen zu triangulieren, also mit den Stärken einer Ebene die Schwächen der beiden anderen Ebenen auszugleichen. Es kommt darauf an, ein ausgeglichenes Verhältnis zu schaffen und sich nicht in einer Wirklichkeitsebene zu verlieren. Erwachsene tendieren oftmals dazu, zu sehr in der Realität zu verweilen und die Werte der anderen beiden Wirklichkeitsebenen herunterzuspielen. Dieses Buch soll helfen, zumindest ein Verständnis für die Rolle der Phantasie und vor allem virtueller Realität zu bekommen. Jugendliche neigen hingegen manchmal dazu, sich in der virtuellen Welt zu verlieren. Hier benötigen sie die Hilfe von uns Erwachsenen, um ihnen zu verdeutlichen, dass auch die Realität notwendigerweise aufrechterhalten und gepflegt werden muss. Sie müssen auch verstehen, dass

negatives Verhalten in virtuellen Welten Konsequenzen in der Phantasie, aber vor allem auch in der Realität hat. Adrian und Raoul aus unserem Fallbeispiel sind sich dieser Konsequenzen nicht bewusst.



Triangulierung der Wirklichkeiten

Kinder und Jugendliche müssen sich erst in dieser Informationsflut zurechtfinden. Sie experimentieren und bedarf mit den Neuen Medien, ohne sich der möglichen Folgen bewusst zu sein. Ohne unsere Begleitung und Anleitung liefert ihre Offenheit sie den damit einhergehenden Gefahren nahezu schutzlos aus. Zugleich liegt hier auch ein Bildungsauftrag bei den Erwachsenen, der jenem in politischer Bildung kaum nachsteht. Denn nur eine Jugend, die den verantwortungsvollen Umgang mit den Neuen Medien erlernt hat, kann sich später in diesem den Alltag mehr und mehr durchdringenden Bereich für die freiheitliche Gesellschaft einsetzen.

Auch um diese Begleitung leisten zu können, stehen die Erwachsenen vor der Herausforderung, mit der rasanten Entwicklung Schritt zu halten. Dieser Band bietet hierzu Hilfestellungen. Hier kann ein Eindruck davon gewonnen werden, wie tiefgreifend manche Veränderungen sind. Um diese Veränderungen auch für technikfernere Leser begreifbarer zu machen, werden sie mit Bildzitate dokumentiert. Wenn von realitätsnahen Spielen die Rede ist, so handelt es sich nicht mehr um vergleichsweise abstrakte, unscharfe Rasterbilder. Vielmehr sehen wir heutzutage nahezu fotorealistische Szenarien. Erwachsene müssen sich mit den Veränderungen und Möglichkeiten der virtuellen Realität Neuer Medien vertraut machen, um Kindern und Jugendlichen die Gefahren und Chancen jener Wirklichkeitsebene zu vermitteln, die für ihre zukünftige reale Rolle in der Gesellschaft von Bedeutung ist.

Zur Funktion dieses Buches

Dieses Buch kann als Gesamtwerk gelesen werden, denn Wiederholungen wurden, soweit möglich und sinnvoll, eliminiert. Auch die Gliederung des Buches in drei Teile erleichtert einen strukturierten Wissensaufbau. Es ist jedoch ebenso möglich, einzelne Abschnitte herauszugreifen oder die Reihenfolge nach Gusto zu wählen. In diesem Fall wird jedoch zur Klärung von Grundlagen empfohlen, das Leseabenteuer mit ein oder zwei Beiträgen aus dem ersten Teil zu starten.

In Teil I wird zunächst das Fundament gelegt – mit einem Überblick über die Genese der Neuen Medien, deren Kenntnis grundlegend ist für das Gesamtverständnis, sowie dem politischen, wissenschaftlichen und philosophischen Blick auf das Phänomen. In Teil II werden dann konkrete Facetten aus der Sicht von Fachleuten geschildert, Problemlagen dargestellt und Wege zum präventiven Umgang mit diesen Problemen aufgezeigt. In Teil III kommen schließlich Institutionen zu Wort, die den Risiken der Neuen Medien aktiv begegnen. Eine grundlegende Betrachtung zur zentralen Rolle der Vermittlung von Medienkompetenz bildet den Abschluss des Bandes.

Doch dieses Buch ist gleichzeitig auch als Handbuch geeignet, um mit Kindern und Jugendlichen brisante Themen aufzugreifen, ihre Medienkompetenz zu stärken und sie im Umgang mit Neuen Medien zu schützen. Daher ist der Anhang als Anregung für die praktische Auseinandersetzung mit dem Thema konzipiert. Prinzipiell ist die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zu Problemen der Neuen Medien nur von der

eigenen Phantasie begrenzt. Es gibt unzählige Möglichkeiten, mit Kindern und Jugendlichen ins Gespräch zu kommen und sie auf die Gefahren, aber auch auf die Chancen der Neuen Medien vorzubereiten. Hier auch nur einen Überblick zu schaffen hätte ein zusätzliches Buch erfordert. Doch das ist auch gar nicht Ziel des Anhangs. Vielmehr soll er als kleine Handreichung dienen, die es möglich macht, ohne Umschweife mit der Thematisierung anzufangen. Eine Linkliste auf der letzten Seite des Anhangs ermöglicht es, weitere Unterrichtsmaterialien bzw. Methoden aus dem Internet herunterzuladen und die eigenen Kenntnisse und Möglichkeiten zu erweitern. Lassen Sie sich inspirieren.

Zum Schluss noch ein Hinweis: Aus Gründen der Lesbarkeit haben die Autoren oftmals auf detaillierte Literaturverweise an Einzelstellen verzichtet; alle verwendete Literatur finden interessierte Leser jedoch in den Literaturempfehlungen am Ende jedes Kapitels und/oder im Literaturverzeichnis am Ende des Buches. Darüber hinaus sind im Autorenverzeichnis Kontaktdaten für Nachfragen veröffentlicht.

Dank

An dieser Stelle sei insbesondere Franziska Schlögl für wichtige inhaltliche Hinweise, David Förster für Beratung in einigen technischen Fragen, Christian Flügel, Susanne Serwe und Yves Sonnenburg für Fotos sowie Christoph Rummel, Sönke Siemens und Steffen Hermann für Hilfe bei der Erstellung unserer Screenshots gedankt.

Orte der Wirklichkeit

Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher.

Killerspiele, Happy Slapping, Cyberbullying,

Cyberstalking, Computerspielsucht ... Medienkompetenz
steigern

Robertz, F.J.; Wickenhäuser, R.P. (Hrsg.)

2010, XVI, 232 S. 70 Abb. in Farbe., Hardcover

ISBN: 978-3-642-02511-2