

## Neue Medien – neue Kompetenzen

### Jugendliche brauchen den Durchblick

Daniele Lenzo

**Die einen mögen die neuen Medien, andere wiederum lehnen sie ab. Häufig unklar ist, was die Ressourcen der neuen Medien sind und wo die Gefahren liegen. Eine Bestandsaufnahme zur Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen.**

Als neue Medien im weiteren Sinne werden heute meistens Medien bezeichnet, die auf Daten in digitaler Form zugreifen, also z.B. E-Mail, World Wide Web, DVD, CD-ROM, MP3, usw. Im engeren Sinne sind Dienste gemeint, die über das Internet möglich sind. Als Kennzeichen der neuen Medien lassen sich die rechnergestützte Handhabung, das digitale Vorliegen der Daten sowie die Interaktivität beim Umgang mit diesen Daten festhalten.

Der Begriff ist allerdings nicht so neu, wie es auf den ersten Blick erscheint, sondern taucht immer wieder im Wandel der Zeit auf, sei es für neue Medien oder auch nur neue Medientechniken. Anfänglich wurde damit das Radio bezeichnet, später das Fernsehen, und mit dem Aufkommen von Videotext und BTX wurden auch diese als neue Medien bezeichnet. Seit Mitte der 90er Jahre steht der Begriff für die digitalen Medien bzw. für die verschiedenen Formen der Internet-Kommunikation.

Erst die Digitalisierung von Informationen wie Text, Ton, Bild und Bewegtbild sowie die schnelle Weiterentwicklung der Kompressionsverfahren ermöglichten die Bewältigung der enorm grossen Datenmengen, wodurch der Übergang von der Dienstleistungsgesellschaft in die Informationsgesellschaft eingeleitet wurde. Manchmal wird auch der Begriff Multimedia durch den Begriff der neuen Medien ersetzt, da durch die Digitalisierung die Integration von allen möglichen Kommunikationswegen wie Sprache und Text, Video und Audio, Telekommunikation, Unterhaltungselektronik und Computertechnik geschehen kann; und dieses Zusammenwachsen ist bezeichnend für die Angebote der neuen Informations- und Medienwelt.

### Medienumwelt und -nutzung der Jugendlichen

Medien spielen im Alltag der Jugendlichen eine immer dominantere Rolle. Dabei zeigt sich, dass die Medienumwelten, in denen die Jugendlichen leben, immer komplexer werden. Verschiedene Print- und audiovisuelle Medien gehören im privaten Bereich mittlerweile zur selbstverständlichen Alltagsausstattung und haben auch grosse Bedeutung für ihre Identitätsbildung. Die Allgegenwart der Medien und die Mediatisierung der Gesellschaft haben also nicht vor den Türen der Kinder- und Jugendzimmer haltgemacht.

Viele Jugendliche besitzen eine medienparkähnliche Ausstattung und nutzen Medien im Rahmen eines reichhaltigen Spektrums. Wie in allen Bevölkerungsgruppen erfreut sich immer noch das Fernsehen einer besonderen Beliebtheit und Bedeutung. Dabei sind vor allem zwei Entwicklungen zu beobachten: Einerseits die Veränderung des Fernsehens zum "Nebenbei-Medium", andererseits die immer grössere Beliebtheit von kommerziellen Sendern, insbesondere von Musiksendern wie MTV und VIVA.

# medien heft

Während Tageszeitungen, Zeitschriften und Illustrierte über eine hohe Reichweite unter den Jugendlichen verfügen, ist doch die Bedeutung auf Grund des für sie verwendeten Zeitbudgets niedrig. Wesentlich wichtiger sind auditive Medien aller Art, z.B. Radio oder CD. Musik spielt eine zentrale Rolle, vor allem das Radio wird hauptsächlich zum Musikhören genutzt. Die Nutzung auditiver Medien übertrifft auch die Fernsehnutzung.

Eine wichtige Entwicklung, welche immer mehr die Kinder, Jugendlichen, Familien und Schulstuben erobert, ist ferner die steigende Bedeutung der Computermedien wie PC und Spielkonsolen. Der Computer wird im ausserschulischen Bereich hauptsächlich zum Spielen verwendet. Dank neuer Technologien ist es heute bereits möglich, die Computerkonsolen als Multimediacentrum zum Internet-Surfen, online Gamen, Musik Downloaden, Chatten oder als Tauschbörse zu benutzen. Im Bereich der Bildung werden vor allem Kenntnisse im Umgang mit dem Computer im Hinblick auf eine Berufsbildung gefördert. Dank Lernsoftware können heute ganze Lektionen, aber auch Cockpit-Tests oder Prüfungen am Computer erledigt werden.

Wichtig für die Jugendlichen ist zudem die Verwendung des MP3 Players. Dieses Medium, das neu auch mit der Möglichkeit ausgestattet ist, Filme anzuschauen oder Fotos auszutauschen, scheint besonders geeignet, die Individualität zu fördern; vermag man mit seiner Hilfe doch prinzipiell jeden Ort zum individuellen, ich-bezogenen Medienort zu verwandeln. Weitere häufig genutzte Medienorte sind das Kino und die Diskothek. Im Gegensatz zu vielen Erwachsenen haben Jugendliche meist keine Berührungängste mit neuen Techniken und Medien.

Rasant in die Hosentaschen und Hände der Jugendlichen ist das Handy gekommen. Die Möglichkeiten, sich mit Peers via Telefon, MMS oder SMS zu unterhalten, scheinen – obwohl relativ teuer – unter Jugendlichen gesellschaftsfähig geworden zu sein.

Jugendliche leben in pluralen Medienwelten, sind also nicht auf Fernsehen allein fixiert. Jugendliche nutzen diese vielen Medien oft auch gleichzeitig; gesucht werden Reizintensität, Nervenkitzel, Glücks- und Genussmomente, entstehend aus dem schrillen Wechsel des "Switchens". Ein solches Rezeptionsverhalten erscheint freilich als das blanke Gegenprogramm zum traditionellen Wert des geduldigen Abwarten-Könnens und der gelassenen Lebensplanung. Die Lebensstadien haben sich eben verändert. Es wird im "Jetzt" gelebt, und man richtet sich danach aus.

Jugend ist zunehmend auch Werbejugend. Die Werbung ist ein wesentlicher Teil der jugendlichen Medienumwelt – nicht zuletzt wird die Jugend von der Wirtschaft auch mit Werbung überflutet, stellt sie doch eine interessante und immer kaufkräftigere Zielgruppe dar. Werbung ist auch nicht unbeliebt. Man kann davon ausgehen, dass Jugendliche in der Regel äusserst "werbekompetent" und also durchaus in der Lage sind, individuell und souverän mit der Fülle der Angebote umzugehen und eine aktive Auseinandersetzung zu führen.

Freilich interessiert Jugendliche an der Werbung nicht so sehr das beworbene Produkt. Eine grosse Wirkung auf die Identitätsbildung Jugendlicher hat vielmehr der mit dem Produkt verknüpfte Lebensstil. Dies ist ja auch ein Ziel der Wirtschaft: nämlich das Produkt mit einem bestimmten Lebensgefühl "aufzuladen".

### Ressourcen der neuen Medien

In der heutigen Zeit sind neue Medien wie Computer oder Internet in Lehre, Beruf oder auch im privaten Bereich nicht mehr wegzudenken. Neue technische Wunderwerke in Schreinerwerkstätten, in Elektrobetrieben, auf Baustellen, im Verkauf, im Gesundheitswesen usw. verlangen nach Kenntnissen im Umgang mit Computern oder anderen Medien. Durch den erlernten Umgang mit den neuen Medien in Freizeit, Elternhaus und Schule steigen die Chancen, eine Lehrstelle zu bekommen. Ich gehe sogar so weit zu behaupten, dass Jugendliche, welche sich viel mit dem Computer beschäftigen und die neuen Technologien z.B. über altersgerechte Spiele ausprobieren, eine grössere Chance auf eine Lehrstelle haben.

Ich sehe viele positive Seiten der neuen Medien:

- ein früher Umgang mit neuen Medien fördert den Einstieg ins Berufsleben;
- neue Medien bereichern den Schulunterricht oder das Familienleben;
- Kommunikation durch neue Medien wie E-Mail, SMS oder Handy wird vereinfacht;
- Merkfähigkeit, Koordinationsfähigkeit und Feinmotorik werden gestärkt;
- Kurse können zu Hause via Internet absolviert werden;
- Begabtenförderung ist durch spezielle Lernprogramme besser möglich.

### Gefahren der neuen Medien

Natürlich bergen neue Medien auch Gefahren. Diese Gefahren entstehen meiner Ansicht nach, wenn keine klaren Grenzen gesetzt werden. Diese Grenzen können von Eltern, Bildungsinstitutionen oder auch von Jugendarbeitern vermittelt und durchgesetzt werden. Kinder und Jugendliche brauchen – nicht nur in diesem Bereich – klare Grenzen. Grenzen sind die beste Prävention. Ein weiterer Punkt, den es zu beachten gilt, ist das soziale Umfeld. Jugendliche, welche gut in ein Umfeld eingebettet sind, wo das Gespräch gesucht wird, wo jemand zu Hause ist, werden auch im Umgang mit den neuen Medien kaum dekompensieren.

Mögliche negative Seiten der neuen Medien treten dann hervor, wenn diese Grenzen nicht gesetzt wurden oder mit Kindern und Jugendlichen zu wenig kommuniziert wird. Folgende Risiken sind zu nennen:

- ein gewisses Suchtpotential bei unkontrolliertem Umgang mit neuen Medien;
- Gefahren bei Nichtbeachtung der Altersangaben auf Video- oder Computer-Games;
- Gefahr der Vereinsamung;
- Gefahr eines gewissen Realitätsverlustes.

### Einige Ratschläge

Kinder sind neugierig und experimentierfreudig. Eltern, Lehrer und andere Bezugspersonen sollten das Kind auf seinem Eroberungszug durch die Medien begleiten, indem sie Anteil nehmen und Interesse zeigen.

Wichtig ist, dass das Kind Gelesenes, Gesehenes und Gehörtes inhaltlich sinnvoll erfassen kann und den Aussagegehalt sowie die (Un-)Wichtigkeit beurteilen und filtern lernt. Dabei ist es gleichgültig, mit welchem Medium geübt wird. Die erlernten Fertigkeiten lassen sich auf die anderen Medien übertragen.

# medien heft

Die Regeln zur Nutzung liegen in der Verantwortung der Erziehungspersonen. Sie sollten sie gemeinsam mit dem Kind festlegen. Der Massstab ist vom Entwicklungsstand und vom Alter abhängig. Erziehungspersonen sollten mit dem Kind die Benutzungsdauer eines Mediums festlegen. Zudem ist ein Ausgleich zur Mediennutzung zu vereinbaren, der vom Kind eine aktive Beschäftigung mit etwas Greifbarem (wie z.B. Playmobil, Lego, Puppen, Basteln) und das Spiel mit anderen Kindern fordert.

Erziehungspersonen sollten gemeinsam mit dem Kind eine Auswahl von Medien treffen, ohne einem schnelllebigen Konsumzwang zu erliegen. Dazu gehört auch, dass sie sich eventuell beim Kind unbeliebt machen, wenn sie nicht allen Wünschen nachgeben.

Medien sollten von Eltern nicht als Erziehungsmittel eingesetzt werden, weder zur Belohnung noch zur Strafe, sondern in den Alltag einbezogen werden. Eltern sollten auch bedenken, dass sie durch ihre alltäglichen Gepflogenheiten im Umgang mit den Medien ihrem Kind vorleben, welchen Stellenwert und welche Bedeutung zum Beispiel das Fernsehen, Bücherlesen, Internet-Surfen und Telefonieren einnehmen und wie viel Zeit diese Medien beanspruchen.

Eltern sollten einen sinnvollen, von der ganzen Familie einsehbaren Computerarbeitsplatz einrichten. So können sie jederzeit die Computerszenen überblicken, und auch die Kinder und Jugendlichen können bei den Eltern jederzeit vorbeischaun. So wird klar, dass der Computer etwas Sinnvolles ist, wo es nichts zu verbergen gilt.

Computer-Games haben Altersangaben oder Inhaltsangaben auf dem Umschlag. Diese sollten beachtet und mit den Kindern oder Jugendlichen diskutiert werden.

Eltern sollten eine Balance finden zwischen gewähren lassen und Grenzen setzen.

Unkenntnis im Umgang mit den neuen Medien ist ein grosser Nachteil, welcher sich auf die Kinder und Jugendlichen auswirken kann. Erziehungspersonen sollten sich daher über Neuigkeiten auf dem Markt informieren.

Medien werden zu den verschiedensten Zeiten an den verschiedensten Orten genutzt, um unterschiedliche Bedürfnisse zu befriedigen: Mit dem PSP (Portabler Game Player) werden Wartezeiten überbrückt, mit Musik Stimmungen ausgelebt, mit dem Internet Hausaufgaben bewältigt. Welchen Medien sich Kinder und Jugendliche zuwenden und wie viel Zeit sie für bestimmte Medien aufwenden, ist nicht immer und nicht bei allen gleich. Beeinflusst wird die Mediennutzung vor allem vom Alter und Geschlecht, vom sozialen und intellektuellen Anregungsmilieu, von den Interessen der Heranwachsenden und ihrer persönlichen Situation. Diese Faktoren bestimmen, was und wann Jugendliche an Medien nutzen. Es ist wichtig, dass Jugendliche Zugang zu neuen Medien haben, um so auch eine reelle Chance im Berufsalltag zu haben. Neue Medien werden rasant und fast täglich erneuert. Eltern, Lehrer und andere Bezugspersonen sollten daher auf dem Laufenden bleiben.

Neue Medien sind an der Tagesordnung und für die Sozialisation von grosser und immer wichtigerer Bedeutung. Bei sinnvoller Nutzung und einem gesunden sozialen Umfeld sind neue Medien eine Bereicherung und eine Chance im Leben.

Daniele Lenzo ist Leiter des Jugendsekretariats in Gossau und freischaffender Dozent im Bereich Medienkompetenz.

Der Text befindet sich im Internet unter:  
[http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d26\\_LenzoDaniele.html](http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d26_LenzoDaniele.html)