

Medien als Entwicklungsraum – wie die neuen Medien die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen verändern

Klaus Lutz, Medienpädagoge, JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

In seinem Vortrag reflektiert Klaus Lutz die Rolle, die Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen spielen. Seine Beobachtung ist, dass Erwachsene den Umgang junger Menschen mit Medien häufig negativ bewerten. Er zeigt, woher eine solche Voreingenommenheit kommt. Und plädiert dafür, sich im Umgang mit jungen Menschen und ihrer Form der Mediennutzung eher von wissenschaftlichen Erkenntnissen und den Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen leiten zu lassen, als von einer sehr emotionalen, persönlichen Sicht auf die Welt, die den eigenen Sehnsuchtsort zum pädagogischen Konzept erhebt.

Medien im Alltag junger Menschen

Heranwachsende Jugendliche müssen sich mit vielfältigen Herausforderungen auseinandersetzen. Gefahren lauern dabei überall, auch in der Natur. „Wildnis ist da, wo ich auf mich selbst gestellt bin und mit meinem Erfahrungsschatz zurecht kommen muss.“ An solchen Situationen können junge Menschen als Persönlichkeit wachsen. Das Social-Web übernimmt für Jugendliche dabei verschiedene Funktionen, und sie nutzen es in unterschiedlichem Maß für die Bewältigung ihrer Entwicklungsaufgaben. Soziale Netzwerke dienen sowohl der Selbstvergewisserung auf der Suche nach einer eigenen Identität als auch dazu, Beziehungen auszubilden. In aller Regel werden Konflikte hierbei friedlich und konstruktiv ausgetragen und gelöst. Jugendliche nutzen das Internet auch zur Informationsgewinnung, um sich in der Welt zu orientieren und ihr eigenes Wertesystem auszubilden. Das Netz ist für junge Menschen ein Ort der Emotionen, eine Form von Heimat. Im Internet finden sie Bestätigung, schließen Freundschaften, streiten sich, verlieben sich und trauern gemeinsam. Erwachsene begegnen ihnen dabei allerdings häufig in Form von Einmischung, Kontrolle und Vorgaben.

Voreingenommene Wahrnehmung

Mit der Außenwahrnehmung dieser Mediennutzung ist häufig eine negative Bewertung verknüpft, die aus klaren und einfachen, aber unreflektierten Annahmen herrührt. Beispiele dafür sind „Gute Mediennutzung ist so wenig Mediennutzung wie möglich“ und „Haptische Erfahrungen sind die beste Voraussetzung für eine Suchtprävention“. Spielen wird als elementare Form des Lernens hochgeschätzt, dem Computerspiel wird aber eine sehr geringe Wertschätzung entgegengebracht. Diese Wertung spiegelt sich im schlimmsten Fall auch in der pädagogischen Arbeit, wie das Beispiel eines Arbeitsblattes über Freizeitgestaltung „Glotzen und klicken oder richtig was erleben“ aus dem Schulunterricht zeigt. Kinder nehmen diese vorurteilende Darstellung wahr und verhalten sich entsprechend: Sie gestalten das Arbeitsblatt „richtig“, aber nicht wahrheitsgemäß, um eine gute Bewertung zu bekommen. Oder sie trauen sich nicht mehr, zu erzählen, was sie wirklich beschäftigt und ziehen sich aus der Kommunikation zurück.

Für Pädagog_innen ist eine solch vorweggenommene Bewertung nachteilig, da sie dazu führt, dass die Welt, wie sie ist, ignoriert wird. Auch wirken die Ängste und Projektionen der Pädagog_innen auf die Gestaltung von Angeboten, Sozial- und Spielräumen, die dann von Kindern und Jugendlichen ab einem bestimmten Alter unter Umständen als nicht mehr als attraktiv wahrgenommen werden.

Unkontrollierbare Technik versus Sehnsuchtsort Natur

Die Ursache dafür, dass alle auftretenden Probleme von Legasthenie bis Aggression auf (ein Übermaß an) Medienkonsum zurückgeführt werden, liegt möglicherweise in einer irrationalen Urangst vor einer „nicht mehr beherrschbaren Technik, die ein unkontrollierbares Eigenleben führt und damit einen unbeschränkten Zugriff auf unser Leben besitzt“. Damit wird die Natur als Sehnsuchtsort zum pädagogischen Konzept. Auch hier spielen nicht-sachliche Wunschprojektionen eine große Rolle. Eine These von Klaus Lutz ist, dass Medien die Welt schleichend, aber unumkehrbar verändern. Viele pädagogische Räume erscheinen vor diesem Hintergrund als Schonräume beziehungsweise letzte Rückzugsorte, die von wohlmeinenden Pädagog_innen als Zuflucht für heranwachsende Kinder und Jugendliche bereitgestellt werden. Es bleibt die Frage, in welchem Ausmaß Erwachsene jungen Menschen ihre Sicht der Welt und das, was sie selbst für gut befinden, aufdrücken sollen und dürfen? Und was brauchen Kinder und Jugendliche wirklich?

Bedürfnisse junger Menschen

Junge Menschen brauchen Freiräume, sie wollen ihre Kreativität ausleben, die eigene Verantwortung für ihr Leben übernehmen und dabei das Risiko zu scheitern eingehen dürfen. Jugendliche suchen den Zusammenhalt und wollen Lösungen für ihre Probleme selbst finden. Viele dieser Bedürfnisse finden Heranwachsende in sozialen Netzwerken und Computerspielen erfüllt: zum Beispiel in der Organisation gemeinsamer Aktionen im vernetzten Spiel, in der Rücksichtnahme auf schwächere Spieler, im Training von Wahrnehmung und Geschicklichkeit und des dadurch erzielbaren Erfolgs, im Austausch mit Gleichgesinnten und der Nutzung einer gemeinsamen Sprache, in der Förderung von Phantasie und Kreativität und der Möglichkeit des selbstgesteuerten Lernens. Damit wird die virtuelle Welt für junge Menschen zu einem wertvollen Ort, an dem sie Unterstützung für die Aufgabe des Erwachsen-Werdens finden.

Anstelle einer Trennung der Welt in „gute Natur“ und „böse Medien“ vorzunehmen, sollten Erwachsene die beiden Welten zum Vorteil der Kinder und Jugendlichen verbinden. Indem sie Verständnis für die Faszination der Medien zeigen und die Leistung der jungen Menschen im Umgang mit Medien anerkennen, erschließen sie vielfältige Anknüpfungspunkte für Bildungsprozesse und Projektarbeit.