

**Autor:** Schorb, Bernd.

**Titel:** Jugend auf der Datenautobahn

**Quelle:** Fred Schell/Bernd Schorb/Hans-Jürgen Palme (Hrsg.): Jugend auf der Datenautobahn. Sozial-, gesellschafts- und bildungspolitische Aspekte von Multimedia. Reihe Medienpädagogik, Band 8. München 1995. S. 11-29.

**Verlag:** kopaed verlagsgmbh.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlages.

---

*Bernd Schorb*

# Jugend auf der Datenautobahn

## Inhaltsverzeichnis

1. Die Assoziationen zum Begriff.....	1
Die Begriffe der Informationstechnik und ihr Zusammenhang.....	3
Die Ambivalenz der neuen Möglichkeiten.....	5
2. Was macht die Jugend auf der Datenautobahn?.....	7
Jugend lebt mit und in den Medien.....	8
Die Inhalte der Jugendwelt sind die Inhalte der Medienwelt.....	9
Jugend ist auch Objekt der Medienentwicklung.....	12
Jugend öffnet Wege neben den Datenautobahnen.....	13
3. Hinein in die künstliche Welt. – Hat die Pädagogik eine Chance?.....	14
Erziehung reagiert auf mediale Entwicklungen.....	16
Erziehung kann reflexiv an der Informationsgesellschaft teilhaben.....	17

## 1. Die Assoziationen zum Begriff

Bei dem Begriff Datenautobahn handelt es sich um die Eindeutschung des US-amerikanischen 'Information Highway'. Der bekannteste Protagonist des 'Information Highway' ist der amerikanische Vizepräsident Al Gore, der in seinem Bestseller "Wege zum Gleichgewicht" (1993) die Utopie einer durch Informationstechnik und Glauben zu rettenden Welt zeichnet. Bei uns allerdings wird mit dem Begriff Autobahn nicht mehr unbedingt Fortschritt verbunden, wohl aber Geschwindigkeit, Verkehrsfluß und eine Unmenge von - meist männlichen - Nutzern. Diese Assoziationen macht sich auch die Deutsche Telekom in einer großen Anzeigenkampagne im Mai 1995 zu eigen: "Die schnellsten Männer der Welt starten nicht in Monza, sondern im Büro.... Männer im Rausch der Geschwindigkeit: Entweder hinter dem Lenkrad, oder neuerdings vor dem Computer". Die 'Datenautobahn', das ist das Versprechen, alle denkbaren Daten in nahezu unbegrenzter Menge mit Lichtgeschwindigkeit überall verfügbar zu machen, eine Bahn für eine in Geschwindigkeit und Menge potentiell unbegrenzte Anzahl von Daten.

Spricht man von Jugend auf der Datenautobahn, so gesellen sich zu den Assoziationen von Geschwindigkeit und Menge noch einige andere. Da sind zum einen die Gefahren des Geschwindigkeitsrausches, die Unfälle und existentiellen Gefährdungen. Da sind zum zweiten die Bilder des Staus, der nicht mehr bewältigbaren Menge, die die Bewegung zum Stillstand bringen. Da sind zum dritten die ökologisch-gesellschaftlichen Folgen einer von Autobahnen zubetonierten Welt und zum vierten die sozialen und psychologischen Folgen der damit verbundenen ständigen Beschleunigung des Alltags, die unter dem Begriff des Streß subsumiert werden. Mit dem Begriff Datenautobahn sind also keineswegs nur positive Assoziationen von Fortschritt und Verbesserung, Beschleunigung und Überwindung von Grenzen verbunden, sondern er löst auch kritische Assoziationen zur Entwicklung des Individualverkehrs aus, bis hin zur Frage, ob der Zerstörung der äußeren Welt durch die Motorisierung nunmehr die Deformation der Welt des Denkens durch die Digitalisierung folgt. Eine Antwort auf diese Frage läßt sich sicherlich noch nicht geben. Weder die Propagandisten noch ihre Kritiker können heute absehen, welche der von Staat und Wirtschaft mit Milliardenbeträgen geförderten Techniken je zur Anwendung und welche sich gar zum allgemein akzeptierten und genutzten Standard entwickeln werden.

Da die als neu angekündigte Entwicklung jedoch so neu nicht ist, und da über die Möglichkeiten und Folgen der Entwicklung und Anwendung der Informations- und Kommunikationstechniken schon seit Jahren diskutiert wird, lassen sich die Hauptlinien der technisch-ökonomischen Entwicklung nachzeichnen und mögliche Auswirkungen auf den Bereich der Gesellschaft und ihrer Einrichtungen folgern.

## **Die Begriffe der Informationstechnik und ihr Zusammenhang**

Was verbirgt sich technisch-ökonomisch hinter solchen Begriffen wie Datenautobahn, Information Highway, Multi-Media-Anwendungen usw.? Prinzipiell beziehen sich alle diese Begriffe auf die industrielle Aufbereitung der Kommunikation und Information als Waren, die zu distribuieren und gewinnbringend zu verkaufen sind, oder wie es Andrew S. Grove, der Präsident eines der führenden Hersteller von Mikrochips formulierte, als er gefragt wurde, mit welchem Ziel er die Anwendung von Multi-Media forciert: "Das, was uns alle motiviert, ist die Gewinnsucht!". Ökonomisch gesehen sind die neuen Anwendungen, von denen in allen möglichen Begrifflichkeiten gesprochen wird, riesige Investitionen in das Unternehmen, den weiteren Aufbau eines gewinnträchtigen Marktes zu forcieren, um durch den Verkauf von Informationen und die Bereitstellung von Techniken zur medialen Kommunikation größtmögliche Gewinne zu erzielen. Technisch gesehen handelt es sich um die Weiterentwicklung schon länger vorhandener Bausteine. An erster Stelle sind hier darstellende Medien der Massenkommunikation und der technischen Individualkommunikation zu nennen. Zu den Massenkommunikationsmitteln, die weiterentwickelt werden, gehören die Zeitung ebenso wie Radio und Fernsehen, zu den Mittlern individueller Kommunikation der Brief, der Fernsprecher und das Telex. Diese Mittler von Kommunikation werden durch neue technische Entwicklungen zusammengeführt, beschleunigt, vermehrt und vielseitiger einsetzbar gemacht. An zweiter Stelle sind die Träger der Informationsübermittlung zu nennen, das Kabel, der terrestrische Sender und der Satellit. Diese Übermittlungsträger werden optimiert und ebenfalls in Kapazität und Geschwindigkeit um ein vielfaches verstärkt. An dritter Stelle ist jenes Medium zu nennen, das die Zusammenführung der Kommunikationsmittler und die Potenzierung der Übertragungsmöglichkeiten überhaupt erst gestattet, der Computer. Zwar wird auch der Computer schon seit über einem halben Jahrhundert genutzt, aber in

den letzten Jahren wurden und werden seine Leistungen so verbessert, daß die Voraussetzungen gegeben sind, nicht allein Informationen zu übertragen, sondern diese auch zu optimieren, ja zu schaffen. Damit ist es bereits jetzt möglich, die Verknüpfung der drei Komponenten einer technischen Kommunikation, also die darstellenden, die übertragenden und die steuernden Medien so eng zu gestalten, daß die darstellenden Medien ihre bislang stark eingegrenzte Funktion verlieren, was heißt, daß Bildschirm, Lautsprecher und Drucker als Darstellungsmittler die gleichen Funktionen übernehmen können, die bislang singulär den gedruckten Medien, vom Buch über die Grafik bis zur Zeitung, den auditiven Medien, vom Radiogerät über den Funk bis zum Telefon und den audiovisuellen Medien, vom Fernsehen bis zu den diversen elektronischen Medien der Bildspeicherung wie der Bildplatte, vorbehalten waren. Dies bedeutet weiter, daß die Möglichkeiten zweiseitiger Kommunikation, bei der sich Sender und Empfänger zeitgleich Informationen übermitteln können und die bislang der technischen Individualkommunikation vorbehalten war, zum Bestandteil aller Bereiche medialer Kommunikation werden, womit die Grenzen von Massenkommunikation und Individualkommunikation fließend werden. In der weiteren Entwicklung werden nicht nur die Funktionen der einzelnen darstellenden Medien ineinander aufgehen, sondern auch deren Inhalte werden zumindest teilweise technisch erzeugt. Erste Beispiele für die technische Generierung von Information sind sprechende Rechner, die mit dem Nutzer in einen (noch) begrenzten Dialog treten können und beispielsweise in der Steuerung von Flugzeugen oder in der medizinischen Diagnostik angewandt werden, oder auch Räume und Handlungen, die durch Operationen von Rechnern erzeugt wurden und sich dem betrachtenden Menschen als, von filmischen Abbildungen nicht zu unterscheidende, Dokumente von realen Räumen und Handlungen darstellen.

Möglich wird die skizzierte Veränderung von Kommunikation durch die Entwicklung der Rechnertechnik. Grundmodell dieser Entwicklung ist die Simulation und Weiterentwicklung der Aktions- und Reaktionsmöglichkeiten von Lebewesen, insbesondere der menschlichen Denkfähigkeit. So ist der Rechner als zentrales Instrument der Informations- und Kommunikationstechniken in der Lage bzw. wird in Zukunft in sie versetzt, die geistigen Fähigkeiten des Menschen zu reproduzieren, zu optimieren und - so die Planung der Theoretiker der Rechnerentwicklung - weiterzuentwickeln. In

unterschiedlichem Ausmaße kann der Rechner heute schon gleiche und ähnliche Leistungen vollbringen wie das menschliche Hirn und alle ihm bislang zur Verfügung stehenden Hilfsmittel, was ich an einigen wenigen Beispielen illustrieren möchte:

- er kann Informationen wahrnehmen, komprimieren und speichern, also mittels einer Tastatur oder anderer Sensoren Gleiches tun wie unsere Sinnesorgane und unser Gedächtnis;
- er kann Vorgänge und Maschinen steuern und tut dies in jedem modernen Gerät von der Uhr bis zum modernen Flugzeug, das ohne Rechner ebenso wenig fliegen könnte wie ein Space Shuttle;
- er kann Entscheidungen treffen, im Flugzeug über den Kurs, in der Medizin über Diagnose und Behandlung einer Krankheit, in der Verwaltung über die Berechtigung einer Eingabe;
- er kann gestalten, die Einzelteile und das Design eines Autos, dessen Produktion er dann mittels Automaten durchführt und kontrolliert, oder künstliche Welten im Film, die uns als Abbilder der Realität erscheinen;
- er kann kommunizieren, mit dem Menschen, der ihn zum Arbeiten oder Spielen nutzt, mit einem Kunden, der eine Bestellung aufgeben möchte oder mit anderen Rechnern und Geräten, die er lenkt und kontrolliert; und - er kann (bald) eigene Welten schöpfen, virtuelle Welten des Cyberspace, die er sich selbst gestaltet, mit seiner künstlichen Intelligenz, die er sich als lernfähiger Rechner angeeignet hat.

## **Die Ambivalenz der neuen Möglichkeiten**

Mögen die Visionen eines Rechners, der den Menschen an Intelligenz und Kreativität übertrifft, noch weit weg sein von den heutigen Möglichkeiten, so ist es doch schon länger eine Tatsache, daß überall dort, wo es auf die Geschwindigkeit der Informationsverarbeitung und auf die Menge der zu verarbeitenden und zu speichernden Informationen ankommt, der Computer dem Menschen weit überlegen ist. Wenn man nunmehr technisch in der Lage ist, den Datenfluß in nahezu beliebigem Umfang und Geschwindigkeit an jeden Ort zu transportieren und dies interaktiv, also zugleich in jeder Richtung, dann wird die Bindung des Menschen an Raum und Zeit allmählich aufgehoben werden. Jeder, der Datenautobahnen und Multimedia nutzen kann, wird alles zugleich und überall tun und erleben können. Das könnte beispielsweise zu einer neuen Lebensform, der 'virtual democracy' führen, in der die Bürger nicht mehr repräsentativ durch die Wahl von Stellvertretern, sondern unmittelbar ihren politischen Willen bekunden. Diese

Vorstellung stammt keineswegs von Phantasten, sondern wird u.a. vom Oppositionsführer im Repräsentantenhaus der USA, Newton Gingrich als realistisch und positiv angesehen. Es kann aber auch zu der Katastrophe werden, die der französische Publizist und Visionär Paul Virilio kommen sieht. Er schreibt (in Le Monde diplomatique/ die tageszeitung vom 11.8.1995): "Einerseits triumphiert die Echtzeit über den realen Raum; die Distanzen und die Ausdehnung verschwinden auf Kosten der - unendlich kurzen - zeitlichen Dauer. Andererseits dominiert die Weltzeit von Cyberspace und Multimedia die lokalen Zeiten des Alltagslebens in den Städten und Stadtvierteln. Und zwar so sehr, daß man davon spricht, den Ausdruck global durch *glocal* zu ersetzen, eine Zusammenziehung aus global und lokal. Man ist der Meinung, daß das Lokale zwangsläufig global und das Globale zwangsläufig lokal ist. Eine derartige Dekonstruktion des Bezugs zur Welt wird für die Beziehungen der Bürger untereinander nicht folgenlos bleiben. ...

Die Entwicklung der Datenautobahnen konfrontiert uns mit einem neuen Phänomen: dem der Desorientierung. Es handelt sich dabei um eine ganz grundlegende Desorientierung, die zur Deregulierung des Sozialen und der Finanzmärkte, deren unselige Folgen wir bereits kennen, hinzukommt und sie vollendet. ... Es liegt auf der Hand, daß diese Desorientierung, diese traumatische Ent-Ortung, nach den Individuen auch die Gesellschaft und damit die Demokratie heimsuchen wird....

Es gibt keine Information ohne Desinformation. Künftig könnte es eine Desinformation neuen Typs geben, die nichts mit absichtlicher Zensur zu tun hat: Es handelt sich um eine Art Erstickung der Sinne, eine Art Kontrollverlust der Vernunft!"

Man darf der Vision von Gingrich ebenso wie der von Virilio skeptisch gegenüberstehen. Sicher aber ist, daß sich das soziale und ökonomische Gefüge der Welt in den letzten Jahren durch die Einführung der Informations- und Kommunikationstechniken geändert hat. Medien sind nicht mehr ein Teilbereich des Alltags als Mittler von Amüsement und Nachrichten, sondern sie sind inzwischen ein sich stets erweiternder integraler Hauptbestandteil des Lebens. Die Informationsindustrie ist zur führenden Branche geworden und ein Ende ihrer Expansion ist nicht abzusehen. Die künstliche Welt des Cyberspace, verbunden durch Datenautobahnen, wird die Menschen einander

näherbringen, aber wohlgerne nur die Menschen, die sich den Zugang zu dieser Welt leisten können. In anderer Hinsicht, nämlich bezogen auf die unmittelbare personale Kommunikation, könnten die Menschen weiter vereinzeln. Die Kommunikation, allerdings nur die, welche sich der Medien bedient, wird jederzeit und überall möglich, nicht nur mit anderen Menschen, sondern auch mit intelligenten Systemen, und sie wird zugleich individualisiert. Weil es keines körperlichen Kontaktes mehr bedarf, um einander nahe zu sein, wird das Handeln in der Gruppe, sich von Angesicht zu Angesicht gegenüberzutreten, zurückgedrängt durch die einfachen, keinen Konventionszwängen unterworfenen medialen Kontakte. Weil potentiell ein jeder sich seine eigene Welt der Information, Kommunikation und Imagination wählen kann, werden die heute dominanten Medien, die sich an ein vielfältiges Publikum richten, die Massenmedien, zurückgedrängt durch Individualmedien, die den einzelnen das je Besondere und Gewünschte bieten. Das wird nicht über uns hereinbrechen, sondern langsam kommen und in so angenehmen Formen, wie das Internet, dessen Nutzer zu sein innerhalb von Monaten zu einem Muß für Kaufleute und Intellektuelle geworden ist, oder wie die On-Line Dienste, bei denen man über Telefon nette Gespräche führen oder sexuelle Anregungen erhalten kann, die daneben noch ein gutes Geschäft für ihre Betreiber sind. Datenautobahnen gibt es heute so wenige wie vor fünfzig Jahren Auto-Bahnen, aber sie werden sicher noch schneller und ebenso engmaschig über uns gelegt werden wie diese.

## **2. Was macht die Jugend auf der Datenautobahn?**

Wenn wir Jugend im Kontext einer mit Datenautobahnen überzogenen Informationsgesellschaft betrachten, so assoziiert das Bild der Autobahn zweierlei: Das jugendliche Vergnügen, auf der Bahn dahinzurasen, und die Unfallgefahren, die dieses Vergnügen in sich birgt. Tatsächlich muß das Verhältnis der Jugend zur weiteren Medienentwicklung ambivalent gesehen werden. Einerseits sind die Jugendlichen den Neuerungen gegenüber aufgeschlossen und insbesondere die männlichen Jugendlichen befördern sie sogar, andererseits bildet sich auch in der Jugend das Widerstandspotential gegen die Gefahren der informationstechnischen Hochrüstung, die eine Zukunft bedrohen, die ihre Gegenwart als Erwachsene sein wird. Akzeptanz und Widerstand, die beiden sozialen Reaktionen auf unüberschaubare Entwicklungen, finden sich bei

Jugendlichen in idealer Form repräsentiert. Allerdings, die Mehrzahl der Jugendlichen, von ihnen soll eingangs die Rede sein, steht den Entwicklungen aufgeschlossen, offen und auch kritiklos gegenüber.

## **Jugend lebt mit und in den Medien**

Die heutigen Jugendlichen in den hochindustrialisierten Staaten sind für die Zukunft, sollte sie denn auf der Datenautobahn liegen, wohl gerüstet. Sie leben bereits in einer Medienwelt und sie leben ihre Medienwelt. Mit anderen Worten, der Gegensatz zwischen der Welt der Medien und der Welt außerhalb der Medien existiert für sie insofern nicht, als Bestandteil ihrer realen Welt die Medienwelt ist. Sie haben diese Welt in ihrer Sozialisation als eine Medienwelt erfahren, übernommen und internalisiert. Mehr noch, ihre und auch die unsrige Welt ist für sie eine Welt voller Medien, die ihnen an nahezu allen Lebensorten zum Gebrauch, zur Hilfe und zum Vergnügen verfügbar ist.

Sozialisation ist ja auch ein "Prozeß der Aneignung des Vorgegebenen: ... Das Kind wächst in ihm vorgegebene Welten hinein, lange bevor es darum weiß, es eignet sich diese, ihre Selbstverständnisse und Wertungen, ihren 'Habitus' (Bourdieu) an, interpretiert sich ihren Bezugsrahmen, ordnet sich ein und wählt sich die entsprechenden Vorbilder und Gleichgesinnte" (Bruder 1990, 50). Die Jugendlichen bringen also, im Gegensatz zu den Erwachsenen, denen sich die informationstechnischen Neuerungen als solche und damit als Veränderungen ihrer Welt präsentieren, die Voraussetzungen mit, das als Gegebenheit zu akzeptieren, was Erwachsene als Veränderungen erst verinnerlichen müssen. Hinzu treten als weitere Begleiter der Sozialisation die Neugier und Aufgeschlossenheit Jugendlicher. Voraussetzung für den Einpassungsprozeß in das Leben ist, auf dieses neugierig zu sein. Jugend war schon immer und ist Wegbereiter und Befürworter neuer technischer Entwicklung, heutzutage gerade im Bereich der Medien. Als die neuen, die Gesellschaft verändernden Medien Fernsehen und ein Vierteljahrhundert später Computer eingeführt wurden, fanden sie jeweils die größte Akzeptanz bei der Zielgruppe Jugend (vgl. Schorb 1993). Ihre Aufgeschlossenheit gegenüber Neuem macht sie gerade auch für die informationstechnischen Angebote empfänglich, die ja tatsächlich Möglichkeiten in die Welt bringen, die es bisher nicht gab. Hinzu tritt - und dies ist vor allem ein Phänomen der männlichen Jugend - daß mit



technischen Entwicklungen ideologisch Fortschritt als solcher verknüpft wird. Der Mythos des Fortschritts als einer ständigen Verbesserung des angenehmen Lebens ist untrennbar verbunden mit dem Mythos der Technik und dem der Jugend. Technik und Fortschritt teilen sich die gleichen Synonyme: Macht und Herrschaft über die Welt. In diesem Sinne unterstützt die Jugend, und insbesondere deren männlicher Teil, technische Entwicklungen, die die genannten Versprechungen einer Verbesserung der Lebensqualität und einer Stärkung der Potenz des Menschen in sich tragen.

### **Die Inhalte der Jugendwelt sind die Inhalte der Medienwelt**

Nicht nur den Techniken der über uns kommenden Multimedienwelt ist Jugend aufgeschlossen, auch ihre Inhalte und Werte übernimmt sie als Fortschreibung dessen, was sie bereits kennt, schätzt und nutzt. Die interessierenden Inhalte dieser Welt sind zugleich die der Medien: Konsum und Sensationen. Die Welt präsentiert sich den Jugendlichen in und außerhalb der Medien als eine, die sich stets in Bewegung befindet - oder doch befinden sollte - und die käuflich zu erwerben ist. Schnell und aufregend leben und konsumieren sind eins im virtuell-medialen wie im realen Leben. Nicht nur das Aussehen beider Welten und ihre Inhalte sind den Jugendlichen gleich, sondern auch ihre Symbole. Sie kennen und entziffern die medialen Symbole als Repräsentationen einer Wirklichkeit, in der sie leben und die sie leben. Mediale Codes bestimmen Kommunikation und Interaktion der Jugendlichen. Inhalt und Aussagekraft dieser Codes sind, lange vor dem Bau der Datenautobahnen, weltweit eindeutig und einheitlich. Augenscheinlich wird dies beispielsweise in den Accessoires, die Jugend ausmachen. Michael Jackson ist ebenso ein weltweites Symbol mit einer einheitlichen Lebensstil- und Konsumaussage wie Levis oder Adidas.

In den Codes oder Symbolen manifestieren sich zugleich zwei weitere Bestimmungsmomente jugendlicher Medienlebenswelt, deren Flüchtigkeit und Partikularität. Die Welt, in der die Jugendlichen leben, ist nicht nur schnell, sondern in ihren Inhalten auch sehr kurzlebig. Sie kennt keine langzeitigen, generationsübergreifenden Orientierungen, sondern wechselt ihre thematischen Schwerpunkte in kürzester Frist, baut ebenso schnell neue auf und hält es bei keinem

länger aus. Wiewohl auf den überdauernden Werten des Konsums und seiner Stimulierung basierend, wechseln die erkennbaren Orientierungen, also das, was auf die mediale Oberfläche projiziert wird, häufig. Dieser Prozeß wird dadurch begünstigt, daß die Symbole und die mit ihnen verbundenen Konnotationen in keinem erkennbaren Zusammenhang stehen, fragmentiert und partikularisiert sind. Es ist für den Beobachter schwer zu erkennen, was heute 'in' ist und morgen 'out', das können Schlagworte ebenso sein wie bestimmte Markenwaren, Frisuren gleich wie Popstars. Jugendforscher versuchen beständig, den wechselnden Trends auf die Spur zu kommen, und eigene Agenturen spüren sich neuentwickelnde Trends auf, um sie als Massenware zu vermarkten. Da gibt es dann sicher auch neuartige Symbole, die erstmals nicht in den Medien auftauchen, sondern in irgendeiner der vielen austauschbaren Szenen entstanden sind. Daraus zu schließen, Jugendliche entzögen sich der medialen Beeinflussung, ist jedoch vorschnell. Betrachtet man die neu aufgespürten Trends nämlich genauer, so stellt sich heraus, daß es sich um Spielarten vorhandener Trends handelt. Die Symbole sind Mediensymbole, aber die Konnotationen werden in mehr oder minder origineller Form verändert. Die Trends sind in Wirklichkeit meist nichts anderes als veränderte Mixturen medialer Codes.

Auch die Vielfalt der Jugendkulturen ist nicht unabhängig von den Medien. So wie das Medienangebot sich an ein Publikum wendet, das bei allem Konformitätsdruck eben doch in seinen Vorlieben Unterschiede zeigt, und so wie es mit unterschiedlichen Angeboten dieser Tatsache Rechnung trägt, so sind auch die meisten Jugendszenen Varianten der Inhalte unserer medialen Freizeitgesellschaft. Jugendszenen sind in der Mehrzahl gebunden und inhaltlich bestimmt durch die Freizeit-Medien Symbole. Ihre thematische Orientierung ist auf die Sparten medialer Unterhaltung gerichtet, auf den Sport, vom Motorrad über den Fußball bis zu Beach Volleyball und auf die Musik in all ihren vermarkteten Richtungen.

Die Übereinstimmung von Lebens- und Medienrealität bestimmt auch den Blick der Jugendlichen auf die Welt und ihre Wahrnehmung des Geschehens in der Welt. Einerseits leben sie in einer Welt, der 'one world', die ihre Popstars besingen und die in ihren Aussagen über Liebe, Freude und Vergnügen weder bornierten Rassismus noch Militarismus kennt. Die Inhalte dieser Welt sind für alle Jugendlichen gleich und gleich

verständlich, es sind die Codes und Ereignisse der schon erwähnten Warenkultur von Cola bis Honda, der Musik und des Sports von Madonna bis Maradona. Die Einheit und Mediengebundenheit dieser Welt manifestiert sich in augenfälliger Weise an den Massendemonstrationen der 90er Jahre. 'Love Parades' unterlegt mit Technomusik bilden Basis und Hintergrund für die größten Demonstrationen Jugendlicher. Sie bringen in den hochindustrialisierten Staaten hunderttausende von ihnen auf die Straßen. Zu einer von Computern geschaffenen Musik verkünden diese Paraden, ohne Scheu und Bezug dazu, daß der Begriff Parade dem Militärjargon entnommen ist, weltweit ihre einheitliche Botschaft: Liebe, Frieden, Schönheit, Vergnügen, Jungsein. Andererseits leben diese Jugendlichen tatsächlich in einer sehr anderen Welt. Es gelingt ihnen jedoch, die alltägliche Realität dieser Welt auszuklammern. Verantwortet von den Politikern der Länder, in denen sie leben, und letztlich auch von ihnen selbst, ist diese Welt gekennzeichnet durch Hunger, Umweltverschmutzung, Rassismus, Krieg, also nicht durch Frieden und Liebe, sondern Haß und Destruktion. Nicht daß ihnen diese Welt unbekannt wäre, ihre schmutzigen Symbole von Vernichtung und Tod werden ebenso wie die Symbole der Konsumwelt einheitlich und weltweit medial vermittelt, aber die Vielfältigkeit und Masse der Informationsflut erlauben und erzwingen geradezu ihre Reduktion auf das Einfache und Begreifbare, und das ist eben das Entertainment. Den Eskapismus, die Flucht aus der so tristen zukunftslosen Realität, fördern die Medien geradezu, indem sie sowohl die Bilder dieser Realität als auch die einer zweiten medial harmonisierten Welt anbieten. Wenn ich als Jugendlicher nicht selbst von den Schändlichkeiten dieser Welt betroffen bin und das Privileg habe, über die entsprechenden finanziellen Ressourcen zu verfügen, dann kann ich mich aus der bedrückenden Welt herauskaufen. Dann kann ich mich in die eine schöne Welt begeben, die zwar eine globale, aber auch eine kleinräumige Welt ist, weil ihr neben den Grausamkeiten auch die Schönheiten des nichtmedialen Daseins fehlen. Aber sie ist überschaubar und lebbar, dafür sorgt schon die Allgegenwart der Informations- und Kommunikationstechnik mit ihren Angeboten, die Zeit zu füllen.

Die Jugendlichen, von denen hier die Rede ist und die wohl ein Gros der Jugend in den reichen Ländern darstellt, sind auf die Informationsgesellschaft mit neuen virtuellen Welten und Datenautobahnen gut vorbereitet. Sie bringen die Voraussetzungen mit, in

eine Gesellschaft hineinzuwachsen, die gekennzeichnet ist durch die Separierung und Partikularisierung der Individuen, die sich nicht mehr und unmittelbar in den sozialen Raum begeben müssen und dort ihre Position bestimmen und im Idealfall diesen Raum mit- und umgestalten. Die gesamte Welt ist in dieser neuen Art von Gesellschaft ständig präsent, als mediale Welt in drei Erscheinungsweisen: Erstens als Abbild der realen Welt, denn auch in Zukunft werden wir weiterhin Informationen geboten bekommen, wie es wirklich aussieht in unserer Welt, zweitens als Wunschbild der realen Welt, in den schon jetzt dominanten Bereichen von Unterhaltung und Werbung, und drittens als nicht reale virtuelle Welt, die gleich einer Droge unsere Phantasie in Räume und Geschehen umsetzt oder als eine neue Welt uns neue Räume zum Entdecken und Bereisen öffnet.

### **Jugend ist auch Objekt der Medienentwicklung**

Wie schon angedeutet, der Akzeptanz der Jugendlichen steht der Widerstand - zumindest einiger Jugendlicher - und die Gefährdung aller Jugendlicher gegenüber. Das Wissen um die Verführbarkeit der Jugend gehört zu den Binsenweisheiten menschlicher Gesellschaften. Ihre Offenheit und Naivität gegenüber der Welt birgt die Gefahr, daß sie von den negativen Phänomenen dieser Welt überrannt wird, daß die Jugend nicht Subjekt, sondern Objekt der medialen Entwicklung wird. So bereitwillig sie die Erscheinungen der Medienwelt akzeptiert, so gefährlich können ihr diese werden. Je jünger die Heranwachsenden sind, desto weniger sind sie in der Lage, die komplexen Veränderungsprozesse kognitiv zu erfassen und zu verarbeiten. Aber auch wenn sie diese zu verstehen beginnen, fehlen ihnen Macht und Möglichkeit, negative Phänomene zu verhindern oder zurückzudrängen. In jedem Fall hat die Jugend die sozialen Folgen des Handelns Erwachsener zu tragen. Industrialisierung und Motorisierung um jeden Preis mit der Folge der Zerstörung der Umwelt, das hat nicht die heutige Jugend zu verantworten, aber sie wird an den Folgen existentiell leiden. So sehr Jugendliche den technischen Fortschritt begrüßen, akzeptieren und unterstützen, so sehr sind sie auch seine Objekte. Jugend ist Segen und Fluch des Fortschritts in gleicher Weise ausgeliefert. Es gibt bislang auch keine Norm, mit der sich eine Generation aus der Verantwortung für die nachfolgenden Generationen heraus freiwillig Grenzen setzt, im Gegenteil. Angesichts des wachsenden Ozonlochs wird der Individualverkehr weiter ausgebaut, angesichts der

Bedrohung durch Militarismus und Kriege werden von Kulturnationen Atombombenversuche unternommen und auch angesichts der schon sichtbaren sozialen Folgen der Medialisierung unserer Welt werden mit Investitionen in Milliardenhöhe Datenautobahnen realisiert, als technisch-ökonomische Projekte, ohne Absicherungen gegen die absehbaren (eben auch) negativen Folgen.

Im Bereich der Inhalte, die über Medien transportiert werden, gibt es dagegen sehr wohl Absicherungen, die unter dem Begriff Jugendschutz firmieren. Gegen die möglichen negativen Einflüsse der Medien auf Denken und Handeln der Jugend werden Restriktionen gesetzt. Zwar sind diese Restriktionen ebenso umstritten wie unvollkommen, zwar ist zu fragen, ob das, was Jugend schädigen kann, Erwachsenen wohl tut, aber immerhin sorgt der Jugendschutz in unserer Gesellschaft zumindest für einen gesellschaftlichen Diskurs über die Bewertung medialer Botschaften und verhindert oder verzögert deren schlimmste Exzesse. Jedoch, auch dieses Korrektiv wird mit dem weiteren Ausbau der Informationstechnik obsolet. Voraussetzung des Schutzes der Jugend ist die Kontrolle des medialen Angebots. Wenn aber beispielsweise das Fernsehangebot nicht nur globalisiert, sondern auf 300 bis 500 Programme ausgeweitet wird, wenn es möglich wird, Programme individuell abzurufen und sich interaktiv in ihnen zu bewegen, wenn die Orte, an denen sich die Jugendlichen befinden, im Virtuellen verschwinden und nicht mehr aufzufinden sind, welche Instanz soll dann kontrollieren und eingreifen. Die zukünftige Medienentwicklung öffnet dem freien kapitalistischen Markt die Information und die Kommunikation. Unbehelligt von Normen und eventuellen Restriktionen kann alles Erdenkliche verkauft werden. Einen Schutz der Jugend, selbst wenn sie und wir dies wollten, gibt es hier nicht mehr.

### **Jugend öffnet Wege neben den Datenautobahnen**

Was aber hat es mit dem Widerstand der Jugend und dem Widerspruch, den eine jede Entwicklung in sich selbst trägt, auf sich? Beide, die Widerständigkeit von Teilen der Jugend und die Widersprüche innerhalb perfekt erscheinender Systeme sind immer dann Hoffnungsträger, wenn kein Selbstregulativ in Aussicht ist. Inwieweit die avisierten Informationssysteme in ihrer Gigantomanie, ihren immensen Kosten und bei den

Problemen der Gegenwart überhaupt realisiert werden bzw. funktionieren können, darüber läßt sich spekulieren. Sicher ist, daß sich die Jugend immer wieder Barrieren gegen den Hauptstrom errichtet, sich nicht nur einfangen läßt, sondern Alternativen entwickelt. Alle jene nichtstaatlichen Organisationen, von der Anti-Atom-Bewegung über Greenpeace bis zu den Fraueninitiativen, sind jenseits und gegen die herrschende Entwicklung entstanden und haben sich inzwischen zu einem Machtfaktor entwickelt, dem die Ökonomie und Politik Rechnung tragen müssen - sie sind allerdings auch keine Jugendbewegungen mehr. Auch das Internet, wengleich vom Pentagon in die Welt gesetzt, entwickelte sich zu einem Tummelplatz der Ideen und kreativen Anarchie - was jetzt mit der fortschreitenden Kommerzialisierung desselben allerdings ein Ende hat. Der Widerstand, den die Jugend, oder besser Teile der Jugend entwickeln, mit dem sie sich absetzen von der in ihren Augen eindimensionalen Welt der Erwachsenen, kann jedoch sehr unterschiedlich sein. Die gesuchten und gelebten Alternativen müssen sich nicht unbedingt nach vorne wenden, sie können sich auch rückwärts orientieren. Sie können eine Rückwendung zu Nationalismus, Militarismus, Rassismus und, wie wir in unserer Gesellschaft erst vor kurzem beobachten mußten, auch Faschismus beinhalten, ebenso wie die Hinwendung zu Humanismus und sozialer Verantwortung. In der Neugier und Experimentierfreude der Jugend steckt ein Potential, das das Postulat, Medien seien Mittler selbstbestimmter menschlicher Kommunikation, ernst nimmt. Es gibt dafür nicht die Menge von Beispielen wie für die Anpassung. Mailboxen, in denen Informationen verbreitet werden, die in unserem konformen Medienwesen keinen Platz finden, lokale Radiosender, die Nachrichten senden, die sonst verschwiegen werden, Videofilme, die von den Problemen und Lösungsvorschlägen jugendlicher Menschen berichten und auch jene Hacker, die die Schwachstellen von Computersystemen nicht zu kriminellen Zwecken, sondern zur Öffnung für die Öffentlichkeit nutzen, können solche Beispiele sein. Gewiß ist, daß die Jugend immer wieder Nebenwege und Umleitungen auf und neben der Datenautobahn schaffen wird. Halten wir uns und den Jugendlichen die Informationsgesellschaft offen, lassen wir eine Gestaltung nicht allein zu Zwecken des Konsums und Profits zu, dann könnte es neben der Datenautobahn auch Wege geben, auf denen sich Menschen treffen, ihre Interessen entwickeln, diese kommunizieren und selbst entscheiden, inwieweit sie sich medialer Stützen oder eigener Fähigkeiten zur Gestaltung ihrer Welt bedienen.

### **3. Hinein in die künstliche Welt. – Hat die Pädagogik eine Chance?**

Da Pädagogik den Anspruch stellt, in eine lebenswerte Erwachsenenwelt zu führen, muß sie sich immer wieder fragen und fragen lassen, ob, wie und in welche Welt sie die Heranwachsenden führt. Damit hat sie ihre Schwierigkeiten. Da es ihre Aufgabe ist, im Bereich des Wissens ebenso wie dem der Moral das weiterzugeben, was sicher ist und Bestand hat, an das sich die Heranwachsenden halten können, wenn sie einmal erwachsen sind, das ihnen die Gewähr gibt, sich bewußt im Leben bewegen und bewähren zu können, ist praktizierte Erziehung fast notwendig konservierende Pädagogik. Sie hält sich, in dem was sie vermittelt, an Erprobtes und in der Praxis Bewährtes. Eng mit dieser genuin statischen Grundhaltung verbunden ist das Phänomen, daß die Pädagogik in der Regel gesellschaftliche Entwicklungen nicht auslöst, sondern auf diese reagiert. Wenn Veränderungen kommen, hat sie meist noch kein Rüstzeug in der Hand, auf diese einzugehen oder gar produktiv mit ihnen umzugehen. Weniger die Konzepte der Erziehungswissenschaft fehlen, denn in der Theorie gibt es, neben den starren monolithischen, sehr flexible, über das Bewußtsein ihrer Zeit und auch der Erzieher hinausgreifende Konzepte. Es fehlt die Fähigkeit pädagogischer Administration und administrierender Pädagogen, sich das Wissen anzueignen, um die Zeitläufte zu begreifen und das Begriffene dann weiterzuvermitteln.

Die Schwierigkeit der Pädagogik im Umgang mit Neuem zeigt sich immer deutlich, wenn sie sich technischen Entwicklungen gegenüberstellt, besonders dann, wenn es solche sind, die in ihr eigenes Territorium der Vermittlung von Anschauung, Wissen und Orientierung bzw. Moral eindringen. Solche konkurrierenden Techniken sind seit geraumer Zeit und in einem immer stärkeren Maße die Medien. Traten sie erst nur als Konkurrenten um die Orientierungen in den Köpfen der Heranwachsenden auf, so beanspruchen sie heute schon weite Bereiche der traditionellen Erziehung, zumindest was den Bereich der Wissensvermittlung betrifft, den zu übernehmen sie beanspruchen. Ja mehr noch, die Möglichkeiten der Rechnertechnik verleiten zu der Behauptung, Kulturtechniken, die die Schule an die Menschen vermittelt, obsolet zu machen. Rechner können nicht nur besser rechnen, sie können besser bzw. korrekter schreiben, zeichnen, konstruieren, analysieren und vieles mehr. Die in Entwicklung befindlichen Netze können darüber hinaus neben die Strukturen der Erziehung wie beispielsweise das Schulwesen

gelegt werden und dieses tendenziell ersetzen, sind sie doch räumlich näher an den Menschen. Die Botschaften kommen ins Haus, man muß sie sich nicht an fremden Orten abholen. Und, das dürfte die größte Gefahr für das Bildungswesen sein, sie versprechen, bei gleicher Effizienz bedeutend billiger zu sein.

## **Erziehung reagiert auf mediale Entwicklungen**

Wie nun reagiert die Pädagogik auf diese Perspektiven? Im Gros ihrer Vertreter durch Ablehnung und Anpassung. Die erste Form des Umganges mit medialen Herausforderungen ist die Ablehnung, gepaart mit Ignoranz. Die neuen Möglichkeiten werden als Bedrohendes, die gut- und festgefügte Ordnung Störendes oder gar Zerstörendes gebrandmarkt und zurückgewiesen. Es wird wahrgenommen, daß neue mediale Techniken und deren Anwendung bestehende Strukturen auflösen und bislang unbekannte Inhalte transportieren können. Für eine Ablehnung lassen sich auch wohlfeile Gründe finden, werden sie doch von der Erscheinung, in der die Technik auf den Markt tritt, selbst geliefert. Massiv gefördert von einer Ökonomie und ihrem politischen Überbau, denen der technische Fortschritt nahezu ausschließlicher Wert als solcher ist, kommen sie als Kommerzprodukte auf den - sichtbaren - Markt, als gewaltträchtige Vergnügungen oder als Leimruten zur Steigerung des Konsums. Verführung, Wertverlust, negatives Vorbild und ähnliche Begriffe beschreiben im Angesicht der Erscheinungsweisen der Techniken vordergründig und plausibel die zu erwartenden Folgen. Die Bewahrpädagogik, die seit hundert Jahren die Medien mit ihren Inhalten zurückweist und ihnen die Schuld an gewalttätigem Handeln von Heranwachsenden gibt, läßt sich mit den Grundzügen ihrer Argumentation auch auf den Komplex der Multimedien anwenden. Diese durch Oberflächenphänomene veranschaulichte Ablehnung läßt sich dann gut mit Ignoranz verbinden. Man verweigert sich einer vertieften Auseinandersetzung mit der medientechnischen Entwicklung und ist schon gar nicht dazu bereit, diese produktiv in das pädagogische Handeln einzubeziehen. Die Tatsache, daß die Heranwachsenden, also die pädagogischen Subjekte, Medien als organischen Bestandteil ihres Lebens ansehen und neue Medien in ihren Alltag integrieren, wird entweder übergangen oder als nochmalige Bestätigung der Gefährlichkeit genommen. Um die staubige und enge pädagogische Provinz wird eine Mauer gezogen, die schon bröckelt, bevor sie erbaut ist.



Die zweite Art der Reaktion ist die Adaption, die Akzeptanz der neuen Medien und der Versuch, sie in die 'bewährte' Pädagogik einzubetten. Im Sog der politisch-ökonomischen Technikbegeisterung treibend, wird die Technik als Bereicherung der pädagogischen Möglichkeiten postuliert. Die von den Kritikern der Medienentwicklung angeprangerten medialen Inhalte werden insoweit als irrelevant dargestellt, als sie als Problem zwar anerkannt werden, aber darauf verwiesen wird, man könne doch die problematischen Inhalte durch pädagogisch wertvolle ersetzen. Die Technik als solche ist das Entscheidende und das Faszinosum, bietet sie doch allem Anschein nach den Rahmen für jedweden Inhalt und vielfältige Möglichkeiten, die Methoden der Vermittlung von Wissen zu erweitern. Sie eröffnet neue Möglichkeiten der Veranschaulichung, der Darstellung komplexer Sachverhalte und der Motivierung der pädagogischen Subjekte, die ja in einer Medienwelt leben und diese bereitwillig akzeptieren und adaptieren. In einer langjährigen Tradition der Forschung und Praxis werden Methoden des digitalisierten Lehrens entwickelt. Was schon in den sechziger Jahren mit den recht sperrigen Formen der programmierten Unterweisung begann, also mit den einfachen Lehrprogrammen, die auf großen, aber nicht sehr leistungsfähigen Rechnern liefen, wird heute in vielfältigsten Formen weitergeführt, mit inzwischen weitgehend kommerzialisierten Programmen auf Heimrechnern, Großrechnern und in Netzwerken. Diese adaptive Pädagogik reduziert den Erziehungsprozeß auf die Vermittlung von Wissen. So kann sie zugleich die sich bietenden technischen Möglichkeiten der Wissensvermittlung und -verstärkung nutzen und den gesamten Komplex des sozialen Lernens ausklammern. Würde sie diesen einbeziehen, so müßte sie analytisch ebenso sorgfältig, wie sie dem Aufbau kognitiver Strukturen nachgeht, die sozialen Folgen der Informations- und Kommunikationstechnik untersuchen. So aber leistet sie mit der Entwicklung von 'Lernwelten', unterstützt von Staat und Wirtschaft, ihren Beitrag zur reibungslosen Einfügung von Multimedia und Datenautobahnen in die pädagogischen Strukturen.

### **Erziehung kann reflexiv an der Informationsgesellschaft teilhaben.**

Die pointierte Kennzeichnung der beiden pädagogischen Richtungen, die den Umgang mit den Informations- und Kommunikationstechniken bestimmen, bedeutet ebensowenig eine Leugnung der inhaltlichen Probleme, die sich mit den Medien stellen, wie die

Ablehnung verbesserter Lehr- und Lernmöglichkeiten, die durch die neuen Techniken für die Darstellung und Veranschaulichung von Lehrstoff gegeben sind - warum sollte man beispielsweise Vorgänge, die heute häufig als trockener Wissensstoff vermittelt werden müssen, wie z.B. die Entstehung molekularer Strukturen oder die Lebensverhältnisse in mittelalterlichen Feudalstaaten, nicht in virtuellen dreidimensionalen Räumen veranschaulichen und leichter begreifbar machen? Aber es ist für eine zukunftsweisende Pädagogik zu wenig, Prophylaxe und Didaktik zu betreiben. Wo die Emanzipation der Heranwachsenden im Mittelpunkt steht, die Entwicklung ihrer Fähigkeiten, die Welt zu begreifen und sozial verantwortlich mitzugestalten, da muß sich Erziehung mit einer neuen, vielschichtigen und allumfassenden Entwicklung in all ihrer Komplexität auseinandersetzen.

Die umfassende Auseinandersetzung mit einer zukünftigen Informationsgesellschaft ist eine anspruchsvolle und umfangreiche Aufgabe, der sich die Pädagogik aber, so meine ich, weder entziehen kann noch sollte. Eine ihrer vornehmsten Aufgaben ist und bleibt es aufzuklären, sie muß sich verstehen als politische Bildung, die Wissen und Einsichten vermittelt, die die Heranwachsenden zu Partizipation in der Gesellschaft und Selbstbestimmung ihres Handelns befähigt. Für den Bereich der Informations- und Kommunikationstechniken heißt dies zuerst einmal, daß sie deren Struktur verstehbar machen muß. Bislang treten uns die Medien nämlich nicht als sichtbares Netz gegenüber, sondern sie sind in der Alltäglichkeit verborgen. Sie stellen sich dar und werden dargestellt als völlig unterschiedlich: der Computer ein eigenes Medium ebenso wie das Fernsehen, der Hörfunk, das Telefon, das Internet, die CD usw. Dabei werden, wie skizziert, zur Zeit alle diese Medien im Verbund mit vielen anderen in einem einzigen riesigen Netz zusammengefaßt und somit potentiell zentral kontrolliert und gesteuert. Aufklärung tut also schon deshalb not, weil die Voraussetzung für demokratische Partizipation die Kenntnis des Ganzen ist. Das aber wird zerstückelt dargeboten. Diese Atomisierung von Wissen und Bewußtsein ist aufzuheben, Zusammenhänge sind klarzumachen und zu verdeutlichen. Um über eine komplexe Entwicklung mitzubestimmen, muß man deren Strukturen in ihren Teilen und im Ganzen kennen.

Daraus resultierend stellt sich der Medienpädagogik die Aufgabe zu generalisieren. Die Notwendigkeit, sich über die Beschränkung einer speziellen Pädagogik zu erheben,

folgt aus der Omnipräsenz und der stetig zunehmenden Bedeutung der Medien selbst. Da die Medien in alle Lebensbereiche steuernd und bestimmend eingreifen, ergibt sich auch für die Pädagogik die Notwendigkeit, diese Bereiche in ihre Theorie und Praxis einzubeziehen. Die Realität hat so auch die Debatte über die Notwendigkeit der Verschulung der Medienpädagogik auf dem Wege der Einrichtung eines Faches Medienkunde überholt. Wo die Medien in allen Lehrgegenständen bereits vorhanden sind, bedarf es keiner abgetrennten Lehre, sondern einer integrierten Kritik und Reflexion des Einflußfaktors Medien, seiner Berechtigung und seiner Bedeutung.

Um jedoch andererseits diesem Anspruch, den medialen Einfluß in den verschiedenen Bereichen kritisch-analytisch zu erfassen und die vielfache Präsenz zu erkennen und zu bewerten, gerecht werden zu können, sind von der Medienpädagogik die Kenntnisse der Wissenschaften mit einzubeziehen, die sich gleichfalls mit dem Problembereich Medien auseinandersetzen. Die bei Verfechtern und Gegnern übereinstimmende Einschätzung, die avisierte Informationsgesellschaft werde weitere tiefgreifende Veränderungen global, sozial und auch individuell zur Folge haben, erfordert es, die Aussagen all jener Disziplinen zur Kenntnis zu nehmen, die solche Veränderungen analysieren und diese gestalten. Darin sind Volkswirtschaft, Kommunikationswissenschaft, Psychologie und Soziologie ebenso einbezogen wie die genuin informationstechnische Disziplin Informatik und die sich neu entwickelnden wie die Bionik, deren Ziel eine Verknüpfung von Rechnern mit lebenden Systemen ist. Pädagogik muß sich somit zum einen fachkundig machen bezüglich all der Bereiche, in welche Medien eingreifen (werden) und der Effekte, die sie dabei erzielen (werden), sie muß aber auch eingreifen in diese Bereiche und vor allem die Kompetenz der Menschen stärken, Entwicklungen nicht hinzunehmen, sondern zu bestimmen, Zukunftsentwürfe zu machen, statt sich von zweckrationalistischen Entscheidungen in Zukunftsängsten hin und her jagen zu lassen. Es wird zur wichtigen Aufgabe, das Wissen und auch die ethischen Kräfte der Menschen zu steigern.

Der umfassenden Auseinandersetzung mit Inhalten müßte eine vielfältige Anwendung von Methoden korrespondieren. Während sich die Pädagogik bis heute dem Erkennen wie dem Vermitteln von Inhalten vornehmlich über die Schrift und das Wort nähert, werden mediale Inhalte weit mehr über das Bild, das Zeichen, die Musik und den Ton mitgeteilt. Sprache und Schrift sind sicher hochkomplexe, aber auch hochabstrakte Informations-

und Kommunikationsmedien. Mit Worten kann man ein Bild, aber nicht mit einem Bild einen abstrakten Begriff beschreiben. Andererseits kann das Bild gegenüber der Sprache häufig besser Assoziatives und Emotionales zum Ausdruck bringen. Außerdem steht nicht jedem die Fähigkeit der perfekten Handhabung von Sprache und Schrift zur Verfügung. Diese Fähigkeit erwirbt sich der Mensch in einem sozialen Lernprozeß, dessen Erfolg neben gesellschaftlichen und individuellen Faktoren bestimmt ist von seiner sozialen Herkunft und seinem schulischen Werdegang. Die technische Entwicklung erlaubt es, daß potentiell jeder sich des gesamten Repertoires medialer Ausdrucksweisen bedienen kann. Die Aufgabe der Pädagogik, die Kompetenz im Umgang mit den Medien zu steigern, beinhaltet die Fertigkeit, mediale Gestaltungsmöglichkeiten selbst zur Vermittlung von Inhalten zu nutzen. Diese Fähigkeit, sich mitzuteilen und die Fertigkeit, Medien hierfür indienst zu nehmen muß von den Pädagogen meist nicht einmal, wie so viele andere Inhalte, an die Jugendlichen herangebracht werden. In vielen Fällen würde es genügen, den Jugendlichen die Räume zu öffnen, die sie zur Entfaltung ihrer Fähigkeiten und Fertigkeiten benötigen. Den Umgang mit Kassettenrekordern beispielsweise sind die meisten Jugendlichen gewohnt und die Herstellung einer Dokumentation mit Interviews, Kommentaren und Musik bereitet ihnen keine großen Schwierigkeiten, eher benötigen sie Hilfe bei der inhaltlichen Gestaltung. Ihre Bilder, die sie sich machen, von sich, anderen, der Welt, können sie auch, wenn ihnen die Möglichkeit gegeben wird, in Foto oder Video umsetzen. Und meist finden sie ja selbst die Wege, sich ein technisches Medium anzueignen. Die Mailbox, der elektronische Briefkasten, wird dort, wo sich Jugendliche ihrer bedienen, ebenso als Kommunikationsmittel benutzt wie von anderen der CB-Funk: ohne allzu hohe Ansprüche zum Ratschen und Tratschen - aber auch das gehört zur Kommunikation und ist für Jugendliche mindestens so sinnvoll wie die Übertragung von Börsennachrichten über das gleiche Medium (Schorb/ Theunert 1989).

Mit der zunehmenden Medialisierung ist die Pädagogik gefordert, neue, alternative und selbstverständliche Umgangsweisen mit den Medien aufzuspüren und weiterzugeben. Sie wird diese Umgangsweisen am ehesten bei denjenigen Jugendlichen finden, für die Medien nichts Neues sind und die, wie oben angedeutet, Wege neben den und wider die Datenautobahnen suchen und finden. Daneben aber sollten sich die Pädagogen fragen, wo sie selbst die zunehmenden Möglichkeiten medialer Mitteilungsformen nutzen können.

Wenn von interessierter Seite, von der Medienindustrie und den ihr verpflichteten Wissenschaftlern die vorherrschende Pädagogik als anachronistisch bezeichnet wird, weil sie sich in einer mediatisierten Welt nur der Medien Wort und Schrift bedient, so ist daran neben der erkennbaren ökonomischen Absicht richtig, daß die Vielfalt medialer Ausdrucksmöglichkeiten von den meisten Pädagogen nicht genutzt und damit auf wichtige Vermittlungsmöglichkeiten verzichtet wird. Voraussetzung einer Änderung dieses Zustandes allerdings ist, daß die Pädagogen ihr Methodenrepertoire erweitern, daß sie sich selbst in die Lage versetzen, mit neuen technischen und gesellschaftlichen Entwicklungen Schritt zu halten, kurz, daß sie das, was sie von ihren Schülern wünschen, selbst tun: Lernen.

Nicht nur Kritiker wie Virilio, auch die, welche die rasante Entwicklung der IuK-Technologien grundsätzlich begrüßen, sprechen davon, daß wir uns in einer neuen gesellschaftlich-ökonomischen Revolution befinden, die ähnlich weitreichende Folgen haben wird wie die Mechanisierung im 17./18. Jahrhundert. Durch die damit einhergehenden "strukturellen Veränderungen hat das Bildungswesen sein uraltes Monopol verloren. Während in 'klassischen' Gesellschaftssystemen alle Qualifikationen notwendigerweise über Bildungsinvestitionen von Bildung und Ausbildung an das Gesellschafts- und das Beschäftigungssystem geliefert werden mußten, können wir heute viele Prozesse von der informationstechnischen Industrie durch entsprechende Investitionen bekommen." (Haefner 1987, S. 39f) Daß diese Annahme durchaus berechtigt ist, kann man bereits an vielen Stellen beobachten, an der innerbetrieblichen Ausbildung der Informationsindustrie selbst, die sich neben weltweiten Netzen aller Formen der elektronischen Visualisierung bedient, an den weltweit - gegen Entgelt und mit spezieller Berechtigung - zugänglichen Expertensystemen, die in Verbindung mit riesigen Datenbanken Wissen und Lösungsmöglichkeiten eines Spezialgebietes anbieten, und auch an den Programmen, die ein jeder erwerben kann, um z.B. Englisch oder Maschinenschreiben zu lernen. Die Möglichkeit, daß eine Entlastung von Wissensstoff, der über Informationssysteme und nicht über pädagogische Einrichtungen zugänglich gemacht wird, der Erziehung die Chance einräumt, sich intensiv um soziales Lernen zu bemühen und die Fähigkeit zur Meisterung und Steuerung informationstechnischer

Systeme zu stärken, sollte bei aller Skepsis wegen der aktuellen offensichtlich gegenteiligen Hauptströmungen nicht von vornherein ausgeschlossen werden.

Die Auffassung von Pädagogik, die hinter diesen Prämissen steht, ist es, mit klaren Zielsetzungen, aber offen an die Medien heranzugehen, sie nicht zu fürchten, sondern zu versuchen, sie als Werkzeuge zu nutzen. In diesem Sinne ließe sich auch die These von der Strukturveränderung des Bildungswesens positiv aufnehmen. Einen Hinweis könnten dabei Modelle bieten, welche für den Bereich der Arbeit entwickelt wurden - ohne allerdings auch nur in Ansätzen realisiert zu sein - und die davon ausgehen, daß die Zeit, welche auf der Grundlage der Informations- und Kommunikationstechniken durch Rationalisierung eingespart wurde, zur Höherqualifikation der Arbeitenden und in der Folge zur Erweiterung ihrer Mitbestimmungsmöglichkeiten genutzt wird. Wenn sich bestimmte Lernstoffe, vornehmlich im rein Kognitiven tatsächlich besser, effektiver und für den Lernenden angenehmer mittels rechnergesteuerter Lehrsysteme vermitteln lassen, warum sollten dann solche Systeme nicht angewandt werden, unter der Voraussetzung allerdings, daß, wie schon angesprochen, in den dann gewonnenen Räumen, endlich ein Lernen im sozialen Verband ermöglicht wird, das sich nicht mit Bruchstücken, sondern mit Zusammenhängen beschäftigt. Dieses ganzheitliche Lernen müßte beispielsweise in die Lage versetzen, nach dem Funktionieren von Lernsystemen zu fragen und den Sinn ihres Einsatzes zu beurteilen. Es müßte weiter in die Lage versetzen, Wissens- und Lebensbereiche in ihrer Vernetzung zu begreifen und damit auch hinter die Erscheinungen zu sehen, also ein reflexiv-kritisches und vernetztes Denken und Handeln fördern. Ein solches Lernen wäre dann auch nicht mehr unbedingt an den traditionellen Lernort Schule gebunden. Es könnte explorativ überall dort gelernt werden, wo das Leben ist: zuhause, im Dorf, im Stadtteil, in der Fabrik usw.

Datenautobahn, Multimedia und virtuelle Realität sind einerseits Begriffe, die eine höchst problematische Entwicklung beschreiben, die unter dem Primat der Technik und der ökonomischen Rationalität den Prozeß der gesellschaftlichen und subjektiven Isolierung und Entsolidarisierung vorantreiben und Jugendliche wie Erwachsene weiter entfernen von dem Umgang mit der realen Welt, die sie stattdessen in eine immer realer werdende virtuelle Welt locken. Andererseits skizzieren sie auch Chancen, bislang bestehende Grenzen der Kommunikation und der Lebensstrukturen zu überschreiten, sich von Mühen

der Organisation des Alltäglichen zu entlasten und die gewonnene Kraft anderen, vielleicht sinnvollerem Aufgaben zuzuwenden. Auch wenn man angesichts der Wirklichkeit solchen Vorstellungen skeptisch gegenübersteht, der Versuch, gegen den Strom zu schwimmen, bleibt die einzige Chance, nicht von ihm fortgerissen zu werden. Die Widerständigkeit und der Einfallsreichtum von, zugegeben kleinen, Gruppen Jugendlicher kann Anregungen hierfür geben und verdient es, unterstützt zu werden.

## Literatur

Bruder, K.J. (1990). Männliche Sozialisation und ihre Folgen für die Einstellung zur Technik. In Schorb, B., Wielpütz, R. (Hrsg.), Basic für Eva?, Opladen

Gore, A. (1993. 4te). Wege zum Gleichgewicht. Ein Marshallplan für die Erde. Frankfurt/Main

Haefner, K. (1987). Medienpädagogik im Computerzeitalter. In Issing, L. J. (Hrsg.), Medienpädagogik im Informationszeitalter. Weinheim

Schorb, B. (1993). Fernsehen und neue Medien 1960 - 1990. In Friedrich Ebert Stiftung (Hrsg.), Archiv für Sozialgeschichte 33. Band (S. 425 - 457). Bonn

Schorb, B., Theunert, H. (Hrsg.). (1989). Ran an den Computer? Zwischen Euphorie und Distanz - Die IuK Techniken in der Jugendarbeit. München

Prof. Dr Bernd Schorb lehrt an der Universität Leipzig Medienpädagogik und Weiterbildung und ist Vorstand des Institut Jugend Film Fernsehen, München

*Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des*

*Rechteinhabers unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.*