

Jugendgeneration @ oder: Die Fortschrittsagenten

Über die Schwierigkeiten, sich in einer Multioptionsgesellschaft zu orientieren / Ein Beitrag von Claus J. Tully

Im Zeitalter der Informationsgesellschaft gelten Traditionen nicht mehr viel. Technische Produkte und ein eigentümliches Vertrauen in sie dominieren das soziale Miteinander der Jugendlichen. Vor diesem Hintergrund weist die Jugendforschung auf zwei scheinbar dauerhaft stabile Befunde hin: Besonders Jungen aus weniger gebildeten Elternhäusern sind kaum an Computern interessiert. Und: Jugendlichen ist nicht der Gebrauchswert von Geräten wie Handys wichtig, sondern der Erlebnissgewinn. Wir dokumentieren zu dem Thema einen Beitrag von Claus Tully. Er ist wissenschaftlicher Referent am Deutschen Jugendinstitut in München. Von ihm erscheint demnächst das Buch "Mensch-Maschine-Megabyte".

In der vorindustriellen Welt und auch in der Industriegesellschaft war Erfahrung wichtig. Sie wurde bewahrt und weitergegeben. Der Umgang mit Werkzeugen, Maschinen und Apparaten war durch Sorgfalt gekennzeichnet und wurde entsprechend vorbereitet und eingeübt. Unter den Bedingungen der neuen Technologien ändert sich dies grundlegend. Im Zeitalter der Informationsgesellschaft gilt Tradition nicht mehr viel. Sie weicht der Innovation und der auf Dauer gestellten Kreativität. Diese neuen ökonomisch-technischen Imperative greifen auf das soziale Zusammenleben über und finden ihren Ausdruck in einer Lebensphilosophie des Easy Going, wofür u. a. "Computerkids", Vertreter der "Chip-Generation" oder der "Generation @" und der "dot.coms" (das sind die "Punkt-COMs") sowie Repräsentanten der "New Economy" stehen. Ihnen ist eines gemeinsam: Sie sind ausgestattet mit digitalen Grundqualifikationen und fungieren als Träger gesellschaftlichen Fortschritts.

Jugendlichen kommt auf diese Weise neue Aufmerksamkeit zu. Schulen gehen ans Netz. Schülerinnen und Schüler auch. Solche Entwicklungen werden intensiv gefördert, damit Jugendliche ihrer Rolle als Fortschrittsagenten nachkommen können. Mehr Vernetzung, mehr Technik, mehr Computer sollen das Land voranbringen. Das Vertrauen in technische Lösungsangebote zur gesellschaftlichen Entwicklung ist nicht neu. Wie einst bei der Verbreitung von Fernsehen und Kassettenrecorder wird nun mit Computer und Internet die Hoffnung auf umfassende Innovation verknüpft.

Basis der neuen Gesellschaft soll die allseitige Verfügbarkeit von Informationen sein, womit einem Diktum der 70er Jahre folgend Informationsangebote Wissensunterschiede nivellieren. Aber Bildungsangebote im TV, wozu auch das Telekolleg (ab 1966 im Bayerischen Rundfunk) und gut aufbereitete Informationssendungen gehören, waren zwar innovativ, wurden aber nur von einer Minderheit interessiert genutzt. Heute wie damals ist freier Informationszugang nur die eine Seite der Geschichte, vorausgesetzt sind nicht nur dichte Datennetze, sondern auch Interesse und der Prozess der Aneignung. Die Erkenntnis, dass aus Informationen erst über mühevollen Schritte der individuellen Kontextualisierung Wissen werden kann, scheint wenig verbreitet. Zusätzliche Informationsangebote und Datenautobahnen schaffen weder Wissen für alle, noch werden ungleiche soziale Ausgangslagen beseitigt.

Augenscheinlich wird heute geschätzt, was mit den Adjektiven neu, modisch und jugendlich verbunden ist. Jungsein steht für Dynamik, Offenheit und Zukunft, wie Technik auch. Was rechtfertigt diese Mutmaßungen? Die jüngst publizierte international vergleichende Pisa-Studie lässt in diesem Zusammenhang aufmerken: Wissen scheint nicht primär von der technischen Ausstattung abzuhängen, sondern ist vielmehr Ergebnis eines intensiven Lernprozesses, der lernbereite Schüler voraussetzt; soziale Unterschiede werden durch die Verwendung neuer

Technologien offensichtlich nicht eliminiert; eher schon verliert die Chip-Generation fallweise den Überblick über die kursierenden Informationen. Bis in die 80er Jahre hinein gab es intensive Anstrengungen für eine Organisation der Bildung, die Chancengleichheit sichern sollte.

Heute leben wir in einer "Multioptionsgesellschaft". Statt Chancengleichheit gibt es heute nahezu unbegrenzte Möglichkeiten. Egal ob es um Kommunikation (mit dem Handy, Festnetz, Chat, Buddylist, E-Mail) oder um Informationsbeschaffung geht. Technische Möglichkeiten können nur dann zu sozialen Realitäten werden, wenn die Technik gesellschaftlich eingebunden ist, sie muss gestaltet werden und soziale Entwicklungen haben ihre eigenen Evaluierungskriterien. Diese sind Gleichheit, persönliche Freiheit, Herrschaftskontrolle usw. Wie sieht aber die Beziehung zwischen Gesellschaft, Technik und Jugend heute aus?

Jugend und Technik: Befunde

Technik steht für Zukunft und neue Technik für noch nicht vollständig ausgeschöpfte Anwendungsmöglichkeiten. Die der Technik zugeschriebene Potenzialität teilt sie mit der Jugend als künftige Generation. Vermutlich ist dies der Grund, warum sich Umfragen immer wieder dem Verhältnis der jungen Menschen zur Technik zuwenden. Die heutige Jugend macht sich fit für die neue Technik, also, so der nicht zulässige Schluss, macht sich damit die Gesellschaft fit und zukunftsfähig. Tatsächlich tut die Gesellschaft nicht viel, sie stellt Soft- und Hardware zur Verfügung. Über Hardware verfügen Jugendliche, wie Ergebnisse von Umfragen zeigen, mittlerweile ausreichend.

Mehr als die Hälfte der Jugendlichen nutzt regelmäßig einen PC, jeder Dritte bis Vierte hat Internet-Zugang. Die Computer werden für Spiele genutzt, zum Texte schreiben, zum Malen und um Grafiken zu erstellen. Ganz wichtig ist es, vom PC aus SMS zu verschicken und irgend-was aus dem Netz herunterzuladen. Im Internet sind Chat-Seiten sowie Pages von Musiksendern und Serien interessant. Dementsprechend attestiert sich auch die Hälfte der Jugendlichen gute Kenntnisse im Umgang mit Netz und Computer. Dies gilt für Jungen noch mehr als für Mädchen und junge Frauen. Junge Frauen und junge Männer leben gleichermaßen in moder-nen Welten, d.h. ihr Leben ist "vernetzt und verkabelt". Sie gebrauchen Handy und Computer; sie bedienen sich des Internets und verbringen in steigendem Umfang Freizeit mit technischen Geräten. Von den gut 40 Millionen Handys, die derzeit in Deutschland in Benutzung sind, entfallen schätzungsweise 30 bis 40 Prozent auf Kinder und Jugendliche. Bescheinigen lässt sich hohes Technikinteresse, Mitte der 80er Jahre war das noch anders. Unter dem Eindruck von Kernkraft und anderen großtechnischen Projekten wurden zu Recht die Risiken dieser Entwicklungen bedacht.

Heute geht es um die "kleinen Helfer" im Alltag, die Mini-Disc-Player, Kameras und Handys, Anrufbeantworter, Fahrzeuge und vieles anderes mehr. Über diese Apparate kann verfügt werden und der Umgang mit ihnen ein unernster, spielerischer und ein situativer, wie es dem Lebensgefühl des Aufwachsens gemäß ist. Jugendliche hantieren mit diesen Apparaten höchst virtuos. Die technischen Gadgets kommen am häufigsten im Freizeitbereich zur Anwendung. Einen Großteil ihres Budgets wenden Jugendliche für technische Accessoires und technikbezogenen Bedürfnisse auf.

Zwei immer wiederkehrende Befunde von Jugendstudien gilt es herauszuheben: Jugendliche aus weniger gebildeten Elternhäusern interessieren sich kaum für die neueren Formen der Technik. Ihnen sind die älteren Techniken wie Auto und Motorrad wichtiger. Männliche Jugendliche, vor allem die aus den unteren sozialen Schichten, verwenden Technik, um die eigene Wirkung zu unterstreichen. Technik besitzt eine symbolische Komponente, sie hat Darstellungswert. Das Fahrzeug oder das neueste Handy spricht für seinen Besitzer. Zum Zweiten: Jugendlichen geht es nicht mehr nur um den Gebrauchswert, sondern um den gewinnbaren Erlebniswert. Die Gebrauchsfähigkeit drückt sich darin aus, dass die neuesten Features verfügbar sind und der Gebrauch Spaß macht. Wenn Erwachsene sich

ein neues Gerät aneignen, versuchen sie stets, den neuen Apparat in ihre erprobten Handlungsroutinen einzubauen. Jugendliche im Unterschied greifen neue Entwicklungen in spielerischer Weise auf.

Alltagstechnik sozialisiert

Jugendliche gehören absetzend zu den Eltern und Großeltern einer anderen Generation an. Von dem Soziologen Karl Mannheim wissen wir: Generationen sind Erlebnisgemeinschaften. In jüngster Zeit wird der Generationenbegriff nahezu inflationär gebraucht: Die 89er-, Golf-, Null-Bock-, Big-Brother-Generation usw. betreten, so wird gemutmaßt, die gesellschaftliche Bühne und prägen ihr zukünftiges Erscheinungsbild. Hier heißt es jedoch, klar zu trennen, da nicht jede Erfahrung generationsformierend wirkt. Die Mitglieder einer Generation teilen Erlebnisse, die ihr Bewusstsein, ihr Denken und Handeln formen. Prägende Erlebnisse sind heute unter anderem der Gebrauch von Spielkonsolen, Computer. Früher, in den 50er und 60er Jahren, waren es möglicherweise Mopeds von Kreidler oder ein Kofferplattenspieler von Loewe-Opta. Denkt die Gesellschaft an Jugend, dann geht es um Erwartungen, die die Gesellschaft an die nachwachsende Generation richtet. Die Heranwachsenden sollen sich in gegebene Strukturen einfügen, Werte und Normen übernehmen, um die Stabilität des Gemeinwesens zu garantieren. Soweit Kids und Teens eigene Lebensstile kultivieren wollen, da es ihnen um Ablösung und Verselbstständigung geht, ist damit die Suche nach Autonomie und Freiräumen verbunden. Bei der Verselbstständigung fällt den Gadgets eine Schlüsselrolle zu. Mit ihnen lässt sich viel anstellen, sich einklinken, kommunizieren, Musik hören, Filme und Clips downloaden, beweglich sein. Zudem sichert die Beherrschung neuester Techniken nicht nur im Kreis der Freunde, sondern auch seitens der Erwachsenen Reputation. Technik stiftet Anerkennung in einer vieldeutigen Lebenswelt. Offensichtlich erfährt der Umgang mit den Artefakten auf Seiten der Gesellschaft, da er für gesellschaftliche Modernisierung steht, wie auch unter den Peers (die Gleichaltrigen), da er soziale Anerkennung bringt, hohe Wertschätzung. Auf diesem Weg erleben Jugendliche neue Formen (technikbezogener) Anerkennung. Die Gadgets, also all die kleinen Helfer, werden zu einer wichtigen Sozialisationsgröße.

Wenn die Benutzung von Apparaten wichtig ist, bedarf es der Mittel, um sie zu erwerben. Die gestiegene Verschuldung unter Jugendlichen zeigt an, dass Handys zwar benutzt, Handyrechnungen aber nicht beglichen werden können. Jugendliche telefonieren, surfen oder spielen immer dann, wenn ihnen langweilig ist. Sie suchen spielerische Zerstreuung per Fernsehen, Video, Surfen im Internet und Games am Bildschirm. Die digitale Welt erscheint einfach und angenehm, geliefert wird eine geglättete Sicht auf die eigene Umwelt, die tendenziell ausgeblendet wird. Soziale Komplexität wird reduziert, was nicht gefällt, wird weggezappt.

Viele Jugendliche erleben eine gravierende Diskrepanz zwischen dem gesellschaftlichen Leitbild des Easy Going, wie es mit der Nutzung technischer Gadgets verbunden wird. Die Apparate versprechen "convenience, comfort and joy", d.h. Spaß und Annehmlichkeit. Auf der einen Seite stehen die Möglichkeiten und Versprechungen der virtuellen Welt, auf der anderen Seite entscheidet der spielerische Technikumgang nicht über die gesellschaftliche Verankerung. Hier zählen nach wie vor der Zugang zu einem Ausbildungsbetrieb, berufliche Fähigkeiten und Fertigkeiten etc. den Gang der Dinge. Einerseits sind digitale Fertigkeiten unterstellt, andererseits garantieren sie die Inklusion in die Gesellschaft nicht, allenfalls sind sie wichtig, um eine Exklusion zu vermeiden. Wie sich zeigt, hat die Benutzung digitaler Apparate den sozialen Alltag bereits verändert. Thesenhaft kann man dies folgendermaßen umreißen: Mit den technischen Apparaten, die zur Verfügung stehen und in den Alltag eingebaut werden, steigt der individuelle Handlungsspielraum. Die Subjekte können mehr gestalten, es ist weniger geregelt, es kommt zu einem Rückzug der Institutionen. Was auch bedeutet, dass dem Einzelnen mehr Verantwortung zufällt. Gerade Jugendliche sind dafür nicht immer gerüstet. Bildung, die Zukunftschancen eröffnet, wird nicht mehr nur in der Schule vermittelt, sondern obliegt zunehmend individuellen Anstrengungen und familialer Unterstützung. Computerwissen entsteht

in erster Linie im Umgang mit dem Computer. Wer keinen hat, kann kein Wissen erwerben und wird auch später beim Übergang ins Erwerbsleben benachteiligt. Wer sich nicht für Bildung interessiert, nutzt Computer entsprechend, primär zur Ablenkung. Fremdsprachen, Mathe oder Physik mit Hilfe des Computers lernen werden nur diejenigen, die um diese Möglichkeit wissen und sich davon etwas versprechen. Der Rest klickt auf die Pages der Stars, Serien und Spiele.

Wachsende Spiel-Räume

Mit wachsenden Spiel-Räumen, die die Freizeit- und Zerstreuungsindustrie schafft, werden aktiv gestaltete Räume authentische Selbstentfaltung enger und zugleich wichtiger. Mit der allseitigen Verfügbarkeit von Informationen wird Wissen und soziale Kompetenz nur scheinbar substituiert. Jugendliche erfahren die Widersprüche zwischen medialen Versprechungen und realen Anforderungen. Die Leichtigkeit der Soap-Operas konfliktiert mit der Härte des Arbeitsmarkts. Selbstzweifel und Verunsicherung sind häufig die Folge. Wegen dieser Diskrepanz gilt es, Jugendliche dabei zu unterstützen ihre soziale Einbindung auf Grundlage eines realistischen Gesellschaftsbezugs zu gestalten. Hierzu dienen im Besonderen jugendzentrierte Räume. Die Eindeutigkeit der medialen Welt ist nicht real. Jugendliche brauchen Räume der Selbsterfahrung und insbesondere Räume, in denen Unsicherheit und Scheitern geübt werden können. Jugendliche müssen sich handelnd den neuen Unübersichtlichkeiten stellen können. Sicherheit muss trainiert und erarbeitet werden. Wenn dies nicht in Schule, Familie und Betrieb möglich ist, dann eben in anderen, dafür geschaffenen nichtvirtuellen, sondern realen Welten.

Technik hebt Bezüge auf und dekontextualisiert, die wachsende Unverbindlichkeit technisch vermittelter Kommunikation spricht dafür. Von Technik erzeugte gesellschaftliche Probleme lassen sich niemals technisch, sondern nur sozial bewältigen. Die Technisierung der modernen Gesellschaft wird von den Kindern und Jugendlichen nur scheinbar reibungslos nachvollzogen. In Wirklichkeit birgt der Prozess der Aneignung technischer Standards ein Konfliktpotenzial, welches sich am Beispiel der Verwechslung technischen und sozialen Funktionierens offenbart. Mit Super Mario lässt sich spielen, nicht mit Menschen; gewalttätiges Verhalten und Agieren im Spiel erhöht absehbar den erreichbaren Score, im sozialen Alltag ist dies unerwünscht.

Schulische und außerschulische Bildung hat seit gut einem Jahrzehnt einen Schwerpunkt in der Förderung von Technikakzeptanz und angemessenem Umgang mit neuen Technologien. Das war richtig so. Es wäre allerdings fatal zu glauben, wenn erst mal die Schulen am Netz sind, wenn möglichst viele PCs im Gebrauch Heranwachsender stehen, dann könne sich Bildung aus einem Feld zurückziehen, weil ja Jugendliche all das, was für gesellschaftliche Modernisierung steht, von den Jugendlichen willig aufgegriffen wird. Bildungsarbeit muss sich an der Schnittstelle von Technik und Sozialem verorten, sie muss aufzeigen, wie Technik in den Alltag hineinspielt, wie sie ihn verändert, gestaltet und überformt. Letztlich muss ihre Leistung darin bestehen zu zeigen, was mit ihr realisierbar werden kann und wenn ja, unter welchen Bedingungen. Was sind die Voraussetzungen zur Implementierung moderner Technik und wie können sie bewerkstelligt werden? Der Computer und das Internet sind nicht nur technische Errungenschaften, sondern kulturelle und soziale Phänomene gleichermaßen. Dies gilt es, den Jugendlichen zu vermitteln.

Siehe auch das Ressort Computer/Internet

[document info]

Copyright © Frankfurter Rundschau 2002

Dokument erstellt am 20.05.2002 um 21:07:43 Uhr

Erscheinungsdatum 18.05.2002