



Wolfgang Zacharias

## Medienkindheit 2000

Spekulationen fürs 3. Jahrtausend

*Ein Text aus: Zacharias, Wolfgang (Hrsg.) (1996). Interaktiv. Im Labyrinth der Wirklichkeiten. Bonn: Kulturpolitische Gesellschaft.*

35

„Was wir heute digital nennen, ist die Wiederentdeckung der biologischen Beziehungen in der Gesellschaft. Das Hirn des einzelnen wird mehr und mehr zum Modell für das gesellschaftliche Ganze.“ Edgar Reitz 1995

Sensibel mit Zukünften umzugehen tut not und ist an der Zeit – gerade im Horizont 2000: an der Schwelle zum dritten Jahrtausend, wie sich pathetisch sagen läßt.

Sensibel heißt auch, auf die Gefährdung von Zukunft überhaupt zu achten, gegenwärtiges Denken und Handeln auf »Überleben« einrichten, zum Beispiel ökologisch und ökonomisch, von natürlicher Ressourcenbewahrung bis zur gerechten Arbeitsverteilung: »Zukunftsmarkt Deutschland – Bausteine für eine nachhaltige Entwicklung« heißt beispielsweise eine aktuelle Wanderausstellung des Bund Naturschutz mit Motto »Freunde der Erde«.

Sensibel aber gilt es auch zu sein im Umgang mit Prognosen, die die Zukunft und einzelne Felder, rote Fäden durch die Geschichte [woher? wohin?] betreffen. Spekulativ ist das allemal, und oft kommt es sehr anders, als man denkt und wie der Volksmund schon lange weiß.

Flotte Zukunftsentwürfe, die expansive quantitative und qualitative Fortschreibung und Verlängerung des »Hier und Heute«, das ist es natürlich auch nicht [mehr]. Wir sollten es besser wissen, und beispielsweise der Euphorie kommerzieller Interessen

mißtrauen ... Wir nähern uns dem Thema: Multimedia – Wort des Jahres 1995, eine neue glänzende Zukunft für die Menschheit? Vorsicht.

Denn sensibel ist auch mit dem Stichwort »Kindheit« umzugehen: Keine Generation ist wie die andere, gerade das hat die Lebensstilforschung ergeben. Aus Kindern werden Jugendliche und Erwachsene, die aus jeweiligen generationsspezifisch unterschiedlichen Lebenswelten neue, veränderte Vorstellungen, Werte, Lebensweisen ziehen als vielleicht gehofft, erwartet, vorhergesagt – wer wüßte das besser als die Alt-68er, ehrlich eingestanden.

Also: Vorsicht und Offenheit ist angesagt in der Spekulation um Zukünfte. Das gilt insbesondere in Sachen Medien und Kinder: Kindheit ist kein stabiler Zustand, zumindest soziokulturell jenseits der biologisch-anthropologischen Konstanten. Und Medien? Als »die neuen Medien« verändern sie (vielleicht) die Welt und die Wirklichkeiten – so sagen manche und sehen dies in der großen historischen Dimension: Wir verlassen die »Gutenberg-Galaxis« der Linearität, der Herrschaft von Alphabet und Begriff, und wir überwinden die technisch-mechanische Welt industrieller, materieller Produktion als zentrale Leitgröße.

36

Das digitale Zeitalter dämmert herauf, »der Wechsel vom Atom zum Bit ... ist unwiderruflich und nicht mehr aufzuhalten« (Negroponte 1995: 11). Naja, mal sehen ...

Kinder und Medien, pro und contra, und das auf Zukunft projiziert über die magische 2000 hinaus – Risiko! Und ein unsicheres Geschäft, sehr schwankender Boden: Medienkindheiten 2000! Denn »die Medienkindheit« gibt es nicht, schon aus milieuspezifischen Gründen.

Das läßt sich eigentlich und in der gebotenen Kürze nur aus einer Art »qualitativer Subjektivität« beschreiben: Spekulationen bei Kenntnis des Gegenwärtigen, mit dem geschärften, sensibilisierten Bewußtsein der überraschenden Wendungen der Geschichte und ihrer Geschichten, und in Akzeptanz, daß Kinder, die »kommende Generation« und späteren Erwachsenen ihrerseits »aktiv realitätsverarbeitende Subjekte« (Hurrelmann) sind – und wie sie als einzelne und in der Summe als »Gesellschaft« in der Auseinandersetzung mit neuen Technologien sich »Welt« aneignen und sie gestalten, positiv, negativ; lokal und global – eine Gleichung mit zu vielen Unbekannten. »Die große Verführung künftiger Kindheitsforschung dürfte darin bestehen, gegenwärtige Entwicklungen zu verabsolutieren und für Präfigurationen der Zukunft zu halten.« (Hengst u. a. 1981: 9)

Sich nur mit den technisch-ökonomischen Seiten der neuen Medien/Multimedia zu beschäftigen, ist, wäre die wesentlich einfachere Übung, und das gibt es bereits in vielfältiger Ausführung, auch leicht verständlich: Siehe beispielsweise »Das Online Universum – der PC als Fenster zum Cyberspace. Ein Blick in die virtuelle Welt« zum Aufklappen im Spiegel spezial 3/1996 »Die Multimedia-Zukunft«, S. 83.

## Sonderstatus Kindheit

Kindheit – der Begriff wird im Folgenden für den ersten Lebensabschnitt der menschlichen Existenz gebraucht, der so etwa zwischen dem 12. und 14. Lebensjahr ausläuft, entsprechend sozialer und kultureller Abnabelungsbemühungen von Familie und Elternhaus.

Über Kinder und ihre Erziehung wollten, wollen die Erwachsenen, vor allem die professionell pädagogischen, die Zukunft gestalten, zum Beispiel besser. Diese Rechnung geht in der Regel nicht auf. Überhaupt: Kindheitsdiagnosen, insbesondere am Medienmotiv und deren negativen/positiven Wirkungen festzumachen, gehen meist schon deshalb fehl, weil der Umgang mit Inhalten, Werten und Formen meist generationsspezifisch, sozial und kulturell geprägt ist: Die gutbürgerliche Kindergeneration der 50er, 60er Jahre ist noch oft mit dem Feindbild »Niggerjazz« und »Comics= Schmutz und Schund«, sowie Verbot von »Rock'n Roll-Gedudel« aufgewachsen: Diese aber waren gerade dann die kulturellen Medien, mit denen man sich vom kulturellen Traditionsnief befreien konnte, also auch Medien subjektiver und kollektiver Emanzipation.

Die »Geschichte der Kindheit« (Aries 1975) als bewußte ist ein Phänomen der Neuzeit, der Industrie- und Bildungsgesellschaften. Hartmut von Hentig präzisiert 1975 heutige Kindheiten als »Fernsehkindheit«, »pädagogische Kindheit«, »Schulkindheit«, »Stadtkindheit«, »Kinder-Kindheit« (in: Aries 1975: 34ff.), bedauernd, weil vielfach ausgegrenzt, vorprogrammiert, mit Absichten und von Anmutungen umstellt: »Kindheit ist heute für immer mehr Kinder nicht einmal die der Kleinfamilienkindheit, deren private Idylle uns die Fernseh- und Illustriertenidylle vorgaukelt ...« (S. 35) Neil Postman setzte eins drauf: Das Verschwinden der Kindheit (Frankfurt 1983) und auf dem Umschlag des Taschenbuchs stand bereits die naive Botschaft: »... es ist für die elektronischen Medien unmöglich, irgendwelche Geheimnisse zu bewahren. Ohne Geheimnisse aber kann es so etwas wie Kindheit nicht geben.« Immerhin, könnte man witzelnd kontern: Das eben ist dann *Medienkindheit* und die zumindest hat Zukunft.

Diese kritische Zeitgeistliteratur ist durchaus auf- und anregend, und trägt zur Schärfung des Problembewußtseins bei. Auch »Kindheit als Fiktion« wird analysiert – Tendenzen ihrer Liquidierung: »Die Kindheit ist ins Gerede gekommen. Spielplatzmiserie, zu große Klassen, fehlende Kindergartenplätze, Verkehrsunfälle, Schulangst, Karies, Fettsucht, Drogenabhängigkeit und Gewaltdarstellungen im Fernsehen geben Gesprächsstoff für die öffentlichen Medien, die Wahlkampfreden und die Kaffeekränzchen besorgter Mütter ab.« (Hengst u. a. 1981: 7)

Qualitativ hervorragende Kindheitsanalysen der 80er Jahre allerdings geben keinerlei Anlaß zur Panik und zu Prophezeiungen des Untergangs des Abendlandes. Kindheiten sind wandlungsfähig zwischen Entfaltungschancen und Reduzierungszwängen: Kindheit heute ist ein »widersprüchliches Verhältnis« (Rolff/Zimmermann 1985: 14). Im internationalen Vergleich resümierend bestätigt: »Die spezifische Sensibilität, die Werte und Einstellungen heutiger Kinder, finden vor allem in Medien und Massenkulturwaren ihren Ausdruck. Besonders im Umgang mit ihnen konstituiert sich das, was man ihren Sozialcharakter nennen könnte.« (Hengst 1985: 314)

38

Klar: Kindheiten heute sind Medienkindheiten. Aber Medienwelten sind heute auch Spielwelten und Lebenswelten. Das ist eine Feststellung, keine Wertung. Mit diesem Verständnis gilt es, sich mit den Wechselverhältnissen Kindheit – neue Medien präzisierend zu befassen, auch auf gesicherten Erkenntnisfundamenten ihrer Relativität: »Medienkindheit ist insofern schwierig zu beschreiben, weil Medien kein abgegrenztes >behaviour setting< darstellen ... Mediennutzung durchmischt gleichsam alle anderen Welten: Familien, Kinder, Schulkinder, peer-Gruppen – sie alle können (als marginales oder bestimmendes) Element Medien in ihre soziale Konfiguration einbeziehen, ohne daß es >stabile< Kriterien dafür gäbe, wie dies erfolgen solle.« (Baacke 1984: 226) Heute haben wir uns angewöhnt, dazu einfach und akzeptiert »virtuelle Welt« oder »Cyberspace« zu sagen, verbunden mit der Annahme, es ist ein neuer, zunächst unendlicher Kontinent auf der Landkarte der »verschiedenen Wirklichkeiten«. Eine Erweiterung, die zur Normalität werden könnte oder wird.

Das ist die Perspektive, die für die Diskussion von Medienkindheit 2000 als *Multimedia-Kindheit* entscheidend ist: Die fehlende sozialökologische Verortbarkeit der neuen Medien schafft gleichzeitig durch ihre gerade in den letzten Jahren explosionsartig gewachsene Möglichkeitsvielfalt im Umgang mit Zeit und Raum neue Qualitäten, die nun von den Kindern adaptiert werden – wenn sie können, wenn man sie läßt, wenn die ältere Generation die adäquaten Rahmenbedingungen dafür bietet, durchaus auch in widersprüchlichen Konstellationen und Erfahrungssettings, wie bereits typisch für moderne Kindheit konstatiert.

Sozusagen zur »Lage der Kinder der Nation« und ohne sozial differenzierendes Eingehen auf benachteiligte Milieus und Einzelpersonen nun ist die Ausgangslage für »Kindheit 2000« zum Beispiel als potentielle »Multimedia-Kindheit 2010« zunächst positiv zu sehen: »Seit den 50er bzw. 60er Jahren investieren Familien sehr viel Zeit und Geld in die Erziehung und Ausbildung ihrer Kinder. Die Erfolge sind unübersehbar. Noch nie in der Geschichte Deutschlands blieben so viele Kinder und Jugendliche so lange in der Schule und gleichzeitig im Elternhaus. Zu keinem Zeitpunkt gab es eine

so hochqualifizierte junge Generation.« So ist es empirisch gesichert aktuell aus dem Deutschen Jugendinstitut zu hören beziehungsweise nachzulesen (Bertram/Henning, in: Nauck/Bertram 1995: 91).

Fazit: Die Zukunft von Medienkindheiten konstituiert sich vielperspektivisch im Spannungsfeld von Familie, Schule (beziehungsweise pädagogischen Institutionen) und Lebensumwelten mit durchaus positiven Voraussetzungen.

Die eigentliche Fragestellung: Welche neuen Kindheitsqualitäten ermöglicht *Multimedia* als eigenständige Spiel- und Lernwelt? Als komplementäre Wirklichkeit zur sinnlich-körperlichen Wirklichkeit im Pingpong zwischen »atomar« und »digital«? Damit hätten wir eigentlich eine erste und ernsthafte Annäherung an die Fragestellung »Medienkindheit 2000?« Entsprechend der Sichtweise, daß »Kindheit im Wandel« geradezu ein konstitutives Kriterium von moderner Kindheit ist, ist die Multimediaperspektive durchaus auch positiv zu sehen. Die zu erwartende »Medienkindheit« ist gleichzeitig Aussicht und Chance, daß die Aneignungsweisen der Kinder im Umgang mit Wirklichkeiten und neuen Medien, medialen Spiel- und Lernwelten auch neue Formen, Verwendungen, Vernetzungen finden, erfinden, die der Multimediazukunft adäquat sind – und die wir uns heute prospektiv noch gar nicht vorstellen oder einbilden können. Insofern erst mal Entwarnung.

39

### Alte Ängste, neue Hoffnungen

Es wird gewarnt und gejubelt gleichermaßen, was die neuen Multimediazukünfte betrifft. So aber war das schon immer im Umgang mit dem »Neuen«, mehr oder weniger. Hinsichtlich »Fluch oder Segen« für die kommenden Kindergenerationen ist auch deshalb eher Gelassenheit angesagt: Ob und wie und wo die medialen Innovationen nur »trendy« oder aber »epochal« sind, wird sich zeigen und ist je nach Profession, Feld, sozialökologischem Kontext differenziert zu sehen.

Warnungen a la »Reizüberflutung«, »Vereinsamung«, »kulturelle Kommerzialisierung« auch aus durchaus ehrenwerten pädagogischen Gründen sind nicht generalisierend und medienimmanent, auch nicht für die Multimediazukunft zu begründen. Das liegt in der Sache: »Nimmt man den Begriff >Medium< in seiner allgemeinsten Bedeutung, dann ist die gesamte Technik Medium, das Mittel nämlich, mit dessen Hilfe der Mensch sich mit Natur und Umwelt ins Benehmen setzt, sie in seine Verfügung bringt, bearbeitet, nutzt, ausbeutet, verändert, schützt ... «, schreibt der Münchner Erziehungswissenschaftler und Empiriker Hans Schiefele (Schiefele 1991: 11).

So könnte man es auch sehen und sagen: Multimedia vernetzt und multipliziert unterschiedliche Medien und deren Gebrauch – und in einer Art qualitativen Sprung ergibt das eine neue Dimension. Das ist zunächst keine Wertfrage – erst die Kontexte, Inhalte und Gebrauchsformen bringen »Ethik« ins Spiel, zum Beispiel diskutiert als »Medienethik«. (Vgl. Medien+ Erziehung, Heft 6/1995)

Der Mißbrauch einer Sache disqualifiziert diese selbst noch lange nicht: »Bestimmte negative Medienwirkungen haben bei uns noch nicht die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit und von Verantwortlichen gefunden. Das gilt besonders auch für die gesundheitlichen Schädigungen durch den zeitlich ausufernden Medienkonsum und den Konsum bestimmter Medieninhalte.« (Glogauer 1995: 7) Mit dieser eher bewahrpädagogischen Vorgabe wird oft eine profunde Diskussion der Frage, wie die neuen Medien die Kindheit verändern mit Wertvorgaben auch entsprechend medienpädagogischem Berufsstandsinteresse gerahmt. Vorsicht.

40

Andere aus dieser Zunft sagen es auch anders: »Die Wirkungen im emotionalen Bereich werden meist wohl nicht zuletzt deshalb als negativ eingestuft, weil viele erwachsene Beobachter die oft heftigen emotionalen Reaktionen eines spielenden Kindes oder Jugendlichen unverständlich sind ... Auch der ... Vorwurf an Kinder und Jugendliche, sich in fiktive Computerwelten zu flüchten und so den sozialen Kontakt zu ihrer Umwelt abubrechen, läßt sich empirisch nicht halten«, so Ullrich Dittler (1993: 118) in der pädagogischen Beschäftigung mit Computerspielen.

Das Problem hat Methode im Umgang der Alten mit dem jeweils Neuen, seit Sokrates als Jugendverderber bei den alten Griechen, und mit Todesfolge. »Im Zusammenhang mit der Etablierung elektronischer Medien ist auch immer wieder über den Einfluß von Computern auf junge Leute spekuliert worden. Insbesondere wurde seit Anfang der 80er Jahre regelmäßig die Befürchtung artikuliert, daß sich Computer wie andere »neue« Medien auch penetrant in das Leben einer schutzlos preisgegebenen Jugend drängen und dabei pädagogisch unerwünschte Entwicklungen in Gang setzen. Der Pessimismus war so gewaltig und facettenreich, daß furchterregende Schreckensszenarien gezeichnet wurden: Von einem Verschwinden der Kindheit war die Rede bis zu einer Enthumanisierung schlechthin.« (Hoelscher 1994: 6)

Der Rest ist notwendigerweise Kinderschutz und Jugendschutz. Der Mißbrauch, die Auswüchse, der freie Markt ist auch der Preis der offenen demokratischen Gesellschaft, und natürlich aktiv zu bearbeiten sowohl als staatliches Regelungsproblem wie durch technische Lösungen a la »kid-control«. (Vgl. dazu auch Pro Jugend 4/95, Drewes 1995)

Das Leben selbst wird zunehmend mit neuen und vernetzten Medien aufgeladen, eine medial angereicherte Lebenswelt als unhintergehbare Vorgabe einer Kindheit

2000 als Medienkindheit. Dies läßt sich auch in der positiven Wendung interpretieren, beispielsweise als »Revolution des Lernens« im Freizeit- und Schulzusammenhang: »Videospiele sind Spielzeug – elektronisches Spielzeug zwar, aber dennoch Spielzeug – und natürlich lieben Kinder Spielzeug mehr als Hausaufgaben. Per Definition ist Spielen unterhaltend, Hausaufgaben sind es nicht. Einige Eltern übersehen jedoch möglicherweise, daß Videospiele, der erste Fall einer Verwendung der Computertechnologie zur Spielzeugherstellung, für Kinder eine Eintrittskarte in die Welt der Computer sind.« (Papert 1994: 30) Worum es in den zukünftigen Medienkindheiten mit der »universellen Maschine« im Zentrum des Multimediakomplexes gehen wird: »Computerkompetenz« im selbstbestimmten Umgang mit der digital-virtuellen Welt ist gefragt und auch »Computerdistanz« zugunsten des Umgangs mit der realen sinnlich-materiellen Wirklichkeit (Leu 1993: 49ff.).

### **Kleiner Exkurs: Die Aktualität des Ästhetischen**

„Mit der Differenzierung der Medien geht eine differenzierte Wahrnehmung des Lebens parallel einher.“ (Schaar 1991: 25)

In der Gemengelage von technischen, pädagogischen, politischen und ökologisch-ökonomischen Erörterungen pro und contra, kritisch-euphorisch verliert sich leicht das möglicherweise zentrale Motiv, das für einen epochalen Wandel spricht: Die Multimediakünfte differenzieren nicht nur die Wahrnehmung der Wirklichkeit, sie öffnen ungeahnte Möglichkeitsräume. Die sinnlich-leibliche Präsenz im Hier und Heute, in Echtzeit und Realraum, die Zuverlässigkeit der sozusagen persönlichen individuellen Daten- und Erfahrungsbeschaffung ist nicht mehr das, wird nicht mehr das sein, was es war, durchaus im menscheitsgeschichtlichen Rahmen. Die multimediale Wirklichkeit, digitalisiert und global vernetzt ist eine neue, eigene Welt der Bilder, Töne, Symbolsysteme und Emotionsauslöser. Dies ist wirklich neu – die ästhetische Erscheinung, Aneignung und Behandlung der Lebenswelten strukturiert sich um. Viele heute aufwachsende Kinder, Jugendliche gehen damit wie selbstverständlich um – ein kultureller Umbruch sozusagen auf leisen Sohlen: Auf dem Weg zu einer »visuellen Kultur«, und vor allem lebensweltliches Lernen wird weitgehend »ästhetisch« organisiert sein (Baacke/Röll 1995). »Das Ästhetisch ist prominent und aktuell geworden«, schreibt der Kulturphilosoph Wolfgang Iser (1993: 7) – als Wahrnehmung, als Erkenntnis und Gestaltung des Alltags: »Erstens kommt es zu einer Virtualisierung beziehungs-

weise Derealisation des Wirklichen beziehungsweise unseres Verständnisses von Wirklichkeit. Und zweitens kommt es zu einer Revalidierung nicht-elektronischer Wirklichkeitserfahrungen.« (Welsch, in Baacke/Röll 1995: 83)

Wir Pädagogen setzen eins drauf: Für eine Multimediakindheit 2000 wird es im Medium des Ästhetischen – und nichts anderes definiert die Oberfläche, die Schnittstelle zwischen Mensch und Medienmaschine, das >interface< – darum gehen, »aktive Wahrnehmung« und »soziale Kreativität« in Auseinandersetzung mit den alten und den neuen Wirklichkeiten zu erhalten und zu erweitern. Aber wie? Das ist die Frage: »Eine weltweite audiovisuelle Ästhetik wird die Film- und Fernsehästhetik ablösen ... vielleicht kehrt der Begriff der >Bildung< ja auch zu seinen Ursprüngen zurück, und man wird diejenigen als gebildet ansehen, die sich die nötigen Bilder beschaffen können.« (Reitz 1995: 266)

42

### **Multimedia ante portas**

Das Fragezeichen kann man sich inzwischen sparen, klar. Aber was im Alltag der Kinder nun wie und wann ankommt, wie sich ihre lebensweltlichen Verhältnisse wirklich ändern werden, das ist Sache von Spekulationen.

Inzwischen gibt es jede Menge technischer Beschreibungen und Prognosen, wie Multimedia funktioniert, und vor allem ein Riesengeschäft werden kann in der weltweiten Distribution von Hard- und Software, alle und alles online-verbunden.

Was sich aber real und individuell bei den Kindern im Alltag, der Familie und in pädagogischen Institutionen verändert, strukturell vorhanden sein wird und in Gebrauch – darüber gibt es vor allem Projektionen, Wünsche, Kann- und Soll-Definitionen. Das ist das Dilemma für die Prognose »Multimedia-Kindheit 2000« das Allgemeine verlassen im Versuch, zum Speziellen vorzudringen, insbesondere ohne den professionellen medienpädagogischen Filter und die inzwischen reiche und hervorragende potentielle Angebotspalette im Zusammenhang der Jugendhilfe, der Jugendarbeit, der kulturellen Kinder- und Jugendarbeit (z.B. Böcker/Schillo 1995; Schell/Schorb/Palme 1995; Aufenanger/Lauffer/Thiele 1995; BJKE-Infodienst 1/1996).

Multimedia heißt ja zunächst einmal, das neue, technisch erst jetzt ermöglichte Zusammenspiel von Computermedien (Hard- und Software), vorhandener und adaptierter Unterhaltungselektronik (Radio, HiFi, TV, Video) und die sich zunehmend verdichtenden, immer leistungsstärker werdenden Datennetze lokaler und globaler Dimensionen. Sozusagen der »Urknall« dieser Entwicklung ist die allgemeine, auf Texte, Bilder, Töne



gemeinsam angewendete Digitalisierung und damit verbundene Kompatibilität sowie Manipulierbarkeit in, mit Zeit und Raum. Das ist das Neue: Das »Online-Universum«, im Prinzip auch interaktionsfähig – also »interaktiv« den Nutzer einbeziehend.

Multimediate Definitionen gibt es viele und keine allgemein anerkannte (nachzulesen zum Beispiel entsprechend jeweiligem zum Beispiel kommerziellem Interesse im FWU-Magazin 5/1995: 7). »Das Wort des Jahres steht dafür, daß alles allzeit verfügbar sein muß.« (Spiegel spezial 3/96, S. 3)

Die Trends für Alltag und Lebenswelten? Zu den Multimediazukunftsperspektiven heißt es: »Verbraucher sind zur Zeit allerdings noch skeptisch, das ergab eine Studie des B.A.T-Freizeitforschungsinstituts, nach der über 50 % der Familienhaushalte mit Jugendlichen, Seniorenhaushalte und selbst 33 % der Jugendlichen Angst vor der Informationsflut haben. Vor allem höher Gebildete fürchten die Vereinsamung... Auch die Akteure und Beteiligten im Multimediageschäft sehen keine schnelle Akzeptanz und Umsetzung der Multimedia-Techniken auf breiter Front. Nach ihren Einschätzungen erschließen sich Massenmärkte erst im nächsten Jahrtausend – interaktiv frühestens im Jahr 2004. Das ergab das Medienmesse-Panel-Leipzig von Emnid 1995.« (Lauffer, in: Aufenanger/Lauffer/Thiele 1995: 18)

43

Multimedia in Kindheit und Jugend, in Familie, Schule und Alltagsumwelt ist noch keine strukturelle Realität. Für die Diskussion »Medienkindheit 2000« bleiben wir auf die plausible Spekulation verwiesen. Und es wird sich herausstellen, daß auch auf absehbare Zukunft gesehen Kindheit eine Art »Mischpraxis«, eine Bastelwerkstatt und Baustelle aus vielerlei, und natürlich auch jeder Menge Medienteile, Medieninformationen, medialer Experimente und Kommunikationen sein wird, im durchaus produktiven Clinch mit den sonstigen, alten und neuen Formen des Spielens und Lernens.

Insofern ginge nun ein stringenter Beschreibungsversuch, eine idealtypische Skizze der Medienkindheit 2000, eines Spiel- und Lernenvonments mit modernstem Multimediadesign entsprechend des technisch Machbaren zuhause, in der Schule, in den Einrichtungen der Freizeit und Kinderkultur, und unabhängig von wünschbaren, ökonomisch realisierbaren und den im Wandel begriffenen Interessenslagen von Kindern, Eltern, Pädagogen am Thema vorbei.

## Die vernetzte Familie Multimedia-Revolution im Kinderzimmer?

Im Versuch, Klischees und Überzeichnungen, die Karikatur von den Medien ausgelieferten Kinder zu vermeiden, nicht in die Extreme einer familialen Medienfeindlichkeit noch einer durchmedialisierten Wohnwelt zu verfallen, sind Annäherungen an »Medienkindheiten« auf der Basis mittlerer ökonomischer Lebensverhältnisse zu halten, die die Medienverfügbarkeit alltäglich doch sehr begrenzt (von Geräteausstattung über software-Aktualität bis Telefongebühren). Da ist dann wohl alles halb so schlimm oder halb so toll, je nach Standort, was den möglichen Multimediasiegeszug in Kinderwelten und Familienleben betrifft.

44

Heutige Verhältnisse, ein wenig zugespitzt und sozusagen Richtung 2000 hochgerechnet, lassen sich wie folgt beschreiben auch durch die eigene persönliche Erfahrung mit einem 9jährigen, einem 4jährigen und deren Freundeskreis, Schul und Kindergartenmilieu mittlerer soziokultureller Großstadtszenen gefiltert. Und nach wie vor kein Grund zur Panik wie zur besonderen Euphorie.

Medienkindheiten waren, seit der Begriff sinnvollerweise Gebrauchswert hat, Radio-, Kino-, Schallplatten-, Hörkassetten-, Fernseh-, Videokindheiten und deren Mix. Und schon immer eine Spielzeug-, Spiele- und Lesekindheit. Und so weiter. Das Telefon spielt heute auch eine zentrale Rolle: »Komm ich zu dir oder du zu mir?« Das ist fast ein alter Hut, beziehungsweise eine Feststellung mit leicht nostalgischem Beigeschmack. Aber das alles zusammen sind auch heute noch typische Medienkindheiten auch mit kommerziellen und eigenkreativen Medienverbundsystemen: Turtles und Pippi Langstrumpf, König der Löwen und Donald Duck, Power Rangers und Hotzenplotz in vielerlei Wechselwirkungen verstrickt vor allem im kreativ-chaotischen Umgang der Kinder damit in Zeit und Raum, soweit sie eigensinnig darüber verfügen (dürfen). Wie kürzlich: Alexander (4) singt vor sich hin »Eine Insel mit zwei Bergen, dadadadadadu ...«, während er die Playmo-Ritter in der Legoburg, ergänzt durch übrige Holzklötze seiner Bettlandschaft aufbaut. Gegenüber ein Dschungel mit Simba, Skar, Nala, Raffiki, Alexander trällert kurz »much banana, much banana« ... »Ich bin ein Warzenschwein!« Dinos, die billigen aus der Verramschung nach dem Dino-Boom, Stück 2,00 DM liegen herum und Pocahontas wohnt auch im Dschungel. Julius (9) spielt Gameboy: Asterix hat er gerade im 4. Level und bekommt ihn nicht über den Fluß. Batterie ist eh leer, der Gameboy fliegt in die Ecke. Der Kassettenrecorder hat zum Glück ein Netzteil: »Woll'n wir Pippi Langstrumpf hören?« Auja ... dabei spielen sie weiter Legoplaymo, sowie Holzklötze mit Salzletten. »Sollen wir noch Indianer?« Claro, weißt du noch, der Indianer aus dem Küchenschrank, wir machen jetzt auch so ... Es funktioniert, im Spiel, und Dinos werden lebendig, neben Indianern und dem »Biest«.

Hurra, Goofy lebt. »Papa, gell, das war echt geil, wie der Cowboy und der Hund durch die Straßen gefetzt sind?!« »Welcher Cowboy?«

»Woody, in der Vorschau, Toystory, hast du's vergessen? Wann gehen wir hin, du hast es versprochen!« »O.k. kommt sicher bald.« Währenddessen Alexander: »Eine Insel mit zwei Löchern, dadadadadu ... « und knallt seinen Teddy ins Playmolegortter-indianerland. »Ich mag nicht mehr, hab Durst.« Julius: »Du Blödmann, machst alles kaputt und haust dann ab, ich spiel nie mehr mit Dir«, Alexander mault »Selber« und da kommt vom großen Bruder die Kopfnuß. Alexander zieht heulend ab, Julius knallt seine Türe zu, Riegel vor. Und liest »Asterix bei den Goten«. Alexander kramt nach kurzem Trost sein Pocahontas-Multimediabuch hervor, das von Weihnachten und drückt auf die »Klangbilder«, das gemeine Lachen von Gouverneur Ratcliff und das Winseln Meekos. Im Fernsehen: Schlümpfe, 20 Minuten, dann Ende, Fernseher aus. Abends vor dem Essen: »Dürfen wir Video?« O.k., eine halbe Stunde, was wollt Ihr? »Ich Momo!« »Nein, ich Pinocchio!« »Nein, das ist so blöd«. Also dann zwei Vorschläge: »Das kleine Gespenst« oder »Pippi im Taka-Tuka-Land«. »Blöd«, »Blöd« »Also, jetzt schlägt ihr was vor!« »Dschungelbuch!« »Auja, ich bin Balu!« »Und ich Mogli« Und zum Einschlafen: Ein Kapitel aus »Mio, mein Mio« von Astrid Lindgren. Julius schläft bald, er muß früh raus, Schule. Alexander braucht nicht so früh raus, und schläft mittags im Kindergarten. Er darf an Mamas PC noch eine Runde »Mal dir deinen eigenen Comic mit den Schlümpfen« oder so.

45

Am nächsten Morgen beim Frühstück fragt Julius, ob alle Serben böse Soldaten sind, er hätte da sowas in den Erwachsenen-Fernsehnachrichten gehört, und sie hätten ja auch Serbenkinder in der Nachbarklasse. Zum Tagesauftakt: Reden über sehr Ernstes. Julius fragt weiter: »Muß ich auch mal Soldat werden und gegen die Serben kämpfen?« Anschließend schauen sie die »Maus« an, Sonntagvormittag, freiwilliges Pflichtprogramm statt Gottesdienst für die heutigen Medienkinder. Bei McDonalds, der im Familienjargon »McDötsch« heißt, gibt es zurzeit Gummibärchen gratis zur Juniortüte. Damit kommt man schnell auf Thomas Gottschalk und wie gestern Felix und Paola in seiner Hausparty nicht »Schein«, sondern »Schleim« abbekommen haben. War das giftig, Papa, sieht so eklig aus ... Medienkindheiten, normal 90er Jahre, mehr oder weniger.

Und nun kommt noch die Multimediamaschine dazu, das elektronische Zentrum, das sowohl online mit den Netzen nach Dienstleistungen dieser Welt und vielleicht mit Zweigstelle im Kinderzimmer ausgestattet ist wenn man es sich leisten kann und will.

Die eigentliche »Revolution im Kinderzimmer« hat aber schon längst stattgefunden durch die Ding-, Ton-, Textverbände der kindlichen Spiel- und Kulturwelten und ihrer Assoziationen, ihres durchaus kreativen Gebrauchs. Und sie beschränkt sich

nicht mehr aufs Kinderzimmer, sondern bezieht die ganze Wohnung mit ein, auch die Freundeswelten, das Kaufhaus und die outdoor-Szenerien: Gameboy am Urlaubsstrand, Dschungelexpedition im Park, Schatzsuche auf der Insel, die Infotainmentmaschine im Museum: Alles integriert in die Medienkindheit als Standardkindheit 2000 ausgehend vom »ökologischen Zentrum« (Baacke 1984: 237) des Wohnens und der familiären Einbettung auch im Umgang mit Medien.

Kinder basteln sich ihre Spiel- und Lernwelten aus vielerlei materiellen und virtuellen Versatzstücken, aus Technikteilen und Phantasieelementen zusammen. Da kommt es auf die Details der Soft- und Hardware soweit einigermaßen im rechtlichen Rahmen und funktional handhabbar nicht so sehr an: Familien-PCs? Schau nach in Familie & Computer, Heft 1/1995. Gewonnen hatte Anfang April 1995 Apple Macintosh Performa 630 CD und Compaq Presario CDS 520. Aber ob das Mitte 1996 noch gilt?

46 Spieleempfehlungen Infotainment, Edutainment? Schlag nach bei Aufenanger/Lauffner/Thiele 1995. Aber das werden für Medienkindheiten nach 2000 historische Informationen sein. Frag nach bei »Search & Play«, der interaktiven Datenbank für Computerspiele, Bundeszentrale für politische Bildung.

Kids online? Zugänge und eigene Kindernetze: Experimente macht AKKI e. V. in Düsseldorf und Adressen sowie eine ausgewogene Problematisierung ist enthalten in der Zeitschrift kid (Kinderinformationsdienst), März 1996/Bonn.

So sehr das alles im Fluß und in einer sich auch weiter beschleunigenden Entwicklung ist, es wird in einigen Jahren doch zu mehrheitlichen Medienstandards kommen in den Familien mit Kindern.

Kinder nützen Computer vor allem als Spielmaschine, als Spielzeug: Die Faszination ist groß und anhaltend (Fritz 1995).

Der Familien-PC als Multimediamaschine ist für alle da. Die Diskussion um den »Computer für jeden« wird die familiäre Mediendiskussion antreiben, noch viele Jahre.

CD ROM-Laufwerke, Soundkarte, Lautsprecher und mehr oder weniger pädagogisch wertvolle Spiele gehören dann zur Grundausstattung. Aber »Lernen mit Spaß« mit vielerlei Lernsoftware wird sich trotzdem erst als konkurrenzfähig entsprechend sonstiger Spiel- und Spaßmöglichkeiten in der Freizeit erweisen müssen.

Internetanschluß und Mailbox: Für Kinder und ihre Interessen wohl eher die Ausnahme, obwohl es auch sehr junge vernetzte Szenen geben wird.

Kinder werden wohl die familiär jeweils ersetzten PCs zur Zweitverwertung bekommen, mit auszuhandelnden beschränkenden Bedingungen des zeitlichen und inhaltlichen Gebrauchs, wenn Mama/Papa das relativ Neueste wollen und bezahlen können.

Größere Kinder werden sich eher beim Freund/der Freundin verabreden, jeweils da, wo die qualifizierte Technik ist, zugänglich und erlaubt.

Allerlei elektronisches Spielzeug, Sega und Atari und Co. mit mehr oder weniger Spiel- und Lernwerten liegt im Kinderzimmer herum, auch viel Schrott. Die Kinderflohmärkte werden zunehmend damit beliefert werden.

Kinderkulturelle Angebote, Musik, Bildnerisches, Bewegung, Zirkus das wird zunächst wohl nicht einfach medial zu ersetzen sein als elementares Bildungsangebot. Und Spiel und Sport schon gleich nicht, auch dieser Nachmittagsmarkt boomt.

Es geht um Medienkindheiten (noch) nicht um Jugendliebe, die die ihnen eigenen Kulturen, Szenen, ästhetischen Stile, technischen Fähigkeiten, Kommunikationsformen und Vorlieben entwickeln, gekoppelt mit dem Unabhängigwerden von Familie und Wohnung, mit der Suche nach Eigenem und Anderem, im Experimentieren mit Ungewohntem und Fremdem. Die neue Mediensozialisation aber beginnt früh, davor: »Der Computer als familiäres Gemeinschaftsgerät läßt auch die Jüngsten in das Blickfeld kommerzieller Anbieter geraten. Nicht zu vergessen ist hierbei, daß die längst vorhandenen Abspielgeräte wie der Gameboy von den älteren an die jüngeren Geschwister weitergereicht wurde. Vor diesem Hintergrund gehören zum Nutzerspektrum von Computerspielen inzwischen auch Kinder ab 3 Jahren.« (Palme 1995: 11)

Mediengewohnte Kinder entsprechend eines jeweils technisch-ökonomischen status quo werden später als Jugendliebe und Erwachsene die wirklichen Veränderungen, die zivilisatorisch einschneidenden Entwicklungen herausarbeiten: Multimedia im Kinderzimmer und Familienalltag ist dazu eher ein Vorspiel, ein Warmlaufen, die normalisierende Aneignungs- und Trainingsphase. Auch insofern sind die technischen Details und wenn es nicht um institutionelle, zum Beispiel schulische Lernkontexte geht die variablen Inhaltlichkeiten nicht so entscheidend. Gerade für Kindheit gilt McLuhan: »The medium is the message!« Im Umgang mit medialen Mixformen, Spiel mit und zwischen den Wirklichkeiten scheint die Zukunft auf. Ratgeber, Untersuchungen und Studien zum Verhältnis »Kinder und Computer« aus den letzten Jahren gehen meist vom mehr oder weniger isolierten PC als Spiel- und Lernstation entsprechend Spielqualitäten und Inhalten aus: Der Stand der frühen 90er Jahre, siehe *Wie Kinder mit Computern umgehen* (Leu 1993), *Kinder und Computer* (Hoelscher 1994), *Software statt Teddybär* (Dittler 1993) und ziemlich ängstlich *Die neuen Medien verändern die Kindheit* (Glogauer 1993/1995): Ein vom Horror erschrecktes Kindergesicht starrt uns schon auf dem Außenumschlag an, Schuldgefühle in uns weckend, jedenfalls als Versuch. Eines haben sie alle gemeinsam: Von der Multimedia-Entwicklung, der universellen Maschine auch Zuhause als Schnittstelle interaktiv zwischen drinnen und draußen, als Verteiler und Sender ist noch

nirgends die Rede. Nicht von den möglichen Folgen und von den neuen Chancen. Diese Zukunft ist empirisch noch undefiniert und für Prognosen zur Medienkindheit 2000 offen bei Kenntnis der technischen Möglichkeiten, bei völliger Unsicherheit der öffentlichen Entwicklungen, zum Beispiel im Schul- und Ausbildungsbereich.

### **Schule 2000, online und digital, denkste ...**

Natürlich wird es entscheidend davon abhängen, ob etwa Schule die Medialisierung ihrer Infrastruktur und Vernetzung mit der häuslichen Spiel- und Lernwelt forciert oder aufschiebt, verschläft: Denn das gäbe den entscheidenden Kick zur systematischen medialen Aufrüstung, öffentlich und privat Hand in Hand, und auch mit Folgen für den kommerziellen »Nachmittagsmarkt« von Infotainment und Edutainment, mit umwälzenden Folgen für den Kinderalltag und die Kinderkultur, mit Folgen für den Multimediemarkt: Das erhoffte Jahrhundertgeschäft.

48

Im Horizont einer Multimedia-Kindheit 2000 wird es aber zu dieser »Revolution des Lernens« wohl schnell nicht kommen. Zum einen: Schulstrukturen und Lehrerinnengenerationen sind extrem widerständig. Zum anderen: Die öffentliche Hand hat derzeit finanziell überhaupt keine Chance zu flächendeckenden Investitionen im Bildungsbereich. In Zeiten, wo wir an Bleistiften und Schulbüchern sparen müssen, Einstellungsstops für Junglehrer in der Diskussion sind, bleibt die digital-interaktive und vernetzte Lernstruktur Illusion. Und so besteht nur ein freiwillig-libidinöser, nicht systematisch-allgemeiner familiärer Multimediaausstattungsbedarf. Möglicherweise mit Selektionswirkungen, Statusdefinitionen, Kindheiten sozial-kulturell auseinander definierend.

Schulische Modelle gibt es ja, Projekte zeigen, wie es ginge, wäre, wenn ... in der Verwirklichung des Traumes vor über 300 Jahren, den der Didaktiker Johan Amos Comenius hatte: »Allen alles und in angenehmer Weise zu lehren ... « Computer in der Schule, Software im Unterricht, die Suche nach neuen medialen Spiel- und Lernwelten als Alltag aber lassen eher auf sich warten: »Dennoch, das Multimediazeitalter hat bereits begonnen und wird über kurz oder lang auch Einzug in die Klassenzimmer halten«, so prophezeit Dieter Kamm, Direktor des FWU (Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht) und Vorsitzender der Stiftung Lernen (vgl. FWU-Magazin 5/1995). Aber was ist »kurz oder lang«? 10 Jahre? 25 Jahre? 50 Jahre? Sicher noch nicht 2000! Gerade die Zeit zum Basteln, Durchwursteln, Experimentieren, Modelle entwickeln, Erfahrungen machen für Kinder und Eltern, Pädagoginnen und Elektronikingenieure, Hard- und Softwaretüftler und Marketingstrategen.

## Die neuen jugend- und bildungspolitischen Fragestellungen

Für Medienkindheiten 2000 ergeben sich Fragestellungen und Entwicklungsbedarf verschiedener Art. Neben der doch für die nächste Zeit ziemlich unwahrscheinlich-utopischen Vision vielleicht einer auch mit dem häuslich-privaten Bereich digital-vernetzten Schule zugunsten einer »Revolution des Lernens« und neben der sozial-ökonomischen Problematik der privaten und öffentlichen Investionskraft zur Etablierung systematischer digitaler interaktiver Netzwerke auf dem je aktuellen Stand der Technik (auch hier darf gezweifelt werden, ob dies in naher Zukunft realistisch ist) geht es wohl grundsätzlich um Folgendes:

Aktuell sortieren sich die Verhältnisse zwischen »telematischer« und »leiblicher« Welt neu und komplementär (Welsch, in: Baacke/Röll 1995: 89). Die Spiele und Austauschformen zwischen »atomarer« und »digitaler« Wirklichkeit (Negroponte 1995) verzeichnen derzeit vor allem Gewinne im Bereich des Virtuellen, der »Cyberspace« entwickelt sich zur zeit-räumlichen Realität ganz anderer Art. Darum wird es gehen: Entsprechend der neuen Komplementarität der Wirklichkeiten die Korrespondenzen anzukurbeln und zu aktivieren zwischen dem »Sinnenreich«, der Körperwelt, der materiellen, lebendigen Kultur und Natur einerseits und andererseits den expansiven schönen neuen Medienwelten der Stimulation und Simulation, der globalen Informationsvernetzung und der Online-Kommunikation (vgl. Zacharias 1996). Im (sozial-) ökologischen Prinzip der Balance und der Bedeutung der Mensch-Umwelt-Relationen erfordert dies zunehmende Anstrengungen und Aufmerksamkeiten in der leiblich-materiellen Lebensumwelt, zum Beispiel über Naturerfahrung, die Bildung der Sinne bis zum urbanen kulturpädagogischen Netzwerk auch als eine Art »Wiederentdeckung der Wirklichkeit« (vgl. Heckmair u. a. 1995). Die mediendurchsetzte Wirklichkeit ist kein medienpädagogisches Binnenproblem mehr, sondern ein allgemeines Motiv, eine generelle gesellschaftliche Aufgabenstellung zum Beispiel im organisierten Generationenverhältnis.

Anknüpfend an die Kinderrechtsdiskussionen der letzten Jahre, ausgelöst vor allem durch die weitgehend weltweite und auch bundesdeutsche Ratifizierung der UN-Kinderrechtskonvention gilt es, die Bereitstellung von und Verfügung über Medien auch für Kinder angemessen zu realisieren: Das Partizipationsgebot »interaktiv« ernstgemeint ist hier das Stichwort meint, Kinder nicht nur zu Adressaten und Objekten der Medienrealität zu machen, sondern ihnen Artikulationsmöglichkeiten, mediale Verfügungsräume und Subjektstatus zuzugestehen. Billiger in politisch-pädagogischer Verantwortung ist eine Medienkindheit 2000 als positive eigentlich nicht zu haben. § 17 der UN-Kinderrechtskonvention setzt dazu den Rahmen: »Die Vertragsstaaten erkennen

die wichtige Rolle der Massenmedien an und stellen sicher, daß das Kind Zugang hat zu Informationen und Material aus einer Vielfalt nationaler und internationaler Quellen, insbesondere derjenigen, welche die Förderung seines sozialen, seelischen und sittlichen Wohlergehens sowie seiner körperlichen und geistigen Gesundheit zum Ziel haben.« (Vgl. BMFJ 1993: 11) Dort ist auch das Gebot des Kinder- und Jugendschutzes verankert.

### **Kultur- und medienpädagogische Konsequenzen**

Auf kulturellen und pädagogischen Aktions- und Reaktionsebenen ist »Medienkindheit« eine Frage allgemeiner Bildung als eine grundsätzliche und querschnittsorientierte Aufgabe, sowohl als Folge der Aktualität und Mechanik des Ästhetischen, der »ästhetisch organisierten Lernprozesse« (Baacke/Röll 1995) im neuen Multimediakosmos wie auch entsprechend der Tatsache, daß der Multimediakomplex alle Lebensbereiche durchdringt, beeinflussen wird, somit also ob es uns paßt oder nicht ein Phänomen mit ganzheitlicher Wirkungsmacht ist.

Eine prinzipielle Begrenzung auf sparten- oder bereichsspezifische Kultur- und Pädagogikfelder macht eigentlich keinen Sinn mehr, auch wenn die Traditionen und Diskussionen der Medienpädagogik hier sowas wie ein Erstgeburtsrecht haben. Aber schon die spartenspezifischen Disziplinen von Foto, Film, Fernsehen, Video werden in ihren Methoden und Inhalten zunehmend musealisiert werden qualifiziertes Bildungsgut wie die Oper oder Ölmalerei oder so, aber nicht medialer Alltag von Kindheiten nach 2000. Auch in der Summe ergibt dies nicht die neue, die nötige Qualität.

Die Zieldefinitionen »Medienkompetenz« und »kommunikative Kompetenz« gilt es zu erweitern. Insbesondere kulturelle Bildung, Kinder- und Jugendkulturarbeit ist herausgefordert, neue Praxisformen, Arbeitsweisen und Einrichtungs beziehungsweise Projekttypen zu entwickeln, wo sich die »Korrespondenz« zwischen leiblicher und telematischer Wert vor allem ästhetisch realisieren läßt. Es wird sehr allgemein in Zukunft um »Wahrnehmungskompetenz«, um »ästhetische Kompetenz« gehen im Umgang mit Wirklichkeiten und Medien aller Art.

In einem aktuellen Positionspapier der Bundesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (BKJ), das Anfang 1996 zur Diskussion gestellt wurde, heißt es dazu: Der Bildungsauftrag ist neu zu fassen. Bei der universellen Bedeutung des Ästhetischen macht es keinen Sinn, Medienpädagogik als separates Fachgebiet zu begreifen. Allgemeine Bildungsziele etwa im Kontext von Kunst und Kultur wie >aktive Wahrnehmung< und >soziale Kreativität< sind auf beides gleichermaßen zu beziehen, sowohl auf die leibliche wie die telematische Welt.« (BKJ 1996)



Wie sich die professionellen und institutionellen Infrastrukturen im Bereich von Bildung, Kultur, Kinder- und Jugendarbeit, Stadt und Land angesichts des Multimediakomplexes und der zu erwartenden Medienkindheiten im dritten Jahrtausend entwickeln und umgestaltet werden: Das ist die große Frage. Es darf und muß weiter spekuliert und experimentiert werden.

Statt eines Resümees: »Was die Zukunft der Medien, insbesondere ihre Auswirkungen auf soziales und Familienleben angeht, ist unbekannt. Spekulationen gibt es zuhauf. Die, die jetzt Kinder sind, werden gegenüber heute in einer erheblich veränderten Medienwelt leben. Sie selbst nehmen die sich abzeichnenden Veränderungen relativ unbefangen an. Es kann sein, daß sie mit ihnen manchmal eher als ihre Eltern gut fertig werden. Welche Folgen dies für ihren Tagesablauf, ihr Privatleben, ihr Wissen, ihre Gefühle, kurz: ihre zukünftige Lebenswelt hat, wissen wir nicht.« Dieter Baacke, schon 1984.

### Literatur

Aries, Philippe (1975): Geschichte der Kindheit, München

Aufenanger, Stefan/Jürgen Lauffer/Günther Thiele (1995): Mit Multimedia in die Zukunft?, GMK Bielefeld

Baacke, Dieter (1984): Die 6- bis 12jährigen, Weinheim und Basel

Baacke, Dieter/Franz Josef Röhl (Hrsg.) (1995): Weltbilder, Wahrnehmung, Wirklichkeit, Opladen

Böcker, Dirk/Johannes Schillo (Hrsg.) (1995): Computer in der Jugendarbeit, Weinheim BMJF (Hrsg.) (1993): Übereinkommen über die Rechte des Kindes, Bonn

Dittler, Ullrich (1993): Software statt Teddybär, München

Drewes, Detlef (1995): Kinder im Datennetz. Pornographie und Prostitution in den neuen Medien, Frankfurt/M.

Fritz, Jürgen (1995): Warum Computerspiele faszinieren, Weinheim

Glogauer, Werner (1953): Die neuen Medien verändern die Kindheit, Weinheim

Heckmair, Bernd/Werner Michl/Ferdinand Walser (Hrsg.) (1995): Die Wiederentdeckung der Wirklichkeit, Alling

Hengst, Heinz u. a. (1981): Kindheit als Fiktion, Frankfurt/M.

Hengst, Heinz (1985): Kindheit in Europa. Zwischen Spielplatz und Computer, Frankfurt/M. Hoelscher,

Hoelscher, Gerald R. (1994): Kind und Computer, Berlin

Institut Jugend Film Fernsehen (JFF) (Hrsg.) (1991): Von Sinnen und Medien, München

- Leu, Hans Rudolf (1993): Wie Kinder mit Computern umgehen, München
- Nauck, Bernhard/Hans Bertram (Hrsg.) (1995): Kinder in Deutschland, Opladen
- Negroponte, Nicolas (1995): Total digital. Die Welt zwischen 0 und 1, oder: Die Zukunft der Kommunikation, München
- Palme, Hans Jürgen (1995): »Multimedia und Medienpädagogik«, in: Pro Jugend, Heft 4/1995, s. 11ff.
- Papert, Seymour (1995): Revolution des Lernens Hannover
- Postman, Neil (1983): Das Verschwinden der Kindheit, Frankfurt/M.
- Reitz, Edgar (1995): Bilder in Bewegung, Reinbek
- Rolff, Hans-Günther/Peter Zimmermann (1985): Kindheit im Wandel, Weinheim
- Schaar, Erwin (1991): »Die Veränderung der Medienwelt«, in: Institut Jugend, Film, Fernsehen (Hrsg.): Von Sinnen und Medien, München, S. 25ff.
- Schell, Fred/Bernd Schorb/Hans-Jürgen Palme (Hrsg.) (1995): Jugend auf der Datenautobahn, München
- Schiefele, Hans (1991): »Von Sinnen und Medien«, in: Institut Jugend, Film, Fernsehen (Hrsg.): Von Sinnen und Medien, München, S. I fff.
- Zacharias, Wolfgang (1996): »Vom Sinnenreich zum Cyberspace und zurück«, in: BJKE Infodienst I/1996
- Welsch, Wolfgang (1993): Die Aktualität der Ästhetik, München

### Zeitschriften

- FWU-Magazin 5/1995, München-Grünwald
- Infodienst – Kulturpädagogische Nachrichten 1/ 1996, BJKE Unna
- KID- Kinderinformationsdienst I/1996, Bonn
- Medien+ Erziehung 6/1995, München
- Pro Jugend, Ausgabe Bayern 4/1995, Aktion Jugendschutz München
- Spiegel spezial: »Die Multimedia-Zukunft« 3/1996