



[News](#)

[Über uns](#)

[Kinderschutz](#)

[Meinungen](#)

[Kontakt](#)

[Kinderschutz Aktiv](#)

[Rezensionen](#)

[Publikationen](#)

[Lyrik](#)

[Fan-Artikel](#)

Auszüge aus unserer Zeitung KINDERSCHUTZ AKTIV.

[zur Übersicht](#)

[Artikel drucken](#)

Ostern nähert sich mit Riesenschritten und wir können davon ausgehen, dass der Gabentisch vieler Kinder mit Smartphones, Playstations, Handys und sonstigen „Tools“, die der digitale Markt derzeit anbietet, bestückt sein wird. Niklas Weber hat sich in seiner am Institut für Geographie und Regionalforschung der Universität Wien vorgelegten Bakkalaureatsarbeit auch mit der Frage auseinandergesetzt, welchen Einfluss die „Neuen Medien“ auf das aktionsräumliche Verhalten unserer Kinder und Jugendlichen haben, um den Blick für mögliche Probleme zu schärfen, die mit diesen Medien in Verbindung gebracht werden können.

Neue Medien als Einflussgrößen kindlicher Erfahrung

Gedanken über eine nicht immer willkommene Neuorientierung kindlicher Lebenswelten

Niklas Weber

Medien sind heutzutage ein ständiger Begleiter der Kindheit. Im Alltag vieler Kinder nehmen verschiedenartige Medien wichtige Positionen ein und sind schon lange zu Konkurrenten des traditionellen Spiels geworden (vgl. BENKE 2003, S.283). Der Prozess der Mediatisierung kindlicher Erfahrung hat durch die Verbreitung digitaler Medien wie Computerspiele, Handys, Spielkonsolen und das Internet seit den 1990er-Jahren weiter an Fahrt zugenommen. Kindheit wird immer mehr von solchen Medien begleitet und beeinflusst.

Die von Kindern und Jugendlichen genutzten Medien der letzten Generation haben sich aber entscheidend verändert. Während bei traditionellen Medien wie Radio und TV die Nutzer das Gerät in der Regel passiv verwenden, zeichnen sich die sogenannten „Neuen Medien“ durch vielseitige Angebote aktiver Interaktion und Kommunikation aus. Dabei wird der

trügerische Schein grenzenloser Möglichkeiten erweckt. Bei näherer Betrachtung wird jedoch klar, dass die ausführbaren Aktionen stark eingeschränkt bzw. fremdbestimmt sind.


Wie in anderen Bereichen wurde auch in Bezug auf die Neuen Medien erkannt, dass Kinder ein wichtiger Konsum-Faktor sind. So gibt es heute eine breite Palette Neuer Medien – von Computerspielen und Spielekonsolen über Fernsehsendungen bis hin zu Handys oder Internet-Applikationen – die Kindern verfügbar gemacht werden. Dabei steht aber in der Regel der Erlös aus dem Geschäft im Vordergrund und nicht etwa die pädagogische Qualität des Produktes für Kinder.

Es kann daher durchaus auch von einer Kommerzialisierung der Kindheit gesprochen werden. Die „Ökonomie lenkt mit Unterstützung des Medienverbundes mitaseptischen Ersatzwirklichkeiten von der Wirklichkeit ab“ (BENKE 2003, S.126). Die Kinder entwickeln, geleitet durch gezieltes Marketing, das Bedürfnis, gewisse Produkte besitzen und verwenden zu wollen. Die Verwendung der Produkte selbst führt zur Ablenkung von Lebenssituationen der realen Welt hin zu einer (konsumorientierten) Welt der Medien, in der dann wieder neue produktorientierte Bedürfnisse gefördert werden.

Die Medienware durchsetzt schließlich den Kinderalltag, wobei es häufig nur um den bloßen „Besitzen“ geht. Kein Wunder, dass häufig das reine Sammeln von Produkten zur eigentlichen Beschäftigung heutiger Kindheit wird, durch welche die Entwicklung eigener Spielideen verdrängt wird (vgl. KÖSTER 2005, S.16). Besonders Handys gelten bei Kindern als Statussymbole, die hergezeigt und untereinander verglichen werden (vgl. BEHRENS/HÖHLER 2008, S.41).

Durch die sich beschleunigende Mediatisierung unserer Lebenswelten ist vieles schneller erfahrbar und leichter erlernbar geworden. So nützen Lehrende im Bildungsbereich schon lange die Anschaulichkeit von Filmen, um Lernenden neue Sachverhalte näherzubringen. Auch die didaktischen Möglichkeiten von Computerprogrammen werden immer häufiger erkannt und im Rahmen von Lernprozessen eingesetzt. Neue Medien sind heute bereits ein fixer Bestandteil im Bereich schulischer Bildung, wobei allerdings dem kritischen Umgang mit Neuen Medien in der Schule zunehmende Beachtung geschenkt wird.

Auch im privaten Bereich kommt Neuen Medien immer stärker die Funktion einer zumindest ergänzenden Quelle alltagsrelevanter Erfahrungen zu. Es können beispielsweise im Internet riesige Datenbanken nach Informationen durchforstet werden und selbst persönliche Beziehungen lassen sich mittels Videotelefonie und Social Networks knüpfen und „updaten“. Somit können Neue Medien eine wichtige Rolle im Bereich menschlicher Beziehungen übernehmen und als Quelle neuer

© Österreichischer Kinderschutzbund – Verein für
gewaltlose Erziehung
Obere Augartenstraße 26–28, 1020 Wien, Österreich
Telefon: +43 (0)699 - 8151 38 11 :: E-Mail
verein@kinderschutz.at :: Impressum
 :: website powered by ÖBV

diesbezüglicher Erfahrungen dienen. Als Ergänzung zu persönlichen und direkten Kontaktnahmen ist der Einsatz von Neuen Medien als Erfahrungsgrundlage durchaus legitim und heute auch nicht mehr wegzudenken. Werden allerdings individuelle Erfahrungen primär auf der Basis Neuer Medien gemacht, sind damit verbundene Risiken zu beachten.

Der immer intensivere Gebrauch von Handys führt beispielsweise dazu, dass sie insbesondere bei Kindern und Jugendlichen als wichtige Erfahrungsgrundlage dienen. Das liegt vor allem daran, dass die Geräte der neuen Generation weit mehr Funktionen anbieten als nur jene, die zum Telefonieren benötigt werden. So kann heute beispielsweise das Internet problemlos über ein Smartphone aufgerufen werden. Daraus ergeben sich laut BEHRENS/HÖHLER drei Gefahrenmomente (vgl. BEHRENS/HÖHLER 2008, S.42):

- „Content“: Beim Surfen im Internet können Kinder auf für sie ungeeignete Inhalte stoßen.
- „Contact“: Durch die vielfältigen Kommunikationsfunktionen von Handys tritt das Risiko von Beleidigungen, Bedrohungen, sexueller Belästigung oder Ausspähung persönlicher Daten auf.
- „Commerce“: Durch Abonnements, unbedachtes Telefonverhalten oder kostenpflichtige Internet-Funktionen können hohe Kosten entstehen.

Diese Risiken gelten in Abwandlungen auch für einige andere Neue Medien. Durch Medien werden Erfahrungen außerdem nicht in unmittelbarer Auseinandersetzung mit der realen Welt gemacht, sondern sie werden stets aus „zweiter Hand“ konsumiert und zwar in telekommunikativer bzw. virtueller Interaktion (vgl. KÖSTER 2005, S.15-16). Es wird auch nicht die tatsächliche Wirklichkeit erfahren, sondern es werden bloß konstruierte Vorstellungen der Welt oder eines Teiles von ihr angeboten. Außerdem handelt es sich bei den abrufbaren Informationen um Bruchstücke, die häufig isoliert und ohne Einblicke die Zusammenhänge, die normaler Weise für ein ausreichendes Problemverständnis notwendig sind, vermittelt werden.

Die Unmittelbarkeit der Auseinandersetzung, wie sie vorzugsweise in Naturräumen erfahrbar ist, haben unbestritten einen unschätzbaren Wert für die Entwicklung von Kindern (vgl. BENKE 2003, S.297) – genau diese Unmittelbarkeit bleibt allerdings bei der Nutzung Neuer Medien außen vor. Es ist zwar möglich übers Internet mit anderen zu chatten und Computerspiele gemeinsam mit Freunden zu spielen, an die Tiefe persönlicher Gespräche oder an die Gestaltungs- und Erkenntnismöglichkeiten, die bei Spielen im Freien möglich sind, kommt derzeit noch kein Medium heran.

Medien dienen heute nicht selten als Personenersatz und konkurrieren dadurch Formen des traditionellen Spiels. Neben der Funktion Neuer Medien als Interaktionspartner ist noch auf eine weitere wichtige Funktion hinzuweisen. Neue Medien bieten virtuelle Räume als Ersatz für den realen Lebensraum an und schaffen damit insbesondere für Kinder veritable Problemsituationen. Wann immer Kindern die natürliche Raumeignung verwehrt bleibt, der Zugriff auf digitale Medien jedoch vorhanden ist, können die in solchen Medien geschaffenen virtuellen Räume als Kompensation fehlender realer (Spiel) Räume dienen. Dadurch können virtuelle Räume zur wichtigen Erfahrungsgrundlage werden. Die Defizite, die virtuelle Räume gegenüber Realräumen aufweisen, sind allerdings beachtlich und bergen Nachteile und Risiken wie Vereinsamung, soziale Isolation oder Spätfolgen durch Bewegungsarmut. Virtuelle Räume können aber durchaus auch positive Aspekte aufweisen. Sie sind platzsparend, ohne das Risiko von Körperverletzungen, wenn man sich in ihnen bewegt, bedürfen nur eines geringen Betreuungsaufwandes, sind zu Hause nutzbar und bieten eine riesige Vielfalt an weiteren Einsatzmöglichkeiten.

Trotz aller positiven Aspekte kann aber der Zugang zu virtuellen Räumen die zunehmende Beschneidung kindlicher realer Aktionsräume nicht kompensieren. Hat ein Kind keine ausreichenden Aktivitätsmöglichkeiten in der realen Welt, kann eine immer stärker werdende Hinwendung zur virtuellen Welt die Folge sein (BERGMANN/HÜTHER 2008, S.129). So werden besonders jene Kinder vom Strudel der virtuellen Welten erfasst und mitgerissen, die ohnedies schon Defizite in der Aneignung von Realräumen haben.. Im nicht seltenen Extremfall kann sich aus dem übermäßigen Aufenthalt in virtuellen Welten ein Suchtverhalten ergeben, welchem besonders häufig Jungen erliegen (vgl. BERGMANN/HÜTHER 2008, S.133).

Medien sind, wie bereits betont, längst Teil des menschlichen Alltags geworden und nicht mehr aus unseren Leben wegzudenken. Kinder erwerben heute „einen nicht unerheblichen Teil ihrer kulturellen und sozialen Orientierung durch die Massenmedien“ (KÖSTER 2005, S. 15), wozu auch das Internet zählt. Fortschritte in der Welt der Neuen Medien vollziehen sich mit rasanter Geschwindigkeit, wobei Folgewirkungen oft erst im Laufe der Zeit festgemacht werden können. Mit den funktionalen Möglichkeiten, die die neuen Medien den Kindern offerieren, verändert sich unweigerlich auch die erlebte Kindheit.

Es kann aber nicht von einem ausschließlich positiven oder negativen Einfluss der Neuen Medien auf die Kindheit gesprochen werden – die Einstufung ist abhängig von vielen Faktoren, die individuell unterschiedlich ausgeprägt sein können. Bei einer immer stärker um sich greifenden Mediatisierung – wenn also Medien die zentrale Erfahrungsgrundlage

sind und der virtuelle Raum die fehlenden persönlich erfahrbaren Aktionsräume von Kindern kompensiert – ist das Negative dieser Entwicklung deutlich vor die positiven Aspekte zu stellen.

Es wäre aber nicht korrekt, die Verwendung Neuer Medien durch Kinder grundsätzlich schlecht zu machen, da diese Merkmale einer voranschreitenden technischen Entwicklung und damit Teil des modernen Lebens sind. Es muss jedoch darauf geachtet werden, dass die Medienkompetenz der Kinder generell gefördert wird. Dazu gehört nicht nur die Frage, wie Medien optimal genutzt werden können, sondern es geht auch um den Erwerb der Fähigkeit einer kritischen Betrachtungsweise gegenüber den über die Neuen Medien angebotenen Inhalten.

Aktionsräumliche Potenziale, welche von Kindern und Jugendlichen problemlos vom Wohnstandort aus erschlossen werden können, verkleinern sich – wie schon mehrfach festgestellt – seit Jahrzehnten kontinuierlich. Dadurch werden auch die Möglichkeiten eigene Erfahrungen in direkter Konfrontation mit Alltagssituationen im Realraum zu sammeln reduziert. Beispielbare Orte im Freien werden weniger, die Wohnung hingegen als Spielraum gewinnt an Bedeutung. Gründe für diese Entwicklung, welche insbesondere die Straße für Kinder von einer beliebten Spielfläche zu einer „no-go area“ werden ließ, sind vielfältig. Ein Hauptgrund allerdings, warum viele Kinder nicht alleine oder mit Freunden in der unmittelbaren Umgebung des Wohnstandortes spielen dürfen, ist die Angst der Eltern vor Verkehrsunfällen (vgl. MURG 1998, S.40).

Die fehlenden Lebensräume im Freien wurden durch das Zuhause und besonders durch das eigene Zimmer als Spielraum zunehmend kompensiert. Kinderzimmer entwickeln sich zunehmend von Schlafkammern hin zu Unterhaltungszonen, wobei es auf Grund der verfügbaren Aktivitätsmöglichkeiten für viele Kinder kein Problem darstellt, ihre Zeit gut versorgt auf ihrem Zimmer zu verbringen. Viele Kinderzimmer sind heutzutage bereits ausgestattet mit Fernseher und/oder Computer. Diese erweitern die Beengtheit des Zimmers um den riesigen virtuellen Raum. Dieser ist mit ein Grund, dass Kinder zum Spielen die Wohnung nicht mehr verlassen wollen. „Spiel findet somit losgelöst von der sozialen Reibfläche Straße oder Nachbarschaftsraum im sterilen Ambiente des eigenen Zimmers statt.“ (BENKE 2003, S.151). Daraus ergeben sich weitreichende Folgen. In Innenräumen sind Bewegungsspiele nur eingeschränkt möglich, das Ausleben sämtlicher Sinne wird beschränkt und soziale Interaktionen sind oft Mangelware, was zu einer zunehmenden „Vereinzel(I)ung“ (BENKE 2003, S.151), besonders bei Einzelkindern führt. „Durch das Verschwinden bzw. Fehlen von Möglichkeiten, den aufgestauten Bewegungsdrang und auftretende Aggressionen im gemeinsamen Spiel abzubauen, verschwinden jedoch

auch die Möglichkeiten zur Konfliktregelung oder gar -austragung." (BENKE 2003, S.294).

Was bedeuten die in diesem Beitrag getroffenen Aussagen? Heißt das, Kinder von Neuen Medien fern zu halten? Sicherlich nicht, Entwicklungen müssen zur Kenntnis genommen werden und Zugangsverbote waren noch nie eine erfolgreiche Strategie, wenn es bei Kindern etwas zu verhindern galt, Allerdings scheint ein entsprechender Umgang mit Neuen Medien erforderlich. Dieser bedingt auch die Fähigkeit Medienabstinenz ohne größere Verlustgefühle aushalten zu können und statt dessen die wohnnahe Umgebung als neuen alten Aktionsraum wieder zu entdecken. Das gelingt wohl am besten, wenn Eltern zu Vorbildern in Sachen Umgang mit Medien werden und sich statt den persönlich verfügbaren Medien verstärkt den eigenen Kindern zuwenden.

[zur Übersicht](#)

[Artikel drucken](#)

[nach oben](#)