

Dieter Spanhel: Jugendliche vor dem Bildschirm. Zur Problematik der Videofilme, Telespiele und Homecomputer.- Weinheim: Deutscher Studien-Verlag 1987, 178 S., DM 32,-

Der Wirtschaftsboom an 'neuen' Medien und Techniken für die Zielgruppe der Jugendlichen, von Video bis Computer, hat auch zu einer publizistisch-wissenschaftlichen Hochkonjunktur in Sachen Medienforschung und Medienpädagogik im Jugendalter geführt. Fachtagungen und Sammelbände, bildungspolitische Programmatik und empirische Erhebungen zur Thematik Jugend und neue Informationstechniken wechseln sich immer rascher ab. Von da aus ist es nicht verwunderlich, wenn eine Publikation wie die des Erlanger Professors für Allgemeine Pädagogik, Dieter Spanhel, zu dieser Problematik Bekanntes wie Bestätigendes versammelt.

Der Autor referiert die gegenwärtige Forschungslage, etwa zu Mediennutzung oder -wirkung, bezieht diese aber auf seinen Untersuchungsgegenstand, die 'Bildschirm-Medien'. Darunter versteht er die erweiterte Funktion des TV-Gerätes, nämlich als Wiedergabemöglichkeit von Videofilmen, als Spielfläche für Telespiele und als Monitor für den Homecomputer. Spanhel geht davon aus, daß solche Medien das Alltagsleben Jugendlicher, ihre Freizeitwünsche und -gewohnheiten verändern; die Frage ist nur, in welchen Bereichen mit welchen Ergebnissen. Außerdem wird für ihn das psychosoziale Stadium der Adoleszenz in der Kernfrage relevant: "Wie verändert sich durch die Nutzung der neuen Bildschirm-Medien die Gesamtkonstellation der Entwicklungsbedingungen im Jugendalter?" (S. 16)

Der Autor will also nicht nur die Wirkungsforschung etwa im Zusammenhang mit den einzelnen Bildschirm-Medien analysieren (1. Kapitel), sondern diese in Beziehung zu den entwicklungspsychologischen Untersuchungen zum Jugendalter setzen (2. Kapitel). Dabei filtert er mehr als ein halbes Dutzend von Erklärungs- und Beobachtungshypothesen heraus, die in einer standardisierten Befragung (an Schulen in Mittelfranken) überprüft wurden (3. Kapitel). Die Hypothesen zielen, jenseits der Spezifikation nach Medium und Alter, auf den Grundtenor, daß "die neuen Bildschirm-Medien durch die Art der repräsentierten Inhalte eine für die Jugendlichen verlockende Ausweitung ihrer Alltags- und Lebenswelt bewirken, die zugleich eine Bereicherung und eine Gefährdung mit sich bringt" (S. 69).

Die sorgfältig dokumentierte empirische Erhebung führt zu einer Einschätzung der Bildschirm-Medien, die auch durch andere Untersuchungen (z.B. Fritz u.a.: Videospiele - regelbare Welten am Draht, Bamberg 1983, oder Knoll u.a.: Das Bildschirmspiel im Alltag Jugendlicher, Opladen 1986) belegt ist: Sie können sich "sowohl positiv als auch negativ auf die Entwicklung der Persönlichkeit im Jugendalter" auswirken (S. 127), je nachdem wer (Alter, Geschlecht oder Schulbildung) in welchem Zusammenhang (soziale und psychische Situation von einzelnen oder mehreren Nutzern) diese Medien wozu (Lernmaschine, 'Restzeit'-Verwerter oder Fluchtmittel) nutzt. Der dabei entstehenden pädagogischen Problematik geht Spanhel in seinem Abschlußkapitel nach, in dem er Kriterien zur Beurteilung jugendlichen Medienverhaltens entwickelt. Fazit seines Buches ist der Umriß einer Medienpädagogik, die "in den Kontext der Gesamtheit erzieherischer Bemühungen eingebettet sein (muß)" (S. 137) und Mediengebrauch und -erfahrungen in Schule und Familie verbinden will.

Hervorhebenswert ist dabei, daß der Autor auf die Grenzen (medien-)pädagogischen Handelns, auf die Realisierbarkeit von aktiver Medienarbeit hinweist. Hier breitet sich ein weites Feld von wissenschaftlichen und vor allem bildungspraktischen Konzepten und Modellen von Medienpädagogik aus, die vielleicht notwendiger sind als eine (wiederholte) Bestandsaufnahme des Verhältnisses von Jugend und Medien.

Stephan Kolfhaus