

**Hans-Jürgen Palme, Andreas Hedrich, Günther Anfang (Hg.):  
Hauptsache: interaktiv. Ein Fall für die Medienpädagogik**  
München: KoPäd 1997, 190 S., ISBN 3-929061-29-5, 26.80

Wird eine ratlose Pädagogik von den als 'interaktiv' deklarierten Medien überrollt? Muss sie unter der Perspektive von Computer, Netz und Cyberspace neu gedacht werden?

Mit solchen Fragen beschäftigen sich die Autoren der Beiträge, welche anlässlich der Veranstaltung Interaktiv '96 in München ihre Gedanken zum Thema 'multimediale Entwicklungen im schulischen und außerschulischen Bereich' vorgetragen haben. Es ist schon zwei Jahre her, seit sich Lehrkräfte und Medienexpert/inn/en, Journalist/inn/en und Erzieher/innen während sechs Tagen mit der Provokation 'neue Medien' beschäftigt haben. Der vorliegende Tagungsband belegt, daß die Entwicklung in der Telematik noch nicht so rasant verläuft, daß eine Buchpublikation bereits anlässlich ihres Erscheinungsdatums veraltet wäre. Er eignet sich zum Einstieg in den Bereich Multimedia ebenso wie zur vertiefenden Information nach dem Motto 'Was gibt es alles?' Insofern ist er Lehrkräften zu empfehlen.

Die thematische Verortung der abgedruckten Aufsätze ist dem Tagungsablauf geschuldet. Deswegen wäre es vermessen, von der Lektüre umfassende systematische Erkenntnis zu erwarten. In den einleitenden Beiträgen zum Verhältnis von Kultur- und Medienpädagogik (Wolfgang Zacharias) und zum Bezug von Medien, Pädagogik und Kultur (Bernd Schorb) bemühen sich die beiden Autoren trotzdem um eine systematisierende Optik, welche in den nachfolgenden Kapiteln dank einer unkonventionellen Frageweise beibehalten werden kann. Verbleibt der Text von Wolfgang Zacharias letztlich aber doch im Unverbindlichen, nicht zuletzt der flapsigen Diktion wegen, vermittelt Bernd Schorb zunächst grundlegende Einsichten des Zusammenhangs von Medien und Kultur, den er, bezogen auf die Lebenswelt Jugendlicher, konkretisiert. Medienkultur ist demzufolge Bestandteil der Alltagskultur, die sich Jugendliche – auf dem Weg, medienkompetente Subjekte zu werden – reflexiv und/oder praktisch aneignen.

Die nachfolgenden Beiträge sind 'fünf Spuren' zugeordnet, die „zum Interaktiv“ (S.43) führen könnten und zugleich Brennpunkte der medienpädagogischen Debatte darstellen. Ob es sinnvoll sei, Kinder mit dem Computer vertraut zu machen (H.-J. Palme, D. Petersen, A. Glaser), wird in drei Aufsätzen zunächst erör-

tert. In drei weiteren Texten (H.-J. Palme, F. Schindler, N. Basic, H. Artmeier) wird die Kontroverse um problematische oder empfehlenswerte Computerspiele aufgenommen und vertieft. Dann folgen Skizzen von Multimediaprojekten mit Jugendlichen (A. Hedrich, B. Eckmann, R. Bader), die belegen, wie Jugendarbeit mit Multimedia künftig aussehen könnte (aktive Computerarbeit, Mailboxprojekt München, CD-ROM-Projekt mit arbeitslosen Jugendlichen). Im vorletzten Abschnitt wird auf die problematische Entwicklung der Edutainment-Industrie hingewiesen (A. Hedrich) und schließlich endet der Band mit Anmerkungen zum Thema Jugendschutz in der digitalen Welt (G. Anfang, F. Schneider). Im zu knapp bemessenen Nachwort sticht ein Sachverhalt hervor, der in diesem Band mehrmals anklingt: „Fakt ist derzeit, daß vor allem bildungsbevorzugte Jugendliche Zugang zu den virtuellen Welten haben und diese für ihre eigenen Interessen nutzen. Der Großteil der Jugendlichen bleibt noch aussen vor. Hier erwachsen Aufgaben sowohl für die schulische als auch für die außerschulische Jugendarbeit.“ (S.181)

Hans-Ulrich Grunder (Tübingen)