

Helmut Kaffenberger

## Marks-Greenfield, Patricia: Kinder und neue Medien / Die Wirkung von Fernsehen, Videospiele und Computern

1988

<https://doi.org/10.17192/ep1988.3.6409>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Kaffenberger, Helmut: Marks-Greenfield, Patricia: Kinder und neue Medien / Die Wirkung von Fernsehen, Videospiele und Computern. In: *medienwissenschaft: rezensionen*, Jg. 5 (1988), Nr. 3. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep1988.3.6409>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

**Patricia Marks-Greenfield: Kinder und neue Medien / Die Wirkung von Fernsehen, Videospiele und Computern. Übersetzt, herausgegeben und mit Anmerkungen versehen von H. Jürgen Kagelmann.- München, Weinheim: Psychologie Verlags Union 1987, 249 S., DM 28,-**

"Ich bin davon überzeugt, daß die Kritiker der Videospiele deren Inhalt überhaupt nicht begreifen." (S. 102) Dieser Satz kann sinngemäß programmatisch für die Argumentationsrichtung des ganzen Buches stehen: Die neue Medienentwicklung wird, von zaghaften Abstrichen abgesehen, grundsätzlich positiv beurteilt. Dies gilt auch für das Fernsehen und die Videospiele, die in der Sicht der Autorin als vorbereitende Instanzen für den Umgang mit dem Computer fungieren. Als Vorteil des Fernsehens wird die parallele Informationsverarbeitung angesehen, bei der - im Gegensatz zur seriellen Informationsverarbeitung der Printmedien - vielfältige Informationspartikel simultan aufgenommen werden. Dabei vertritt die Autorin einerseits die Ansicht, daß Fernsehen geistige Anstrengung sei, andererseits schreibt sie, daß der Zuschauer die Anforderungen des Mediums ohne Unterricht durch bloßes Sehen erfüllen kann. Dies führt zu einer Einstellung, die als Credo das Buch wie ein roter Faden durchzieht. Es ist die gegen McLuhans "The medium is the message" gerichtete und bis zur Penetranz wiederholte These der absoluten Wertneutralität sämtlicher Medien. Lediglich auf die Einstellung zu und den Umgang mit diesen soll es ankommen. Erstaunlich, wie wenig Fingerspitzengefühl und Differenziertheit die Autorin dabei in die Betrachtung der Möglichkeiten, Implikationen und Nachteile der neuen Medien investiert, z.B. bei solchen Verkürzungen wie der Gleichsetzung von so verschiedenen Tätigkeiten wie Radiohören und Unterricht wahrnehmen oder Lesen und Radiohören. Von der zu Anfang behaupteten Ausgewogenheit jedenfalls ist wenig zu spüren. Im Gegenteil: Das Buch ist stark ideologisch gefärbt und erinnert in manchen Passagen an eine Werbebroschüre der Medienbranche.

Fazit und Plädoyer des Werks gelten einer multimedialen Erziehung. Das ist weder neu, noch ist dagegen etwas einzuwenden. Wohl aber nimmt die auf geradezu ärgerliche Weise einseitige, oberflächlich und desensibel vorgehende Argumentation den Leser gegen das Buch ein, das sich mit einer Objektivität verbürgen-sollenden Zuckerschicht des empirisch belegenden Materials umgibt.

Greenfield will gegen ein bestimmtes Bild nicht nur ankämpfen, sondern dieses erklärtermaßen stürzen. Es ist das Bild der traditionellen Medien als den 'besseren' Lehr- und Lernmitteln. Indem sie den Schwarzen Peter des Vorwurfs der sozialen Isolation und menschenfeindlichen Technik, der gewöhnlich den neuen Medien zugeordnet wird, den älteren Kulturtechniken des Lesens und Schreibens zuzuschreiben sucht, versucht sie den Spieß umzudrehen. Eine Folge davon

ist, daß demjenigen, der keine Computerkenntnisse besitzt, das Zeugnis eines kulturellen Defizits ausgestellt wird. Immer wieder wird dabei mit reklamigen Kinderzitaten und in beschönigender Weise gebrauchten, suggestiven und eigenartig schiefen Beispielen und Vergleichen gearbeitet, deren nivellierende Eigenschaft wohl der Grundthese der Wertneutralität der Medien entspringt. So etwa wenn sie den Computer mit dem Verbrennungsmotor vergleicht, indem sie beide auf ihren Werkzeugcharakter reduziert; wenn sie die frühere Hochschätzung des Erwerbs klassischer Sprachen mit dem heutigen Programmieren von Computern parallelisiert, mit der Begründung, beides sei gleichermaßen ein mentales Training, das sich positiv auf die gesamte kognitive Entwicklung auswirke. Völlig außer acht gelassen werden dabei Fragen nach der spezifischen formal-operationalen Sprache, die die Bedienung eines Computers erfordert, die im wesentlichen nonverbal ist, und den vom Gerät geforderten Denkstrukturen und deren Folgen für das Denken selbst.

Auffallend ist auch, daß Greenfield keine Grenzen zwischen der Nutzung der neuen Medien zur Unterhaltung und zu lernorientierten Funktionen zieht, was die Argumentation wiederholt unsauber werden läßt. Da sie den Lernaspekt ins Zentrum ihrer Überlegungen stellt, sieht sie an der Realität des Umgangs mit diesen Techniken vorbei. Die Lernorientiertheit kann allenfalls ein Aspekt des gesamten Spektrums sein, in seiner besonderen Betonung lediglich ein Postulat. Folie dieser ganzen Bemühungen ist ein ökonomistischer Utilitarismus, der selbst kleinste Kinder auf die Denkweisen und Anforderungen der Erwachsenenwelt und ihrer Technik trimmen will, etwa mit einem Computersimulationsmodell für Kinder, dessen Ziel Gewinnmaximierung ist.

Die Anmerkungen von H.J. Kagelmann sind informativ, geben sinnvolle Hinweise, sind kritisch und stellen sogar die Hauptthese des Buches in Frage. "Ich habe kürzlich etwas Interessantes über Video-Spiele gehört. Viele junge Leute haben eine unglaubliche Geschicklichkeit in der Koordinierung von Hand, Auge und Hirn bei diesen Spielen entwickelt. Die Air Force glaubt, daß diese Kinder außergewöhnlich gute Piloten sein werden, wenn sie einmal unsere Jets fliegen." (S. 198, Anm. 62) Das allerdings ist nicht Kagelmanns Ansicht über 'Kinder und neue Medien', sondern diejenige des von ihm zitierten Ronald Reagan.

Helmut Kaffenberger