

## Margot Berghaus: Steinzeitmenschen Online. Stabilität und Wandel beim Aufwachsen in neuen Medienwelten

Beitrag aus Heft »2000/01: Aufwachsen in Medienwelten II«

Zweifellos verändern die sogenannten neuen, interaktiven Medien unsere Gesellschaft, unsere gesamte Kultur.

Zu diesen Medien gehören: als Herzstück das Internet mit seinem breiten Anwendungsspektrum, ebenfalls Intranets beispielsweise zwischen Universitäten, ferner CD-ROMs und DVDs mit interaktiven Elementen sowie insgesamt viele Varianten von multimedialen Computer-, Video-, Fernseh- und Telefonerweiterungen und -vernetzungen.

Sie revolutionieren die traditionellen Massenmedien (etwa durch elektronisches Publishing, digitales Fernsehen, neue Werbeformen), die Wirtschaft (durch elektronische Produktion, elektronischen Handel, elektronisches Geld, Tele-Arbeit usw.), die Politik (durch neue Meinungsbildungs- und Partizipationsweisen), wirken sich auf den Umgang mit den konventionellen Medien, auf die Freizeitgestaltung und den Alltag insgesamt aus und greifen umfassend in Sozialisation, Erziehung und Bildung ein. Letzteres ist Thema dieses Artikels: Wie wandelt sich unter dem Einfluss der neuen, digitalen Medien die Kultivierung der Menschen, speziell von Kindern und Jugendlichen, die von klein an in eine Welt mit diesen Medien hineinwachsen?

Besonderes Interesse gilt hier der Abwägung zwischen Stabilität und Wandel. Denn so radikal, ja sogar bedrohlich diese neuen, machtvollen Medien und Kommunikationstechnologien auch empfunden werden mögen: sie treffen doch auf gewachsene Strukturen mit Beharrungsvermögen. Die Überlegungen zu den Auswirkungen der neuen Medien zwischen Stabilität und Wandel werden in fünf Thesen dargestellt.

(merz 2000-01, S. 7-9)