

Zwei wie Feuer und Wasser?

Wie Medienpädagogik den Herausforderungen der Unterhaltungsformate begegnet

Von Gerda Sieben **Im Dreieck Medien, Pädagogik und Unterhaltung lassen sich einige ausgesprochen spannungsreiche Linien ziehen: Pädagogik sieht sich durch Unterhaltungsmedien herausgefordert, erfährt Konkurrenz und fürchtet Kontrollverlust – hat aber auch die Chance für eine Neupositionierung. Von Unterhaltungsmedien lässt sich lernen und hervorragend daran anknüpfen.**

Pädagogik heute bedeutet, Bildungsprozesse in Bezug auf Medien und mit Medien zu initiieren und zu begleiten. An die Stelle von Kompetenz vermittelnden Tätigkeiten treten zunehmend Prozesse, in denen emotionaler und intellektueller Kontakt hergestellt und gehalten wird, Gruppenprozesse und gemeinsame Entwicklung ermöglicht, moderiert, begleitet werden und Orientierungshilfen geboten werden. Das alte pädagogische Ziel: „Persönlichkeitsentwicklung“ gewinnt angesichts globaler, fast unbegrenzt zugänglicher Wissensbestände, Informationsbewegungen und Flexibilisierung eine immer zentralere Bedeutung. Meine Beobachtung: Erfolgreiche pädagogische Prozesse finden heute in enger Kommunikation statt, die durch ihren persönlichen, subjektiven auch emotionalen Charakter jungen Menschen die notwendige Resonanz gibt, um sich gut zu entwickeln. Hier kann Pädagogik auf ein großes Methoden- und Erfahrungswissen zurückgreifen, das v.a. in der außerschulischen Kinder- und Jugendbildung entwickelt wurde. Doch kann sie nicht bei den noch so wichtigen sinnlich-direkten Arbeitsformen einer Jugendhaus-, Kicker,- und Lagerfeuererlebnispädagogik stehen bleiben, sondern muss die aktuellen medialen Sozialisationsräume und -formen einbeziehen.

Das berühmte Wort von M. McLuhan „*the media is the message*“ trifft mehr denn je auf gesellschaftliche Kommunikation und Sozialisation zu. Doch wie steht Pädagogik da, wenn ihr die „message“ ins Internet gerutscht ist, wenn sie die Funktion zum Wissen zu führen, zumindest teilweise (auch mangels Medienkompetenz) verloren hat? Wie sichert sie ihr ureigenstes Wirkungsfeld, den persönlichen Bezug zu den ihr anvertrauten Kindern und Jugendlichen gegen die Konkurrenz der Social Communities und der immer attraktiveren Unterhaltungsmedien? Unterhaltungsmedien, die keine Mühe haben, Kinder und Jugendliche vollkommen zu faszinieren und ihre Aufmerksamkeit über Stunden zu binden, denen sie freiwillig geben, was Pädagogen oft nur mit Druck einfordern: die Bereitschaft, genau zuzuhören und hinzusehen, etwas bis zur Perfektion zu üben, sich selbstständig Inhalte anzueignen.

Unterhaltungsmedien konfrontieren die Pädagogik mit Qualitäten, die Jugendliche dort finden und in pädagogischen Veranstaltungen gelegentlich vermissen: spannende Inhalte, Freiwilligkeit, Feedback, Humor und Spaß, Aktualität und Emotion. Unterhaltung will angenommen werden und sie muss darum Bedürfnisse erfüllen, z.B.:

- **Entspannung und Spannung** – Angebote, die anregen oder auch ablenken, die angenehme Gefühle erzeugen oder auch, aus der Position der Sicherheit heraus, Ängste, Ekel und Grusel thematisieren,

- **Spaß** – auch im Gegensatz zur Moral der Ernsthaftigkeit in der Lern- und Arbeitswelt,
- **Witz und Humor** – in einem Spektrum von Subversion bis Schadenfreude,
- **Beteiligungsmöglichkeiten** – die ohne große Mühe möglich und unverbindlich sind, sei es als Mitratender, als Jurymitglied oder Mitspieler,
- **Neugier** – Freude daran, etwas Neues, Aufregendes zu erfahren, ohne dabei ein Risiko einzugehen. Besonders interessant: sich in der Anonymität des medialen Zugangs tabuisierten oder wenig angesehenen Themen zu nähern (Voyeurismus),
- **Auseinandersetzungsmöglichkeiten** – mit brisanten Themen und Tabus,
- **Identifikationsangebote** – Vorbilder, Communities, Fankulturen,
- **ästhetische Reize** – musisch, kultureller Genuss.

Aufgreifen, umdeuten, dabei sein

Neben den Bedürfnissen nach Entspannung und leicht verdaulichem Genuss sind es also durchaus anspruchsvolle Themen und Interessen, die unterhaltsam aufbereitet ein breites Publikum finden: Serien, Spiele und Shows verhandeln höchst aktuelle Themen und zwar nicht nur platt, sondern oftmals in ironischen, beziehungsreichen Diskursen. Die Diskurse können sowohl kritisch und subversiv sein, als auch konservativ und repressiv. Dies zu analysieren erfordert jedoch neue Lese- und Kritikfähigkeiten. Filmbildung als Unterrichtsfach ist hier zwar ein Anfang, reicht aber schon thematisch nicht aus. Gefragt sind Formen einer breit entwickelten Medienkritikfähigkeit, die Kindern und Jugendlichen hilft, die Intentionalität medialer Unterhaltung zu erkennen. Stimmt die Einschätzung des großen anarchistischen Theatermachers Dario Fo noch, der sinngemäß sagte *„Es ist nicht lustig, wenn der Herr den Knecht in den Hintern tritt, aber umgekehrt schon.“*? Wann lachen wir in der Unterhaltung darüber, dass der Herr den Knecht tritt und wann darüber, dass der Knecht den Herrn überlistet? Lachen ist eine der wichtigsten Attraktionen in der Unterhaltung, es kann subversiver Spott sein, aber andererseits auch versuchen, das ganze Spektrum der politisch nicht korrekten Witze, Schadenfreude, Häme, Ausländerfeindlichkeit, Frauenfeindlichkeit gesellschaftsfähiger zu machen.

Die persönlichen Entwicklungschancen, die „Feinjustierung“ sozialer Unterschiede und soziokulturelle Abgrenzung sind ein anderer großer Themenbereich vieler TV-Formate: Schuldnerberatung, Frauentausch, perfekte Dinner etc. interessieren Jugendliche auf der Suche nach ihrer eigenen Positionierung. Medienerziehung kann und sollte ihre Fähigkeit fördern, die Interessen und Intentionen hinter den verschiedenen Formaten zu erkennen. Wie die Medienpädagogik das Thema Unterhaltungsmedien in der Praxis aufgreifen kann, lässt sich in drei Kategorien einteilen:

- **Aufgreifen – Übernahme von unterhaltenden Elementen in die (Medien-) Pädagogik.** Casting-Shows, Koch-Shows, LAN-Parties und andere Medienformate werden aufgegriffen und in pädagogische Angebotsformen umgewandelt: Im Spielbereich kann dies z.B. die Übertragung von Spielhandlungen in

Erlebnispädagogik (siehe „Digital und Draußen“ im ProjektPool) sein, es können ironische und ernst gemeinte Produktionen eigener Unterhaltungsmedien sein (z.B. Krimis, Nachrichtensendungen, Castingshows, Horrorfilme) oder persiflierende Kopie von Show- oder Nachrichtenformaten in Eigenproduktion.

- **Dabei sein – Unterhaltung als Rahmen für Begegnung und Auseinandersetzung nutzen.** Es lohnt sich, Unterhaltungsmedien danach zu befragen, welche sozialen Situationen ihr Konsum ermöglicht (Digitales Lagerfeuer? Public Viewing) und sie nach ihren informellen Lerninhalten und Themen zu befragen, um diese dann entweder in eigenen Angeboten aufzugreifen oder zu thematisieren.
- **Deuten und umdeuten – Projekte zur Förderung der Medienkritik:** z.B. die Spinxx-Kritikerredaktionen, mit Jugendlichen und für Jugendliche Portale aufbauen und betreiben, wo sich Jugendliche über Medien äußern, Redaktionen, Blogs, Video- und Radioproduktionen.

Ich möchte im Folgenden z.T. sehr alte pädagogische Ziele nennen, die im Umgang mit Unterhaltungsmedien nicht aus dem Blick geraten sollten.

Persönliche Resonanz geben

Eine alte und einfache Erkenntnis: Das elementare Bedürfnis jedes Menschen nach persönlicher Wahrnehmung macht Entwicklung erst möglich. Jedes Kind/Jugendlicher braucht für seine Entwicklung eine Resonanz auf seine aktuellen Befindlichkeiten, seine Erfahrungen, Gefühle und Wünsche. Teile dieser Wahrnehmung könnten auch medial vermittelt sein, etwa in einem Chat, über **Skype** oder in einem Hörbeitrag, doch zeigt die Erfahrung, dass hier persönliche Begegnungen und gemeinsames Erleben unabdingbar sind. Viele Unterhaltungsmedien sind – und dafür werden sie ständig kritisiert – Angebote und/oder Surrogate, die auf genau den Wunsch nach mehr Nähe zielen: Ersatzfamilien, Freunde und Peer-Groups. Wer diese Bedürfnisse der Vielspieler, Chatter und **Twitterer** einfach nur abwertet, hat schon verloren. Vermittelte, maskierte soziale Kontakte, die hinter Avataren, in Nick-Names oder Online-Spielfiguren verborgen bleiben, bieten Chancen für Probehandeln, öffnen Fantasiewelten und provozieren das Erlernen von Community-spezifischen Sprachcodes. All das sind notwendige Fertigkeiten in einer Welt, in der vernetzte Kommunikation alltäglich ist. Auch das zeitweise „Verschwinden“ von Jugendlichen in den Unterhaltungsmedien kann als „Larvenstadium“ schwierige Phasen der Pubertät überbrücken helfen. Problematisch wird es immer dann, wenn das Abtauchen in vorgefertigte Welten die aktive Auseinandersetzung dauerhaft ersetzt, wenn die Masken nicht mehr abgenommen werden.

Eltern wie Pädagogen sind gefordert, den Kontakt als Möglichkeit einer positiven Resonanz zu Kindern und Jugendlichen zu halten. Das funktioniert nur, wenn sie Jugendliche und ihr Verhalten nicht abwerten, deren Expertise anerkennen, Interesse zeigen und sich auseinander setzen mit den jugendlichen Medienvorlieben, sich selbst einlassen und etwas ausprobieren. Auch das eigene Mediennutzungsverhalten gehört auf den Prüfstand und die Zeit, die man selbst mit den jeweils aktuellen Medien verträumt hat, in Erinnerung gebracht. Ob es das „digitale Lagerfeuer“ Fernsehen ist, um das sich Familien versammeln und hier entspannt zusammen sind, ob es gemeinsames Hören, Filmsehen oder Spielen ist – neben der Beschäftigung mit den Medien laufen wichtige soziale Prozesse ab, die

Zusammengehörigkeit, Geborgenheit, aber auch Auseinandersetzung über Standpunkte und Eindrücke ermöglichen.

Zahlreiche medienpädagogische Formate setzen hier an: Sie bieten gemeinsame Mediennutzung an und bauen tatsächliche persönliche Kontakte darum herum auf. So entwickelt sich eine kommunikative Kultur des gemeinsamen Medienkonsums; das Filmsehen, gemeinsame Spielen oder Hörspiele hören wird inszeniert und kultiviert mit dem Ziel, Kontakt, Nähe und Auseinandersetzung zu ermöglichen: Das können z.B. LAN-Parties, Lange Hörnächte, Film- oder Serienparties, vielleicht auch E-Sport-Vereine sein. In der zwanglosen Auseinandersetzung mit den medialen Inhalten können Fragen nach der Intentionalität der Medien gestellt werden: Wer gewinnt, wer wird vorgeführt, welche Eigenschaften gelten als akzeptiert, welche werden negativ dargestellt und warum? In intensiverer Form kann dies in aktive Medienkritik münden, mit eigenen Formulierungen, die z.B. auf dem Portal spinxx.de oder in einem Kritikerblogs veröffentlicht werden. Interessant ist es natürlich auch, wenn Jugendliche im Rahmen einer eigenen aktiven Medienproduktion mit solchen Fragen konfrontiert sind. Wachsamkeit gegenüber Themen der Unterhaltungsmedien kann darüber hinaus zu Ideen für neue pädagogische Angebote führen.

Unterhaltung selber produzieren

Gelungene Gruppenprozesse geben Jugendlichen Antworten auf ihre Entwicklungsfragen: Wer bin ich, wie werde ich von Anderen gesehen, wie sehe ich Andere? Nicht zuletzt darum sind auch mediale Angebote, die auf dieses Bedürfnis reagieren, besonders erfolgreich. Im Netz sind das vor allem Social Communities und Online-Spiele. Auch medienpädagogische Angebote nutzen die Kraft der Gruppe. Allerdings ist hier Fantasie gefragt, um passende Angebotsformen zu entwickeln, die zu einem vollgepackten Kinder-Alltag passen, attraktiv sind und einen Rahmen für die o.g. Prozesse bieten. Die Kombination von „Präsenzangeboten“ und Online-Kommunikation hat sich dabei besonders bewährt. Gemeinsam können dann z.B. soziale Aktionen im Netz und vor Ort initiiert werden, Aktionen starten, die für Jugendliche interessante Themen aufgreifen. Dass dies durchaus auch unterhaltsam sein kann, zeigen erfolgreiche Blogs und Flash-Mob-Aktionen. In diesem Zusammenhang hat sich rund um Online-Plattformen eine Renaissance der journalistischen Medienarbeit entwickelt. Zahlreiche Redaktionen (Video und Audio) pflegen und produzieren ihr eigenes Online-Angebot, spielen mit den Kommunikationsformen im Netz, produzieren selbst unterhaltsame und ernste Medieninhalte und setzen sich in virtuellen und realen Gruppen damit auseinander (z.B. Redaktionen von Jugendeinrichtungen, Schülerzeitungen, Stadtteilen, Umweltgruppen, Radioredaktionen, Podcast-Gruppen).

Wege zu mehr Expertise eröffnen

Es ist unstrittig: Kinder und Jugendliche brauchen angesichts einer globalisierten, vernetzten Kommunikation und einer sehr komplexen Lebensrealität Unterstützung bei Prozessen ihrer Identitätsentwicklung. Sie brauchen Angebote in Bezug auf die Frage, wie sie die Eindrücke und Informationen, denen sie begegnen, für sich sinnvoll ordnen können. Angesichts der differenzierten lebensweltlichen Kulturen können diese nur teilweise fertige Leitlinien sein. Die Aufgabe „Orientierung zu bieten“, ist eine Querschnittsaufgabe in allen (medien-)

pädagogischen Angeboten. Darf ich mir meine Lieblingshits einfach runterladen? Welche Datenspur hinterlasse ich beim Online-Spiel? Wie registriere ich auf „witzige“ Mobbingsseiten im **SchülerVZ**?

Kinder und Jugendliche eignen sich heute zahlreiche Medienkompetenzen eigenständig an, und viele sind darin versierter als Erwachsene. Was jedoch häufig fehlt, weil es für die Nutzungsinteressen der Jugendlichen nicht unbedingt notwendig ist, sind Informationen in Bezug auf die politischen und ökonomischen Interessen, die sich hinter den konkreten Internetanwendungen verbergen: Schutz der Persönlichkeitsrechte, Möglichkeiten der sozialen Kontrolle über das Netz und deren politische Bedeutung, Freiheit oder Unfreiheit von Information, politisch-weltanschauliche Gehalte von Information etc. ein durchaus komplexes Feld. Erwachsene, die kritisch darüber denken, wissen nicht in allen Fällen, wie sich dies in der Netzrealität konkret darstellt. Hier ist gemeinsames Lernen mit Jugendlichen in der „weiten Welt der Unterhaltung“ notwendig.

Was Kinder und Jugendliche ebenfalls nicht spontan lernen, sind fortgeschrittene Gestaltungsfähigkeiten mit Medien. Das beginnt bei der Programmierung und endet bei der Kenntnis komplexer Anwendungssoftware und den Fähigkeiten, verschiedene Medien zu verknüpfen. Soll also der medienpädagogische Anspruch, Kinder und Jugendlichen den Weg vom Konsum zur aktiven Gestaltung zu öffnen, weiterhin eingelöst werden, sind hier abgestufte Wege zu größerer Expertise anzubieten. Das heißt das Selbermachen zu stärken mit Angeboten, in denen Kinder und Jugendliche eigene Filme, Hörbeiträge, Musikstücke gestalten, eigene Spiele erfinden und programmieren, Bogs betreiben, Shows und Unterhaltungsmedien selbst bauen.

Kernaufgabe der Medienpädagogik bleibt nach wie vor, Kinder und Jugendliche, die keinen gesicherten Zugang zu Medien und zu einer kritischen, aktiven Auseinandersetzung mit Medien haben, mit immer neuen Angeboten zu erreichen.

Zeitsouveränität entwickeln

Unterhaltung erfüllt Bedürfnisse nach Entspannung und Spannung, macht Spaß, bestätigt Wissen und Einstellungen. Sie balanciert zwischen Gewusstem und Neuem, zwischen Vorurteilen und deren ironischer Brechung, sie bedient die Neugier, sie lotet Grenzen aus, setzt sich mit Tabus und Regeln auseinander. Es gibt also eigentlich keinen Grund, sich nicht unterhalten zu lassen, erst recht nicht, wenn dies als Anlass für Reflexion, Gespräch und Kontakt genutzt wird. Das Problem: Unterhaltung bindet Zeit und steht in Konkurrenz zu zahlreichen weiteren Tätigkeitsoptionen. Insbesondere im Kindes- und Jugendalter, wo Erziehung die „Verknüpfung der Synapsen optimieren“ und wichtige Lerninhalte und Erfahrungen vermittelt werden sollten, kann es Eltern extrem nervös machen, wenn der Nachwuchs notorisch Zeit mit Unterhaltungsmedien „verschwendet“. Das Thema: „bewusste Zeitnutzung“ ist sicherlich eines der wichtigsten Erziehungsthemen im familiären Alltag. Kaum etwas in einer Arbeits- und Lebenswelt, die globalisiert und flexibilisiert auf jede Sekunde der Aufmerksamkeit eines Menschen zugreifen möchte, ist wichtiger als die Fähigkeit zur bewussten Wahrnehmung und Steuerung der eigenen Zeitnutzung.

Souveränität über die eigene Lebenszeit zu erlangen ist ein hohes Ziel, mit dem Erwachsene oft wenig erfolgreich ringen. Sie haben zwar das Effizienzdenken internalisiert und übertragen es eifrig auch auf Erziehungs- und Reifungsprozesse von Heranwachsenden, doch haben sie oft nur unzureichend gelernt, Raum für Lebendigkeit frei zu halten, für

Unsinn, für Muße, für Spaß und Spiel. Wenn es gelingt, über das Thema „Zeitmaß der Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen“ zu einer fairen Auseinandersetzung in Familien über das Ziel „Zeitsouveränität“ aller Familienmitglieder zu kommen, ist sicher sehr viel erreicht.

Gerda Sieben ist Diplompädagogin und Kunsttherapeutin; sie leitet das jfc Medienzentrum in Köln.