

Keine federleichte neue Medienwelt

Der Mythos der jungen digitalen Allesköpper

Es heißt, heutige Jugendliche seien Digital Natives; sie könnten darum intuitiv mit den neuen Medientechniken umgehen. Ihr Verhalten sei aber auch von Naivität geprägt. Beide Behauptungen halten einer näheren Prüfung nicht stand.

Andreas Pfister und Philippe Weber

Ein Teenager steht am Bancomaten, er ist nervös. Seine Finger rasen über eine Tastatur, über ein Kabel ist ein selbstgebauter Computer mit der Kreditkarte verbunden. Schnell hackt er den Code, dann schwingt er sich mit dem erbeuteten Geld auf das Motorrad und braust davon. Was der Kleinganove nicht weiß: Er schwimmt in Lebensgefahr – und er ist der Retter der Menschheit.

Die Szene spielt in der Zukunft beziehungsweise in der Vergangenheit: So wird im Film «Terminator» aus dem Jahr 1984 der jugendliche Held, John Connor, eingeführt, der im Jahr 2029 den Kampf gegen die Maschinen anführt. Die Szene enthält den Kern dessen, was den Mythos der Digital Natives ausmacht: Diese, so will es der Mythos, beherrschen die Medien besser als die Erwachsenen, die mit der neuen Technik überfordert sind. Ihr Konto wird in der Filmszene gerade um einige Scheine erleichtert – und zwar, weil sie weder das technische Know-how noch die quirlige Lebendigkeit, noch die kriminelle Energie der Jugendlichen besitzen.

Mythen des Alltags

Die Produzenten der digitalen Welt haben diese Vorstellung jugendlicher Intuition zu Werbezwecken weiter gewoben. Steve Jobs hat sie gar ins Zentrum seiner (Verkaufs-)Strategie gerückt. Seine Geräte seien, das war die Botschaft, «intuitiv», also ohne Anleitung und Bildung, zu bedienen. Dass die heutigen Jugendlichen über solche natürlichen Kompetenzen verfügen, das iPhone intuitiv verstehen und die Logik von Websites mit der Muttermilch eingesogen haben, gehört zu den «Mythen des Alltags» (Roland Barthes) der digital gewordenen Gesellschaft.

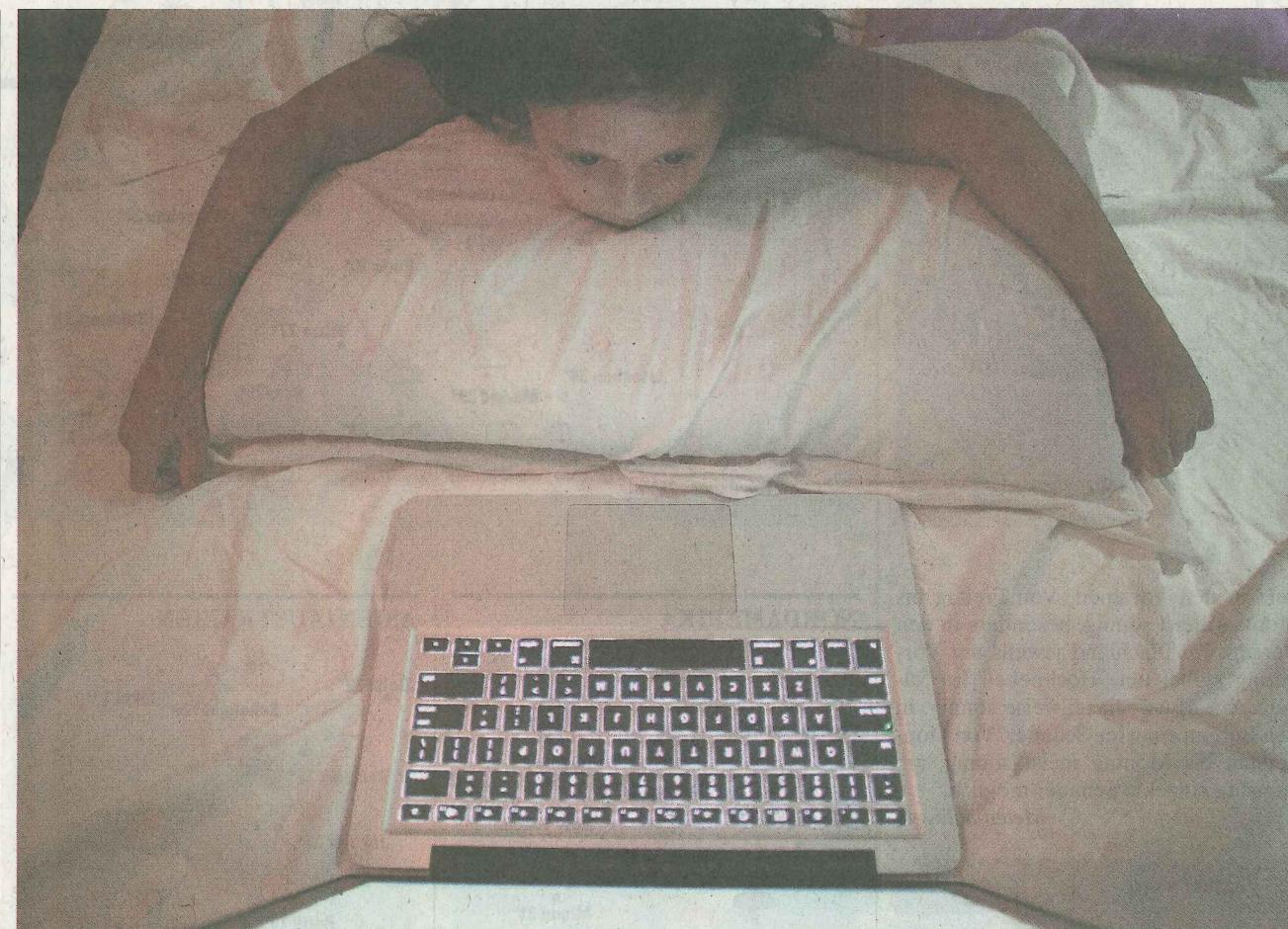
Die Bancomat-Geschichte über John Connor gehört zu den Gründungszenen aus den Anfängen des digitalen Zeitalters, mit denen die Figur des Digital Natives Gestalt annahm. Die technischen Fertigkeiten, über die der jugendliche Held verfügt, deuten auf seine kommende Rolle als Retter der Menschheit und Anführer der Rebellen im Kampf gegen die Maschinen hin.

Zur messianischen Figur des John Connor gehört aber auch, dass er als menschliche Gestalt in Gefahr schwelt, ohne selbst über die Bedrohung durch die Kräfte des Bösen zu wissen. Diese Angst ist im Reden über Digital Natives stets präsent. Während man Jugendlichen auf der Ebene des technischen Know-hows alles Mögliche zutraut, wird ihnen zugleich eine kolossale Naivität den Medien gegenüber unterstellt. Der jugendliche Frohsinn mache sie blind gegenüber den eigentlichen Kräften, die hinter der Technik lauerten. Genau da zeige sich eine ganz andere Kluft zwischen den Generationen, denn im Feld der Analyse, der Reflexion, der kritischen Distanz blieben die alten Hasen kompetent.

Paradox

Heute heißt das etwa: Die Jugendlichen haben eigentlich keine Ahnung, was sie auf Facebook machen. Sie können zwar Partybilder hochladen, doch was das eigentlich bedeutet für ihre Privatsphäre, für ihre Zukunft, realisieren sie nicht. Daraus folgt die Zuspitzung einer paradoxen Situation: Je mehr die Jugendlichen im Bereich digitaler Medien könnten, desto gefährlicher werden diese.

Dass uns die Existenz der Digital Natives so plausibel dünkt, ist auf einen Resonanzraum zurückzuführen, der



Anfang dieses Jahrtausends kam der Begriff der Digital Natives auf. Er zielt auf die gleichsam natürliche Fähigkeit der nach 1990 Geborenen, die neuen Medientechniken zu handhaben. Doch diese Vorstellung muss relativiert werden.

JOHN VINK / MAGNUM

längst vor dem digitalen Zeitalter aufgebaut worden ist. Die Aufklärung im 18. Jahrhundert formte die Phantasie einer neuen Generation als Vorhut des Fortschritts. Dass der junge Mensch in seinem Stürmen und Drängen das Alte hinter sich lässt, gehört seither zu den grundlegenden Motiven der Selbstwahrnehmung moderner Gesellschaften.

Wenn sich der Digital Native in eine seit der Aufklärung entstehende Reihe jugendlicher Gestalten einfügt, so liegt ihm doch eine bemerkenswerte Neu-konfiguration zugrunde. Die Natur des Digital Natives ist nicht der Wald Rousseaus und auch nicht die Dunkelheit afrikanischer Wildnis, die das jugendliche Herz der 1960er und 1970er Jahre begehrte. Die Welt der Digital Natives ist technischer Natur, ihre Jagd- bzw. Surfgründe liegen in der elektronischen Welt. Wenn so die jugendliche Natur mit dem digitalen Wald verschmilzt, werden Jugendliche zur Projektionsfläche für Hoffnungen und Ängste einer Moderne, die scheinbar natürlich voranschreitet.

Toll, genial

Mit realen Menschen haben diese Phantasien wenig zu tun. Selbstverständlich nehmen die Jugendlichen moderne Medien nicht als natürlich wahr. «Medien sind ein wichtiger Bestandteil unserer Gesellschaft geworden», so ein 17-jähriger Gymnasiast. Für Jugendliche sind Medien keine natürliche Selbstverständlichkeit, sondern ein historisches Produkt, das sie differenziert beurteilen. Sie bezeichnen sie einerseits als «wichtig», «toll», sogar «genial», andererseits mahnen sie vor «Übertreibung», «zu starker Beeinflussung» und «falschen Informationen».

Die zitierten Aussagen stammen aus einer Umfrage, die mit 56 Gymnasistinnen und Gymnasiasten der Kantonschule Zug im Alter zwischen 15 und 18 Jahren durchgeführt wurde. Erfragt wurden der mediale Konsum, digitale Fertigkeiten und Wertungen von Medien. Ohne einen Anspruch auf Repräsentativität erheben zu wollen, lässt sich doch mit den Resultaten die Figur des Digital Natives entzaubern.

Dies beginnt bereits bei der Nutzung: Die vermeintlich Eingeborenen sind nicht «eins mit der Wolke», sondern nutzen Medien selbstbestimmt für spezifische Zwecke, insbesondere zur Informationsbeschaffung, zur Unterhaltung und um mit Freunden zu kommunizieren. Sie tun dies gemäß ihren eigenen Angaben freilich unbekümmert: «Über Medien mache ich mir nicht viele

Gedanken. Sie erleichtern uns das Leben und vereinfachen den Alltag.»

Die vermeintliche Gedankenlosigkeit führt nun allerdings nicht dazu, dass die Kinder des Internets 2.0 sich nicht mehr um Formate wie die «Tagesschau» kümmern und sich stattdessen in demokratisierten, pluralisierten Netzwerken informieren. Im Gegenteil: Unisono halten sie etwa das Schweizer Fernsehen für glaubwürdiger als Blogs. Die traditionellen Qualitätsmedien geniesen unter Jugendlichen den Status von Orientierungspunkten in der Informationsflut des Internets.

«Freunde» und Freunde

Selbstverständlich prägt der mediale Wandel den Konsum. Unter heutigen Jugendlichen hat der Computer das Fernsehen klar von der Spitzensposition verdrängt. Es ist aber nicht unbedingt so, dass sie mehr Zeit auf Facebook verbringen statt mit «wirklichen» Freunden. Vielmehr geht bei vielen Befragten die Zeit am Computer zulasten des Fernsehkonsums. Das Alte und das Neue verweben sich dabei auf komplexe Weise: Häufig gucken Familien Sendungen wie die «Tagesschau» gemeinsam im Wohnzimmer, dann gehen die Jugendlichen in ihrem Zimmer an den Computer – aber nicht, um fernzusehen.

Wie steht es um die Fertigkeiten der «digitalen Allesköpper»? Sie beschränken sich – das zeigt die Umfrage klar – auf ein recht enges Feld. Zweifellos gibt es die «Computercracks»: jene vor allem männlichen Teenager, die nicht nur ihre Kolleginnen und Kollegen, sondern auch Eltern und Lehrer in Staunen versetzen. Doch das sind wenige. Zwar gibt es eine Reihe von Kompetenzen, welche die Jugendlichen gemäß ihren eigenen Angaben besser beherrschen als die Erwachsenen. Dazu gehören etwa: sich rasch und intuitiv auf einer Website zurechtfinden, Facebook anwenden, Powerpoint einsetzen, Apps aufs Handy laden, mit selbigem fotografieren.

Der Vater als Troubleshooter

Werden die Anforderungen aber höher, halten die Jugendlichen die Erwachsenen – insbesondere ihre Väter – für kompetenter. Zu den komplexeren Aufgaben gehören etwas das Troubleshooting am Computer, der Umgang mit Netzwerken, die Anwendung von Programmen wie Excel und natürlich jegliches Programmieren. In der Umfrage gibt eine Mehrheit der Jugendlichen an, nicht selbst Filme schneiden zu können.

Gemäß dem Mythos Digital Natives lernen Jugendliche die Beherrschung der Medien quasi von selbst, im Alltag. Tatsächlich sind es aber die Eltern der befragten Jugendlichen, die ihnen die ersten Schritte auf dem Computer beigebracht haben.

Nach dem Eintritt in die digitale Welt sind dann durchaus Lernformen zu beobachten, welche dem Mythos ansatzweise entsprechen: im Pulk von Jugendlichen, die über ihre Smartphones oder Tablets gebeugt SMS verschicken, Links, Tipps und Tricks austauschen. Allerdings bleiben auch hier die erlernten Fähigkeiten bescheiden. Um auf «Terminator» zurückzukommen: Wer seinen Status auf Facebook aktualisieren kann, hackt noch lange nicht den Code einer Kreditkarte.

Zudem ist Vorsicht angebracht, wenn die Jugendlichen allzu vollmundig ihre digitale Überlegenheit gegenüber Erwachsenen ausmalen. Denn die Umfrage zeigt, dass Antworten zur Selbstwahrnehmung und solche zur tatsächlichen Praxis teilweise auseinanderklaffen. Ein 15-jähriger Gymnasiast gibt zwar an, dass er nicht weiß, wie man Videos auf den Facebook-Account hochlädt und wie man die Auflösung einer Bilddatei einstellt. Nach dem Unterschied zwischen den Generationen gefragt, gibt er dann aber zu Protokoll: «Die Kinder und Jugendlichen sind mit dem Internet und den Medien aufgewachsen. Sie sind einfach selbstverständlich für die Digital Natives. Aber für die älteren Leute ist das ganze neue Internetzeugs viel zu schwierig, weil es erst kam, als sie schon erwachsen waren.»

Rückwirkungen

Offenbar übernehmen auch Jugendliche gerne die Figur des Digital Natives. Diese Identifikation ist aufschlussreich, weil die Selbstwahrnehmung den tatsächlichen Umgang der Jugendlichen mitprägt und vielleicht zu jener unbekümmerten Praxis führt, die wir feststellen konnten. Diese Erkenntnis lässt sich auch auf die Erwachsenen übertragen: Das Bild vom jugendlichen Umgang mit Medien prägt den Wandel zur digitalen Gesellschaft mit. Eine Entmystifizierung der Jugendlichen könnte demnach auch eine Chance sein, den digitalen Wandel anders zu gestalten – jenseits von Heilserwartungen und Horrorvisionen.

Andreas Pfister und Philippe Weber sind promovierte Kulturwissenschaftler und unterrichten Medien an der Kantonsschule Zug.