

# Überblick



- 1. Jugendgenerationen im 20. Jahrhundert
- 2. Jugend im Spiegel der Forschung
  - Veränderungen der Jugendphase
  - Verhältnis zwischen den Generationen
  - Jugend und Politik
  - Das Beispiel der Vorbild-Umfragen
  - Generation @
- 3. Was Jugendbilder nicht verraten
  - Die immerwährende Innenansicht der Adoleszenz
  - Die übersehene Normalität

# 1. Jugendgenerationen im 20. Jahrhundert I



- um 1900: Bündische Jugend, Jugendbewegung, Wandervogel
- 30er und 40er: Politische Generation, Hitlerjugend
- 50er: Skeptische Generation
- frühe 60er: Generation der Unbefangenen
- 68er Generation
- Ende 70er: Narzißtische Jugend

# 1. Jugendgenerationen im 20. Jahrhundert II



- Anfang 80er: Null-Bock-Generation
- 80er: Lifestyle-Generation vs. Apokalyptische Generation
- Anfang 90er: Generation X
- um 2000:
  - | Generation „XY ungelöst“
  - | Generation Golf
  - | Generation @

## **2. Jugend im Spiegel der Forschung: Veränderungen der Jugendphase**



- Das „Ausfransen“ der Jugendphase
- Das Ende des Generationenkonflikts
- Family Values im Aufwind
- Trendakzeleration und Marketing-Sog
- Umkehr des „Autoritätsgefälles“ zwischen den Generationen?

## **2. Jugend im Spiegel der Forschung: Verhältnis zwischen den Generationen**



(SIGMA 1999)

- „Krieg der Generationen“ von Forschung widerlegt
- Aber:
  - | Problematische Einschätzung des Generationenverhältnisses
  - | Zunehmende Sprach- und Beziehungslosigkeit zwischen Jung und Alt

## **2. Jugend im Spiegel der Forschung: Jugend und Politik**



### **Wandel der politischen Partizipation**

- Vertrauensschwund politischer Institutionen?
- Neue Formen politischer Intervention
- Ganzheitliches Politikverständnis
- Parteienverdrossenheit oder Politikverdrossenheit?
- Defizite der Partizipationsmöglichkeiten
- „Normalisierung“ des politischen Interesses
- Schüler (statt Studenten) als Träger des politischen Protests

# Jugend und Medien



## ■ Gliederung

### | Medien im Jugendalter

- 1. Mediennutzung und Medienverhalten Jugendlicher
- 2. Von der Generation X zur Generation @?
- 3. Arbeitsfelder und Positionen der Medienpädagogik
- 4. Beispiel: Jugendliche Videocliquen

# Medien im Jugendalter

## ■ 1. Mediennutzung und Medienverhalten Jugendlicher (1)

### ■ 14-19jährige, mehrmals pro Woche (1994):

- Fernsehen 92%, Radiohören 86%, CD, Kass. etc hören 74%, Zeitung lesen 58%, Zeitschriften/Illustrierte lesen 49%, Bücher lesen 40%, Sport 40%, Besuche 40%, Video 20%, Ausgehen 18%, Spaziergehen 13%

### ■ Beispiel Fernsehen:

- Wandel des TV-Konsums: Zappen, Hoppen und nebenher Essen, Telefonieren, Unterhalten, Nägel lackieren, Bügeln etc.
- Seh-Präferenzen der 14-19jährigen: Spielfilme, Musikvideos, Serien, Shows, Sport
- TV-Sehdauer:
  - 14-19jährige: 96 min
  - 20-29jährige: 117 min
  - Aber: Durchschnitt Gesamtbevölkerung ab 6 Jahre: 178 min
  - Jugendliche sehen im Vergleich zu allen Altersgruppen am wenigsten fern



# Medien im Jugendalter

- **1. Mediennutzung und Medienverhalten Jugendlicher (2)**
- **Funktionen der Medien im Alltag Jugendlicher**
  - *(nach Schell/Schorb 1997 in "Grundbegriffe Medienpädagogik")*
- Informations-Funktion
- Unterhaltungs- und Entspannungs-Funktion
- Integrations- und Meinungsbildungs-Funktion
- Zeitfüller-Funktion
- Qualifikations-Funktion
- Funktion, soziales Prestige herzustellen und zu festigen
- Funktion, interpersonale Kommunikation zu ersetzen

# Medien im Jugendalter

- **2. Von der Generation X zur Generation @? (Opaschowski)**
- Was meint Generation X?
- Neue "Generation @":
  - Umkehr der Empfindung von Exklusion
  - Umkehr des Autoritätsgefälles
- Ausgangspunkt: Medienrevolution
- Orwells Roman "1984" und 1984 im "Real-Life"
  - Erstes Tiefkühlbaby
  - Karrierestart "Madonna"
  - Einführung des Privatfernsehens
  - Siegeszug des Heimcomputers beginnt
  - Gründung des "Chaos Computer Clubs"
  - W. Gibson prägt in "Newromancer" den Begriff des "Cyberspace"

# Medien im Jugendalter

- **2. Von der Generation X zur Generation @?**
- Generation @: Lebenskonzept des Übergangs
  - von der Kindheit ins Jugendalter (14- bis 17jährige)
  - von der Jugend ins Erwachsenenalter (18- bis 29jährige)
  - vom PC-losen zum PC-geprägten Lebensstil
  - von der Industrie- zur Informationsgesellschaft
- Medienstreß als Kampf ums Zeitbudget
  - "Mehr tun in gleicher Zeit"
  - "Nichts verpassen": Alles sehen, hören, erleben
  - Wandel der Lesekultur
  - Video + Radio + Computer + Buch
  - + Free TV + Pay TV
  - + e-commerce + Erlebnis-Shopping

# Medien im Jugendalter



- **2. Von der Generation X zur Generation @?**
- Auswirkungen des "Online-Lebens"
- Psychologisierung des Computers
- Unterstützung von
  - Unabhängigkeit
  - Offenheit
  - Toleranz
  - Meinungsfreiheit
  - Unmittelbarkeit
  - "Role-hopping"
- Typen der PC-Nutzer
  - Hobbyisten, User und Hacker

# Medien im Jugendalter

- **2. Von der Generation X zur Generation @?**
- Per Mausklick in die Heimatlosigkeit?
  - Weltweite Mobilität - von Zuhause aus
  - Elektronische "Sammler und Jäger-Kultur"
  - Überall dabei - und nirgendwo heimisch
  - Neues Nomadentum: Flexibilität als wichtigste Schlüsselkompetenz
  - Der amerikanische Traum ("gehen, wann und wohin man will") als Alptraum?
  - Moral und Erziehung ("Net Nanny") per "Download"?
  - Temporalisierung von Heimat: "Das Heim ist weniger ein Nest als ein Boxenstop"
- Trendwende?
  - "Netadiction" ersetzt nicht reale Beziehungen
  - Wiederentdeckung der Familie?
  - "Hegoismus"-Trend gebrochen
- Medienkompetenz als Zukunftskompetenz

# Medien im Jugendalter



- **3a) Arbeitsfelder der Medienpädagogik**
- Reflexion und Analyse (massen-)medialer Kommunikationsprozesse: Kommunikationspädagogik
- Medieneinsatz im Unterricht: Mediendidaktik
- Praxis der Selbstgestaltung von Medien:
- Freinet
- Foto-AG, Super 8-, Video-Filme
- Computerspiele
- Homepages, Web-Cams etc.

# Medien im Jugendalter



- **3b) Medienpädagogische Grundpositionen**
- Moralisierende und ideologiekritische Ansätze: Bewahrpädagogik
- Medien als Instrumente des Unterrichts: Mediendidaktik (Lichtwark, Otto, Reichwein)
- Medienpädagogik: Verständnis, Kritik und Gestaltung medialen Kommunizierens und Lernens

# Medien im Jugendalter

- **4. Beispiel: Jugendliche Videocliquen**
- *(nach: Vogelgesang 1995, in Ferchhoff/Sander/Vollbrecht)*
- Gemeinschaftserlebnis statt Video-Single
- Befreiungsversuch von Rationalitätsanforderungen und Alltagsproblemen
- Spannungsmotive:
  - Interesse an technischen Feinessen
  - Lust am Schock
  - Horrortrip als Grenzerfahrung
  - Veralltäglichung der Schockreizung
- Episodencharakter der "Video-Nächte"



### 3. Was Jugendbilder nicht verraten



- Die immerwährende Innenansicht der Adoleszenz
  - Schwachstellen der Jugendsurveys
  - literarische Einblicke:
    - Hesse, Salinger
    - Coupland, Lebert
- Jugend als Identitätskrise
  - Einsamkeit und Sehnsucht
  - Selbstsuche und Ichentwicklung
  - Schwärmen, Lieben und Bangen
  - Freundschaft und Zusammengehörigkeit

### 3. Was Jugendbilder nicht verraten

- Die übersehene Normalität
  - Ein Beispiel: Punks in den 80ern
- Heute:
  - Die große Mehrheit der Jugendlichen
    - sieht Leistung als unverzichtbar an
    - will später eine „normale Familie“ gründen
    - lehnt Ausländerfeindlichkeit stark ab
    - lehnt illegale Drogen konsequent ab
    - ist religiös desinteressiert
    - sieht das Internet als Werkzeug, mehr nicht
  - Immer mehr Jugendliche allerdings können scheinbare Widersprüche vereinbaren
    - Start-Up im „Hotel Mama“
    - Börsenspekulation und soziales Engagement

# Jugend und Medien

## ■ **Ausgewählte Literatur:**

- Austermann, Anton: Medienpädagogik. In: Lenzen, Dieter (Hrsg.): Pädagogische Grundbegriffe. Band 2. Reinbek 1989. S. 1035–1045
- Baacke, Dieter: Medienpädagogik. Tübingen 1997
- Baacke, Dieter: Die Medien. In: Lenzen, Dieter (Hrsg.): Erziehungswissenschaft. Ein Grundkurs. Reinbek 1994. S. 314-339
- Baacke, Dieter / Kornblum, Susanne / Lauffer, Jürgen / Mikos, Lothar / Thiele, Günter A. (Hrsg.): Handbuch Medien: Medienkompetenz. Modelle und Projekte. Bonn 1999 (kostenlos über Bundeszentrale für Politische Bildung)
- Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn 1999 (unveränderter Nachdruck der Erstauflage von 1997; kostenlos über Bundeszentrale für Politische Bildung)
- Hüther, Jürgen / Schorb, Bernd / Brehm-Klotz, Christiane (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. München 1997
- Opaschowski, Horst W.: Generation @. Die Medienrevolution entläßt ihre Kinder: Leben im Informationszeitalter. Hamburg 1999
- Opaschowski, Horst W.: Von der Generation X zur Generation @. Leben im Informationszeitalter. In: Aus Politik und Zeitgeschichte. B 41/99 (8. Oktober 1999) S. 10-16
- Schell, Fred / Stolzenburg, Elke / Theunert, Helga (Hrsg.): Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln. München 1999

# Wo Sie sich weiter informieren können

## Interessante Links:

- Generation @ vom BAT-Institut für Freizeitforschung (19999)  
(Opaschowski):
  - [http://www.bat.de/freizeit/aktuell/freizeit\\_17.html](http://www.bat.de/freizeit/aktuell/freizeit_17.html)
- DJI-Studie „Jugend und Politik“ (2. Welle, 2000)
  - <http://www.dji.de/forschung.htm>
- SIGMA-Studie zum Generationenkonflikt (1999)
  - [http://www.sigma-online.com/Service/Generationenkonflikt\\_Zusammenfassung.pdf](http://www.sigma-online.com/Service/Generationenkonflikt_Zusammenfassung.pdf)
- 14. Shell-Jugendstudie 2002
  - <http://www.shell-jugend2002.de/>
- Das Parlament: Titelthema Jugend in Deutschland (Nr. 19/20 2000)
  - [http://www.das-parlament.de/19-20-05/aktuelle\\_ausgabe/thema\\_index.html](http://www.das-parlament.de/19-20-05/aktuelle_ausgabe/thema_index.html)
- Jugendstudie „Mindsets“ für MTV (1999)
  - [http://www.gim-argo.de/museg2\\_exzerpt.pdf](http://www.gim-argo.de/museg2_exzerpt.pdf)