

# Faszination Medien

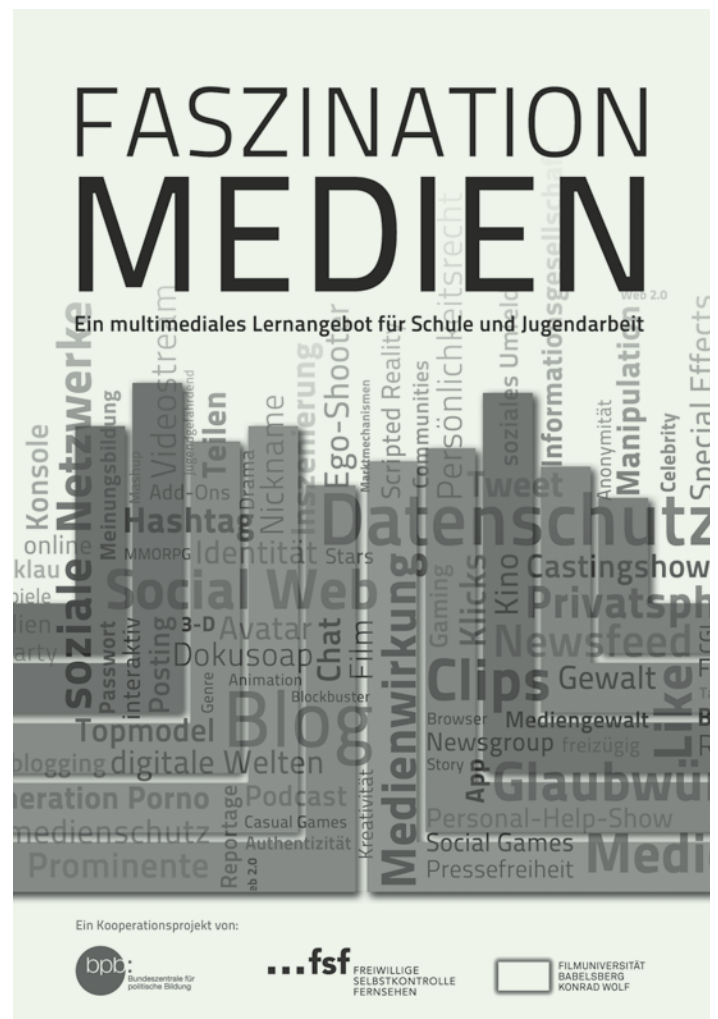
## Ein multimediales Lernangebot für Schule und Jugendarbeit

Nils Köbel

Die DVD-Rom *Faszination Medien* hat das Ziel, Jugendliche bei der Entwicklung eines kompetenten und reflektierten Umgangs mit neuen Medien zu unterstützen. Als didaktisch aufbereitete Handreichung bietet sie einen Überblick über gegenwärtige Medienphänomene wie Computerspiele, Filme, Videoclips und digitale Communities sowie über aktuelle pädagogische Diskurse zum Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen und den damit verbundenen Chancen und Risiken.

### Aufbau des Lernangebots

Die DVD-Rom gestaltet sich folgendermaßen: Die Startseite präsentiert die Aufteilung des Programms in die zwei zentralen Bereiche „Themen“ und „Diskurse“. Sie sollen im Folgenden kurz dargestellt werden.





**Themen**

Der Bereich „Themen“ umfasst die Sichtung und Analyse folgender medialer Phänomene:

- News
- Filme und Videoclips
- Reality-TV
- Computerspiele
- Communities

Jedes Thema wird in einem eigenen Kapitel hinsichtlich der Aspekte „Angebot“, „Nutzer“, „Geschichte“ und „Hinter den Kulissen“ systematisch untersucht.

So beschäftigt sich das erste Kapitel „News“ mit der Frage, wie Nachrichten in vergangenen Epochen produziert wurden, welche Entscheidungsträger und mediale Aufbereitungstechniken heute hinter der Produktion von Nachrichtensendungen stehen und wie Jugendliche unterschiedliche Nachrichtenformen nutzen.

Das Kapitel „Filme und Videoclips“ erzählt die Geschichte des Films und zeigt auf, wie Filme produziert, in Marketingstrategien eingebunden und von Jugendlichen rezipiert werden. Ein besonderes Augenmerk liegt auch auf dem historisch neuen Phänomen, dass Kinder und Jugendliche selbst zu Produzenten von Filmen werden können, indem sie die entsprechenden Möglichkeiten moderner Videoportale nutzen.

Die ebenfalls junge Mediengattung „Reality-TV“ bildet das Thema des dritten Kapitels. Nach Begriffsbestimmungen und Sichtungen aktueller Angebotsformen werden Nutzertypen von Reality-Formaten dargestellt und Produktionshintergründe von Reality-Sendungen beleuchtet.

Das Kapitel „Computerspiele“ umfasst eine detaillierte Darstellung der unterschiedlichen Formen von Action-, Abenteuer- und Strategiespielen. Anhand aktueller wissenschaftlicher Erhebungen und Analysen werden unterschiedliche Typen von Spielerinnen und Spielern präsentiert und Motive für das Spielen aufgezeigt. Ebenso wird die Entwicklung von Computerspielen in den letzten 50 Jahren nachgezeichnet; auch werden moderne Herstellungs- und Vermarktungsprozesse erklärt.

Das letzte Kapitel des Bereichs „Themen“ beschäftigt sich mit „Communities“ in Verbindung mit modernen Medien. Im Zentrum stehen hierbei Chats, Foren und soziale Netzwerke. Neben der Betrachtung unterschiedlicher medialer Angebote von Communities wird analysiert, aus welchen Gründen Jugendliche sich Communities anschließen und welche rechtlichen Aspekte bei Onlinecommunities besonders wichtig sind.

**Diskurse**

Auf der anderen Seite des Startmenüs finden sich unter der Überschrift „Diskurse“ zahlreiche Themenfelder, die an



ausgewählte Interviewausschnitte und interaktive Aufgaben, welche Bedürfnisse Medien für Jugendliche erfüllen. Auf der Basis dieser Erkenntnisse wird „Mediensucht“ auf die beiden zentralen Bereiche „Computerspiele“ und „Soziale Netzwerke“ bezogen und in ihren psychosozialen Folgen für Betroffene erörtert. Anschließend wird geklärt, welche Faktoren bei der Entstehung einer Mediensucht entscheidend sind und welche sozialpädagogischen Maßnahmen betroffenen Jugendlichen helfen können.

## Diskussion der Inhalte und Präsentation

### Inhalte

Bei der Betrachtung des Startmenüs fällt zunächst die sorgfältige und durchdachte Auswahl der Themenbereiche auf, die einen sehr guten Überblick über aktuelle Medienphänomene und Diskurse bietet. Beim Durchgang durch die einzelnen Kapitel beeindruckt die enorme Fülle von Informationen, Daten und Perspektiven auf unterschiedlichste Aspekte der Medienwelt. Die Systematik des Bereichs „Themen“ orientiert sich hierbei an sozialwissenschaftlichen Kategorien: Die Auswahl der Unterkapitel „Angebot“, „Nutzer“, „Geschichte“ und „Hintergründe“ entspricht aktuellen Forschungsschwerpunkten in medienwissenschaftlichen Untersuchungen und bietet daher eine gute Grundlage für die Präsentation aktueller Forschungsergebnisse. Im Bereich „Diskurse“ wird dieses hohe Niveau durch Berichte und Einschätzungen von Experten ergänzt. Diese enorme Informationsdichte droht den Nutzer an einigen Stellen des Programms zu überfordern, jedoch wird dies durch die intelligente Präsentation der Inhalte verhindert.

### Präsentation

Übersichtlichkeit und einfache Handhabung kennzeichnen die verwendeten Präsentationsmethoden. Im Bereich „Themen“ wird der Nutzer durch die wiederkehrende Systematisierung der Inhalte „an die Hand genommen“ und durch das Menü geführt. Der beste Einsatz von medialen Präsentationsmethoden erfolgt allerdings im Bereich „Diskurse“. Hier werden Infotexte mit einer Fülle von interaktiven Spielen, Aufgaben, Filmclips sowie mit Interviewausschnitten mit Jugendlichen, Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern sowie mit Jugendpädagoginnen und -pädagogen kombiniert. Dadurch hält die DVD alles, was sie verspricht: Sie ist ein multimediales Lernangebot mit hervorragenden pädagogischen Anknüpfungsmöglichkeiten für schulische und außerschulische Bildungskontexte. Allerdings droht einem bei der komplexen Präsentationskombinatorik mitunter etwas zu entgehen. Da man die Diskurse als User im Grunde Schritt für Schritt durchlaufen soll, muss man schon ganz genau die Lehrerhandreichung studieren, um in der Navigation das Symbol für die Site-map zu finden, die es einem erlaubt, einzelne Kapitel zu

überspringen oder direkt in andere Themen und Diskurse zu wechseln.

### Fazit

Sowohl die Themenauswahl als auch die mediale Präsentation der DVD-Rom *Faszination Medien* ist sehr gelungen und eröffnet eine Fülle von Einsatzmöglichkeiten für Lehrerinnen und Lehrer sowie für Jugendpädagoginnen und -pädagogen. Der Fokus liegt nie auf Belehrung, sondern stets auf interaktiver Erfahrung und Einladung zum Dialog. So werden auch kritische Perspektiven – etwa auf Gewalt- und Suchtpotenziale – im Umgang mit modernen Medien sehr reflektiert und ausgewogen dargestellt.

Dr. Nils Köbel ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Erziehungswissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Er studierte und promovierte im Fach Soziologie in Frankfurt am Main. Köbel ist Mitinitiator des Blogs *Soziopod*.

