

Abstract

Digital Natives have different access to the Internet, the communication channels and knowledge than people who had been getting in touch with the Internet when grown up. Digital Natives are learning an additional “language”, the language of the Web 2.0. The effects are bigger than they appear: Structures of knowledge have changed, as it is no longer necessary to keep knowledge in mind, but only to know the link providing access to the peculiar information. If so, information and knowledge is available anytime and anywhere.

Keywords

Digital Natives, Hans Vaihinger, Internet, communication, knowledge management

1. Einleitung

Digital Natives ist ein Begriff, der vor allem bei jenen, die damit bezeichnet werden würden, bekannt ist. Darüber hinaus ist er ein eher diffuser Begriff, dessen Bedeutung in vielen Teilen der Bevölkerung „so ungefähr“ bekannt ist. Und was ist dann die Generation V? X? Y? Z? ... Der Personalmanager Wolfgang Appel fasst die westlichen Generationen der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts in seinem Beitrag über Personal und Digital Natives (2013) tabellarisch zusammen und unterscheidet hierbei die „Baby Boomer“ der späteren Nachkriegs- und Wiederaufbauzeit (1955-1965) von der „Generation X“, die in den späten 60ern bis in die 80er Jahre aufwuchsen und Ölkrisen, Arbeitsplatzstagnation, verstärkte Migration und erhöhte Scheidungsraten erlebten. Danach folgte die „Generation Y“, die die Jahrgänge 1986 bis etwa 2000 einschließt, die „Generation V“ mit den Geburtsjahren nach 1990, sowie die „Generation Z“, die jene Jugendlichen umfasst, die nach 1995 geboren wurden. Appel charakterisiert die Generation Z als Generation mit einem „hohen Wohlstandsniveau bei subjektiv verstärkter Wahrnehmung von Unsicher-

heit infolge von Globalisierung und einem „Anything goes“ (ebd., S. 4) und die Generation V als Generation mit einem starken Wunsch nach Vertrauen. In Abgrenzung zu den neueren Generationen beschreibt er die Generation Y als jene, die den Wandel von der Industriegesellschaft zur globalisierten Informationsgesellschaft erlebte, mit dem enormen Aufschwung der Informationstechnologie aufgewachsen ist und deren Entwicklung miterlebte.

Während die Baby-Boomer in ihrer Jugend mit Vierteltelefonen und der Freiheit durch das eigene Auto aufwuchsen, wurde die Generationen Y und Z mit Handys, Smartphones, E-Mails und nicht zuletzt den sogenannten Social Media Plattformen wie Facebook und anderen Kommunikationskanälen groß. Die Unternehmerin und Philosophin Anette Suzanne Fintz schreibt in ihrem Werk „Leading by Meaning“ (2014) über die Abhängigkeit der heutigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen von ihren Smartphones. Ihnen die Benutzung von sozialen Netzwerken zu verbieten wäre mit einer Demontage des Briefkastens und des Telefonanschlusses früherer Generationen vergleichbar. Einprägsame Abwandlungen von Descartes

dürften für viele jüngere Menschen eine gewisse Gültigkeit besitzen und gleichen stellenweise gar einem (Lebens-)Motto: „Ich poste, also bin ich!“ (S. 20). Das Smartphone ist für die meisten Jugendlichen und jungen Erwachsenen jedenfalls der am stärksten genutzte Kommunikationskanal und somit ihre primäre Verbindung zur Außenwelt. So erschaffen sich Jugendliche eine digitale Lebenswelt als Ergänzung zu den realen sozialen Strukturen, die wiederum von den virtuellen sozialen Verflechtungen maßgeblich beeinflusst werden. Im Grunde ist dies eine Art fiktive Lebenswelt, wobei hier das Wort Fiktion nicht in dem Sinne gemeint ist, als damit eine nicht existente Lebenswelt beschrieben werden würde, sondern mehr als fiktives Mittel (Kommunikation und Interaktion über Internetapplikationen) zum „realen“ Zweck (soziale Beziehungen) (Riederle, 2013; Vaihinger, 1911).

Der Philosoph und Kantforscher Hans Vaihinger (1852-1933) veröffentlichte vor knapp über einhundert Jahren sein Hauptwerk „Die Philosophie des Als Ob“ (2007), in der er die Fiktionen und deren Nützlichkeit für die Menschen beschrieb. Er postulierte, dass jeder Mensch im Grunde Fiktionen nutze, um leben zu können. Er tue so, als ob die Welt so beschaffen sei, wie er sie sich erkläre und gehe infolgedessen auf diese Art damit um. Solange dies funktioniere, erfülle die Fiktion ihren Zweck. Dies ist vergleichbar mit den Jugendlichen, die so handeln, als ob die digitale Welt, in der sie sich bewegen und in der sie mit ihren Freunden kommunizieren, real sei.

Der Autor dieser Arbeit, der selbst aus der Generation Y stammt und mit der Informationstechnologie aufwuchs, erfuhr sowohl die Chancen als auch die Schwierigkeiten, die ein solcher Umgang mit der Lebenswelt aufwirft. Jedoch nicht nur in der Lebenswelt, auch im Umgang mit dem Wissen lässt sich eine Verände-

rung konstatieren. Um diese Veränderungen adäquat aufgreifen und verarbeiten zu können, erscheint es durchaus zweckmäßig, auf ein einhundert Jahre altes philosophisches Konzept zurückzugreifen. Dieser Zeitraum mag im Verhältnis zu den oben angeführten Generationen relativ lang erscheinen. Jedoch verglichen mit schriftlichen Zeitzeugnissen aus der Antike, in denen beispielsweise Jugendliche von älteren Menschen als „böse, gottlos und faul“ (Gilfert, 2015) beschrieben und auch die Spannungen zwischen den älteren und den jüngeren Generationen, die es auch heute gibt, hervorragend dargestellt wurden, wirken einhundert Jahre geradezu wie ein Wimpernschlag.

2. Die Generation Y – Versuch einer Begriffsbestimmung

Eine ganze Generation zu charakterisieren wäre in etwa so, als ob man alle Autos einer bestimmten Produktionsperiode von einer anderen Produktionsperiode abgrenzt. Es mag in einzelnen Punkten möglich sein: Beispielsweise wären in den Autos der 2010er Jahrgänge vermutlich im Durchschnitt mehr LED-Scheinwerfer eingebaut als in den Autos der 1990er Jahre, wo es noch keine LED-Scheinwerfer gab, aber man könnte kaum behaupten, dass diese oder jene Autos signifikant anders gefahren wurden oder bequemere Sitze hatten. So würde man auch bei den Generationen der Menschen darin unterscheiden können, dass die Generation Y mit dem Computer und dem Internet aufwuchs, während die Nachkriegsgeneration dies nicht kannte, sondern allenfalls mit Schreibmaschinen arbeitete und erst im höheren Alter mit einer immer komplexeren Technik konfrontiert wurde. Dazu kommt, dass das Bild einer Generation oftmals durch Medienberichte stark verzerrt wird. Appel schreibt in der Einleitung zur Charakterisie-

rung der Digital Natives (2013), dass die Medien naturgemäß schlechte Nachrichten verstärkt verbreiten. Als Beispiel nennt Appel, dass drei Jugendliche, die betrunken nationalsozialistische Parolen brüllen, in die Schlagzeilen bundesweiter Zeitungen kämen, während Jugendorganisationen, die monatelang gegen Rechtsextremismus aktiv sind, kaum ein paar Zeilen in den hinteren Seiten der lokalen Nachrichten erhalten. Hinzu kommt eine Verzerrung, die seit über 5000 Jahren Menschheitsgeschichte hindurch beobachtbar ist, nach der die jüngeren Generationen von den älteren Generationen stets als „respektlos“, „faul“ oder sonst irgendwie negativ beschrieben wurden (Gilfert, 2015). Zuletzt spielen auch Verzerrungen des Selbstbildes der jeweiligen Generation eine wesentliche Rolle in der Charakterisierung dieser.

Bei all der Charakterisierung darf jedoch nicht vergessen werden, dass dies lediglich Versuche sind, einen Trend festzustellen. Der Wirtschaftswissenschaftler Christian Scholz betrachtet in seinem Werk über die „Generation Z“ (2014) sogar das Konzept der Generationen selbst stellenweise kritisch. Er postuliert, dass diese Generationen nicht strikt nach dem Geburtsjahr getrennt werden können, sondern auch die Werte eine wesentliche Rolle spielen, sowie prägende historische Ereignisse. So hat das Aufwachsen während der Präsidentschaft John F. Kennedys und der Mondlandung eine andere Wirkung auf die Menschen, als das Großwerden während der Amtszeit von George W. Bush und den Anschlägen vom 11. September 2001. Der Psychotherapeut und Gerontologe Gerald Gatterer (2015) erwähnt in seinen Vorträgen oftmals den Einfluss wichtiger Ereignisse, die selbst bei dementiellen Erkrankungen noch lange Zeit erinnert werden können. Der Tag, an dem Kennedy ermordet wurde, ist den meisten Menschen, die ihn erlebten, noch

deutlich rememberbar, ebenso wie der 11. September 2001.

Scholz ergänzt außerdem, dass die Unterscheidungen der Generationen stets statistische Unterscheidungen sind und die Menschen innerhalb einer Generation selbstverständlich große Unterschiede untereinander aufweisen.

„Es gibt immer eine beachtliche Streuung innerhalb einer Generation (Intragenerationsvarianz), die aber trotzdem zu klaren Unterschieden zwischen den Mittelwerten der verschiedenen Generationen führt (Intergenerationsdifferenz)“ (Scholz, 2014, S. 16).

Man dürfe nur nicht in die Falle der Stereotypen geraten, vor der Scholz selbst warnt und in die er dennoch in seiner Schrift immer wieder gerät, wie beispielsweise in der Charakterisierung der Generation Y als wettbewerbsorientiert, die diese Eigenschaft mit der Zeit ablegt (S. 71).

3. Konkretisierung – Von der Generation Y zu den Digital Natives

Um einen Abstand zu etwaigen vorurteilsbehafteten Stereotypisierungen einnehmen zu können, wird in dem vorliegenden Artikel statt des Generationenkonzepts jenes der „Digital Natives“ verwendet. Diesen Begriff prägte der Lehrer und Autor Marc Prensky in seinem 2001 erschienenen Artikel als Bezeichnung für alle Menschen, die mit Computern und dem Internet – heute würde er auch das Smartphone anführen – aufwachsen und die die „digitale Sprache“ quasi als eine Art zusätzlicher Muttersprache erwerben: „Our students today are all ‘native speakers’ of the digital language of computers, video games and the Internet“ (S.1). Der Gegenbegriff zu den Digital Natives abgegrenzt wird, ist der der „Digital Immi-

grants“ und bezeichnet jene Menschen, die ohne Computer aufwachsen und erst in ihrem späteren Leben lernten, damit adäquat umzugehen. In seinem Artikel hob er überdies die Bedeutung dieser neuen Sprache hervor, die für Digital Immigrants, zumeist ältere Menschen, die in ihrer Tätigkeit als Teamleiter, Geschäftsführer, Lehrer oder Professor (natürlich auch Eltern) mit Digital Natives zu tun haben, oftmals kaum verständlich ist oder einiger Übersetzungshilfen bedarf (Prensky, 2001).

Diese Begriffsbestimmung hat insofern einen Vorteil als beim Generationenbegriff neben dem Alter auch schwer erfassbare Werte und Wertvorstellungen eine wesentliche Rolle spielen. Hingegen bezeichnet der Begriff der Digital Natives zwangsläufig Menschen, die erst nach der Einführung der Computer und des Internets sozialisiert wurden und auch tatsächlich mit diesen aufwachsen und diese Sprache erlernen, respektive diese Art zu denken (diese Behauptung stützt sich auf die Sapir-Whorf-Hypothese und wird später eingehender behandelt). Im deutschsprachigen Raum trifft dies jedenfalls aktuell auf nahezu jeden Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu (Appel, 2013; JIM, 2015).

In der seit 1998 jährlich durchgeführten und veröffentlichten „JIM-Studie“ des medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (mpfs) werden jeweils über 1000 Jugendliche zwischen zwölf und neunzehn Jahren unter anderem zu ihrem Umgang mit Medien befragt. Die aktuelle Studie (Stand 22.05.2016) von 2015 veröffentlicht zahlreiche interessante und zum Teil überraschende Ergebnisse. So kam heraus,

dass 98% der Jugendlichen ein Handy besitzen, 92% ein Smartphone mit Internetzugang, und 90% der Jugendlichen haben einen eigenen Computer mit Internetzugang. Somit verfügt nahezu jeder zwischen 1996 und 2003 Geborene über einen direkten und persönlichen Zugang zum Internet. Auch im Nutzverhalten lassen sich ähnliche Zahlen ablesen: 89% nutzen ihr Smartphone täglich, 5% mehrmals pro Woche. Über 80% sind täglich im Internet, weitere 12% zumindest mehrmals pro Woche. Hingegen lesen nur 19% der Jugendlichen täglich Bücher (17% mehrmals pro Woche) und 14% täglich eine Zeitung (12% mehrmals pro Woche).

Für 90% der Befragten ist es zudem sehr wichtig, das Internet oder das Handy nutzen zu können, auch, um damit Musik zu hören. Dagegen ist es lediglich für 31% der Befragten wichtig, eine Tageszeitung lesen zu können, wenngleich sie es nicht regelmäßig tun (wobei auch Tageszeitungen zumeist am Smartphone oder ggf. in größeren Städten in Form von Gratiszeitungen in den öffentlichen Verkehrsmitteln gelesen werden). Interessant in diesem Zusammenhang ist jedoch die Aufteilung der Interessensgebiete der Jugendlichen, nach der an erster Stelle (87%) Informationen zu persönlichen Problemen stehen, unmittelbar (83%) gefolgt von aktuellen Neuigkeiten. In der Häufigkeit nachgereiht werden Musik, Ausbildung und Beruf, Politik und andere Themengebiete genannt. Daraus lässt sich zumindest ableiten, dass Jugendliche Informationen nicht vorrangig aus Tageszeitungen beziehen, sondern andere Informationsquellen nutzen (JIM, 2015).

Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung 2015

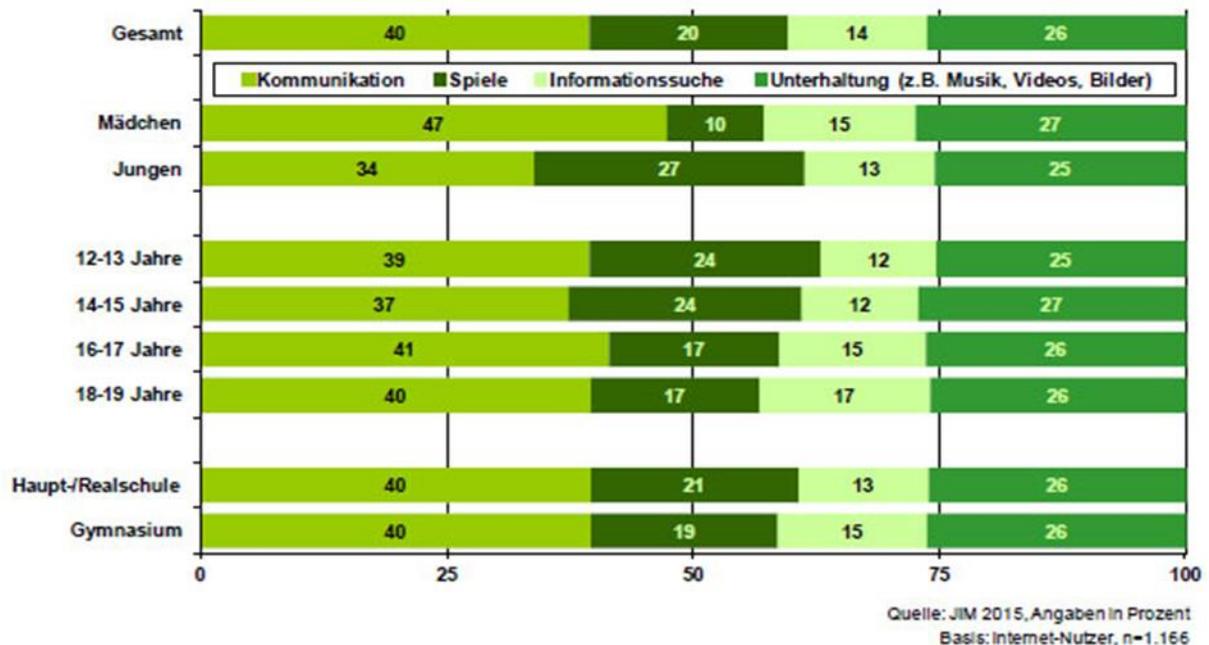


Abbildung 1: Verteilung der Internetnutzung nach Kommunikation, Informationssuche, Spiele und Unterhaltung

Die meiste Zeit im Internet nutzen Jugendliche zur Kommunikation. Die Verteilung zwischen Kommunikation, Informationssuche und Spielen ist altersspezifisch und geschlechtsspezifisch wenig überraschend. In der Kommunikation liegt jedoch die Verwendung der Applikation WhatsApp mit 90% deutlich an erster Stelle, gefolgt von Online Communities und Facebook mit jeweils über 50%. E-Mails liegen mit 44% in der Häufigkeit dahinter (JIM, 2015).

4. Der Umgang mit dem Wissen

Der Spezialist für Massenkommunikation Barrie Gunter und die Experten für Informations- und Publikationsstudien David Nicholas und Ian Rowland veröffentlichten 2009 ein Buch über die sogenannte „Google Generation“. Unabhängig von der problematischen Definition (und der Abgrenzung) des Generationenbegriffs untersuchten die Autoren den Umgang der Digital Natives, die Informationen bevor-

zugt aus dem Internet gewinnen (vgl. vorheriges Kapitel), mit dem so gewonnenen Wissen. Eines der Ergebnisse der Autoren ist, dass Google, Online-Communities und Social Media Plattformen traditionelle Informationsquellen wie Radio, Fernsehen, Bücher oder Zeitungen weitgehend ersetzt haben. Dieser Umstand verändert nicht nur das Nutzungsverhalten der Medien, sondern auch den Umgang mit Informationen selbst, wenn diese überall und zu jeder Zeit abgerufen werden können. Die Möglichkeit, beliebig viele Informationen erhalten zu können, wird durch eine permanente Informationsflut über Social Media Kanäle ergänzt, die aus kommerziellen (Werbe)Informationen, privaten Informationen von anderen NutzerInnen und Informationen über mögliche Aktivitäten, Interessen oder Ähnliches bestehen (Gunter et al., 2009). Laut JIM Studie (2015) nutzen 82% der Jugendlichen regelmäßig eine Suchmaschine wie Google, 42% der Jugendlichen Wikipedia. 45% der Jugendlichen surfen ziellos

durch das weite Netz und lassen sich inspirieren, bleiben laut Riederle (2015) oder Fintz (2014) verweilen einmal hier, einmal dort, überfliegen einen Text, speichern diesen bei weiterführendem Interesse als Link ab und surfen weiter. Die gespeicherten Links oder weiterführenden Informationen werden in eine Art Liste abgelegt und allenfalls per Zufall wieder aufgerufen. In der Regel geht diese Reise durch das Netz derart schnell, dass kaum Zeit für ein gründliches Befassen mit einer Thematik verwendet wird. Auch Hartmut Rosa beschreibt in seinem Hauptwerk über die Beschleunigung der Gesellschaft einen ähnlichen Trend und formuliert dort unter anderem den Begriff „Rasender Stillstand“ (Rosa, 2005), der vor allem beim Surfverhalten der Digital Natives deutlich beobachtbar ist.

Einen Zusammenhang zwischen dem Ausmaß der Stressbelastung durch die digitale Informationsflut und Grad der Vertrautheit mit neuen Medien ortet Annette Kielholz (2008), wenn sie feststellt, dass geringere Erfahrung im Umgang mit digitalen Medien mit einer größeren Belastung durch die Informationsflut einhergehe. Digital Natives lernen, so Riederle (2013), von Anfang an mit der Informationsfülle aus E-Mails, Websites, Social Media, diversen Plattformen und Online-Communities selektiv umzugehen und damit der Überforderung der zeitlichen und kognitiven Ressourcen, wie sie bei einer vollständigen Aufnahme und Verarbeitung der gebotenen Informationen gegeben wäre, entgegenzuwirken.

Whorf (1979 [1963]) setzt sich unter Berufung auf den Linguisten Edward Sapir mit dem Zusammenhang zwischen Denken und Sprache auseinander und stellt die These auf, dass Sprache die Lebenswelt strukturiert. Durch eine Änderung der Sprache wird die Lebenswelt selbst zwar nicht verändert, jedoch ihre Struktur.

„Tatsächlich wird die ‚Reale Welt‘ sehr weitgehend unbewusst auf den Sprachgewohnheiten der Gruppe erbaut“ (Sapir, zit. nach Whorf, 1979, Seite 74)

Schreibt Prensky (2001) also von Digital Natives und vergleicht den Erwerb der Kompetenzen im Umgang mit derart komplexen Mechanismen wie dem Internet, inklusive der Bedienung technischer Geräte, dem veränderten sozialen Umgang und den neuen Wegen der Informationsbeschaffung und -bewältigung, so ist dies auch tatsächlich mit dem Erwerb einer neuen Art zu „sprechen“, respektive eher einer neuen Art zu denken, vergleichbar. Daraus folgt, dass die Lebenswelt („Reale Welt“) der Digital Natives dieser Denkart entsprechend strukturiert ist.

5. Philosophie des Als-Ob

In der „Philosophie des Als-Ob“ (2007 [1911]) nannte der Neukantianer Hans Vaihinger (1852 – 1933) die Fiktionen als wesentlichste Hilfsmittel im Umgang mit der Welt. Sein Grundgedanke ist, dass ein vom Beobachter unabhängiges Erkennen der Welt nicht möglich sei. Wahrnehmungen seien essenziell, es gäbe keine über die Wahrnehmungen hinausgehende Möglichkeit, die Welt zu erkennen. Die menschliche Psyche nehme Wahrnehmungsinhalte auf und verarbeite sie zu Fiktionen und passe sich an die äußere Welt an. – Ähnliche Gedanken finden sich auch in Ernst von Glasersfelds „Radikaler Konstruktivismus“ (1997). Kernelement der Psyche ist, auch hier vergleichbar mit Glasersfeld, die Zweckmäßigkeit, also die Möglichkeit adäquat mit der Welt umgehen zu können. Der Zweck erfüllt sich durch die Umwandlung von Empfindungen zu Vorstellungen und Begriffen, um ein Weltbild zu gestalten, in dem das Individuum erfolgreich in der Welt und mit der Welt interagieren kann:

„Die Zweckmäßigkeit manifestiert sich gerade darin, dass die logischen Funktionen, wenn sie nach ihren eigenen Gesetzen arbeiten, schließlich doch immer wieder mit dem Sein zusammentreffen.“ (Vaihinger, 2007 [1911], S. 12). Vaihinger betonte darüber hinaus, dass die Denkvorgänge zu großen Teilen unbewusst verlaufen und erst das Ergebnis ins Bewusstsein gelangt. Selbst wenn man die gedanklichen Prozesse in die Tiefe begleiten wolle, so schafft man dies nur ein kurzes Stück, das Meiste jedoch befindet sich in der Dunkelheit des Unbewussten (ebd.).

Hans Vaihinger unterschied zwischen „Kunstregeln“ und „Kunstgriffen“ des Denkens. Unter „Kunstregeln“ verstand er jene bewussten Vorgänge, die auf logischen Grundregeln basieren, allen voran die Induktion. „Kunstgriffe“ hingegen nannte er jene Formen des Denkens, die neue Möglichkeiten der Problembewältigung schaffen, Das Ergebnis dieser Kunstgriffe nannte er „Kunstbegriffe“ und später Fiktionen. Fiktionen sind also psychische Gebilde, die im Umgang mit der Lebenswelt als Hilfsmittel dienen sollen und aus den Reizen der Außenwelt und der Notwendigkeit des Inneren entstehen. Fiktionen werden außerdem als vergleichende (bewusste) Wahrnehmungen genutzt. So erschuf sich der menschliche Geist beispielsweise das Atom zur Erklärung der Materie, oder die Vorstellung, dass eine Kurve aus unendlich vielen, unendlich kleinen Geraden bestehe. Solche Vergleiche herzustellen haben zum Ziel, das Gefühl des Begreifens entstehen zu lassen. Das sei, nach Vaihinger (ebd.), der oberste Trieb der Psyche. Daraus wurde in weiterer Folge das Partikel „Als-Ob“ abgeleitet, das dieses Vergleichen sprachlich veranschaulichen soll. Eine sinngemäße Aussage wäre beispielsweise, dass man die Materie so betrachten müsse, als ob sie aus Atomen bestünde oder dass man die Plattform Facebook so betrachten

müsse als ob dort tatsächlich eine Interaktion mit einer Person oder einer Gemeinschaft stattfände, oder dass man mit gewissen Themengebieten so umgehen könnte, als ob man sich darin bereits auskennen würde (weil man ja im Internet schnell nachlesen kann).

6. Resümee

Digital Natives lernen während ihres Aufwachsens mit einer unglaublichen Komplexität an Informationen umzugehen und das so selbstverständlich, als ob dies Teil ihrer natürlichen Lebenswelt wäre (was es aus der Sicht eines Digital Natives auch ist). Sie erlernen die Sprache des Internets mit all seinen Verästelungen und Verwirrungen. Sie erhalten Unmengen von Informationen verschiedenster Art, die sie selektieren und reduzieren müssen. Ein Lehrer einer Höheren Technischen Lehranstalt in Wien Donaustadt meinte zu beobachten, dass das gezielte Lernen von Inhalten den Kindern offenbar heute schwerer fällt als vor fünfzehn Jahren (Müller, 2016). Die Fiktion des adäquaten Umgangs mit Informationen kommt somit, vergleichbar der oberen Aussage, in der Lebenswelt (sowohl Internet, als auch Schule) auf eine ähnliche Art zum Tragen. Wo jedoch möglicherweise tiefergehender Inhalt mangels Selektion fehlt (im Internet leicht umsetzbar, in der Schule jedoch nicht), herrscht ein strukturelles Denken, das eine Übersicht über alle möglichen Bereiche und Informationen über den Ort weiterführender Inhalten bietet, so diese benötigt werden. Die Internetstruktur mit ihren Querverweisen beeinflusst auch die Struktur des Denkens.

Maßgeblich sind also zwei Schlussfolgerungen: Zum einen leben Digital Natives in einer Welt, in der die Grenzen zwischen der analogen Welt und der digitalen Welt aufgelöst sind, sondern diese in einer Art symbiotischer Ergänzung

zueinander stehen. Und ebenso wie Jugendliche früherer Generationen lernten, mit ihrer Welt adäquat umzugehen, so lernen es auch die Jugendlichen der heutigen jungen Generation. Sie tun so, als ob dies alles ihre Lebenswelt wäre. Und wenn eine Freundin nicht ums Eck wohnt und man sie daher nur mit größerem Aufwand persönlich treffen könnte, kann man sie auf WhatsApp oder Facebook auf kurzem Weg erreichen, auch wenn diese digitale Begegnung teils fiktiven Charakter behält.

Zum anderen ist der Umgang mit dem Wissen ein anderer als in der Generation, die in einer Lebenswelt ohne digitale Medien aufgewachsen ist. Informationen sind jederzeit und überall zugänglich und können nachgelesen werden. Jugendliche „springen“ im Netz gerne herum, lesen je nach augenblicklichem Interesse dies und jenes. Sie kreieren ein „Wissenssystem der Verlinkungen“, indem sie wissen, wo sie welche Information finden – „DDr. Google“, „Univ.-Prof. Dr. Wiki Pedia“ und therapeutische Online-Communities beinhalten durchaus brauchbare Zusammenfassungen von Wissensinhalten aus verschiedensten Themengebieten, die man mit vergleichsweise kurzem Zeitaufwand nachschlagen und nachlesen kann – als irrelevant eingestufte Informationen werden hingegen nicht gespeichert. Die Gefahren des Übernehmens der Inhalte von Internetseiten ist dem kritiklosen Vertrauen in Zeitungen und Bücher vergleichbar, allerdings können im Internet relativ rasch unterschiedliche Ansichten gefunden werden, die dann nach dem Prinzip der „tendenziösen Apperzeption“ (Adler, 1912a) Inhalte, die aus verschiedenen Gründen – bewusst oder unbewusst – als für das eigene Leben wichtiger erlebt werden, verstärkt wahrnehmen lässt. Auch der Facebook-Algorithmus arbeitet nach dem Prinzip, dass die Inhalte, die den User verstärkt interessie-

ren, vermehrt angeboten werden – eine Art moderner tendenziöser Apperzeption.

Digital Natives stehen aber auch vor neuen sozialen Herausforderungen. Dazu zählt Cybermobbing als neue Form der gesellschaftlichen Ächtung durch die Peer-Group. Die Ergebnisse einer Studie von Sindelar und Bendas zu Cybermobbing (2015) legen nahe, dass Cybermobbing destruktiver wirkt als „herkömmliches“ Mobbing; zudem sei lediglich die Unterstützung der Opfer möglich. Die Vermittlung von Medienkompetenz wird deutlich empfohlen.

6.1 Anmerkung zur Kommunikation im Internet

Bereits im Jahr 2000 veröffentlichten Michael Klemm und Lutz Graner ein Kapitel in einem Sammelband über das Chatten vor dem Bildschirm und behandelten dort die Frage nach den Unterschieden zwischen der Onlinekommunikation und der herkömmlichen Face-To-Face-Kommunikation. Der Aspekt fehlender Mimik und Gestik wurde durch verschiedene Arten der symbolisierten Gefühlsausdrücke vermittelt, der zum informativen Wort auch die Gefühlslage transportieren sollte (beispielsweise ein Zwinker-Smiley, wenn eine Aussage nicht allzu ernst zu nehmen ist oder ein weinendes Smiley, um zu vermitteln, dass die Person sehr traurig ist). Jugendliche, die verstärkt über diese Medien kommunizieren, entwickeln auch einen selbstverständlichen Umgang mit diesen.

Teilweise waren auch bereits damals die Chaträume eine Art Übungsfläche für soziale Fertigkeiten. Menschen konnten dort soziale Interaktionen üben und sich auch als unterschiedliche Personen darstellen und deren Wirkung auf andere Menschen beobachten. Dies hat sich im Wesentlichen nur marginal verändert. Im Schutz der Anonymität lassen sich Phantasien leichter ausleben sowie Fertigkeiten ausprobie-

ren, die im direkten persönlichen Umgang nicht ausprobiert werden würden.

In diesen Fällen wird der Chat als eine Art Fiktion im Sinne Vaihingers als praktisches Werkzeug, um zum Ziel (beispielsweise dem Erwerb sozialer Fähigkeiten oder der Stärkung des Selbstwertgefühls) zu gelangen genutzt. Die Meinungen und Erfahrungen, ob diese Ziele auf diesem Weg tatsächlich erreicht werden können, sind höchst unterschiedlich.

7. Literaturverzeichnis

- Adler, A. (1912a). *Über den nervösen Charakter. Grundzüge einer vergleichenden Individualpsychologie und Psychotherapie*. Alfred Adler Studienausgabe Bd. 2 (2. Ausgabe). (K. H. Witte, A. Bruder-Bezzel & R. Kühn, Hrsg.) Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2008.
- Appel, W. (2013). *Personaler und Digital Natives*. In W. Appel & B. Michel-Dittgen (Hrsg.). *Digital Natives. Was Personaler über die Generation Y wissen sollten*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 3-10.
- Barrie, G., Rowlands, I. & Nicholas, D. (2009). *The Google Generation. Are ICT innovations changing information-seeking behavior?* Oxford: Chandos.
- Fintz, A. S. (2014). *Leading by Meaning. Die Generation Maybe Sinn-orientiert führen*. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Gilfert, A. (2015). *5000 Jahre Kritik an Jugendlichen – Eine sichere Konstante in Gesellschaft und Arbeitswelt*. Abgerufen am 23.05.2016 von: <http://www.bildungswissenschaftler.de/5000-jahre-kritik-an-jugendlichen-eine-sichere-konstante-in-der-gesellschaft-und-arbeitswelt/>
- Gunter, B., Rowlands, I. & Nicholas, D. (2009). *The Google Generation. Are ICT innovations changing information-seeking behaviour?* Oxford, Cambridge, New Delhi: Chandos Publishing.
- Feierabend, S., Plankenhorn, T. & Rathgeb, T. (2015). *JIM 2015. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Gatterer, G. (29.05.2015). Persönliches Interview im Rahmen eines Vortrags über dementielle Erkrankungen in Oberösterreich.
- Kielholz, A. (2008). *Online-Kommunikation. Die Psychologie der neuen Medien für die Berufspraxis*. Heidelberg: Springer.
- Klemm, M. & Lutz, G. (2000). *Chatten vor dem Bildschirm: Nutzerkommunikation als Fenster zur alltäglichen Computerkultur*. In: C. Thimm (Hrsg.). *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Müller, J. (Pseudonym). Interview: Wien, 21.05.2016.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*. Ausgabe 9, Nummer 5, S. 1–6.
- Riederle, P. (2013). *Wer wir sind und was wir wollen. Ein Digital Native erklärt seine Generation*. München: Droemer Knauer.
- Rosa, H. (2005). *Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne* (10. Auflage). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Scholz, C. (2014). *Generation Z. Wie sie tickt, was sie verändert und warum sie uns alle ansteckt*. Weinheim: Wiley.
- Sindelar, B. & Bendas, C. (2015). *Neue Aktionsfelder der destruktiven Aggression: Mobbing und Cybermobbing bei Ju-*

gendlichen – Ergebnisse einer empirischen Untersuchung. Zeitschrift für freie psychoanalytische Forschung und Individualpsychologie. 2/2

Vaihinger, H. (1911). *Die Philosophie des Als Ob. System der theoretischen, praktischen und religiösen Fiktionen der Menschheit auf Grund eines idealistischen Positivismus. Mit einem Anhang über Kant und Nietzsche* (3. Auflage). (E. Von Krosigk, Hrsg.) Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller 2007.

Von Glasersfeld, E. (1997). *Radikaler Konstruktivismus: Ideen, Ergebnisse, Probleme*. Berlin: Suhrkamp Verlag.

Whorf, B. L. (1979). *Who* Hamburg: Rowohlt.

Autor

Ing. Paolo Raile, BA. pth. Psychotherapeut i.A.u.S., Sozialarbeiter, Gründer und Leiter des Vereins Psychosocialis, Gesellschafter und Geschäftsführer der InContact GmbH, Initiator der Arbeitsgemeinschaft TripleCare
paolo@raile.at