

## **Zusammenfassung der Diskussion zu den Vorträgen „Multimedia“**

(Die Zusammenfassung greift die diskutierten Schwerpunkte auf. Sie stützt sich auf Tonbandmitschnitte und Mitschriften)

R. Wipper

### **1. Multimedia**

#### **Zielgruppenproblematik**

Im Entwicklungsansatz von Multimediaprojekten der Professur Umweltbildung wird Wert darauf gelegt, mit einer Software-Applikation möglichst mehrere Zielgruppen ansprechen zu können. Dieser umfassende Ansatz, in der Diskussion als ‚Versuch, alle Leute zufrieden stellen wollen‘ nahm breiteren Raum ein.

Als Alternative wurde der enge Zielgruppenansatz diskutiert, sicher auch vor dem Hintergrund der Beantragung von Fördermitteln.

Bei der Beantragung einer Förderung muß bekanntermaßen die Zielgruppe des Projektes immer sehr genau und differenziert beschrieben werden, vermutlich um die „Berechtigung“ und „Bedürftigkeit“ dieser Klientel auf Erkenntniszuwachs nachzuweisen.

Für die Umweltbildung wurde es von einigen Teilnehmern als aussichtsreicher betrachtet, sich auf z.B. eine Gruppe 40 bis 60-Jähriger oder 10 – 12-Jähriger zu spezialisieren und zu sagen: „Jetzt mache ich eine Multimediasache, mit der ich die Bedürfnisse gerade dieser Menschen und deren Neugierde und Spieltrieb befriedigen kann. Und wenn ich die Jüngeren ansprechen will, dann würde ich meine Multimedia-CD auch ganz stark mit diesen spielerischen Elementen versehen. Kinder und Jugendliche wollen ja spielen mit Technik. Und genau das sollte ausgenutzt werden, um dabei auch etwas zu vermitteln, also wie immer wider in den Vorträgen betont, die Technik als Mittel zum Zweck.“

Offensichtlich gibt es aber auch Spezifika bei der Wahl der Inhalte und deren Aufbereitung für eine Multimedia-Produktion. Wenn ich Tiere kennenlernen oder spezielle Kenntnisse über die Spechte erwerben will, dann ist mir doch egal, ob ich 50 oder 60 Jahre alt oder ob ich 10jährig bin.

Die Chance von Multimedia besteht ja gerade darin, daß **gleichzeitig** und vom Nutzer **wählbar**, für das Informationsbedürfnis (auch vertieft mit spezieller Fachliteratur und mit Fachtermini, erweiterten Literaturhinweisen) Angebote ebenso wie für die Befriedigung von Neugierde und Spieltrieb unterbreitet werden können. Übrigens haben Beobachtungen bei der Präsentation der  $\alpha$ -Version der CD-ROM „Ökosystem Wald – Artenvielfalt in Brandenburg“ auf der grünen Woche 1999 in Berlin verdeutlicht, daß Kontakte zu solch einem Lernpaket – wenn erst einmal geschnuppert wird – über spielerische Elemente aufgenommen werden und zwar unabhängig vom Alter.

Angesprochen wurde auch, daß die Software vielleicht irgendwelche Filter haben sollte, die den Zugang für einzelne Zielgruppen regeln. Dies ist aber programmiertechnisch noch ein Problem.

Insgesamt verdeutlichte die Diskussion an beiden Tagen letztlich, daß solche Filter – egal ob für Multimedia oder Internet - beim Nutzer liegen, entwickelt werden müssen und **Medienkompetenz** in ihren verschiedenen Facetten heißen.

### **Fertigstellung von Projekten**

Gerade Multimedia-Projekte verführen dazu, dem Perfektionismus zu frönen und ein Projekt aus welchen Gründen auch immer (bei der Artenvielfalt dürfen ganz bestimmte systematische Einheiten nicht ausgeklammert werden, es ist noch Speicherkapazität auf der CD-ROM, es sind noch passende Bilder und Videos im Archiv, usw.) nicht konsequent abzuschließen. Es ist gewiß schön, wenn man Modelle oder Projekte hat, an denen ständig weitergearbeitet kann, an denen auch mehrere Generationen ihr Tun haben können. Aber es sollte auch in der Bearbeitungsphase der „Mut“ aufgebracht werden, den Entwicklungsstand vorzustellen. Dann kann eine breitere Öffentlichkeit herausgefordert werden, sich dazu zu äußern.

### **Multimedia entfremdet von der Natur!?**

Diese provokante These wurde auch in der Diskussion entkräftet, vor allem, wenn man bereit ist, sich den Chancen dieser neuen Technologie zu öffnen.

Wenn man z.B. irgendeine Information in der Software sehe, sei es ein Bild oder ein Video oder auch eine Textinformation, dann kann sich sehr schnell der Wunsch entwickeln, „das möchte ich jetzt aber mal wirklich von Auge zu Auge sehen“.

Auch ein anderer Zugang ist denkbar: Bei einer Exkursion z. B. in die Döberitzer Heide möchte ich den für diesen Lebensraum typischen Vogel, die Nachtschwalbe, sehen und hören. Was ich wahrscheinlich nicht sehe während der zweistündigen Exkursion ist die Nachtschwalbe. Jetzt könnte ich bei der Auswertung die Nachtschwalbe in Bild und Lautäußerung vorzeigen. Hier wäre Multimedia ein ganz hervorragendes Hilfsmittel.

### **Vorbehalte gegenüber Multimedia-Applikationen**

Die Begeisterung der Entwickler und Nutzer neuer Medien kann leicht den Neuling verschrecken, wenn Experten sich nur noch ihrer Fachsprache bedienen und es versäumen, den Neuling und auch den gegenüber technischen Entwicklungen Reservierten zu überzeugen. Auch Störungen in der Zuverlässigkeit der erforderlichen Technik sind hinderlich.

Multimedia bietet durchaus Chancen, direkt in Umweltbildungseinrichtungen, wo der tägliche Umgang mit Menschen und mit der Materie erfolgt, genutzt zu werden. Solche Projekte sollten mit den Umweltbildungseinrichtungen gemeinsam entwickelt werden, damit sich die Entwickler nicht in den Elfenbeinturm der Wissenschaft zurückziehen.

Es wurde vor dem Fehler gewarnt, sich nur dem eigenen Vorhaben zu öffnen und die vorliegenden Erfahrungen der praktischen Umweltbildung außer acht zu lassen.

### **Einsatzmöglichkeiten von Multimedia**

Die Nutzung einer multimedialen Software auf CD dürfte für den Interessierten unproblematisch sein, doch oft wird dieses Angebot wieder nur von Insidern genutzt. Es werden die ohnehin schon Sensibilisierten angesprochen. Hier ist es kaum anders als im Naturschutzbereich, wo sich meist immer dieselben Aktiven über den Weg laufen.

Weitaus schwieriger ist es, den Neutralen oder gar Ablehnenden zu gewinnen. Es genügt nicht, die CD zu übergeben, mit der Aufforderung „Schau sie dir an und alle Probleme sind gelöst“.

Der Einsatz von Multimedia muß, wenn wir die Nutzung als Hilfsmittel ernst nehmen, in ein Konzept eingebunden sein. Dieses Konzept muß bekannt gemacht werden und es muß neugierig machen. Wenn diese Neugierde da ist, wird der Nutzer mehr wissen, mehr beobachten und mehr erleben wollen

### **Naturverbundenheit mit Multimedia entwickeln?**

Es wurde bezweifelt, daß Naturliebe bei Kindern über Multimedia angebahnt werden kann, denn sonst würden ja viel mehr Kinder auch Mörder sein, weil sie ja täglich Morde im Fernsehen erleben, die sie allerdings auch ganz schnell wieder vergessen. Ebenso schnell könnten sie möglicherweise aber Umweltbildungsziele auch vergessen.

Erfahrungen aus dem Kreise der Teilnehmer verdeutlichten, daß bei der Tätigkeit als Lehrer, Umweltbildner oder als Naturschützer Kinder bei der Begegnung in der Natur sensibilisiert werden können. Als Umweltbildner muß aber auch akzeptiert werden, daß die Kinder einfach auch alle modernen Formen der Kommunikation nutzen und auch einsetzen. So hatte ein Schüler, angeregt durch den Fachunterricht, gezielt eine thematisch passende Fernsehsendung angesehen und weitere Hintergrundinformationen aus dem Internet ausgedruckt.

Jeder, der in die Natur geht, sei es aus eigenem Antrieb oder durch Anregung anderer, macht sich letztendlich durch den originären Umgang mit der Natur das zunutze, was er schon vorher im Fernsehen, in einem Buch oder in anderen Medien gesehen hat. Das ist ein Kreislauf, der auch mit der eigenen Bewußtseinsbildung zu tun hat.

### **Fernsehkonsument und Programmauswahl**

In der Diskussion wurden vergleichende Untersuchungen zum Fernsehkonsum bei Kindern in der Altersgruppe 9 bis 12 Jahre vorgetragen. Täglich werden von diesen Kindern durchschnittlich 140 – 160 Minuten ferngesehen (in Amerika sind es 260 Minuten und mehr), zu 80 % sind es Massenproduktionen von Comedyserien und Soap Operas. Von den verbleibenden 20 % wird noch ein beträchtlicher Teil in Sportsendungen investiert. Für kulturbezogene Sendungen, in die sich Naturfilme einordnen lassen, liegt der Betrag unter 5 %, so daß man davon ausgehen muß, daß die Kinder über solche Sendungen kaum erreicht werden.

Ausgangspunkt für die Entscheidung, welche Rolle Multimedia spielen kann, ist die Frage nach dem Konzept von Umweltbildung.

### **Einbindung der Medien in das Konzept der Umweltbildung**

Medien sind Mittel und nur aus dem Konzept heraus läßt sich bestimmen, welche Rolle dieses Mittel spielen kann.

Multimedia ist ein modernes Mittel mit einem Novitätseffekt, der auch bei Kindern wirksam ist. Die spontane Zugriffsweise der Kinder zu Computern zeigt, wenn dieser Novitätseffekt aufgebraucht ist, daß dann der Zugang zum Computer stärker interessengebunden erfolgt. Es werden dann nämlich stärker Spiele präpariert und Bildungsangebote, die zunächst durch den Novitätseffekt gerne entgegengenommen werden, werden nun abgelehnt. Diese empirischen Befunde müssen beim Einsatz von Multimedia berücksichtigt werden..

In der Diskussion insgesamt wurde die Position der Vorträge „Multimedia ist Mittel, ist Werkzeug“ bekräftigt. Es wurde deutlich, daß auch immer die Frage: „Werkzeug wofür?“ zu klären ist. Wir werden kaum mit einer Stecknadel versuchen, den Nagel in die Wand zu schlagen, sondern werden ganz selbstverständlich für diesen Zweck das am besten geeignete Werkzeug auswählen. Genau dieser Frage der Sinnhaftigkeit, der Einbindung eines bestimmten Werkzeugs für bestimmte Aufgaben in einem bestimmten Konzept müssen wir uns in der Umweltbildung ständig stellen.

### **Anschrift der Autorin**

Dr. Renate Wipper  
Universität Potsdam  
Zentrum für Umweltwissenschaften  
Professur Umweltbildung  
Park Babelsberg 14  
14482 Potsdam