

Virtuelle Welt oder reales Leben?

Aufgaben der Erziehung angesichts einer veränderten Kindheit und Jugend

von Professor Dr. Helmut Zöpfl, Lehrstuhl für Schulpädagogik, Universität München

«Kinder an der Macht. Sie bewegen Milliarden, terrorisieren Eltern, erobern Märkte» – so titelte das Magazin «Stern» in seiner Ausgabe vom 26. März 1997.¹ Im entsprechenden Artikel ist die Rede vom «Konsumterror im Kinderzimmer»², von Kindern als «heimlichen Lenkern des Marktes»³. Mit einer Fülle von Umfrageergebnissen wird belegt, dass die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen im Jahr 1997 von Werbung und Konsum bestimmt war. Unbestritten scheint, dass «die 'Dingwelt', in der die Kinder einst lebten, von einer Markenwelt abgelöst wurde, in der Auto Mercedes oder Benz heisst, Taschentuch Tempo, Joghurt Fruchtzwerge und Schokolade unweigerlich als lila Milka-Kühe endet».⁴ Die Pädagogik darf an diesen Veränderungen nicht vorbeigehen, sondern muss vielmehr die darin liegenden Chancen, aber auch die Gefahren erkennen, wenn es letztlich um das Wohl des Kindes gehen soll:

Streben nach Bequemlichkeit und unbegrenzter Lusterfüllung («Fun»): Übergewicht, Haltungsschäden, Koordinationsprobleme, psychosomatische Erkrankungen, Allergien, Beeinträchtigung des Hörvermögens

erschreckend geringe Frustrationstoleranz: Suchtgefahr, Depressionen, hoher Konsum von Psychopharmaka

emotionale Verarmung: mangelnde Sensibilität (Gespür, Takt, Geschmack)

Verplanung der Kindheit; Verlust von Phantasie und Kreativität

Verlust der Gemeinschaft, Vereinzelung, Vereinsamung

Radikale Säkularisierung und Kommerzialisierung: Sinnverlust (hohe Suizidquote unter Kindern und Jugendlichen!), diffuse und irrationale Ersatzreligionen

Abhängigkeit, Unselbständigkeit, Identitätsverlust: Kinder als Konsumenten.

Es ist leicht einzusehen, dass die Unterscheidung zwischen Primärerfahrung und Sekundärerfahrung theoretischer Art ist. Eine im strengen Sinn unmittelbare, direkte, eben primäre Erfahrung gibt es gar nicht, sie ist immer schon vermittelte, also indirekte, sekundäre Erfahrung. Aber auch wenn die Wirklichkeit niemals im strengen Sinn primär erfahren werden kann, ist dennoch nicht zu leugnen, dass Indirektheit und Mittelbarkeit der Erfahrung mit dem Fortschritt der Technik zunehmen.

Phänomene wie Computerspiele, Talklines zum Flirten am Telefon, Computerbanking, Freizeit in der virtuellen Realität und vieles andere mehr zeigen deutlich, dass ehemals ursprüngliche, natürliche Prozesse, Handlungen und Verhaltensweisen in einer künstlichen, konstruierten, technisch erzeugten Welt erfahren werden. Die direkte, unmittelbare Begegnung mit anderen Menschen wird ersetzt durch einen mediatisierten, technisch umgeleiteten und anonymen Einbahnstrassenkontakt.

Es besteht kein Zweifel, dass der Medienkonsum von jungen Menschen in den letzten Jahren deutlich gestiegen ist. Aus mehreren Untersuchungen, die von meinem Lehrstuhl aus an Schulen durchgeführt wurden, lässt sich erkennen, dass selbst jene Kinder voll und ganz in die Medienwelt integriert sind, deren Eltern bewusst den Medienkonsum bis hin zum Verzicht einschränken; ferner hat sich in unseren Umfragen bestätigt, dass der Konsum von Medien wie CDs, Videos, Spielfilmen und vor allem Computerspielen bei den Freizeitbeschäftigungen an vorderste Stelle gerückt sind. Nach einer Untersuchung von Bonfadelli besaßen bereits 1986 ungefähr 90% der 12- bis 15jährigen ein eigenes Radiogerät und 40% eine HiFi-Anlage. 30% der 9- bis 10jährigen und 50% der 12- bis 15jährigen besitzen ein eigenes Fernsehgerät; die durchschnittliche tägliche Sehdauer der 6- bis 13jährigen beträgt ein bis zwei Stunden. Die meisten Kinder sitzen zwischen 18 Uhr und 21.45 Uhr vor dem Fernseher, etliche auch noch nach 23 Uhr. Das Medium Video benutzen Jugendliche im Durchschnitt etwa eine halbe Stunde täglich, überwiegend am Wochenende. Einen eigenen Computer besaßen im Jahre 1992 bereits 44% der Kinder und Jugendlichen zwischen der vierten und zehnten Klasse. Für jüngere Kinder sind von der Industrie eine Reihe von Spielmöglichkeiten entwickelt worden, vom einfachen tragbaren Video-Taschenspiel bis hin zu speziellen Spielkonsolen. 14- bis 17jährige verwenden ihr Taschengeld vorwiegend für den Kauf von Musikkassetten und CD-ROM.

Nach Bonfadelli verwenden Kinder und Jugendliche durchschnittlich 4 bis 5 Stunden am Tag für Mediennutzung: Dabei verbringen sie die Hälfte der Zeit mit auditiven Medien, etwa ein Drittel mit audiovisuellen Medien und etwa eine gute halbe Stunde mit Printmedien.

Mit dem durch Satellitenfernsehen weit vergrösserten Programmangebot veränderte sich unter dem Diktat der Einschaltquoten auch oft die Qualität der Sendungen. Bei Kindern rangieren in den unteren Jahrgängen eindeutig Zeichentrickfilme an erster Stelle; aber auch Werbespots haben einen hohen Beliebtheitsgrad. Knapp vor Abenteuer- und Actionfilmen sowie Thrillern liegen noch Comedy-Serien wie «Alf» oder «Eine schrecklich nette Familie». Auf besonderes Interesse stossen aber in den letzten Jahren Soap-operas wie «Gute Zeiten – schlechte Zeiten» oder «Marienhof». Vor allem die im Nachmittagsprogramm auftauchenden Talkshows wie «Arabella» weisen einen hohen Zuschaueranteil bei Kindern und Jugendlichen auf.

Zusammenfassend darf ich feststellen, dass der in den letzten Jahren rasant gestiegene Medienkonsum die Freizeit und Lebenswelt unserer Kinder und Jugendlichen dramatisch verändert hat. Auch wenn sich dabei eine Reihe von Chancen und Vorteilen ergeben, scheint mir doch die Entwicklung vom Unmittelbaren zum Mittelbaren hin zahlreiche Gefahren für eine gesunde Entwicklung mit sich zu bringen, die im folgenden näher betrachtet werden.

Gefahren des übersteigerten Medienkonsums

1. Eingeschränkte Rumpf- und Schulterbeweglichkeit, Übergewicht, Koordinationsschwierigkeiten, Essstörungen, Nervosität und Schlafstörungen sowie eine Reihe psychosomatischer Erkrankungen und der hohe Konsum von Psychopharmaka beweisen, dass zu grosser Medienkonsum zu Bequemlichkeit, Verweichung sowie im psychischen Bereich zu mangelnder Frustrationstoleranz führen. Der Verlust sinnlicher Betätigungen reduziert den Menschen auf ein Funktionswesen nach dem Reiz-Reaktions-Schema, das weitestgehend durch den Konsumdruck gesteuert wird. Dieser Zusammenhang wird zum Beispiel bei den massenpsychotischen Phänomen unter Jugendlichen deutlich, deren Ersatzreligion in der fanatischen Verehrung bestimmter Jugendgruppen wie «Take That», «Backstreet Boys» oder der «Kelly-Family» besteht.
2. Die Zunahme passiven Konsums hat zur Folge, dass die Entscheidungs- und Urteilsfähigkeit von Jugendlichen reduziert. Medial vermittelte Lernprozesse, die sich in der Weitergabe von Klischees und «Infos» erschöpfen, werden zunehmend ein Teil der Grundsozialisation junger Menschen, wie sie zum Beispiel auch auf den Bereich der Sexualerziehung zutrifft. Die (vermeintliche) Freiheit weicht dabei Entscheidungswägen; die Gefahr nimmt zu, dass Jugendliche manipuliert werden, ohne es zu merken, indem sie herrschende Trends und attraktive Modeideale internalisieren.
3. In Deutschland hat die Kinderkriminalität in den letzten fünf Jahren um zwei Drittel zugenommen. Hauptdelikte in der Kinder- und Jugendkriminalität sind Ladendiebstahl und Sachbeschädigung. Aber auch sprachliche Verrohung und Formen versteckter Gewalt, wie sie am Pausen- und Freizeitverhalten unserer Kinder und Jugendlichen zu beobachten sind, stehen in engem Zusammenhang mit dem Konsum bestimmter Medienangebote. Scheinbar «harmlose» Zeichentrickfilme, aber auch Gewalt- und Horrorvideos vermitteln ein primitives Gut-Böse-Schema und eine drastische Darstellung des Hässlichen, Brutalen und Rücksichtslosen, die auf Kinder und Jugendliche wegen ihrer markanten Darstellung eine besondere Attraktivität ausübt.
4. Im Zusammenhang mit der Gewaltproblematik ist darauf hinzuweisen, dass auch die Wertorientierung der Kinder und Jugendlichen auf sekundäre Weise beeinflusst wird. Besonders in Talkshows werden Kinder unter dem Deckmantel der «Toleranz» innerhalb kürzester Zeit mit den extremsten Werten konfrontiert, ohne dass Massstäbe erkennbar würden, die zur Erkenntnis des Wahren und Guten, aber auch des Schönen beitreiben. «Jedem das Seine – mir das Meiste» – diese Parole scheint typisch für den diffusen Wertekosmos unserer Medienwelt zu sein.
5. Die eben angesprochene Subjektivierung hat natürlich eine Vereinsamung und den Verlust der Gemeinschaft zur Folge, so dass seit neuestem die sogenannte «soziale Kompetenz» zu einer Schlüsselqualifikation hochstilisiert wird. Grundlegende soziale Fähigkeiten werden schon seit Urzeiten im einfachen, unmittelbaren Spiel eingeübt. Hanne Tügel hat in ihrem ausgezeichneten Buch «Kult ums Kind» diesen Verlust des Spielerischen folgendermassen beschrieben: «Es verschwinden die Phasen, in denen selbst ausgedachte und mit den Mitspielern gemeinsam ausgehandelte Regeln das Spiel bestimmen. Gerade dies war in der Vergangenheit von kaum zu überschätzender Bedeutung für die Sozialisation: Spiel ist eine selbstbestimmte, forschende Erkundung. Sie ermöglicht Welt-Begreifen und Welterfassen. [...] Beim Gruppenspiel mischen sich die Mit- und Gegenspieler in die Weltaneignung ein. Der eigene Wille stösst auf einen fremden. Jetzt geht es darum, sich durchzusetzen und zurückzustecken, Grenzen zu akzeptieren, sich zu arrangieren. [...] Spiele [sind] [...] ein subtiles Ventil, um negative Erfahrungen wie Kränkungen, Ärger, Demütigungen auf eine neue Ebene zu heben und dabei zu verarbeiten»⁵ – Wie armselig und pädagogisch wertlos erweisen sich davon ausgehend die meisten Computer- und Videospiele!
6. Besonders die schier übermächtige Bedeutung von Marken bei Kleidung, aber auch Essen und Trinken sowie Sport und die hohe Attraktivität der Werbeartikel von Musikgruppen und

Fussballvereinen trägt dazu bei, dass bereits Kinder grosse Schwierigkeiten haben, ein gesundes Selbstbewusstsein und eine eigene Identität als Persönlichkeit zu entwickeln. Wer ständig in der Werbung als Idealbild den jungen, gesunden, schlanken, leistungsfähigen, erfolgreichen und gutaussehenden Menschen vorgeführt bekommt, wird stets an seine eigenen Unzulänglichkeiten erinnert und so kaum fähig, jene Ich-Stärke zu entwickeln, aus der heraus man sein Leben bewältigen und auf andere Menschen selbstbewusst zugehen kann.

7. Modetrends und unrealistische Idole, wie sie in den Medien immer mehr als Symbole zur Alltagsbewältigung dargestellt werden, tragen auch dazu bei, dass Kinder und Jugendliche Fiktion und Wirklichkeit nicht mehr hinreichend unterscheiden lernen. «Der Rückzug in virtuelle Welten dürfte die echte noch unwirklicher machen.»⁶ Kinder und Jugendliche werden so illusioniert und der realen Alltagswelt entfremdet. Anstrengung, mühevolle Leistung über einen längeren Zeitraum hinweg, ja sogar Verzicht und Askese können so in ihrer grundsätzlichen Bedeutung von jungen Menschen kaum mehr erkannt werden.

8. Der häufige Konsum von Videospielen und die übermässige Beschäftigung mit dem Computer hat eine Verdrängung von Gefühlen zur Folge, die sich an anderer Stelle wieder verstärkt Ventil schaffen. Hanne Tügel stellt hierzu zutreffend fest: «Wer als Kind nie gelernt hat, seine aggressiven Gefühle im realen Spiel mit echten Spielkameraden wahrzunehmen und unter Kontrolle zu bringen, hat als Teenager ein Problem. Reales Ausrasten und Prügeln hat unangenehme Folgen wie blaue Flecken, gebrochene Rippen. Es bleiben die Angebote aus dem Reich der Simulationen: Marathon im Techno-Rhythmus baut das vermisste Körpergefühl auf. Ecstasy liefert die Hochstimmung, die im Alltag fehlt. Und in den Pausen, zwischen dem kontrollierten Ausflippen, den „Raves“ am Wochenende, bleibt das Bildschirmspiel, der Kampf mit der Maschine, der keinem wehtut, die Auseinandersetzung mit den Helden, die es einem nicht übel nehmen, wenn man sie hart rannimmt.»⁷ Lassen Sie mich kurz zusammenfassen: Alle geschilderten Folgen übermässigen Medienkonsums als Indikator für den Verlust von Primärerfahrungen sind deshalb für die jungen Menschen so gefährlich, weil sie verhindern, dass Kinder und Jugendliche fähig werden, ihr Leben zu bejahren, ein gesundes Selbstbewusstsein zu entwickeln und dadurch ihren Alltag sinnorientiert und verantwortungsbewusst zu gestalten. Familie und Schule müssen daher ihren Erziehungsauftrag wieder ernster nehmen.

Die neuen Autoritäten

«Antiautoritäre Erziehung», «Pluralismus», «Autoritätsschwund», «Emanzipation», «Selbstbestimmung» usw. – all das sind Schlagwörter aus den letzten Jahren, die mehr oder weniger deutlich gemacht haben, dass wir in einer wie auch immer näher zu bestimmenden Autoritätskrise stehen. Diese kann wie jede Krise auch eine fruchtbare Aufbruchssituation sein, indem man nicht einfach bedingungslos etwas glaubt und nachbetet, weil es «schon immer so» oder zumindest sehr lange so gewesen ist. Es ist durchaus sinnvoll, sich auf seine eigene Entscheidungsfreiheit und seinen gesunden Menschenverstand zu besinnen und auch Autoritäten auf ihre Legitimation hin zu befragen. Nur muss man genauso gut die kritische Frage stellen, welche neuen Autoritäten sehr häufig unbefragt anstelle der alten getreten sind und treten, und mit denen alles andere als kritisch umgegangen wird.

Erzieherische Konsequenzen für Schule und Familie

Technische Entwicklungen bringen neben einer Fülle von neuen Möglichkeiten und Chancen immer auch Gefahren mit sich. Eine Pädagogik, in deren Mittelpunkt das Wohl des Kindes steht, muss daher die Veränderungen als Herausforderungen betrachten, um daraus Konsequenzen für die erzieherische Arbeit abzuleiten. Eine intensive Medienerziehung setzt voraus, dass Familie und Schule den Kindern nicht nur Sachkenntnisse, sondern auch Massstäbe vermitteln, mit deren Hilfe sie sich in der immer komplizierter werdenden Wirklichkeit zurechtfinden können und so aus echter Ich-Stärke heraus handeln.

Jede pädagogische Reflexion setzt ein bestimmtes Menschenbild voraus. Auf der Grundlage der personalen Pädagogik⁸ verstehe ich den Menschen als ein im wahrsten Sinne des Wortes «Lebe»-Wesen, als Sinneswesen, als ein Leib-Seele-Wesen. Angesichts der sekundären Wirklichkeit ergeben sich davon ausgehend für die familiale und schulische Erziehung eine Reihe existentieller Konsequenzen:

1. Der junge Mensch mit seinen spezifischen und entwicklungspsychologisch typischen Fragen und existentiellen Bedürfnissen steht im Mittelpunkt der Erziehung. Seine Fragen, Wünsche und Ängste, Hoffnungen und Träume sind Ausgangspunkt jeder erzieherischen Hilfestellung von Eltern und Lehrern. Gerade in der Familie ist die zeitintensive Zuwendung und Beschäftigung mit den Kindern eine wesentliche Voraussetzung dafür, dass Kinder im sicheren Gefühl der Geborgenheit und des

Vertrauens eine gesunde Ich-Stärke entwickeln können. Gegen jede Pädagogisierung und Psychologisierung gilt es, das Recht auf Kindsein wieder mehr zu respektieren.

2. Entgegen der sekundären Wirklichkeit kommt es stärker darauf an, dem Kind Gelegenheiten zu erschliessen, das Faszinosum Leben unmittelbar zu erfahren. Entsprechend dem pädagogischen Prinzip der Lebensnähe sollte gerade in einer technisierten Welt das Wunder des Lebens, seine Vielfalt und Dynamik, aber auch der Geschenkcharakter des Lebens dem Kind erfahrbar werden. Das Staunenkönnen ist ja bekannterweise auch aus entwicklungspsychologischer Sicht eine wesentliche Voraussetzung dafür, Vertrauen in die Wirklichkeit zu gewinnen und so zu Verantwortung fähig zu werden. Es braucht aber Zeit dafür, bestimmte Erfahrungen zu sammeln, diese verstehen und einordnen zu können. Nicht die Überflutung mit Informationen, sondern die echte Begegnung mit der Wirklichkeit in altersgemässer Form hilft dem Kind, ein lebensbejahendes und sinnerfülltes Verhältnis zur Welt zu gewinnen.

3. Diese Verantwortungsfähigkeit, wie sie aus dem Urvertrauen zu den Eltern und der Geborgenheit in der Familie erwächst, muss in der Schule dadurch gefördert werden, dass die Lehrer ihre Erziehungsziele möglichst in der originalen Begegnung vermitteln. Abstrakte Begriffe müssen mit Leben gefüllt, begreifbar und erfahrbar gemacht werden. Insbesondere im religiösen Bereich scheint mir in der familiären und schulischen Erziehung die Vermittlung eines lebendigen Glaubens verlorengegangen zu sein. Dort, wo die Eltern an ihrem Glauben keine Freude mehr haben, diesen nicht mehr als Antwort auf die Sinnfrage verstehen, da wird jeder didaktisch noch so versierte Religionsunterricht zum Misserfolg verdammt sein.⁹

4. Insbesondere in der Familie, aber auch in der Grundschule ist eine stärkere Gewichtung des Spieles und der damit verbundenen Spielfreude zu beachten. In unseren drogenpräventiven Untersuchungen¹⁰ des Projektes «Live Leben» konnten wir den Beweis erbringen, dass Kinder und Jugendliche, die sich in Spiel- und Sportgemeinschaften betätigen, am besten vor einer Flucht aus dem Alltag in die Drogensucht geschützt sind. Schule und Familie müssen im Spiel und darüber hinaus jene Gemeinschaftserlebnisse fördern, aus denen die Kinder und Jugendlichen wesentliche personale und soziale Fähigkeiten gewinnen. Vor diesem Hintergrund müssen wir den verschiedensten Bereichen der Freizeiterziehung wieder grössere Aufmerksamkeit schenken.

5. Eltern und Lehrer sollten wieder stärker den Mut zum Vorbild haben. Angesichts der ethischen Orientierungslosigkeit in der Werteinflation der sekundären Wirklichkeit gilt es, die jungen Menschen zur Urteilsbildung zu befähigen und zum sittlichen Handeln zu ermutigen. Kinder und Jugendliche können besonders dort zu Persönlichkeiten heranreifen, wo sie aus einer festen Überzeugung heraus im Gegensatz zu gesellschaftlich dominierenden Strömungen stehen.

6. Erziehung als Lebenshilfe rückt die ganzheitliche Bildung als Globalziel in den Mittelpunkt. Medienkompetenz darf nicht nur heissen, bestimmte Kulturtechniken im Umgang mit neuen Geräten zu vermitteln, sondern die Kinder und Jugendlichen gerade auch im Umgang mit ihren Gefühlen so zu stärken, dass sie nicht sofort auf fragwürdige Scheinwirklichkeiten der Medien hereinfallen.

7. Unverzichtbar notwendig ist eine besondere Förderung der wert- und sinnorientierten Dimensionen des menschlichen Lebens. Es gilt, die jungen Menschen bei der lebenslangen Auseinandersetzung mit der Sinnfrage zu fördern und zu begleiten, damit sie so wirklich einen Stand im Leben gewinnen und fähig werden, Wesentliches von Unwesentlichem zu unterscheiden. Die Fülle der Informationen und Wertangebote lässt häufig vergessen, dass dabei die Frage nach dem Sinngrund unseres Daseins, nach den Ordnungsmassstäben um so grösseres Gewicht bekommt. Vernetztes Denken allein genügt nicht – welchen Sinn erfüllt ein Netz, wenn die Haltepunkte fehlen? Das Sinn- und Orientierungswissen ist im Rahmen einer mehrdimensionalen Bildung unverzichtbar. Eltern und Lehrer sind und bleiben Vorbilder, und von deren Qualität hängt es entscheidend ab, ob die ihnen anvertrauten Kinder und Jugendlichen fähig werden, sich in einer immer komplizierteren Welt zurechtzufinden und zu orientieren.

Fussnoten

1 Vgl. Stern, Heft Nr. 14, 26.3.97, S. 50-64

2 Ebd. S. 53

3 Ebd. S. 52

4 Ebd. S. 56

5 Tügel 1996, S. 158

6 Ebd. S. 168

7 Ebd. S. 162

8 Vgl. Stippel 1958; Zöpfl 1976

9 Zu einem lebensnahen Religionsunterricht vgl. Gottfried 1995.

10 Vgl. Zöpfl 1993

Literaturverzeichnis

Bauer, K. W. / Hengst, H. (1980). Wirklichkeit aus zweiter Hand. Kinder in der Erfahrungswelt von Spielwaren und Medienprodukten. Reinbek b. Hamburg
Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, Wissenschaft und Kunst
(Hrsg.) (1996): Medienerziehung in Bayern. Einführung in das Gesamtkonzept.
Donauwörth

Bonfadelli, H. u. a. (1986): Jugend und Medien. Frankfurt

Borst, O. (1983): Alltagsleben im Mittelalter. München.

Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.) (1993): Computerspiele: Bunte Welt im grauen Alltag. Bonn.

Freyer, H. (1955): Theorie des gegenwärtigen Zeitalters. Stuttgart.

Gottfried, T. (1995): Religionsunterricht als Lebenshilfe. Diakonische Orientierung des Religionsunterrichts in der postmodernen Gesellschaft. Essen.

von Hentig, H. (1984): Das allmähliche Verschwinden der Wirklichkeit. En Pädagoge ermutigt zum Nachdenken über die Neuen Medien. München-Wien.

Jugendwerk der Shell (Hrsg.): Jugend 92, Band 4. Opladen.

Merkert, R. (1992): Medien und Erziehung. Einführung in pädagogische Fragen des Medienzeitalters. Darmstadt.

Stippel, F. (1958): Grundlinien personaler Pädagogik. In: Vierteljahrsschrift für wissenschaftliche Pädagogik (1958)3, S. 149-168.

Tügel, H. (1996): Kult ums Kind. Grosswerden in der Kaufrauschglitzercybergesellschaft. München.

Zöpfl, H. (Hrsg.) (1976): Besinnung auf den Menschen in der Pädagogik.

Donauwörth.

Zöpfl, H. (1993): Drogen. Informieren und Vorbeugen in der Erziehung. Donauwörth.

Zöpfl, H. (1994): Bildung und Wissen in einer veränderten Welt. In: Seibert, N. / Serve, H. J. (Hrsg.) (1994): Bildung und Erziehung an der Schwelle zum dritten Jahrtausend. Multidisziplinäre Aspekte, Analysen, Positionen, Perspektiven. München, S. 487-512.